

JFX600-2513

Guia do Criador de Texturas 2.5D

Índice

Introdução	3
Precauções	3
Capítulo 1 Visão Geral das Funções	
1.1 Criador de Texturas 2.5D	6
Tipos de Impressão	6
Modo Padrão e Modo de Alta Velocidade	6
Capítulo 2 Ambiente de Uso e Limitações	
2.1 Ambiente de Uso e Limitações	8
Ambiente de Uso	8
Limitações	10
Capítulo 3 Impressão com o Criador de Texturas 2.5D	
3.1 Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem em Tons de Cinza	14
[Photoshop] Criando os Dados de Impressão	14
3.2 Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem em Tons de Cinza	22
3.3 Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem Vetorial	30
[Illustrator] Criando os Dados de Impressão	30
Verifique e altere as configurações [RasterLink]	32
Impressão [RasterLink]	34
3.4 Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem Vetorial	36
Verifique e altere as configurações [RasterLink]	38
Impressão [RasterLink]	40
Capítulo 4 Mensagens de Erro	
4.1 Mensagens Exibidas e as Condições sob as quais Elas são Exibidas	44

Introdução

Obrigado(a) por adquirir a impressora a jato de tinta JFX600-2513.

Este manual descreve como usar esta impressora com a função “2.5D Texture Maker” no software RIP [RasterLink7] incluído para criar dados 2.5D perfeitos e semi-estereoscópicos.

Precauções

- Qualquer uso ou reprodução não autorizado, parcial ou total, deste guia é estritamente proibido.
- As informações neste manual podem estar sujeitas a alterações posteriores sem aviso.
- Observe que algumas das descrições neste guia podem ser diferentes das especificações reais devido a melhorias e revisões neste software.
- Copiar o software Mimaki Engineering Co. Ltd. descrito neste guia para outros discos (exceto para fins de backup) ou carregá-lo na memória, exceto para fins de execução, é estritamente proibido.
- Com exceção do que é descrito nas disposições de garantia, a Mimaki Engineering Co. Ltd. não assume a responsabilidade por quaisquer danos (incluindo, entre outros, perda de lucros, danos indiretos, danos especiais ou outros danos financeiros) resultantes do uso ou impossibilidade de utilizar este produto. O mesmo se aplica aos casos em que a Mimaki Engineering Co. Ltd. foi informada da possibilidade de danos com antecedência. Dessa forma, não nos responsabilizamos por eventuais perdas de mídia (produtos finais) decorrentes do uso deste produto ou danos indiretos causados por essa mídia.

RasterLink é uma marca comercial ou marca registrada da Mimaki Engineering Co. Ltd. no Japão e em outros países.

Adobe, o logotipo da Adobe, Acrobat, Illustrator, Photoshop e PostScript são marcas comerciais ou marcas registradas da Adobe Inc. nos Estados Unidos e em outros países.

Apple, Macintosh e macOS são marcas registradas da Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows 8.1 e Windows 10 são marcas registradas ou comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países.

Outros nomes de empresas e produtos descritos neste manual são marcas comerciais ou marcas registradas de suas respectivas empresas.

Capítulo 1 Visão Geral das Funções



Este capítulo

Este capítulo fornece uma visão geral do Criador de Texturas 2.5D.

Criador de Texturas 2.5D	6
Tipos de Impressão	6

Modo Padrão e Modo de Alta Velocidade....	6
---	---

1.1 Criador de Texturas 2.5D

O Criador de Texturas 2.5D usa muitas camadas escalonadas de tinta UV para criar granulosidade para um acabamento perfeito e semi-estereoscópico.

Esta função permite os seguintes tipos de impressão.

Tipos de Impressão

- **Impressão com diferentes níveis de granulosidade**

Você pode criar diferentes níveis de granulosidade a partir das informações de tom em uma imagem em tons de cinza.

	<p>☞ “Impressão no Modo Padrão usando uma imagem em tons de cinza.”(P. 14)</p>
	<p>☞ “Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem em Tons de Cinza”(P. 22)</p>

- **Impressão de letras e formas com espessura uniforme**

Você pode criar uma espessura uniforme imprimindo a imagem inteira na mesma camada.

	<p>☞ “Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem Vetorial”(P. 30)</p>
	<p>☞ “Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem Vetorial”(P. 36)</p>

Modo Padrão e Modo de Alta Velocidade

O modo padrão e o modo de alta velocidade estão disponíveis para imprimir com o Criador de Texturas 2.5D.

- **Modo padrão**

Você pode expressar granulosidade fina.

- Tinta que expressa granulosidade: Verniz

- **Modo de Alta Velocidade**

Comparado ao modo padrão, você pode criar impressões 2.5D em pouco tempo.

- Tinta que expressa granulosidade: Cor quaternária (ciano + magenta + amarelo + preto)



- Duas camadas de tinta branca são automaticamente impressas na cor quaternária.

Capítulo 2 Ambiente de Uso e Limitações



Este capítulo

Este capítulo descreve o ambiente de uso e as limitações do Criador de Texturas 2.5D.

Ambiente de Uso e Limitações.....	8
Ambiente de Uso	8
Limitações.....	10
Configurações	11

2.1 Ambiente de Uso e Limitações

Ambiente de Uso

O ambiente a seguir é necessário para usar o Criador de Texturas 2.5D.

● Impressora

Impressora	Tinta
JFX600-2513 System Pack Ver.2.1.0 ou posterior	Tinta especificada para o produto

● Software

Mimaki Driver	Versão 5.6.2 ou posterior
RasterLink7	Versão 2.3.0 ou posterior
RasterLinkTools	Versão 1.11.0 ou posterior

As várias condições são as seguintes.

● Special Colorset (Conjunto de Cores Especial)

Cores	Special Colorset (Conjunto de Cores Especial)	Modo padrão	Modo de Alta Velocidade
4Color+SP	CIPWW、CICIWW	OK	OK
6Color+SP	WW	Indisponível	OK



- Modo em que as tarefas do Criador de Texturas 2.5D podem ser impressas, dependendo da cor.

● Condições de impressão recomendadas

Configurações	Modo padrão	Modo de Alta Velocidade
Mídia	[Textura 2.5D] Padrão	[Textura 2.5D] Alta Velocidade
Resolução	600x1200VD	600 x 600 VD
Número de passadas:	4Color+SP	8
	6Color+SP	-
		4
		8

● **Condições de mídia recomendadas**

Substrato	LUS-150
Polycarbonato	Não
Poliestireno	Sim
ABS	Sim
PET com Revestimento Adesivo HK31WF	Sim
PET com Revestimento Adesivo U292W	Sim

Se uma mídia diferente da acima for usada, pode ocorrer o seguinte.

Verifique se há algum problema na impressão.

- A mídia deforma e colide com o cabeçote.
- A tinta descasca da mídia ao longo do tempo.



- Ao usar o Criador de Texturas 2.5D, é recomendável usar o ionizador. Para obter detalhes sobre como configurar o ionizador, consulte o “Manual de Operação do Ionizador” separado.

Limitações

- O Criador de Texturas 2.5D não pode executar as operações de impressão descritas abaixo na mesma tarefa.
 - Impressão no Modo Padrão usando uma imagem em tons de cinza (👉 P. 14)
 - Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem em Tons de Cinza” (👉 P. 22)
 - Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem Vetorial (👉 P. 30)
 - Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem Vetorial (👉 P. 36)
- O Criador de Texturas 2.5D não pode ser usado em combinação com as seguintes funções e tarefas.
 - (1) Organização (Apenas as tarefas definidas para o mesmo modo e Nível podem ser impostas.)
 - (2) Recortar
 - (3) Fracionamento
 - (4) Execução e Repetição
 - (5) Paleta Especial
 - (6) Substituição de Cor
 - (7) FOTOBA
 - (8) Immediate Print
 - (9) Corte com ID
 - (10) Impressão Variável
 - (11) Tarefas de corte
 - (12) tarefas com várias páginas
- Quando você especifica um perfil diferente daquele projetado especificamente para o Criador de Texturas 2.5D, não pode ser impresso.
- Ao alterar o atributo de uma tarefa criada com uma imagem em tons de cinza para [2.5D Texture Maker], você não pode selecionar [Slant].
- Se a execução automática estiver definida para [Start], você poderá criar uma tarefa do Criador de Texturas 2.5D, mas ele não será impresso.
- [Favorite] não permite que você salve ou aplique as configurações de Job Attribute na tela Properties.

Configurações.

Esta seção descreve as configurações do Criador de Texturas 2.5D.



1	[Mode]	RasterLink7: Selecione [Standard mode] ou [High speed mode]. RasterLinkTools: Selecione [Standard] ou [High speed].		
2	[Level]	A impressão é realizada para o número de camadas selecionadas. Aumentar o nível aumentará a espessura.		
		Número possível de Níveis	Modo padrão:	1 a 5 (aproximadamente 0,1 mm a 0,5 mm)
			Modo de alta velocidade:	3 a 5 (aproximadamente 0,3 mm a 0,5 mm)
3	[Slant]	Selecione a curva a ser aplicada às bordas para impressão grossa. Selecione uma das 3 configurações a seguir. As bordas ficam mais suaves a cada seleção à direita. <ul style="list-style-type: none"> • Esta configuração não está disponível ao imprimir a partir de imagens em tons de cinza. 		
4	[Order]	Selecione uma das 2 configurações a seguir. Cada uma tem um nível diferente de granulosidade.		
			A impressão é realizada a partir da menor região de cor especial. As bordas da saliência são arredondadas.	
			A impressão é realizada a partir da maior região de cor especial.	



Capítulo 3 Impressão com o Criador de Texturas 2.5D



Este capítulo

Este capítulo descreve 4 formas de realizar a impressão.

Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem em Tons de Cinza	14	Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem Vetorial	30
[Photoshop] Criando os Dados de Impressão	14	[Illustrator] Criando os Dados de Impressão	30
[RasterLink] Configuração da Tarefa	16	[RasterLink] Verifique e altere as configurações	32
[RasterLink] Impressão	20	[RasterLink] Impressão	34
Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem em Tons de Cinza	22	Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem Vetorial	36
[Photoshop] Criando os Dados de Impressão	22	[Illustrator] Criando os Dados de Impressão	36
[RasterLink] Configuração da Tarefa	24	[RasterLink] Verifique e altere as configurações	38
[RasterLink] Impressão	28	[RasterLink] Impressão	40

3.1 Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem em Tons de Cinza

Ao imprimir no modo padrão, você pode expressar saliências finas.
O modo padrão é adequado para imprimir imagens que mudam de cor gradualmente.

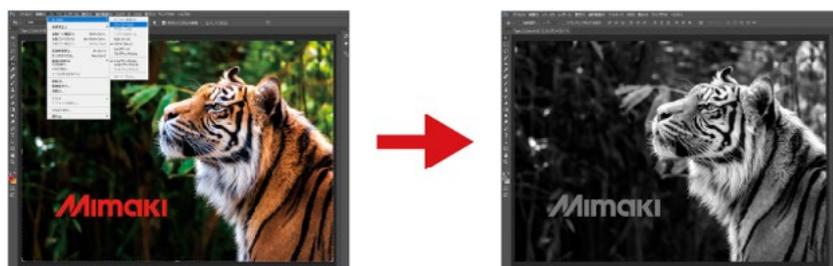
[Photoshop] Criando os Dados de Impressão

1 Importar uma Imagem para o Photoshop.



2 No menu, selecione [Image] - [Mode] - [Grayscale].

- A imagem é convertida para tons de cinza.



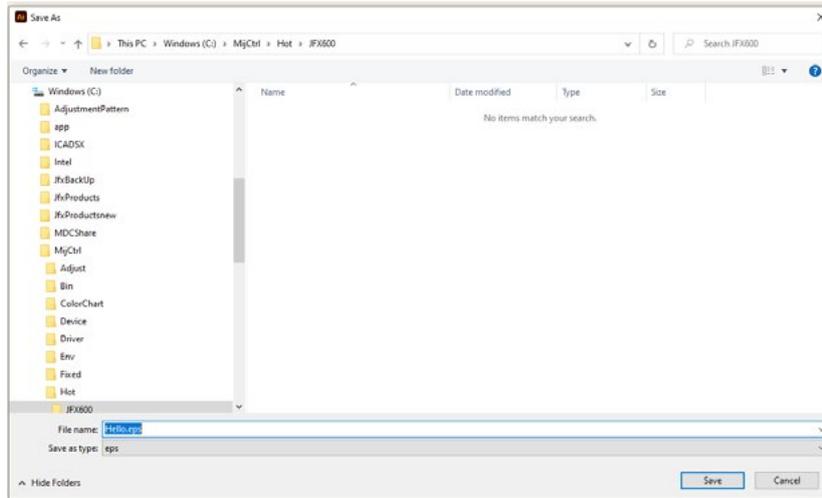
- Ao criar uma imagem em tons de cinza, observe que as áreas de cores mais claras (valores de tons altos) resultarão em uma impressão mais grossa.

3 Salve a imagem.

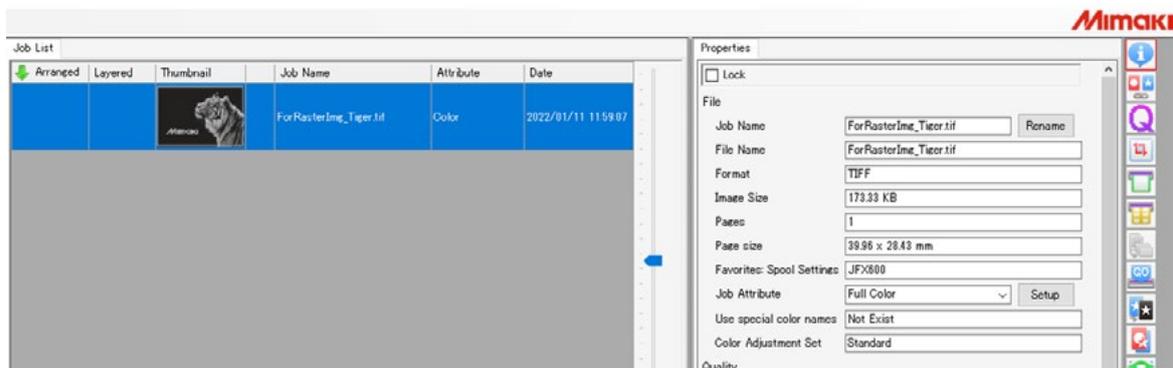
- Salve a imagem no formato TIFF ou JPEG.



- Se você salvar a imagem na Hot Folder, ela será automaticamente importada para o RasterLink7.



1 Carregue uma imagem em tons de cinza com RasterLink7.

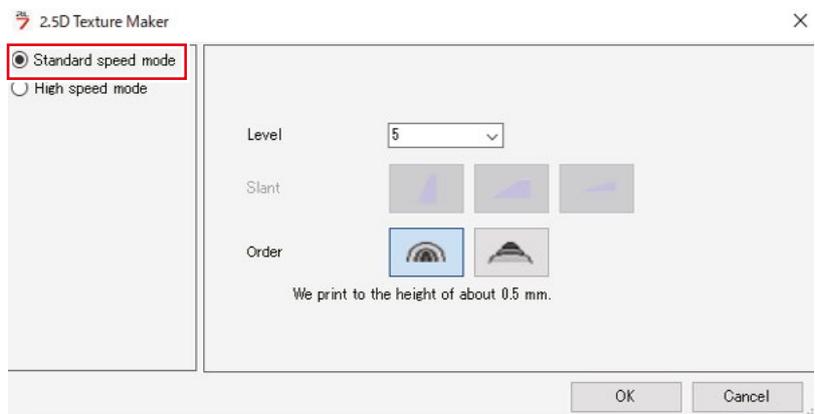


2 Clique no ícone [Properties].

3 Altere [Job Attribute] para [2.5D Texture Maker].

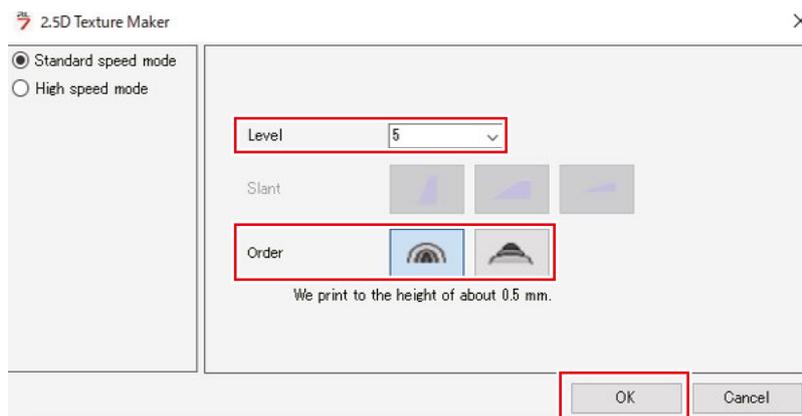


4 Selecione [Standard mode].

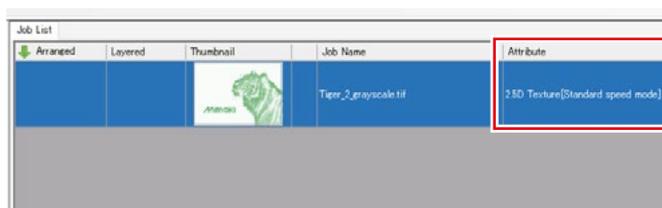


5 Seleccione [Level] e [Order] e clique em [OK].

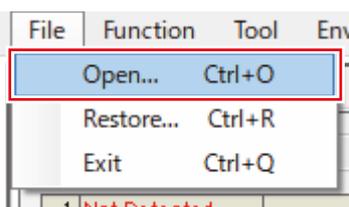
- Para obter mais informações sobre configurações, consulte “Configurações” (P. 11).



- [Attribute] muda para Textura 2.5D (modo Padrão).

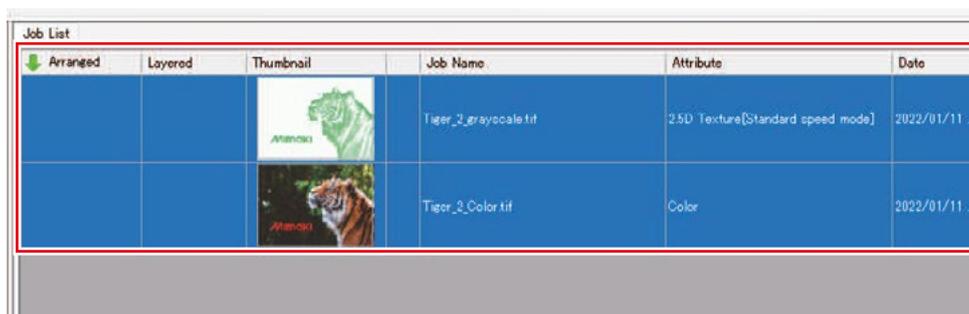


6 No menu [File], seleccione [Open].



7 Importe a imagem colorida original.

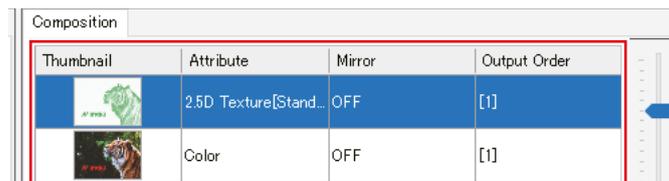
8 Seleccione as duas tarefas.



9 Seleccione o ícone [Composition].

10 Defina a ordem de impressão das tarefas combinadas para Color -> 2.5D Texture (standard mode).

- As tarefas são impressas, começando pela mais baixa.

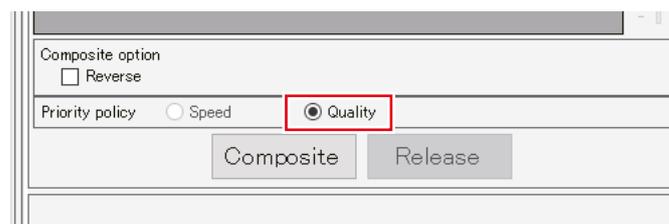


Thumbnail	Attribute	Mirror	Output Order
	2.5D Texture[Stand...	OFF	[1]
	Color	OFF	[1]

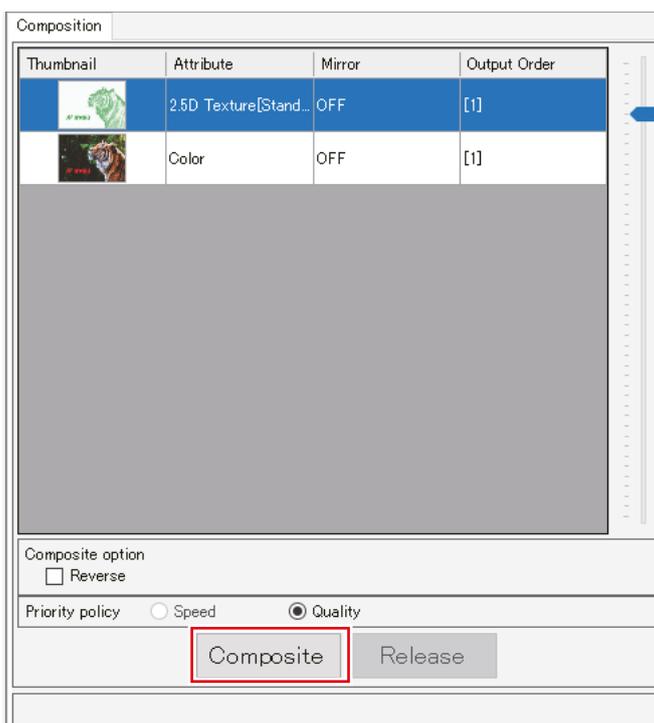


- Ao usar o modo padrão, Color -> 2.5D Texture (Standard mode) é recomendado como a ordem de impressão de tarefas. No entanto, a impressão pode ser realizada independentemente de qual tarefa é impressa primeiro.

11 Clique no ícone [Quality].



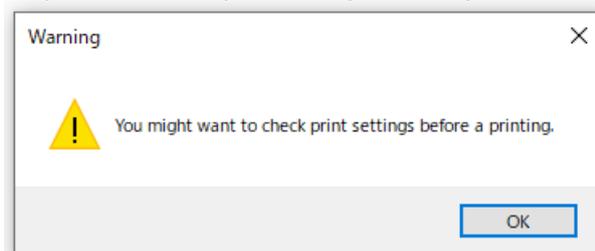
12 Clique em [Composite].



- As tarefas são combinadas.



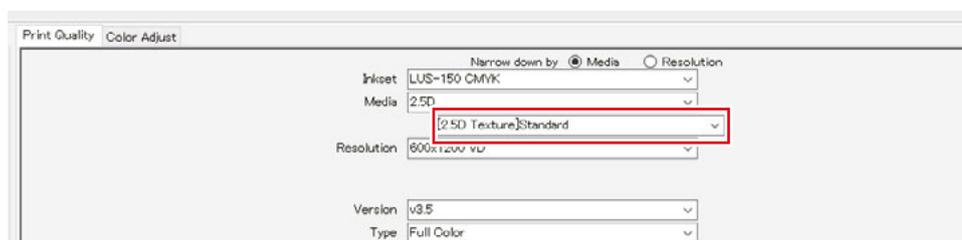
- Quando o seguinte pop-up aparecer durante o processo de combinação da imagem
 - Este pop-up aparece quando duas tarefas a serem combinadas têm condições de impressão diferentes.
- Verifique as configurações das condições de impressão após a combinação.



13 Selecione o ícone **Q** [Quality].

14 Certifique-se de que o perfil adequado esteja selecionado.

- Para uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture] (modo padrão), verifique se a mídia está definida para “[2.5D]-[2.5D Texture] standard mode”.

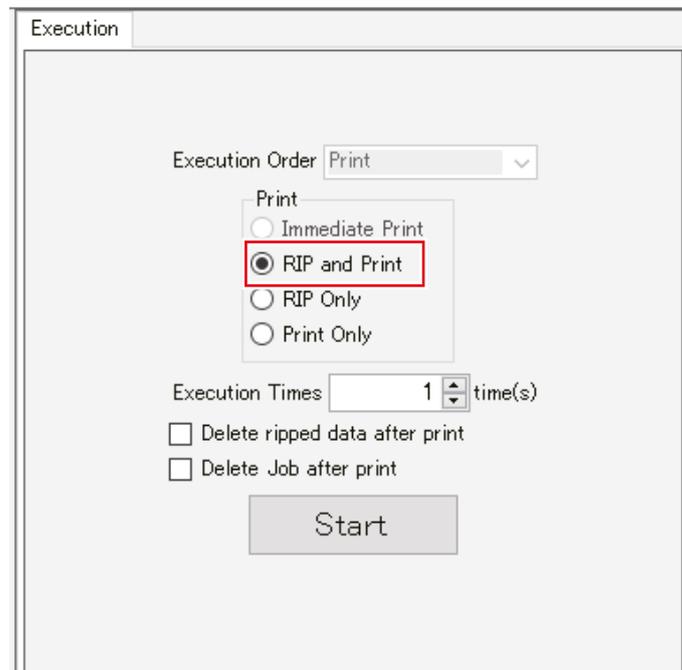


- Para tarefas cujo [Attribute] seja diferente de [2.5D Texture] (Standard mode), verifique se a mídia não está em “[2.5D]-[2.5D Texture]Standard”.

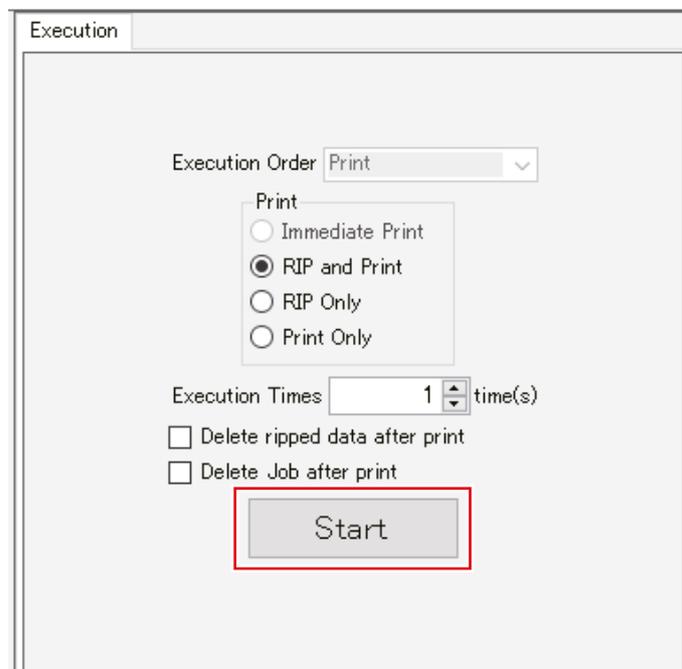
Impressão [RasterLink]

1 Clique no ícone  [Execution].

2 Selecione [RIP and Print].



3 Clique no ícone [Start].



4 Especifique o HotFolder do MPC como destino de salvamento e clique em [Save].

- O arquivo será salvo na pasta MPC e a impressão será realizada.
-



Existem duas outras formas de importar dados para o MPC.

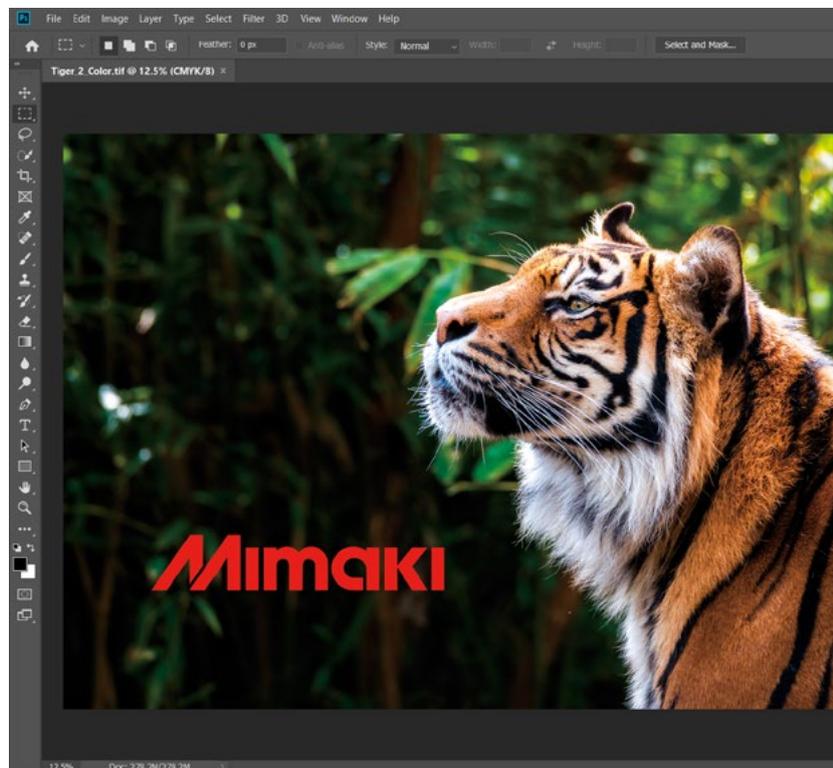
- Salve em SharedJOB no MPC.
Após salvar, imprima a tarefa na tela do MPC.
 - Copie a pasta da tarefa para o MPC usando USB ou outro meio.
Para obter mais informações, consulte o Capítulo 2 “Usando um Disco Rígido Externo” no Manual do Usuário do JFX600-2513.
-

3.2 Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem em Tons de Cinza

O modo de alta velocidade imprime em menos tempo do que o modo padrão.

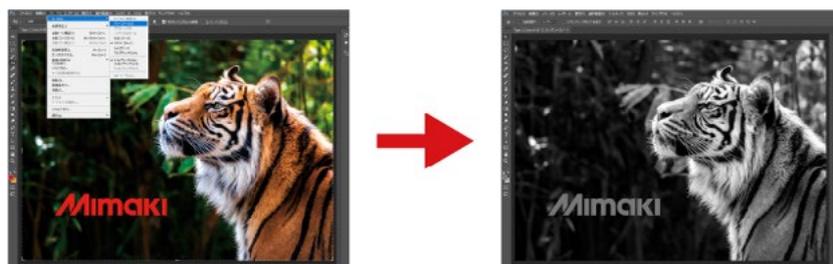
[Photoshop] Criando os Dados de Impressão

1 Importar uma Imagem para o Photoshop.



2 No menu, selecione [Image] - [Mode] - [Grayscale].

- A imagem é convertida para tons de cinza.



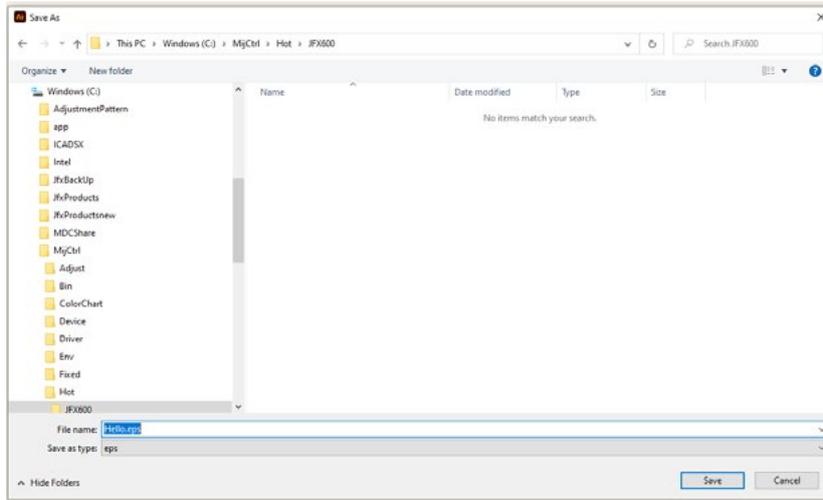
- Ao criar uma imagem em tons de cinza, observe que as áreas de cores mais claras (valores de tons altos) resultarão em uma impressão mais grossa.

3 Salve a imagem.

- Salve a imagem no formato TIFF ou JPEG.

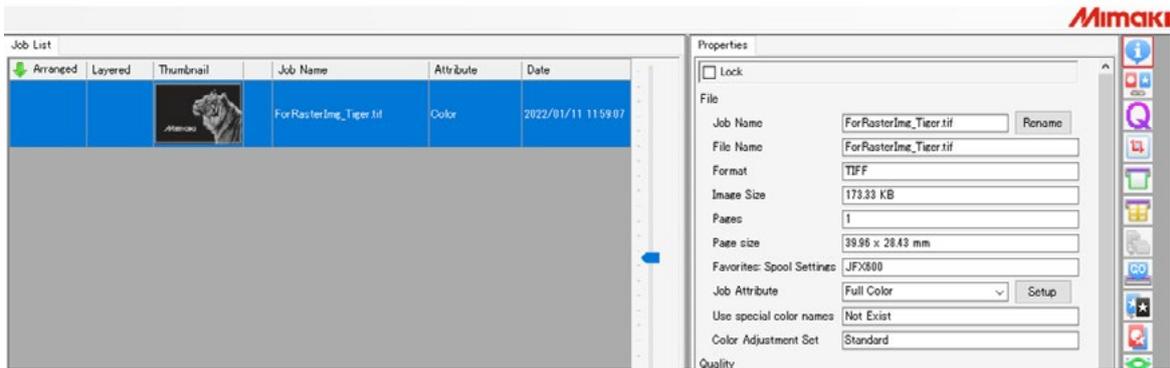


- Se você salvar a imagem na Hot Folder, ela será automaticamente importada para o RasterLink7.



Configuração da Tarefa [RasterLink]

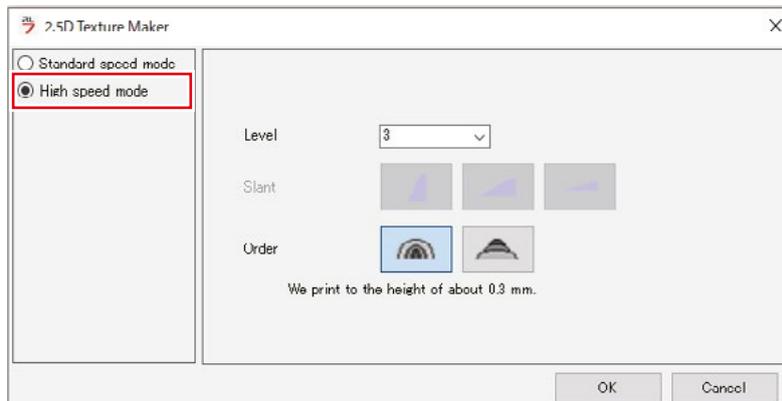
- 1 Carregue uma imagem em tons de cinza com RasterLink7.



- 2 Clique no ícone  [Properties].
- 3 Altere [Job Attribute] para [2.5D Texture Maker].

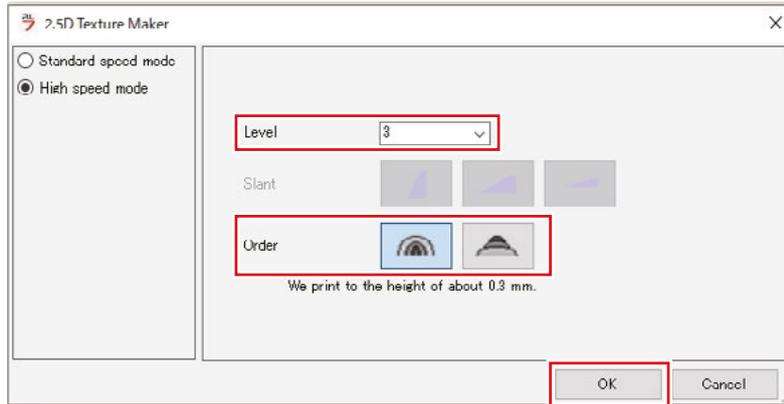


- 4 Selecione [High speed mode].



5 Selecione [Level] e [Order] e clique em [OK].

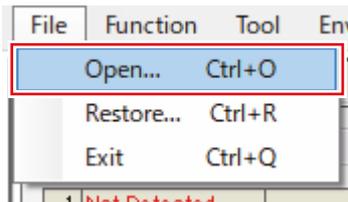
- Para obter mais informações sobre configurações, consulte “Configurações” (P. 11).



- [Attribute] muda para Textura 2.5D (modo de alta velocidade).



6 No menu [File], selecione [Open].



7 Importe a imagem colorida original.

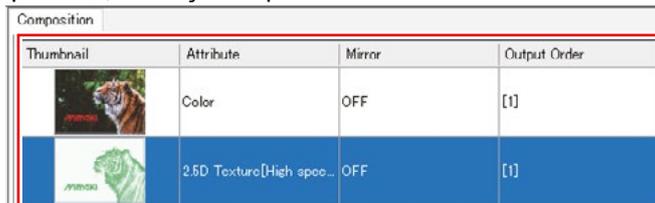
8 Selecione as duas tarefas.



9 Selecione o ícone  [Composition].

10 Defina a ordem de impressão das tarefas combinadas para 2.5D Texture (High speed mode) -> Color.

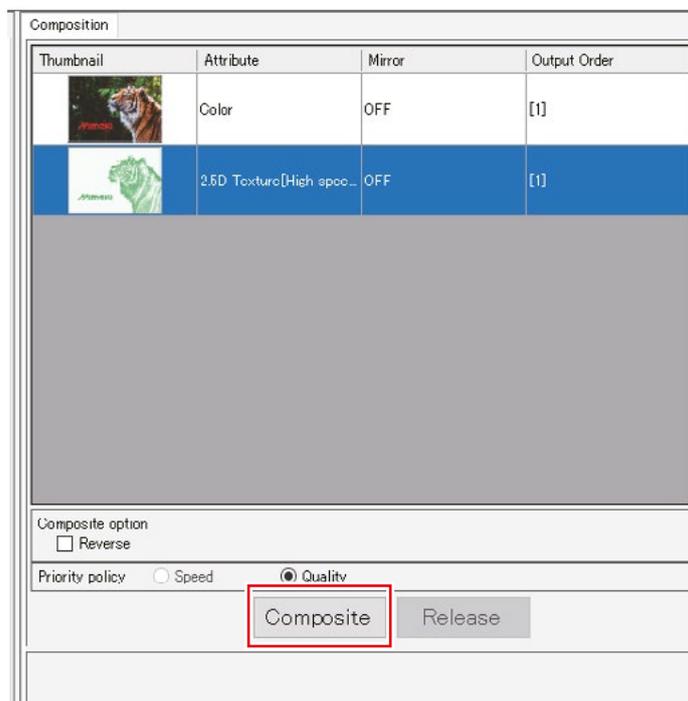
- As tarefas são impressas, começando pela mais baixa.



11 Clique no ícone [Quality].



12 Clique em [Composite].

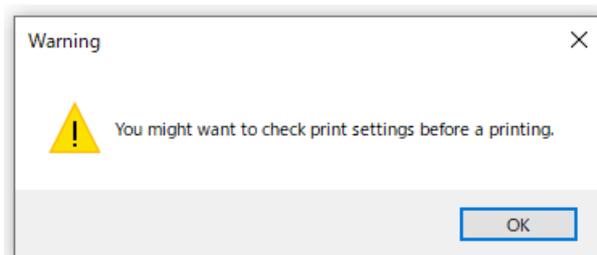


- As tarefas são combinadas.



Quando o seguinte pop-up aparecer durante o processo de combinação da imagem

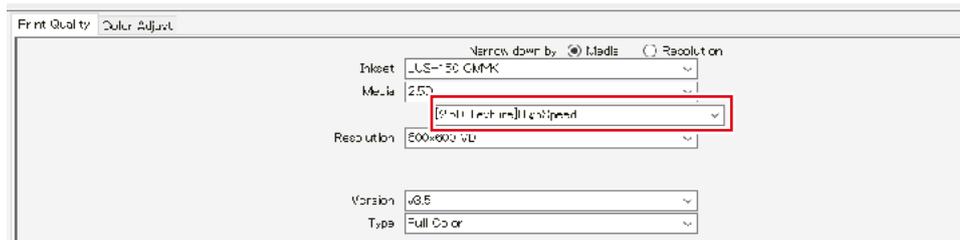
- Este pop-up aparece quando duas tarefas a serem combinadas têm condições de impressão diferentes. Verifique as configurações das condições de impressão após a combinação.



13 Selecione o ícone [Quality].

14 Certifique-se de que o perfil adequado esteja selecionado.

- Para uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture] (High speed mode), verifique se a mídia está definida para “[2.5D] - [2.5D Texture] High speed mode”.



- Para tarefas cujo [Attribute] seja diferente de [2.5D Texture] (High speed mode), verifique se a mídia não está em “[2.5D]-[2.5D Texture]HighSpeed”.



A impressão com tinta branca pode ser engrossada.

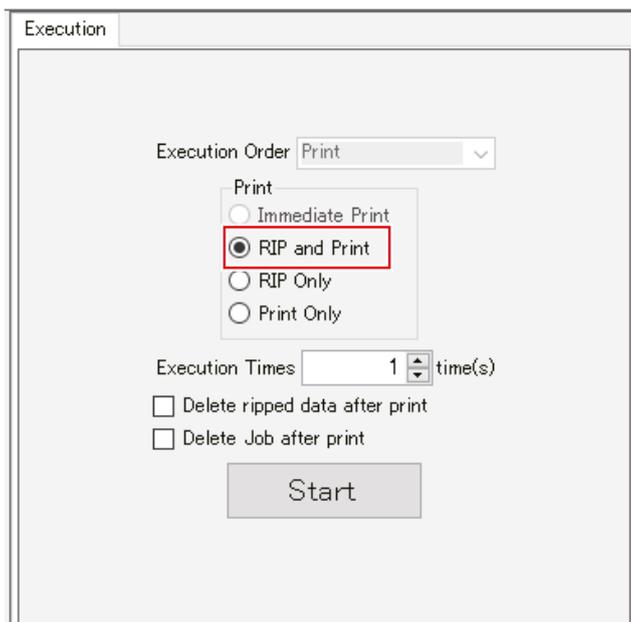
- Quando a tinta branca é impressa na cor quaternária no modo de alta velocidade, a borda da cor quaternária abaixo da tinta branca pode ficar visível.

Nesse caso, use a função de correção de tamanho de [Special plate]  para realizar a configuração para engrossar a impressão com tinta branca. Para detalhes, consulte “RasterLink7”.

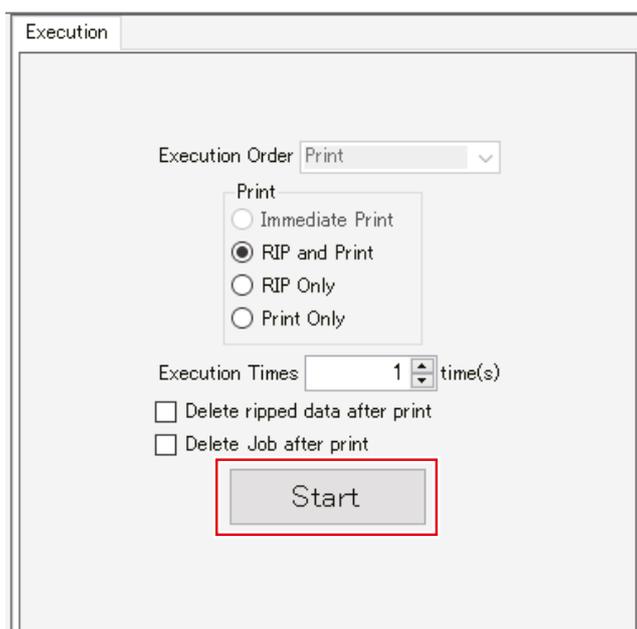
- Essa configuração se aplica apenas às duas camadas de tinta branca, não à área de cores quaternárias.

1 Clique no ícone  [Execution].

2 Selecione [RIP and Print].



3 Clique no ícone [Start].



4 Especifique o HotFolder do MPC como destino de salvamento e clique em [Save].

- O arquivo será salvo na pasta MPC e a impressão será realizada.



Existem duas outras formas de importar dados para o MPC.

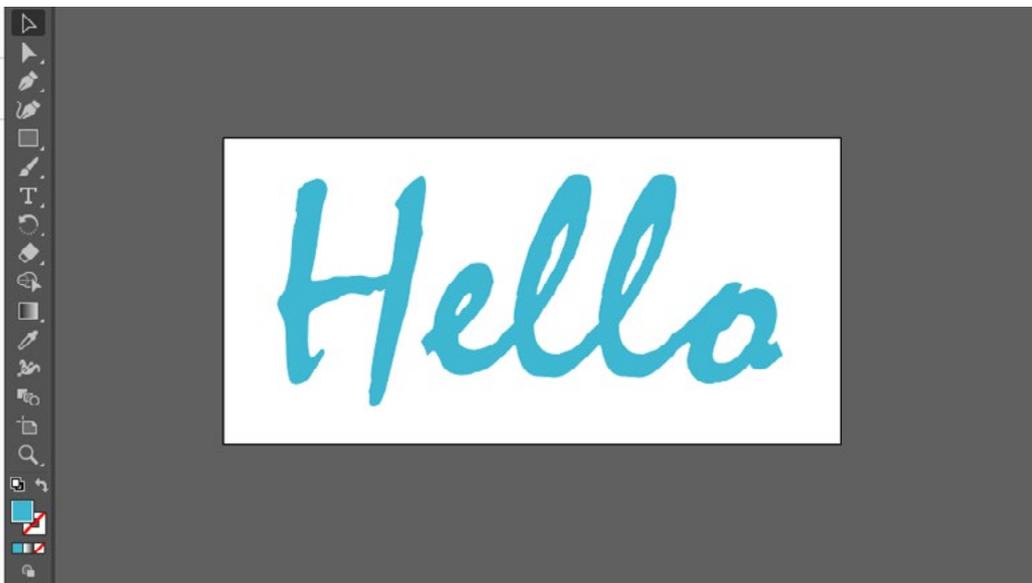
- Salve em SharedJOB no MPC.
Após salvar, imprima a tarefa na tela do MPC.
 - Copie a pasta da tarefa para o MPC usando USB ou outro meio.
Para obter mais informações, consulte o Capítulo 2 “Usando um Disco Rígido Externo” no Manual do Usuário do JFX600-2513.
-

3.3 Impressão no Modo Padrão usando uma Imagem Vetorial

A impressão no modo padrão permite imprimir lados inclinados com perfeição.

[Illustrator] Criando os Dados de Impressão

1 Criar dados para imprimir com o Illustrator.



Important!

- Ao imprimir linhas finas, a imagem pode não ser impressa na espessura definida. Ajuste a configuração de espessura para que as linhas tenham pelo menos 3 mm de espessura quando impressas.

2 Selecione os objetos que deseja imprimir.



3 Clique no ícone [2.5D RLOutput]  do RasterLinkTools.

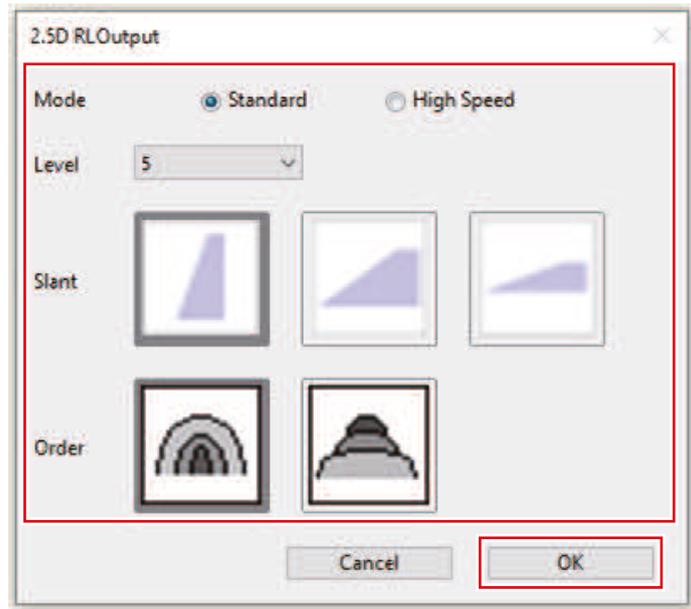
- Alternativamente, no menu [File], selecione [RasterLink] - [2.5D RLOutput].



- A caixa de diálogo [2.5D RLOutput] é exibida.

4 Defina [Mode], [Level], [Slant] e [Order], e então clique em [OK].

- Para usar o modo padrão, selecione [Standard Mode].



- Para obter mais informações sobre configurações, consulte “Configurações” (P. 11).

5 Selecione a Hot Folder e clique em [Save].



- Se você salvar a imagem na Hot Folder, ela será automaticamente importada para o RasterLink7.

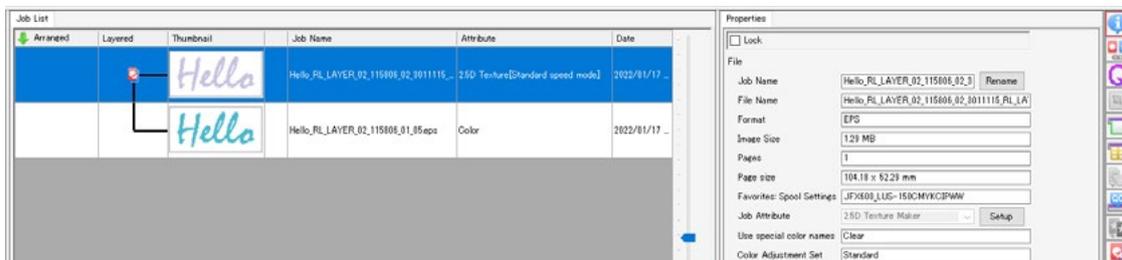
Verifique e altere as configurações [RasterLink]



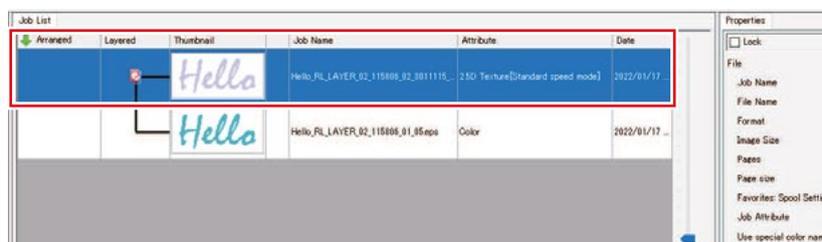
- Se você não verificar ou alterar as configurações do Criador de Texturas 2.5D, as seguintes operações não serão necessárias.

1 Inicie o RasterLink7.

- Se você salvou a imagem na Hot Folder na etapa anterior, ela será importada automaticamente.



2 Selecione uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture(Standard mode)] e clique no ícone [Properties].

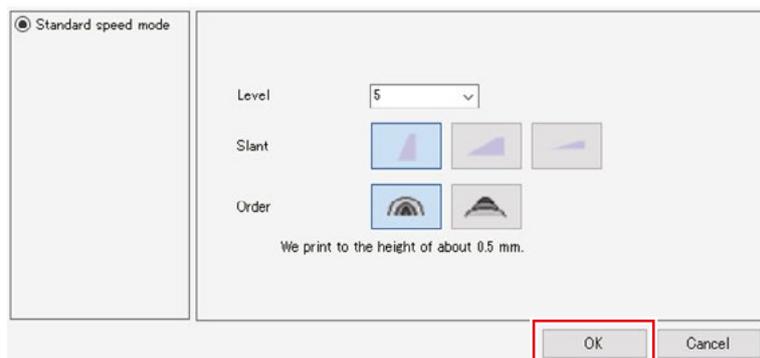


3 Clique em [Setup] para [Job Attribute].

- A caixa de diálogo [2.5D Texture Maker] é exibida.

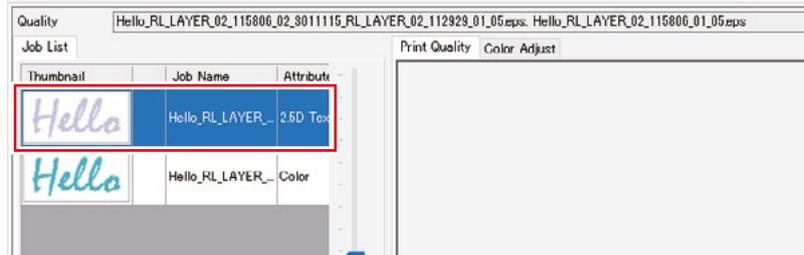
4 Verifique as configurações do Criador de Texturas 2.5D e clique em [OK].

- Se quiser alterar as configurações, altere-as aqui.
- Para obter mais informações sobre configurações, consulte “Configurações” (P. 11).



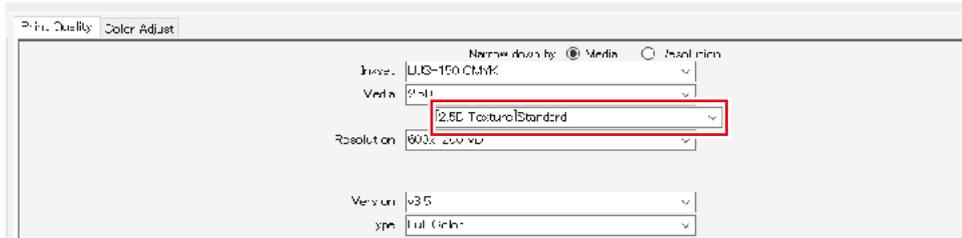
5 Selecione o ícone Q [Quality].

6 Selecione uma tarefa cujo atributo seja [2.5D Texture(Standard mode)].



7 Certifique-se de que o perfil adequado esteja selecionado.

- Para uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture] (modo padrão), verifique se a mídia está definida para “[2.5D] [2.5D Texture] standard mode”.

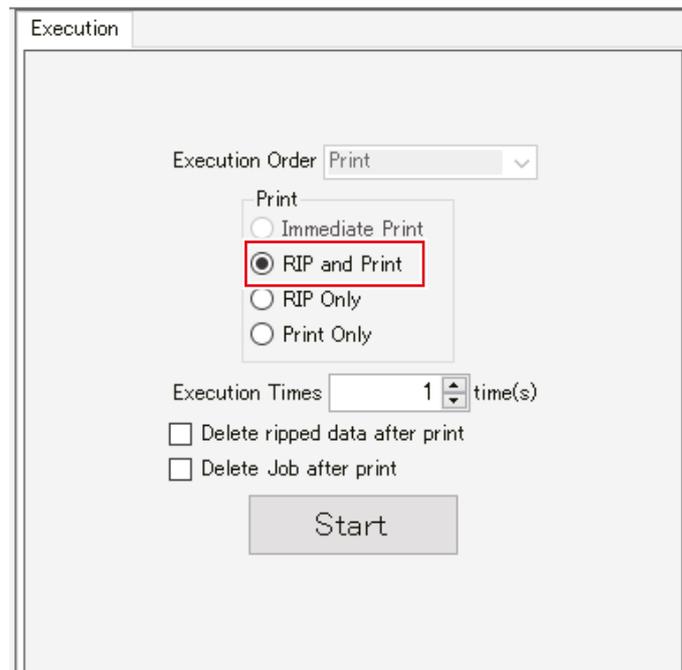


- Para tarefas cujo [Attribute] seja diferente de [2.5D Texture] (standard mode), verifique se a mídia não está em “[2.5D]-[2.5D Texture]Standard”.

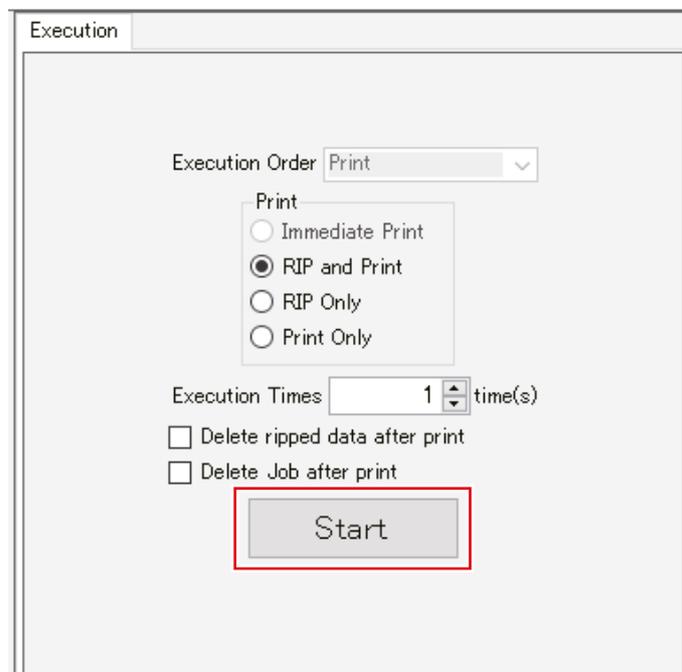
Impressão [RasterLink]

1 Clique no ícone  [Execution].

2 Selecione [RIP and Print].



3 Clique no ícone [Start].



4 Especifique o HotFolder do MPC como destino de salvamento e clique em [Save].

- O arquivo será salvo na pasta MPC e a impressão será realizada.



Existem duas outras formas de importar dados para o MPC.

- Salve em SharedJOB no MPC.
Após salvar, imprima a tarefa na tela do MPC.
 - Copie a pasta da tarefa para o MPC usando USB ou outro meio.
Para obter mais informações, consulte o Capítulo 2 “Usando um Disco Rígido Externo” no Manual do Usuário do JFX600-2513.
-

3.4 Impressão no Modo de Alta Velocidade usando uma Imagem Vetorial

O modo de alta velocidade imprime em menos tempo do que o modo padrão.

[Illustrator] Criando os Dados de Impressão

1 Criar dados para imprimir com o Illustrator.



Important!

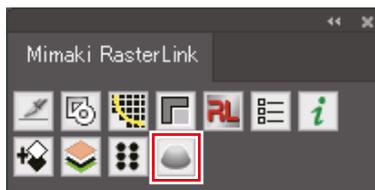
- Ao imprimir linhas finas, a imagem pode não ser impressa na espessura definida. Ajuste a configuração de espessura para que as linhas tenham pelo menos 3 mm de espessura quando impressas.

2 Selecione os objetos que deseja imprimir.



3 Clique no ícone  [2.5D RLOutput] do RasterLinkTools.

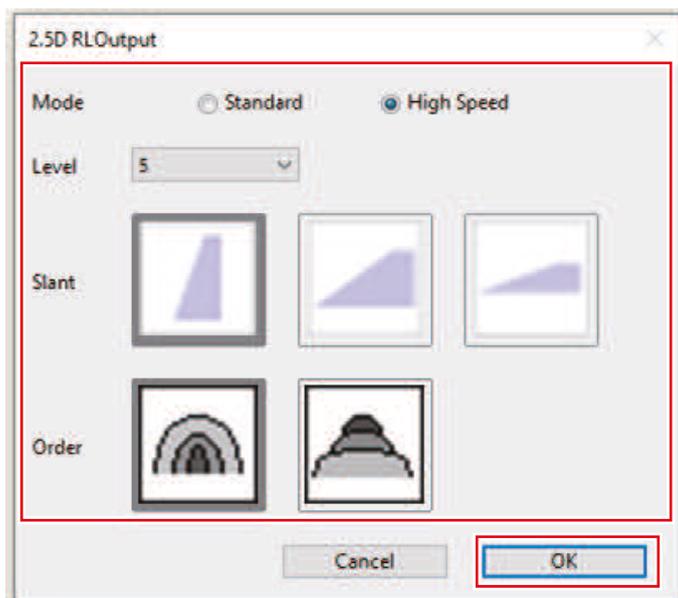
- Alternativamente, no menu [File], selecione [RasterLink] - [2.5D RLOutput].



- A caixa de diálogo [2.5D RLOutput] é exibida.

4 Defina [Mode], [Level], [Slant] e [Order], e então clique em [OK].

- Para usar o modo de alta velocidade, selecione [High speed mode].
- Para obter mais informações sobre configurações, consulte "Configurações" (P. 11).



5 Selecione a Hot Folder e clique em [Save].



- Se você salvar a imagem na Hot Folder, ela será automaticamente importada para o RasterLink7.

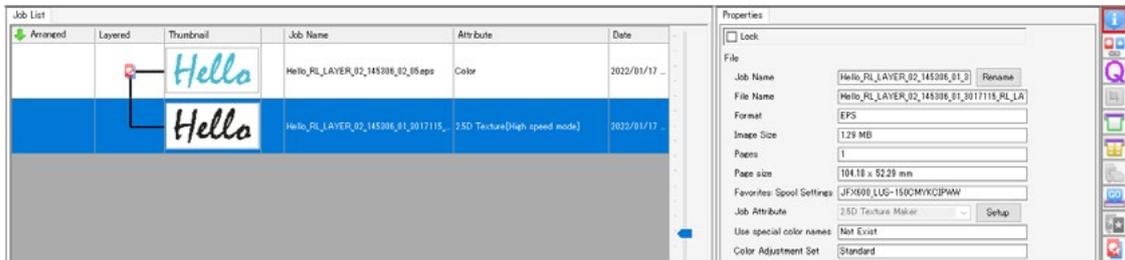
Verifique e altere as configurações [RasterLink7]



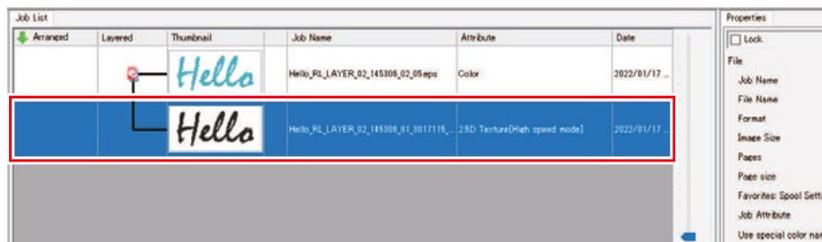
- Se você não verificar ou alterar as configurações do Criador de Texturas 2.5D, as seguintes operações não serão necessárias.

1 Inicie o RasterLink7.

- Se você salvou a imagem na Hot Folder na etapa anterior, ela será importada automaticamente.



2 Selecione uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture(High speed mode)] e clique no ícone [Properties].

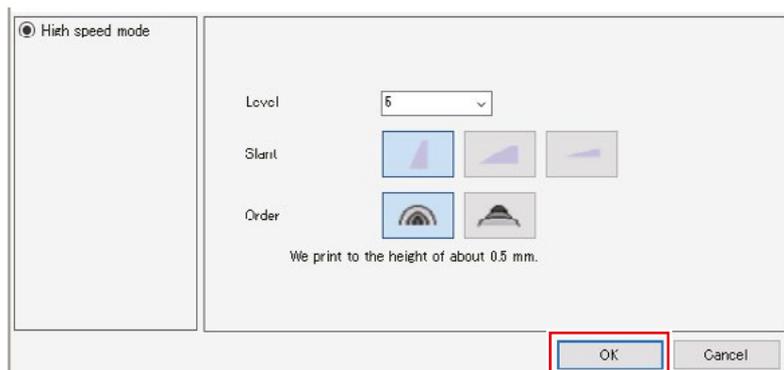


3 Clique em [Setup] para [Job Attribute].

- A caixa de diálogo [2.5D Texture Maker] é exibida.

4 Verifique as configurações do Criador de Texturas 2.5D e clique em [OK].

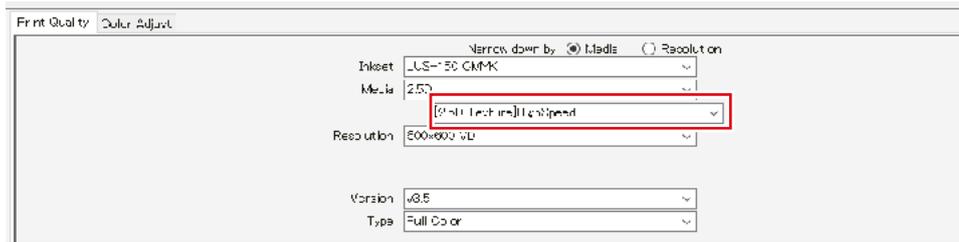
- Se quiser alterar as configurações, altere-as aqui.
- Para obter mais informações sobre configurações, consulte “Configurações” (P. 11).



5 Selecione o ícone Q [Quality].

6 Certifique-se de que o perfil adequado esteja selecionado.

- Para uma tarefa cujo [Attribute] seja [2.5D Texture] (High speed mode), verifique se a mídia está definida para “[2.5D] - [2.5D Texture] High speed mode”.



- Para tarefas cujo [Attribute] seja diferente de [2.5D Texture] (High speed mode), verifique se a mídia não está em “[2.5D]-[2.5D Texture]HighSpeed”.

Impressão [RasterLink]



A impressão com tinta branca pode ser engrossada.

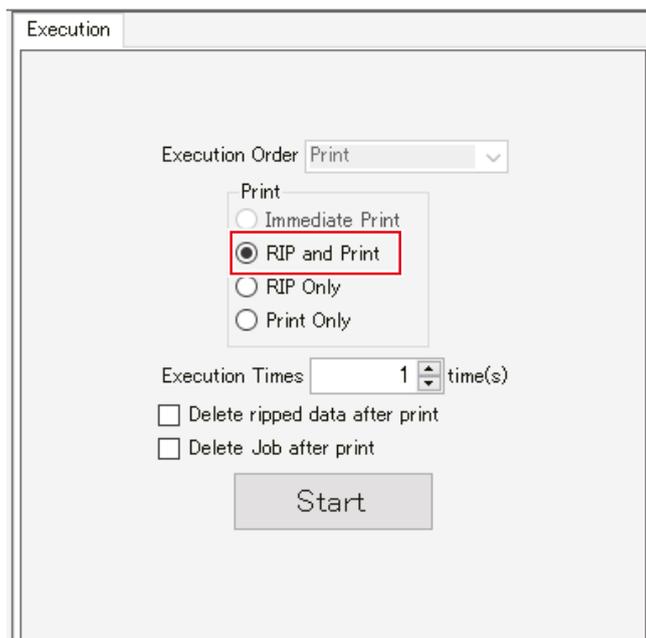
- Quando a tinta branca é impressa na cor quaternária no modo de alta velocidade, a borda da cor quaternária abaixo da tinta branca pode ficar visível.

Nesse caso, use a função de correção de tamanho de  [Special plate] para realizar a configuração para engrossar a impressão com tinta branca. Para detalhes, consulte "RasterLink7".

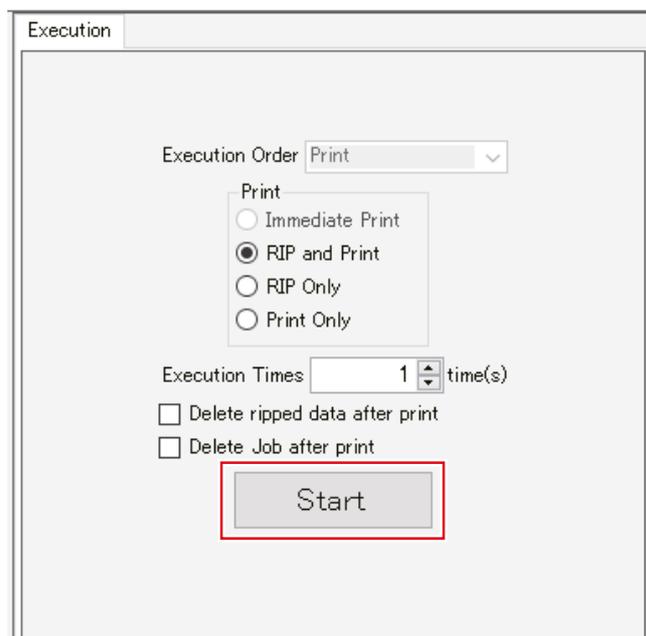
- Essa configuração se aplica apenas às duas camadas de tinta branca, não à área de cores quaternárias.

1 Clique no ícone  [Execution].

2 Selecione [RIP and Print].



3 Clique no ícone [Start].



4 Especifique o HotFolder do MPC como destino de salvamento e clique em [Save].

- O arquivo será salvo na pasta MPC e a impressão será realizada.
-



Existem duas outras formas de importar dados para o MPC.

- Salve em SharedJOB no MPC.
Após salvar, imprima a tarefa na tela do MPC.
 - Copie a pasta da tarefa para o MPC usando USB ou outro meio.
Para obter mais informações, consulte o Capítulo 2 “Usando um Disco Rígido Externo” no Manual do Usuário do JFX600-2513.
-

Capítulo 4 Mensagens de Erro



Este capítulo

Este capítulo descreve as mensagens de erro exibidas pelo Criador de Texturas 2.5D.

4.1 Mensagens Exibidas e as Condições sob as quais Elas são Exibidas

A tabela a seguir descreve as mensagens exibidas pelo Criador de Texturas 2.5D e as condições sob as quais elas são exibidas.

Mensagens de Erro	Causa
A 2.5D Texture (Standard mode) profile is not selected. Select a 2.5D Texture (Standard mode) profile.	Um perfil de Textura 2.5D (Modo Padrão) não está selecionado, embora 2.5D Texture (Standard mode) esteja definido como o atributo da tarefa.
A 2.5D Texture (High speed mode) profile is not selected. Select a 2.5D Texture (High speed mode) profile.	Um perfil de Textura 2.5D (modo de Alta Velocidade) não está selecionado, embora 2.5D Texture (High speed mode) esteja definido como o atributo da tarefa.
The selected profile does not match the ink set of the printer in use. Select another profile.	O conjunto de tintas da impressora em uso é diferente do conjunto de tintas do perfil de Textura 2.5D selecionado.
A 2.5D Texture profile is selected. Select another profile.	Um perfil de Textura 2.5D foi selecionado, embora um atributo de tarefa diferente de 2.5D Texture esteja definido.

Guia do Criador de Texturas 2.5D JFX600-2513

Março de 2022

MIMAKI ENGINEERING CO.,LTD.
2182-3 Shigeno-otsu, Tomi-shi, Nagano 389-0512 JAPÃO

D203632-11-28022022

