


Plotter de découpe - Caméo Silhouette


Utilisation du plotter de découpe, Caméo Silhouette.

C'est quoi un plotter ?

Découpe de matière en feuille souple à l'aide d'une lame, d'après un trajet déterminé par un dessin vectoriel.

 Difficulté **Moyen**

 Durée **2 heure(s)**

 Catégories **Machines & Outils**

 Coût **0 EUR (€)**

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Introduction machine

Étape 2 - Ouvrir le logiciel

Étape 3 - Création d'un nouveau fichier

Étape 4 - Vectorisation d'une image avec Silhouette Studio

Étape 5 - Redimensionner et positionner le tracé

Étape 6 - Préparation de l'envoi

Étape 7 - Mise sous tension du plotter

Étape 8 - Vérification de la profondeur de la lame

Étape 9 - Chargement de la matière

Étape 10 - Faire un test

Étape 11 - Découpe

Étape 12 - Déchargement de la machine

Notes et références

Commentaires

Introduction

Caractéristiques machines :

- Caméo Silhouette (300 mm x 5000 mm maximum)
- Découpe de matière en feuille souple à l'aide d'une lame, d'après un trajet déterminé par un dessin vectoriel.
- Matières : vinyle, flex, flock, rhodoïd, bâche pvc, papier (1 mm maximum)
- Format pris en charge .dxf ; .jpeg
- Le porte-outil du plotter peut également être utilisé avec des outils de dessin ou de marquage

Petit rappel :

Cette machine permet de découper plusieurs types de matériaux faisant moins de 1mm d'épaisseur :

- Vinyle autocollant, servant à faire des stickers.
- Vinyle Flex, avec un côté recouvert d'une colle spéciale tissus, pour le flocage après passage sous presse.
- Rhodoïd, feuille plastique pour faire des pochoirs
- Papier jusqu'à 300g

Matériaux

Outils

Étape 1 - Introduction machine

- Un plotter, monté sur un axe horizontale
- Un cutter fin dans un bloc , qui peut-être changé en fonction du matériau afin de ne pas les abîmer selon la force employée à chaque fois.
- Une vis de réglage de la longueur de la lame
- Un second axe, matérialisé par les petites roulettes sur les côtés, permet au matériau de bouger.
- Le levier à l'arrière, permettant de le bloquer le tapis de coupe
- Le pad et l'écran



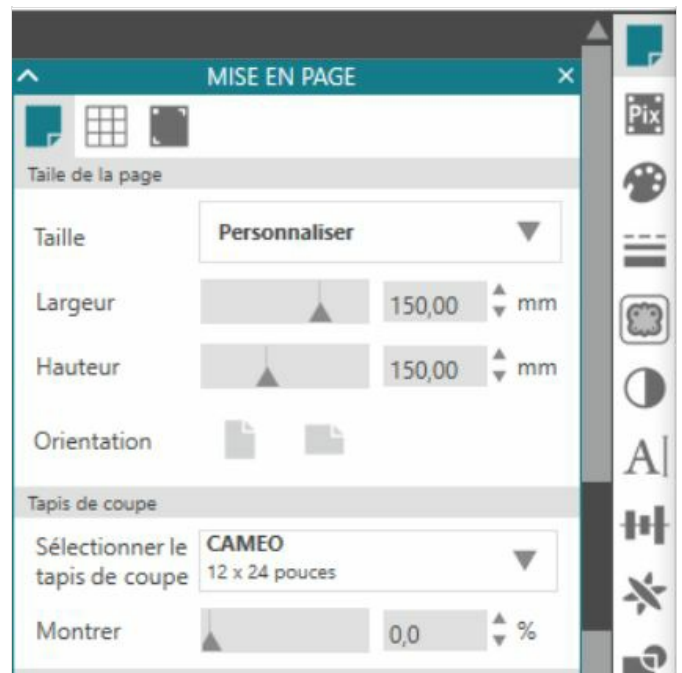
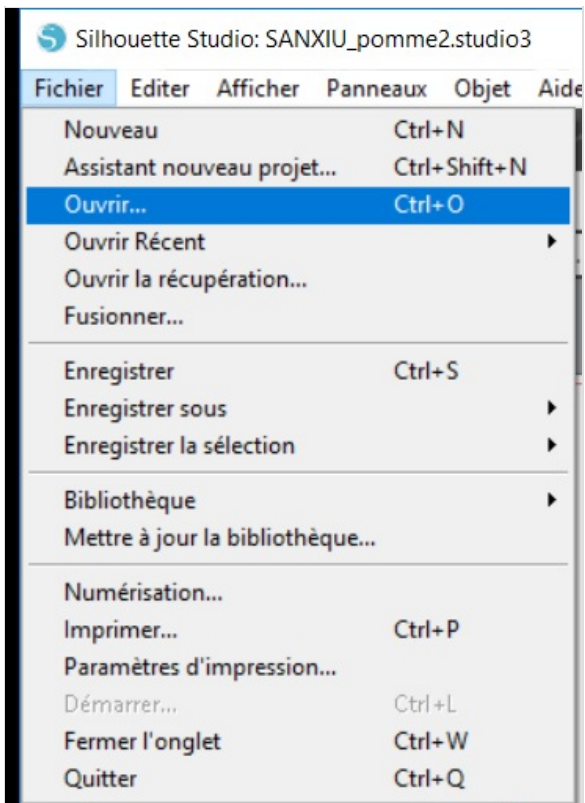
Étape 2 - Ouvrir le logiciel

- Ouvrir " Silhouette Studio "



Étape 3 - Création d'un nouveau fichier

- Menu : Fichier : Nouveau
- Mise en page : configurer la taille de sa matière
- Soit vous ouvrez un .dxf : aller à l'étape 5
- Soit vous partez d'une image : aller à l'étape 4

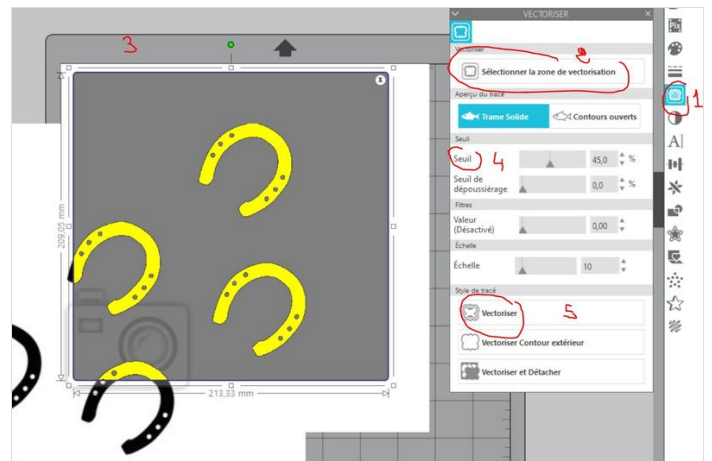


Étape 4 - Vectorisation d'une image avec Silhouette Studio

Préambule :

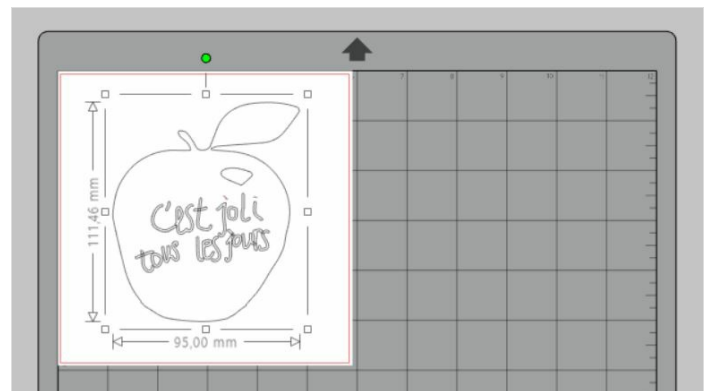
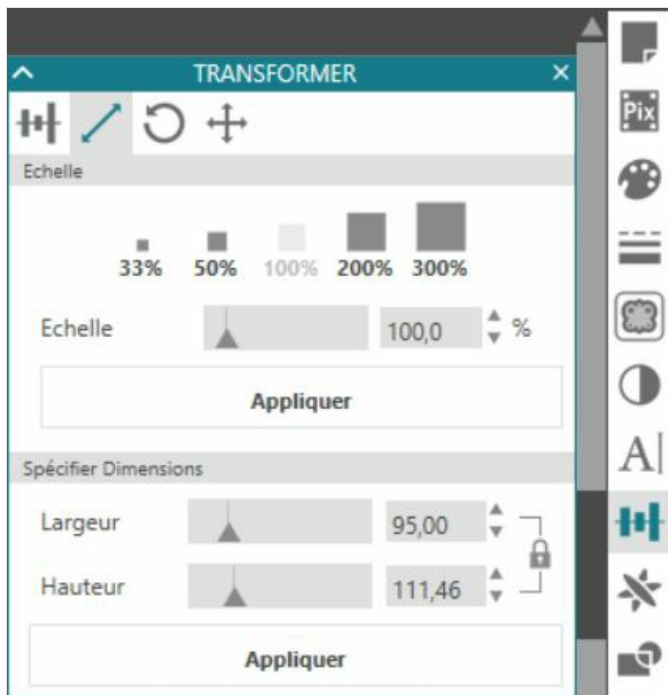
- Vectoriser signifie transformer une image composée de pixels en un dessin constitué de courbes mathématiques. Cela permet de zoomer une image à l'infini sans perte de qualité.
- Les images vectorisables sont des images simples, composées d'aplats de couleurs, sans dégradés. (logo monochrome, dessin au trait..)

- Ouvrez un Jpeg : menu : fichier : ouvrir
- Sélectionner l'image
- Aller à droite de l'écran et sélectionner le symbole en forme de papillon afin de vectoriser l'image
- Une fois la fenêtre ouverte, cliquer sur « Sélectionner la zone de vectorisation »
- Vous faite un rectangle autour de votre zone
- Vous régler "le seuil", cela permet de gérer la qualité de vos tracés
- Cliquer sur vectoriser en bas de la fenêtre
- Sortir l'image de référence du cadre



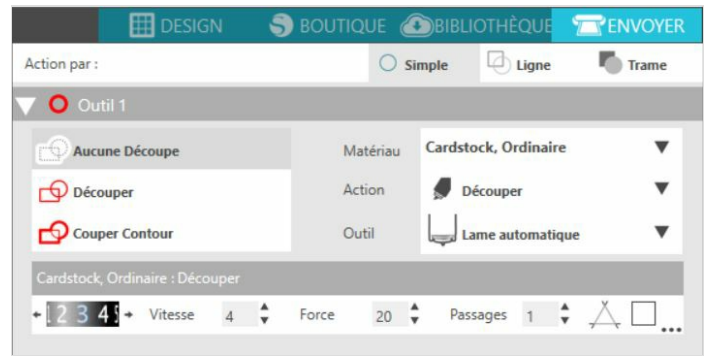
Étape 5 - Redimensionner et positionner le tracé

- En sélectionnant le tracé vous pouvez redimensionner votre dessin
- Positionner votre dessin en haut à gauche de votre page. Penser aux marge et à l'optimisation des chutes.
- En faisant clic droit : « scinder les tracés composite » vous pouvez dégroupier les éléments et ainsi modifier la composition de votre dessin



Étape 6 - Préparation de l'envoi

- Une fois que vous avez finalisé votre motif, vous allez en haut à gauche de l'écran, vous cliquez sur l'onglet « ENVOYER »
- Sélectionner : la découpe, et le matériaux (VINYLE, FLEX)
- Lorsque le matériaux est déterminé, il y a des réglages prédéfinis.
- Ensuite, le logiciel précise la profondeur de la lame.
- Cliquer sur " TEST " et vérifier que le matériau est bien découpé, modifier les paramètres si besoin.



Étape 7 - Mise sous tension du plotter

Préparation de la machine :

- Allumage : le bouton situé à droite de la Caméo

Étape 8 - Vérification de la profondeur de la lame

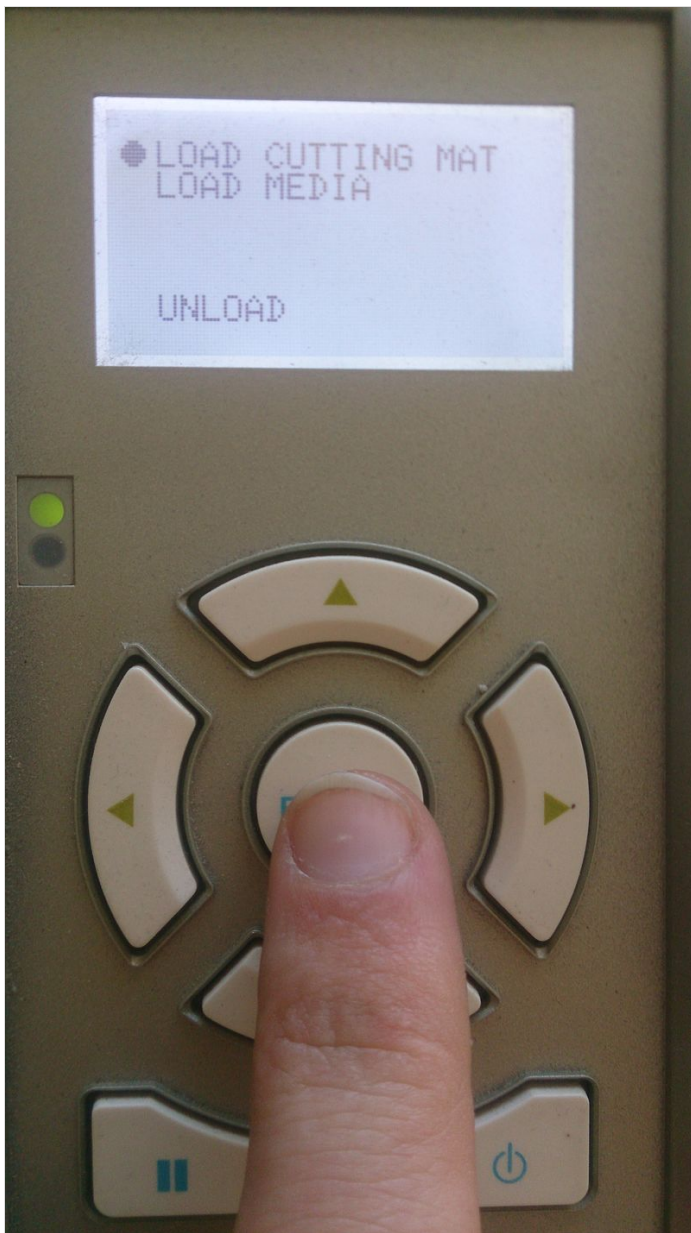
- Tourner la molette bleu vers la gauche pour désenclencher le serrage de la lame
- Retirer le bloc vers le haut
- Le repère rouge permet d'indiquer la profondeur de la lame : voir étape 6
- Pour la modifier, insérer le bloc de la lame dans ce trou, tourner vers la gauche pour augmenter la profondeur.
- Puis remettre la lame à sa place et tourner la molette bleu vers la droite.



Étape 9 - Chargement de la matière

- Charger le FLEX ou le VINYLE sur le tapis de coupe (en haut à gauche)
- Positionner le tapis de coupe avec la matière dans le plotter
- Aligner le tapis sur le trait à gauche
- Veiller à ce qu'il soit bien centré sous les galets d'entrainements
- Choisir « Load cutting Mat »





Étape 10 - Faire un test

- Cliquer sur test
- Vérifier que le matériau est bien découpé, modifier les paramètres si besoin

Étape 11 - Découpe

Revenez sur l'ordinateur : faite envoyer pour lancer votre découpe

Petite exception : Lorsque vous utilisez le FLEX, il ne faut pas oublier de mettre l'image en miroir.

Retourner dans l'onglet "Design" : sélectionner l'ensemble de votre dessin

Clic droit : miroir horizontal

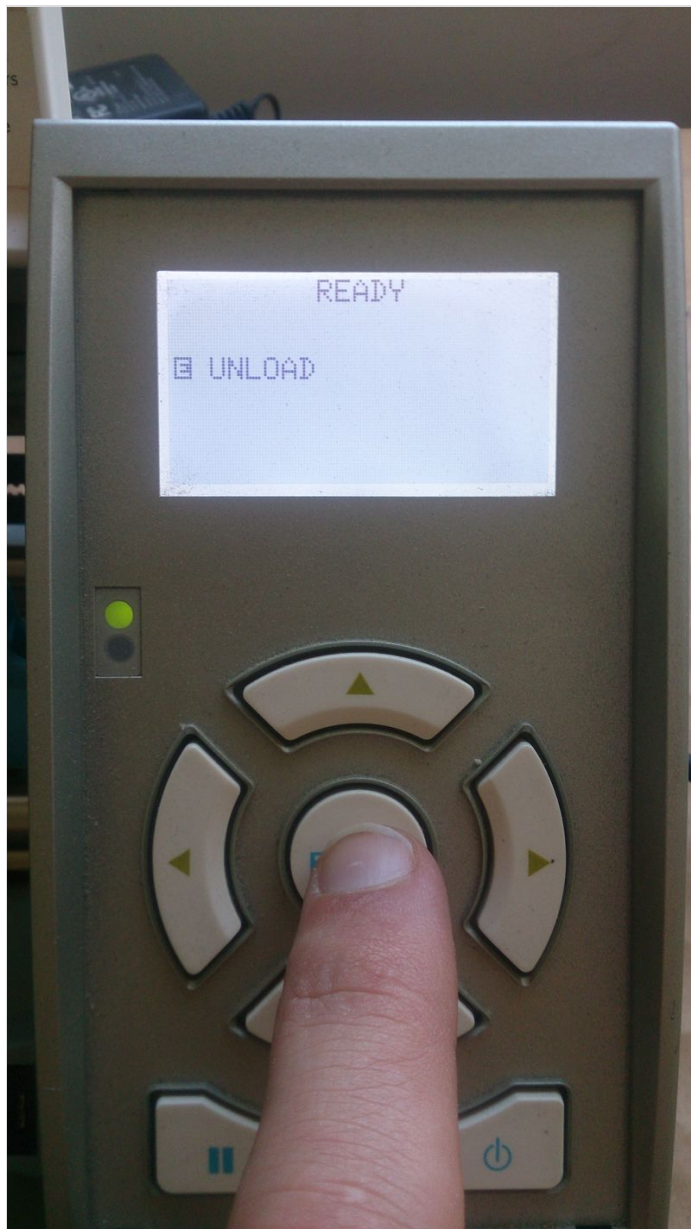
Et le tour est joué !



Étape 12 - Déchargement de la machine

Sur le plotter :

- Appuyer sur la touche "enter" pour décharger la matière : "Unload"



Notes et références

<https://www.youcarve.com/aide/contraintes-techniques>

<https://www.bistouille.fr/>

<http://www.123applications.fr/> (achat matières)

<https://www.creadhesif.com/> (achat machines)