



Flexi10



Sommario

1. Installazione del programma	1	4. Uso di DesignCentral	33
Requisiti di sistema consigliati	1	Visualizzazione di DesignCentral	33
Procedure di installazione	1	Scheda DesignCentral	33
Uso di Preference Manager	5	5. Uso di DesignEditor	37
Uso di Install Manager	5	Visualizzazione di DesignEditor	37
2. Preliminari	7	DesignEditor - scheda Livelli	37
Elementi di base del software	7	DesignEditor - scheda Oggetti	39
Modifica della visualizzazione	11	6. Selezione di oggetti.....	41
Cronologia delle operazioni	15	Selezione di oggetti con lo strumento Seleziona.....	41
Uso delle aree di lavoro	16	Selezione di oggetti compresi nell'ambito di un effetto.....	41
Immissione di valori numerici.....	16	Selezione di oggetti mediante il tasto TAB.....	42
Impostazione delle preferenze.....	17	Selezione di oggetti simili	42
Funzionalità dell'interfaccia Macintosh per l'utente	20	Selezione di oggetti dello stesso colore	42
Aiuto o Guida	20	Selezione di oggetti in base agli attributi	42
Chiusura del programma	20	Selezione di oggetti mediante DesignEditor.....	42
3. Uso dei file.....	22	Selezione di tutti gli oggetti.....	42
Creazione di nuovi documenti.....	22	Deselezione di tutti gli oggetti.....	42
Apertura dei file.....	22	Inversione della selezione	43
Importazione dei file.....	22	7. Ridisposizione degli oggetti.....	44
Salvataggio dei documenti.....	23	Ridimensionamento degli oggetti	44
Esportazione in un file.....	23	Movimento degli oggetti	45
Invio di un lavoro a EnRoute (solo per Windows)	23	Rotazione, inclinazione e riflesso degli oggetti.....	45
Invio di un lavoro per posta elettronica	23	Duplicazione di oggetti	47
Chiusura dei documenti	23	Uso della serializzazione automatica	49
File collegati e incorporati	24	Raggruppamento degli oggetti	50
Usare Oggetti OLE (solo per Windows).....	24	Composizione degli oggetti	51
Uso di Info lavoro	26	Mascheramento degli oggetti	52
Statistiche lavoro.....	26	Blocco degli oggetti	52
Ricerca di file	27	Modifica dell'ordine degli oggetti	53
Stima lavoro	27	Allineamento degli oggetti	53
Applicare i modelli.....	29	Distribuzione degli oggetti	54

Spaziatura degli oggetti	55	Modifica degli Attributi di testo mediante DesignCentral	85
Annidamento di oggetti	56	Modifica degli Attributi del testo mediante i punti di controllo	88
Annidamento della forma reale (solo Windows)	56	Modifica del testo	89
Ancoraggio degli oggetti	57	Selezione del testo	90
Eliminazione degli oggetti	57	Modifica degli attributi di testo	90
Elimina trasformazioni.....	58	Modifica delle impostazioni di testo predefinite	91
8. Uso dei colori	59	Trova e sostituisci.....	91
Modelli di colore disponibili	59	Controllo ortografico	92
Uso delle tavole dei campioni di colore.....	59	Commutazione da MAIUSCOLA a minuscola	93
Applicazione dei colori con il mixer colore	62	Modifica della crenatura	93
<i>Applicazione dei colori con il contagocce</i>	63	Interruzione e unione del testo	94
Definizione dei colori usando la finestra di dialogo		Modifica dell'orientamento del testo	94
Specifiche colore.....	64	Modifica della dimensione dei blocchi di testo	94
<i>Impostazione del colore di riempimento/traccia predefinito</i> ...	67	Operazioni con testi Braille.....	94
Impostazione del colore di sfondo/di primo piano.....	67	Operazioni con i codici a barre	95
Modifica delle librerie di colore esistenti	67	Operazioni con i caratteri speciali	96
Creazione di campioni di prova.....	68	Uso degli stili di testo.....	97
9. Uso di Editor riempimento/traccia	71	Preferenze di testo	98
Visualizzazione dell'Editor riempimento/traccia	71	Uso dei caratteri	99
Tipi di riempimento.....	71	12. Uso dei percorsi	101
Applicazione di Nessun riempimento a un oggetto.....	71	Creazione di tracciati.....	101
Applicazione a un oggetto di un riempimento in tinta unita....	71	Selezione di punti e segmenti	103
Applicazione a un oggetto di un riempimento a pattern.....	72	Uso di DesignCentral per modificare punti e segmenti	104
Applicazione di un riempimento sfumato a un oggetto	73	Direzione dei tracciati	105
Proprietà di modifica della traccia di un oggetto	75	Modifica dei tracciati.....	105
Applicazione della sovrastampa a oggetto	75	13. Uso di immagini bitmap.....	113
10. Uso delle forme	77	Uso di DesignCentral	113
Creazione di forme.....	77	Creazione di un bitmap	114
Modifica delle forme con DesignCentral	78	Cambiamento delle proprietà dei bitmap.....	115
Modifica delle forme mediante i punti di controllo	80	Uso della barra degli strumenti bitmap.....	117
Conversione di oggetti in forme	82	Definizione del comando Selezione	117
11. Uso del testo	83	Modifica dei bitmap	118
Creazione di un testo nuovo	83	Uso dei filtri.....	122

Tracciamento dei bitmap.....	125	<i>Uso di una chiave hardware su una LAN.....</i>	164
14. Uso degli effetti.....	129	19. Taglio del disegno.....	165
Funzionalità comuni.....	129	Impostazioni della finestra di dialogo Taglia/Plotta	165
Uso degli effetti combinati.....	129	Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Generale.....	165
Uso dell'effetto Profilo	131	Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Pannello	168
Utilizzo dell'effetto Ombra	133	Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Opzioni	171
Uso dell'effetto strisce.....	134	Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Avanzate	173
Uso dell'effetto distorsione	136	20. Stampa del disegno	175
Uso dell'effetto blending.....	137	Impostare la finestra di dialogo Rasterizza e stampa.....	175
Utilizzo dell'effetto lente	137	Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Generale.....	175
Uso dell'effetto Sottobase	138	Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Pannello.....	178
Utilizzo dell'effetto rifinitura	139	Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Avanzate.....	180
Uso del Trapping di colore	140	Finestra di dialogo Rasterizza e stampa - scheda	
Uso degli stili.....	141	Regolazione	183
Uso della funzione Taglio contorno.....	142	Impostazione delle opzioni driver	184
Uso di Riempimento incisione.....	143	Stampa con colori spot.....	185
15. Uso di misure ed etichette	152	Taglio contorno.....	185
Misura delle distanze	152	21. Incisione del disegno.....	189
Creazione di linee dimensionali	152	Impostazioni finestra di dialogo Incisione.....	189
Dimensionamento automatico degli oggetti	153	Finestra di dialogo Incisione – Scheda Generale.....	189
Dimensione a pagina	154	Finestra di dialogo Incisione – Scheda Pannello.....	191
Creazione di etichette	154	Finestra di dialogo Incisione – Scheda Opzioni	193
Modifica delle linee dimensionali	154	Appendice A – CODICI ASCII	197
16. Configurazione del sistema per la stampa a colori	156	Appendice B – Formati di file supportati	198
Impostazione dei profili di immissione	156	Importazione di file DXF AutoCAD	199
Impostazione dei profili per la visualizzazione	156	Esportazione di file PDF Adobe Acrobat	199
Selezione del tipo di rendering.....	157	Funzioni supportate del formato file Gerber	199
17. Stampa con una stampante desktop	158	Appendice C – Elenco delle caratteristiche.....	201
18. Collegamento a Production Manager o PhotoPRINT		Appendice D – Caratteristiche tracciato CASmate	203
Server.....	161	Uso del tracciato Bezier	203
Collegamento a Production Manager	161	Uso del tracciato curve migliorate	203
Collegamento a PhotoPRINT Server	162		

Usò del tracciato angoli migliorati	203
Usò della vettorizzazione della linea centrale	203
Usò della vettorizzazione dei colori.....	204
Appendice E – Tasti di scelta rapida.....	206
Indice analitico	207

Contratto di licenza software

Leggere attentamente le condizioni seguenti.

Questo contratto è vincolante per l'utente finale (sia esso un individuo o un ente) e SA International. In caso di discordanze con quanto espresso a seguire, restituire subito il prodotto. L'uso del programma indica l'accettazione da parte dell'utente delle condizioni sottoelencate.

Il programma per computer qui incluso denominato Software è concesso in licenza d'uso (non venduto) all'Acquirente, da SA International, per un utilizzo non esclusivo e non trasferibile, soggetto unicamente alle seguenti condizioni. SA International si riserva tutti i diritti non espressamente concessi all'acquirente. Non riferire a terzi alcuna informazione riservata riguardante il Software o SA International, né usare tali informazioni riservate a danno di SA International.

1. Licenza

Questo software è protetto dalla legge sui diritti d'autore degli Stati Uniti e dalle norme dei trattati internazionali. L'utente acconsente pertanto ad utilizzare il Software alla stregua di qualsiasi altro materiale garantito da copyright, come ad esempio un libro. La presente licenza concede all'utente gli specifici diritti sotto esposti:

(a) Effettuare una copia del Software in formato leggibile dalla macchina, per usarla esclusivamente a scopo di backup. Come condizione espressa di questa licenza, l'utente deve riportare su ogni copia la nota di copyright di SA International, così come qualsiasi altra nota di proprietà presente sulla copia originale fornita da SA International.

(b) Trasferire il Software ed i diritti concessi con questa Licenza ad un'altra persona unitamente ad una copia di questa Licenza e tutta la documentazione scritta che accompagna il Software, a condizione che venga data segnalazione scritta a SA International del trasferimento e che la persona ricevente legga e accetti le condizioni di questa Licenza.

(c) Usare questo Software solo su un computer; è tuttavia consentito trasferirlo su un altro computer, purché venga utilizzato da un solo utente su un solo computer ogni volta. "In Uso" significa caricato in una memoria temporanea (RAM) o permanente, (cioè un disco rigido, CD-ROM, od un qualsiasi altro strumento di registrazione) di un computer.

2. Limitazioni

NON è concesso distribuire copie del Software ad altri o trasferire elettronicamente il Software da un computer ad un altro su una rete. Non è consentito decompilare, decodificare, decifrare od altrimenti scomporre il Software ad una forma interpretabile dall'uomo. È vietato modificare, adattare, trasferire, noleggiare, concedere in locazione, prestare, rivendere per trarne profitto, distribuire, divulgare in rete o creare opere derivate basate sul Software o una qualsiasi sua parte.

3. Risoluzione del contratto

Questa Licenza è efficace fino alla sua risoluzione. La Licenza terminerà immediatamente se si viene meno all'adempimento di una delle sue norme. Alla risoluzione, si deve restituire il Software, e tutte le sue copie, a SA International, la Licenza può essere terminata in qualsiasi momento con questa procedura.

4. Osservanza della legge sull'esportazione

L'utente acconsente a non trasferire o esportare il Software né qualsiasi altro prodotto, in maniera diretta o indiretta, in qualsiasi altro Paese proibito alla luce delle disposizioni stipulate nel "United States Export Administration Act", o di altre leggi internazionali sull'esportazione regolamentata, e a non utilizzare il Software per scopi proibiti dalle norme o leggi vigenti.

5. Esonero delle responsabilità, rimedi e danni

In nessun caso SA International dovrà essere ritenuta responsabile per danni, incluso infrazione, perdita di dati, di profitti e costi di copertura o qualsiasi altro danno speciale, incidentale, fortuito o indiretto derivante dall'uso del programma, quale che sia la causa o il principio in base al quale si sono attribuite le responsabilità. Questa limitazione si applica anche qualora SA International e/o un suo rivenditore autorizzato siano stati avvisati della possibilità di tale danno. SA International NON ESPRIME ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, RIGUARDO AL SOFTWARE, E DISCONOSCE, SENZA LIMITAZIONE, QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA SULLA COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ A SCOPI PARTICOLARI. SA International non garantisce i driver per il plottaggio, la scansione o altri strumenti. Questi driver sono forniti ai nostri clienti solamente come servizio, e sono stati messi a punto sulla base delle informazioni che ci sono state fornite al momento dai produttori delle apparecchiature.

SA International declina ogni responsabilità per errori tipografici presenti nel software o nella documentazione.

6. Generalità

Per un utente finale facente parte del Governo USA, la licenza del Software comporta solo "DIRITTI LIMITATI", e la sua utilizzazione, divulgazione e duplicazione sono soggette alle disposizioni "Federal Acquisition Regulations" 52.227-7013(c)(1)(ii). Questa Licenza è stata strutturata secondo le leggi dello Stato della Pennsylvania, eccetto per quella serie di leggi riguardanti i conflitti di legge, se negli Stati Uniti, o per le leggi di giurisdizione pertinenti, se fuori degli USA. Se una qualsiasi condizione di questa Licenza è ritenuta contraria alla legge da un Foro competente, tale norma rimarrà pienamente efficace ed in vigore.

© Copyright 2006 SA International. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, registrata o trasmessa, sotto qualsiasi forma o da qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione od altro, senza il previo consenso scritto dell'editore. Stampato negli Stati Uniti d'America. Le informazioni di questo manuale sono soggette a modifiche senza obbligo di preavviso e non rappresentano un impegno vincolante per SA International.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-PRO, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop e/o altri prodotti SA International referenziati in questo ambito sono marchi commerciali o marchi registrati di SA International. Illustrator è un marchio registrato di Adobe Systems Incorporated. FreeHand è un marchio registrato della Macromedia Corporation. CorelDRAW! è un marchio commerciale di Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, e Macintosh sono marchi registrati di Apple Computer, Inc. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation. I nomi, menzionati in

questa sede, di reali ditte e prodotti possono essere marchi commerciali e/o marchi registrati dei rispettivi titolari. Adobe® è un marchio commerciale di Adobe Systems Incorporated o delle sue consociate e può essere registrato in talune giurisdizioni. PostScript® è un marchio commerciale di Adobe Systems Incorporated o delle sue consociate e può essere registrato in alcune giurisdizioni.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518 (USA)

Contratto di licenza per gli utenti di Adobe® Configurable PostScript® Interpreter e Programmi font codificati

1. Il Concessionario di licenza concede al Beneficiario di licenza una licenza secondaria non esclusiva, soggetta al Paragrafo 7 qui di seguito ed alle altre norme di cui (a) per usare il CPSI Application Object ("software") esclusivamente per gli scopi interni del Beneficiario di licenza in un'unità centrale singola di elaborazione ("CPU"), con schermo associato opzionale avente risoluzione di meno di 150 punti per pollice, e, opzionalmente, connesso ad uno strumento singolo o multiplo ("Computer"); (b) per usare i programmi codificati digitalmente e leggibili su macchina ("Programmi font") forniti dal Concessionario di licenza in un formato criptato speciale ("Programmi font codificati") ed identificati qui di seguito per riprodurre e mostrare progetti, stili, pesi e versioni di lettere, numerali, caratteri e simboli ("Caratteri tipografici") esclusivamente per il lavoro abituale del Beneficiario di licenza o per scopi personali sul Sistema Computer; e (c) per usare i marchi commerciali utilizzati dal Concessionario di licenza per identificare i Programmi font codificati ed i Caratteri tipografici da li riprodotti ("Marchi commerciali"). Il Beneficiario di licenza può cedere i suoi diritti di Contratto ad un ulteriore Beneficiario di licenza di tutti i diritti di Beneficiario di licenza, titolo ed interesse a tale Software e Programmi font codificati, a condizione che il Concessionario di licenza sia d'accordo a vincolarsi a tutti i termini e condizioni di questo Contratto.

2. Il Beneficiario di licenza riconosce che il Software, Programmi font codificati, Caratteri tipografici e Marchi commerciali sono di proprietà del Concessionario di licenza e dei suoi fornitori. Il Beneficiario di licenza è d'accordo nel mantenere il Software ed i Programmi font codificati nella riservatezza, mostrando il Software ed i Programmi font codificati solo ad addetti autorizzati, necessitanti di utilizzare il Software ed i Programmi font codificati come permesso da questo Contratto e di prendere tutte le precauzioni del caso per impedire l'accesso ad altre persone.

3. Il Beneficiario di licenza non farà o non ha fatto, o permesso di fare, copie del Software o dei Programmi font codificati o di loro parti, eccetto se necessario per l'uso in un singolo Sistema di Computer qui di seguito. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che ognuna di tali copie conterrà gli stessi avvisi di proprietà che appaiono sul Software o sui Programmi font codificati.

4. Ad eccezione di quanto esposto sopra, questo Contratto non concede al Beneficiario di licenza diritti a brevetti, diritti d'autore, segreti commerciali, Marchi commerciali (registrati o meno), od ogni qualsiasi altro tipo di diritto, franchise, licenza riguardo al Software, Programmi font codificati, Caratteri tipografici, o Marchi commerciali. Il Beneficiario di licenza non adatterà od utilizzerà nessun marchio commerciale che ha possibilità di essere simile o di confondersi con quello del Concessionario di licenza o di qualsiasi dei suoi fornitori od intraprendere una qualsiasi azione che danneggi o riduca i diritti sul marchio commerciale del Concessionario di licenza o dei suoi fornitori. I Marchi commerciali possono essere usati solamente per identificare gli stampati prodotti dai Programmi font codificati. Su

ragionevole richiesta del Concessionario di licenza, il Beneficiario di licenza deve fornire campioni di ogni carattere tipografico identificato da un marchio commerciale.

5. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che non tenterà di modificare, smontare, decifrare o di usare ingegneria inversa sul Software od i Programmi font codificati.

6. Il Beneficiario di licenza riconosce che le leggi e le regole degli Stati Uniti limitano l'esportazione e la riesportazione di beni e dati tecnici di origine degli Stati Uniti, incluso il Software od i Programmi font codificati. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che non esporterà o riesporterà il Software od i Programmi font codificati sotto qualsiasi forma senza adeguato permesso degli Stati Uniti e dei governi stranieri. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che i suoi obblighi derivanti da questo paragrafo permarranno e continueranno dopo ogni terminazione od esaurimento dei diritti sanciti da questo Contratto.

7. Il Software in oggetto, dato in licenza, può essere usato per generare schermate su un singolo Sistema di Computer avente una risoluzione dello schermo di meno di 150 punti per pollice e di generare stampe su uno strumento di stampa associato. Il Beneficiario di licenza acconsente a non usare il Software, direttamente od indirettamente, (i) per generare immagini bitmap su uno schermo con una risoluzione di 150 punti per pollice o più, (ii) per generare Caratteri tipografici per uso che non sia con un solo Computer, o (iii) per generare stampe su uno strumento di stampa che non sia quello designato dal Concessionario di licenza all'uso con il Software sul Computer. Ogni inadempienza del Beneficiario di licenza a queste norme costituisce un'infrazione al presente Contratto per utente finale.

8. NÉ IL CONCESSIONARIO DI LICENZA, NÉ UNO DEI SUOI RAPPRESENTANTI, CONFERISCE AL BENEFICIARIO DI LICENZA O AD ALTRI ALCUNA GARANZIA O RAPPRESENTANZA PER CONTO DELLE PERSONE FORNITRICI DEL CONCESSIONARIO DI LICENZA STESSO.

9. Il Beneficiario di licenza è a conoscenza che Adobe Systems Incorporated, una società californiana ubicata a 345 Park Avenue, San José, CA 95110-2704 ("Adobe") è una terza persona beneficiaria di questo Contratto nella misura in cui questo Contratto contiene clausole che si riferiscono all'uso, da parte del Beneficiario di licenza del Software, dei Programmi font codificati, dei Caratteri tipografici e dei Marchi commerciali qui sotto concessi in licenza. Tali clausole sono espressamente stilate a beneficio di Adobe e possono essere applicate da Adobe in aggiunta al Concessionario di licenza.

10. Adobe PostScript Interpreter include un'integrazione di LZW concessa in licenza con brevetto USA 4.558.302. Adobe® PostScript® Interpreter, anche indicato come CPSI, è fornito nelle condizioni in cui si trova. SA International declina ogni responsabilità per qualsiasi danno derivante dall'uso del programma comunque generatosi e in base a qualunque presunzione di responsabilità.

1. Installazione del programma

Di seguito sono fornite le istruzioni per l'installazione del programma. Con un'installazione tipica il software di editoria grafica verrà installato insieme a Production Manager, Installatore Password e altri componenti.

È possibile installare il software di editoria grafica su un sistema senza dover installare contemporaneamente Production Manager. Ciò risulta utile se si desidera ad esempio collegare un computer alle periferiche di uscita in una zona del laboratorio mentre il lavoro di disegno avviene in un'altra zona. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di una chiave hardware su una LAN" a pagina 164.

Requisiti di sistema consigliati

Prima di iniziare l'installazione del programma, leggere in basso i requisiti hardware. Per ottenere prestazioni ottimali, è opportuno che il sistema adottato risponda ai requisiti elencati. I sistemi con processori più veloci, maggiore quantità di memoria e di spazio sul disco rigido consentono la gestione di documenti di grandi dimensioni e tempi di elaborazione più contenuti.

	Windows
Processore	Intel Pentium III per Windows XP e 2003 Server Processore Intel Pentium IV per Windows Vista
RAM	1 GB
Spazio disco per l'installazione	400 MB
Capacità disco	4 GB
Sistema operativo	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
Monitor	Risoluzione schermo 1152 x 864 con colore a 16 bit
Altro	Unità DVD Connettore USB per la chiave hardware

	Connettore per l'unità di stampa
	Connessione a Internet

Procedure di installazione

Installazione Softkey

Il programma non funziona senza Softkey o la chiave di protezione hardware, nota anche come "dongle". La chiave impedisce il furto del programma e il suo riutilizzo illecito e la copia illegale).


Softkey non richiede una chiave hardware e dà una maggiore flessibilità nella licenza, in quanto consente di trasferire la licenza software su un altro computer. Per ulteriori informazioni, vedere Trasferimento della licenza software mediante Softkey.

Softkey si connette a Internet ogni 30 giorni per verificare nuovamente la validità dell'attivazione. Se Softkey non è in grado di connettersi a Internet entro un periodo di 30 giorni, si riceverà un messaggio che avvisa che sarà possibile utilizzare il software solo per ulteriori 10 giorni senza connessione a Internet.

Se non si dispone di collegamento a Internet larga banda, rivolgersi all'Assistenza SAi per acquistare una chiave hardware.

Trasferimento di una licenza software mediante Softkey

Softkey consente di trasferire la licenza software su un altro computer disattivando quella su un computer e attivandola su un altro.

1. Nel menu **?**, portare il mouse su **Registrazione** e selezionare **Trasferisci licenza**.
2. Fare clic su **Sì** per disattivare la licenza software sul computer che esegue attualmente il software.
 È possibile riattivare la licenza su un altro computer o sullo stesso computer.
3. Prendere nota dell'ID di registrazione e fare clic su **OK**.

4. Installare il software sul computer sul quale si desidera trasferire la licenza. Per ulteriori informazioni, vedere Installazione del software.
 - a. In caso di difficoltà nel trasferimento della licenza, rivolgersi all'Assistenza SAI.

Avviso aggiornamento automatico

Il programma può controllare periodicamente eventuali aggiornamenti del software.

Gli aggiornamenti automatici sono disponibili solo per Softkey.

Per ulteriori informazioni, vedere Preferenze – scheda Generale o Impostazione delle preferenze dell'applicazione in Production Manager.

Installazione di una chiave hardware

Il programma non funziona senza Softkey o la chiave di protezione hardware, nota anche come “dongle”. La chiave impedisce il furto del programma e il suo riutilizzo illecito e la copia illegale).

La chiave hardware deve essere connessa al computer ogni volta che si utilizza il programma.



Chiave hardware Sentinel

Solo il server richiede una chiave hardware; non le workstation client.

1. Spegner il computer.
2. Inserire la chiave hardware nella porta USB.
3. Accendere il computer.

Controllo degli aggiornamenti

Per controllare gli aggiornamenti del programma, nel menu **Guida**, fare clic su **Controlla aggiornamenti**.

Installazione del programma (Windows)


Per installare il programma, occorre disporre dei privilegi di amministratore. Per installare il programma, occorre disporre dei privilegi di amministratore o di utente avanzato. Vedere la guida utente di Windows per ulteriori dettagli.

Prima di utilizzare il software, si consiglia di convertire i settaggi .ptf di una versione precedente del software nel nuovo formato di profilo di output (.icc). Per ulteriori informazioni, vedere Conversione di settaggi legacy.

1. Disinstallare qualsiasi versione precedente del software.
2. Inserire il CD di installazione.
3. Selezionare una lingua e fare clic su **OK**.
4. Fare clic su **Avanti**.
5. Leggere il Contratto di licenza software e selezionare **Accetto le condizioni del contratto di licenza** e fare clic su **Avanti** per accettare.
6. Se non si dispone di una versione precedente del programma installata sul computer, saltare al passaggio successivo.

Se invece si dispone ancora di una versione precedente del programma installata sul computer, verrà richiesto di sovrascrivere l'installazione esistente. Fare clic su **Sì** per sovrascrivere qualsiasi precedente installazione del programma.
7. Selezionare le caratteristiche del programma che si desidera installare e fare clic su **Avanti**:
 - Selezionare **SAI Production Suite** per installare il software.
 - Selezionare **Campioni** per installare i file campione.
 - Selezionare **Installa profili ICC** per installare i profili.
 - Selezionare **SafeNet Sentinel System Driver** per installare il driver software di questa chiave. Se non si utilizza questo tipo di chiave, non è necessario installarne il driver.

- a. Per cambiare la cartella di destinazione predefinita, fare clic su **Sfoggia** e scegliere una nuova cartella di destinazione.
- b. Per verificare che l'unità che si sta installando disponga di sufficiente spazio per l'installazione:
 - i. Fare clic su Spazio disco.
 - ii. Dal menu a discesa, selezionare l'unità sulla quale si desidera eseguire l'installazione e verificare che vi sia spazio sufficiente per l'installazione.
 - iii. Fare clic su OK.

 L'unità di installazione cambia su quella selezionata quando si fa clic su **OK**.

8. Selezionare la cartella Programmi in cui appare il collegamento del programma. Viene creata automaticamente una nuova cartella per il prodotto.
9. Fare clic su **Avanti** per installare il software.
10. Una volta terminata l'installazione, si aprirà **Install Manager**.

Install Manager consente di eseguire una versione dimostrativa di qualsiasi prodotto disponibile o di immettere una password per accedere al software e a qualsiasi caratteristica opzionale. Per ulteriori informazioni, vedere Uso di Install Manager.

11. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Selezionare **Esegui come demo** per eseguire una versione dimostrativa di qualsiasi prodotto disponibile in qualsiasi lingua disponibile.
 - Immettere una password, quindi selezionare un prodotto dall'elenco **Prodotto** e una lingua dall'elenco **Lingua**. Utilizzare il pulsante **Aggiungi** per immettere qualsiasi password aggiuntiva nella sezione Password opzionale per sbloccare le caratteristiche opzionali.

Password La password dell'applicazione principale.


Password opzionale Se si sono acquistate altre opzioni, immettere le password opzionali in questo campo per aggiornare il programma.

12. Fare clic su **Fine**.

13. Selezionare le icone e le preferenze che si desidera installare:

- Selezionare l'opzione **Installa sul desktop** per installare un collegamento del programma sul desktop.
- Selezionare l'opzione **Installa su elementi di esecuzione automatica** per installare un collegamento del programma sulla cartella Esecuzione automatica del menu Start. In questo caso, il programma si avvia automaticamente a ogni avvio del sistema operativo e rimane in esecuzione ridotto a icona nella barra delle applicazioni di Windows.
- Selezionare la casella di controllo **Annulla le preferenze precedenti dell'applicazione** per annullare le preferenze oppure deseleggerla per conservarle.

14. Fare clic su **OK**.

 Per impedire che il programma si apra automaticamente durante l'avvio del computer, vedere Impostazione del software per evitare il caricamento automatico per ulteriori informazioni.

Disinstallazione del software

Scegliere il sistema operativo dai collegamenti seguenti e attenersi alle istruzioni per disinstallare il programma.

Disinstallazione del software per Windows Vista

1. Per uscire dal programma, selezionare **Esci** nel menu **File** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del programma sulla barra delle applicazioni e selezionare **Esci**.
2. Se il Pannello di controllo di Windows Vista Control si visualizza con l'impostazione Classica, fare doppio clic su **Programmi e funzioni**. Altrimenti, fare clic su **Disinstalla un programma** da **Programmi**.
3. Selezionare il programma dall'elenco e fare clic sul pulsante **Disinstalla**.
4. Fare clic su **Continua** per disinstallare il software.
5. Scegliere se si desidera eliminare i file definiti dall'utente e fare clic su **Avanti**.


Selezionando questa opzione si rimuove qualsiasi file creato nel programma, quali settaggi, lavori o profili.

6. Fare clic su **Fine**.

7. Eliminare dal disco rigido la cartella di installazione del programma (ad esempio, **C:\Program Files\[Software]**), quindi svuotare il cestino di Windows.

Disinstallazione del software per Windows XP


1. Per uscire dal programma, selezionare **Esci** nel menu **File** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del programma sulla barra delle applicazioni e selezionare **Esci**.
2. Se il Pannello di controllo di Windows XP si visualizza con l'impostazione Classica, fare doppio clic su **Installazione applicazioni**. Altrimenti, fare clic su **Cambia/Rimuovi programmi**.
3. Selezionare il programma nell'elenco e fare clic sul pulsante **Rimuovi**.
4. Scegliere se si desidera eliminare i file definiti dall'utente e fare clic su **Avanti**.

 Selezionando questa opzione si rimuove qualsiasi file creato nel programma, quali settaggi, lavori o profili.

5. Fare clic su **Fine**.
6. Eliminare dal disco rigido la cartella di installazione del programma (ad esempio, **C:\Program Files\[Software]**), quindi svuotare il cestino di Windows.

Disinstallazione del software per Windows 2003

1. Per uscire dal programma, selezionare **Esci** nel menu **File** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del programma sulla barra delle applicazioni e selezionare **Esci**.
2. Nel Pannello di controllo di Windows, selezionare **Installazione applicazioni**.
3. Selezionare il programma nell'elenco e fare clic su **Rimuovi**.
4. Scegliere se si desidera eliminare i file definiti dall'utente e fare clic su **Avanti**.

 Selezionando questa opzione si rimuove qualsiasi file creato nel programma, quali settaggi, lavori o profili.

5. Fare clic su **Fine**.

6. Eliminare dal disco rigido la cartella di installazione del programma (ad esempio, **C:\Program Files\[Software]**), quindi svuotare il cestino di Windows.

Installazione del software (Macintosh)

Per installare il programma attenersi alla seguente procedura:

1. Inserire il CD di installazione.
2. Fare doppio clic sull'icona **Installer**.
3. Attenersi alle istruzioni visualizzate sullo schermo per installare l'applicazione.
4. Inserire la chiave hardware nella porta.

Quando si installa il driver della chiave hardware USB, il LED integrato nella chiave si illumina. L'installazione del driver USB avviene automaticamente durante la procedura d'installazione del software.

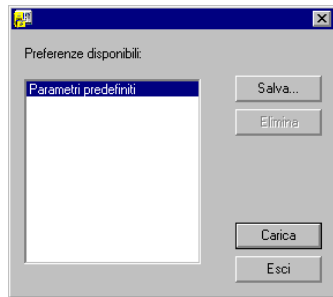
Attenersi alla seguente procedura per installare i profili di colore ICC per le stampanti in dotazione:

1. Inserire il CD ICC Profile.
2. Fare doppio clic sull'icona **Installer** nella propria lingua.
3. Attenersi alle istruzioni visualizzate sullo schermo per installare i profili ICC per le stampanti.

Disinstallazione del software (Macintosh)

1. Uscire dal programma selezionando **Chiudi** nel menu **File**.
2. Trascinare l'icona del programma dal desktop al cestino.
3. Trascinare la cartella in cui era installato il software nel cestino.
4. Svuotare il cestino.

Uso di Preference Manager



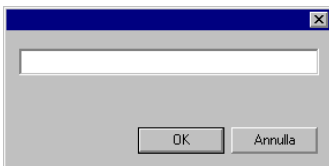
Preference Manager è un programma di utilità che consente di salvare tutte le impostazioni del software in un file, incluse le impostazioni di tutte le periferiche di uscita, delle proprietà di impostazione, delle proprietà dei lavori predefiniti e delle preferenze di tutte le applicazioni.

Non è possibile caricare un set di preferenze mentre il software di progettazione o Production Manager è in esecuzione. È possibile salvare le preferenze in qualsiasi momento.

Salvataggio di un set di preferenze

Per salvare il set corrente di impostazioni in un file:

1. Eseguire **Preference Manager**.
2. Fare clic su **Salva**.



3. Digitare il nome del set di preferenze nel campo e fare clic su **OK**.

Caricamento di un set di preferenze

Per ricaricare un set di preferenze salvato in precedenza:

1. Uscire dal programma.
2. Eseguire **Preference Manager**.
3. Selezionare il set di preferenze che si desidera caricare.

4. Fare clic su **Carica**.

Ripristino del software al suo stato originale

Le impostazioni predefinite del software sono memorizzate nel set di preferenze **Predefinito**. Ripristinare il programma al suo stato predefinito può essere particolarmente utile durante la risoluzione di qualsiasi problema che si potrebbe sperimentare con il programma.

Il caricamento di questo set di preferenze elimina l'impostazione della periferica di uscita in Production Manager.

Per cancellare le preferenze memorizzate nel sistema:

1. Uscire dal programma.
2. Eseguire **Preference Manager**.
3. Selezionare **Predefinito**.
4. Fare clic su **Carica**.

Uscita da Preference Manager

Per uscire da Preference Manager, fare clic su **Esci**.

Uso di Install Manager

Install Manager consente di eseguire una versione dimostrativa di qualsiasi prodotto disponibile o di immettere una password per accedere al software e a qualsiasi caratteristica opzionale.

Per accedere a Install Manager, sfogliare il menu **Start** di Windows, selezionare la cartella del programma e fare clic su **Install Manager**.

Install Manager è basato sull'applicazione Password di installazione.

1. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Selezionare **Esegui come demo** per eseguire una versione dimostrativa di qualsiasi prodotto disponibile in qualsiasi lingua.
 - Immettere una password, quindi selezionare un prodotto dall'elenco Prodotto e una lingua dall'elenco Lingua. Utilizzare il pulsante **Aggiungi** per immettere qualsiasi password aggiuntiva nella sezione Password opzionale per sbloccare le caratteristiche opzionali.

- Password** La password dell'applicazione principale.
- Password opzionale** Se si sono acquistate altre opzioni, immettere le password opzionali in questo campo per aggiornare il programma.
2. Fare clic su **Fine**.
 3. Selezionare le icone e le preferenze che si desidera installare:
 - Selezionare l'opzione **Installa sul desktop** per installare un collegamento del programma sul desktop.
 - Selezionare l'opzione **Installa su elementi di esecuzione automatica** per installare un collegamento del programma sulla cartella Esecuzione automatica del menu Start. In questo caso, il programma si avvia automaticamente a ogni avvio del sistema operativo e rimane in esecuzione ridotto a icona nella barra delle applicazioni di Windows.
 - Selezionare la casella di controllo **Annulla le preferenze precedenti dell'applicazione** per annullare le preferenze oppure deselegzionarla per conservarle.
 4. Fare clic su **OK**.

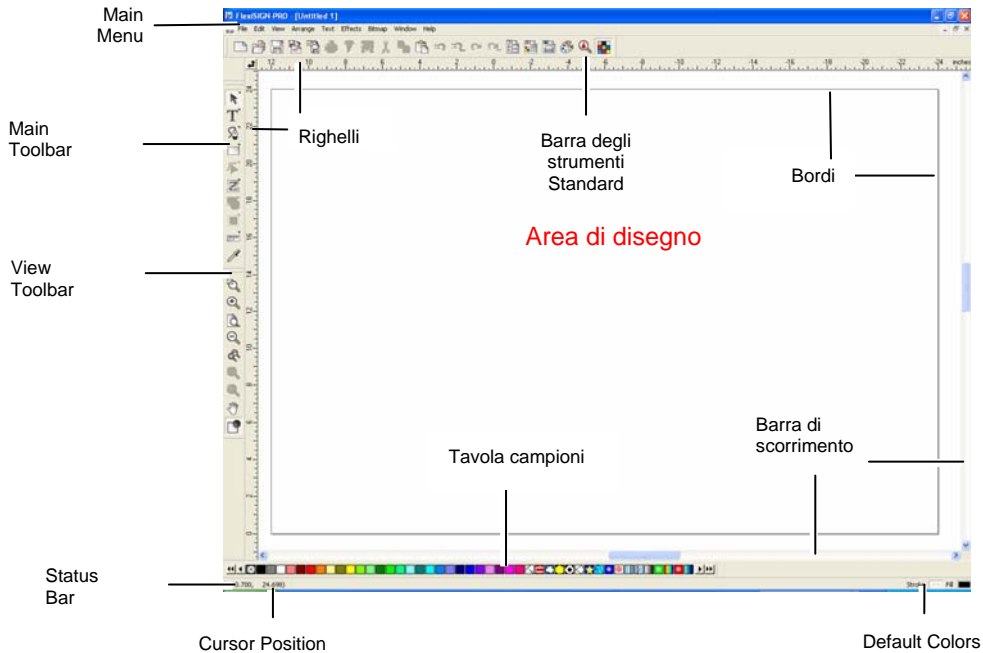
Aggiunta di password supplementari

Per aggiungere ulteriori password per lo sblocco di funzioni opzionali:

1. Aprire il menu **Start** di Windows e selezionare la cartella del programma, quindi fare clic su **Gestione installazione**.
2. Per aggiungere ulteriori password alla sezione Password opzionale, fare clic sul pulsante **Aggiungi** e immettere la password nella finestra di dialogo.
3. Terminata l'operazione, la password apparirà nell'elenco nel campo Password opzionale.

2. Preliminari

L'illustrazione sottostante mostra alcuni degli elementi base del programma:



Elementi di base del software

Barre degli strumenti

Le barre degli strumenti sono gruppi di comandi raccolti per tipo di funzione.



Barra degli strumenti Standard

Per visualizzare o nascondere la barra degli strumenti:

Nel menu **Visualizza**, selezionare **Barre strumenti**.

1. Selezionare o deselegionare la barra degli strumenti da visualizzare o nascondere.



 O, in Windows:

2. Fare clic con il tasto destro nell'area che circonda quella riservata al disegno ove sono ancorate le barre degli strumenti.
3. Nel menu, selezionare o deselegionare la barra degli strumenti da visualizzare o nascondere.

Si può nascondere una barra degli strumenti facendo clic sul pulsante **Chiudi** in alto a destra nella barra.

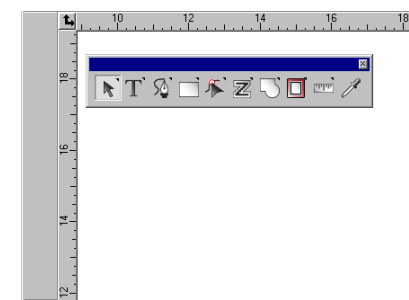
In Windows, le barre degli strumenti sono ancorate o fluttuanti. Le barre ancorate sono posizionate in punti stabiliti intorno all'area di disegno. Le barre fluttuanti possono essere posizionate ovunque nell'area di disegno. Si può disancorare una barra, trasformandola in barra fluttuante e poi riporla in un punto qualsiasi dell'area di disegno. Le barre del Macintosh sono sempre fluttuanti.

Per disancorare una barra:

- Trascinarla fuori dalla sua posizione. (Non trascinare i pulsanti).

 - Fare clic due volte sulla barra. (Non fare clic sopra i pulsanti).

- Trascinare o fare clic due volte sui pulsanti non ancora né di disancora la barra.

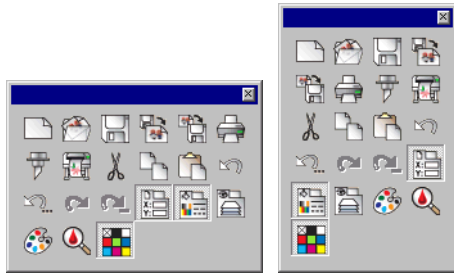


Barre ancorate



Barra disancorata

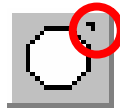
Le dimensioni della barra fluttuante possono essere modificate trascinandone i bordi.



Barra standard in diverse forme

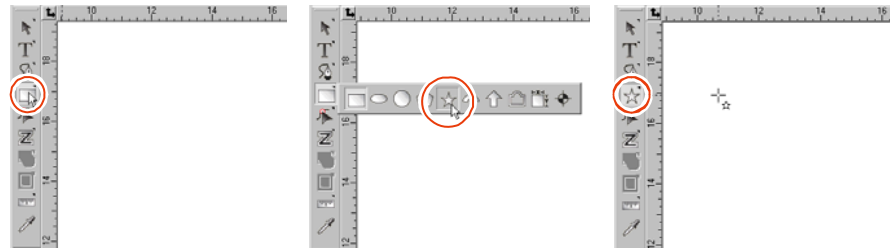
Le dimensioni della barra fluttuante possono essere modificate trascinandone i bordi.

Quando un pulsante presenta un piccolo triangolo nell'angolo superiore destro, fa parte di una palette di pulsanti tear-off (di scelta rapida flottanti).



Per usare gli strumenti di una palette tear-off:

1. Fare clic una volta sul pulsante e trascinarlo leggermente in modo da visualizzare la palette intera.
2. Una volta visualizzata la palette, selezionare il pulsante desiderato e rilasciare il pulsante del mouse, il pulsante selezionato rimane visualizzato, si può anche trascinare fuori la palette intera e rilasciare il pulsante del mouse sull'area di disegno.



Palette originale

Trascinare la palette flottante e selezionare un pulsante

Il nuovo pulsante rimane visualizzato

Menu

I menu sono comandi raggruppati in relazione ai tipi di operazioni che abilitano.



Tasto rapido

Permette di selezionare un comando tramite la tastiera.

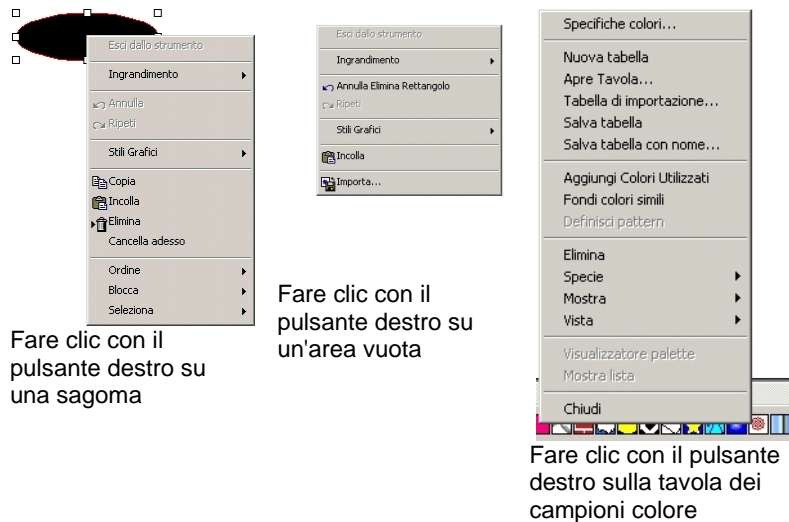
Ellissi (...)

Se si seleziona il comando, verrà visualizzata una finestra di dialogo

Indicatore di sottomenu

Indica la presenza di un sottomenu

Facendo clic sul pulsante destro del mouse su un elemento del software, appare un menu contestuale. Tale menu sarà relativo all'elemento sul quale si è fatto clic.



Fare clic con il pulsante destro su una sagoma

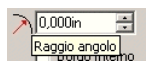
Fare clic con il pulsante destro su un'area vuota

Fare clic con il pulsante destro sulla tavola dei campioni colore

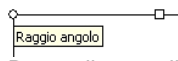
Suggerimenti

Tutti i comandi che possono essere trascinati sono accompagnati da un'etichetta che ne descrive la funzione. Le descrizioni comandi appaiono talvolta nella parte bassa dello schermo.

Per visualizzare un suggerimento, posizionare il puntatore sopra l'oggetto, comando o campo per alcuni secondi.



Campo numerico con descrizione comandi



Punto di controllo con descrizione comandi



Pulsante con descrizione comandi

Area di disegno

L'area di disegno è l'area bianca all'interno della schermata del programma. Ha un margine che delimita e definisce la misura del substrato. La dimensione dell'area di disegno non limita la misura del disegno né impone una posizione determinata per il disegno in uscita.

I margini possono essere posizionati all'interno dell'area di disegno e si usano per allineare e distribuire gli oggetti all'interno dell'area stessa. È possibile cambiare la dimensione e il colore dell'area di disegno e mostrare o nascondere i bordi. Vedere

"DesignCentral - scheda Documento" a pagina 33 per ulteriori informazioni su come impostare le proprietà del documento.

Tavola campioni

Le tavole dei campioni colore includono un gruppo di colori di base, sfumature e pattern che possono essere applicati agli oggetti del disegno. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso delle tavole dei campioni di colore" a pagina 59.

Per (dis)attivare le tavole dei campioni, selezionare **Tavola campioni** nel menu **Visualizza**. In questo modo le tavole campione nascoste volutamente torneranno ad essere visibili.

Righelli e griglie

I righelli sono visualizzati lungo il lato superiore e sinistro dello schermo e assistono l'operatore durante la misurazione e l'allineamento degli oggetti. Man mano che si sposta il puntatore nell'area di disegno, un piccolo marcatore per ciascun righello segue i movimenti del puntatore. Le coordinate della posizione del puntatore sono visualizzate nell'angolo sinistro della schermata.

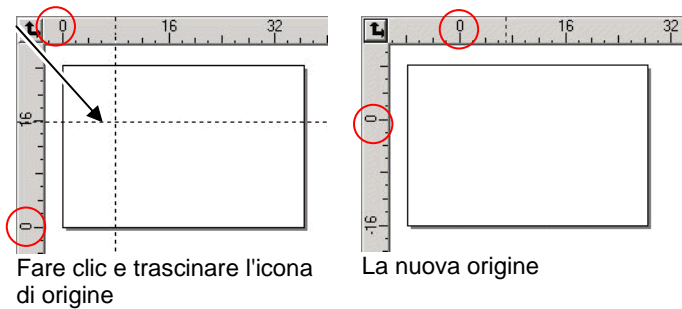
Per mostrare o nascondere i righelli, nel menu **Visualizza**, selezionare **Mostra** e fare clic su **Mostra righelli**.

Le Griglie, come i righelli, sono di aiuto per allineare gli oggetti all'interno dell'area di disegno. Le griglie appaiono come una serie di linee in orizzontale e verticale all'interno dell'area di disegno e non saranno visibili in uscita.

Per mostrare o nascondere le griglie, nel menu **Visualizza**, selezionare **Mostra** e fare clic su **Mostra griglia**.

Righelli, griglie e qualsiasi altro valore numerico che rappresenti una lunghezza si conformano all'unità di misura definita nel programma. Per cambiare unità di misura, fare clic con il tasto destro su un righello e selezionare la nuova unità. In ambiente Macintosh, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse sui righelli.

Come impostazione predefinita, l'origine dei righelli è collocata nell'angolo sinistro in basso dell'area di disegno. Per cambiare l'origine, fare clic e trascinare l'icona di origine nell'angolo superiore sinistro della schermata.



La posizione di origine si può modificare anche usando la finestra di dialogo Impostazioni righelli e griglia. Per visualizzare questa finestra di dialogo:

- Fare doppio clic sull'icona **Origine** nell'angolo superiore sinistro dell'area di disegno



- Nel menu **Visualizza**, selezionare **Righelli e griglia**.

La finestra di dialogo Righelli e griglia è composta di due schede, **Righelli** e **Griglia**. Per selezionare una Scheda, fare clic sulle etichette in cima alla finestra di dialogo.

Nella scheda **Righelli** si possono effettuare le seguenti modifiche:

- Origine** Immettere le coordinate X, Y della nuova origine.
- Orientamento** Fare clic su uno di questi pulsanti per cambiare l'orientamento delle coordinate nei righelli X, Y.
- Unità** Selezionare l'unità di misura che sarà usata per i valori di lunghezza della tabella.

Nella scheda **Griglia** si possono effettuare le seguenti modifiche:

- Spaziatura** Spazio orizzontale e verticale tra punti adiacenti.
- Calamita alla griglia** Selezionare questa opzione per calamitare gli oggetti alla griglia mentre vengono spostati o ridimensionati.
- Mostra griglie come punti** Selezionare questa opzione per visualizzare le griglie come punti in corrispondenza delle intersezioni, non come linee continue.



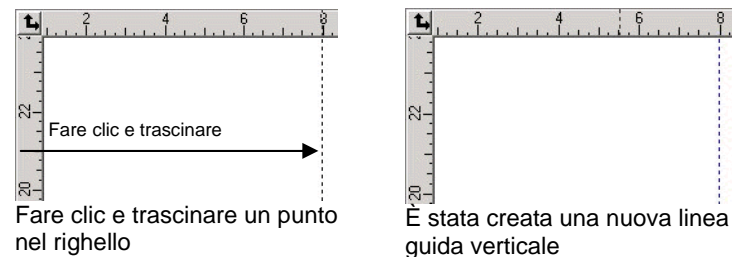
Guide

Le Guide consentono di allineare visivamente gli elementi del disegno nel documento.

Per mostrare o nascondere le guide, nel menu **Visualizza**, selezionare **Mostra** e fare clic su **Mostra guide**.

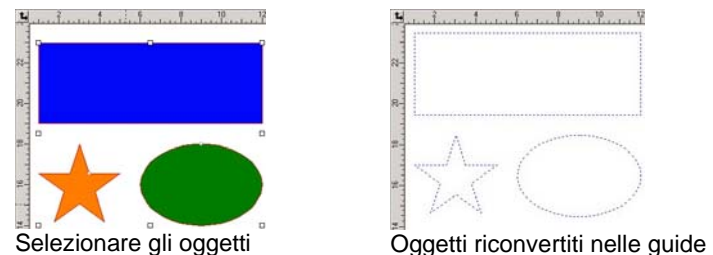
Si può creare una linea guida:

- Fare clic e trascinando un punto sul righello. Vengono create linee guida orizzontali e verticali, a seconda di quale righello è stato trascinato.



- Selezionare un oggetto e nel menu **Azioni**, scegliere **Guida**, quindi fare clic su **Crea guida**. Selezionare **Rilascia guida** nello stesso menu per riconvertire le guide negli oggetti originali.

Per creare una guida diagonale, creare una guida orizzontale o verticale, sbloccare le guide e ruotare la guida orizzontale o verticale nella scheda Ruota di DesignCentral.



- In DesignEditor, trascinare gli oggetti da un livello generico al livello **Guida**. Per ulteriori informazioni sul Livello Guida vedere "DesignEditor - scheda Livelli" a pagina 37.

Bloccare le guide:

- Nel menu **Azioni**, scegliere **Guida** e fare clic su **Guida bloccate**.

Le Guide non possono essere selezionate creando un box attorno ad esse. Si deve fare clic su di esse.

Selezionare tutte le linee guida:

1. Nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Seleziona per attributi**.
2. Seleziona **Linea Guida** nella scheda Oggetto.
3. Fare clic su **OK**.

Barra di stato

La barra di stato è un'area collocata nella parte inferiore della schermata, essa mostra le seguenti informazioni:

Le attuali coordinate X, Y del puntatore o informazioni addizionali sul comando selezionato.

I colori di riempimento e della traccia predefiniti o i colori dello sfondo e in primo piano (quando si è in modalità Modifica bitmap).

Modifica della visualizzazione

Ci sono diversi comandi per cambiare la visualizzazione dell'area di disegno.

Uso del mouse a rotellina

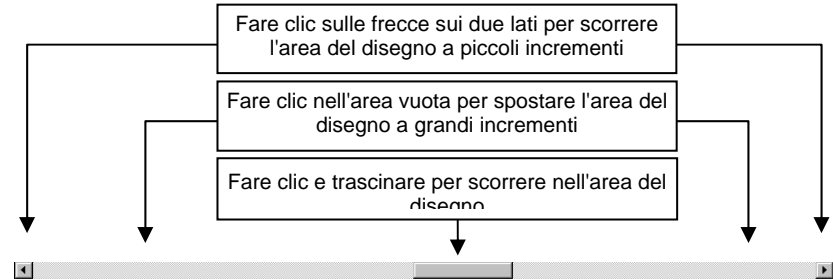
Se il computer è provvisto di un mouse a rotellina, lo si può usare per controllare il tipo di visualizzazione:

- Spostando la rotellina del mouse in alto e in basso si sposta rispettivamente in alto e in basso l'area visualizzata.
- Tenendo premuto il tasto **MAIUSC**, spostare in alto e in basso la rotellina del mouse, si inquadrerà l'area immediatamente a sinistra e a destra di quella visualizzata.

Tenendo premuto il tasto **CTRL** e facendo scorrere in alto e in basso la rotellina del mouse, si ingrandiranno o ridurranno le proporzioni dell'area visualizzata (zoom).

Uso delle barre di scorrimento

Le barre di scorrimento sono barre verticali o orizzontali collocate in basso e a sinistra dell'area di disegno. Usarle per visualizzare l'area di disegno.



Zoom e Panoramica

Lo Zoom cambia il fattore di ingrandimento degli elementi contenuti all'interno del documento per consentire di visualizzare un maggiore o minore numero di dettagli. Non cambia le misure del documento in uscita.



Ingrandisce di due volte il centro immagine rispetto alla visualizzazione corrente.



Ingrandisce il centro immagine della metà rispetto all'attuale visualizzazione.



Adatta la visualizzazione all'area di disegno.



Torna all'ingrandimento precedente.



Adatta l'area visualizzata agli oggetti selezionati. Quando non ci sono oggetti selezionati, il pulsante non è attivo.



Adatta le dimensioni visualizzate a *tutti* gli oggetti esistenti. Quando non ci sono oggetti nel disegno, questo pulsante non è attivo.



Selezionare questo strumento, quindi fare clic e trascinare dentro l'area di disegno per ottenere una visualizzazione panoramica.

Selezionare questo strumento e

Fare clic per ingrandire del doppio la visualizzazione corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro dell'area visualizzata.



- Tenere premuto il tasto **CTRL** e fare clic per ridurre di metà l'ingrandimento corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro dell'area visualizzata.
- Fare clic e trascinare per ingrandire una particolare porzione dell'area di disegno.

Ogni volta che si fa clic sullo strumento Zoom o Pan, la visualizzazione viene ingrandita o diventa panoramica. Per impostazione predefinita, il puntatore, dopo aver usato questi strumenti, torna allo strumento usato in precedenza. Per usare di nuovo lo strumento Zoom o Pan occorre selezionarlo nuovamente. Per usare gli strumenti Ingrandimento e Panoramica senza selezionarli ogni volta, attenersi alle seguenti istruzioni:

- Fare clic due volte sullo strumento **Zoom** e deselegionare l'opzione **Riprendi lo strumento precedente dopo aver usato una volta lo Zoom**.

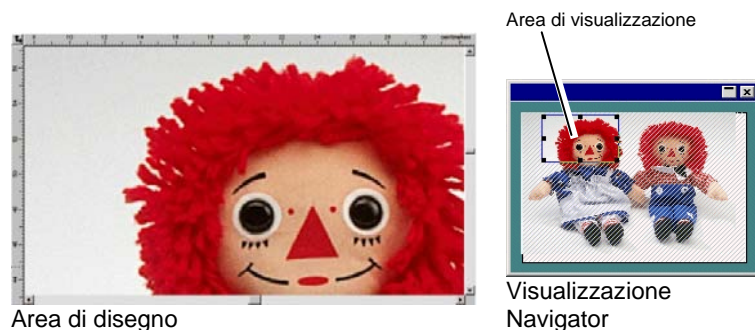


1. Nel menu **Modifica**, scegliere il comando **Preferenze**.
2. Fare clic sulla scheda **Strumenti**.
3. Selezionare nell'elenco **Zoom**.
4. Deselezionare l'opzione **Riprendi lo strumento precedente dopo aver usato una volta lo Zoom**.
5. Fare clic su **OK**.

Uso del Navigatore di visualizzazione

Il Navigatore di visualizzazione consente di vedere l'intero documento e specificare la porzione da visualizzare.

Per accedere a questa funzione, nel menu **Visualizza**, selezionare **Navigatore di visualizzazione**.



Cambiare la visualizzazione:

- Fare clic e trascinare un punto all'interno dell'Area di Visualizzazione per vedere in Panoramica la porzione selezionata dell'area di disegno.
- Fare clic e trascinare un punto di controllo intorno all'area di visualizzazione per ridimensionarla, ingrandendo o riducendo le proporzioni dell'area di disegno.

Visualizzazione del riempimento oggetti

Quando l'opzione Mostra Riempimento è attiva, ogni oggetto vettoriale è visualizzato con il suo riempimento. Se l'opzione è disabilitata, sarà visibile solo il contorno.

Per mostrare o nascondere il riempimento, selezionare **Mostra riempimenti** nel menu **Visualizza**.

Quando Mostra Riempimento è disabilitato, i contorni possono essere visualizzati nei modi seguenti:

Mostra livello colore	Tutti i contorni sono visualizzati nel colore di livello. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambiare il colore di livello" a pagina 38.
Mostra riempimento colore	I contorni sono visualizzati usando il colore di riempimento originale dell'oggetto.
Mostra direzione tracciati	I contorni sono visualizzati usando tre colori. Verde per le traiettorie in senso orario, Magenta per le traiettorie antiorarie e Grigio per le traiettorie libere. Gli oggetti selezionati saranno ancora visualizzati nel colore di livello.



Mostra riempimenti abilitato



Mostra riempimenti disabilitato (Mostra colore riempimento)



Mostra riempimenti disabilitato (Mostra livello colore)



Mostra riempimenti disabilitato (Mostra direzione tracciati)

Cambiare la modalità di visualizzazione dei contorni:

Fare clic due volte sullo strumento **Modo Riempimento** e selezionare l'opzione **Schema lineare**.



1. Nel menu **Modifica**, scegliere il comando **Preferenze**.
2. Fare clic sulla scheda **Strumenti**.
3. Selezionare nell'elenco **Mostra Riempimenti**.
4. Selezionare l'opzione **Schema lineare**.
5. Fare clic su **OK**.

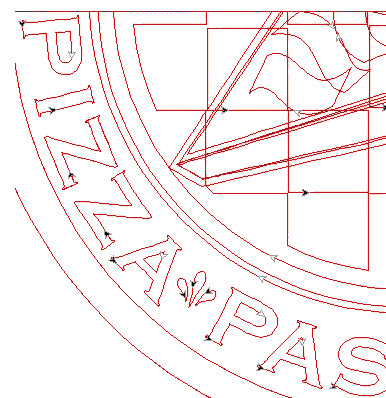
Visualizzazione della Direzione tracciati

La direzione in cui il tracciato sarà tagliato o tracciato dipende dalla direzione del tracciato. Vedere "Direzione tracciato" a pagina 105 su come cambiare la direzione del tracciato.

Si può visualizzare la direzione tracciato usando la modalità **Mostra direzione tracciato** come descritto nel precedente paragrafo, o mostrare le frecce di direzione in ogni tracciato.

Mostrare o nascondere le frecce di direzione:

1. Nel menu **Visualizza**, selezionare **Mostra direzione tracciato**.
2. Selezionare l'oggetto.



Tracciato con frecce direzionali

Visualizzazione diametro strumento

Mostra diametro strumento simula l'uscita e consente di vedere il diametro dello strumento mentre segue il percorso dello stesso.

Per mostrare il diametro dello strumento, selezionare **Mostra diametro strumento** nel menu **Visualizza**.

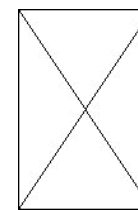
Anteprima delle immagini bitmap

Le immagini bitmap possono essere visualizzate o nascoste.

Per mostrare o nascondere il bitmap, selezionare **Anteprima bitmap** nel menu **Visualizza**.



Anteprima bitmap abilitata



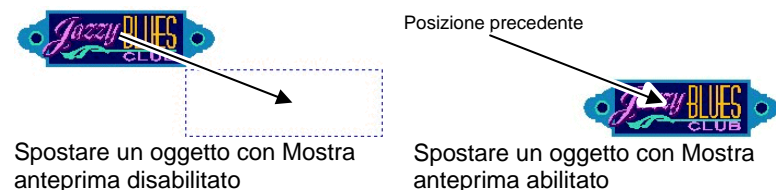
Anteprima bitmap disabilitata

Visualizzazione d'anteprima

Quando Mostra anteprima è attivo, viene visualizzata una copia dell'oggetto così come viene modificato e spostato. Quando l'opzione non è attiva, viene visualizzato un rettangolo che ne rappresenta i contorni. Se si eseguono operazioni su oggetti

complessi che richiedono molta memoria può succedere che il sistema restituisca una prestazione più lenta se Mostra anteprima è attivo.

Per mostrare o nascondere l'anteprima, selezionare **Mostra anteprima** nel menu **Visualizza**.



Ricostruzione dell'area di disegno

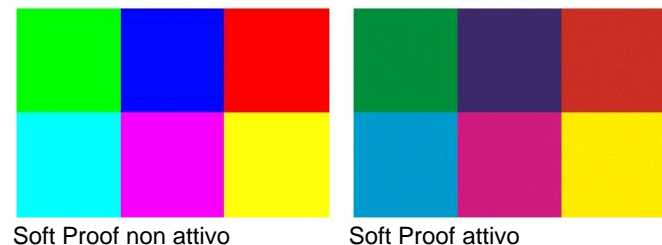
Talvolta, quando si modifica il disegno, i cambiamenti effettuati possono non essere riportati sul video accuratamente. Per assicurare che l'area di disegno sia completamente aggiornata, selezionare il comando **Ridisegna** nel menu **Visualizza**. Questo comando forza la ricostruzione dell'area di disegno.

Anteprima di oggetti in quadricromia (CMYK)

Se si vuole stampare il documento, è possibile visualizzare in anteprima come apparirà il documento in uscita usando CMYK Soft preview. Questa modalità altera i colori nel documento imitando l'aspetto che avranno una volta stampati. I colori non compresi nella gamma CMYK saranno regolati e trattati alla stregua del colore CMYK più vicino.

Per visualizzare in anteprima i colori in quadricromia, selezionare **Soft Proof** nel menu **Visualizza**.

Se gli oggetti appaiono "scoloriti" nel documento e nella tavola dei campioni, può dipendere dal fatto che la modalità Soft Proof è abilitata.



Per una visualizzazione accurata dei colori in anteprima, si devono impostare correttamente i Profili Colore e i Tipi di Rendering che saranno usati per la stampa. Per ulteriori informazioni vedere "Configurazione del sistema per la stampa a colori" a pagina 156.

Filtraggio degli oggetti con i colori

Gli oggetti possono essere filtrati per il rispettivo colore nell'area di disegno. Per esempio, si possono mostrare tutti gli oggetti che usano lo spazio colore RGB, o tutti gli oggetti verdi.

Per filtrare gli oggetti usando il Filtro Colore:

1. Nel menu Visualizza, selezionare **Visualizza filtri**.
2. Selezionare i colori che saranno visibili.
 - Fare clic sulla casella dello spazio colore per selezionare tutti i colori di quello spazio colore.
 - Fare clic sul colore specifico all'interno dello spazio colore per selezionare o deselegionare quel colore.
 - Fare clic su **Mostra Tutto** per selezionare tutti i colori di tutti gli spazi colore.
 - Fare clic su **Nascondi Tutto** per deselegionare tutti i colori di tutti gli spazi colore.
3. Fare clic su **OK**.
 - Le impostazioni dei filtri non possono essere salvate nel documento. Quando, la volta successiva, questo documento verrà aperto, tutti gli oggetti saranno visibili normalmente.

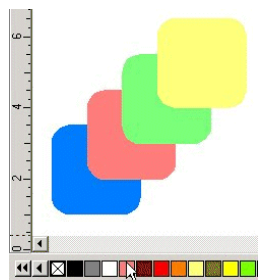
Si possono filtrare gli oggetti per colore anche usando il menu di contesto nella tavola dei campioni colore:

1. Posizionare il puntatore sul colore nella Tavola dei campioni.
2. Fare clic con il tasto destro sulla Tavola dei campioni. Compare un menu.
3. Nel menu **Visualizza**, selezionare le opzioni dei filtri. Sono disponibili le opzioni seguenti:

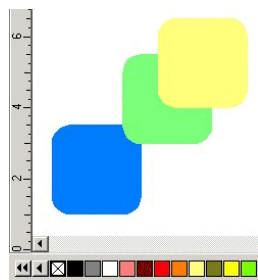
- Nascondi questo colore** Gli oggetti che usano questo colore **non** saranno visibili.
- Mostra questo** Gli oggetti che usano questo colore

colore saranno visibili.
Tutti tranne questo colore Solo gli oggetti che usano questo colore **non** saranno visibili.
Nascondi tutto eccetto questo colore Solo gli oggetti che usano questo colore saranno visibili.

Mostra tutti i colori Tutti gli oggetti saranno visibili.



Puntatore sopra la Tavola dei campioni.



Dopo la selezione dell'opzione Nascondi questo colore.

Cronologia delle operazioni

Il programma dispone di diversi strumenti per tenere traccia delle azioni effettuate, così da facilitarne il recupero in caso di errore.

Annulla e ripristinare l'ultima operazione

Per annullare l'ultima operazione, selezionare **Annulla** _____ nel menu **Modifica**. Il nome dell'ultima operazione viene visualizzato dopo l'esecuzione del comando **Annulla**.

Per ripristinare un'operazione appena annullata, selezionare **Ripristina** _____ nel menu **Modifica**.

Annulla e ripeti più operazioni

Invece di annullare solo l'ultima operazione, è possibile annullare una sequenza di azioni:

1. Nel menu **Modifica**, seleziona **Annulla Multiplo**.

Viene visualizzato un elenco con tutte le azioni recenti. Le azioni vengono mostrate in ordine, la più recente appare in cima alla lista.

2. Fare clic per selezionare l'operazione da annullare, cominciando dall'alto.

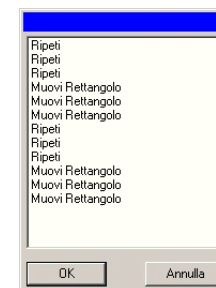
Viene visualizzato un'anteprima del processo di annullamento.

3. Fare clic su **OK** per confermare ed eseguire l'annullamento.

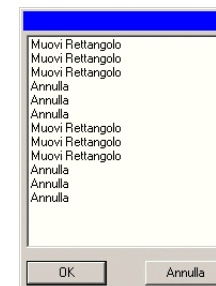
Le operazioni selezionate vengono annullate e posizionate temporaneamente in una lista di ripristino.



Selezionare l'azione da annullare



La lista di **Ripristino** dopo Annulla



La lista **Annulla** dopo la selezione del comando relativo

Dopo l'annullamento di azioni multiple, se si decide di ripristinarle:

Nel menu **Modifica**, selezionare **Ripristina multiplo**.

Viene visualizzata una lista con le azioni annullate.

1. Fare clic e trascinare per selezionare le operazioni da cancellare, iniziando dall'alto.

L'area di disegno mostra dinamicamente un'anteprima.

2. Fare clic su **OK**.

È possibile impostare il numero di operazioni "Annulla e ripristina" consentito. Per esempio, se si stabilisce che il numero di

operazioni possibile è 50, la 1^a azione sarà eliminata mentre la 51^a sarà posizionata in cima alla lista.

Impostare il numero di azioni da memorizzare nella lista annulla:

Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.

1. Nella scheda **Generale**, immettere il numero di azioni desiderato in **Annulla/Ripeti max**.
2. Fare clic su **OK**.

Ripetizione dell'ultima operazione

Per ripetere l'ultima azione, selezionare **Ripeti** nel menu **Modifica**. Il nome dell'ultima operazione sarà visualizzato dopo l'esecuzione del comando Ripristina.

Possono essere ripetuti solo i comandi seguenti:

- Spostare oggetti
- Duplicare oggetti
- Ridimensionare oggetti
- Applicare effetti

Uso delle aree di lavoro

L'Area di lavoro memorizza come e dove sono stati definiti menu, pulsanti, comandi e collegamenti rapidi tramite tastiera. Cambiando le caratteristiche dell'Area di lavoro, si può riorganizzare l'interfaccia del programma in modo più consono alle proprie esigenze.

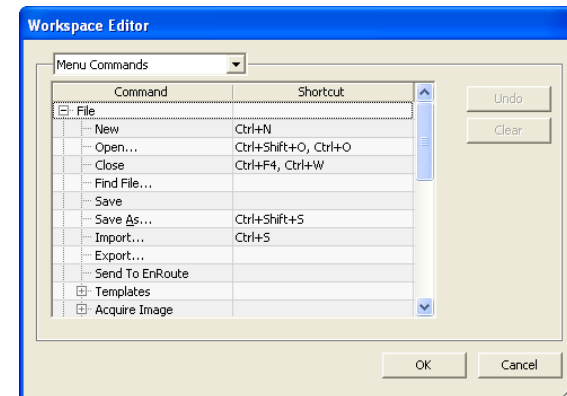
Per modificare l'area di lavoro, nel menu **File**, scegliere **Workspace** e selezionare l'area di lavoro.

Editor Area di lavoro

L'Editor Area di lavoro permette di personalizzare i tasti di scelta rapida per i comandi dei menu e gli strumenti. Tutti i tasti di scelta rapida predefinita vengono visualizzati.

Per assegnare tasti di scelta rapida:

1. Nel menu **File**, scegliere **Workspace** e selezionare **Personalizza**.



2. Passare al comando di menu o strumento.
 - Evidenziare il **Comando** o il **Tasto di scelta rapida**.
 - Premere una combinazione di tasti per assegnare il nuovo tasto di scelta rapida.
 - Fare doppio clic sul tasto di scelta rapida per assegnare diversi tasti di scelta rapida a un unico comando.
 - Fare clic su **Annulla** per tornare al precedente tasto di scelta rapida.
 - Fare clic su **Cancella** per eliminare il tasto di scelta rapida assegnato.

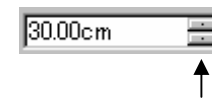
📄 I tasti di scelta rapida possono contenere un singolo carattere o una combinazione di caratteri e Maiusc, Ctrl o Alt.

3. Fare clic su **OK**.

Immissione di valori numerici

Il programma supporta numerose funzioni esclusive che rendono più agevole l'immissione di valori numerici.

Uso delle frecce Su e Giù



Frecce su e giù

Usare le frecce Su e Giù per aumentare o diminuire un valore. Se si fa clic su una di queste frecce o si tiene premuto il mouse, il valore aumenta e diminuisce gradualmente. Lo stesso effetto avranno i tasti direzione sulla tastiera del computer.

Utilizzo delle operazioni matematiche incorporate

Il programma è in grado di eseguire numerosi calcoli ogni volta che viene immesso un valore numerico.

Conversione automatica delle unità

Se si immette un valore con una diversa unità di misura rispetto a quella predefinita, il programma converte automaticamente il valore nell'unità predefinita.

Per esempio, se l'unità di misura predefinita sono i pollici, è possibile inserire il valore di un piede (**1 ft**), e il programma converte la misura in 12 pollici (**12 in**).

Le unità supportate sono:

in, "	pollici
ft, '	piedi
mm	millimetri
cm	centimetri
m	metri
pt	punti

Calcoli di rapporti

Se si immette un rapporto nel formato **A:B**, il programma calcola il rapporto del valore immesso in precedenza.

Per esempio, se il valore impostato è **12** e si immette **2:3**, il risultato sarà **8**.

Calcoli di percentuali

Se si immette una percentuale nel formato **X%**, il programma calcola automaticamente la percentuale indicata del valore immesso in precedenza.

Per esempio, se il valore impostato è **10** e si immette **90%**, il valore calcolato è **9**.

Operatori aritmetici semplici

Se si immette un'espressione aritmetica semplice, il programma ne calcola il risultato e inserisce tale valore nel campo.

Sono disponibili i seguenti operatori aritmetici, in ordine di precedenza:

- / Divisione
- * Moltiplicazione
- + Addizione
- Sottrazione

Per esempio, se si immette **1/8**, verrà calcolato il valore **0,125**.

La precedenza degli operatori determina l'ordine in cui vengono calcolate le operazioni aritmetiche quando sono più di una. Nell'elenco precedente, gli operatori sono riportati dall'alto al basso in ordine di precedenza. Per esempio, se si inserisce **6/2*3**, il programma esegue prima il calcolo **6/2**, quindi moltiplica il risultato per **3**, ottenendo così il valore **9**.

Applicazione automatica dei valori immessi e delle espressioni

Una volta immesso un valore numerico, un rapporto o un'espressione aritmetica in un campo numerico, il programma applica automaticamente quel valore nel giro di qualche istante. Per applicare immediatamente il valore, si può premere anche **TAB**. Evitare di premere il tasto **INVIO**, poiché attiva immediatamente il pulsante **OK** e chiude la finestra di dialogo.

Impostazione delle preferenze

Molti aspetti del programma possono essere memorizzati in modo da essere richiamati ogni volta che si apre un nuovo file. Queste impostazioni sono note come **Preferenze di programma**.

Un altro gruppo di impostazioni viene memorizzato su un documento base. Questo vuol dire che ogni volta che si apre e si salva un documento, saranno applicate queste impostazioni al documento corrente. Queste impostazioni sono note come **Preferenze documento**.

Per modificare le Preferenze di programma, nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.

Preferenze – scheda Generale

In questa finestra di dialogo, si possono impostare gli attributi generali del programma:

Annulla/Ripeti max	Stabilisce il numero di operazioni memorizzate nell'elenco Annulla/Ripeti. Minore il valore immesso nel campo, minore sarà la quantità di memoria impiegata.
Tolleranza selezione	Stabilisce quanto il puntatore deve essere vicino all'oggetto per selezionarlo. Impostare un valore maggiore rende più facile la selezione dei punti.
Angolo di riferimento	Imposta l'angolo di riferimento quando si ruota un oggetto con il tasto MAIUSC premuto. La rotazione sarà effettuata secondo un incremento definito in questo campo.
Salva file ogni	Apri documenti che saranno salvati periodicamente. Si può specificare il periodo di tempo tra un salvataggio e l'altro.
Dimensione cestino	Numero di oggetti che possono essere contenuti nel cestino.
Precisione	Numero di decimali nei campi numerici.
Mostra finestra popup dei colori	Imposta la modalità di visualizzazione della finestra popup che viene presentata quando si seleziona un colore nella finestra di dialogo Riempimento/traccia, cioè un elenco di campioni di colore con i nomi corrispondenti oppure una palette di campioni di colore.



Visualizzatore lista



Visualizzatore palette

Salva impostazioni all'uscita

Se viene selezionata questa opzione, le impostazioni correnti del software verranno salvate all'uscita dal programma e ripristinate al successivo avvio. Se invece viene deselezionata, le impostazioni non verranno salvate e all'avvio il programma caricherà le impostazioni esistenti quando il software è stato chiuso con questa opzione selezionata. Selezionata per impostazione predefinita.

Visualizzazione anti-alias

Per impostazione predefinita a tutti gli oggetti nell'area di disegno viene applicato l'anti-aliasing per eliminare la seghettatura dei bordi e consentire una visualizzazione più gradevole e precisa del disegno.



Levigatura disattivata

Levigatura attivata

Gli utenti in possesso di computer e schede grafiche meno potenti possono disattivare la levigatura per non penalizzare le prestazioni del sistema.

Controlla automaticamente gli aggiornamenti Consente al software di controllare la presenza di aggiornamenti ogni volta che Softkey si connette a Internet per verificare la validità dell'attivazione. Per ulteriori informazioni, vedere

Questa opzione è disponibile solo se Softkey è installato.

Ripristina predefiniti Fare clic su questo pulsante per ripristinare le impostazioni predefinite nei campi suddetti.

Preferenze – scheda percorso file

In questa finestra di dialogo, si può impostare la cartella predefinita usata dal programma:

Documento La cartella predefinita utilizzata per memorizzare i documenti. Fare clic su **Sfoggia** per selezionare una cartella.

Aggiorna la posizione predefinita in importazione, apertura o salvataggio Se è selezionata, a ogni importazione, apertura o salvataggio dei file, la cartella in questione diventerà la nuova posizione predefinita.

File temporanei La cartella predefinita per creare file temporanei. Se si possiedono molti dischi rigidi, scegliere la cartella del disco con più spazio libero. Fare clic su **Sfoggia** per selezionare una cartella.

Plug-ins di Adobe Se è installato Adobe Photoshop, specificare qui la cartella dove sono memorizzati i plug-in. Fare clic su **Sfoggia** per selezionare una cartella.

Ripristina predefiniti Fare clic per ripristinare le impostazioni predefinite nei campi suddetti.

Preferenze – scheda carattere

In questa finestra di dialogo, si possono immettere le impostazioni predefinite per i caratteri esterni del Flexi:

Percorso La cartella in cui si memorizzano i tipi di carattere FSfont. Fare clic su **Sfoggia** per selezionare la cartella.

Password Se i tipi di carattere FSfont sono protetti da una password, fare clic su **Aggiungi** per immettere la password.

Per eliminare una password, selezionarla e fare clic su **Elimina**.

Specifica caratteri Flexi/CASmate con tracciati aperti Per specificare che un carattere Flexi o Casmate non venga riempito (ad esempio per essere utilizzato per l'incisione), selezionare il carattere nell'elenco e selezionare **Apri**. Il carattere verrà riprodotto come contorno:


ENGRAVING


Il software dovrà essere riavviato per attivare questa impostazione.


Ripristina predefiniti Fare clic su questo pulsante per ripristinare le impostazioni predefinite nei campi suddetti.


Preferenze – scheda strumenti

In questa finestra di dialogo, si possono stabilire le impostazioni predefinite per alcuni degli strumenti disponibili nel programma.

 **Controllo sillabazione** Imposta le opzioni relative alla funzione di controllo ortografico sullo schermo del software. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni del controllo ortografico sullo schermo" a pagina 92.






 **Periferica di misura** Queste preferenze permettono di specificare il tipo di colorimetro usato nel programma per misurare i valori del colore e la porta cui si collega. Per ulteriori informazioni su come usare il dispositivo di misurazione, vedere "Aggiunta di nuovi colori usando le specifiche colore" a pagina 64 e "Modifica delle librerie di colore esistenti (solo per Windows)" a pagina 67.

 **Incolla** Queste preferenze permettono di specificare se gli oggetti copiati saranno creati automaticamente non appena incollati e la distanza della copia dall'oggetto originale. Per ulteriori informazioni, vedere "Duplicare Oggetti usando Copia e incolla" a pagina 47.

 **Rasterizza e stampa** Questo strumento abilita la comunicazione del programma con il Production Manager mediante protocollo TCP/IP.

Disselezionare la casella se il sistema operativo è diverso da Windows NT, 2000 o XP, oppure se il computer supporta un firewall che potrebbe interferire con le comunicazioni TCP/IP.

Questa impostazione non è presente in ambiente Macintosh.

-  **Seleziona strumento** Queste preferenze permettono di specificare come l'oggetto sarà selezionato. Per maggiori informazioni, vedere "Selezionare Oggetti usando Seleziona Strumento " a pagina 41.
-  **Mostra riempimento** Queste preferenze permettono di specificare come i tracciati sono visualizzati quando l'opzione **Mostra riempimenti** non è attiva. Per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione del riempimento oggetti" a pagina 12.
-  **Mostra griglia** Selezionare **Mostra griglie come punti** per visualizzare le griglie come punti in corrispondenza delle intersezioni, non come linee continue. Per ulteriori informazioni, vedere "Righelli e griglie" a pagina 9.
- T Strumento testo** Regola diversi aspetti dello strumento testo. Vedere "Preferenze di testo" a pagina 98 per ulteriori informazioni.
-  **Consiglio del giorno** Mostra un consiglio all'avvio del programma.
-  **Zoom** Seleziona se gli strumenti Zoom e Panoramica saranno usati solo una volta. Per ulteriori informazioni, vedere "Zoom e Panoramica" a pagina 11.

Funzionalità dell'interfaccia Macintosh per l'utente

Il capitolo seguente elenca le funzionalità supportate dall'interfaccia per l'utente Macintosh che differiscono dalle funzioni corrispondenti, disponibili in ambiente Windows.


Tasti di scelta rapida Macintosh

Utilizzare l'elenco seguente per individuare il tasto di scelta rapida corrispondente in ambiente Macintosh.

Windows	Macintosh
Fare clic con il pulsante destro del mouse	= Fare clic con il mouse tenendo premuto il tasto CONTROL .
Tasto CTRL	= Tasto COMANDO (mela/quadrifoglio)
Tasto INVIO	= Tasto RITORNO

Tasto **BACKSPACE** = Tasto **DELETE**

Tasto **CANC** = Tasto **CANC**

 Si accede al menu di contesto del righello e della tavola dei campioni facendovi clic e mantenendo premuto il pulsante.

Menu Macintosh

In ambiente Macintosh, le seguenti voci di menu sono diversamente ubicate rispetto a Windows.

Menu Windows > Elementi	Menu Macintosh > Elementi
File > Esci	= [Applicazione] > Chiudi
File > Imposta pagina	= File > Imposta pagina
File visualizzati di recente (in fondo al menu File)	= File > elenco file recenti
Modifica > Preferenze	= [Applicazione] > Preferenze di sistema
Modifica > Incolla speciale	= [Nessun equivalente in Macintosh.]
? > Informazioni su	= [Applicazione] > Aiuto

Altri comandi

I seguenti comandi si ritrovano in numerose finestre di dialogo e hanno nomi diversi in ambiente Mac.

Comando Windows	Comando Macintosh
Pulsante Sfoglia	= Pulsante Scegli

Aiuto o Guida

Dal menu **Aiuto**, fare clic sul nome del programma per visualizzare la documentazione HTML completa.

Per accedere all'assistenza in linea, visitare Assistenza SAI.

Chiusura del programma

Per chiudere il programma in Windows:

- Nel menu **File**, selezionare **Esci**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del programma nella barra delle applicazioni, quindi **Esci** nel menu contestuale.

Per uscire dal programma in ambiente Macintosh:

- Nel menu dell'applicazione, selezionare **Chiudi [applicazione]**.
- Tenere premuto il tasto **CONTROL** e fare clic sull'icona dell'applicazione **SUL** dock (corrispondente alla barra delle applicazioni di Windows). Nel menu contestuale, selezionare **Chiudi**.

3. Uso dei file

I documenti possono contenere qualsiasi combinazione di oggetti vettoriali, bitmap, OLE o PostScript.

Vettori Sono una raccolta di segmenti e curve. Questi oggetti possono essere ridimensionati a qualsiasi grandezza senza perdere dettagli o chiarezza. Forme come rettangoli, cerchi e testo sono oggetti vettoriali.

Bitmap Sono chiamate anche immagini raster e sono formate da un reticolo di punti, noti come pixel, che rappresentano l'immagine. Ad ogni pixel è assegnato un colore e una collocazione specifica. Una immagine bitmap a bassa risoluzione può apparire frastagliata se stampata.

File PostScript Sono immagini descritte usando un linguaggio di descrizione della pagina noto come *PostScript*. Questi oggetti possono contenere sia vettori che immagini bitmap. Una volta importati nel documento, gli oggetti PostScript possono essere visualizzati in anteprima o analizzati.

OLE OLE è l'acronimo di *Object Linking and Embedding* ed è disponibile solo per sistemi Windows. OLE è un insieme di documenti standard sviluppati da Microsoft che abilita la creazione di oggetti con un'applicazione che vengono poi collegati o incorporati nel documento.



Oggetti vettoriali



Oggetto bitmap



Oggetti PostScript analizzati

	Value 1		Value 2	
	\$	%	\$	%
86-Jan-99	12,000	0.00	12,000	-0.30
87-Jan-99	12,101	0.04	12,700	0.40
88-Jan-99	12,104	0.02	12,750	0.00
11-Jan-99	12,100	0.04	12,750	0.00
12-Jan-99	12,114	0.04	12,750	0.00
13-Jan-99	12,101	0.31	14,000	0.00

Oggetti OLE

Creazione di nuovi documenti

Per creare un nuovo documento, nel menu **File** selezionare **Nuovo**.

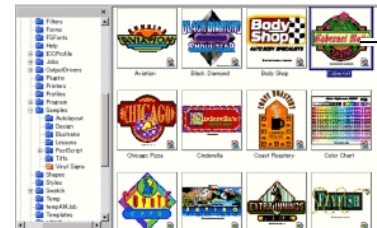
Apertura dei file

Per aprire un file esistente:

1. Nel menu **File**, selezionare **Apri**.
2. Selezionare il formato del file, la cartella e il file da aprire. Vedere l'Appendice B "Formati di file supportati" per un elenco dei formati supportati.
3. Fare clic su **Apri**.

☰ Se il file contiene caratteri che non sono installati nel sistema, appare una finestra di dialogo che consente di selezionare un carattere sostitutivo.

☰ Fare clic due volte sull'icona del file in Windows o trascinare l'icona del file sull'icona del programma nel desktop, si avvierà l'applicazione e il file verrà aperto.



Fare clic due volte per aprire il file.

Importazione dei file

Per importare un file esistente in un documento aperto:

1. Nel menu **File**, selezionare **Importa**.
2. Selezionare il formato, la cartella e il nome del file da importare. Vedere l'Appendice B "Formati di file supportati" per un elenco dei formati supportati.
3. Fare clic su **Importa**. Viene visualizzata una casella tratteggiata.

☰ Il tasto **TAB** cambia la posizione del puntatore sulla casella tratteggiata. Il tasto **ESC** blocca l'importazione.

4. Fare clic nell'area di disegno e posizionare l'oggetto importato.

Se il file contiene caratteri che non sono installati nel sistema, appare una finestra di dialogo che consente di selezionare un carattere sostitutivo.

Se l'opzione **Posizionamento automatico** in **Preferenze Incolla** è abilitata, il file sarà importato immediatamente appena fatto clic sul pulsante **Importa** al punto (3).

I livelli vengono ignorati durante l'importazione in modo che diverse operazioni di importazione non creino un numero inutile di livelli. Per mantenere le informazioni sui livelli, utilizzare invece il comando Apri.

Salvataggio dei documenti

Per salvare il documento corrente:

1. Nel menu **File**, selezionare **Salva** o **Salva con nome**.
2. Selezionando il comando **Salva con nome** o se il documento viene salvato per la prima volta, appare una finestra di dialogo. Immettere il nome e la destinazione in cui salvare il documento.
3. Fare clic su **Salva**.

Esportazione in un file

Per esportare il documento corrente o una sua parte in un file:

1. Se si sta esportando una parte del documento, selezionare gli oggetti da esportare.
2. Nel menu **File**, selezionare **Esporta**.
3. Selezionare il formato, la cartella e il nome del file. Vedere l'Appendice B "Formati di file supportati" per un elenco dei formati supportati.

Sono disponibili le opzioni seguenti:

Selezione	Attivare questa opzione per esportare solo gli oggetti selezionati.
Elimina opzioni	Alcuni formati di file mostrano una finestra di dialogo opzionale prima di esportare un file. Attivare questa opzione per evitare che appaia la finestra di dialogo.

4. Fare clic su **Esporta**.

Le informazioni sui livelli (nome del livello, colore e attributi – bloccato, visibile) saranno esportati nei seguenti formati: Adobe Illustrator, DXF e HPGL.

Invio di un lavoro a EnRoute (solo per Windows)

Se sul computer è installato EnRoute, il software consente di trasferirvi direttamente il lavoro corrente.

Per eseguire tale operazione, selezionare **Invia a EnRoute** nel menu **File**.

Invio di un lavoro per posta elettronica

Per inviare il lavoro corrente ad un destinatario di posta elettronica, selezionare **Invia e-mail** nel menu **File**, quindi selezionare una delle seguenti opzioni.

Formato nativo	Il lavoro verrà allegato in formato Flexi.
Formato JPEG	Il disegno verrà convertito in formato JPEG e allegato.
Formato PDF	Il disegno verrà convertito in formato PDF e allegato.

Nel programma di posta elettronica predefinito verrà creato un nuovo messaggio e-mail cui il lavoro sarà aggiunto in allegato nel formato selezionato.

Chiusura dei documenti

Per chiudere il documento corrente:

1. Nel menu **File**, selezionare **Chiudi**.
2. Se il documento è stato modificato dall'ultima volta che è stato salvato, compare una finestra di dialogo che chiede se salvare il documento corrente.
 - Fare clic su **Sì** per salvare il documento prima di chiuderlo.
 - Fare clic su **No** per chiudere il documento senza salvarlo.
 - Fare clic su **Annulla** per uscire dalla procedura di chiusura.

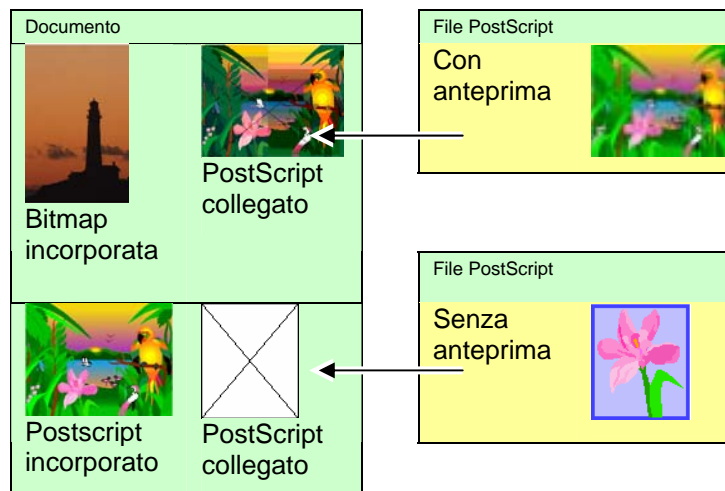
File collegati e incorporati

Importando file bitmap, EPS o PostScript, si può collegare o incorporare il file nel documento. Un collegamento è una connessione fra il documento e il file originale.

Oggetto incorporato Un oggetto incorporato è contenuto nel documento. Se il file è incorporato, questo e il file da cui esso proviene non sono più collegati e le modifiche al file originale non hanno effetto sull'oggetto incorporato.

Oggetto collegato Quando si collega un oggetto, nel documento viene registrato solo un riferimento al file immagine. Le informazioni relative all'immagine restano nel file immagine originale. Se si modifica il file immagine, i cambiamenti apportati appariranno anche nel documento finale. Gli oggetti collegati conservano gli attributi originali del file immagine di origine e sono pertanto consigliati per la stampa a colori.

Il file PostScript spesso contengono una finestra d'anteprima opzionale. Collegando o incorporando un file PostScript, nel documento, si visualizza l'anteprima. Se il file PostScript non ha una anteprima disponibile, al suo posto compare una finestra barrata da una "X".



I file PostScript incorporati saranno convertiti automaticamente negli oggetti grafici equivalenti dallo stesso programma che li visualizzerà e consentirà la modifica come ogni altro oggetto comune.

Incorporamento di file PostScript collegati

Per leggere ed analizzare un file PostScript collegato e farne un file incorporato:

1. Selezionare l'anteprima del file PostScript collegato.
2. Selezionare la scheda **PostScript** in DesignCentral.
3. Fare clic su **Analizza**.

Usare Oggetti OLE (solo per Windows)

OLE (Object Linking and Embedding) è una caratteristica di Windows che consente di importare oggetti creati usando altri programmi installati sul vostro computer come fogli di calcolo o elaboratori di testo.

Inserire Oggetti OLE

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Inserisci nuovo oggetto**.
2. Selezionare il tipo di oggetto da creare. Nella lista appaiono soltanto i programmi installati nel computer che supportano lo standard OLE.
3. Selezionare l'opzione **Crea nuovo** per creare un nuovo oggetto OLE usando l'applicazione selezionata.
 - Il pulsante **Visualizza come icona** per mostrare l'oggetto OLE semplicemente come una icona. Fare clic sul pulsante **Modifica icona** per modificare l'icona.
4. I programmi selezionati si avvieranno, creando una finestra all'interno del vostro programma.
5. Ridimensionare e modificare i contenuti della finestra, usando il programma selezionato.
6. Per chiudere il programma selezionato, premere il tasto **ESC** o fare clic in un qualsiasi punto al di fuori della finestra del programma.

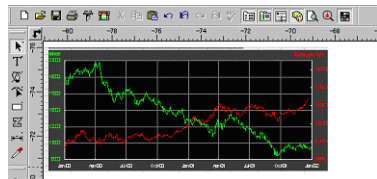
Q1 - 2000	699	31,056	28,050
Q2 - 2000	59,712	59,161	31,755
Q3 - 2000	43,629	44,280	95,359
Q4 - 2000	133,616	27,872	48,489
Q1 - 2001	77,700	66,900	3,760
Q2 - 2001	33,900	13,311	8,057
Q3 - 2001	36,400	2,700	13,602
Q4 - 2001	27,800	4,800	14,174

Area Disegno con un foglio di calcolo Excel.

Dopo l'inserimento dell'oggetto OLE

Inserire File esistenti come Oggetti OLE

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Inserisci nuovo oggetto**.
2. Selezionare **Crea da File** per unire un file esistente al documento.
3. Fare clic su **Sfoglia** e cercare il documento da inserire.
 - Attivare **Visualizza come icona** per mostrare l'oggetto OLE semplicemente come una icona. Fare clic sul pulsante **Modifica icona** per modificare l'icona.
 - Selezionare l'opzione **Collega** per collegare il file selezionato. L'oggetto collegato al file sarà memorizzato ad un percorso diverso dal documento e tutti i cambiamenti apportati al file d'origine si rifletteranno nel documento. Se l'opzione **Collega** non è selezionata, l'oggetto sarà incorporato e memorizzato assieme al documento.
4. Fare clic su **OK**.



Il documento con un oggetto OLE collegato.

Modificare Oggetti OLE

Per modificare un oggetto OLE:

1. Selezionare l'oggetto OLE.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere [...] **Oggetto** quindi fare clic su **Modifica** o **Apri**.

Se si seleziona **Modifica**, si apre il programma associato all'oggetto OLE in una finestra all'interno del documento che si chiuderà dopo la modifica. Se si sceglie **Apri**, si apre una nuova

istanza del programma che può essere lasciata aperta anche dopo la modifica dell'oggetto OLE.

- Un doppio clic sull'oggetto OLE ha lo stesso effetto del comando Modifica.

Convertire oggetti OLE

Gli oggetti OLE possono essere convertiti in un altro formato.

1. Selezionare l'oggetto OLE.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere [...] **Oggetto** e fare clic su **Converti**.
3. Selezionare il nuovo formato dalla lista.
4. Fare clic su **OK**.

Si può anche convertire un oggetto OLE in segmenti di base o immagini bitmap.

1. Selezionare l'oggetto OLE.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Converti oggetto collegato in nativo**.

Cambiare le proprietà di Collegamento degli oggetti OLE

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Collega**
2. Cambiare le seguenti opzioni di collegamento:

Automatico/ Manuale

Come impostazione predefinita, gli oggetti collegati sono impostati per l'aggiornamento Automatico. Questo vuol dire che il programma aggiorna automaticamente le informazioni collegate ogni volta che il documento viene aperto o ogni volta che il file collegato cambia quando il documento è ancora aperto. Selezionare Manuale per aggiornare l'oggetto nel documento solo quando si sceglie di farlo manualmente.

Aggiorna Adesso

Quando si è in modalità Manuale, fare clic su questo pulsante per aggiornare l'oggetto OLE nel documento affinché rifletta le modifiche apportate al file originale.

- Apri origine** Fare clic su questo pulsante per aprire il file collegato usando il programma associato.
- Modifica origine** Fare clic su questo pulsante per modificare il file collegato e sostituire il file attuale con un altro.
- Interrompi collegamento** Fare clic su questo pulsante per interrompere permanentemente il collegamento tra l'oggetto collegato e il file origine.

Uso di Info lavoro

Il programma consente di memorizzare informazioni sul lavoro insieme ai file creati. Si possono aggiungere o modificare le informazioni sul lavoro in qualsiasi punto del disegno e del processo di produzione. Questa informazione diviene parte integrante del file e viene salvata quando si salva il file.



Scheda Lavoro

Scheda Cliente

Scheda Statistiche

Visualizzare o modificare le Info lavoro

1. Nel menu **Modifica** fare clic su **Info lavoro**.
2. Vi sono quattro schede per visualizzare o modificare le informazioni su un lavoro:

Scheda Lavoro In questa finestra di dialogo si possono modificare le informazioni del documento corrente.

Scheda Cliente In questa finestra di dialogo si possono modificare le informazioni sul cliente.

Scheda Statistiche Questa finestra di dialogo contiene le informazioni memorizzate sul lavoro, compreso l'ammontare del tempo impiegato per elaborarlo, il numero di volte che è stato rivisto (il numero di volte che è stato salvato), ecc.

I dati in questa scheda sono di sola lettura.

Facendo clic sul pulsante **Reset** si azzerà il numero di revisioni e il tempo totale di elaborazione dell'archivio.

3. Fare clic su **OK**.

Statistiche lavoro

Questa finestra di dialogo contiene un elenco di tutti gli oggetti contenuti nel lavoro, insieme ai dati relativi a dimensioni, posizione, area e colore. Sono inoltre indicati i parametri della selezione corrente.

I dati in questa finestra di dialogo sono di sola lettura.

Nome	Tipo	X	Y	Larghez...	Altezza(in)	Area	Perimetro(in)	Colore(Ris)
Path 4969 (4...	Percorso	2.50	3.00	30.00	30.00	450...	84.85	Blue
Compound 4...	Combina	3.25	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	2
Compound 4...	Combina	3.25	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	4
Compound 4...	Combina	17.50	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	3
Path 4979 (4...	Percorso	6.10	6.60	22.80	22.80	259...	64.49	5
Path 4980 (4...	Percorso	6.77	7.27	21.45	21.45	230...	60.68	Yellow
Path 4981 (4...	Percorso	12.26	20.28	10.48	10.48	86.29	32.49	Blue
Compound 4...	Combina	17.50	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	1
Path 4985 (4...	Percorso	12.77	20.79	9.46	9.46	70.29	29.32	1
Path 4986 (3...	Percorso	14.54	21.87	5.93	8.14	34.36	27.49	2
Path 4987 (4...	Percorso	14.68	22.01	5.65	7.90	29.10	35.43	Black
Path 4988 (4...	Percorso	16.96	29.18	0.93	0.51	0.09	2.55	Black
Path 4989 (4...	Percorso	19.94	26.30	0.64	1.63	0.14	3.66	Black
Path 4990 (4...	Percorso	19.96	24.29	0.55	1.43	0.10	3.23	Black
Path 4991 (4...	Percorso	14.78	22.53	0.88	1.75	0.13	4.15	Black
Path 4992 (6...	Percorso	15.48	26.63	0.55	1.70	0.14	3.65	Black
Path 4993 (5...	Percorso	18.07	21.05	2.04	0.59	0.22	4.70	Black

Per visualizzare le statistiche di un lavoro:

1. Nel menu **Modifica** fare clic su **Statistiche lavoro**.

2. Fare clic su **Esporta** per esportare il lavoro in un file di testo delimitato da tabulazioni.
3. Fare clic su **OK**.

Ricerca di file

La funzione di Ricerca consente di trovare specifici file. Si può cercare un file in base al nome o a qualsiasi altro parametro delle Info lavoro.

Per ricercare un file:

1. Nel menu **File**, selezionare **Trova file**.
2. Fare clic su **Sfoggia** e selezionare la cartella dove effettuare la ricerca. Se si vuole ricercare all'interno di tutte le sottocartelle occorre attivare l'opzione **Includi sottocartelle**.
3. Immettere la condizione di ricerca:
 - Se si vuole ricercare un file per nome, immettere il nome del file nel campo **Nome**.
 - Se si vuole ricercare il file usando una qualsiasi delle Info lavoro, selezionare il campo Info lavoro nell'elenco ed immettere il testo da ricercare nel campo di ricerca per **contiene**. Per esempio, per ricercare tutti i lavori per cui l'ordinativo è stato ricevuto da John Doe, selezionare **Ordine ricevuto da** e digitare **John Doe** nel campo di ricerca per **Contenuto**.
4. Fare clic sul pulsante **Trova**
5. Verrà visualizzato un elenco con tutti i file corrispondenti alle condizioni richieste.
6. Selezionare il file dall'elenco e:
 - Fare clic il pulsante **Info lavoro** per visualizzare le informazioni sul lavoro.
 - Fare clic il pulsante **Apri** o doppio clic sul file nell'elenco per aprirlo.
 - Fare clic il pulsante **Annulla** per terminare la ricerca.

Stima lavoro

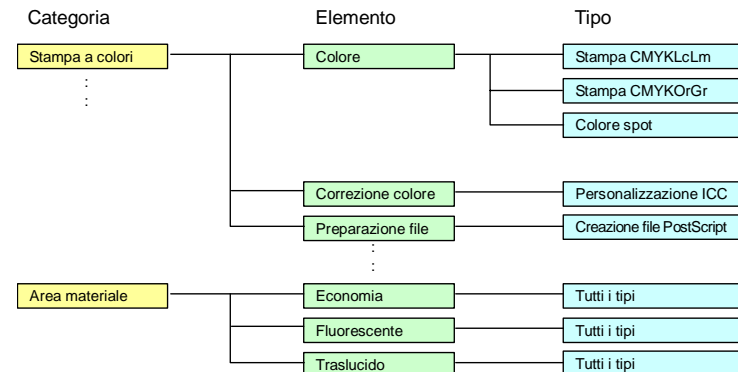
Stima lavoro è uno strumento per la produzione delle stime dei costi di produzione di un lavoro. Stima lavoro registra le informazioni contabili per ciascun lavoro, calcola automaticamente

i prezzi e fornisce una stima dei costi. Le informazioni possono essere modificate in qualsiasi momento per rispondere a costi o necessità personalizzati.

📄 Questa funzione va intesa come una linea guida, di conseguenza il suo risultato va sempre revisionato prima di usarlo come base di affari o per accordi finanziari.

La stima si basa su alcuni elementi del disegno, come il numero dei caratteri o la superficie dei materiali. Questi valori sono automaticamente desunti dal documento. Altri valori come il tempo di preparazione devono essere inseriti manualmente quando si effettua la stima.

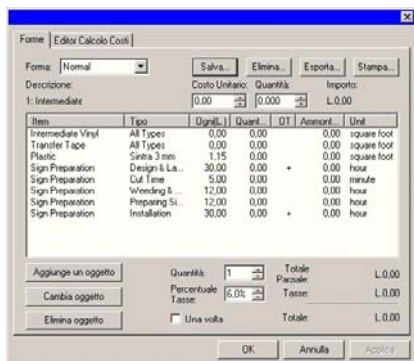
Questi fattori di costo usati nella stima del lavoro sono raggruppati in **Categoria**, **Elemento** e **Tipo**



Uso di Stima lavoro

1. Nel menu **Modifica** fare clic su **Stima lavoro**.
2. Selezionare il tipo di **Modulo**.
3. Selezionare l'elemento nella lista e modificare i campi **Costo unitario**, **Quantità** e **Una volta** per l'elemento selezionato. Ripetere questa operazione per tutti gli elementi che necessitano di una correzione.
4. Modificare i campi **Quantità** e **Tasse**.
5. Una volta completata la stima, si può anche stampare una fattura facendo clic sul pulsante **Stampa** o salvare la il calcolo stimato come file di testo facendo clic sul pulsante **Esporta**.

📄 Il **Totale** sarà inserito automaticamente nella scheda Info lavoro – Lavoro.



Esempio di Stima lavoro



Personalizzazione dei moduli

Si possono personalizzare i moduli per adattarli alle proprie necessità:

1. Nel menu **Modifica** fare clic su **Stima lavoro**.
2. Selezionare il tipo di **Modulo** da modificare.
3. Cambiare il modulo facendo clic sui pulsanti descritti sotto:

Aggiungi Elemento Aggiunge un nuovo elemento alla lista. Fare clic su questo pulsante e selezionare Categoria, Elemento e Tipo nella finestra di dialogo visualizzata. Se l'elemento di costo si applica solo una volta per l'intero ciclo di produzione di un pezzo finito, per es. il tempo di progettazione, selezionare **Una volta**.

Cambia oggetto Selezionare un elemento nella lista e fare clic sul pulsante. Quindi selezionare Categoria, Elemento e Tipo. Il nuovo elemento sostituirà l'elemento selezionato.

Elimina oggetto Selezionare un elemento nella lista e fare clic sul pulsante. Questo elemento viene eliminato dalla lista

Elimina Elimina il Modulo dalla lista.

4. Una volta effettuate tutte le modifiche, fare clic **Salva** per salvare il nuovo modulo.
5. Inserire un nome che apparirà nella lista dei Moduli.
6. Fare clic su **OK**.

Personalizzare la lista degli elementi

L'Editor di Stima consente di personalizzare i prezzi rispetto agli incarichi. Una volta effettuata una modifica usando l'Editor di Stima, essa si riflette ogni volta che si inserisce un elemento che usi i dati modificati.

Si possono personalizzare gli elementi della lista per adattarli alle proprie necessità:

1. Nel menu **Modifica** fare clic su **Stima lavoro**.
2. Selezionare la scheda **Editor di Stima**.
3. Selezionare il tipo di **Categoria** da modificare. Sono disponibili i seguenti tipi:

Integrata Gli elementi sono calcolati automaticamente sulla base delle informazioni del disegno così come il tempo di lavoro e il numero dei colori.

Stampa a colori Comprende gli elementi usati nella stampa colore.

Area Materiali I calcoli si basano sulle dimensioni degli oggetti disegnati.

Servizi Per caricare il singolo elemento e non gli elementi in automatico.

Supporto Il calcolo si basa sulla dimensione del disegno.

Dimensione Testo Il calcolo si basa sul numero e la grandezza di ogni carattere.

4. Si può creare una nuova Categoria facendo clic sul pulsante **Nuovo**. Facendo clic sul pulsante **Elimina** si cancellerà una categoria e tutti i suoi elementi e tipi.
5. Per creare o eliminare un elemento o tipo all'interno della categoria selezionata, fare clic sui pulsanti descritti sotto:

Nuovo Oggetto Fare clic su questo pulsante e digitare il nome del nuovo elemento per aggiungerlo alla lista degli Elementi.

Elimina oggetto Selezionare un elemento nella lista e fare clic questo pulsante. L'elemento viene eliminato dalla lista.

Nuovo tipo Fare clic su questo pulsante e digitare il nome del nuovo tipo per aggiungerlo alla lista dei Tipi.

Elimina tipo Selezionare un tipo nella lista e fare clic sul pulsante. Il tipo viene eliminato dalla lista.

6. Per cambiare un tipo, selezionare tipo ed elemento dalla lista e modificare i seguenti campi:

Costo Consente di inserire un nuovo costo unitario predefinito, per il tipo selezionato.

Margine Porzione di costo dell'elemento che include un margine di profitto e copre il costo del materiale.

Minimo Consente di inserire un nuovo costo minimo per il tipo selezionato. Per eliminare il costo minimo mettere (0.00).

Una volta Usare questa opzione quando un particolare elemento sarà addebitato una sola volta, indipendentemente dal valore impostato nel campo Quantità.

Unità Questa è l'unità di misura adottata per il calcolo di riga, possono essere centimetri, metri quadrati o ora, giorno, settimana o mese.

Si può stampare una lista con tutte le categorie e i loro elementi e tipi facendo clic sul pulsante **Stampa**.

7. Fare clic su **OK**.

Applicare i modelli

I modelli consentono di:

- Effettuare copie multiple del documento usando impostazioni di pagina predefinite.
- Creare documenti come fatture, basate su Info lavoro

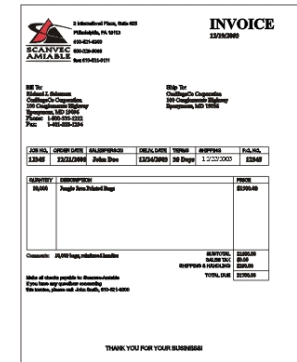


Creare copie di un documento. Le copie vengono create usando gli schemi seguenti:

(2) 5,08 x 5.0 inches
(4,0 x 2,5 pollici)

(2) 5,08 x 3.5 inches
(2,5 x 2,5 pollici)

(4) 5,08 x 6,35 cm
(2,0 x 2,5 pollici)



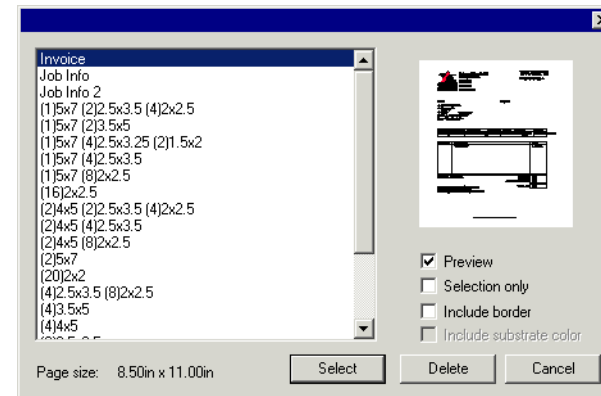
Fattura creata usando la funzione modelli.

Ove necessario, il documento originale sarà ruotato automaticamente fino ad adattarsi allo spazio previsto dai segnaposto del modello.

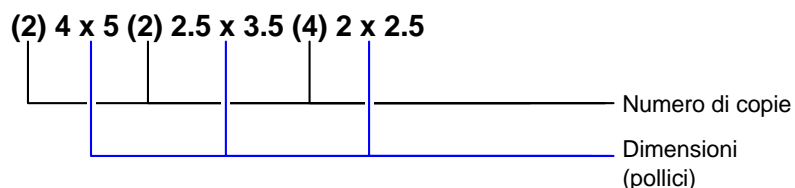
Applicare i modelli

Per applicare un modello al documento:

1. Aprire un documento esistente o crearne uno nuovo.
2. Nel menu **File**, scegliere **Modelli** e fare clic su **Applica modello**.



3. Scegliere il modello dalla lista. I modelli sono denominati secondo la seguente convenzione:



4. Se desiderato, selezionare le opzioni seguenti:

- Anteprima** Selezionare questa opzione per visualizzare un'anteprima del modello.
- Selezione** Se selezionata solo gli oggetti selezionati nel disegno originario verranno copiati nel modello.
- Includi bordo** Se selezionata l'intera pagina del disegno, fino ai bordi compresi, verrà copiata nel modello. In caso contrario solo gli oggetti del disegno verranno copiati.
- Includi colore sfondo** Se selezionata lo sfondo colorato del disegno originario (se presente) sarà copiato nel modello. Questa opzione è attiva solo se viene selezionata l'opzione **Includi bordo**.

5. **Scegliere** Seleziona.

6. Verrà creato un nuovo documento usando il modello e il documento originale.

Quando si applica un modello ad un documento, le dimensioni o i crocini di registro contenuti nel documento vengono convertiti in contorni.

Impostazione del modello predefinito

Per selezionare il modello che diverrà predefinito nella finestra di dialogo Selezione modello:

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
2. Selezionare la scheda **Strumenti** nella finestra di dialogo Preferenze.
3. Selezionare **Applica modello** dall'elenco degli strumenti.
4. Selezionare il modello da assegnare come predefinito dall'elenco dei modelli predefiniti.
5. Fare clic su **OK**.

Barra dei modelli

Nel menu **File**, scegliere **Modelli** e fare clic su **Barra dei modelli**.

La barra dei modelli verrà usata per creare e modificare modelli esistenti. Essa contiene una serie di pulsanti che rappresentano altrettanti segnaposto. I segnaposto sono campi sostituiti da oggetti, immagini o informazioni provenienti dal documento originale quando si faccia uso di un modello.

Sono disponibili i seguenti segnaposto:



Il segnaposto **Disegno attivo** viene sostituito dal documento originale.



Il segnaposto **Colori Usati** viene sostituito da una lista con tutti i colori usati nel documento originale.

- Black
- Deep Red
- Purple
- Red
- Dark Brown
- Yellow
- Satin Gold
- Cocoa



Il segnaposto **Caratteri Usati** viene sostituito da una lista con tutti i caratteri usati nel documento originale.

Arial-Regular
Arial-Bold
Arial-Italic
Century-Regular
Courier New-Regular



Il segnaposto **Info lavoro** viene sostituito da un valore proveniente dall'Info lavoro e altre informazioni provenienti dal documento originale.

Job Number: 12345
 Price: 6493.16
 Order Taken By: John Doe
 Order Number: 12345
 Order Date: 12/25/2001
 Delivery Date: 12/27/2001

Info lavoro Visualizza informazioni della scheda Info lavoro – Lavoro

Informazioni utente Visualizza informazioni della scheda Utente – Info lavoro

Altro Visualizza altre informazioni provenienti dal documento originale, come il numero dei colori e caratteri usati.

Creazione di nuovi modelli

Per creare i propri modelli personalizzati:

1. Aprire un nuovo documento
2. Selezionare il segnaposto dalla barra dei **modelli**.
3. Fare clic e trascinare il cursore nell'area di disegno.
4. Impostare gli attributi del segnaposto nella scheda Modelli – DesignCentral.
5. Si possono aggiungere anche oggetti diversi dai segnaposto. Qualsiasi altro oggetto disponibile nel programma come immagini bitmap, testo e forme può essere usato in un modello.
6. Nel menu **File**, scegliere **Modelli** e fare clic su **Salva come modello**.

Il modello è stato creato. I modelli possono essere mascherati e colorati e vi si possono applicare degli effetti.

Modifica di modelli esistenti

Per modificare un modello esistente:

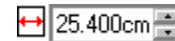
1. Nel menu **File**, scegliere **Modelli** e fare clic su **Apri modello**.
2. Selezionare il modello nella lista.
3. Impostare gli attributi del segnaposto nella scheda Modelli – DesignCentral.
4. Nel menu **File**, scegliere **Modelli** e fare clic su **Salva modello** o **Salva come modello**.

Il comando Salva modello salverà il modello corrente, Salva come modello memorizzerà il modello in un nuovo file.

Modifica degli attributi dei segnaposto in DesignCentral

Per ogni segnaposto sono previsti campi differenti nella scheda Modelli – DesignCentral.

Segnaposto per disegno



Larghezza del segnaposto del disegno.



Altezza del segnaposto del disegno.

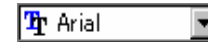
Orientamento automatico

Selezionarlo per modificare in modo automatico l'orientamento del disegno affinché corrisponda al file originale.

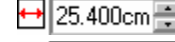
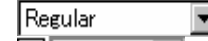
Scala il disegno

Selezionarlo per ridimensionare il disegno a una percentuale delle dimensioni originali.

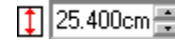
Segnaposto per i colori usati



Carattere e stile usati nella descrizione colore.



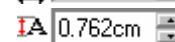
Larghezza del segnaposto dei Colori usati.



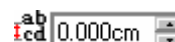
Altezza del segnaposto dei Colori usati.



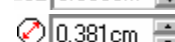
Numero di colori per linea.



Grandezza del carattere usato nella descrizione colore.



Interlinea.

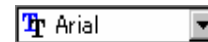


Larghezza/altezza del campione di colore.

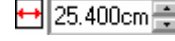
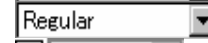


Selezionare l'opzione desiderata, cioè campione circolare o quadrato.

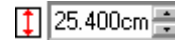
Segnaposto per caratteri usati



Carattere e stile usati nella descrizione carattere.



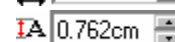
Larghezza del segnaposto dei Caratteri usati.



Altezza del segnaposto dei Caratteri usati.



Numero di colori per linea.



Grandezza del carattere usato nella descrizione carattere.



Interlinea.

Segnaposto per Info lavoro



Sorgente di informazioni (Info lavoro, Info Utente o Altro).



Tipo di Informazioni.



Carattere e stile usati nella descrizione dell'Info lavoro.

Grandezza del carattere usato nella descrizione dell'Info lavoro.

Etichetta

Attivare questa opzione per posizionare un'etichetta prima del testo informativo. Modificare il testo della etichetta nel campo a destra di questa opzione.

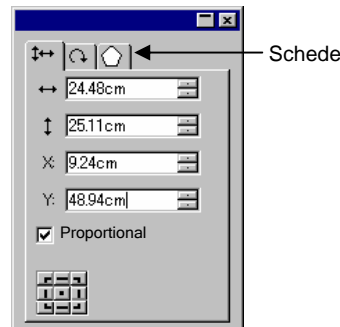
4. Uso di DesignCentral

DesignCentral mostra le proprietà degli oggetti. Mostra anche le schede e le opzioni appropriate per l'oggetto selezionato. Per esempio, quando viene selezionato un rettangolo, DesignCentral visualizza la larghezza, l'altezza, lo stile dell'angolo e altre proprietà relative al rettangolo. Quando si seleziona un testo, indica il nome, lo stile, l'altezza e la larghezza del carattere, oltre ad altre impostazioni.

Visualizzazione di DesignCentral

Visualizzazione di DesignCentral:

- Nel menu **Visualizza**, selezionare **DesignCentral**.



DesignCentral

Scheda DesignCentral

DesignCentral comprende diverse finestre, note come "schede". Il numero delle schede e il loro contenuto varia a seconda degli oggetti selezionati nel documento.

Si può selezionare una scheda facendo clic sul suo indicatore in DesignCentral o con un doppio clic sull'oggetto. Ogni doppio clic rinvia alla successiva scheda disponibile.

DesignCentral - scheda Documento

Usare la scheda Documento per specificare la grandezza dell'area di lavoro e il colore del substrato (il colore dello sfondo). Sono incluse un numero di misure standard di documento. Si può

personalizzare la misura dell'area di disegno, inserendone i valori orizzontale e verticale.

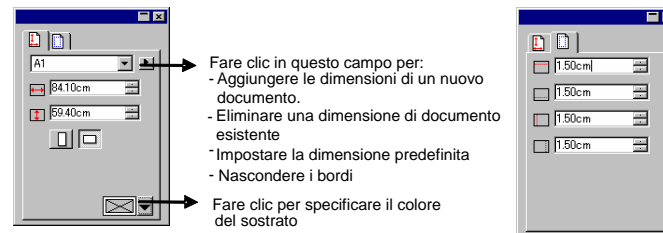
Per visualizzare la scheda documento:

- Aprire DesignCentral e fare clic in un'area vuota del documento.
- Nel menu **File**, selezionare **Impostazione documento**.

DesignCentral - scheda Margini

Usare la scheda Margini per specificare le dimensioni dei margini attorno all'area di disegno.

Questi margini vengono usati quando gli oggetti sono allineati o distribuiti e servono a disporre simmetricamente gli elementi. Per ulteriori informazioni, vedere "Allineamento degli oggetti" a pagina 53.



DesignCentral - scheda Documento

DesignCentral - scheda Margini

DesignCentral - scheda Dimensioni

La scheda Dimensioni di DesignCentral consente di cambiare la misura e la posizione dell'oggetto selezionato. Si può cambiare un oggetto in DesignCentral trascinandone il punto di controllo o modificandone il valore numerico.

Per cambiare la grandezza di un oggetto:

1. Selezionare gli oggetti.

- Dopo aver selezionato un oggetto esistente, le schede Dimensioni, Rotazione e Oggetto si rendono disponibili.

- Per cambiare la grandezza di un oggetto, modificare i valori nel campo di immissione della scheda Dimensione o trascinare i punti di controllo dell'oggetto selezionato.

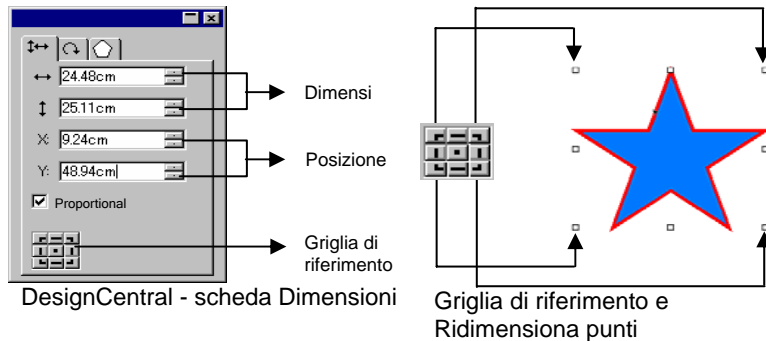
Attivando **Proporzionale** l'oggetto sarà ridimensionato proporzionalmente in larghezza e altezza.

Cambiare la posizione di un oggetto:

- Selezionare gli oggetti.
- Per cambiarne la posizione, modificare i valori nel campo di immissione o trascinare l'oggetto.

Le coordinate X,Y in DesignCentral rappresentano la posizione di riferimento, calcolata dall'origine. Vedere "Righelli e griglie" a pagina 9 per modificare il punto di origine.

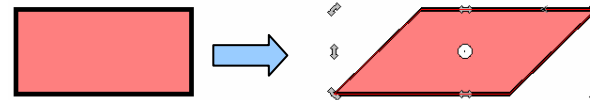
Il punto di riferimento si modifica facendo ricorso alla Griglia di riferimento. Ciascun pulsante della griglia corrisponde ad un punto dell'oggetto selezionato. Per posizionarsi al centro di un oggetto, fare clic sul punto centrale della griglia di selezione punti.



DesignCentral - scheda Ruota

La scheda Ruota in DesignCentral consente di ruotare, inclinare o riflettere l'oggetto selezionato. In DesignCentral le immagini si modificano sia trascinando i punti di controllo sia immettendo nuovi valori numerici.

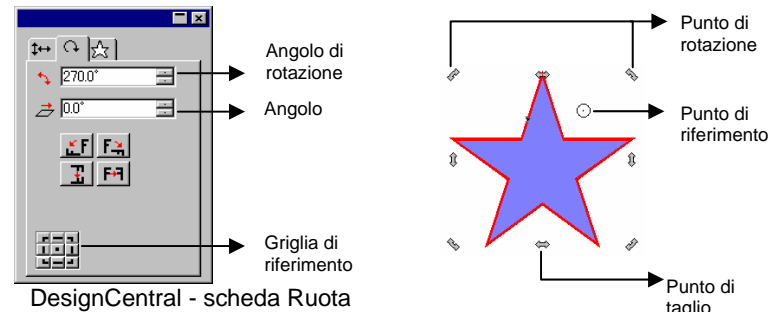
Inclina è un processo che distorce l'oggetto "tirandolo per un angolo" e usando un punto di riferimento; la posizione del punto è fissa.



Un rettangolo inclinato a 45 gradi

Per ruotare un oggetto:

- Selezionare gli oggetti.
 - Dopo aver selezionato un oggetto esistente, le schede Dimensione, Rotazione e Oggetto si rendono disponibili.
- Selezionare il punto che rimane fisso durante la rotazione:
 - Fare clic in un punto della Griglia di riferimento nella scheda Ruota - DesignCentral.
- Per cambiare l'angolo di rotazione, modificare i valori nel campo di immissione o trascinare i punti di rotazione. Fare clic sul pulsante **Ruota +90** gradi o **Ruota -90** gradi per ruotare l'oggetto di 90 gradi in senso orario o antiorario.



Per inclinare un oggetto:

- Selezionare gli oggetti.
 - Dopo aver selezionato un oggetto esistente, le schede **Dimensione**, **Ruota** e **Oggetto** si rendono disponibili.
- Selezionare il punto che rimane fisso durante l'inclinazione:
 - Fare clic in un punto della Griglia di riferimento nella scheda **Ruota** di DesignCentral.

O

- Fare clic e trascinare il Punto di riferimento fino alla posizione desiderata. Premendo il tasto **CTRL** mentre si trascina, si fissa il punto di riferimento secondo i valori impostati nella Griglia di riferimento.

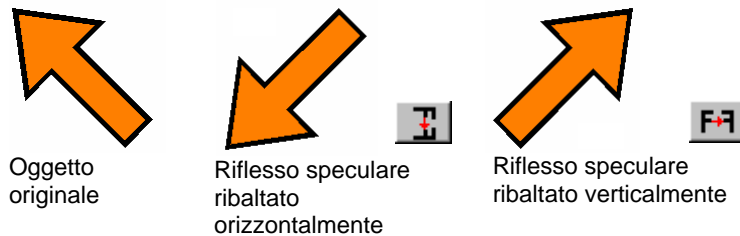
3. Per cambiare l'angolo di inclinazione, modificare i valori nel campo di immissione o trascinare i punti di inclinazione.

Per riflettere un oggetto:

1. Selezionare gli oggetti.

- Dopo aver selezionato un oggetto esistente, le schede Dimensioni, Rotazione e Oggetto si rendono disponibili.

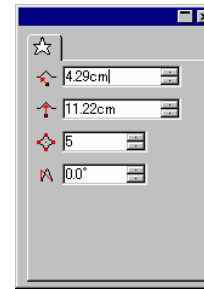
2. Fare clic su **Ribalta lungo l'Asse X** o **Ribalta lungo l'Asse Y** nella scheda Ruota – DesignCentral per riflettere l'oggetto selezionato in orizzontale o verticale.



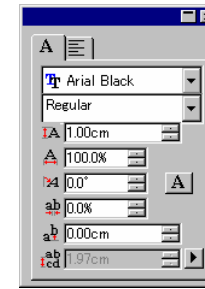
DesignCentral - scheda Oggetto

La scheda Oggetto varia a seconda dell'oggetto selezionato.

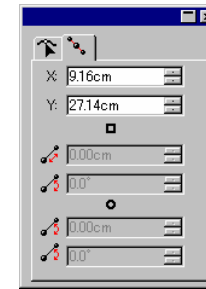
In alcuni casi, la scheda Oggetto comprende due schede. Per esempio, quando si seleziona il testo, si ha una scheda Carattere e una scheda Paragrafo.



Scheda Oggetto quando si crea/seleziona una stella



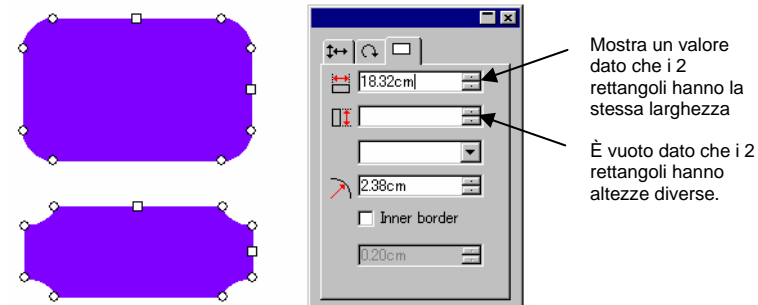
Scheda Oggetto quando si crea/seleziona un testo



Scheda Oggetto quando si crea/seleziona un tracciato

Quando si crea un oggetto, rimane visibile solo la scheda Oggetto. Dopo aver selezionato un oggetto esistente, le schede Dimensioni, Rotazione e Oggetto si rendono disponibili.

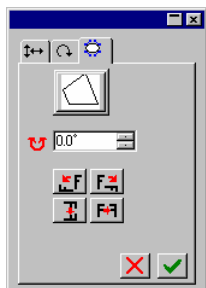
La scheda Oggetto non è disponibile quando vengono selezionati oggetti di tipo diverso (per es. testo e rettangolo). Se invece si selezionano oggetti dello stesso tipo, DesignCentral ne visualizza le proprietà **comuni**.



Scheda Oggetto quando entrambi i rettangoli sono selezionati

DesignCentral - scheda Effetti

Quando si applica un effetto ad un oggetto, DesignCentral visualizza la scheda Effetti, con tutte le loro proprietà.



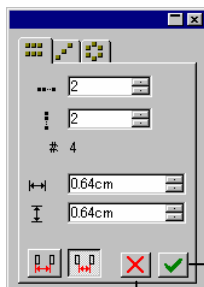
DesignCentral - scheda Effetti

In DesignCentral, la scheda Oggetto relativa all'oggetto cui l'effetto è applicato, non è visibile, tuttavia è ancora possibile selezionarla con lo strumento **Seleziona all'interno** o facendo doppio clic sull'oggetto e mantenendo premuto il tasto **CTRL**. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di oggetti con la scheda Oggetti" a pagina 41.

DesignCentral - scheda Impostazioni

Molte delle modifiche effettuate vengono applicate automaticamente appena fatte. Si noterà che alcuni comandi, contengono due pulsanti (**Applica/Annulla**) sul lato in basso a destra di DesignCentral, per confermare o annullare il comando.

DesignCentral si aprirà automaticamente se al comando è associata una scheda Impostazioni.



Applica

Annulla

Comando Copia della scheda Impostazioni - DesignCentral

5. Uso di DesignEditor

DesignEditor è un potente strumento organizzativo per gestire i vari livelli e oggetti del disegno. Si può scegliere di visualizzare alcuni livelli e nascondere altri, eliminarne o aggiungerne e altre funzioni simili applicate a singoli oggetti.

Visualizzazione di DesignEditor

Il DesignEditor comprende due schermate: la **scheda Livelli** e la **scheda Oggetti**.



DesignEditor - scheda Livelli



DesignEditor - scheda Oggetti

Per visualizzare il DesignEditor

- Nel menu **Visualizza**, selezionare **DesignEditor**.

DesignEditor - scheda Livelli

I **Livelli** sono un modo pratico di organizzare gli elementi del disegno ed accedervi agevolmente per modificarli. Questi devono essere concepiti come fogli di acetato ammucchiati uno sopra l'altro. Se non vi è alcuna immagine in un Livello, è comunque possibile vedere, attraverso il primo, il contenuto di quello sottostante. Dietro tutti i livelli c'è il Supporto e il livello Cestino.

Il livello in fondo alla scheda è il livello di base del disegno, il livello in cima alla scheda è il primo dei livelli del mucchio.

Come impostazione predefinita, ogni nuovo disegno che viene aperto presenta i seguenti livelli:

Livello Supporto Rappresenta la superficie sulla quale il disegno potrebbe essere applicato. Non è possibile eliminare, copiare o modificare il livello supporto. È comunque possibile spostarlo in una posizione differente del mucchio oppure nascondere (in modo che il suo colore non sia visibile).

Livello Griglia Il livello Griglia si trova immediatamente sopra al livello Supporto. Usare la griglia per posizionare gli oggetti nell'area di disegno. Per ulteriori informazioni sulle Griglie, vedere "Righelli e griglie" a pagina 9.

Livelli Guida Il livello Guida contiene le Guide del disegno. Per ulteriori informazioni, vedere "Guida" a pagina 10.

Livello Cestino Il livello Cestino contiene gli oggetti che sono stati cancellati dal documento. Questo livello consente di recuperare gli oggetti eliminati accidentalmente, vedere in proposito "Eliminazione di oggetti" pagina 57.

Livello 1, 2 3... Questi livelli contengono gli oggetti effettivamente creati nel documento. Per ogni disegno si può avere il numero di livelli desiderato.

Il livello evidenziato nella scheda Livelli viene chiamato **livello Attivo**. In ogni momento, uno dei livelli deve essere attivo.

Quando la proprietà di Modifica è disabilitata in un livello attivo, la maggior parte dei comandi e degli strumenti di modifica non è disponibile.



Facendo clic con il tasto destro su un qualsiasi livello, compare un menu con i seguenti comandi:

Nuovo Livello Viene creato un nuovo livello. Il nuovo livello sarà aggiunto sopra al livello attivo.

Elimina livello	Il livello attivo viene eliminato.
Duplica livello	Viene creata una copia del livello attivo. Il nuovo livello sarà aggiunto sopra al livello attivo.
Rinomina	Modifica il nome del livello attivo.
Proprietà	Mostra le proprietà del livello attivo.

Per eseguire alcuni dei comandi sopra elencati si può anche fare clic sui pulsanti in alto nella scheda Livelli – DesignEditor.

Layer Tab to perform some of the above commands.



Mostra Proprietà livello

Ogni livello possiede le seguenti proprietà:

Visibile		Specifica se il livello è visibile o meno. Sempre disabilitato per il livello Cestino.
Modificabile		Specifica se il livello è modificabile o meno. Non disponibile per i livelli Cestino, Griglia e Supporto.
Stampabile		Specifica se il livello è stampabile o meno. Sempre disabilitato per il livello Cestino.
Tagliabile		Specifica se il livello è tagliabile o meno. Sempre disabilitato per i livelli Cestino e

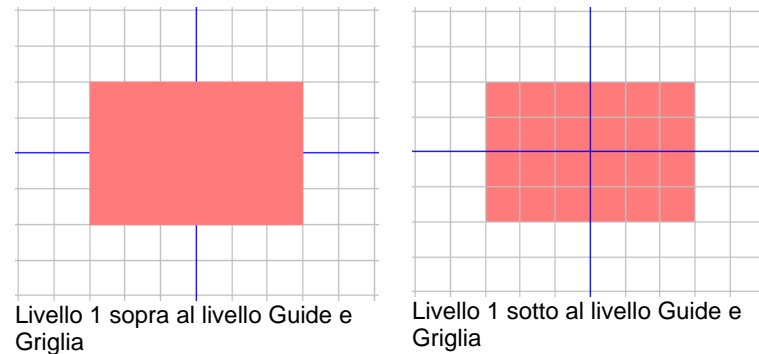
Le proprietà di livello possono essere modificate nel modo seguente:

- Facendo clic sull'icona nella scheda Livello – DesignEditor. Quando la proprietà è disabilitata, sopra l'icona appare una "X".

	Proprietà Visibile abilitata		Proprietà Visibile disabilitata
--	------------------------------	--	---------------------------------
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul livello e selezionando il comando **Proprietà** nel menu. Modificare la proprietà nella finestra di dialogo **Proprietà livello** visualizzata.

Modifica dell'ordine dei livelli

L'ordine dei livelli nel mucchio determina come vengono visualizzati gli oggetti nell'area di disegno.



Si può riorganizzare l'ordine degli strati semplicemente facendo clic e trascinando il livello nella posizione desiderata. La comparsa di una linea orizzontale indica dove sarà posizionato il livello.

Fusione di livelli

Quando si unisce un livello con un altro, tutti gli elementi dell'uno vengono aggiunti all'altro.

Per unire i livelli:

1. Fare clic e tenere premuto il mouse sul livello da unire.
2. Tenendo premuto il tasto **CTRL**, trascinare il livello sul livello cui questo deve essere unito.

Una linea orizzontale compare proprio sopra il livello per indicare che sarà unito.

3. Rilasciare il pulsante del mouse.

Modifica del colore del livello

Ogni livello è associato ad un colore. Per i livelli **Guide** e **Griglia**, questo colore viene usato per visualizzarne gli oggetti. Per i **Livelli 1, 2, 3...** lo stesso colore è usato per:

- Se l'opzione "Mostra colore livello" è stata selezionata nelle preferenze **Mostra Riempimento** (per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione del riempimento oggetti" a pagina 12), tutti gli oggetti saranno visualizzati in questo colore nella modalità Schema lineare (wireframe).

- Anche il contorno dell'oggetto selezionato viene visualizzato nello stesso colore.
- Se l'opzione **Mostra anteprima** non è attiva (vedere "Visualizzazione dell'anteprima" a pagina 13), **l'anteprima di quel livello viene visualizzata nello stesso colore.**

Per modificare il colore di livello:

- Trascinare un colore dal Campione colori e rilasciarlo direttamente sull'icona colore della finestra di dialogo scheda Livelli – DesignEditor.
- Aprire la finestra di dialogo **Proprietà livello** e fare clic sul campione, quindi un colore dalla lista.

DesignEditor - scheda Oggetti

Ogni volta che si disegna una forma, si crea un testo o si aggiunge un elemento al disegno, le informazioni relative a quell'elemento sono memorizzate nella scheda Oggetti del DesignEditor.

- Ad ogni oggetto viene assegnato un numero per distinguerlo da altri oggetti dello stesso tipo (per es.: Rettangolo 1, 2, 3...)
- Gli oggetti vengono stratificati nell'ordine in cui sono stati creati, con i nuovi oggetti posizionati sopra quelli più vecchi.
- Gli effetti, come ombre, strisce e sagome, compaiono sempre negli strati superiori rispetto all'oggetto cui sono applicati.

La scheda Oggetti è un ottimo sistema per visualizzare la struttura del documento. Nel documento si possono vedere gli elementi di ciascun livello, così come i vari effetti e le modifiche apportate ad ogni elemento.

Selezione di oggetti mediante la scheda Oggetti

La scheda Oggetti – DesignEditor consente di localizzare e selezionare rapidamente specifici oggetti. Ciò è tanto più utile quanto più è complesso il disegno e selezionare singoli oggetti nel modo convenzionale (puntando e facendo clic) risulta difficile.

Per selezionare un oggetto, selezionarne il nome nella scheda Oggetti - DesignEditor.

I tasti **MAIUSC** e/o **CTRL** selezionano più oggetti.

- 📄 Si possono selezionare anche singoli oggetti tra oggetti raggruppati o composti.

Quando si seleziona un oggetto nell'area di disegno, l'elemento corrispondente viene evidenziato automaticamente nella scheda Oggetti – DesignEditor.

Modifica dell'ordine degli oggetti

Si può cambiare l'ordine di un oggetto facendo clic e trascinando l'oggetto in una nuova posizione nel mucchio. L'ordine degli oggetti può essere modificato sia entro uno specifico livello, sia da un livello all'altro.

1. Fare clic sull'oggetto da spostare/riordinare nella scheda Oggetti.
2. Trascinare l'oggetto nella posizione desiderata.
 - Premendo il tasto **MAIUSC** mentre si trascina, si **sostituisce** l'oggetto evidenziato con quello che si sta spostando.
 - Premendo il tasto **CTRL** mentre si trascina, si **duplica** l'oggetto e lo si pone nella nuova posizione.
 - Facendo clic sul tasto destro mentre si trascina, si visualizza un menu con le seguenti opzioni:
 - Muovi e inserisci
 - Muovi e sostituisci
 - Copia e inserisci
 - Copia e sostituisci
3. Rilasciare il pulsante del mouse quando l'oggetto immediatamente sotto è evidenziato.

Rinominare gli oggetti

Per rinominare un oggetto nella scheda Oggetti – DesignEditor:

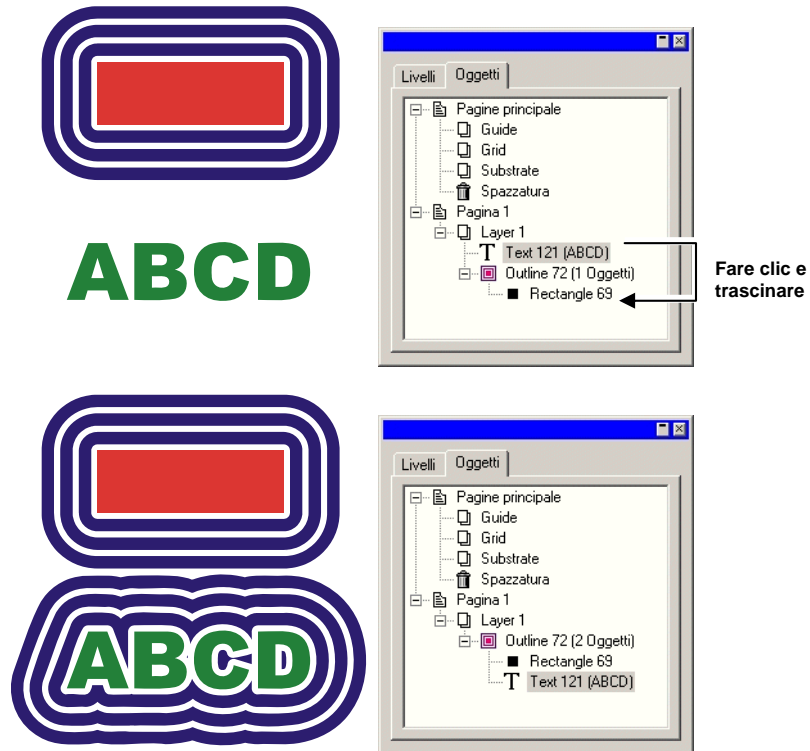
1. Fare clic sull'oggetto nella scheda Oggetti – DesignEditor.
2. Fare clic di nuovo sullo stesso oggetto.
3. Digitare il nuovo nome.

Applicazione degli effetti

Quando si sposta un oggetto cui si applica un effetto, l'effetto viene applicato. Questa funzionalità può essere utile quando si è

applicato un certo numero di effetti ad un particolare oggetto e si vogliono applicare gli stessi ad un altro oggetto. A tal fine, basta spostare l'oggetto nel campo di applicazione dell'effetto, o del gruppo di effetti da applicare.

- ☰ Gli effetti applicati in questo modo, hanno validità sull'intero gruppo degli oggetti sottostanti. Questa operazione non equivale a selezionare singolarmente un oggetto e riapplicarvi gli stessi effetti.




6. Selezione di oggetti


Ci sono diversi modi di selezionare gli oggetti, dal metodo basilare di puntamento e clic a sofisticati criteri di selezione. Gli oggetti evidenziati appaiono con i contorni selezionati ed una serie di punti di controllo attorno che aiutano a distinguerli l'uno dall'altro.

Il colore del Contorno di selezione può essere specificato mediante la scheda Livelli – DesignEditor. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambiare il Colore del livello" a pagina 38.

Selezione di oggetti con lo strumento Seleziona


Per selezionare gli oggetti usando lo strumento Seleziona:


1. Scegliere lo strumento **Seleziona**. 
2. Fare clic sull'oggetto da selezionare.

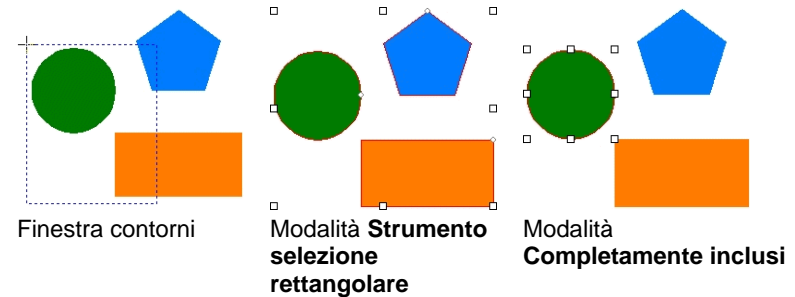
 Per selezionare più di un oggetto, tenere premuto il tasto MAIUSC, quindi fare clic su più di un elemento.

Si può effettuare una selezione in due modi. Quando si è in modalità **Strumento selezione rettangolare**, ogni oggetto che interseca i contorni della finestra selezionato. Quando si è nella modalità **Completamente inclusi**, la selezione si limita a quegli oggetti che sono pienamente racchiusi dai contorni della finestra.

Per selezionare gli oggetti usando la finestra contorni:

1. Scegliere lo strumento **Seleziona**. 
2. Fare clic e trascinare creando una finestra contorni intorno agli oggetti da selezionare.

 Tenendo premuto il tasto **CTRL** durante la creazione della finestra contorni si commuta temporaneamente da un'impostazione all'altra.






Modifica della modalità di selezione predefinita

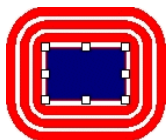
L'impostazione predefinita nel programma è **Strumento di selezione rettangolare**. Per modificarla, fare doppio clic sullo strumento **Seleziona**, oppure:

1. Nel menu **Modifica**, scegliere il comando **Preferenze**.
2. Selezionare la scheda **Strumenti**.
3. Scegliere lo strumento **Seleziona** dall'elenco.
4. Cambiare la modalità di selezione.
5. Fare clic su **OK**.

Selezione di oggetti compresi nell'ambito di un effetto

Per selezionare un oggetto compreso nell'ambito di un effetto (per esempio, un oggetto con una sagoma):

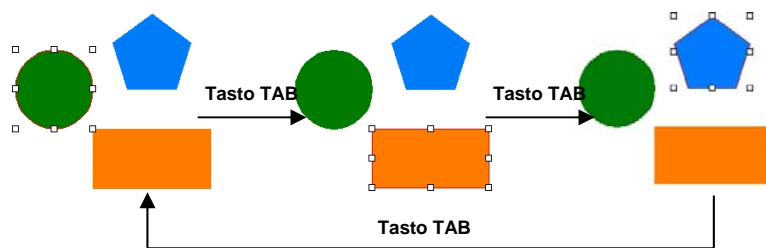
1. Selezionare lo strumento **Seleziona all'interno** dalla palette flottante **Seleziona**. 
2. Fare clic sull'oggetto da selezionare.
 ○
3. Scegliere lo strumento **Seleziona**. 
4. Tenere premuto il tasto **CTRL** e fare doppio clic sull'oggetto da selezionare.



Rettangolo selezionato all'interno di un effetto sagoma

Selezione di oggetti mediante il tasto TAB

Il tasto **TAB** seleziona l'oggetto successivo. L'ordine della selezione segue quello in cui gli oggetti sono stati creati.



Selezione di oggetti simili

Questa funzione seleziona tutti gli oggetti di forma simile all'oggetto correntemente selezionato.

1. Selezionare un oggetto.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Seleziona simile**.

Selezione di oggetti dello stesso colore

Questa funzione seleziona tutti gli oggetti di colore simile all'oggetto correntemente selezionato.

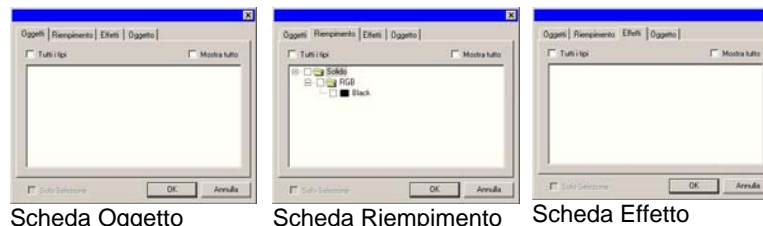
1. Selezionare un oggetto.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Seleziona colori simili**.

Selezione di oggetti in base agli attributi

Si possono specificare degli oggetti da selezionare in base al tipo, al riempimento ed agli effetti. Per esempio: si può selezionare tutto il testo o solo i rettangoli blu.

Per selezionare gli oggetti in base agli attributi:

1. Nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Seleziona per attributi**.
2. Scegliere l'attributo da usare (scheda **Oggetto**, **Riempimento** o **Effetto**) per la selezione.



- Selezionare **Mostra tutto** per visualizzare tutti i possibili tipi di oggetti, riempimenti o effetti.
 - Selezionare **Tutti i tipi** per selezionare tutti gli elementi elencati nella scheda visualizzata.
 - Scegliere **Seleziona solo** per limitare la selezione al gruppo di oggetti correntemente selezionati. In questo modo si può circoscrivere la selezione ad un'area definita. Questa opzione non è disponibile se non vi sono oggetti selezionati.
3. Selezionare il tipo di attributo che sarà usato nella selezione.
 4. Fare clic su **OK**.

Selezione di oggetti mediante DesignEditor

Si può usare la scheda Oggetti – DesignEditor per selezionare uno o più oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di oggetti usando la scheda Oggetti" a pagina 39.

Selezione di tutti gli oggetti

Per selezionare tutti gli oggetti in un documento, nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Seleziona tutti**.

Deselezione di tutti gli oggetti

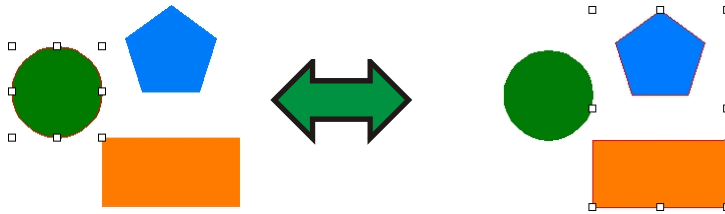
Per deselegionare tutti gli oggetti selezionati, attenersi a una delle seguenti procedure:

- Nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Deseleziona tutti**.

- Fare clic su un'area vuota.

Inversione della selezione

Per invertire la selezione, nel menu **Modifica**, scegliere **Seleziona** e fare clic su **Inverti Selezione**.



7. Ridisposizione degli oggetti

Questo capitolo descrive come riordinare, duplicare e trattare gli oggetti nell'area di disegno.

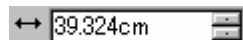
Ridimensionamento degli oggetti

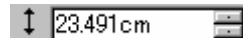
Gli oggetti possono essere ridimensionati usando i seguenti metodi:

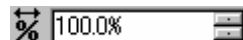
Ridimensionamento con DesignCentral


Usare DesignCentral per adattare la dimensione dell'oggetto a un preciso valore numerico.


1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare il comando **Ridimensiona**.
3. Regolare i valori in DesignCentral:


 Nuova larghezza degli oggetti selezionati.


 Nuova altezza degli oggetti selezionati.

 Riduzione percentuale della larghezza.

 Riduzione percentuale dell'altezza.

 Il punto selezionato in questa griglia resta stazionario dopo il ridimensionamento.

Proporzionale  Attivare questa opzione per ridimensionare la larghezza e l'altezza degli oggetti.

Applica la scala a tutto  Attivare questa opzione per ridimensionare tutti gli oggetti del documento mantenendo il rapporto di scala applicato agli oggetti selezionati.

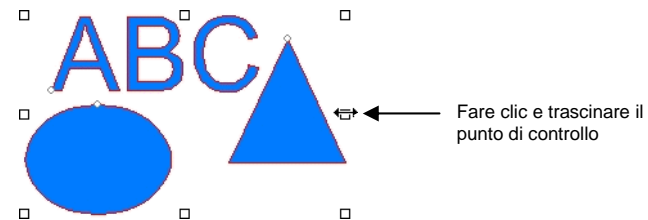
4. Fare clic su **Applica**.

È possibile ridimensionare anche mediante la scheda Dimensioni – DesignCentral, ma alcune delle opzioni sopraelencate non saranno disponibili.

Ridimensionamento mediante trascinamento dei punti di controllo

Al fine di ridimensionare oggetti o gruppi di oggetti si possono trascinare i punti di controllo della **Scala**.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Posizionare il puntatore su un punto di controllo della scala.



3. Fare clic e trascinare il punto di controllo della **scala**.


- Mediante la pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina, si usa l'asse centrale dell'oggetto come punto stazionario.
- L'uso del tasto **MAIUSC** mentre si trascina modifica i rapporti di scala pur non mantenendone le proporzioni.



Ridimensionamento alla stessa misura

Per ridimensionare gli oggetti affinché abbiano identica altezza e larghezza:

1. Selezionare gli oggetti.

-  Se si selezionano gli oggetti trascinando una finestra contorni, la dimensione del primo oggetto sarà usata come riferimento. Se si selezionano gli oggetti trascinandoli con il tasto **MAIUSC** premuto, viene usata come riferimento la dimensione del primo oggetto selezionato.

- Nel menu **Azioni**, scegliere **Dimensionamento** e selezionare **Stessa Larghezza** o **Stessa Altezza**.

Movimento degli oggetti

Si possono spostare gli oggetti adottando uno dei modi seguenti:


Spostamento degli oggetti mediante trascinamento


- Selezionare gli oggetti.
- Posizionare il puntatore sopra l'oggetto.
 - Quando **Mostra riempimento** è disabilitato, posizionando il puntatore dentro l'oggetto non si passa alla modalità di spostamento. Per farlo, si deve posizionare il puntatore sopra la sagoma dell'oggetto.
- Fare clic e trascinare per spostare l'oggetto in una nuova posizione.
 - Con il tasto **CTRL** premuto mentre si trascina, si crea una copia dell'oggetto originale.
 - Con il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina, si vincola la nuova posizione.


Spostamento di oggetti mediante DesignCentral

Usare DesignCentral per spostare l'oggetto in un posizione precisa.

- Selezionare gli oggetti.
 - DesignCentral visualizza la scheda **Dimensioni**.
- Impostare i valori delle coordinate **X,Y** in DesignCentral.

 Nuova posizione orizzontale degli oggetti selezionati.

 Nuova posizione verticale degli oggetti selezionati.

 Il punto di riferimento delle coordinate X,Y nei campi superiori.


Rotazione, inclinazione e riflesso degli oggetti

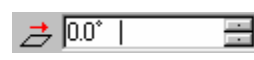
Si possono ruotare o creare immagini speculari degli oggetti usando i modi seguenti:


Ruotare, Inclinare e riflettere gli oggetti usando DesignCentral

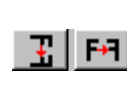
Per ruotare gli oggetti impostando un angolo esatto con DesignCentral:

- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Azioni**, selezionare il comando **Ruota**.
- Impostare i valori in DesignCentral.


 Nuova angolatura degli oggetti selezionati.

 Angolo di inclinazione da applicare agli oggetti selezionati.

 Ruota gli oggetti selezionati di 90° in senso orario o antiorario.

 Crea un'immagine speculare degli oggetti selezionati (riflesso) rispetto ad una linea orizzontale o verticale.

Conserva originale Conserva una copia originale dell'oggetto dopo averla ruotata o riflessa.

 Il punto selezionato viene usato come punto stazionario.

- Fare clic su **Applica**.

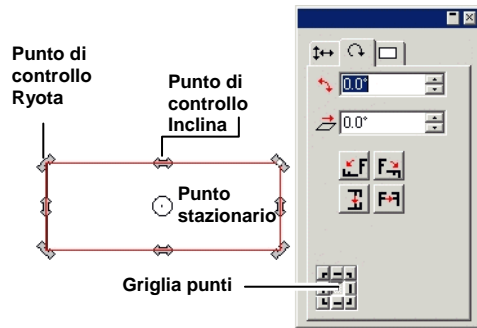
Si possono ruotare gli oggetti anche usando DesignCentral, ma alcune delle opzioni sopraelencate non saranno disponibili.

Ruotare e inclinare trascinando i Punti di controllo

Si possono trascinare i punti di controllo **Ruota** e **Inclina** di un oggetto o gruppo di oggetti per ruotarlo o inclinarlo.

- Selezionare gli oggetti.
- Fare clic sulla scheda **Ruota** - DesignCentral

3. Regolare il Punto stazionario o selezionare un punto nella Griglia Punti – DesignCentral, oppure fare clic e trascinare il punto stazionario. Tenendo premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento, il punto stazionario si sposta fino ad un punto appartenente alla griglia punti.



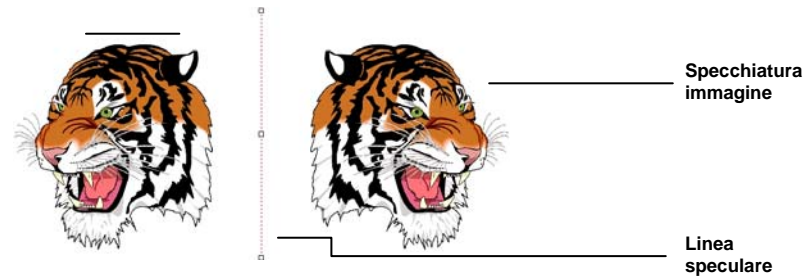
4. Posizionare il cursore su un punto di controllo **Ruota** o **Inclina**.
5. Fare clic e trascinare il punto di controllo.
 - Con il tasto **CTRL** premuto mentre si trascina, si crea una copia dell'oggetto originale.
 - Con il tasto **MAIUSC** premuto durante il trascinamento si vincola la rotazione o l'angolo di inclinazione ad incrementi di 45°.

Creazione di oggetti speculari

Usare il comando **Rifletti** per creare oggetti speculari separati da un specifica distanza.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare il comando **Rifletti**.

Viene visualizzata un'immagine riflessa, insieme ad una Linea speculare. Se la linea speculare non è visibile, incrementare la distanza in DesignCentral.



3. Impostare la **Distanza** in DesignCentral: questo valore è la distanza totale che separa l'originale dal riflesso. Attivare **Conserva originale** per creare una copia dell'immagine originale.
 - Si può anche fare clic e trascinare il punto di controllo al centro della Linea speculare per regolare la distanza. Fare clic e trascinare un punto situato alla fine della Linea speculare per regolare l'angolo. Il tasto **MAIUSC** vincola l'angolo mentre si trascina.
4. Fare clic su **Applica**.

Raddrizzamento degli oggetti

Talvolta un'immagine ripresa con lo scanner è inclinata perché non è stata posizionata propriamente nello scanner durante la rilevazione. Per raddrizzare l'immagine in verticale o orizzontale, usare il comando Raddrizza.

Il comando Raddrizza ruota gli oggetti, in modo da riprodurre una linea base orizzontale o verticale.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Raddrizza** e selezionare **Orizzontale** o **Verticale**.

3. Fare clic e trascinare per creare la linea di base.



Creare la linea di base



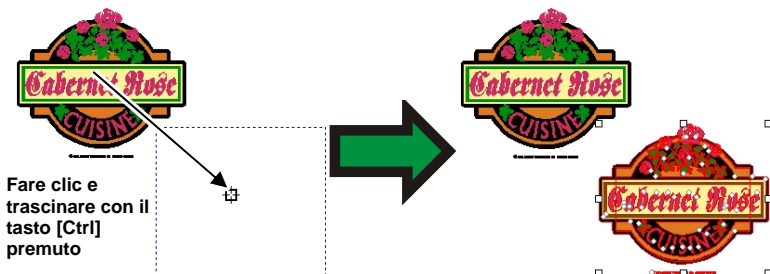
Immagine Raddrizzata

Duplicazione di oggetti

Ci sono diversi modi di duplicare un oggetto:

Duplicazione degli oggetti mediante trascinamento

Il modo più facile e più rapido per creare una copia dell'oggetto è selezionare l'oggetto e trascinarlo con il tasto **CTRL** premuto. Con il tasto **MAIUSC** mentre si trascina si vincola la posizione della copia.



Duplicazione di oggetti usando Copia e incolla

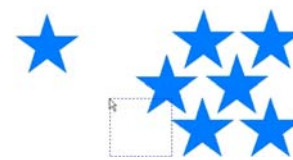
Questo metodo è consigliato quando si devono fare diverse copie in posizioni diverse.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Modifica**, selezionare il comando **Copia** o premere **CTRL+C**.
3. Nel menu **Modifica**, selezionare il comando **Incolla** o premere **CTRL+V**.
4. Spostare il puntatore per posizionare la copia e fare clic.

☰ Facendo clic sul tasto **TAB** si modifica la posizione del puntatore nella finestra. Il tasto **ESC** consente l'uscita dal processo Incolla. Premere **INVIO** per posizionare la copia.



Copiare l'oggetto...



...e incollare

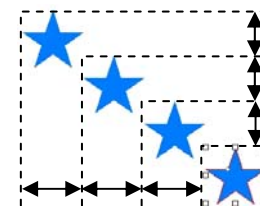
Duplicazione degli oggetti usando una specifica distanza di scostamento

Talvolta si può voler creare copie a distanze predeterminate dall'oggetto originale. In questo caso, si devono cambiare prima le preferenze:

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
 - a. Selezionare la scheda **Strumenti**.
 - b. Selezionare lo strumento **Incolla** dalla lista sul lato sinistro della finestra di dialogo.
 - c. Attivare l'opzione **Posizionamento automatico**.
 - d. Impostare la distanza delle copie dall'oggetto originale.
 - e. Fare clic su **OK** per uscire dalla finestra di dialogo Proprietà.
2. Selezionare gli oggetti.
3. Nel menu **Modifica**, selezionare il comando **Copia** o premere **CTRL+C**.
4. Nel menu **Modifica**, selezionare il comando **Incolla** o premere **CTRL+V**.



Copiare l'oggetto...



...e incollare

Duplicazione di oggetti mediante Incolla speciale

In Windows, Incolla speciale consente di scegliere il formato in cui incollare i dati

Per usare Incolla speciale:

1. Copiare l'oggetto. Si possono copiare e incollare oggetti da altri programmi.
2. Nel menu **Modifica**, selezionare **Incolla Speciale**.
3. Scegliere il formato dei dati incollati.
4. Fare clic su **OK**.

Duplicazione di oggetti mediante Incolla e sostituisci

Con il comando **Incolla e sostituisci** è possibile incollare un oggetto sopra agli oggetti selezionati. L'oggetto incollato sarà posizionato al centro degli oggetti selezionati.

Duplicazione di oggetti usando il comando Duplica

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Modifica**, selezionare **Duplica**.

Duplicazione di oggetti mediante DesignEditor

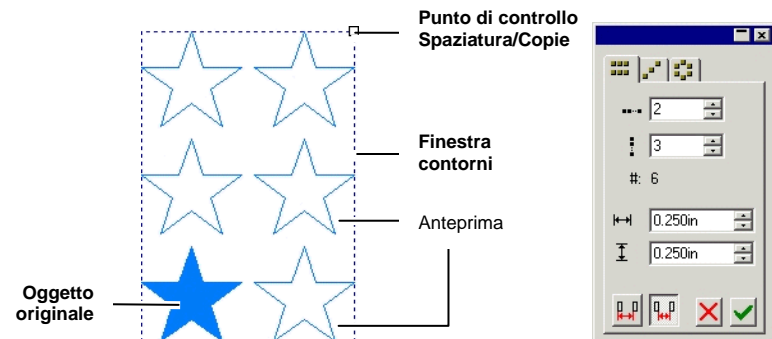
Per copiare gli oggetti usando DesignEditor, vedere "Modifica dell'ordine degli oggetti" a pagina 39.

Duplicazione di oggetti usando il comando Copie a matrice

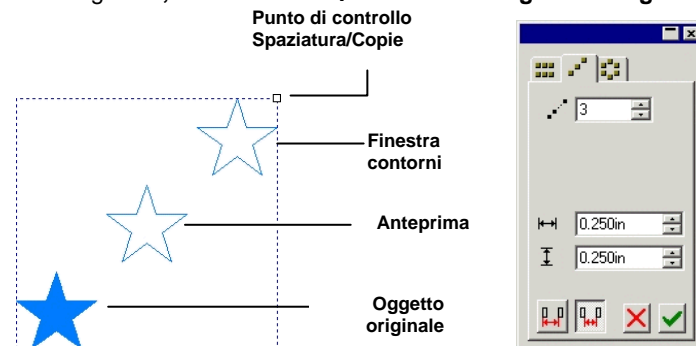
Usare il comando Copie a matrice per creare più copie di un oggetto in un ordine e una posizione precisi.

I seguenti modelli sono disponibili per la selezione:

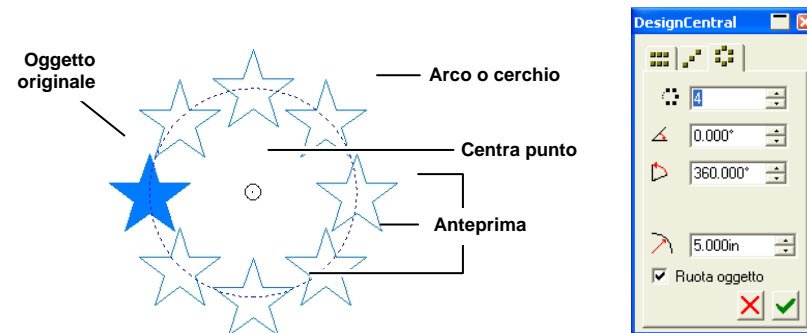
- **Modello Blocco**, con tutte le copie allineate in un numero precisato di linee e righe.



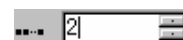
- **Modello diagonale**, con tutte le copie allineate lungo una diagonale.



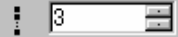


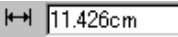
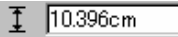


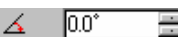
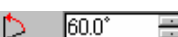
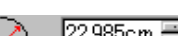
- **Modello circolare**, con tutte le copie allineate su un arco..



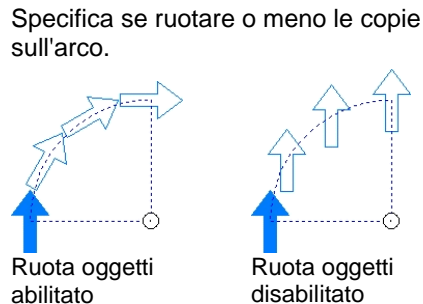
1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Passo e ripeti**.
3. Selezionare la scheda appropriata in DesignCentral.
4. I valori seguenti possono essere impostati in DesignCentral:





Numero di copie orizzontali.

-  Numero di copie verticali.
-  Numero di copie diagonali
-  Numero di copie circolari.
-  Spaziatura orizzontale. 11.426cm
-  Spaziatura verticale. 10.396cm
-  Quando è selezionata questa opzione, la distanza viene misurata dal lato destro (alto) di un oggetto al lato sinistro (basso) dell'oggetto successivo.
-  Quando è selezionata questa opzione la distanza viene misurata dal lato sinistro (basso) di un oggetto al lato sinistro (basso) dell'oggetto successivo.
-  Inclinazione della linea che unisce l'oggetto originale al punto centrale. 0.0°
-  La porzione del cerchio in cui si vanno a distribuire le copie. 60.0°
-  Raggio del cerchio ove le copie sono distribuite. 22.985cm

Ruota oggetto



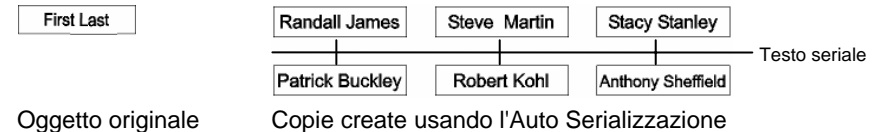
-  Si possono controllare le copie nei modelli **Blocco** e **Diagonale** trascinando il punto di controllo Spaziatura/Copie nell'angolo superiore sinistro della finestra Contorno.
- **Trascinare il** punto per impostare il numero di copie, mantenendo lo spazio immutato.
- Premendo il tasto **MAIUSC** mentre si trascina, si imposta la spaziatura, mantenendo immutato il numero delle copie.
-  Si possono regolare le copie nel modello **Circolare** trascinando il punto di controllo Centra.

- Trascinare il punto per impostare l'angolo e il raggio.
- Il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina, imposta il raggio, mantenendo immutato il valore dell'angolo.


5. Fare clic su **Applica**.

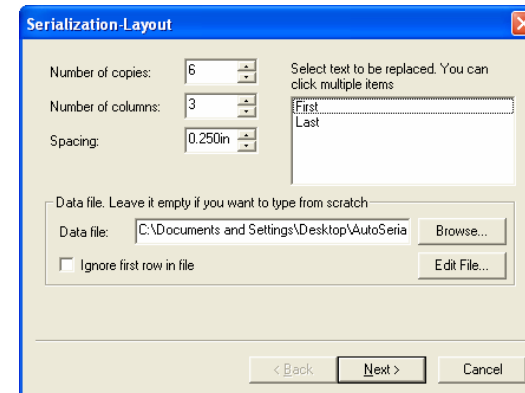
Uso della serializzazione automatica

La serializzazione automatica consente di impostare numerose opzioni per la creazione in serie di copie degli oggetti.



1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Auto Serializza**.

-  Ogni parola del testo selezionato sarà visualizzata in una finestra Selezione Testo, situata nel lato destro della finestra di dialogo.



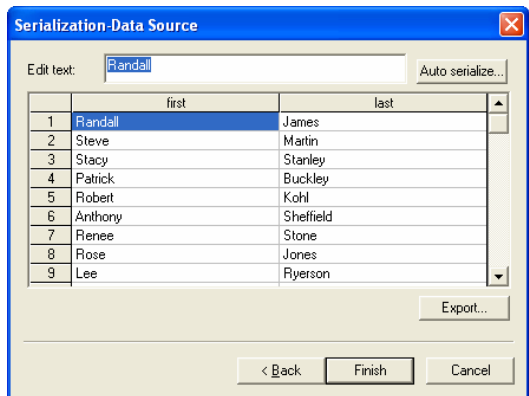
Layout di Auto Serializza

3. Selezionare il testo da sostituire. Si possono selezionare elementi multipli.
4. Impostare i parametri seguenti:

- Numero di copie** Numero delle copie serializzate da creare.
- Numero di** Numero delle copie da sistemare in una

colonne	colonna.
Spaziatura	Spaziatura proporzionale tra le copie serializzate.
File di dati	Visualizza qualsiasi file delimitato da tabulazione selezionato.
Sfoggia	Fare clic per trovare un file da serializzare.
Edita File	Consente di editare il contenuto del file selezionato.
Ignora la prima riga nel file	Selezionare per evitare che la prima riga del file appaia nel testo serializzato.

5. Fare clic su **Avanti**.



Sorgente dati Auto Serializzazione

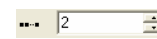
- Per modificare i campi manualmente, selezionare il campo e digitare il nuovo testo nel campo **Modifica Testo**.
- Per usare dati sequenziali, selezionare un campo e fare clic su **Auto Serializza**.
- Impostare i parametri seguenti:

Numerico	Il testo serializzato sarà un valore numerico.
Carattere	Il testo serializzato sarà un testo.
Inizia	Valore di avvio. Questo valore deve essere in concordanza con la selezione sopra (Numerica o Carattere).
Incremento	L'incremento numerico nel testo seriale.

- Per salvare la configurazione corrente in un file di dati, fare clic **Esporta**.
- Fare clic su **Fine**.
- Se lo si desidera, separare il testo serializzato per modificare parte del lavoro.

Modifica degli attributi di Auto Serializzazione mediante DesignCentral

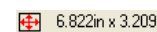
È possibile utilizzare la scheda Auto Serializzazione in DesignCentral per regolare i parametri seguenti:



Numero delle copie da sistemare in una colonna.



Spaziatura proporzionale tra le copie serializzate.



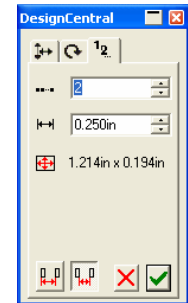
Altezza e larghezza totale degli oggetti serializzati.



Misura la distanza tra l'inizio di un oggetto serializzato e l'inizio di quello vicino a destra.



Misura la distanza tra gli oggetti serializzati. Vedere "Spaziatura degli oggetti" a pagina 55e "Duplicazione di oggetti usando il comando Copie a matrice" a pagina 48 per ulteriori informazioni



DesignCentral – Scheda Auto Serializzazione

È possibile modificare parte del lavoro separando il testo serializzato.

Raggruppamento degli oggetti

Il Raggruppamento è l'operazione che raduna diversi oggetti in un unico gruppo. Gli oggetti raggruppati possono essere spostati, ridimensionati e ruotati come fossero un unico oggetto.

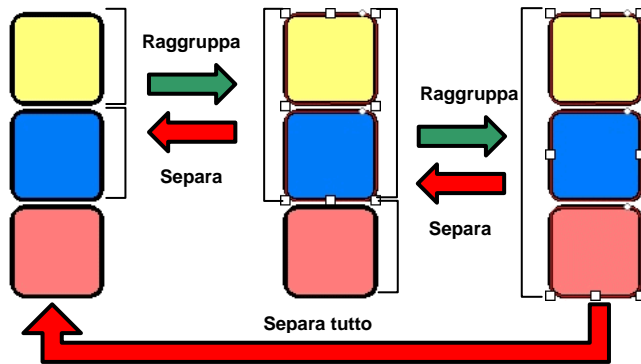
- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Azioni**, scegliere **Raggruppa** e fare clic su **Raggruppa**.

Per separare gli ultimi oggetti raggruppati.

1. Selezionare gli oggetti raggruppati.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Raggruppa** e fare clic su **Separa**.

Per separare tutti gli oggetti raggruppati.

1. Selezionare gli oggetti raggruppati.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Raggruppa** e fare clic su **Separa Tutto**.



ABC

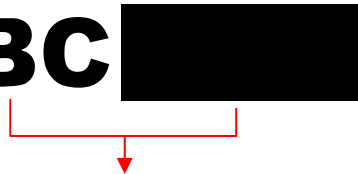
Composizione degli oggetti

La composizione permette di vedere gli oggetti sovrapposti esattamente come apparirebbero se fossero sagome ritagliate. Per creare un foro nell'oggetto, usare la funzione Componi.

ABC

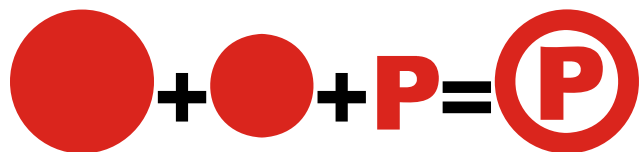
Un modo per creare l'oggetto raffigurato a sinistra è poggiare un testo bianco sopra un rettangolo nero. Questo richiederebbe l'uso di due colori vinilici. Si può raggiungere lo stesso risultato usando il comando Componi e usando un solo tipo di vinile.

ABC



Gli oggetti composti sono trattati come un singolo oggetto.

Un altro esempio di uso del comando Componi:



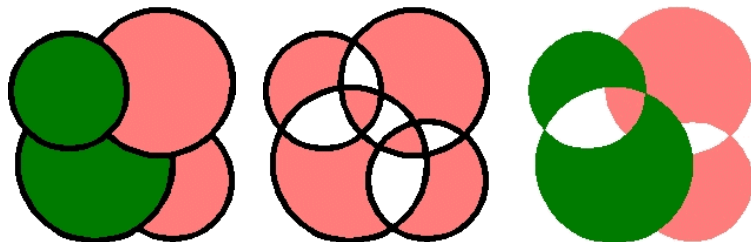
Per comporre oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Componi** e fare clic su **Componi**.

☰ Se si sono selezionati oggetti con differenti colori, l'oggetto composto avrà il colore dell'oggetto superiore.

Per comporre oggetti in base al colore, nel menu **Azioni**, scegliere **Componi** e fare clic su **Componi per colore**.

☰ Gli oggetti composti per colore sono convertiti in sagome.



Oggetti originali

Composizione normale

Composizione per colore

Si possono realizzare livelli multipli di composti.

Per separare l'ultimo composto:

1. Selezionare l'oggetto composto.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Componi** e fare clic su **Scomponi**.

Mascheramento degli oggetti

Il *Mascheramento* è un processo di trasformazione di oggetti, vettori o bitmap, in oggetti vettoriali. Una maschera può essere descritta come una finestra per vedere, attraverso l'oggetto, cosa c'è sotto. Tutto ciò che si trova al di fuori della maschera viene nascosto.

L'oggetto superiore è la maschera. Se si vuole usare più di un oggetto come maschera, è necessario prima raggruppare gli oggetti.

☰ È impossibile tracciare un oggetto che sia stato precedentemente mascherato. Prima di tracciare il bitmap, si deve perciò togliere la maschera.

Per creare una maschera:

1. Selezionare gli oggetti. L'oggetto superiore sarà usato come maschera.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Maschera** e fare clic su **Maschera**.



La Maschera (ABC) e il bitmap da mascherare



L'immagine mascherata

Gli oggetti a cui è stata tolta la maschera torneranno alla rispettiva dimensione e forma originali.

Per togliere la maschera agli oggetti:

1. Selezionare l'oggetto mascherato.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Maschera** e fare clic su **Togli Maschera**.

Blocco degli oggetti

Alcuni oggetti si prestano ad essere bloccati. Gli oggetti bloccati possono essere selezionati, ma non possono essere modificati, spostati o ridimensionati.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Blocca** e fare clic su **Blocca**.

☰ Il simbolo di un lucchetto compare sull'oggetto.




Oggetto bloccato con il simbolo del lucchetto

In alcuni casi, il lucchetto è posizionato in un angolo e quando si seleziona l'oggetto, il punto di controllo si sovrappone al lucchetto.

In un tracciato, si può cambiare la posizione del lucchetto cambiando il punto di inizio del tracciato. Vedere in proposito "Cambiamento del punto di avvio" a pagina 110.

Per liberare un oggetto bloccato:

1. Selezionare gli oggetti.

 L'unico modo per selezionare gli oggetti bloccati consiste nel fare clic su ciascuno con il comando **Seleziona**.

2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Blocca** e fare clic su **Sblocca**.

Modifica dell'ordine degli oggetti

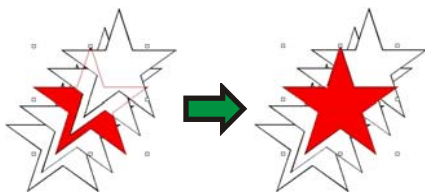
Creando oggetti o importando archivi nel documento, ogni oggetto occuperà una posizione specifica nel mucchio. Il primo oggetto che si crea si troverà nello strato più basso. Questo ordine sarà ripetuto per ogni oggetto sovrapposto.

Si può cambiare l'ordine degli oggetti negli strati:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Ordina** e selezionare la nuova posizione negli strati.

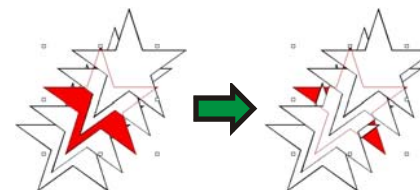
Porta in primo piano

Sposta la selezione in cima agli strati, davanti a tutti gli altri oggetti.



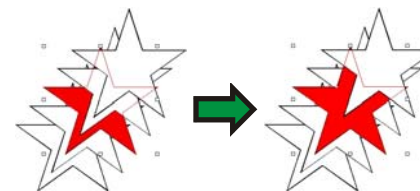
Porta sullo sfondo

Sposta la selezione in fondo agli strati, dietro a tutti gli altri oggetti.



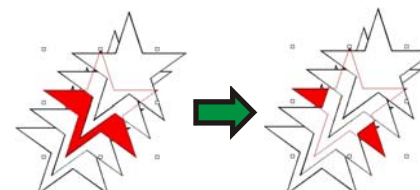
Porta sopra

Sposta l'oggetto selezionato sopra lo strato immediatamente superiore.



Porta sotto

Sposta la selezione sotto lo strato immediatamente inferiore.




L'ordine può essere modificato anche trascinando l'oggetto nella scheda Oggetti – DesignEditor, per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dell'ordine degli oggetti" a pagina 39.

Allineamento degli oggetti

Allinea consente di allineare gli oggetti in relazione ad un oggetto o di allinearli rispetto all'area di disegno.

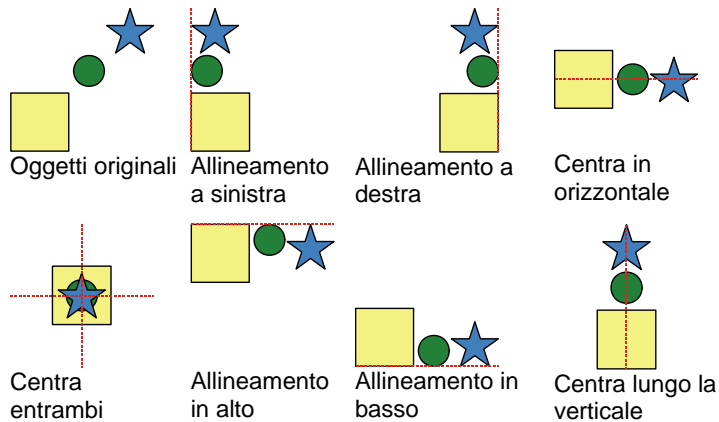
Per allineare gli oggetti ad un altro oggetto:

1. Selezionare gli oggetti.

 Se si selezionano gli oggetti trascinando un riquadro di selezione, il primo oggetto nell'ordine degli strati verrà usato come Oggetto stazionario. Se si selezionano gli oggetti facendo clic e tenendo premuto il tasto **MAIUSC**, il primo oggetto verrà usato come **Oggetto stazionario**.

- Nel menu **Azioni**, scegliere **Allinea** e scegliere un tipo di allineamento.

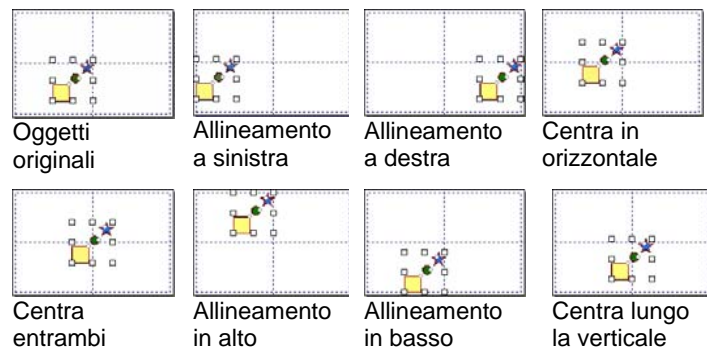
📄 Nell'esempio che segue, il quadrato verde è usato come Oggetto stazionario per l'allineamento.



Per allineare gli oggetti all'area di disegno:

- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Azioni**, scegliere **Allinea** e scegliere il tipo di allineamento.

📄 Se c'è un margine impostato, gli oggetti saranno allineati al margine.



Distribuzione degli oggetti

Il comando **Distribuisce** permette di distribuire in modo omogeneo alcuni oggetti su un'area, facendo in modo che vi sia la stessa distanza fra i margini o le linee mediane degli oggetti, indipendentemente dalla loro dimensione.

Distribuzione degli oggetti sull'area della selezione

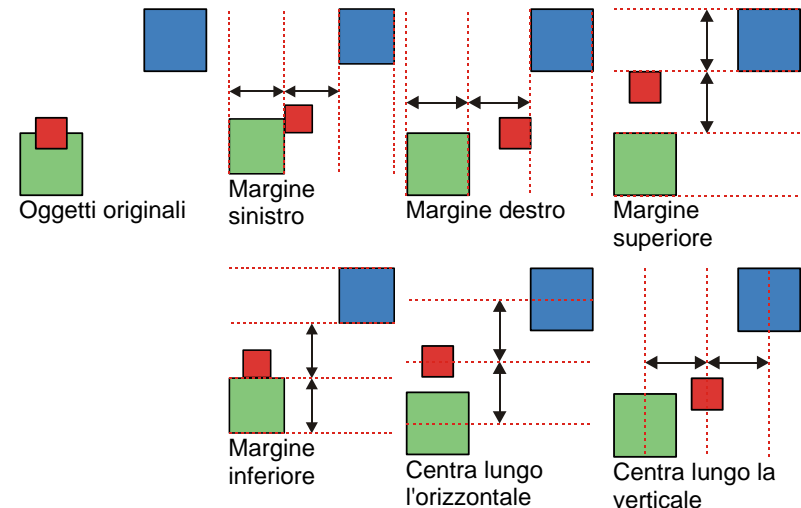
Il primo gruppo di opzioni del comando **Distribuisce** permette di distribuire omogeneamente gli oggetti sull'area coperta dalla selezione originaria.

Se per esempio si utilizza la selezione **Margine sinistro**:

- Gli oggetti più a sinistra e più a destra rimarranno nella posizione originaria.
- Gli altri verranno distribuiti in modo che vi sia la stessa distanza fra i margini di sinistra di ogni oggetto.

Per distribuire gli oggetti:

- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Azioni**, scegliere **Distribuisce** e selezionare il margine o la linea mediana da usare per posizionare gli oggetti:



Distribuzione degli oggetti nell'area di disegno

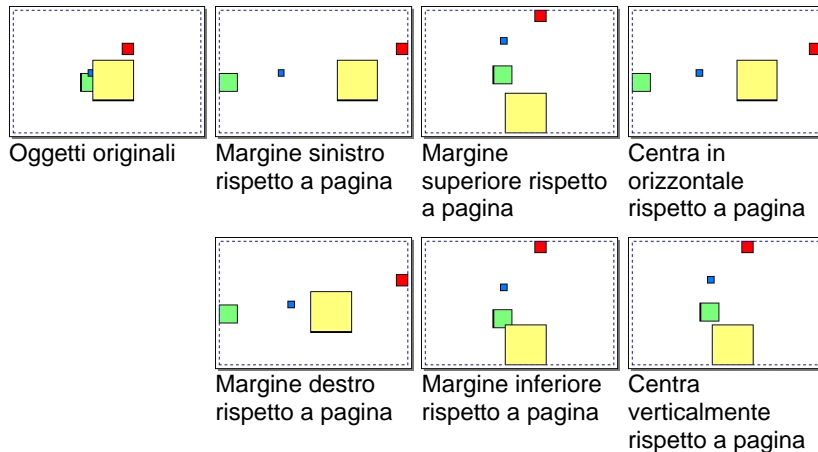
Il secondo gruppo di opzioni del comando **Distribuisce** permette di distribuire gli oggetti selezionati sull'intera area di disegno.

Se per esempio si utilizza la selezione **Margine sinistro rispetto a pagina**:

- L'oggetto più a sinistra viene allineato al margine sinistro.
- L'oggetto più a destra viene allineato al margine destro.
- I restanti oggetti verranno distribuiti in modo che vi sia la stessa distanza fra i margini di sinistra di ogni oggetto.

Per distribuire gli oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Distribuisce** e selezionare il margine o la linea mediana da usare per posizionare gli oggetti:



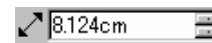
Spaziatura degli oggetti

Il comando **Spaziatura** consente di distribuire gli oggetti separati da un valore esatto.

1. Selezionare gli oggetti.

Se si selezionano gli oggetti trascinando un riquadro di selezione, il primo oggetto nell'ordine degli strati verrà usato come Oggetto stazionario. Se si selezionano gli oggetti facendo clic e tenendo premuto il tasto **MAIUSC**, il primo oggetto verrà usato come **Oggetto stazionario**.

2. Nel menu **Azioni**, selezionare il comando **Spaziatura**.
3. Impostare i valori seguenti in DesignCentral:



Spazio fra oggetti adiacenti.



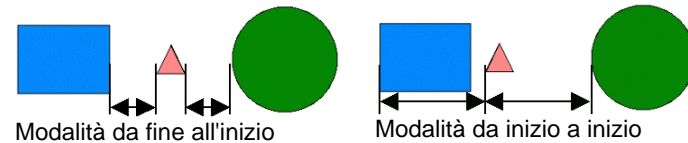
Definisce se gli oggetti selezionati saranno distribuiti in direzione orizzontale o verticale.



La distanza sarà misurata dal lato destro (alto) di un oggetto al lato sinistro (basso) dell'oggetto successivo.



La distanza sarà misurata dal lato sinistro (basso) di un oggetto al lato sinistro (basso) dell'oggetto successivo.



4. Fare clic su **Applica**.



Angolo di rotazione delle parti impiegato nel processo di annidamento. Si tratta dell'incremento utilizzato per ruotare gli oggetti durante l'annidamento.



Numero di copie di oggetti annidati che verrà creato. Se impostato a un valore maggiore di 1, le copie extra saranno i duplicati del primo gruppo di oggetti annidati.

Fattore di compressione

Il software indica il rapporto dell'area corrente occupata dagli oggetti selezionati rispetto all'area originaria.

Dividi testo

Quando questa opzione è attiva, gli oggetti di testo saranno separati in caratteri singoli prima dell'annidamento per inserire il testo in una quantità minore di materiale. Quando non è attiva, ogni oggetto di testo sarà annidato come oggetto globale.

Usa fori

Quando si usa questa opzione, gli oggetti più piccoli verranno annidati nei fori degli oggetti più grandi. Si potrebbe ad esempio annidare un punto fermo nella lettera O.

- Per fare in modo che il software annidi nuovamente gli oggetti selezionati dopo aver apportato modifiche in DesignCentral, fare clic su **Ridisegna**.
- Fare clic su **Applica**.

Ancoraggio degli oggetti

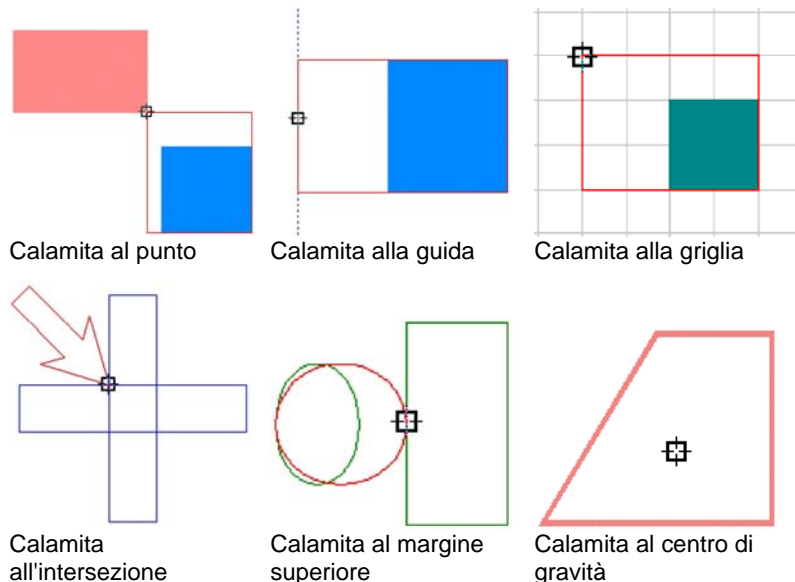
Si può attivare l'effetto calamita e creare, modificare e bloccare le forme in posizioni precise.

Ci sono cinque tipi di funzione di ancoraggio:

- Calamita al punto
- Calamita alla guida
- Calamita all'intersezione
- Calamita alla griglia
- Calamita al margine superiore
- Calamita al centro di gravità (solo per Windows)

Nel menu **Visualizza**, scegliere **Calamita** e fare clic su **Effetto calamita con [...]**

Alcuni esempi di ancoraggio:



Eliminazione degli oggetti

Si possono rimuovere gli oggetti cancellandoli dal documento.

- Selezionare gli oggetti.
- Premere il tasto **BACKSPACE** o **CANC**, oppure, nel menu **Modifica**, selezionare **Annulla**.

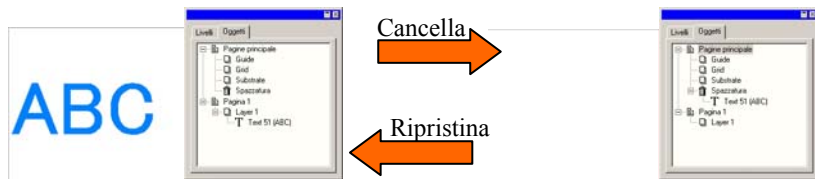
L'oggetto sarà eliminato, ma non sarà completamente rimosso dal documento. Quando si elimina un oggetto, questo viene posizionato nel Livello cestino.

Per rimuovere completamente gli oggetti dal documento, senza spostarli nel Livello cestino:

- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Modifica**, selezionare **Taglia**.

Per ripristinare gli oggetti dal Livello cestino:

- Selezionare gli oggetti in DesignEditor.
- Nel menu **Modifica**, scegliere **Cestino** e fare clic su **Recupera**.



Per rimuovere tutti gli oggetti dal livello cestino, nel menu **Modifica**, scegliere **Cestino** e fare clic su **Svuota Cestino**.

Elimina trasformazioni

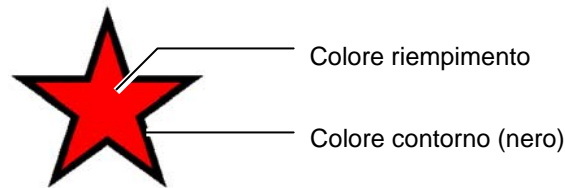
Dopo aver ridimensionato, ruotato o trasformato qualsiasi elemento geometricamente si può tornare al suo stato originale usando la funzione Elimina modifiche.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, fare clic su **Elimina modifiche**.

8. Uso dei colori

Il programma fornisce un insieme di potenti strumenti per applicare il colore. In questa sezione, si apprenderà come applicare il colore ad un elemento del disegno.

Ogni oggetto nel disegno può avere un **Colore riempimento** e un **Colore traccia**.



Il colore riempimento può essere un **Colore tinta unita**, un **Pattern** o un **Gradiente**.



Modelli di colore disponibili

I colori si definiscono mediante i modelli seguenti:

- RGB** Il colore è espresso quale combinazione di valori nello spettro del rosso, del verde e del blu. È questo il modello di colori utilizzato più di frequente nella grafica computerizzata.
- CMYK** Il colore è espresso quale combinazione di valori nello spettro del ciano, del magenta del giallo e del nero. È questo il modello di colori utilizzato più di frequente nella stampa a colori.
- LAB** Il modello CIE LAB è un modello di colori indipendente dal dispositivo utilizzato che esprime i colori utilizzando il valore della luminanza e due valori di cromaticità.
- HSB** Il colore è espresso mediante i valori della tinta, saturazione e brillantezza.
- Spot** Il colore viene selezionato da un elenco di colori standard di inchiostri o nastri prodotti da fornitori autorizzati.

Duotone I colori Duotone sono ottenuti sovrapponendo due colori spot. Il colore stampato per primo viene denominato colore *base* e quello stampato sopra quest'ultimo viene denominato colore *superiore*.

Uso delle tavole dei campioni di colore

Ogni riga di inchiostro, film o lamina creata dal produttore è rappresentata da una tavola di campioni di colore individuale, in cui sono elencati tutti i colori disponibili per la riga.

I campioni nelle tavole mutano d'aspetto in base al modo colore utilizzato. I colori spot hanno un piccolo punto a destra del campione. I colori duotone presentano due puntini a destra del campione.

Colore quadricromia  Colore spot  Colore duotone 

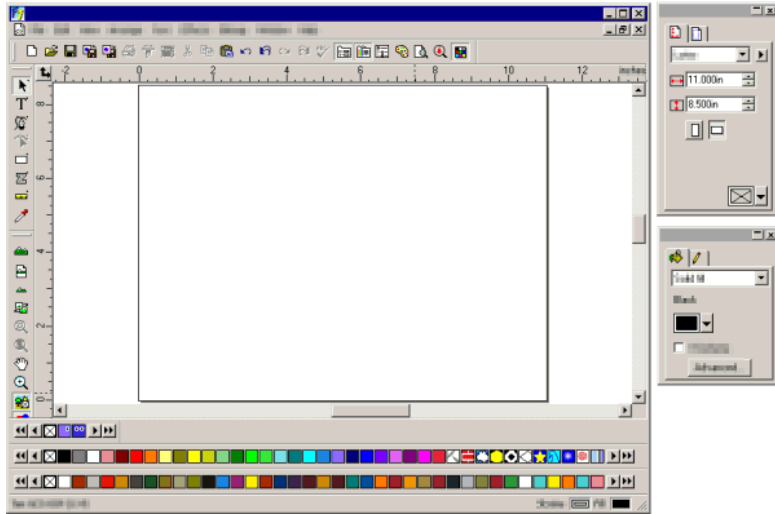
Apertura di una tavola dei campioni di colore

Per utilizzare un colore o una lamina nel disegno è innanzitutto necessario aprire la tavola dei campioni di colore per il tipo di lamina in questione.

Per creare una tavola dei campioni:

1. Aprire la finestra di dialogo **Apri** in uno dei modi seguenti:
 - Nel menu **Visualizza**, selezionare **Colore**, quindi **Apri tavola**.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola dei campioni di colore predefinita (o qualsiasi altra tavola dei campioni di colore aperta) e selezionare **Apri tavola**.
2. Passare alla sottocartella **Swatch/Library** della cartella in cui è installato il software.
3. Selezionare il produttore del tipo di lamina (ad esempio **Gerber Scientific Products**) e fare clic su **Apri**.
4. Selezionare la libreria di campioni di colore per il tipo desiderato di lamina e fare clic su **Apri**.

La tavola dei campioni di colore selezionata verrà visualizzata sotto a quella predefinita.



Chiusura di una tavola dei campioni di colore

Per chiudere una tavola dei campioni di colore, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola e selezionare Chiudi.

Creare una Nuova Tavola dei campioni di colore

Per creare una tavola dei campioni di colore, attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Nel menu **Visualizza**, selezionare **Colore**, quindi **Nuova tavola**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola dei campioni di colore predefinita (o qualsiasi altra tavola dei campioni di colore aperta) e selezionare **Nuova tavola**.

Se dopo aver creato la nuova tavola si decide di uscire dall'applicazione prima di aver salvato la tavola, verrà chiesto di salvarla in un file.

Salvataggio di una tavola dei campioni di colore in un file

Per salvare una tavola dei campioni di colore in un file:

1. Aprire la finestra di dialogo Salva con nome in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola e selezionare **Salva tavola come**.

- Nel menu **Visualizza**, selezionare **Colore**, quindi **Salva tavola come**. Selezionare la tavola desiderata e fare clic su **OK**.

2. Selezionare la cartella in cui salvare la tavola.

3. Immettere il nome da assegnare al file della tavola e fare clic su **OK**.

Tavole dei campioni di colore ancorate o fluttuanti

Per impostazione predefinita, le tavole dei campioni di colore sono ancorate sopra la barra di stato sul fondo della schermata.

Per renderla fluttuante, fare clic su essa e trascinarla nella posizione desiderata.

Per riportarla in posizione ancorata, trascinarla fino alla barra di stato. In alternativa, fare doppio clic sulla barra del titolo per ancorarla.

Su Macintosh tutte le tavole sono fluttuanti e non possono essere ancorate.

Modifica dell'aspetto della tavola dei campioni di colore

Le tavole dei campioni di colore possono essere visualizzate in due modalità:

- Con la visualizzazione Palette tutti i colori della tavola sono visualizzati come campioni di colore.



- Con la visualizzazione Lista viene visualizzato un elenco di tutti i colori, insieme a nome, fornitore e codice.

Name	Vendor	Type	Part
<input checked="" type="checkbox"/> Transparent			
<input type="checkbox"/> Matte Clear GCF-334	Gerber	Foil	141
<input type="checkbox"/> Terra Cotta GCS-024	Gerber	Foil	140
<input type="checkbox"/> Light Grey GCS-681	Gerber	Foil	139
<input type="checkbox"/> Intense Red GCS-663	Gerber	Foil	138
<input type="checkbox"/> Imitation Gold GCS-105	Gerber	Foil	137
<input type="checkbox"/> Dark Grey GCS-641	Gerber	Foil	136
<input type="checkbox"/> Dark Green GCS-056	Gerber	Foil	135
<input type="checkbox"/> Copper GCS-629	Gerber	Foil	134
<input type="checkbox"/> Champagne Gold GCS-601	Gerber	Foil	133

Per passare da una visualizzazione all'altra, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola e selezionare **Visualizzatore palette** o **Visualizzatore lista**.

📄 La seconda modalità è disponibile solo quando la tavola è fluttuante.

Visualizzazione e occultamento delle tavole dei campioni di colore

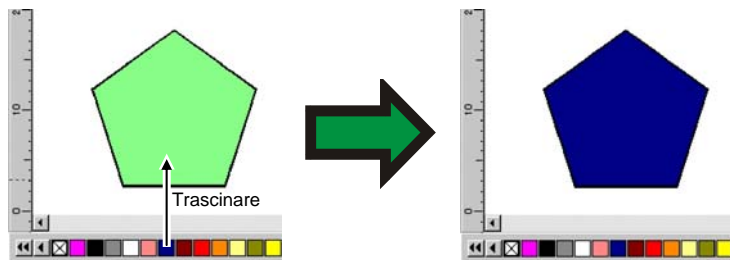
Per (dis)attivare le tavole dei campioni, selezionare **Tavola campioni** nel menu **Visualizza**. In questo modo le tavole campione nascoste volutamente torneranno ad essere visibili.

Applicazione dei colori da una tavola campioni




Per applicare i colori da una tavola dei campioni di colore a un elemento del disegno:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Selezionare il colore desiderato nella tavola dei campioni. Tenendo premuto il tasto **CTRL**, applicare il colore alla traccia dell'oggetto.

Si possono applicare i colori facendo clic e trascinando direttamente dalla Tavola dei campioni colore.



Quando si fa clic e trascina il puntatore dentro l'oggetto nell'area di disegno, il puntatore cambia a seconda della sua collocazione.

-  Riempie del colore selezionato l'oggetto su cui si posiziona il puntatore.
-  Muta il colore della traccia su cui si posiziona il puntatore nel colore selezionato.
-  Trasforma il colore del supporto nel colore selezionato.

Aggiunta di un nuovo colore a una tavola dei campioni di colore

È possibile aggiungere nuovi colori alle tavole dei campioni di colore utilizzando lo strumento Contagocce, il Mixer colore o la finestra di dialogo Specifiche colore.

- Per informazioni sull'uso di Mixer colore, consultare "Applicazione dei colori con il mixer colore", pagina 62.
- Per informazioni sull'uso del Contagocce, consultare "Applicazione dei colori con il contagocce", pagina 63.
- Per informazioni sulla finestra Specifiche colore, vedere "Uso della finestra di dialogo Specifiche colore" a pagina 64.

Copia di un colore a un'altra tavola dei campioni di colore

Per copiare un colore da una tavola dei campioni a un'altra, fare clic sul campione di colore e trascinarlo nell'altra tavola.

Eliminazione dei colori da una tavola dei campioni

Per eliminare i colori indesiderati da una tavola dei campioni, fare clic con il pulsante destro del mouse sul campione di colore da eliminare, quindi selezionare **Elimina** nel menu contestuale.

📄 Il colore "trasparente" non può essere eliminato.

Si possono cancellare i colori dalla Tavola dei campioni di colore usando la finestra di dialogo Specifiche colore. Per maggiori informazioni, vedere "Eliminazione dei colori mediante le specifiche di colore" a pagina 65.

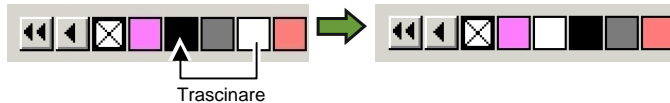
Unione di colori simili

Per unire colori dai nomi diversi ma dagli stessi valori del colore, selezionare **Colore** nel menu **Visualizza**, quindi selezionare il comando **Unisci colori simili**.

Modifica dell'ordine dei colori nella tavola dei campioni

Ci sono diversi modi per cambiare la posizione dei colori nella Tavola dei campioni di colore

- Fare clic e trascinare il colore sopra la tavola dei campioni.



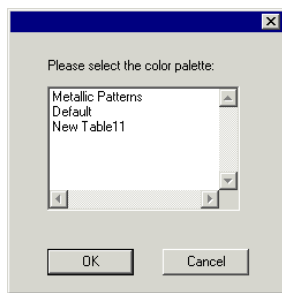
- Usare la finestra di dialogo **Specifiche colore**. Per maggiori dettagli, vedere "Modifica dell'ordine dei colori mediante le Specifiche colore" a pagina 66.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla Tavola dei campioni di colore e fare clic su **Ordina**. Si può ordinare la Tavola dei campioni di colore per nome, valori RGB/HSV, produttore, tipo o numero parte.

Creazione di campioni con i colori del disegno corrente

Il comando Fondi colori da documento crea campioni di tutti i colori del documento corrente nella tabella dei campioni desiderata. Se il documento ha riempimenti sfumati (a gradiente) saranno anch'essi aggiunti alla tavola.

Per creare campioni con tutti i colori del disegno corrente:

- Aprire la tavola dei campioni in cui salvare i colori o crearne una nuova.
- Nel menu **Visualizza**, selezionare **Colore** e quindi **Fondi colori da documento**.



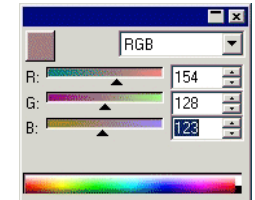
- Selezionare la tavola in cui memorizzare i campioni, quindi fare clic su **OK**.

Se si accede a Fondi colori da documento facendo clic con il pulsante destro del mouse su una tavola dei campioni, questi verranno aggiunti alla tavola senza ulteriori richieste da parte del programma.

Applicazione dei colori con il mixer colore

La finestra di dialogo del Mixer colore è usata per specificare e applicare un colore agli elementi del disegno.

Per visualizzarla, nel menu **Visualizza**, selezionare **Mixer colore**.



Mixer colore

Quando si seleziona un oggetto, il colore di riempimento viene visualizzato nel campione collocato nel lato superiore sinistro del Mixer colore. Quando sono selezionati molteplici oggetti, il Mixer colore visualizza il colore del primo oggetto.

Usare la lista nell'angolo superiore destro del mixer per specificare un modello di rappresentazione del colore (RGB, CMYK, LAB, HSB, Spot o Duotone).

Una volta specificato il modello di rappresentazione del colore da usare, ci sono diversi modi di indicare un colore nel mixer:

- Inserire un valore numerico o fare clic sulle frecce su/giù a destra del campo numerico.
- Fare clic e trascinare i dispositivi di scorrimento del canale.

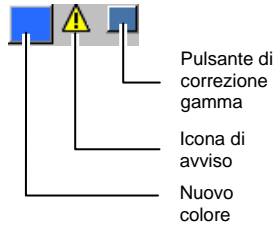


- Fare clic e trascinare il mouse sul raccogli colore che si trova in basso nel Mixer colore. Non appena individuato il colore desiderato, rilasciare il pulsante del mouse.



Usando il Mixer colore, è possibile specificare i colori che stanno oltre i confini dello spazio colore selezionato. Durante l'operazione, viene visualizzata un'icona di avviso vicino al campione colore insieme ad un piccolo campione che è in realtà un pratico pulsante. Fare clic sul pulsante della gamma di correzione colore per regolare il colore in modo che corrisponda alla gamma desiderata. Dopo aver fatto clic sul pulsante, il colore

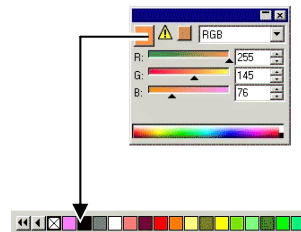
viene ridefinito e sia l'icona che il pulsante della gamma di correzione scompaiono.



L'icona di avviso compare soltanto quando si visualizza un oggetto in modalità RGB, HSV o LAB. Il programma verifica che il colore specificato possa essere riprodotto accuratamente in CMYK, sulla base del profilo di stampa attivo selezionato nella finestra di dialogo Impostazione Colore (per ulteriori informazioni, vedere "Configurazione del sistema per la stampa del colore" a pagina 156). Se non si corregge la gamma, il colore selezionato non verrà stampato correttamente.

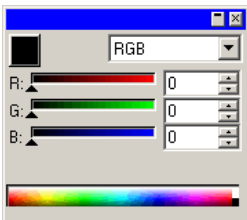
Aggiunta di colori dal Mixer colore a una tavola dei campioni di colore

1. Nel menu **Visualizza**, selezionare **Mixer colore**.
2. Creare il nuovo colore da aggiungere.
3. Fare clic sul colore e trascinarlo sulla tavola. Si può posizionare il colore in qualsiasi punto della tavola.

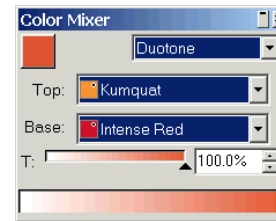


Creazione di colori duotone con Mixer colore

1. Nel menu **Vista**, selezionare **Mixer colore**.



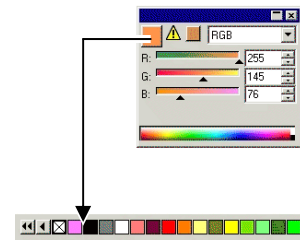
2. Selezionare **Duotone** dall'elenco di modalità colore.



3. Selezionare il colore **Superiore** e il colore **Base**.

☰ Sarà possibile selezionare solo i colori delle tavole attualmente aperte.

4. Selezionare la percentuale di copertura, valevole sia per il colore superiore che per il colore base.
5. Trascinare il colore dalla casella in alto a sinistra del Mixer colore fino a una tavola dei campioni di colore.




6. Salvare la tavola dei campioni di colore.

Applicazione dei colori con il contagocce

Il contagocce imposta le opzioni di riempimento degli oggetti selezionati in modo che corrispondano al colore, al modello o al riempimento a gradiente dell'oggetto sui cui viene fatto clic.

Se si fa clic su un bitmap, il contagocce restituirà un colore a tinta unita corrispondente al pixel su cui si è fatto clic.

Per usare il contagocce:

1. Selezionare gli oggetti di cui modificare il colore.
2. Fare clic sul **Contagocce**. 
3. Spostare il puntatore sopra l'oggetto o il bitmap con il colore desiderato e fare clic.

Selezione di un riempimento uniforme da un gradiente o pattern

Per selezionare un colore a tinta unita da un pattern o gradiente, tenere premuto il tasto **MAIUSC** mentre si seleziona il colore. Il colore di riempimento verrà impostato in modo da corrispondere esattamente al colore nel punto in cui si è fatto clic sull'oggetto.

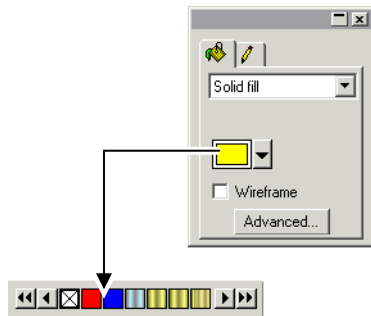
Impostazione dei colori della traccia con il contagocce

Per usare il contagocce per impostare il colore della traccia di un oggetto anziché il riempimento, tenere premuto il tasto **CTRL**. Il colore della traccia verrà impostato in modo da corrispondere esattamente al colore nel punto in cui si è fatto clic sull'oggetto.

Se l'oggetto presenta un pattern o riempimento a gradiente, oppure se è un bitmap, il colore della traccia sarà impostato al colore del punto in cui si è fatto clic sull'oggetto.

Aggiunta di un riempimento selezionato con il contagocce alla tavola dei campioni di colore

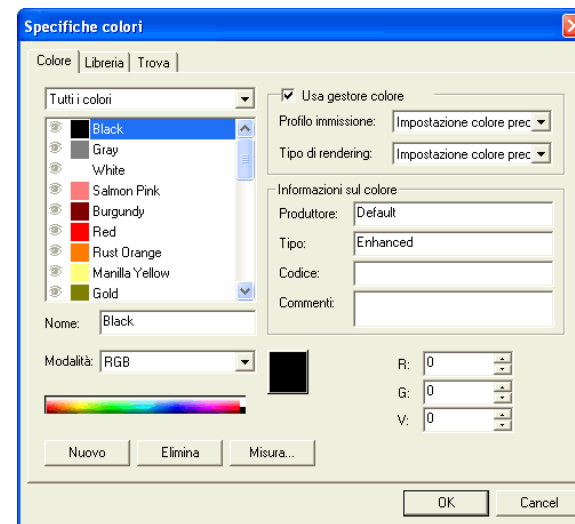
Per aggiungere un riempimento a tinta unita, un pattern o un gradiente selezionati con il contagocce a una tavola dei campioni di colore, fare clic sul campione del riempimento nella finestra di dialogo Riempimento/traccia e trascinarlo nella tavola dei campioni di colore.



Definizione dei colori usando la finestra di dialogo Specifiche colore

La finestra di dialogo Specifiche colore viene usata per definire tutte le proprietà dei colori. Per visualizzare la finestra di dialogo Specifiche colore:

- Nel menu **Visualizza**, scegliere **Colore** e fare clic su **Specifiche colore**.
- Fare doppio clic su un colore a tinta unita (quadricromia, spot o duotone) in qualsiasi tavola dei campioni di colore aperta.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavola e selezionare **Specifiche colore**.



Specifiche colore - scheda Colore

Nella finestra di dialogo Specifiche colore – scheda Colore si possono impostare tutte le proprietà di ogni colore.

Dall'elenco in alto nella finestra di dialogo, si possono impostare i colori che saranno visualizzati nella lista. Si può selezionare una delle seguenti opzioni:

- [tavola dei campioni]** Comprende tutti i colori definiti nella presente tavola dei campioni di colore
- Colori usati** Comprende tutti i colori usati nel documento corrente.

Tutti i colori Tutti i colori delle tavole dei campioni di colore aperte più i colori usati nel documento.

Ogni colore nell'elenco avrà una icona a sinistra che indica se è usato o meno nel documento.



Il colore è impiegato nel documento. Facendo clic su questa icona si nascondono tutti gli oggetti che usano, nel documento, il colore selezionato.






Il colore è impiegato nel documento ma tutti gli oggetti che lo usano sono nascosti. Facendo clic su questa icona si mostrano tutti gli oggetti che stanno usando il colore nel documento.




Il colore non è impiegato nel documento.

Per ogni colore si possono controllare le seguenti proprietà:

Nome colore	Nome del colore definito nella tavola dei campioni di colore
Modalità colore	La modalità colore può essere RGB, CMYK, LAB, HSV, o Spot. I colori spot hanno un piccolo punto a destra del campione. I colori duotone presentano due puntini a destra del campione.
	Colore quadricromia  Colore spot 
	Colore duotone 
Valori colore	Valori del colore per il colore selezionato. I parametri variano a seconda della modalità colore selezionata.
Informazioni sul colore	Produttore, Tipo, N° del pezzo e Commenti definiti nella Tavola dei campioni di colore.
Usa gestione colore	Se l'opzione è selezionata, per stampare il colore vengono utilizzate le impostazioni di gestione. Si può impostare un Profilo colore in ingresso e un Tipo di rendering diverso per ogni colore.

Creazione di nuovi colori mediante le Specifiche colore

1. Fare clic su **Nuovo**.
2. Selezionare la tavola a cui aggiungere colori nell'elenco alla sommità della finestra di dialogo.

3. Modificare il nome del colore e inserire i valori in **Info colore**.
4. Per ogni colore da aggiungere:
 - a. Fare clic su **Nuovo**.
 - b. Immettere un nome per il colore sotto **Nome**.
 - c. Selezionare la **Modalità** del colore.
 -  Se si sta creando un colore spot, selezionare innanzitutto la modalità colore RGB, quindi immettere i valori RGB che verranno usati per visualizzare il colore spot. Passare poi alla modalità colore Spot.
 - d. Specificare i valori di colore immettendoli nei campi a destra oppure facendo clic nella barra colori sotto all'elenco dei colori.




5. Al termine, fare clic su **OK**.

Mentre si impostano i colori, il campione mostrerà il colore originale in alto e il nuovo colore in basso.



Misurazione di un nuovo colore

Per determinare i valori di colore di un nuovo colore misurandoli con un dispositivo di misura quale uno spettrometro, fare clic sul pulsante **Misura**.

-  Lo strumento di misura si definisce nel menu **Modifica**, posizionandosi su **Preferenze** e selezionando **Opzioni periferica di misura** nella scheda **Strumenti**.

Eliminazione dei colori usando le Specifiche colore

1. Selezionare il colore da eliminare dall'elenco.
2. Fare clic su **Elimina**.

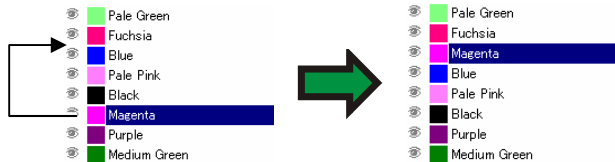
Modifica dei colori usando le Specifiche colore

1. Selezionare il colore da modificare dalla lista.
2. Modificare il nome, la modalità colore, i valori del colore ecc.

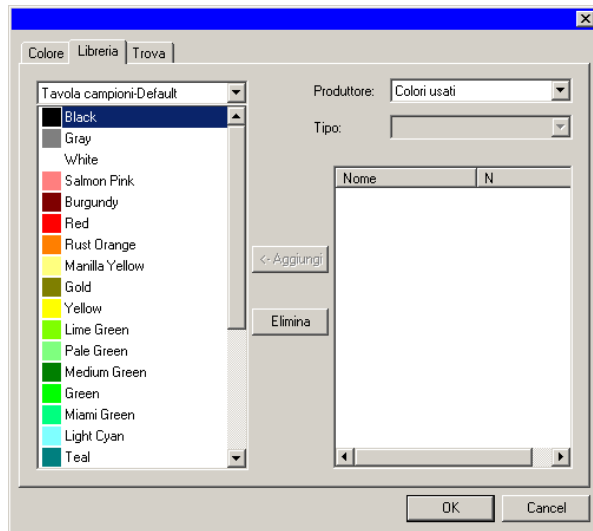
3. Fare clic su **OK**.

Modifica dell'ordine dei colori mediante le Specifiche colore

Per riordinare i colori della tavolozza mediante le Specifiche colore, fare clic sul colore dall'elenco e trascinarlo fino alla posizione desiderata.



Specifiche colore - scheda Libreria



Nella scheda Libreria della finestra di dialogo Specifiche colore si possono rimuovere i colori dalla Tavola dei campioni di colore e aggiungerli prelevandoli dalle Librerie colore.

Per aggiungere un nuovo colore a una tavola dei campioni di colore:

1. Selezionare la tavola desiderata a cui aggiungere il colore.
2. Selezionare dalla lista **Produttore** e **Tipo**.

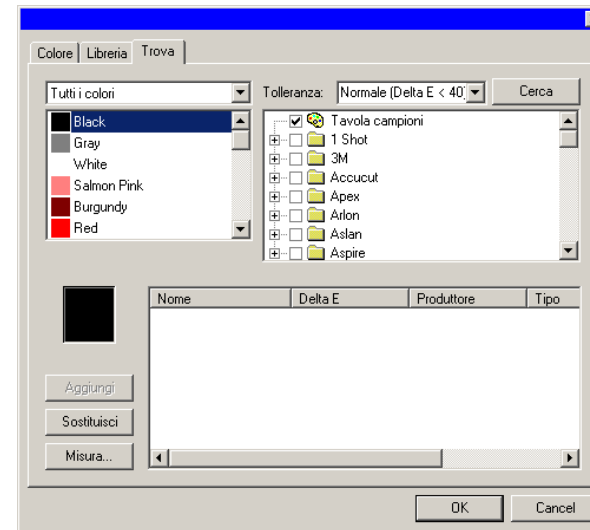
3. Dall'elenco a destra, selezionare il colore da aggiungere alla Tavola dei campioni di colore e fare clic su **Aggiungi**.

☰ Si può selezionare più di un colore usando i tasti **MAIUSC** e **CTRL**.

Per eliminare un colore da una tavola dei campioni di colore:

1. Selezionare la tavola dei campioni di colore da cui eliminare il colore.
2. Selezionare il colore dall'elenco.
3. Fare clic su **Elimina**.

Specifiche colore - scheda Trova

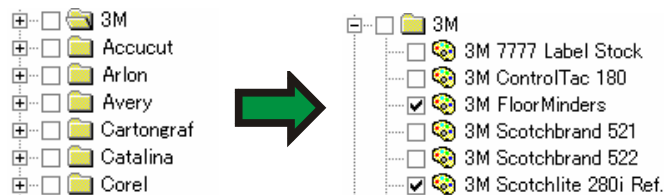


La scheda Trova della finestra di dialogo Specifiche colore consente la ricerca di un colore corrispondente a quello in uso nel disegno nelle librerie colore.

1. Selezionare la tavola dei campioni di colore che contiene il colore.
2. Selezionare il colore da ricercare nell'elenco a sinistra della schermata.

☰ Per misurare un colore specifico si può anche usare lo strumento di misura preferito. Per misurare un colore, fare clic il pulsante **Misura**.

3. Selezionare dalla lista i **Produttori** e i **Tipi**. Fare clic su (□), a sinistra del nome per selezionarne uno. Facendo clic su (⊕) si espande l'elenco e si visualizzano tutti i Tipi per produttore.



È possibile selezionare più di un **Produttore** e **Tipo**.

4. Specificare una tolleranza per la ricerca in lista.
5. Fare clic su **Cerca**.

La corrispondenze più vicine per il colore selezionato vengono visualizzate nella schermata in basso. Quando si seleziona un colore dalla lista, mentre si sistemano i colori, il campione mostra in alto il colore che si sta cercando e in basso il colore trovato nella Libreria Colore.



6. Selezionare il colore dall'elenco.
7. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic su **Sostituisci** per sostituire il colore selezionato con quello nuovo prelevato dalla Libreria colore.
 - Fare clic su **Aggiungi** per aggiungere il nuovo colore alla Tavola dei campioni di colore.

Impostazione del colore di riempimento/traccia predefinito

Quando si crea un nuovo oggetto, vengono usati i colori Traccia e di Riempimento predefiniti. Questi colori sono visualizzati nell'angolo in basso a destra dell'area di disegno.

Per cambiare i colori di Riempimento e Traccia predefiniti:

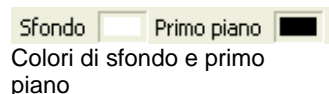
1. Fare clic in un'area vuota del documento.

2. Trascinare il colore desiderato dalla Tavola dei campioni colore o dal Mixer colore entro l'indicatore del Colore riempimento/traccia predefinito nell'angolo in basso a destra dell'area di disegno.

Una volta impostato il colore Riempimento/Traccia predefinito, tutti i nuovi oggetti *in questo documento* verranno creati usando questo colore.

Impostazione del colore di sfondo/di primo piano

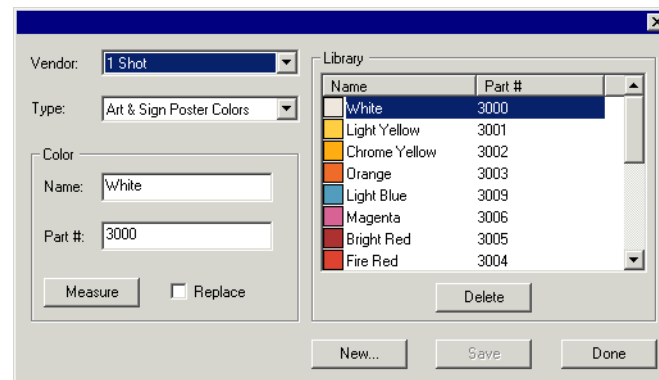
Quando si sta modificando un bitmap, l'angolo inferiore destro dell'area di disegno mostrerà i colori di sfondo e primo piano



Si possono cambiare i colori di sfondo e primo piano con lo stesso metodo usato per cambiare i colori di riempimento e traccia predefiniti.


Modifica delle librerie di colore esistenti

Le Librerie Colore sono archivi che contengono una raccolta di colori. Tali raccolte possono essere ordinate secondo uno specifico produttore, uno standard industriale o concetti simili. Come per i campioni di colore, è possibile creare una nuova libreria colori personalizzata oppure modificarne una esistente.



Creazione di nuove librerie colore usando gli strumenti di misura

1. Nel menu **Visualizza**, scegliere **Colore** e fare clic su **Modifica libreria colori**.
2. Fare clic su **Nuovo**.
3. Selezionare dall'elenco il **Produttore** e il **Tipo** o immettere un nuovo nome.
4. Fare clic su **OK**.
5. Inserire il nuovo nome del colore e il numero del pezzo.
6. Fare clic su **Misura** e misurare il colore usando il dispositivo.

 Lo strumento di misura si definisce nel menu **Modifica**, posizionandosi su **Preferenze** e selezionando **Opzioni periferica di misura** nella scheda **Strumenti**.

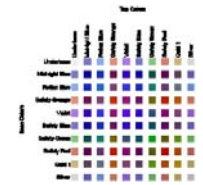
Modifica delle librerie colore esistenti

1. Nel menu **Visualizza**, scegliere **Colore** e fare clic su **Modifica libreria colori**.
2. Selezionare dall'elenco il **Produttore** e il **Tipo**.
3. Selezionare nell'elenco il colore da cambiare.
4. Digitare il nuovo Nome del colore o Numero del pezzo da colorare o fare clic su **Elimina** per rimuovere il colore dalla Libreria Colori. Si può anche misurare un nuovo colore usando lo strumento di misura e sostituire il colore selezionato.
5. Fare clic su **Salva** per salvare le modifiche. Se questo pulsante non è disponibile, fare clic su un altro colore nell'elenco.

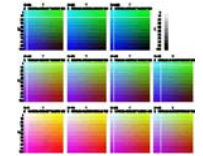
Creazione di campioni di prova

Il programma offre la possibilità di creare automaticamente i seguenti tipi di tabelle dei campioni di colore:

Duotone Questo gruppo di campioni mostra tutti i colori Duotone che si possono creare con i colori spot nelle tavole dei campioni aperte.



CMYK Questa tavola mostra tutte le combinazioni di colori CMYK attualmente disponibili, oltre all'intervallo di valori del nero.



Palette corrente Questo gruppo di campioni elenca tutti i colori presenti nella palette corrente.



Per creare una tavola dei campioni:

1. Nel menu **Visualizza**, selezionare **Crea campione**, quindi **Duotone**, **CMYK** o **Palette corrente**.

2. Regolare le impostazioni seguenti in DesignCentral:



Dimensione di ciascun campione.



Quantità di spazio utilizzato dalle etichette al di sopra e a sinistra della tavola dei campioni.



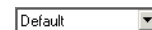
Spaziatura orizzontale tra i campioni.




Spaziatura verticale tra i campioni.



Numero di campioni o gruppi di campioni per riga.

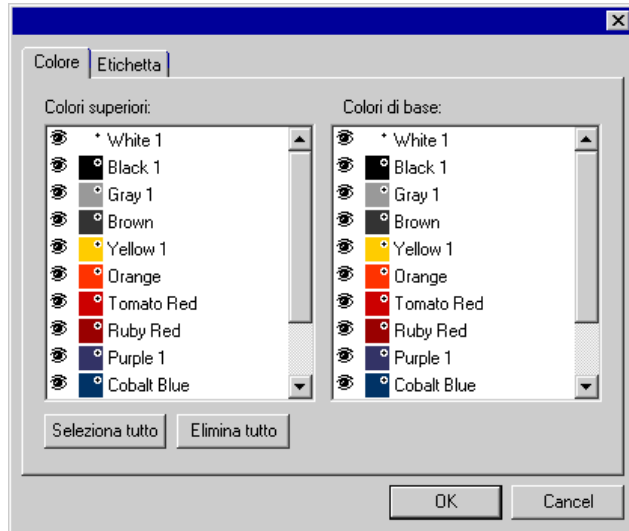



La tavola dei campioni di colore da cui elencare i colori (solo **Palette corrente**)

3. Fare clic su **Avanzate** per impostare le opzioni avanzate.
4. Fare clic su **Applica**. 

La tavola dei campioni apparirà nell'angolo inferiore sinistro della pagina.

Opzioni avanzate per le tavole dei campioni Duotone



Nella scheda **Colore**, attivare o disattivare l'icona  a sinistra degli elenchi dei colori per stabilire se il colore apparirà o meno nella tavola dei campioni. È possibile escludere colori dal gruppo di colori superiore o da quelli di base.



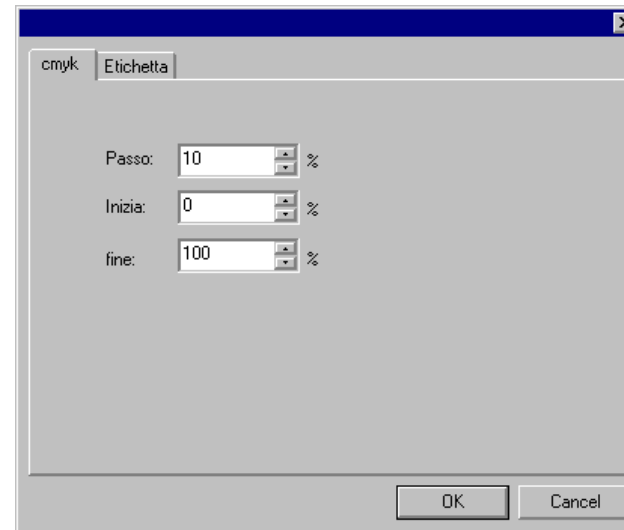
Il colore apparirà nella tavola di campioni



Il colore non apparirà nella tavola di campioni

Nella scheda **Etichetta**, selezionare il tipo di carattere da utilizzare per le etichette.

Opzioni avanzate per le tavole dei campioni CMYK



Nella scheda **cmyk**, immettere le seguenti impostazioni:

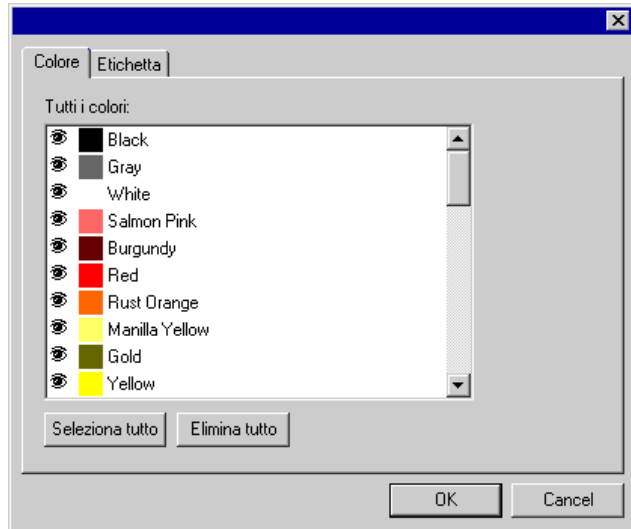
Operazione Cambiamento dei valori dell'inchiostro tra un campione e quello successivo.


Inizia Limite inferiore dell'intervallo dei valori di colore nella tavola dei campioni.

Fine Limite superiore dell'intervallo dei valori di colore della tavola dei campioni.

Nella scheda **Etichetta**, selezionare il tipo di carattere da utilizzare per le etichette.

Impostazioni avanzate per le tavole dei campioni della palette corrente



Nella scheda **Colore**, attivare o disattivare l'icona  a sinistra degli elenchi dei colori per stabilire se il colore apparirà o meno nella tavola dei campioni.



Il colore apparirà nella tavola di campioni



Il colore non apparirà nella tavola di campioni

Nella scheda **Etichetta**, selezionare il tipo di carattere da utilizzare per le etichette.

9. Uso di Editor riempimento/traccia

L'Editor riempimento/traccia mostra le informazioni relative al colore di riempimento e della traccia di ogni oggetto.

Visualizzazione dell'Editor riempimento/traccia

L'Editor riempimento/traccia si compone di due schermate: la **scheda Riempimento** e la **scheda Traccia**.

Per visualizzare l'Editor di riempimento/traccia nel menu **Visualizza**, selezionare **Editor riempimento/traccia**.

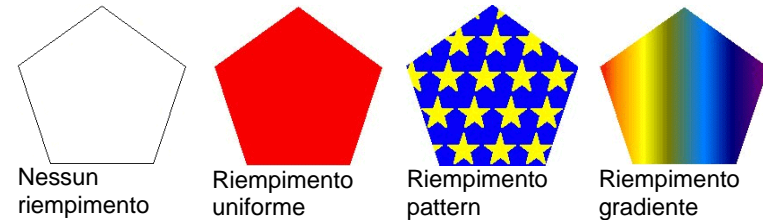


Tipi di riempimento

Un oggetto vettoriale dispone dei seguenti tipi di riempimento:

Nessun riempimento	L'oggetto non ha riempimento.
Riempimento uniforme	L'oggetto è riempito con un colore unito.
Riempimento pattern	L'oggetto è riempito delle copie ripetute di uno stesso pattern.
Riempimento gradiente	L'oggetto è riempito con un gradiente, che è la combinazione di due o più colori cosicché un colore si mescola uniformemente con il successivo per incrementi.

Per ulteriori informazioni su come impostare il riempimento degli oggetti, vedere "Uso del colore" a pagina 59.



Applicazione di Nessun riempimento a un oggetto

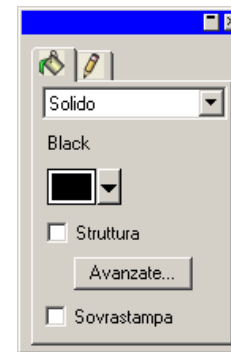
Per applicare il comando **Nessun riempimento** ad un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nell'Editor riempimento/traccia, selezionare **Nessun riempimento**, oppure fare clic su sul campione barrato nella palette colori.

Applicazione a un oggetto di un riempimento in tinta unita

Per applicare un riempimento in tinta unita ad un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nell'Editor riempimento/traccia, selezionare **Riempimento uniforme**.



3. Selezionare il colore di riempimento dall'elenco.

- Se lo si desidera, selezionare **Schema lineare** perché l'oggetto sia visualizzato con il contorno disegnato dello stesso colore del riempimento. L'impostazione esclude le impostazioni del contorno per l'oggetto selezionato.



Riempimento in colore unito con il comando schema lineare abilitato.

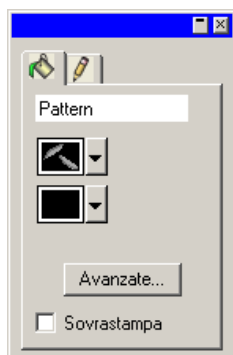
- Fare clic su **Avanzate** per modificare il colore di riempimento dalla finestra di dialogo Specifiche colore. Per ulteriori informazioni sulla finestra Specifiche colore, vedere "Uso della finestra di dialogo Specifiche colore" a pagina 64.



Il riempimento in tinta unita può essere applicato anche selezionando l'oggetto e facendo clic su un campione di quel colore unito nella palette colori.

Applicazione a un oggetto di un riempimento a pattern

Per applicare un riempimento modulare (pattern) ad un oggetto:

- Selezionare l'oggetto.
- Nell'Editor riempimento/traccia, selezionare **Riempimento pattern**.







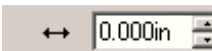
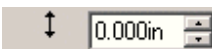
- Selezionare il pattern da usare dall'elenco .
- Selezionare il colore di sfondo dall'elenco .

Uso delle impostazioni avanzate del riempimento pattern

Facendo clic sul pulsante **Avanzate** si seleziona la scheda Riempimento – Editor riempimento/traccia per il Riempimento pattern, e si visualizza la finestra Impostazioni avanzate.



I parametri di pattern seguenti possono essere messi a punto in questa finestra.

Nome Pattern	Nome del pattern.
	Colore sfondo
	Larghezza di ogni pattern.
	Altezza di ogni pattern.
Proporzionale	Attivare questa opzione per ridimensionare proporzionalmente il pattern.
Distanza: 	Ammontare di offset applicato a ogni colonna o riga.
	Spazio fra le righe.
	Spazio fra le colonne.

X: 0.0cm

Scostamento orizzontale applicato alla prima tessera (tile).

Y: 0.0cm

Scostamento verticale applicato alla prima tessera.

Aggiungi alla Tavola dei campioni di colore

Quando questa opzione è attivata, il pattern modificato sarà aggiunto alla Tavola dei campioni di colore come nuovo pattern.

Trasforma con oggetto

Quando questa opzione è attivata, ogni tessera del pattern verrà ridimensionata proporzionalmente durante il ridimensionamento dell'oggetto.

Ripristina predefiniti

Ripristina le impostazioni predefinite per il pattern selezionato.

Fare clic **OK** per salvare le modifiche.

Aggiunta di un riempimento pattern a una tavola dei campioni di colore

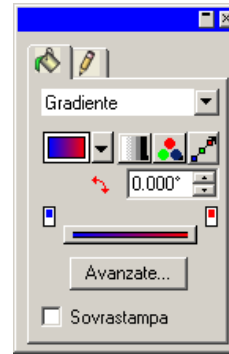
Per aggiungere un nuovo riempimento pattern a una tavola dei campioni di colore:


1. Selezionare l'oggetto con il riempimento pattern.
2. Fare clic sul pulsante **Avanzate**, nella finestra di dialogo Riempimento/traccia.
3. Apportare le modifiche desiderate al riempimento pattern.
4. Selezionare **Aggiungi alla tavola campioni**.
5. Digitare un **Nome pattern**.
6. Fare clic su **OK**.

Applicazione di un riempimento sfumato a un oggetto

Per applicare un riempimento a gradiente (sfumato) ad un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nell'Editor riempimento/traccia, selezionare **Riempimento a gradiente**.

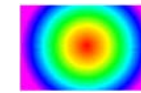


3. Se lo si desidera, selezionare una delle sfumature standard dall'elenco .
4. Per creare una sfumatura personalizzato o modificarne una standard:

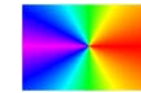
- a. Selezionare dall'elenco  il tipo di sfumatura da applicare all'oggetto. Sono disponibili i seguenti tipi:



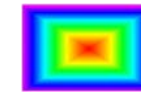
Sfumatura lineare




Sfumatura radiale



Sfumatura conica



Sfumatura quadrata

- b. Selezionare il modo del gradiente colore dall'elenco . Sono disponibili le opzioni di modo seguenti:



RGB

I colori nel gradiente saranno tutti definiti mediante il modello dei colori RGB.



CMYK

I colori nel gradiente verranno tutti definiti mediante il modello di colori CMYK.




Colore spot singolo

Il gradiente unirà due o più sfumature di un singolo colore spot.



Doppi colori spot

Il gradiente utilizzerà due colori spot. Questo tipo di sfumatura viene definito esclusivamente tramite i suoi punti estremi: non esistono punti intermedi.

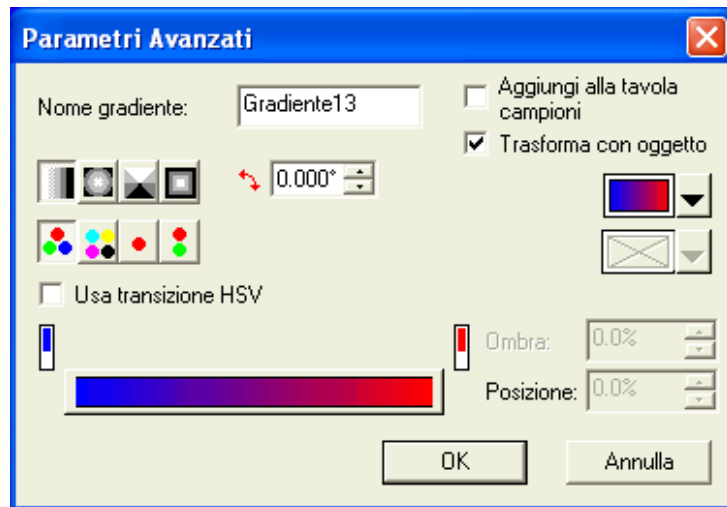
- c. Fare clic su  per modificare la sfumatura mediante la funzione di modifica della linea. Per ulteriori informazioni,

vedere "Modifica delle sfumatura mediante la linea di modifica" a pagina 75.

- a. Regolare l'angolazione del gradiente nel campo ↻.

Opzioni avanzate per il riempimento in tinta unita.

Quando si seleziona il pulsante **Avanzate** nella scheda Riempimento – Editor riempimento/traccia per il Riempimento a gradiente, si visualizza la finestra Impostazioni avanzate.



I parametri di gradiente seguenti possono essere messi a punto in questa finestra.

Nome gradiente	Nome del gradiente.
	Tipo di gradiente
	Angolo gradiente
	Il gradiente modificato.
	La modalità del gradiente di colore.
	Il colore selezionato nella barra di modifica gradiente.
	Posizione del colore selezionato nella barra di modifica gradiente. La gamma dei valori va da 0 a 100.

Aggiungi alla Tavola dei campioni di colore

Quando questa opzione è attivata, il gradiente modificato sarà aggiunto alla Tavola dei campioni di colore come nuovo gradiente.

Trasforma con oggetto

Quando questa opzione è attivata, ogni forma del gradiente sarà ridimensionata proporzionalmente al ridimensionamento applicato all'oggetto.

RGB / HSV

Modalità colore usata per creare il gradiente

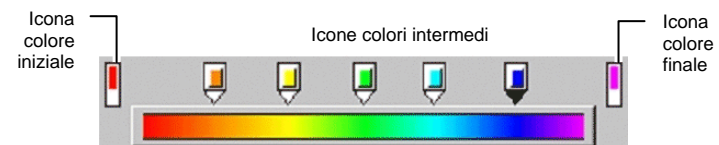
Aggiunta di un gradiente a una tavola dei campioni di colore

Per aggiungere un nuovo gradiente a una tavola dei campioni di colore:

1. Selezionare l'oggetto con il gradiente.
2. Fare clic sul pulsante **Avanzate** nella finestra di dialogo Riempimento/traccia.
3. Apportare le modifiche desiderate al gradiente.
4. Selezionare **Aggiungi alla tavola campioni**.
5. Digitare un **Nome gradiente**.
6. Fare clic su **OK**.

Modifica dei gradienti mediante la barra di modifica

Nella finestra di dialogo Impostazioni avanzate e nella scheda Riempimento – Editor riempimento/traccia, si può mettere a punto il gradiente usando la barra di modifica.



- Fare clic su una qualsiasi icona colore nella Barra di modifica per selezionarlo. Nella finestra Impostazioni avanzate, si può cambiare il colore usando il campione sul lato destro della finestra.
- Nella scheda Riempimento – Editor riempimento/traccia si può cambiare o creare un nuovo colore del gradiente, trascinando il nuovo colore dalla

Tavola dei campioni di colore su un colore esistente o in uno spazio vuoto tra i colori.

- Fare clic e trascinare l'icona colore sulla destra/sinistra per cambiare la sua posizione nel gradiente. Nella finestra Impostazioni avanzate, si può cambiare la posizione usando il campo posizione sul lato destro della finestra.

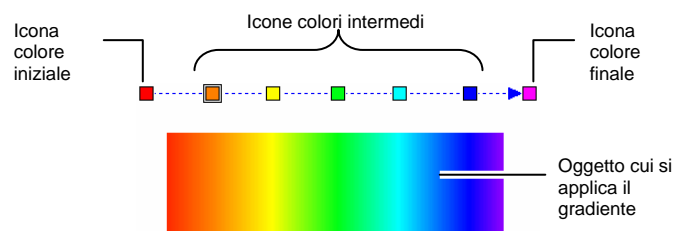
Le icone Avvio e Fine non possono essere trascinate.

- Fare clic e trascinare l'icona colore sopra la barra del gradiente per eliminarlo.
- Premendo il tasto **CTRL** e trascinando l'icona colore, si crea una copia del colore trascinato.
- Fare clic su uno spazio vuoto tra le icone colore per creare un nuovo colore nel gradiente.

Modifica dei gradienti la linea di modifica

Quando si fa clic il pulsante **Modifica gradiente** nella scheda Riempimento – Editor riempimento/traccia, viene visualizzata una Linea di modifica del gradiente nell'oggetto cui si applica il gradiente.

La Linea di modifica del gradiente può essere posizionata fuori dall'oggetto.



- Si può cambiare o creare un nuovo colore del gradiente, trascinando il nuovo colore dalla Tavola dei campioni di colore ad un colore esistente o nello spazio vuoto tra i colori.
- Fare clic e trascinare l'icona colore intermedio alla sinistra/destra per cambiare la sua posizione nel gradiente.
- Fare clic e trascinare l'icona colore inizio/fine per cambiare la dimensione del gradiente e il suo angolo.
- Premendo il tasto **CTRL** e trascinando l'icona colore, si crea una copia del colore trascinato.

Proprietà di modifica della traccia di un oggetto

La scheda Traccia – Editor riempimento/traccia visualizza le seguenti proprietà della traccia di un oggetto vettoriale.

	Stile di traccia applicato all'oggetto.
	Il colore applicato alla traccia.
	Spessore traccia
	Controllo dell'ampiezza degli angoli.
	Selezionare il Tipo di unione appropriato e specificare come devono essere sagomati gli angoli.
	Selezionare lo stile appropriato di chiusura della Linea per determinare come sagomare i tracciati aperti. Scegliere fra i tipi di Chiusura Rotondo, Quadrato o Sporgente.

Trasforma Quando si attiva l'opzione, la traccia viene ridimensionata proporzionalmente al ridimensionamento dell'oggetto.

Elimina Fare clic su questo pulsante per rimuovere la traccia.

Applicazione della sovrastampa a oggetto

L'impostazione Sovrastampa va utilizzata per individuare le aree del disegno che sono coperte da diversi strati di inchiostro o vinile. Queste aree potrebbero richiedere un trattamento speciale per offrire un risultato soddisfacente.

In alcune periferiche di uscita, per esempio, è necessario impostare il calore a livelli più elevati in presenza di strati multipli. Questo potrebbe richiedere diversi passaggi di stampa.

La sovrastampa viene attivata automaticamente nei seguenti casi:

- Il colore superiore formato da un gradiente di due colori viene stampato automaticamente con la sovrastampa.
- Quando viene usata la sovrapposizione dei colori, l'impostazione Sovrastampa viene assegnata automaticamente agli oggetti superiori caratterizzata dai colori in questione.

- Il colore superiore di un colore duotone/Spectratone viene impostato automaticamente per la sovrastampa.

Per impostare un oggetto in modo che venga stampato con la sovrastampa, selezionarlo e attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Nel menu **Azioni**, selezionare il comando **Sovrastampa** e ancora **Sovrastampa**.
- Nella scheda Riempimento dell'Editor riempimento/traccia, selezionare **Sovrastampa**.

Per impostare un oggetto in modo che non venga stampato con la sovrastampa, selezionarlo e attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Nel menu Azioni, selezionare Sovrastampa, quindi **Rilascia sovrastampa**.
- Nella scheda Riempimento dell'Editor riempimento/traccia, verificare che **Sovrastampa** non sia selezionato.

10. Uso delle forme

Le forme sono oggetti chiusi come rettangoli, stelle e poligoni. Si può creare una forma a mano libera specificandone le dimensioni.

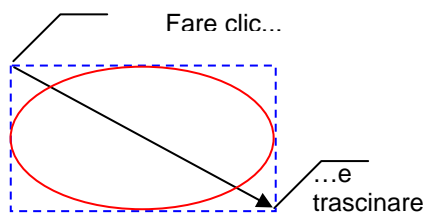
Le forme standard disponibili nel programma sono le seguenti:

	Strumento rettangolo		Strumento freccia
	Strumento ovale		Strumento avanzato per la creazione di margini decorativi.
	Strumento poligono		Utensile figura parametrica
	Strumento stella		Utensile crocini di registro
	Strumento ventaglio		Strumento cerchio

Creazione di forme

Tutte le forme possono essere disegnate a mano libera:

1. Selezionare l'utensile necessario a creare la forma desiderata.
2. Fare clic e trascinare il puntatore nell'area di disegno.



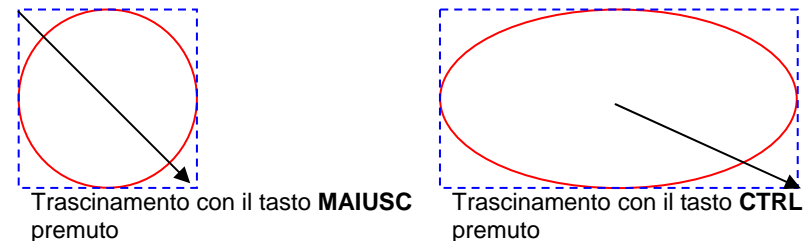
Il rettangolo e la freccia hanno solo scopi illustrativi e non possono essere effettivamente visualizzati mentre si crea una forma.

Per alcune forme, i tasti **MAIUSC** e **CTRL**, premuti mentre si trascina, influiscono sulla loro creazione. Per maggiori dettagli vedere la descrizione sotto ciascuna delle forme.

3. Rilasciare il pulsante del mouse.
4. Impostare le proprietà della forma in DesignCentral.
5. Se si vuole aggiungere un'altra forma della stessa dimensione, fare clic di nuovo nell'area di disegno.

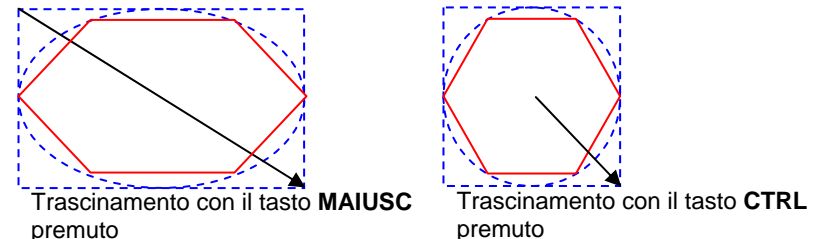
Pressione dei tasti **MAIUSC** o **CTRL** durante la creazione di rettangoli e ovali

- Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina, si vincola il rettangolo o l'ovale a formare una forma quadrata o circolare.
- Tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina, si disegna un rettangolo o un ovale a partire dal suo centro.



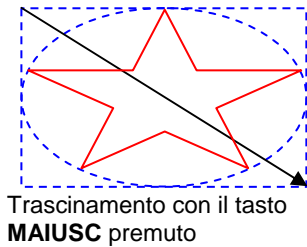
Creazione di poligoni mantenendo premuti i tasti **MAIUSC** o **CTRL**

- Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** si crea un poligono **irregolare** entro un rettangolo, determinato dalla posizione di trascinamento.
- Il tasto **CTRL** crea un poligono regolare con base orizzontale.



Creazione di stelle mantenendo premuti i tasti **MAIUSC** o **CTRL**

- Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** si crea un poligono **irregolare** a forma di stella entro un rettangolo, determinato dalla posizione di trascinamento.
- Tenere premuto il tasto **CTRL** per vincolare la forma a stella in direzione verticale.



Uso di MAIUSC o CTRL per la creazione di ventagli e frecce

- Il tasto **MAIUSC** vincola l'angolo del ventaglio o della freccia a determinati valori. L'angolo di forzatura può essere impostata usando le **Preferenze**. Per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze - scheda Generale" a pagina 18.
- La pressione del tasto **CTRL** crea un ventaglio o una freccia a partire dal suo centro.

Pressione del tasto CTRL mentre si creano margini decorativi e figure parametriche

Tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina, si disegna una forma a partire dal suo centro.

Modifica delle forme con DesignCentral

Si può modificare una forma usando DesignCentral. In DesignCentral i parametri possono essere impostati prima, durante o dopo che la forma è stata creata.

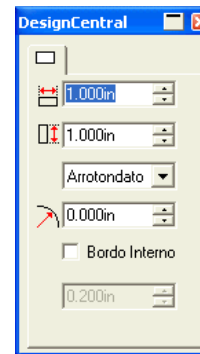
Per ulteriori informazioni su come ridimensionare, ruotare od ottenere il riflesso di una forma, vedere "Ricomposizione degli oggetti" a pagina 44.

In DesignCentral, per ogni forma possono essere impostati parametri diversi.

Rettangolo

Per i rettangoli, si può regolare l'altezza, la larghezza, il tipo di angolo (regolare, arrotondato, inverso o intersecato), il raggio di arrotondamento sugli spigoli e la larghezza del bordo interno.

Il raggio di arrotondamento sugli spigoli è disponibile solo quando sono selezionati, **Arrotondato**, **Inverso** e **Intersecato**.



Rettangolo per DesignCentral



Normale con bordo interno



Arrotondato senza bordo interno



Invertito senza bordo interno



Intersecato con bordo interno

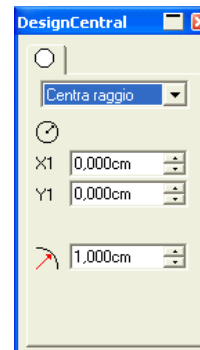
Cerchi

Per i Cerchi, si hanno le seguenti modalità e per ognuna di esse si hanno differenti parametri da regolare:

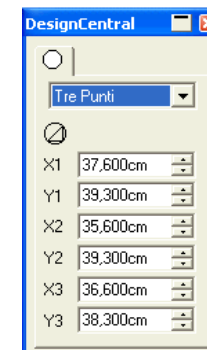
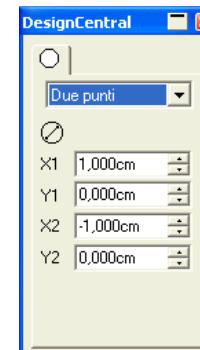
Centro/raggio Si possono impostare le coordinate X,Y del centro e il raggio che determina la forma del cerchio.

Due punti Si possono impostare le coordinate X,Y dei due punti che determinano la forma del cerchio.

Tre Punti Si possono impostare le coordinate X,Y dei tre punti che determinano la forma del cerchio.



DesignCentral per il cerchio



Ovali

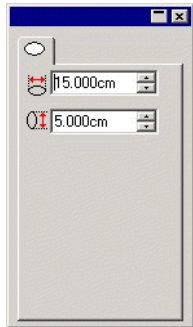
Per gli ovali si possono regolare altezza e larghezza.

Poligoni

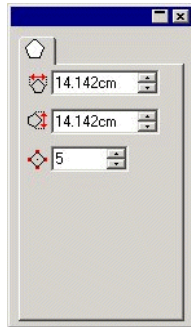
Per i poligoni si possono regolare altezza, larghezza e numero dei lati.

Stelle

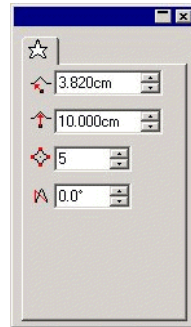
Per le stelle, si può definire il raggio interno ed esterno, il numero di punte e l'angolo di torsione della punta.



DesignCentral per ovali



DesignCentral per poligoni



DesignCentral per stelle

Ventaglio

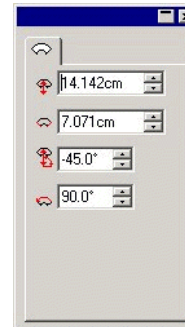
Per la forma a ventaglio, si può regolare il raggio esterno, lo spessore, l'angolo di rotazione e l'angolo complessivo.

Freccia

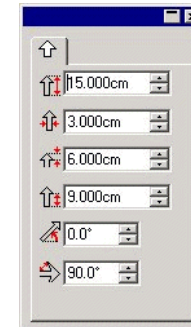
Per le frecce, si può regolare la lunghezza della freccia, l'angolo, la lunghezza e la larghezza della coda, la lunghezza della punta e l'angolatura delle due espansioni laterali.

Crocini di registro

È possibile regolare la dimensione e il tipo di crocino di registro (diamantato o rotondo).



DesignCentral per ventaglio



DesignCentral per freccia

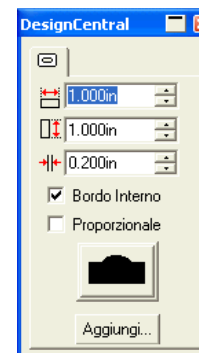


DesignCentral per il crocino di registro

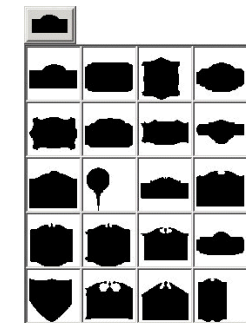
Margini decorativi

Bordo, altezza, larghezza e ampiezza del bordo interno sono i parametri che possono essere regolati per i margini decorativi.

Fare clic sul pulsante a sinistra di **Aggiungi** per mostrare un elenco con tutti i tipi di bordi disponibili. Fare clic sulla casella **Proporzionale** per mantenere costante il rapporto tra la larghezza e l'altezza del bordo.



DesignCentral per margini decorativi



Tipi di bordo

Si possono creare bordi personalizzati da aggiungere all'elenco:

1. Creare il bordo e salvare il file.
2. Selezionare lo strumento avanzato per la creazione di margini decorativi.
3. Fare clic il pulsante **Aggiungi** di DesignCentral.

4. Selezionare il file salvato al punto (1) e fare clic su **Apri**.

Il nuovo bordo viene aggiunto alla lista. Per cancellare il bordo dall'elenco, eliminare il file dalla cartella "Bordi"

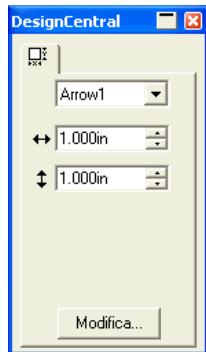


Elenco dei bordi con un nuovo bordo personalizzato

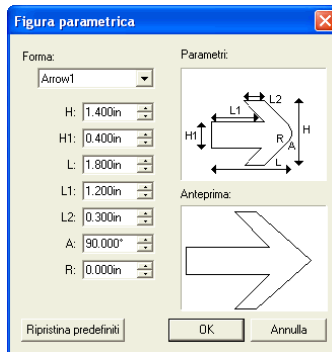
Figure parametriche

Per le figure parametriche si possono regolare altezza o larghezza oltre ad altri parametri.

Fare clic sul pulsante **Modifica** per mostrare la finestra di dialogo da cui è possibile modificare tutti i parametri.



DesignCentral per figure parametriche



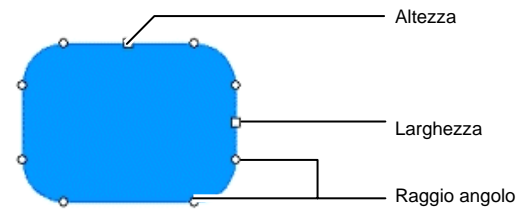
Finestra di dialogo per la modifica dei parametri

Modifica delle forme mediante i punti di controllo

Si possono creare oggetti visivamente complessi mediante i punti di controllo e le maniglie Bezier.

Rettangolo

Per i rettangoli, si possono trascinare i seguenti punti di controllo.

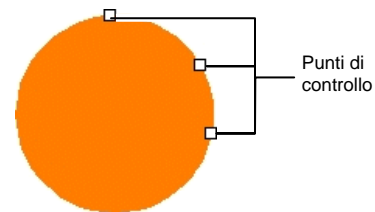


Il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina il punto di controllo dell'altezza o della larghezza ridimensiona proporzionalmente i due parametri.

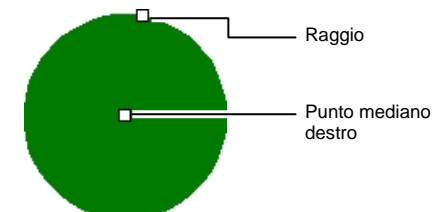
Cerchio

A seconda del metodo utilizzato, si possono trascinare i seguenti punti di controllo mentre si crea un cerchio:.

- Centro e raggio
- Primo e secondo punto
- Primo secondo e terzo punto



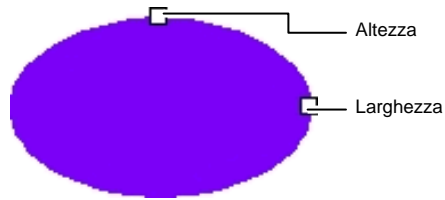
Creazione di un cerchio con il metodo dei tre punti.



Creazione di un cerchio con il metodo del centro e del raggio

Ovale

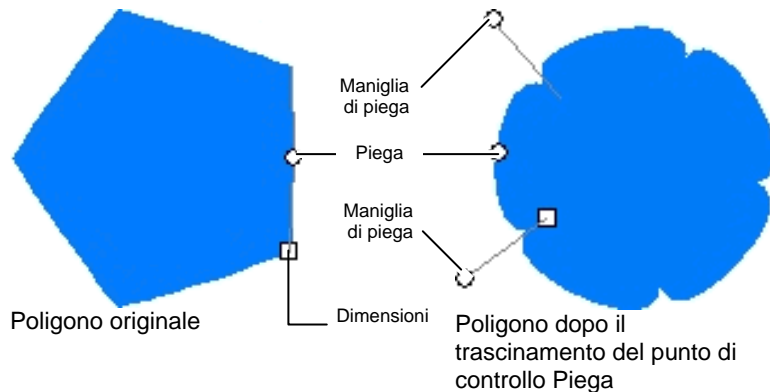
Per gli ovali, si possono trascinare i seguenti punti di controllo.



Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina, si ridimensionano proporzionalmente i punti di controllo dell'altezza o della larghezza.

Poligono

Per i poligoni, si possono trascinare i seguenti punti di controllo e maniglie

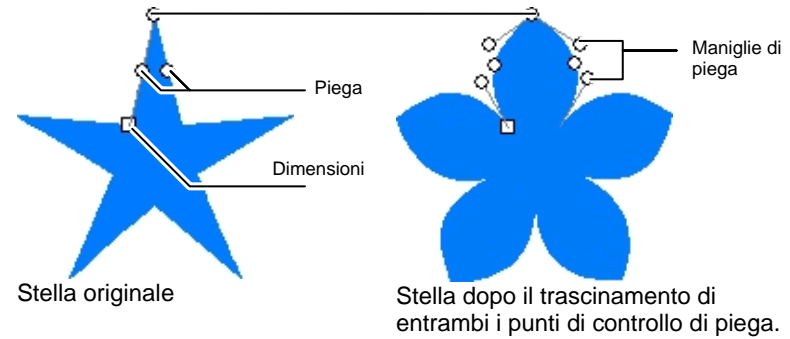


- Tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina il punto di controllo Dimensioni, si mantiene immutata la posizione del poligono.
- Tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina il punto di controllo di Piega, si ripristina il poligono alla sua dimensione originale.
- Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina la maniglia di Piega, si sposta la maniglia opposta nella stessa direzione.
- Il tasto **CTRL** premuto, mentre si trascina la maniglia di Piega, mantiene fissa la maniglia opposta.

Stella

Si possono trascinare i seguenti punti su una Stella:

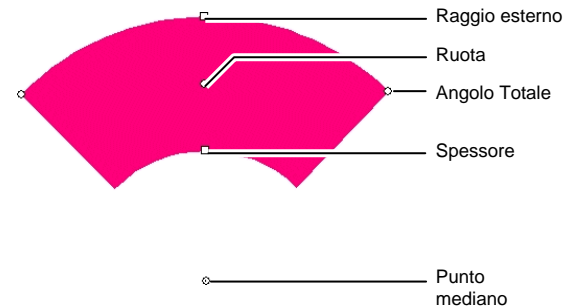
Torsione punta



I punti di controllo Dimensioni e Piega si comportano nel modo illustrato al punto precedente.

Ventaglio

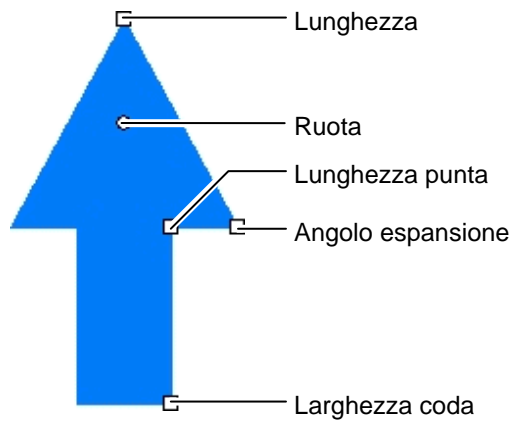
Si possono trascinare i seguenti punti su una forma a ventaglio.:



Il tasto **MAIUSC** mantenuto premuto, mentre si trascinano i punti di controllo Ruota o Angolo complessivo vincolano la posizione dell'angolo.

Freccia

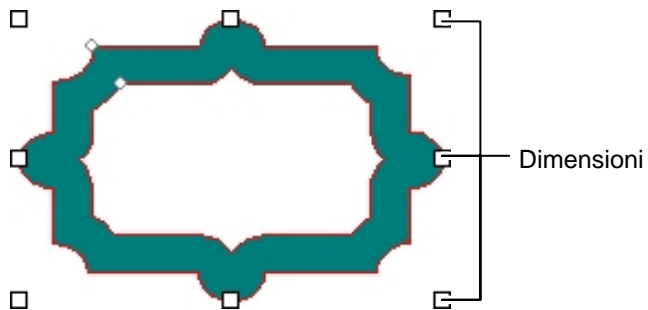
Si possono trascinare i seguenti punti su una forma a freccia:



Il tasto **MAIUSC** mantenuto premuto, mentre si trascina il punto di controllo Ruota, vincola l'ampiezza dell'angolo.

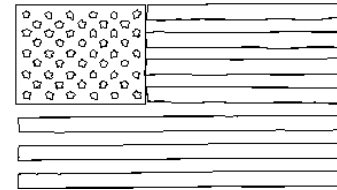
Margine Decorativo

Si possono trascinare i seguenti punti su un Margine Decorativo:

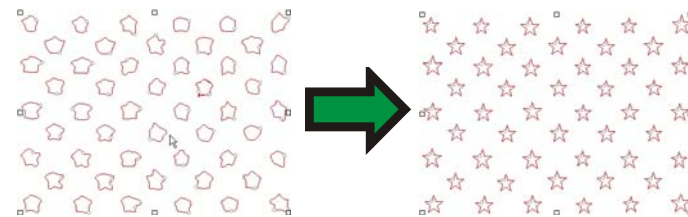


Conversione di oggetti in forme

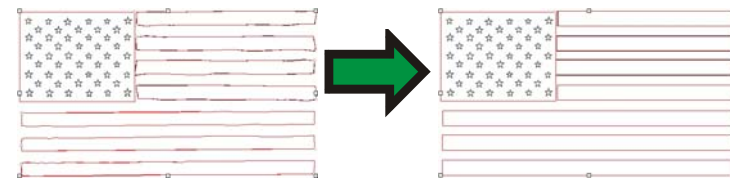
Il comando Converti in figure viene usato per convertire oggetti in forme. Si può convertire rapidamente nella forma desiderata un lavoro artistico tracciato per poi modificarne la forma.



Lavoro artistico originale



Conversione in stelle




Conversione in rettangoli

Per convertire un oggetto in una figura:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Converti in figure** e selezionare la nuova forma.


11. Uso del testo

Il programma consente di creare un testo e modificarne l'aspetto. Qui di seguito si definisce ogni tipo di testo, affiancato da un esempio:

 **Testo orizzontale:** il testo segue una linea orizzontale dritta.

 **Testo arcuato:** il testo è disposto sopra un cerchio.

 **Tracciato testo orizzontale:** Il testo orizzontale segue un tracciato.

 **Blocco di testo orizzontale:** il testo è limitato alla larghezza del blocco. Quando il testo è più largo del blocco, scorre automaticamente nella linea successiva.

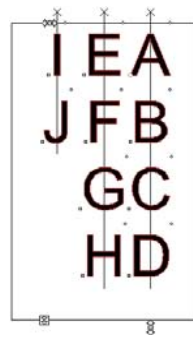


Testo verticale: il testo segue una linea verticale dritta.

Testo su tracciato verticale: il testo verticale segue un tracciato pretracciato.





Blocco di testo verticale: l'altezza del testo verticale è uguale a quella del blocco di testo. Quando il testo è più alto del blocco, si sposta automaticamente nella linea successiva.



Creazione di un testo nuovo

Si può creare nuovo testo usando gli strumenti collocati sulla barra del **Testo**.

Creare un testo orizzontale o verticale

1. Selezionare lo strumento **Testo orizzontale** o **Testo verticale**.  
2. Fare clic in un punto qualsiasi nell'area di disegno.
3. Digitare il testo.



Lorem ipsum dolor

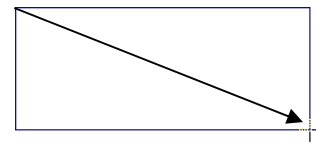
4. Se lo si desidera, premere il tasto **INVIO** per passare alla riga successiva.

**Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur**

5. Premere il tasto **ESC** o selezionare un altro strumento per ultimare l'immissione del testo.

Creazione di un blocco di testo orizzontale o verticale

1. Selezionare lo strumento **Testo orizzontale** o **Testo verticale**.  
2. Fare clic e trascinare per creare un "blocco" ove inserire il testo.





3. Digitare il testo. Il testo si adatterà automaticamente allo spazio disponibile non appena raggiunta l'estremità opposta

del blocco di testo. Il blocco di testo si espanderà anche per accogliere ulteriori righe di testo.

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur

- Se lo si desidera, premere il tasto **INVIO** per passare alla riga successiva.
- Premere il tasto **ESC** o selezionare un altro strumento per ultimare l'immissione del testo.

Creazione di un Testo a tracciato orizzontale o verticale

- Selezionare lo strumento Testo a tracciato orizzontale o Testo a tracciato verticale.  
- Fare clic su un tracciato o forma presenti nel disegno.




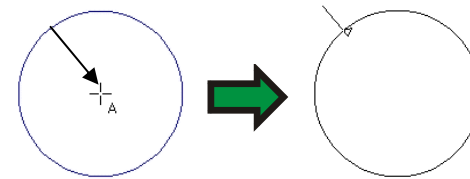
- Digitare il testo.

Lorem ipsum dolor

- Premere il tasto **ESC** o selezionare un altro strumento per ultimare l'immissione del testo.

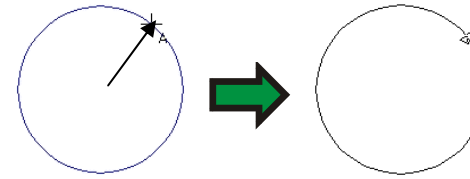
Creazione di un testo arcuato

- Selezionare lo strumento **Testo arcuato**. 
- Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic e trascinare per definire il raggio e il centro del cerchio attorno al quale disporre il testo. Porre il cursore in corrispondenza del punto sulla circonferenza su cui si è fatto clic per creare il cerchio.



Fare clic e trascinare

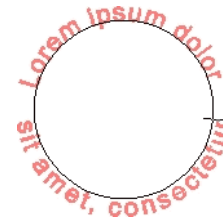
- Tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina, si disegna un cerchio a partire dal suo centro. Porre il cursore in corrispondenza del punto sulla circonferenza su cui si è fatto clic per creare il cerchio.



Fare clic e trascinare

- Premendo il tasto **MAIUSC** mentre si trascina, si limita l'ampiezza dell'**Angolo iniziale** a incrementi determinati in Preferenze (per ulteriori dettagli, vedere "Preferenze - scheda Generale" a pagina 18).

- Digitare il testo.
- Se lo si desidera, premere il tasto **INVIO** per passare alla riga successiva.

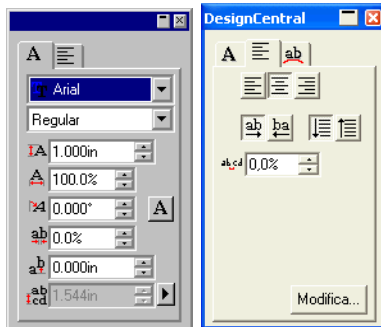


- Premere il tasto **ESC** o selezionare un altro strumento per ultimare l'immissione del testo.

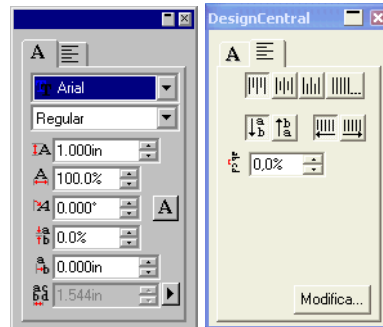
Modifica degli Attributi di testo mediante DesignCentral

Mentre o dopo aver creato un testo, se ne possono regolare le proprietà in DesignCentral.

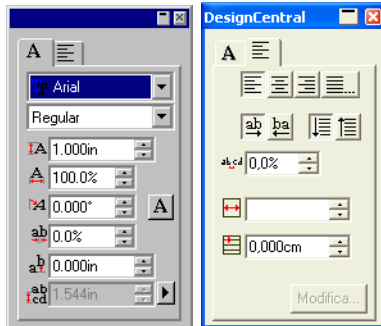
In DesignCentral si possono avere due o più schede per ciascun tipo di testo.



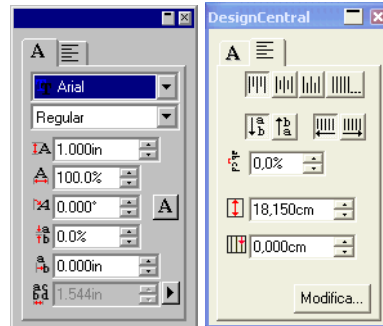
DesignCentral per testo orizzontale



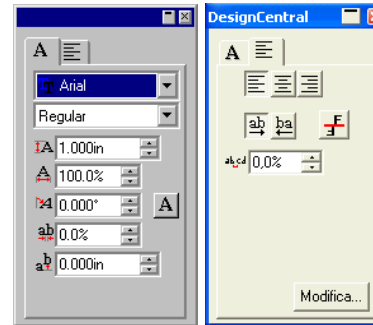
DesignCentral per testo verticale



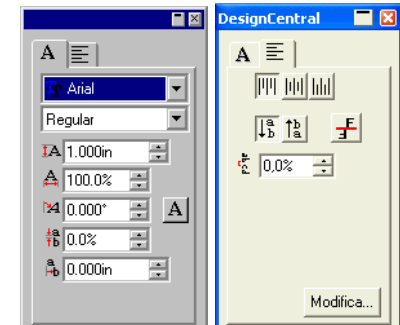
DesignCentral per Blocco di testo orizzontale



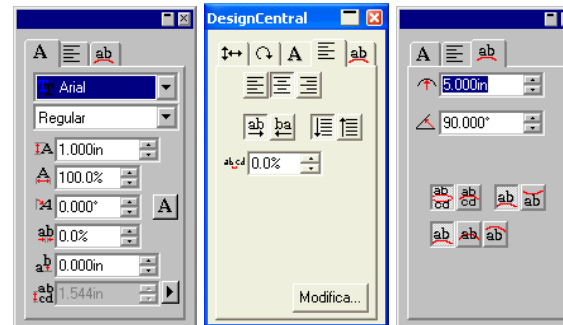
DesignCentral per Blocco di testo verticale



DesignCentral per testo a tracciato orizzontale



DesignCentral per testo a tracciato verticale

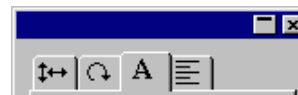


DesignCentral per testo arcuato

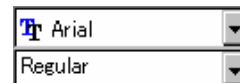
Modifica degli Attributi in DesignCentral

Alcuni attributi in DesignCentral sono comuni a tutti i tipi di testo, altri sono specifici per un tipo.

Gli attributi seguenti sono disponibili sulla scheda carattere – DesignCentral.



Scheda Carattere



Carattere e stile usati nel testo selezionato. Fare clic sulla freccia per visualizzare una lista di tipi e stili di carattere. L'elenco degli stili del carattere sarà disabilitato se c'è solo uno stile disponibile per quel carattere.

Se si seleziona il campo del carattere e si inizia a digitare il nome del carattere, il software effettua una ricerca incrementale e riporta il carattere che

inizia con le lettere digitate; se si digita ad esempio **TIM**, il programma potrebbe visualizzare Times New Roman.

Per modificare i caratteri in uso, selezionare **Modifica** dall'elenco dei caratteri. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dei caratteri in uso" a pagina 100.



Altezza del testo selezionato.

L'altezza predefinita è quella di una lettera di riferimento ("X"). Per cambiare il carattere di riferimento, vedere "Preferenze di testo" a pagina 98.



Larghezza del testo selezionato.

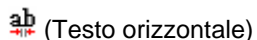
La larghezza può essere visualizzata in un'unità di misura (pollici, cm, mm...) o come percentuale della larghezza del carattere originale. Per cambiare la modalità di visualizzazione, vedere "Preferenze di testo" a pagina 98.



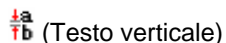
Inclinazione del testo selezionato.



Orientamento del testo selezionato. Fare clic per ruotare i caratteri di 90 gradi.

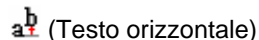


Spaziatura tra caratteri, nota anche come Avvicinamento.



L'avvicinamento si esprime in unità di misura (pollici, cm, mm...) o come percentuale. Per cambiare la modalità di visualizzazione, vedere "Preferenze di testo" a pagina 98.

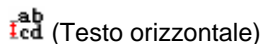
0,000 è il valore predefinito per la modalità "unità di misura". Spazi più ampi possono essere ottenuti scegliendo valori positivi. Il valore predefinito per la percentuale è 100%. Valori superiori al 100% produrranno spaziature più ampie.



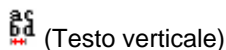
Scostamento verticale od orizzontale applicato ai caratteri.



Grandezza della spaziatura fra le righe del testo.



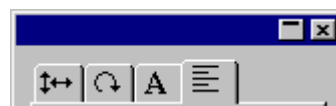
Fare clic sul pulsante a destra di questo campo per scegliere tra **Automatico** e **Specifico**. Quando **Specifico** è selezionato, il comando Interlinea è



abilitato ed è possibile specificare la grandezza dello spazio tra le righe.

Questo campo non è disponibile per il Testo a tracciato orizzontale e verticale.

Gli attributi seguenti sono disponibili nella scheda paragrafo – DesignCentral.



Scheda Paragrafo



Fare clic sui pulsanti per allineare il testo orizzontale selezionato a sinistra, al centro o a destra.



(Testo orizzontale)



(Testo verticale)

Fare clic su questi pulsanti per giustificare interamente il testo modificando la spaziatura del carattere e delle parole, solo la spaziatura tra le parole oppure la larghezza o la dimensione del carattere. Si può anche specificare la larghezza del carattere e limitare l'impostazione solo all'ultima riga di ogni paragrafo.



Fare clic su questi pulsanti per allineare il testo verticale selezionato in alto, al centro o in basso.



Fare clic su questi pulsanti per disporre il testo orizzontale da sinistra a destra, come nella scrittura standard o da destra a sinistra.



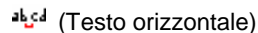
Fare clic su questi pulsanti per disporre il testo verticale dall'alto in basso o dal basso in alto.



Fare clic sui pulsanti per scegliere l'ordine delle righe del testo orizzontale selezionato nel paragrafo dall'alto al basso o dal basso in alto.

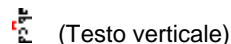


Fare clic su questi pulsanti per scegliere l'ordine delle righe del testo verticale selezionato nel paragrafo da destra a sinistra o da sinistra a destra.



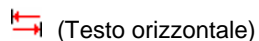
(Testo orizzontale)

Spaziatura fra le parole del testo.



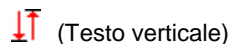
(Testo verticale)

La spaziatura delle parole può essere visualizzata in unità di misura (pollici, cm, mm...) o come percentuale. Per cambiare la modalità di visualizzazione, vedere "Preferenze di testo" a pagina 98.



(Testo orizzontale)

Questa impostazione consente di specificare il rientro della tabulazione.



(Testo verticale)



Fare clic su questo pulsante per visualizzare una finestra di dialogo ove ridigitare il testo selezionato. La stessa finestra di dialogo sarà visualizzata quando si seleziona un testo e si fa doppio clic sullo strumento testo.

Gli attributi seguenti sono disponibili solo per Blocco di testo orizzontale e verticale.



Questo campo consente di specificare la larghezza del blocco cui si limiterà il testo orizzontale.



Questo campo consente di specificare l'altezza del blocco cui si limiterà il testo verticale.



(Testo orizzontale)

Questo campo consente di specificare il rientro per la prima riga del blocco.



(Testo verticale)

L'attributo seguente è disponibile solo per i testi a tracciato orizzontale e verticale.



Fare clic sul pulsante per spostare il testo sul lato opposto del tracciato.

Opzioni di allineamento completo

L'allineamento completo giustifica il testo completamente in modo orizzontale o verticale.

1. Nella scheda Paragrafo in DesignCentral, fare clic su **Allineamento a pacchetto**.
2. Impostare i parametri seguenti:

Spaziatura carattere e parola

Distribuisce in modo uniforme la spaziatura tra i caratteri e le parole.

Spaziatura parole soltanto

Distribuisce in modo uniforme la spaziatura tra le parole.

Larghezza carattere

Ciascun carattere viene esteso in modo uniforme per adattarsi alla larghezza specificata della casella di testo.

Dimensione carattere

Ciascun carattere viene esteso in modo proporzionale per adattarsi all'interno della larghezza specificata.

Adatta alla larghezza

Adatta il testo alla larghezza specificata in funzione del tipo di spaziatura selezionata.

Larghezza

Larghezza della casella di testo.

Solo compressione

Comprime il testo che si estende oltre i confini della larghezza specificata per la larghezza di carattere e la spaziatura di carattere.

- Questa funzione centra automaticamente il testo.

Applica compressione uguale a tutte le righe

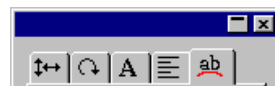
Comprime o espande ogni oggetto alla larghezza specificata, in funzione del tipo di spaziatura selezionata.

Applica all'ultima linea di ogni paragrafo

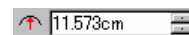
Comprime o espande l'ultima riga di un paragrafo in funzione del tipo di spaziatura selezionata.

3. Fare clic su **OK**.

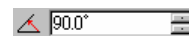
Gli attributi seguenti sono disponibili per la scheda Arco – DesignCentral e solo per il testo arcuato:



Scheda Arco



Definisce il raggio del cerchio dove si posizionerà il testo.



Posizione di inizio del testo nell'arco.

L'angolo iniziale è relativo alla posizione di allineamento. Per esempio, se si vuole che il centro del testo si trovi nella parte alta del cerchio, selezionare Allinea Centro ed inserire nel campo un valore di 90°.



Posizione della prima riga del testo sull'arco.



Posizione di inizio della prima riga del testo arcuato.

L'alto e il basso sono determinati dal valore nell'Angolo iniziale. Se il cerchio è stato creato trascinando, l'alto è il punto dal quale si è incominciato a disegnare il cerchio.



Posizione di inizio della seconda riga del testo arcuato.

Dopo aver digitato la prima linea del testo, premere **INVIO** e il testo si disporrà nella linea successiva (Stile linee multiple) o sul lato opposto del cerchio (Stile alto/basso).

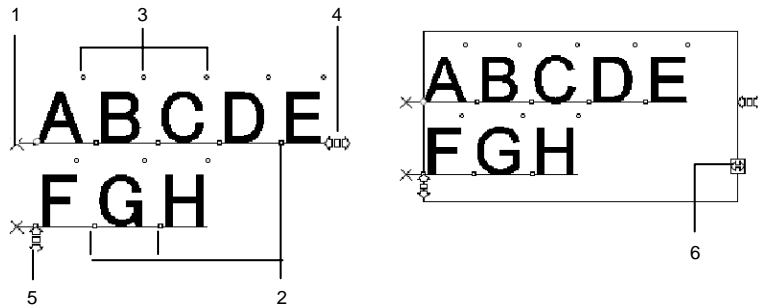
Modifica degli Attributi del testo mediante i punti di controllo

Molte delle proprietà di DesignCentral possono essere impostate manualmente. Si può fare clic e trascinare direttamente i punti di controllo sul testo.

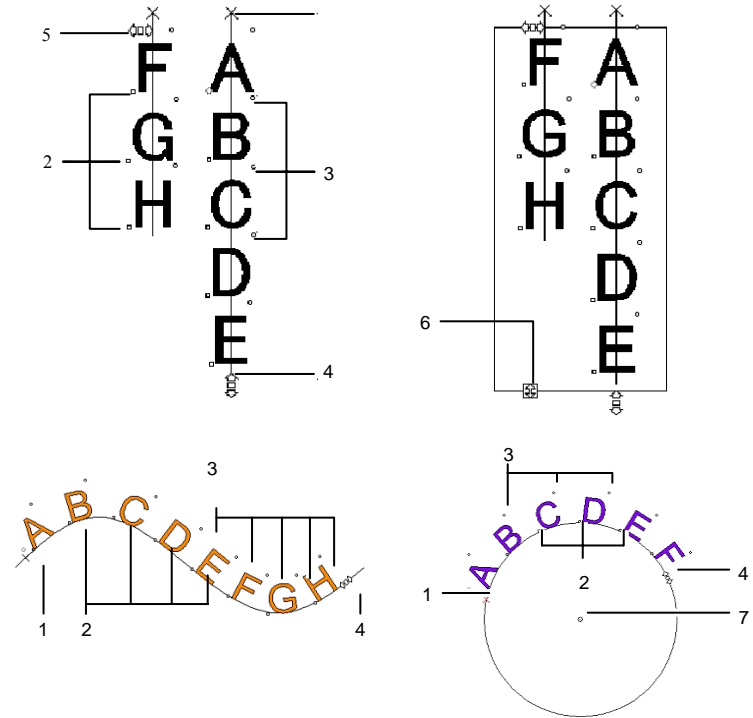
Quando si seleziona il testo e si visualizza la scheda Carattere o Paragrafo di DesignCentral, il testo appare circondato da una serie di punti di controllo. Ognuno dei Punti di controllo ha uno speciale significato e, se spostato, modifica corrispondentemente il testo.

Si possono usare i tasti freccia della tastiera per effettuare regolazioni incrementali.

I punti di controllo seguenti possono essere trascinati in un testo.



11



(1) Interlinea

Fare clic su questo punto per selezionare una linea nel testo. Quando si seleziona una linea, si può cambiarne gli attributi come il colore o il carattere.

Trascinare questo punto per regolare la spaziatura tra le linee. Tutte le linee sotto la linea selezionata vengono riposizionate. Digitando **CTRL+freccia Su** and **CTRL+freccia Giù** quando il cursore è visualizzato nel testo, si regola ugualmente la spaziatura tra le righe (interlinea).

Per testo e blocco di testo, una pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina sposta solo la riga selezionata. Per tracciato e testo arcuato, ripristina invece il testo nella sua posizione iniziale.

Per il testo arcuato, il tasto **MAIUSC** premuto durante il trascinamento, regola lo scostamento verticale della linea selezionata. Per tutti gli altri tipi di testo, sposta la linea selezionata a sinistra o a destra.

(2) Muovi carattere

Fare clic su questo punto per selezionare un singolo carattere. Dopo aver selezionato un carattere se ne possono cambiare gli attributi.

Trascinare questo punto per regolare lo spazio fra il carattere selezionato e il precedente. Tutti i caratteri a destra del carattere selezionato vengono riposizionati.

Una pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina, sposta solo il carattere selezionato e lascia il testo rimanente al suo posto. La pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina, sposta il carattere selezionato in alto o in basso.

(3) Ruota carattere

Trascinare questo punto, collocato nell'angolo superiore destro di ogni carattere, per ruotare singoli caratteri.

La pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina, ruota il carattere di un incremento alla volta. Per impostare l'angolo di incremento, vedere "Preferenze - scheda Generale" a pagina 18. La pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina, ripristina il carattere alla sua posizione predefinita.

(4) Avvicinamento

Trascinare questo punto per regolare l'avvicinamento del carattere selezionato. L'avvicinamento viene regolato egualmente per tutti i caratteri e tra tutte le parole.

La pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina, cambia l'avvicinamento tra le parole.

(5) Interlinea

Trascinare questo punto per produrre una eguale spaziatura tra le righe.

(6) Dimensione blocco

Trascinare questo punto per restringere la larghezza della casella di testo. Questa opzione è disponibile solo per il Blocco di testo.

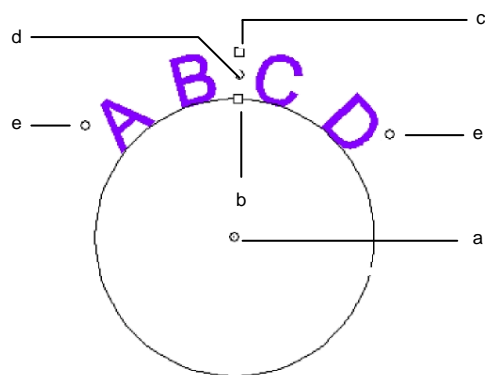
(7) Centro

Trascinare questo punto per regolare la posizione del cerchio. La pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina limita la posizione del cerchio ad una specifica posizione.

Quando la scheda Arco è selezionata, si evidenzia una serie aggiuntiva di punti di controllo trascinabili:

(a) Centro

Trascinare questo punto per regolare la posizione del centro del cerchio e cambiare il raggio.



(b) Raggio Interno

Trascinare questo punto per modificare il raggio del cerchio mentre si mantiene il centro e la posizione **alta** fissi. Questa operazione causa una distorsione del testo.

La pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina impedirà tale distorsione.

(c) Raggio esterno

Trascinare questo punto per modificare il raggio del cerchio mentre si mantiene il centro e la posizione **bassa** fisse. Questa operazione causa una distorsione del testo.

La pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina impedirà tale distorsione.

(d) Ruota

Trascinare questo punto per cambiare la posizione del testo arcuato sul cerchio.

Con il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina, si vincola la posizione. Per impostare l'angolo del vincolo, vedere "Preferenze - scheda Generale" a pagina 18.

(e) Angolo complessivo

Trascinare il punto per cambiare l'angolo complessivo del testo arcuato sul cerchio. Modifica la larghezza e la spaziatura tra ogni carattere.

Una pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina forza l'angolo complessivo. Per impostare l'angolo di forzatura, vedere "Preferenze - scheda Generale" a pagina 18.

Una pressione del tasto **CTRL** mentre si trascina, sposta entrambi i lati del testo ad uguale distanza dal punto centrale.

Modifica del testo

In un testo esistente, si può immettere un nuovo testo o sostituire parole esistenti.

1. Selezionare uno degli strumenti di testo.
2. Fare clic sul testo da modificare.
3. Per inserire i caratteri del testo, porre il cursore in corrispondenza del punto desiderato e iniziare a digitarlo.

Un diagramma che mostra la modifica del testo. A sinistra, il testo "ABC DEF" è sopra "GHI". Un cursore è posizionato sotto il "C" di "ABC". Una freccia verde punta verso la destra. A destra, il testo è diventato "ABdefC DEF" sopra "GHI". Il "C" originale è stato spostato dopo "def".

- Usare le frecce direzionali sulla tastiera per cambiare la posizione del cursore nel testo.

- Il tasto **HOME** (la freccetta sopra il tasto FINE) riporta il cursore all'inizio della riga corrente.
 - Il tasto **FINE** sposta il cursore alla fine della riga.
4. Per sostituire una parte del testo, selezionare il testo da sostituire e digitare o incollare il testo sostitutivo.

ABC DEF → ABC jkl
GHI GHI

- Con la pressione del tasto **MAIUSC** e della freccia direzionale sinistra/destra, si selezionano gruppi di caratteri.
- I tasti **MAIUSC** e [freccia Su] / [freccia Giù] selezionano il carattere dall'inizio della linea al punto di inserimento, o dal punto di inserimento alla fine della linea.
- Fare clic e trascinare per selezionare un gruppo di caratteri.
- Un doppio clic seleziona una parola.

Selezione del testo

Si può selezionare il testo come testo intero, come una riga alla volta oppure come un gruppo di caratteri.

Selezione del testo intero

Selezionare il testo con lo strumento **Selezione**.

Selezione di uno o più caratteri

Fare clic e trascinare il testo con lo strumento **Testo** per selezionare un gruppo di caratteri

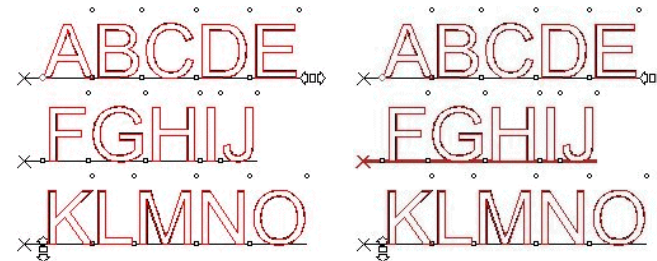
Selezione di uno o più caratteri

1. Selezionare il testo.
2. Selezionare il **Carattere** o la scheda **Paragrafo** in DesignCentral.
3. Fare clic sul punto di controllo **Muovi carattere**.

Selezione di una riga

1. Selezionare il testo.
2. Selezionare il **Carattere** o la scheda **Paragrafo** in DesignCentral.
3. Fare clic sul punto di controllo **Spaziatura riga**.

La riga base si colora del colore di livello (il colore predefinito è il rosso).



Tutto il testo è selezionato

Seconda riga selezionata



Un carattere selezionato

Più caratteri sono selezionati

Modifica degli attributi di testo

Modifica del carattere

Tutti i caratteri del sistema sono disponibili per la selezione. Sono inoltre disponibili caratteri speciali installati nella propria cartella di programma. Questi caratteri includono URW, Casfont e FSfont.

Per cambiare il carattere nel testo corrente:






1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Carattere** e quindi selezionare nel menu il tipo di carattere desiderato. Se il carattere desiderato non è visibile nel menu, fare clic su **Altri** in cima al menu

Per cambiare il carattere e gli altri attributi usando DesignCentral:

1. Selezionare il testo.
2. Fare clic sulla scheda **Carattere** in DesignCentral.
3. Cambiare l'attributo.

Mentre si scorre la lista di caratteri, si vede un'anteprima con il carattere appena evidenziato.

Prima del nome del carattere, un'icona indica il tipo di carattere:

 Caratteri TrueType	 Casfonts
 Caratteri Adobe Type 1	 Caratteri URW
 FSfont	

Modifica dell'allineamento del testo

Per modificare l'allineamento del testo:

1. Selezionare il testo. Non bisogna selezionare caratteri bensì l'intero oggetto di testo.
2. Dal menu **Testo**, selezionare **Giustificazione**, quindi selezionare una delle seguenti opzioni di allineamento del testo:

Sinistra	Le righe di testo sono allineate al margine di sinistra, mentre il margine destro risulta frastagliato.	Lorem ipsum dolor sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trudi exercitation ullamcorper suscipit vel eum irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
Centro	Ogni riga di testo è centrata, ed entrambi i margini risultano frastagliati.	Lorem ipsum dolor sit amet, con s incidunt ut labore et dolore magni trudi exercitation ullamcorper suscipit vel eum irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
Destra	Le righe di testo sono allineate al margine di destra, mentre il margine sinistro risulta frastagliato.	Lorem ipsum dolor sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trudi exercitation ullamcorper suscipit vel eum irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
A pacchetto	Fra le parole viene aggiunto spazio aggiuntivo cosicché ogni riga riempia esattamente lo spazio fra il margine sinistro e il margine destro.	Lorem ipsum dolor sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trudi exercitation ullamcorper suscipit vel eum irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Modifica delle impostazioni di testo predefinite

Tutti i nuovi testi creati usano un carattere predefinito. Per cambiare il carattere predefinito:

1. Verificare che nessun testo sia selezionato.
2. Selezionare lo strumento **Testo**.
3. Scegliere le impostazioni predefinite nel menu **Testo** in DesignCentral.

Trova e sostituisci

Il software include una casella di dialogo standard per la localizzazione e la sostituzione del testo.

Per trovare e sostituire il testo:

1. Nel menu **Testo**, selezionare **Trova e sostituisci**.
2. Inserire nel campo il testo da ricercare.
 - Fare clic sul tasto **Formato** per specificare il formato da cercare. La casella di dialogo **Cerca configurazione formato** permette di localizzare il testo per carattere, stile o dimensione.
 - Per trovare una serie di caratteri che possono far parte di una parola più lunga, chiudere **Solo parole intere**.
 - Per cercare entro una specifica sezione del testo, selezionare il testo e scegliere l'opzione **Solo selezione**.
 - Perché il programma distingua tra caratteri MAIUSCOLI e minuscoli, selezionare la casella di controllo **maiuscole/minuscole**.
3. Se necessario, inserire il testo sostitutivo. Si può specificare il formato del testo sostitutivo facendo clic sul tasto **Formato**.
4. Quando si è trovato il testo si può:
 - Fare clic su **Trova successivo** per localizzare il punto in cui lo stesso testo si ripresenta.
 - Fare clic su **Sostituisci** per sostituire il testo.
 - Fare clic su **Sostituisci tutto** per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

Controllo ortografico

Il software consente di controllare l'ortografia delle parole contenute nel disegno.

Controllo ortografico sullo schermo

Il controllo ortografico sullo schermo consente di controllare l'ortografia delle parole durante la digitazione con lo strumento Testo. Le parole dall'ortografia errata sono sottolineate da una riga rossa ondulata.

spelling error

errore di ortografia _____

Il controllo ortografico sullo schermo è attivo solo quando si modifica il testo con lo strumento Testo e mostra gli errori di ortografia relativi esclusivamente all'oggetto di testo selezionato.

Impostazione delle opzioni del controllo ortografico sullo schermo

Per impostare le opzioni del controllo ortografico sullo schermo:

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
2. Selezionare la scheda **Strumenti**.
3. Selezionare **Controllo ortografico** dalla lista a sinistra della finestra di dialogo. ✓

Sono disponibili le opzioni seguenti:

Lingua	Consente di selezionare la lingua da utilizzare per il controllo ortografico.
Controllo ortografico sullo schermo	Selezionare questa opzione per attivare il controllo ortografico sullo schermo. Se questa opzione non è attivata, il controllo ortografico non avverrà automaticamente.

Controllo ortografico manuale

Il controllo ortografico manuale consente di controllare l'intero disegno per rilevare eventuali errori di ortografia.

1. Nel menu Testo, selezionare Controllo ortografico.
 - a. Dall'elenco **Lingua**, selezionare la lingua desiderata.
 - b. Per il controllo ortografico di una parte del testo, selezionare il testo e scegliere l'opzione **Solo selezione**.
 - c. Perché il programma distingua tra maiuscole e minuscole, scegliere l'opzione **Maiuscole/minuscole**.
2. Selezionare l'errore di ortografia dalla lista **Errori di ortografia**.
3. Per correggere una parola dall'ortografia errata:
 - a. Selezionare la parola corretta dall'elenco delle **Correzioni proposte** oppure inserire la parola corretta nel campo **Cambia in**.
 - b. Fare clic su **Cambia** per correggere la singola occorrenza dell'errore, oppure su **Cambia tutto** per cambiare tutte le occorrenze dell'errore nel disegno.
4. Per ignorare una parola che viene indicata come errata, fare clic su **Ignora** per correggere la singola occorrenza della parola, oppure su **Ignora tutto** per ignorare tutte le occorrenze dell'errore nel disegno.
5. Per aggiungere una nuova parola al dizionario personalizzato, fare clic su **Aggiungi**.
6. Per modificare il dizionario personalizzato:
 - a. Fare clic su **Modifica lista**.
 - b. Per aggiungere una parola al dizionario personalizzato, digitare la parola nel campo sotto all'elenco e fare clic su **Aggiungi**.
 - c. Per cambiare una parola contenuta nel dizionario personalizzato, selezionare la parola nell'elenco, digitare la parola corretta nel campo sotto all'elenco e fare clic su **Cambia**.

- d. Per rimuovere una parola dal dizionario, selezionarla e fare clic su **Rimuovi**.
 - e. Al termine, fare clic su **Fine**.
7. Fare clic su **Fine** per concludere il controllo ortografico.

Commutazione da MAIUSCola a minuscola

Per commutare da MAIUSCola a minuscola le lettere di un testo:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Maiuscole/minuscole**, quindi selezionare il formato desiderato nel menu.

MAIUSCOLE	Tutto il testo si trasforma in MAIUSCola.
minuscole	Tutto il testo si trasforma in minuscolo.
Normale	La prima lettera di ogni frase è cambiata in MAIUSCola ed il resto in minuscolo.
Tutte Iniziali maiuscole	La prima lettera di ogni parola è cambiata in MAIUSCola ed il resto in minuscolo.
iNVERTI MAIUSCOLE/ mINUSCOLE	Cambia la minuscola in MAIUSCola e viceversa.

Modifica della crenatura

La crenatura è lo spazio interposto tra i caratteri di un testo. La crenatura varia da carattere a carattere, ed ogni carattere contiene impostazioni di crenatura specifiche.

Uso della crenatura automatica

Il programma contiene parecchie opzioni di configurazione della crenatura.

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Crenatura** e selezionare la configurazione di crenatura desiderata.

ABCDEF
Sormonto

ABCDEF
A contatto

ABCDEF
Stretto

ABCDEF ABCDEF ABCDEF
Medio Largo Predefinito

Uso della crenatura manuale


Talvolta basta solo ritoccare la crenatura tra una singola serie di caratteri.

Per modificare la crenatura in tutto il testo:

1. Selezionare il testo.
2. Cambiare il valore del campo **Avvicinamento** in DesignCentral – Carattere Scheda.


Per modificare la crenatura tra due caratteri:

1. Fare clic sullo strumento **Testo** tra i due caratteri.
2. Modificare la spaziatura cambiando il valore del campo **Avvicinamento** in DesignCentral – scheda carattere.

 Una pressione del tasto **CTRL** e delle frecce direzionali Su e Giù riduce o amplia la crenatura.

Definizione della crenatura

Invece di configurare la crenatura ogni volta che si crea un disegno, si può cambiarne l'impostazione predefinita solo per un paio di lettere dello stesso carattere. Configurando una tabella di coppie di crenatura per i caratteri più usati, il loro aspetto sarà sempre adeguato alla destinazione d'uso prescelta.

 La crenatura appena illustrata viene utilizzata solamente da questo programma e non interessa, né è usata da altre applicazioni.

Per definire la crenatura di una specifica serie di caratteri:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, selezionare **Definisci crenatura**.
3. Selezionare il percorso cui salvare la crenatura.

Selezione La crenatura è applicata solo al testo selezionato.

Documento La crenatura è usata per tutti i testi che usano questo carattere e alle coppie di caratteri di questo file.

Predefinita La crenatura è applicata a tutti i file

☰ Nella casella di dialogo Definisci crenatura, si può inserire una nuova coppia di caratteri.

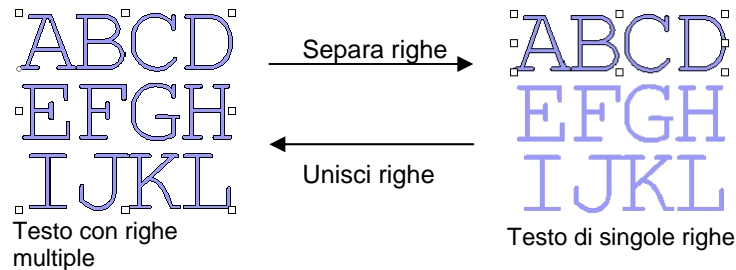
4. Trascinare il carattere nella casella di dialogo **Definisci crenatura** oppure inserire il valore nel campo **Crenatura**.

☰ La crenatura si misura in unità Em. Uno spazio Em (Emme) è uguale alla larghezza della lettera "M" nel carattere selezionato.

5. Fare clic su **OK**.

Interruzione e unione del testo

Si possono frammentare i testi composti da righe multiple in singole righe oppure raggrupparne parecchie assieme.



Per frammentare un testo:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo** selezionare **Separa righe**.

☰ Quando si seleziona una singola riga, il testo si separa nei singoli caratteri di cui si compone.

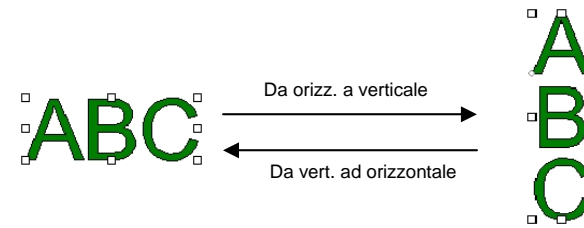
Per raggruppare diverse righe:

1. Selezionare i blocchi di testo che si vogliono unire.
2. Nel menu **Testo**, selezionare **Unisci righe**.

Modifica dell'orientamento del testo

Per modificare l'orientamento del testo da verticale a orizzontale e viceversa:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Orientamento testo** quindi fare clic su **Orizzontale** o **Verticale**.



Modifica della dimensione dei blocchi di testo

Per specificare l'altezza del testo e la sua larghezza:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, selezionare **Spaziatura testo**.
3. Inserire la **Larghezza** e l'**Altezza** desiderate.
 - Quando si seleziona **Modifica spaziatura parola**, si aumentano o si diminuiscono solamente gli spazi tra le parole. Se non ci sono spazi nel testo, la larghezza rimarrà immutata.
 - Quando si seleziona **Proporzionale**, il cambiamento di un valore modifica automaticamente l'altro, pur mantenendo le proporzioni dimensionali.

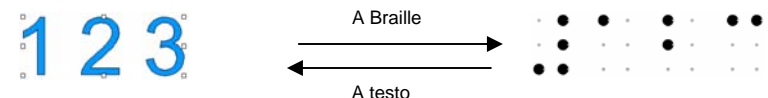
☰ Per potere cambiare il testo in altezza, questo deve comporsi di più di una riga.

Operazioni con testi Braille

La funzione Braille consente di convertire il testo in Braille.

Conversione del testo in Braille

1. Selezionare il testo da convertire.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Braille**, quindi fare clic su **Da testo a Braille**.
3. Impostare i parametri seguenti:



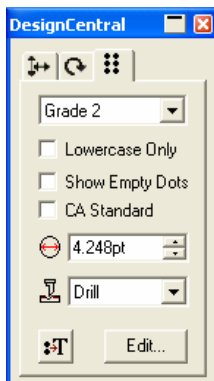
1° Grado o 2° Grado

Cambia la codifica Braille da 1° Grado a 2° Grado.

Nel 1° Grado, ciascuna cella Braille rappresenta una lettera dell'alfabeto.

Nel 2° Grado, una cella Braille può simbolizzare una contrazione o una singola lettera per rappresentare una parola intera. Questo metodo dipende dal linguaggio.

Questo software offre traduzioni Braille di 2° Grado per inglese, danese, olandese, tedesco, norvegese, spagnolo e svedese.



DesignCentral – Scheda Braille

Solo minuscole

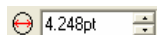
Converte il testo in lettere minuscole, rimuovendo così gli indicatori di lettera maiuscola.

Mostra punti vuoti

Contrassegnando questa opzione si visualizzano tutti i punti vuoti del testo selezionato. I punti vuoti non sono visualizzati nel testo stampato.

Standard CA

Selezionare per imporre alla codifica Braille di conformarsi allo standard California Braille, che richiede la presenza di una distanza specifica tra i punti Braille.



Diametro di ciascun punto Braille.

Fora

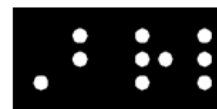
Lo stile Fora lascia invariato il disegno. I fori vengono praticati su ciascun punto Braille.



Stile Fora

Riempimento

Lo stile di riempimento pone un bordo nero intorno al Braille e compone gli oggetti in modo che i punti Braille siano fori.



Stile Riempimento

Laser

Lo stile laser pone un bordo nero dietro il Braille e assegna un gradiente radiale ai punti in modo che il centro sia bianco e la circonferenza nera.



Stile Laser



Modifica

Riconverte il testo Braille in testo normale.

Fare clic su questo pulsante per modificare il testo originale.

Operazioni con i codici a barre

Si può trasformare un testo normale in un codice a barre usando il codice 39 o il Codice 39 ASCII esteso.

Il codice 39 è un codice alfanumerico a barre. Codifica i numeri dallo 0 al 9, le maiuscole A-Z, lo spazio ed alcuni simboli (- . * \$ / % +). Se si necessita delle minuscole, esiste anche il codice 39 ASCII esteso che codifica i 128 caratteri della serie ASCII associandoli ai caratteri esistenti del Codice 39.

Conversione del testo in un codice a barre

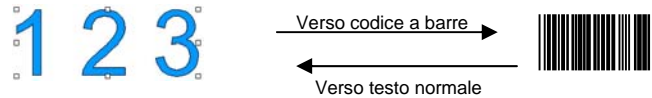
1. Selezionare il testo.
2. Nel menu Testo, scegliere Codice a barre, quindi fare clic su Codice a barre 39 o Codice a barre 39 esteso.

Una volta convertito in Braille, il testo non può essere più ridimensionato né modificato. Il testi arcuati e su tracciato non possono essere convertiti in un codice a barre.

Conversione in testo di un codice a barre

1. Selezionare Codice a barre.

- Nel menu **Testo**, scegliere **Codice a barre**, quindi fare clic su **Codice a barre testo**.



Scheda Codice a barre in DesignCentral

Quando si è selezionato un codice a barre, DesignCentral mostra la scheda **Codice a barre** e la scheda **Testo codice a barre** con i seguenti attributi e comandi:



Scheda Codice a barre

- Cambia il metodo di codifica – codice 39 o codice 39 ASCII esteso.
- Larghezza di una barra sottile.
- Altezza del codice a barre.
- Rapporto di larghezza tra barre ampie e sottili.
- Rapporto di larghezza tra spazio e barre sottili.
- Larghezza della zona vuota prima e dopo il codice a barre.



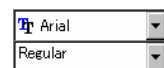
scheda Testo codice a barre

Mostra titolo

Fare clic su questa opzione per visualizzare il titolo chiave nascosto dal codice a barre.

Mostra asterischi

Fare clic su questa opzione per visualizzare gli asterischi nel titolo.



Carattere e Stile usati nel titolo.

Modifica

Fare clic su questo pulsante per modificare il testo originale.

Converti in testo

Trasforma il codice a barre di nuovo in testo.

Operazioni con i caratteri speciali

Talvolta occorre inserire un simbolo speciale nel testo.

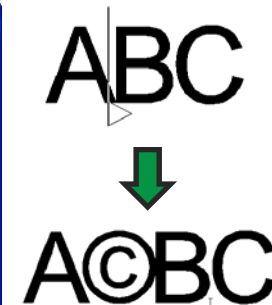
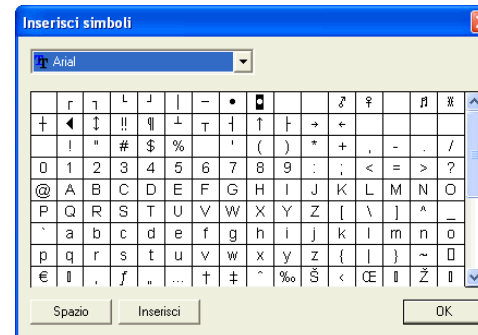
Uso di caratteri esistenti

Se il carattere utilizzato contiene un simbolo speciale, si può usare il metodo seguente per inserirlo nel testo:

- Fare clic nel testo con lo strumento **Testo**, ponendo il cursore dove si vuole inserire il carattere speciale.
- Nel menu **Testo**, selezionare **Inserisci simbolo**.
- Selezionare il carattere e fare clic sul simbolo speciale da inserire

Fare clic su **Inserisci** per cambiare le righe e su **Spazio** per inserire uno spazio.

- Fare clic su **OK**.



Creazione di nuovi caratteri

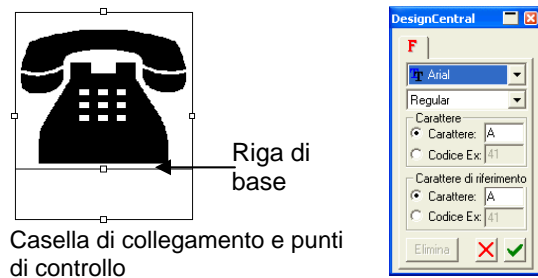
Si possono convertire tracciati e forme in un nuovo carattere speciale:

- Selezionare il tracciato.
- Nel menu **Testo**, selezionare **Definisci Carattere**.
- Selezionare il tipo di carattere e lo stile in **DesignCentral** dove si aggiungerà il nuovo carattere.

4. Selezionare il nuovo carattere od il codice del carattere da **Carattere**.
5. Per dimensionare e posizionare adeguatamente il carattere, specificare un carattere di riferimento in **Carattere di Riferimento**

La riga di base e il box del nuovo carattere appariranno nel riquadro di selezione negli stessi rapporti proporzionali del carattere di riferimento. Quando il carattere di riferimento non è specificato, la linea base si trova in basso nel riquadro di selezione dell'oggetto e la dimensione del carattere viene scalata per adattarsi.

È possibile anche fare clic e trascinare i punti di controllo intorno al carattere per modificarne la posizione e la dimensione.



In questo esempio, il nuovo carattere sarà definito come "C" in carattere Arial normale

6. Fare clic su **Applica**. ✓

Nell'esempio in basso, il carattere "C" in carattere Arial è sostituito dal simbolo del telefono. Ogni volta che si digiterà "C" in Arial, si visualizzerà il simbolo del telefono.



Il carattere speciale appena specificato è usato solo da questo programma e non interferirà né sarà usato da altre applicazioni. Anche il testo esistente nel documento non ne sarà influenzato.

Per eliminare un carattere personalizzato:

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, selezionare **Definisci Carattere**.

3. Selezionare il tipo di carattere e lo stile dove si è aggiunto il carattere.
4. Selezionare il carattere o il codice del carattere in **Carattere**.
5. Fare clic su **Elimina**.

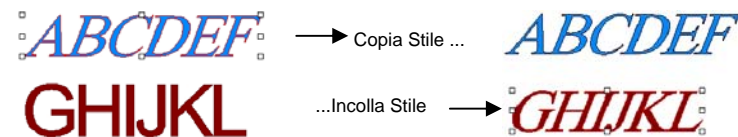
Uso degli stili di testo

Si possono copiare gli attributi di testo ed applicarli ad altre porzioni del testo nell'ambito dello stesso documento. Si possono salvare gli stili del testo inseriti in un elenco. Lo stile del testo contiene i seguenti attributi:

- Carattere
- Crenatura
- Spaziatura parole
- Orientamento riga
- Stile
- Dimensioni
- Avvicinamento
- Interlinea
- Direzione
- Larghezza
- Scostamento verticale
- Orientamento carattere
- Inclinato
- Giustificazione

Copia e incolla di uno stile di testo

1. Selezionare il testo con gli attributi desiderati.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Stile di Testo** e quindi fare clic su **Copia stile**.
3. Selezionare il testo cui si vuole applicare lo stile.
4. Nel menu **Testo**, scegliere **Stile testo** e quindi fare clic su **Incolla stile**.



Aggiunta di uno stile all'elenco degli stili

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Stile testo** e quindi fare clic su **Salva stile**.

3. Digitare il nome dello stile.
4. Fare clic su **OK**.

Applicazione di uno stile contenuto nell'elenco degli stili

1. Selezionare il testo.
2. Nel menu **Testo**, scegliere **Stile testo**, quindi fare clic su **Applica stile**.
3. Selezionare lo stile dall'elenco.
4. Fare clic su **OK**.

Preferenze di testo

Per cambiare le preferenze di testo:


1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
2. Selezionare la scheda **Strumenti**.
3. Selezionare lo strumento **Testo** dall'elenco a sinistra della casella di dialogo.

Nelle **Preferenze di testo**, sono disponibili le seguenti opzioni:

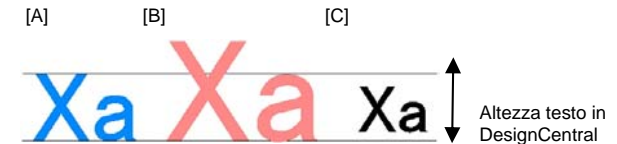
Dimensione carattere	Selezionare l'opzione desiderata per l'impostazione della dimensione del carattere affinché si adatti all'altezza specificate per il testo:
Usa altezza carattere	Il programma imposta la dimensione del carattere affinché l'altezza della casella di selezione del carattere corrisponda all'altezza desiderata.

In base all'altezza di ___

Il programma imposta la dimensione del carattere affinché l'altezza della lettera specificata dall'utente e misurata al lato superiore della lettera alla sua base, corrisponda esattamente al valore specificato. Per impostazione predefinita, le dimensioni si basano sull'altezza della lettera "X". L'uso di una lettera di riferimento consente di conoscere l'esatta dimensione di una particolare lettera.

 L'uso della lettera di riferimento non uniforma tutti i caratteri alla stessa misura della lettera presa ad esempio.

Nell'esempio in basso, si è selezionato il testo e configurata la stessa altezza in DesignCentral.



[A] L'altezza della lettera "X" è stata configurata come riferimento in **In base all'altezza di**. L'altezza della lettera "X" corrisponde esattamente a quella specificata in DesignCentral ove è utilizzata come riferimento. Tutte le altre lettere, come la "a" dell'esempio precedente, verranno ridimensionate proporzionalmente.

[B] L'altezza della lettera "a" è stata configurata come riferimento in **In base all'altezza di**. L'altezza della lettera "a" corrisponde esattamente a quella specificata in DesignCentral e tutte le altre lettere, come la "X" sono ridimensionate proporzionalmente.

[C] Configurare **Usa altezza carattere** nelle Preferenze di Dimensione del carattere. L'altezza della casella contorni originale del carattere corrisponde alla dimensione specificata in DesignCentral.

Larghezza/Avvicinamento/Spaziatura parole

Si può scegliere di mostrare questo valore in DesignCentral nella misura effettiva o in percentuale.

Testo anti alias

Se si desidera un testo che presenti sullo schermo caratteri con i bordi più smussati, selezionare questa opzione.


Sebbene l'opzione **Testo anti alias** consenta di ottenere caratteri più smussati, crea però una discrepanza tra la dimensione visualizzata e la dimensione effettiva dei caratteri.



Se selezionati, alcuni caratteri mostrano un bordo rosso. Questo bordo rosso è la linea di fatto che verrà riprodotta.

Usa il supporto per lingua cinese

Selezionare l'opzione per abilitare l'immissione dei caratteri in lingua cinese durante l'esecuzione di una versione di Windows in lingua romanza.

 Questa impostazione non è presente in ambiente Macintosh.

Uso dei caratteri

Installazione dei caratteri

Nel software si possono usare caratteri TrueType, Adobe Type 1, FSfont, Casfont e URW.

Installazione di caratteri TrueType

Per installare i caratteri TrueType, copiarne i file nella directory **Fonts** o **Caratteri** del sistema operativo. Per ulteriori informazioni in merito, consultare la documentazione del sistema operativo utilizzato.

Installazione di caratteri Adobe Type 1

I caratteri Adobe Type 1 sono supportati in tutti i sistemi operativi Macintosh. Per ulteriori informazioni, vedere la documentazione del sistema operativo utilizzato.

In ambiente Windows 2000, XP e nelle versioni successive, il supporto dei caratteri Adobe Type 1 è integrato nello stesso sistema operativo. Per ulteriori informazioni in merito, consultare la documentazione del sistema operativo utilizzato.

Nelle versioni precedenti di Windows, per utilizzare i caratteri Adobe Type 1 occorre installare Adobe Type Manager®. Per

ulteriori informazioni, consultare la documentazione a corredo di Adobe.

Installazione dei caratteri FSfont

Per installare i caratteri FSfont:

1. Copiare i file dei caratteri nella cartella **FSFonts**.
2. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
3. Selezionare la scheda **Carattere**.
4. Inserire il percorso o fare clic su **Sfoggia** per selezionare la cartella dove sono salvati i caratteri.
5. Se i caratteri sono protetti, fare clic su **Aggiungi** e digitare la password.
6. Fare clic su **OK**.
7. Riavviare il programma.

Installazione di caratteri URW e Casfont

Per installare caratteri URW e Casfont:

1. Copiare i file dei caratteri nella cartella **URWFonts** o **Casfonts**.
2. Riavviare il programma.

Caratteri Casmate Engraving

I caratteri Casmate Engraving si installano nello stesso modo degli altri caratteri Casmate, con le seguenti condizioni aggiuntive:

- Se il nome file contenente il carattere inizia per **ENG_**, **E_** o **E** (E seguita da uno spazio), il carattere viene automaticamente caricato come tracciato aperto.
- I caratteri i cui nomi di file iniziano con lettere diverse devono essere elencati in un file di testo chiamato **casfopen.lst** nella cartella **Casfonts**. Non appena incluso il nome del carattere nel file **casfopen.lst**, il programma caricherà automaticamente il carattere come tracciato aperto.

Il formato del file **casfopen.lst** è il seguente:

- La prima riga comprende l'intestazione di sezione **[CAS Fonts]**.

- Tutte le altre righe sono composte dai nomi dei caratteri. L'immissione di ciascun carattere avviene su una riga a sé. La voce di un carattere si compone del nome del carattere, così come appare in Inspire o CASmate, seguito dal segno di uguale (=). Le voci dei caratteri distinguono tra maiuscole e minuscole.

Il seguente è un esempio di file **casfopen.lst**:

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip41=
Eng_Glaci41=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

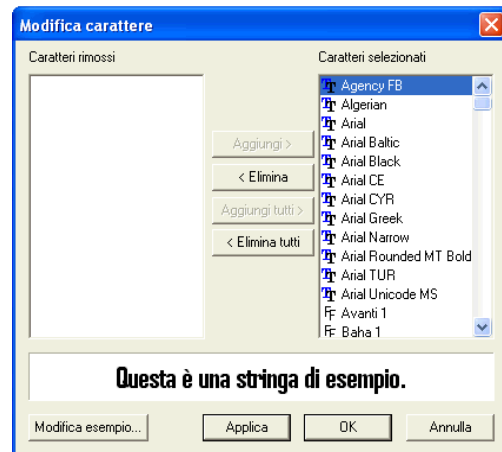
E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

Modifica dei caratteri utilizzati

Il software consente di stabilire quali caratteri saranno caricati nel sistema all'avvio del programma.

Per modificare la selezione di caratteri che saranno caricati dal programma, selezionare **Carattere** nel menu **Testo**, quindi **Modifica**.



Una sezione di un testo campione composto nel carattere selezionato viene visualizzata nella finestra di dialogo in basso.

- Per eliminare un carattere, selezionarlo in **Caratteri selezionati** e fare clic su **Rimuovi**.

- Per caricare un carattere, selezionarlo in **Caratteri rimossi** e fare clic su **Aggiungi**.
- Per eliminare tutti i caratteri, fare clic su **Rimuovi tutto**.
- Per aggiungere tutti i caratteri, fare clic su **Aggiungi tutto**.
- Per applicare il carattere selezionato all'oggetto di testo corrente, fare clic su **Applica**. La finestra di dialogo si chiude e il carattere viene applicato.

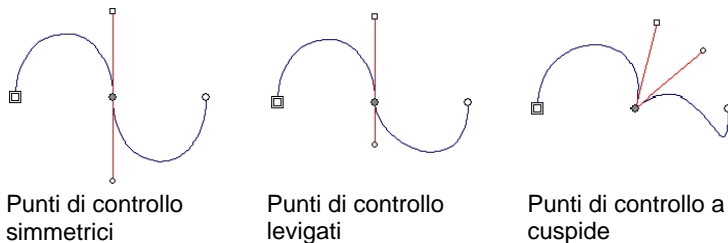
12. Uso dei percorsi

Un tracciato consta di uno o più segmenti dritti o curvi che possono essere **Aperti** o **Chiusi**. Quando i segmenti di un tracciato sono più di uno, saranno separati da un **punto di controllo**. La posizione del punto di controllo determina la forma dei segmenti adiacenti.

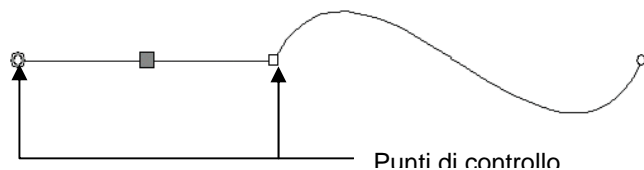
Sui segmenti curvi, ogni punto di ancoraggio evidenzia **linee direzionali**, che terminano in **maniglie direzionali**. Il loro angolo e dimensione determinano la forma della curva.

Un punto di controllo posto tra due segmenti può essere:

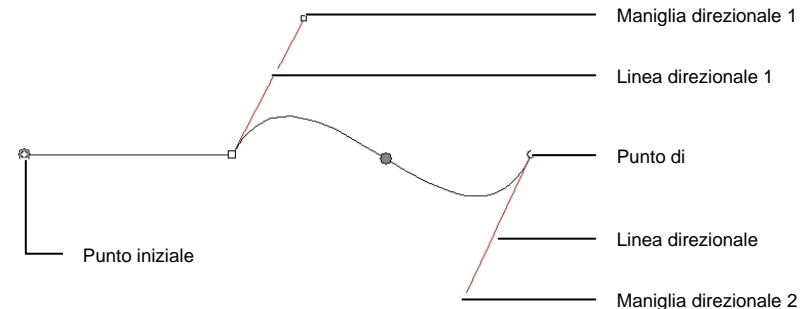
- Simmetrico** Le maniglie direzionali indicano, lungo la stessa linea, in direzioni opposte di pari estensione.
- Levigato** Le maniglie direzionali indicano, lungo la stessa linea, in direzioni opposte, ma sono di lunghezza diversa.
- Cuspide** Le maniglie direzionali non giacciono sulla stessa retta.



Un *doppio cerchio* o *quadrato* indica il **punto iniziale** del tracciato. In un tracciato aperto, il punto di partenza può trovarsi ad entrambe le estremità. In un tracciato chiuso, il punto di partenza può essere ovunque sul tracciato.



Si è selezionato un segmento dritto



Si è selezionato un segmento curvo

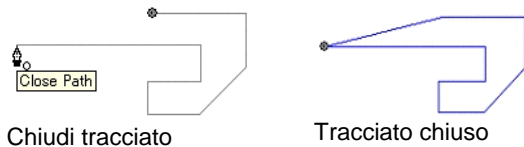
Creazione di tracciati

Si possono creare tracciati usando lo strumento **Tracciato Bezier** o lo strumento **Tracciato a mano libera**.

Per continuare a disegnare un tracciato aperto esistente, selezionare lo strumento **Tracciato Bezier** o **Tracciato a mano libera** e fare clic posizionando il cursore su una delle estremità del tracciato.

Disegno di segmenti dritti mediante lo strumento Tracciato Bezier

1. Selezionare lo strumento **Tracciato Bezier**.
2. Fare clic nell'area di disegno dove il segmento deve iniziare.
3. Fare clic dove il segmento terminerà.
 - Per forzare l'angolatura della linea, mantenere premuto il tasto **MAIUSC**.
4. Ripetere l'operazione 3 per creare ulteriori linee rette.
 - Premere il tasto **BACKSPACE** per eliminare l'ultimo segmento.
 - Premere il tasto **ESC** o fare clic sul tasto **Nuovo tracciato** in DesignCentral per creare un nuovo tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, porre il cursore vicino al punto di partenza e fare clic quando sotto si evidenzia un cerchietto oppure premere il tasto **Chiudi tracciato** in DesignCentral.



- Premere il tasto **CANC** per eliminare l'intero tracciato.

Disegnare segmenti curvi con lo strumento Tracciato Bezier

1. Selezionare lo strumento **Tracciato Bezier**.
2. Fare clic nell'area di disegno dove il segmento deve iniziare.
3. Fare clic e trascinare sul punto finale del segmento entro l'area di disegno.

Per default, il nuovo punto di controllo è di tipo **Simmetrico**. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** trascinando per levigare il nuovo punto, o premere **ALT** per farne una **cuspid**.

4. Dopo aver rilasciato il pulsante del mouse, si possono ancora modificare le Linee direzionali, trascinando le maniglie. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per modificare la lunghezza ed l'angolatura di una Linea direzionale, mentre si mantiene immutata la *lunghezza* dell'altra. Tenere premuto il tasto **ALT** per modificare la lunghezza ed l'angolatura di una Linea direzionale, mentre si mantiene immutata la *lunghezza e l'angolo* dell'altra.
5. Ripetere l'operazione 3 per creare più segmenti.
 - Premere il tasto **BACKSPACE** per eliminare l'ultimo segmento.
 - Premere il tasto **ESC** o fare clic sul tasto **Nuovo tracciato** in DesignCentral per creare un nuovo tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, porre il cursore vicino al punto di partenza e fare clic quando sotto si evidenzia un cerchietto oppure premere il tasto **Chiudi tracciato** in DesignCentral.
 - Premere il tasto **CANC** per eliminare l'intero tracciato.

Disegnare archi con lo strumento Tracciato Bezier

1. Selezionare lo strumento **Tracciato Bezier**.
2. Fare clic sul punto iniziale dell'arco entro l'area di disegno

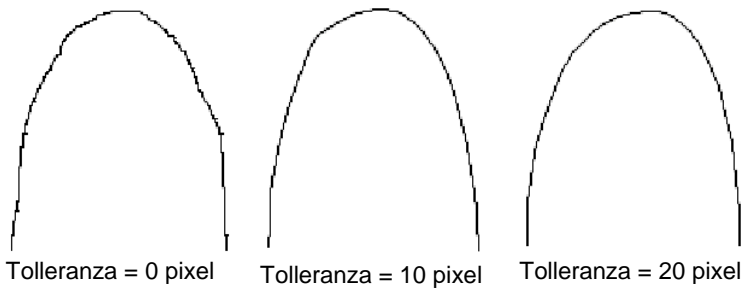
3. Tenendo premuto il tasto **CTRL**, fare clic per contrassegnare la fine dell'arco, quindi trascinare per descriverne la curvatura. Questa aumenterà o diminuirà corrispondentemente affinché l'arco intersechi sempre il cursore.



4. Dopo aver rilasciato il pulsante del mouse, si possono ancora modificare le Linee direzionali, trascinando le maniglie. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per modificare la lunghezza ed l'angolatura di una Linea direzionale, mentre si mantiene immutata la *lunghezza* dell'altra. Tenere premuto il tasto **CTRL** per modificare la lunghezza e l'angolatura di una Linea direzionale, mentre si mantiene immutata la *lunghezza e l'angolatura* dell'altra.
5. Ripetere l'operazione descritta al punto 4 per creare ulteriori segmenti.
 - Premere il tasto **BACKSPACE** per eliminare l'ultimo segmento.
 - Premere il tasto **ESC** o fare clic sul tasto **Nuovo tracciato** in DesignCentral per creare un nuovo tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, porre il cursore vicino al punto di partenza e fare clic quando sotto si evidenzia un cerchietto oppure premere il tasto **Chiudi tracciato** in DesignCentral.
 - Premere il tasto **CANC** per eliminare l'intero tracciato.

Disegno di segmenti con lo strumento Disegno a mano libera

1. Selezionare lo strumento Disegno a mano libera.
2. Regolare la **Tolleranza** in DesignCentral. Più alto è il valore della tolleranza, più levigato risulterà il tracciato.



- Fare clic e trascinare per creare il tracciato. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per tracciare una linea retta.
- Durante la creazione del tracciato, se si preme il tasto **CTRL** e si trascina indietro, si cancella il tracciato appena creato.



Disegnare un tracciato a mano libera



Cancellare un tracciato

- Per chiudere il tracciato, porre il cursore in prossimità del punto iniziale e fare clic.

Conversione degli oggetti in tracciati

Il programma converte in tracciati, oggetti come forme e testi.

- Selezionare gli oggetti.
- Nel menu **Azioni**, selezionare **Trasforma in sagome**.

Se gli oggetti hanno attorno una traccia, questa sarà mantenuta anche nel tracciato risultante.

Quando si converte in tracciato un testo, i tracciati risultanti verranno composti. Per modificare questi tracciati è necessario prima scomporli.

Trasformazione della traccia in un tracciato

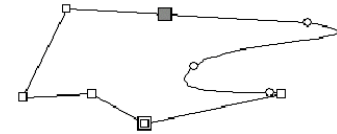
Nel menu **Azioni**, selezionare **Converti traccia in tracciato**.

Selezione di punti e segmenti

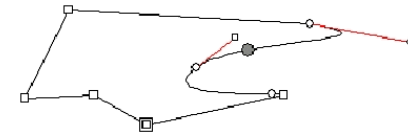
Selezione di segmenti

- Scegliere lo strumento **Selezione punto**.
- Fare clic su un punto di controllo o un segmento.

Quando si seleziona un segmento dritto, si visualizza un **quadrato pieno**. Quando si seleziona un segmento curvo, si visualizzano le maniglie direzionali e le linee direzionali del segmento lungo un **cerchio pieno**.



Segmento dritto selezionato



Segmento curvo selezionato

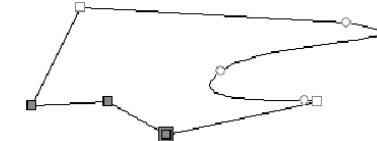
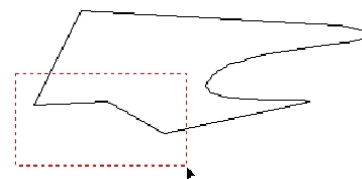
Quando si seleziona un punto di controllo, si visualizza un **quadrato** quando il segmento precedente è un segmento dritto e un **cerchio** quando il segmento precedente è curvo.

Premere il tasto **TAB** per passare al punto successivo.

- Tenere premuto il tasto **MAIUSC** e fare clic su altri segmenti per selezionare più segmenti o punti.

Selezione di punti di controllo per inclusione

- Scegliere lo strumento **Seleziona punto**.
- Fare clic e trascinare per creare un riquadro rettangolare.



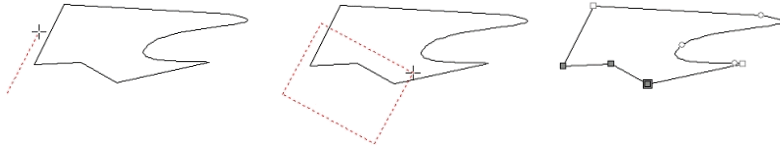
Punti multipli selezionati

Un altro modo per selezionare più punti di controllo consiste nell'usare una casella di selezione inclinata. Questo metodo si rivela utile quando i punti da selezionare sono disposti in modo tale che è impossibile selezionarli con una casella rettangolare.

Per selezionare i punti usando una casella inclinata:

- Scegliere lo strumento **Seleziona punto**.

2. Tenere premuto il tasto **CTRL** e fare clic trascinando per definire un lato del riquadro.
3. Rilasciare il tasto **CTRL** e trascinare il cursore in direzione perpendicolare per definire il lato adiacente del riquadro.
4. Rilasciare il pulsante del mouse.



Uso di DesignCentral per modificare punti e segmenti

Quando si seleziona un punto od un segmento, DesignCentral visualizza due schede: la scheda **Tracciato** e quella **Punto**. L'informazione su ogni scheda è diversa se si seleziona un punto od una scheda.

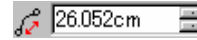
Quando si seleziona un segmento in DesignCentral

Quando si seleziona un segmento in DesignCentral, si rendono disponibili le seguenti informazioni.

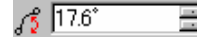
Attributi nella scheda Tracciato



Tipo di segmento selezionato (rettilineo o curvo). Si può trasformare un tipo in un altro facendo clic su questi tasti.

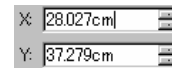


Lunghezza del segmento selezionato. In un segmento curvo, questo valore è la lunghezza della linea retta che congiunge le due estremità del segmento come mostrato nell'illustrazione sopra.

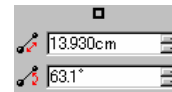


Inclinazione del segmento selezionato. In un segmento curvo, questo valore è l'angolo della linea retta che congiunge le due estremità del segmento come mostrato nell'illustrazione sopra.

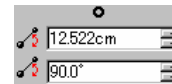
Attributi nella scheda Punto



X, Y sono le coordinate del punto selezionato (il punto del segmento su cui è stato fatto clic).



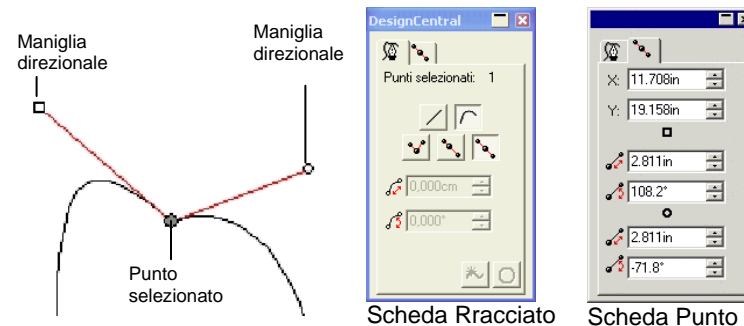
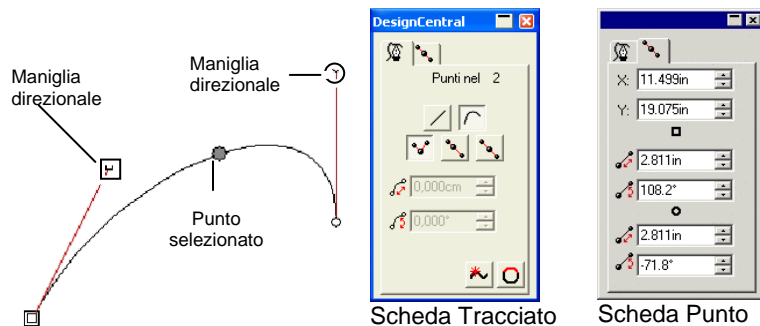
Lunghezza ed angolatura della maniglia direzionale contrassegnata da un **quadrato**.



Lunghezza e angolatura della maniglia direzionale contrassegnata da un **cerchio**.

Conseguenze della selezione di un punto di controllo in DesignCentral

Quando si seleziona un punto di controllo, DesignCentral visualizza tutte le informazioni relative al punto selezionato. A seconda del tipo di punto, alcune delle informazioni sotto elencate possono non essere disponibili.



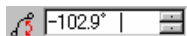
Attributi nella scheda Tracciato



Tipo di segmento prima del punto selezionato. Si può trasformare un tipo in un altro facendo clic su questi tasti.



Tipo di punto selezionato. Si può trasformare un tipo in un altro facendo clic su questi tasti. Tuttavia, per trasformare un punto Cuspide in uno Simmetrico o Smussato, i due segmenti adiacenti al punto devono essere curvi.

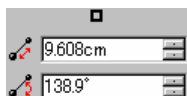


Angolo tra due Maniglie direzionali

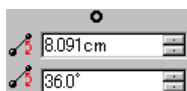
Attributi nella scheda Punto



X, Y: coordinate del punto selezionato.



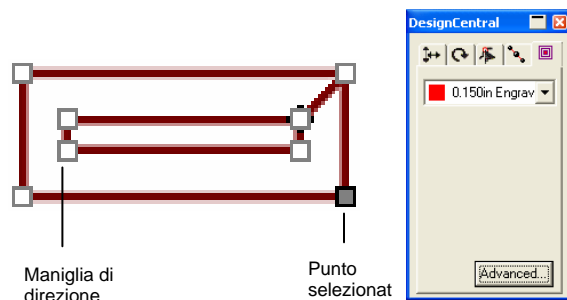
Lunghezza ed angolatura della maniglia direzionale contrassegnata da un **quadrato**.



Lunghezza e angolatura della maniglia direzionale contrassegnata da un **cerchio**.

DesignCentral quando è selezionato un tracciato di incisione

Quando è selezionato un tracciato di incisione, DesignCentral visualizza una scheda che mostra le informazioni relative al tracciato stesso.



DesignCentral – Scheda Tracciato incisione

Attributi nella scheda Tracciato incisione



Visualizza lo strumento selezionato nella Libreria utensili.

Impostazioni avanzate di Tracciato incisione

Per visualizzare le Impostazioni avanzate di Tracciato incisione, fare clic sul pulsante **Avanzate** in DesignCentral – scheda Tracciato incisione. Vedere "Impostazioni avanzate di Riempimento incisione" a pagina 148 per ulteriori informazioni.

Direzione dei tracciati

Ad ogni tracciato è associata una direzione. La direzione si usa nelle operazioni di taglio. Per visualizzare la direzione del tracciato, vedere "Visualizzazione della direzione di un tracciato" a pagina 13.

Per cambiare la direzione di un tracciato:

1. Selezionare il tracciato.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Direzione tracciato** e selezionare la nuova direzione

Automatico	La direzione dei tracciati interni (fori) di un oggetto procede in senso orario mentre quella dei tracciati esterni in senso antiorario.
Inverso	Inverte la direzione corrente.
In senso orario	Tutti i tracciati hanno la stessa direzione oraria.
Antiorario	Tutti i tracciati hanno la stessa direzione antioraria.

Modifica dei tracciati

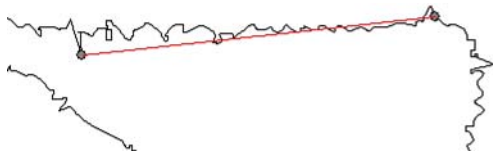
La barra degli strumenti Modifica tracciato contiene strumenti che permettono di modificare i tracciati.

Raddrizzamento delle linee

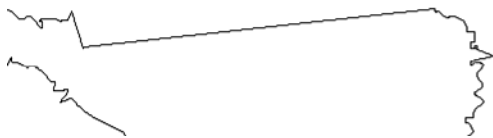
Lo strumento Raddrizza punti viene usato per raddrizzare una sezione di un tracciato. In alcuni casi, quando si traccia un'immagine, si aggiungono punti aggiuntivi al percorso tracciato. Usare questo strumento per eliminare questi punti.

1. Selezionare lo strumento **Raddrizza punti**.
2. Porre il cursore sopra il tracciato.

3. Fare clic nel punto dove comincerà la linea retta.
4. Fare clic nel punto dove finirà la linea retta.
5. Trascinare i punti di inizio e di fine per modificare la posizione della linea retta.



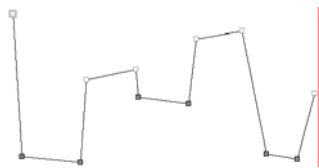
6. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



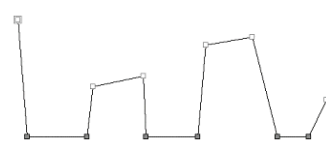
Allineamento orizzontale o verticale di punti e segmenti

Usare gli strumenti Allinea in orizzontale o Allinea in verticale quando si vogliono allineare parecchi punti lungo una linea orizzontale o verticale.

1. Selezionare i punti.
2. Selezionare lo strumento **Allinea in orizzontale** oppure **Allinea in verticale**.



Punti selezionati



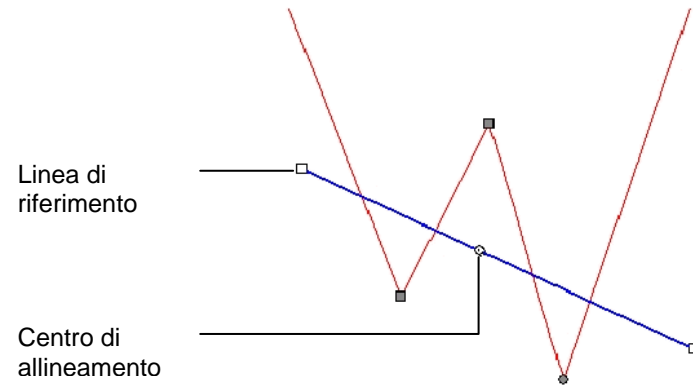
Punti allineati orizzontalmente

Allineamento di punti e segmenti rispetto a un angolo

Lo strumento Allinea punti allinea i punti selezionati lungo una linea immaginaria di riferimento.

1. Selezionare i punti.
2. Selezionare lo strumento **Allinea punti**.

Appare la linea di riferimento per l'allineamento.



3. Fare clic e trascinare una delle estremità della linea di riferimento per modificare l'angolo di allineamento della linea di riferimento. Fare clic e trascinare il Centro di allineamento per cambiare la sua posizione.

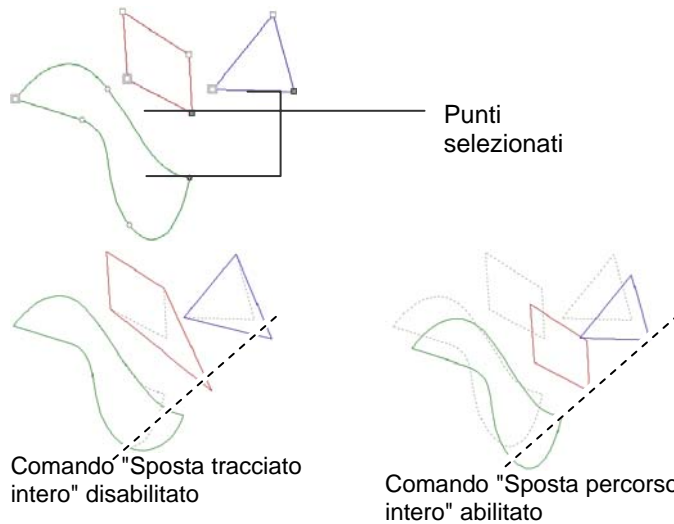
Si può modificare la linea di riferimento anche usando i campi numerici di DesignCentral.

Sposta direzione Quando si seleziona **Minima**, il punto si sposta rispetto alla linea di riferimento per la via più breve. Quando si seleziona **Orizzontale**, il punto si sposta orizzontalmente rispetto alla linea di riferimento, se si seleziona **Verticale**, i punti si spostano in verticale

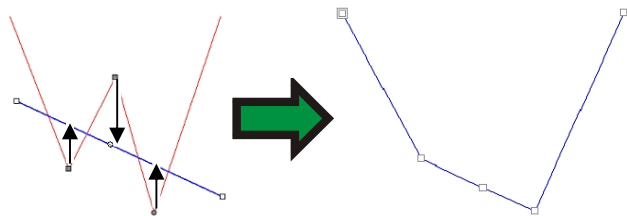
Ubicazione centro di allineamento X e Y sono le coordinate del centro di allineamento, il cerchio che giace nella linea di riferimento.

Angolo di allineamento Angolo della linea di riferimento.

Sposta tracciato intero Questa opzione è consentita solo se i punti selezionati si trovano su tracciati differenti. Quando questa opzione è abilitata, l'intero tracciato si sposta rispetto alla linea di riferimento



4. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.

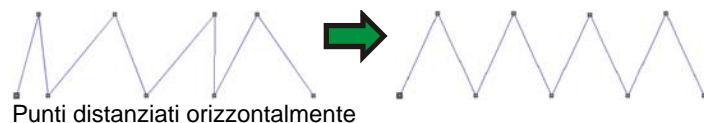


Allineare punti usando la direzione verticale di spostamento

Distanziamento dei punti

Si possono distanziare punti parimenti in orizzontale o in verticale.

1. Selezionare i punti.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Distanzia**.
3. In DesignCentral, inserire la distanza tra i punti e la direzione in cui debbono essere distanziati.
4. Fare clic su **Applica**.

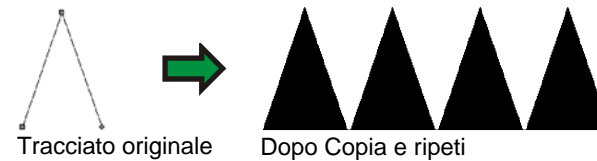


Punti distanziati orizzontalmente

Ripetizione di tracciati

Si possono creare parecchie copie di un tracciato aperto, creando un tracciato chiuso.

1. Selezionare i punti con lo strumento **Seleziona punto**.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Copia e ripeti**.
3. Fare clic su **Applica**.



Acquisizione e applicazione di lunghezza e angolo

Usare questo strumento per copiare angolo e lunghezza di un segmento ed applicarli ad un altro.

1. Selezionare lo strumento **Applica lunghezza e angolo**.
2. Inserire i valori dell'angolo e della lunghezza in DesignCentral oppure premere il tasto **CTRL** e fare clic sopra il segmento di cui si vogliono copiare angolo e lunghezza.

Applica lunghezza

Contrassegnare questo campo per applicare la lunghezza.

Applica angolo

Contrassegnare questo campo per applicare l'angolo.

Lunghezza segmento

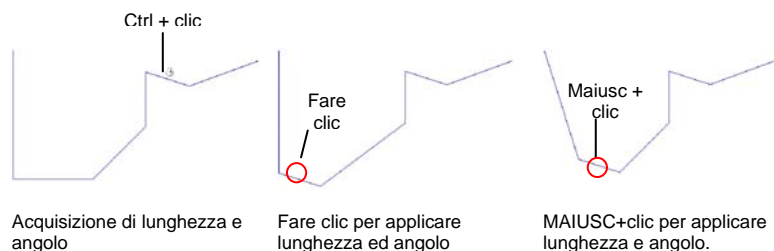
Lunghezza che verrà applicata al segmento. Fare clic sul pulsante a destra per selezionare una serie di fattori predefiniti.

Angolo segmento

Angolo che sarà applicato al segmento. Fare clic sul pulsante a destra per selezionare una serie di angoli predefiniti od applicare l'angolo opposto.

3. Fare clic con il cursore sul segmento dove verranno applicati angolo e lunghezza.

Premere il tasto **MAIUSC** per modificare il punto utilizzato come riferimento.



Arrotondamento degli angoli

Lo strumento Arrotonda angolo smussa gli angoli.

Arrotondamento di un angolo del tracciato

- 1 Selezionare gli oggetti.
- 2 Selezionare lo strumento **Arrotonda angolo**.
- 3 Nella scheda Arrotonda angolo in DesignCentral, scegliere **Selezionato**.
- 4 Fare clic sui punti del tracciato degli angoli che si desidera selezionare. Utilizzare il tasto **Maius** per selezionare più punti.
- 5 Regolare il **Diametro** in DesignCentral o fare clic e trascinare i cerchi di Arrotonda angolo.
- 6 Fare clic su **Applica**.

Arrotondamento di più angoli del tracciato

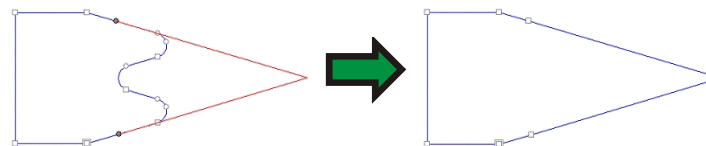
- 1 Selezionare gli oggetti.
- 2 Selezionare lo strumento **Arrotonda angolo**.
- 3 Nella scheda Arrotonda angolo in DesignCentral, scegliere **Tutti gli angoli**, **Angoli interni** o **Angoli esterni**.
- 4 Regolare il diametro in DesignCentral o fare clic e trascinare il centro di un cerchio.

Diminuzione dell'ampiezza degli angoli

Lo strumento Diminuisce l'ampiezza degli Angoli trasforma un angolo arrotondato in un angolo acuto.

1. Selezionare lo strumento **Diminuisce ampiezza angolo**.

2. Fare clic sul punto dove comincerà l'angolo acuto.
3. Fare clic sul punto dove terminerà l'angolo acuto.
4. Trascinare i punti di inizio e di fine sul tracciato per modificare la posizione dell'angolo. Il tasto **TAB** unisce i punti di inizio e di fine usando una linea retta.
5. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



Conversione di segmenti in curve

Lo strumento Ottimizza curva crea un segmento curvo tra due punti di un tracciato.

1. Selezionare lo strumento **Ottimizza curva**.
2. Fare clic nel punto dove comincerà la curva.
3. Fare clic nel punto dove finirà la curva.
4. Trascinare i punti di inizio e di fine sul tracciato e le maniglie direzionali fino a modificare la forma del segmento curvo. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** trascinando le maniglie direzionali per vincolare il trascinamento nella direzione originale delle maniglie. Una pressione del tasto **TAB** cambierà il lato del tracciato da mantenere.
5. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.

Conversione di segmenti in un arco continuo

Lo strumento Ottimizza arco continuo crea un segmento di arco tra due punti di un tracciato.

1. Selezionare lo strumento **Ottimizza arco levigato**.
2. Fare clic nel punto dove inizierà l'arco.
3. Fare clic nel punto dove finirà l'arco.

- Trascinare i punti iniziali e finali sul tracciato e sul centro dell'arco per modificarne la forma. Si può anche inserire il valore del **Diametro** in DesignCentral.

Fare clic sul tasto TAB per modificare la posizione dell'arco.



Premere **TAB** per selezionare la direzione dell'arco

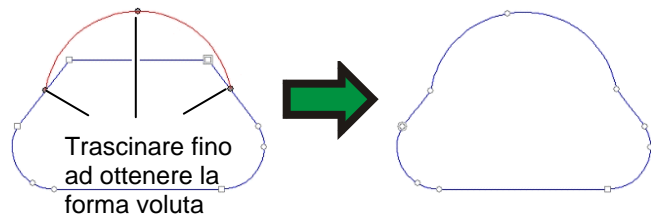
Tracciato ottimizzato

- Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.

Conversione di un segmento in un arco a 3 punti

Lo strumento Ottimizza arco a tre punti crea un semicerchio tra due punti di un tracciato.

- Selezionare lo strumento **Ottimizza arco a 3 punti**.
- Fare clic nel punto dove inizierà l'arco.
- Fare clic nel punto dove finirà l'arco.
- Trascinare il punto di inizio, quello finale ed il terzo di controllo nell'arco fino a modificarne la forma nella direzione voluta. Premere il tasto TAB per modificarne anche la posizione.
- Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



Conversione di un segmento in arco

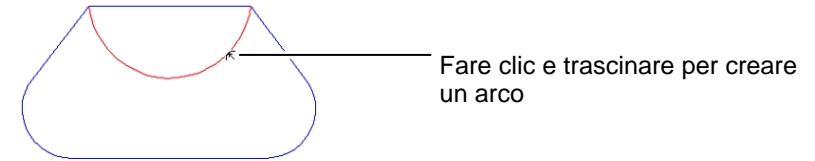
Lo strumento Crea arco trasforma un segmento di un tracciato in un semicerchio.

- Selezionare lo strumento **Crea arco**.

- Fare clic e trascinare un segmento del tracciato.

La pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina, vincola la conversione del segmento in un semicerchio.

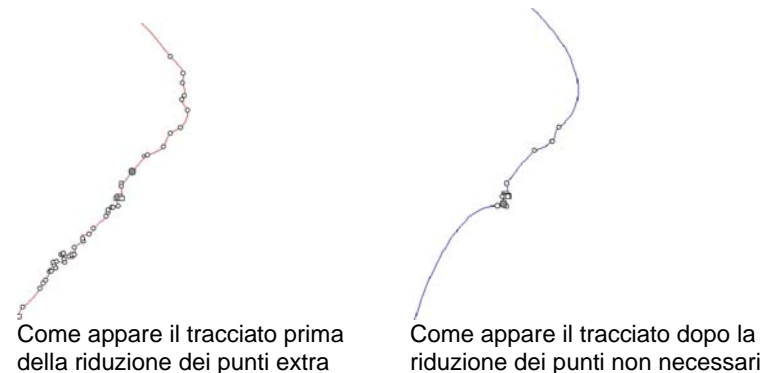
- Rilasciare il pulsante del mouse.



Eliminazione dei punti aggiuntivi


Molti tracciati auto-tracciati presentano numerosi punti aggiuntivi da eliminare.


- Usare lo strumento **Seleziona** per selezionare un tracciato e tutti i suoi punti, oppure lo strumento **Seleziona punti** per selezionare punti specifici di un tracciato.
- Selezionare lo strumento **Riduci punti**.
- Modificare il valore della **Tolleranza** in DesignCentral. Valori più bassi di tolleranza riprodurranno il tracciato originale molto più da vicino; valori più alti elimineranno un numero di punti più elevato.
- Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



Rimozione di un punto


Si può eliminare un punto specifico dal tracciato mediante lo strumento Rimuovi punto.

1. Selezionare lo strumento **Rimuovi punto**. 
2. Fare clic sui punti da eliminare

 Si possono eliminare i punti anche selezionandoli con lo strumento **Seleziona punto** e premendo il tasto **CANC**.

Aggiunta di un punto

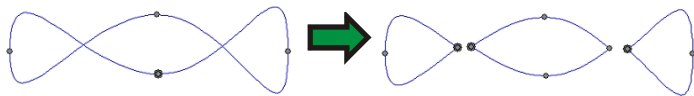
Si può aggiungere un punto specifico dal tracciato usando lo strumento Aggiungi punto.


1. Selezionare lo strumento **Aggiungi punto**. 
2. Fare clic sul tracciato per aggiungere nuovi punti.

Eliminazione delle intersezioni di un tracciato

Si può interrompere un tracciato che si incrocia formando uno o più cappi:

1. Selezionare il tracciato.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Direzione tracciato**, quindi fare clic su **Automatico**.






 Questo comando trasforma ogni tracciato chiuso nella sagoma composta corrispondente.

Modifica del punto d'inizio

Ogni tracciato ha un punto di partenza. Quando il tracciato viene tagliato in fase di produzione, il plotter inizierà a tagliare dal punto di partenza. In un tracciato aperto, il punto di partenza deve essere ad una delle estremità del tracciato.


Per cambiare il punto di partenza:

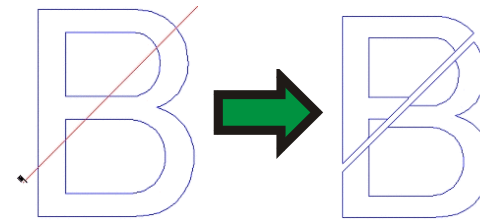
1. Usare gli strumenti **Seleziona** per selezionare un tracciato o **Seleziona punto** per selezionare un punto o segmento.
2. Selezionare lo strumento **Cambia punto iniziale**. 
3. Fare clic e trascinare il punto di partenza nella sua nuova posizione.
 Una pressione del tasto **MAIUSC** mentre si trascina sposta il punto di partenza ad un punto esistente.
4. Fare clic su **Applica**  o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.

Separazione di tracciati chiusi

Lo strumento **Separa** divide i tracciati chiusi, creando nuovi tracciati **chiusi**. I tracciati aperti saranno separati in più tracciati aperti.


1. Selezionare lo strumento **Punto di separazione**. 
2. Fare clic e trascinare il cursore per creare una linea di taglio.


 Il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina vincola l'angolazione della linea di taglio

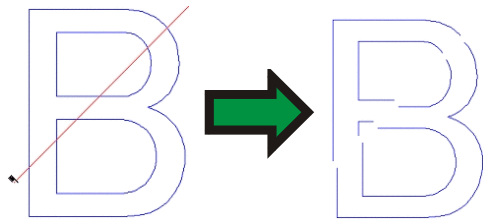


Separazione in tracciati aperti

Lo strumento Forbici separerà i tracciati creando sempre tracciati **aperti**, indipendentemente dallo stato (aperto o chiuso) del tracciato originale.

1. Selezionare lo strumento **Forbici**. 
2. Fare clic e trascinare il cursore per creare una linea di taglio o semplicemente fare clic per dividere il tracciato in un punto specifico.

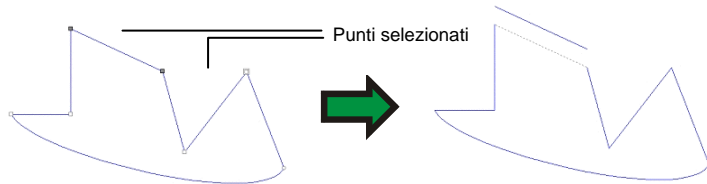
 Il tasto **MAIUSC** premuto mentre si trascina vincola l'angolazione della linea di taglio.



Interruzione di tracciati

Usare questo strumento per separare i tracciati in determinati punti.

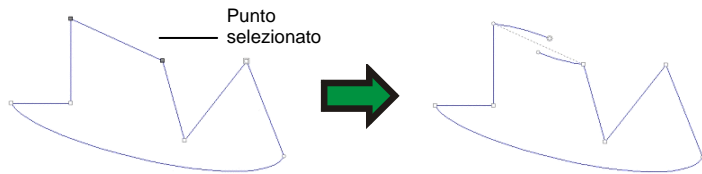
1. Selezionare i punti.
2. Selezionare lo strumento **Interrompi tracciato**.



Si può usare lo strumento Interrompi tracciato per tagliare in corrispondenza di un punto specifico del tracciato.

Selezionare lo strumento **Interrompi tracciato**.

Fare clic con il cursore sopra il tracciato.

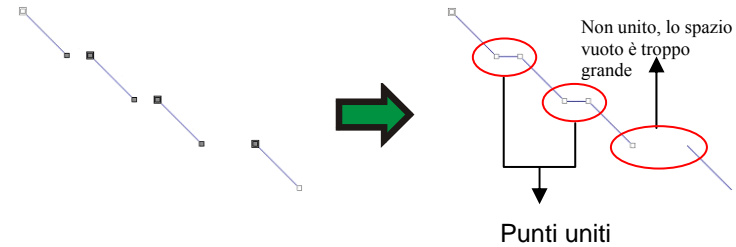


Unione di tracciati

Usare questo strumento per unire due punti separati da uno spazio.

1. Selezionare i punti.
2. Selezionare lo strumento **Unisci tracciato**.
3. Modificare il valore della **Tolleranza** in DesignCentral. I punti separati oltre questa distanza non sono uniti.

4. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



Unione di tracciati con lo strumento Unisci tracciati

Lo strumento Unisci tracciati può essere usato anche per unificare due tracciati:

1. Utilizzare lo strumento **Seleziona punto** per selezionare i punti più vicini alle estremità di ciascuno dei tracciati.
2. Selezionare lo strumento **Unisci tracciati**.

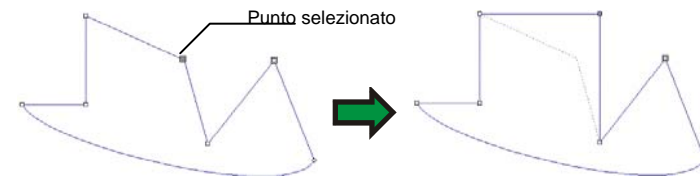


Trasformazione degli angoli in angoli retti

Usare questo strumento per ottenere angoli retti.


Per creare un angolo retto da un angolo acuto.

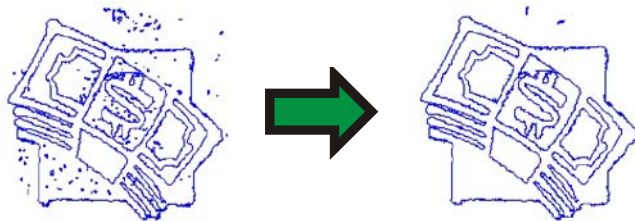
1. Selezionare l'angolo o i segmenti
2. Selezionare lo strumento **Crea angolo retto**.



Eliminazione dei piccoli oggetti

Questo strumento permette di eliminare oggetti di piccole dimensioni. Questo strumento si dimostra particolarmente utile dopo aver tracciato un bitmap.

1. Selezionare lo strumento **Rimuovi piccoli oggetti**. 
2. Modificare il valore di **Soglia** in DesignCentral. I tracciati con soglia inferiore al valore specificato vengono eliminati.
3. Fare clic su **Applica** o fare doppio clic ovunque nell'area di disegno.



13. Uso di immagini bitmap

Un bitmap rappresenta un'immagine come un mosaico di puntini colorati chiamati *pixel*. I pixel si dispongono in un numero prestabilito di righe e colonne. I bitmap sono anche detti *immagini raster* ed il metodo usato per crearli *rasterizzazione*.



Quando si modifica un bitmap, i valori dei pixel che lo compongono vengono modificati per formare la nuova immagine.

Il programma supporta le seguenti modalità colore:

Bianco/Nero Ciascun pixel è solo bianco o nero senza le gradazioni del grigio.

Scala di grigi I pixel sono colorati in ben 256 sfumature del grigio dal nero unito al bianco unito.

RGB Il colore di ciascun pixel è espresso quale combinazione di valori nello spettro del rosso, del verde e del blu. È possibile riprodurre fino a 16,7 milioni di colori diversi con questo modello di colore.

CMYK Il colore di ciascun pixel è espresso quale combinazione di valori nello spettro del ciano, magenta, giallo e nero. È questo il modello di colori utilizzato più di frequente nella stampa a colori.

Indicizzato Il colore di ogni pixel è indicato da un riferimento ad una tavola di colori separata contenente fino a 256 colori.

Se il bitmap è ingrandito o stampato ad una risoluzione troppo bassa, appare composta da singoli pixel visibili. Tale qualità conferisce all'immagine un aspetto seghettato (vedere sopra).

La risoluzione è il numero di pixel visualizzato per unità di stampa (lunghezza) di un'immagine, generalmente misurata in pixel per pollice (PPI) o punti per pollice (DPI).

Uso di DesignCentral

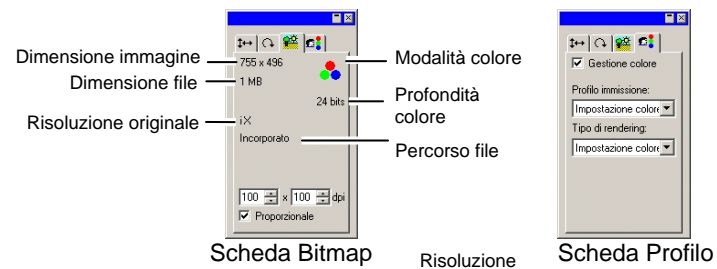
Quando si seleziona un bitmap, DesignCentral visualizza le schede Bitmap e Profili.

Scheda Bitmap

La scheda Bitmap mostrerà alcuni attributi dei bitmap selezionati. Su questa scheda si può intervenire sulla risoluzione del bitmap. Modificandone la risoluzione, lo si ridimensionerà automaticamente. Deselezionare l'opzione **Proporzionale** per configurare diversamente la risoluzione orizzontale e verticale.

Scheda Profilo

In questa scheda si può specificare il **Profilo in ingresso** ed il **Tipo di rendering** che sarà usato come configurazione per stampare una particolare Bitmap. Per ogni bitmap, si possono avere configurazioni indipendenti. Per ulteriori informazioni circa il Profilo in ingresso ed il Tipo di rendering, vedere " Configurazione del sistema per la stampa a colori" a pagina 156.

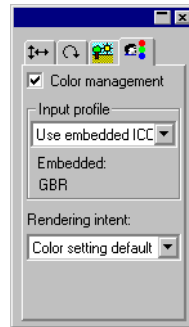


Profili ICC incorporati

Se il bitmap selezionato contiene un profilo ICC incorporato, questo sarà elencato nella scheda Profilo di DesignCentral.

Per usare il profilo ICC incorporato come profilo di immissione, selezionare **Usa profilo colore predefinito ICC** nell'elenco **Profilo in ingresso**.

I profili incorporati sono attualmente supportati per i formati file TIFF e JPEG.



Creazione di un bitmap

Esistono parecchi modi di includere un bitmap in un documento.

Importazione di bitmap

Per aprire o importare file bitmap in un documento:

1. Nel menu **File**, selezionare **Apri** o **Importa**.
2. Selezionare il file bitmap dall'elenco e fare clic su **Apri** o **Importa**.

Quando si importa un bitmap, si può creare un legame tra il file originale del bitmap e un documento. Il collegamento di tipo elettronico stabilisce un legame tra i due file cosicché, ogni volta che si apre il documento, vengono immediatamente importati anche i bitmap collegati. Per creare un collegamento, selezionare l'opzione **Collega** nella finestra di dialogo di importazione

Esportazione di bitmap

Qualsiasi bitmap può essere esportato da un documento in un file.

1. Per esportare solo un bitmap dal documento, basta selezionarlo.
2. Nel menu **File**, selezionare **Esporta**.
3. Selezionare il formato del file dall'elenco e digitare il nome del file
4. Se si sta esportando solo un oggetto selezionato, accertarsi di aver selezionato l'opzione **Solo selezione**. Selezionando

Ometti opzione, si esporta il bitmap usando le impostazioni predefinite per il formato file del bitmap.

5. Fare clic su **Esporta**.

Scansione dei bitmap

La scansione permette di convertire un'immagine stampata in un'immagine elettronica.

Per fare la scansione di un'immagine, occorrono uno scanner ed un computer con installato il driver TWAIN_32 dello scanner. Il TWAIN_32 è un'interfaccia interpiattaforma per l'acquisizione di immagini da scanner e fotocamera digitale.

Il produttore dello scanner deve fornire un driver adatto al sistema di cui si dispone. Le istruzioni per collegare lo scanner sono incluse nel manuale per l'utente dello scanner.

1. Accertarsi che lo scanner sia acceso e correttamente collegato al computer.
2. Porre l'immagine nello scanner.
3. Se si dispone di più di uno scanner, nel menu **File**, scegliere **Acquisisci immagine**, quindi fare clic su **Seleziona TWAIN** e selezionare lo scanner dall'elenco visualizzato
4. Nel menu **File**, scegliere **Acquisisci immagine**, quindi fare clic su **Acquisisci TWAIN**.
5. Attenersi alle istruzioni dello scanner.
6. Dopo aver eseguito la scansione dell'immagine, si visualizza un riquadro con la scansione ottenuta.
7. Spostare il riquadro nella posizione desiderata e fare clic per fissarvi l'immagine.

Facendo clic sul tasto **TAB** si modifica la posizione del puntatore nella finestra. Il tasto **ESC** abilita l'uscita dal processo di scansione. Premere **INVIO** per fissare al suo posto l'immagine di scansione.

In ambiente Macintosh, per eseguire la scansione si può usare un plug-in.

8. Nel menu **Archivio**, scegliere **Acquisisci immagine**, quindi scegliere **Seleziona cartella plug-in** e selezionare la cartella dove è installato il plug-in per lo scanner.

9. Sempre in ambiente Macintosh, nel menu **Archivio**, scegliere **Acquisisci immagine e** selezionare il plug-in dall'elenco.

Creazione di nuovi bitmap

È possibile creare un bitmap bianco e vuoto su un documento per disegnarci sopra con gli strumenti di disegno bitmap.

1. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Crea bitmap**.
2. Immettere i valori di **larghezza**, **altezza** e **risoluzione** del bitmap.
3. Selezionare la **Modalità colore** dall'elenco.
4. Fare clic su **OK**.

Conversione di oggetti in bitmap

Si possono trasformare oggetti vettoriali e testi in bitmap e successivamente usare i filtri bitmap per applicarvi gli effetti. Il procedimento di trasformazione di oggetti vettoriali in bitmap si chiama *Rasterizzazione*.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Rasterizza**.

Si possono modificare i seguenti attributi:

Conserva originale	Selezionando questa opzione si conserveranno gli oggetti originali, su cui verrà posta la nuova immagine rasterizzata.
Crea maschera	Selezionando questa opzione, la forma del nuovo bitmap sarà uguale a quella degli oggetti originali.
Trasparente	When this option is checked, the background color of the bitmap will be set to be transparent.
Risoluzione	Risoluzione del nuovo bitmap.
Modalità colore	Modalità colore del nuovo bitmap.
Margini	The white space around the bitmap.

3. Fare clic su **OK**.


Cambiamento delle proprietà dei bitmap


Quando si è posto il bitmap nell'area di disegno, si possono modificare alcune delle proprietà quali la risoluzione e la modalità colore.

Modifica della risoluzione di un bitmap

La scheda Bitmap di DesignCentral permette di cambiare la risoluzione di un bitmap.

Per cambiare il colore di un bitmap:

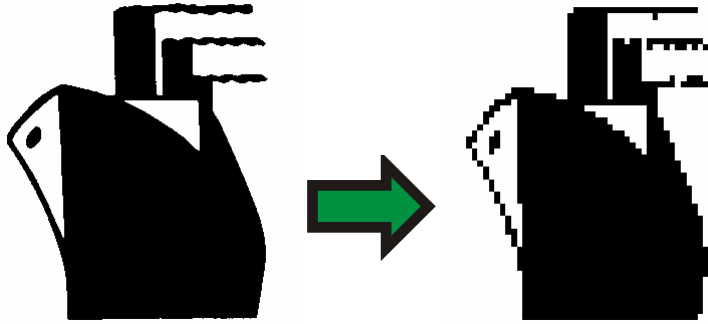
1. Selezionare il bitmap.
2. Selezionare la scheda Bitmap in DesignCentral. 
3. Nei campi **PPI** (pixel per pollice) della sezione inferiore della scheda, selezionare la nuova risoluzione.

 Selezionare **Proporzionale** perché la risoluzione orizzontale e verticale rimangano uguali.

La modifica della risoluzione non comporta cambiamenti nel numero dei pixel del bitmap, modifica semplicemente il numero di quelli contenuti in un pollice. Con l'aumento della risoluzione del bitmap, l'area occupata dal bitmap si riduce perché entro un pollice quadrato entra un numero maggiore di pixel. Diminuendo la risoluzione il bitmap occuperà un'area più grande.

Ricampionamento di un bitmap

L'operazione di ricampionamento modifica la risoluzione di un'immagine senza modificarne l'area. Tale effetto si ottiene aumentando o diminuendo il numero dei pixel utilizzati per rappresentare l'immagine. Al contempo, il programma modifica la risoluzione per compensare il cambiamento nel numero dei pixel affinché le dimensioni del bitmap restino immutate.



Bitmap in bianco e nero ricampionata ad una risoluzione inferiore.

Il ricampionamento di un'immagine ne deteriora in certa misura la qualità. L'immagine ricampionata ad una risoluzione inferiore apparirà composta da minuscoli quadratini e con i margini scalettati. Un ricampionamento a risoluzione più alta, può rendere l'immagine più sfumata. Se, ricampionando un'immagine, non si è soddisfatti del risultato, è possibile ricorrere alla funzione **Annulla** per tornare alla condizione precedente senza dover effettuare un nuovo campionamento.

Per ricampionare un bitmap:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Ricampiona**.
3. Modificare i valori nella finestra di dialogo **Ricampiona**.

Larghezza e altezza	Nuova dimensione (in pixel) del bitmap. La dimensione effettiva (in pollici o cm) non sarà cambiata, verrà soltanto modificata la risoluzione del bitmap.
Proporzionale	Il bitmap è ridimensionato proporzionalmente.
Vicino più prossimo	Questa opzione è il metodo di interpolazione più veloce, ma meno preciso.
Bilineare	Selezionare questa opzione per un metodo di interpolazione di qualità.

Cambiare la Modalità del Colore Bitmap

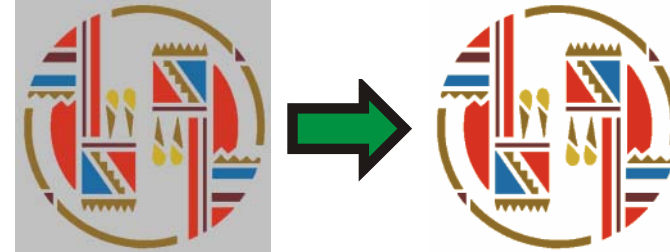
Per modificare il modo colore utilizzato da un bitmap:

1. Selezionare il bitmap.

2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Modalità colore**, quindi selezionare la nuova modalità colore.

Rendere trasparente un bitmap

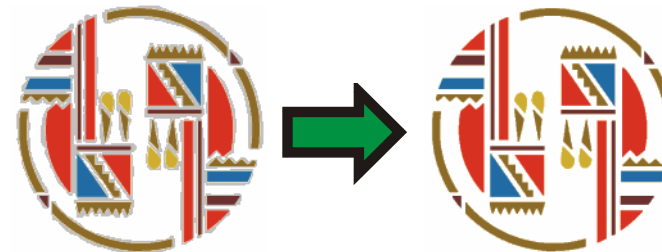
È possibile rendere trasparente uno dei colori del bitmap per dare l'illusione che parte di questa immagine "galleggi" sul disegno, senza che compaiano i suoi contorni rettangolari.



Per rendere trasparente un bitmap:


1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Rendi trasparente**.
3. Spostare la bacchetta sul bitmap e fare clic sul colore da rendere trasparente.
4. Per selezionare tutte le occorrenze del colore nel bitmap, fare clic su **Seleziona simili**.
5. Fare clic su **Applica**.

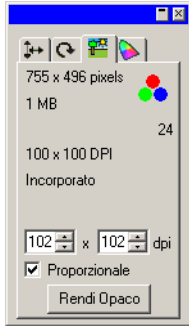
Se compaiono contorni indesiderati attorno agli elementi del bitmap, aumentare il valore di Tolleranza in DesignCentral.




Eliminazione della trasparenza

Per eliminare la trasparenza dal bitmap e renderlo nuovamente opaco:

1. Selezionare il bitmap.
2. Selezionare la scheda **Bitmap** in DesignCentral. 



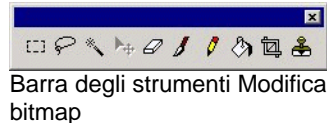
3. Fare clic su **Rendi opaco**.


 Il pulsante **Rendi opaco** è visibile solo quando è selezionato un bitmap trasparente.

Uso della barra degli strumenti bitmap

Tutti gli strumenti di modifica sono ubicati nella barra degli strumenti **Modifica bitmap**.

Per visualizzarla, nel menu **Bitmap**, selezionare **Barra degli strumenti Modifica bitmap**. Per nascondere la barra, selezionare una seconda volta il comando di menu.



 Alcuni strumenti non saranno disponibili per alcune modalità colore.

Definizione del comando Selezione

Il comando Marquee (Selezione) serve a selezionare solo la parte d'immagine da modificare. Può avere qualsiasi forma; una linea tratteggiata lampeggiante ne



Bitmap con comando

delimita i confini.

Selezione attivato


Selezione dell'intero bitmap

Per definire l'intero bitmap in un'unica selezione:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Selezione > Tutto**.

Uso dello strumento Selezione

Lo strumento Selezione rettangolare seleziona porzioni rettangolari del bitmap.

1. Selezionare lo strumento **Selezione**. 
2. Fare clic e trascinare il cursore sopra il bitmap.
3. Dopo la creazione di una selezione si possono aggiungere o sottrarre aree.
4. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** trascinando per aggiungere sezioni aggiuntive del bitmap al riquadro di Selezione.
5. Tenere premuto il tasto **CTRL** trascinando per sottrarre sezioni del bitmap al riquadro selezionato.
6. Una volta disegnato, fare clic entro la selezione e trascinarla per porla nella posizione desiderata.



Bitmap originale con selezione



Trascinare e premere il tasto **MAIUSC**



Riquadro di selezione finale



Bitmap originale con selezione




Trascinare e premere il tasto **CTRL**



Riquadro di selezione finale

Uso dello strumento Lazo

Lo strumento Lazo consente la selezione di un'area tracciandone il profilo sul bitmap.

1. Selezionare lo strumento **Lazo**. 
2. Fare clic e trascinare il cursore sul bitmap per creare una forma chiusa.


Si possono aggiungere o sottrarre aree da un'area selezionata in precedenza premendo il tasto **MAIUSC** e **CTRL**.

3. Fare clic dentro l'area e trascinare per spostarla nella posizione desiderata.

Uso dello strumento Bacchetta magica

Lo strumento bacchetta magica consente di selezionare un'area di un bitmap in base al colore. Si può specificare la gamma del colore, o la tolleranza della selezione per lo strumento bacchetta magica.

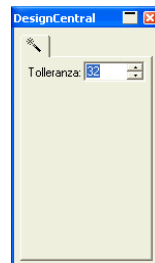
1. Selezionare lo strumento **Bacchetta magica**. 
2. Regolare la **Tolleranza** in DesignCentral. Se DesignCentral non è visibile, fare doppio clic sul pulsante dello strumento **Bacchetta magica**

 Inserire un valore basso per selezionare colori molto simili al pixel su cui si fa clic, oppure un valore alto per selezionare una gamma di colori più ampia.

3. Fare clic con il cursore sopra il bitmap.
4. Una pressione del tasto **MAIUSC** e **CTRL** aggiungerà o sottrarrà le aree dalle aree preselezionate.



Selezione creata con lo strumento Bacchetta magica



Eliminazione di un riquadro/area di selezione

1. Selezionare il bitmap con un marquee.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Elimina selezione**.

Inverti selezione

1. Selezionare il bitmap con un marquee.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Inverti selezione**.

Convertire oggetti in riquadri di selezione

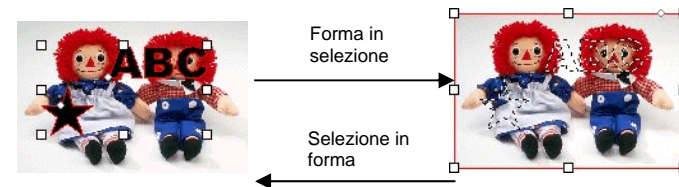
Si possono trasformare oggetti vettoriali in marquee.

1. Porre l'oggetto vettoriale sul bitmap.
2. Selezionare bitmap ed oggetto vettoriale.
3. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Converti forma in selezione**.

Conversione di aree selezionate in oggetti

Si possono trasformare le aree selezionate in oggetti vettoriali.


1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, selezionare **Converti selezione in forma**.



Modifica dei bitmap

Uso dello strumento Sposta

Lo strumento **Sposta** copia porzioni selezionate di bitmap, incorniciate dalle selezioni.

1. Selezionare il bitmap e creare una selezione.
2. Selezionare lo strumento **Sposta**. 

- Fare clic e trascinare entro la selezione, quindi trascinarla nella posizione desiderata.

L'immagine selezionata viene spostata nella nuova posizione, lasciando un'area riempita del colore di sfondo. Per l'impostazione del colore di sfondo, vedere "Colore di sfondo/colore di primo piano a pagina 67.

Tenendo premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento della selezione, si sposta una copia dell'immagine incorniciata mantenendo al suo posto l'originale.



Bitmap originale con selezione

Dopo il trascinamento della selezione con lo strumento Sposta

Dopo il trascinamento della selezione con gli strumenti Sposta e **CTRL** premuti

Uso dello strumento Gomma

Lo strumento **Gomma** si usa per eliminare le parti indesiderate di un bitmap, per ripristinare l'immagine originale di un bitmap modificato o per riempire un'area con il colore di sfondo.

Lo strumento **Gomma** abilita le seguenti opzioni in DesignCentral:

Nella **scheda Pennello**, è possibile selezionarne la forma e la dimensione. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambio del pennello" a pagina 122.

Nella **scheda Opzioni gomma**, le regolazioni possibili sono:

Opacità Percentuale di immagine che sarà cancellata dalla gomma.

100%

75%

50%

25%

Ripristina originale Se selezionato, la gomma cancellerà solo le modifiche apportate al bitmap ripristinandone le condizioni originali.

Per cancellare un bitmap:

- Selezionare il bitmap.
- Selezionare lo strumento **Gomma**.
- Fare clic e trascinare entro l'area selezionata.

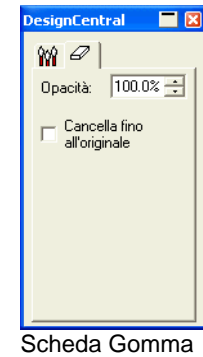
Mediante la funzione **Annulla** si possono eliminare gli errori commessi durante la modifica del bitmap.

Uso dello strumento Pennello

Lo strumento **Pennello** distribuisce pennellate sul bitmap.

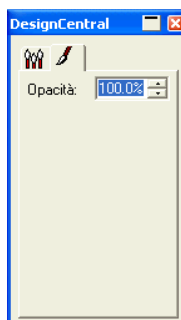
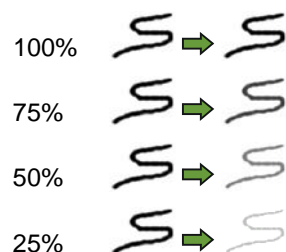
In DesignCentral sono disponibili le seguenti opzioni:

Nella **scheda Pennello**, è possibile selezionarne la forma e la dimensione. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambio del pennello" a pagina 122.



Scheda Gomma

Nella scheda **opzioni pennello**, l'**Opacità** determina la percentuale di ciascuna pennellata che sarà aggiunta al bitmap. Percentuali a questa inferiori produrranno solo tratti trasparenti.



Scheda Pennello

Per disegnare una pennellata con lo strumento **Pennello**:

1. Selezionare il bitmap.
2. Selezionare lo strumento **Pennello**.
3. Selezionare il colore di primo piano che si desidera applicare.
4. Fare clic e trascinare.

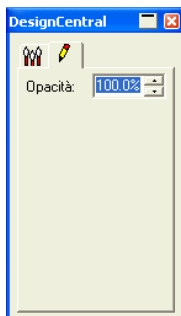
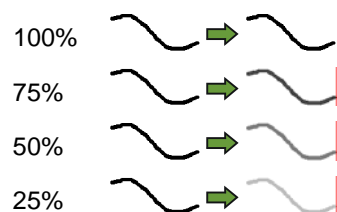
Uso dello strumento Matita

Lo strumento **Matita** crea linee a mano libera su un bitmap usando il colore di primo piano.

In DesignCentral sono disponibili le seguenti opzioni.

Nella **scheda Pennello**, si può selezionare la forma e la dimensione della punta della matita. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambio del pennello" a pagina 122.

Nella scheda **opzioni matita**, l'**Opacità** determina la percentuale di ciascun tratto che sarà aggiunta al bitmap. Percentuali a questa inferiori produrranno solo tratti trasparenti.



Scheda Pennello

Per disegnare una linea con lo strumento **Matita**:

1. Selezionare il bitmap.
2. Selezionare lo strumento **Matita**.
3. Selezionare il colore di primo piano che si desidera applicare.
4. Fare clic e trascinare entro l'area selezionata.

Uso dello strumento Ritaglio

Lo strumento **Ritaglio** consente di selezionare parte di un bitmap e di eliminarne il resto.

Per ritagliare un bitmap:

1. Selezionare il bitmap.
2. Selezionare lo strumento **Ritaglio**.
3. Fare clic e trascinare il cursore sopra il bitmap per creare una selezione rettangolare. Una pressione del tasto **MAIUSC** durante il trascinamento crea una selezione quadrata.
 - Le forme di selezione ammesse per lo strumento **Ritaglio** possono essere solo rettangolari o quadrate. Non si possono usare i tasti **CTRL** o **MAIUSC** per creare selezioni più complesse con lo strumento **Ritaglio**.
4. Regolare la larghezza e l'altezza della selezione in DesignCentral. Si può anche modificare la dimensione di ritaglio trascinando i margini e gli angoli della selezione.
5. Fare clic e trascinare un punto interno alla selezione per spostarla nella posizione desiderata.
6. Fare clic su **Applica** o doppio clic entro la selezione per ritagliare un bitmap delle dimensioni selezionate.



Immagine originale con selezione di ritaglio

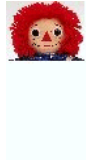
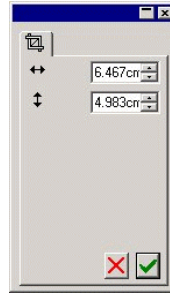


Immagine ritagliata



DesignCentral per il ritaglio

Uso dello strumento *secchiello*

Lo strumento **Secchiello** riempie le aree di un bitmap con il colore di primo piano.

Per usare lo strumento **Secchiello**:

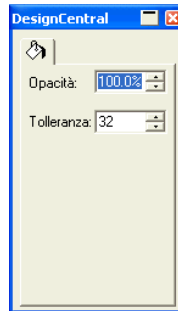
1. Selezionare lo strumento **Secchiello**.
2. Impostare i valori in DesignCentral.

Opacità

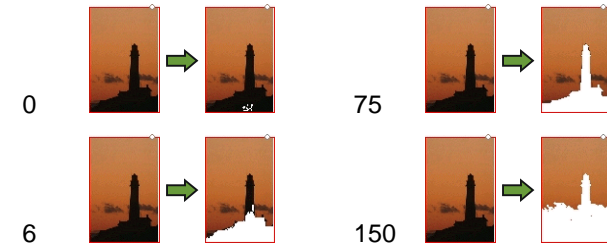
Percentuale di area sovrascritta dal comando Secchiello in un bitmap. Al 100%, il riempimento risulterà totalmente opacizzato. Con percentuali a questa inferiori, l'area di riempimento riceverà meno colore, ma manterrà un maggiore dettaglio.

Tolleranza

Il colore tende ad espandersi fino ad incontrare un lato del bitmap o un colore diverso. La **Tolleranza** determina l'entità del cambiamento cromatico tollerato dal Secchiello (o riempimento) prima che si arresti. L'intervallo consentito per la tolleranza è compreso tra **0** e **255**. Inserire un valore basso per riempire con colori molto simili al pixel su cui si fa clic oppure un valore alto per riempire con una gamma più ampia di colori.



Scheda Riempimento



3. Fare clic con il cursore sul bitmap.



Immagine originale



Come appare il bitmap dopo il riempimento

Uso dello strumento *Timbro*

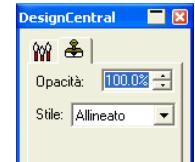
Lo strumento **Timbro** copia porzioni di un bitmap su un'area diversa dello stesso bitmap.

Lo strumento **Timbro** abilita le seguenti opzioni in DesignCentral:

- Nella **scheda Pennello**, è possibile selezionarne la forma e la dimensione. Per ulteriori informazioni, vedere "Cambio del pennello" a pagina 122.
- Nella **scheda Opzioni timbro**, le regolazioni possibili sono:

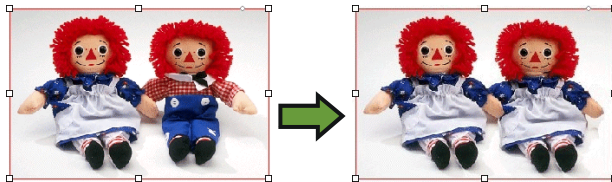
Opacità

Percentuale di sovrascrittura applicata dallo strumento al bitmap esistente. Con percentuali del 100%, il risultato sarà opaco; con percentuali a questa inferiori le zone trasparenti saranno più numerose.

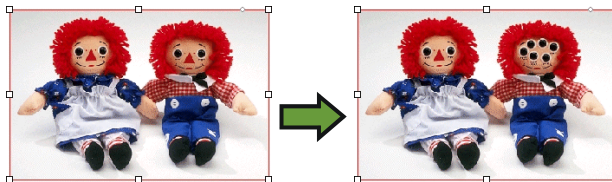


Stile


Se si seleziona **Allineato**, i punti di origine e destinazione si muoveranno sempre assieme sia che lo strumento stia tracciando un segno, sia che sia inattivo. Questa soluzione si presta specialmente alla copia di aree estese su altre dello stesso bitmap.



Se invece si è selezionato Non allineato, i punti di origine e destinazione sono sincronizzati solo finché lo strumento è attivo. quando lo strumento non traccia alcun disegno, il punto di destinazione può spostarsi senza che il punto di origine faccia altrettanto. Questa impostazione si presta specialmente per la copia di porzioni ridotte di un bitmap in molti punti diversi.



Per usare lo strumento **Timbro**:

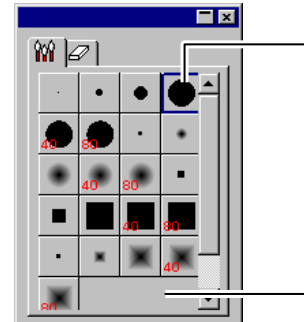
1. Selezionare il bitmap da modificare.
2. Selezionare lo strumento **Timbro**. 
3. Regolarne i parametri in DesignCentral.
4. Fare clic con lo strumento **Timbro** nel punto da cui si desidera copiare (l'*origine*).
5. Spostare il cursore sopra l'area del bitmap da sovrascrivere, quindi fare clic e trascinare.

Per modificare l'origine del timbro, mantenere premuto il tasto **CTRL** e fare clic sul nuovo punto da cui si desidera copiare.

Cambio del pennello

Nella **scheda Pennello**, è possibile selezionarne la forma e la dimensione.

Alcuni pennelli mostrano un piccolo numero nell'angolo in basso a sinistra. Questo numero è la dimensione del pennello in pixel.



Fare clic per creare un altro pennello

Fare clic due volte per cambiare il pennello.

Scheda Pennello

Si può aggiungere un nuovo pennello o cambiare la forma e la dimensione di un pennello esistente. Fare clic nell'area vuota della scheda Pennello per crearne uno nuovo o doppio clic su un pulsante pennello esistente per modificarne le proprietà.

È possibile impostare o modificare le seguenti proprietà del pennello:

Dimensioni	Larghezza ed altezza del pennello.
Durezza	Regola il modo in cui il (colore applicato dal) pennello si sfuma con l'immagine originale.
Ruota	Angolo di rotazione.
Stile	Il pennello può avere forma rettangolare od ellittica.

Uso dei filtri

Il software consente di filtrare i bitmap. Sono disponibili i seguenti filtri:

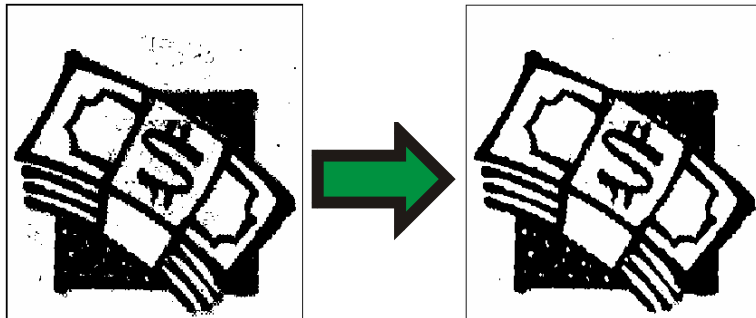
- Riduci disturbi
- Sfuma
- Contrasta
- Livello
- Bilancia colore
- Luminosità / Contrasto

☰ Non tutti i filtri sono disponibili per tutte le modalità colore.

Quando si applica un filtro, verrà mostrata un'anteprima sullo schermo che può essere ridimensionata o spostata. Inoltre, l'area dove si applicherà il filtro può essere limitata da un riquadro di selezione.

Filtro di riduzione del disturbo

Usare questo filtro per pulire immagini digitalizzate con piccole imperfezioni, note con il nome di disturbo.



Per ridurre il disturbo in un bitmap:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri** quindi fare clic su **Riduci disturbo**.
3. Regolare le impostazioni del filtro in DesignCentral.

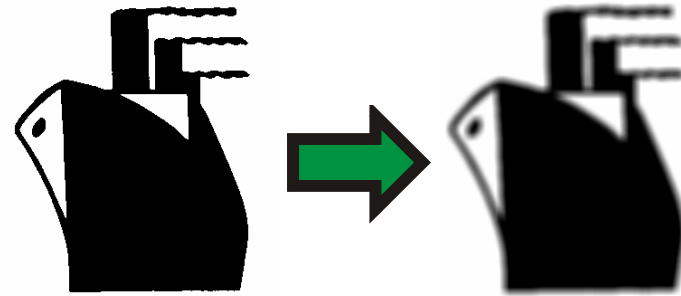
Raggio La grandezza del disturbo che verrà eliminato.

Anteprima Selezionando questa opzione, si vedrà una finestra di anteprima mentre si modifica il parametro Raggio.

4. Fare clic su **Applica**.

Filtro sfocatura

Questo filtro crea un effetto ammorbidente uniformando i pixel in prossimità dei bordi.



Per applicare il filtro:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri**, quindi fare clic su **Sfoca**.
3. Regolare le impostazioni del filtro in DesignCentral.

Quantità e raggio Alti valori in questi campi produrranno immagini più sfumate.

Anteprima L'opzione consente di visualizzare un'anteprima mentre si modificano i parametri.

4. Fare clic su **Applica**.

Filtro Contrasta

Questo filtro aumenta la definizione delle immagini sfocate aumentando il contrasto tra pixel adiacenti.

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri**, quindi fare clic su **Contrasta**.
3. Regolare le impostazioni del filtro in DesignCentral.

Quantità e raggio Valori alti produrranno in questo campo immagini più nitide.

Anteprima L'opzione consente di visualizzare un'anteprima mentre si modificano i parametri.

4. Fare clic su **Applica**.

Filtro Livello

Questo filtro mostra un istogramma che rappresenta graficamente i colori presenti nell'immagine. I picchi indicano la densità del colore. Spostando le barre di scorrimento all'interno, è possibile ridefinire i punti in bianco e nero del bitmap.

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri**, quindi fare clic su **Livelli**.
3. Regolare le impostazioni del filtro in DesignCentral.
 - Selezionare **RGB** sull'elenco per modificare assieme tutti i canali RGB. Se si vuole modificare uno specifico canale colore, selezionare **Rosso**, **Verde** o **Blu**.
 - Fare clic e trascinare le barre di scorrimento sotto l'istogramma, oppure inserire i valori nei campi numerici.
 - Fare clic sul pulsante **Auto** e il software definirà automaticamente i punti in bianco e nero di ogni canale, quindi ridistribuirà proporzionalmente i valori dei pixel intermedi.
 - Fare clic sul pulsante **Reimposta** per ripristinare le barre di scorrimento alla loro posizione originale.
 - Grazie all'opzione **Anteprima**, si visualizza un'anteprima durante la modifica dei parametri.
4. Fare clic su **Applica**.

Filtro di bilanciamento del colore

DesignCentral visualizza le barre di scorrimento (rosso-ciano; verde-magenta e giallo-blu) per aggiungere o sottrarre colore all'immagine. Per esempio, se si trascina la barra di scorrimento per il colore rosso-ciano verso il lato ciano, la quantità di ciano aumenta nell'immagine mentre il rosso diminuisce.

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri**, quindi fare clic su **Bilanciamento del colore**.
3. Modificare le impostazioni dei filtri in DesignCentral secondo la procedura seguente:
 - Scegliere **ombre**, **mezzi toni**, o **toni alti** nell'elenco per selezionare la gamma di tonalità su cui operare le modifiche.

- Fare clic e trascinare le barre di scorrimento, oppure inserire i valori nei campi numerici.
- Grazie all'opzione **Anteprima**, si visualizza un'anteprima durante la modifica dei parametri.

4. Fare clic su **Applica**.

Filtro luminosità / contrasto

Usando questo filtro, è possibile modificare luminosità, contrasto e saturazione dell'immagine.

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri**, quindi fare clic su **Luminosità / contrasto**.
3. Modificare le impostazioni dei filtri in DesignCentral secondo la procedura seguente:
 - Fare clic e trascinare le barre di scorrimento, oppure inserire i valori nei campi numerici.
 - Grazie all'opzione **Anteprima**, si visualizza un'anteprima durante la modifica dei parametri.
4. Fare clic su **Applica**.

Filtri Adobe

Se si hanno filtri Adobe installati, se ne possono usare i plug-in nel programma.

A tal fine è necessario indicare la cartella dove questi sono installati:

1. Nel menu **Modifica**, selezionare **Preferenze**.
2. Accedere alla scheda **Percorso file** ed inserire l'ubicazione della cartella in **Adobe Plug-in**.

Fare clic su **Sfoggia** per trovare la cartella. Per maggiori informazioni circa l'ubicazione della cartella Adobe Plug-in, consultare il manuale Adobe Photoshop.

3. Fare clic su **OK**.

Quando la cartella plug-in è propriamente definita nel computer, si possono usare i filtri:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Filtri Adobe** e selezionare il filtro desiderato.
3. Seguire le istruzioni per ogni filtro.

Per ulteriori informazioni sui filtri Adobe, si rimanda al manuale Adobe per l'utente.

Tracciamento dei bitmap

Il comando permette di trasformare le immagini bitmap in oggetti vettoriali che possono essere ritagliati o modificati con i consueti strumenti di modifica tracciato. L'area del tracciato può essere circoscritta da una selezione.

Un bitmap cui si sono applicate maschere non può essere tracciato a meno di non togliere prima la maschera.

☰ Dopo aver tracciato il bitmap, se lo si vuole nascondere per visualizzare solamente i tracciati disegnati, fare clic sullo strumento **Anteprima bitmap** sulla barra degli strumenti **Visualizza**, oppure selezionare **Anteprima bitmap** nel menu **Visualizza**.

Uso della funzione di autotracciamento

La funzione di autotracciamento traccia, nel bitmap, la sagoma di ogni forma. Il DesignCentral dispone delle seguenti opzioni:

Riduzione del disturbo	Modifica l'ammontare del disturbo eliminato durante il processo di tracciatura. Quando si seleziona Nessuno , il disturbo non viene eliminato. La configurazione Max elimina la massima quantità di disturbo.
-------------------------------	---



Immagine originale



Tracciata con riduzione del disturbo impostata su **Meno**



Tracciata con riduzione del disturbo impostata su **Max**.

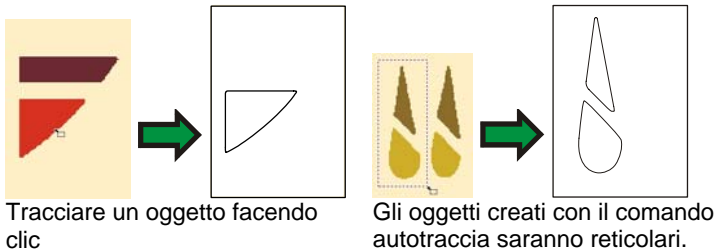
Angoli	Regola il modo con cui si tracciano gli angoli. Se si seleziona Nessuno , nessuno degli angoli viene recuperato. Con l'impostazione Max si preserva invece il numero massimo di angoli.
Risoluzione	Si può tracciare usando la risoluzione Piena oppure 1/2 , 1/4 e 1/8 di quella originale. Quando si abbassa la risoluzione, il processo di tracciatura è più veloce e produce meno punti, ma la qualità della traccia non è così nitida. La configurazione Ottimale adotta la risoluzione basata sulla dimensione dell'immagine per ottimizzare la traccia.
Tolleranza	Verifica quanto da vicino la tracciatura segua il bitmap in fase di stesura. Si possono inserire valori da 0 a 100%. In un'immagine ad alta risoluzione, adottando valori più bassi, la tracciatura seguirà più da vicino il bitmap, producendo una seghettatura dei bordi in corrispondenza delle curve. Valori più alti produrranno curve più lisce e omogenee, che perderanno tuttavia di definizione.
Tipo angolo	Regola la definizione del disegno degli angoli. Contrasta recupera la massima definizione per gli angoli vivi
Colore	Colore degli oggetti vettoriali risultanti.
Negativo	Traccia aree bianche.

Per autotracciare un bitmap:

1. Selezionare lo strumento **Autotraccia**.
2. Regolare i parametri di tracciatura in DesignCentral.
3. Si può tracciare tutta il bitmap o solo una sua parte.

- Fare clic e trascinare il cursore per creare un riquadro rettangolare. Circondare gli oggetti da tracciare nel bitmap. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per creare un riquadro di forma quadrata.
- Fare clic sul bitmap per tracciare un oggetto.
- Fare clic con il tasto **CTRL** premuto per tracciare tutta il bitmap.

Gli oggetti creati con il comando autotraccia saranno reticolari. Per riempire questi oggetti, bisogna selezionarli e combinarli.



Tracciare un oggetto facendo clic

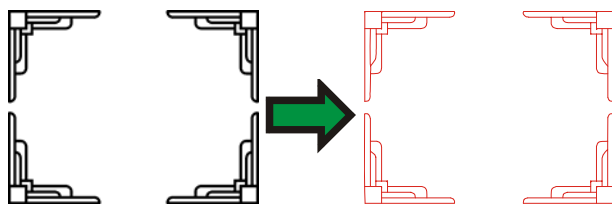
Gli oggetti creati con il comando autotraccia saranno reticolari.

Per ottenere i migliori risultati, digitalizzare l'immagine da tracciare nella scala dei grigi (256 livelli) a 300-600 DPI. Il tracciamento delle immagini digitalizzate ad alta risoluzione creerà punti aggiuntivi e i tracciati non risulteranno levigati.

Uso della tracciatura della linea centrale

Lo strumento Linea centrale traccia una singola linea bisecando le sezioni che compongono il bitmap e abilita l'opzione di tracciamento del contorno di ogni area che superi una larghezza specificata. Questo strumento è utile per produrre pattern neon, contornature e tracciati d'incisione.

Con il tracciamento della linea centrale si possono tracciare solo bitmap in bianco e nero.



Tracciati creati con il comando Linea centrale

DesignCentral dispone di una scheda **Autotraccia** con tutte le opzioni descritte per lo strumento **Autotraccia** e di una scheda **Linea centrale** con le seguenti opzioni:

Passi Dimensione minima da contornare.

Tracciati chiusi Crea una forma chiusa separata in ogni area completamente circoscritta.

Contorno grandi oggetti Quando si usa questa opzione, gli oggetti più grandi verranno tracciati con un contorno, invece di una Linea centrale.

Colore Colore degli oggetti vettoriali risultanti.

Per tracciare una linea centrale nel bitmap

1. Selezionare lo strumento **Linea centrale**. **Z**
2. Regolare i parametri di tracciatura in DesignCentral.
3. Si può tracciare il bitmap intero o solo una sua parte:
 - Fare clic e trascinare il cursore per creare un riquadro rettangolare. Circoscrivere gli oggetti da tracciare sul bitmap. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per creare un riquadro di forma quadrata.
 - Fare clic sul bitmap per tracciare solo un oggetto.
 - Fare clic con il tasto **CTRL** premuto per tracciare tutto il bitmap.

Uso della tracciatura PictureCut

Lo strumento PictureCut applica un effetto a strisce sul bitmap. Il procedimento "affetta" l'immagine in una serie di strisce orizzontali o verticali di larghezza variabile. Le strisce vengono poi riunite in gruppi, ciascuno con una propria scheda per contribuire al processo di "ripulitura" dell'immagine.



Immagine originale



Strisce verticali create con PictureCut




Strisce orizzontali create con PictureCut

DesignCentral dispone di una scheda **PictureCut** con le seguenti opzioni:

Migliora immagine	Applica un filtro di miglioramento all'immagine, prima di tracciarla.
Luminosità	Modifica il grado di luminosità dell'immagine finita.
Numero di strisce	Numero delle strisce che saranno create.
Risoluzione	Si può tracciare usando la risoluzione Piena oppure 1/2 , 1/4 e 1/8 di quella originale. Quando si abbassa la risoluzione, il processo di tracciatura è più veloce e produce meno punti, ma la qualità della traccia non è così nitida. La configurazione Ottimale adotta la risoluzione basata sulla dimensione dell'immagine per ottimizzare la traccia.
Direzione di taglio	Definisce se le strisce sono orizzontali o verticali.
Negativo	Scambia le porzioni chiare con quelle scure.
Colore	Colore degli oggetti vettoriali risultanti.

Per creare le strisce usando PictureCut:

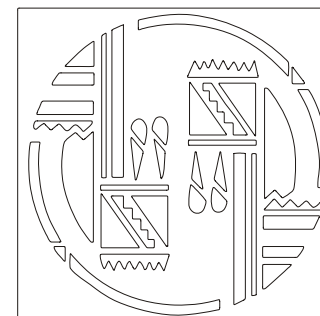
1. Selezionare lo strumento **PictureCut**. 
2. Regolare i parametri di tracciatura in DesignCentral.
3. Si può tracciare il bitmap intero o solo una sua parte.
 - Fare clic e trascinare il cursore per creare un riquadro rettangolare. Circondare l'area da tracciare sul bitmap. Il tasto **MAIUSC** crea un riquadro quadrato.
 - Fare clic con il tasto **CTRL** premuto per applicare l'effetto a tutto il bitmap.
4. Per interrompere l'uso dello strumento **PictureCut**, selezionare un altro strumento.

Uso del tracciamento a colori

Il *Tracciamento a colori* converte un bitmap a colori in tracciati diversamente colorati. Il procedimento di tracciamento a colori si compone di due fasi: la prima è la *Posterizzazione*, che riduce il numero dei colori. L'immagine posterizzata è poi tracciata contornando gli oggetti in colori differenti.



Bitmap originale




Tracciati creati con il tracciamento a colori

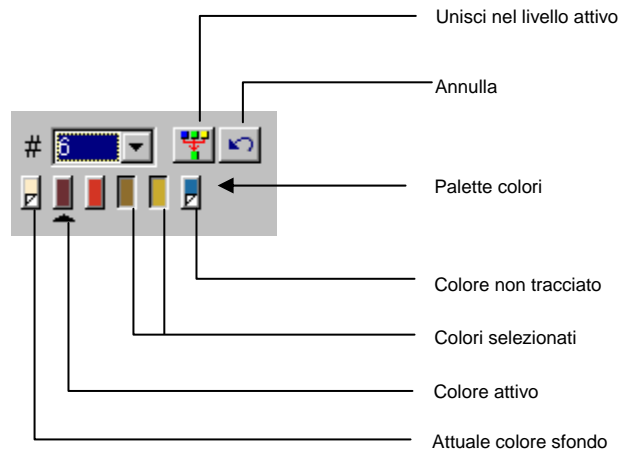
DesignCentral ha una scheda **Autotraccia** con tutte le opzioni descritte nello strumento Autotraccia ed una scheda **Traccia colore** con le opzioni seguenti:

Posterizza bitmap	Quando si usa questa opzione, si conserva il bitmap posterizzato.
Filtro bordi	Determina l'efficacia con cui l'applicazione elimina il disturbo dal bitmap mentre posterizza. Nessuno non elimina il disturbo, Max ne elimina invece la maggior parte.
Numero di colori posterizzati	Controlla il numero dei colori che il programma utilizzerà per posterizzare il bitmap. Se ci sono parecchie tonalità di un dato colore sul bitmap, lo specificarne uno o più, in aggiunta al numero richiesto, garantisce la conservazione dell'insieme dei colori corretti.
Unisci nel livello attivo	Fonde i colori selezionati in un colore attivo.
Annulla	Annulla l'ultima fusione.

Per posterizzare e tracciare il colore in un bitmap:

1. Selezionare lo strumento **Traccia colore**. 
2. Regolare i parametri di tracciatura in DesignCentral.
3. Selezionare il numero di colori da tracciare
4. Si può tracciare tutto il bitmap o solo una sua parte mediante:
 - Fare clic e trascinare il cursore per creare un riquadro rettangolare. Circondare gli oggetti da tracciare sul bitmap. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per creare un riquadro di forma quadrata.

- Fare clic sul bitmap per tracciare solo un oggetto.
 - Fare clic con il tasto **CTRL** premuto per tracciare tutto il bitmap.
5. Modificare la palette colori e l'immagine posterizzata come descritto nel prossimo paragrafo.
 6. Fare clic su **Accetta**.



Mentre si traccia a colori un'immagine, si può specificare il numero di colori elencati nella lista **Numero colori posterizzati**.

Se è stato trovato un **Colore di sfondo**, questo verrà posto all'estrema sinistra della palette colori. Il colore di sfondo non verrà tracciato, come indicato dall'angolo *piegato*.

Le parti tracciate del bitmap con un **Colore non tracciato** non verranno visualizzate nella finestra d'anteprima né saranno tracciate. È possibile omettere ogni colore non ancora tracciato nella palette facendo clic e premendo il tasto **MAIUSC**.

Il colore contrassegnato sotto da un triangolo è il **Colore attivo**. Il colore attivo si usa per unire i colori. Per attivare uno dei colori, fare clic nello spazio sottostante il colore.

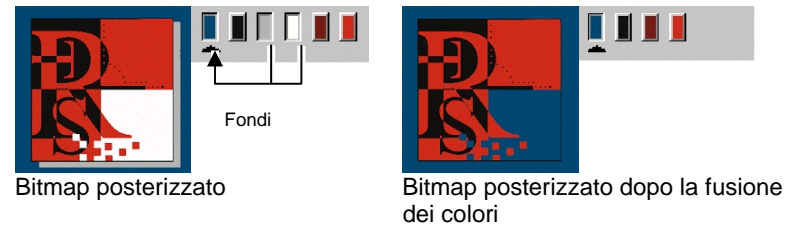
Si possono **Selezionare colori** facendovi clic. Per deselegionare il colore, fare clic di nuovo. È possibile selezionare più colori. Se si seleziona un colore invisibile, lo si renderà visibile.

È possibile fondere due o più colori da tracciare con lo stesso colore.

1. Rendere il colore di destinazione **Attivo**.
2. Selezionare i colori da unire.
3. Fare clic sul tasto **Fondere in attivo**.

L'operazione può essere annullata facendo clic sul pulsante **Annulla**. È possibile annullare unicamente l'ultima fusione.

Si possono anche fondere due colori insieme facendo clic e trascinando il colore sorgente sul tasto di destinazione colore.

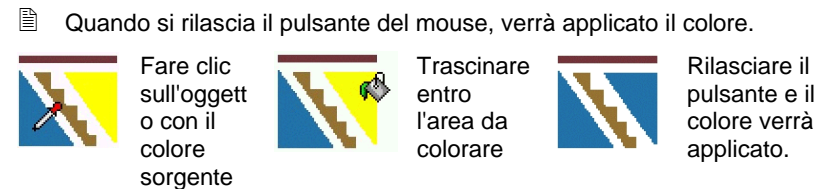


Per cambiare l'ordine dei colori nella palette, fare clic e trascinare il colore nella posizione desiderata.

Si può modificare un colore posterizzato nella palette colori. A tal fine, fare clic sul colore con il tasto **CTRL** premuto.

Dopo aver posterizzato l'immagine:

1. Fare clic nell'area nell'immagine posterizzata con il colore sorgente.
 - Il cursore si tramuterà in un secchiello di vernice.
2. Trascinare il secchiello entro l'oggetto da colorare.



14. Uso degli effetti

Il software contiene strumenti capaci di aggiungere effetti speciali agli elementi del documento.

Funzionalità comuni

Alcune funzioni basilari possono essere usate per tutti gli effetti.

Effetti di separazione

Per separare un effetto dall'oggetto originale, selezionare **Separa [...]** nel menu **Effetto**. Il nome dell'effetto sarà visualizzato dopo quello del comando.



Annullamento degli effetti

Per eliminare un effetto nel menu **Effetto**, selezionare **Annulla [...]**. Il nome dell'effetto sarà visualizzato dopo quello del comando.

Uso degli effetti combinati

Gli effetti combinati si applicano ad oggetti sovrapposti per separare o unire le parti sovrapposte. Si possono applicare unicamente ad oggetti vettoriali e non sono disponibili per i bitmap.

Effetto saldatura

Salda gli oggetti selezionati in un unico oggetto eliminando le parti che si sovrappongono. Utilizzare lo strumento per eliminare eventuali linee aggiuntive negli oggetti sovrapposti da ritagliare.

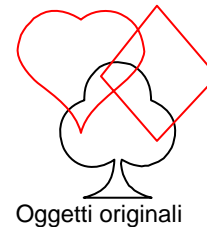
1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Salda**.



Effetto Salda per colore

L'effetto Salda per colore salda automaticamente gli oggetti sovrapposti dello stesso colore.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Salda per colore**.

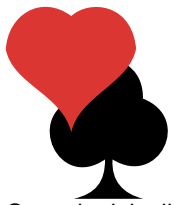


Effetto Ritaglio

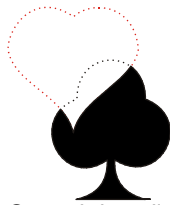
L'effetto Ritaglio viene applicato agli oggetti sovrapposti. Cancella l'oggetto in superficie e rimuove le aree sovrapposte dell'oggetto sottostante.

☰ Questo effetto si applica sempre agli oggetti più in alto. Se si vuole applicare l'effetto ad altri oggetti sottostanti, occorre raggruppare prima quelli sovrastanti.

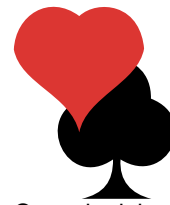
1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Ritaglia**.



Oggetti originali



Oggetti dopo l'effetto Ritaglia




Oggetti originali



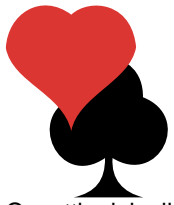
Come appaiono gli oggetti dopo l'applicazione di Escludi comune

Effetto Combina elementi uniti

L'effetto Comune cancella tutti gli oggetti selezionati eccetto le aree sovrapposte.

 Questo effetto si applica sempre agli oggetti più in alto. Se si vuole applicare l'effetto ad altri oggetti sottostanti, occorre raggruppare prima quelli sovrastanti.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Comune**.




Oggetti originali



Oggetti dopo l'effetto Comune

Esclusione dell'effetto Comune

L'effetto Esclusione dell'effetto comune viene applicato agli oggetti sovrapposti. Cancella le aree sovrapposte degli oggetti.

 Questo effetto si applica sempre agli oggetti più in alto. Se si vuole applicare l'effetto ad altri oggetti sottostanti, occorre raggruppare prima quelli sovrastanti.

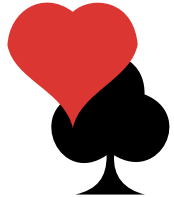
1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Escludi comune**.

Effetto fusione

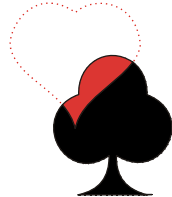
L'effetto Fusione viene applicato agli oggetti sovrapposti. Cancella tutti gli oggetti più in alto eccetto le aree sovrapposte. L'area di sovrapposizione e gli oggetti sugli strati inferiori sono combinati in un singolo oggetto. L'oggetto dello strato inferiore resta immutato e la parte fusa mantiene il colore originale.

Questo effetto si applica sempre agli oggetti più in alto. Se si vuole applicare l'effetto ad altri oggetti sottostanti, occorre raggruppare prima quelli sovrastanti.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Fondi**.



Oggetti originali



Come appare l'oggetto dopo l'applicazione dell'effetto Fusione

Effetto Rimuovi sovrapposizione

L'effetto Rimuovi sovrapposizione viene applicato agli oggetti sovrapposti. Elimina le aree dagli oggetti più in basso che si sovrappongono all'oggetto più in superficie, ma non elimina l'oggetto più in superficie.

Questo effetto si applica sempre agli oggetti più in alto. Se si vuole applicare l'effetto ad altri oggetti sottostanti, occorre raggruppare prima quelli sovrastanti.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Rimuovi sovrapposizione**.



Oggetti originali

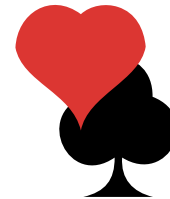


Oggetti dopo l'applicazione dell'effetto Rimuovi sovrapposizione

Effetto Separazione di oggetti sovrapposti

L'effetto Separazione di oggetti sovrapposti viene applicato agli oggetti sovrapposti. Elimina le aree sovrapposte dagli oggetti e separa questi ultimi.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Combina**, quindi fare clic su **Separa sovrapposizione**.



Oggetti originali



Oggetti dopo l'applicazione dell'effetto Separa sovrapposizione

Uso dell'effetto Profilo

Il software permette di tracciare linee interne, linee esterne e linee di contorno attorno ad ogni oggetto.

Profilo È un tracciato chiuso creato attorno ai bordi esterni dell'oggetto selezionato e all'interno delle cavità, quali ad esempio l'interno delle lettere chiuse (a, o, ecc).

Contorno Solo il profilo esterno senza quello dei buchi.

Interno Tracciato chiuso creato intorno al bordo interno dell'oggetto selezionato.

ABCD

Profilo

ABCD

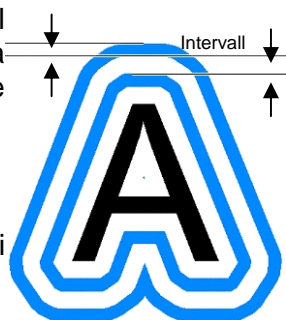
Contorno

ABCD

Interno

Il termine "Profilo" di questo capitolo si riferisce complessivamente alle linee interne, alle linee esterne e ai contorni.

In un profilo, si può modificare il numero delle linee, la loro larghezza e lo spazio interposto tra l'una e l'altra.



Effetto profilo

1. Selezionare gli oggetti cui applicare l'effetto.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Profilo**.
3. Modificare i valori in DesignCentral o trascinare i punti di controllo.
4. Fare clic su **Applica**.

Modificare i profili con DesignCentral

Quando si applicano i profili agli oggetti, si possono modificare i seguenti attributi in DesignCentral.

Contour Selezionare il tipo di effetto tra contorno, linea esterna e linea interna.

0.100cm Larghezza della linea esterna.

0.101cm Distanza tra linee esterne.

5 Numero di linee esterne

L'opzione permette di scegliere tra l'uso dello stesso colore per ogni linea esterna generata oppure di creare un "gradiente" di colori per le linee esterne create.



Linee esterne dello stesso colore



Gradiente linee esterne



Consente di creare un supporto dietro l'oggetto originale. L'opzione è disponibile solo quando la distanza tra le linee esterne è zero.



Il colore della linea esterna.

Selezionare l'opzione appropriata Tipo di giunzione per specificare il profilo degli angoli.



Giunzione rotonda



Giunzione smussata



Giunzione a 45°



Controlla l'ampiezza degli angoli

Selezionare lo stile appropriato di chiusura della Linea per determinare come sagomare i tracciati aperti. Scegliere fra i tipi di Chiusura Rotondo, Quadrato o Sporgente.



Stile chiusura arrotondata



Stile chiusura quadrata



Stile chiusura sporgente

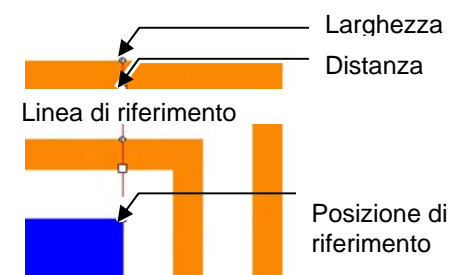
Conserva originale

Selezionando questa opzione, gli oggetti originali seguiranno l'esterno del contorno. Se non è attivata, l'oggetto originale sarà eliminato.

Modificare i profili mediante i punti di controllo

Quando si applica un profilo, viene mostrata una linea di riferimento completa di punti di controllo. Trascinando i punti di controllo è possibile modificare alcuni attributi.

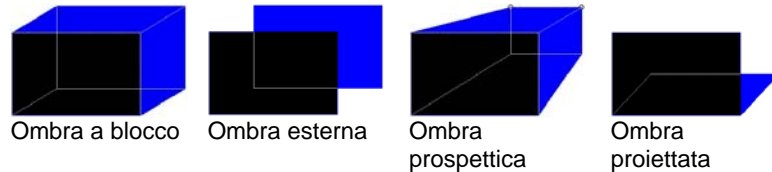
- Fare clic e trascinare la **Larghezza** per modificare la larghezza del profilo
- Fare clic e trascinare il punto **Sposta** per modificare la distanza tra i profili.
- Fare clic e trascinare il punto **Posizione riferimento** per cambiare la posizione della linea di Riferimento sull'oggetto cui si applica il profilo.



Utilizzo dell'effetto Ombra

Il software permette di creare un'ombra intorno ad ogni oggetto.

Sono disponibili i seguenti tipi di ombre:



Applicare ombre agli oggetti

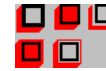
Per applicare un effetto ombra ad uno o più oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Ombra**.
3. Modificare i valori in DesignCentral o trascinare i punti di controllo.
4. Fare clic su **Applica**.

Modificare le ombre con DesignCentral

Quando si applicano le ombre agli oggetti, in DesignCentral si possono modificare i seguenti attributi.

	Selezionare il tipo di ombra tra Blocco, In Prospettiva, Esterna, Proiettata.
	Scostamento orizzontale e verticale (distanza) dall'oggetto originale. Questi campi sono disponibili solo per le ombre prospettiche.
	Rapporto rispetto all'altezza e angolo di inclinazione. Questi campi sono disponibili solo per le ombre proiettate.
	Distanza tra l'oggetto e l'ombra, quando si sovrappongono o si è selezionata uno scostamento dell'ombra.
	Rapporto di prospettiva. Disponibile solo per ombre prospettiche
	Colore ombra



Modalità rilievo, determina come l'ombra è ritagliata dall'originale.

Per ogni ombra sono disponibili le seguenti modalità di rilievo:

Ombre a blocco e prospettiche



Ombre riportate



Ombre proiettate



Se si applica un supporto, si evidenzia la differenza solo se si separa l'ombra dall'oggetto originale.



Modifica delle ombre usando i punti di controllo

Fare clic e trascinare l'ombra per modificare i **rapporti di altezza** e **l'angolo di inclinazione** (ombra proiettata), lo **scostamento orizzontale e verticale** (altre ombre) o il **rapporto prospettico** (ombra prospettica).

Uso dell'effetto strisce

Usare l'effetto Strisce per applicare strisce a qualsiasi oggetto vettoriale. Si possono applicare 3 tipi di strisce.



Applicazione di strisce agli oggetti

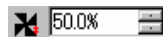
1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Strisce**.
3. Impostare i valori in DesignCentral.

Modifica delle strisce radianti in DesignCentral

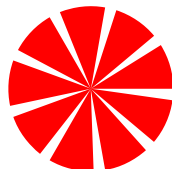
Quando si applicano le strisce radianti agli oggetti, in DesignCentral si possono modificare i seguenti attributi.



Numero di strisce presenti sull'oggetto.



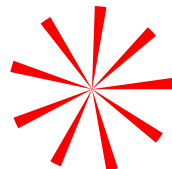
Determina la percentuale di immagine coperta da strisce, da 0 a 100%. Cambiando questo valore, si modifica la larghezza delle strisce, ma non il loro numero.



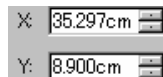
Percentuale
copertura
radiante: 20%



Percentuale
copertura
radiante: 50%



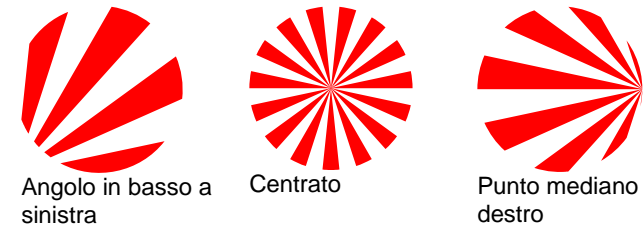
Percentuale
copertura
radiante: 80%



Coordinate XY del punto da cui si irradiano le strisce.



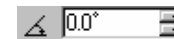
Il punto selezionato sulla griglia è quello da cui si dipartono le strisce radianti.



Angolo in basso a sinistra

Centrato

Punto mediano destro



Angolo iniziale delle strisce.



Angolo: 0°



Angolo: 30°



Angolo: 45°

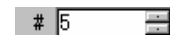
Modifica delle strisce radianti mediante i punti di controllo

Alcuni dei campi sopraelencati possono essere modificati per trascinamento dei punti di controllo.

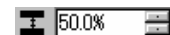
- Fare clic e trascinare il bordo destro (fondo) di ogni striscia per cambiarne l'angolatura. Il tasto **MAIUSC** vincola l'angolo.
- Fare clic e trascinare il bordo sinistro (alto) di ogni striscia per cambiare la distanza intercorrente. Il tasto **MAIUSC** vincola l'angolo.
- Fare clic e trascinare il punto centrale per cambiare il punto d'inizio della striscia.

Modifica delle strisce a gradiente in DesignCentral

Quando le strisce a gradiente si applicano agli oggetti, i seguenti attributi appaiono modificabili in DesignCentral.

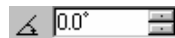
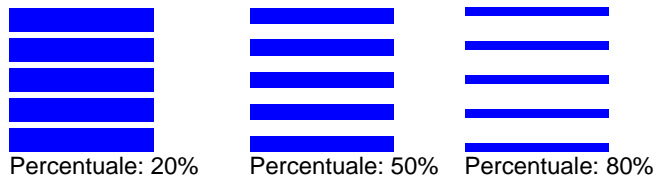


Numero di strisce presenti sull'oggetto.

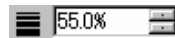


Determina la percentuale di immagine coperta da strisce, da 0 a 100%. Cambiando questo valore, si modifica la larghezza delle strisce, ma non il loro numero.

Questo valore è disattivato quando si seleziona **Cambia strisce e intervallo** nel campo **Modalità intervallo**.



Angolatura delle strisce.



Determina il grado della sfumatura a gradiente, espresso come percentuale da 0 a 100%.

Questo valore è disattivato quando si seleziona **Strisce e intervalli uniformi** nel campo modalità Intervallo.

Modalità intervallo

Strisce e intervallo uniformi

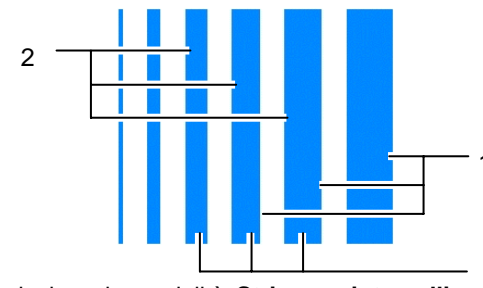
Strisce e intervallo sono costanti.

Varia strisce e intervallo

Strisce e intervallo hanno un effetto a gradiente.

Varia strisce

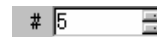
Cambia la larghezza della striscia, producendo un effetto gradiente, mentre la larghezza dell'intervallo tra le strisce rimane costante.



- Quando si seleziona la modalità **Strisce e intervalli uniformi**, fare clic e trascinare i punti **1** o **2** per modificare l'intervallo interposto tra le strisce.
- Quando si seleziona la modalità **Varia strisce e intervalli**, fare clic e trascinare i punti **1** o **2** per modificare il gradiente delle strisce.
- Quando si seleziona la modalità **Varia strisce**, fare clic e trascinare il punto **1** per modificare l'intervallo tra le strisce. Fare clic e trascinare il punto **2** per cambiare il gradiente della striscia.
- Fare clic e trascinare il punto **3** per cambiare l'angolo della striscia. Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per vincolare l'angolo.

Modificare le strisce circolari in DesignCentral

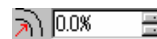
Quando si applicano le strisce circolari agli oggetti, in DesignCentral si possono modificare i seguenti attributi.



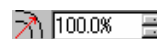
Numero di strisce presenti sull'oggetto.



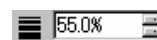
Determina la percentuale di immagine coperta da strisce, da 0 a 100%. Cambiando questo valore, si modifica la larghezza delle strisce, ma non il loro numero.



Determina la distanza dal centro al primo intervallo.



La distanza dal centro degli anelli fino all'anello più esterno, si imposta in questa casella. Se l'oggetto si estende oltre l'ultimo anello, la parte rimanente dell'oggetto è in tinta unita.



Determina il grado della sfumatura a gradiente, espresso come percentuale da 0 a 100%.

Modifica delle strisce a gradiente mediante i punti di controllo

Alcuni dei campi appena elencati possono essere modificati trascinando i punti di controllo.

Il punto selezionato sulla griglia è il centro delle strisce circolari.

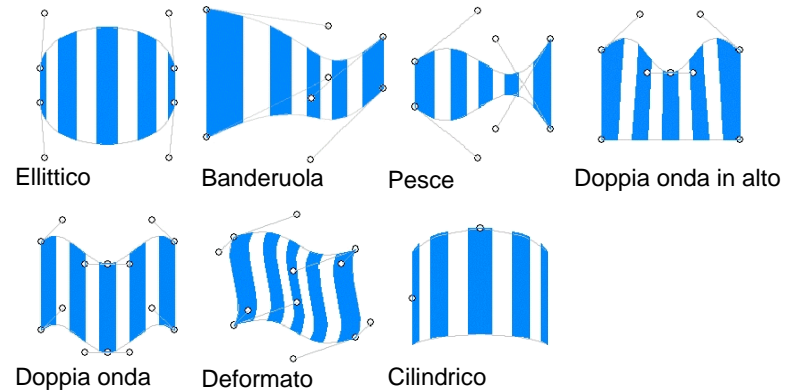
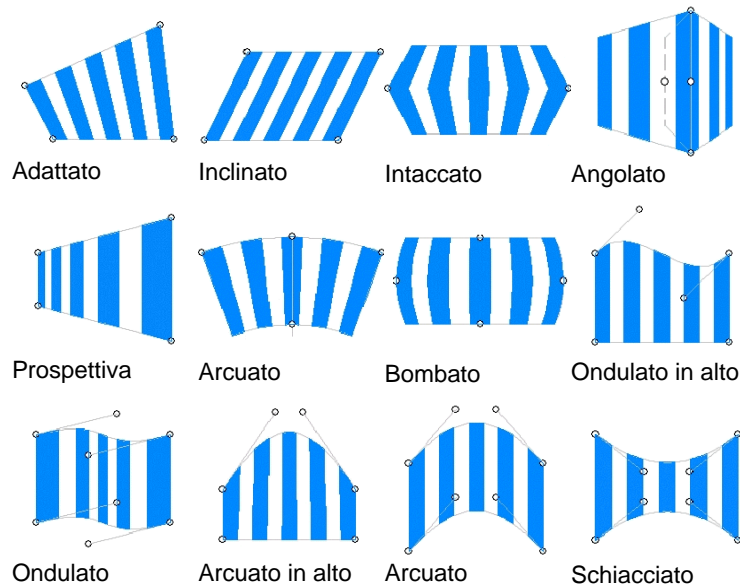
Modifica delle strisce circolari usando i punti di controllo

Alcuni dei campi appena elencati possono essere modificati trascinando i punti di controllo.

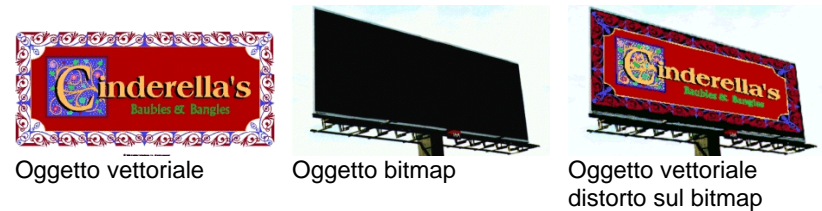
- Fare clic e trascinare il bordo interno di ogni striscia per cambiare il gradiente delle strisce.
- Fare clic e trascinare il bordo esterno di ogni striscia per cambiare la distanza (intervallo) tra le strisce.
- Fare clic e trascinare il punto centrale per cambiare il punto d'inizio della striscia.

Uso dell'effetto distorsione

Il software permette di distorcere gli oggetti vettoriali. Nel programma sono previste le seguenti distorsioni. Quando si applica un effetto distorsione ad un bitmap, si maschera il bitmap con la sua forma distorta.



Per esempio, si possono usare le distorsioni per adattare un disegno al bitmap, e vederne l'aspetto finale.

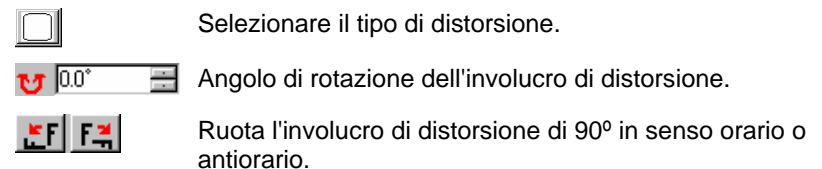


Applicare la distorsione agli oggetti

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Distorsione**.
3. Modificare i valori in DesignCentral o trascinare i punti di controllo.
4. Fare clic su **Applica**.

Modifica delle distorsioni in DesignCentral

Quando si applicano le distorsioni agli oggetti, DesignCentral consente la modifica dei seguenti attributi.

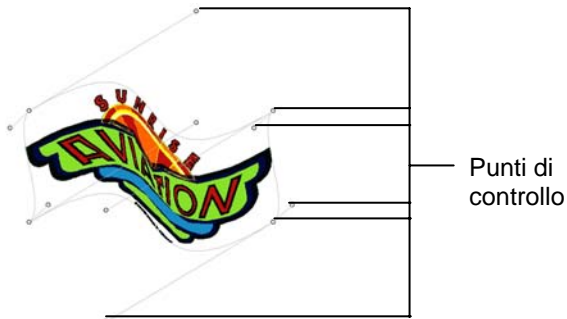




Crea un riflesso dell'involucro di distorsione in orizzontale o verticale.

Modifica delle distorsioni mediante i punti di controllo

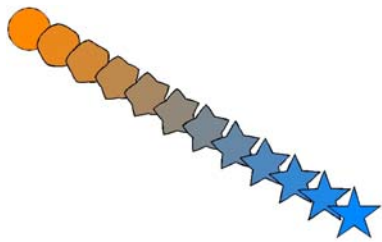
Per ogni distorsione, il programma crea un certo numero di punti di controllo che si possono trascinare per modificare la distorsione secondo i propri requisiti. Il numero di punti ed il loro effetto, se trascinati, varia a seconda del tipo di distorsione.



In alcuni tipi di distorsione simmetrica come l'Ondulato in alto o il Deformato il tasto **CTRL** sposta le maniglie indipendentemente l'una dall'altra.

Uso dell'effetto blending

Il software permette di "sfumare" o creare una soluzione di continuità tra due oggetti. La forma e il colore di uno degli oggetti si tramuterà gradualmente nell'altro. Entrambi gli oggetti devono essere oggetti vettoriali.



Sfumare un cerchio in una stella



Sfumare "AC" in "DE"

1. Selezionare due oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Blend**.

3. Impostare il numero complessivo delle operazioni occorrenti in DesignCentral.
4. Fare clic su **Applica**.

Utilizzo dell'effetto lente

Usare gli effetti Lenti per controllare la trasparenza e l'aspetto del colore di un oggetto.

Gli effetti delle lenti si applicano all'oggetto più in alto e funzionano solo su oggetti vettoriali né sono disponibili per i bitmap. Gli effetti delle lenti sono validi solo per la stampa a colori.

Effetto trasparente

Con questo comando, l'oggetto cui si applica l'effetto apparirà trasparente consentendo la visualizzazione degli oggetti sottostanti.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Lenti**, quindi fare clic su **Trasparente**.

In DesignCentral si possono modificare le seguenti opzioni:

- Opacità** Grado di opacità applicata all'oggetto. Questo valore varia da 0 a 100 %.
- Nascondi taccia** Selezionare l'opzione per applicare la trasparenza alla traccia dell'oggetto.

Inversione dell'effetto

Si possono invertire i colori di tutti i vettori e degli oggetti bitmap sottostanti all'oggetto cui si applica l'effetto.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Lenti**, quindi fare clic su **Inverti**.

In DesignCentral si possono modificare le seguenti opzioni:

- Nascondi taccia** Selezionare l'opzione per applicare l'effetto alla traccia dell'oggetto.

Effetto luminosità

Si possono ravvivare, aggiungendo luminosità, i colori di tutti i vettori e degli oggetti bitmap sottostanti all'oggetto cui si applica l'effetto.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Lenti**, quindi fare clic su **Luminosità**.

In DesignCentral si possono modificare le seguenti opzioni:

Luminosità Grado di luminosità applicato all'oggetto. Questo valore varia da 0 a 100 %.

Nascondi traccia L'opzione applica l'effetto alla traccia dell'oggetto.

Effetto schema lineare

Gli oggetti vettoriali sottostanti all'oggetto cui si applica l'effetto sono visualizzati senza alcun riempimento.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Lenti**, quindi fare clic su **Schema lineare**.

In DesignCentral si possono modificare le seguenti opzioni:

Nascondi traccia L'opzione applica l'effetto alla traccia dell'oggetto.

Effetto ingrandimento

Gli oggetti sottostanti all'oggetto cui si applica l'effetto vengono ingranditi.

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, scegliere **Lenti**, quindi fare clic su **Ingrandisci**.

In DesignCentral si possono modificare le seguenti opzioni:

% Zoom Ingrandimento percentuale dell'oggetto. I valori superiori al 100% ingrandiranno gli oggetti; i valori inferiori al 100% ne ridurranno proporzionalmente le dimensioni.

Nascondi traccia L'opzione applica l'effetto alla traccia dell'oggetto.

Uso dell'effetto Sottobase

La funzione sottobase viene utilizzata per creare una "mano iniziale" di colore base sopra il quale verrà stampata l'immagine effettiva. Se si stampa un'immagine chiara su un supporto scuro, ad esempio, è utile stampare una sottobase bianca sotto l'immagine per impedire che traspaia il colore scuro.



Possono essere creati due tipi di sottobasi.



Una *sottobase in tinta unita*, usata generalmente con oggetti vettoriali e di testo. Consiste di una base uniforme di colore spot singolo, generalmente bianco, che si adatta al contorno degli oggetti sovrastanti. L'inchiostro ha sempre copertura pari al 100%. Una sottobase uniforme può avere le stesse dimensioni dell'oggetto sovrastante o può essere vincolata ad adattarsi entro i margini degli oggetti o estendersi al loro esterno.



Le *sottobasi variabili* si utilizzano con le immagini bitmap e a gradiente. La densità della sottobase varia in modo da corrispondere a quella dell'immagine sovrastante. Ciò consente, ad esempio, che il colore del supporto traspaia da sotto le aree trasparenti dell'immagine. Una sottobase variabile ha sempre la stessa dimensione dell'immagine sovrastante.

Può essere prodotta solo su una periferica a trasferimento termico, oppure mediante la funzione Stampa come separazioni.

Creazione di una sottobase uniforme

Per creare una sottobase uniforme per uno o più oggetti:


1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Sottobase**, quindi **Sottobase uniforme**.
3. In DesignCentral, selezionare **Abbondanza negativa**)  o **Pagina al vivo** .

4. Impostare la dimensione dell'Abbondanza negativa o della Pagina al vivo nel campo .
5. Selezionare l'opzione **Con fori** per creare fori nella sottobase sotto i fori degli oggetti selezionati sovrastanti.
6. Selezionare il colore della sottobase dall'elenco.
7. Fare clic su **Applica**. 

Dopo aver creato la sottobase, questa e gli oggetti vengono uniti in un oggetto composto.

Creazione di una sottobase variabile

Per creare una sottobase variabile per uno o più oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Sottobase**, quindi **Sottobase variabile**.
3. Selezionare la **Risoluzione** per l'applicazione della sottobase. Questa deve corrispondere alla risoluzione supportata dalla periferica di stampa.
4. Selezionare il colore della sottobase dall'elenco.
5. Fare clic su **Applica**. 

Dopo aver creato la sottobase, questa e gli oggetti vengono uniti in un oggetto composto.

Rimozione di una sottobase

Per rimuovere una sottobase:

1. Selezionare l'oggetto composto contenente l'oggetto e la sua sottobase.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Elimina sottobase**.

La sottobase viene rimossa e gli oggetti tornano al loro aspetto normale.

Separazione di una sottobase dagli oggetti su cui si basa

Per separare una sottobase dagli oggetti da cui si basa:

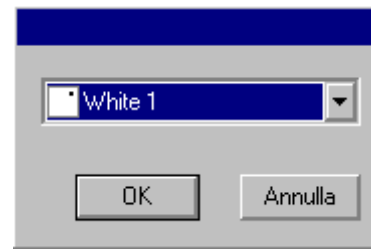
1. Selezionare l'oggetto composto contenente l'oggetto e la sua sottobase.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Separa sottobase**.

La sottobase diventa un oggetto separato e gli oggetti sui quali era basata tornano nuovamente normali.

Creazione di un oggetto vettoriale in una sottobase

Per creare un oggetto vettoriale in una sottobase:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Sottobase**, quindi **Crea sottobase**.



3. Selezionare il colore della sottobase dall'elenco e fare clic su **OK**.

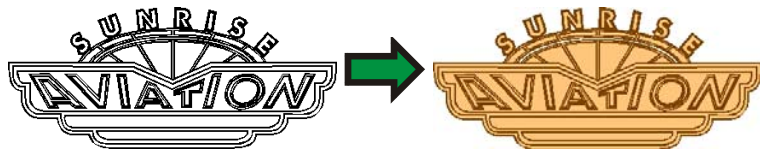
Ritrasformazione di una sottobase in oggetto vettoriale

Per ritrasformare una sottobase realizzata da un oggetto vettoriale di nuovo in un oggetto vettoriale:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nel menu **Azioni**, selezionare **Sottobase**, quindi **Rilascia sottobase**.

Utilizzo dell'effetto rifinitura

L'effetto Rifinitura definisce un rivestimento che copre un'area del lavoro e lo protegge da graffi e raggi ultravioletti. La rifinitura può essere applicata come rettangolo che ricopre un'intera area del lavoro o come forma che ne segue il contorno.



Un'area di rifinitura può essere prodotta solo su una periferica a trasferimento termico, oppure mediante la funzione Stampa come separazioni.

Creazione di una rifinitura rettangolare

Per creare una rifinitura rettangolare per uno o più oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Rifinitura**, quindi **Rifinitura rettangolo**.
3. Selezionare il colore spot per la rifinitura dall'elenco in DesignCentral.

Dopo aver creato l'area di rifinitura, quest'ultima e gli oggetti per la quale è stata creata diventano un unico oggetto composto.

Creazione di una rifinitura di forma

Per creare una rifinitura che segua i contorni di uno o più oggetti:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Rifinitura**, quindi **Rifinitura forma**.
3. Selezionare il colore spot per la rifinitura dall'elenco in DesignCentral.

Dopo aver creato l'area di rifinitura, quest'ultima e gli oggetti per la quale è stata creata diventano un unico oggetto composto.

Rimozione di una rifinitura

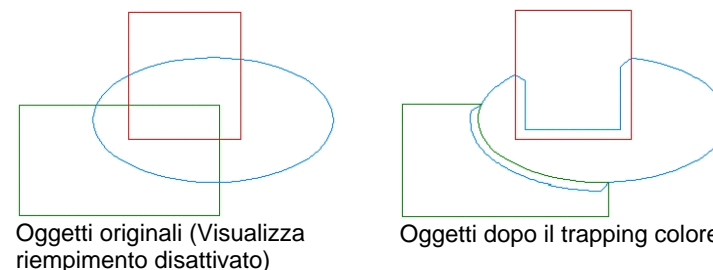
Per rimuovere un'area di rifinitura:

1. Selezionare l'oggetto composto contenente l'oggetto e la sua area di rifinitura.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Elimina rifinitura rettangolo** o **Elimina rifinitura forma**.

L'area di rifinitura viene rimossa e gli oggetti diventano nuovamente oggetti normali.

Uso del Trapping di colore

Il trapping colore o sormonto rimuove gran parte del materiale sovrapposto tra oggetti vicini. L'effetto lascia materiale di sormonto in quantità sufficiente a far sì che non esistano spazi vuoti tra gli oggetti anche se la registrazione è leggermente sfalsata.

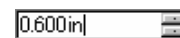


Applicare il sormonto colore agli oggetti

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Sormonto colore**.
3. Impostare i valori in DesignCentral.
4. Fare clic su **Applica**.

Modificare il sormonto colore in DesignCentral

Quando si applica il sormonto colore ad oggetti sovrapposti, si possono modificare i seguenti attributi in DesignCentral.

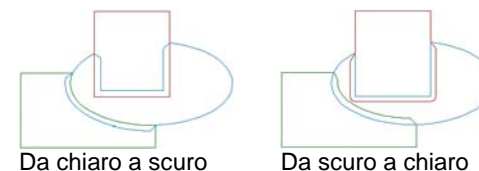


Distanza di sovrapposizione.

Da chiaro a scuro

Selezionare se il sormonto verrà eseguito dal colore chiaro a quello scuro o viceversa.

Da scuro a chiaro



Includi traccia

Quando si usa questa opzione, la sovrapposizione colori verrà applicata alle tracce degli oggetti.

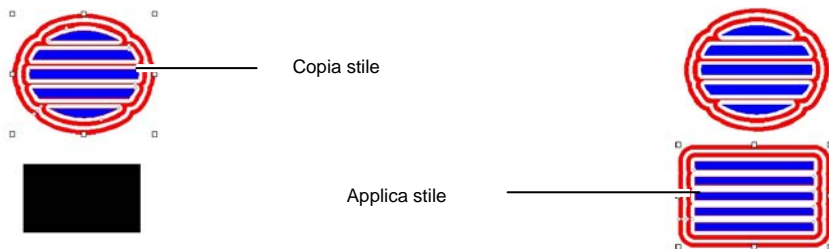
Uso degli stili

Gli Stili consentono di catturare ed applicare il riempimento, la traccia e gli effetti da un oggetto all'altro. Gli Stili possono essere salvati per usi futuri.

Copiare ed applicare gli stili

1. Selezionare l'oggetto con il riempimento o l'effetto desiderato.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stili grafici**, quindi fare clic su **Copia stile**.
3. Selezionare l'oggetto cui applicare il riempimento o l'effetto.
4. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stili grafici**, quindi fare clic su **Incolla stile**.

Il riempimento, la traccia e gli effetti del primo oggetto vengono applicati al secondo.



Salvare uno stile nell'Elenco stili

Si può selezionare quale proprietà dell'oggetto originale debba essere salvata in uno stile. Per esempio se si ha un oggetto verde con un'ombra, si può scegliere di salvare solo l'ombra come stile, oppure l'ombra ed il riempimento verde, o solo il riempimento verde.

Per salvare come stile le proprietà da un oggetto:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stili grafici**, quindi fare clic su **Salva stile**.

3. Inserire il nome del nuovo stile e selezionare le proprietà da salvare in questo stile.
4. Fare clic su **Salva**.

Applicare lo stile nell'Elenco stili

Per applicare uno stile dall'elenco degli stili:

1. Selezionare l'oggetto.
2. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stili grafici**, quindi fare clic su **Incolla stile**.
3. Selezionare uno stile dall'Elenco stili.
4. Fare clic su **Applica**.

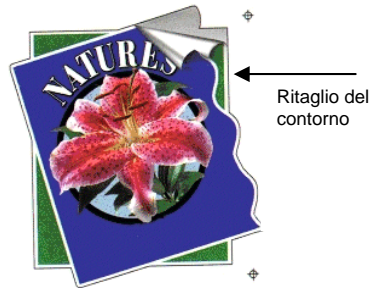
Modificare lo stile dall'Elenco stili

La Funzione di Modifica degli stili permette di modificare uno stile salvato rinominandolo, eseguendone la copia o eliminandolo.

Per rinominare o copiare uno stile:

1. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stile grafico**, quindi fare clic su **Modifica stile**
2. Selezionare lo stile dall'elenco, quindi fare clic **Copia** o **Rinomina**.
3. Inserire il nuovo nome dello stile.
4. Fare clic su **OK**.
5. Per eliminare uno stile:
6. Nel menu **Modifica**, scegliere **Stile grafico**, quindi fare clic su **Modifica stile**
7. Selezionare lo stile dall'elenco, quindi fare clic su **Elimina**.
8. Fare clic su **OK**.

Uso della funzione Taglio contorno



Taglio contorno è una funzione capace di creare una linea di demarcazione intorno agli oggetti, siano essi vettoriali o bitmap.

Ciò permette di produrre un'immagine con la stampante e ritagliare i contorni con una periferica di taglio. Se si dispone di uno strumento ibrido (stampante con funzionalità di taglio), si può stampare e tagliare usando la stessa macchina.

Perché il taglio contorno possa tracciare il contorno di un oggetto in un bitmap, selezionare Rendi trasparente per lo sfondo dell'immagine. Altrimenti, l'effetto potrà tracciare solamente il perimetro esterno del bitmap.

Per ulteriori informazioni circa come eseguire un lavoro di taglio di contorno vedere "Taglio di contorni".

Scontornare un oggetto

Per scontornare:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetto**, selezionare **Taglio contorno**.
3. Regolare i valori in DesignCentral oppure trascinare il punto di controllo sulla linea di **Taglio contorno**.
4. Fare clic su **Applica**.

Modifica di un taglio contorno con DesignCentral

In DesignCentral, si possono modificare i seguenti attributi della funzione di taglio contorno.



Seleziona il tipo desiderati tra Contorno, Rettangolo ed Ellisse.



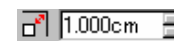
Modalità contorno



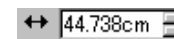
Modalità rettangolo



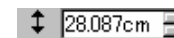
Modalità ellisse



È la distanza di scostamento tra l'oggetto e la linea di taglio. Il valore può anche essere negativo, consentendo di tracciare una linea di taglio contorno che passa all'interno del disegno e impedendo errori di allineamento durante il processo di stampa e taglio. Questa opzione è disponibile solo per la modalità Contorno.



Larghezza della forma di taglio contorno (ellisse o rettangolo).



Altezza della forma di taglio contorno (ellisse o rettangolo).

Proporzionale

Controllare questo valore affinché la linea di taglio venga ridimensionata proporzionalmente con il mutare dell'altezza o della larghezza. Questa opzione non è disponibile per la modalità Contorno.

Con fori

Quando si usa questa opzione, tutti i fori negli oggetti selezionati avranno una linea di taglio contorno tracciata all'interno. Questa opzione non è disponibile per la modalità Ellisse o Rettangolo.



Contorno con fori



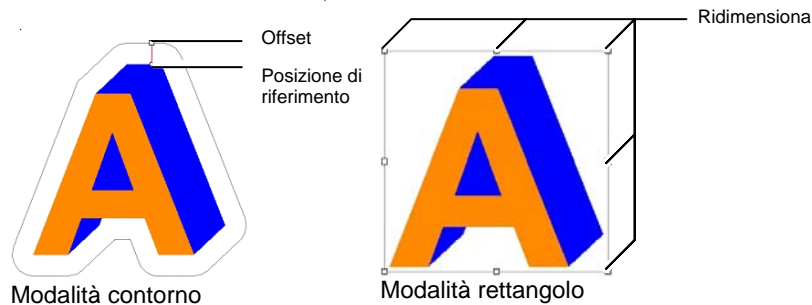
Contorno senza fori



Tipo terminazione, specificare il tipo di taglio contorno desiderato per gli angoli.

Modifica del taglio contorno mediante i punti di controllo

Quando si applica un profilo, viene mostrata una linea di riferimento completa di punti di controllo. Si possono modificare alcuni dei campi summenzionati trascinando i punti di controllo.



Tracciamento dei bitmap con l'effetto Taglio contorno

Perché il taglio contorno possa tracciare il contorno di un oggetto in un bitmap, selezionare Rendi trasparente per lo sfondo dell'immagine. Altrimenti, l'effetto potrà tracciare solamente il perimetro esterno del bitmap.



Sfondo opaco



Sfondo trasparente

Trasformazione di un oggetto in una linea di taglio

Se si necessita di una linea di taglio con una forma speciale, è possibile creare un oggetto vettoriale e trasformarlo in una linea di taglio.



Forma a ventaglio trasformata in linea di taglio

Per trasformare un oggetto vettoriale in una linea di taglio:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Taglio contorno**, quindi fare clic su **Realizza taglio contorno**.

Il colore della linea esterna dell'oggetto cambierà in grigio chiaro, indicando che si è trasformato in una linea di taglio. Anche dopo essere stato trasformato in una linea di taglio, l'oggetto manterrà i suoi attributi originari.

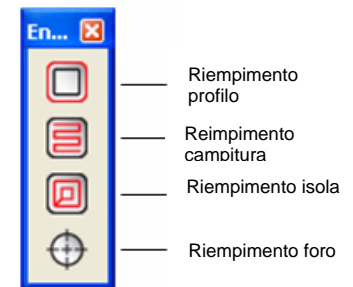
Per trasformare la linea di taglio di nuovo in un oggetto vettoriale:

1. Selezionare la linea di taglio.
2. Nel menu **Azioni**, scegliere **Taglio contorno**, quindi fare clic su **Rilascia taglio contorno**.

Uso di Riempimento incisione

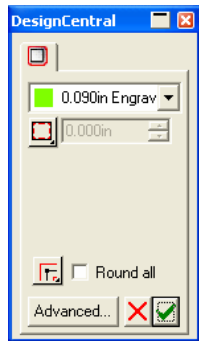
Per inviare il lavoro a una periferica di taglio occorre applicare Riempimento incisione.

Per accedere a Riempimento incisione, selezionare **Incisione** nel menu **Effetti**. È inoltre possibile utilizzare la barra degli strumenti Incisione situata sulla parte superiore dello schermo.

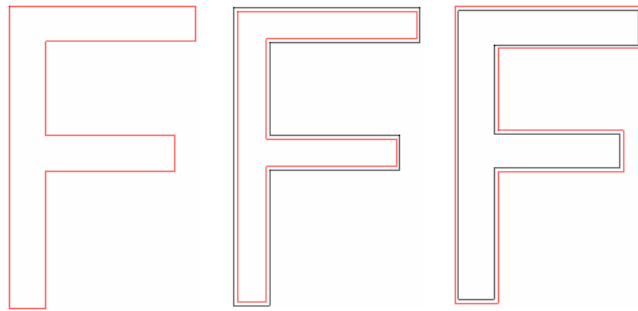


Per i dettagli sulla modifica dei tracciati di riempimento, vedere "DesignCentral quando è selezionato un tracciato di incisione" a pagina 105.

Applicazione Riempimento profilo



DesignCentral – Scheda Profilo



Riempimento profilo, in linea

Riempimento profilo, rientro

Riempimento profilo, scostamento

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetti**, selezionare **Incisione**, quindi **Riempimento profilo**.
3. In DesignCentral, regolare i parametri seguenti:



Seleziona uno strumento dalla libreria

Selezionare **Modifica** nel menu per creare un nuovo strumento o modificarne uno esistente. Vedere "Libreria strumenti" a pagina 150 per ulteriori informazioni.



Lo stile di tracciato in linea crea un tracciato di strumento che segue direttamente il tracciato esistente.

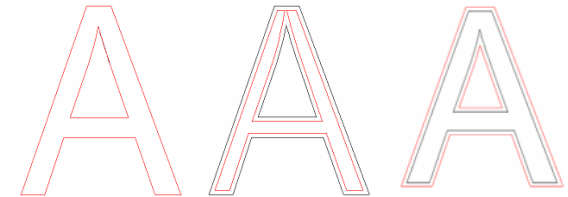
Per i caratteri traccia utilizzare lo stile di tracciato In linea.



Lo stile di tracciato con rientro crea un tracciato di strumento che viene inserito all'interno del tracciato esistente.



Lo stile di tracciato con scostamento crea un tracciato di strumento che viene inserito all'esterno del tracciato esistente.



In linea, riempimento profilo

Rientro, riempimento profilo

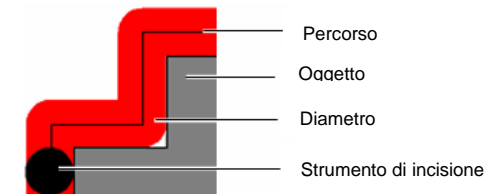
Scostamento, riempimento profilo



Determina la distanza tra il tracciato esistente e quello di strumento.



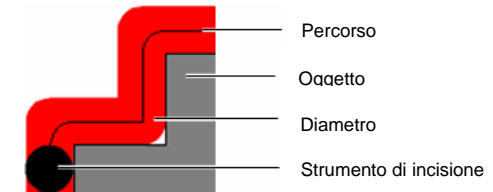
Per gli angoli vivi, il tracciato di strumento segue l'angolo dell'oggetto.



Angoli vivi



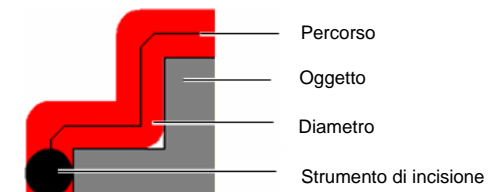
Per gli angoli arrotondati, il tracciato di strumento curva intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli arrotondati



Per gli angoli tagliati, il tracciato di strumento si smussa intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli tagliati

Arrotonda tutto

Il tracciato di strumento arrotonda gli angoli dell'oggetto in modo da poter congiungere gli oggetti.

Tutti gli angoli verranno arrotondati per tutti gli stili di tracciato.



Arrotonda tutto, in linea

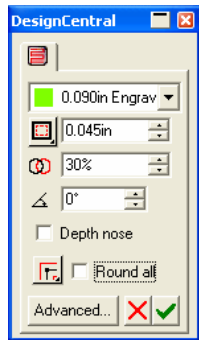
Arrotonda tutto, rientro

Arrotonda tutto, scostamento

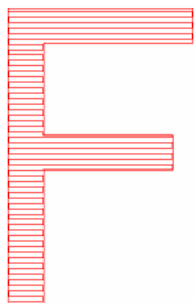
4. Fare clic su **Applica**. ✓

Applicazione di Riempimento campitura

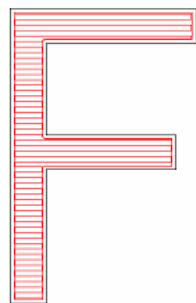
Riempimento campitura, il metodo più veloce per riempire un oggetto, utilizza una trama a zig-zag per incidere la superficie. Questo riempimento viene generalmente utilizzato per incidere aree di grandi dimensioni.



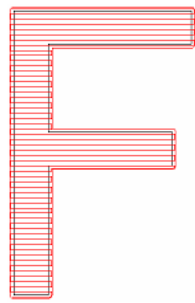
DesignCentral – Scheda Campitura



Riempimento campitura, in linea



Riempimento campitura, rientro



Riempimento campitura, scostamento

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetti**, selezionare **Incisione**, quindi **Riempimento campitura**.
3. In DesignCentral, regolare i parametri seguenti:



Seleziona uno strumento dalla libreria

Selezionare **Modifica** nel menu per creare un nuovo strumento o modificarne uno esistente. Vedere "Libreria strumenti" a pagina 150 per ulteriori informazioni.



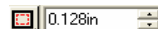
Lo stile di tracciato in linea crea un tracciato di strumento che segue direttamente il tracciato esistente.



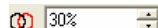
Lo stile di tracciato con rientro crea un tracciato di strumento che viene inserito all'interno del tracciato esistente.



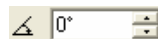
Lo stile di tracciato con scostamento crea un tracciato di strumento che viene inserito all'esterno del tracciato esistente.



Determina la distanza tra il tracciato esistente e quello di strumento.



Entità della sovrapposizione di un tracciato di strumento e dell'oggetto immediatamente prossimo.



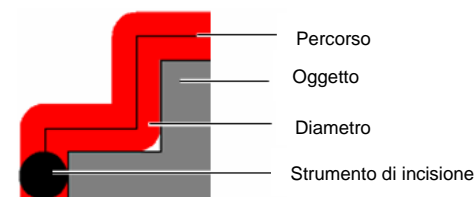
Determina l'angolo della trama di campitura.

Punta

Impedisce allo strumento di sollevarsi durante l'incisione, azione che potrebbe causare un'incisione troppo profonda della punta spinta dalla molla.



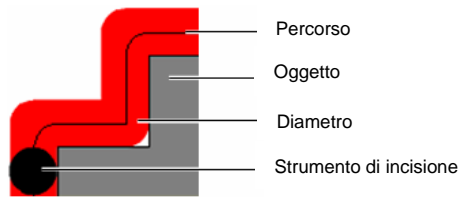
Per gli angoli vivi, il tracciato di strumento segue l'angolo dell'oggetto.



Angoli vivi

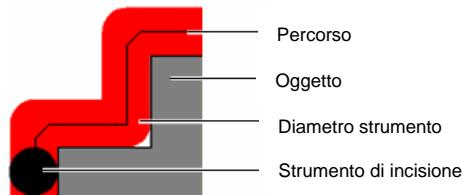


Per gli angoli arrotondati, il tracciato di strumento curva intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli arrotondati

Per gli angoli tagliati, il tracciato di strumento si smussa intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli tagliati

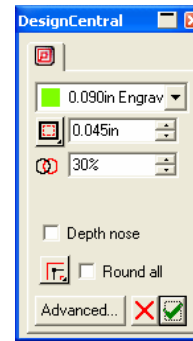
Il tracciato di strumento arrotonda gli angoli dell'oggetto in modo da poter congiungere gli oggetti. Per Rientro e Scostamento, verranno arrotondati tutti gli angoli. Per In linea, verranno arrotondati gli angoli interni.

Arrotonda tutto

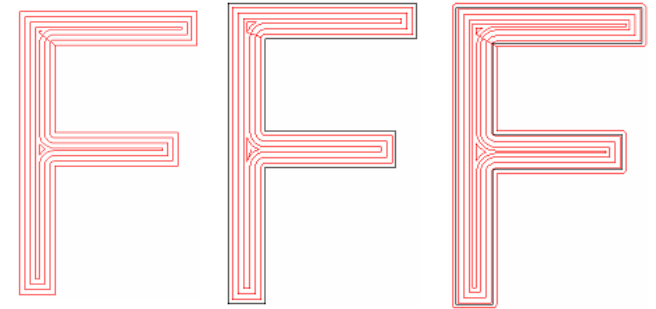
4. Fare clic su **Applica**. ✓

Applicazione Riempimento isola

Riempimento isola, il metodo più pulito per riempire un oggetto, utilizza una trama a contorno continuo che riempie la superficie.



DesignCentral – Scheda Isola



Riempimento Isola, in linea

Riempimento isola, rientro

Riempimento isola, scostamento

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetti**, selezionare **Incisione**, quindi **Riempimento isola**. 📏
3. In DesignCentral, regolare i parametri seguenti:



Seleziona uno strumento dalla libreria

📄 Selezionare **Modifica** nel menu per creare un nuovo strumento o modificarne uno esistente. Vedere "Libreria strumenti" a pagina 150 per ulteriori informazioni.



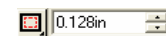
Lo stile di tracciato in linea crea un tracciato di strumento che segue direttamente il tracciato esistente.



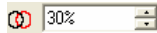
Lo stile di tracciato con rientro crea un tracciato di strumento che viene inserito all'interno del tracciato esistente.



Lo stile di tracciato con scostamento crea un tracciato di strumento che viene inserito all'esterno del tracciato esistente.



Determina la distanza tra il tracciato esistente e quello di strumento.



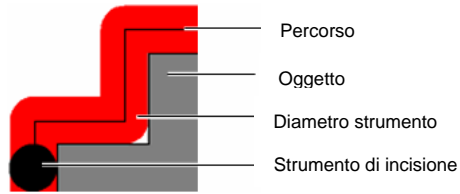
Entità della sovrapposizione di un tracciato di strumento e dell'oggetto immediatamente prossimo.

Punta

Impedisce allo strumento di sollevarsi durante l'incisione, azione che potrebbe causare un'incisione troppo profonda della punta spinta dalla molla.



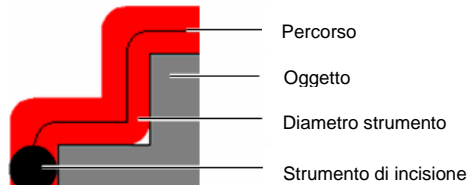
Per gli angoli vivi, il tracciato di strumento segue l'angolo dell'oggetto.



Angoli vivi



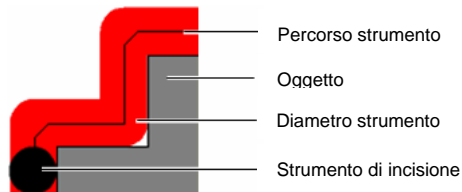
Per gli angoli arrotondati, il tracciato di strumento curva intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli arrotondati



Per gli angoli tagliati, il tracciato di strumento si smussa intorno all'angolo dell'oggetto.



Angoli tagliati

Arrotonda tutto

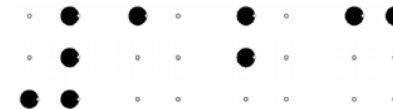
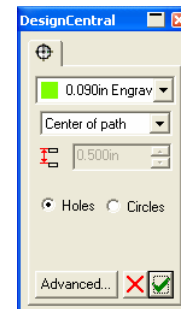
Il tracciato di strumento arrotonda gli angoli dell'oggetto in modo da poter congiungere gli oggetti.

Per Rientro e Scostamento, verranno arrotondati tutti gli angoli. Per In linea, verranno arrotondati gli angoli interni.

4. Fare clic su **Applica**. ✓

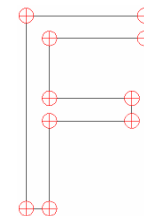
Applicazione Riempimento foro

Riempimento foro è utilizzato per creare praticare fori o ritagliare cerchi in un punto specificato del tracciato.

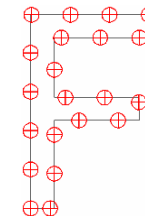


DesignCentral – Scheda Foro

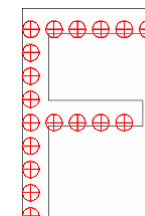
Riempimento foro, centro del tracciato



Riempimento foro, punti tracciato



Riempimento foro, lungo il tracciato



Riempimento foro, tracciato riempimento

1. Selezionare gli oggetti.
2. Nel menu **Effetti**, selezionare **Incisione**, quindi **Riempimento foro**.
3. In DesignCentral, regolare i parametri seguenti:

0.090in Engrav

Seleziona uno strumento dalla libreria

Selezionare **Modifica** nel menu per creare un nuovo strumento o modificarne uno esistente. Vedere "Libreria strumenti" a pagina 150 per ulteriori informazioni.

Centro del tracciato

Pratica un foro al centro dell'oggetto. Questo stile viene generalmente utilizzato per la conversione di punti Braille in punti foro.

Punti tracciato

Pratica fori su punti esistenti del tracciato.

Lungo il tracciato

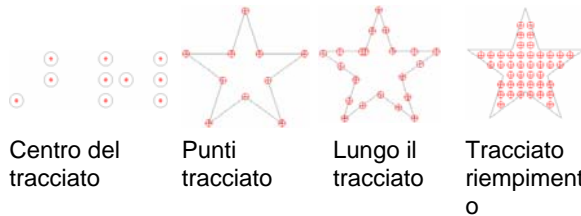
Pratica fori lungo il tracciato esistente a una distanza specificata.

Tracciato riempimento

Riempie gli oggetti con una matrice di fori a una distanza specificata.

0.700in

Determina la distanza tra i fori.



Centro del tracciato

Punti tracciato

Lungo il tracciato

Tracciato riempimento

Fori

Crea un foro.

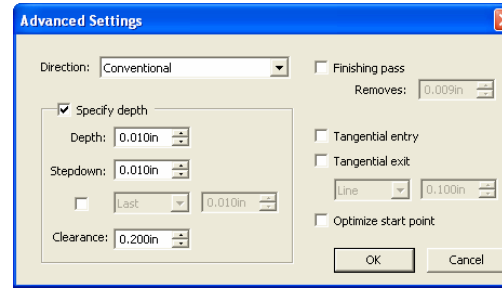
Cerchi

Crea un cerchio.

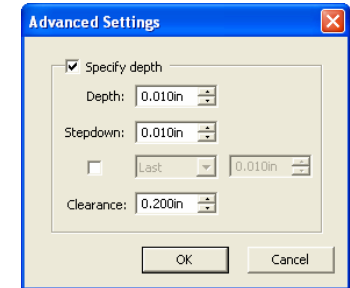
4. Fare clic su **Applica**. ✓

Impostazioni avanzate di Riempimento incisione

Le impostazioni avanzate consentono di impostare i parametri della periferica di taglio. Il riempimento incisione condivide le stesse impostazioni avanzate.



Impostazioni avanzate per riempimento profilo, isola e foro



Impostazioni avanzate per riempimento foro

1. Nella scheda Riempimento incisione in DesignCentral, fare clic su **Avanzate**.
2. Impostare i parametri seguenti:

Direzione

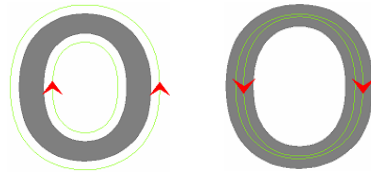
Seleziona la direzione nella quale viene inciso un tracciato. Scegliendo la direzione appropriata si otterranno i bordi più lisci. Vedere "Visualizzazione del riempimento oggetti" a pagina 12 per ulteriori informazioni.

Tradizionale

La direzione tradizionale incide tracciati di strumento con rientro e scostamento in modo tale che le parti abbiano bordi lisci.

I fori interni al testo o gli oggetti verranno tagliati nella direzione opposta del tracciato esterno.

- La direzione tradizionale con stile di tracciato con scostamento incide in senso antiorario per i tracciati di strumento esterni e in senso orario per i tracciati di strumento interni.
- La direzione tradizionale con stile di tracciato con rientro incide in senso antiorario per i tracciati interni e in senso orario per i tracciati esterni.

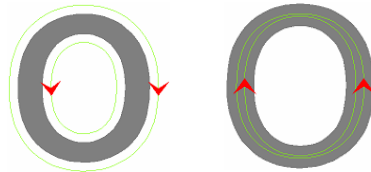


Scostamento tradizionale

Rientro tradizionale

Salita

La direzione in salita incide nel modo opposto alla direzione tradizionale e viene utilizzata generalmente per materiali quali legno a grosse venature e alluminio.

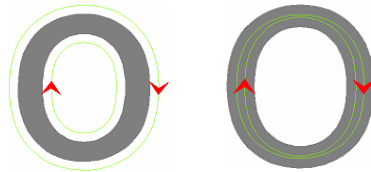


Scostamento salita

Rientro salita

In senso orario

La direzione in senso orario incide in senso orario tutti i tracciati.

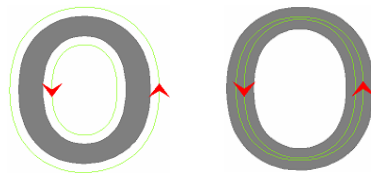


Scostamento in senso orario

Rientro in senso orario

Antiorario

La direzione in senso antiorario incide in senso antiorario tutti i tracciati.



Scostamento in senso antiorario

Rientro in senso antiorario

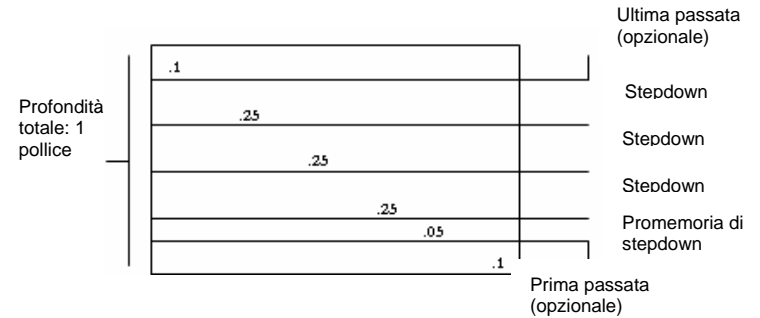
Specifica intensità

Selezionare l'opzione per immettere i valori che prevarranno sulle impostazioni della periferica di taglio.

Intensità Specifica l'intensità totale con cui lo strumento incide.

Stepdown Specifica l'intensità di incisione dello strumento ad ogni passaggio per assicurare che lo strumento non rimuova troppo materiale.

Primo, ultimo o entrambi Imposta i valori di Stepdown supplementari per il primo, l'ultimo o entrambi i passaggi. È possibile specificare l'intensità desiderata di incisione dello strumento per ciascun passaggio.



Gioco Imposta la quantità di spazio per il quale lo strumento si solleva tra i tracciati.

Passaggio di finitura Passaggio finale che rimuove una piccola quantità di materiale per lisciare i bordi del passaggio precedente.

Rimozioni Determina la quantità di materiale rimosso da Passaggio di finitura.

Ingresso e uscita tangenziali

Per Ingresso tangenziale, lo strumento inizierà all'esterno del tracciato di strumento e si sposterà verso il tracciato di strumento in una linea o arco. Ciò consente allo strumento di guadagnare velocità ed eseguire un'entrata pulita sul tracciato di strumento.



Ingresso tangenziale, linea

Per Uscita tangenziale, lo strumento finisce il lavoro e continua al di fuori del tracciato di strumento in una linea o arco. Ciò consente allo strumento di rallentare ed eseguire un'entrata pulita sul tracciato di strumento.



Uscita tangenziale, arco

Linea Una linea dritta di lunghezza specificata.

Arcuato Un arco di raggio specificato.

Ottimizza punto di partenza

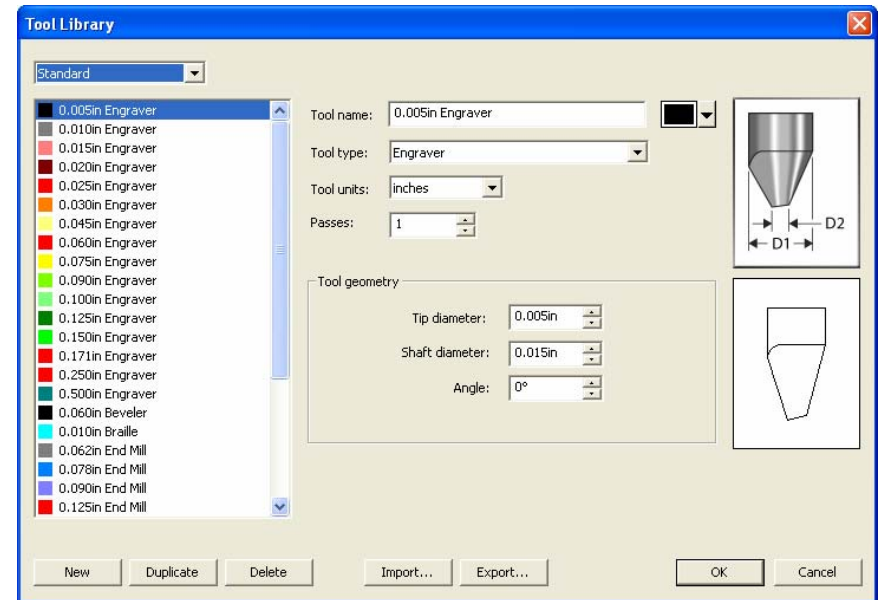
Sposta automaticamente il punto di partenza di ciascun tracciato per ridurre la distanza dal punto finale di un percorso al punto di partenza di quello successivo.

- Verranno creati ingressi e uscite tangenziali sul punto di partenza dell'oggetto. Disabilitare questa opzione per utilizzare il punto di partenza originale dell'oggetto.

3. Fare clic su **OK**.

Libreria strumenti

È possibile utilizzare la Libreria strumenti per modificare o creare uno strumento di incisione secondo le specifiche dell'utente.




1. Dal menu **Modifica**, selezionare **Libreria strumenti**:

2. Impostare i parametri seguenti:

Nuovo	Crea uno strumento dalla libreria
Duplica	Crea un duplicato di uno strumento selezionato dalla libreria.
Elimina	Elimina uno strumento dalla libreria
Importa	Apri le impostazioni di strumento salvate.
Esporta	Salva le impostazioni di strumento come file xml.

Modifica di uno strumento

1. Selezionare **Standard**, **Metrico** o **Tutti gli strumenti** per visualizzare una selezione degli strumenti di incisione.
2. Fare clic su uno strumento che si desidera modificare.
3. Impostare i parametri seguenti:

Nome strumento	Visualizza il nome dello strumento selezionato.
	Cambia il colore che rappresenta lo strumento selezionato.
Tipo strumento	Visualizza il tipo di strumento selezionato.
Unità strumento	Converte le unità di misura del diametro dello strumento in pollici o millimetri.
Passate	<p>Numero di passate eseguite dallo strumento lungo il tracciato.</p> <p>Il valore Passate imposta il numero di volte che lo strumento seguirà un tracciato prima di spostarsi sul tracciato successivo. Questo valore differisce da Stepdown, in quanto quest'ultimo imposta l'intensità di incisione dello strumento per ciascuna passata.</p>
Casella di gruppo Geometria strumento	<p>La casella di gruppo Geometria strumento descrive le misurazioni dello strumento. Il diagramma nell'angolo superiore destro mostra le misurazioni dei valori in Geometria strumento. Il diagramma a destra della casella di gruppo si sposta in modo dinamico mentre si immettono in valori in Geometria strumento.</p> <p>Diametro punta Visualizza la larghezza della punta dello strumento.</p> <p>Diametro stelo Visualizza la larghezza dello stelo dello strumento.</p> <p>Angolo Angolo del punto dello strumento.</p>

4. Fare clic su **OK**.

15. Uso di misure ed etichette


Il software consente di misurare, etichettare e dimensionare gli oggetti. Usando gli strumenti di misurazione, è possibile indicare le dimensioni orizzontali, verticali o diagonali del disegno o etichettare un oggetto.


Le linee e le etichette possono essere inviate a una stampante o ad una periferica di taglio. *Per ulteriori informazioni, vedere "Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Avanzate" a pagina 179 o "Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Avanzate" a pagina 170.*

Misura delle distanze

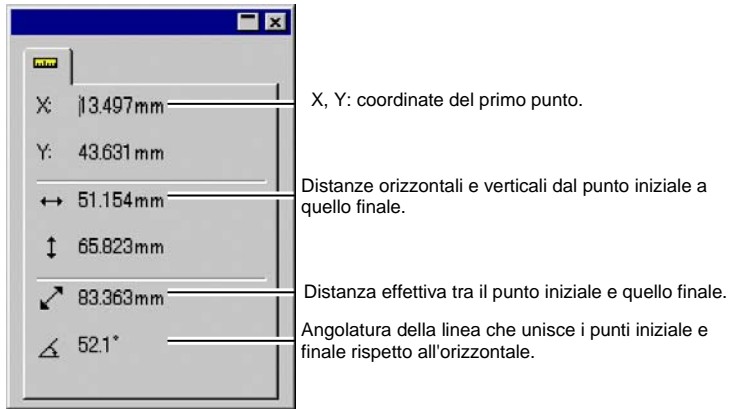
Usare lo strumento misura per conoscere la distanza tra due punti del disegno.

Per misurare la distanza tra due punti:

1. Selezionare lo Strumento **Misura**. 
2. Fare clic e trascinare il cursore.

 Basta fare clic per visualizzare la posizione di un punto nel disegno.

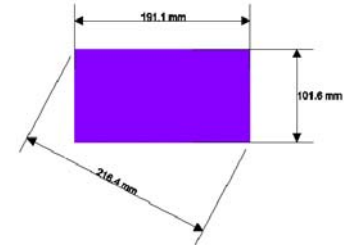
Una volta rilasciato il pulsante del mouse, Design Central visualizza le seguenti informazioni:



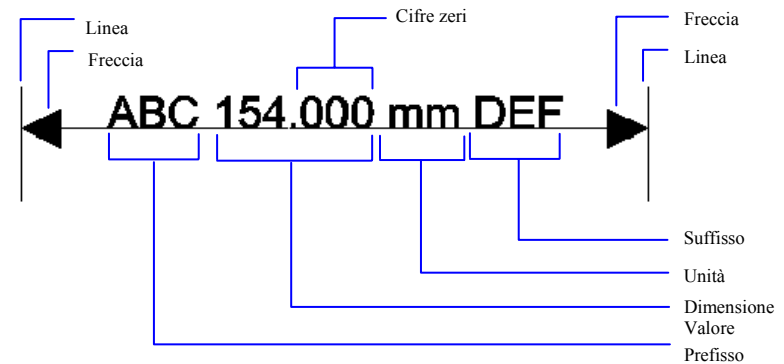
DesignCentral per le misurazioni

Creazione di linee dimensionali


Lo strumento Dimensioni consente di creare linee di dimensionali tra due punti del disegno. Le linee di dimensionali possono essere tracciate in orizzontale, verticale o diagonale.

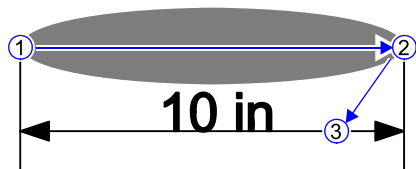


La funzione Calamita al punto si attiva automaticamente durante la creazione di un'etichetta dimensionale.



Per creare una linea dimensionale:

1. Selezionare lo strumento **Dimensione**. 
2. Fare clic sul punto in cui inizierà la linea dimensionale.
3. Fare clic sul punto finale della linea dimensionale oppure trascinare dal punto iniziale a quello finale. Nel muovere il cursore, una linea mostra la direzione del movimento.
4. Fare clic una terza volta per impostare la distanza tra la linea dimensionale e i punti iniziale e finale.



Durante la creazione di una linea dimensionale diagonale:

- Tenere premuto il tasto **MAIUSC** per vincolare l'angolo della linea ad aumentare per incrementi di 45°.
- Tenere premuto il tasto **CTRL** per vincolare le linee dimensionali perpendicolari rispetto all'oggetto.

Modifica della posizione del testo delle linee dimensionali

Il testo dimensionale può apparire sia all'interno della linea dimensionale, oppure in corrispondenza degli estremi a seconda che si sia fatto clic una terza volta sotto la linea dimensionale o lateralmente.

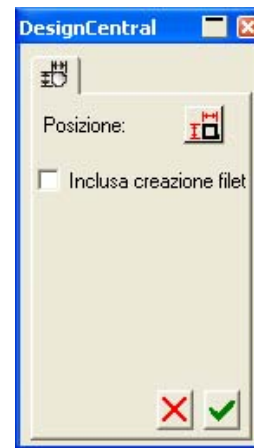


Per modificare la posizione del testo dimensionale, fare doppio clic sulla linea dimensionale e selezionare il cerchio accanto al testo. È ora possibile trascinare il testo fino alla posizione desiderata.







Dimensionamento automatico degli oggetti

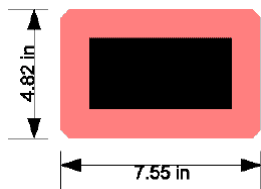
Lo strumento di Dimensione automatica consente di creare automaticamente linee dimensionali orizzontali e verticali attorno a un oggetto. Queste linee non sono collegate all'oggetto e non saranno aggiornate automaticamente se cambiano le dimensioni dell'oggetto.



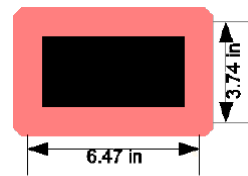
DesignCentral – scheda Dimensione automatica

1. Selezionare gli oggetti.
2. Selezionare lo strumento **Dimensione Automatica**.
3. Impostare i parametri seguenti:

-  Pone le dimensioni sul lato superiore e sinistro dell'oggetto.
-  Pone le dimensioni sul lato superiore e destro dell'oggetto.
-  Pone le dimensioni sul lato inferiore e sinistro dell'oggetto.
-  Pone le dimensioni sul lato inferiore e destro dell'oggetto.
- Includi spessore contorni** Selezionare per includere nelle dimensioni lo spessore contorni dell'oggetto.



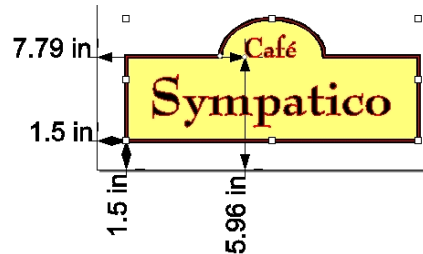
Lo spessore contorni è incluso




Lo spessore contorni non è incluso


Dimensione a pagina

Lo strumento Dimensione a pagina consente la creazione automatica di linee dimensionali orizzontali e verticali che misurano la posizione dell'oggetto rispetto all'angolo inferiore sinistro dell'area di disegno. Queste linee sono collegate all'oggetto e verranno aggiornate automaticamente se mutano le dimensioni dell'oggetto.



 Gli oggetti di testi si misurano dalla linea base del testo.

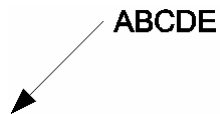
Per creare linee dimensionali a pagina:

1. Selezionare gli oggetti.
2. Selezionare lo strumento **Dimensione a pagina**. 

Creazione di etichette

Usare gli strumenti etichetta per disegnare una freccia con testo.

Le etichette sono di due tipi:



Etichetta a un segmento



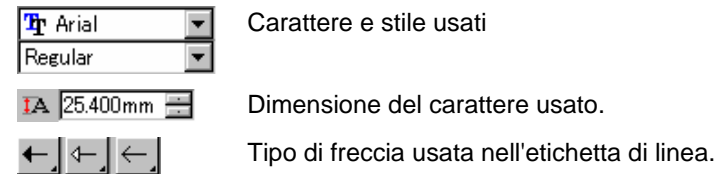
Etichetta a due segmenti

Per creare un'etichetta:

1. Selezionare lo strumento **etichetta**. 

2. Fare clic nel punto in cui inizierà la linea dell'etichetta.
3. Nel muovere il cursore, una linea mostrerà la direzione del movimento.
4. Se si crea un'etichetta a due segmenti, fare clic per definire il punto in cui finisce il primo segmento e inizia il secondo.
5. Fare clic nel punto in cui finisce l'etichetta.
6. Digitare il testo dell'etichetta in DesignCentral e premere il tasto **INVIO**.

Dopo avere creato l'etichetta si possono impostare i seguenti attributi in DesignCentral:



Avanzate Fare clic su questo tasto per accedere alle opzioni avanzate

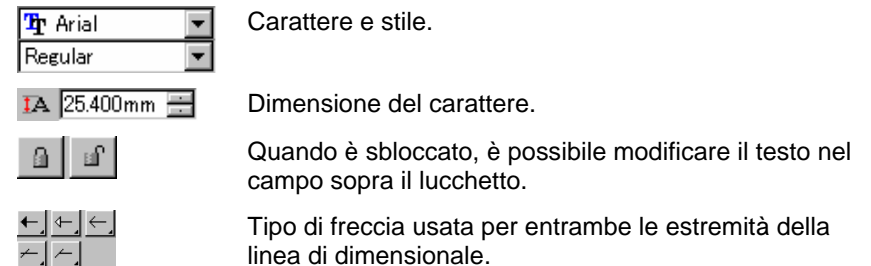
È possibile regolare le seguenti opzioni usando la finestra di dialogo Opzioni avanzate.

Testo margine Quando questa opzione è attiva, apparirà un riquadro intorno al testo dell'etichetta.



Modifica delle linee dimensionali

Dopo aver creato la linea dimensionale, si possono impostare i seguenti attributi in DesignCentral:

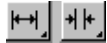


Carattere e stile.

Dimensione del carattere.

Quando è sbloccato, è possibile modificare il testo nel campo sopra il lucchetto.

Tipo di freccia usata per entrambe le estremità della linea di dimensionale.



Posizione della freccia. Le frecce possono trovarsi all'interno o all'esterno delle linee laterali.

Collegato

Se l'opzione è attiva, basterà ridimensionare l'oggetto perché il mutamento si rifletta automaticamente nel valore riportato sull'etichetta di testo.

Una volta scollegata questa opzione, non è possibile ricollegarla.

Avanzate

Fare clic su questo tasto per accedere alle opzioni avanzate

È possibile regolare le seguenti opzioni usando la finestra di dialogo Opzioni avanzate.

Prefisso

Questo testo verrà posizionato prima del valore dimensionale.

Suffisso

Questo testo verrà posizionato dopo il valore dimensionale.

Scala

Scala usata per indicare il valore dimensionale. Una scala del 50% mostrerà metà del valore reale.

Unità

Unità usata in cui si esprime il valore dimensionale.

Precisione

Numero di decimali del valore dimensionale.

Soppressione zeri

Quando questa opzione è disattivata, non verrà mostrato alcun decimale.

Soppressione unità

Quando questa opzione è attivata, non verrà mostrata alcuna unità di misura dopo il valore dimensionale.

Testo margine

Quando questa opzione è attiva, apparirà un riquadro intorno al testo dimensionale.



Il testo dimensionale può essere sopra, a contatto o sotto la linea dimensionale.



Fissa la posizione della dimensione sulla linea



Quando viene creata una dimensione diagonale, il testo dimensionale può essere allineato con la diagonale o rimanere in posizione orizzontale



Usando questi tasti, è possibile mostrare solo la linea laterale, nessuna linea laterale, nessuna freccia o mostrare tutto.



Dimensione freccia.

16. Configurazione del sistema per la stampa a colori

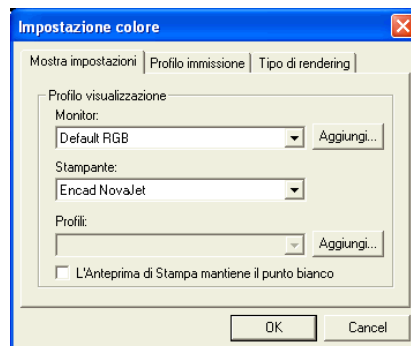
Prima di andare in stampa è indispensabile configurare il sistema. La finestra di dialogo Impostazioni colore fornisce le impostazioni predefinite che vengono applicate ai file importati nel programma e per simulare sul monitor il colore finale.

Per aprire la finestra di dialogo delle Impostazioni colore e configurare il software per la stampa a colori, selezionare **Impostazioni colore** nel menu **Modifica**.

Impostazione dei profili di immissione

La maggior parte dei file vengono calibrati per specifiche periferiche d'uscita. I file in formato RGB vengono solitamente calibrati per essere visualizzati in un determinato monitor, mentre i file CMYK sono configurati per una determinata stampante. I profili di immissione si usano per convertire questi file in uno spazio di colore neutro così da permettere al software di correggere, in un secondo momento, il colore per la periferica di uscita utilizzando i profili di uscita.

La scheda **Profilo immissione** nella finestra di dialogo Impostazione colori consente di impostare i profili di immissione utilizzati per importare i file. I profili di immissione dovrebbero corrispondere alle periferiche di uscita (monitor o stampante) utilizzate per creare i file.



Nella seguente finestra di dialogo, selezionare le seguenti impostazioni:

RGB Selezionare il profilo RGB che corrisponde alla sorgente delle immagini.

CMYK Selezionate il profilo CMYK che corrisponde alla sorgente delle immagini.

Scala di grigi Selezionare il profilo che corrisponde alla sorgente delle immagini nella scala dei grigi.

È possibile aggiungere ulteriori profili facendo clic sul tasto **Aggiungi**.

Impostazione dei profili per la visualizzazione

È possibile emulare il colore di uscita sul monitor del computer con la funzione chiamata **Soft Proofing**.

Per ottenere un'emulazione quanto più accurata, dovete impostare i profili appropriati nella scheda **Mostra impostazioni** della finestra di dialogo Impostazioni colore.

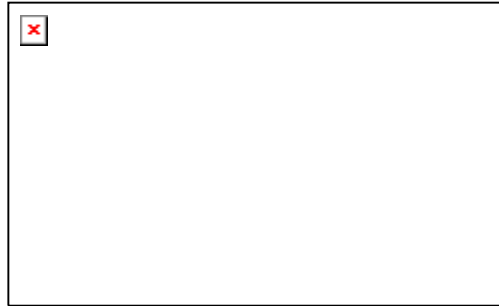


Monitor Selezionare il profilo corrispondente al monitor del computer

Stampante Selezionare la stampante da usare per stampare il disegno. Attivare l'opzione **Soft proof preserva il punto di bianco** per emulare il punto di bianco di riferimento della carta.

Selezione del tipo di rendering

Il Tipo di rendering specifica come uno spazio colore dal documento di immissione venga mappato nello spazio colore della periferica di uscita.



L'opzione Tipo di rendering può essere specificata per quattro tipi di oggetti che costituiscono i lavori:

- Bitmap** Il tipo di rendering da usare con immagini bitmap (immagini raster) contenute nel file del lavoro.
- Vettore** Il tipo di rendering da utilizzare con oggetti vettoriali, quali cerchi, poligoni, linee, archi e curve di Bezier contenuti nei file a base vettoriale, quali PostScript, DXF o Adobe Illustrator.
- Testo** Il tipo di rendering da usare con oggetti di testo contenuti nei file PostScript e in altri file a base vettoriale.
- Sfumatura** Il tipo di rendering da usare con oggetti sfumati a base vettoriale contenuti nei file PostScript e in altri tipi di file vettoriali. Il rendering delle sfumature create nei file bitmap verrà effettuato tramite il tipo di rendering **Bitmap**.

I tipi diversi di rendering possono essere specificati per gli oggetti CMYK contrariamente a tutti gli altri oggetti (RGB, scala di grigi, LAB, ecc.).

Le opzioni qui impostate sono usate solamente come impostazioni predefinite per la periferica d'uscita. Si possono specificare diversi tipi di rendering per ogni bitmap o colore del vostro disegno. Per maggiori dettagli, consultate la scheda Profilo a pagina 113 e la "Specifiche colore - scheda colore" a pagina 64.

Scegliere uno dei seguenti tipi di rendering:

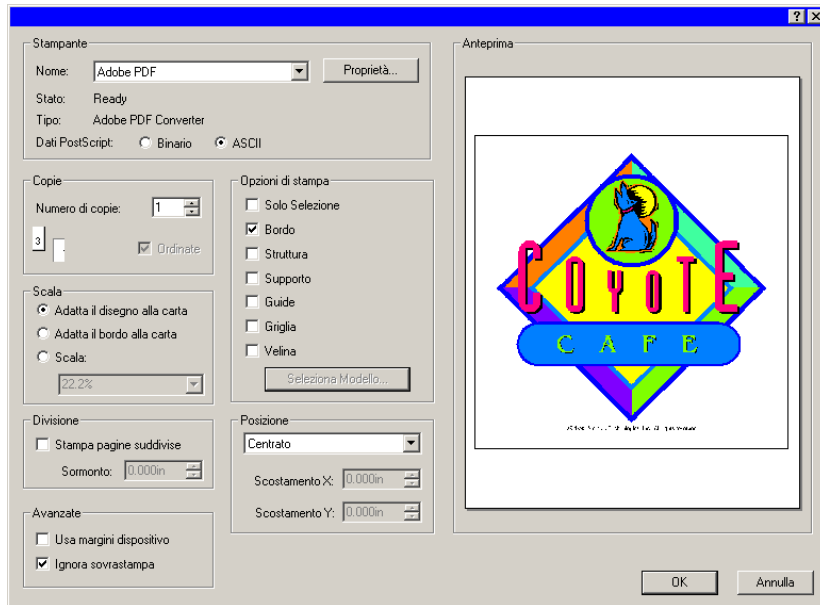
- Percettivo** È il tipo migliore per le immagini fotografiche. I colori esterni al gamma della periferica di uscita vengono tagliati o compressi per adattarsi allo spazio colore della periferica.
- Saturazione** Questo è il tipo di rendering più indicato per le immagini di grafica vettoriale in cui i colori vivi sono più importanti della reale corrispondenza dei colori. I colori esterni alla gamma della periferica di uscita vengono mappati in colori compresi entro i limiti di saturazione della gamma. I colori che rientrano nel gamma della periferica di uscita vengono spostati più vicino ai limiti di saturazione della gamma.
- Colorimetria relativa** Questo tipo di rendering è il più indicato per le immagini come i logotipi in cui il documento in uscita deve corrispondere all'immagine originale. I colori che non rientrano nel gamma della periferica di uscita vengono tagliati. Questo metodo può ridurre il numero totale dei colori disponibili. Il punto di bianco relativo colorimetrico è sempre zero.
- Colorimetria assoluta** Questo tipo è simile alla colorimetria relativa, ma ha un diverso valore del punto di bianco. La Colorimetria assoluta rappresenta i colori relativamente a un valore del punto di bianco fisso, stabilito a D50. Per esempio, il bianco del foglio A sarà simulato quando si stampa su un foglio B. Questo è il tipo migliore per le prove del colore.
- Colori Spot** Questo tipo di rendering è stato creato come integrazione al tipo Saturazione. Colori Spot mappa i colori in modo simile al tipo di rendering Saturazione, ma il tipo Colori Spot produce la maggior saturazione possibile e non dovrebbe essere usato con le immagini fotografiche.
- Nessuna correzione di colore** L'oggetto sarà stampato senza correzione del colore.

17. Stampa con una stampante desktop

Prima della stampa finale, è probabile che si voglia stampare per prova un campione con la propria stampante desktop.

Per stampare il documento con una stampante da scrivania:

1. Assicurarsi che tutti gli oggetti e i colori da stampare siano visibili nel documento.
2. Nel menu **File**, selezionare **Stampa**.



3. Selezionare la stampante desktop e impostare le opzioni appropriate.

Attivare **Selezione** per stampare solo gli oggetti selezionati.

4. Fare clic su **OK** (Windows) o su **Stampa** (Macintosh).

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Stampante Selezionare le seguenti proprietà relative alla stampante:

Nome Selezionare il nome della coda di stampa su cui stampare.

Proprietà Fare clic per impostare le proprietà relative alla stampante. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione della stampante in dotazione.

Dati PostScript Selezionare **Binario** o **ASCII**. Quando si seleziona **Binario**, i dati vengono compressi usando una codifica binaria e poi trasmessi alla stampante.

Copie Impostare il **Numero di copie** da stampare.

Ordinate Se questa opzione è attivata, tutte le pagine di una copia a più pagine verranno stampate nell'ordine specificato prima di passare alla copia successiva. Per esempio, tre copie di un lavoro di stampa di tre pagine verranno stampate nella sequenza 1,2,3,1,2,3,1,2,3.

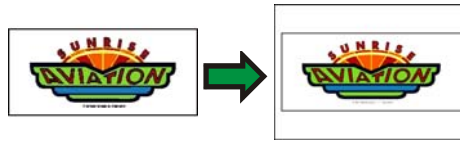
Se questa opzione è disattivata, il numero di copie specificato di ogni pagina verrà stampato prima di passare alla pagina successiva, quindi tre copie di un lavoro di stampa di tre pagine verranno stampate nella sequenza 1,1,1,2,2,2,3,3,3.

Scala Selezionare una delle opzioni seguenti:

Adatta il disegno alla carta Ridimensiona il documento in uscita per adattare il disegno alle dimensioni del foglio.



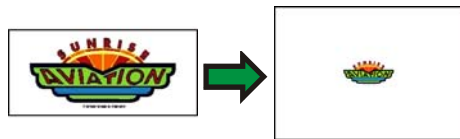
Adatta il bordo alla carta Ridimensiona il documento in uscita affinché l'intera area di disegno si adatti al foglio.



Scala

Inserire la scala in percentuale per ridimensionare il documento in uscita. L'opzione **Pannello** consente di segmentare in immagini più piccole le immagini più grandi delle dimensioni del foglio gestibili dalla stampante.

Se si desidera stampare una scala di 1 pollice = 1 piede, inserire in questo campo "1:12".



Posizione

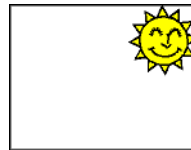
Selezionare una delle posizioni seguenti:



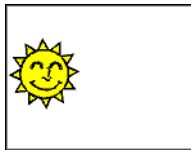
Alto a sinistra



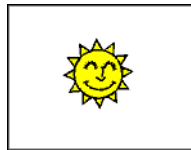
Alto in centro



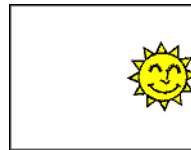
Alto a destra



Centro sinistra



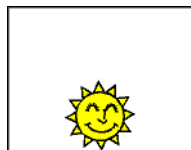
Punto mediano destro



Centro destra



In basso a sinistra



In basso al centro



In basso a destra

Personalizzato

Per posizionare il disegno in modo preciso, specificare i seguenti scostamenti:

Scostamento X

La distanza dal bordo destro del disegno al bordo destro dell'area stampabile della pagina.

Scostamento Y

La distanza dal bordo inferiore del disegno al bordo inferiore dell'area stampabile della pagina.

Opzioni di stampa

Selezionare queste caselle per attivare le seguenti opzioni:

Selezione

Verrà stampata solo la parte selezionata del lavoro.

Bordo

Il bordo dell'area del disegno viene stampato.

Struttura

Gli oggetti vettoriali vengono stampati senza riempimento.

Supporto

Stampa il colore di sfondo, se presente, insieme al disegno.

Guide

Stampa le guide insieme al disegno.

Griglia

Stampa la griglia insieme al disegno.

Modello

Applicare un modello di layout alla stampa.

Divisione

Le opzioni di Divisione permettono di dividere la stampa in tessere e impostare la sovrapposizione delle stesse.

Stampa pagine suddivise

Selezionare questa casella per stampare le pagine suddivise in tessere.

Sormonto

Imposta il margine di sovrapposizione delle sezioni suddivise.



Disegno originale




Documento in uscita suddiviso

Avanzate Selezionare queste caselle per attivare le seguenti opzioni avanzate:

Usa margini periferica di stampa Vengono usate le informazioni sui margini impostate nel driver della stampante.

Ignora sovrastampa Selezionare questa opzione per ignorare qualsiasi sovrastampa impostata in fase di disegno. Ciò è utile per risparmiare tempo e supporto necessari per la sovrastampa.

 Se si seleziona **Ignora sovrastampa**, l'output cambierà automaticamente in modo da evitare le caratteristiche che dipendono dalla sovrastampa. Ad esempio, un output impostato per l'uso della sovrapposizione dei colori sarà prodotto senza sovrapposizione.

18. Collegamento a Production Manager o PhotoPRINT Server

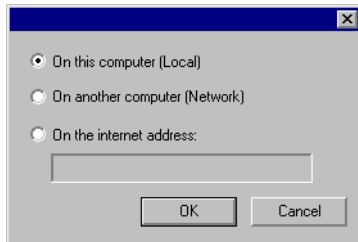
Il software di editoria grafica è in grado di inviare l'output a Production Manager o PhotoPRINT Server.

È possibile collegarsi solo a copie di Production Manager aventi la stessa versione del software di editoria grafica. Se si tenta di collegarsi a una versione obsoleta di Production Manager, verrà visualizzato un messaggio di errore.

Collegamento a Production Manager

Se si apre la finestra di dialogo Taglia/Plotta o la finestra di dialogo Rasterizza e stampa e Production Manager è già in esecuzione, il software di editoria grafica si collegherà automaticamente a Production Manager sul computer.

Se Production Manager non è ancora in esecuzione sul computer quando viene aperta la finestra di dialogo Taglia/Plotta o Rasterizza e stampa, verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:





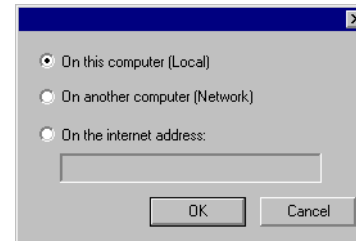
Questa finestra di dialogo consente di:

- Collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione sul computer, attivando Production Manager se questo non è già stato avviato.
- Collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione su un altro computer della rete locale.
- Collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione su un computer remoto specificandone l'indirizzo TCP/IP.

Collegamento a Production Manager sullo stesso computer

Per collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione sullo stesso computer del software di editoria grafica:

1. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.
2. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. ( o )





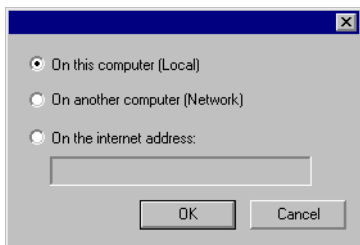
3. Selezionare Su questo computer (Locale).
4. Fare clic su **OK**.

Se la copia locale di Production Manager non è in esecuzione, verrà avviata automaticamente.

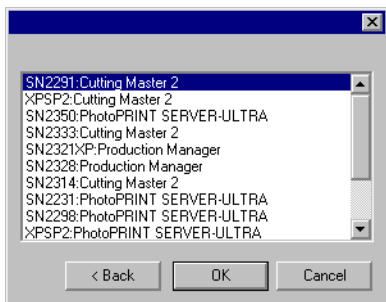
Collegamento a Production Manager su un altro computer della rete locale

Per collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione su un altro computer della rete locale:

1. Verificare che sul computer non siano in esecuzione Production Manager né PhotoPRINT Server.
2. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.
3. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. ( or )
4. Se la finestra di dialogo Seleziona un Production Manager non compare, scegliere **Altro** dall'elenco nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.



5. Selezionare Su di un altro computer (Rete).
6. Fare clic su **OK**.



7. Selezionare il programma a cui collegarsi.
8. Fare clic su **OK**.

Una volta effettuata la connessione a Production Manager, il programma completerà automaticamente l'elenco con le impostazioni disponibili.

Collegamento a Production Manager a un indirizzo Internet

Per collegarsi a una copia di Production Manager in esecuzione su un computer remoto a un indirizzo TCP/IP specifico:

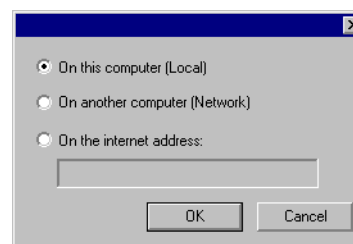
1. Verificare che sul computer non siano in esecuzione Production Manager né PhotoPRINT Server.
2. Identificare l'indirizzo TCP/IP del computer remoto.
 - a. Per stabilire l'indirizzo TCP/IP di un computer Windows, nella riga di comandi digitare **IPCONFIG** e premere **Invio**.

Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
 IP Address : 10.1.1.134
 Subnet Mask : 255.255.255.0
 Default Gateway : 10.1.1.2

3. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.
4. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. (or)
5. Se la finestra di dialogo Seleziona un Production Manager non compare, scegliere **Altro** dall'elenco nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.



6. Selezionare **Sull'indirizzo Internet**.
7. Immettere l'indirizzo TCP/IP del computer remoto.
8. Fare clic su **OK**.

Una volta effettuata la connessione a Production Manager, il programma completerà automaticamente l'elenco con le impostazioni disponibili.

Collegamento a PhotoPRINT Server

Il software di editoria grafica è in grado di inviare i disegni a PhotoPRINT Server. A tal fine è necessario collegarsi a PhotoPRINT Server anziché a Production Manager.



Come nel caso di Production Manager, è possibile collegarsi a una copia di PhotoPRINT Server in esecuzione sullo stesso computer, su un altro computer della rete locale o su un computer remoto accedendovi tramite TCP/IP.

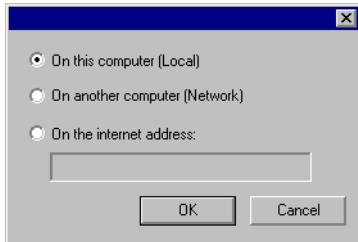
Collegamento a PhotoPRINT sullo stesso computer

Se PhotoPRINT Server è in esecuzione sul computer e Production Manager non è in esecuzione, il software si collegherà automaticamente a PhotoPRINT Server.

Se entrambi i programmi sono in esecuzione, il software si collegherà innanzitutto a Production Manager.

Per collegarsi a una copia di PhotoPRINT Server in esecuzione sullo stesso computer del software di editoria grafica:

1. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.
2. Accertarsi che Production Manager non sia in esecuzione.
3. Avviare PhotoPRINT Server.
4. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. ( or )





5. Selezionare Su questo computer (Locale).
6. Fare clic su **OK**.

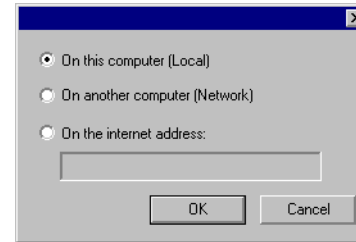
Una volta effettuata la connessione a PhotoPRINT Server, il programma completerà automaticamente l'elenco con le impostazioni disponibili.

Collegamento a PhotoPRINT Server su un altro computer della rete locale

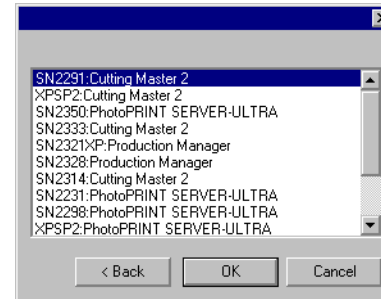
Per collegarsi a una copia di PhotoPRINT Server in esecuzione su un altro computer della rete locale:

1. Verificare che sul computer non siano in esecuzione Production Manager né PhotoPRINT Server.
2. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.

3. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. ( or )
4. Se la finestra di dialogo Seleziona un Production Manager non compare, scegliere **Altro** dall'elenco nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.



5. Selezionare Su di un altro computer (Rete).
6. Fare clic su **OK**.



7. Selezionare la copia di PhotoPRINT Server a cui collegarsi.
8. Fare clic su **OK**.


Una volta effettuata la connessione a PhotoPRINT Server, il programma completerà automaticamente l'elenco con le impostazioni disponibili.

Collegamento a PhotoPRINT Server a un indirizzo Internet

Per collegarsi a una copia di PhotoPRINT Server in esecuzione su un computer remoto a un indirizzo TCP/IP specifico:

1. Verificare che sul computer non siano in esecuzione Production Manager né PhotoPRINT Server.

2. Accertarsi che Production Manager non sia in esecuzione sul computer remoto.

 Se Production Manager è invece in esecuzione, il software si collegherà a quella copia di Production Manager e non a PhotoPRINT Server.



3. Identificare l'indirizzo TCP/IP del computer remoto.

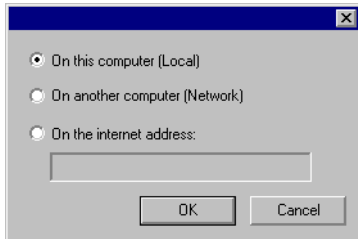
- a. Per stabilire l'indirizzo TCP/IP di un computer Windows, nella riga di comandi digitare **IPCONFIG** e premere **Invio**.

Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address : 10.1.1.134
Subnet Mask : 255.255.255.0
Default Gateway : 10.1.1.2

4. Creare il disegno nel programma di editoria grafica.
5. Fare clic sul pulsante **Taglia/Plotta** o **Rasterizza e stampa** nella barra degli strumenti. ( or )
6. Se la finestra di dialogo Seleziona un Production Manager non compare, scegliere **Altro** dall'elenco nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.




7. Selezionare **Sull'indirizzo Internet**.
8. Immettere l'indirizzo TCP/IP del computer remoto.
9. Fare clic su **OK**.

Una volta effettuata la connessione a PhotoPRINT Server, il programma completerà automaticamente l'elenco con le impostazioni disponibili.

Uso di una chiave hardware su una LAN

È possibile utilizzare il software di editoria grafica su un computer e Production Manager su un computer diverso utilizzando una singola chiave hardware. Il computer su cui è installato Production Manager e quello che supporta il programma di disegno devono essere collegati in rete con il protocollo TCP/IP correttamente installato e funzionante.

 Non è possibile utilizzare contemporaneamente più di un'istanza del software impiegando la stessa chiave hardware.

Per usare il software con una chiave hardware installata su un computer diverso:

1. Installare il software di disegno nella stazione di disegno.
2. Installare il programma di produzione sulla stazione di produzione.
3. Collegare la chiave hardware alla stazione di disegno o alla stazione di produzione.
4. Avviare il software di editoria grafica o il software di produzione. Il software funzionerà fino a quando la chiave rimarrà collegata a una delle stazioni.
5. Collegarsi all'istanza di Production Manager in esecuzione sulla stazione di produzione. Per ulteriori informazioni v. "Collegamento a Production Manager su un altro computer della rete locale" a pagina 161.

19. Taglio del disegno

Prima di tagliare un qualsiasi disegno, assicuratevi di aver stabilito una connessione tra il software di disegno e il Production Manager e di aver creato un'impostazione per il dispositivo d'uscita come indicato nel manuale utente di Production Manager.

Attenersi alla procedura descritta nei punti seguenti per inviare il documento alla periferica di taglio:

1. Nel menu **File**, selezionare **Taglia/Plotta**.

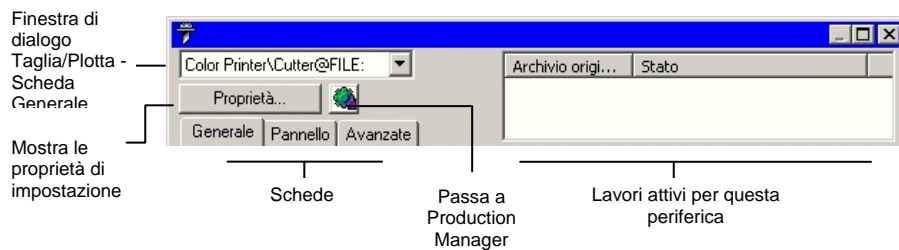
Il taglio si applica solamente agli oggetti selezionati. Per tagliare tutti gli oggetti di un documento, fare clic sul pulsante **Solo selezione**.

2. Regolare le impostazioni disponibili nella finestra di dialogo e fare clic su **Invia**.

Impostazioni della finestra di dialogo Taglia/Plotta

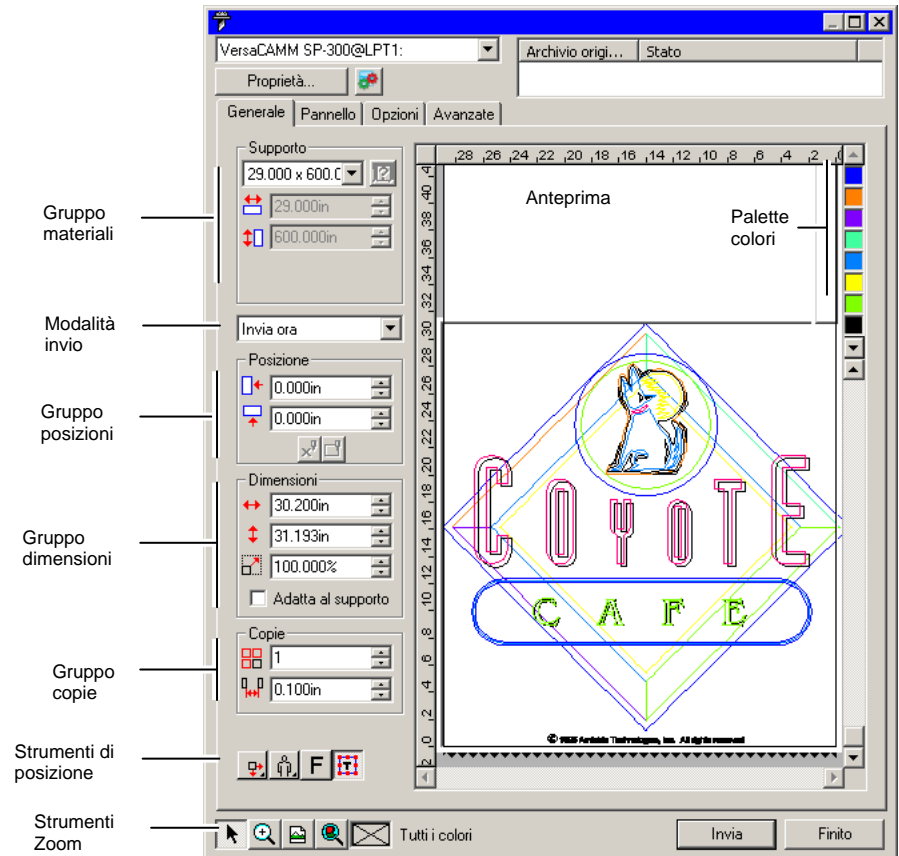
La finestra di dialogo Taglia/Plotta fornisce un controllo totale sul modo in cui il lavoro viene prodotto. Essa si compone di quattro schede - **Generale**, **Pannello**, **Opzioni** e **Avanzate**.

L'area in alto di questa finestra di dialogo è comune a tutte le schede:



Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Generale

La scheda Generale consente di specificare le dimensioni dei supporti, del lavoro e la posizione del documento in uscita sul supporto di stampa.



È possibile ridimensionare la finestra di dialogo Taglia/Plotta, facendo clic o trascinando l'angolo in basso a destra.

Impostazioni del materiale

Il riquadro gruppo Materiali consente di specificare le dimensioni dei supporti usati nella periferica di uscita e di impostarne l'ampiezza e l'altezza. Specificare una dimensione personalizzata se le dimensioni del lavoro superano quelle del supporto.

51.000 x 600.C

Selezionare dalla lista le dimensioni dei supporti o specificare una dimensione personalizzata selezionando **Definito dall'utente**.



Letture misure: legge le misure dei supporti caricati nella periferica di taglio. Questa opzione è disponibile solo se la periferica e la porta supportano la comunicazione bidirezionale.

51.000in

Larghezza del materiale.

600.000in

Altezza del materiale.

Modalità invio

L'elenco Invio consente di scegliere cosa fare del lavoro una volta entrato nel Production Manager.

Invia ora Il lavoro viene automaticamente elaborato e inviato alla periferica di uscita.

Mantieni in lista Il lavoro resta in coda nel Production Manager finché non viene manualmente inviato alla periferica dalla finestra del Production Manager.

Salva su file Il lavoro viene elaborato e salvato come documento nativo.

La modalità **Invia ora** non è disponibile se la periferica di uscita è disattivata oppure il Production Manager si trova su un altro computer collegato alla rete e l'opzione **Abilità remoto "Invia Ora/Interattivo"** non è attivata nelle Preferenze di Production Manager. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale utente di Production Manager.

Impostazioni di posizione

La casella Gruppo posizione consente di specificare la posizione del documento in uscita (lavoro) sul supporto.

0.000in

Scostamento orizzontale.

0.000in

Scostamento verticale.



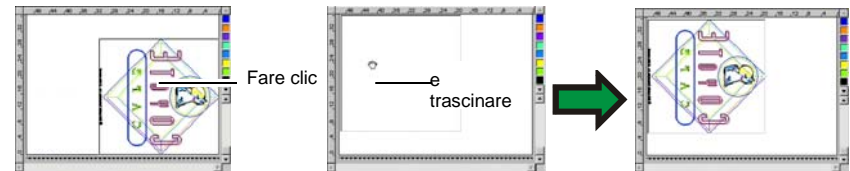
Interattivo: muove la periferica di taglio col mutare della posizione del lavoro nell'area di anteprima.



Mostra: disegna un riquadro circoscritto al lavoro senza abbassare lo strumento.

È possibile anche posizionare il lavoro facendo clic e trascinando:

1. Scegliere lo strumento **Seleziona** dalla barra strumenti della finestra di dialogo Taglia/Plotta.
2. Fare clic e trascinare l'anteprima nella posizione desiderata.



Impostazione delle dimensioni

La casella Gruppo dimensioni consente di dimensionare diversamente il documento in uscita.

20.200in

Larghezza del documento in uscita.

20.862in

Altezza del documento in uscita.

100.000%

Rapporto di scala

Adatta al supporto

Adatta il lavoro in modo proporzionale affinché sia il più grande possibile, facendolo comunque rientrare nell'area stampabile del supporto.

Impostazione del numero di copie

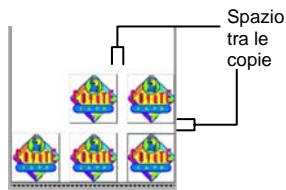
La casella Gruppo copie consente di impostare il numero desiderato di copie e la rispettiva spaziatura.

1

Numero delle copie.

0.100in

Spazio interposto tra le copie.



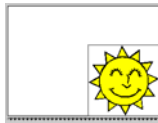
Le copie vengono posizionate automaticamente in modo da ottimizzare l'uso dei supporti.

Strumenti di posizione

Gli strumenti di posizione consentono di ruotare, riflettere o posizionare il lavoro.



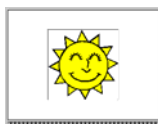
Colloca il lavoro alle distanze specificate dal bordo destro e dal bordo di alimentazione del supporto.



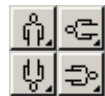
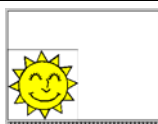
Il lavoro è centrato rispetto al bordo di alimentazione del supporto.



Il lavoro è centrato in lunghezza e larghezza sul supporto.



Colloca il lavoro alle distanze specificate dal bordo sinistro e dal bordo di alimentazione del supporto.



Ruota il lavoro con incrementi di 90°.



Riflette in verticale il lavoro.

Strumenti di visualizzazione

Gli strumenti di visualizzazione consentono di gestire il lavoro nell'area di anteprima.



Cambia la posizione del lavoro sul supporto facendo clic e trascinando l'anteprima del lavoro.



Ingrandisce e rimpicciolisce. Tenere premuto il tasto **CTRL** per rimpicciolire.



Riporta l'area di anteprima alla visualizzazione predefinita.



Usa lo zoom perché tutti gli oggetti siano contenuti nell'area di anteprima.



Mostra il colore attivo selezionato nell'area di anteprima. Se tutti i colori sono selezionati, la casella appare barrata.



Fare clic sul pulsante per alternare la visualizzazione di anteprima tra gli oggetti selezionati e l'intero disegno.

Palette colori

Selezionare il colore da visualizzare nell'area di anteprima. Solo il colore visualizzato sarà elaborato. È impossibile selezionare colori singoli se l'opzione **Invia tutti i colori** nella scheda **Avanzate** è attivata.

Fare clic e trascinare i colori per modificare l'ordine del documento in uscita.

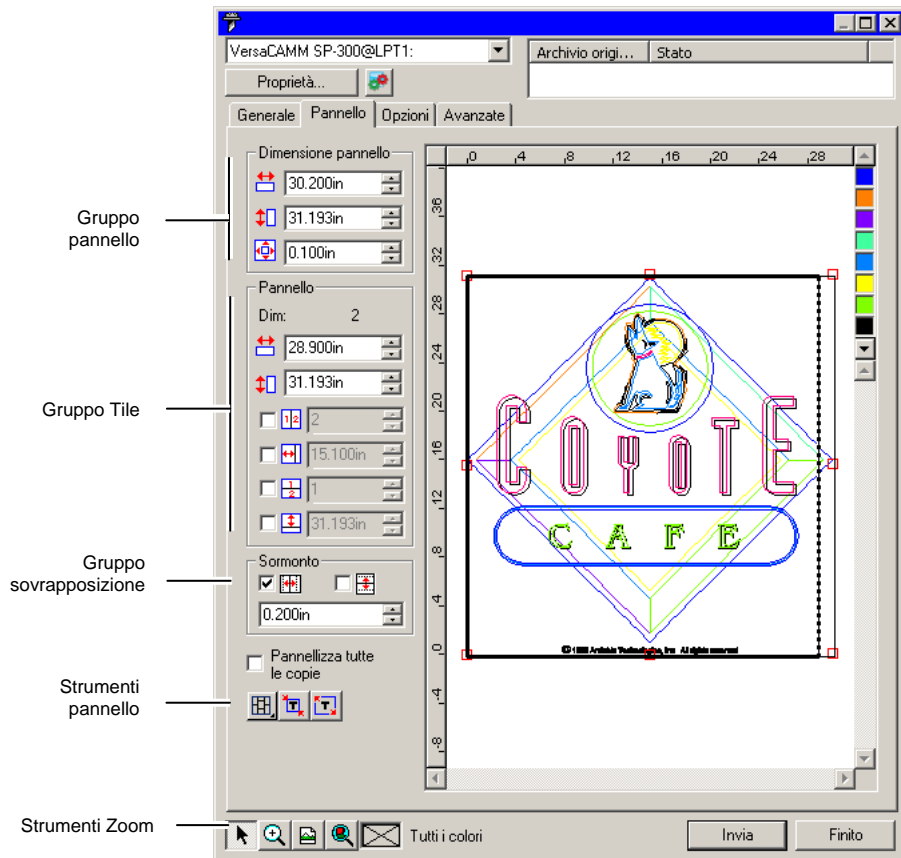
Impostazione della visibilità dei colori

Un clic con il pulsante destro del mouse su un colore della palette, consente di attivare/disattivare l'impostazione **Visibile** per quel colore. Un colore impostato su Invisibile non sarà riprodotto sul documento in uscita.

Se si desidera disporre nel documento in uscita di tutti i colori tranne uno, selezionare **Invia tutti i colori** nella scheda **Avanzate**, quindi disattivare l'impostazione **Visibile** per il colore che non deve apparire nel documento.

Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Pannello

I lavori più grandi delle dimensioni dei supporti andrebbero suddivisi in tessere prima dell'uscita.



Il pannello può essere diviso in diverse colonne e righe. Ogni sezione o cella viene detta *suddivisione* o *tessera*.

La scheda Pannello dispone di vari strumenti per la suddivisione in tessere del lavoro.

Strumenti pannello

La barra degli strumenti consente di modificare la modalità pannello e suddividere automaticamente il lavoro in tessere.



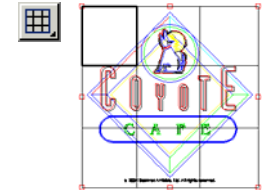
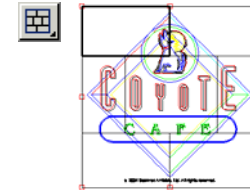
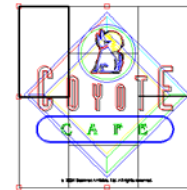
Blocca le colonne così che le tessere della stessa colonna possano essere gestite come gruppo.



Blocca le righe, così che le tessere di una stessa riga possano essere gestite come gruppo.



Blocca sia le colonne che le righe così che tutte le colonne e le righe possano essere gestite come gruppo.



Tessera automatica: crea automaticamente una tessera che includa tutti gli oggetti selezionati. Se non è selezionato alcun oggetto, saranno inclusi tutti gli oggetti del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate automaticamente alle dimensioni massime possibili. Tessera automatica non tenta di coprire l'intera pagina con le tessere, ma solo il disegno o gli oggetti selezionati.

Tessera a bordo: le tessere sono distribuite automaticamente su tutta la pagina del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate alle dimensioni massime possibili.

Spostamento del pannello

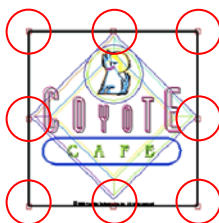
Il pannello definisce l'area del disegno che verrà elaborata per l'uscita. Gli elementi del disegno che si trovano al di fuori dei margini del pannello non saranno tagliati.

Ridimensionamento del pannello

È possibile ridimensionare il pannello trascinandone il margine o usando il gruppo Dimensioni Pannello per inserirvi le dimensioni (valori numerici).

Cambiare le dimensioni del pannello con il mouse:

1. Portare il cursore in alto sui quadratini rossi che si trovano lungo il margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare per ridimensionare il pannello.



Inserire le dimensioni del pannello (valori numerici):

 54.666cm Larghezza del pannello.

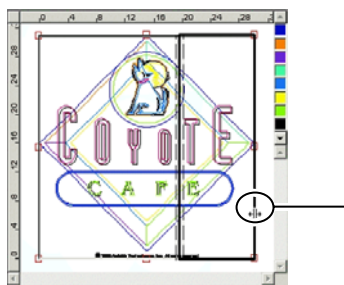
 56.458cm Altezza del pannello.

 0.254cm Margine intorno al pannello.

Suddivisione del lavoro in tessere usando l'area di anteprima

È possibile aggiungere nuove tessere al pannello:

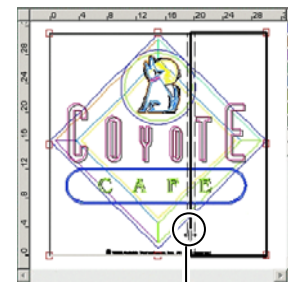
1. Spostare il cursore in cima al margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare verso il centro del pannello per aggiungere un nuovo pannello.



Fare clic e trascinare il bordo del pannello per aggiungere una nuova porzione.

Per ridimensionare le tessere esistenti:

1. Spostare il cursore in cima al margine della tessera.
2. Fare clic e trascinare per ridimensionare la tessera.



Fare clic e trascinare il bordo per ridimensionare.

Suddivisione del lavoro in tessere mediante il Gruppo tessere

Il Gruppo tessere consente di impostare numericamente le tessere.


Per specificare le dimensioni di ogni tessera:


1. Nell'area di anteprima, selezionare la tessera da ridimensionare.
2. Inserire la nuova dimensione.

 54.666cm Larghezza della tessera selezionata.

 56.458cm Altezza della tessera selezionata.

Per suddividere il lavoro in tessere in modo uniforme, attivare l'opzione Pannello desiderata e inserire il numero o le dimensioni delle righe e delle colonne.

 12 Divide il lavoro in un numero specificato di colonne uguali.

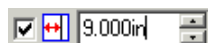
 2 Divide il lavoro in un numero specificato di righe uguali.



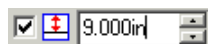
Colonne uguali



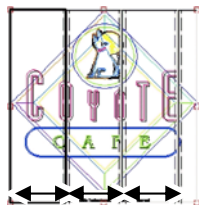
Righe uguali



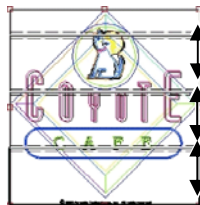
Suddivide il lavoro in colonne delle dimensioni specificate, iniziando dal lato sinistro.



Suddivide il lavoro in righe delle dimensioni specificate, iniziando dal basso.



Specifica la larghezza delle colonne



Specifica l'altezza delle righe

Impostazione del margine di sovrapposizione tra tessere

È possibile specificare la quantità di sovrapposizione tra righe e colonne. Sovrapponendo le tessere si possono eliminare gli spazi interposti quando si ricompone il risultato finale. La grandezza del sormonto si calcola come somma del sormonto di due righe o due colonne.



Selezionare questa opzione per creare un sormonto lungo i bordi verticali delle tessere.

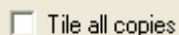


Selezionare questa opzione per creare una sovrapposizione lungo i bordi orizzontali delle tessere.



Larghezza del sormonto.

Suddivisione di tutte le copie singolarmente



Tile all copies

Selezionare questa casella per visualizzare tutte le copie in anteprima così da disporre tutte le tessere su ogni copia. Quando questa opzione è attivata, l'altezza e la larghezza del lavoro nella scheda Generale verrà aggiornata in base al nuovo numero di copie.

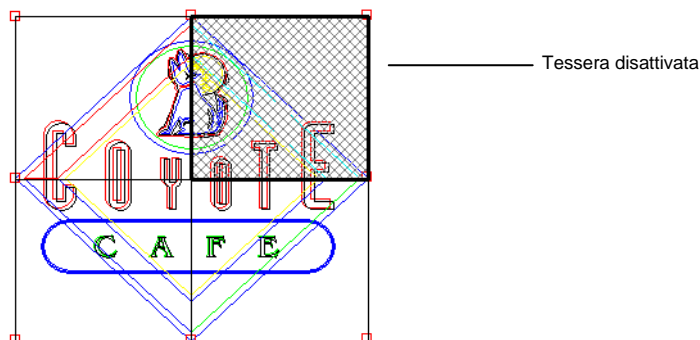
Questa opzione è attivata per impostazione predefinita per periferiche di taglio a superficie piana in modo che le stampe non debbano essere assemblate.

Esclusione di una tessera dalla stampa

Per disattivare una tessera e impedire che sia prodotta con il resto del lavoro, attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Fare doppio clic sulla tessera nel riquadro di anteprima.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera nel riquadro di anteprima.

Le tessere disattivate sono contrassegnate con uno schema reticolato.

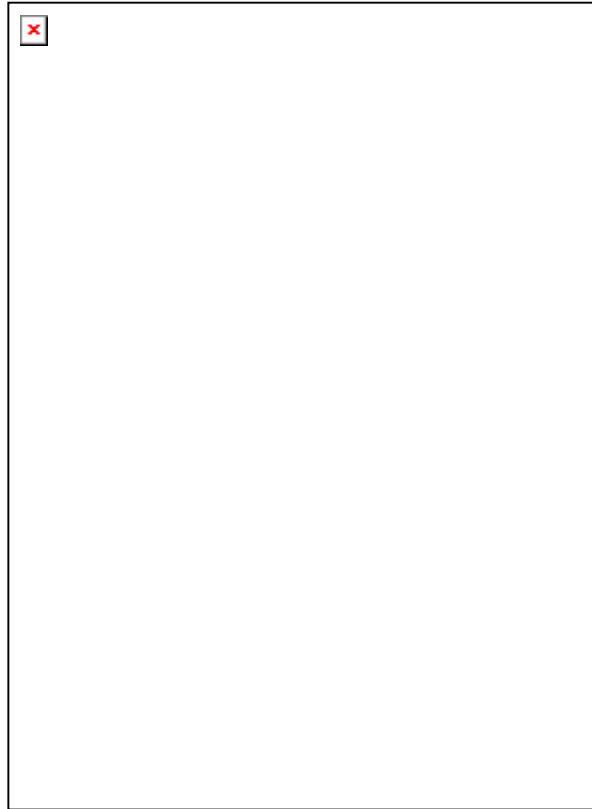


Per riattivare una tessera per la produzione, fare doppio clic su di essa o fare clic con il pulsante destro del mouse.

Almeno una tessera in ciascun lavoro deve essere sempre attivata. Se si tenta di disattivare tutte le tessere, una delle tessere si riattiverà.

Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Opzioni

La scheda Opzioni consente di impostare diverse opzioni specifiche per il taglio dei lavori.



Sono disponibili le opzioni seguenti:

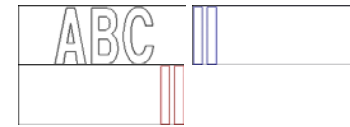
Invia tutti i colori Attiva **Invia tutti i colori** per elaborare separatamente ogni colore. Quando questa opzione è attivata è possibile selezionare come sarà elaborato ogni colore:

Pannello singolo, Lavoro Singolo Il lavoro viene inviato come documento singolo ed elaborato usando le stesse dimensioni del pannello per tutti i colori.



Pannello singolo, Lavori separati

Per ogni colore viene creato un documento di lavoro separato che è però elaborato usando le stesse dimensioni di pannello per tutti i colori.



Pannelli separati, Lavori separati

Per ogni colore viene creato un documento di lavoro separato ed è possibile definire le dimensioni del pannello separatamente per ogni colore.



Pausa tra i colori

Selezionare se Production Manager fa una pausa dopo l'elaborazione di ogni colore, consentendo all'utente di cambiare penna o supporto. Questa opzione può essere selezionata solo quando l'opzione Invia tutti i colori è attivata.

Margine

Taglia un bordo della quantità specificata in **Margine pannello** attorno a tutti gli oggetti del colore selezionato.



Linee tratteggiate orizzontali

Aggiunge linee di sfrido tra righe di testo (od oggetti).



Linee di divisione orizzontali

Aggiunge linee orizzontali che barrano una riga di testo ma non lo tagliano. Le linee di divisione sono interrotte nei punti in cui attraversano il testo.



Linee tratteggiate verticali

Aggiunge linee di sfrido tra caratteri (od oggetti).



Linee di divisione verticali

Aggiunge linee verticali attraverso i caratteri ma che non tagliano il testo. Le linee di divisione sono interrotte nei punti in cui attraversano il testo.



Sfrido facilitato

Taglia un margine di sfrido con il margine specificato intorno ad ogni oggetto del disegno.

Margine di sfrido

Imposta la distanza tra gli oggetti e il bordo di sfrido.

Opzioni driver periferica di taglio

Questo gruppo consente di impostare una serie di opzioni per l'output, ad esempio la velocità di taglio e la pressione. È possibile specificare diverse opzioni per ogni colore del disegno.

Per modificare le opzioni del driver per un colore particolare, selezionare il colore nell'elenco e fare clic su **Modifica**. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni driver periferica di taglio".

Selezionare **Usa le stesse opzioni driver per tutti i colori** per applicare a tutti i colori le medesime opzioni.

Per disattivare l'output di un colore, fare clic sull'icona del coltello a sinistra del colore. Si visualizza una X rossa su tale icona per indicare che questo colore non sarà tagliato. Per riattivare il colore per la stampa, fare clic di nuovo sull'icona per eliminare la X.

Avanza dopo il plottaggio

Fa avanzare i supporti e reimposta l'origine.

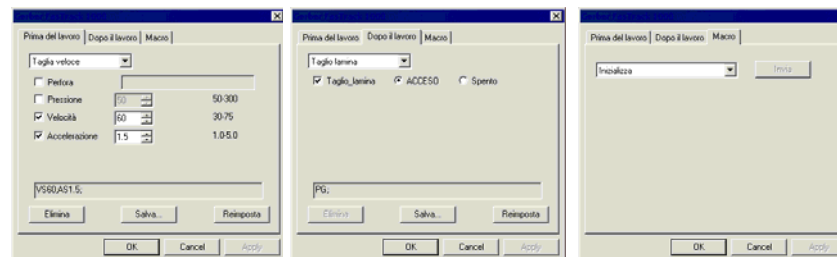
Passate

Definisce il numero di volte che la lama taglierà lo stesso tracciato. Selezionare questa opzione se si impiegano supporti spessi o duri che non possono essere tagliati in un'unica passata.

Dimensioni totali Mostra le dimensioni totali del lavoro. Questa opzione è di sola lettura.

Impostazione delle opzioni driver periferica di taglio

Le opzioni driver periferica di taglio consentono di controllare i parametri di operatività del dispositivo d'uscita come velocità, pressione e eseguire operazioni comuni (Avanza, Riavvolgi, torna all'origine) dal proprio computer.



Scheda Prima del lavoro Scheda Dopo il lavoro Scheda Macro


Le impostazioni disponibili tra le Opzioni Driver Periferica di taglio variano in base al dispositivo d'uscita:

Ogni comando dispone di una casella di controllo di attivazione o disattivazione. Se abilitata, è possibile modificarne il valore e il comando sarà inviato alla periferica d'uscita sovrascrivendo le impostazioni precedentemente immesse nella periferica. Quando l'opzione è disattivata, verranno utilizzate le impostazioni della periferica d'uscita.

Le opzioni disponibili comprendono:

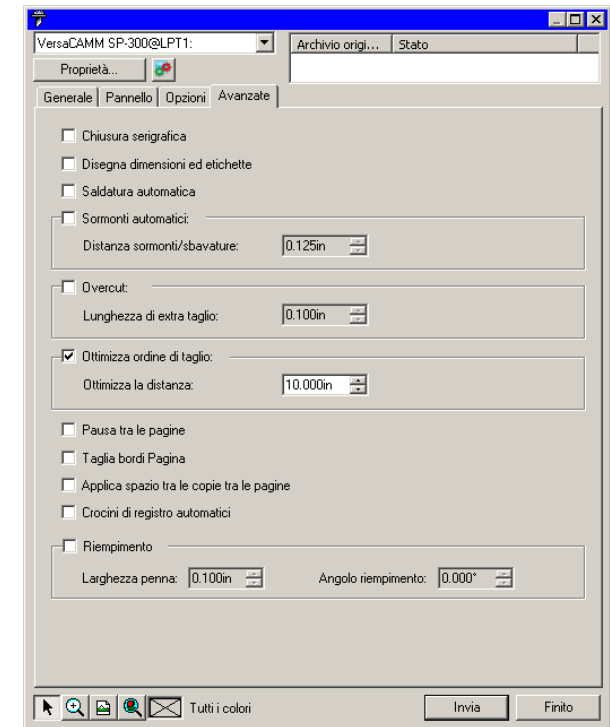
- Salva** Salva i cambiamenti apportati come nuovo comando.
- Elimina** Cancella il comando selezionato dall'elenco (è possibile eliminare solo i comandi che sono stati aggiunti usando il comando salva).
- Reset** Riporta tutte le impostazioni ai valori predefiniti (ogni comando personalizzato aggiunto dall'utente sarà cancellato).
- Prima del lavoro** Definisce i comandi che saranno inviati prima di elaborare il lavoro.

Taglia veloce/ medio/lento/ Nessuna	Definisce una serie di impostazioni per le velocità di taglio veloce, moderata e lenta. Selezionare Nessuna se si desidera usare tutte le impostazioni della periferica di uscita.
Pressione / Forza	Definisce la pressione della lama.
Velocità	Definisce la velocità della corsa della testina.
Strumento	Definisce lo strumento quando ne sono disponibili più di uno oppure alterna tra taglia e plotta.
Dopo il lavoro	Definisce i comandi che saranno inviati dopo l'elaborazione del lavoro.
Taglia supporto / taglio automatico	Specificare se il supporto sarà tagliato dopo il taglio o il plottaggio.
Macro	Consente di eseguire operazioni comuni che sono solitamente richieste dal quadro comandi della periferica di taglio.
Inizializza	Inizializza la periferica d'uscita.
Avanza / Riavvolgi	Fa avanzare o retrocedere i supporti.
Torna all'origine	Riporta la testina al punto di partenza

 Accertarsi che non ci sia nessuno intorno alla periferica d'uscita quando si inviano le macro poiché la periferica di taglio potrebbe attivarsi e ferire l'operatore.


Finestra di dialogo Taglia/Plotta – scheda Avanzate

La scheda Avanzate consente di impostare diverse opzioni specifiche per il taglio dei lavori.



Le seguenti opzioni possono essere regolate in questa finestra di dialogo:

Converti traccia in contorno	Indicare se la traccia sarà tagliata separatamente come oggetto.
Disegna dimensioni ed etichette	Seleziona se le etichette e le dimensioni create con lo strumento misure saranno tagliate o plottate.
Saldatura automatica	Rimuove le intersezioni di oggetti sovrapposti dello stesso colore.
Autosormonto	Specifica la quantità di sormonto tra oggetti di diverso colore.
Overcut	Se selezionato, quando il software taglia le curve chiuse ripeterà il taglio una seconda volta ad una distanza specificata. Ciò assicura il taglio completo della curva.

Ottimizza ordine di taglio	Quando questa opzione non è selezionata, gli oggetti vengono tagliati o plottati nell'ordine in cui sono stati creati. Se viene selezionata, il software elabora gli oggetti all'interno della sezione di lunghezza specificata prima di passare alla sezione successiva.
Pausa tra le pagine	Indicare se Production Manager deve sostare dopo l'elaborazione di ogni pagina per consentire di caricare i supporti.
Taglia bordi pagina	Taglia i bordi della pagina quando il risultato è suddiviso in tessere prodotte su più pagine.
Applica spazio tra le copie e le pagine	Separa pagine, tessere e pannelli utilizzando la quantità di spazio definita per la spaziatura delle copie nel gruppo Copie della scheda Generale .
Crocini di registro automatici	<p>Aggiunge piccoli rettangoli agli angoli di ciascun livello per agevolare il posizionamento di ciascun elemento.</p> <p> I crocini di registro automatici vengono posti semplicemente agli angoli di ciascun livello. Se i livelli sono di dimensioni diverse, i crocini di registro automatici non si allineeranno tra loro. Se si desidera utilizzare i crocini di registro automatici per allineare tra loro oggetti di colori diversi, la dimensione del pannello deve essere identica per tutti i livelli o è necessario utilizzare l'opzione Invia tutti i colori con l'opzione pannello singolo attivata.</p>
Riempimento	Consente di definire l'angolo e la larghezza della penna per il riempimento del plottaggio.

20. Stampa del disegno

Prima di poter stampare un qualsiasi disegno, assicurarsi che il programma utilizzato per il disegno sia collegato al Production Manager che la periferica di uscita sia impostata secondo le disposizioni illustrate nella sezione "Impostazione di Production Manager e Configurazione delle periferiche di uscita".

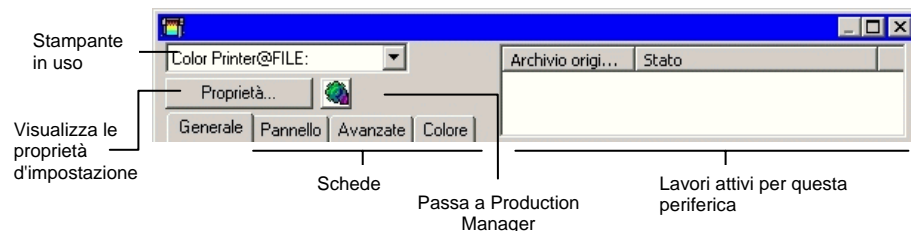
Attenersi alla procedura descritta nei punti seguenti per inviare il documento alla periferica di taglio:

1. Nel menu **File**, selezionare **Rasterizza e stampa**.
2. Regolare le impostazioni disponibili nella finestra di dialogo e fare clic su **Invia**.

Impostare la finestra di dialogo Rasterizza e stampa

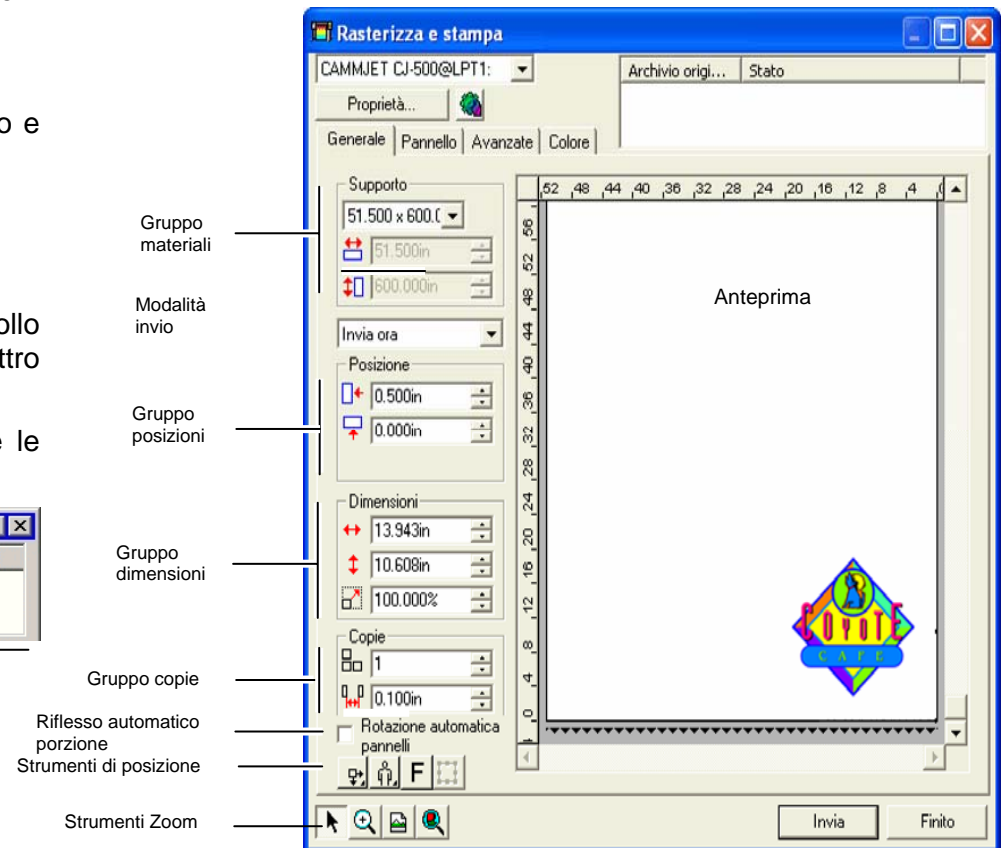
La finestra di dialogo Rasterizza e stampa fornisce un controllo totale sulla produzione del lavoro. Essa si compone di quattro schede - **Generale**, **Pannello**, **Avanzate** e **Colore**.

L'area in alto di questa finestra di dialogo è comune a tutte le schede:



Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Generale

La scheda Generale consente di specificare le dimensioni dei supporti, del lavoro e la posizione del documento in uscita sul supporto di stampa.



È possibile ridimensionare finestra di dialogo Rasterizza e stampa, facendo clic e trascinando l'angolo inferiore destro.

Impostazioni del materiale

La casella gruppo Materiali consente di specificare le dimensioni dei supporti usati nella periferica di uscita e di impostarne la larghezza e l'altezza. Specificare una dimensione personalizzata se le dimensioni del lavoro superano quelle del supporto.

51.000 x 600.C

Selezionare dalla lista le dimensioni dei supporti o specificare una dimensione personalizzata selezionando **Definito dall'utente**.



Letture misure: legge le misure dei supporti caricati nella periferica di taglio. Questa opzione è disponibile solo se la periferica e la porta supportano la comunicazione bidirezionale.

51.000in

Larghezza del materiale.

600.000in

Altezza del materiale.

Modalità invio

L'elenco Invio consente di scegliere cosa fare del lavoro una volta entrato nel Production Manager.

Invia ora Il lavoro viene automaticamente elaborato e inviato alla periferica di uscita.

Mantieni in lista Il lavoro resta in coda nel Production Manager finché non viene manualmente inviato alla periferica di uscita dalla finestra di Production Manager.

Salva su file Il lavoro viene elaborato e salvato come documento nativo (con estensione .prt).

La modalità **Invia ora** non è disponibile se la periferica di uscita è disattivata oppure il Production Manager si trova su un altro computer collegato alla rete e l'opzione **Abilita remoto "Invia Ora/Interattivo"** non è attivata nelle Preferenze del Production Manager.

Impostazioni di posizione

La casella Gruppo posizione consente di specificare la posizione del documento in uscita (lavoro) sul supporto.

0.000in

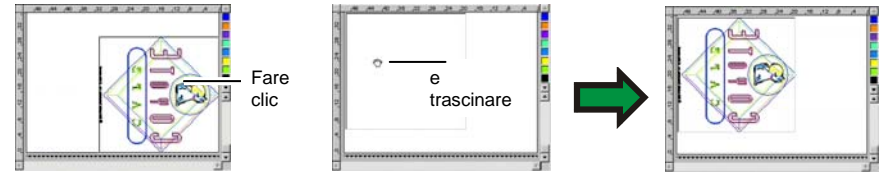
Scostamento orizzontale.

0.000in

Scostamento verticale.

È possibile anche posizionare il lavoro facendo clic e trascinando:

1. Scegliere lo strumento **Seleziona** dalla barra strumenti della finestra di dialogo Rasterizza e Stampa.
2. Fare clic e trascinare l'anteprima nella posizione desiderata.



Impostazione delle dimensioni

La casella Gruppo dimensioni consente di dimensionare diversamente il documento in uscita.

20.200in

Larghezza del documento in uscita.

20.862in

Altezza del documento in uscita.

100.000%

Rapporto di scala

Adatta al supporto

Adatta il lavoro in modo proporzionale affinché sia il più grande possibile, facendolo comunque rientrare nell'area stampabile del supporto.

Impostazione del numero di copie

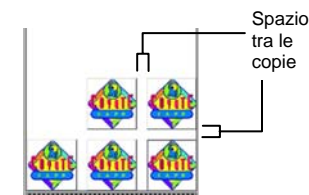
La casella Gruppo copie consente di impostare il numero desiderato di copie e la rispettiva spaziatura.

1

Numero delle copie.

0.100in

Spazio interposto tra le copie.

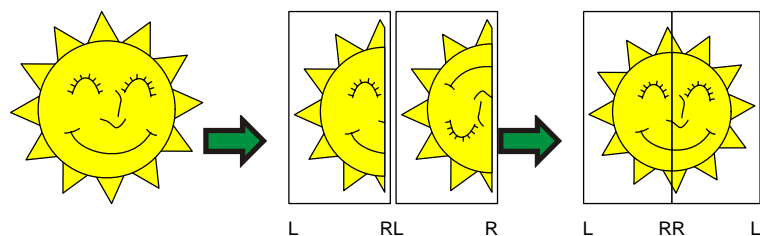


Le copie vengono posizionate automaticamente in modo da ottimizzare l'uso dei supporti.

Inversione automatica delle tessere

Se l'opzione **Riflesso automatico porzione** è selezionata, ogni altra tessera che viene stampata verrà ruotata di 180° in modo

che i bordi verticali adiacenti vengano sempre stampati con lo stesso lato della testina di stampa. Ciò consente di ottenere una corrispondenza migliore.



Strumenti di posizione

Gli strumenti di posizione consentono di ruotare, riflettere o posizionare il lavoro.

	Colloca il lavoro alle distanze specificate dal bordo destro e dal bordo di alimentazione del supporto.	
	Il lavoro è centrato rispetto al bordo di alimentazione del supporto.	
	Il lavoro è centrato in lunghezza e larghezza rispetto al supporto.	
	Colloca il lavoro alle distanze specificate dal bordo sinistro e dal bordo di alimentazione del supporto.	
	Ruota il lavoro con incrementi di 90°.	
	Riflette in verticale il lavoro.	

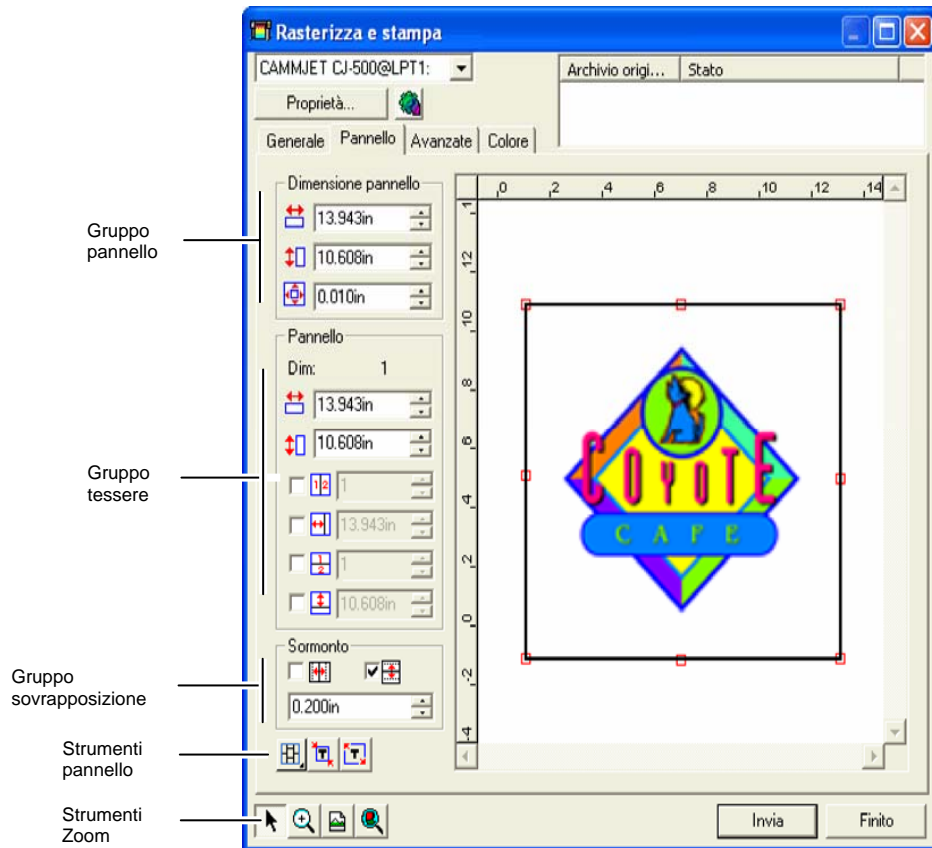
Strumenti di visualizzazione

Gli strumenti di visualizzazione consentono di gestire il lavoro nell'area di anteprima.

- Cambia la posizione del lavoro sul supporto facendo clic e trascinando l'anteprima del lavoro.
- Ingrandisce e rimpicciolisce. Tenere premuto il tasto **CTRL** per rimpicciolire.
- Riporta l'area di anteprima alla visualizzazione predefinita.
- Usa lo zoom perché tutti gli oggetti siano contenuti nell'area di anteprima.
- Fare clic sul pulsante per alternare la visualizzazione di anteprima tra gli oggetti selezionati e l'intero disegno.

Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Pannello

I lavori più grandi delle dimensioni dei supporti andrebbero suddivisi in tessere prima dell'uscita.



Il pannello può essere diviso in diverse colonne e righe. Ogni sezione o cella viene detta *suddivisione* o *tessera*.

La scheda Pannello dispone di vari strumenti per la suddivisione in tessere del lavoro.

Strumenti pannello

La barra degli strumenti dispone degli strumenti per cambiare la modalità pannello e suddividere automaticamente il lavoro in tessere.



Blocca le colonne così che le tessere della stessa colonna possano essere gestite come gruppo.



Blocca le righe, così che le tessere di una stessa riga possano essere gestite come gruppo.



Blocca sia le colonne che le righe così che tutte le colonne e le righe possano essere gestite come gruppo.



Tessera automatica: crea automaticamente una tessera che includa tutti gli oggetti selezionati. Se non è selezionato alcun oggetto, saranno inclusi tutti gli oggetti del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate automaticamente alle dimensioni massime possibili. Tessera automatica non tenta di coprire l'intera pagina con le tessere, ma solo il disegno o gli oggetti selezionati.



Tessera a bordo: le tessere sono distribuite automaticamente su tutta la pagina del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate alle dimensioni massime possibili.

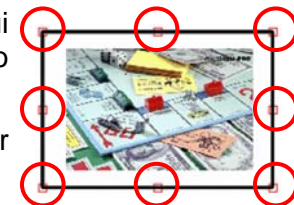
Ridimensionamento del pannello

Il pannello definisce l'area del disegno che verrà elaborata per l'uscita. Gli elementi del disegno che si trovano al di fuori dei margini del pannello non saranno stampati.

È possibile ridimensionare il pannello trascinandone il margine o usando il gruppo Dimensioni Pannello per inserirvi le dimensioni (valori numerici).

Cambiare le dimensioni del pannello con il mouse:

1. Portare il cursore in alto sui quadratini rossi che si trovano lungo il margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare per ridimensionare il pannello.



Inserire le dimensioni del pannello (valori numerici):



54.666cm

Larghezza del pannello.

 Altezza del pannello.

 Margine intorno al pannello.

Suddivisione del lavoro in tessere usando l'area di anteprima

È possibile aggiungere nuove tessere al pannello:

1. Spostare il cursore in cima al margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare verso il centro del pannello per aggiungere un nuovo pannello.



Fare clic e trascinare il bordo del pannello per aggiungere una nuova porzione.

Per ridimensionare le tessere esistenti:

1. Spostare il cursore in cima al margine della tessera.
2. Fare clic e trascinare per ridimensionare la tessera.



Fare clic e trascinare il bordo per ridimensionare.

Suddivisione del lavoro in tessere mediante il Gruppo tessere

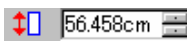
Il Gruppo tessere consente di impostare numericamente le tessere.

Per specificare le dimensioni di ogni tessera:

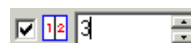
Nell'area di anteprima, selezionare la tessera da ridimensionare.

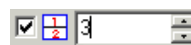
Inserire la nuova dimensione.

 Larghezza della tessera selezionata.

 Altezza della tessera selezionata.

Per suddividere il lavoro in tessere in modo uniforme, attivare l'opzione Pannello desiderata e inserire il numero o le dimensioni delle righe e delle colonne.

 Divide il lavoro in un numero specificato di colonne uguali.


 Divide il lavoro in un numero specificato di righe uguali.




Colonne uguali



Righe uguali

 Suddivide il lavoro in colonne delle dimensioni specificate, iniziando dal lato sinistro.

 Suddivide il lavoro in righe delle dimensioni specificate, iniziando dal basso.



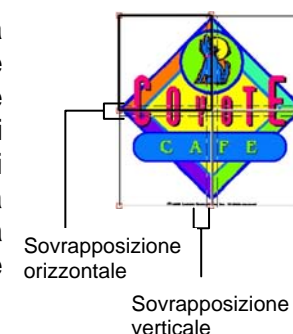
Specifica la larghezza delle colonne





Specifica l'altezza delle righe

Impostazione del margine di sovrapposizione tra tessere

È possibile specificare la quantità di sovrapposizione tra righe e colonne. Sovrapponendo le tessere si possono eliminare gli spazi interposti quando si ricompone il risultato finale. La grandezza del sormonto si calcola come somma del sormonto di due righe o due colonne.



-  Selezionare questa opzione per creare un sormonto lungo i bordi verticali delle tessere.
-  Selezionare questa opzione per creare una sovrapposizione lungo i bordi orizzontali delle tessere.

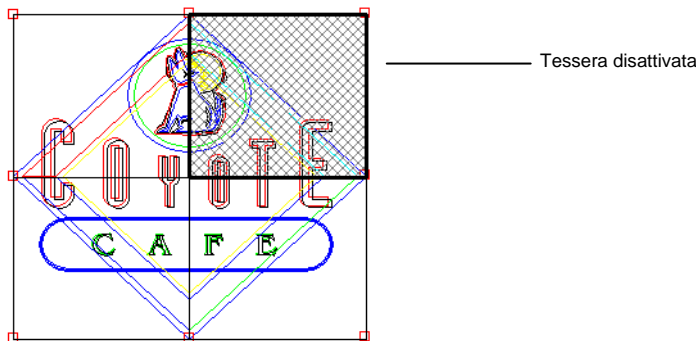
Larghezza del sormonto.

Esclusione di una tessera dalla stampa

Per disattivare una tessera e impedire che sia prodotta con il resto del lavoro, attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Fare doppio clic sulla tessera nel riquadro di anteprima.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera nel riquadro di anteprima.

Le tessere disattivate sono contrassegnate con uno schema reticolato.

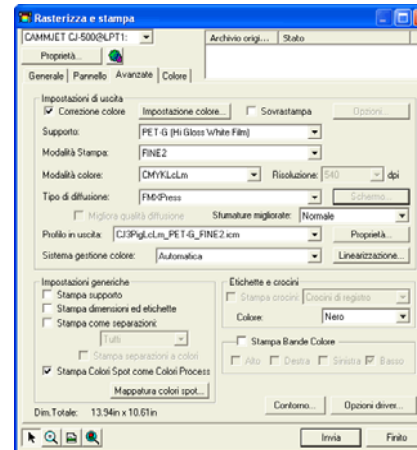


Per riattivare una tessera per la produzione, fare doppio clic su di essa o fare clic con il pulsante destro del mouse.

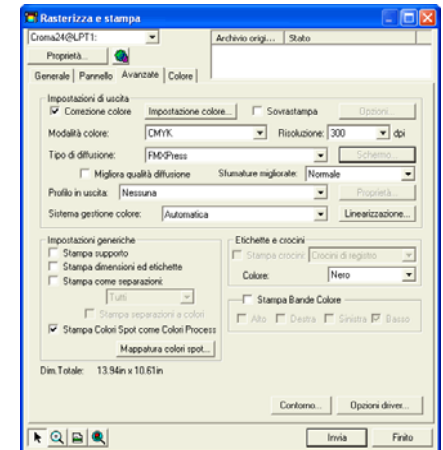
Almeno una tessera in ciascun lavoro deve essere sempre attivata. Se si tenta di disattivare tutte le tessere, una delle tessere si riattiverà.

Finestra di dialogo Rasterizza e stampa – scheda Avanzate

La scheda Avanzate della finestra Rasterizza e stampa consente di impostare varie opzioni specifiche per la stampa a colori dei lavori. La scheda Avanzate presenta due layout a seconda della stampante utilizzata.



Scheda Avanzate con il profilo automatico selezionato



Scheda Avanzate (standard)

Impostazione della qualità della stampa

Le impostazioni del documento in uscita e le opzioni driver definiscono tutte le impostazioni legate alla qualità dell'uscita.

Correzione del colore Se l'impostazione non è attivata, il programma tratterà i lavori in entrata come già sottoposti a correzione del colore.

Impostazione colori Facendo clic su questo pulsante si apre la finestra di dialogo Impostazioni colore. Per ulteriori informazioni vedere "Configurazione del sistema per la stampa a colori" a pagina 156.

Ignora sovrastampa

Selezionare questa opzione per ignorare qualsiasi sovrastampa impostata in fase di disegno. Ciò è utile per risparmiare tempo e supporto necessari per la sovrastampa.

☰ Se si seleziona **Ignora sovrastampa**, l'output cambierà automaticamente in modo da evitare le caratteristiche che dipendono dalla sovrastampa. Ad esempio, un output impostato per l'uso della sovrapposizione dei colori sarà prodotto senza sovrapposizione.

Settaggio

Selezionare il settaggio per caricare le impostazioni pertinenti alla scheda Avanzate. Saranno caricate dal settaggio solo le impostazioni della scheda Avanzate (supporto, modalità colore, tipo di retino, ecc.).

Al termine, fare clic su **Fine**.

☰ Il caricamento delle impostazioni da un settaggio influisce solo sulla scheda Avanzate; non imposta il lavoro per l'uso automatico di un settaggio in Production Manager.

Supporto

Selezionare il tipo di supporto su cui stampare il lavoro.

Modalità stampa

Seleziona la qualità desiderata per la stampa.

Modalità colore

Se la periferica di stampa supporta la modalità colori multipli, è possibile selezionare una delle modalità colore qui offerte.

Risoluzione

Scegliere una risoluzione DPI appropriata al lavoro in corso. Una risoluzione DPI maggiore produce una stampa migliore, ma aumenta i tempi di elaborazione.

Tipo di dithering

Selezionare il tipo di dithering (retinatura o giustapposizione) o il pattern con cui i singoli punti che compongono l'immagine si applicheranno al supporto.

Schermo

Facendo clic sul pulsante **Schermo** si apre una finestra di dialogo quando si seleziona il tipo **Retino angolato**. È possibile regolare frequenza, angolo e forma per ogni canale di uscita (CMYK).

Uniformità gradiente

Selezionare **Normale**, **Migliorata** o **Super**. Impostazioni più elevate determinano che il software produca gradienti mediante algoritmi più elaborati che creano dithering più omogeneo.

Profilo di uscita

Si creano i profili di uscita per impostare in un'unica volta la combinazione di inchiostri, supporto, risoluzione e tipo di dithering della periferica d'uscita. Quando si seleziona un profilo, assicurarsi che sia quello corrispondente a questi criteri.

Selezionare **Aggiungi** per aggiungere i profili di uscita ICC da un'altra sorgente.

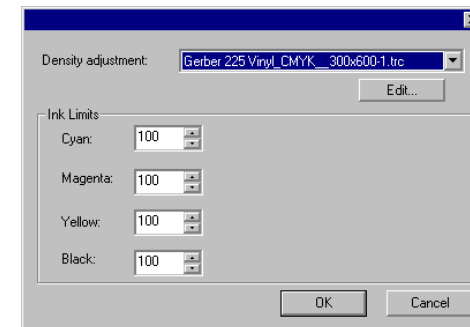
Selezionare il profilo ICC e fare clic su **Apri**.

Proprietà

Facendo clic sul tasto **Proprietà** si aprirà la finestra di dialogo Proprietà profilo contenente tutte le informazioni riguardanti il profilo di uscita ICC che è stato scelto in profilo Uscita e anche nelle impostazioni UCR/GCR.

Linearizzazione

Fare clic per aprire la finestra di dialogo Linearizzazione.

**Regolazione densità**

La selezione di un file di densità applica le regolazioni di densità create in Color Profiler. Se non si vuole applicare una regolazione di intensità, impostare il campo su **Nessuna**.

Limiti inchiostro

Impostare i limiti di inchiostro per ciascun colore sulla copertura massima percentuale che il dispositivo può produrre senza causare problemi di sbavatura o essiccazione, quindi fare clic su **OK**.

Stampa supporto

Se selezionata, il colore dell'area di disegno sarà stampato assieme al disegno.

Stampa dimensioni ed etichette

Seleziona se le etichette e le dimensioni aggiunte con gli strumenti dimensione/etichetta saranno stampate assieme al disegno.

Stampa come separazioni

Selezionare questa opzione per stampare separatamente ciascun piano di colore.



Si può selezionare di stampare un canale di un colore oppure tutti i canali di colore come lavori separati.

Stampa separazioni a colori

Selezionare questa opzione affinché ciascuna separazione di colore in quadricromia venga stampata con il colore di inchiostro appropriato. Se non si attiva questa opzione, tutte le separazioni di colore in quadricromia saranno stampate in nero.

Le separazioni per i colori spot (tinta piatta) verranno sempre stampate in nero.

Compatibile con il controllo colore oggetto

Invia dati di colori grezzi a Production Manager per consentire la gestione e la mappatura dei colori.

Se questa impostazione è attivata, le impostazioni di Profilo immissione e Tipo di rendering vengono prelevate dalla finestra di dialogo Impostazioni colore e vengono pertanto ignorate nella finestra di dialogo Specifiche colore. Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo Impostazioni colore, vedere Configurazione del sistema per la stampa a colori.

Usa colori spot della stampante

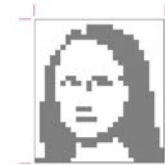
Consente di mappare il colore spot usato nel disegno per associarvi il rispettivo inchiostro della stampante. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa con colori spot" a pagina 184.

Etichette e crocini

Selezionare **Stampa crocini** per stampare il tipo selezionato di crocino. Selezionare **Colore** per l'inchiostro che verrà utilizzato per la stampa dei crocini. Sono disponibili i seguenti tipi di crocini:

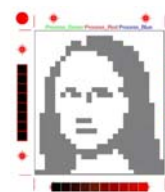
Indicatori di taglio

Aggiunge i riferimenti di ritaglio al documento in uscita per la stampa.



Crocini standard

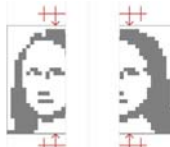
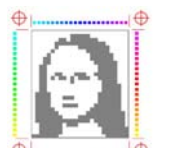



Crocini standard destinati all'allineamento delle separazioni di colore.



Campione

Verranno stampati intorno al lavoro campioni di colore per ciascun colore di inchiostro.

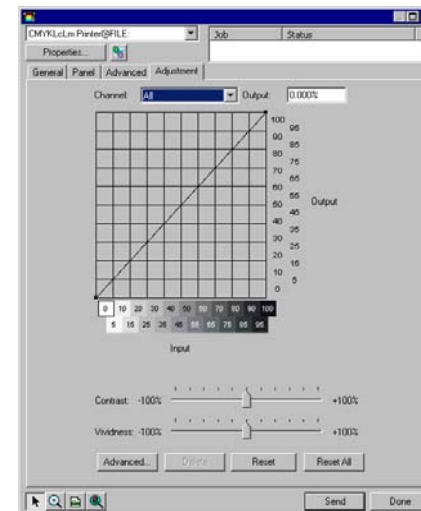


Crocini di sormonto	Verranno stampati crocini di sormonto, indicanti come si devono sovrapporre le porzioni in cui è stato suddiviso il lavoro.	
Scala tonale	Verranno stampati intorno al lavoro campioni di colore contenenti colori CMY sfumati e una scala di grigi.	
Margini	Verranno stampati crocini agli angoli del lavoro indicanti i margini esterni del lavoro stesso.	
Bordo	Verrà stampato un bordo intorno al margine esterno del lavoro.	
Stampa bande colore	Stampa una sottile striscia di ciascun colore di inchiostro lungo i bordi selezionati della stampa per mostrare che tutte le testine di stampa funzionano.	
Contorno	Facendo clic su questo pulsante si apre la finestra di dialogo Opzioni contorno See "Setting Contour Cut Options" page 186.	
Opzioni driver	Facendo clic su questo pulsante si apre la finestra di dialogo Opzioni driver Vedere "Impostazioni delle opzioni driver" a pagina 184.	

Finestra di dialogo Rasterizza e stampa - scheda Regolazione


La scheda Regolazione colore fornisce alcuni strumenti di base per regolare manualmente i colori risultanti.

Ciascun canale di colore è elencato separatamente come curva di linearizzazione che determina la percentuale di copertura che verrà utilizzata (uscita) per una percentuale specificata nell'immagine originale (ingresso).

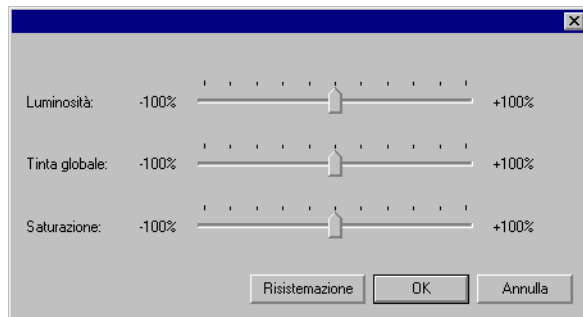



- Anteprima** Selezionare questa opzione per visualizzare e verificare le modifiche alle impostazioni colore nel riquadro anteprima.
- Canale** Selezionare il canale di colore che si desidera modificare. Selezionare **Tutto** per applicare le modifiche a tutti i canali di colore.
- Produzione** Il valore del punto è attualmente selezionato sulla curva di linearizzazione.
 - Fare clic sulla curva per selezionare un punto diverso da modificare. È inoltre possibile selezionare un punto facendo clic sull'etichetta dell'asse di ingresso.
 - Per cambiare il valore su un determinato punto sulla curva, modificare il valore nel campo **Uscita** oppure fare clic e trascinare il punto verso l'alto o verso il basso.
- Contrasto** Regola la quantità di contrasto nell'immagine.
 - ☞ Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore.

Vivacità Regola la vivacità dell'immagine. Impostazioni più elevate incrementano saturazione e luminosità dei colori a scapito della loro fedeltà e dettaglio. Impostazioni inferiori diminuiscono saturazione e luminosità dei colori, ma aumentano il contrasto.

 Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore.

Avanzate Fare clic per modificare le impostazioni dei colori nell'immagine mediante un modello più avanzato.



 Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore.

- Luminosità** Valori più elevati rendono più chiara l'ombreggiatura di tutti i colori nell'immagine. Valori inferiori rendono più scuri i colori nell'immagine.
- Tonalità globale** Questa impostazione regola la tonalità complessiva dell'immagine. Può rendere l'immagine bluastra o con tonalità seppia. Per questa impostazione, l'intervallo di valori compreso tra -100% e +100% rappresenta lo spettro di colori che possono essere applicati all'immagine.
- Saturazione** Valori più elevati aumentano la quantità di colore nell'immagine, ma possono ridurre contrasto e dettaglio. Valori inferiori riducono la quantità di colore.
- Reset** Fare clic per reimpostare tutti i cursori ai valori predefiniti.

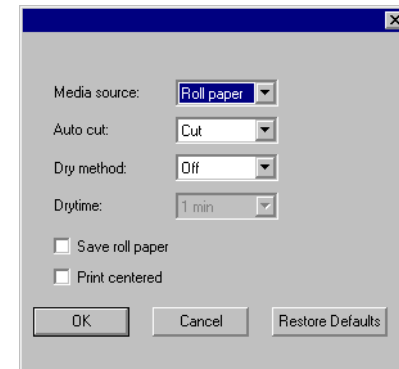
Fare clic su **OK** per accettare le modifiche e tornare alla scheda di regolazione del colore.

- Elimina** Fare clic per eliminare il punto selezionato dalla curva di linearizzazione.
- Reset** Fare clic per ripristinare i valori e le impostazioni del canale corrente allo stato originale.
- Reimposta tutto** Fare clic per ripristinare i valori e le impostazioni di tutti i canali allo stato originale.

Impostazione delle opzioni driver

La scheda Opzioni driver visualizza le impostazioni relative alla periferica di uscita selezionata.

Le opzioni visualizzate possono variare in funzione della periferica di uscita.



- Abilita opzioni driver** Consente di utilizzare le opzioni disponibili del driver per la periferica di uscita. Quando si attivano queste opzioni, è possibile impostare opzioni speciali dalla finestra di dialogo Opzioni. Quando si disattivano le opzioni del driver, saranno usate quelle predefinite.
- Sovrastampa** Numero di volte che la stampante deve stampare sulla stessa area. Questa impostazione aumenta il numero di livelli di inchiostro applicati al supporto.
- Spaziatura pagina** La quantità di spazio tra ciascun lavoro.
- Tempo asciugatura** La quantità di tempo che la stampante deve lasciare trascorrere dopo la stampa per consentire all'inchiostro di asciugarsi.

Direzione di stampa La direzione in cui si spostano le testine di stampa durante la stampa. Nella modalità bidirezionale, le cartucce stampano da sinistra a destra e da destra a sinistra. Nella modalità unidirezionale, le cartucce stampano solo da destra a sinistra. La modalità bidirezionale stampa più velocemente ma quella unidirezionale produce solitamente risultati migliori.

Calibrazione avanzamento supporti Se questa opzione è attivata, la stampante utilizzerà il valore fornito per compensare le variazioni nelle velocità di avanzamento del supporto di stampa durante i processi di produzione. In questo modo sono garantite produzioni più accurate.

Taglia il materiale dopo la stampa Taglia il supporto al termine della stampa. Se si è impostato un tempo di asciugatura, il supporto sarà tagliato al suo scadere.


Avanza dopo la stampa Se questa opzione è attivata, il supporto avanzerà oltre le testine di stampa e rimarrà in tale posizione alla fine del lavoro.

Ripristina predefiniti Fare clic per riportare tutte le impostazioni della scheda ai valori predefiniti.

Stampa con colori spot

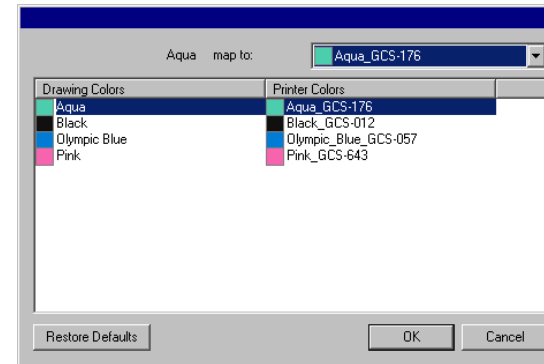
Alcune stampanti supportano inchiostri nei colori spot. I colori spot vengono usati per stampare colori difficili da riprodurre usando i normali inchiostri. Se la stampante in uso supporta i colori spot, è possibile ricorrere alla procedura illustrata di seguito per stamparli.

1. Usare le tavole dei campioni di colore spot della stampante per creare il disegno.

 Il software arriva già con librerie dei colori spot specifiche per stampanti che supportano la stampa dei colori spot. Se un certo colore non è elencato nella Libreria colore, occorre crearlo e definirlo come colore spot.

2. Nel menu **File**, selezionare **Rasterizza e stampa**.
3. Selezionare la scheda **Avanzate**.
4. Nel gruppo impostazioni **Generiche**, selezionare l'opzione **Stampa colori spot**.


5. Fare clic sul pulsante **Mappatura colori spot**.



a. Selezionare il colore del disegno del quale si vuol cambiare la mappatura. Quindi **Colore stampante dall'elenco mappa su**. Selezionare **Stampa come colore in quadricromia** se si desidera stampare quel colore con i colori della quadricromia (CMYK). Selezionare **Ignora** per disabilitare il colore.

b. Fare clic su **OK**.

6. Impostare le opzioni appropriate nella finestra di dialogo **Rasterizza e Stampa**, quindi fare clic su **Invia** per stampare il lavoro.

 La stampante o il Production Manager avvertirà ogni volta che sarà necessario cambiare l'inchiostro del colore spot nella stampante.

Taglio contorno

La funzione **Taglio contorno** consente di stampare e tagliare lungo la linea di contorno del disegno. Il documento finale prodotto con la funzione di **Taglio contorno** implica, come sarà illustrato tra breve, alcune fasi.


1. Creare il disegno con il programma e aggiungere una linea di taglio contorno. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso della funzione taglio contorno" a pagina 142.
2. Nel menu **File**, selezionare **Rasterizza e stampa**.
3. Selezionare la scheda **Avanzate** nella finestra di dialogo **Rasterizza e stampa**.
4. Fare clic su **Contorno**.

5. Impostare le opzioni di taglio contorno.
6. Stampare il disegno.
7. Scontornare.

Impostazione delle opzioni di taglio contorno


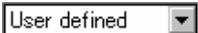



Quando si apre un lavoro contenente uno o più tagli di contorno nella finestra di dialogo Rasterizza e stampa, è possibile impostare le opzioni di taglio contorno nella finestra di dialogo Opzioni contorno.

Per accedervi, fare clic sul pulsante **Contorno** nella scheda **Avanzate** della finestra di dialogo Rasterizza e stampa.

 Se non è stata ancora configurata la periferica di taglio vinile, un messaggio inviterà a farlo prima di accedere alla finestra di dialogo Opzioni contorno.



Sono disponibili le seguenti opzioni:


- | | |
|---|--|
|  | La periferica di taglio verrà utilizzata per tagliare il contorno. |
|  | Dimensioni supporto. |
|  | Larghezza del materiale. |
|  | Altezza del materiale. |
|  | Letture misure: legge le misure dei supporti caricati nella periferica di taglio. Questa funzione è |

disponibile solo per periferiche che supportano la comunicazione bidirezionale, ad esempio seriali o USB.

Crocino di registro

Selezionare il tipo di crocino di registro che può aiutare l'utente ad allineare, nella periferica di taglio, i supporti già stampati per ritagliarne il contorno. Alcuni dispositivi di taglio sono muniti di sensori che rilevano i crocini di registro in modo automatico.

L'impostazione **Colore dei riferimenti per la stampa** nella scheda **Avanzate** della finestra di dialogo Rasterizza e stampa determina il colore dei crocini di registro.

 Per ottenere risultati ottimali con una periferica di taglio ad allineamento automatico, utilizzare il crocino di registro del produttore della periferica.



4 punti orizzontale

Colloca i crocini di registro lungo i bordi orizzontali inferiore e superiore del lavoro.



Verticale

Colloca i crocini di registro sul lato destro dell'immagine. La freccia nel crocino di registro indica la direzione di avanzamento dei supporti pronti per il taglio.



Orizzontale

Colloca i crocini di registro in fondo all'immagine. La freccia nel crocino di registro indica la direzione di avanzamento dei supporti pronti per il taglio.

Una serie per tutte le copie

Se attivato, sarà stampata solo una serie di crocini di registro per l'intero lavoro.

Avanza dopo il plottaggio

Attivare questa opzione per alzare il coltello e far avanzare il supporto dopo l'uscita, quindi reimpostare l'origine.

Taglia bordi pagina	Taglia i bordi della pagina quando il risultato è suddiviso in tessere prodotte su più pagine.
Ottimizza ordine di taglio	Quando questa opzione non è selezionata, gli oggetti vengono tagliati o plottati nell'ordine in cui sono stati creati. Se viene selezionata, il software elabora gli oggetti all'interno della sezione di lunghezza specificata prima di passare alla sezione successiva.
Saldatura automatica	Rimuove le intersezioni di oggetti sovrapposti dello stesso colore.
Margine	Ritaglia un margine intorno a tutti gli oggetti nel colore selezionato.
Margine pannello	La dimensione del margine. Si tratta della parte del pannello che si estende al di fuori dei limiti del lavoro.
Invia	Specificare il modo in cui il lavoro sarà inviato alla periferica di uscita.
Come lavoro ibrido	Invia sia i dati di stampa che quelli di taglio come singolo lavoro. Questa opzione è disponibile solo con periferiche ibride di stampa/taglio.
Come lavori separato	Invia sia i dati di stampa che quelli di taglio come lavori separati. Questa opzione è disponibile se si usano periferiche di stampa e di taglio diverse. In questo caso si parla di produzione ibrida virtuale.
Solo lavoro di stampa	Invia solo il lavoro di stampa
Solo taglio contorno	Invia solo il lavoro di taglio
Opzioni driver periferica di taglio	Fare clic per modificare le opzioni del driver della periferica di taglio. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle opzioni driver periferica di taglio" a pagina 172.

Al termine, fare clic su **Fine** per tornare alla scheda **Avanzate** della finestra di dialogo Rasterizza e stampa.

Taglio contorno su periferica ibrida

Se si utilizza una periferica ibrida, il contorno verrà tagliato automaticamente dopo la stampa.

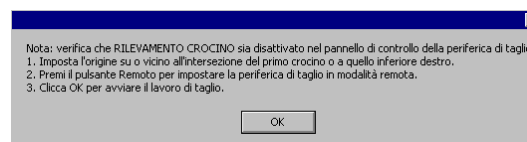
Taglio contorno come lavoro separato

Se si inviano i dati di stampa e taglio come lavori separati, il programma produrrà per primo il lavoro di stampa. Il lavoro di taglio verrà posto in coda alla periferica di taglio selezionata e il suo stato sarà impostato su **In attesa**. Sarà quindi possibile caricare il supporto di stampa della stampante nella periferica di taglio e inviare il lavoro alla periferica.

Affinché il contorno si allinei correttamente sul lavoro di stampa, occorre attivare l'opzione di allineamento manuale o automatico.

Ritaglio contorno su una periferica di taglio ad allineamento automatico

1. Rasterizzare e stampare il lavoro.
2. Rimuovere il supporto in uscita dalla stampante e caricarlo nella periferica di taglio.
3. Inviare il lavoro di taglio in coda (in attesa) come si farebbe con un normale lavoro di stampa.

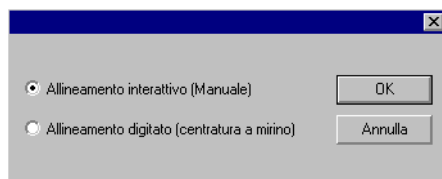


4. Allineare la testina di taglio sul primo crocino di taglio automatico (in basso a destra se non contrassegnato) utilizzando i comandi sul pannello frontale della periferica di taglio.
5. Fare clic su **OK** per tagliare il contorno.

Ritaglio contorno su periferica di taglio ad allineamento manuale

1. Rasterizzare e stampare il lavoro.


2. Rimuovere il supporto in uscita dalla stampante e caricarlo nella periferica di taglio. Accertarsi che sia diritto e allineare i crocini di registro all'origine per la periferica di taglio.
3. Inviare il lavoro di taglio in coda (in attesa) come si farebbe con un normale lavoro di stampa.



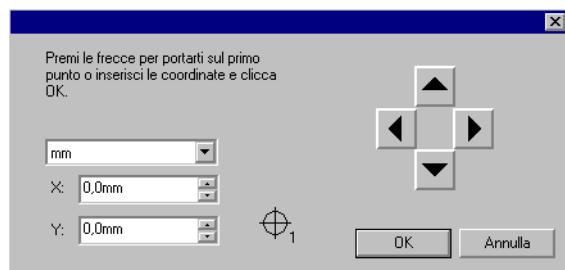
4. Selezionare il metodo da usare per posizionare la testina di taglio sui crocini di registro e fare clic su **OK**.

Allineamento interattivo La testina di taglio verrà posizionata sui crocini di registro utilizzando i comandi del programma.

Digita allineamento La testina di taglio verrà posizionata sui crocini di registro usando i comandi sulla parte frontale della periferica di taglio.

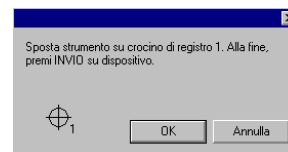
 Questa opzione è disponibile solo quando viene usato un protocollo di comunicazione bidirezionale (seriale o USB).

- a. Per indicare la posizione dei crocini di registro usando l'opzione **Allineamento interattivo**:

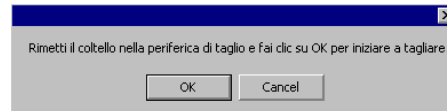


- i. Usare i pulsanti freccia per posizionare la testina della periferica di taglio sul crocino di registro 1 e fare clic su **OK**.
- ii. Ripetere l'operazione per tutti i crocini di registro aggiuntivi.

- b. Per indicare la posizione dei crocini di registro usando l'opzione **Allineamento digitale**:



- i. Usare i comandi del pannello frontale della periferica di taglio per posizionarne la testina di taglio sul crocino di registro 1. Premere **INVIO** sulla periferica, quindi fare clic su **OK**.
- ii. Ripetere l'operazione per tutti i crocini di registro aggiuntivi.



5. Accertarsi che la lama sia installata nella periferica di taglio, quindi fare clic su **OK** per eseguire il taglio contorno del lavoro.

21. Incisione del disegno

Per poter inviare il lavoro, occorre applicare Riempimento incisione al disegno. Vedere "Applicazione di Riempimento incisione" a pagina 148 per ulteriori informazioni.

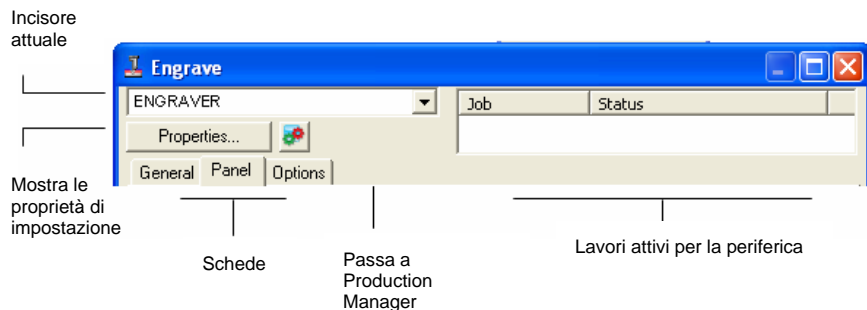
Prima di poter inviare qualsiasi disegno, accertarsi di aver stabilito una connessione tra il software di disegno e Production Manager e di aver creato un'impostazione per il dispositivo d'uscita, come indicato nel manuale utente di Production Manager.

1. Nel menu **File**, selezionare **Incidi**.
2. Selezionare la dimensione del materiale nella casella di gruppo **Materiale**.
3. Regolare le impostazioni disponibili nella finestra di dialogo Incisione e fare clic su **Invia**.

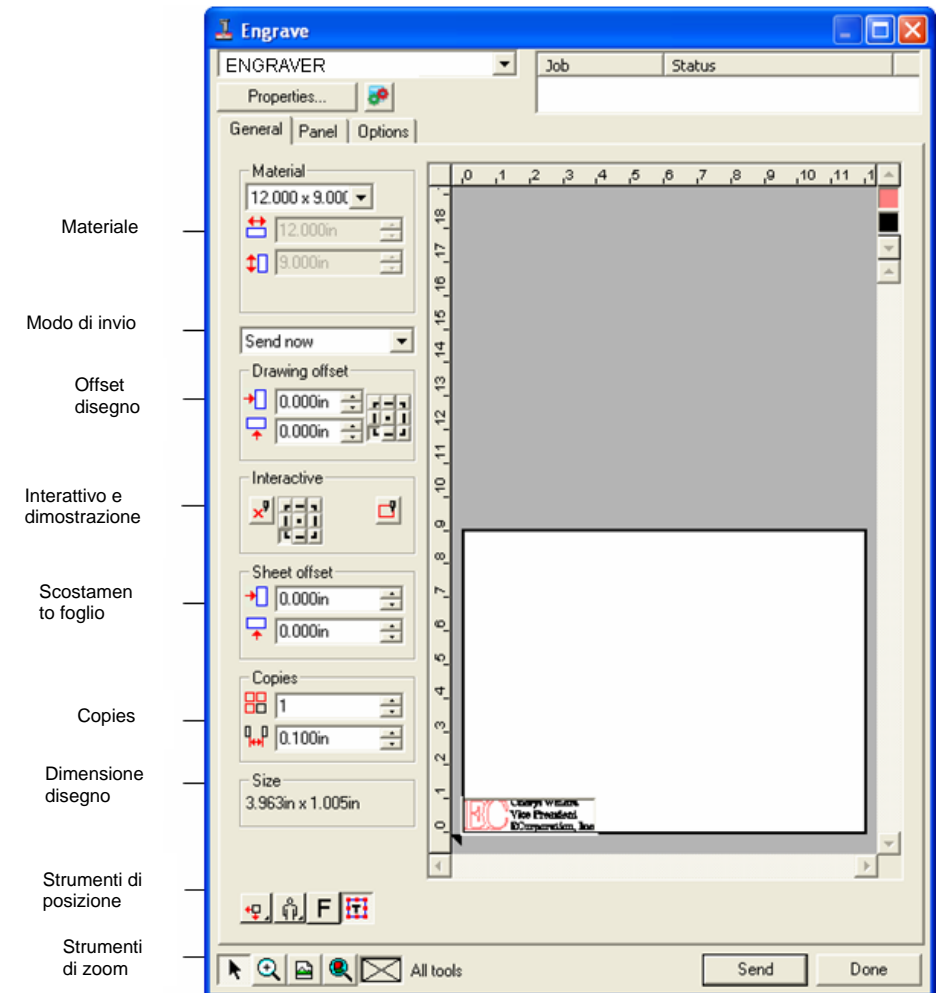
Impostazioni finestra di dialogo Incisione

La finestra di dialogo Incisione fornisce il controllo completo sul modo in cui il lavoro viene prodotto.

L'area in alto di questa finestra di dialogo è comune a tutte le schede:



Finestra di dialogo Incisione – Scheda Generale



Impostazioni del materiale

La casella di gruppo Materiale consente di specificare la dimensione dei supporti utilizzati nella periferica di uscita.

8.800 x 3.000in

Selezionare dalla lista le dimensioni dei supporti o specificare una dimensione personalizzata selezionando **Definito dall'utente**.

8.800in

Larghezza del materiale.



Altezza del materiale.

Modalità di invio

La modalità di invio consente di scegliere cosa fare del lavoro una volta che questo giunge alla coda di Production Manager.

Invia ora Il lavoro viene elaborato e salvato automaticamente come file .PLT nativo.

Mantieni in lista Il lavoro resta in coda in Production Manager finché non lo si invia manualmente alla periferica di taglio dalla finestra di Production Manager.

Salva su file Il lavoro viene elaborato e salvato come file nativo.

La modalità **Invia ora** non è disponibile se la periferica di uscita è disattivata oppure Production Manager si trova su un altro computer collegato alla rete e l'opzione **Abilita remoto "Invia Ora/Interattivo"** non è attivata nelle Preferenze di Production Manager. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale utente di Production Manager.

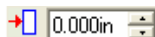
Scostamento disegno

La casella di gruppo Scostamento disegno consente di impostare la distanza tra il disegno e il bordo del foglio.



Specifica in quale punto sul foglio collocare il disegno per l'uscita.

Per utilizzare questa opzione, selezionare lo strumento di posizionamento per i bordi sinistro e inferiore dei supporti.



Scostamento orizzontale.



Scostamento verticale.

Modalità interattiva e Mostra

La modalità interattiva consente di interagire in modo dinamico con la testa dello strumento, spostando lo strumento mentre si varia la posizione del lavoro sull'area di anteprima.

Per utilizzare la funzione interattiva, la periferica di taglio deve essere accesa e in linea. Alcuni incisori non supportano le comunicazioni interattive.



Attiva la modalità interattiva.



Usando qualsiasi punto tra i nove disponibili nella griglia di riferimento, è possibile configurare su quale angolo del disegno si sposterà la periferica di taglio.



La funzione Mostra disegna un riquadro circoscritto al lavoro senza abbassare lo strumento.

Scostamento foglio

La casella di gruppo Scostamento foglio consente di impostare la distanza tra il foglio e la periferica di taglio.



Scostamento orizzontale.



Scostamento verticale.

Impostazione del numero di copie

La casella Gruppo copie consente di impostare il numero desiderato di copie e la rispettiva spaziatura.



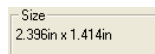
Numero delle copie.



Spazio interposto tra le copie.

Dimensione disegno

Dimensione disegno consente di visualizzare la dimensione del disegno.



Mostra le dimensioni totali del lavoro.

Strumenti di posizione

Gli strumenti di posizione consentono di ruotare, riflettere o posizionare il lavoro.

Per regolare ulteriormente la posizione del lavoro, utilizzare i valori di scostamento disegno.



Il lavoro viene posto sui bordi sinistro e inferiore del supporto.



Il lavoro viene centrato orizzontalmente sul supporto.



Il lavoro viene centrato in lunghezza e larghezza sul supporto.



Il lavoro viene posto sui bordi destro e inferiore del

supporto.



Il lavoro viene centrato verticalmente sul supporto.



Ruota il lavoro con incrementi di 90°.



Riflette in verticale il lavoro.



Il triangolo mostra il punto originale della periferica di taglio.

Strumenti di visualizzazione

Gli strumenti di visualizzazione consentono di gestire il lavoro nell'area di anteprima.



Cambia la posizione del lavoro sul supporto facendo clic e trascinando l'anteprima del lavoro.



Ingrandisce e rimpicciolisce. Tenere premuto il tasto **Ctrl** per rimpicciolire.



Riporta l'area di anteprima alla visualizzazione predefinita.



Usa lo zoom perché tutti gli oggetti siano contenuti nell'area di anteprima.



Mostra il colore attivo selezionato nell'area di anteprima. Se tutti i colori sono selezionati, la casella appare barrata.



Fare clic sul pulsante per alternare la visualizzazione di anteprima tra gli oggetti selezionati e l'intero disegno.

Colore strumento

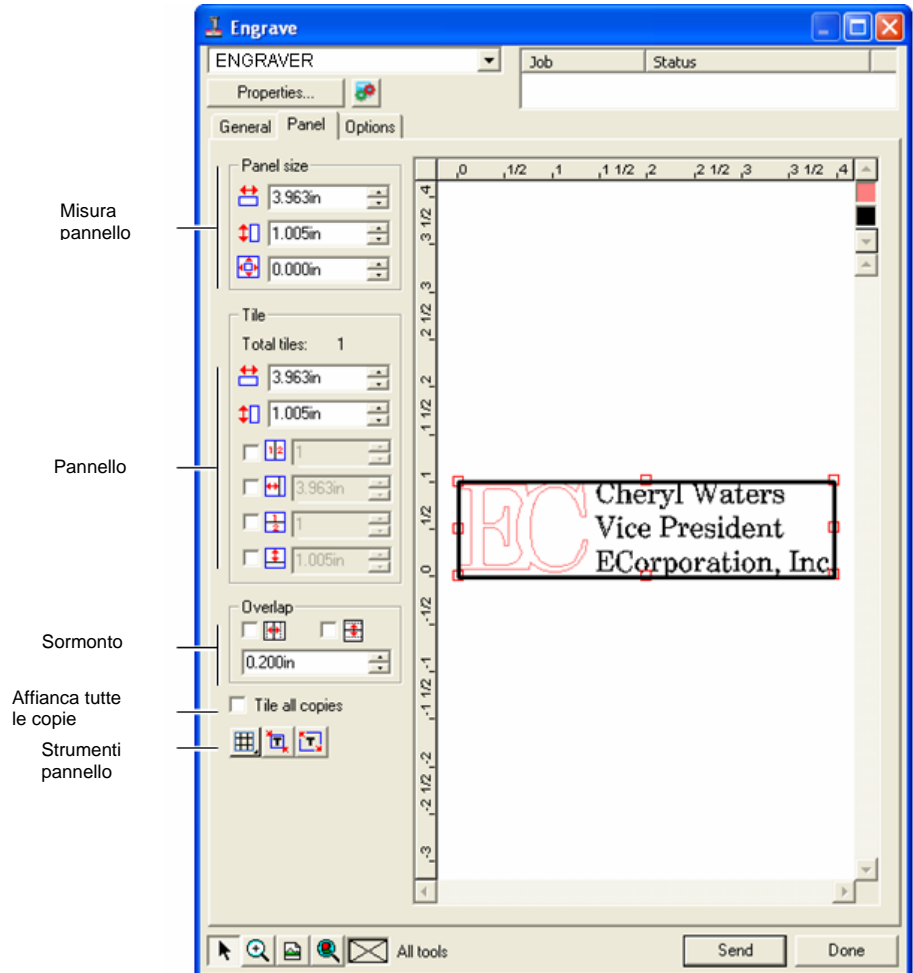
Selezionare il colore dello strumento da visualizzare nell'area di anteprima. Solo il colore visualizzato sarà elaborato.

È impossibile selezionare strumenti singoli se l'opzione **Invia tutti gli strumenti** nella scheda **Opzioni** è selezionata.

Per variare l'ordine di uscita, fare clic e trascinare i colori dello strumento.

Finestra di dialogo Incisione – Scheda Pannello

Il pannello definisce l'area del disegno che verrà elaborata per l'uscita. Gli elementi del disegno che si trovano al di fuori dei margini del pannello non saranno inviati.


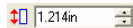
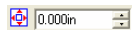


Dimensione pannello

La casella di gruppo Dimensione pannello consente di specificare la dimensione del pannello mediante i valori di larghezza, altezza e margine.

Ridimensionamento numerico del pannello

Impostare i parametri seguenti:

 2.196in	Larghezza del pannello.
 1.214in	Altezza del pannello.
 0.000in	Margine intorno al pannello.

Ridimensionamento del pannello con il mouse

1. Portare il cursore in alto sui quadratini rossi che si trovano lungo il margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare per ridimensionare il pannello.


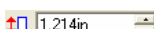





Fare clic sui quadratini rossi per cambiare la dimensione del pannello

Casella di gruppo Tessera

I lavori più grandi delle dimensioni dei supporti devono essere disposti come tessere prima dell'uscita. Il pannello può essere suddiviso in diverse colonne e righe. Ciascuna sezione è chiamata Tessera.

La casella di gruppo Tessera consente di specificare numericamente le tessere mediante i valori di altezza e larghezza.

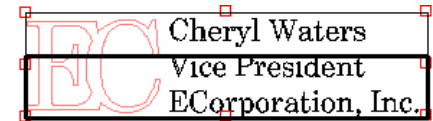
Total tiles: 1	Visualizza il numero di tessere nel pannello.
 2.196in	Larghezza delle tessere.
 1.214in	Altezza delle tessere.
	Divide il lavoro in un numero specificato di colonne uguali.
	Suddivide il lavoro in colonne di dimensione specificata, iniziando dal lato sinistro.
	Divide il lavoro in un numero specificato di righe uguali.



Suddivide il lavoro in righe delle dimensioni specificate, iniziando dal basso.

Creazione di nuove tessere con il mouse

1. Spostare il cursore in cima al margine del pannello.
2. Fare clic e trascinare verso il centro del pannello.




Fare clic sul bordo del pannello per creare le tessere

Ridimensionamento delle tessere esistenti con il mouse

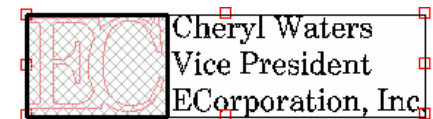
1. Spostare il cursore del mouse in cima al margine della tessera o sopra i quadratini rossi.
2. Fare clic e trascinare.

Esclusione di tessera dalla stampa

Procedere in uno dei modi seguenti:

- Fare doppio clic sulla tessera nel riquadro di anteprima.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera nel riquadro di anteprima.
-  Le tessere disattivate sono contrassegnate con uno schema reticolato.

Per attivare una tessera disattivata, fare doppio clic o clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera disattivata.



Tessera disattivata

Una tessera deve sempre essere attivata. Se si tenta di disattivare tutte le tessere, una delle tessere si riattiverà.

Sormonto

Il sormonto, misurato come la quantità di sovrapposizione di due righe o colonne, può eliminare qualsiasi spazio vuoto tra le tessere quando si assembla la stampa finale.



Selezionare questa opzione per creare una



sovrapposizione lungo i bordi orizzontali delle tessere.

Selezionare questa opzione per creare un sormonto lungo i bordi verticali delle tessere.



Quantità di sormonto tra le tessere.

Affianca tutte le copie singolarmente

Affianca tutte le copie

Selezionare questa casella per visualizzare tutte le copie in anteprima così da disporre tutte le tessere su ogni copia. Quando questa opzione è attivata, l'altezza e la larghezza del lavoro nella scheda Generale verranno aggiornate in base al nuovo numero di copie.

Strumenti pannello

Mediante la barra degli strumenti è possibile disporre automaticamente in tessere il lavoro.



La Modalità pannello blocca colonne e righe in modo che tutte le colonne o righe possano essere gestite come gruppo.



Pannello automatico crea un pannello che comprende tutti gli oggetti selezionati. Se non è selezionato alcun oggetto, saranno inclusi tutti gli oggetti del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate automaticamente alle dimensioni massime possibili.

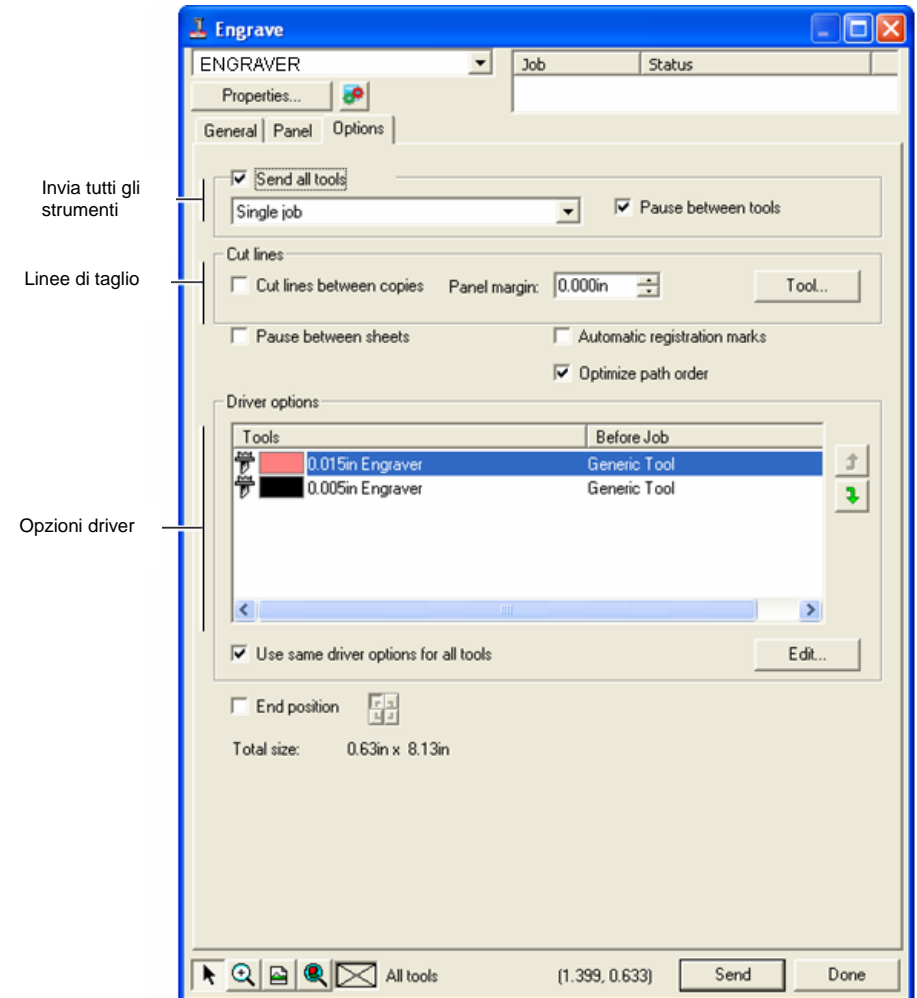
Pannello automatico non tenta di coprire l'intera pagina con le tessere, ma solo il disegno o gli oggetti selezionati.

Pannellizza al bordo

Pannellizza al bordo copre di tessere l'intera pagina del disegno. Se le dimensioni del disegno sono superiori al formato del supporto, le tessere saranno regolate automaticamente alle dimensioni massime possibili.

Finestra di dialogo Incisione – Scheda Opzioni

La scheda Opzioni consente di impostare numerose opzioni per i lavori di incisione.



Invia tutti gli strumenti

Linee di taglio

Opzioni driver

Invia tutti gli strumenti

Selezionare questa opzione per incidere tutti gli strumenti e selezionare il modo in cui ciascuno di essi viene elaborato.

Lavoro singolo Il lavoro viene inviato come documento singolo ed elaborato usando le stesse dimensioni del pannello per tutti gli strumenti.

Lavori multipli Per ogni strumento viene creato un documento di lavoro separato, ma che viene elaborato usando le stesse dimensioni di pannello per tutti i colori.

Pausa tra gli strumenti Selezionare questa opzione per attivare la richiesta di Production Manager di inserire lo strumento successivo per ciascun cambio di strumento. Questa opzione può essere selezionata solo quando è selezionata l'opzione Invia tutti gli strumenti.

Taglia linee Taglia un rettangolo intorno a ciascuna copia serializzata o tra gli oggetti serializzati.

Taglia linee tra le copie Per un singolo oggetto, Taglia linee inciderà un bordo.

Per oggetti multipli, Taglia linee inciderà un bordo intorno a ciascuna copia. Queste linee non si sovrappongono.

Margine pannello Per un singolo oggetto, Margine pannello imposta la quantità di spazio tra le linee tagliate.

Per copie multiple, Margine pannello imposta la quantità di spazio tra le linee tagliate.

Strumento Apre la finestra di dialogo Strumento. È possibile scegliere un nome strumento, variare Profondità, Stepdown e Gioco. Vedere "Opzioni strumento" a destra per ulteriori informazioni.

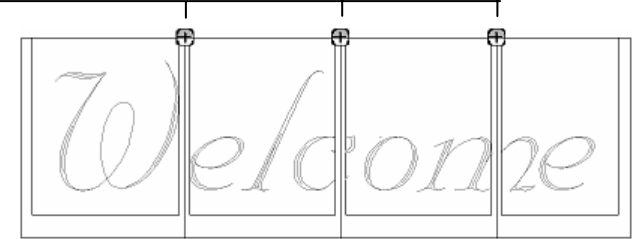
Pausa tra i fogli Seleziona se Production Manager deve sospendersi dopo l'elaborazione di un foglio, consentendo di caricare il supporto e allineare Crocini di registro dopo ciascun foglio.

Crocini di registro automatici

Per i lavori a lastra lunga / larga, il software crea un punto su ciascuna tessera che aiuterà nell'allineamento dell'uscita finale. Dopo che ciascuna tessera è stata elaborata, utilizzare i crocini di registro creato per allineare la tessera con l'angolo superiore sinistro della periferica di taglio.

Vedere " Affianca tutte le copie singolarmente" a pagina 193 per ulteriori informazioni.

Crocini di registro automatici



Ottimizza l'ordine dei tracciati

Ottimizza l'ordine con il quale la periferica di taglio si sposta da un tracciato a quello successivo per ridurre il tempo di incisione.

Opzioni driver

Mostra gli strumenti utilizzati per il lavoro e consente di sopprimere l'uscita e di impostare i parametri di incisione della macchina.

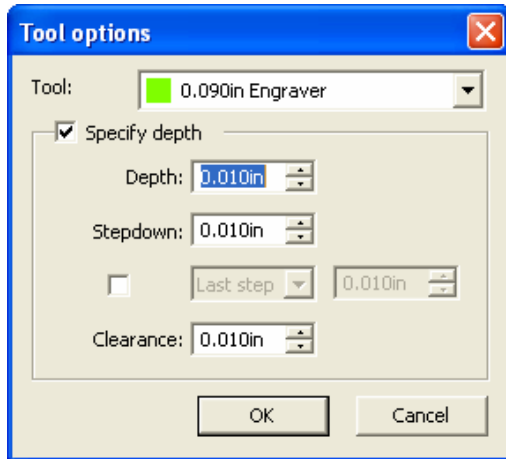
Modifica Consente di configurare i parametri di incisione di Prima del lavoro, Dopo il lavoro e Macro. Vedere "Opzioni driver periferica di taglio" a pagina 195 per ulteriori informazioni.



I punti di posizione finale consentono di specificare dove tornerà la periferica di taglio alla fine del lavoro.

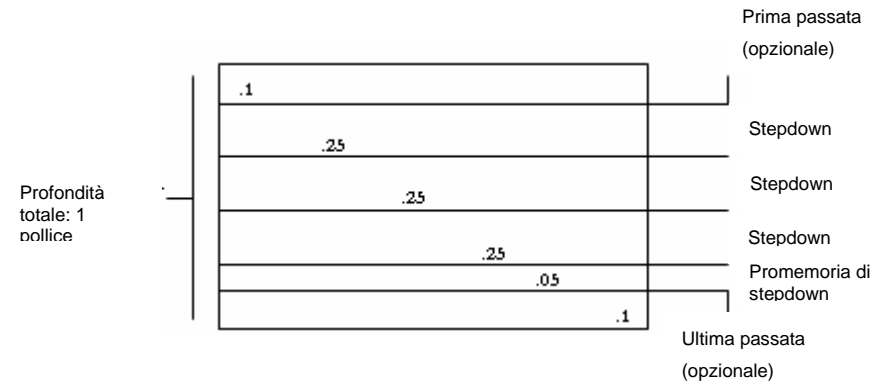
Opzioni strumento

Le opzioni strumento consentono di impostare i parametri dello strumento.



1. Nella finestra di dialogo Incisione – Scheda Opzioni, fare clic su **Strumento**.
2. Impostare i parametri seguenti:

Nome strumento	Visualizza il nome dello strumento selezionato.
Specifica intensità	Selezionare per immettere i valori che prevarranno sulle impostazioni della periferica di taglio.
Intensità	Specifica l'intensità totale con cui lo strumento incide.
Stepdown	Specifica l'intensità di incisione dello strumento ad ogni passaggio per assicurare che lo strumento non rimuova troppo materiale.
Primo, ultimo o entrambi	Imposta i valori di Stepdown supplementari per il primo, l'ultimo o entrambi i passaggi. È possibile specificare l'intensità desiderata di incisione dello strumento per ciascun passaggio.



Gioco

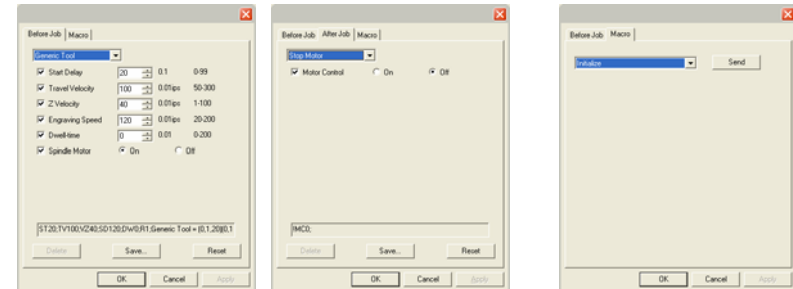
Imposta la quantità di spazio per il quale lo strumento si solleva tra i tracciati.

3. Fare clic su **OK**.

Opzioni driver periferica di taglio

Le opzioni del driver della periferica di taglio consentono di impostare i parametri della periferica.

È possibile cambiare i valori in modo tale che le impostazioni vengano inviate alla periferica di uscita, ignorando quelle preesistenti.



Scheda Prima del lavoro


Scheda Dopo il lavoro

Scheda Macro

Prima del lavoro

Definisce i comandi che saranno inviati prima di elaborare il lavoro.

Dopo il lavoro	Definisce i comandi che saranno inviati dopo l'elaborazione del lavoro.
Macro	Consente di eseguire operazioni comuni che sono solitamente richieste dal quadro comandi della periferica di taglio.
Salva	Salva i cambiamenti apportati come nuovo comando.
Elimina	Elimina il comando selezionato dall'elenco.È possibile eliminare soltanto i comandi che sono stati aggiunti con il comando Salva.
Reset	Riporta tutte le impostazioni del sistema ai valori predefiniti.Qualsiasi comando personalizzato che è stato aggiunto verrà eliminato.
Velocità XY	Velocità alla quale lo strumento incide il supporto.
Velocità Z	Velocità alla quale lo strumento si solleva e si abbassa.
RPM mandrino	Velocità alla quale ruota il mandrino.
Tempo di sosta	Quantità di tempo per il quale la periferica di taglio si ferma prima di cambiare la direzione del tracciato.
Controllo motore	Attiva e disattiva il motore della periferica di taglio.
Ritardo avvio	Ritardo prima che la periferica di taglio inizi a incidere.
Velocità di incisione	Velocità alla quale lo strumento incide il supporto.
Motore mandrino	Attiva e disattiva il motore della periferica di taglio.

 Accertarsi che non ci sia nessuno intorno alla periferica d'uscita quando si inviano le macro poiché la periferica di taglio potrebbe attivarsi e ferire l'operatore.

Appendice A – CODICI ASCII

Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car	Codice	Car		
32		57	9	82	R	107	k	132	,,	157	ƀ	182	ƒ	207	İ	232	è
33	!	58	:	83	S	108	l	133	...	158	ž	183	.	208	Đ	233	é
34	"	59	;	84	T	109	m	134	†	159	Ÿ	184	,	209	Ñ	234	ê
35	#	60	<	85	U	110	n	135	‡	160		185	'	210	Ò	235	ë
36	\$	61	=	86	V	111	o	136	^	161	i	186	°	211	Ó	236	ì
37	%	62	>	87	W	112	p	137	‰	162	¢	187	»	212	Ô	237	í
38	&	63	?	88	X	113	q	138	Š	163	£	188	¼	213	Õ	238	î
39	'	64	@	89	Y	114	r	139	‹	164	¤	189	½	214	Ö	239	ï
40	(65	A	90	Z	115	s	140	Œ	165	¥	190	¾	215	×	240	ð
41)	66	B	91	[116	t	141	Ɔ	166	!	191	¿	216	Ø	241	ñ
42	*	67	C	92	\	117	u	142	Ž	167	§	192	À	217	Ù	242	ò
43	+	68	D	93]	118	v	143	Ɔ	168	¨	193	Á	218	Ú	243	ó
44	,	69	E	94	^	119	w	144	Ɔ	169	©	194	Â	219	Û	244	ô
45	-	70	F	95	_	120	x	145	'	170	ª	195	Ã	220	Ü	245	õ
46	.	71	G	96	`	121	y	146	'	171	«	196	Ä	221	Ý	246	ö
47	/	72	H	97	a	122	z	147	“	172	¬	197	Å	222	Þ	247	÷
48	0	73	I	98	b	123	{	148	”	173		198	Æ	223	ß	248	ø
49	1	74	J	99	c	124		149	•	174	®	199	Ç	224	à	249	ù
50	2	75	K	100	d	125	}	150	–	175	-	200	È	225	á	250	ú
51	3	76	L	101	e	126	~	151	—	176	°	201	É	226	â	251	û
52	4	77	M	102	f	127	□	152	~	177	±	202	Ê	227	ã	252	ü
53	5	78	N	103	g	128	€	153	™	178	²	203	Ë	228	ä	253	ý
54	6	79	O	104	h	129	Ɔ	154	š	179	³	204	Ì	229	å	254	þ
55	7	80	P	105	i	130	,	155	›	180	´	205	Í	230	æ	255	ÿ
56	8	81	Q	106	j	131	f	156	œ	181	µ	206	Î	231	ç		

Appendice B – Formati di file supportati

Formato	Estensione	Importazione	Esportazione
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe Photoshop	psd	6.0	4.0
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	1.3
Disegno AutoCAD	dwg	2000	-----
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
Disegno CorelDRAW	cdr	8.0 (B)	-----
CorelDRAW Exchange Metafile	cmx	6.0	-----
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	-----
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	(A)	-----
File Drawing Exchange	dxg	(A)	(A)
EnRoute	enr	2.3	-----
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7.5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	-----	1.0
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Hewlett-Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Hewlett-Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Ikarus	ik	(A)	-----

Formato	Estensione	Importazione	Esportazione
Inspire	sci	(B)	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	(A)
Kodak Flashpix	fpx	1.0 (B)	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	-----
Microsoft Windows Metafile	wmf	(A) (B)	-----
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
File PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
Testo	txt	(A)	-----
Tagged Image File Format (TIFF)	tif	6.0	6.0
Windows bitmap	bmp	(A)	(A)
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0 (B)	-----

(A): il numero della versione è inesistente o non disponibile.

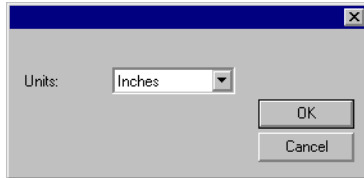
(B): Non è supportato da Macintosh.

Le informazioni sui livelli (nome del livello, colore e attributi – bloccato, visibile) saranno esportate nei seguenti formati: Adobe Illustrator, DXF e HPGL.

I livelli vengono ignorati durante l'importazione in modo che diverse operazioni di importazione non creino un numero inutile di livelli. Per mantenere le informazioni sui livelli, utilizzare invece il comando Apri.

Importazione di file DXF AutoCAD

Durante l'importazione di file DXF, verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:

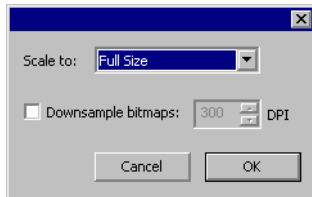


1. Impostare le **Unità** da utilizzare (imperiali o metriche).
2. Fare clic su **OK**.

Se il file DXF viene aperto invece di essere importato, i livelli contrassegnati come bloccati (nascosti e non modificabili) nel file DXF verranno conservati come livelli separati e contrassegnati come nascosti.

Esportazione di file PDF Adobe Acrobat

Quando un disegno viene esportato in formato PDF, verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:



1. Impostare **Scala** sulle dimensioni desiderate per la pagina PDF. Il software ingrandirà o ridurrà le dimensioni del disegno in modo da adattare alle dimensioni selezionate.
 - a. Selezionare **Dimensioni massime** per esportare il disegno nelle sue dimensioni originarie.
2. Selezionare **Riduci pixel bitmap** per fare in modo che il software riduca il numero di pixel dei bitmap che superano il valore **DPI** selezionato. La qualità dell'immagine bitmap risulterà inferiore ma in questo modo il PDF risultante sarà meno voluminoso.
3. Fare clic su **OK**.

Gli oggetti non supportati dal formato PDF, come gli effetti Lenti, saranno rasterizzati e inseriti nel PDF come bitmap.

Funzioni supportate del formato file Gerber

Le seguenti funzioni dei formati file Gerber sono supportate:

Anteprima	Supportato. L'anteprima viene visualizzata nella finestra di dialogo Apri e Importa.
Percorsi	Supportato.
Gruppi	Tutti gli oggetti sono automaticamente raggruppati dopo l'importazione
Bitmap	Supportato. Se il bitmap originario è mancante, verrà richiesto di individuare il file.
Testo	In genere il testo è importato come sagoma, ma in alcuni casi sarà rilevato come testo e verrà chiesto di sostituire il carattere qualora questo non sia presente.
Colore lamina	Supportato. Sono supportati i colori spot, Spectratone (Duotone), RGB e CMYK.
Colore vinile	Supportato, ma se il lavoro contiene sia colori vinile che colori lamina, verrà visualizzato il seguente messaggio:



Selezionare la casella **Importa dati vinile come taglio contorno** e fare clic su **OK** per importare gli oggetti colore vinile come percorsi di taglio contorno. Se la casella **Importa dati vinile come taglio contorno** viene deselezionata, gli oggetti vinile verranno importati come oggetti vettoriali standard.

Gradienti

Supportato. I gradienti lineare e radiale sono supportati sia per spot che per quadricromia.

Ordine stampa lavoro

Supportato. Selezionare "Applica ordine di stampa" durante l'importazione per usare l'ordine del lavoro di stampa.

Sovrapposizione/ sovrastampa	Supportato. Entrambe vengono importate come sovrastampa, ma le impostazioni del colore possono essere modificate nelle opzioni del driver.
Mano di base	Supportata.
Colore sfondo	Supportato. Per usare il colore di sfondo usare Apri. Ignorato quando si utilizza Importa.
Colore contorno	Supportato. Se riempimento e contorno hanno diverse mani iniziali/sovrastampe oppure se il contorno è dietro al riempimento, verranno importati come oggetti separati, uno con il solo riempimento e l'altro con il solo contorno.


Appendice C – Elenco delle caratteristiche

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Preliminari								
Visualizzazione Navigator	x		x			x		
Diametro strumento	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Ripeti	x	x	x	x		x	x	x
Uso dei file								
Info lavoro	x	x	x	x	x	x	x	x
Calcolo costi lavoro	x	x				x		x
Modelli	x	x				x		x
Uso di DesignEditor								
DesignEditor	x	x	x	x		x	x	x
Ridisposizione degli oggetti								
Stessa larghezza/stessa altezza	x					x		
Autoserializza	x	x				x		x
Distribuisce	x	x				x		x
Annidamento della forma reale	x	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	x
Elimina trasformazioni	x					x		
Uso dei colori								
Contagocce	x	x	x	x		x	x	x
Modifica librerie colori	x					x		
Misura il colore	x					x		
Crea campioni Duotone	x					x		
Crea campioni CMYK	x		x			x		
Crea campioni palette corrente	x	x	x	x	x	x	x	x
Uso di Editor riempimento/traccia								
Pattern	x	x	x			x		x
Gradienti	x	x	x	x		x	x	x
Sovrastampa	x		x			x		
Uso delle forme								
Cerchio	x	x	x	x		x	x	x
Ventaglio	x	x				x		x
Freccia	x	x				x		x
Figura parametrica	x	x				x		x
Converti in Forma	x	x				x		x
Uso del testo								
Dimensione blocco testo	x	x				x		x


	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Braille	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	x	x
Codice a barre	x		x			x		
Inserisci simbolo	x	x				x		x
Definisci il carattere	x	x	x	x		x	x	x
Stili testo	x	x	x	x		x	x	x
Supporto carattere tipografico URW	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz
Uso dei percorsi								
Scheda Tracciato incisione	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Uso di immagini bitmap								
Digitalizzazione	x	x	x	x		x	x	x
Crea nuovi bitmap	x	x	x			x		x
Rasterizza	x	x	x	x		x	x	x
Ricampiona immagine	x		x			x		
Modalità colore	x	x	x	x		x	x	x
Filtri	x		x			x		
Riquadro di selezione	x	x	x	x		x	x	x
Lazo	x		x			x		
Bacchetta magica	x	x	x			x		x
Sposta	x	x	x	x		x	x	x
Gomma	x	x	x	x		x	x	x
Pennello	x		x			x		
Matita	x	x	x	BN		x	BN	x
Riempimento	x	x	x	BN		x	BN	x
Ritaglia	x	x	x			x		x
Timbro	x		x			x		
Autotraccia	x	x	x	x		x	x	x
Traccia colore	x	x				x		x
Traccia linea centrale	x	x	x	x		x	x	x
PictureCut	x	x	x	x		x	x	x
Uso degli effetti								
Fondi	x	x	x	x		x	x	x
Separa sovrapposizione	x	x				x		x
Striscia	x	x	x	x		x	x	x
Sfuma	x	x	x			x		x
Lente	x		x			x		
Sottobase	x					x		
Rifinitura	x					x		
Sormonto colori	x	x	x	x		x	x	x
Stili grafici	x	x	x	x		x	x	x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Contorno	x	x	x	x	x	x	x	x
Riempimento profilo	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Riempimento campitura	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Riempimento isola	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Riempimento foro	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Libreria utensili	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Usò di misure ed etichette								
Dimensioni/Etichette	x	x	x	x		x	x	x
Dimensione automatica	x	x	x	x		x	x	x
Dimensione a pagina	x	x	x	x		x	x	x
Configurazione del sistema per la stampa a colori								
Impostazione colore	x		x			x		
Soft Proof	x		x			x		
Taglio del disegno								
Taglia/Plotta	x	x	x	x	x			
Stampa del disegno								
Rasterizza e stampa	x		x			x		
Incisione del disegno								
Incisione	Opz	Opz	Opz	Opz	Opz		x	x
Caratteristiche tracciato CASmate*								
Tracciato Bezier	x	x	x	x	x		x	x
Tracciato curve migliorato	x	x	x	x		x	x	x
Tracciato angoli migliorato	x	x	x	x		x	x	x
Vettorizzazione linea centrale	x	x	x	x		x	x	x
Vettorizzazione colori	x	x				x		x

* Non supportato da sistemi operativi Macintosh.

 Questa tabella elenca solo le caratteristiche principali che differenziano le versioni del programma. Non tutte le caratteristiche presenti nel programma sono elencate.

Appendice D – Caratteristiche tracciato CASmate

 Le caratteristiche di tracciato seguenti non sono disponibili per Macintosh.

Uso del tracciato Bezier

Il Tracciato Bezier traccia il contorno dell'immagine e lo converte in curve Bezier. Le curve Bezier sono molto utili per l'elaborazione dei file grafici e di norma contengono meno punti che linee o archi.

Per tracciare un'immagine bitmap usando il tracciato Bezier:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Vettorizza**, quindi fare clic su **Bezier**.

Uso del tracciato curve migliorate

L'opzione traccia il contorno dell'immagine e converte quest'ultima in una serie di linee e archi. È il metodo da privilegiare quando si digitalizzano piccoli biglietti da visita o disegni modello di qualità scadente.

Per tracciare un'immagine bitmap con il tracciato curve migliorato:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Vettorizza**, quindi fare clic su **Curve migliorate**.

Uso del tracciato angoli migliorati

Questa vettorizzazione è molto efficace per esecutivi di grandi dimensioni. Produrrà meno punti e angoli più vivi dell'opzione Curve migliorate

Per tracciare un'immagine bitmap usando il tracciato Angoli migliorati:

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Vettorizza**, quindi fare clic su **Angoli migliorati**.

Regolare i parametri del tracciato. È possibile regolarli trascinando i cursori o inserendo valori numerici.

Tolleranza	Controlla quanto i tracciati disegnati siano vicini all'immagine della scansione originale. I valori più piccoli forniranno un risultato accurato molto vicino all'immagine della scansione, ma quelli più grandi creeranno linee più morbide e meno punti di controllo.
Soppressione disturbo	È usato per filtrare alcune piccole imperfezioni che si creano durante il processo di scansione. Se l'immagine contiene molte "imperfezioni", provare ad usare il filtro bitmap Riduci disturbo prima di vettorizzare.
Rilevamento angoli	Imposta la soglia di rilevazione dell'esistenza o meno dei angoli e con che grado di nitidezza saranno definiti.
Reset	Riporta i parametri di tracciato al loro valore predefinito.

3. Fare clic su **OK**.

Uso della vettorizzazione della linea centrale

Questo metodo di vettorizzazione viene usato per le immagini in bianco e nero e nella scala dei grigi che contengono per la maggior parte linee piuttosto che forme riempite. Esso rileva il centro delle linee e crea un grafico vettoriale a linea singola. La vettorizzazione della linea centrale viene tipicamente usata nella contornatura, qualora si voglia ricavare, per la macchina, un tracciato a linea unica.

1. Selezionare il bitmap.
2. Nel menu **Bitmap**, scegliere **Vettorizza**, quindi fare clic su **Linea centrale**.
3. Regolare i parametri del tracciato.

Linea centrale pura	Il programma troverà il centro di ogni linea e creerà un contorno a linea singola.
Outline aree spesse	Il programma tratterà una linea centrale per i contorni più piccoli del valore di larghezza della linea e delimiterà le aree più grandi di questo valore.

Lunghezza segmento più corto Questa opzione è la distanza minima tra i punti di congiunzione. Più grande è il valore del parametro, più perfetti risulteranno le congiunzioni. Tuttavia, se si lavora con un'immagine con molte linee ravvicinate, il valore dovrà restare piccolo.

Sezione più corta della linea centrale Questa opzione si applica solo quando si usa **Outline aree spesse**. Essa controlla le sezioni rimanenti della linea centrale alle estremità dei contorni.

Unisci tracciati Quando si crea una linea centrale è possibile selezionare il modo in cui verranno creati i contorni. La linea centrale apparirà uguale indipendentemente dall'opzione selezionata.

Nessuna Questa opzione creerà dei contorni aperti composti di piccoli segmenti.



Loop Questa opzione creerà tutti i contorni chiusi possibili. Se necessario, potranno essere riempiti più tardi.



Tracciati lunghi Questa opzione genererà i contorni più lunghi possibili. Questa è l'opzione più popolare perché minimizza la quantità di movimenti su/giù che una contornatrice o un incisore devono compiere.



Automatico Questa opzione permette al software di determinare gli elementi di cui si deve tracciare l'asse e quelli invece di cui tracciare il contorno. L'opzione **Outline aree spesse** ricade nella funzione predefinita Automatico.

Manuale Quando viene selezionata questa opzione, inserire il valore di **Ampiezza linea**.

Larghezza linea Questo campo impartisce al programma il comando di tracciare la linea centrale di ogni oggetto più piccolo di un certo valore e di tracciare il contorno di ogni oggetto più grande.

Miglioramento Quando si usa Outline aree spesse è possibile indicare al programma che tipo di metodo di vettorizzazione usare per i contorni. Per ulteriori informazioni sui tracciati Bezier, di angoli e curve, vedere "Tracciatura di immagini bitmap" a pagina 125.

Opzioni Questo pulsante è disponibile solo quando si seleziona **Angoli** nel campo Miglioramento. Per ulteriori informazioni sulle proprietà di tracciatura degli angoli, vedere "Uso dell'opzione Tracciatura migliorata degli angoli" a pagina 203.

Reset Riporta i parametri di tracciato al loro valore predefinito.

4. Fare clic su **OK**.

Uso della vettorizzazione dei colori

La vettorizzazione dei colori viene usata per convertire immagini a colori raster in grafici vettoriali. Prima della vettorizzazione, l'immagine deve essere posterizzata in modo da ridurre il numero dei colori.

Il processo di vettorizzazione del colore si divide in tre fasi: Posterizzazione, Fusione dei colori e Vettorizzazione.

Posterizza

La posterizzazione è il processo di riduzione del numero di colori ad un livello gestibile così da poter vettorizzare l'immagine.

Per posterizzare un'immagine:

1. Scegliere il metodo di posterizzazione desiderato.
2. Scegliete il numero di colori.
3. Fate clic su **Posterizza**

Il bitmap viene posterizzato e nell'elenco dei colori della finestra di dialogo sono visibili i colori risultanti.

Il software fornisce tre metodi di posterizzazione:

Posterizzazione veloce Questo metodo funziona con ognuno dei tre canali di colori (Rosso, Verde, Blu) separatamente. Esso divide la gamma di colori interna ad ogni canale in strisce uguali e poi adatta ogni pixel dell'immagine alla striscia di colore ad esso più vicina.

Con questo metodo è possibile specificare il numero desiderato di colori nell'immagine posterizzata. Il programma offre una scelta da una lista di numeri: 8,27 ecc. Se, per esempio, si vuole dividere ogni canale di colore in due strisce, il numero totale di

colori possibili in tutti e tre i canali sarà 8 (2x2x2).
Allo stesso modo, 3 strisce per canale daranno 27 colori (3x3x3) ecc.

Il metodo veloce lo è davvero. Questo metodo è utile per posterizzare loghi dai colori molto distinti. Non è consigliato per le foto perché i colori dell'immagine posterizzata sono piuttosto diversi da quelli dell'immagine originale.

Posterizzazione intelligente

Con questo metodo il programma trova i colori dominanti dell'immagine. Ogni pixel viene convertito in uno dei colori dominanti, (quello cromaticamente più vicino). Il metodo consente di specificare quanti colori si vogliono nell'immagine posterizzata. È lento, ma i risultati sono di gran lunga migliori del metodo veloce.

È raccomandato soprattutto per logo e le foto. Il limite di questo metodo è che se si dispone di un'immagine

con uno sfondo multicolore, qual ad es. una serie di sfumature azzurro cielo, il programma tende a preferire quelle agli oggetti in primo piano.

Posterizzazione manuale

Con questo metodo, non solo si determina il numero desiderato dei colori, ma li si preleva dall'immagine stessa. Quando il metodo **Manuale** è selezionato, la forma del cursore si modifica in una pipetta. Fare clic sui colori che dovranno comporre l'immagine finale. Ogni colore selezionato viene aggiunto all'elenco dei colori nella finestra di dialogo. Se si è erroneamente prelevato un colore, è possibile selezionarlo nella finestra di dialogo e premere il tasto **CANCELLA** per rimuoverlo dall'elenco.

Unione di colori

Dopo aver posterizzato l'immagine è probabile che vogliate sbarazzarvi di alcuni colori. Per esempio, un'area dell'immagine che sembrava Arancione potrebbe apparire colorata di un misto (o pattern) di giallo e di rosso dopo la posterizzazione. In questo caso è possibile unire i due colori in modo da ottenere un colore a tinta unita per tutta l'area.

Per unire i colori:

1. Dall'elenco dei colori nella finestra di dialogo, selezionare quelli da unire.

Per selezionare più di un colore, usare il tasto **MAIUSC** e **CTRL**. Il colore desiderato, risultante dalla fusione, deve essere selezionato per ultimo. Il risultato della fusione verrà mostrato nell'angolo in basso a destra della finestra di dialogo.

2. Fate clic su Unisci.

Nell'immagine, tutti i pixel che contengono il colore selezionato saranno convertiti nel colore desiderato.

Vettorizza

Una volta soddisfatti dei colori dell'immagine posterizzata, fare clic sul pulsante Vettorizza per convertire l'immagine in un oggetto vettoriale a più colori.

Appendice E – Tasti di scelta rapida

Allineamento	
Allinea entrambi i centri	CTRL+5
Allinea entrambe i centri a pagina	CTRL+MAIUSC+5
Allinea base	CTRL+2
Allinea base a pagina	CTRL+MAIUSC+2
Allineamento orizzontale centri	CTRL+3
Allinea i centri orizzontali a pagina	CTRL+MAIUSC+3
Allinea a sinistra	CTRL+4
Allinea la parte sinistra a pagina	CTRL+MAIUSC+4
Allinea a destra	CTRL+6
Allinea la parte destra a pagina	CTRL+MAIUSC+6
Allinea linee base testo	CTRL+0
Allinea testa	CTRL+8
Allinea testa a pagina	CTRL+MAIUSC+8
Allinea i centri in verticale	CTRL+7
Allinea i centri verticali a pagina	CTRL+MAIUSC+7
Disposizione	
Porta sotto	CTRL+PGGIÙ
Combina	CTRL+M
Converti in contorno	CTRL+MAIUSC+O
Converti in contorno	V
Porta sopra	CTRL+PGSU
Raggruppa	CTRL+G
Ridisegna	CTRL+E
Ridisegna	F5
Ripeti	CTRL+D
Ridimensiona	CTRL+K
Inverti direzione tracciato	CTRL+MAIUSC+D
Ruota	CTRL+R
Spaziatura	J
Porta sullo sfondo	MAIUSC+AVANTI
Porta in primo piano	MAIUSC+INDIETRO
Non combinato	CTRL+J
Separa	CTRL+U
Altro	
Annulla modifica	ESC
Chiudi	CTRL+F4
Chiudi	CTRL+W
Esci	ALT+F4
Argomenti della guida	F1
Nuovo	CTRL+N
aperta	CTRL+O
Chiudi	Comando+Q
Salva	CTRL+S
Salva con nome	CTRL+MAIUSC+S

Palette	
Mixer colore	M
DesignCentral	CTRL+I
DesignEditor	E
Editor riempimento/traccia	I
Modifica tracciato	
Strumento seleziona punti	N
Strumento tracciati Bezier	P
Aggiungi punto	+
Elimina punto	-
Selezione	
Seleziona strumento	A
Cancella	BACKSPACE
Cancella	CANCELLA
Copia	CTRL+C
Copia	F3
Copia	CTRL+INS
Taglia	F2
Taglia	CTRL+X
Elimina ora	MAIUSC+INDIETRO
Elimina ora	MAIUSC+CANC
Deseleziona	CTRL+MAIUSC+A
Inverti selezione	CTRL+MAIUSC+I
Incolla	MAIUSC+INS
Incolla	CTRL+V
Incolla	F4
Ripeti	CTRL+Y
Ripeti multiplo	CTRL+MAIUSC+Y
Seleziona tutto	CTRL+A
Seleziona per attributi	D
Annulla	F1
Annulla	CTRL+Z
Annulla multiplo	CTRL+MAIUSC+Z
Testo	
Strumento testo	T
Trova e sostituisci	F3
Giustifica al centro	CTRL+MAIUSC+C
Giustifica tutto	CTRL+MAIUSC+F
Giustifica a sinistra	CTRL+MAIUSC+L
Giustifica a destra	CTRL+MAIUSC+R
Controllo ortografico	F7

Forme	
Strumento cerchio	C
Strumento Ovali	O
Strumento Poligoni	G
Strumento Rettangoli	R
Strumento Stelle	S
Visualizza	
Finestra successiva	CTRL+TAB
Panoramica	BARRA SPAZIATRICE
Mostra riempimento	CTRL+F
Filtri visualizzazione	F
Zoom	Z
Ingrandisci	CTRL+=
Rimpicciolisci	CTRL+-
Varie ed eventuali	
Taglia/Plotta	CTRL+L
Imposta documento	CTRL+B
Stampa	CTRL+P
Impostazioni di stampa (Impostazioni pagina per Macintosh)	CTRL+MAIUSC+P
Rasterizza e stampa	CTRL+H
Barre degli strumenti	CTRL+T
Strumento misura	U
Strumento pennello	B

Indice analitico

A occhio di bue	135	Aree di lavoro	16	riempimento.....	121	modifica dei caratteri	
<i>Acrobat PDF,</i>		Arrotondamento degli		ritaglio.....	120	utilizzati.....	100
<i>esportazione</i>	199	angoli.....	108	scansione	114	URW	99
Adatta al percorso.....	83	Attributi		selezione	117	<i>Caratteri Adobe Type 1</i>	99
Affiancamento		selezione per.....	42	sfoca.....	123	<i>Caratteri Casfont</i>	99
crocini di sormonto.....	183	Auto serializzazione	49	sposta.....	118	<i>Caratteri speciali</i>	96
Aggiornamento della		Autotracciamento	125	timbro	121	<i>Caratteri TrueType</i>	99
visualizzazione.....	14	Avanza dopo la stampa ..	185	tracciamento.....	125	<i>Caratteri URW</i>	99
Aggiunta dei colori di un		<i>Barra degli strumenti</i>		trasparenza	116	<i>Cerca e sostituisci</i>	91
documento alla palette	62	<i>bitmap</i>	117	uso in DesignCentral ..	113	cerchi.....	78
Aggiunta di un punto.....	110	Barra di modifica	74	bitmaps		Cerchi	
Allineamento degli oggetti.	53	Barre degli strumenti.....	7	anteprima	13	modifica	80
Allineamento di punti	106	Barre di scorrimento.....	11	Blocco degli oggetti	52	Chiave hardware	
Angoli		bitmap		Blocco di testo.....	83	uso su LAN.....	164
arrotondamento.....	108	profili ICC incorporati...	114	Bordi.....	183	Chiusura del programma...	20
creazione di un angolo		Bitmap		Bordo, stampa.....	159	<i>Codici a barre</i>	95
retto.....	111	applicazione dei filtri....	122	Calcoli	17	Colore	
diminuzione		bacchetta magica	118	Calcoli automatici	17	regolazione	183
dell'ampiezza	108	bilanciamento del		Calcoli automatici di		<i>Colore di primo piano</i>	67
Angoli acuti	108	colore	124	percentuali.....	17	<i>Colore di sfondo</i>	67
Annidamento degli oggetti	56	cancella	119	Calcoli di percentuali	17	<i>Colore predefinito</i>	67
Annulla	15	contrasta	123	Calcolo automatico di		Colori	
Annulla multiplo	15	creazione.....	115	rapporti	17	aggiunta.....	63
Annulla selezione.....	42	esportazione.....	114	Calcolo di rapporti	17	<i>applicazione</i>	61
Annullamento degli effetti	129	filtri Adobe	124	Calibrazione		creazione.....	65
anteprima bitmap	13	importazioni.....	114	avanzamento.....	185	duotone	59
Apertura dei file.....	22	lazo.....	118	Calibrazione		<i>eliminazione</i>	61, 65
Applica lunghezza e		livello	124	avanzamento supporti	185	librerie colori	
angolo	107	luminosità / contrasto ..	124	Callouts	<i>Vedere</i> etichette	modifica	67
applicazione automatica		matita	120	Campioni colore	182	modelli di colore	59
dei valori immessi	17	modi colore.....	113	Cancellazione preferenze ...	5	modifica	65
applicazione dei valori		modifica della		<i>Carattere Engraving</i>	99	modifica dell'ordine.....	62
immessi.....	17	risoluzione	115	Caratteri		preclusione in uscita....	167
applicazione dei valori		pennello.....	119	Casfont.....	99	punto	59
immessi.....	17	rasterizzazione di		engraving.....	99	ricerca.....	66
Archi.....	108	oggetti in bitmap.....	115	FSfont.....	99	selezione per	42
creazione di un arco....	109	ricampionamento.....	115	installazione.....	99	trova	66
area di disegno	9	riduci disturbo.....	123	modifica	90	unisci simili	61

Colori spot.....	185	Definisci carattere	96	luminosità	138	Eliminazione delle	
tipo di rendering	157	Definizione della		ombra	133	intersezioni di un	
colors		crenatura	93	profilo.....	131	tracciato.....	110
merging from document	62	Deseleziona tutti	42	riempimento campitura	145	Engrave	
reordering.....	66	DesignCentral	44	riempimento profilo.....	144	paneling.....	191
Composizione degli		bitmap	113	rifinitura.....	139	engraving fills	
oggetti	51	DesignEditor	42	ritaglio.....	129	tool library.....	150
<i>Contagocce</i>	63	Dimensionamento oggetti .	33	saldatura.....	129	EnRoute	23
<i>Controllo ortografico</i>	92	<i>Dimensione alla pagina</i> ...	154	schema lineare	138	esclusione dell'effetto	
Conversione automatica		<i>Dimensione del blocco di</i>		separa sovrapposizioni	131	comune.....	130
delle unità.....	17	<i>testo</i>	94	separazione.....	129	Esportare nei file	23
conversione da forma a		Direzione di stampa	185	sottobase.....	138	Esportazione di bitmap ...	114
marquee.....	118	Disegno a mano libera ...	102	strisce	134	<i>Etichette</i>	154
Conversione delle unità	17	Disinstallazione		trasparenza	137	Figure parametriche	80
Conversione di aree		Macintosh.....	4	trapping colore.....	140	File	
selezionate in forme..	118	Distribuzione degli oggetti.	54	Effetti di separazione.....	129	apertura	22
<i>Conversione di oggetti in</i>		Documenti		<i>Effetto blending</i>	137	chiusura.....	23
<i>forme</i>	82	chiusura.....	23	<i>Effetto calamita</i>	57	collegamento e	
conversione di un una		esportazione.....	23	Effetto comune	130	incorporamento.....	24
traccia in una sagoma	103	impostazione.....	33	<i>Effetto distorsione</i>	136	esportazione	23
Conversione in sagome ..	103	invio a EnRoute.....	23	Effetto fondi	131	importazione	22
Copia	47	invio per e-mail.....	23	Effetto ingrandimento	138	ricerca.....	27
Copia arcuata	48	nuovo	22	<i>Effetto lente</i>	137	salvataggio	23
Copie a matrice.....	48	salvataggio	23	Effetto luminosità.....	138	<i>File collegati</i>	24
Creazione di archi.....	109	Driver TWAIN.....	114	<i>Effetto ombra</i>	133	<i>File incorporati</i>	24
<i>Creazione di bitmap</i>	115	Duplicare oggetti	48	<i>Effetto profilo</i>	131	filtraggio	
Creazione di nuovi		DXF, file		Effetto ritaglio	129	con i colori	14
documenti	22	importazione.....	199	Effetto saldatura	129	<i>Filtri</i>	122
<i>Creazione di tavole dei</i>		livelli bloccati	199	Effetto schema lineare ...	138	Forbici.....	110
<i>campioni colore</i>	68	Edit line	75	Effetto separazione di		Forme	
Creazione di un angolo		Effetti		oggetti sovrapposti	131	creazione.....	77
retto.....	111	annullamento.....	129	<i>Effetto sottobase,</i>	138	modifica	78
Creazione di un'immagine		blending.....	137	<i>Effetto strisce</i>	134	Frecce	79
speculare	35	combina effetti.....	129	<i>Eliminazione degli oggetti</i> .	57	modifica	81
<i>Crenatura</i>	93	comune	130	<i>Eliminazione dei colori</i>	61	<i>FSfont</i>	99
Crenatura automatica	93	distorsione.....	136	Eliminazione dei piccoli		Gradienti	
Crenatura manuale	93	escludi comune	130	oggetti.....	112	modifica	74
Crocini angolo.....	183	fondi	131	Eliminazione delle		griglia.....	9
Crocini di registro.....	79	Ingrandisci.....	138	intersezioni	110	Gruppi di oggetti	48
Crocini di sormonto.....	183	inverti colore.....	137			Guida in linea	20
Cuspide.....	101	lente	137			ICC, profili	

incorporati	114	<i>Maniglie Bezier</i>	80	distribuzione	54	allineamento dei punti..	106
Immissione di valori		Margini	33, 79, 183	duplicazione	48	modifica della direzione	105
numerici	16	Margini decorativi	79	eliminazione	57	raddrizzamento.....	105
Importazione dei file.....	22	modifica.....	82	inclinazione.....	34, 45	Percorsi Bezier	101
Importazione di bitmap ...	114	Mascheramento oggetti ...	52	incolla	47	Periferiche ibride	187
Impostazione di un		menu	8	mascheramento.....	52	Poligoni.....	79
documento	9	<i>Misura delle distanze</i>	152	movimento.....	45	modifica	81
Impostazioni della pagina .	33	Misurazione dei colori	68	numerazione.....	49	Precedenza operatore	17
Inclinazione degli oggetti	34, 45	<i>Mixer colore</i>	62	ordinamento	53	Preferenze.....	17
Incolla	47	Modalità di selezione	41	proprietà della traccia ...	75	cancellazione.....	5
Incolla e sostituisci	48	<i>Modelli</i>	29	raddrizzamento.....	46	<i>Preferenze di testo</i>	98
Incolla speciale	47	<i>Modelli colore per bitmap</i>	113	raggruppamento	50	<i>Profili d'immissione</i>	156
<i>Info lavoro</i>	26	Modifica del punto d'inizio	110	ridimensionamento	44	<i>profili visualizzazione</i>	156
<i>Inserisci Simbolo</i>	96	<i>Modifica delle librerie</i>		riflessione	45	<i>Proprietà della traccia</i>	75
Installazione		<i>colori</i>	67	rotazione.....	34, 45	Punti	
Macintosh.....	4	<i>Modifica delle linee</i>		selezione	39, 41	aggiunta.....	110
Installazione dei caratteri ..	99	<i>dimensionali</i>	154	sovrastampa.....	75	interruzione.....	111
Installazione per		<i>Modo colore</i>	116	spaziatura.....	55	rimozione	110
Macintosh.....	4	Mostra riempimento	12	<i>Oggetti OLE</i>	24	Punti di controllo.....	44, 80
<i>Interruzione</i>	94	Movimento oggetti.....	45	Oggetti speculari	46	Punto di separazione.....	110
Interruzione dei tracciati..	111	Navigatore di		<i>Ombra proiettata</i>	133	Punto d'inizio, modifica....	110
intersezioneSee common effect		visualizzazione	12	<i>Ombra prospettica</i>	133	Raddrizzamento oggetti ...	46
Inversione del colore.....	137	<i>Nessun riempimento</i>	71	<i>ombra riportata</i>	133	<i>Raggio di arrotondamento</i>	
Invertire la selezione	43	Numerazione degli oggetti	49	Operazioni aritmetiche	17	<i>sugli spigoli</i>	78
Invertire una selezione....	118	Nuovi documenti	22	<i>Opzioni di stampa</i>	184	Raggruppamento degli	
Invio a EnRoute	23	oggetti		Ordinamenti dei livelli	38	oggetti.....	50
Lavori		filtraggio		Ordinamento degli oggetti.	53	Rapporti, calcolo.....	17
adattamento al		con i colori	14	<i>Orientamento</i>	94	Rasterizza e stampa	
supporto	166, 176	Oggetti		Ottimizza arco continuo...	108	colore.....	183
Libreria colori	66	allineamento.....	53	Ottimizza curva	108	opzioni avanzate.....	180
Librerie colori		annidamento	56	Ottimizzare arco a 3 punti	109	paneling.....	178
creazione per misura	68	blocco.....	52	Ovali	78	<i>Rasterizzazione</i>	115
modifica.....	67	composizione	51	modifica	80	Requisiti di sistema	1
Linea di taglio.....	110	conversione a		Palette		rettangoli	
<i>Linee dimensionali</i>	152	sottobase.....	139	tavola dei campioni.....	70	modifica	80
modifica.....	154	conversione in tracciati	103	Panoramica	11	Rettangoli	78
Linee guida	10	copia.....	47	<i>PDF, esportazione</i>	199	<i>Ricampionamento</i>	115
Livelli.....	37	creazione di		Pennello		<i>Ricerca colori</i>	66
Macintosh,		un'immagine		forme	122	<i>Ricerca di file</i>	27
disinstallazione.....	4	speculare.....	35	Percentuali, calcoli	17	Ricostruzione.....	14
<i>Maiuscola/minuscola</i>	93	dimensionamento.....	33	Percorsi			

Ridimensionamento			
oggetti	44		
Riduzione dei punti	109		
Riempimento			
mostra	12		
<i>Riempimento a gradiente</i> ..	73		
<i>riempimento a pattern</i>	72		
Riempimento campitura ..	145		
Riempimento incisione			
riempimento campitura	145		
riempimento profilo	144		
Riempimento profilo	144		
<i>Riempimento struttura</i>	72		
<i>Riempimento uniforme</i>	71		
<i>Rifinitura, effetto</i>	139		
Riflessione degli oggetti	45		
Righelli e griglie	9		
Rimuovi punto	110		
Riordinamento degli			
oggetti	53		
Ripetizione dell'ultima			
operazione	16		
ripetizione di tracciati	107		
Ripristina	15		
Ripristina multiplo	15		
Ritaglio del contorno	186		
Rotazione degli oggetti	34, 45		
Rotazione di oggetti	34, 35		
Salva su file	166		
Salvataggio dei documenti	23		
Scale tonali	183		
<i>Scansione di bitmap</i>	114		
Seleziona dentro	41		
Seleziona tutti	42		
Selezione con			
DesignEditor	39		
Selezione di oggetti simili .	42		
Selezione per attributi	42		
Selezione per colore			
simile	42		
Soft proof	14		
<i>Sovrastampa</i>	75, 184		
Spaziatura degli oggetti	55		
Spaziatura pagina	184		
Spaziatura tra pagine	184		
<i>Specifiche colore</i>	64		
Spedizione per posta			
elettronica di un lavoro	23		
Stampa struttura			
reticolare	159		
Stella			
modifica	81		
Stelle	79		
Stessa misura	44		
Stili			
grafici	141		
testo	97		
<i>Stili di testo</i>	97		
<i>Stili grafici</i>	141		
<i>Stima dei costi</i>	27		
<i>Stima dei prezzi</i>	27		
<i>Stima lavoro</i>	27		
strisce a gradiente.....	134		
Strisce circolari.....	135		
Strisce radianti	134		
Strumento bacchetta			
magica.....	118		
Strumento gomma	119		
Strumento lazo	118		
Strumento marquee			
inversione.....	118		
Strumento matita.....	120		
Strumento pennello.....	119		
Strumento ritaglio.....	120		
Strumento secchiello.....	121		
Strumento Seleziona.....	41		
Strumento selezione	117		
conversione in forma... ..	118		
elimina selezione.....	118		
Strumento timbro	121		
<i>Suddivisione in tessere</i>	168		
Suggerimenti.....	9		
Taglia/Plotta			
opzioni avanzate	173		
pannellizzazione.....	168		
<i>Taglio contorno</i>	142		
Taglio dopo la stampa.....	185		
<i>Tavola campioni</i>	61		
Tavola dei campioni della			
palette corrente	70		
CMYK.....	69		
Tavole dei campioni			
riorganizzazione	62		
Tavole dei campioni di			
colore			
creazione.....	68		
Tempo asciugatura	184		
Testo			
blocco, dimensione			
blocco	94		
Braille	94		
caratteri speciali	96		
codici a barre.....	95		
commutazione			
maiuscola/minuscola .	93		
controllo ortografico.....	92		
creazione	83		
crenatura	93		
definisci carattere	96		
etichette.....	154		
interruzione.....	94		
modifica	89		
modifica degli attributi....	85		
modifica			
dell'orientamento	94		
preferenze	98		
selezione	90		
stili	97		
trova e sostituisci.....	91		
unione.....	94		
Testo arcuato	83, 84		
Testo Braille	94		
Testo su percorso	83		
<i>Tiling</i>	178		
Tipi di pennello	122		
Tipi di riempimento	71		
Tipo di rendering			
colorimetria assoluta....	157		
colorimetria relativa	157		
<i>Tipo di rendering</i>	157		
Tipo di rendering a			
gradiente.....	157		
Tipo di rendering bitmap..	157		
Tipo di rendering			
percettivo	157		
<i>Tipo di rendering</i>			
<i>saturazione</i>	157		
Tipo di rendering testuale	157		
Tipo di rendering			
vettoriale	157		
tool library.....	150		
Tracciamento a colori	127		
Tracciamento picturecut ..	126		
Tracciati			
aggiunta di punti	110		
applicazione di			
lunghezza e angolo .	107		
arrotondamento degli			
angoli	108		
creazione	101		
creazione di un angolo			
retto	111		
diminuzione			
dell'ampiezza	108		
direzione	13		
disegno di archi	109		
distanziamento dei			
punti.....	107		
eliminazione dei piccoli			
oggetti.....	112		
interruzione.....	111		
modifica	104		
modifica del punto			
d'inizio.....	110		

ottimizza arco a 3 punti	109	separazione in tracciati		<i>Trapping</i>	140	conversione	17
ottimizza arco continuo	108	aperti	110	<i>Trapping colore</i>	140	Ventagli	79
ottimizzare le curve	108	unisci tracciati.....	111	Trasparenza		modifica	81
riduzione dei punti.....	109	Tracciato		bitmap.....	116	Vincolo delle forme.....	77
rimozione dei punti.....	110	rimozione delle		<i>Trova e sostituisci</i>	91	Visualizza anteprima	14
ripetizione.....	107	intersezioni	110	<i>Unione</i>	94	Visualizza filtro	14, 16
selezione	103	<i>Tracciato CASmate</i>	203	Unione di tracciati.....	111	Windows	
separazione	110	tracciatura centerline.....	126	Unisci i colori simili	61	aggiornamento	14
		Trasparenza	137	Unità		Zoom	11



Flexi10

PRODUCTION MANAGER



Sommario

1. Preliminari	6	Modifica dei lavori con un'applicazione esterna	19
Elementi di base del software	6	Impostazione delle proprietà di un lavoro.....	19
Barra degli strumenti	6	Elaborazione dei lavori	19
Area Setup	6	Rasterizzazione dei lavori.....	20
Area di lavoro	6	Produzione dei lavori	20
Immissione di valori numerici	7	Interruzione dell'elaborazione di un lavoro	20
Uso delle frecce Su e Giù	7	Esecuzione di test	20
Utilizzo delle operazioni aritmetiche incorporate.....	7	Esecuzione di un test di stampa.....	20
Applicazione automatica dei valori immessi e delle		Esecuzione di un taglio di prova.....	20
espressioni	8	Uso del log dei lavori.	20
Stima lavoro	8	Visualizzazione del log dei lavori.....	20
Uso di Stima lavoro	8	Cancellazione del log dei lavori.....	20
Personalizzazione dei moduli.....	8	4. Impostazione delle proprietà di un lavoro	21
Impostazione delle preferenze dell'applicazione.....	10	Apertura della finestra di dialogo Proprietà lavoro	21
Aiuto o Guida	11	Uso dei settaggi delle proprietà lavoro	21
Avvio e chiusura del Production Manager	11	Settaggi a sola lettura.....	21
2. Uso delle impostazioni delle periferiche di stampa.....	12	Creazione di settaggi.....	21
Aggiunta di nuove impostazioni	12	Aggiornamento dei settaggi.....	22
Impostazione delle stampanti desktop come periferiche		Applicazione di un settaggio.....	22
di uscita	12	Rinomina di un settaggio	22
Selezione di un setup.....	12	Eliminazione dei settaggi.....	22
Attivazione dei setup.....	12	Importazione ed esportazione dei settaggi.....	22
Eliminazione dei setup	13	Proprietà di base lavoro	23
Modifica di Imposta proprietà	13	Impostazione delle proprietà di base di un lavoro	23
Scheda Flusso di lavoro.....	13	Impostazioni per la visualizzazione del riquadro di	
Scheda Annidamento automatico	14	anteprima.....	23
Modifica delle impostazioni della porta	14	Impostazione proprietà lavoro predefinite	24
Configurazione impostazioni di porta SCSI.....	16	Proprietà avanzate lavoro	24
Uso della compensazione dimensione prodotto	16	Impostazione delle proprietà avanzate di un lavoro	24
Uso della convalida output.....	17	Scheda Layout	24
3. Uso e modifica dei lavori.....	18	Scheda Flusso di lavoro	26
Aggiunta di lavori da file.....	18	Scheda Gestione colore	26
Trascinamento di un file nel programma.....	18	Scheda Opzioni di stampa	32
Aggiunta di lavori mediante Hot Folder	18	Scheda Taglia	32
Selezione dei lavori.....	19	Scheda Tessera	33
Salvataggio dei lavori.....	19	Scheda Etichette e crocini.....	33
Eliminazione dei lavori	19	Scheda Regolazione colore	36
		Uso delle variazioni	37
		Scheda Separazioni	37

Manuale utente Production Manager

Scheda Controllo colore oggetto.....	38
Impostazioni per la visualizzazione del riquadro di anteprima	38
Impostazione proprietà lavoro predefinite	39
5. Annidamento dei lavori	40
Impostazione delle proprietà del lavoro per i lavori annidati ..	40
Uso della stampa rotolo doppio con lavori annidati.....	41
Annidamento manuale dei lavori.....	41
Separazione dei lavori	41
Uso dell'annidamento automatico	41
Annidamento pagine, copie, tessere e separazioni	42
Riorganizzazione dei lavori annidati	42
Spostamento delle immagini	43
Rotazione delle immagini annidate	43
Immagini speculari	43
Frammentazione di lavori a più sezioni in lavori annidati.....	43
6. Suddivisione in tessere e ritaglio dei lavori	44
Suddivisione di un lavoro in tessere	45
Suddivisione di un lavoro in colonne e righe uniformi di tessere	45
Suddivisione di un lavoro in tessere di dimensione uniforme	45
Selezione di una tessera.....	46
Modifica delle tessere	46
Blocco della produzione di una tessera	47
Stampa di una mappa delle tessere	47
Ritaglio di un lavoro	47
Rimozione di tutte le tessere e dei ritagli	48
7. Uso dei colori	49
Uso di Color Profiler.....	49
Uso di Mappatura colori spot utente	49
Attivazione della mappatura colore spot personalizzato ..	49
Mappatura dei colori con l'opzione Mappatura colori utente	49
Uso di Mappatura colore generale.....	50
Abilitazione della mappatura colori	51
Mappatura dei colori mediante l'opzione Mappatura colori globale.....	51
Uso di Controllo colore oggetto	51
Mappatura dei colori mediante l'opzione Controllo colore oggetto.....	52
Salvataggio delle impostazioni di controllo colore oggetto su un settaggio	53
Caricamento delle impostazioni di controllo colore oggetto da un settaggio	54
8. Taglio contorno e produzione ibrida virtuale	55
Impostazione di un lavoro per il taglio contorno	55
Produzione periferica ibrida.....	55
Produzione ibrida virtuale.....	55
Prodotto ibrido virtuale su periferica di taglio con allineamento automatico.....	55
Produzione ibrida virtuale su periferica di taglio ad allineamento virtuale.....	56
Appendice A - Formati di file supportati	57
Appendice B - Tasti di scelta rapida	58
Indice analitico	59

Contratto di licenza software

Leggere attentamente le condizioni seguenti.

Questo contratto è vincolante per l'utente finale (sia esso un individuo o un ente) e SA International. In caso di discordanze con quanto espresso a seguire, restituire subito il prodotto. L'uso del programma indica l'accettazione da parte dell'utente delle condizioni sottoelencate.

Il programma per computer qui incluso denominato Software è concesso in licenza d'uso (non venduto) all'Acquirente, da SA International, per un utilizzo non esclusivo e non trasferibile, soggetto unicamente alle seguenti condizioni. SA International si riserva tutti i diritti non espressamente concessi all'acquirente. Non riferire a terzi alcuna informazione riservata riguardante il Software o SA International, né usare tali informazioni riservate a danno di SA International.

1. Licenza

Questo software è protetto dalla legge sui diritti d'autore degli Stati Uniti e dalle norme dei trattati internazionali. L'utente acconsente pertanto ad utilizzare il Software alla stregua di qualsiasi altro materiale garantito da copyright, come ad esempio un libro. La presente licenza concede all'utente gli specifici diritti sotto esposti:

(a) Effettuare una copia del Software in formato leggibile dalla macchina, per usarla esclusivamente a scopo di backup. Come condizione espressa di questa licenza, l'utente deve riportare su ogni copia la nota di copyright di SA International, così come qualsiasi altra nota di proprietà presente sulla copia originale fornita da SA International.

(b) Trasferire il Software ed i diritti concessi con questa Licenza ad un'altra persona unitamente ad una copia di questa Licenza e tutta la documentazione scritta che accompagna il Software, a condizione che venga data segnalazione scritta a SA International del trasferimento e che la persona ricevente legga e accetti le condizioni di questa Licenza.

(c) Usare questo Software solo su un computer; è tuttavia consentito trasferirlo su un altro computer, purché venga utilizzato da un solo utente su un solo computer ogni volta. "In Uso" significa caricato in una memoria temporanea (RAM) o permanente, (cioè un disco rigido, CD-ROM, od un qualsiasi altro strumento di registrazione) di un computer.

2. Limitazioni

NON è concesso distribuire copie del Software ad altri o trasferire elettronicamente il Software da un computer ad un altro su una rete. Non è consentito decompilare, decodificare, decifrare od altrimenti scomporre il Software ad una forma interpretabile dall'uomo. È vietato modificare, adattare, trasferire, noleggiare, concedere in locazione, prestare, rivendere per trarne profitto, distribuire, divulgare in rete o creare opere derivate basate sul Software o una qualsiasi sua parte.

3. Risoluzione del contratto

Questa Licenza è efficace fino alla sua risoluzione. La Licenza terminerà immediatamente se si viene meno all'adempimento di una delle sue norme. Alla risoluzione, si deve restituire il Software, e tutte le sue copie, a SA International, la Licenza può essere terminata in qualsiasi momento con questa procedura.

4. Osservanza della legge sull'esportazione

L'utente acconsente a non trasferire o esportare il Software né qualsiasi altro prodotto, in maniera diretta o indiretta, in qualsiasi altro Paese proibito alla luce delle disposizioni stipulate nel "United States Export Administration Act", o di altre leggi internazionali sull'esportazione regolamentata, e a non utilizzare il Software per scopi proibiti dalle norme o leggi vigenti.

5. Esonero delle responsabilità, rimedi e danni

In nessun caso SA International dovrà essere ritenuta responsabile per danni, incluso infrazione, perdita di dati, di profitti e costi di copertura o qualsiasi altro danno speciale, incidentale, fortuito o indiretto derivante dall'uso del programma, quale che sia la causa o il principio in base al quale si sono attribuite le responsabilità. Questa limitazione si applica anche qualora SA International e/o un suo rivenditore autorizzato siano stati avvisati della possibilità di tale danno. SA International NON ESPRIME ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, RIGUARDO AL SOFTWARE, E DISCONOSCE, SENZA LIMITAZIONE, QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA SULLA COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ A SCOPI PARTICOLARI. SA International non garantisce i driver per il plottaggio, la scansione o altri strumenti. Questi driver sono forniti ai nostri clienti solamente come servizio, e sono stati messi a punto sulla base delle informazioni che ci sono state fornite al momento dai produttori delle apparecchiature.

SA International declina ogni responsabilità per errori tipografici presenti nel software o nella documentazione.

6. Generalità

Per un utente finale facente parte del Governo USA, la licenza del Software comporta solo "DIRITTI LIMITATI", e la sua utilizzazione, divulgazione e duplicazione sono soggette alle disposizioni "Federal Acquisition Regulations" 52.227-7013(c)(1)(ii). Questa Licenza è stata strutturata secondo le leggi dello Stato della Pennsylvania, eccetto per quella serie di leggi riguardanti i conflitti di legge, se negli Stati Uniti, o per le leggi di giurisdizione pertinenti, se fuori degli USA. Se una qualsiasi condizione di questa Licenza è ritenuta contraria alla legge da un Foro competente, tale norma rimarrà pienamente efficace ed in vigore.

© Copyright 2002 SA International. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, registrata o trasmessa, sotto qualsiasi forma o da qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione od altro, senza il previo consenso scritto dell'editore. Stampato negli Stati Uniti d'America. Le informazioni di questo manuale sono soggette a modifiche senza obbligo di preavviso e non rappresentano un impegno vincolante per SA International.

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2002 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati. Adobe e Acrobat sono marchi commerciali di Adobe Systems Incorporated che possono essere registrati in certe giurisdizioni. Software PostScript® Copyright © 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, e/o altri prodotti SA International referenziati in questo ambito sono

marchi commerciali o marchi registrati di SA International, Inc. Illustrator è un marchio registrato di Adobe Systems Incorporated. FreeHand è un marchio registrato della Macromedia Corporation. CorelDRAW! è un marchio commerciale di Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, e Macintosh sono marchi registrati di Apple Computer, Inc. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation. I nomi, menzionati in questa sede, di reali ditte e prodotti possono essere marchi commerciali e/o marchi registrati dei rispettivi titolari. Adobe® è un marchio commerciale di Adobe Systems Incorporated o delle sue consociate e può essere registrato in talune giurisdizioni. PostScript® è un marchio commerciale di Adobe Systems Incorporated o delle sue consociate e può essere registrato in alcune giurisdizioni.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518 (USA)

Contratto di licenza per gli utenti di Adobe® Configurable PostScript® Interpreter e Coded Font Programs

1. Il Concessionario di licenza concede al Beneficiario di licenza una licenza secondaria non esclusiva, soggetta al Paragrafo 7 qui di seguito ed alle altre norme di cui (a) per usare il CPSI Application Object ("software") esclusivamente per gli scopi interni del Beneficiario di licenza in un'unità centrale singola di elaborazione ("CPU"), con schermo associato opzionale avente risoluzione di meno di 150 punti per pollice, e, opzionalmente, connesso ad uno strumento singolo o multiplo ("Computer"); (b) per usare i programmi codificati digitalmente e leggibili su macchina ("Programmi font") forniti dal Concessionario di licenza in un formato criptato speciale ("Programmi font codificati") ed identificati qui di seguito per riprodurre e mostrare progetti, stili, pesi e versioni di lettere, numerali, caratteri e simboli ("Caratteri tipografici") esclusivamente per il lavoro abituale del Beneficiario di licenza o per scopi personali sul Sistema Computer; e (c) per usare i marchi commerciali utilizzati dal Concessionario di licenza per identificare i Programmi font codificati ed i Caratteri tipografici da li riprodotti ("Marchi commerciali"). Il Beneficiario di licenza può cedere i suoi diritti di Contratto ad un ulteriore Beneficiario di licenza di tutti i diritti di Beneficiario di licenza, titolo ed interesse a tale Software e Programmi font codificati, a condizione che il Concessionario di licenza sia d'accordo a vincolarsi a tutti i termini e condizioni di questo Contratto.

2. Il Beneficiario di licenza riconosce che il Software, Programmi Font Codificati, Caratteri Tipografici e Marchi Commerciali sono di proprietà del Concessionario di licenza e dei suoi fornitori. Il Beneficiario di licenza è d'accordo nel mantenere il Software ed i Programmi Font Codificati nella riservatezza, mostrando il Software ed i Programmi Font Codificati solo ad addetti autorizzati, necessitanti di utilizzare il Software ed i Programmi Font Codificati come permesso da questo Contratto e di prendere tutte le precauzioni del caso per impedire l'accesso ad altre persone.

3. Il Beneficiario di licenza non farà o non ha fatto, o permesso di fare, copie del Software o dei Programmi Font Codificati o di loro parti, eccetto se necessario per l'uso in un singolo Sistema di Computer qui di seguito. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che ognuna di tali copie conterrà gli stessi avvisi di proprietà che appaiono sul Software o sui Programmi font codificati.

4. Ad eccezione di quanto esposto sopra, questo Contratto non concede al Beneficiario di licenza diritti a brevetti, diritti d'autore, segreti commerciali, Marchi commerciali (registrati o meno), od ogni qualsiasi altro tipo di diritto, franchise, licenza

riguardo al Software, Programmi font codificati, Caratteri tipografici, o Marchi commerciali. Il Beneficiario di licenza non adatterà od utilizzerà nessun marchio commerciale che ha possibilità di essere simile o di confondersi con quello del Concessionario di licenza o di qualsiasi dei suoi fornitori od intraprendere una qualsiasi azione che danneggi o riduca i diritti sul marchio commerciale del Concessionario di licenza o dei suoi fornitori. I Marchi commerciali possono essere usati solamente per identificare gli stampati prodotti dai Programmi font codificati. Su ragionevole richiesta del Concessionario di licenza, il Beneficiario di licenza deve fornire campioni di ogni carattere tipografico identificato da un marchio commerciale.

5. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che non tenterà di modificare, smontare, decifrare o di usare ingegneria inversa sul Software od i Programmi font codificati.

6. Il Beneficiario di licenza riconosce che le leggi e le regole degli Stati Uniti limitano l'esportazione e la riesportazione di beni e dati tecnici di origine degli Stati Uniti, incluso il Software od i Programmi font codificati. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che non esporterà o riesporterà il Software od i Programmi font codificati sotto qualsiasi forma senza adeguato permesso degli Stati Uniti e dei governi stranieri. Il Beneficiario di licenza è d'accordo che i suoi obblighi derivanti da questo paragrafo permarranno e continueranno dopo ogni terminazione od esaurimento dei diritti sanciti da questo Contratto.

7. Il Software in oggetto, dato in licenza, può essere usato per generare schermate su un singolo Sistema di Computer avente una risoluzione dello schermo di meno di 150 punti per pollice e di generare stampe su uno strumento di stampa associato. Il Beneficiario di licenza acconsente a non usare il Software, direttamente od indirettamente, (i) per generare immagini bitmap su uno schermo con una risoluzione di 150 punti per pollice o più, (ii) per generare Caratteri tipografici per uso che non sia con un solo Computer, o (iii) per generare stampe su uno strumento di stampa che non sia quello designato dal Concessionario di licenza all'uso con il Software sul Computer. Ogni inadempienza del Beneficiario di licenza a queste norme costituisce un'infrazione al presente Contratto per utente finale.

8. NÉ IL CONCESSIONARIO DI LICENZA, NÉ UNO DEI SUOI RAPPRESENTANTI, CONFERISCE AL BENEFICIARIO DI LICENZA O AD ALTRI ALCUNA GARANZIA O RAPPRESENTANZA PER CONTO DELLE PERSONE FORNITRICI DEL CONCESSIONARIO DI LICENZA STESSO.

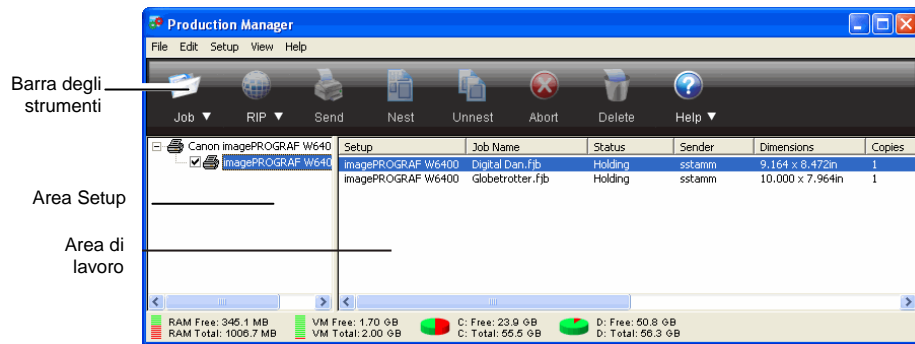
9. Il Beneficiario di licenza è a conoscenza che Adobe Systems Incorporated, una società californiana ubicata a 345 Park Avenue, San José, CA 95110-2704 ("Adobe") è una terza persona beneficiaria di questo Contratto nella misura in cui questo Contratto contiene clausole che si riferiscono all'uso, da parte del Beneficiario di licenza del Software, dei Programmi font codificati, dei Caratteri tipografici e dei Marchi commerciali qui sotto concessi in licenza. Tali clausole sono espressamente stilate a beneficio di Adobe e possono essere applicate da Adobe in aggiunta al Concessionario di licenza.

10. Adobe PostScript Interpreter include un'integrazione di LZW concessa in licenza con brevetto USA 4.558.302. Adobe® PostScript® Interpreter, anche indicato come CPSI, è fornito nelle condizioni in cui si trova ("così com'è"). SA International declina ogni responsabilità per qualsiasi danno derivante dall'uso del programma comunque generatosi e in base a qualunque presunzione di responsabilità.

1. Preliminari

Elementi di base del software

L'illustrazione sottostante mostra alcuni degli elementi base del programma:








Barra degli strumenti

La barra degli strumenti si trova in cima alla finestra principale e contiene gli strumenti per le funzioni di uso più frequente.

Per visualizzare o nascondere una barra degli strumenti, selezionare Barra degli strumenti nel menu Visualizza.

Le funzioni della barra degli strumenti sono:

-  **Lavoro** Fare clic sul pulsante Lavoro per aggiungere un lavoro.
Fare clic sul pulsante di menu Lavoro per visualizzare il menu di scelta rapida.
-  **Rasterizza** Fare clic sul pulsante Rasterizza per rasterizzare il lavoro selezionato.
Fare clic sul pulsante di menu Rasterizza per visualizzare il menu di scelta rapida.
-  **Invia** Stampa il lavoro selezionato sulla periferica di uscita selezionata e, all'occorrenza, lo rasterizza.
-  **Annida** Annida i lavori di stampa selezionati per utilizzare la quantità minima di supporto di stampa necessaria.
-  **Disannida** Separa i lavori precedentemente raggruppati.



Interrompi

Interrompe la rasterizzazione o la stampa del documento selezionato.



Elimina

Cancella i lavori selezionati



? (Guida)

Fare clic sul pulsante ? per aprire il file della guida HTML.

Fare clic sul pulsante di menu ? per visualizzare il menu di scelta rapida della Guida in linea.

Area Setup

Quest'area mostra i setup (periferiche di uscita) attualmente configurati. Fare clic sui simboli (+) e (-) per espandere o ridurre l'elenco dei lavori associati al setup.

Area di lavoro

Quest'area mostra i lavori associati al setup selezionato.

Intestazioni nella colonna dell'area di lavoro

Ad ogni lavoro sono associate le seguenti informazioni:


- Nome file** Il nome del documento, seguito dal nome PostScript interno tra parentesi.
- Stato** Stato corrente del lavoro.
- Mandante** Il nome del computer che ha inviato il lavoro.
- Dimensione** Le dimensioni fisiche del lavoro.
- Copie** Il numero di copie da stampare.
- Tipo file** Il formato del documento.
- Dimensione file** La dimensione del documento.
- ICC** Profilo di uscita ICC selezionato da utilizzare durante l'uscita del lavoro, se esistente.
- Tavola di linearizzazione** File di linearizzazione da utilizzare durante la stampa del lavoro.
- Colore** La modalità colore del lavoro.

Dopo l'uscita Istruzioni su cosa fare del lavoro dopo la stampa

Personalizzazione delle intestazioni di colonna dell'area di lavoro

Per cambiare le intestazioni di colonna delle code visualizzate nella barra delle intestazioni:

1. Fare clic con il pulsante destro su un'area vuota in una delle code e fare clic su **Scegli campo**.
2. Per ciascuna intestazione che si desidera vedere nella barra delle intestazioni, contrassegnare con un segno di spunta la relativa casella.

 Per ciascuna intestazione che non si desidera vedere nella barra delle intestazioni, cancellare il segno di spunta dalla relativa casella.

3. Fare clic su **OK**.

Immissione di valori numerici

Il programma supporta numerose funzioni esclusive che rendono più agevole l'immissione di valori numerici.

Uso delle frecce Su e Giù



Spinner Control

Usare le frecce Su e Giù per aumentare o diminuire un valore. Se si fa clic su una di queste frecce o si tiene premuto il mouse, il valore aumenta e diminuisce gradualmente. Lo stesso effetto avranno i tasti direzione sulla tastiera del computer.

Utilizzo delle operazioni aritmetiche incorporate

Il programma è in grado di eseguire numerosi calcoli ogni volta che viene immesso un valore numerico.

Conversione automatica delle unità

Se si immette un valore con una diversa unità di misura rispetto a quella predefinita, il programma converte automaticamente il valore nell'unità predefinita.

Per esempio, se l'unità di misura predefinita sono i pollici, è possibile inserire il valore di un piede (1 ft), e il programma converte la misura in 12 pollici (12 in).

Le unità supportate sono:

in, "	pollici
ft, '	piedi
mm	millimetri
cm	centimetri
m	metri
pt	punti

Calcoli di rapporti

Se si immette un rapporto nel formato **A:B**, il programma calcola il rapporto del valore immesso in precedenza.

Per esempio, se il valore impostato è **12** e si immette **2:3**, il risultato sarà **8**.

Calcoli di percentuali

Se si immette una percentuale nel formato **X%**, il programma calcola automaticamente la percentuale indicata del valore immesso in precedenza.

Per esempio, se il valore impostato è **10** e si immette **90%**, il valore calcolato è **9**.

Operatori aritmetici semplici

Se si immette un'espressione aritmetica semplice, il programma ne calcola il risultato e inserisce tale valore nel campo.

Sono disponibili i seguenti operatori aritmetici, in ordine di precedenza:

/	Divisione
*	Moltiplicazione
+	Addizione

-	Sottrazione
---	-------------

Per esempio, se si immette **1/8**, verrà calcolato il valore **0,125**.


La precedenza degli operatori determina l'ordine in cui vengono calcolate le operazioni aritmetiche quando sono più di una. Nell'elenco precedente, gli operatori sono riportati dall'alto al basso in ordine di precedenza. Per esempio, se si inserisce **6/2*3**, il programma esegue prima il calcolo **6/2**, quindi moltiplica il risultato per **3**, ottenendo così il valore **9**.

Applicazione automatica dei valori immessi e delle espressioni

Una volta immesso un valore numerico, un rapporto o un'espressione aritmetica in un campo numerico, il programma applica automaticamente quel valore nel giro di qualche istante. Per applicare immediatamente il valore, si può premere anche **TAB**. Evitare di premere il tasto INVIO, poiché attiva immediatamente il pulsante **OK** e chiude la finestra di dialogo.

Stima lavoro

Stima lavoro è uno strumento per la produzione delle stime dei costi di produzione di un lavoro. Stima lavoro registra le informazioni contabili per ciascun lavoro, calcola automaticamente i prezzi e fornisce una stima dei costi. Le informazioni possono essere modificate in qualsiasi momento per rispondere a costi o necessità personalizzati.

 Questa funzione va intesa come una linea guida, di conseguenza il suo risultato va sempre revisionato prima di usarlo come base di affari o per accordi finanziari.

La stima si basa su alcuni elementi del disegno, come il numero dei caratteri o la superficie dei materiali. Questi valori sono automaticamente desunti dal documento. Altri valori come il tempo di preparazione devono essere inseriti manualmente quando si effettua la stima.

Uso di Stima lavoro

La scheda Stima lavoro calcola il prezzo del lavoro, mentre la scheda Editor Calcolo Costi consente di regolare i parametri dei prezzi. Per ulteriori informazioni, vedere Uso dell'Editor di stima.

- Per aprire la finestra di dialogo Stima lavoro, attenersi a una delle procedure seguenti:
 - Fare clic sul pulsante di menu **Lavoro** e selezionare **Stima lavoro**.
 - Dal menu **File**, fare clic su **Stima lavoro**.
- Aprire la scheda **Stima lavoro** e configurare i parametri seguenti:

Copertura lavoro	L'area del lavoro.
Automatico	Selezionare questa casella di controllo per consentire al programma di utilizzare le dimensioni del lavoro per specificare la copertura del lavoro.
Larghezza lavoro	Larghezza lavoro
Altezza lavoro	L'altezza del lavoro.
Copie	Numero delle copie del lavoro acquistate.
Supporto	Selezionare il tipo di supporto utilizzato per produrre il lavoro.
Servizi	Selezionare questa casella di controllo per includere ulteriori servizi nel totale.
Calcoli	Calcola il costo in base alle informazioni fornite nelle caselle di gruppo Copertura lavoro, Supporti e Servizi.
Tasse	L'importo della tassa da applicare al totale parziale.

- Fare clic su **OK**.

Personalizzazione dei moduli

La scheda Stima lavoro calcola il prezzo del lavoro, mentre la scheda Editor Calcolo Costi consente di regolare i parametri dei prezzi. Per ulteriori informazioni, vedere Uso di Stima lavoro.

1. Per aprire la finestra di dialogo Editor Calcolo Costi, attenersi a una delle procedure seguenti:
 - a. Fare clic sul pulsante di menu **Lavoro** e selezionare **Stima lavoro**.
 - b. Dal menu **File** , fare clic su **Stima lavoro**.
2. Aprire la scheda **Editor Calcolo Costi** e configurare i parametri seguenti:

Supporto	Imposta i tipi di supporto e i relativi prezzi, in modo che siano riflessi nella scheda Stima lavoro.
Supporto	<p>Utilizzare questo elenco per memorizzare i tipi di supporto e i relativi prezzi. Una volta applicate le impostazioni, queste vengono riflesse sulla scheda Stima lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Per aggiungere</i> un nuovo tipo di supporto all'elenco, fare clic su Aggiungi. • <i>Per rimuovere</i> un elemento dall'elenco, selezionarlo e fare clic su Elimina. • <i>Per rinominare</i> un elemento nell'elenco, selezionarlo e fare clic su Rinomina.
Prezzo	<p>Il prezzo associato al tipo di supporto selezionato.</p> <p>Per cambiare il prezzo del supporto selezionato, immettere il nuovo prezzo e fare clic su Applica.</p>
Servizi	Imposta i tipi di servizi aggiuntivi e i relativi prezzi, in modo che siano riflessi nella scheda Stima lavoro.
Servizi	<p>Utilizzare questo elenco per memorizzare i servizi aggiuntivi e i relativi prezzi. Una volta applicate le impostazioni, queste vengono riflesse sulla scheda Stima lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Per aggiungere</i> un nuovo servizio all'elenco, fare clic su Aggiungi. • <i>Per rimuovere</i> un elemento

dall'elenco, selezionarlo e fare clic su **Elimina**.

- *Per rinominare* un elemento nell'elenco, selezionarlo e fare clic su **Rinomina**.

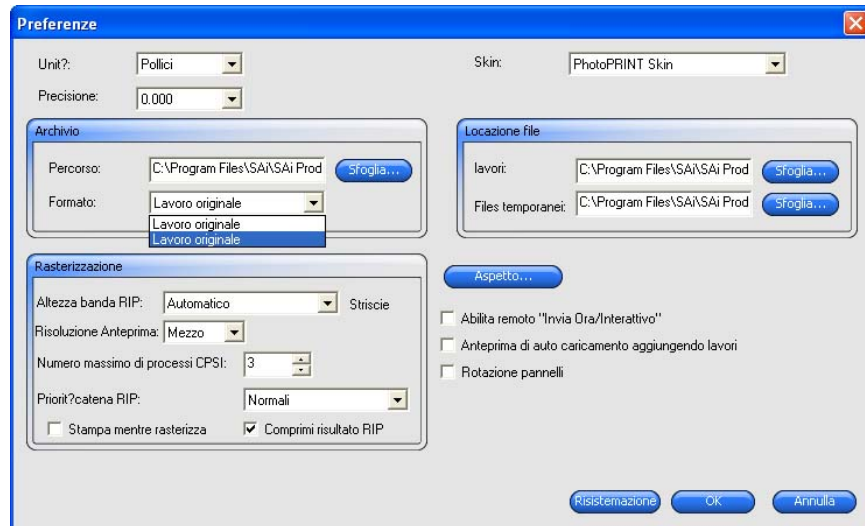
Prezzo	<p>Il prezzo associato al servizio selezionato.</p> <p>Per cambiare il prezzo del servizio selezionato, immettere un nuovo prezzo e fare clic su Applica.</p>
Metodi	Imposta il tipo di misura utilizzato per determinare il prezzo del servizio selezionato.
Area	Utilizza una misura dell'area del lavoro.
Perimetro	Utilizza una misura del perimetro del lavoro.
Corretto	Utilizza un prezzo costante, a prescindere dalla dimensione del lavoro.

Applica Applica tutte le modifiche alla scheda Editor Calcolo Costi, in modo che vengano riflesse nella scheda Stima lavoro.

3. Fare clic su **OK**.

Impostazione delle preferenze dell'applicazione

Per impostare le preferenze dell'applicazione, dal menu Modifica, selezionare Preferenze.



Sono disponibili le impostazioni seguenti:

Unità	Le unità di misura visualizzate.				
Precisione	Il grado di precisione da adottare nelle misure.				
Archivio	Selezionare il percorso e il formato in cui sono archiviati i lavori memorizzati.				
	<table border="0"> <tr> <td>Percorso</td> <td>Scegliere la cartella in cui sono salvati i lavori.</td> </tr> <tr> <td>Formato</td> <td>Selezionare il formato in cui sono salvati i lavori.</td> </tr> </table>	Percorso	Scegliere la cartella in cui sono salvati i lavori.	Formato	Selezionare il formato in cui sono salvati i lavori.
Percorso	Scegliere la cartella in cui sono salvati i lavori.				
Formato	Selezionare il formato in cui sono salvati i lavori.				
Rasterizza	Regola impostazioni Rasterizza e stampa				
	<table border="0"> <tr> <td>Altezza banda di RIP</td> <td>Imposta le dimensioni della striscia elaborata durante la rasterizzazione. I valori minori consentono di rasterizzare documenti grandi, che impiegheranno più tempo per l'elaborazione.</td> </tr> <tr> <td>Risoluzione anteprima</td> <td>Imposta la risoluzione dell'anteprima nella finestra di dialogo Proprietà lavoro su Bassa, Media o Alta.</td> </tr> </table>	Altezza banda di RIP	Imposta le dimensioni della striscia elaborata durante la rasterizzazione. I valori minori consentono di rasterizzare documenti grandi, che impiegheranno più tempo per l'elaborazione.	Risoluzione anteprima	Imposta la risoluzione dell'anteprima nella finestra di dialogo Proprietà lavoro su Bassa, Media o Alta .
Altezza banda di RIP	Imposta le dimensioni della striscia elaborata durante la rasterizzazione. I valori minori consentono di rasterizzare documenti grandi, che impiegheranno più tempo per l'elaborazione.				
Risoluzione anteprima	Imposta la risoluzione dell'anteprima nella finestra di dialogo Proprietà lavoro su Bassa, Media o Alta .				

Numero massimo di processi di rasterizzazione

Imposta il numero di lavori che possono essere rasterizzati in una volta. È necessario stabilire un processo per ogni documento da rasterizzare per generare l'anteprima di ogni documento.

Priorità catena rasterizzazione

Imposta la priorità del processo di rasterizzazione nella finestra di dialogo Proprietà lavoro su **Alta, Superiore al normale, Normale, Inferiore al normale o Bassa**.

Stampa durante rasterizzazione

Consente di rasterizzare e stampare il lavoro simultaneamente. L'operazione simultanea può incidere negativamente sulle prestazioni.

Comprimi risultato RIP

Riduce la dimensione del documento rasterizzato mediante compressione.

Percorsi file

Imposta le cartelle da usare per memorizzare i file seguenti:

Lavori

La cartella nella quale vengono memorizzati i documenti.

File temporanei

La cartella per i file temporanei che vengono creati durante l'elaborazione dei lavori.

La rasterizzazione dei documenti richiede una notevole quantità di spazio. Se l'unità in cui risiede la directory temporanea non ha una quantità di spazio sufficiente, sarà opportuno spostare la directory su un'unità più capiente.

Abilita remoto "Invia Ora/Interattivo"

Consente le modalità **Invia ora** e **Interattivo** da una stazione di disegno remota.

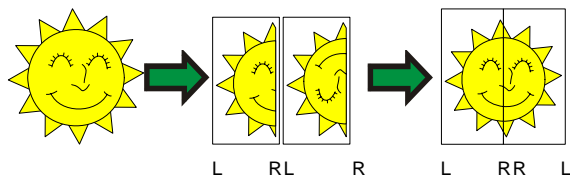
Anteprima di auto caricamento aggiungendo lavori

Genera automaticamente un'anteprima di ogni lavoro aggiunto alla coda.

attivando questa impostazione si può rallentare il caricamento dei lavori nella coda di attesa.

Riflesso automatico porzione

Ruota ogni altra tessera stampata di 180° in modo tale che i bordi verticali adiacenti vengano sempre stampati con lo stesso lato della testina di stampa per farli combaciare in modo uniforme.



applicazioni di Windows). Nel menu contestuale, selezionare Chiudi.

Aiuto o Guida

Dal menu **Aiuto**, fare clic sul nome del programma per visualizzare la documentazione HTML completa.

Per accedere all'assistenza in linea, visitare Assistenza SAI.

Avvio e chiusura del Production Manager

Il Production Manager si carica automaticamente quando si apre la finestra di dialogo Taglia/Plotta o Rasterizza e stampa. Allo stesso modo, si chiude quando si esce dall'applicazione di editoria.

È anche possibile avviare il Production Manager in maniera indipendente dall'applicazione di disegno, nel qual caso, lo si potrà chiudere adottando uno dei modi seguenti:

Per chiudere il programma in Windows:

- Nel menu **File**, selezionare Esci.
- Fare clic sul pulsante Chiudi nell'angolo superiore destro della barra del titolo (X).
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del programma nella barra delle applicazioni, quindi **Esci** nel menu contestuale.

Per uscire dal programma in ambiente Macintosh:

- Nel menu **Production Manager**, selezionare **Esci dal Production Manager**.
- Tenere premuto il tasto **CONTROL** e fare clic sull'icona Production Manager (corrispondente alla barra delle

2. Uso delle impostazioni delle periferiche di stampa

I setup forniscono il collegamento tra il programma e le periferiche di stampa. Ciascuna configurazione contiene le seguenti informazioni:

- Il tipo di periferica di stampa in uso.
- Il metodo utilizzato per comunicare con la periferica.
- Dettagli su come verranno elaborati i lavori di stampa in arrivo.
- Le proprietà del lavoro predefinite che verranno applicate al nuovo lavoro.

Production Manager consente l'utilizzo simultaneo di più setup. È possibile disporre di più setup per ciascuna periferica di stampa. Si tratta di un'opzione utile, in quanto consente di configurare ciascun setup per scopi diversi. Per esempio, si può avere un setup per la stampa di bozze e un altro per la stampa finale. È persino possibile avere impostazioni diverse per differenti supporti di stampa.

Aggiunta di nuove impostazioni

4. Dal menu Impostazioni, selezionare **Aggiungi impostazione**.
5. Selezionare il tipo di periferica da impostare.
 - 📖 Le periferiche di taglio sono supportate solo come parte di un "ibrido virtuale". Vedere **Taglio contorno e produzione ibrida virtuale** per ulteriori informazioni.
6. Selezionare la marca e il nome del modello della periferica di output nell'elenco, quindi fare clic su **Avanti**.
7. Modifica il nome dell'impostazione. Questo nome costituisce anche quello predefinito della cartella attiva.
8. Attivare **Installa driver di sistema per questa stampante** per rendere la periferica disponibile come stampante standard per gli altri programmi sul computer.
 - 📖 È necessario installare un driver desktop per la stampante se si desidera stampare su questa periferica da un PC Windows o un Macintosh che esegue OS X.

9. Selezionare il tipo di porta di comunicazione della periferica di uscita. Se necessario, modificare le impostazioni di comunicazione della porta prescelta. Per ulteriori informazioni, consultare "Modifica delle proprietà di impostazione".

📖 Se è disponibile l'opzione **TCP/IP** per la periferica di uscita di rete, utilizzare **TCP/IP**. In caso contrario, selezionare **LPR**.

10. Fare clic su **Fine**.

Impostazione delle stampanti desktop come periferiche di uscita

1. Aggiungere la stampante come normale stampante Windows.
2. Quando si crea un'impostazione nel programma, selezionare **Stampante desktop** in nome marca e selezionare la coda di stampa della stampante desktop in nome modello e fare clic su **Avanti**.
3. Modificare il nome dell'impostazione. Questo nome costituisce anche quello predefinito della cartella attiva.
4. Attivare **Installa driver di sistema per questa stampante** per rendere la periferica disponibile come stampante standard agli altri programmi sul computer.
 - 📖 È necessario installare un driver desktop per la stampante se si desidera stampare su questa periferica da un PC Windows o un Macintosh con OS X.
5. Fare clic su **Fine**.

Selezione di un setup

Per selezionare un setup, evidenziare l'icona corrispondente nel riquadro di impostazione. È possibile selezionare una sola periferica alla volta.

Attivazione dei setup

Un *setup attivo* è un'impostazione pronta a produrre un lavoro.

Per rendere attivo un setup:

- Selezionare la casella di controllo accanto alla sua icona nel riquadro di setup.
- Selezionare l'icona di setup, quindi nel menu **Setup**, selezionare **Attiva**.
- Selezionare l'icona di setup, quindi selezionare **Attiva** nel menu contestuale.

Eliminazione dei setup

Per eliminare un setup:

- Selezionare l'icona di setup nel riquadro setup e fare clic sul pulsante Elimina nella barra degli strumenti.
- Selezionare l'icona di setup nel riquadro, quindi nel menu Modifica selezionare Elimina.
- Selezionare l'icona di setup nel riquadro e premere il tasto Canc sulla tastiera.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di setup nel riquadro, quindi selezionare **Elimina** nel menu contestuale.

La cancellazione di un setup cancellerà anche tutti i lavori ad esso associati.

Modifica di Imposta proprietà

Procedere in uno dei modi seguenti:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di impostazione nel riquadro, quindi selezionare **Imposta proprietà**.
- Selezionare l'icona dell'impostazione nel riquadro, quindi nel menu **Impostazioni** selezionare **Imposta proprietà**.

Scheda Flusso di lavoro



La scheda **Flusso di lavoro** per il lavoro corrente mostra le informazioni sulla periferica di uscita.



Nome impostazione	Nome dell'impostazione.
Invia	Disponibile soltanto per periferiche ibride. Per i lavori che contengono sia un'immagine che un contorno, questo comando seleziona quale sarà l'uscita:
Stampa e scontorna	Stampa il lavoro, quindi taglia il contorno.
Solo stampa	Stampa solo il lavoro.
Solo taglio contorno	Taglia solo il contorno.
Ruota l'immagine per adattarla al supporto	Se è selezionata questa opzione, l'immagine verrà automaticamente ruotata per adattarsi meglio alle dimensioni del supporto di uscita, se necessario.

Scheda Annidamento automatico



La scheda Annidamento automatico consente di impostare le opzioni relative al programma.

Per ulteriori informazioni, vedere "Annidamento dei lavori" a pagina 40.

Modifica delle impostazioni della porta

Per visualizzare la finestra di dialogo Cambia porta:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'impostazione di una periferica, quindi selezionare **Cambia porta**.
- Fare doppio clic sull'icona della periferica.

La sezione **Impostazioni** di questa scheda dipende dalla porta usata per il collegamento alla periferica di uscita. Le porte sono elencate in ordine di importanza per ciascuna periferica. Sono elencate solo le porte utilizzabili dalla periferica di uscita. Per impostazione predefinita, viene selezionata la porta standard per la periferica, tuttavia è comunque possibile immettere o modificare alcune impostazioni di porta se necessario.

Porta Selezionare la **porta** alla quale è connessa la periferica di uscita. L'elenco delle porte è limitato a quelle effettivamente disponibili nel computer e utilizzabili dalla periferica di uscita.

LPT La porta parallela è il metodo più comune per collegare le stampanti ai computer. Sono disponibili le impostazioni seguenti:

Buffer di trasmissione La dimensione del buffer di trasmissione in byte.

Controllare lo stato della porta prima di inviare Se questa opzione è selezionata, il programma invierà un pacchetto di dati di prova alla stampante, se collegata, prima iniziare il lavoro di stampa.

Utilizza il driver standard LPT

Ove possibile, il programma utilizza un driver LPT per aumentare le prestazioni della porta LPT.

Se questa opzione è selezionata, il programma utilizzerà il driver LPT standard di Windows. Le prestazioni verranno ridotte, ma potrebbe aumentare l'affidabilità.

Quando è in uso il driver utente, sono attivate le impostazioni seguenti:

Modalità Utilizzare l'opzione **ECP** per la trasmissione più veloce possibile. L'opzione **EPP** non è altrettanto veloce, ma offre una maggiore compatibilità.

ECP utilizza DMA L'utilizzo dell'opzione DMA con ECP può aumentare la velocità max in bit da 2 a 4 MB/s.

Soprasie di se la periferica è in uso Se questa opzione è attivata, il programma rilascerà le risorse di sistema supplementari utilizzate dal driver utente mentre la stampante è occupata. Ciò potrebbe migliorare le prestazioni globali.

TCP/IP Usare questa porta se la periferica di uscita supporta una connessione di rete.

Indirizzo TCP/IP L'indirizzo TCP/IP della periferica di uscita (obbligatorio).

Numero porta Il numero della porta utilizzato per stampare sulla periferica di uscita. Selezionarlo dall'elenco o immettere il numero prescelto.

USB I driver USB vengono solitamente forniti con le periferiche di uscita che li supportano. Assicurarsi che siano installati i driver corretti per queste porte.

USBPIA Utilizzare questa porta se il collegamento alla porta parallela della periferica usa un adattatore da USB a parallela.

USBSerial Utilizzare questa porta se il collegamento alla porta parallela della periferica usa un adattatore da USB a seriale. Assicurarsi che siano installati i driver corretti per l'uso di queste porte.

Intel Netport Express Pro

LPT1_PASSTHRU,
LPT2_PASSTHRU,
COM1_PASSTHRU

Linksys

P1, P2, P3

FireWire I driver FireWire vengono solitamente forniti a corredo delle periferiche di uscita che li supportano. Assicurarsi che siano installati i driver corretti per queste porte.

LPR Alcune periferiche di rete non funzionano con il protocollo TCP/IP, ma solo con il protocollo LPR.

Nome host o indirizzo IP Il nome host o l'indirizzo IP assegnato alla periferica di uscita (obbligatorio).

Nome stampante/coda A seconda della periferica di uscita, può essere il nome della stampante, quale **PR1** o il percorso di una coda di stampa UNIX. Vedere l'elenco **FTP** per i nomi comuni delle stampanti.

FTP Le periferiche di uscita che supportano la connessione in rete possono necessitare del protocollo FTP. Ciò consente di inviare il file di uscita rasterizzato alla periferica tramite FTP.

Nome host o indirizzo IP Il nome host o l'indirizzo IP assegnato alla periferica di uscita (obbligatorio).

Nome stampante/coda A seconda della periferica di uscita, può essere il nome della stampante, quale **pr1** o il percorso di una coda di stampa UNIX. I nomi comuni delle stampanti comprendono:

Axis pr1, pr2, pr3

Canon 6200 e 7200 Z

Canon 8200 LP

Hawking lp1, lp2, lp3

HP JetDirect EX raw

HP JetDirect EX Plus 3 raw1, raw2, raw3

HP JetDirect 600N Port1

Intel Netport Express 10/100 LPT1_PASSTHRU

FILE

La porta **File** consente di salvare i dati di stampa come file. Sono disponibili le impostazioni seguenti:

Richiedi percorso per ciascun file Se questa opzione è attivata, verrà richiesto di fornire un nome per il file di uscita quando ciascun lavoro viene salvato in un file.

Usa estensione personalizzata Se questa opzione è attivata, immettere l'estensione del file da utilizzare per il file di uscita nello spazio previsto.

Percorso predefinito La cartella predefinita in cui vengono collocati i file di uscita. Fare clic su **Sfoggia** per selezionare una cartella.

SCSI

Usare questa porta se la periferica di uscita supporta una connessione SCSI. Vedere di seguito "Configurazione impostazioni SCSI" per ulteriori informazioni.

Cartella

Invia un file nella cartella specificata utilizzando una specifica convenzione di denominazione della periferica di uscita.

COM

Porta di comunicazione seriale. Questa opzione è supportata solo dai dispositivi di taglio.

Oltre ai comandi standard della porta seriale (bit al secondo, bit di dati, parità, bit di stop e controllo di flusso hardware/software), sono presenti caselle di controllo che attivano/disattivano i seguenti conduttori:

DTR Data Terminal Ready (Terminale dati pronto)

DSR Data Set Ready (Set di dati pronto)

RTS Request To Send (Richiesta per invio)

CTS Clear To Send (**OK** per invio)

DCD Data Carrier Detect (Rileva portante dati)

Configurazione impostazioni di porta SCSI

Le opzioni di impostazione della porta SCSI funzionano in modo diverso secondo il sistema operativo in uso, Windows o Macintosh OS X.


Configurazione delle impostazioni di porta SCSI (Windows)

Usare questa porta se la periferica di uscita supporta una connessione SCSI.

1. Impostare **Periferica** sulla periferica SCSI.
 - a. Se la periferica SCSI non appare nell'elenco:
 - i. Fare clic su **Aggiungi** per specificare una periferica SCSI utente:
 - ii. Immettere il nome della periferica SCSI nel campo **Nome periferica utente**.
 - iii. Immettere l'ID Bus dell'adattatore SCSI nel campo **ID SCSI Bus**.
 - iv. Immettere il numero ID SCSI dell'adattatore SCSI nel campo **ID adattatore SCSI**.
 - v. Immettere il numero ID SCSI della periferica di uscita nel campo **ID destinazione SCSI**.
 - vi. Fare clic su **OK**.
 - b. Impostare **Periferica** sulla nuova periferica SCSI.
2. Fare clic su **OK**.

Configurazione impostazioni di porta SCSI (Macintosh)

Per configurare una porta SCSI in Macintosh OS X:

1. Selezionare la periferica SCSI nell'elenco delle periferiche.
 -  Se la periferica SCSI non appare nell'elenco, fare clic su **Cerca** per aggiornare l'elenco.
2. Fare clic su **OK**.

Uso della compensazione dimensione prodotto

L'opzione Compensazione dimensione prodotto consente di misurare lievi variazioni nella dimensione di uscita e di compensarle.

È necessario impostare separatamente l'opzione Compensazione dimensione prodotto per ciascuna periferica di uscita impostata. L'opzione non influisce sulla dimensione dei lavori così come appare nella finestra di dialogo Proprietà lavoro.

1. Fare clic sul pulsante di menu di impostazione e selezionare **Compensazione dimensione prodotto**.
2. Se si utilizza una periferica ibrida e si desidera applicare l'opzione Compensazione dimensione prodotto al prodotto tagliato della periferica, nonché al relativo prodotto stampato, selezionare **Compensa dimensione di taglio**.
 -  Se si attiva questa opzione, il pulsante **Test stampa** diventerà **Taglio di prova**.
3. Inserire la **Larghezza** e **Lunghezza** della prova di stampa che si desidera produrre in **Dimensione prova**.
 -  Per ottenere i migliori risultati, la stampa deve essere più ampia possibile, pur adattandosi completamente al supporto di stampa.
4. Fare clic su **Test stampa**.
5. Misurare la dimensione effettiva della prova di stampa e immetterne i valori di **Larghezza** e **Lunghezza** in **Dimensione misurata**.
 -  Il programma calcola automaticamente i fattori di compensazione che ridurranno la dimensione di stampa per compensare la differenza tra la dimensione della prova e quella misurata.
6. Selezionare l'opzione **Attiva compensazione dimensione prodotto** per ridurre automaticamente tutte le stampe future di questa impostazione usando i fattori di compensazione derivati dalle misure effettuate.
7. Fare clic su **OK**.

Uso della convalida output

Quando si stampano batch voluminosi, Convalida output agisce come punto di controllo periodico per assicurare che i colori campione rimangano entro una tolleranza deltaE impostata.

Convalida output è disponibile solo per le periferiche Hewlett-Packard DesignJet Z2100, Z3100 e Z6100, che hanno uno spettrometro incorporato e sono connesse tramite USB.

1. Fare clic con il pulsante di menu dell'impostazione e dal menu contestuale, selezionare **Convalida output**.
2. Impostare i parametri seguenti:

Supporto	Selezionare il tipo di supporto caricato nella periferica di uscita. Sono visualizzati solo i tipi di supporto disponibili per la periferica.
Convalida inizializzata	Visualizza la data più recente di convalida di un tipo di supporto.
Stampa e scansione	Fare clic su questo pulsante per stampare ed eseguire la scansione dei campioni per ottenere i valori LAB. Queste informazioni sono la base di confronto delle convalide. I dati vengono memorizzati come file .ovf nella cartella della periferica all'interno della cartella del programma.
Abilita convalida	Selezionare questa casella di controllo per attivare le convalide. Le convalide sono punti di controllo periodici per assicurare che i valori LAB rimangano entro la tolleranza deltaE specificata.
Convalida ogni	Imposta l'intervallo nel quale i campioni vengono stampanti e sottoposti a scansione per determinarne i valori LAB.
A errore	Definisce le azioni del programma e della stampante nel caso si verifichi un errore di convalida. Un errore di convalida si verifica quando i valori LAB dei campioni originali e i campioni di convalida differiscono più della tolleranza deltaE specificata.
Ferma e mostra avviso	In caso di errore, la stampa del lavoro si ferma e appare una finestra di dialogo con un messaggio di errore.

Ferma e lascia nella coda In caso di errore, la stampa del lavoro si ferma e lo stato nella coda viene impostato su **Convalida output non riuscita**.

Viene inoltre aggiunta una voce nel registro dei lavori.

Solo voce di registro In caso di errore, la stampa del lavoro continua e viene aggiunta una voce nel registro dei lavori.

Imposta la tolleranza deltaE massima.

La tolleranza deltaE è la differenza di colore massima accettabile tra la convalida iniziale e i colori correnti.

DeltaE massima


3. Fare clic su **OK**.

3. Uso e modifica dei lavori

I lavori possono essere aggiunti, cancellati o aver cambiate le proprietà mentre sono in coda nel Production Manager.

Aggiunta di lavori da file

Vedere l'Appendice A per l'elenco dei tipi di file supportati.

1. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Nel menu **File**, selezionare **Aggiungi lavoro**.
 - Fare clic sul pulsante di menu **Lavoro** e selezionare **Aggiungi lavoro** nel menu contestuale.
2. Selezionare il file da aggiungere.
3. Scegliere le opzioni desiderate:
 - Selezionare **Anteprima** per vedere un'immagine in miniatura del file selezionato.
 - Selezionare **Copia nella cartella lavori** per copiare il file nella cartella lavori locale.
 Se il lavoro si trova su un supporto rimovibile o su un'unità di rete, copiarlo nella cartella locale consente di elaborarlo dopo aver rimosso il supporto o essersi disconnessi dalla rete.
 - Selezionare **Apri proprietà lavoro** per aprire automaticamente la finestra di dialogo Proprietà lavoro non appena il lavoro viene aggiunto alla Coda attesa.
4. Nell'elenco **Impostazioni**, selezionare l'impostazione desiderata per stampare il file.
5. Nell'elenco **Settaggi**, selezionare le impostazioni di settaggio che si desidera applicare al lavoro.
6. Fare clic su **Aggiungi**.

Trascinamento di un file nel programma

Trascinare un file nel programma significa aggiungerlo automaticamente come lavoro di stampa. Il documento deve

essere di un tipo supportato. Vedere l'Appendice A per l'elenco dei tipi di file supportati.

Per specificare l'impostazione da usare, trascinare il file sull'icona dell'impostazione appropriata nel riquadro setup. Al lavoro viene assegnato lo stato **In attesa**.


Aggiunta di lavori mediante Hot Folder

Ogni periferica di uscita configurata nel programma dispone di una cartella hot folder. Questa cartella memorizza tutti i lavori messi in coda per quella periferica. Per impostazione predefinita, le cartelle hot folder si installano sulla cartella **C:\Program Files\[Software]Jobs**.

Il programma monitorizza costantemente ogni cartella attiva e quando vi si inserisce o elimina un file, questo sarà aggiunto automaticamente alla coda di attesa.

Il documento che si desidera aggiungere deve essere di un tipo supportato. Vedere l'Appendice A per l'elenco dei tipi di file supportati.

Per inviare un lavoro da un'applicazione esterna direttamente alla coda di attesa, attenersi a una delle procedure seguenti:

- Utilizzare la funzione **Salva con nome** dell'applicazione per salvare il lavoro nella cartella **C:\Program Files\[Software]Jobs**. Collocare il lavoro nella cartella dell'impostazione che visualizza il lavoro nella coda di attesa.
- Utilizzare la funzione **Stampa** dell'applicazione e selezionare la periferica dall'elenco.
 Per inviare un lavoro direttamente da un'applicazione alla coda di attesa, occorre aggiungere la stampante come stampante desktop. Per ulteriori informazioni, vedere Impostazione delle stampanti desktop come periferiche di uscita.

Selezione dei lavori

Per selezionare un lavoro, farvi clic dall'elenco.

È possibile selezionare più lavori alla volta con i normali metodi disponibili in Windows attraverso i tasti CTRL e MAIUSC.

- Tenere premuto il tasto CTRL per selezionare più lavori.
- Tenere premuto il tasto MAIUSC per selezionare tutti i lavori in un intervallo, facendo clic sul primo e sull'ultimo lavoro.

Per selezionare tutti i lavori, dal menu **Modifica** scegliere **Seleziona tutto**.

Salvataggio dei lavori

I lavori possono essere salvati come documento nativo o nel formato originale.

Per salvare un lavoro:

1. Selezionare nella finestra Production Manager il file del lavoro si desidera salvare.
2. Dal menu **File**, selezionare Salva con nome o fare clic sul tasto Salva con nome.
3. Inserire il nome del documento e selezionare il formato del file (nativo o originale) e fare clic su Salva.

Eliminazione dei lavori

Per eliminare un lavoro, attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Premere il tasto CANC o **Backspace** sulla tastiera.
- Selezionare il lavoro e dal menu Modifica selezionare Elimina.
- Selezionare il lavoro e fare clic sul pulsante Elimina nella barra degli strumenti.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul lavoro e selezionare **Elimina** nel menu contestuale.

Modifica dei lavori con un'applicazione esterna

Dal programma, è possibile avviare un'applicazione esterna per modificare un lavoro.

1. Selezionare il lavoro che si desidera modificare.
2. Dal menu contestuale **Lavoro**, portare il mouse sopra il sottomenu **Modifica con** e scegliere un programma per modificare il lavoro.

Se il programma con il quale si desidera modificare il lavoro non appare, fare clic su **Scegli programma**.

Impostazione delle proprietà di un lavoro

La finestra di dialogo **Proprietà lavoro** consente di modificare numerose impostazioni che controllano il modo in cui viene prodotto un lavoro.

Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione proprietà lavoro" a pagina 24.

Elaborazione dei lavori

Una volta che il server riceve un lavoro, questo può essere rasterizzato e stampato.

Spostamento di un lavoro a una periferica di uscita diversa

Procedere in uno dei modi seguenti:

- Trascinare il lavoro sull'icona di una periferica o impostazione.
 - ☐ Se si trascina il documento sulla scheda di una periferica con impostazioni multiple, apparirà un menu di scelta rapida per la selezione di quella appropriata.
-
- 3. Selezionare il lavoro e fare clic su **Muovi lavoro** nel menu di scelta rapida **Lavoro**.
- 4. Selezionare la nuova impostazione e applicare un settaggio.
- 5. Fare clic su **OK**.

Rasterizzazione dei lavori

Per rasterizzare un lavoro:

- Selezionare il lavoro e dal menu **File** selezionare Rasterizza.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul lavoro e selezionare **Rasterizza** nel menu contestuale.

Produzione dei lavori

Per inviare un lavoro alla stampante o alla periferica di taglio, attenersi ad una delle seguenti procedure:

- Selezionare il lavoro e dal menu **File**, selezionare Invia.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul lavoro e selezionare Invia nel menu contestuale.

Interruzione dell'elaborazione di un lavoro

Per interrompere l'elaborazione di un lavoro mentre è in fase di rasterizzazione o di stampa, attenersi a una delle seguenti procedure:

- Selezionare il lavoro e dal menu **File**, selezionare Interrompi.
- Selezionare il lavoro e fare clic sul pulsante Interrompi nella barra degli strumenti.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul lavoro e selezionare **Interrompi** nel menu contestuale.

Se si interrompe un lavoro mentre è in fase di rasterizzazione o di stampa, il suo stato risulterà "Interrotto" e dovrà essere nuovamente rasterizzato prima di stamparlo.

Se si interrompe un lavoro mentre è in fase di stampa, lo stato di stampa si bloccherà a 0%.

Esecuzione di test

Il programma consente di eseguire test di stampa e/o taglio contorno su apposite periferiche di uscita.

Esecuzione di un test di stampa

Per stampare un test:

1. Selezionare il setup di destinazione del test.
2. Dal menu Impostazioni, selezionare Test di stampa.

Esecuzione di un taglio di prova

Per eseguire un test di taglio:

1. Selezionare il setup di destinazione del test.
2. Dal menu Impostazioni, selezionare Test di taglio.

Uso del log dei lavori.

Ogni volta che si stampa un lavoro viene aggiunta una voce al log dei lavori. Questa voce riporta i dettagli rilevanti del lavoro: da dove proviene, le caratteristiche di base, le proprietà lavoro impostate e l'ora di stampa.

Visualizzazione del log dei lavori.

Il registro è di formato HTML e si apre nel browser predefinito del sistema operativo.

Per visualizzare il log dei lavori, attenersi a una delle procedure seguenti:

- Dal menu contestuale Rasterizza, selezionare Visualizza log dei lavori.
- Dal menu Visualizza, selezionare Visualizza log dei lavori.

Cancellazione del log dei lavori.

Per cancellare il log dei lavori, attenersi a una delle procedure seguenti:

- Dal menu contestuale Rasterizza, selezionare Visualizza log dei lavori.
- Dal menu Visualizza, selezionare Cancella log dei lavori.

4. Impostazione delle proprietà di un lavoro

La finestra di dialogo Proprietà lavoro consente di modificare le impostazioni che controllano il modo in cui viene prodotto un lavoro.

È possibile utilizzare le **Proprietà di base lavoro** oppure le **Proprietà avanzate lavoro**. Proprietà di base lavoro è una versione semplificata di Proprietà avanzate lavoro, che visualizza solo le impostazioni essenziali per l'elaborazione del lavoro. Proprietà avanzate lavoro offre molte opzioni e schede per la manipolazione di un lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere Proprietà di base lavoro o Proprietà avanzate lavoro.

Apertura della finestra di dialogo Proprietà lavoro

Per aprire la finestra di dialogo Proprietà lavoro, selezionare un lavoro e quindi procedere in uno dei modi seguenti:

- Fare doppio clic sul lavoro.
- Dal menu contestuale **Lavoro**, selezionare **Proprietà lavoro**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Proprietà lavoro**.

Per accedere alle proprietà di base o avanzate del lavoro, fare clic sul pulsante **Proprietà di base lavoro** o **Proprietà avanzate lavoro** della finestra di dialogo Proprietà lavoro.

Uso dei settaggi delle proprietà lavoro

I settaggi delle proprietà lavoro consentono di salvare tutte le impostazioni delle proprietà lavoro per un tipo comune di lavoro e riapplicarle in un singolo passaggio.

Dimensione lavoro (larghezza, altezza, larghezza e altezza di scala), intervallo di pagine, impostazioni di affiancamento non vengono salvati in un settaggio.

Per creare e applicare i settaggi, utilizzare il riquadro gruppo **Settaggi** sulla parte superiore della finestra di dialogo Proprietà lavoro.

Settaggio

Selezionare un settaggio dall'elenco per applicarne le impostazioni.



Salva Salva le modifiche sul settaggio selezionato



Salva con nome Crea un nuovo settaggio usando le impostazioni delle Proprietà lavoro correnti.



Rinomina Modifica il nome del settaggio selezionato.




Elimina Cancella i settaggi selezionati

Settaggi a sola lettura

È possibile creare settaggi che non possono essere modificati. Ciò impedisce che i settaggi vengano accidentalmente modificati. Questi settaggi sono chiamati *settaggi a sola lettura*.

I settaggi a sola lettura appaiono racchiusi tra parentesi quadre nel modo seguente:

[Settaggio a sola lettura]


 I settaggi a sola lettura non possono essere modificati, ma è possibile eliminarli.

Per rendere un settaggio a sola lettura, esportarlo in un file mediante l'opzione **Esporta come sola lettura**, quindi importarlo nuovamente nell'applicazione.

Creazione di settaggi

Le impostazioni memorizzate in un settaggio prevalgono su qualsiasi impostazione impostata in Proprietà lavoro.

1. Dalla casella di riepilogo **Settaggio** sulla parte superiore della finestra di dialogo Proprietà lavoro, fare clic sul pulsante **Salva con nome**.
2. Attivare le impostazioni della scheda da includere nel settaggio e fare clic su **OK**.


 Per la maggior parte dei settaggi, attivare le impostazioni **Gestione**

colore e Opzioni stampante.

3. Immettere il nome del nuovo settaggio.
4. Fare clic su **OK**.

Aggiornamento dei settaggi

Per aggiornare il settaggio selezionato con le impostazioni di proprietà lavoro correnti, dalla casella di riepilogo **Settaggio**, selezionare **Salva**.


 È possibile cambiare il settaggio [**Usa proprietà lavoro predefinite**] modificando le proprietà lavoro predefinite dell'impostazione. Per ulteriori informazioni, vedere Impostazione proprietà lavoro predefinite.

Applicazione di un settaggio

Per applicare un settaggio al lavoro corrente, selezionare il settaggio dal menu a discesa **Settaggio**.


Rinomina di un settaggio

1. Selezionare il settaggio che si desidera rinominare nell'elenco **Settaggio**.
2. Fare clic sul pulsante **Rinomina** nella casella di riepilogo **Settaggio**.
3. Digitare il nuovo nome e fare clic su **OK**.

 Non è possibile rinominare il settaggio [**Usa proprietà lavoro predefinite**].

Eliminazione dei settaggi

1. Selezionare il settaggio che si desidera eliminare nell'elenco **Settaggio**.
2. Fare clic sul pulsante **Elimina** nella casella di riepilogo **Settaggio**.
3. Fare clic su **Sì** per eliminare il settaggio.

 Il settaggio [**Usa proprietà lavoro predefinite**] non può essere eliminato.


Importazione ed esportazione dei settaggi

È possibile esportare i settaggi per scambiarli con altri utenti o installazioni o per farne copie di riserva in caso di guasto del disco rigido.

I file di settaggio contengono le impostazioni delle proprietà lavoro standard (tutto tranne la dimensione del lavoro, l'intervallo di pagine e la suddivisione del lavoro).


Esportazione dei settaggi

Per esportare le impostazioni correnti su un file di settaggio:

1. Creare i settaggi che si desidera esportare. Per ulteriori informazioni, vedere Creazione settaggi.
2. Chiudere la finestra di dialogo Proprietà lavoro
3. Dal menu **File**, selezionare **Esporta settaggio**.
4. Selezionare il modello della stampante.
5. Selezionare i settaggi che si desidera esportare.
6. Se lo si desidera, selezionare **Esporta come sola lettura**. Per ulteriori informazioni, vedere Settaggi a sola lettura.
 Se questa casella è selezionata, i settaggi verranno esportati come sola lettura.
7. Fare clic su **Esporta**.
8. Scegliere la posizione per i settaggi esportati e fare clic su **OK**.

Importazione dei settaggi

Per importare i settaggi salvati in precedenza su un file di settaggio:

1. Dal menu **File**, selezionare **Importa settaggio**.
2. Selezionare il file di settaggio e fare clic su **Apri**.
 Se il file di settaggio contiene impostazioni che sovrascriverebbero quelle esistenti, verrà visualizzato un messaggio di conferma della sovrascrittura.

Proprietà di base lavoro

Proprietà di base lavoro visualizza solo le impostazioni essenziali all'elaborazione del lavoro.

Per accedere alle Proprietà avanzate lavoro, fare clic sul pulsante **Proprietà di base lavoro** nella finestra di dialogo Proprietà lavoro.

Il lato sinistro della finestra di dialogo contiene le impostazioni di base per elaborare un lavoro. Il lato destro contiene un riquadro di anteprima che visualizza i lavori così come appaiono nel supporto di uscita.



Utilizzare per selezionare o spostare un lavoro nel riquadro di anteprima.



Fare clic per ingrandire del doppio la visualizzazione corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro dell'area visualizzata.

- Tenere premuto il tasto **Ctrl** e fare clic per ridurre di metà l'ingrandimento corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro dell'area visualizzata.
- Fare clic e trascinare per ingrandire una particolare porzione dell'area di disegno.



Adattare la visualizzazione all'area di disegno.

Impostazione delle proprietà di base di un lavoro

Proprietà di base lavoro visualizza le impostazioni essenziali all'elaborazione del lavoro.

- Tipo carta** Selezionare il tipo di supporto nella stampante.
Sono visualizzati solo i supporti che hanno settaggi disponibili.
- Stampa finale** Scegliere la qualità che riflette il modo in cui si desidera utilizzare la stampa finale.
- Profilo ICC** Selezionare un profilo ICC.
Sono visualizzati solo i profili ICC che sono disponibili per il tipo di carta selezionato.



Numero di copie da produrre.

Dimensione lavoro

La quantità di spazio che esisterà tra le varie tessere, copie e/o lavori annidati che verranno prodotti come parte del lavoro.

Scegliere una di queste opzioni per cambiare la dimensione dell'uscita e l'orientamento della pagina.



La larghezza e l'altezza del lavoro.



La larghezza e l'altezza del lavoro come percentuale dell'originale.

Adatta al supporto

Adatta il lavoro in modo proporzionale affinché sia il più grande possibile, facendolo comunque rientrare nell'area stampabile del supporto.

Proporzionale

Aumenta o diminuisce insieme larghezza e altezza per conservare le proporzioni originali.

Impostazioni per la visualizzazione del riquadro di anteprima

Selezionare una delle tre visualizzazioni disponibili dall'elenco in alto nel riquadro di anteprima:

Anteprima pagina

Visualizza ogni pagina del lavoro in dimensioni ridotte in modo da riempire l'area di anteprima.

Se il lavoro è composto da più pagine, viene visualizzato un elenco dei numeri di pagina sopra l'anteprima, consentendo di selezionare la pagina da visualizzare.

Viene selezionata automaticamente se le schede **Flusso di lavoro**, **Gestione colore**, **Opzioni stampante**, **Taglio** o **Regolazione colore** sono selezionate.



Anteprima progetto

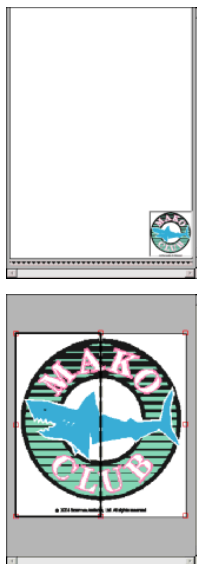
Visualizza il lavoro così come apparirà nel supporto di uscita. L'anteprima viene ridotta di dimensione in modo tale che il supporto di uscita riempi l'area di anteprima.

Viene selezionata automaticamente se sono state scelte le schede **Layout**, **Etichette** o **Separazioni**.

Anteprima suddivisione in tessere

Visualizza il lavoro con le filettature delle tessere in cui verrà suddiviso sovrainpresse sull'immagine.

Viene selezionata automaticamente quando si seleziona la scheda **Tessere**.



Impostazione proprietà lavoro predefinite

Per rendere predefinite le proprietà lavoro correnti per tutti i nuovi lavori aggiunti a questo setup, fare clic su **Imposta predefinito**. Verrà richiesto di confermare le modifiche nelle impostazioni predefinite.

Proprietà avanzate lavoro

Proprietà avanzate lavoro offre molte opzioni e schede per la manipolazione di un lavoro.

Per accedere alle Proprietà avanzate lavoro, fare clic sul pulsante **Proprietà avanzate lavoro** nella finestra di dialogo Proprietà lavoro.

La parte sinistra della finestra contiene le schede in cui è possibile impostare le proprietà lavoro. Il lato destro contiene un riquadro di anteprima che visualizza i lavori così come appaiono nel supporto di uscita.



Utilizzare per selezionare o spostare un lavoro nel riquadro di anteprima.



Fare clic per ingrandire del doppio la visualizzazione corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro

dell'area visualizzata.

- Tenere premuto il tasto **Ctrl** e fare clic per ridurre di metà l'ingrandimento corrente. Il punto prescelto per fare clic diviene il centro dell'area visualizzata.
- Fare clic e trascinare per ingrandire una particolare porzione dell'area di disegno.



Adattare la visualizzazione all'area di disegno.

Impostazione delle proprietà avanzate di un lavoro

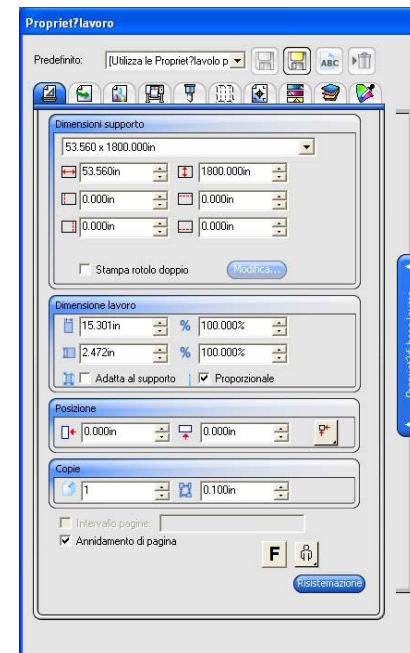
Le varie schede della finestra di dialogo Proprietà lavoro consentono di impostare le opzioni di suddivisione in tessere/pannello, calibrazione e regolazione del colore e delle etichette.

Il numero esatto delle schede e le impostazioni ivi contenute varierà in funzione del tipo di lavoro e di periferica di uscita selezionati, nonché della versione del programma in uso.

Scheda Layout



La scheda Layout controlla il modo in cui il lavoro verrà posizionato sul supporto, la sua dimensione e disposizione (layout) in uscita.



Dimensioni supporto

La dimensione del supporto caricato nella periferica di uscita. Selezionare una delle dimensioni preimpostate o specificarne di personalizzate.



La larghezza e l'altezza del supporto



I margini dell'area stampabile

Se si specifica un insieme di dimensioni uniche, questo viene aggiunto automaticamente all'elenco delle dimensioni preimpostate.

Stampa senza bordi

Se selezionato, le dimensioni del lavoro verranno impostate automaticamente per la stampa senza bordo (senza margini). Saranno elencate solo le dimensioni dei supporti compatibili con la stampa senza bordo. Se si seleziona un supporto diverso, le dimensioni del lavoro saranno regolate automaticamente in modo da corrispondere al nuovo formato.

Stampa doppio rotolo

Se la stampante supporta la stampa doppio rotolo, selezionare questa opzione. Per ulteriori informazioni, vedere Uso della stampa doppio rotolo con lavori annidati.

Modifica

Fare clic su questo pulsante per modificare le impostazioni per la Stampa doppio rotolo.



La larghezza del rotolo caricato sul lato sinistro della stampante.



La distanza tra i rotoli montati sulla stampante.



La larghezza del rotolo caricato sul lato destro della stampante.

Dimensione lavoro

Scegliere una di queste opzioni per cambiare la dimensione desiderata per la stampa e l'orientamento della pagina.



La larghezza e l'altezza del lavoro.



La larghezza e l'altezza del lavoro come percentuale dell'originale.

Adatta al supporto

Adatta il lavoro in modo proporzionale affinché sia il più grande possibile, facendolo comunque rientrare nell'area stampabile del supporto.

Proporzionale

Quando si attiva questa opzione, l'altezza e la larghezza del lavoro aumentano o diminuiscono parallelamente per

conservare intatte le proporzioni dell'originale.

Posizione

Queste impostazioni cambiano la posizione dell'immagine sul supporto.



La distanza tra il lavoro e i margini destro e inferiore dell'area stampabile.



Colloca il lavoro alle distanze specificate dai bordi inferiore e destro dell'area stampabile del supporto.



Centra il lavoro lungo la larghezza dell'area stampabile.



Centra il lavoro in mezzo all'area stampabile. Disponibile solo per il materiale a fogli.



Il numero di copie da produrre.



La quantità di spazio che esisterà tra le varie tessere, copie e/o lavori annidati che verranno prodotti come parte del lavoro.

Intervallo pagine

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare l'intervallo di pagine che verranno prodotte per un lavoro a più pagine. Il formato è **x-y**. Inoltre accetta la virgola "," per l'inserimento di intervalli multipli.

Es: **5** Stampa la pagina 5.

2-5 Stampa le pagine 2, 3, 4 e 5.

3, 5-10 Stampa le pagine 3, 5, 6, 7, 8, 9 e 10.

Annidamento di pagina

Se questa opzione è attivata, le pagine, le tessere e le separazioni di colore del lavoro verranno automaticamente annidate.



Riflette l'immagine selezionata lungo l'asse verticale in modo che appaia speculare dopo la stampa.

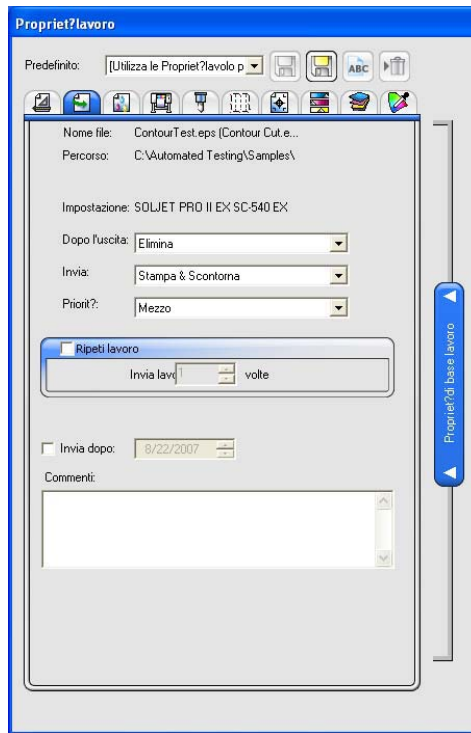


Ruota l'immagine sul supporto con incrementi di 90°. Fare clic più volte su questo pulsante per ottenere la rotazione desiderata.

Scheda Flusso di lavoro



La scheda **Flusso di lavoro** visualizza le impostazioni relative all'ora e all'ordine in cui il lavoro verrà elaborato.



Dopo l'uscita

Definisce cosa fare del lavoro dopo la stampa:

Elimina Toglie il lavoro dalla coda una volta stampato.

Attendi Colloca i lavori nella coda di attesa dopo l'uscita o alla fine della coda.

Archivio Salva il lavoro dopo averlo stampato.

Invia Imposta quale parte di un lavoro combinato di stampa e taglio contorno verrà prodotta. Disponibile soltanto per periferiche ibride.

Stampa e scontorna Il lavoro verrà stampato e quindi il contorno verrà tagliato.

Solo stampa Verrà prodotta solo la parte stampata del lavoro.

Solo taglio contorno Verrà tagliato solo il contorno.

Ripeti lavoro

Immettere il numero di volte desiderato che il software rinvii automaticamente il lavoro.

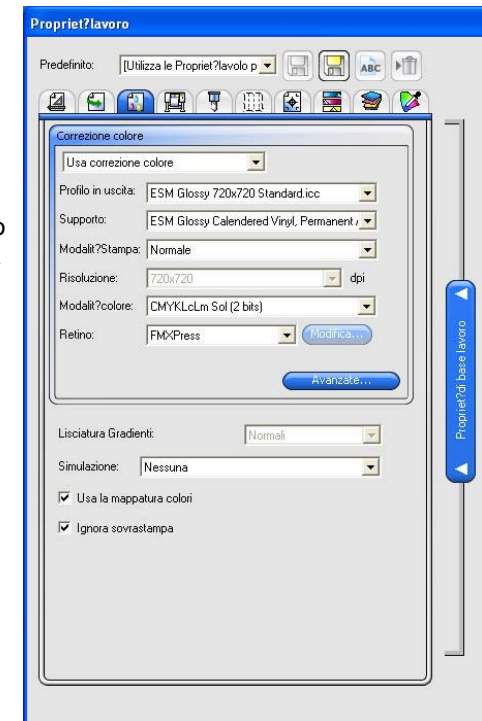
Questa funzione evita di dover inviare manualmente il lavoro ogni volta che si desidera stamparlo.

Commenti Immettere in questo spazio eventuali commenti sul lavoro.

Scheda Gestione colore



La scheda Gestione colore mostra le impostazioni relative alla periferica di stampa. La composizione di questa scheda può cambiare in relazione alla periferica di uscita.



Correzione colore

Selezionare il tipo desiderato di correzione colore.

Usa correzione colore Attiva le impostazioni di correzione colore del profilo ICC selezionato.

Usa solo linearizzazione Attiva le impostazioni di linearizzazione solo del profilo ICC selezionato.

Nessuna correzione di colore Il programma utilizzerà un profilo generico CMYK, invece di un profilo generato dalle effettive misure di colore di uscita dalla periferica. Gli inchiostri arancione e verde non verranno utilizzati.

Profilo di

Selezionare un profilo dall'elenco o selezionare **Aggiungi**

uscita	per aggiungere un profilo ICC.
Supporto	Selezionare il tipo di supporto da usare per stampare il lavoro.
Modalità stampa	Seleziona la qualità di stampa desiderata. Questa impostazione dipende dal tipo di stampante.
Risoluzione	Seleziona una risoluzione di stampa. Un valore DPI più elevato aumenta la risoluzione, ma produce una stampa più lenta.
Modalità colore	Seleziona la modalità colore che si adatta alle impostazioni inchiostro della stampante.
CMYK	L'immagine verrà stampata usando una combinazione di inchiostri ciano, magenta, giallo e nero.
CMY	L'immagine verrà stampata usando inchiostri ciano, magenta e giallo. Il colore nero verrà creato con la combinazione dei tre colori ciano, magenta e giallo.
Scala di grigi	L'immagine verrà stampata usando solo inchiostro nero, producendo un'immagine in bianco e nero con sfumature di grigio.
CMYKLcLm	Inchiostri CMYK più ciano chiaro e magenta chiaro. Questa modalità di colore fornisce gradazioni più sfumate tra le ombreggiature più chiare dei colori.
CMYKOrGr	Inchiostri CMYK più arancione e verde. Questa modalità di colore fornisce i colori arancione e verde più realistici rispetto a quelli prodotti dal solo CMYK.
CMYKLcLmOrGr	Inchiostri CMYK più ciano chiaro, magenta chiaro, arancione e verde.
CMYKLcLmMcMm	Inchiostri CMYK più ciano chiaro, magenta chiaro, ciano medio e magenta medio.
CMYKMcMmOrGr	Inchiostri CMYK più ciano medio, magenta medio, arancione e verde.
_____+ Pig	Inchiostro a base di pigmenti.

Tipo di dithering

_____+ Dye	Inchiostro normale.
_____+ 2Bit	Indica gradi di dimensione del punto variabili.
_____+ 8Bit	
_____+	
punto variabile	

Selezionare il tipo di dithering per l'uscita.

Il **Tipo di dithering** o giustapposizione è il modello in base al quale i singoli punti che compongono un'immagine vengono applicati ai supporti. Ogni tipo di dithering presenta dei vantaggi in termini di qualità e di velocità di rasterizzazione. Il tipo di dithering predefinito solitamente è l'impostazione migliore per il computer in uso.

Il programma offre diverse opzioni di dithering per ottimizzare l'uscita. Di solito, la qualità e la velocità vanno di pari passo con la Diffusione KF, che offre la massima qualità, e con la Diffusione LX o FMXPress, che offre i tempi di elaborazione più veloci.

I pattern disponibili (in ordine decrescente di qualità) sono i seguenti:

Diffusione KF	Questa è una versione potenziata del metodo di diffusione di errore. Mentre impiega più tempo per rasterizzare (5-6 volte di più che FMXPress), fornisce il maggior dettaglio e contrasto per gran parte delle stampanti a getto d'inchiostro.
Diffusione d'errore	Questo metodo produce immagini ad alta qualità. La qualità potenziata dell'immagine richiede un'elaborazione maggiore (3-4 volte di più che FMXPress), e il tempo che si impiega per rasterizzare un documento usando questo metodo si classifica secondo fra le opzioni disponibili.
Diffusione stocastica	L'equilibrio tra la qualità dell'immagine e il tempo di rasterizzazione. Impiega 2-3 volte di più che FMXPress.
FMXPress	Il metodo di diffusione predefinito. È il più veloce in termini di tempo di rasterizzazione ed è adatto a tutte le stampanti.
Diffusione LX	Un'opzione più veloce per quanto riguarda i tempi di rasterizzazione. È una buona scelta per stampe grandi che potranno essere

Retino angolato

viste da considerevole distanza.

È stato progettato per l'uso con le stampanti termiche per produrre colori saturi e accesi. Viene anche usato per produrre pellicole per telai serigrafici.

Fare clic su **Schermo** per impostare le opzioni avanzate. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di diffusione per i retini angolati" a pagina 31.

Avanzate

Fare clic per impostare le proprietà avanzate di correzione del colore.

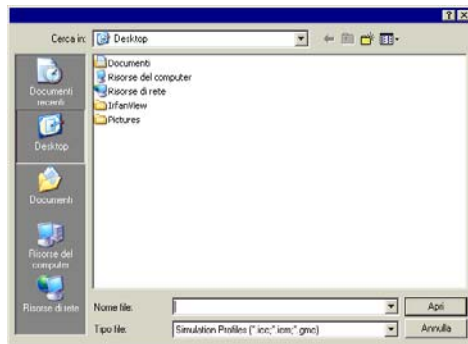
Uniformità gradiente

Selezionare **Normale**, **Migliorata** o **Super**. Impostazioni più elevate determinano che il software produca gradienti mediante algoritmi più elaborati che creano retinature più omogenee.

Simulazione

La simulazione della stampante consente di simulare l'uscita di una stampante su un'altra. È possibile simulare un lavoro di grandi dimensioni su una stampante di piccolo formato.

Per simulare l'uscita di un'altra stampante, selezionare **Aggiungi** nell'elenco **Simulazione**.



Selezionare un profilo ICC della periferica che si desidera simulare, quindi fare clic su **Apri**.

La simulazione della stampante non supporta il tipo di rendering di colore spot. Se si tenta di stampare un oggetto al quale è stato assegnato il tipo di rendering di colore spot durante la simulazione della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore.

Usa la mappatura colori

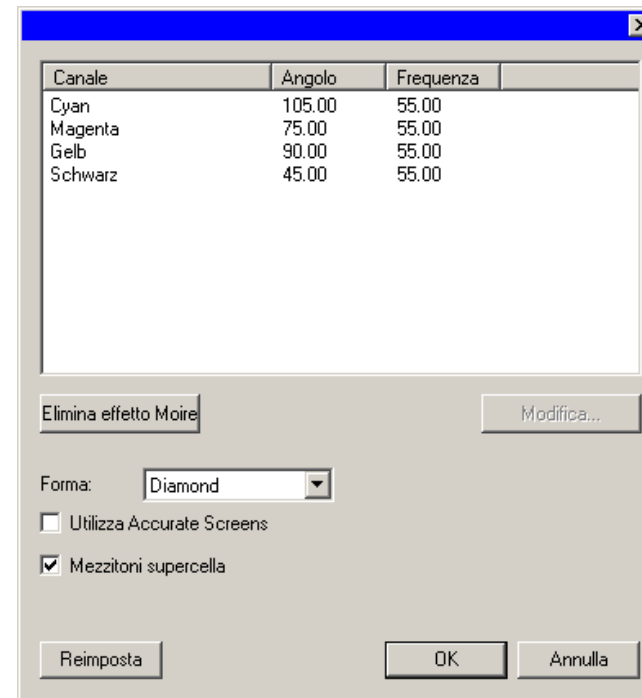
Selezionare questa opzione per stampare i colori spot in base alle impostazioni di mappatura del colore generali e personalizzate.

Ignora sovrastampa

Se questa opzione è selezionata, verrà ignorata qualsiasi impostazione di sovrastampa esistente nei lavori prodotti.

Impostazione delle opzioni di dithering per i retini angolati

La finestra di dialogo Retini angolati visualizza le opzioni di dithering disponibili per i retini angolati. Per accedere alla finestra di dialogo, selezionare **Retino angolato** come opzione di dithering nella scheda Stampante della finestra di dialogo **Proprietà lavoro** e fare clic sul pulsante **Schermo**.



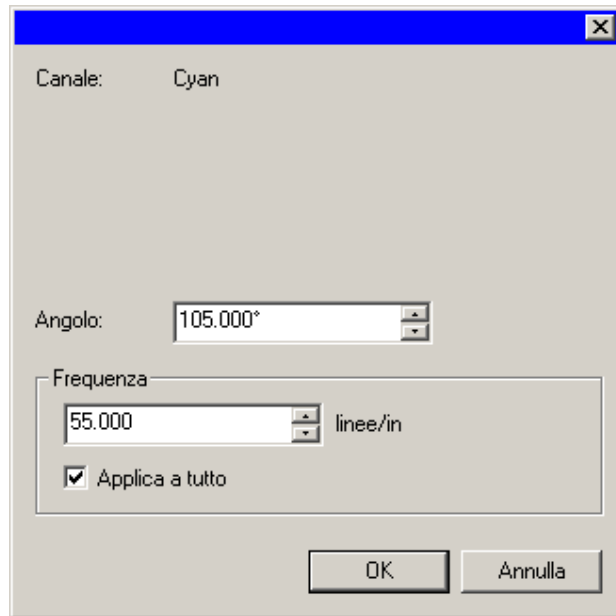
Sono disponibili le opzioni seguenti:

Rimuovi Moiré

Fare clic per ricalcolare gli angoli e le frequenze per la rimozione di modelli Moiré. Questa funzione precalcola gli angoli e le frequenze dei canali di colore CMY in base all'angolo del canale di colore nero. Tutti gli altri canali di colore rimangono invariati.

Retino angolato e frequenza

Per impostare il retino angolato e la frequenza di un canale di colore, selezionare il canale nell'elenco e fare clic su **Modifica**.



Immettere l'angolo e la frequenza desiderati, quindi fare clic su **OK**.

Selezionare l'opzione **Applica a tutto** per applicare la nuova frequenza a tutti i canali di colore.

Forma

La forma dei punti che costituiscono lo schermo nei semitoni del grigio. Per ottenere risultati ottimali, scegliere indifferentemente **Rombo** o **Ellisse**.

Punto coseno



Croce



Rombo



Doppio



Punto doppio



Ellisse



Doppio invertito



Punto doppio invertito



Punto semplice invertito



Linea



Tratto a X



Tratto a Y



Romboide



Rotondo



Punto semplice



Quadrato



Utilizza retinature accurate

Se questa opzione è attivata, viene utilizzato uno speciale algoritmo che produce mezzi toni di elevata qualità, ma risulta dispendiosa in termini di risorse di sistema.

Mezzitoni supercella

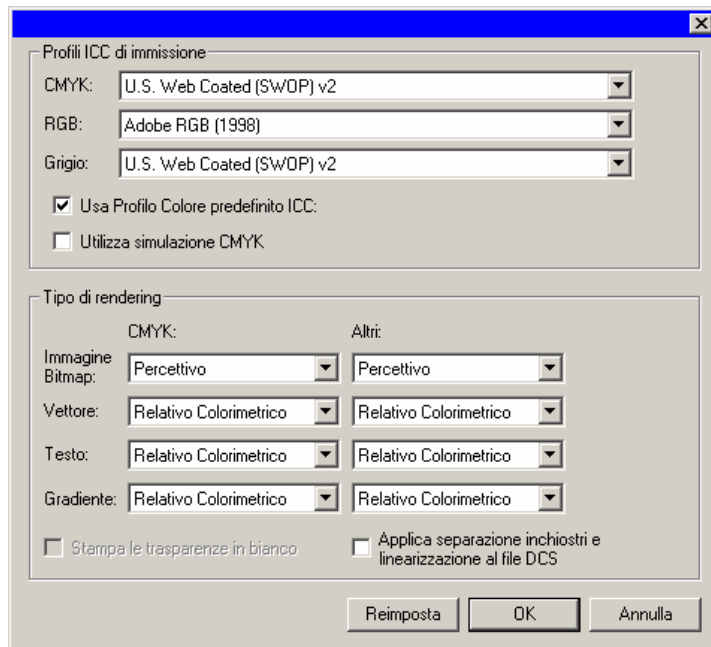
Se selezionato, vengono utilizzati i mezzitoni supercella.

I mezzitoni supercella producono mezzitoni che hanno quattro volte le sfumature di grigio alla stessa risoluzione rispetto agli algoritmi standard. Ciò crea immagini più omogenee quando si stampano retini angolati. Tuttavia, l'entità di elaborazione necessaria a generare i mezzitoni viene aumentata.

Impostazione delle proprietà avanzate di correzione del colore

Il programma identifica il tipo di contenuto de lavoro ed esclude le opzioni che non sono pertinenti.

1. Aprire le **Proprietà lavoro** del lavoro.
2. Selezionare la scheda **Gestione colore**.
3. Fare clic sul pulsante **Avanzate**.



Impostazione dei profili di immissione ICC

Selezionare il profilo di immissione ICC da usare per convertire l'immagine in uno spazio di colore neutro. Tre sono i tipi di profili di immissione ICC specificabili.

CMYK Il profilo di immissione CMYK si applica a tutti gli elementi di un lavoro che sono in modalità colore CMYK. Se l'immagine è in modalità CMYK, il documento è stato precedentemente separato per l'uscita verso una periferica specifica. Se possibile, usare come profilo di immissione CMYK il profilo usato per la separazione nell'applicazione di disegno. Se non si dispone del profilo corrispondente, provare a usare profili simili per le comuni impostazioni di inchiostro (come CMYK SWOP o High End SWOP).

RGB Il profilo di immissione RGB ICC si applica a tutti gli elementi di un lavoro che sono in modalità colore RGB. Un profilo RGB può adattarsi sia ad un monitor che a uno scanner. Se l'immagine digitalizzata non è stata corretta, si consiglia di usare come profilo di immissione RGB il profilo dello scanner. Se si è corretta l'immagine a schermo alterandone i colori, selezionare invece il profilo del monitor.

Grigio Il profilo di immissione ICC Grigio si applica a tutti gli elementi di un lavoro che sono in modalità scala di grigi. Ciò può indicare sia uno scanner con scala di grigi che un monitor con scala di grigi.

Selezionare l'opzione **Usa profilo colore predefinito ICC** affinché la rasterizzazione utilizzi il profilo di immissione ICC incorporato nel file. Viene anche visualizzato il nome del profilo incorporato.

Se l'opzione **Usa simulazione CMYK**, le immagini RGB verranno importate mediante il profilo di immissione RGB, quindi convertite in CMYK e reimportati tramite il profilo di immissione CMYK.

Aggiunta di profili ICC da altre sorgenti

Per aggiungere un profilo di immissione ICC da un'altra sorgente, scegliere **Aggiungi** dalla casella combinata.

Impostazione Tipi di rendering

Il Tipo di rendering specifica come uno spazio colore dal documento di immissione venga mappato nello spazio colore della periferica di uscita.


L'opzione Tipo di rendering può essere specificata per quattro tipi di oggetti che costituiscono i lavori:

Bitmap Il tipo di rendering da usare con immagini bitmap (immagini raster) contenute nel file del lavoro.

Vettore Il tipo di rendering da utilizzare con oggetti vettoriali, quali

	cerchi, poligoni, linee, archi e curve di Bezier contenuti nei file a base vettoriale, quali PostScript, DXF o Adobe Illustrator.
Testo	Il tipo di rendering da usare con oggetti di testo contenuti nei file PostScript e in altri file a base vettoriale.
Sfumatura	Il tipo di rendering da usare con oggetti sfumati a base vettoriale contenuti nei file PostScript e in altri tipi di file vettoriali. Il rendering delle sfumature create nei file bitmap verrà effettuato tramite il tipo di rendering Bitmap .
Stampa trasparente come bianco	Se questa casella è selezionata, le aree trasparenti del progetto o quelle in cui non vi sono oggetti verranno stampate in bianco, invece di essere lasciate vuote.
Applica separazione inchiostro e linearizzazione ai file DCS	Un file DCS tradizionale contiene una separazione a quattro colori (CMYK). Selezionare questa opzione per applicare le impostazioni di separazione inchiostro per tenere conto di una separazione a sei colori che comprenda collegamenti chiari (CMYKLCm). Stampare in modalità colore CMYKLCm aumenta la quantità di colori riproducibili. Per ulteriori informazioni, vedere Separazione inchiostro. Questa opzione è disponibile solo per le stampanti che supportano la modalità colore CMYKLCm.

Se un tipo di oggetto non appare nel lavoro corrente, il relativo tipo di rendering verrà disabilitato.

 Gli oggetti di testo sono rilevati unicamente in file PostScript (PS, EPS, PDF) nei quali il testo è stato salvato come oggetto di testo e non come grafica.

I tipi diversi di rendering possono essere specificati per gli oggetti CMYK contrariamente a tutti gli altri oggetti (RGB, scala di grigi, LAB, ecc.).

Scegliere uno dei seguenti tipi di rendering:

Percettivo È il tipo migliore per le immagini fotografiche. I colori esterni al gamma della periferica di uscita vengono tagliati o compressi per adattarsi allo spazio colore della periferica.

Saturazione Questo è il tipo di rendering più indicato per le immagini di grafica vettoriale in cui i colori vivi sono più importanti della reale corrispondenza dei colori. I colori esterni alla gamma della periferica di uscita vengono mappati in colori compresi entro i limiti di saturazione della gamma. I colori che rientrano nel gamma della periferica di uscita vengono spostati più vicino ai limiti di saturazione della gamma.

Relativo Colorimetrico Questo tipo di rendering è il più indicato per le immagini come i logotipi in cui il documento in uscita deve corrispondere all'immagine originale. I colori che non rientrano nel gamma della periferica di uscita vengono tagliati. Questo metodo può ridurre il numero totale dei colori disponibili. Il punto di bianco relativo colorimetrico è sempre zero.

Colorimetria assoluta Questo tipo è simile alla colorimetria relativa, ma ha un diverso valore del punto di bianco. La Colorimetria assoluta rappresenta i colori relativamente a un valore del punto di bianco fisso, stabilito a D50. Per esempio, il bianco del foglio A sarà simulato quando si stampa su un foglio B. Questo è il tipo migliore per le prove del colore.

Nessuna correzione di colore L'oggetto sarà stampato senza correzione del colore.

Stampa trasparente come bianco

Se questa casella è selezionata, le aree trasparenti del progetto o quelle in cui non vi sono oggetti verranno stampate in bianco, invece di essere lasciate vuote.

Scheda Opzioni di stampa



La scheda Opzioni di stampa visualizza le impostazioni relative alla periferica di uscita selezionata.

Le opzioni visualizzate possono variare in funzione della periferica di uscita.

Abilita opzioni driver

Sovrastampa: 1

Spaziatura pagina: 10 mm

Tempo asciugatura: Nessuna

Direzione di stampa:

Unidirezionale

Bidirezionale

Calibrazione alimentazione supporto

Stampa crocini di registro

Taglia il materiale dopo aver stampato

Avanza dopo il plottaggio

Ripristina predefiniti

Abilita opzioni driver

Consente di utilizzare le opzioni disponibili del driver per la periferica di uscita. Quando si attivano queste opzioni, è possibile impostare opzioni speciali dalla finestra di dialogo Opzioni. Quando si disattivano le opzioni del driver, saranno usate quelle predefinite.

Direzione di stampa

Selezionare il tipo di direzione di stampa che si desidera utilizzare.

Unidirezionale La testina stampa in una direzione per assicurare l'allineamento preciso.

Bidirezionale La testina stampa in entrambe le direzioni per aumentare la velocità, sacrificando nel contempo l'allineamento preciso.

Passate

Selezionare il numero di passaggi che la stampante deve fare prima di completare l'immagine. Maggiore è il numero di passaggi, migliore è la qualità dell'immagine stampata.

Sovrastampa

Numero di volte che la stampante deve stampare sulla stessa area. Questa impostazione aumenta il numero di livelli di inchiostro applicati al supporto.

Spaziatura pagina

La quantità di spazio tra ciascun lavoro.

Tempo asciugatura

La quantità di tempo che la stampante deve lasciare trascorrere dopo la stampa per consentire all'inchiostro di asciugarsi.

Calibrazione avanzamento supporti

Se questa opzione è attivata, la stampante utilizzerà il valore fornito per compensare le variazioni nelle velocità di avanzamento del supporto di stampa durante i processi di produzione. In questo modo sono garantite produzioni più accurate.

Taglia il materiale dopo la stampa

Taglia il supporto al termine della stampa. Se si è impostato un tempo di asciugatura, il supporto sarà tagliato al suo scadere.

Avanza dopo la stampa

Se questa opzione è attivata, il supporto avanzerà oltre le testine di stampa e rimarrà in tale posizione alla fine del lavoro.

Ripristina predefiniti

Fare clic per riportare tutte le impostazioni della scheda ai valori predefiniti.

Scheda Taglia



La scheda Taglia è visibile solo per i lavori in fase di produzione su una periferica ibrida o di taglio. Consente di specificare le impostazioni relative al taglio.

Risoluzione: 400 Passi/cm

Passaggi: 1

Avanza dopo il plottaggio

Manda comandi arco

Ricalcolo lama: 0.051 cm

Dimensione pacchetto: 8 K

Qualità curva

Elevata 0.003 cm

Opzioni periferica di ta Ripristina

Risoluzione



Imposta la risoluzione della periferica di taglio. Il valore predefinito è già impostato per risultati ottimali. Non è necessario cambiare questo valore a meno che non si riscontrino problemi con la stampa (le dimensioni dopo la stampa non riflettono quelle di ciò che è stato disegnato).

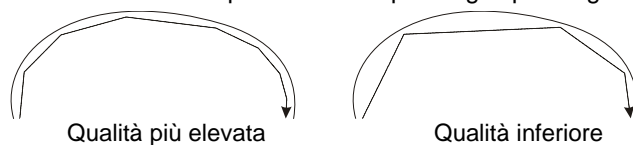
Passate

Specificare quante volte la lama ripeterà il tracciato di taglio.

Avanza dopo

Attivare questa opzione per far avanzare il supporto dopo

- il plottaggio** l'uscita e reimpostare l'origine.
- Invia comandi arco** Attiva la gestione delle curve interne della periferica.
- Scostamento lama** Consente di inserire valori personalizzato per lo scostamento della lama.
-  Cambiare questo valore solo se si utilizza un plotter a penne come periferica di taglio.
- Dimensione pacchetto** Selezionare questa opzione per specificare la dimensione dei pacchetti inviati alla periferica.
-  Questa impostazione si applica a un numero limitato di periferiche di taglio e non dovrebbe essere cambiata a meno che la periferica non lo richieda.
- Qualità della curva** Determina la precisione delle curve impostando il massimo spazio consentito tra la curva e il tratto. Una qualità più elevata richiede più tratti e ciò determina una maggiore dimensione del file prodotto e tempi di taglio più lunghi.



Le impostazioni predefinite sono già impostate per ottenere risultati ottimali.

- Opzioni periferica di taglio** Mostra la finestra di dialogo Opzioni driver periferica di taglio.
- Reset** Reimposta le impostazioni predefinite.

Per i colori processo, impostare l'opzione **Stampa come** sul colore dell'inchiostro che si desidera utilizzare per la produzione del canale di colore e fare clic su **OK**.

Per i colori spot:

1. Impostare **Stampa come** su una delle seguenti opzioni:

- Elaborazione** Selezionare questa opzione per convertire i colori spot (tinta piatta) nelle rispettive migliori approssimazioni di colore quadricromia e includerli nelle separazioni di colore quadricromia.
- Spot** Ogni colore spot sarà stampato come separazione usando inchiostro nero.

2. Selezionare l'opzione **Applica a tutti i colori spot** per applicare le impostazioni del colore corrente a tutti i colori spot.
3. Fare clic su **OK**.

Scheda Tessera



La funzione di suddivisione in tessere del programma consente di suddividere un lavoro di stampa in una serie di tessere (o porzioni) più piccole che sono poi stampate separatamente. Ciò consente di produrre un lavoro di dimensioni più grandi rispetto alla dimensione massima ottenibile in un unico pezzo con la periferica di stampa.

Per ulteriori informazioni sulla suddivisione e il ritaglio dei lavori, vedere "Suddivisione in tessere e ritaglio dei lavori" a pagina 44.

Scheda Etichette e crocini



In questa scheda si può decidere di stampare i crocini e le informazioni sul lavoro insieme ad altre note eventualmente inserite.

- Colore** Selezionare l'inchiostro da utilizzare per la stampa di etichette e crocini.
- Larghezza** Imposta la larghezza delle etichette.
- Stampa etichette** Attivare questa opzione per accedere alle opzioni di stampa delle etichette.

Posizione	Selezionare dove stampare le etichette del lavoro.
Carattere e Dimensione	Consente di selezionare un carattere e una dimensione.
Nome stampante	Stampa il nome della stampante.
Risoluzione	Stampa le impostazioni di risoluzione.
Profilo ICC in uscita	Stampa il nome del profilo ICC in uscita usato.
Numero tessera	Stampa il numero di riga e colonna della tessera.
Sormonto	Stampa la dimensione del sormonto tra le tessere.
Nome lavoro, dimensione e tipo	Stampa il nome, la dimensione e il tipo di lavoro.
Tipo di dithering	Stampa il tipo di dithering selezionato.
Inizio rasterizzazione	Stampa l'ora di inizio della rasterizzazione.
Numero pagina	Stampa il numero della pagina se il documento si compone di più pagine.
Numero di copie	Stampa il numero di copie eseguite.
Note	Consente di stampare una nota sul documento.

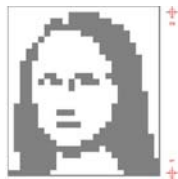
Stampa crocini

Consente di selezionare il tipo di crocini da utilizzare nel documento.

 Apparirà nell'elenco solo il crocino supportato dalla periferica di uscita.

Nessuno Nessun crocino di stampa.

Crocino verticale I crocini di allineamento verranno stampati lungo il bordo verticale destro del lavoro, in modo tale che quest'ultimo possa essere allineato nella periferica di taglio per la produzione ibrida virtuale.



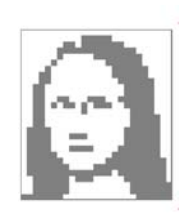
Crocino orizzontale

I crocini di allineamento verranno stampati lungo il bordo orizzontale inferiore del lavoro, in modo tale che quest'ultimo possa essere allineato nella periferica di taglio per la produzione ibrida virtuale.



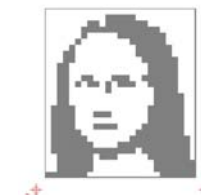
Crocino angolo verticale

I crocini di allineamento verranno stampati all'esterno degli angoli sul bordo verticale destro del lavoro, in modo tale che quest'ultimo possa essere allineato nella periferica di taglio per la produzione ibrida virtuale.



Crocino angolo orizzontale

I crocini di allineamento verranno stampati esternamente agli angoli sul bordo orizzontale destro del lavoro, in modo tale che quest'ultimo possa essere allineato nella periferica di taglio per la produzione ibrida virtuale.



Bordo Gerber

Crocino di registrazione per lavori ibridi virtuali per cui si impiegano periferiche di taglio Gerber.



Centro bordo Gerber

Crocino di registrazione per lavori ibridi virtuali per cui si impiegano periferiche di taglio Gerber.



Fargo Impressa

Crocino di registrazione per lavori ibridi virtuali per cui si impiegano periferiche di taglio Fargo Impressa.



Crocino Mimaki

Crocino di registrazione per lavori ibridi virtuali per cui si impiegano periferiche di taglio Mimaki EX.



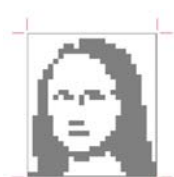
Crocino OPOS

Crocino di registrazione per lavori ibridi virtuali per cui si impiegano periferiche di taglio Summagraphics.



Indicatori di taglio

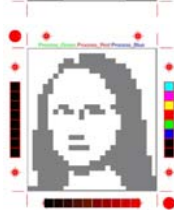
Verranno stampati indicatori di taglio agli angoli del lavoro per consentire l'esecuzione del lavoro.



Crocini standard

Crocini standard destinati all'allineamento delle separazioni di colore.

Opzione attivata automaticamente ogni volta che vengono prodotte separazioni di colore.



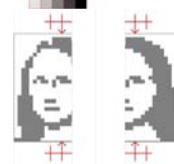
Campione

Verranno stampati intorno al lavoro campioni di colore per ciascun colore di inchiostro.



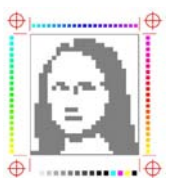
Crocini di sormonto

Verranno stampati crocini di sormonto, indicanti come si devono sovrapporre le tessere in cui è stato suddiviso il lavoro.



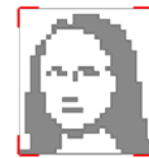
Scala tonale

Verranno stampati intorno al lavoro campioni di colore contenenti colori CMY sfumati e una scala di grigi.



Margini

Verranno stampati crocini agli angoli del lavoro indicanti i margini esterni del lavoro stesso.



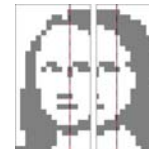
Bordo

Verrà stampato un bordo intorno al margine esterno del lavoro.



Linee di sormonto tessera

Selezionare questa opzione per stampare linee sulle tessere, indicanti il punto in cui si trova il bordo del sormonto. Questi possono essere utilizzati per allineare le tessere.



Stampa le bande colore

Selezionare questa opzione per stampare bande di colore sulle posizioni selezionate.

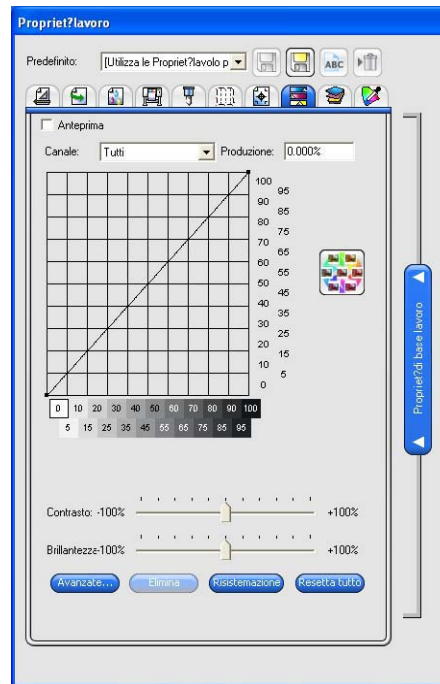


Scheda Regolazione colore



La scheda Regolazione colore fornisce alcuni strumenti di base per regolare manualmente i colori risultanti.

Ciascun canale di colore è elencato separatamente come curva di linearizzazione che determina la percentuale di copertura che verrà utilizzata (uscita) per una percentuale specificata nell'immagine originale (ingresso).



Anteprima Selezionare questa opzione per visualizzare e verificare le modifiche alle impostazioni colore nel riquadro anteprima.

Canale Selezionare il canale di colore che si desidera modificare.

Uscita Il valore del punto è attualmente selezionato sulla curva di linearizzazione.

- Fare clic sulla curva per selezionare un punto diverso da modificare. È inoltre possibile selezionare un punto facendo clic sull'etichetta dell'asse di ingresso.
- Per cambiare il valore su un determinato punto sulla curva, modificare il valore nel campo **Uscita** oppure fare clic e trascinare il punto verso l'alto o verso il basso.

Contrasto Regola la quantità di contrasto nell'immagine.

- Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore.

Vivacità

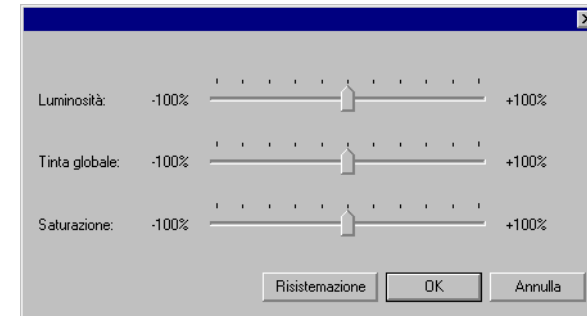
Regola la vivacità dell'immagine. Impostazioni più elevate incrementano saturazione e luminosità dei colori a scapito della loro fedeltà e dettaglio. Impostazioni inferiori diminuiscono saturazione e luminosità dei colori, ma aumentano il contrasto.

- Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore. È necessario che sia selezionato un profilo ICC nella scheda Gestione colore.



Avanzate

Fare clic per modificare le impostazioni dei colori nell'immagine mediante un modello più avanzato.



- Questa impostazione è disponibile solamente con la selezione di **Tutti** i canali di colore. È necessario che sia selezionato un profilo ICC nella scheda Gestione colore.

Luminosità Valori più elevati rendono più chiara l'ombreggiatura di tutti i colori nell'immagine. Valori inferiori rendono più scuri i colori nell'immagine.

Tonalità globale Questa impostazione regola la tonalità complessiva dell'immagine. Può rendere l'immagine bluastra o con tonalità seppia. Per questa impostazione, l'intervallo di valori compreso tra -100% e +100% rappresenta lo spettro di colori che possono essere applicati all'immagine.

Saturazione Valori più elevati aumentano la quantità di colore nell'immagine, ma possono ridurre contrasto e dettaglio. Valori inferiori riducono la quantità di colore.

Reset Fare clic per reimpostare tutti i cursori ai valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per accettare le modifiche e tornare alla scheda di regolazione del colore.

Elimina Fare clic per eliminare il punto selezionato dalla curva di linearizzazione.

Reset Fare clic per ripristinare i valori e le impostazioni del canale corrente allo stato originale.

Reimposta tutto Fare clic per ripristinare i valori e le impostazioni di tutti i canali allo stato originale.

Uso delle variazioni

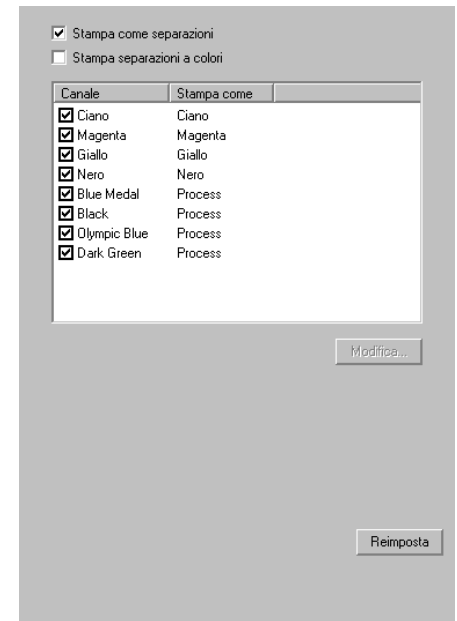
La finestra di dialogo Variazioni assiste l'utente nella correzione della luminosità, del contrasto e della vivacità per aumentare la qualità del colore e dell'immagine stampata.

1. Selezionare il lavoro che si desidera stampare.
2. Nel menu **File**, fare clic su **Variazioni**.
3. Regolare le impostazioni nella scheda **Regola colori**:
 - Fare clic su un'immagine che rappresenta il tipo di correzione colore desiderata.
 - Spostare la barra di scorrimento **Quantità di regolazione** in modo da correggere l'intensità dei colori.
 - Fare clic sull'immagine di quella originale per ripristinare le impostazioni.
4. Regolare le impostazioni nella scheda **Luminosità, Contrasto, Vivacità**.
 - Fare clic su un'immagine che rappresenta il tipo di correzione colore desiderata.
 - Spostare la barra di scorrimento **Quantità di regolazione** in modo da correggere la luminosità, il contrasto o la vivacità.
 - Fare clic sull'immagine di quella originale per ripristinare le impostazioni.
5. Fare clic su **OK**.

Scheda Separazioni



La scheda Separazioni contiene numerose opzioni relative alle separazioni dei colori di stampa.



Stampa come separazioni

Selezionare questa opzione per stampare separatamente ciascun piano di colore.



Per stampare le separazioni solo per determinati colori, deselegare le caselle di controllo relative ai colori che non si desidera stampare.

Stampa separazioni a colori

Selezionare questa opzione affinché ciascuna separazione di colore in quadricromia venga stampata con il colore di inchiostro appropriato. Se non si attiva questa opzione, tutte le separazioni di colore in quadricromia saranno stampate in nero.

Le separazioni per i colori spot (tinta piatta) verranno sempre stampate in nero.

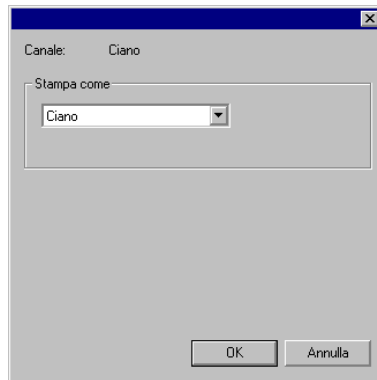
Modifica

Fare clic per modificare il modo in cui vengono prodotti i canali di colore. Vedere di seguito "Modifica dei dettagli dei canali di colore".

Modifica dei dettagli dei canali di colore

Se la casella **Stampa come separazione** è selezionata, ma non lo è la casella **Stampa separazioni colori**, è possibile selezionare come saranno prodotte le separazioni di ciascun canale di colore, scegliendo quello desiderato e facendo clic su **Modifica**.

Per i colori processo, impostare l'opzione **Stampa come** sul colore dell'inchiostro che si desidera utilizzare per la produzione del canale di colore e fare clic su **OK**.



Colore processo

Scheda Controllo colore oggetto



La scheda **Controllo colore oggetto** nella finestra di dialogo **Proprietà lavoro** consente di mappare i colori in un lavoro sui valori di colore di processo specifici di periferica che verranno utilizzati per la produzione dei colori.

Impostazioni per la visualizzazione del riquadro di anteprima

Selezionare una delle tre visualizzazioni disponibili dall'elenco in alto nel riquadro di anteprima:

Anteprima pagina

Visualizza ogni pagina del lavoro in dimensioni ridotte in modo da riempire l'area di anteprima.

Se il lavoro è composto da più pagine, viene visualizzato un elenco dei numeri di pagina sopra l'anteprima, consentendo di selezionare la pagina da visualizzare.

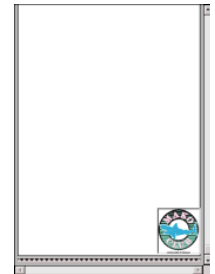
Viene selezionata automaticamente se le schede **Flusso di lavoro**, **Gestione colore**, **Opzioni stampante**, **Taglio** o **Regolazione colore** sono selezionate.



Anteprima progetto

Visualizza il lavoro così come apparirà nel supporto di uscita. L'anteprima viene ridotta di dimensione in modo tale che il supporto di uscita riempi l'area di anteprima.

Viene selezionata automaticamente se sono state scelte le schede **Layout**, **Etichette** o **Separazioni**.



Anteprima suddivisione in tessere

Visualizza il lavoro con le filettature delle tessere in cui verrà suddiviso sovrainpresse sull'immagine.

Viene selezionata automaticamente quando si seleziona la scheda **Tessere**.

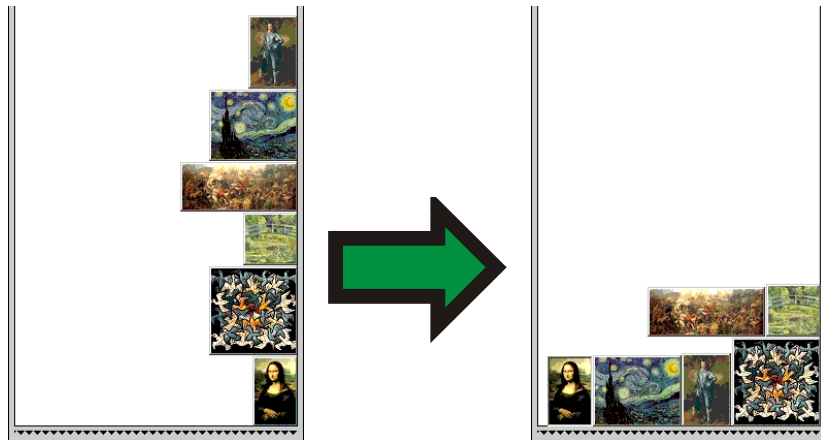


Impostazione proprietà lavoro predefinite

Per rendere predefinite le proprietà lavoro correnti per tutti i nuovi lavori aggiunti a questo setup, fare clic su **Imposta predefinito**. Verrà richiesto di confermare le modifiche nelle impostazioni predefinite.

5. Annidamento dei lavori

Il programma ha la capacità di annidare i lavori per ridurre la quantità di supporto consumato per la stampa. L'annidamento riorganizza i lavori sul supporto di uscita in modo tale che si allineino lungo la larghezza del supporto e vi siano compattati il più possibile.



I lavori devono trovarsi nella stessa coda per essere annidati e devono condividere la stessa periferica di uscita e risoluzione.

Impostazione delle proprietà del lavoro per i lavori annidati

È possibile impostare diverse proprietà del lavoro per singoli lavori di un set annidato. Per ulteriori informazioni, vedere Uso della stampa doppio rotolo con lavori annidati.

Per modificare le proprietà di un lavoro di un lavoro in un set annidato:

1. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro** per un set annidato.
2. Selezionare il lavoro o i lavori per i quali si desidera impostare le proprietà:
 - Fare clic su un lavoro per selezionarlo direttamente.



Un **bordo rosso** indica che un lavoro è selezionato direttamente e che verrà influenzato da qualsiasi modifica alle Proprietà lavoro.

- Fare clic su un'area vuota del riquadro di anteprima per selezionare tutti i lavori.



Un **bordo blu** indica che tutti i lavori sono selezionati indirettamente e che verranno influenzati da qualsiasi modifica alle Proprietà lavoro.

- Fare clic su un lavoro a più sezioni per selezionare indirettamente tutte le copie, pagine, tessere o separazioni.

I lavori che contengono più copie, pagine, tessere o separazioni vengono definiti *lavori a più sezioni*. Se si desidera modificare le proprietà di un lavoro che possiede più sezioni, tutte le sezioni saranno influenzate da tali modifiche.




Un **bordo blu** indica che tutti i lavori sono selezionati indirettamente e che verranno influenzati da qualsiasi modifica alle Proprietà lavoro.

Nessun bordo indica che un lavoro non è influenzato da alcuna modifica alle proprietà del lavoro.

3. Le impostazioni nelle schede Proprietà lavoro seguenti possono essere regolate per ciascun lavoro:

- Scheda Layout
- Scheda Gestione colore

 Le impostazioni della periferica non possono essere modificate per i singoli lavori.

Uso della stampa rotolo doppio con lavori annidati


La stampa rotolo doppio consente di stampare allo stesso tempo più lavori su rotoli di supporti diversi. È possibile impostare diverse Proprietà lavoro per ciascun lavoro in un set annidato, quindi riorganizzare ciascun lavoro sul rotolo di supporto appropriato. Per ulteriori informazioni, vedere Impostazione delle proprietà del lavoro per i lavori annidati.


Una stampante che può essere caricata con due rotoli di supporti è compatibile con la stampa rotolo doppio.


Per impostare i lavori annidati per la stampa doppio rotolo:


1. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro** per il set annidato.
2. Nella scheda Layout, attivare Stampa doppio rotolo.
3. Fare clic sul pulsante **Modifica**, impostare i parametri seguenti, quindi fare clic su **OK**:

Modifica Fare clic su questo pulsante per modificare le impostazioni per la Stampa doppio rotolo.

 La larghezza del rotolo caricato sul lato sinistro della stampante.


 Spazio La distanza tra i rotoli montati sulla stampante.

 La larghezza del rotolo caricato sul lato destro della stampante.

 Il campo Larghezza supporti è la somma della larghezza di ciascun rotolo. La distanza tra i rotoli non viene calcolata in Larghezza supporti. Per ulteriori informazioni, vedere la scheda Layout.

4. Impostare le **Proprietà lavoro** per ciascun lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere Impostazione delle proprietà del lavoro per i lavori annidati.


5. Trascinare i lavori sui rotoli appropriati nel **Riquadro di anteprima**.


 Se si modificano le proprietà del lavoro per qualsiasi lavoro, tutti i lavori verranno riannidati.

6. Fare clic su **Invia**.

Annidamento manuale dei lavori


Per annidare più lavori:

1. Selezionare i lavori.
2. Dal menu **File**, selezionare **Annida lavori**. 

 Se si è selezionato un lavoro singolo, le sue pagine verranno annidate.

Separazione dei lavori

Per separare una serie di lavori annidati nei suoi costituenti:

1. Selezionare il gruppo di lavori annidati.
2. Dal menu **File**, selezionare **Separa lavori**. 

Uso dell'annidamento automatico

Il programma può essere impostato per annidare automaticamente i lavori man mano che vengono aggiunti alla coda di attesa.

Per impostare l'annidamento automatico, dal menu **Impostazioni** selezionare **Imposta proprietà**, quindi selezionare la scheda **Annidamento automatico**.



Annidamento lavori automatico

Annida automaticamente i lavori mediante uno o più dei criteri riportati di seguito. Ciò consente agli utenti di lavorare in modo più efficace raggruppando i lavori per la stampa. Si possono aggiungere diversi lavori alla coda e annidarli tutti in un unico lavoro.

Numero di lavori Selezionare questa opzione per annidare automaticamente i lavori quando in coda se ne è accumulato il numero specificato.

Numero di minuti Selezionare questa opzione per annidare automaticamente i lavori quando sarà trascorso il numero di minuti specificato.

Percentuale di copertura Selezionare questa opzione per annidare automaticamente i lavori quando la percentuale specificata del supporto sarà stata coperta dalla stampa.

Giornaliero Selezionare questa opzione per annidare automaticamente i lavori una volta al giorno, all'ora indicata.

Ruota automaticamente l'immagine durante l'annidamento Se questa opzione è attiva, le immagini possono essere ruotate automaticamente durante l'annidamento in modo tale da utilizzare una superficie minore del supporto.

Impostare **Numero di lavori** su **1** per annidare automaticamente le pagine, le tessere e le separazioni.

Annidamento pagine, copie, tessere e separazioni

Il programma è in grado di annidare le pagine di un lavoro a più pagine in modo tale che si allineino sulla larghezza del supporto di uscita e richiedano uno spazio minore.

1. Selezionare il lavoro e aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.
2. Nella scheda **Layout**, attivare **Annidamento di pagina**.
3. In **Proprietà lavoro** regolare quanto segue:
 - *Per annidare a più pagine*, fare clic su **OK**.
 - *Per annidare a più copie*, nella scheda **Layout**, impostare il numero di copie su un valore maggiore di 1 e fare clic su **OK**.
 - *Per annidare a più tessere*, nella scheda **Tessera**, impostare il numero di tessere su un valore maggiore di 1 e fare clic su **OK**.
 - *Per annidare a più separazioni*, nella scheda **Separazione**, attivare **Stampa come separazioni** e fare clic su **OK**.

Riorganizzazione dei lavori annidati

È possibile spostare, ruotare o specchiare un lavoro all'interno di una serie di lavori annidati mediante la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.

Spostamento delle immagini

Per spostare un'immagine nidificata, fare clic e trascinare l'immagine nel riquadro di anteprima della finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.

Rotazione delle immagini annidate

Per ruotare un'immagine annidata:

1. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro** per il set annidato.
2. Selezionare l'immagine nel riquadro di anteprima e attenersi a una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sulla maniglia del centro di rotazione per ruotare l'immagine con incrementi di 90°.
 - Fare clic sul pulsante **Ruota immagine** nella scheda Layout e selezionare il grado di rotazione da applicare.

Immagini speculari

Per invertire le immagini lungo il loro asse verticale, fare clic sul pulsante **Specchiatura immagine**. **F** Le immagini vengono invertite, ma la loro posizione sul supporto di stampa non cambia.



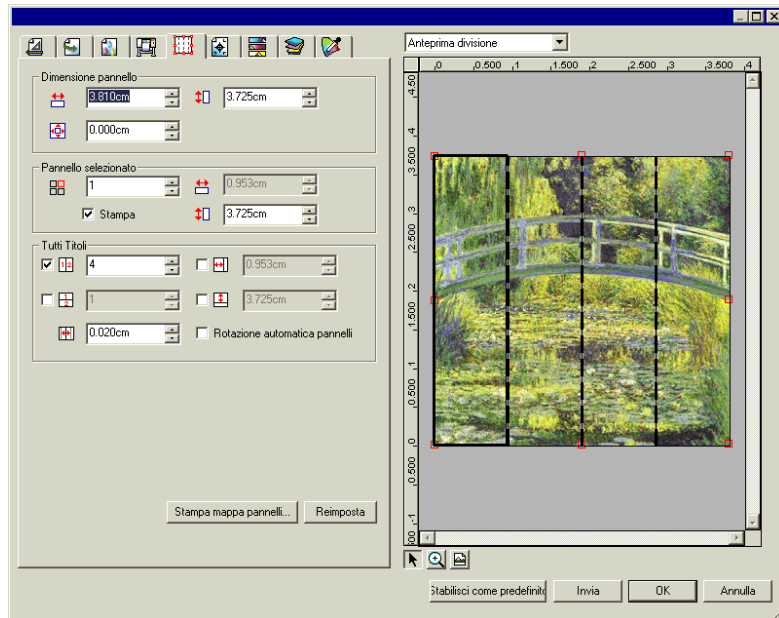
Frammentazione di lavori a più sezioni in lavori annidati

Il comando Frammentare separa un lavoro a più sezioni in parti singole, quindi annida le parti. È possibile frammentare più copie, tessere o pagine.

Una volta eseguita la frammentazione di un lavoro, questa non può essere annullata. Occorre aggiungere il lavoro di nuovo.

1. Aggiungere un lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere Aggiunta di nuovi lavori.
2. Selezionare il lavoro e aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.
3. Impostare quanto segue:
 - *Per più copie*, dalla scheda Layout, impostare il numero di copie su un valore maggiore di 1 e fare clic su **OK**.
 - *Per più pannelli*, dalla scheda Pannello, impostare il numero di pannelli su un valore maggiore di 1 e fare clic su **OK**.
 - *Per un lavoro con più pagine*, fare clic su **OK**.
4. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Dal menu contestuale **Lavoro**, selezionare **Frammentare**.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Frammentare**.

6. Suddivisione in tessere e ritaglio dei lavori



La funzione di suddivisione in tessere del programma consente di suddividere un lavoro di stampa in una serie di "tessere" o porzioni più piccole che sono poi stampate separatamente.

- ☰ Se un lavoro è più grande del supporto di uscita, viene automaticamente suddiviso in tessere sufficientemente piccole per la stampa.
- ☰ Quando un lavoro viene ruotato o ridimensionato, tutta la suddivisione in tessere viene rimossa. Se il lavoro è più grande del supporto di stampa dopo che è stato ruotato, verrà automaticamente risuddiviso in tessere.

La procedura di suddivisione avviene tramite la scheda Tessera della finestra di dialogo **Proprietà lavoro**. Per accedere alle opzioni di suddivisione:

1. Selezionare il lavoro.
2. Dal menu **File**, selezionare **Proprietà lavoro**.
3. Selezionare la scheda **Tessera**.

Sono disponibili le impostazioni seguenti:

Dimensione pannello Il pannello è la parte del lavoro che verrà suddivisa in tessere e prodotta dal programma. Se il pannello viene ridotto di dimensione in modo da non ricoprire l'intero lavoro, verranno prodotte solo le parti coperte dal pannello.



Visualizza la larghezza e l'altezza del pannello. Per dimensionarla, immettere un valore o utilizzare le frecce.



La dimensione del margine. Si tratta della parte del pannello che si estende al di fuori dei limiti del lavoro.

Tessera selezionata Seleziona la larghezza e l'altezza della tessera visualizzata nel campo sottostante.



Seleziona una tessera da modificare. Questa viene evidenziata nel riquadro di anteprima.



Visualizza la larghezza e l'altezza della tessera selezionata. Per dimensionarla, immettere un valore o utilizzare le frecce.

Stampa Se questa opzione è attivata, la tessera selezionata verrà prodotta con la parte restante del lavoro. Se disattivata, la tessera viene ricoperta da uno schema a maglie nel riquadro di anteprima e non viene riprodotta.

Tutte le tessere Queste impostazioni hanno validità per tutte le tessere e sono utili per impostare rapidamente porzioni automatiche della stessa grandezza.



Selezionare questa opzione per suddividere il lavoro verticalmente nel numero di colonne specificato. Tutte le colonne avranno identica larghezza.



Selezionare questa opzione per suddividere il lavoro nel numero di righe specificato. Tutte le righe avranno identica altezza.



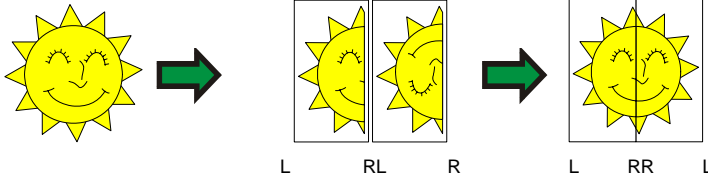
Se si conosce la grandezza delle tessere, immettere nelle caselle i rispettivi valori di altezza e larghezza. Tutte le tessere saranno modificate alla dimensione specificata.



Imposta la quantità di sormonto tra le tessere.
Immettere un numero negativo per creare uno sfalsamento tra le tessere.

Riflesso automatico tessera

Se l'opzione **Riflesso automatico tessera** è selezionata, ogni altra tessera che viene stampata verrà ruotata di 180° in modo che i bordi verticali adiacenti vengano sempre stampati con lo stesso lato della testina di stampa. Ciò consente di ottenere una corrispondenza migliore.



Stampa mappa tessere



Produce una mappa delle tessere per assistere nell'assemblaggio del lavoro finito. Per ulteriori informazioni, consultare "Stampa di una mappa delle tessere" a pagina 47.


Reset

Ripristina i valori e le impostazioni allo stato originale.

Suddivisione di un lavoro in tessere



Il lavoro inizia come una grande tessera che copre l'intero lavoro. Questa tessera viene selezionata come impostazione predefinita.




Per suddividere il lavoro in più tessere (o porzioni), ridurre la larghezza e/o l'altezza della prima tessera usando i campi  e  nella sezione Tessera selezionata. Le nuove tessere vengono create automaticamente per coprire l'area esposta del lavoro.

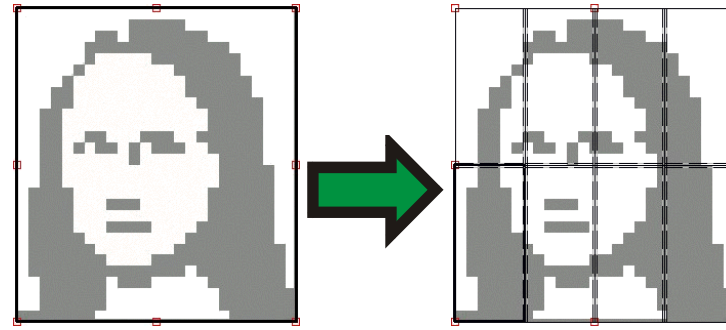
Ad esempio, per suddividere un lavoro 30x25 in due tessere verticali, impostare il campo  a 15, riducendo la dimensione della prima tessera a 15x25. Verrà creata automaticamente una seconda tessera di 15x25.

Suddivisione di un lavoro in colonne e righe uniformi di tessere

Per suddividere il lavoro in uno specifico numero di righe e colonne di tessere:






1. Selezionare il campo  o  per suddividere il lavoro in senso verticale od orizzontale.

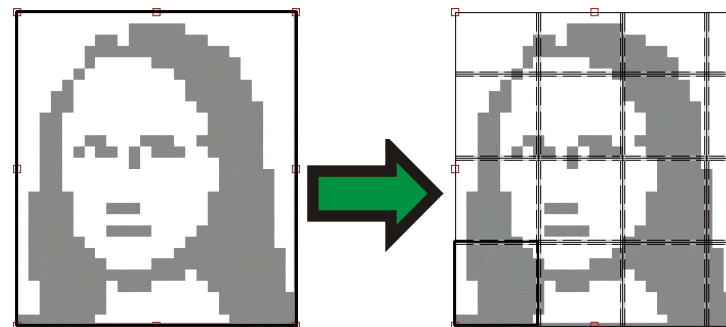
2. Immettere il numero di colonne di tessere nel campo .
3. Immettere il numero di righe di tessere nel campo .
4. Impostare la quantità di sormonto tra le tessere nel campo .




Suddivisione di un lavoro in tessere di dimensione uniforme


Per suddividere un lavoro in tessere di dimensione uniforme:

1. Selezionare  e  per impostare tutte le tessere del lavoro con la dimensione specificata.
2. Impostare i campi  e  sulla larghezza e altezza desiderate per le tessere.
3. Impostare la quantità di sormonto tra le tessere nel campo .





-  Se le tessere specificate non coprono il lavoro in modo uniforme, le tessere sui bordi superiore e destro verranno ridotte quanto basta per colmare lo spazio vuoto.

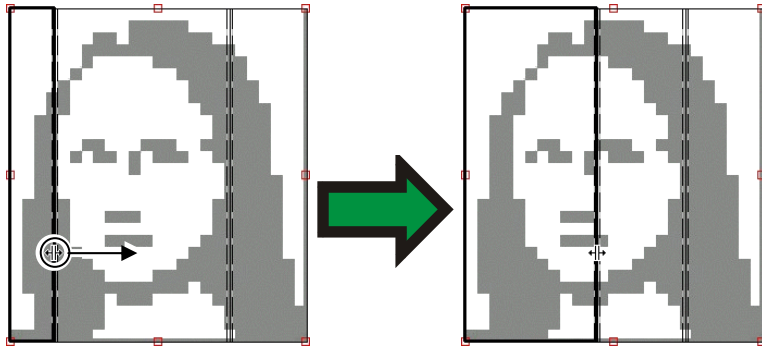
Selezione di una tessera

Per selezionare una tessera, fare clic su una di esse nel riquadro di anteprima o selezionarne una utilizzando il campo  nella sezione Tessera selezionata della scheda Tessera.




Modifica delle tessere

Per modificare la dimensione della tessera selezionata, cambiare i valori nei campi  e .

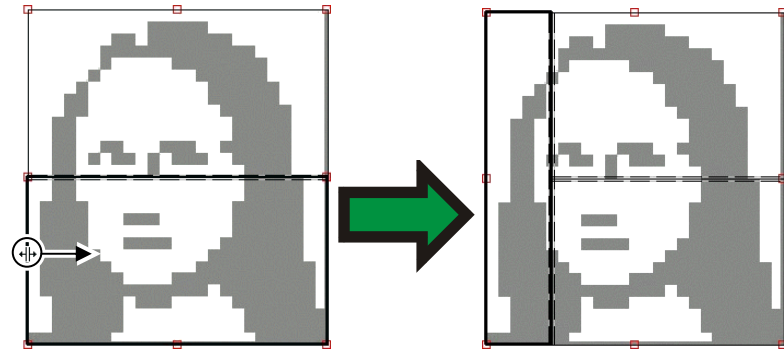
È anche possibile ridimensionare le tessere trascinandone i bordi nel riquadro di anteprima.



Fare clic e trascinare per ridimensionare

 Se una delle caselle di controllo Tutte le tessere è selezionata, i campi  e  possono essere disabilitati. In questo caso, i campi vengono ignorati per mantenere uniformi tutte le tessere. Le tessere non saranno modificabili nemmeno mediante il riquadro di anteprima.

Se si trascinano i bordi del pannello in modo tale da esporre parte del lavoro, verrà creata una nuova tessera per coprire l'area appena esposta. Questo non accade se si ridimensiona il pannello mediante le maniglie di ritaglio (per ulteriori informazioni, vedere "Ritaglio di un lavoro" a pagina 47).



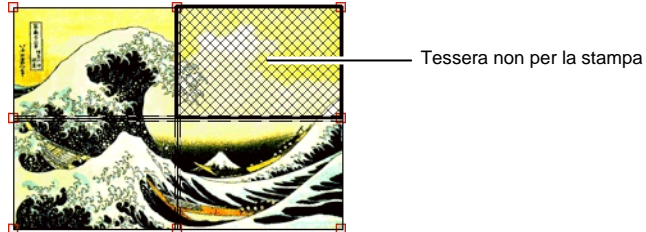
Fare clic e trascinare il bordo del pannello per aggiungere una nuova tessera.

Blocco della produzione di una tessera

Per impedire che una tessera venga prodotta assieme al resto del lavoro:

- Fare doppio clic sulla tessera nel riquadro di anteprima.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera nel riquadro di anteprima.
- Selezionare la tessera nella sezione **Seleziona tessera** della scheda **Tessera** e deselezionare la casella di controllo **Stampa**.

Le tessere escluse dalla stampa sono contrassegnate con un pattern tratteggiato.



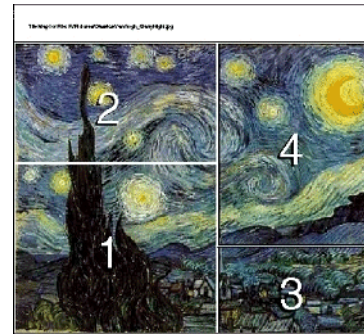
Per rendere nuovamente stampabile una tessera esclusa dalla stampa:

- Fare doppio clic o clic con il pulsante destro del mouse sulla tessera per evidenziarla nuovamente.
- Selezionare la tessera nella sezione **Seleziona tessera** della scheda **Tessera** e selezionare la casella di controllo **Stampa**.

Almeno una tessera in ciascun lavoro deve rimanere sempre stampabile. Se si tenta di rendere tutte le tessere non stampabili, una di esse tornerà a essere stampabile nuovamente.

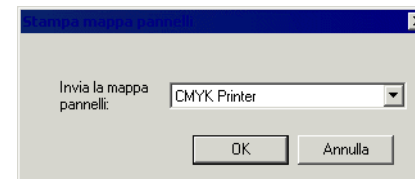
Stampa di una mappa delle tessere

Il programma può stampare una mappa che illustra la suddivisione del lavoro in tessere. Ogni tessera ha un numero stampato entro il suo contorno.



Per stampare la mappa tessere:

1. Fare clic sul pulsante **Stampa mappa tessere** sulla scheda **Tessera**.



2. Selezionare la stampante da utilizzare per stampare la mappa delle tessere.

Per inviare la mappa a una stampante da desktop o in rete, creare per prima cosa l'impostazione di quella stampante e quindi selezionare quell'impostazione.

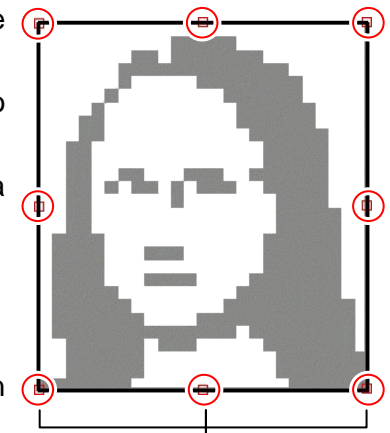
3. Fare clic su **OK**.

Ritaglio di un lavoro

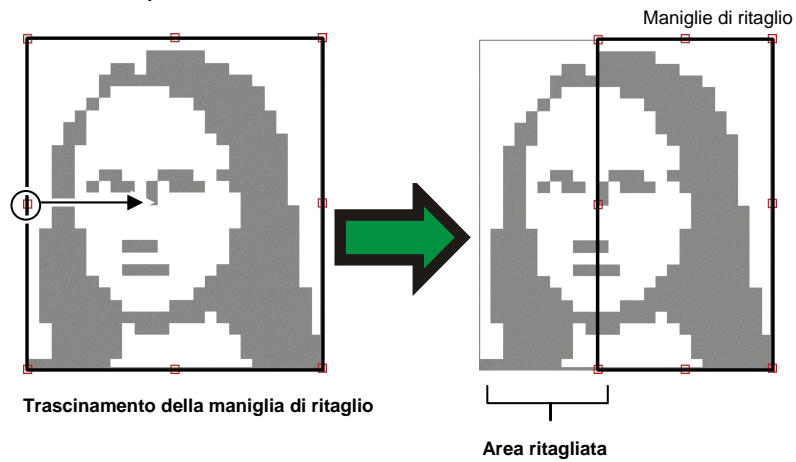
Per ritagliare una parte di lavoro che non verrà prodotto:




1. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.
2. Selezionare la vista Anteprima suddivisione in tessere del lavoro.
3. Trascinare le maniglie rosse di ritaglio in modo da ritagliare le parti del lavoro indesiderate.

Le aree ritagliate del lavoro non




verranno prodotte.



È possibile anche ritagliare un lavoro riducendo la dimensione del pannello mediante i campi ,  e  nella sezione Dimensione pannello della scheda **Tessera**.

Rimozione di tutte le tessere e dei ritagli

Per rimuovere tutte le tessere e ricomporre il lavoro in un unico pannello, fare clic sul pulsante **Reset**.

 Se il lavoro è più grande del supporto, verrà comunque suddiviso in tessere per adattarsi al supporto stesso.

7. Uso dei colori

Il programma offre numerose funzioni di gestione del colore che consentono di affinare la produzione dei colori nei lavori.

Uso di Color Profiler

Per le istruzioni sull'uso del modulo Color Profiler, consultare la sezione Color Profiler.

Uso di Mappatura colori spot utente

La Mappatura colori utente consente di mappare i colori spot per la stampa esatta con la periferica specificata. I colori mappati si stamperanno sempre con i valori di output specificati nel modulo Mappatura colori utente, escludendo qualsiasi altra impostazione di gestione colore.

Se si esegue la mappatura di un colore utente, ma non si desidera tale particolare mappatura per un lavoro specifico, è possibile disattivare tutta la mappatura colori spot utente oppure eliminare quella del colore specifico.

Ciascuna mappatura colori utente si applica ad una singola modalità di colore su una sola periferica di uscita. Per mappare lo stesso colore utente su diverse modalità di colore, è necessario creare mappature utente diverse, ciascuna per ogni modalità di colore.

La mappatura di colori utente si applica solo ai lavori in formato vettoriale (p. es., EPS o PostScript). Non ha incidenza per i formati bitmap e JPEG.

La mappatura colori spot utente incide solo sui lavori che vengono aggiunti dopo l'applicazione della mappatura stessa. I lavori che erano già presenti nella coda non vengono influenzati.

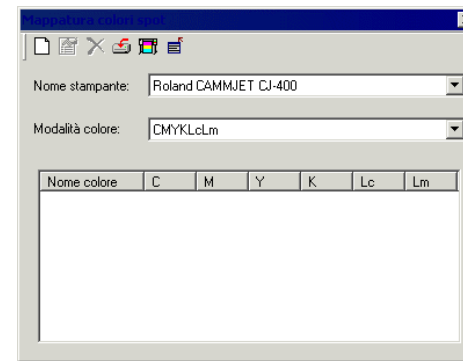
Attivazione della mappatura colore spot personalizzato

Per attivare la mappatura colori, selezionare **Usa la mappatura colori** nella scheda Gestione colori della finestra di dialogo Proprietà lavoro o Proprietà lavoro predefinite, quindi fare clic su **OK**.

Se viene definito lo stesso colore usando sia la mappatura dei colori utente sia quella globale, le impostazioni della prima avranno la priorità su quelle della seconda. Per essere registrati come stesso colore, il nome e la modalità di colore devono essere identici.

Mappatura dei colori con l'opzione Mappatura colori utente

1. Dal menu contestuale Impostazioni, selezionare **Proprietà lavoro predefinite**.
2. Selezionare la scheda **Gestione colore**.
3. Fare clic sul pulsante **Mappatura colore**.



Aggiunta/Modifica di una mappatura colori spot utente

1. Aggiunta o modifica di una mappatura colori spot utente

Per aggiungere una mappatura colori spot utente:

- i. Dall'elenco **Modalità colore**, selezionare quella a cui mappare il colore utente.
- ii. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** nella barra degli strumenti Mappatura colori spot utente.

Per modificare una mappatura colori spot utente:

- i. Selezionare la mappatura colori spot utente da modificare.

- ii. Fare clic sul pulsante **Modifica** nella barra degli strumenti Mappatura colori spot utente.
2. Inserire o modificare un nome per il colore nel campo **Colore**.
3. Immettere i valori di ciascun colore di quadricromia della modalità colore selezionata.
4. Fare clic sul pulsante **Scegli colori** per scegliere un colore di sistema che corrisponda strettamente al colore desiderato.
5. Selezionare il metodo da utilizzare per restringere il colore.
 - Fare clic sul pulsante **Misurare il colore** per utilizzare un colorimetro per la misura del colore desiderato.
 - i. In **Impostazione periferica di misurazione**, selezionare il tipo di periferica e la porta di connessione.
 - ii. Fare clic sul **Calibra** per calibrare la periferica.
 - iii. Fare clic su **Misura** per misurare un campione del colore desiderato con un colorimetro.
 - iv. Fare clic su **OK**.
 - Fare clic sul pulsante **Stampa campione** per stampare una tabella di campioni contenente quelli che più si avvicinano al colore desiderato.
 - i. Selezionare il tipo di carattere da utilizzare per le etichette della tabella.
 - ii. Dalla tabella dei campioni, selezionare le coordinate del colore che corrisponde più da vicino al colore desiderato e immetterle nei campi **Campione più simile**.
 - iii. Fare clic su **Aggiorna colore** per aggiornare i valori dei colori di processo nella modalità colore selezionata.
6. Fare clic su **OK**.


Importazione di colori utente da un lavoro di stampa

Il programma può importare tutti i colori utente specificati in un file PostScript o Encapsulated PostScript.

Per importare le definizioni dei colori utente da un file:

1. Fare clic sul pulsante **Importa** nella barra degli strumenti di Mappatura colori utente. 
2. Selezionare il file da importare e fare clic sul pulsante **OK**.

Stampa di colori utente

Per stampare una tabella di tutti i colori utente specificati per la modalità di colore selezionata, fare clic sul pulsante **Stampa colori utente** nella barra degli strumenti di Mappatura colori utente. 

Eliminazione di una mappatura colori utente

Per eliminare un colore utente:

1. Selezionare il colore utente dall'elenco.
2. Premere il tasto Canc o fare clic sul pulsante **Elimina** nella barra degli strumenti.

Uso di Mappatura colore generale

Il modulo Mappatura colore generale consente di mappare i colori del lavoro mediante lo spazio di colore LAB, che è dipendente dalla periferica.

Poiché utilizza lo spazio dei colori LAB, la mappatura dei colori globale presenta i vantaggi seguenti:

- È possibile determinare i valori dei colori mediante un dispositivo di misura come uno spettrometro, poiché tali dispositivi misurano il colore in LAB.
- Poiché il LAB è indipendente dalla periferica, non occorre misurare ciascun colore separatamente per ciascun dispositivo e tipo di supporto di stampa. Quando si mappa un colore in Mappatura colori globale, ciò viene fatto per tutti i dispositivi e supporti.

Tuttavia, con l'opzione Mappatura colori utente è possibile produrre valori di colore leggermente più precisi, sebbene a costi maggiori in termini di tempo e impegno.

La mappatura colore generale influisce solo sui lavori aggiunti dopo che tale mappatura è stata aggiunta. I lavori che erano già presenti nella coda non vengono influenzati.

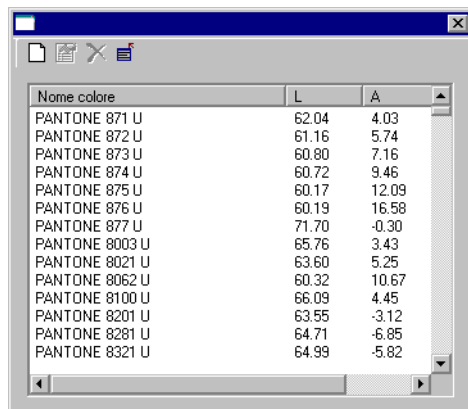
Abilitazione della mappatura colori

Per abilitare la mappatura colori, la casella Usa mappatura colori nella scheda Gestione colori della finestra di dialogo **Proprietà lavoro** o **Proprietà lavoro** predefinite deve essere selezionata. Questa casella abilita sia la mappatura dei colori utente sia quella dei colori globale.

Se viene definito lo stesso colore usando sia la mappatura dei colori utente sia quella globale, le impostazioni della prima avranno la priorità sul quelle della seconda. Per essere registrati come stesso colore, il nome e la modalità di colore devono essere identici.

Mappatura dei colori mediante l'opzione Mappatura colori globale

Per accedere al modulo Mappatura colore generale, dal menu Impostazione selezionare Mappatura colore generale.



Nome colore	L	A
PANTONE 871 U	62.04	4.03
PANTONE 872 U	61.16	5.74
PANTONE 873 U	60.80	7.16
PANTONE 874 U	60.72	9.46
PANTONE 875 U	60.17	12.09
PANTONE 876 U	60.19	16.58
PANTONE 877 U	71.70	-0.30
PANTONE 8003 U	65.76	3.43
PANTONE 8021 U	63.60	5.25
PANTONE 8062 U	60.32	10.67
PANTONE 8100 U	66.09	4.45
PANTONE 8201 U	63.55	-3.12
PANTONE 8281 U	64.71	-6.85
PANTONE 8321 U	64.99	-5.82

Le mappature di colore sono fornite per tutti i colori Pantone.

Aggiunta/Modifica di una mappatura colore generale

1. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** o **Modifica** nella barra degli strumenti Mappatura colore generale .
2. Inserire o modificare un nome per il colore nel campo **Colore**.
3. Immettere i valori LAB del colore.
4. In Impostazione periferica di misurazione, selezionare il colorimetro e la porta di connessione e fare clic su **Calibra**.
5. Fare clic su **Misura** per misurare un campione del colore desiderato con un colorimetro.
6. Al termine, fare clic su **OK**.

Eliminazione di una mappatura colore generale

Per eliminare una mappatura colore generale:

1. Dall'elenco selezionare il colore generale.
2. Premere il tasto Canc o fare clic sul pulsante Elimina nella barra degli strumenti.

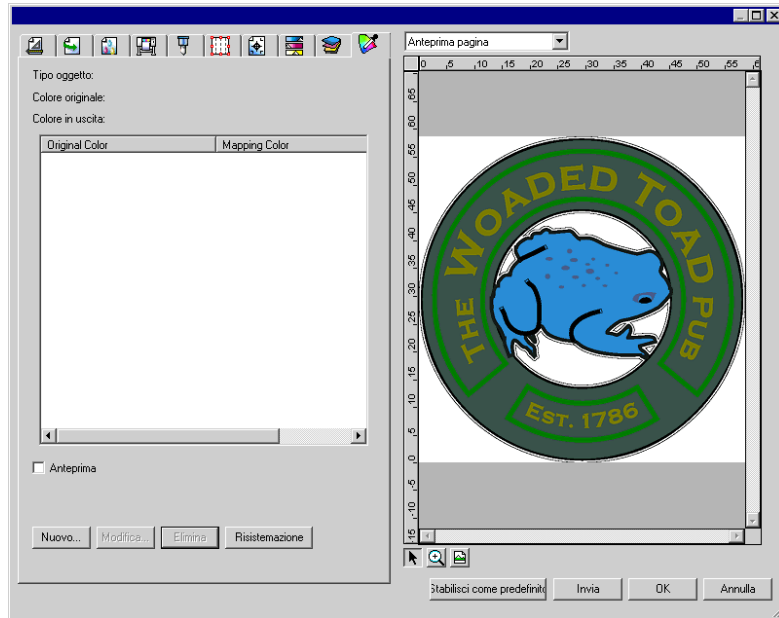
Uso di Controllo colore oggetto

La scheda Controllo colore oggetto nella finestra di dialogo Proprietà lavoro consente di mappare i colori in un lavoro sui valori di colore di processo specifici di periferica che verranno utilizzati per la produzione dei colori.

1. Selezionare il lavoro con il quale si desidera lavorare.
2. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.
3. Selezionare la scheda **Controllo colore oggetto**.

Controllo colore oggetto non è disponibile per i file DCS. La finestra di dialogo Proprietà lavoro per un file DCS non ha la scheda Controllo colore oggetto.

Mappatura dei colori mediante l'opzione Controllo colore oggetto




La scheda **Controllo colore oggetto** consente di lavorare con i colori nel lavoro interagendo con l'immagine in anteprima dello stesso.

Se la casella **Anteprima** è selezionata, il riquadro di anteprima si aggiornerà per riflettere qualsiasi mappatura e modifica di colori eseguita dall'utente.

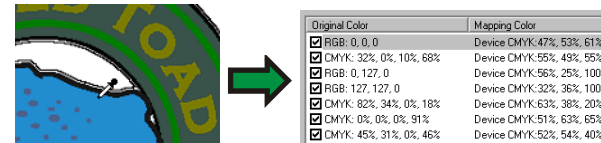
Ispezione dei colori

Per visualizzare i valori di colore di uscita attualmente assegnati agli oggetti o alle aree del lavoro, è sufficiente spostare il mouse su tali oggetti o aree. I valori del colore di uscita verranno visualizzati nella scheda **Controllo colore oggetto**, nell'area sopra l'elenco.

 **Controllo colore oggetto** non supporta i colori spot, i quali vengono sostituiti automaticamente dal rispettivo colore in quadricromia utilizzato per la rappresentazione a schermo.

Selezione dei colori

Per selezionare un oggetto o un'area colorata, fare clic su di essa nel riquadro di anteprima. Il colore apparirà nell'elenco. Se si fa nuovamente clic sullo stesso colore, questo verrà evidenziato nell'elenco.



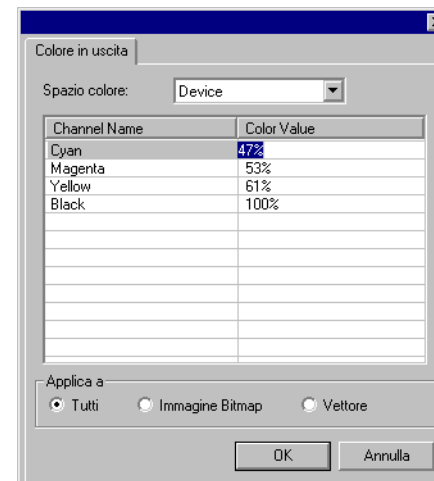
Impostazione delle mappature colore su Abilitata o Disabilitata

Per abilitare una mappatura colori, selezionare la casella di controllo accanto a essa. Se si deseleziona la casella, la mappatura viene disabilitata.

Modifica dei colori

Per modificare una mappatura colore:

1. Selezionare un oggetto o un'area colorata nel riquadro di anteprima.
2. Selezionare il colore nell'elenco **Colore originale**.
3. Fare clic sul pulsante **Modifica**.



4. Impostare **Spazio colore** sullo spazio colore in cui si desidera lavorare.
5. Modificare i valori del colore.
 - ☰ I valori dei colori sono sempre specificati per una copertura del colore pari al 100%. Se è stata specificata una tinta, viene presunto che i valori del colore specificato siano per il 100% di copertura e verranno calcolati i valori di uscita effettivi in base alla percentuale di copertura specificata per la tinta.
6. Imposta la quantità di **Tolleranza** per campione.
7. Scegliere a quali oggetti applicare la mappatura colori selezionando tra oggetti **Bitmap**, **Vettoriali** o **Tutti** gli oggetti.
8. Fare clic su **OK**.

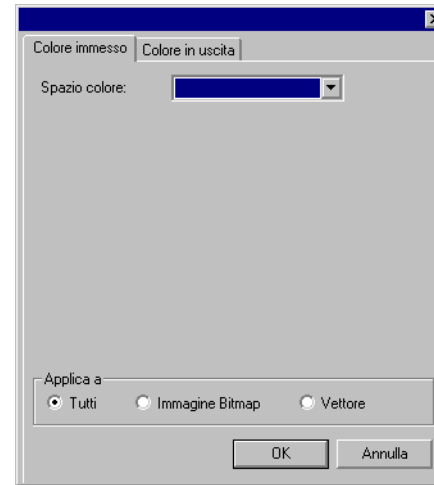
Aggiunta di nuovi colori

Aggiunta di nuovi colori

È possibile aggiungere nuove mappature colori all'elenco, anche se i colori originali non sono contenuti nel lavoro. Ciò può essere utile, ad esempio, se si desidera salvare le mappature di colore su un file di settaggio da utilizzare con altri lavori di stampa.

Per esempio: Se è noto che la maggior parte dei lavori conterranno il colore spot **Company_Logo_Purple**, è possibile aggiungere una mappatura colore per tale colore anche se non appare nel lavoro corrente. È possibile quindi salvare tutte le mappature di colore su un file di settaggio e di applicarle nuovamente ai lavori futuri in un unico passaggio.

1. Fare clic su **Nuovo**.



2. Nella scheda **Colore di immissione**, regolare quanto segue:
 - a. Impostare **Spazio colore** sullo spazio di colore di quello nuovo.
 - b. Immettere i valori di colore del nuovo colore come apparirebbe in un lavoro.
3. Nella scheda **Colore di output**, regolare quanto segue:
 - a. Impostare **Spazio colore** sullo spazio colore che si desidera utilizzare per specificare il colore di output.
 - b. Immettere i valori di colore del colore di uscita.
4. Imposta la quantità di **Tolleranza** per campione.
5. Scegliere a quali oggetti applicare la mappatura colori selezionando tra oggetti **Bitmap**, **Vettoriali** o **Tutti** gli oggetti.
6. Fare clic su **OK**.


Reimpostazione dei valori di colore

Per azzerare l'elenco dei colori e reimpostare le mappature di colore al loro stato originale, fare clic su **Reset**.

Salvataggio delle impostazioni di controllo colore oggetto su un settaggio

È possibile creare un settaggio che contiene le mappature colore.

Le impostazioni memorizzate in un settaggio prevalgono su qualsiasi impostazione impostata in Proprietà lavoro.

1. Dalla casella di riepilogo **Settaggio** sulla parte superiore della finestra di dialogo Proprietà lavoro, fare clic sul pulsante **Salva con nome**.
2. Attivare le impostazioni della scheda da includere nel settaggio e fare clic su **OK**.
 -  Per la maggior parte dei settaggi, attivare le impostazioni **Gestione colore** e **Opzioni stampante**.
3. Immettere il nome del nuovo settaggio.
4. Fare clic su **OK**.

Caricamento delle impostazioni di controllo colore oggetto da un settaggio

Per caricare le mappature di colore salvate in un settaggio, è sufficiente applicare il settaggio.

8. Taglio contorno e produzione ibrida virtuale

Esistono numerose periferiche di uscita che sono in grado di stampare un'immagine ed effettuare il taglio contorno. Si tratta di dispositivi noti come **periferiche ibride**.

Inoltre, il programma consente di ottenere lo stesso risultato stampando il lavoro su una stampante, caricando quindi il prodotto stampato nella periferica di taglio. In questo caso si parla di produzione **ibrida virtuale**.

Impostazione di un lavoro per il taglio contorno

Per il taglio di un contorno mediante una periferica ibrida o ibrida virtuale, il lavoro deve soddisfare i parametri seguenti:

Per il **Software Graphic Design**:

- Il lavoro deve essere a base vettoriale.
- Un tratto denominato **CutContour** deve essere assegnato ai contorni.

Per **AutoCAD**:

- Il lavoro deve essere a base vettoriale.
- Tutti gli oggetti da utilizzare come percorso di contorno devono trovarsi su un livello denominato **CutContour**.

Produzione periferica ibrida

Per produrre un lavoro con un taglio contorno:

1. Impostare il lavoro secondo quanto descritto in Impostazione di un lavoro per il taglio contorno.
2. Aggiungere il lavoro all'impostazione della periferica ibrida.
3. Nella finestra Proprietà lavoro, selezionare la scheda **Flusso di lavoro**.
4. Impostare l'opzione **Invia** su **Stampa e scontorna**.
5. Fare clic su **Invia**.


 Il taglio contorno viene effettuato dopo la stampa del lavoro.

Produzione ibrida virtuale


Il programma consente di utilizzare insieme una stampante e una periferica di taglio per produrre gli stessi risultati di una periferica di stampa/taglio ibrida.

Prodotto ibrido virtuale su periferica di taglio con allineamento automatico

1. Impostare il lavoro secondo quanto descritto in Impostazione di un lavoro per il taglio contorno.
2. Aggiungere il lavoro all'impostazione della stampante da utilizzare come prima parte ibrida virtuale.
3. Nella finestra Proprietà lavoro, selezionare la scheda **Flusso di lavoro**.
4. Selezionare la casella di controllo **Manda lavoro taglio** e selezionare la periferica di taglio da utilizzare come seconda metà ibrida virtuale.

 Quando si seleziona la periferica di taglio nella scheda **Flusso di lavoro**, i relativi crocini di registrazione predefiniti vengono automaticamente aggiunti al lavoro.

5. Fare clic su **Invia**.

 Una volta rasterizzato e stampato il lavoro, la parte tagliata del lavoro appare automaticamente nella coda di attesa.
6. Rimuovere il supporto in uscita dalla stampante e caricarlo nella periferica di taglio.
7. Fare clic sul pulsante **Invia** nella barra degli strumenti della finestra principale.
8. Allineare la testina di taglio sul primo crocino di taglio automatico (in basso a destra se non contrassegnato) utilizzando i comandi sul pannello frontale della periferica di taglio.
9. Fare clic su **OK** per tagliare il contorno.

Produzione ibrida virtuale su periferica di taglio ad allineamento virtuale

Per produrre un lavoro usando la produzione ibrida virtuale e una periferica di taglio ad allineamento manuale:

1. Impostare il lavoro come descritto in precedenza.
2. Aggiungere il lavoro all'impostazione della stampante da utilizzare come parte ibrida virtuale.
3. Aprire la finestra di dialogo **Proprietà lavoro** e selezionare la scheda **Flusso di lavoro**.
4. Selezionare la casella di controllo **Manda lavoro taglio** e selezionare la periferica di taglio da utilizzare come seconda metà ibrida virtuale.

Quando si seleziona la periferica di taglio nella scheda **Flusso di lavoro**, i relativi crocini di registrazione predefiniti vengono automaticamente aggiunti al lavoro.

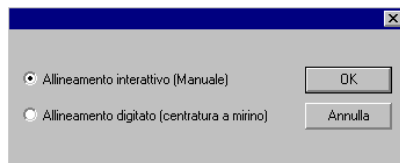
5. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Proprietà lavoro**.

6. Rasterizzare e stampare il lavoro.

Una volta rasterizzato e stampato il lavoro, la parte tagliata del lavoro appare automaticamente nella coda di attesa.

7. Rimuovere il supporto in uscita dalla stampante e caricarlo nella periferica di taglio. Accertarsi che sia diritto e allineare i crocini di registro all'origine per la periferica di taglio.

8. Inviare il lavoro di taglio in coda (in attesa) come si farebbe con un normale lavoro di stampa.



9. Selezionare il metodo da usare per posizionare la testina di taglio sui crocini di registro e fare clic su **OK**.

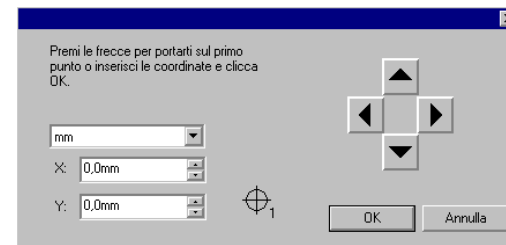
Allineamento interattivo La testina di taglio verrà posizionata sui crocini di registro utilizzando i comandi del programma.

Digita allineamento

La testina di taglio verrà posizionata sui crocini di registro usando i comandi sulla parte frontale della periferica di taglio.

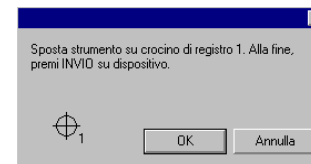
Questa opzione è disponibile solo quando viene usato un protocollo di comunicazione bidirezionale (seriale o USB).

- a. Per indicare la posizione dei crocini di registro usando l'opzione **Allineamento interattivo**:

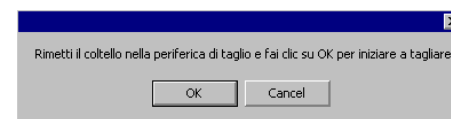


- i. Usare i pulsanti freccia per posizionare la testina della periferica di taglio sul crocino di registro 1 e fare clic su **OK**.
- ii. Ripetere l'operazione per tutti i crocini di registro aggiuntivi.

- b. Per indicare la posizione dei crocini di registro usando l'opzione **Allineamento digitale**:



- i. Usare i comandi del pannello frontale della periferica di taglio per posizionarne la testina di taglio sul crocino di registro 1. Premere **Invio** sulla periferica, quindi fare clic su **OK**.
- ii. Ripetere l'operazione per tutti i crocini di registro aggiuntivi.



10. Accertarsi che la lama sia installata nella periferica di taglio, quindi fare clic su **OK** per eseguire il taglio contorno del lavoro.

Appendice A - Formati di file supportati

Formato	Estensione	Importazione	Esportazione
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	-----
Disegno AutoCAD	dwg	(B)	-----
File Drawing Exchange	dxf	(A) (B)	-----
Documento Flexi	fs, pd	6.x, 7.x, 8.x	-----
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Hewlett-Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A) (B)	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	-----
Tagged Image File Format (TIFF)	tif	6.0	-----
File PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0	-----
Windows bitmap	bmp	(A)	-----
File nativi	prt, plt	(A)	(A)
Plottaggi e lavori di taglio	job	(A)	(A)
Lavori di stampa	fjb	7.0	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----

(A): il numero della versione è inesistente o non disponibile.

(B): non è supportato da Macintosh.

Appendice B - Tasti di scelta rapida

Aggiungi lavoro	CTRL+O
Muovi lavoro	CTRL+M
Proprietà lavoro	CTRL+J
Salva lavoro come	CTRL+S
Rasterizza lavoro	CTRL+R
Stampa lavoro	CTRL+P
Seleziona tutti i lavori nella coda	CTRL+A

Elimina	CANC/BKSP
Aggiungi impostazione	CTRL+N
Imposta proprietà	CTRL+K
Aiuto OnLine	F1
Aggiorna vista	F5

Indice analitico

Aggiunta di impostazioni... 12	Colori spot	Impostazioni LPR 15	Operazioni aritmetiche7
Annidamento automatico	conversione per	Impostazioni porta	Opzioni
pagine 25	elaborazione.....37	parallela..... 14	proprietà di
Annidamento lavori	Conversione automatica	Impostazioni porta seriale .15	impostazione13
automatico 42	delle unità..... 7	Impostazioni TCP/IP 14	Opzioni di retino angolato..28
Anteprima pagina..... 23, 38	Conversione delle unità 7	Indicatori di taglio34, 35	Opzioni di stampa.....32
Anteprima progetto 24, 38	Crocini angolo 35	Interruzione della stampa..20	Pagine, annidamento25
Anteprima suddivisione in	Crocini di sormonto 35	Intervallo pagine25	Pannello, dimensione 44
tessere 24, 38	Crocini di stampa Vedere Stampa crociani		Percentuali, calcoli7
Archiviazione dopo la	Diffusione27	adattamento al	Periferiche ibride55
stampa 26	Diffusione casuale.....27	supporto25	Porte.....14
Attesa lavori 26	Diffusione d'errore.....27	archiviazione26	Posizionamento lavori25
Avanza dopo la stampa 32	Diffusione KF27	attesa.....26	Precedenza operatore.....8
Bande colore..... 35	Diffusione LX.....27	dimensioni maggiori del	Precisione, grado 10
Barre degli strumenti..... 6	Dimensione dei lavori.....25	supporto44	Preclusione di tessere
Blocco della stampa di	Dimensione pannello 44	eliminazione 19	dalla stampa47
tessere 47	Dimensioni supporto25	impostazione delle	Preferenze.....10
Bordi 35	Elementi di base del	dimensioni25	Preferenze
Calcoli 7	software.....6	interruzione.....20	dell'applicazione 10
Calcoli automatici..... 7	Eliminazione di un lavoro .. 19	posizionamento25	Production Manager
Calcoli automatici di	Etichette33	proprietà predefinite 24, 39	nuove impostazioni.....12
percentuali 7	FMXPress diffusion27	rasterizzazione20	salvataggio dei lavori 19
Calcoli di percentuali..... 7	Grado di precisione 10	ritaglio.....47	Produzione ibrida
Calcolo automatico di	Guida in linea 11	rotazione.....25	virtuale55
rapporti..... 7	ICC, profili incorporati 30	salvataggio 19	Profili ICC
Calcolo di rapporti..... 7	Immissione di valori	selezione 19	aggiunta.....30
Calibrazione	numerici.....7	separazione.....41	incorporati.....30
avanzamento 32	Impostazione	stampa.....20	Proprietà predefinite del
Calibrazione	modifica..... 13	stampa mappa tessere..45	lavoro.....24, 39
avanzamento supporti. 32	Impostazioni	suddivisione44	Rapporti, calcolo.....7
Campioni colore 35	eliminazione 13	test20	Retinature accurate29
Chiusura del programma .. 11	selezione 12	Linee di sormonto.....35	Retino28
Color Profiler 49	Impostazioni attive 12	Mappa tessere 45, 47	Retino angolato28
Colore	Impostazioni delle	Mappatura colore	Ribalta in orizzontale25
modalità 27	proprietà lavoro	generale50	Rimozione tessere.....48
Colori	predefinite24, 39	Margini35	Riquadro di anteprima .23, 38
regolazione 36	Impostazioni di taglio 32	mirroring25	Ritaglio
separazioni..... 37	Impostazioni FTP 15	Numero di copie25	lavori.....47

Ritaglio di lavori.....	47	Sovrastampa.....	32	Supporto, dimensione	25	Tessere uniformi.....	45
Rotazione lavori	25	Spaziatura pagina	32	Taglio dopo la stampa.....	32	Test di lavori	20
Ruota l'immagine per adattarla al supporto ...	13	Spaziatura tra pagine.....	32	Tempo asciugatura	32	Tipi di rendering.....	30
Saturazione.....	31	Stampa crocini	34	Tessere		Tipo di rendering a	
Scale tonali	35	colore	33	anteprima	24, 38	gradiente.....	31
Separazione tra lavori.....	25	larghezza.....	33	crocini di sormonto	35	Tipo di rendering bitmap....	30
Settaggi		Stampa di una mappa		linee di sormonto	35	Tipo di rendering testuale..	31
esportazione	22	tessere	47	modifica	46	Tipo di rendering	
importazione	22	Stampa per trascinamento	18	preclusione della		vettoriale	30
modifica.....	22	Stampa separazioni di		stampa.....	47	Unità	
rinomina	22	colore	37	rimozione.....	48	conversione	7
Setup		Suddivisione	44	selezione	46	Unità di misura	10
attivazione.....	12	Suddivisione automatica		stampa di una mappa....	47		
		lavori.....	44	uniformi.....	45		



Manuale utente di Color Profiler 6.0

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
610-521-6300
www.SAintl.biz

Sommario

1. Introduzione a Color Profiler	3
Quanti profili creare?.....	3
Linearizzazione e posizioni dei file di profilo ICC	3
Creazione di un profilo di output ICC	3
Creazione delle impostazioni della periferica di uscita.....	4
Aggiunta di nuovi tipi di supporto	4
Fattori esterni che influenzano la qualità di stampa	4
Accesso a Color Profiler.....	5
Creazione di un profilo di output ICC	5
Impostazione profilo	5
Limite inchiostro	5
Separazione Inchiostro	6
Linearizzazione	7
Limite multi-inchiostro	9
Bilanciamento grigio.....	9
Caratterizzazione	10
Generazione ICC	12
2. Modifica o ripresa della creazione di un profilo ICC.....	14
3. Creazione di una tabella di linearizzazione.....	15
4. Ri-linearizzazione con un profilo ICC esistente.....	16
5. Conversione di settaggi legacy	17

1. Introduzione a Color Profiler

Dalla schermata principale di Color Profiler è possibile svolgere svariate azioni. Mediante Color Profiler è possibile generare tabelle di linearizzazione e profili di colore ICC per le periferiche di uscita in uso. Questi file possono quindi essere utilizzati per regolare l'uscita in modo da produrre lavori di stampa più accurati.

I profili ICC forniscono uno standard tra le piattaforme per la misura del colore di uscita delle stampanti. All'interno di ciascun profilo ICC, le capacità di uscita dei colori di una specifica stampante su uno specifico supporto mediante una specifica modalità di colore vengono misurati tramite uno spazio di colore indipendente dalla periferica. Una volta che un profilo ICC è stato creato, è possibile regolare l'uscita di un'immagine all'interno dello spazio di colore mappato nel profilo ICC. Ciò consente alla periferica di stampa di creare una rappresentazione più precisa dell'immagine.

La linearizzazione è un processo per il quale i valori di output vengono corretti per corrispondere a quelli di input. Ad esempio, un file contiene un colore che è 10% ciano, ma quando viene stampato appare molto più scuro del previsto, più vicino al 25% di ciano. Eseguendo la linearizzazione si determinano i valori di output corretti, in modo tale che nella stampa, il 10% di ciano corrisponda maggiormente al 10% di ciano nel file in stampa.

Gamma misura la quantità di contrasto che si trova in un'immagine. Quando si misurano i valori di densità di linearizzazione, è possibile impostare il valore gamma per coincidere con il resto del flusso di lavoro.

Crea profilo di output ICC	Fare clic per creare un profilo ICC completo per una periferica di uscita.
Modifica o riprendi profilo ICC	Fare clic per modificare un profilo ICC o per riprendere un profilo non terminato avviato in precedenza.
Crea solo tabella	Fare clic per creare una tabella di linearizzazione solo per una periferica di uscita.


linearizzazione

Ri-linearizzare con un profilo ICC esistente Fare clic per ricalibrare la stampante e aggiornare la linearizzazione del profilo ICC della stampante.

Converti settaggi legacy Convertire un settaggio PhotoPRINT 5 nel nuovo formato. Per ulteriori informazioni, vedere Conversione di settaggi legacy.

Quanti profili creare?

Come minimo, si dovrebbero creare file di linearizzazione e profili ICC per ciascuna combinazione di tipo di inchiostro e di supporto compatibili con una periferica di stampa.

 Non è necessario creare un profilo ICC di scala di grigi distinto. Il profilo ICC di scala di grigi viene creato automaticamente come parte di qualsiasi profilo ICC che contenga un canale di inchiostro nero.

Linearizzazione e posizioni dei file di profilo ICC

I file di linearizzazione e i profili ICC sono memorizzati nella cartella **ICCPProfile** all'interno della cartella dei programmi. All'interno di ciascuna cartella vi sono sottocartelle per ciascuna periferica di uscita che contiene i profili di tale periferica. In aggiunta, vi sono cartelle per i modelli di colore CMYK, Grigio e RGB che contengono i profili di colore predefiniti.

I file di linearizzazione hanno estensione **.trc**.

I file dei profili ICC hanno estensione **.icc**.

Creazione di un profilo di output ICC

Di seguito sono indicati i passaggi principali per la creazione di un profilo di output ICC:

1. **Impostazione profilo** - Determina le proprietà generali del profilo ICC.

Fattori esterni che influenzano la qualità di stampa

Prima di stampare campioni di prova, tenere presenti i seguenti fattori per massimizzare la qualità della calibrazione dei colori:

Inchiostro	Ogni stampante è progettata con tipi specifici di inchiostro; è quindi opportuno avvalersi dei collegamenti consigliati dal produttore. Inoltre, accertarsi che gli inchiostri siano riempiti e opportunamente preparati secondo le istruzioni del produttore.
Supporto	I supporti sono la parte più importante dell'interazione tra l'inchiostro e i supporti stessi. Questa interazione tra l'inchiostro e il rivestimento dei supporti influisce su tutti gli aspetti della qualità di stampa, inclusa la precisione dei colori, la vivacità e la durata, nonché la definizione della stampa. Se l'inchiostro e i supporti non sono accoppiati opportunamente, possono insorgere problemi potenziali tra cui sbavature e macchie.
Risoluzione	La risoluzione misura il numero di punti per pollice stampato dalla stampante. La modifica della risoluzione influisce sulla dislocazione dei punti e sulla quantità di inchiostro lasciato sul supporto dalla stampante.
Ambiente	L'umidità e la temperatura influiscono sul tempo di asciugatura di una stampa, che a sua volta influisce sull'interazione inchiostro-supporto. Un tempo di asciugatura più lungo può causare sbavature o miscela di inchiostro intenzionale.
Modalità stampa	Per ottenere i migliori risultati, calibrare utilizzando la modalità di qualità di stampa più elevata della stampante. Con questa modalità si riducono le bande.
Testine di stampa	Le testine di stampa devono essere accuratamente preparate e tutti gli ugelli devono risultare attivi. Le testine devono anche essere allineate. Per ulteriori istruzioni, consultare la documentazione del produttore della stampante.
Dispositivi di misura	Lo spettrometro, il colorimetro o il densimetro devono essere calibrati opportunamente per i punti del bianco e i punti del nero. Per ulteriori istruzioni sulla calibrazione, vedere la documentazione della periferica.

2. **Limite inchiostro** - Determina il limite di inchiostro di ciascun colore di inchiostro.
3. **Separazione inchiostro** - Determina la separazione dell'inchiostro per quelli chiari e quelli scuri.
4. **Linearizzazione** - Determina quali devono essere i livelli di uscita di ciascun colore per produrre una curva di densità lineare di copertura di inchiostro a livelli che vanno da 0 a 100% di copertura.
5. **Limite multi-inchiostro** - Determina il limite di inchiostro per combinazioni di inchiostri multipli.
6. **Bilanciamento grigio** - Determina i livelli di output di ciascun colore necessari a produrre un grigio neutro per immagini a colori e a scala di grigio.
7. **Caratterizzazione** - Determina le caratteristiche di colore della stampante.
8. **Crea profilo ICC** - Misura la gamma di colore della periferica di uscita e creare un profilo ICC.

È possibile fare clic sul pulsante **Salva** in qualsiasi momento per salvare il profilo corrente, quindi tornarvi in un momento successivo.

Creazione delle impostazioni della periferica di uscita

Per utilizzare Color Profiler occorre creare prima le impostazioni della periferica di uscita. Per ulteriori informazioni, vedere Modifica/Aggiunta di nuove impostazioni.

Aggiunta di nuovi tipi di supporto

È possibile aggiungere nuovi tipi di supporto mediante la scheda Color Profiler - Impostazione profilo. Per ulteriori informazioni, vedere Impostazione profilo.

Accesso a Color Profiler


Per accedere al Color Profiler, attenersi a una delle procedure seguenti:

- Fare clic sul pulsante di menu di un'impostazione e selezionare **Color Profiler**.
- Dal menu Impostazioni, selezionare **Color Profiler**.

Creazione di un profilo di output ICC

I passaggi seguenti aiutano l'utente nel processo di creazione di un profilo ICC.

Dalla schermata principale di Color Profiler, fare clic sul pulsante **Crea profilo di output ICC**.

 È possibile fare clic sul pulsante **Salva** in qualsiasi momento per salvare il profilo corrente, quindi tornarvi in un momento successivo.

Impostazione profilo

Immettere le proprietà generali del profilo ICC e fare clic su **Avanti**.

Periferica	La periferica per la quale si crea un profilo ICC.
Supporto	L'elenco dei supporti fornito dal driver della periferica. Se il driver non ha alcun elenco di supporti, ne verranno selezionati altri.
Modalità stampa	La modalità di stampa della periferica.
Risoluzione	La risoluzione della periferica.
Modalità colore	Le modalità di colore che verranno inserite nel profilo (CMYK, CMYKLcLm, RGB, ecc.)
Retino	Il motivo in base al quale i singoli punti che compongono un'immagine vengono applicati ai supporti.
Modifica	Aprire le opzioni Retino angolato.
Lavoro speculare (per supporto)	Selezionare questa casella di controllo se il materiale verrà retroilluminato da una lampada durante la scansione.

blacklit)

Opzioni driver	Le impostazioni correlate alla periferica di uscita selezionata. Le opzioni visualizzate possono variare in funzione della periferica di uscita.
Nome supporto	Il nome dei supporti che verrà visualizzato in Proprietà lavoro. Questo può essere utilizzato per aggiungere nomi di supporto utente all'elenco dei supporti. Per ulteriori informazioni, vedere la scheda Gestione colore.
Importa	Fare clic per importare un nome di supporto da un profilo ICC esistente.
Nome file	Il nome del profilo ICC risultante quando si fa clic su Salva o Genera . Per creare un duplicato di un profilo ICC, cambiare il nome prima di apportare altre modifiche e rigenerare. Ciò consente di creare un nuovo profilo basato su quello esistente.

Limite inchiostro

Il limite di inchiostro è la quantità di inchiostro che un tipo particolare di supporto è in grado di assorbire. I limiti di inchiostro variano in funzione della risoluzione di stampa selezionata. Con risoluzioni più elevate si ha una maggiore erogazione di inchiostro e di conseguenza più difficoltà di assorbimento dello stesso.

Per determinare il limite di inchiostro della stampante mediante l'impostazione corrente:

1. Fare clic sul pulsante Stampa **Limite inchiostro** Prova.
2. Esaminare il provino di stampa per l'eventuale saturazione eccessiva. Per ulteriori informazioni, vedere Controllo dell'eventuale saturazione.
3. Se il provino di stampa non è soddisfacente, regolare i limiti di inchiostro dei canali di colore in uso modificando i valori di Limite inchiostro.
4. Fare clic sul pulsante Stampa **verifica limite inchiostro** per stampare un provino con applicato i nuovi valori di limite inchiostro.

5. Ripetere i passi da 2 a 4 finché non è stato determinato un insieme soddisfacente di limiti di inchiostro.
6. Fare clic su **Avanti**.

Controllo dell'eventuale saturazione

Quando si osserva il provino di stampa, è opportuno verificare la stampa per vedere se i campioni sono saturati eccessivamente. I sintomi comprendono sbavature di inchiostro, miscelazione dei colori e tempo eccessivo di asciugatura dell'inchiostro.

1. Per ciascun canale di colore, attenersi a quanto segue:
 - Determinare il campione più elevato sulla scala di copertura, dove non si verifica la saturazione eccessiva.
 - Se eventuali campioni sono reciprocamente identici, scegliere il campione inferiore sulla scala di copertura per risparmiare inchiostro.
2. Immettere gli incrementi risultanti nel campo **Limite inchiostro**.

È possibile immettere qualsiasi numero tra gli incrementi. Ad esempio, se 85% è troppo basso e 90% è troppo alto, è possibile immettere 87%.

Se il provino di stampa appare corretto e i colori non appaiono saturati eccessivamente, è possibile continuare a creare un profilo.

Può essere necessario eseguire uno o più provini di stampa di limite di inchiostro per stabilire le percentuali appropriate. Fare attenzione a non superare il limite con i campioni. Superare i limiti comporta la riduzione del numero di punti fattibili con i quali produrre un profilo.

Separazione Inchiostro

La finestra di dialogo Separazione inchiostro consente di impostare i punti ai quali verranno utilizzati inchiostri a colori leggeri o medi invece di quelli "scuri" normali. Ciò fornisce un numero maggiore di ombreggiature di colore chiaro e riduce la

bendatura nelle aree di colore chiaro. La separazione dell'inchiostro viene utilizzata solo quando si seleziona una modalità di colore che comprende quella chiara come **CMYKLcLm**.

1. Per stampare un test di separazione dei colori, fare clic sul pulsante **Stampa verifica separazione inchiostro**.

Ciascuna sfumatura di inchiostro è rappresentata da una curva disegnata sul grafico. Il grafico illustra la quantità di ciascuna sfumatura di inchiostro che verrà prodotta per fornire una determinata quantità di copertura. L'intervallo di copertura che può essere specificato nell'immagine (da 0% a 100%) viene disegnato sull'asse X e la copertura corrispondente di ciascuna sfumatura viene disegnata sull'asse Y.

Osservare l'area critica in cui sono utilizzati entrambi gli inchiostri. Ciò può essere visto sul test di separazione dei colori in cui gli incrementi di campione hanno barre di colore sopra e sotto e sulla curva dove i colori si sovrappongono. Ciascuna macchia di colore in queste aree dovrebbe essere più scura dell'incremento di campione precedente e apparire come una gradazione omogenea. La quantità di variazione tra gli incrementi di campione verrà corretta nella linearizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere Linearizzazione.

Generalmente, i valori predefiniti forniscono buoni risultati.

2. Impostare i parametri seguenti:

Canale Selezionare il canale di colore per il quale si desidera modificare la separazione inchiostro. Sono elencati solo i canali di colore che hanno più sfumature di inchiostro sulla stampante corrente.

Picco colore chiaro Il punto sull'asse X sul quale si ha il picco della curva dell'inchiostro chiaro.

Livello massimo di inchiostro chiaro La quantità di copertura di inchiostro sul picco della curva di inchiostro chiaro.

Fine colore chiaro Il punto sull'asse X in cui il lato destro della curva di inchiostro chiaro raggiunge il valore minimo.

Manuale utente di Color Profiler 6.0

Livello massimo di inchiostro chiaro	La quantità di copertura minima di inchiostro chiaro per l'estremità destra della curva di inchiostro chiaro. La curva di inchiostro chiaro inizia sempre all'origine.
Uniformità picco chiaro	La quantità di curva presente al picco della curva di inchiostro chiaro. Immettere 0 per un picco acuto.
Uniformità fine inchiostro chiaro	La quantità di curva presente sul punto in cui il lato destro della curva di inchiostro chiaro raggiunge il valore minimo. Immettere 0 per una linea retta.
Livello medio di inchiostro scuro	La quantità di copertura di inchiostro scuro sul punto in cui il lato destro della curva di inchiostro scuro raggiunge il valore minimo.
Uniformità inizio inchiostro scuro	La quantità di curva presente all'inizio della curva di inchiostro scuro. Immettere 0 per una linea retta.
Uniformità inizio inchiostro scuro	La quantità di curva presente nella parte mediana della curva di inchiostro scuro. Immettere 0 per una linea retta.
Reimposta	Fare clic per ripristinare le impostazioni di separazione inchiostro dei canali correnti ai valori predefiniti di fabbrica.
Annulla	Fare clic per annullare le ultime modifiche apportate alle impostazioni di separazione inchiostro.

3. Fare clic **Stampa verifica separazione inchiostro** per verificare le modifiche.
4. Ripetere i passi 2 e 3 finché non è stato determinato un insieme soddisfacente di limiti di inchiostro.
5. Fare clic su **Avanti**.

Linearizzazione

La linearizzazione determina quali devono essere i livelli di uscita di ciascun colore per produrre una curva di densità lineare di copertura di inchiostro a livelli che vanno da 0 a 100% di copertura.

Per linearizzare i livelli di densità dei canali di colore:

1. Calibrare la periferica di misura:

- a. Selezionare il tipo di periferica di misura e la porta di connessione al computer.
 - ☰ Non tutte le periferiche supportano la calibrazione da Color Profiler. Se il pulsante Calibra risulta disabilitato, occorre calibrare la periferica mediante il software fornito con la stessa prima di utilizzarla con Color Profiler.
- b. Se lo si desidera, fare clic su **Impostazioni** per configurare le impostazioni avanzate per l'uno o l'altro tipo di periferica:

Illuminante	La sorgente luminosa attualmente utilizzata dalla periferica.
Osservatore	La prospettiva dell'osservatore.
Stato	Lo stato attualmente utilizzato dal colorimetro. Se non si è sicuri di quale stato utilizzare, si consiglia di avvalersi dello Stato A (Automatico). Questo stato sarà uniforme in tutti i colorimetri.
Campioni	Il numero di campioni che verrà preso di ciascun campione in un modello di test per le periferiche di misura automatiche.
Spaziatura	La quantità di spazio tra i campioni, espressa come percentuale della larghezza del campione. Questo campo risulta disabilitato se si specifica un solo campione. La posizione approssimata dei campioni specificati viene visualizzata nel riquadro in basso.

- ☰ Non tutte le impostazioni sono disponibili per tutte le periferiche.

- c. Fare clic su **Calibra** e attenersi alle istruzioni visualizzate sullo schermo.
2. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Importare i dati di misura da un altro profilo ICC facendo clic su **Importa**. Per ulteriori informazioni, vedere Importazione delle misure di linearizzazione.

- ☰ Le modalità di colore del profilo ICC corrente e

qualsiasi dato di misura importato devono corrispondere.

- Stampare un target e misurarlo per ottenere i dati di linearizzazione:

- i. Selezionare una **Dimensione incremento**. Minore è l'incremento percentuale, maggiore è il numero di campioni che saranno necessari nel target.

☰ Selezionando un numero maggiore di campioni si producono dati migliori, ma si aumenta la quantità di tempo necessario a eseguire le misure. Si consiglia di utilizzare il numero predefinito di campioni.

Migliorata I campioni chiari e scuri si stampano in incrementi del 2%, mentre altri campioni si stampano in incrementi del 5%.

5% Stampa di campioni in incrementi del 5%

10% Stampa di campioni in incrementi del 10%

- ii. Fare clic su Stampa target.
- iii. Fare clic sul pulsante Misura per misurare i campioni con la periferica di misura.
- iv. Dopo aver misurato i campioni, verificare che questi siano allineati con quelli del target.

Se occorre rimisurare i campioni:

- Per rimisurare l'intero target, fare clic sul pulsante **Misura**.
- Per rimisurare un foglio di campioni, selezionare un campione e fare clic sul pulsante **Rimisura un foglio**.
- Per rimisurare una striscia di campioni, selezionare un campione da rimisurare, quindi fare clic sul pulsante **Rimisura una striscia**.

Manuale utente di Color Profiler 6.0

- Per rimisurare un singolo campione, selezionarlo e fare clic sul pulsante **Rimisura un campione**.

☰ In funzione del tipo di periferica di misura in uso, le opzioni di rimisura potrebbero essere limitate.

- v. Fare doppio clic su un campione per mostrare la curva di linearizzazione

La curva dovrebbe essere un arco relativamente omogeneo senza alcuna flessione, punta o sezione repentina in cui la curva si livella. Un arco contenente aree repentine di flessione, punte o livellamento è un'indicazione prematura di errori di misura o limite di inchiostro improprio.

Tipo di curva Scegliere un tipo di curva.

Delta E Questo tipo di curva di linearizzazione è più accurata per la misurazione dei colori chiari.

Luminanza Questo tipo di curva di linearizzazione è più accurata per la misurazione dei colori scuri.

Canale Il canale di colore per il quale si desidera visualizzare la curva di linearizzazione.

3. Fare clic su **Avanti**.

Importazione delle misure di linearizzazione

È possibile importare misurazioni di linearizzazione da un file .icc esterno. Ciò consente di riutilizzare dati misurati in precedenza o di utilizzare una periferica di misura non supportata.

Le misure di linearizzazione non possono essere importate da profili ICC creati con altri software.

Per importare le misure di linearizzazione:

1. Nella finestra di linearizzazione, fare clic su **Importa**.

2. Selezionare il file che si desidera importare e fare clic su **Apri**.
3. Dopo aver misurato i dati, verificare che i campioni importati siano allineati con i campioni del target.
4. Fare clic su **Avanti**.

Limite multi-inchiostro

Il limite multi-inchiostro aiuta a determinare il limite di sbavatura della stampante, stampando più combinazioni di inchiostri in rapporti diversi. Per ulteriori informazioni, vedere Controllo dell'eventuale saturazione.

1. Fare clic sul pulsante Stampa test limite multi-inchiostro.
2. Da ciascuna riga della stampa, determinare i campioni che sono i più elevati sulla scala di copertura dove non si verificano sbavature né saturazione eccessiva.
3. Immettere i valori di campione nel campo **Limite inchiostro**.
4. Fare clic su **Stampa verifica limite multi-inchiostro** per produrre una stampa che comprenda le modifiche apportate ai valori di limite di inchiostro.
5. Ripetere i passi da 2 a 4 finché non è stato determinato un insieme soddisfacente di limiti di inchiostro.
6. Fare clic su **Avanti**.

Bilanciamento grigio

Il bilanciamento del grigio è un passaggio opzionale per stabilire i livelli di output colore necessari per produrre un grigio neutro per immagini a colori e a scala di grigio

Per ignorare il bilanciamento del grigio, fare clic su **Avanti** per saltare al passaggio successivo.

1. Calibrare la periferica di misura:
 - a. Selezionare il tipo di periferica di misura e la porta di connessione al computer.

 Non tutte le periferiche supportano la

Manuale utente di Color Profiler 6.0

calibrazione da Color Profiler. Se il pulsante Calibra risulta disabilitato, occorre calibrare la periferica mediante il software fornito con la stessa prima di utilizzarla con Color Profiler.

- b. Se lo si desidera, fare clic su **Impostazioni** per configurare le impostazioni avanzate per l'uno o l'altro tipo di periferica:

Illuminante La sorgente luminosa attualmente utilizzata dalla periferica.

Osservatore La prospettiva dell'osservatore.


Stato Lo stato attualmente utilizzato dal colorimetro.

Se non si è sicuri di quale stato utilizzare, si consiglia di avvalersi dello Stato A (Automatico). Questo stato sarà uniforme in tutti i colorimetri.

Campioni Il numero di campioni che verrà preso di ciascun campione in un modello di test per le periferiche di misura automatiche.

Spaziatura La quantità di spazio tra i campioni, espressa come percentuale della larghezza del campione. Questo campo risulta disabilitato se si specifica un solo campione.


La posizione approssimata dei campioni specificati viene visualizzata nel riquadro in basso.

 Non tutte le impostazioni sono disponibili per tutte le periferiche.

- c. Fare clic su **Calibra** e attenersi alle istruzioni visualizzate sullo schermo.

2. Procedere in uno dei modi seguenti:

- Importare i dati di misura da un altro profilo ICC facendo clic su **Importa**.

 Le modalità di colore del profilo ICC corrente e qualsiasi dato di misura importato devono corrispondere.

- Stampare un riferimento per determinare se è necessario il bilanciamento del grigio, facendo clic su **Stampa riferimento**.

3. Determinare se è necessario il bilanciamento del grigio:

- Se i campioni di riferimento appaiono neutri e non sembrano contenere una quantità eccessiva di un qualsiasi colore, fare clic su **Avanti**.
- Se i campioni di riferimento sembrano contenere una quantità eccessiva di un qualsiasi colore, fare clic su **Stampa target**.

- i. Fare clic sul pulsante **Misura** per misurare i campioni con la periferica di misura.

Dopo aver misurato i campioni, verificare che questi siano allineati con quelli del target.

Se occorre rimisurare i campioni:

- Per rimisurare l'intero target, fare clic sul pulsante **Misura**.
- Per rimisurare un foglio di campioni, selezionare un campione e fare clic sul pulsante **Rimisura un foglio**.
- Per rimisurare una striscia di campioni, selezionare un campione da rimisurare, quindi fare clic sul pulsante **Rimisura una striscia**.
- Per rimisurare un singolo campione, selezionarlo e fare clic sul pulsante **Rimisura un campione**.

☰ In funzione del tipo di periferica di misura in uso, le opzioni di rimisura potrebbero essere limitate.

- ii. Terminata la misurazione, fare clic su **Stampa verifica** per stampare i campioni di verifica e vedere se è presente un miglioramento del bilanciamento del grigio.

4. Se si nota tale miglioramento, fare clic su **Avanti**.

- ☰ Se non si nota alcun miglioramento, selezionare **Ignora bilanciamento grigio** e fare clic su **Avanti**.

Caratterizzazione

La caratterizzazione determina le caratteristiche di colore della stampante

1. Calibrare la periferica di misura:

- a. Selezionare il tipo di periferica di misura e la porta di connessione al computer.
 - ☰ Non tutte le periferiche supportano la calibrazione da Color Profiler. Se il pulsante **Calibra** risulta disabilitato, occorre calibrare la periferica mediante il software fornito con la stessa prima di utilizzarla con Color Profiler.
- b. Se lo si desidera, fare clic su **Impostazioni** per configurare le impostazioni avanzate per l'uno o l'altro tipo di periferica:

Illuminante	La sorgente luminosa attualmente utilizzata dalla periferica.
Osservatore	La prospettiva dell'osservatore.
Stato	Lo stato attualmente utilizzato dal colorimetro. Se non si è sicuri di quale stato utilizzare, si consiglia di avvalersi dello Stato A (Automatico). Questo stato sarà uniforme in tutti i colorimetri.
Campioni	Il numero di campioni che verrà preso di ciascun campione in un modello di test per le periferiche di misura automatiche.
Spaziatura	La quantità di spazio tra i campioni, espressa come percentuale della larghezza del campione. Questo campo risulta disabilitato se si specifica un solo campione. La posizione approssimata dei campioni specificati viene visualizzata nel riquadro in basso.

☰ Non tutte le impostazioni sono disponibili per

tutte le periferiche.

c. Fare clic su **Calibra**.

2. Procedere in uno dei modi seguenti:

- Importare i dati di misura da un altro profilo ICC facendo clic su Dati misurazione.

📖 Le modalità di colore del profilo ICC corrente e qualsiasi dato di misura importato devono corrispondere.

- Importare un profilo ICC di terzi facendo clic su ICC terza parte. Per ulteriori informazioni, vedere Creazione di profili ICC mediante applicazioni di terzi.

- Stampare un target e misurarlo per ottenere i dati di caratterizzazione:

i. In Impostazione target, selezionare uno **Stile**.

📖 Selezionando un numero maggiore di campioni si producono dati migliori, ma si aumenta la quantità di tempo necessario a eseguire le misure. Si consiglia di utilizzare il numero predefinito di campioni.

EC12002 Contiene 1485 campioni. Questo stile fornirà buona parte dei dati per la creazione di una caratterizzazione.

IT8.7 Contiene 928 campioni.

TC3.5 Contiene 432 campioni. Questo stile fornirà i dati minimi per la creazione di una caratterizzazione.

ii. Selezionare una **Dimensione**.

iii. Fare clic su **Stampa target**.

iv. Fare clic sul pulsante **Misura** per misurare i campioni con la periferica di misura.

Dopo aver misurato i campioni, verificare che questi siano allineati con quelli del target.

Se occorre rimisurare i campioni:

Manuale utente di Color Profiler 6.0

- Per rimisurare l'intero target, fare clic sul pulsante **Misura**.

- Per rimisurare un foglio di campioni, selezionare un campione e fare clic sul pulsante **Rimisura un foglio**.

- Per rimisurare una striscia di campioni, selezionare un campione da rimisurare, quindi fare clic sul pulsante **Rimisura una striscia**.

- Per rimisurare un singolo campione, selezionarlo e fare clic sul pulsante **Rimisura un campione**.

📖 In funzione del tipo di periferica di misura in uso, le opzioni di rimisura potrebbero essere limitate.

3. Fare clic su **Avanti**.

Creazione di profili ICC mediante applicazioni di terzi

È possibile creare un profilo ICC usando sia Color Profiler sia un'applicazione analoga di terzi, quale MonacoProfiler o Gretag Macbeth ProfilerMaker. Color Profiler viene utilizzato per determinare i limiti di inchiostro, i dati di linearizzazione e i limiti multi-inchiostro e per emettere il target per il quarto passo, la creazione del profilo ICC. Il software di terzi viene quindi utilizzato per misurare il target e creare il profilo ICC.

Il flusso di lavoro generale è il seguente:

1. In **Color Profiler**, attenersi a quanto segue:

a. Determinare i limiti di inchiostro.

b. Linearizzare l'output.

c. Chiudere Color Profiler.

2. Nell'applicazione di terzi, creare il target del Color Profiler come file TIFF.

3. Nella propria applicazione:

a. Nelle **Proprietà lavoro predefinite** per l'impostazione della periferica di output:

- i. Dalla scheda Gestione colore nella casella di gruppo Correzione colore, scegliere nell'elenco **Usa solo linearizzazione**.
 - ii. Accertarsi che sia selezionato l'ICC al quale si applica questo target come profilo di output.
 - b. Aggiungere il file TIFF del target del Color Profiler come lavoro.
 - c. Inviare il target.
4. Misurare il target nell'applicazione di terzi e creare il profilo ICC.
 5. Sulla scheda Caratterizzazione, fare clic sul pulsante **ICC terza parte** e selezionare il file ICC appena creato nell'altra applicazione.
 - 📄 L'anteprima non sarà disponibile.
 6. Fare clic su **Avanti**.

Generazione ICC

7. Impostare i parametri seguenti:
 - 📄 Se si è utilizzato un profilo di terze parti, queste opzioni non saranno modificabili.

Generazione nero	<p>In teoria, ciano, magenta e giallo miscelati insieme dovrebbero produrre il nero. Nella pratica, la miscela CMY produce un grigio scuro torbido. Inoltre, il nero CMY tende a saturare eccessivamente il supporto di stampa, perché richiede la copertura di tutti e tre gli inchiostri.</p> <p>La soluzione consiste nell'usare il modello di colore CMYK, che aggiunge un nero vero in sostituzione a CMY. Il modello CMYK riduce la saturazione eccessiva, produce neri migliori e richiede una quantità inferiore di inchiostro.</p> <p>Le impostazioni GCR determinano quando e quanto CMY sarà sostituito dal nero (K). Più alta è l'impostazione GCR, più il nero</p>
-------------------------	---

Manuale utente di Color Profiler 6.0

CMY sarà sostituito dal nero K.

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Automatico	Il nero CMY verrà sostituito con il nero vero. La
UCR	maggioranza delle
GCR	impostazioni sostituisce al
GCR max	100% il CMY con il nero in
Levigatura UCR	situazioni di alta copertura, e lo riducono
Levigatura GCR max	progressivamente a livelli di copertura minori. L'impostazione Levigatura GCR max sostituisce CMY con il nero sempre quando possibile.


Le immagini generate con un GCR più elevato tendono a mostrare maggiore contrasto e dettagli, ma con meno colore.

Avvio nero	Determina la percentuale di grigio di partenza per la sostituzione CMY del canale nero (K).
Larghezza del nero	Un valore basso genera solo il nero nelle aree neutre. I valori alti generano il nero anche nelle ombre a colori.
Inchiostro totale	La somma dei valori del limite inchiostro di C, M, Y e K. Ogni colore può avere un limite inchiostro fino al 100%; il limite totale è al massimo 300%. Aumentando il limite inchiostro totale si può incrementare il contrasto della stampa.
Dimensione profilo	La dimensione delle tabelle di ricerca (LUT) nel profilo. La dimensione incide sulla precisione del profilo e sui tempi di calcolo. Non ha conseguenze sui tempi di elaborazione quando si usa il profilo.

Versione ICC Lo standard attuale è ICC 2.1, tuttavia il nuovo standard ICC 4 utilizza una nuova specifica definita dall'International Color Consortium. vedere www.color.org per ulteriori informazioni sulla definizione ICC 4.

Compensazione schiaritore UV Quando si osserva un provino con una lavagna luminosa, questa opzione compensa l'aspetto di un provino stampato su carta con forti schiaritori.

Utilizzare questa opzione per le prove di carta con più schiaritori della carta per la produzione.

 Generalmente, i valori predefiniti forniscono buoni risultati.


8. Fare clic su **Genera**.

2. Modifica o ripresa della creazione di un profilo ICC

È possibile salvare in qualsiasi momento la creazione di un profilo ICC. Per salvare il profilo ICC, fare clic sul pulsante **Salva** sulla parte inferiore della finestra.

Per continuare con la creazione del profilo ICC in un secondo momento, aprire Color Profiler e selezionare **Modifica o riprendi un profilo ICC**.

Per modificare un profilo ICC esistente, aprire Color Profiler e selezionare **Modifica o riprendi un profilo ICC**.

 È possibile modificare le impostazioni nella scheda Impostazione profilo e nella scheda Generazione ICC senza influire su altre impostazioni. Se si modificano le impostazioni in qualsiasi altra scheda, potrebbe essere necessario ricreare parte del profilo.

3. Creazione di una tabella di linearizzazione

La tabella di linearizzazione non contiene alcuna correzione di colore, ma dati sufficienti per creare gradazioni omogenee e impedire sbavature di inchiostro.

La linearizzazione è un processo per il quale i valori di output vengono corretti per corrispondere a quelli di input. Ad esempio, un file contiene un colore che è 10% ciano, ma quando viene stampato appare molto più scuro del previsto, più vicino al 25% di ciano. Eseguendo la linearizzazione si determinano i valori di output corretti, in modo tale che nella stampa, il 10% di ciano corrisponda maggiormente al 10% di ciano nel file in stampa.

Di seguito sono illustrati i passaggi principali per la creazione di una tabella di linearizzazione:

1. **Impostazione profilo** - Determina le proprietà generali del profilo ICC.
2. **Limite inchiostro** - Determina il limite di inchiostro di ciascun colore di inchiostro.
3. **Separazione inchiostro** - Determina la separazione dell'inchiostro per quelli chiari e quelli scuri.
4. **Linearizzazione** - Determina quali devono essere i livelli di uscita di ciascun colore per produrre una curva di densità lineare di copertura di inchiostro a livelli che vanno da 0 a 100% di copertura.
5. **Limite multi-inchiostro** - Determina il limite di inchiostro per combinazioni di inchiostri multipli.
6. **Bilanciamento grigio** - Determina i livelli di output di ciascun colore necessari a produrre un grigio neutro per immagini a colori e a scala di grigio.

4. Ri-linearizzazione con un profilo ICC esistente

La tabella di linearizzazione non contiene alcuna correzione di colore, ma dati sufficienti per creare gradazioni omogenee e impedire sbavature di inchiostro.

La linearizzazione è un processo per il quale i valori di output vengono corretti per corrispondere a quelli di input. Ad esempio, un file contiene un colore che è 10% ciano, ma quando viene stampato appare molto più scuro del previsto, più vicino al 25% di ciano. Eseguendo la linearizzazione si determinano i valori di output corretti, in modo tale che nella stampa, il 10% di ciano corrisponda maggiormente al 10% di ciano nel file in stampa.


Di seguito sono illustrati i passaggi principali per la ri-linearizzazione:

1. **Impostazione profilo** - Determina le proprietà generali del profilo ICC.
2. **Linearizzazione** - Determina quali devono essere i livelli di uscita di ciascun colore per produrre una curva di densità lineare di copertura di inchiostro a livelli che vanno da 0 a 100% di copertura.
3. **Bilanciamento grigio** - Determina i livelli di output di ciascun colore necessari a produrre un grigio neutro per immagini a colori e a scala di grigio.

5. Conversione di settaggi legacy

Prima di utilizzare il software, si consiglia di convertire i settaggi .ptf di una versione precedente del software nel nuovo formato di profilo di output (.icc). Una volta convertiti i settaggi precedenti, ogni nuovo profilo di output conserverà lo stesso nome della controparte di settaggio precedente e avrà estensione .icc.

Una volta convertiti i settaggi legacy, i profili di output convertiti vengono ordinati automaticamente dall'impostazione della periferica nella cartella ICCProfile.

 I settaggi convertiti vengono salvati in una nuova posizione e non sostituiscono quelli precedenti.

Per convertire i settaggi precedenti al nuovo formato:

1. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Se il programma precedente non è più attivato sul computer:
 - a. Selezionare la cartella in cui è installato il nuovo programma e aprire **SAiSAi Production Suite**.
 - b. Fare doppio clic sul collegamento **Legacy PTF Exporter**.
 - c. Fare clic sul pulsante **Seleziona la cartella dell'applicazione**.
 - d. Selezionare la cartella del programma precedente, quindi la cartella **ICC Profile**.
 - e. Fare clic su **OK**.
 - f. Per rimuovere un settaggio dall'elenco, selezionarlo e fare clic sul pulsante **Rimuovi settaggio dall'elenco**.
 - g. Fare clic sul pulsante **Esporta** per esportare i settaggi precedenti come file .ptf.
 - h. Selezionare la cartella in cui si desidera esportare i settaggi e fare clic su **OK**.
 - i. Fare clic su **OK**, quindi su **Chiudi**.

- Se il programma precedente è ancora attivato sul computer:
 - a. Dal menu **File**, selezionare **Esporta settaggio**.
 - b. Selezionare tutti i settaggi che si desidera convertire e fare clic su **Esporta**.
 - c. Selezionare la cartella in cui si desidera salvare i settaggi esportati e fare clic su **OK**.
- 2. Nel nuovo programma, aprire **Color Profiler**:
 - Dal menu Impostazioni, selezionare Color Profiler.
 - Dal menu della scheda di impostazione, selezionare Color Profiler.
- 3. Dalla finestra principale di Color Profiler, fare clic sul pulsante **Converti settaggi legacy**.
- 4. Per aggiungere i settaggi da convertire, fare clic sul pulsante **Aggiungi settaggi**.

 Il Convertitore settaggi accetta solo file .ptf.