Utilizzo di ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5

Note legali

Per le note legali, consultate http://help.adobe.com/it_IT/legalnotices/index.html.

Sommario

Capitolo 1: Novità
Disegno in prospettiva 1
Tratti di effetto 1
Pennello setole 2
Grafica nitida per il Web e i dispositivi mobili 2
Miglioramenti per le tavole da disegno multiple 3
Strumento crea forme 3
Miglioramenti apportati al disegno 3
Modifica con Adobe Flash Catalyst CS5 e riapertura in Illustrator CS5 4
Funzionalità RIE (Resolution Independent Effects) 4

Capitolo 2: Area di lavoro
Nozioni di base sull'area di lavoro 5
Personalizzazione dell'area di lavoro 9
Strumenti 16
Panoramica degli strumenti 19
File e template 27
Utilizzo di ConnectNow 32
Utilizzo di più tavole da disegno 33
Visualizzare i disegni 40
Righelli, griglie, guide e indicatori di ritaglio 45
Impostazione delle preferenze 51
Ripristino, annullamento e automazione 53

Capitolo 3: Disegno
Elementi fondamentali di disegno 54
Disegno di linee e forme semplici 59
Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web 63
Disegnare con lo strumento matita 67
Disegnare con lo strumento penna 69
Modifica dei tracciati 74
Disegno in prospettiva 85
Ricalco di un disegno con Ricalco dinamico 102
Ricalcare manualmente un disegno con i livelli template 106
Simboli 107
Strumenti simboli e set di simboli 114
Disegno di riflessi 119

Capitolo 4: Colore
Il colore 122
Selezione dei colori 128
Utilizzo e creazione dei campioni 131
Utilizzo dei gruppi di colore (armonie) 138

Pannello Kuler 154
Regolazione dei colori 156

Capitolo 5: Colorare
Pittura 161
Colorare con riempimenti e tracce 161
Gruppi di pittura dinamica 174
Pennelli 182
Metodi di trasparenza e fusione 195
Sfumature 204
Trame 208
Pattern 211

Capitolo 6: Selezione e disposizione degli oggetti
Selezione degli oggetti 218
Raggruppamento ed espansione degli oggetti 227
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti 229
Rotazione e riflessione degli oggetti 234
Utilizzo dei livelli 238
Bloccare, nascondere ed eliminare gli oggetti 242
Sovrapposizione degli oggetti 244
Duplicazione degli oggetti 245

Capitolo 7: Rimodellamento degli oggetti
Trasformazione degli oggetti 248
Ridimensionamento, inclinazione e distorsione degli oggetti 250
Rimodellare con gli involucri 255
Combinare gli oggetti 258
Taglio e divisione degli oggetti 265
Maschere di ritaglio 266
Fusioni di oggetti 269
Rimodellamento degli oggetti con gli effetti 273
Creazione di nuove forme con lo strumento crea forme 274
Creazione di oggetti tridimensionali 278

Capitolo 8: Importazione, esportazione e salvataggio
Importazione dei file 287
Importazione delle immagini bitmap 292
Importazione dei file Adobe PDF 293
Importazione di file EPS, DCS e AutoCAD 295
Importazione di immagini di Photoshop 296
Salvataggio dei disegni 298
Esportazione dei disegni 304
Creazione di file Adobe PDF 312
Opzioni Adobe PDF 317
Informazioni file e metadati 324

Capitolo 9: Testo

Il testo ... 326
Importazione del testo ... 326
Creazione di testo ... 327
Creazione di testo su un tracciato ... 335
Ridimensionamento e rotazione del testo ... 338
Dizionari per il controllo ortografico e la sillabazione ... 339
Font ... 341
Formattazione del testo ... 344
Spaziatura di righe e caratteri ... 352
Caratteri speciali ... 355
Formattazione dei paragrafi ... 358
Sillabazione e interruzioni di riga ... 363
Tabulazioni ... 365
Stili di carattere e di paragrafo ... 368
Esportazione del testo ... 370
Formattazione dei caratteri asiatici ... 372
Creazione di font compositi ... 382
Aggiornare il testo di Illustrator 10 ... 385

Capitolo 10: Creazione di effetti speciali

Attributi di aspetto ... 387
Lavorare con gli effetti ... 392
Riepilogo degli effetti ... 396
Ombre esterne, bagliori e bordi sfocati ... 402
Creazione di schizzi e mosaici ... 404
Stili di grafica ... 406

Capitolo 11: Grafica per il Web

Come ottenere risultati ottimali nella creazione di grafica per il Web ... 411
Sezioni e mappe immagini ... 415
SVG ... 419
Creazione di animazioni ... 422

Capitolo 12: Operazioni con il formato FXG

Il formato FXG ... 427
Come ottenere risultati ottimali per l'uso del formato FXG ... 427
Salvare un file Illustrator in formato FXG ... 428
Flusso di lavoro di Illustrator e Flash Catalyst ... 430
Mappatura FXG degli oggetti e degli attributi di Illustrator ... 432

Capitolo 13: Stampa

Impostazione dei documenti per la stampa ... 445
Stampa delle selezioni colore ... 450
Segni di stampa e pagine al vivo ... 454
Stampa PostScript ... 456
Stampa con la gestione del colore ... 459
Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore ... 460

Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza 463
Sovrastampa 471
Abbondanza 473
Predefiniti di stampa 477

Capitolo 14: Automazione delle operazioni
Azioni 480
Script 488
Grafica con variabili 488

Capitolo 15: Grafici
Creazione di grafici 494
Formattazione dei grafici 498
Aggiunta di immagini e simboli ai grafici 503

Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera
Personalizzare le scelte rapide da tastiera 508
Scelte rapide da tastiera predefinite 509

Capitolo 1: Novità

Adobe Illustrator CS5 offre precisione e potenza grazie a strumenti di disegno sofisticati, pennelli realistici ed espressivi, numerose funzioni volte alla produttività e l'integrazione dei servizi online Adobe CS Live.

Il disegno in prospettiva, il pennello setole, i tratti a larghezza variabile e lo strumento crea forme sono tra le nuove funzioni offerte dall'ambiente di grafica vettoriale di Illustrator.

Grazie a un'integrazione migliorata tra i prodotti Adobe, potete usare Illustrator CS5 insieme ad altri prodotti, ad esempio Adobe Flash® Catalyst™ CS5 con cui potete aggiungere interazione alla grafica realizzata.

Disegno in prospettiva

Il nuovo strumento griglia prospettica consente di attivare una griglia con cui è possibile disegnare direttamente sui piani di una prospettiva reale. Per disegnare forme e scene in prospettive precise a 1, 2 o 3 punti, usate la griglia prospettica. Il nuovo strumento selezione prospettiva consente di spostare, ridimensionare, duplicare e trasformare gli oggetti in modo dinamico. Permette inoltre di spostare gli oggetti perpendicolarmente alla loro posizione corrente.

Immaginate di poter aggiungere con facilità una serie di lampioni alla raffigurazione di un paesaggio urbano per creare una scena animata di illuminazione in sequenza, oppure un recinto a una scena rurale che completa un cartellone pubblicitario raffigurante paesaggi incontaminati. Con la serie di strumenti griglia prospettica, potete lavorare in modo semplice e rapido in una prospettiva preimpostata. La griglia prospettica fornisce i predefiniti delle griglie per gestire l'angolo e la distanza di visualizzazione per la scena insieme ai widget per controllare i punti di fuga, l'altezza dell'orizzonte, il livello del terreno e l'origine. Potete utilizzare la griglia prospettica per trascinare gli oggetti vettoriali sulla parte superiore di una fotografia o un'immagine acquisita da video di riferimento posizionata sulla tavola da disegno.

Consultate "Disegno in prospettiva" a pagina 85.

Tratti di effetto

Illustrator CS5 offre diverse nuove funzioni che migliorano la capacità di disegnare con i tratti.

Tratti di larghezza variabile

Con lo strumento larghezza potete disegnare tratti a larghezze variabili regolabili in modo rapido e semplice da qualsiasi punto, in modo simmetrico o lungo un solo lato. Potete inoltre creare e salvare profili di larghezza personalizzati da riapplicare a qualsiasi tratto.

Consultate "Creare tratti a larghezza variabile" a pagina 171.

Regolazioni per le linee tratteggiate

Alcune nuove opzioni del pannello Traccia consentono di controllare l'allineamento dei trattini. Potete anche scegliere di allineare le tracce tratteggiate in modo simmetrico intorno agli angoli e alla fine dei tracciati aperti oppure mantenere il trattino e gli spazi nei tratti.

Consultate "Creare linee punteggiate o tratteggiate" a pagina 165.

Precisione delle frecce

Potete ora selezionare e definire le frecce usando il pannello Traccia. Potete anche scegliere di bloccare la punta o la base della freccia nel punto finale del tracciato.

Consultate "Aggiungere le frecce" a pagina 166 e "Personalizzare le frecce" a pagina 167.

Controllo dell'allungamento per i pennelli

Potete definire in che modo ridimensionare i tratti prodotti da pennelli artistici e pattern lungo un tracciato. Scegliete le aree del tratto del pennello da ridimensionare in proporzione. Potete, ad esempio, estendere la parte centrale di un banner, evitando di allungare le parti finali ricurve e dettagliate dello stesso.

Pennelli con controllo degli angoli

Potete applicare pennelli artistici e pattern a un tracciato e ottenere risultati ottimali, anche in corrispondenza di pieghe o angoli. Per i punti in cui tratti con larghezze diverse si uniscono o formano angoli ottusi o acuti, specifiche opzioni consentono di riempire in modo corretto i punti di unione.

Pennello setole

Grazie al pennello setole, potete dipingere con vettori che simulano l'effetto di vere e prorpie pennellate. Potete disegnare e renderizzare la grafica come se utilizzaste una tecnica naturale, ad esempio acquerelli o pittura a olio, mantenendo al contempo la possibilità di ridimensionamento e modifica tipica della grafica vettoriale. Il pennello setole offre anche un controllo eccezionale della pittura. Potete impostare le caratteristiche delle setole, ad esempio la dimensione, la lunghezza, lo spessore e la rigidità, oltre che impostare la densità delle setole, la forma del pennello e l'opacità della pittura.

Per scoprire le ulteriori funzionalità offerte dal pennello setole, provate a usarlo con una tavoletta grafica e una penna 6D (Wacom Art Pen). La penna 6D risponde automaticamente alla pressione, all'orientamento e all'inclinazione con una rotazione di 360° del cannello, offrendo inoltre un'anteprima del pennello.

Consultate "Pennello setole" a pagina 192.

Grafica nitida per il Web e i dispositivi mobili

Grazie alla griglia dei pixel per il disegno allineato ai pixel potete creare con precisione oggetti vettoriali. Quando progettate un disegno per Adobe Flash Catalyst, Adobe Flash Professional e Adobe Dreamweaver, è essenziale che le immagini raster appaiano nitide, in particolare la grafica Web standard con risoluzione a 72 ppi. L'allineamento ai pixel è anche utile per il controllo della rasterizzazione della risoluzione video. In Illustrator CS5, i nuovi strumenti per la grafica Web includono miglioramenti specifici per il testo. Potete scegliere una delle quattro opzioni anti-alias testo per ciascuna delle cornici di testo di Illustrator.

Consultate "Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63.

Miglioramenti per le tavole da disegno multiple

La funzionalità di tavole da disegno multiple è stata ottimizzata in modo considerevole in Illustrator CS5. Alcune delle nuove funzioni includono un nuovo pannello Tavole disegno, che consente di aggiungere tavole da disegno, riordinarle nel relativo pannello, riorganizzarle e duplicarle.

Potete assegnare alle tavole da disegno dei nomi personalizzati mediante i pannelli Controllo e Tavole disegno. Potete incollare oggetti in una posizione specifica della tavola da disegno, nonché incollare la grafica in una stessa posizione in tutte le tavole da disegno grazie alle nuove opzioni Incolla nella stessa posizione e Incolla su tutte le tavole da disegno. Potete inoltre impostare l'opzione per ruotare automaticamente le tavole da disegno per la stampa.

Consultate "Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 33.

Strumento crea forme

Crea forme è uno strumento interattivo che permette di creare forme complesse combinando o cancellando forme più semplici. Funziona per tracciati semplici e composti ed evidenzia in modo intuitivo i bordi e le aree della grafica selezionata che possono essere combinati per creare nuove forme. Ad esempio, potete disegnare un tratto lungo il centro di un cerchio e creare rapidamente due mezzi cerchi senza aprire alcun pannello o scegliere un altro strumento. Con lo strumento crea forme è anche possibile dividere forme sovrapposte per creare oggetti distinti e adottare facilmente stili grafici quando gli oggetti vengono uniti. Potete inoltre abilitare il cursore campione colore per selezionare i colori da applicare al disegno.

Consultate "Creazione di nuove forme con lo strumento crea forme" a pagina 274.

Miglioramenti apportati al disegno

Miglioramenti apportati ai simboli

Illustrator CS5 offre un supporto ottimizzato per il ridimensionamento in nove sezioni. Potete ora usare il ridimensionamento in nove sezioni direttamente sui simboli e lavorare così più facilmente con elementi Web, ad esempio rettangoli con angoli arrotondati.

Consultate "Funzione Punto di registro simbolo" a pagina 109, "Usare il ridimensionamento 9 sezioni" a pagina 110, "Aggiungere i sottolivelli per i simboli" a pagina 110 e "Ripristinare le trasformazioni" a pagina 113.

Origine e coordinate dei righelli della tavola da disegno: miglioramenti

L'origine e le coordinate dei righelli della tavola da disegno vengono ora orientate dalla parte superiore sinistra. Gli script che usano il sistema di coordinate precedente funzionano correttamente anche con questo miglioramento. Potete inoltre scegliere se lavorare con un righello globale per tutte le tavole da disegno oppure con righelli locali, specifici per ciascuna tavola da disegno.

Consultate "Usare i righelli" a pagina 45.

Unione di tracciati: miglioramenti

Potete unire i tracciati aperti con gli oggetti selezionati mediante l'uso di un singolo tasto. Potete inoltre scegliere se unire i tracciati aperti mediante angoli o curve.

Consultate “Unire due o più tracciati” a pagina 77.

Selezione dietro gli oggetti

Con una scelta rapida da tastiera potete selezionare un singolo oggetto situato dietro ad altri oggetti.

Consultate “Selezionare dietro gli oggetti” a pagina 221.

Modalità Disegna dietro e Disegna all’interno

Potete disegnare dietro ad altri oggetti senza scegliere i livelli o impostare l’ordine di sovrapposizione. Potete disegnare o inserire un’immagine dentro una forma, incluso un oggetto di testo dinamico. La modalità Disegna all’interno crea automaticamente una maschera di ritaglio dall’oggetto selezionato.

Consultate “Modalità Disegna dietro” a pagina 58 e “Modalità Disegna all’interno” a pagina 58.

Modifica con Adobe Flash Catalyst CS5 e riapertura in Illustrator CS5

Usate Illustrator CS5 per realizzare grafica interattiva, grazie al nuovo Adobe Flash Catalyst CS5, disponibile con tutti i prodotti Adobe CS5. Sviluppate le vostre idee e realizzate la grafica dell’interfaccia in Illustrator, creando layout per lo schermo ed elementi singoli come logo e grafica di pulsanti. Aprite quindi il disegno in Flash Catalyst e aggiungete azioni e componenti interattivi, senza dover scrivere alcun codice. Dopo aver aggiunto interattività alla grafica, potete apportare modifiche agli elementi grafici direttamente in Illustrator. Ad esempio, in Illustrator potete modificare l’aspetto degli stati dei pulsanti interattivi e al contempo mantenere la stessa struttura aggiunta in Flash Catalyst.

Consultate “Operazioni con il formato FXG” a pagina 427.

Funzionalità RIE (Resolution Independent Effects)

Grazie alla funzionalità RIE (Resolution Independent Effects), gli effetti raster come ad esempio le sfocature e le texture mantengono un aspetto coerente in tutti i supporti.

Potete creare disegni per diversi tipi di output, mantenendo allo stesso tempo l’aspetto ideale per gli effetti raster, indipendentemente dalle modifiche apportate all’impostazione della risoluzione dalla stampa, al Web al video. Potete anche aumentare la risoluzione e mantenere comunque l’aspetto degli effetti raster. Per la grafica a bassa risoluzione, potete aumentare la risoluzione per la stampa di alta qualità.

Consultate “Gli effetti raster” a pagina 393.

Capitolo 2: Area di lavoro

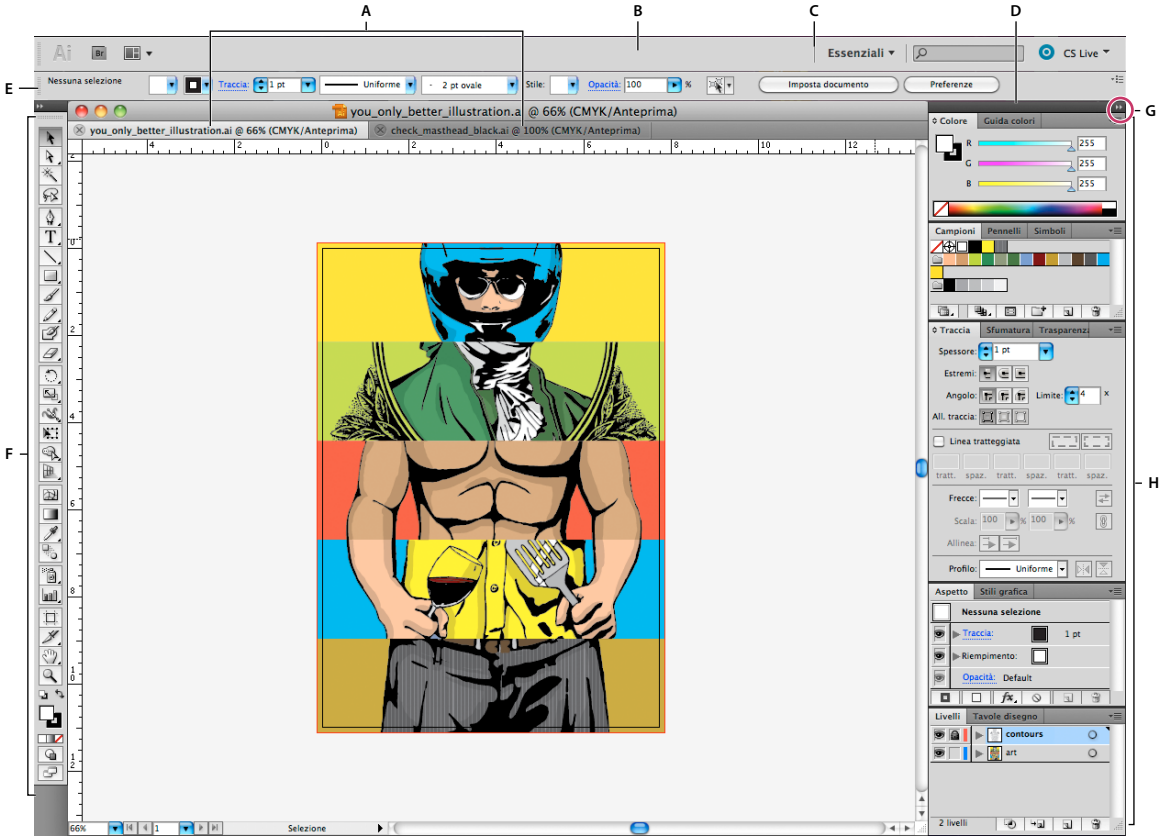
Nozioni di base sull'area di lavoro

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'uso di Adobe Illustrator: www.adobe.com/go/lrvid5207_ai_it.

Panoramica delle aree di lavoro

Potete creare e modificare documenti e file usando vari elementi come pannelli, barre e finestre. La disposizione di questi elementi è detta *area di lavoro*. Le aree di lavoro delle diverse applicazioni Adobe® Creative Suite® 5 condividono uno stesso aspetto, in modo da facilitare il passaggio da un'applicazione a un'altra. Potete adattare ogni applicazione al vostro modo di lavorare, selezionando un'area di lavoro tra quelle predefinite oppure creandone una personalizzata.

Anche se la disposizione dell'area di lavoro predefinita è diversa nei vari prodotti, i singoli elementi possono essere manipolati allo stesso modo.



Area di lavoro predefinita di Illustrator
***A.** Finestre documento a schede **B.** Barra dell'applicazione **C.** Commutatore area di lavoro **D.** Barra del titolo del pannello **E.** Pannello Controllo **F.** Pannello Strumenti **G.** Pulsante Riduci a icone **H.** Quattro gruppi di pannelli ancorati verticalmente*

- La *barra dell'applicazione* lungo il lato superiore contiene un controllo per cambiare area di lavoro, i menu (solo in Windows) e altri controlli per l'applicazione. In alcuni prodotti per Mac OS, potete mostrare o nascondere la barra usando il menu Finestra.

- Il *pannello Strumenti* contiene gli strumenti per creare e modificare immagini, disegni, elementi di pagina e così via. Gli strumenti correlati sono raggruppati.
- Il *pannello Controllo* presenta le opzioni disponibili per lo strumento corrente. In Illustrator, il pannello Controllo presenta le opzioni disponibili per l'oggetto corrente. (In Adobe Photoshop® questo è conosciuto come barra delle opzioni. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® e Adobe Fireworks® è conosciuto come finestra di ispezione proprietà e include proprietà dell'elemento attualmente selezionato.)
- Nella *finestra del documento* è visualizzato il file su cui state lavorando. Le finestre del documento possono essere sotto forma di schede e, in alcuni casi, raggruppate e ancorate.
- I *pannelli* permettono di controllare e modificare il lavoro. Alcuni esempi di pannelli sono la Timeline in Flash, il pannello Pennello in Illustrator, il pannello Livelli in Adobe Photoshop® e il pannello Stili CSS in Dreamweaver. I pannelli possono essere raggruppati, impilati o ancorati.
- Il *riquadro applicazione* raggruppa tutti gli elementi dell'area di lavoro in una singola finestra integrata che può essere utilizzata come una singola unità. Quando spostate o ridimensionate il riquadro applicazione o uno dei suoi elementi, tutti gli altri elementi al suo interno vengono regolati di conseguenza in modo da evitare sovrapposizioni. I pannelli non spariscono quando cambiate applicazione o se fate clic al di fuori dell'applicazione. Se usate più di un'applicazione, potete affiancarle sullo schermo o su più schermi.

  Se utilizzate Mac e preferite invece l'interfaccia libera classica, potete disattivare la funzione del riquadro applicazione. In Adobe Illustrator®, ad esempio, selezionate Finestra > Riquadro applicazione per attivarlo o disattivarlo. (In Flash, il riquadro applicazione è sempre attivo per Mac, mentre Dreamweaver per Mac non utilizza un riquadro applicazione.)

Nascondere o mostrare tutti i pannelli

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, compresi i pannelli Strumenti e Controllo, premete Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli eccetto i pannelli Strumenti e Controllo, premete Maiusc+Tab.

  Se nelle preferenze Interfaccia è selezionata l'opzione Mostra automaticamente pannelli nascosti, potete visualizzare temporaneamente i pannelli nascosti. In Illustrator questa opzione è sempre attiva. Portate il puntatore al bordo della finestra dell'applicazione (Windows®) o dello schermo (Mac OS®) e passate il mouse sulla fascetta che compare.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, premete F4.

Visualizzare le opzioni dei pannelli

❖ Fate clic sull'icona del menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.

Potete aprire il menu di un pannello anche se questo è ridotto a icona.

In Photoshop, potete modificare la dimensione dei caratteri del testo dei pannelli e delle descrizioni dei comandi. Scegliete una dimensione dal menu Dimensione font interfaccia nelle preferenze di Interfaccia.

(Illustrator) Regolare la luminosità dei pannelli

❖ Spostate il cursore Luminosità nelle preferenze di Interfaccia utente. Questo comando agisce su tutti i pannelli, compreso il pannello Controllo.

Riconfigurare il pannello Strumenti

Potete visualizzare le voci nel pannello Strumenti disponendole in una singola colonna o l'una accanto all'altra, su due colonne. Questa funzione non è disponibile nel pannello Strumenti di Fireworks e Flash.

In InDesign e InCopy potete anche scegliere tra una visualizzazione a colonna singola, a due colonne o a riga singola, impostando un'opzione nelle preferenze Interfaccia.

❖ Fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore del pannello Strumenti.

Casella per la ricerca nella Guida

Utilizzate la casella per la ricerca nella Guida, a destra nella barra dell'applicazione, per accedere agli argomenti trattati nell'Aiuto e a contenuti disponibili online. Se disponete di una connessione Internet, potete accedere a tutti i contenuti nel sito Web dedicato alle risorse per la comunità di utenti. Se effettuate una ricerca senza alcuna connessione Internet, i risultati sono limitati al contenuto dell'Aiuto fornito con Illustrator.

1 Nella casella di ricerca, digitate il nome dell'elemento (ad esempio della funzione, dell'applicazione o dello strumento) che vi interessa.

2 Premete Invio.

Tutti gli argomenti disponibili nel centro risorse per la comunità di utenti vengono visualizzati in una finestra del browser a parte.

Le modalità dello schermo

Potete modificare la visibilità della finestra del disegno e della barra dei menu usando le opzioni di modalità che si trovano sul fondo del pannello Strumenti. Per accedere ai pannelli quando siete in modalità schermo intero, posizionate il cursore sul bordo sinistro o destro dello schermo per far comparire i pannelli. Se li avete spostati dalla posizione predefinita, potete accedervi dal menu Finestra.

Potete scegliere uno dei seguenti metodi:

- La modalità schermo normale visualizza il disegno in una finestra standard, con la barra dei menu in alto e le barre di scorrimento ai lati.
- Modalità schermo intero con barra dei menu visualizza il disegno in una finestra a schermo intero con la barra dei menu nella parte superiore e le barre di scorrimento.
- Modalità Schermo intero visualizza il disegno in una finestra a schermo intero, senza barra del titolo né barra dei menu.

Utilizzo della barra di stato

La barra di stato si trova nel margine inferiore sinistro della finestra del disegno. Visualizza una o più delle seguenti voci:

- livello di zoom corrente
- strumento attualmente in uso
- tavola da disegno attualmente in uso
- comandi di navigazione per più tavole da disegno
- data e ora
- numero di annullamenti e ripristini disponibili

- profilo di colore del documento
- stato del file gestito

Fate clic sulla barra di stato per effettuare una o più delle seguenti operazioni:

- Modificare il tipo di informazioni visualizzate nella barra di stato, selezionando un'opzione dal sottomenu Mostra
- Visualizzare il file corrente in Adobe Bridge, scegliendo Mostra in Bridge

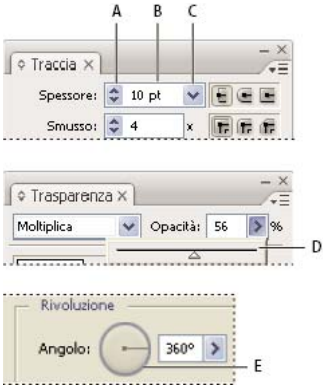
Immettere valori nei pannelli e nelle finestre di dialogo

Per immettere valori nei pannelli e nelle finestre di dialogo, potete usare gli stessi metodi. Potete anche eseguire semplici operazioni matematiche in tutte le caselle che accettano i valori numerici. Ad esempio, per spostare un oggetto selezionato di 3 unità a destra con le unità di misura correnti, non è necessario digitare la nuova posizione orizzontale ma è sufficiente digitare **+3** dopo il valore corrente nel pannello Trasforma.

Immettere un valore in un pannello o in una finestra di dialogo

❖ Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Digitate un valore nella casella, quindi premete Invio o A capo.
- Trascinate il cursore.
- Trascinate il quadrante.
- Fate clic sui pulsanti freccia nel pannello per aumentare o diminuire il valore.
- Fate clic nel campo e premete il tasto freccia su o giù della tastiera per aumentare o diminuire il valore. Premete Maiusc e fate clic su un tasto freccia per aumentare o diminuire l'impostazione del valore di incremento/riduzione.
- Selezionate un valore nel menu associato alla casella.



Modi di immettere i valori numerici
***A.** Pulsanti freccia **B.** Casella di testo **C.** Menu freccia **D.** Cursore **E.** Quadrante*

Calcolare i valori nei pannelli e nelle finestre di dialogo

1 In una casella di testo che accetta i valori numerici, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'intero valore corrente e sostituitelo con un'espressione matematica.
- Fate clic prima o dopo il valore corrente per usarlo come parte di un'espressione matematica.

2 Digitate una semplice espressione matematica usando un singolo operatore, ad esempio **+** (più), **-** (meno), **x** (per), **/** (diviso) o **%** (percento).

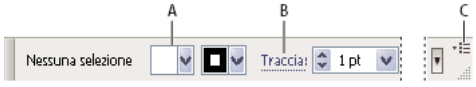
Ad esempio, **0p0 + 3** o **5mm + 4**. Analogamente, **3cm * 50%** equivale a 3 centimetri moltiplicato per 50%, ossia 1,50 cm, mentre **50pt + 25%** equivale a 50 punti più il 25% di 50, ossia 62,5 punti.

3 Premete Invio o A capo per applicare il calcolo.

Panoramica del pannello Controllo

Il pannello Controllo consente di accedere velocemente alle opzioni relative agli oggetti selezionati. Per impostazione predefinita, il pannello Controllo è agganciato alla parte superiore dell'area di lavoro.

Le opzioni visualizzate nel pannello Controllo variano a seconda del tipo di oggetto selezionato. Ad esempio, quando selezionate un oggetto di testo, il pannello Controllo visualizza opzioni di formattazione del testo e opzioni per modificare il colore, il posizionamento e le dimensioni dell'oggetto. Quando è attivo uno strumento di selezione, potete accedere a Imposta documento e Preferenze dal pannello Controllo.



Pannello Controllo
***A.** Opzioni nascoste **B.** Collegamento a un altro pannello **C.** Menu del pannello*

Potete fare clic sul testo blu e sottolineato, nel pannello Controllo, per visualizzare una finestra di dialogo o pannello correlato. Ad esempio, fate clic sulla parola *Traccia* per visualizzare il pannello Traccia.

Modificare il tipo di controlli che appaiono nel pannello Controllo

❖ Selezionate o deselezionate le relative opzioni nel menu del pannello.

Aprire e chiudere un pannello o una finestra di dialogo dal pannello Controllo

1 Fate clic sulla parola blu sottolineata per aprire il relativo pannello o finestra di dialogo.

2 Per chiuderli, fate clic in un qualsiasi punto fuori dal pannello o dalla finestra di dialogo.

Agganciare il pannello al bordo inferiore dell'area di lavoro

❖ Scegliete Ancora al fondo nel menu del pannello Controllo.

Convertire il pannello Controllo in un pannello mobile

❖ Trascinatene la barra di spostamento (posizionata sul bordo sinistro del pannello) allontanandola dalla sua posizione corrente.

Per riagganciare il pannello Controllo, trascinatene la barra di spostamento fino al bordo superiore o inferiore dello schermo (Mac OS) o della finestra del programma (Windows).

Personalizzazione dell'area di lavoro

Gestire le finestre e i pannelli

Per personalizzare l'area di lavoro, potete spostare e manipolare le finestre di documento e i pannelli. Potete inoltre salvare aree di lavoro personalizzate e passare dall'una all'altra. In Fireworks, rinominare le aree di lavoro personalizzate può portare a comportamenti inattesi.

Nota: *nei seguenti esempi viene utilizzato Photoshop solo a scopo esemplificativo. L'area di lavoro funziona allo stesso modo in tutti i prodotti.*

Ridisporre, agganciare o rendere mobili le finestre dei documenti

Quando sono aperti più file, le finestre documento sono presentate sotto forma di schede.

- Per modificare l'ordine delle schede, trascinate la scheda di un documento fino alla posizione desiderata nel gruppo di schede.
- Per disancorare (rendere mobile o sganciare le schede) una finestra documento dal gruppo di finestre, trascinatela fuori dal gruppo.

  Nota: *in Photoshop potete scegliere Finestra > Ordina > Finestra mobile per rendere mobile una sola finestra documento, oppure Finestra > Ordina > Tutte in finestre mobili per rendere mobili tutte le finestre dei documenti insieme. Per ulteriori informazioni, consultate la nota tecnica kb405298.*

  Nota: *Dreamweaver non supporta l'ancoraggio/disancoraggio di finestre documento. Utilizzate il pulsante Riduci a icona della finestra documento per creare finestre mobili (Windows) oppure scegliete Finestra > Affianca in verticale per creare finestre di documenti affiancate. Per ulteriori informazioni su questo argomento, consultate "Affianca in verticale" nella Guida in linea di Dreamweaver. Il flusso di lavoro per gli utenti Macintosh è leggermente diverso.*
- Per ancorare una finestra documento in un altro gruppo di finestre, trascinatela fino al nuovo gruppo.
- Per creare gruppi di documenti a schede o affiancati, trascinate una finestra fino a una delle zone di rilascio lungo il bordo superiore, inferiore o laterale di un'altra finestra. Potete inoltre selezionare una disposizione per il gruppo di finestre mediante il pulsante per la disposizione dei documenti nella barra dell'applicazione.

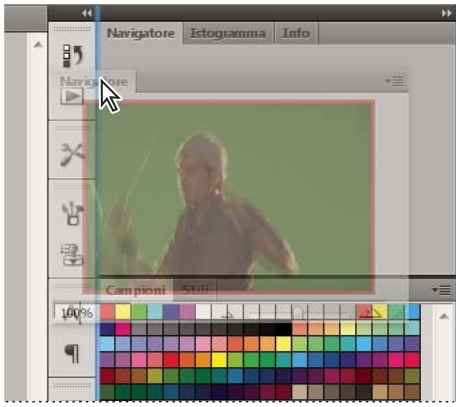
  Nota: *alcuni prodotti non supportano questa funzione. In questo caso, il menu Finestra del prodotto potrebbe presentare i comandi Sovrapponi o Affianca che facilitano la disposizione dei documenti.*
- Per passare a un altro documento in un gruppo a schede mentre trascinate una selezione, trascinatela per un momento sulla scheda del documento desiderato.

  Nota: *alcuni prodotti non supportano questa funzione.*

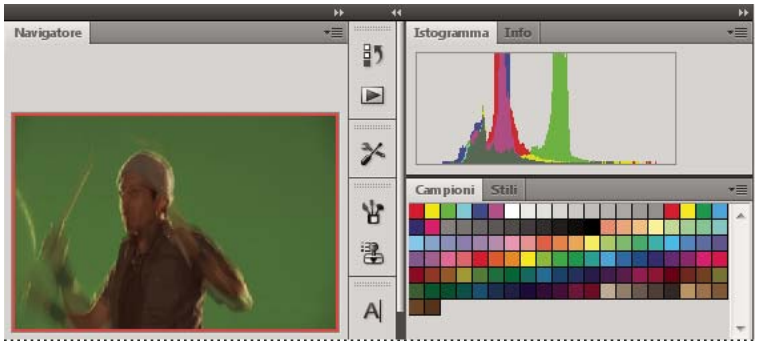
Ancorare e disancorare i pannelli

Per *ancoraggio* si intende un set di pannelli o gruppi di pannelli visualizzati insieme, generalmente con un orientamento verticale. Potete ancorare o disancorare i pannelli spostandoli all'interno o all'esterno dell'ancoraggio.

- Per ancorare un pannello, trascinatelo dalla linguetta nell'ancoraggio, in alto, in basso o in mezzo ad altri pannelli.
- Per ancorare un gruppo di pannelli, trascinatelo dalla barra del titolo (quella vuota sopra le linguette) nell'ancoraggio.
- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli, trascinatelo fuori dell'ancoraggio puntando il mouse sulla sua linguetta o barra del titolo. Potete trascinarlo in un altro ancoraggio o lasciarlo mobile.



Pannello di navigazione trascinato in un nuovo ancoraggio, indicato da un'area blu verticale evidenziata



Pannello di navigazione nell'ancoraggio

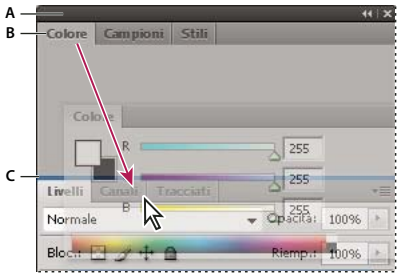
Potete evitare che i pannelli occupino tutto lo spazio dedicato all'area di ancoraggio. Trascinate il bordo inferiore dell'area di ancoraggio verso l'alto, in modo che non tocchi più il bordo dell'area di lavoro.

Spostare i pannelli

Quando spostate i pannelli, vengono evidenziate le *zone di rilascio* blu in cui è possibile spostare il pannello. Ad esempio, potete spostare un pannello in alto o in basso in un ancoraggio trascinandolo nella zona di rilascio stretta e blu che si trova sopra o sotto un altro pannello. Se lo trascinate in un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro.

***Nota:** la posizione del mouse (anziché la posizione del pannello) attiva la zona di rilascio, pertanto se questa non è visibile, provate a trascinare il mouse nella posizione in cui questa dovrebbe trovarsi.*

- Per spostare un pannello, trascinatelo dalla linguetta.
- Per spostare un gruppo di pannelli, trascinatene la barra del titolo.



La zona di rilascio stretta e blu indica che il pannello Colore verrà ancorato sopra il gruppo di pannelli Livelli.
***A.** Barra del titolo **B.** Tab **C.** Zona di rilascio*

Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre spostate un pannello per evitare che venga ancorato. Premete Esc mentre spostate il pannello per annullare l'operazione.

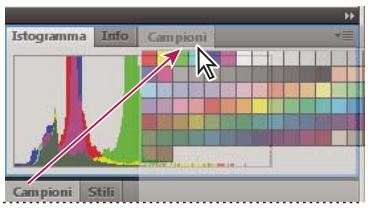
Aggiungere e rimuovere i pannelli

Se rimuovete tutti i pannelli da un'area di ancoraggio, questa scompare. Per creare un'area di ancoraggio, portate i pannelli fino al bordo destro dell'area di lavoro, fino a visualizzare una zona di rilascio.

- Per rimuovere un pannello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla sua linguetta e selezionate Chiudi; in alternativa, deselezionatelo nel menu Finestra.
- Per aggiungere un pannello, selezionatelo dal menu Finestra e ancoratelo dove desiderate.

Modificare i gruppi di pannelli

- Per spostare un pannello e inserirlo in un gruppo, trascinatene la linguetta fino alla zona di rilascio evidenziata nel gruppo.



Aggiunta di un pannello a un gruppo di pannelli

- Per ridisporre i pannelli in un gruppo, trascinate la linguetta di un pannello fino alla nuova posizione desiderata all'interno del gruppo.
- Per rimuovere un pannello da un gruppo, così da renderlo mobile, trascinatelo dalla linguetta all'esterno del gruppo.
- Per spostare un gruppo, trascinatene la barra del titolo (l'area sopra le linguette).

Impilare i pannelli mobili

Se trascinate un pannello fino a un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro. Un pannello mobile può essere posizionato ovunque nell'area di lavoro. Potete impilare pannelli mobili o gruppi di pannelli in modo che si muovano come una singola unità se trascinate la barra del titolo superiore.

Pannelli mobili impilati

- Per impilare i pannelli mobili, trascinate un pannello dalla linguetta fino alla zona di rilascio nella parte inferiore di un altro pannello.
- Per cambiare l'ordine di disposizione a pila, trascinate un pannello in alto o in basso dalla linguetta.

  Nota: *rilasciate la linguetta sopra la zona di rilascio stretta che si trova tra i pannelli, invece che su quella più larga nella barra del titolo.*
- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli dalla disposizione a pila, in modo che diventi mobile, trascinatelo fuori afferrandone la linguetta o la barra del titolo.

Ridimensionare i pannelli

- Per ridurre o espandere un pannello, gruppo di pannelli o una pila di pannelli mobili, fate doppio clic su una scheda. In alternativa, fate doppio clic sull'area delle linguette (nello spazio vuoto accanto alle linguette).
- Per ridimensionare un pannello, trascinatene un bordo. Alcuni pannelli, come il pannello Controllo di Photoshop, non possono essere ridimensionati mediante trascinamento.

Ridurre a icona ed espandere i pannelli

Per limitare il numero di elementi visualizzati nell'area di lavoro, conviene ridurre i pannelli a icona. In alcuni casi i pannelli sono ridotti a icona nell'area di lavoro predefinita.

Pannelli ridotti a icona

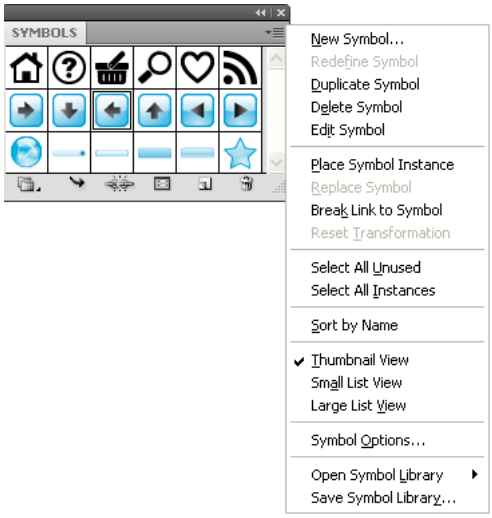
Pannelli espansi

- Per ridurre a icona o espandere tutti i pannelli di una colonna, fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore dell'ancoraggio.
- Fate clic sull'icona di un singolo pannello per espanderlo.
- Per ridimensionare le icone dei pannelli in modo da visualizzare solo le icone (senza etichette di testo), regolate la larghezza dell'ancoraggio fino a far scomparire il testo. Per visualizzare nuovamente il testo delle icone, allargate l'ancoraggio.
- Per ridurre di nuovo a icona un pannello espanso, fate clic sulla linguetta, sull'icona o sulla doppia freccia nella barra del titolo del pannello.

  In alcuni prodotti, se selezionate Riduzione automatica pannelli icone nelle preferenze Interfaccia o Opzioni interfaccia utente, l'icona di un pannello espanso si riduce automaticamente a icona quando fate clic lontano dall'icona.
- Per aggiungere un pannello o un gruppo di pannelli mobili a un ancoraggio di icone, trascinatene la linguetta o la barra del titolo. I pannelli aggiunti a un ancoraggio di icone vengono ridotti automaticamente a icona.
- Per spostare l'icona di un pannello (o un gruppo di icone di pannelli), trascinatela. Potete trascinare le icone dei pannelli in alto o in basso nell'ancoraggio, all'interno di altri ancoraggi (dove compaiono nello stile dei pannelli di quell'ancoraggio) o all'esterno dell'ancoraggio (dove compaiono come icone mobili).

Usare i menu dei pannelli

Per accedere ai menu dei pannelli, fate clic sull'icona nell'angolo in alto a destra del pannello.



Menu del pannello (pannello Simboli)

Rinominare o duplicare l'area di lavoro

1 Scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci aree di lavoro.

2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:

- Per rinominare un'area di lavoro, selezionatela e modificate il testo.
- Per duplicare un'area di lavoro, selezionatela e fate clic sul pulsante Nuovo.

Al seguente indirizzo è disponibile un video su come personalizzare l'area di lavoro in funzione del flusso di lavoro: www.adobe.com/go/vid0032_it.

Salvare e cambiare area di lavoro

Salvate le dimensioni attuali e la disposizione dei pannelli assegnando un nome all'area di lavoro, così da ripristinarla anche se spostate o chiudete un pannello. I nomi delle aree di lavoro salvate sono elencate nel controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

Salvare un'area di lavoro personalizzata

1 Quando l'area di lavoro è nella configurazione che desiderate salvare, effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva area di lavoro.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Nuova area di lavoro.
- (Dreamweaver) Scegliete Finestra > Layout area di lavoro > Nuova area di lavoro.
- (Flash) Scegliete Nuova area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
- (Fireworks) Scegliete Salva attuale dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

2 Immettete un nome per l'area di lavoro.

3 (Photoshop, InDesign) In Acquisisci, selezionate una o più opzioni:

Posizioni pannelli Salva le posizioni correnti dei pannelli (solo InDesign).

Scelte rapide da tastiera Salva il set corrente di scelte rapide da tastiera (solo Photoshop).

Menu o Personalizzazione menu Salva il set corrente di menu.

Visualizzare o cambiare area di lavoro

❖ Selezionate un'area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

In Photoshop, potete assegnare scelte rapide da tastiera a ciascuna area di lavoro per selezionarle più rapidamente.

Eliminare un'area di lavoro personalizzata

- Selezionate Gestisci area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione, quindi fate clic su Elimina. Questa funzione non è disponibile in Fireworks.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selezionate Elimina area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
- (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci aree di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic sull'icona Cestino.

- (Photoshop, InDesign) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Elimina area di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.

Ripristinare le aree di lavoro predefinite

1 Selezionate l'area di lavoro Default o Essenziali dal commutatore area di lavoro nella barra dell'applicazione. Per Fireworks, consultate l´articolo http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

***Nota:** in Dreamweaver, Designer è l'area di lavoro predefinita.*

2 Per Fireworks (Windows), eliminate queste cartelle:

Windows Vista \\Utenti\<nome utente>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<nome utente>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina *[nome area di lavoro]*.

(Photoshop) Ripristinare una disposizione dell'area di lavoro salvata

In Photoshop, le aree di lavoro appaiono nelle stesse posizioni in cui le avete utilizzate l'ultima volta, ma potete ripristinare le posizioni predefinite originali dei pannelli.

- Per ripristinare una singola area di lavoro, scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina *nome dell'area di lavoro*.
- Per ripristinare tutte le aree di lavoro installate con Photoshop, fate clic su Ripristina aree di lavoro predefinite nelle preferenze Interfaccia.

Per modificare l'ordine delle aree di lavoro nella barra dell'applicazione, trascinatele.

Strumenti

Panoramica del pannello Strumenti

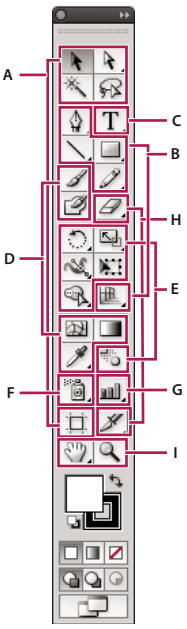
Al primo avvio dell'applicazione, sul lato sinistro dello schermo appare il pannello Strumenti. Potete spostare il pannello Strumenti trascinando la barra del titolo. Potete inoltre mostrare o nascondere il pannello Strumenti scegliendo Finestra > Strumenti.

Gli strumenti contenuti nel pannello Strumenti vi consentono di creare, selezionare e manipolare gli oggetti in Illustrator. Potete visualizzare le opzioni di alcuni strumenti facendo doppio clic sullo strumento desiderato. Gli strumenti che offrono questa possibilità sono quelli che vi consentono di usare il testo, selezionare, colorare, disegnare, campionare, modificare e spostare le immagini.

Potete espandere alcuni strumenti per visualizzare gli strumenti nascosti che si trovano sotto. Un piccolo triangolo nell'angolo inferiore destro dell'icona dello strumento indica la presenza di strumenti nascosti. Per visualizzare il nome di uno strumento, posizionate il puntatore su di esso.

Potete anche usare il pannello Strumenti per cambiare la modalità di disegno da Disegna normale a Disegna dietro o Disegna all'interno.

Panoramica del pannello degli strumenti



A Strumenti di selezione

- **Selezione (V)**
- **Selezione diretta (A)**
- Selezione gruppo
- **Bacchetta magica (Y)**
- **Lazo (Q)**
- **Tavola disegno (Maiusc+O)**

B Strumenti di disegno

- **Penna (P)**
- Aggiungi punto di ancoraggio (+)
- Elimina punto di ancoraggio (-)
- Converti punto di ancoraggio (Maiusc+C)
- **Segmento linea (<)**
- Arco
- Spirale
- Griglia rettangolare
- Griglia polare
- **Rettangolo (M)**
- Rettangolo arrotondato
- Ellissi (L)
- Poligono
- Stella
- Riflesso
- **Matita (N)**
- Arrotonda
- Cancella tracciato
- **Griglia prospettica (Maiusc+P)**
- Selezione prospettica (Maiusc+V)

C Strumenti di scrittura

- **Testo (T)**
- Testo in area
- Testo su tracciato
- Testo verticale
- Testo verticale in area
- Testo verticale su tracciato

D Strumenti di pittura

- **Pennello (B)**
- **Pennello tracciato chiuso (Maiusc+B)**
- **Trama (U)**
- **Sfumatura (G)**
- **Contagocce (I)**
- Misura
- **Secchiello pittura dinamica (K)**
- **Selezione pittura dinamica (Maiusc +L)**

E Strumenti di ridimensionamento

- **Rotazione (R)**
- Riflessione (O)
- **Ridimensionamento (S)**
- Inclinazione
- Cambia forma
- **Larghezza (Maiusc+W)**
- Altera (Maiusc+R)
- Vortice
- Risucchio
- Gonfiamento
- Smerlo
- Cristallizza
- Ruga
- **Trasformazione libera (E)**
- **Crea forme (Maiusc+M)**
- **Fusione (W)**

F Strumenti per simboli

- **Bomboletta simboli (Maiusc+S)**
- Sposta simboli
- Allontana/avvicina simboli
- Ridimensiona simboli
- Ruota simboli
- Tonalità simboli
- Trasparenza simboli
- Stile simboli

G Strumenti per grafici

- **Grafico a colonne (J)**
- Grafico a colonne sovrapposte
- Grafico a barre
- Grafico a barre sovrapposte
- Grafico a linee
- Grafico a superficie
- Grafico a dispersione
- Grafico a torta
- Grafico a radar

H Strumenti per taglierina e sezioni

- Sezione (Maiusc+K)
- Selezione sezione
- **Gomma (Maiusc+E)**
- Forbici (C)
- Cutter

I Strumenti per zoom e spostamento

- **Mano (H)**
- Stampa in porzioni
- **Zoom (Z)**

■ Strumento predefinito
* Le scelte rapide da tastiera sono riportate tra parentesi

Panoramica del pannello Strumenti

Visualizzare strumenti nascosti

❖ Tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento visibile.

Visualizzare le opzioni di uno strumento

❖ Fate doppio clic su uno strumento nel pannello Strumenti.

Spostare il pannello Strumenti

❖ Trascinate la barra del titolo del pannello.

Visualizzare il pannello Strumenti come colonna doppia o singola

❖ Fate clic sulla freccia doppia nella barra del titolo per passare dal pannello Strumenti a colonna doppia a quello a colonna singola e viceversa.

Nascondere il pannello Strumenti

❖ Scegliete Finestra > Strumenti.

Estrarre gli strumenti nascosti in un pannello a sé stante

❖ Trascinate il puntatore sulla freccia in fondo al pannello degli strumenti nascosti e rilasciate il pulsante del mouse.

Chiudere un pannello Strumenti estratto

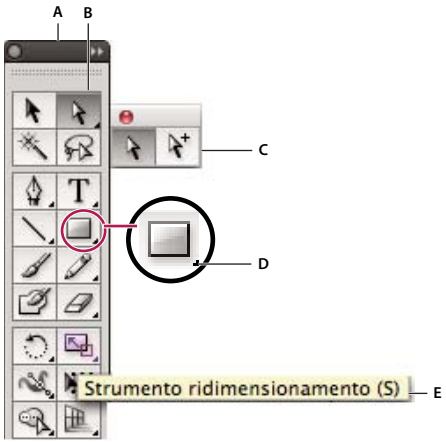
❖ Fate clic sul pulsante Chiudi sulla barra del titolo del pannello. Gli strumenti ritornano nel pannello Strumenti.

Selezionare uno strumento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su uno strumento nel pannello Strumenti. Se nell'angolo inferiore destro dello strumento appare un piccolo triangolo, tenete premuto il pulsante del mouse per visualizzare gli strumenti nascosti, quindi fate clic sullo strumento da selezionare.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su uno strumento per visualizzare in sequenza gli strumenti nascosti e selezionarli.
- Premete i tasti di scelta rapida per lo strumento. La scelta rapida da tastiera è visualizzata nel consiglio sullo strumento. Ad esempio, potete selezionare lo strumento sposta premendo il tasto V.

Per nascondere i consigli sugli strumenti, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi deselezionate Mostra consigli sugli strumenti.



Selezionare uno strumento nascosto
***A.** Pannello Strumenti **B.** Strumento attivo **C.** Pannello con strumenti nascosti estratti **D.** Triangolino indicante strumenti nascosti **E.** Nome dello strumento e scelta rapida*

Modificare i puntatori degli strumenti

Nella maggior parte dei casi, il puntatore del mouse è rappresentato dall'icona dello strumento selezionato. Ciascun puntatore ha un diverso punto di attivazione, da cui ha inizio l'effetto o l'azione. Con la maggior parte degli strumenti potete usare i cursori precisi (croci il cui centro corrisponde al punto di attivazione), che offrono una maggiore precisione per lavorare sui disegni ricchi di dettagli.

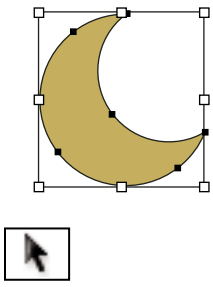
- Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Usa cursori precisi. In alternativa, premete il tasto Bloc Maiusc.

Panoramica degli strumenti

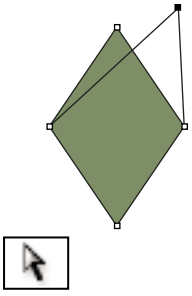
Illustrator dispone di numerosi strumenti per creare e manipolare i disegni. Le sezioni che seguono forniscono una rapida panoramica dei vari strumenti.

Panoramica degli strumenti di selezione

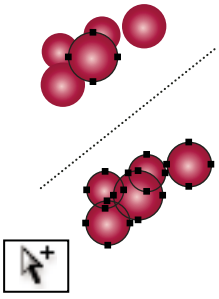
Illustrator fornisce i seguenti strumenti di selezione:



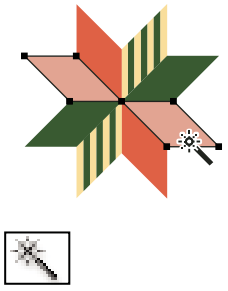
Lo strumento selezione (V) seleziona interi oggetti.



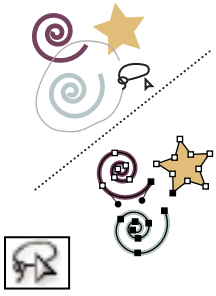
Lo strumento selezione diretta (A) seleziona punti o segmenti di tracciato all'interno degli oggetti.



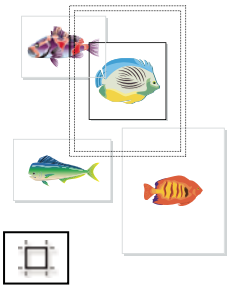
Lo strumento selezione gruppo seleziona oggetti e gruppi all'interno di gruppi.



Lo strumento bacchetta magica (Y) seleziona oggetti con attributi simili.



Lo strumento lazo (Q) seleziona punti o segmenti di tracciato all'interno di oggetti.



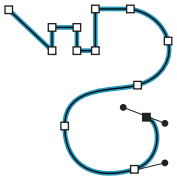
Lo strumento tavola disegno crea tavole da disegno separate per la stampa o l'esportazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

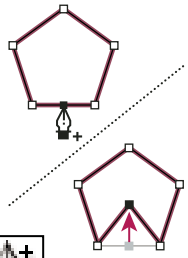
"Tasti per selezionare" a pagina 513

Panoramica degli strumenti di disegno

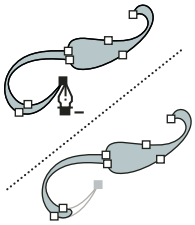
Illustrator fornisce i seguenti strumenti di disegno:



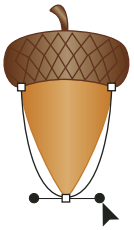
Lo strumento penna (P) disegna linee rette e curve per creare oggetti.



Lo strumento aggiungi punto di ancoraggio (+) aggiunge punti di ancoraggio ai tracciati.



Lo strumento elimina punto di ancoraggio (-) elimina i punti di ancoraggio dai tracciati.

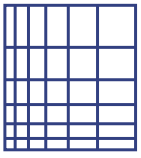


Lo strumento converti punto di ancoraggio (Maiusc+C) trasforma i punti morbidi in punti angolo e viceversa.

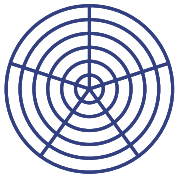
Lo strumento segmento linea (\) disegna singoli segmenti di rette.

Lo strumento arco disegna singoli segmenti curvi, concavi o convessi.

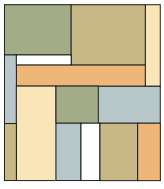
Lo strumento spirale disegna spirali in senso orario e antiorario.



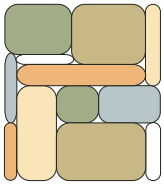
Lo strumento griglia rettangolare disegna griglie rettangolari.



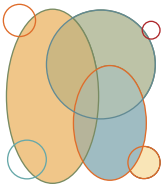
Lo strumento griglia polare disegna griglie circolari.



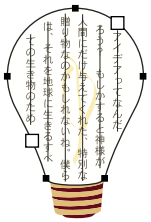
Lo strumento rettangolo (M) disegna quadrati e rettangoli.



Lo strumento rettangolo con angoli arrotondati disegna quadrati e rettangoli con angoli arrotondati.



Lo strumento ellisse (L) disegna cerchi e ovali.



Lo strumento testo in area verticale trasforma i tracciati chiusi in oggetti di testo verticale e consente di modificare il testo in essi contenuto.

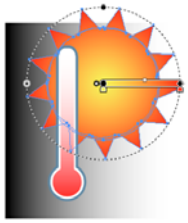
Lo strumento testo verticale su tracciato trasforma i tracciati in tracciati di testo verticale e consente di immettere e modificare il testo che scorre su di essi.

Panoramica degli strumenti di pittura

Illustrator fornisce i seguenti strumenti di pittura:

Lo strumento pennello (B) disegna linee a mano libera e calligrafiche, oltre a tratti di pennello artistico, pennello pattern e pennello setole sui tracciati.

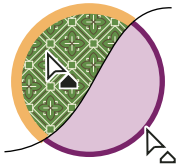
Lo strumento trama (U) crea e modifica le trame e involucri trama.



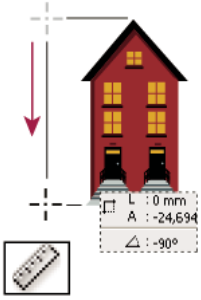
Lo strumento sfumatura (G) regola i punti iniziali e finali e l'angolo delle sfumature all'interno degli oggetti o applica una sfumatuta agli oggetti.

Lo strumento contagocce (I) preleva e applica gli attributi di colore, testo e aspetto degli oggetti, inclusi gli effetti.

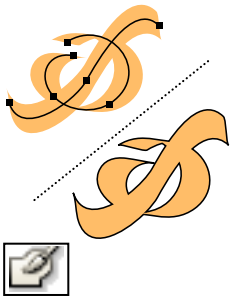
Lo strumento secchiello pittura dinamica (K) colora facce e bordi dei gruppi di pittura dinamica con gli attributi di colore correnti.



Lo strumento selezione pittura dinamica (Maiusc+L) seleziona facce e i bordi all'interno dei gruppi di pittura dinamica.



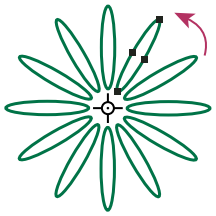
Lo strumento misura calcola la distanza fra due punti.



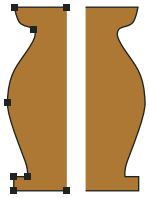
Lo strumento pennello tracciato chiuso (Maiusc+B) crea tracciati che si espandono e si uniscono automaticamente ai tracciati di pennelli calligrafici che condividono lo stesso colore, adiacenti nell'ordine di sovrapposizione.

Panoramica degli strumenti cambia forma

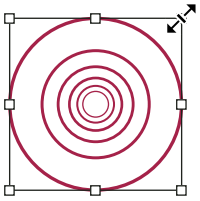
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per rimodellare gli oggetti:



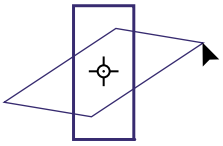
Lo strumento rotazione (R) ruota gli oggetti attorno a un punto fisso.



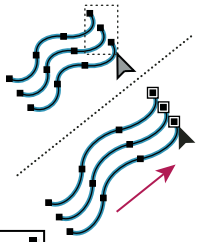
Lo strumento riflessione (O) ribalta gli oggetti rispetto a un asse fisso.



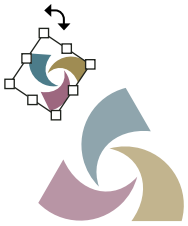
Lo strumento ridimensionamento (S) ridimensiona gli oggetti attorno a un punto fisso.



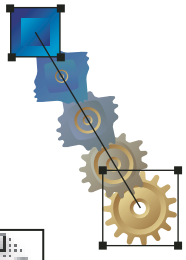
Lo strumento inclinazione inclina gli oggetti attorno a un punto fisso.



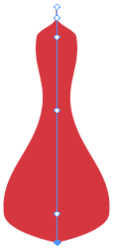
Lo strumento cambia forma regola i punti di ancoraggio selezionati, mantenendo inalterato l'aspetto generale del tracciato.



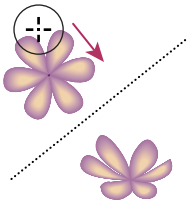
Lo strumento trasformazione libera (E) ridimensiona, ruota o inclina una selezione.



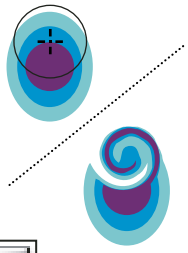
Lo strumento fusione (W) crea una serie di oggetti a partire dal colore e dalla forma di più oggetti.



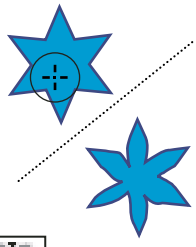
Lo strumento larghezza (Maiusc+W) permette di creare un tratto a larghezza variabile.



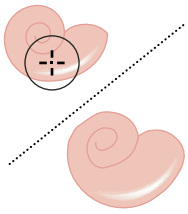
Lo strumento altera (Maiusc+R) plasma gli oggetti con il movimento del cursore (come si plasma il pongo, ad esempio).



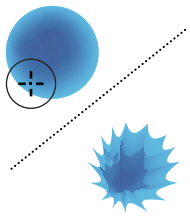
Lo strumento vortice crea distorsioni a spirale all'interno dell'oggetto.



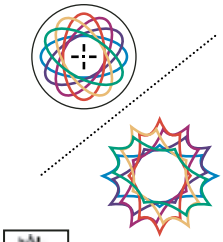
Lo strumento risucchio "sgonfia" un oggetto spostando i punti di controllo verso la posizione del puntatore.



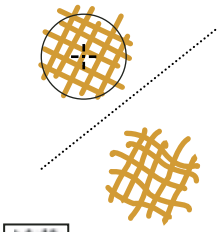
Lo strumento gonfiamento "gonfia" un oggetto allontanando i punti di controllo dal puntatore.



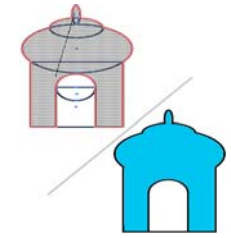
Lo strumento smerlo aggiunge dettagli irregolari curvi al contorno di un oggetto.



Lo strumento cristallizza aggiunge dettagli irregolari appuntiti al contorno di un oggetto.



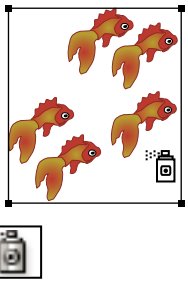
Lo strumento ruga applica un effetto simile alle rughe al contorno di un oggetto.



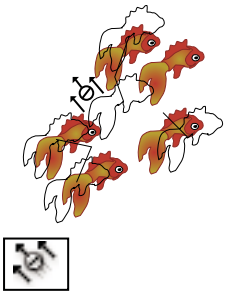
Lo strumento crea forme consente di unire forme semplici per creare forme personalizzate complesse.

Panoramica degli strumenti per simboli

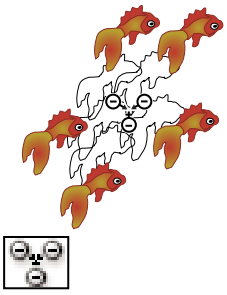
Gli strumenti simboli consentono di creare e modificare set di istanze di simboli. Potete creare un set di simboli usando lo strumento bomboletta simboli. Quindi potete usare gli strumenti simboli per modificare densità, colore, posizione, dimensioni, rotazione, trasparenza e stile delle istanze nel set.



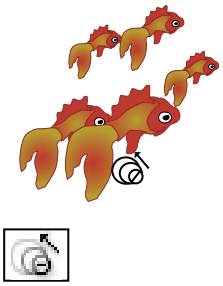
Lo strumento bomboletta simboli (Maiusc+S) inserisce molteplici istanze di simboli sulla tavola da disegno.



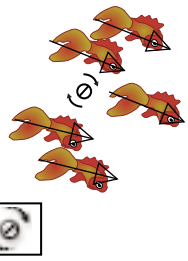
Lo strumento sposta simboli sposta le istanze dei simboli.



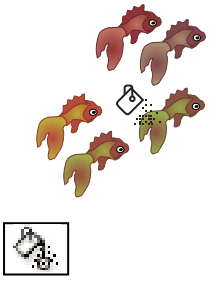
Lo strumento allontana/avvicina simboli avvicina o allontana le istanze dei simboli tra di loro.



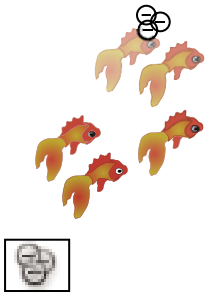
Lo strumento ridimensiona simboli ridimensiona le istanze dei simboli.



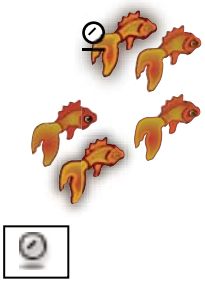
Lo strumento ruota simboli ruota le istanze dei simboli.



Lo strumento tonalità simboli colora le istanze dei simboli.



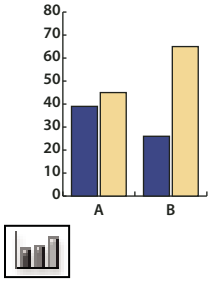
Lo strumento trasparenza simboli applica un effetto di opacità alle istanze dei simboli.



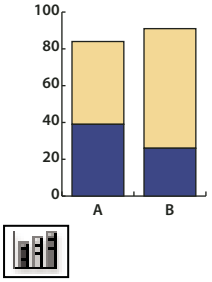
Lo strumento stile simboli applica lo stile selezionato alle istanze dei simboli.

Panoramica degli strumenti per grafici

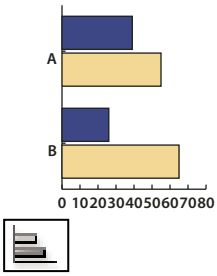
Illustrator offre nove strumenti per grafici, ognuno dei quali crea un tipo diverso di grafico. La scelta più adatta dipende dal tipo di informazioni che si intende comunicare.



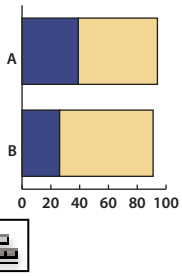
Lo strumento grafico a colonne (J) consente di creare grafici per la comparazione dei valori tramite colonne verticali.



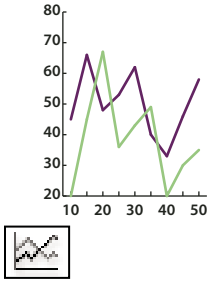
Lo strumento grafico a colonne sovrapposte consente di creare grafici simili a quelli a colonne, ma dispone le colonne una sull'altra, anziché lateralmente. Questo tipo di grafico è utile per mostrare la relazione delle parti con il totale.



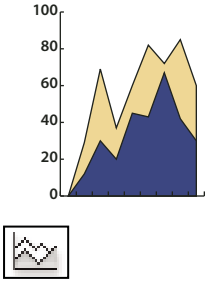
Lo strumento grafico a barre consente di creare grafici simili a quelli a colonne, ma dispone le barre in orizzontale anziché in verticale.



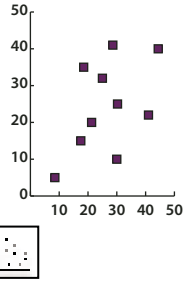
Lo strumento grafico a barre sovrapposte consente di creare grafici simili a quelli a colonne sovrapposte, ma sovrappone le barre in orizzontale anziché in verticale.



Lo strumento grafico a linee consente di creare grafici in cui dei punti rappresentano uno o più gruppi di valori, con una linea diversa che congiunge i punti di ogni singolo gruppo. Questo tipo di grafico viene spesso usato per mostrare la tendenza di uno o più elementi in uno specifico periodo di tempo.

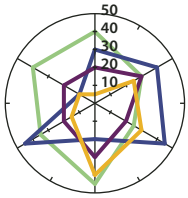


Lo strumento grafico a superficie consente di creare grafici simili a quelli a linee ma che mettono in risalto i totali, oltre ai cambiamenti riguardanti i valori.



Lo strumento grafico a dispersione consente di creare grafici che rappresentano i punti dei dati come coppie di coordinate lungo gli assi x e y. I grafici a dispersione sono utili per identificare modelli o tendenze relative ai dati; inoltre, possono indicare se le variabili influiscono reciprocamente.

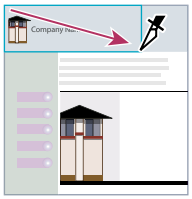
Lo strumento grafico a torta consente di creare un grafico circolare le cui fette rappresentano le percentuali relative dei valori confrontati.



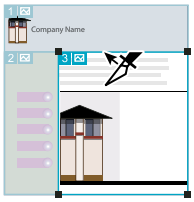
Lo strumento grafico a radar consente di creare grafici in cui vengono confrontati gruppi di valori in specifici punti nel tempo o in particolari categorie visualizzati in formato circolare. Questo tipo di grafico viene anche chiamato grafico a ragnatela.

Panoramica degli strumenti di sezione e di ritaglio

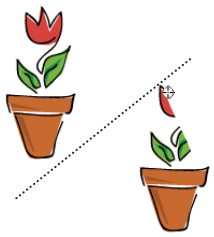
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per il sezionamento e il ritaglio degli oggetti:



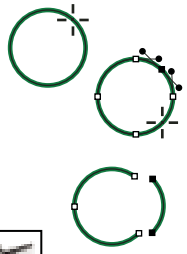
Lo strumento sezione divide il disegno in immagini Web separate.



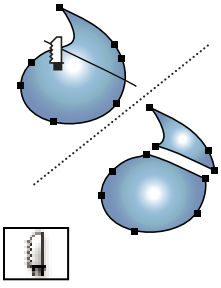
Lo strumento seleziona sezione (Maiusc+K) seleziona le sezioni web.



Lo strumento gomma (Maiusc+E) cancella le aree dell'oggetto sui cui eseguite il trascinamento.



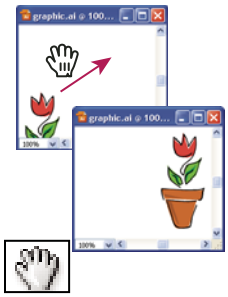
Lo strumento forbici (C) taglia i tracciati in punti specifici.



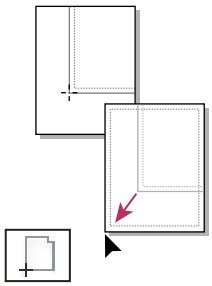
Lo strumento cutter taglia oggetti e tracciati.

Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom

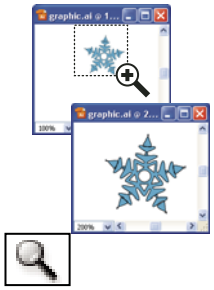
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per eseguire spostamenti e controllare la visualizzazione del disegno:



Lo strumento mano (H) sposta la tavola da disegno di Illustrator all'interno della finestra del disegno.



Lo strumento stampa in porzioni regola la griglia della pagina per impostare il punto in cui apparirà il disegno sulla pagina stampata.



Lo strumento zoom (Z) aumenta e riduce l'ingrandimento della finestra del disegno.

File e template

I profili per nuovi documenti

Un *documento* è lo spazio in cui create i disegni. In Illustrator potete creare documenti per diversi tipi di output. Per informazioni su come creare i documenti in Illustrator per la produzione di video, consultate il file PDF "Enhancing Video Production" (Ottimizzazione della produzione di video) all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_video_it.

Per creare un nuovo documento, scegliete un profilo in base al tipo di output previsto. Ogni profilo include valori predefiniti per dimensione, metodo colore, unità, orientamento, trasparenza e risoluzione. Tutti usano una sola tavola da disegno, per impostazione predefinita. Ad esempio, il profilo Video e film usa i pixel invece dei punti e potete scegliere un'area di ritaglio specifica per il dispositivo di output, ad esempio NTSC DV Widescreen, e creare un documento delle dimensioni esatte, con guide per le aree di sicurezza video che semplificano la definizione del layout ai fini di una visualizzazione ottimale.

Se intendete stampare il file con una periferica ad alta risoluzione, ad esempio se lo invierete a un service di stampa, scegliete il profilo Stampa, affinché il disegno e gli eventuali effetti applicati vengano impostati con la giusta risoluzione.

Potete scegliere tra i seguenti profili:

Documento Stampa Usa una tavola da disegno predefinita A4 e offre numerose dimensioni di stampa predefinite fra le quali scegliere. Usate questo profilo se intendete inviare il file a un service di stampa per l'output su una stampante ad alta risoluzione.

Documento Web Offre opzioni predefinite ottimizzate per l'output sul Web.

Flash Catalyst Consente di creare un documento FXG in modalità RGB con una tavola da disegno di dimensione predefinita da 800x600 pixel. L'opzione Allinea a griglia pixel è attivata per i nuovi elementi grafici del documento e l'opzione Risoluzione effetti raster è impostata su 72 ppi. Offre inoltre campioni, simboli, stili grafici e pennelli specifici per i flussi di lavoro con Flash Catalyst and Flash Professional.

Documento Dispositivi mobili Crea file di piccole dimensioni adeguati per dispositivi mobili specifici. Potete scegliere il dispositivo dal menu Dimensione. Fate clic su Device Central per aprire Adobe Device Central e visualizzare il layout del documento nell'interfaccia del dispositivo specificato.

Documento Video e film Offre numerose dimensioni predefinite per aree di ritaglio specifiche per video e film (l'opzione Tavola disegno in questo profilo corrisponde alla dimensione di ritaglio). Illustrator crea file contenenti soltanto pixel quadrati e regola i valori di Larghezza e Altezza, affinché le dimensioni vengano interpretate

correttamente dalle applicazioni video. Ad esempio, se scegliete lo standard NTSC DV, Illustrator usa una dimensione in pixel di 654x480, che viene convertita in 740x480 pixel dalle applicazioni video.

Documento CMYK base Usa una tavola da disegno predefinita A4 e offre numerose altre dimensioni fra le quali scegliere. Usate questo profilo se il documento è destinato a diversi tipi di output. Se uno dei tipi di output è un service di stampa, è opportuno aumentare manualmente l'opzione Effetti raster impostando Alta.

Documento RGB base Usa una tavola da disegno predefinita da 800x600 e offre numerose altre dimensioni specifiche per la stampa, i video e il Web. Non usate questo profilo opzione se intendete inviare il documento a un service di stampa o stamparlo con una periferica a elevata risoluzione. Questo profilo è adatto per i documenti da stampare con periferiche a media risoluzione, per quelli da pubblicare sul Web e per quelli destinati a diversi tipi di supporti.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulle impostazioni dei nuovi documenti: www.adobe.com/go/vid0031_it.

Al seguente indirizzo sono disponibili informazioni aggiuntive su come creare profili di documenti nuovi personalizzati: www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sui nuovi documenti

Produzione di video

Creare nuovi documenti

Potete creare nuovi documenti di Illustrator partendo da un nuovo profilo o da un template. Quando create un documento partendo dal profilo, inizialmente il documento vuoto contiene i colori di riempimento e traccia, gli stili di grafica, i pennelli, i simboli, le azioni, le preferenze di visualizzazione e le altre impostazioni predefinite del profilo selezionato. Quando create un documento da un template, il documento contiene invece gli elementi e le impostazioni predefinite, nonché le guide e gli indicatori di ritaglio impostati per i diversi tipi di documenti, ad esempio brochure o copertine di CD.

Potete creare un nuovo documento dalla schermata introduttiva, oppure scegliendo File > Nuovo o File > Adobe Device Central (per l'output su dispositivi mobili). Per visualizzare la schermata introduttiva, scegliete Aiuto > Schermata introduttiva.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulle impostazioni dei nuovi documenti: www.adobe.com/go/vid0031_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I profili per nuovi documenti" a pagina 27

"I template" a pagina 30

"La trasparenza" a pagina 195

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 412

Creare un nuovo documento

Potete creare un nuovo documento dalla schermata di benvenuto o dal menu file.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se Illustrator è già aperto, scegliete File > Nuovo e selezionate il profilo documento desiderato da Profilo nuovo documento.
- Se la schermata di benvenuto è aperta, fate clic su un profilo per il nuovo documento dall'elenco Crea nuovo.

- Se Illustrator non è già aperto, avviatelo e fate clic sul profilo documento dall'elenco Crea nuovo nella schermata di benvenuto.

Nota: *nella schermata di benvenuto, potete fare clic tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) per aprire direttamente un nuovo documento e ignorare la finestra di dialogo Nuovo documento.*

2 Specificate un nome per il documento.

3 Specificate il numero di tavole da disegno per il documento e l'ordine in cui visualizzarle sullo schermo:

Griglia per righe Dispone le diverse tavole da disegno nel numero specificato di righe. Scegliete il numero di righe dal menu Righe. Il valore predefinito dispone le tavole da disegno specificate in un'area quanto più quadrata possibile.

Griglia per colonne Dispone le diverse tavole da disegno nel numero specificato di colonne. Scegliete il numero di colonne dal menu Colonne. Il valore predefinito dispone le tavole da disegno specificate in un'area quanto più quadrata possibile.

Disponi in riga Dispone le tavole da disegno su una sola riga.

Disponi in colonna Dispone le tavole da disegno su una sola colonna.

Cambia in layout da destra a sinistra Dispone più tavole da disegno in righe o colonne, da destra a sinistra.

4 Specificate la spaziatura predefinita tra le tavole da disegno. Questa impostazione si applica alla spaziatura verticale e orizzontale.

5 Specificate le dimensioni, le unità di misura e il layout predefiniti per tutte le tavole da disegno.

Nota: *una volta aperto il documento, potete personalizzare le tavole da disegno spostandole e ridimensionandole come desiderate.*

6 Specificate la posizione della pagina al vivo per ogni lato della tavola da disegno. Per usare valori diversi per ogni lato, fate clic sull'icona del lucchetto .

7 Fate clic su Avanzate per specificare le opzioni seguenti:

Nota: *per modificare queste impostazioni dopo aver creato il documento, scegliete File > Imposta documento e specificate le nuove impostazioni.*

Metodo colore Specifica il metodo di colore per il nuovo documento. Cambiando il metodo di colore, convertite i contenuti di default (campioni, pennelli, simboli, stili di grafica) del profilo scelto per il nuovo documento in un nuovo metodo di colore, con conseguenti cambiamenti dei colori. Quando apportate modifiche, tenete sotto controllo l'icona di avviso.

Effetti raster Specifica la risoluzione per gli effetti raster del documento. Se intendete stampare il documento con una periferica ad alta risoluzione, è essenziale impostare questa opzione su Alta. Nel profilo Stampa questa opzione è impostata su Alta per default.

Griglia di trasparenza Specifica le opzioni per la griglia di trasparenza dei documenti che usano il profilo Video e film.

Modalità anteprima Imposta la modalità di anteprima predefinita per il documento (che potete modificare in qualsiasi momento usando il menu VIsualizza):

- *Default* visualizza in modo vettoriale la grafica creata nel documento, con tutti i colori. Se si ingrandisce o si riduce la visualizzazione, viene mantenuto l'aspetto omogeneo delle curve.
- *Pixel* visualizza il disegno in modo rasterizzato (con pixel). Il contenuto non viene effettivamente rasterizzato; si tratta di un'anteprima simulata, come se i contenuti fossero raster anziché vettoriali.
- *Sovrastampa* offre una "anteprima a inchiostri" che simula il risultato di fusioni, trasparenze e sovrastampa nella stampa in selezione colori. Consultate "La sovrastampa" a pagina 471.

Device Central Se avete creato un documento con il profilo Dispositivi mobili, fate clic su Device Central per visualizzare un'anteprima del nuovo documento nell'interfaccia del dispositivo mobile.

Allineamento di nuovi oggetti alla griglia pixel Selezionando questa opzione, potete allineare i nuovi oggetti alla griglia pixel. Poiché questa opzione è importante per i lavori destinati ai dispositivi di visualizzazione e al Web, per tali documenti viene attivata per impostazione predefinita. Per ulteriori informazioni, consultate "Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63.

Creazione di un nuovo documento da un modello

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo da template.
- Scegliete File > Nuovo. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, fate clic su Template.
- Nella schermata di benvenuto, fate clic su Da template nell'elenco Crea nuovo.

2 Nella finestra di dialogo Nuovo da template, individuate e selezionate un template, quindi fate clic su Nuovo.

I template

I *template* consentono di creare nuovi documenti che condividono impostazioni ed elementi grafici. Ad esempio, se dovete disegnare una serie di biglietti da visita dall'aspetto simile, potete creare un template con le dimensioni della tavola da disegno, le impostazioni di visualizzazione (come le guide) e le opzioni di stampa che desiderate. Il template può anche contenere simboli per elementi grafici comuni (come un logo) e set specifici di campioni di colore, pennelli e stili di grafica.

Illustrator fornisce un'ampia gamma di template: per carta intestata, biglietti da visita, buste, brochure, etichette, certificati, cartoline, biglietti d'auguri e siti Web.

Quando selezionate un template con il comando Nuovo da template, Illustrator crea un nuovo documento con contenuto e impostazioni del documento identiche al template, senza modificare il template originale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare nuovi documenti" a pagina 28

Creare un nuovo template

1 Aprite un documento nuovo o esistente.

2 Personalizzate il documento in uno dei seguenti modi:

- Impostate la finestra del documento nel modo in cui desiderate che appaia nei nuovi documenti creati a partire dal template. Ciò include l'ingrandimento, la posizione di scorrimento, l'origine dei righelli, le guide, le griglie, le aree di ritaglio e le opzioni del menu Visualizza.
- Disegnate o importate la grafica che desiderate inserire nei nuovi documenti creati dai template.
- Eliminate i campioni, gli stili, i pennelli o i simboli esistenti che non desiderate conservare.
- Create tutti i campioni, gli stili, i pennelli e i simboli che volete nei relativi pannelli. Potete inoltre importare campioni predefiniti, stili, pennelli, simboli e azioni da una vasta gamma di biblioteche incluse in Illustrator.
- Create gli ideogrammi desiderati e aggiungeteli alla finestra di dialogo Ideogramma. Potete anche importare ideogrammi predefiniti.
- Selezionate le opzioni desiderate nelle finestre di dialogo Imposta documento e Opzioni di stampa.

3 Scegliete File > Salva come template.

4 Nella finestra di dialogo Salva con nome selezionate una posizione per il file, inserite un nome di file e fate clic su Salva.

Illustrator salva il file nel formato AIT (Adobe Illustrator Template).

Specificare le opzioni di impostazione del documento

In qualsiasi momento potete modificare le opzioni di impostazione predefinite del documento: unità di misura, visualizzazione della griglia di trasparenza, colore dello sfondo e opzioni di testo quali lingua, stile delle virgolette, dimensioni di apice e pedice ed esportabilità. Il pulsante Modifica tavole disegno chiude la finestra di dialogo e attiva lo strumento Tavola disegno. Usate questo pulsante se desiderate modificare le tavole da disegno.

1 Scegliete File > Imposta documento o fate clic sul pulsante Imposta documento nel pannello Controllo (pulsante visibile quando non èselezionato alcun oggetto).

2 Specificate le opzioni desiderate.

Nota: *l'opzione Simula carta colorata è utile se prevedete di stampare il documento su carta colorata. Ad esempio, se disegnate un oggetto blu su uno sfondo giallo, l'oggetto apparirà verde. La simulazione viene eseguita solo quando la griglia di trasparenza non è visualizzata.*

Per informazioni specifiche su queste opzioni, consultate gli argomenti correlati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare l'unità di misura" a pagina 46

"Visualizzare le trasparenze in un disegno" a pagina 196

"Specificare virgolette tipografiche o semplici" a pagina 348

"Creare apici o pedici" a pagina 349

Aprire un file

Potete aprire i file che sono stati creati in Illustrator così come i file compatibili che sono stati creati usando altre applicazioni.

- Per aprire un file esistente, scegliete File > Apri. Individuate il file e fate clic su Apri.
- Per aprire un file salvato di recente, selezionate il file nell'elenco Apri elemento recente della schermata introduttiva, oppure scegliete File > Apri documenti recenti, quindi scegliete un file dall'elenco.
- Per aprire e visualizzare in anteprima un file con Adobe Bridge, scegliete File > Sfoglia in Bridge per aprire Adobe Bridge. Individuate il file e scegliete File > Apri con > Adobe Illustrator CS5.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importazione dei file Adobe PDF" a pagina 293

"Importazione di file EPS" a pagina 295

"Importazione di immagini di Photoshop" a pagina 296

Cercare file con Adobe Bridge

Adobe® Bridge è un'applicazione multipiattaforma inclusa nei prodotti di Adobe® Creative Suite® 5 che vi aiuta a individuare, organizzare e sfogliare i file che create per la stampa, il Web, i video e i contenuti audio. Potete avviare Bridge da qualsiasi componente di Creative Suite e usarlo per accedere alle risorse Adobe e non Adobe.

❖ Per aprire Adobe Bridge, effettuate una delle operazioni seguenti dall'interno di Illustrator:

- Scegliete File > Sfoglia in Bridge.
- Fate clic sull'icona Adobe Bridge nel pannello Controllo.
- Scegliete Mostra in Bridge dalla barra di stato.

Da Adobe Bridge potete effettuare una delle seguenti operazioni:

- Gestire file di immagini, video e audio, in particolare visualizzare in anteprima, cercare, ordinare ed elaborare file in Bridge senza aprire le singole applicazioni. Potete anche modificare i metadati per i file e usare Bridge per inserire i file in documenti, progetti o composizioni.
- Gestire le foto, in particolare importare e modificare foto dalla scheda della fotocamera digitale, raggruppare le foto in stack (serie di foto) e aprire o importare file da fotocamera in formato Raw e modificarne le impostazioni senza avviare Photoshop.
- Eseguire operazioni automatizzate, come ad esempio i comandi batch.
- Sincronizzare le impostazioni del colore fra le applicazioni di Creative Suite con gestione del colore.
- Avviare una conferenza in tempo reale via Web per condividere e revisionare i documenti.

Utilizzo di ConnectNow

Utilizzo di ConnectNow

Adobe® ConnectNow vi fornisce un luogo di incontro online sicuro e personalizzato che potete utilizzare per riunioni e collaborare con altri utenti via Web in tempo reale. Con ConnectNow, potete condividere e annotare lo schermo del computer, inviare messaggi tramite chat e comunicare grazie all'audio integrato. Inoltre potete trasmettere un video live, condividere file e acquisire note sulla riunione, nonché controllare il computer di un partecipante.

Potete accedere a ConnectNow direttamente dall'interfaccia dell'applicazione.

1. Scegliete File > Condividi schermo.
2. Nella finestra di dialogo Accedi ad Adobe CS Live, inserite l'indirizzo e-mail e la password, quindi fate clic su Accesso. Se non disponete di un ID Adobe, fate clic sul pulsante Crea ID Adobe.
3. Per condividere lo schermo, fate clic sul pulsante Condividi schermo al centro della finestra dell'applicazione ConnectNow.

Per istruzioni complete sull'uso di ConnectNow, visitate http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo di ConnectNow, vedete Using ConnectNow to share your screen (7:12) (Utilizzo di ConnectNow per condividere lo schermo). (Questa dimostrazione è disponibile in Dreamweaver.)

Utilizzo di più tavole da disegno

Panoramica della tavola da disegno

Le tavole da disegno rappresentano le zone che possono contenere disegni stampabili. Potete ridimensionare la grafica e impostarne l'orientamento scegliendo le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo Opzioni tavola disegno. In Illustrator CS3 e versioni precedenti, le opzioni per modificare le dimensioni e l'orientamento di un documento si trovano nella finestra di dialogo Imposta documento.

Potete usare le tavole da disegno come aree di ritaglio o per la distribuzione: funzionano come le aree di ritaglio di Illustrator CS3. Le diverse tavole da disegno sono utili per creare ad esempio PDF a più pagine, pagine da stampare in diversi formati o con diversi elementi, elementi indipendenti per siti Web, storyboard video o singoli elementi per le animazioni in Adobe Flash o After Effects.

Nota: *se avete creato aree di ritaglio in un documento Illustrator CS3, le aree di ritaglio vengono convertite in tavole da disegno in CS5. Un messaggio può chiedere come desiderate convertire le aree di ritaglio.*

Potete inserire da 1 a 100 tavole da disegno in un documento, a seconda delle dimensioni. Il numero di tavole da disegno di un documento può essere specificato alla creazione dello stesso e in qualsiasi momento durante la lavorazione è possibile aggiungere o rimuovere tavole da disegno. Le tavole da disegno possono essere di diversi formati; le potete ridimensionare con lo strumento tavola disegno e posizionare dove desiderate sullo schermo, anche sovrapponendole. Illustrator CS5 prevede anche alcune opzioni per riordinare e ridisporre le tavole da disegno per mezzo del pannello Tavole disegno. Potete anche specificare nomi personali e impostare punti di riferimento per le tavole da disegno.

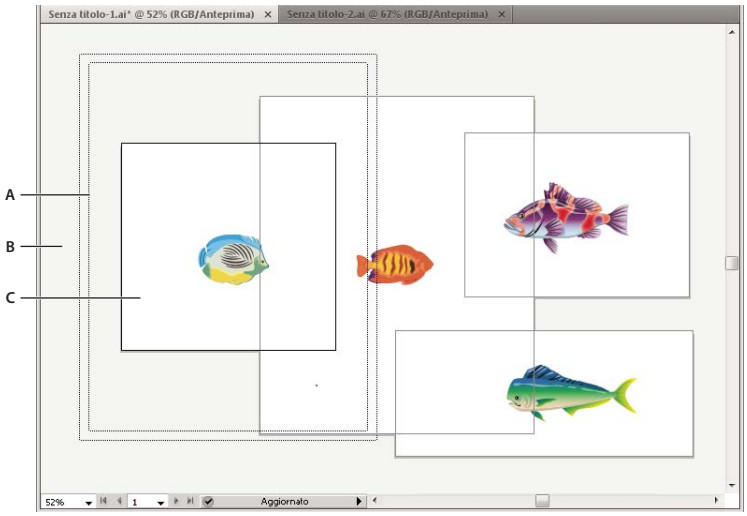
Al seguente indirizzo è possibile visualizzare un video sull'utilizzo di più tavole da disegno e del pannello Tavole disegno: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_it.

Visualizzare le tavole da disegno e il quadro

Potete visualizzare i bordi della pagina in relazione a una tavola da disegno, visualizzando le porzioni di stampa (Visualizza > Mostra porzioni di stampa). Quando la funzione di stampa in porzioni è attiva, le aree stampabili e non stampabili sono rappresentate da una serie di linee intere e tratteggiate tra il bordo più esterno della finestra e l'area stampabile della pagina.

Ogni tavola da disegno è delimitata da linee intere e rappresenta l'intera area che può contenere elementi grafici stampabili. Per nascondere i bordi della tavola da disegno, selezionate Visualizza > Nascondi tavole disegno. Il quadro rappresenta l'area esterna alla tavola da disegno. Si estende fino al bordo della finestra quadrata pari a 558,80 centimetri. Il quadro rappresenta l'area in cui potete creare, modificare e memorizzare gli elementi del disegno prima di spostarli su una tavola da disegno. Gli oggetti posizionati sul quadro sono visibili sullo schermo, ma non vengono stampati.

Per centrare e ingrandire una tavola da disegno e adattarla allo schermo, fate clic sul numero della tavola nella barra di stato, nella parte inferiore della finestra dell'applicazione.



Finestra del disegno
***A.** Area stampabile (determinata dalla stampante specificata) **B.** Quadro **C.** Tavola da disegno*

Stampa e salvataggio di tavole da disegno

Tutte le tavole da disegno di un documento condividono lo stesso formato per supporto, ad esempio Stampa. Potete stampare ogni tavola da disegno singolarmente, in porzioni o combinate in una sola pagina. Se salvate un documento Illustrator contenente più tavole da disegno in una versione precedente di Illustrator, ad esempio CS3, potete scegliere di salvare ogni tavola da disegno come file a parte e un file master che include tutte le tavole da disegno unite.

Illustrator CS4 permetteva di salvare le tavole da disegno come file distinti solo per il salvataggio verso versioni precedenti. In Illustrator CS5 potete invece salvare singole tavole da disegno anche per le versioni correnti. Le opzioni per salvare ogni tavola da disegno come file .ai distinto si trovano nella finestra di dialogo Opzioni di Illustrator.

Prima di stamparle, potete effettuare l'anteprima delle tavole da disegno nella finestra di dialogo Stampa. Le impostazioni di stampa scelte vengono applicate a tutte le tavole da disegno selezionate per la stampa.

Per impostazione predefinita il disegno viene ritagliato in base alla tavola da disegno e ogni tavola da disegno viene stampata come singola pagine. Per stampare pagine specifiche usate l'opzione Intervallo nella finestra di dialogo Stampa; per unire tutti i disegni in un'unica pagina o selezionare determinate porzioni, selezionate Ignora tavole disegno.

In Illustrator CS5, le tavole da disegno di un documento possono essere automaticamente ruotate per essere stampate nelle dimensioni del supporto desiderato. Selezionate Rotazione automatica nella finestra di dialogo Stampa per impostare la rotazione automatica dei documenti Illustrator. Per i documenti creati nella versione CS5, la rotazione automatica è impostata per default.

Ad esempio, considerate un documento contenente tavole da disegno sia in orizzontale (la larghezza è maggiore dell'altezza), sia in verticale (l'altezza è maggiore della larghezza). Se nella finestra di dialogo Stampa selezionate l'opzione Verticale per le dimensioni della carta, tutte le tavole da disegno con orientamento orizzontale vengono automaticamente ruotate al momento della stampa.

***Nota:** quando è selezionata l'opzione Rotazione automatica, non è possibile modificare l'orientamento della pagina.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le dimensioni e l'orientamento della pagina" a pagina 448

"Riposizionare il disegno sulla pagina" a pagina 446

"Suddividere il disegno su più pagine" a pagina 448

Opzioni tavola disegno

Per aprire la finestra di dialogo Opzioni tavola disegno fate doppio clic sullo strumento tavola disegno o fate clic sullo strumento tavola disegno, quindi sul pulsante Opzioni tavola disegno nel pannello Controllo.

Predefinito Specifica le dimensioni della tavola da disegno. Questi predefiniti impostano correttamente le proporzioni pixel dei righelli del video per l'output specificato.

Larghezza e Altezza Specificano le dimensioni della tavola da disegno.

Orientamento Specifica l'orientamento orizzontale o verticale della pagina.

Mantieni proporzioni Mantiene invariata la proporzione della tavola da disegno se la ridimensionate manualmente.

X e Y (Posizione) Specifica la posizione della tavola da disegno in base ai righelli dell'area di lavoro di Illustrator. Per visualizzare questi righelli, scegliete Visualizza > Mostra righelli.

Mostra centro Visualizza un punto al centro della tavola di disegno.

Mostra filetti Visualizza dei filetti al centro di ciascun lato della tavola da disegno.

Mostra aree di sicurezza video Mostra delle guide che rappresentano le aree che rientrano nell'area visibile del video. Mantenete il testo e i disegni che devono essere visibili per gli utenti all'interno delle aree di sicurezza video.

Proporzioni pixel dei righelli video Specifica le proporzioni dei pixel usate per i righelli del video.

Attenua area oltre la tavola disegno Visualizza la zona esterna alla tavola da disegno con una sfumatura più scura rispetto alla zona all'interno della tavola da disegno quando lo strumento tavola disegno è attivo.

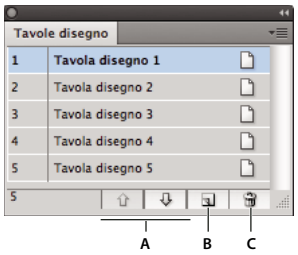
Aggiorna durante trascinamento Quando trascinate la tavola da disegno per ridimensionarla, la zona all'esterno resta più scura. Se questa opzione non è selezionata, durante il ridimensionamento la zona esterna viene visualizzata dello stesso colore della zona interna alla tavola da disegno.

Tavole disegno Indica il numero di tavole da disegno presenti.

Pannello Tavole disegno

Il pannello Tavole disegno consente di eseguire diverse operazioni con le tavole da disegno quali:

- Aggiungere, riordinare, ridisporre ed eliminare tavole da disegno
- Riordinare e rinumerare le tavole da disegno
- Selezionare e spostarsi tra più tavole da disegno
- Specificare per le opzioni per tavole da disegno quali i predefiniti, la dimensione e la posizione relativa



Pannello Tavole disegno
A. *Frecce verso l'alto e verso il basso per riordinare le tavole da disegno nel pannello Tavole disegno* ***B.*** *Aggiungere nuove tavole da disegno* ***C.*** *Eliminare tavole da disegno*

- Per accedere al pannello Tavole disegno, scegliete Finestra > Tavole disegno.
- Per aggiungere delle tavole da disegno, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sull'icona Nuova tavola disegno in fondo al pannello Tavole disegno.
  - Scegliete Nuova tavola disegno dal menu a comparsa del pannello Tavole disegno.
- Per eliminare una o più tavole da disegno, effettuate le seguenti operazioni:
  - Selezionate le tavole da disegno da eliminare. Per eliminare più tavole da disegno, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sulle tavole da disegno da eliminare tra quelle elencate nel pannello Tavole disegno.
  - Fate clic sull'icona Elimina tavola disegno in fondo al pannello Tavole disegno oppure scegliete Elimina dal menu a comparsa del pannello Tavole disegno. Per eliminare più tavole da disegno non contigue, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle tavole da disegno che desiderate eliminare nel pannello Tavole disegno.
- Per ridisporre le tavole da disegno nel pannello Tavole disegno, scegliete Ridisponi tavole disegno dal menu a comparsa del pannello Tavole disegno. Tuttavia, tenete presente che quando si ridispongono le tavole da disegno il loro ordine non viene modificato.
- Per duplicare una o più tavole da disegno, effettuate le seguenti operazioni:
  - Selezionate la tavola da disegno che volete duplicare. Potete anche duplicare le tavole da disegno trascinandone una o più sul pulsante Nuova tavola disegno, nel pannello Tavole disegno.
  - Scegliete Duplica dal menu del pannello Tavole disegno.
- Per reimpostare le opzioni per le tavole da disegno, come ad esempio i predefiniti, la posizione e la visualizzazione delle tavole da disegno, scegliete Opzioni tavola disegno dal menu a comparsa del pannello Tavole disegno.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Tavole disegno: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_it.

Creare una tavola da disegno

1 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per creare una tavola da disegno personalizzata, selezionate lo strumento tavola disegno ed eseguite il trascinamento nell'area di lavoro per definire la forma, le dimensioni e la posizione.
- Per usare una tavola da disegno predefinita, fate doppio clic sullo strumento tavola disegno, selezionate un predefinito nella finestra di dialogo Opzioni tavola disegno, quindi fate clic su OK. Per posizionare la tavola da disegno, trascinatela.
- Per creare una tavola da disegno all'interno di una tavola da disegno attiva, tenete premuto Maiusc ed eseguite il trascinamento usando lo strumento tavola disegno.

- Per duplicare una tavola da disegno esistente, selezionate lo strumento tavola disegno, fate clic sulla tavola da duplicare e di nuovo sul pulsante Nuova tavola disegno nel pannello di controllo , quindi fate clic sul punto in cui inserire la tavola da disegno duplicata. Per creare diversi duplicati, fate clic più volte tenendo premuto Alt, in base alle copie desiderate. Oppure, con lo strumento tavola disegno tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la tavola da disegno da duplicare.
- Per duplicare una tavola da disegno con contenuti, selezionate lo strumento tavola disegno, fate clic per selezionare l'icona Sposta/copia disegno con tavola disegno sul pannello di controllo , premete Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS), quindi eseguite il trascinamento.

Per estendere il disegno in un'area di pagina al vivo, verificate che sporga sufficientemente oltre il rettangolo della tavola da disegno, in modo da venire stampato al vivo.

2 Per confermare la tavola da disegno e uscire dalla modalità di modifica, fate clic su un altro strumento nel pannello Strumenti.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso di più tavole da disegno: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_it.

Eliminare una tavola da disegno

❖ Fate clic sulla tavola da disegno quindi premete il tasto Canc, fate clic su Elimina nel pannello Controllo o sull'icona Elimina ⊠ nell'angolo in alto a destra della tavola da disegno. Potete eliminare tutte le tavole da disegno, tranne l'ultima rimanente.

Selezionare e visualizzare le tavole da disegno

1 Selezionate lo strumento tavola disegno .

2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Fate clic su una tavola da disegno per renderla attiva. Lo strumento tavola disegno diventa attivo anche se fate clic o disegnate in una tavola da disegno con uno strumento diverso. Se le tavole da disegno si sovrappongono, la tavola da disegno che ha il bordo sinistro più vicino alla zona del clic diventa la tavola attiva.
- Per navigare tra le tavole da disegno, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un tasto freccia.
- Per visualizzare le tavole da disegno e il loro contenuto come contorni, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Contorno. Per visualizzare nuovamente il disegno, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Anteprima.

Modificare le tavole da disegno

Anche se un documento può contenere più tavole da disegno, una sola può essere attiva alla volta. Se sono state più tavole da disegno, potete visualizzarle tutte selezionando lo strumento tavola disegno. Per facilitarne l'individuazione, le tavole da disegno sono numerate. Potete modificare o eliminare le tavole da disegno in qualsiasi momento e specificare diverse tavole da disegno per ciascuna operazione di stampa o esportazione.

1 Selezionate lo strumento tavola disegno e fate clic per selezionare una tavola da disegno.

2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare la tavola da disegno, posizionate il puntatore su un bordo o sull'angolo; quando il cursore diventa una freccia a due punte, trascinate. Oppure specificate nuovi valori nelle caselle Larghezza e Altezza del pannello Controllo.
- Per modificare l'orientamento della tavola da disegno, fate clic sul pulsante Verticale oppure Orizzontale nel pannello Controllo.

- Per selezionare in sequenza le tavole da disegno, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un tasto freccia.
- Per visualizzare le tavole da disegno e il loro contenuto come contorni, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Contorno. Per visualizzare nuovamente il disegno, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Anteprima.

Spostare una tavola da disegno

1 Selezionate lo strumento tavola disegno e fate clic per selezionare una tavola da disegno.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare una tavola da disegno e il suo contenuto, fate clic per selezionare l'icona Sposta/copia disegno con tavola disegno nel pannello Controllo , quindi posizionate il puntatore nella tavola da disegno e trascinate. Oppure specificate nuovi valori nelle caselle X e Y del pannello Controllo.
- Per spostare la tavola da disegno senza il suo contenuto, fate clic per deselezionare l'icona Sposta/copia disegno con tavola disegno nel pannello Controllo, quindi posizionate il puntatore nella tavola da disegno e trascinate. Oppure specificate nuovi valori nelle caselle X e Y del pannello Controllo.

Riordinare le tavole da disegno

Per riordinare le tavole da disegno potete usare le frecce verso l'alto o il basso che si trovano in fondo al pannello Tavole disegno. Tenete presente tuttavia che quando si riordinano le tavole da disegno nel pannello Tavole disegno, esse non vengono riordinate nell'area di lavoro.

Ridisporre le tavole da disegno

Per sistemare tutte le tavole da disegno in una vista potete ridisporle usando le opzioni Griglia per righe, Griglia per colonne, Disponi in riga e Disponi in colonna.

Per ridisporre una o più tavole da disegno, effettuate le seguenti operazioni:

1 Scegliete Ridisponi tavole disegno dal menu a comparsa del pannello Tavole disegno.

2 Nella finestra di dialogo Ridisponi tavole disegno selezionate la disposizione desiderata. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Griglia per righe Dispone le diverse tavole da disegno nel numero specificato di righe. Potete specificare il numero di righe nella casella di testo Righe. Il valore predefinito dispone le tavole da disegno specificate in un'area quanto più quadrata possibile.

Griglia per colonne Dispone le diverse tavole da disegno nel numero specificato di colonne. Scegliete il numero di colonne dal menu Colonne. Il valore predefinito dispone le tavole da disegno specificate in un'area quanto più quadrata possibile.

Disponi in riga Dispone le tavole da disegno in una singola riga.

Disponi in colonna Dispone le tavole da disegno in una singola colonna.

Cambia in layout da destra a sinistra/Cambia in layout da sinistra a destra Dispone le tavole da disegno da destra a sinistra o da sinistra a destra. Per default, le tavole da disegno sono disposte da sinistra a destra.

Nota: *se selezionate Cambia in layout da destra a sinistra, le opzioni Griglia per righe e Griglia per colonne diventano Griglia per righe da destra a sinistra e Griglia per colonne da destra a sinistra.*

3 Specificate la spaziatura tra le tavole da disegno. Questa impostazione si applica alla spaziatura verticale e orizzontale.

4 Selezionate Sposta disegno con tavola disegno per spostare la grafica quando viene modificata la posizione delle tavole da disegno.

Inoltre, una tavola da disegno all'interno di un'altra tavola da disegno viene trattata come un'area di ritaglio e viene spostata insieme alla tavola da disegno che la contiene.

Personalizzare i nomi delle tavole da disegno

È possibile assegnare a ogni tavola da disegno un nome specifico, in modalità di modifica delle tavole da disegno.

Per assegnare un nome personalizzato a una tavola da disegno, effettuate le seguenti operazioni:

1 Selezionate lo strumento tavola.

2 Selezionate la tavola da disegno e specificate il nome desiderato nella casella Nome nel pannello di controllo per le tavole da disegno.

   In alternativa, specificate un nome nel campo Nome della finestra di dialogo Opzioni tavola disegno. Per aprire questa finestra di dialogo, scegliete Opzioni tavola disegno nel menu a comparsa del pannello Tavole disegno. Fate clic su OK per confermare il nuovo nome.

Il nuovo nome della tavola da disegno viene visualizzato in alto a sinistra della tavola da disegno. Viene inoltre visualizzato nel menu a discesa del campo Navigazione tavole disegno accanto all'area dello stato del documento.

Se assegnate nomi personalizzati alle tavole da disegno, questi vengono aggiunti come suffisso al nome file quando le tavole da disegno vengono salvate come specifici file in qualsiasi formato.

Inserite il nome personalizzato per la tavola da disegno nel pannello Controllo.

***Nota:** per tornare al nome di default, cancellate il nome della tavola da disegno dal campo Nome del pannello Controllo.*

Riferimento a 9 punti

Per impostare i punti di riferimento per le tavole da disegno, usate la finestra di dialogo Opzioni tavola disegno oppure le opzioni Tavola disegno del pannello Controllo.

In questo modo è possibile "fissare" un angolo o il centro di una tavola da disegno mentre questa viene ridimensionata.

Visualizzare i righelli, il centro, i filetti, gli indicatori delle aree di sicurezza video della tavola da disegno

Potete visualizzare il centro, i filetti, gli indicatori delle aree di sicurezza video e i righelli intorno a una tavola da disegno. I righelli sono utili quando lavorate su un disegno da esportare per la produzione di un video. I numeri dei righelli indicano i pixel specifici del dispositivo, indipendentemente dall'unità di misura specificata nelle preferenze. Il valore predefinito delle proporzioni dei pixel per i righelli del video per Illustrator è 1,0 (pixel quadrati); questo valore cambia in base al predefinito scelto per la tavola da disegno nelle finestre di dialogo Opzioni tavola disegno o Nuovo documento.

Se usate pixel non quadrati, il righello semplifica i calcoli in termini di pixel per uno specifico dispositivo. Ad esempio, se specificate una tavola da disegno di 100 x 100 punti di Illustrator e volete calcolare la dimensione esatta in pixel del dispositivo prima di esportare il file per l'uso in un dispositivo NTSC DV Widescreen, potete impostare il righello del video in Illustrator affinché usi una proporzione dei pixel di 1,2 (per pixel larghi); il righello si aggiorna e visualizza la tavola da disegno in 83 x 100 pixel del dispositivo (100/1,2 = 83,333).

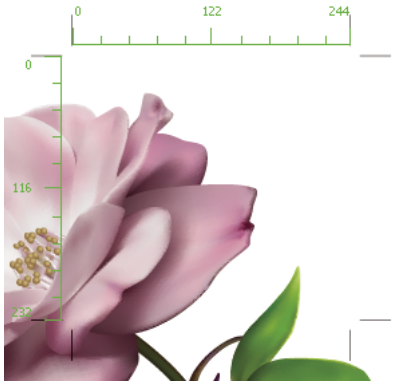


Tavola da disegno con righelli

Visualizzare il centro, i filetti o le aree di sicurezza video

Il centro, i filetti e l'area di sicurezza video sono proprietà video che aiutano a creare i video durante l'utilizzo dei prodotti Creative Suite. Per visualizzare queste proprietà:

1. Fate doppio clic sullo strumento tavola disegno nel pannello Strumenti oppure, con lo strumento tavola disegno attivo, fate clic sull'icona Opzioni tavola disegno nel pannello Controllo.
2. Nella sezione Visualizza, selezionate le opzioni da visualizzare sulle tavole da disegno.

Nota: *potete anche impostare o rimuovere il punto centrale facendo clic sull'icona Mostra centro nel pannello Controllo.*

Visualizzare i disegni

Specificare le opzioni di impostazione del documento

In qualsiasi momento potete modificare le opzioni di impostazione predefinite del documento: unità di misura, visualizzazione della griglia di trasparenza, colore dello sfondo e opzioni di testo quali lingua, stile delle virgolette, dimensioni di apice e pedice, pagine al vivo ed esportabilità. Il pulsante Modifica tavole disegno chiude la finestra di dialogo e attiva lo strumento Tavola disegno.

1. Scegliete File > Imposta documento oppure fate clic sul pulsante Imposta documento nel pannello Controllo. Questo pulsante è disponibile solo se non è selezionato alcun oggetto.
2. Specificate le opzioni desiderate.
3. Per modificare le tavole da disegno (ad esempio per cambiare l'orientamento da verticale a orizzontale), fate clic su Modifica tavole disegno.

L'opzione Simula carta colorata è utile se prevedete di stampare il documento su carta colorata. Ad esempio, se disegnate un oggetto blu su uno sfondo giallo, l'oggetto apparirà verde. La simulazione viene eseguita solo quando la griglia di trasparenza non è visualizzata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le tavole da disegno" a pagina 37

"Modificare l'unità di misura" a pagina 46

"Visualizzare le trasparenze in un disegno" a pagina 196

"Specificare virgolette tipografiche o semplici" a pagina 348

"Creare apici o pedici" a pagina 349

La stampa in porzioni

Per impostazione predefinita, Illustrator stampa ogni tavola da disegno su un unico foglio di carta. Tuttavia, se il disegno è più grande dei formati di pagina disponibili sulla stampante, potete stamparlo su più fogli.

L'operazione di divisione di una tavola da disegno in base ai formati di pagina disponibili per la stampante è definita *suddivisione in porzioni*. Potete selezionare un'opzione di suddivisione in porzioni nella sezione Generale della finestra di dialogo Stampa. Per visualizzare i bordi della stampa in porzioni sulla tavola da disegno, scegliete Visualizza > Mostra stampa in porzioni.

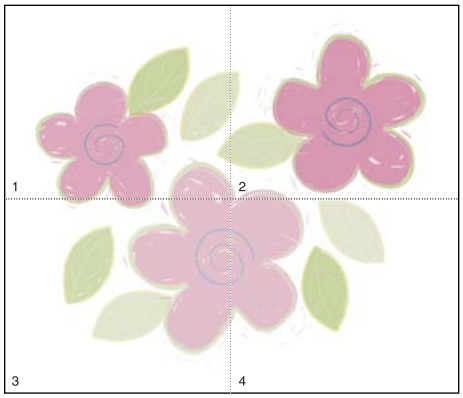


Tavola da disegno divisa in più porzioni di pagina

Quando dividete la tavola da disegno in più porzioni, le pagine vengono numerate da sinistra a destra e dall'alto al basso, iniziando da pagina 1. Questi numeri di pagina appaiono sullo schermo solo per vostro riferimento, ma non vengono stampati. I numeri vi consentono di scegliere se stampare tutte le pagine del file o solo alcune.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le dimensioni e l'orientamento della pagina" a pagina 448

"Suddividere il disegno su più pagine" a pagina 448

Ingrandire o ridurre

Esistono diversi modi per ingrandire o ridurre un disegno.

- Selezionate lo strumento zoom . Il puntatore diventa una lente di ingrandimento con un segno più al centro. Fate clic al centro dell'area da ingrandire o tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic al centro dell'area da ridurre. A ogni clic, la visualizzazione viene ingrandita o ridotta alla precedente percentuale preimpostata.

- Selezionate lo strumento zoom e trascinate un rettangolo punteggiato, detto *di selezione*, attorno all'area da ingrandire. Per spostare la selezione all'interno dell'immagine, premete la barra spaziatrice e continuate a trascinare per spostare il riquadro di selezione in una nuova posizione.
- Scegliete Visualizza > Zoom in o Visualizza > Zoom out. A ogni clic, la visualizzazione viene ingrandita alla successiva percentuale preimpostata.
- Impostate il livello di zoom nell'angolo in basso a sinistra della finestra principale o nel pannello Navigatore.
- Per visualizzare un file al 100%, scegliete Visualizza > Dimensioni reali, oppure fate doppio clic sullo strumento zoom.
- Per adattare la tavola da disegno selezionata alla finestra, scegliete Visualizza > Adatta tavola disegno a finestra oppure fate doppio clic sullo strumento mano.
- Per visualizzare tutto nella finestra, scegliete Visualizza > Adatta tutto a finestra.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom" a pagina 26

"Tasti per visualizzare i disegni" a pagina 510

Cambiare l'area della visualizzazione

Per visualizzare un'area diversa della tavola da disegno, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Dimensioni reali per vedere tutte le tavole da disegno nelle loro dimensioni effettive.
- Scegliete finestra Visualizza > Adatta tutto a finestra per ridurre lo zoom in modo che tutte le tavole da disegno siano visibili sullo schermo.
- Scegliete Visualizza > Adatta tavola disegno a finestra per aumentare lo zoom sulla tavola da disegno attiva.
- Nel pannello Navigatore, fate clic sull'area della miniatura che desiderate visualizzare nella finestra del disegno. Oppure, trascinate la zona di anteprima di riferimento (il riquadro colorato) per inquadrare un'altra area della miniatura.
- Con lo strumento mano , trascinate nella direzione in cui intendete spostare il disegno.

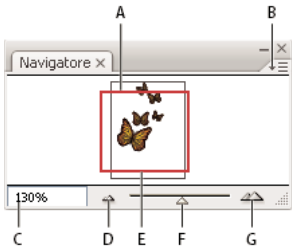
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom" a pagina 26

"Tasti per visualizzare i disegni" a pagina 510

Panoramica del pannello Navigatore

Il pannello Navigatore vi permette di modificare rapidamente la visualizzazione del disegno mediante una miniatura. La casella colorata nel Navigatore (o *zona anteprima di riferimento*) corrisponde all'area visualizzabile al momento nella finestra del disegno.



Pannello Navigatore
***A.** Miniatura del disegno **B.** Pulsante del menu del pannello **C.** Casella di zoom **D.** Pulsante Zoom out **E.** Zona anteprima di riferimento **F.** Cursore di zoom **G.** Pulsante Zoom in*

Potete personalizzare il pannello Navigatore nei seguenti modi:

- Per visualizzare nel pannello Navigatore i disegni che non rientrano nella tavola da disegno, deselezionate Visualizza solo contenuto tavola disegno nel menu del pannello.
- Per cambiare i colori della zona di anteprima di riferimento, scegliete Opzioni pannello nel menu del pannello. Selezionate un colore predefinito nel menu a comparsa Colore o fate doppio clic sul riquadro del colore per scegliere un colore personalizzato.
- Per visualizzare le linee tratteggiate nel documento come linee continue nel pannello Navigatore, scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello e Disegna linee tratteggiate come continue.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 9

Visualizzare il disegno come contorni

Per impostazione predefinita, Adobe Illustrator imposta la vista in modo che l'anteprima del disegno sia a colori. Tuttavia, potete scegliere di visualizzare il disegno in modo che siano visibili solo i contorni (o *tracciati*). La visualizzazione del disegno senza attributi di colore accelera il tempo necessario per ridisegnare lo schermo quando lavorate con disegni complessi.

In modalità di visualizzazione Contorno, i file collegati vengono visualizzati, per impostazione predefinita, come riquadri con contorno e una X all'interno. Per visualizzare il contenuto di tutti i file collegati, scegliete File > Imposta documento e selezionate Mostra immagini con metodo contorno.

- Per visualizzare tutto il disegno come contorni, scegliete Visualizza > Contorno. Scegliete Visualizza > Anteprima per tornare alla visualizzazione del disegno a colori.
- Per visualizzare tutta la grafica di un livello come contorni, tenete premuti Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre fate clic sull'icona occhio del livello nel pannello Livelli. Fate di nuovo clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare alla visualizzazione del disegno a colori. In vista Contorno, l'icona occhio ha il centro vuoto ; in vista Anteprima ha il centro pieno .
- Per visualizzare tutti gli elementi non selezionati nel pannello Livelli come contorni, premete Alt+Ctrl (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS) e fate clic sull'icona occhio del livello selezionato. Oppure, selezionate Contorno negli altri livelli dal menu del pannello Livelli.

Potete riportare tutti gli elementi nel pannello Livelli alla modalità Anteprima scegliendo Anteprima tutti i livelli dal menu del pannello Livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Visualizzare più finestre e viste

Potete aprire contemporaneamente più finestre di uno stesso documento. Ogni finestra può avere impostazioni di visualizzazione diverse. Ad esempio, potete generare una finestra con forte ingrandimento in cui eseguire modifiche di precisione su alcuni oggetti e creare un'altra finestra con ingrandimento minore per disporre gli oggetti sulla pagina.

(Windows) Per disporre più finestre aperte in base alle vostre esigenze, usate le opzioni del menu Finestra. Sovrapponi visualizza le finestre sovrapposte, sfalsandole dall'angolo superiore sinistro verso l'angolo inferiore destro dello schermo; Affianca visualizza le finestre una accanto all'altra; Disponi icone organizza le finestre ridotte a icona nella finestra del programma.

Un'alternativa alla creazione di più finestre è la creazione di più viste. Potete creare e memorizzare fino a 25 viste per ciascun documento.

Le viste e le finestre si differenziano per le seguenti caratteristiche:

- A differenza delle finestre, potete salvare le viste con il documento.
- Potete visualizzare contemporaneamente più finestre.
- Potete visualizzare più viste contemporaneamente soltanto se aprite più finestre. Modificando la vista modificate le finestre correnti senza aprirne una nuova.

Creare una nuova finestra

❖ Scegliete Finestra > Nuova finestra.

Creare una nuova vista

❖ Impostate la vista desiderata, quindi scegliete Visualizza > Nuova vista, immettete un nome per la vista e fate clic su OK.

Rinominare o eliminare una vista

❖ Scegliete Visualizza > Modifica viste.

Passare da una vista all'altra

❖ Selezionate il nome di una vista in fondo al menu Visualizza.

Visualizzare in anteprima un disegno nel suo supporto di output finale

Illustrator offre i modi seguenti per verificare come apparirà il disegno quando verrà stampato o visualizzato sul Web o su un dispositivo mobile:

Modalità Anteprima sovrastampa (Visualizza > Anteprima sovrastampa) Offre una "anteprima a inchiostri" che simula il risultato di fusioni, trasparenze e sovrastampa nella stampa in selezione colori.

Modalità Anteprima selezioni colore (Finestra > Anteprima selezioni colore) Offre un'anteprima dell'aspetto delle selezioni stampate.

Modalità Anteprima pixel (Visualizza > Anteprima pixel) Offre un'anteprima del disegno così come apparirà rasterizzato e visualizzato in un browser Web.

Pannello Anteprima conversione trasparenza (Finestra > Anteprima conversione trasparenza) Evidenzia le aree del disegno in base ai criteri con cui verrà effettuata la *conversione delle trasparenze* al momento del salvataggio o della stampa.

Prove colore a monitor Simula il modo in cui i colori del documento saranno riprodotti su un particolare tipo di monitor o di dispositivo di output.

Anti-alias La funzione Anti-alias produce oggetti vettoriali con un effetto più uniforme e simula l'aspetto che avrà un disegno vettoriale una volta stampato con una stampante PostScript®. Questo perché la risoluzione dello schermo è relativamente limitata, mentre il disegno è solitamente stampato con un'alta risoluzione. Per attivare la funzione Anti-alias, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Grafica anti-alias e fate clic su OK.

Device Central (File > Device Central) Vi consente di visualizzare in anteprima il documento come apparirà su un cellulare o dispositivo specifico.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La sovrastampa" a pagina 471

"La modalità Anteprima pixel" a pagina 412

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 412

"Visualizzare le aree del disegno che verranno convertite" a pagina 467

Righelli, griglie, guide e indicatori di ritaglio

Usare i righelli

I righelli permettono di posizionare e misurare accuratamente gli oggetti nella finestra del disegno o in una tavola da disegno. Il punto del righello contrassegnato da 0 è l'*origine dei righelli*.

I righelli di Illustrator CS5 sono simili a quelli delle altre applicazioni Creative Suite come InDesign e Photoshop. Illustrator dispone ora di righelli separati per documenti e tavole da disegno. Potete selezionare solo uno di questi righelli alla volta.

***Nota:** in questo documento, i righelli a livello dell'intero documento sono denominati righelli globali.*

I *righelli globali* si trovano lungo i lati superiore e sinistro della finestra dell'illustrazione. L'origine predefinita dei righelli è l'angolo in alto a sinistra della finestra dell'illustrazione.

I *righelli della tavola da disegno* si trovano lungo i lati superiore e sinistro della tavola da disegno. L'origine predefinita dei righelli della tavola da disegno è l'angolo in alto a sinistra della tavola da disegno.

La differenza tra i righelli delle tavole da disegno e i righelli globali consiste nel fatto che quando si usano i primi il punto di origine fa riferimento alla tavola da disegno attiva. Inoltre, i righelli delle tavole da disegno possono avere origini diverse. Se si cambia l'origine del righello della tavola da disegno, i riempimenti pattern applicati agli oggetti presenti sulla tavola da disegno non subiscono modifiche.

Il punto origine predefinito per il righello globale si trova nell'angolo in alto a sinistra della prima tavola da disegno, mentre l'origine predefinita per i righelli della tavole da disegno si trova nell'angolo in alto a sinistra della tavola da disegno corrispondente.

- Per visualizzare o nascondere i righelli, scegliete Visualizza > Righelli > Mostra righelli o Visualizza > Righelli > Nascondi righelli.

- Per passare dai righelli della tavola da disegno ai righelli globali o viceversa, scegliete Visualizza > Righelli > Cambia in righelli globali o Visualizza > Righelli > Cambia in righelli tavola disegno. Per impostazione predefinita, sono inizialmente visualizzati i righelli della tavola da disegno e nel sottomenu Righelli è quindi disponibile il comando Cambia in righelli globali.
- Per visualizzare o nascondere i righelli video, scegliete Visualizza > Mostra righelli video o Visualizza > Nascondi righelli video.
- Per modificare l'origine dei righelli, portate il puntatore nell'angolo in alto a sinistra in corrispondenza dell'intersezione dei righelli, quindi trascinatelo nel punto da usare come nuova origine dei righelli.

  Mentre trascinate, una crocetta nella finestra e nei righelli indica lo spostamento dell'origine dei righelli globali.

  Nota: *la modifica dell'origine dei righelli globali influisce sulla suddivisione in porzioni dei pattern.*
- Per ripristinare l'origine predefinita dei righelli, fate doppio clic sull'angolo superiore sinistro in corrispondenza dell'intersezione dei righelli.

Il sistema di coordinate è ora passato al quarto quadrante, rispetto al primo quadrante della precedente versione. In Illustrator CS5, a uno spostamento verso il basso corrisponde un incremento del valore sull'asse y e a uno spostamento verso destra corrisponde un incremento del valore sull'asse x.

Quando si salva un documento per una versione precedente di Illustrator, i righelli globali restano nella posizione impostata nel documento della versione precedente. Benché il punto di origine non si sposti in alto a sinistra, il sistema di coordinate passa al quarto quadrante.

La modifica apportata al sistema delle coordinate all'origine dei righelli non ha alcun effetto sullo scripting ed è pertanto possibile continuare a usare i precedenti script. Tuttavia, quando trasformate degli oggetti mediante uno script, i valori delle coordinate y differiscono dai valori impostati nell'interfaccia utente di Illustrator. Ad esempio, se applicate uno spostamento di 10 punti sull'asse Y, ovvero Y= +10, per emulare lo stesso spostamento con lo scripting dovete applicare la trasformazione Y=-10pts.

Modificare l'unità di misura

L'unità di misura predefinita di Illustrator sono i punti (un punto equivale a 0,3528 millimetri). Potete modificare l'unità usata da Illustrator per misure generiche, tracce e testo. In qualsiasi momento potete sostituire localmente l'unità predefinita durante l'inserimento dei valori nelle caselle di testo.

- Per modificare l'unità di misura predefinita, scegliete Modifica > Preferenze > Unità (Windows) o Illustrator > Preferenze > Unità (Mac OS), quindi selezionate le unità per le opzioni Generali, Traccia e Testo. Se Mostra opzioni asiatiche è selezionato nelle preferenze Testo, potete anche selezionare una unità specifica per il testo asiatico.

Nota: *l'opzione di misura Generali si applica ai righelli e consente di misurare la distanza tra punti, spostare e trasformare gli oggetti, impostare le spaziature di griglie e guide e creare le forme.*

- Per impostare l'unità di misura solo per il documento corrente, scegliete File > Imposta documento, scegliete un'unità di misura dal menu a comparsa Unità e fate clic su OK.
- Per modificare l'unità di misura quando si immette un valore nella casella, fate seguire il valore da una delle seguenti abbreviazioni: pollice, pollici, ", millimetri, mm, Q (un Q equivale a 0,25 millimetri), centimetri, cm, punti, p, pt, pica, pc, pixel o px.

Se usate insieme pica e punti, potete immettere valori come XpY, dove X e Y rappresentano rispettivamente il numero di pica e di punti (ad esempio, 12p6 = 12 pica e 6 punti).

Usare la griglia

La griglia è visibile dietro al disegno nella finestra e non viene stampata.

- Per usare la griglia, scegliete Visualizza > Mostra griglia.
- Per nascondere la griglia, scegliete Visualizza > Nascondi griglia.
- Per allineare gli oggetti alle griglie, scegliete Visualizza > Allinea alla griglia, selezionate l'oggetto da spostare e trascinatelo nella posizione desiderata.

Quando i contorni sono a non più di due pixel dalla griglia, l'oggetto viene allineato al punto.

Nota: *quando l'opzione Visualizza > Anteprima Pixel è selezionata, Allinea alla griglia diventa Allinea al pixel.*

- Per specificare la spaziatura tra le linee della griglia, lo stile della griglia (linee o punti), il colore della griglia, o se la griglia deve apparire davanti o dietro il disegno, scegliete Modifica > Preferenze > Guide e griglia (Windows) o Illustrator > Preferenze > Guide e griglia (Mac OS).

Usare le guide

Le *guide* vi consentono di allineare testo e oggetti grafici. Potete creare *guide righello* (linee rette orizzontali e verticali) e *oggetti guida* (oggetti vettoriali da convertire in guide). Le guide, come la griglia, non vengono stampate.

Potete scegliere due stili per le guide: a punti e a linee. Potete inoltre cambiare il colore applicando i colori predefiniti per le guide o i colori scelti con l'apposito selettore. Per impostazione predefinita, le guide sono sbloccate e potete quindi spostarle, modificarle, eliminarle o ripristinarle, ma potete anche scegliere di bloccarle in una posizione.

- Per mostrare o nascondere le guide, scegliete Visualizza > Guide > Mostra guide o Visualizza > Guide > Nascondi guide.
- Per modificare le impostazioni delle guide, scegliete Modifica > Preferenze > Guide e griglia (Windows) o Illustrator > Preferenze > Guide e griglia (Mac OS).
- Per bloccare le guide, selezionate Visualizza > Guide > Guide bloccate.

Creare le guide

1. Se i righelli non sono visualizzati, scegliete Visualizza > Mostra righelli.
2. Portate il puntatore sul righello sinistro per creare una guida verticale, su quello superiore per una orizzontale.
3. Trascinate la guida nella posizione desiderata.

Potete anche convertire oggetti vettoriali in guide selezionandoli e scegliendo Visualizza > Guide > Crea guide.

Per facilitare il lavoro con più guide, spostatele in un livello a parte.

4. Se desiderate limitare le guide a una tavola da disegno e non all'intera area di lavoro, selezionate lo strumento tavola disegno e quindi trascinate le guide sulla tavola da disegno.

Spostare, eliminare o rilasciare le guide

1. Se le guide sono bloccate, selezionate Visualizza > Guide > Guide bloccate.
2. Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per spostare la guida, trascinatela o copiatela.
- Per eliminare la guida, premete il tasto Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS) oppure selezionate Modifica > Taglia o Modifica > Cancella.

- Per eliminare tutte le guide, scegliete Visualizza > Guide > Cancella guide.
- Per rilasciare la guida, riconvertendola in un normale oggetto grafico, selezionate la guida e scegliete Visualizza > Guide > Rilascia guide.

Allineare oggetti ai punti di ancoraggio e alle guide

1 Selezionate Visualizza > Allinea al punto.

2 Selezionate l'oggetto da spostare e posizionate il puntatore nel punto esatto che desiderate allineare ai punti di ancoraggio e alle guide.

Importante: *quando allineate al punto, l'allineamento dipende dalla posizione del puntatore, non dai contorni dell'oggetto trascinato.*

3 Trascinate l'oggetto nella posizione desiderata.

Quando il puntatore è a non più di due pixel da un punto di ancoraggio o da una guida, viene allineato al punto. La forma del puntatore passa da freccia piena a freccia vuota quando viene applicato l'allineamento.

Guide sensibili

Le guide sensibili sono guide di allineamento temporanee visualizzate quando create o manipolate gli oggetti o le tavole da disegno. Consentono di allineare, modificare e trasformare gli oggetti o le tavole da disegno rispetto ad altri oggetti, tavole da disegno o entrambi, allineando e visualizzando la posizione X e Y e i valori delta. Potete specificare il tipo di guide sensibili e commenti visualizzati (ad esempio etichette misure, evidenziazione oggetto o etichette) impostando le preferenze per le guide sensibili.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'uso delle guide sensibili: www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_it.

Usare le guide sensibili

Le guide sensibili sono attive per impostazione predefinita.

1 Scegliete Visualizza > Guide sensibili per attivarle o disattivarle.

2 Potete usare le guide sensibili nei seguenti modi:

- Quando create un oggetto con gli strumenti penna o forma, usate le guide sensibili per posizionare i punti di ancoraggio del nuovo oggetto in relazione a un oggetto esistente. Oppure, quando create una nuova tavola da disegno, usate le guide sensibili per posizionarla accanto a un'altra tavola da disegno o a un oggetto.
- Quando create un oggetto con gli strumenti penna o forma oppure quando trasformate un oggetto, usate le linee di costruzione delle guide sensibili per posizionare i punti di ancoraggio in base ad angoli predefiniti, ad esempio di 45 o 90 gradi. Potete impostare questi angoli nelle preferenze di Guide sensibili.
- Quando spostate un oggetto o una tavola da disegno, usate le guide sensibili per allineare l'oggetto o la tavola da disegno selezionata ad altri oggetti o tavole da disegno. L'allineamento si basa sulla geometria degli oggetti e delle tavole da disegno. Quando avvicinate gli oggetti al bordo o al punto centrale di altri oggetti, vengono visualizzate le guide.

Nota: *premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per usare il metodo di allineamento di Illustrator CS3, che si basa sul punto centrale o sul bordo di un oggetto o della tavola da disegno.*

- Quando trasformate un oggetto, le guide sensibili sono visualizzate automaticamente per agevolare le operazioni di trasformazione.

Le preferenze Guide sensibili consentono di modificare il momento e il modo in cui vengono visualizzate tali guide.

Nota: *se la modalità Allinea alla griglia o Anteprima pixel è attivata, non potete usare le guide sensibili (anche se il comando appare selezionato).*

Preferenze per le guide sensibili

Scegliete Modifica > Preferenze > Guide sensibili (Windows) o Illustrator > Preferenze > Guide sensibili (Mac OS) per impostare le seguenti preferenze:

Colore Imposta il colore delle guide.

Guide di allineamento Visualizza le linee guida generate lungo il centro o i contorni di oggetti geometrici, tavole da disegno e pagine al vivo. Queste guide vengono generate quando spostate gli oggetti ed effettuate operazioni quali disegnare forme di base, usare lo strumento penna o trasformare oggetti.

Etichette ancoraggi/tracciati Visualizza informazioni quando i tracciati si intersecano e quando sono centrati su un punto di ancoraggio.

Etichette misure Visualizzano informazioni per molti strumenti (ad esempio, strumenti di disegno o di testo) riguardanti la posizione corrente del cursore quando viene collocato su un punto di ancoraggio. Durante la creazione, selezione, spostamento o trasformazione degli oggetti, visualizza la distanza delta x e y rispetto alla posizione originaria dell'oggetto. Quando premete Maiusc durante l'uso di uno strumento di disegno, viene visualizzata la posizione iniziale.

Evidenziazione oggetto Per evidenziare l'oggetto mentre trascinate il puntatore attorno ad esso. Il colore di evidenziazione corrisponde a quello del livello dell'oggetto.

Strumenti di trasformazione Per visualizzare informazioni quando ridimensionate, ruotate e inclinate gli oggetti.

Guide di costruzione Visualizza le guide durante la creazione di nuovi oggetti. Specificate gli angoli a cui devono essere tracciate le guide dai punti di ancoraggio di un oggetto vicino. Potete impostare fino a sei angoli. Specificate un angolo nella casella Angoli selezionata, selezionate un set di angoli dal menu a comparsa Angoli o personalizzate un set di angoli selezionandolo dal menu a comparsa e modificandone un valore. L'anteprima riflette le impostazioni.

Tolleranza per effetto calamita Per specificare a quanti punti si deve trovare il puntatore da un altro oggetto affinché le guide sensibili si attivino.

Specificare gli indicatori di taglio per rifilare o allineare

Oltre a specificare come ritagliare il disegno nelle diverse tavole da disegno, potete creare e usare più gruppi di *indicatori di ritaglio* in un disegno. Gli indicatori di taglio segnalano dove la carta deve essere tagliata e sono utili per creare diversi indicatori intorno a vari oggetti di una pagina, ad esempio per stampare un foglio di biglietti da visita. Sono inoltre utili per allineare i disegni di Illustrator esportati in un'altra applicazione.

Gli indicatori di ritaglio si differenziano dalla tavola da disegno nei seguenti modi:

- Le tavole da disegno definiscono i bordi stampabili del disegno, mentre gli indicatori di ritaglio non modificano l'area stampata.
- Potete attivare una sola tavola da disegno alla volta, ma potete creare e visualizzare più indicatori di ritaglio.
- La tavola da disegno è indicata da indicatori visibili ma non stampabili, mentre gli indicatori di ritaglio hanno una traccia di colore nero di registro e vengono stampati su ogni lastra di selezione, come i segni di stampa.

Nota: *gli indicatori di taglio non sostituiscono i rifili creati con le opzioni Indicatori e pagine al vivo nella finestra di dialogo Stampa.*

Creare indicatori di taglio intorno a un oggetto

In Illustrator CS5 potete creare indicatori di taglio/rifili modificabili oppure creare indicatori di taglio come effetti dinamici.

Per utilizzare gli indicatori di taglio, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate l'oggetto.
2. Per creare indicatori di taglio o rifili modificabili, selezionate Oggetto > Crea indicatori di taglio.
3. Per creare indicatori di taglio come effetti dinamici, selezionate Effetto > Indicatori di taglio.

Eliminare gli indicatori di taglio

Per eliminare indicatori di taglio o rifili modificabili, selezionateli e premete il tasto Canc.

Per eliminare un effetto con indicatori di taglio, selezionate Indicatori di taglio nel pannello Aspetto, quindi fate clic sull'icona Elimina elemento selezionato .

Usare indicatori di taglio in stile giapponese

Gli indicatori di taglio in stile giapponese hanno doppie linee che indicano un valore di pagina al vivo predefinito di 8,5 punti (3 millimetri).

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate Indicatori di taglio giapponesi e fate clic su OK.

Misurare la distanza tra gli oggetti

Lo strumento misura calcola la distanza fra due punti e visualizza i risultati nel pannello Info.

1. Selezionate lo strumento misura . Premete e tenete premuto lo strumento contagocce per visualizzarlo nel pannello Strumenti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sui due punti tra i quali desiderate misurare la distanza.
- Fate clic sul primo punto e trascinate fino al secondo punto. Tenete premuto Maiusc e trascinate per vincolare lo strumento a multipli di 45°.

Il pannello Info mostra i valori relativi alle distanze orizzontale e verticale dagli assi *x* e *y*, alle distanze orizzontale e verticale assolute, alle distanze totali e all'angolo.

Panoramica del pannello Informazioni

Usate il pannello Info (Finestra > Informazioni) per avere informazioni sull'area su cui si trova il puntatore e sugli oggetti selezionati.

- Quando un oggetto è selezionato e lo strumento selezione è attivo, il pannello Info mostra le coordinate *x* e *y*, la larghezza (*L*) e l'altezza (*A*) dell'oggetto. I valori di larghezza e altezza variano se è selezionata l'opzione Usa bordi anteprima nelle preferenze Generali. Quando l'opzione Usa bordi anteprima è selezionata, Illustrator include lo spessore della traccia (e altri attributi come le ombreggiature) nelle dimensioni dell'oggetto. Quando l'opzione è deselezionata, Illustrator misura solo le dimensioni definite dal tracciato vettoriale dell'oggetto.
- Quando usate lo strumento penna o sfumatura o quando spostate una selezione, il pannello Info mostra le variazioni dei valori x (*L*), dei valori y (*A*), della distanza (*D*) e dell'angolo mentre trascinate.

- Con lo strumento zoom, il pannello Info visualizza il fattore di ingrandimento e le coordinate *x* e *y* quando rilasciate il pulsante del mouse.
- Con lo strumento ridimensionamento, il pannello Info mostra la variazione percentuale di larghezza (*W*) e altezza (*H*), la nuova larghezza (*L*) e la nuova altezza (*A*) al termine del ridimensionamento. Con lo strumento rotazione o riflessione, nel pannello Info verranno visualizzate le coordinate del centro dell'oggetto e l'angolo di rotazione o di riflessione .
- Con lo strumento inclinazione, il pannello Info visualizza le coordinate del centro dell'oggetto, l'angolo dell'asse di inclinazione e l'entità dell'inclinazione .
- Con lo strumento pennello, il pannello Info visualizza le coordinate *x* e *y* e il nome del pennello corrente.
- Selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello o fate clic sulla doppia freccia della linguetta del pannello per visualizzare i valori dei colori di riempimento e di traccia dell'oggetto selezionato e il nome di eventuali pattern, sfumature o tinte applicati all'oggetto.

  Nota: *se selezionate più oggetti, il pannello Info visualizza solo le informazioni comuni a tutti gli oggetti selezionati.*

Impostazione delle preferenze

Le preferenze

Le *preferenze* vi permettono di specificare le opzioni che regolano il funzionamento generale di Illustrator: visualizzazione, strumenti, unità di misura dei righelli ed esportazione di informazioni. Le vostre preferenze vengono salvate nel file AIPrefs (Windows) o Adobe Illustrator Prefs (Mac OS), che viene avviato a ogni avvio di Illustrator.

Aprire una finestra di dialogo delle preferenze

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > [*nome gruppo preferenze*].
- (Mac OS) Scegliete Illustrator > Preferenze > [*nome gruppo preferenze*].
- In assenza di una selezione, fate clic sul pulsante Preferenze nel pannello Controllo.

2 Per passare a un altro set di preferenze, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un'opzione dal menu nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo Preferenze.
- Per passare all'opzione successiva o a quella precedente, fate clic rispettivamente su Succ o Prec.

Ripristinare tutte le impostazioni di default per le preferenze

Questa operazione può essere utile se l'applicazione dà problemi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete e tenete premuti Alt+Ctrl+Maiusc (Windows) oppure Opzione+Comando+Maiusc (Mac OS) durante l'avvio di Illustrator. Le impostazioni correnti vengono annullate.
- Eliminate o rinominate il file AIPrefs (Windows) o Adobe Illustrator Prefs (Mac OS). Al prossimo avvio di Illustrator verranno creati nuovi file delle preferenze.

  Nota: *è possibile anche eliminare l'intera cartella delle impostazioni di Adobe Illustrator CS5. Tale cartella contiene svariate preferenze che possono essere rigenerate.*

Impostazione delle preferenze di Illustrator

Mediante il file delle preferenze di Illustrator vengono gestite le impostazioni dei comandi e dei pannelli di Illustrator. Quando aprite Illustrator, la posizione dei pannelli e i comandi sono memorizzati nel file delle preferenze di Illustrator. Se desiderate ripristinare le impostazioni di default di Illustrator o modificare le impostazioni correnti, eliminate le preferenze di Illustrator. Non appena riavviate Illustrator e salvate un file, verrà creato un nuovo file di preferenze.

Il percorso in cui viene salvato il file delle preferenze di Illustrator dipende dal sistema operativo in uso:

Nota: *il nome effettivo della cartella dipende dalla lingua della versione installata.*

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5
Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator
CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista o Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Nota: *in Windows XP la cartella Dati applicazioni è nascosta per default, come anche la cartella AppData in Windows Vista e Windows 7. Per rendere visibile tale cartella, aprite Opzioni cartella nel Pannello di controllo e fate clic sulla scheda Visualizzazione. Nel riquadro Impostazioni avanzate, selezionate l'opzione Visualizza cartelle e file nascosti o Visualizza cartelle, file e unità nascosti.*

Se non riuscite a individuare il file delle preferenze, servitevi della funzione di ricerca del sistema operativo e cercate AIPrefs (Windows) o Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

I moduli plug-in

I moduli plug-in sono programmi software che aggiungono nuove funzioni ad Adobe Illustrator. Insieme al programma vengono forniti svariati plug-in di effetti speciali, che si installano automaticamente nella cartella Plug-in di Illustrator.

Potete installare i plug-in reperibili sul mercato e compatibili con Photoshop o Illustrator. Per installare un modulo plug-in di Adobe Systems, usate l'eventuale programma di installazione, se disponibile. In caso contrario, trascinate una copia del modulo nella cartella Plug-in, di Illustrator. Quindi riavviate Illustrator per attivare i plug-in. Per installare un modulo plug-in di altri produttori, seguite le istruzioni di installazione fornite con il modulo.

Nota: *l'architettura aperta di Adobe Illustrator permette agli sviluppatori di creare funzioni accessibili dal programma. Se siete interessati a creare moduli plug-in compatibili con Adobe Illustrator, consultate il sito Web di Adobe Systems, all'indirizzo www.adobe.com.*

Ripristino, annullamento e automazione

Annullare e ripristinare le modifiche

I comandi Annulla e Ripristina sono utili per annullare o ripristinare le operazioni e vi consentono di correggere gli errori mentre lavorate. Potete annullare o ripristinare un'operazione anche dopo avere selezionato il comando Salva, purché non abbiate chiuso e riaperto il file.

❖ Selezionate Modifica > Annulla o Modifica > Ripristina.

Potete annullare un numero illimitato di operazioni (a seconda della memoria) scegliendo ripetutamente il comando Annulla. Se un'operazione non può essere annullata, il comando Annulla appare disattivato.

Ripristinare l'ultima versione salvata

Potete ripristinare l'ultima versione salvata di un file, ma non se lo avete chiuso e riaperto. Questa operazione non può essere annullata.

❖ Scegliete File > Versione precedente.

Automazione delle operazioni

La grafica è un settore caratterizzato dalla creatività, ma alcuni aspetti del lavoro possono essere ripetitivi. Infatti, noterete che il tempo dedicato a inserire e sostituire immagini, correggere errori e preparare i file per la stampa e la visualizzazione sul Web spesso riduce il tempo disponibile alle attività propriamente creative.

Illustrator offre svariati metodi per automatizzare molte operazioni ripetitive ma necessarie, lasciandovi più tempo per concentrarvi sugli aspetti creativi del lavoro.

Un'*azione* è una serie di operazioni (comandi, strumenti, opzioni degli strumenti, selezioni di oggetti e altro ancora) registrate durante l'uso di Illustrator. Quando eseguite un'azione, Illustrator esegue per voi tutte le operazioni registrate in essa.

Per aiutarvi a eseguire alcune attività comuni, Illustrator fornisce molte azioni preregistrate, che vengono installate insieme al programma sotto forma di set predefiniti nel pannello Azioni.

Uno *script* è una sequenza di comandi che indica al sistema di eseguire una serie di operazioni. Queste operazioni possono riguardare solo Illustrator o anche altre applicazioni, come programmi di elaborazione testi, fogli elettronici e applicazioni per la gestione di database. Illustrator dispone di alcuni script predefiniti per semplificare l'esecuzione di alcune operazioni comuni. Potete accedere a questi script scegliendo File > Script.

La *grafica con variabili* consente a grafici e programmatori di collaborare in modo più proficuo negli ambienti di editoria ad alta produzione.

Capitolo 3: Disegno

Elementi fondamentali di disegno

Per disegnare e modificare i tracciati, avete a disposizione una serie di strumenti e tecniche di disegno comuni ad Adobe Illustrator, Adobe® InDesign® e Adobe® Photoshop®. Potete creare i tracciati con queste applicazioni, quindi copiarli e incollarli liberamente da un programma all'altro. Potete anche creare simboli da usare sia in Adobe Illustrator sia in Adobe® Flash® Professional.

La grafica vettoriale

La grafica vettoriale (talvolta chiamata *forme vettoriali* o *oggetti vettoriali*) è costituita da linee e curve definite da oggetti matematici denominati *vettori*, che descrivono un'immagine in base alle sue caratteristiche geometriche.

Potete spostare o modificare liberamente la grafica vettoriale senza perdere dettagli o chiarezza, poiché è indipendente dalla risoluzione; mantiene quindi bordi ben definiti se ridimensionata, stampata con una stampante PostScript, salvata in file PDF o importata in un'applicazione di grafica vettoriale. Pertanto, la grafica vettoriale rappresenta la scelta migliore per disegni, come i loghi, che saranno utilizzati in diverse dimensioni e su vari supporti di stampa.

Gli oggetti vettoriali creati utilizzando gli strumenti disegno e forma in Adobe Creative Suite sono esempi di grafica vettoriale. Potete utilizzare i comandi Copia e Incolla per duplicare la grafica vettoriale tra i componenti Creative Suite.

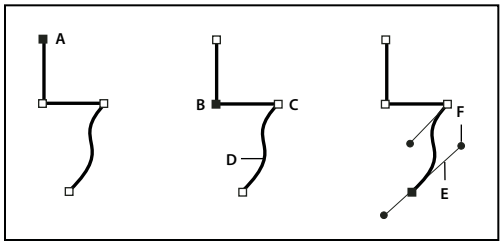
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le immagini bitmap" a pagina 292

I tracciati

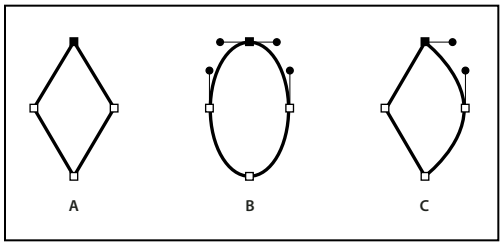
Quando disegnate create una linea denominata *tracciato*. Un tracciato è composto da uno o più *segmenti* retti o curvi. Il punto iniziale e il punto finale di ciascun segmento sono contrassegnati da *punti di ancoraggio* che fissano in posizione i segmenti. Un tracciato può essere *chiuso* (ad esempio un cerchio) o *aperto*, con punti finali *distinti* (ad esempio una linea ondulata).

Potete modificare la forma di un tracciato trascinando i relativi punti di ancoraggio, i *punti di direzione* alla fine delle *linee di direzione* visualizzate a livello dei punti di ancoraggio o dello stesso segmento del tracciato.



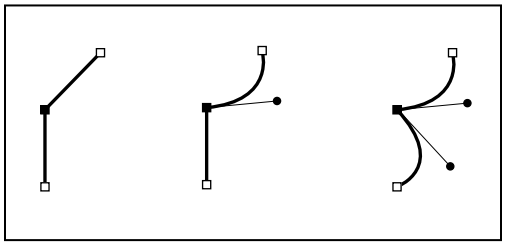
Componenti di un tracciato
***A.** Punto finale selezionato (pieno) **B.** Punto di ancoraggio selezionato **C.** Punto di ancoraggio non selezionato **D.** Segmento di tracciato curvo **E.** Linea di direzione **F.** Punto di direzione*

I tracciati possono avere due tipi di punti di ancoraggio: i punti angolo e i punti morbidi (detti anche di curvatura o arrotondati). In corrispondenza di un *punto angolo* il tracciato cambia bruscamente direzione. In corrispondenza di un *punto morbido*, i segmenti di tracciato si uniscono in una curva continua. Potete disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti angolo e punti morbidi. Se usate un punto di tipo errato, potete sempre cambiarlo in un secondo momento.



Punti di un tracciato
***A.** Quattro punti angolo **B.** Quattro punti morbidi **C.** Combinazione di punti angolo e punti morbidi*

Un punto angolo può collegare due segmenti retti o curvi; un punto morbido collega sempre due segmenti curvi.



Un punto angolo può collegare sia segmenti retti che curvi.

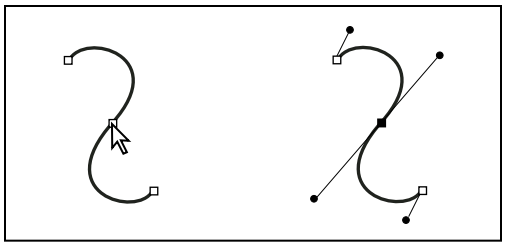
***Nota:** non confondete i punti angolo e morbidi con i segmenti retti e curvi.*

Il profilo di un tracciato è detto *traccia*. Un colore o una sfumatura applicato all'area interna di un tracciato aperto o chiuso è detto *riempimento*. Una traccia può essere caratterizzata da peso (spessore), colore e un pattern di tratteggio (Illustrator e InDesign) o da un pattern di linee stilizzato (InDesign). Dopo aver creato un tracciato o una forma, potete modificare le caratteristiche della traccia o del riempimento.

In InDesign in ogni tracciato è visualizzato anche un *punto centrale*, che segna il centro della forma ma non fa parte del tracciato effettivo. Questo punto può essere usato per trascinare il tracciato, allinearlo con altri elementi o selezionare tutti i punti di ancoraggio sul tracciato. Il punto centrale è sempre visibile e non può essere nascosto o eliminato.

Le linee di direzione e i punti di direzione

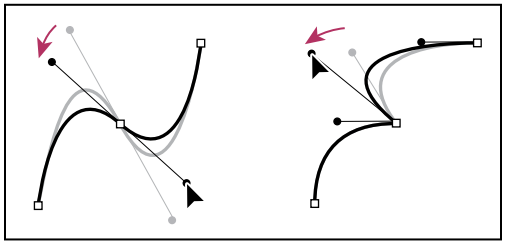
Quando selezionate un punto di ancoraggio che collega i segmenti curvi (oppure selezionate il segmento stesso), per i punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento sono visualizzate le *maniglie di direzione*, ossia *linee di direzione* che terminano in *punti di direzione*. La forma e le dimensioni dei segmenti curvi sono definite dall'angolo e dalla lunghezza delle linee di direzione. Lo spostamento dei punti di direzione cambia la forma delle curve. Le linee di direzione non vengono visualizzate nell'output finale.



Dopo avere selezionato un punto di ancoraggio (a sinistra), le linee di direzione appaiono su tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (a destra).

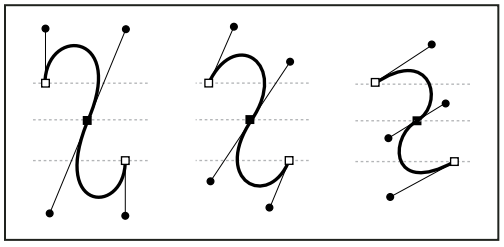
Un punto morbido è sempre dotato di due linee di direzione che si spostano insieme come unità singola e diritta. Quando spostate una linea di direzione su un punto morbido, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua a livello del punto di ancoraggio.

Un punto angolo può invece avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo. Le linee di direzione dei punti angolo mantengono l'angolo usando differenti angolature. Quando spostate una linea di direzione di un punto angolo, viene regolata solo la curva che si trova sullo stesso lato del punto della linea di direzione.



Regolare linee di direzione su un punto morbido (a sinistra) e su un punto angolo (a destra)

Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio. L'angolo di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva, mentre la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.



Spostando e ridimensionando le linee di direzione si cambia l'inclinazione delle curve.

***Nota:** in Illustrator potete visualizzare o nascondere i punti di ancoraggio, le linee di direzione e i punti di direzione scegliendo Visualizza > Mostra contorni selezione o Visualizza > Nascondi contorni selezione.*

Specificare l'aspetto di linee e punti di direzione

Quando si lavora con punti di ancoraggio e tracciati, a volte è utile visualizzare le linee di direzione (maniglie); altre volte invece sono di impaccio. Potete quindi visualizzare o nascondere le linee di direzione per più punti di ancoraggio selezionati. Per un unico punto di ancoraggio, le linee sono sempre visualizzate.

Potete scegliere di visualizzare o nascondere le linee di direzione selezionandole singolarmente, oppure potete impostare una preferenza per la visualizzazione delle linee di direzione.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla selezione di punti e linee di direzione: www.adobe.com/go/vid0037_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare le preferenze di selezione" a pagina 219

Mostrare o nascondere le linee di direzione per i punti di ancoraggio selezionati

1 Selezionate i punti di ancoraggio desiderati mediante lo strumento selezione diretta.

2 Nel pannello Controllo, fate clic su Mostra maniglie quando sono selezionati più punti di ancoraggio o Nascondi maniglie quando sono selezionati più punti di ancoraggio .

***Nota:** potete inoltre impostare una preferenza per mostrare o nascondere sempre le maniglie quando sono selezionati più punti di ancoraggio.*

Impostare le preferenze di visualizzazione di linee e punti di direzione

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Windows) oppure Illustrator > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Mac OS).

2 Nell'area Visualizzazione maniglie e punti di ancoraggio, impostate una delle voci seguenti:

Maniglie Specifica la visualizzazione dei punti terminali delle maniglie (punti di direzione):

- Visualizza i punti di direzione come piccoli cerchi pieni.
- Visualizza i punti di direzione come grandi cerchi pieni.
- Visualizza i punti di direzione come quadratini vuoti.

Mostra maniglie quando sono selezionati più punti di ancoraggio Visualizza le linee di direzione per tutti i punti di ancoraggio selezionati quando selezionate un oggetto con lo strumento selezione diretta o selezione gruppo. Se questa opzione non è selezionata, le linee di direzione vengono visualizzate per un punto di ancoraggio (se questo è l'unico punto di ancoraggio selezionato sul tracciato in oggetto) oppure se il segmento di Bézier per la linea di direzione è selezionato e il punto di ancoraggio da cui si estende la linea di direzione non è selezionato.

Specificare le preferenze per le dimensioni dei punti di ancoraggio

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Windows) oppure Illustrator > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Mac OS).

2 Nell'area Visualizzazione maniglie e punti di ancoraggio, impostate una delle voci seguenti:

Ancoraggi Specifica la visualizzazione dei punti di ancoraggio:

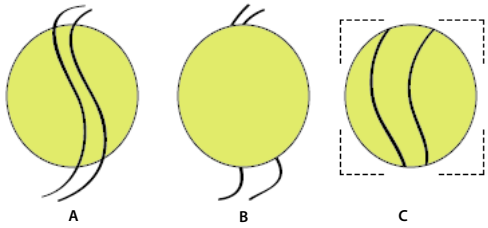
- Visualizza sia i punti di ancoraggio selezionati che quelli non selezionati come piccoli punti.
- Visualizza i punti di ancoraggio selezionati come punti grandi e quelli non selezionati come punti piccoli.
- Visualizza sia i punti di ancoraggio selezionati che quelli non selezionati come punti grandi.

Evidenzia punti di ancoraggio al passaggio del mouse Evidenzia il punto di ancoraggio situato direttamente sotto il cursore del mouse.

Modalità di disegno

Illustrator CS5 offre le seguenti modalità di disegno:

- Disegna normale ( )
- Disegna dietro ( )
- Disegna all'interno ( )



Un rettangolo aperto tratteggiato come quello mostrato nella figura C viene visualizzato quando un oggetto in modalità Disegna all'interno è attivo.

La modalità Disegna normale è la modalità di default. La modalità di disegno si seleziona dal pannello Strumenti, sotto lo strumento selettore colore.

Pannello Modalità disegno

Per passare da una modalità di disegno all'altra, fate clic sul pannello Modalità disegno nel pannello Strumenti e selezionate la modalità desiderata. In alternativa, potete usare la scelta rapida da tastiera Maiusc+D.

***Nota:** le opzioni Incolla, Incolla nella stessa posizione e Incolla su tutte le tavole disegno rispettano le modalità di disegno. Tuttavia, le modalità di disegno in uso non influiscono sui comandi Incolla sopra e Incolla sotto.*

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso delle diverse modalità di disegno: www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_it.

Modalità Disegna dietro

La modalità Disegna dietro permette di disegnare dietro tutti gli elementi grafici del livello selezionato, se non è selezionata alcuna grafica. In caso contrario, il nuovo oggetto viene disegnato direttamente dietro l'oggetto selezionato.

La modalità Disegna dietro viene rispettata nei seguenti casi:

- Creazione di nuovi livelli
- Inserimento di simboli
- Inserimento di file dal menu File
- Utilizzo di Alt + trascinamento per duplicare gli oggetti
- Utilizzo delle opzioni Incolla nella stessa posizione e Incolla su tutte le tavole da disegno

Modalità Disegna all'interno

La modalità Disegna all'interno permette di disegnare all'interno dell'oggetto selezionato. Grazie alla modalità Disegna all'interno, potete evitare i diversi passaggi previsti da attività quali disegnare e modificare l'ordine di sovrapposizione oppure disegnare, selezionare e creare una maschera di ritaglio.

La modalità Disegna all'interno è abilitata solo se esiste un solo oggetto selezionato (tracciato, tracciato composto o testo).

Per creare maschere di ritaglio in modalità Disegna all'interno, selezionate il tracciato all'interno del quale desiderate disegnare e passate alla modalità Disegna all'interno. I tracciati successivi vengono ritagliati dal tracciato che era selezionato al momento del passaggio alla modalità Disegna all'interno, fino a quando non tornate alla modalità Disegna normale (Maiusc+D o doppio clic).

Nota: *a differenza di quanto succede con il comando Oggetto > Maschera di ritaglio > Crea, le maschere di ritaglio create in modalità Disegna all'interno mantengono il loro aspetto.*

Disegno di linee e forme semplici

Disegnare linee rette con lo strumento segmento linea

Potete usare lo strumento segmento linea per disegnare un segmento di linea retta per volta. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento segmento linea: www.adobe.com/go/vid0036_it.

1 Selezionate lo strumento segmento linea .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il puntatore nel punto in cui deve iniziare la linea e trascinate fino al punto in cui deve terminare.
- Fate clic sul punto in cui deve iniziare la linea e specificatene rispettivamente la lunghezza e l'angolo. Per applicare alla linea l'attuale colore di riempimento, selezionate Riempi linea. Quindi fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare rettangoli e quadrati

1 Selezionate lo strumento rettangolo o rettangolo con angoli arrotondati .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per disegnare un rettangolo, trascinate diagonalmente fino a ottenere le dimensioni desiderate per il rettangolo.
- Per disegnare un quadrato, tenete premuto il tasto Maiusc, trascinando diagonalmente fino a ottenere le dimensioni desiderate per il quadrato.
- Per creare un quadrato o un rettangolo, utilizzando i valori, fate clic nel punto in cui deve trovarsi l'angolo superiore sinistro. Specificate larghezza e altezza (e il valore del raggio, nel caso del rettangolo con angoli arrotondati), quindi fate clic su OK.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un esempio di come usare gli strumenti forma per disegnare edifici: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Specificare il raggio di un rettangolo con angoli arrotondati

Il raggio angolo determina la rotondità degli angoli del rettangolo. Potete cambiare il raggio predefinito di tutti i nuovi rettangoli e il raggio dei singoli rettangoli mentre li disegnati.

- Per modificare il valore predefinito del raggio dell'angolo, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi immettete un nuovo valore per Raggio angolo. Oppure, selezionate lo strumento rettangolo con angoli arrotondati, fate clic nella finestra del documento e inserite un nuovo valore nel campo Raggio angolo. Il raggio predefinito viene applicato solo ai rettangoli con angoli arrotondati appena disegnati e non a quelli già esistenti.
- Premete il tasto freccia su o freccia giù per modificare il raggio dell'angolo mentre trascinate lo strumento rettangolo con angoli arrotondati. Dopo aver ottenuto angoli della rotondità desiderata, rilasciate il tasto.
- Per creare angoli retti mentre trascinate lo strumento rettangolo con angoli arrotondati, premete il tasto freccia sinistra.
- Per creare angoli arrotondati al massimo mentre trascinate lo strumento rettangolo con angoli arrotondati, premete il tasto freccia destra.

Disegnare ellissi

1 Selezionate lo strumento ellisse .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate in diagonale fino a ottenere le dimensioni desiderate per l'ellisse.
- Fate clic nel punto in cui volete posizionare l'angolo superiore sinistro del rettangolo di selezione dell'ellisse. Specificate la larghezza e l'altezza dell'ellisse e fate clic su OK.

  Nota: *per creare un cerchio, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate oppure, una volta specificate le dimensioni della larghezza, fate clic sulla parola Altezza per copiare tale valore nella casella corrispondente.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare poligoni

1 Selezionate lo strumento poligono .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate per il poligono. Trascinate il puntatore secondo una traiettoria ad arco per ruotare il poligono. Premete i tasti freccia su e giù per aggiungere o rimuovere dei lati del poligono.
- Fate clic nel punto in cui volete posizionare il centro del poligono da creare. Specificate il raggio e il numero di lati del poligono, quindi fate clic su OK.

Ricordate che anche i triangoli sono dei poligoni! Pertanto, potete disegnare un triangolo come se si trattasse di un qualsiasi altro poligono.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare stelle

1 Selezionate lo strumento stella .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate per la stella. Trascinate il puntatore secondo una traiettoria ad arco per ruotare la stella. Premete i tasti freccia su e giù per aggiungere o rimuovere punti dalla stella.
- Fate clic nel punto in cui volete posizionare il centro della stella da creare. Per Raggio 1, specificate la distanza dal centro ai punti più interni della stella. Per Raggio 2, specificate la distanza dal centro ai punti più esterni della stella. Per Punte, specificate il numero di punte della stella. Quindi fate clic su OK. Per aumentare o ridurre il numero di punte della stella, potete anche usare i tasti freccia su o freccia giù mentre disegnate la stella.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare archi

1 Selezionate lo strumento arco .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il puntatore nel punto in cui deve iniziare l'arco e trascinate fino al punto in cui deve terminare.
- Fate clic sul punto in cui deve iniziare l'arco. Nella finestra di dialogo, fate clic su un quadratino dell'icona del punto di riferimento per determinare il punto da cui disegnare l'arco. Quindi impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK.

  Lunghezza asse X Imposta la larghezza dell'arco.

  Lunghezza asse Y Imposta l'altezza dell'arco.

  Tipo Specifica se l'oggetto deve essere un tracciato aperto o chiuso.

  Base lungo Imposta la direzione dell'arco. Selezionate Asse X o Asse Y, a seconda che vogliate disegnare la base dell'arco lungo l'asse orizzontale (*x*) o verticale (*y*).

  Curva Imposta la direzione della curva dell'arco. Immettete un valore negativo per ottenere una curva concava (interna). Immettete un valore positivo per ottenere una curva convessa (esterna). Con un valore pari a 0 si crea una linea retta.

  Riempi arco Riempie l'arco con il colore di riempimento corrente.

  ***Nota:** per un'anteprima dinamica delle opzioni impostate, fate doppio clic sullo strumento arco nel pannello Strumenti.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare spirali

1 Selezionate lo strumento spirale .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate per la spirale. Trascinate il puntatore secondo una traiettoria ad arco per ruotare la spirale.
- Fate clic sul punto in cui deve iniziare la spirale. Nella finestra di dialogo, impostate le seguenti opzioni, quindi fate clic su OK.

  Raggio Imposta la distanza dal centro al punto più esterno della spirale.

  Apertura Specifica il valore in base al quale ogni giro della spirale deve diminuire rispetto al giro precedente.

  Segmenti Specifica il numero di segmenti della spirale. Ogni giro completo della spirale è costituito da quattro segmenti.

  Stile Imposta la direzione della spirale.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo degli strumenti forma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare griglie

Utilizzate gli strumenti griglia per disegnare rapidamente griglie rettangolari o polari. Lo strumento griglia rettangolare crea griglie rettangolari di dimensioni specifiche con un determinato numero di divisori. Lo strumento griglia polare crea cerchi concentrici di dimensioni specifiche con un determinato numero di divisori.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per disegnare" a pagina 511

Disegnare griglie rettangolari

1 Selezionate lo strumento griglia rettangolare .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate per la griglia.
- Fate clic per impostare il punto di riferimento della griglia. Nella finestra di dialogo, fate clic su un quadratino dell'icona del punto di riferimento per determinare il punto da cui disegnare la griglia. Quindi impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK.

  Dimensione default Specifica la larghezza e l'altezza di tutta la griglia.

Divisori orizzontali Specifica il numero di divisori che devono essere compresi tra il lato superiore e il lato inferiore della griglia. Per Simmetria, specificate un valore per stabilire se i divisori orizzontali devono essere più verso l'alto o il basso della griglia.

Divisori verticali Specifica il numero di divisori da inserire tra i lati sinistro e destro della griglia. Per Simmetria, specificate un valore per stabilire se i divisori verticali devono essere più verso il lato sinistro o destro.

Usa il perimetro esterno come cornice Sostituisce i segmenti superiore, inferiore, sinistro e destro con un oggetto rettangolare a parte.

Riempi griglia Riempie la griglia con il colore di riempimento corrente (per impostazione predefinita, alla griglia non è applicato nessun riempimento).

Disegnare griglie circolari (polari)

1 Selezionate lo strumento griglia polare .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate per la griglia.
- Fate clic per impostare il punto di riferimento della griglia. Nella finestra di dialogo, fate clic su un quadratino dell'icona del punto di riferimento per determinare il punto da cui disegnare la griglia. Quindi impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK.

  Dimensione default Specifica la larghezza e l'altezza di tutta la griglia.

  Divisori concentrici Specifica il numero di divisori concentrici da inserire nella griglia. Per Simmetria, specificate un valore per stabilire se i divisori concentrici devono essere più verso l'interno o l'esterno della griglia.

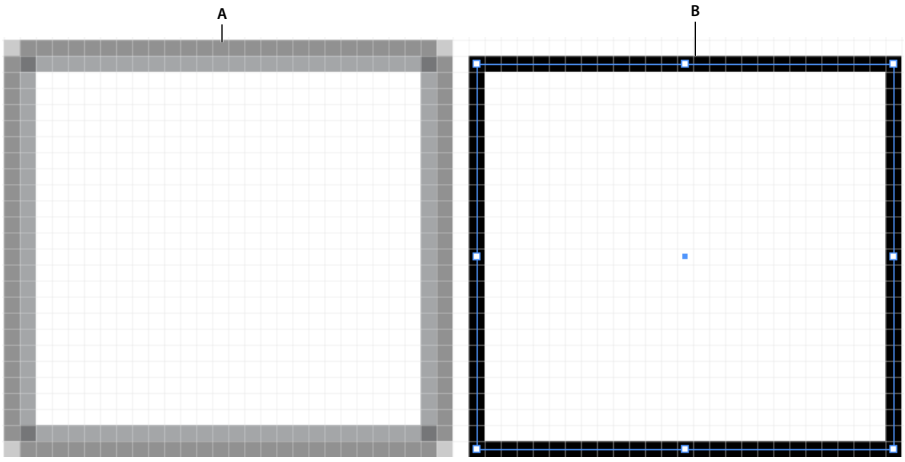
  Divisori radiali Specifica il numero di divisori radiali da inserire tra il centro e la circonferenza della griglia. Per Simmetria, specificate un valore per stabilire se i divisori radiali devono essere più in senso orario o antiorario nella griglia.

  Crea tracciati composti da ellissi Converte i cerchi concentrici in tracciati composti a parte e applica il riempimento a cerchi alterni.

  Riempi griglia Riempie la griglia con il colore di riempimento corrente (per impostazione predefinita, alla griglia non è applicato nessun riempimento).

Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web

L'allineamento ai pixel è una proprietà a livello di oggetto che permette di allineare alla griglia pixel i tracciati verticali e orizzontali degli oggetti. Gli oggetti che vengono modificati conservano questa proprietà. Se per un oggetto è impostata questa proprietà, ogni tracciato verticale o orizzontale in tale oggetto viene allineato alla griglia pixel.



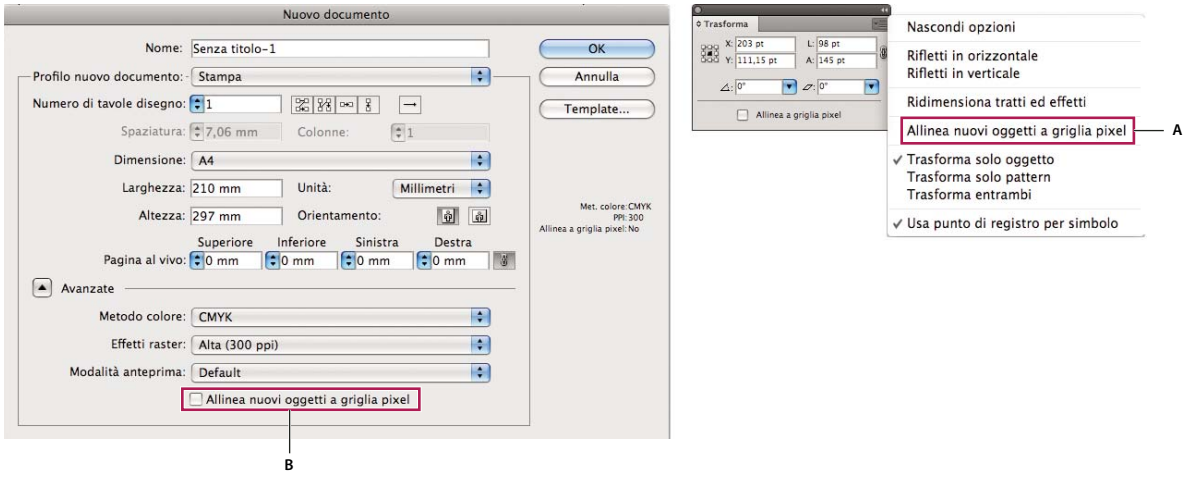
Oggetti con allineamento ai pixel e oggetti senza allineamento ai pixel
***A.** Oggetto non allineato ai pixel **B.** Oggetto allineato ai pixel*

Al seguente indirizzo è disponibile un video sul disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web: www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_it.

Allineamento di nuovi oggetti alla griglia pixel

Allinea nuovi oggetti a griglia pixel è un'opzione disponibile nella sezione Avanzate della finestra di dialogo Nuovo documento.

Questa opzione è disponibile anche nel menu a comparsa del pannello Trasforma.



Opzione Allinea nuovi oggetti a griglia pixel nel menu del pannello Trasforma

Se questa opzione viene attivata, tutti i nuovi oggetti che verranno disegnati avranno questa proprietà impostata per default. Per i nuovi documenti creati usando il profilo documento Web, questa opzione è attivata per default.

L'aspetto nitido dei tratti allineati ai pixel viene conservato nell'output raster solo per la risoluzione a 72 ppi. Per altri valori di risoluzione, esiste un'elevata possibilità che i tratti producano un effetto anti-alias.

Gli oggetti allineati ai pixel ma privi di segmenti retti orizzontali o verticali non vengono modificati per l'allineamento alla griglia pixel. Ad esempio, poiché un rettangolo ruotato è privo di segmenti retti orizzontali o verticali, tale rettangolo non viene spostato per ottenere tracciati netti a prescindere dall'impostazione della proprietà di allineamento ai pixel.

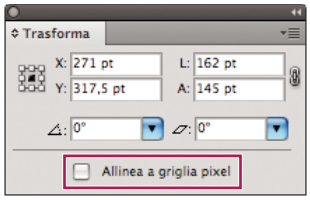
***Nota:** lo stato di allineamento ai pixel e la proprietà a livello di documento di ogni oggetto vengono salvati nel file .ai.*

Per ulteriori informazioni sull'allineamento dei simboli alla griglia pixel, consultate "Allineamento dei simboli alla griglia pixel" a pagina 65.

Allineamento degli oggetti esistenti alla griglia pixel

Un oggetto con l'opzione Allinea a griglia pixel selezionata viene spostato leggermente in modo da renderlo allineato alla griglia pixel ogni volta che viene modificato. Ad esempio, se spostate o trasformate un oggetto allineato ai pixel, questo viene riallineato alla griglia pixel in base alle sue nuove coordinate.

Per allineare un oggetto esistente alla griglia pixel, selezionate l'oggetto, quindi la casella di controllo Allinea a griglia pixel nella parte inferiore del pannello Trasforma.



Opzione Allinea a griglia pixel nel pannello Trasforma

Se selezionate questa opzione, i segmenti orizzontali e verticali dei tracciati dell'oggetto vengono leggermente spostati. Tali segmenti avranno pertanto sempre dei tratti molto netti, indipendentemente dallo spessore e dalla posizione. Negli oggetti con questa opzione selezionata, i valori per lo spessore della traccia sono sempre espressi con numero interi.

Se si portano degli oggetti non allineati in documenti in cui è attivata l'opzione Allinea nuovi oggetti a griglia pixel, non si ottiene automaticamente l'allineamento ai pixel di tali oggetti. Per allineare ai pixel tali oggetti occorre selezionare l'oggetto, quindi selezionare l'opzione Allinea a griglia pixel nel pannello Trasforma. Gli oggetti allineati ai pixel non possono essere esportati come raster, effetti raster e oggetti di testo poiché tali oggetti sono privi di tracciati veri e propri.

Selezione di oggetti non allineati alla griglia pixel

Fate clic su Seleziona > Oggetto > Non allineati alla griglia pixel per selezionare gli oggetti.

Allineamento dei simboli alla griglia pixel

Per creare simboli con precisione a livello di pixel, selezionate l'opzione Allinea a griglia pixel nella finestra di dialogo Opzioni simbolo. I simboli allineati alla griglia pixel restano tali in tutte le posizioni della tavola da disegno, conservando la loro dimensione effettiva.

***Nota:** è possibile che un simbolo ridimensionato non produca tracciati netti anche se è stata impostata la proprietà di allineamento ai pixel.*

Per ulteriori informazioni sull'allineamento alla griglia pixel, consultate "Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63.

Se il pulsante Ripristina del pannello Controllo è attivo significa che il simbolo è stato trasformato e le sue dimensioni non sono quelle effettive.

Visualizzazione della griglia pixel

Per visualizzare la griglia pixel, impostate lo zoom su almeno 600% in modalità Anteprima pixel.

Per impostare le preferenze per la visualizzazione della griglia pixel, scegliete Preferenze > Guide e griglia. Selezionate l'opzione Mostra griglia pixel (oltre 600% di zoom) se non è già selezionata.

Salvataggio delle sezioni selezionate

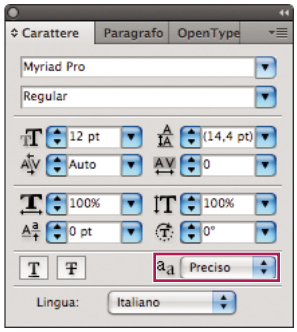
Per salvare solo le sezioni selezionate di un disegno, scegliete File > Salva sezioni selezionate.

Opzioni anti-alias

Anti-alias del testo

Le seguenti opzioni di anti-alias per il testo sono ora disponibili nel pannello Carattere di Illustrator:

- Nessuno
- Preciso
- Netto
- Forte



Opzioni di anti-alias per il testo del pannello Carattere

Potete impostare le opzioni di anti-alias per ogni cornice di testo. Gli attributi anti-alias del testo vengono salvati come parte del documento. Tali opzioni sono inoltre supportate dai formati PDF, AIT ed EPS. Le opzioni di anti-alias per il testo possono essere esportate da o importate in PSD.

Per l'esportazione nei formati BMP, PNG, Targa, JPEG o TIFF, nell'elenco a discesa per l'anti-alias sono disponibili le seguenti opzioni: Nessuno, Grafica ottimizzata e Testo ottimizzato.

- L'opzione Grafica ottimizzata produce dati raster per ognuno di questi formati, come accadeva anche nelle versioni precedenti. In questo caso, tuttavia, le opzioni di anti-alias per il testo non vengono rispettate durante la rasterizzazione della grafica.
- Con l'opzione Testo ottimizzato vengono rispettate le nuove opzioni di anti-alias per le cornici di testo nell'immagine raster prodotta.

Tali opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo Salva per Web.

Disegnare con lo strumento matita

Disegnare con lo strumento matita

Lo strumento matita funziona essenzialmente nello stesso modo in Adobe Illustrator e InDesign. Consente di disegnare tracciati aperti e chiusi proprio come una matita su un foglio di carta e risulta particolarmente utile per disegnare rapidamente degli schizzi o creare disegni che sembrano realizzati a mano. Se necessario, potete modificare un tracciato immediatamente dopo averlo disegnato.

I punti di ancoraggio vengono impostati man mano che disegnate con lo strumento matita e non è possibile determinarne il posizionamento manualmente. Tuttavia, potete regolarli al termine del tracciato. Il numero di punti di ancoraggio impostati dipende dalla lunghezza e dalla complessità del tracciato, oltre che dai valori di tolleranza impostati nella finestra di dialogo Preferenze strumento matita. Queste impostazioni controllano la sensibilità dello strumento matita rispetto ai movimenti del mouse o della penna della tavoletta grafica.

Per un video sul disegno con lo strumento matita in Illustrator, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0039_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sullo strumento matita di Illustrator

Disegnare tracciati a mano libera con lo strumento matita

1. Selezionate lo strumento matita .
2. Posizionate lo strumento nel punto in cui deve iniziare il tracciato e trascinate per disegnarlo. Lo strumento matita presenta una piccola x che indica un tracciato a mano libera.

Mentre trascinate, una linea tratteggiata segue il puntatore. I punti di ancoraggio appaiono a entrambe le estremità del tracciato e in vari punti dello stesso. Il tracciato assume gli attributi correnti di riempimento e traccia e rimane selezionato per impostazione predefinita.

Disegnare tracciati chiusi con lo strumento matita

1. Selezionate lo strumento matita.
2. Posizionate il puntatore nel punto in cui deve iniziare il tracciato e trascinate.
3. Dopo aver iniziato a trascinare, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS). Lo strumento matita presenta un cerchietto (in InDesign una gomma piena) per indicare che state creando un tracciato chiuso.
4. Quando il tracciato è delle dimensioni e della forma desiderate, rilasciate il pulsante del mouse, ma non il tasto Alt oppure Opzione. Dopo aver chiuso il tracciato, rilasciate anche il tasto Alt oppure Opzione.

Non è necessario posizionare il cursore sul punto iniziale del tracciato per creare un tracciato chiuso. Se rilasciate il pulsante del mouse in un altro punto, lo strumento matita chiuderà la forma creando una linea il più breve possibile fino al punto originale.

Modificare i tracciati con lo strumento matita

Potete modificare qualsiasi tracciato utilizzando lo strumento matita e aggiungere linee e forme a mano libera a qualsiasi forma.

Aggiungere a un tracciato con lo strumento matita

1. Selezionate un tracciato esistente.
2. Selezionate lo strumento matita.

3 Posizionate la punta della matita su un estremo del tracciato.

Siete sufficientemente vicini all'estremo quando la piccola x accanto alla punta della matita scompare.

4 Trascinate per continuare il tracciato.

Collegare due tracciati con lo strumento matita

1 Selezionate entrambi i tracciati (premete il tasto Maiusc e fate clic oppure trascinate i due tracciati con lo strumento di selezione).

2 Selezionate lo strumento matita.

3 Posizionate il puntatore sul punto desiderato di un tracciato e cominciate a trascinare verso l'altro tracciato.

4 Dopo che avete iniziato a trascinare, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Lo strumento matita visualizza un piccolo simbolo di unione per indicare che state aggiungendo al tracciato esistente.

5 Trascinate fino all'estremo dell'altro tracciato, rilasciate il pulsante del mouse, quindi rilasciate il tasto Ctrl o Comando.

Nota: *per risultati ottimali, trascinate da un tracciato all'altro come se continuaste a disegnare i tracciati nella direzione in cui sono stati creati.*

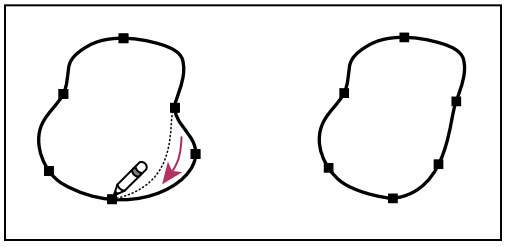
Rimodellare i tracciati con lo strumento matita

1 Selezionate il tracciato da modificare.

2 Posizionate lo strumento matita sopra o vicino al tracciato da ridisegnare.

Quando la piccola x scompare dallo strumento, significa che siete vicini quanto basta al tracciato.

3 Trascinate lo strumento fino a ottenere la forma desiderata.



Modificare una forma chiusa con lo strumento matita

Nota: *in base al punto in cui iniziate a ridisegnare il tracciato e alla direzione in cui trascinate, potreste ottenere risultati indesiderati. Ad esempio, potreste trasformare involontariamente un tracciato chiuso in uno aperto o viceversa, oppure cancellare una parte di una forma.*

Opzioni dello strumento matita

Fate doppio clic sullo strumento matita per impostare una delle seguenti opzioni:

Fedeltà Controlla la distanza a cui è necessario spostare il mouse o la penna grafica affinché un nuovo punto di ancoraggio venga aggiunto al tracciato. Maggiore è il valore, più uniforme e meno complesso sarà il tracciato. A valori più bassi corrispondono curve che seguono maggiormente il movimento del puntatore, con angoli più marcati. La fedeltà può essere compresa tra 0,5 e 20 pixel.

Arrotondamento Controlla l'arrotondamento applicato quando usate lo strumento. Questo valore può essere compreso tra lo 0% e il 100%. Più alto è il valore, più il tracciato è uniforme. Più basso è il valore, maggiore è il numero di punti di ancoraggio creati e maggiori le irregolarità delle linee.

Riempi nuovi tratti di matita (Solo Illustrator) Applica un riempimento ai tratti di matita disegnati a seguito della selezione di questa opzione; i tratti di matita esistenti restano invariati. Ricordate di selezionare un riempimento prima di disegnare i tratti con la matita

Mantieni selezionato Determina se mantenere il tracciato selezionato dopo averlo disegnato. Questa opzione è attiva per impostazione predefinita.

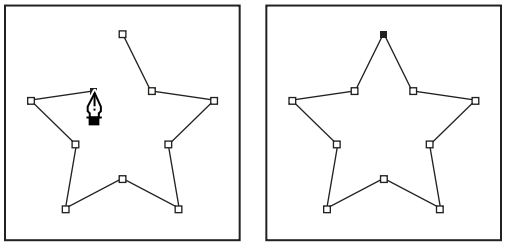
Modifica tracciati selezionati Determina se modificare o unire un tracciato selezionato quando siete a una determinata distanza da esso (specificata tramite l'opzione successiva).

Entro: _ pixel Determina la distanza minima del mouse o della penna rispetto al tracciato esistente per poterlo modificare con lo strumento matita. Questa opzione è disponibile solo se l'opzione Modifica tracciati selezionati è attiva.

Disegnare con lo strumento penna

Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento penna è una linea retta, facendo clic due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, potete creare un tracciato formato da segmenti retti collegati da punti angolo.



Segmenti retti creati facendo clic con lo strumento penna

1 Selezionate lo strumento penna.

2 Posizionate la penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio (senza trascinare).

***Nota:** il primo segmento disegnato sarà visibile solo dopo che avrete fatto clic per creare il secondo punto di ancoraggio (selezionate l'opzione Banda elastica in Photoshop per visualizzare in anteprima i segmenti del tracciato). Se appaiono le linee di direzione, avete trascinato lo strumento penna per errore: scegliete Modifica > Annulla e fate di nuovo clic.*

3 Fate nuovamente clic nel punto in cui deve terminare il segmento (premete Maiusc e fate clic per limitare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).

4 Continuate a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per gli altri segmenti retti.

L'ultimo punto di ancoraggio aggiunto appare sempre come un quadratino pieno, a indicare che il punto è selezionato. Mentre aggiungete nuovi punti di ancoraggio, quelli definiti precedentemente diventano vuoti e vengono deselezionati.

5 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

Nota: *per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

- Per lasciare il tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign. In InDesign o Illustrator, potete anche premere semplicemente Invio o A capo per lasciare il tracciato aperto.

Disegnare segmenti curvi con lo strumento penna

Potete creare una curva aggiungendo un punto di ancoraggio nella posizione in cui la curva cambia direzione e trascinando le linee di direzione che definiscono la forma della curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma del segmento.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

1 Selezionate lo strumento penna.

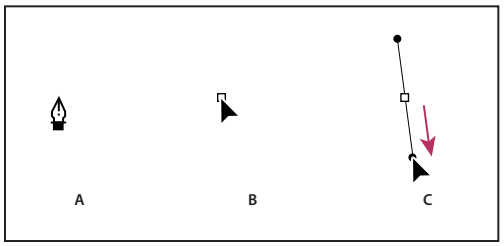
2 Posizionate lo strumento penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop il puntatore cambia solo dopo l'inizio del trascinamento).

3 Trascinate per impostare l'inclinazione della curva che state creando, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal prossimo punto di ancoraggio. In seguito potrete regolare una o entrambe le linee di direzione.

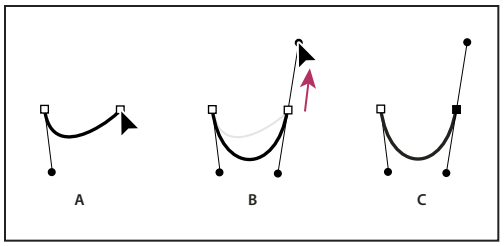
Tenete premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.



Disegnare il primo punto di una curva
A. *Posizionate lo strumento penna.* ***B.*** *Iniziate a trascinare (con il pulsante del mouse premuto).* ***C.*** *Trascinate per estendere le linee di direzione.*

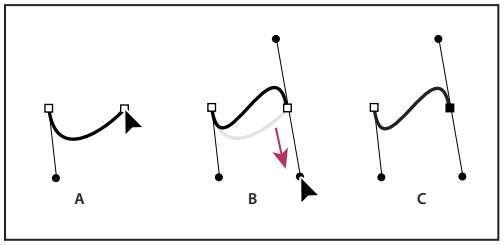
4 Posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una curva a C, trascinate nella direzione opposta alla linea di direzione precedente. Rilasciate quindi il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo punto in una curva
***A.** Iniziate a trascinare il secondo punto morbido. **B.** Trascinate in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente, per creare una curva a forma di C. **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

- Per creare una curva a S, trascinate nella direzione della linea di direzione precedente. Rilasciate quindi il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S
***A.** Iniziate a trascinare un nuovo punto curva. **B.** Trascinate nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S. **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

(Solo Photoshop) Per fare cambiare direzione alla curva in modo netto, rilasciate il pulsante del mouse, quindi tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate il punto di direzione nel senso della curva. Per completare il segmento curvo, rilasciate Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e il pulsante del mouse, riposizionate il puntatore nel punto in cui deve terminare il segmento e trascinate nella direzione opposta.

5 Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare una serie di curve morbide. Notate che state posizionando punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ciascuna curva e non al picco della curva.

Premete Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate le linee di direzione per liberare le linee di direzione di un punto di ancoraggio.

6 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

***Nota:** per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

- Per lasciare il tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign.

Per un video sull'utilizzo dello strumento penna in Illustrator, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0037_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sull'utilizzo dello strumento penna in Illustrator

Riposizionare punti di ancoraggio durante il disegno

❖ Dopo avere fatto clic per creare un punto di ancoraggio, tenete premuto il pulsante del mouse, tenete premuta la barra spaziatrice e trascinate per riposizionare il punto di ancoraggio.

Completare il disegno di un tracciato

❖ Completate un tracciato in uno dei due modi seguenti:

- Per chiudere un tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

Nota: *per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

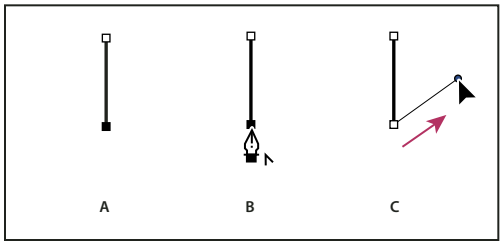
- Per lasciare un tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign. In InDesign, potete anche premere semplicemente Invio o A capo per lasciare il tracciato aperto.

Disegnare linee rette seguite da curve

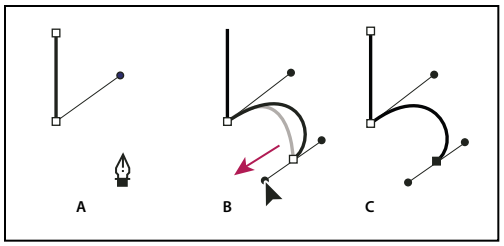
1 Con lo strumento penna, fate clic una prima e una seconda volta per definire due punti angolo e creare un segmento retto.

2 Posizionate lo strumento penna sull'estremo selezionato. In Illustrator e InDesign quando lo strumento penna è posizionato correttamente, viene affiancato da un'icona di conversione punto (In Photoshop accanto allo strumento penna appare una barra diagonale). Per impostare l'inclinazione del segmento curvo successivo, fate clic sul punto di ancoraggio e trascinate la linea di direzione visualizzata.



Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo (parte 1)
A. *Segmento retto completato.* ***B.*** *Posizionate lo strumento penna sull'estremo (l'icona di conversione punto appare solo in Illustrator e InDesign).* ***C.*** *Trascinate il punto di direzione.*

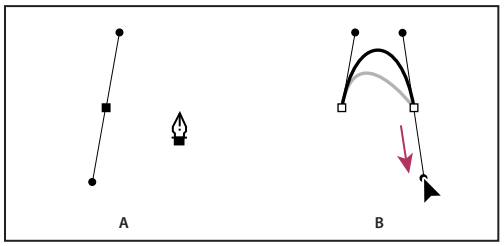
3 Posizionate lo strumento penna nel punto in cui volete inserire il punto di ancoraggio successivo, quindi fate clic (e trascinate, se necessario) il nuovo punto di ancoraggio per completare la curva.



Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo (parte 2)
***A.** Posizionate lo strumento penna. **B.** Trascinate la linea di direzione. **C.** Nuovo segmento curvo completato*

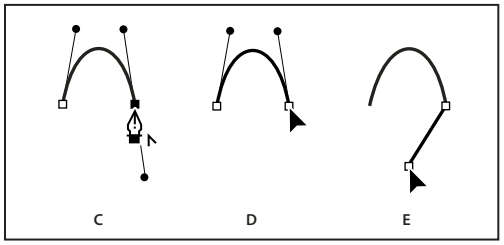
Disegnare curve seguite da linee rette

1. Con lo strumento penna, trascinate per creare il primo punto morbido del segmento curvo, quindi rilasciate il pulsante del mouse.
2. Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, trascinate per completare la curva e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare un segmento curvo seguito da un segmento retto (parte 1)
***A.** Primo punto morbido del segmento curvo completato e strumento penna posizionato sull'estremo **B.** Trascinate per completare la curva.*

3. Posizionate lo strumento penna sull'estremo selezionato. Quando lo strumento penna è posizionato correttamente, viene affiancato da un'icona di conversione punto. Fate clic sul punto di ancoraggio per convertire il punto morbido in un punto angolo.
4. Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento retto e fate clic per completarlo.



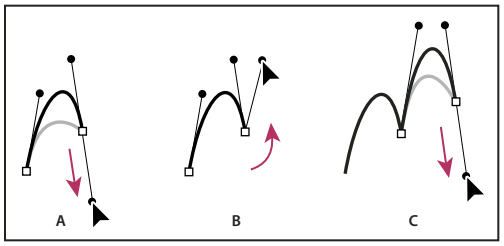
Disegnare un segmento curvo seguito da un segmento retto (parte 2)
***C.** Posizionate lo strumento penna sull'estremo esistente. **D.** Fate clic sull'estremo. **E.** Fate clic sul punto angolo successivo.*

Disegnare due segmenti curvi collegati da un angolo

1. Con lo strumento penna, trascinate per creare il primo punto morbido di un segmento curvo.
2. Riposizionate lo strumento penna e trascinate per creare una curva con un secondo punto morbido, quindi, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la linea di direzione verso l'estremo opposto per impostare l'inclinazione della curva successiva. Rilasciate il tasto e il pulsante del mouse.

Il punto morbido viene così convertito in un punto angolo tramite la suddivisione delle linee di direzione.

3 Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il secondo segmento curvo, quindi trascinate un nuovo punto morbido per completare il secondo segmento curvo.



Disegnare due curve
A. *Trascinate il nuovo punto morbido.* ***B.*** *Premete Alt/Opzione per dividere le linee di direzione mentre trascinate, e ruotate la linea di direzione verso l'alto.* ***C.*** *Risultato dopo aver riposizionato e trascinato una terza volta*

Modifica dei tracciati

Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio

Per rimodellare o modificare un tracciato, è necessario selezionare i punti di ancoraggio, i segmenti o una combinazione di entrambi.

Selezionare i punti di ancoraggio

- Se siete in grado di vedere i punti di ancoraggio, potete selezionarli con lo strumento selezione diretta . Premete Maiusc e fate clic per selezionare più punti.
- Selezionate lo strumento selezione diretta e trascinate un bordo intorno ai punti di ancoraggio. Premete Maiusc e trascinate sui punti di ancoraggio per selezionarli.
- Verificate che il tracciato contenente i punti di ancoraggio non sia selezionato. Spostate lo strumento selezione diretta sul punto di ancoraggio finché non viene visualizzato un quadratino vuoto, quindi fate clic sul punto di ancoraggio. Premete Maiusc e fate clic sui punti di ancoraggio per selezionarli.
- (Solo Illustrator) Selezionate lo strumento Lazo e trascinatelo intorno ai punti di ancoraggio. Premete Maiusc e trascinate sui punti di ancoraggio per selezionarli.

Selezionare i segmenti di tracciato

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento selezione diretta e fate clic a non più di 2 pixel dal segmento o trascinate un rettangolo di selezione su una parte del segmento. Premete Maiusc e fate clic oppure premete Maiusc e trascinate intorno ad altri segmenti di tracciato per selezionarli.
- (Solo Illustrator) Selezionate lo strumento lazo e trascinatelo intorno a parte del segmento di tracciato. Premete Maiusc e trascinate attorno ad altri segmenti di tracciato per selezionarli.

Selezionare tutti i punti di ancoraggio e i segmenti in un tracciato

1 Selezionate lo strumento selezione diretta o, in Illustrator, lo strumento lazo.

2 Trascinate intorno all'intero tracciato.

Se il tracciato è stato riempito, potete fare clic al suo intero con lo strumento selezione diretta per selezionare tutti i punti di ancoraggio.

Copiare un tracciato

❖ Selezionate un tracciato o un segmento con lo strumento di selezione o selezione diretta ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Utilizzate le funzioni di menu standard per copiare e incollare i tracciati in una stessa applicazione o tra applicazioni diverse.
- Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate il tracciato nella posizione desiderata, quindi rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Alt/Opzione.

Regolare i segmenti di tracciato

La procedura di modifica dei segmenti di tracciato è molto simile in tutte le applicazioni Adobe. Potete modificare un segmento di tracciato in qualsiasi momento, tuttavia la modifica di segmenti esistenti è leggermente diversa dal disegno. Tenete presenti i seguenti suggerimenti quando modificate i segmenti:

- Se un punto di ancoraggio collega due segmenti, spostando quel punto di ancoraggio modificate entrambi i segmenti.
- Quando lavorate con lo strumento penna, potete attivare temporaneamente l'ultimo strumento di selezione usato tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e in questo modo regolare i segmenti già disegnati.
- Quando disegnate inizialmente un punto morbido con lo strumento penna, trascinando il punto di direzione la lunghezza della linea di direzione cambia su entrambi i lati del punto. Tuttavia, quando modificate un punto di curvatura esistente con lo strumento selezione diretta, cambiate la lunghezza della linea di direzione soltanto sul lato che state trascinando.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 74

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 23

Spostare segmenti retti

1 Con lo strumento selezione diretta , selezionate il segmento da regolare.

2 Trascinate il segmento nella nuova posizione.

Regolare la lunghezza o l'angolo dei segmenti retti

1 Con lo strumento selezione diretta , selezionate un punto di ancoraggio sul segmento da regolare.

2 Trascinate il punto di ancoraggio fino alla posizione desiderata. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.

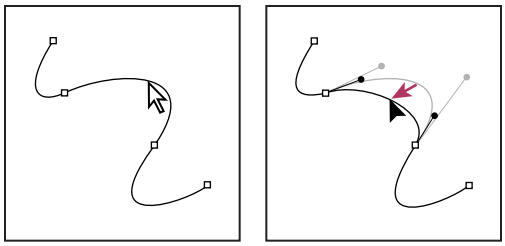
In Illustrator o InDesign, per ingrandire o ridurre più facilmente un rettangolo, potete selezionarlo con lo strumento selezione e ridimensionarlo agendo su una delle maniglie ai lati del rettangolo di selezione.

Regolare la posizione o la forma dei segmenti curvi

1 Con lo strumento selezione diretta selezionate un segmento curvo o un punto di ancoraggio su un'estremità del segmento curvo. Vengono visualizzate le linee di direzione, se presenti (alcuni segmenti curvi usano una sola linea di direzione).

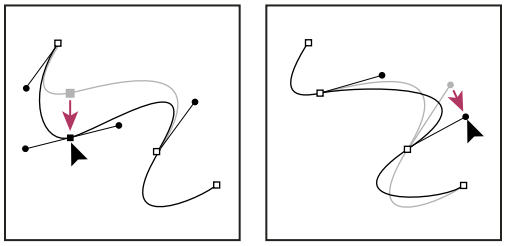
2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la posizione del segmento, trascinatelo. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.



Fate clic per selezionare il segmento della curva, quindi trascinate per regolarlo.

- Per regolare la forma del segmento su uno dei lati del punto di ancoraggio selezionato, trascinate il punto di ancoraggio o di direzione. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.



Trascinate il punto di ancoraggio o il punto di direzione.

***Nota:** potete anche applicare un effetto di trasformazione a un segmento o a un punto di ancoraggio, scalandolo o ruotandolo.*

Eliminare un segmento

1. Selezionate lo strumento selezione diretta e il segmento da eliminare.
2. Premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS) per eliminare il segmento selezionato. Premendo nuovamente Backspace o Ritorno unitario potete cancellare il resto del tracciato.

Estendere un tracciato aperto

1. Con lo strumento penna, posizionate il puntatore sull'estremo del tracciato aperto da estendere. Il puntatore cambia quando viene posizionato correttamente sull'estremo.
2. Fate clic sull'estremo.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un punto angolo, posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il nuovo segmento e fate clic. Se estendete un tracciato che termina in corrispondenza di un punto morbido, il nuovo segmento verrà curvato in base alla linea di direzione esistente.

***Nota:** in Illustrator, se estendete un tracciato che termina in un punto morbido, il nuovo segmento sarà retto.*

- Per creare un punto morbido, posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il nuovo segmento curvo e trascinate.

Collegare due tracciati aperti

1. Con lo strumento penna, posizionate il puntatore sull'estremo del tracciato aperto da collegare a un altro tracciato. Il puntatore cambia quando viene posizionato correttamente sull'estremo.
2. Fate clic sull'estremo.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per collegare il tracciato a un altro tracciato aperto, fate clic su un estremo dell'altro tracciato. Quando lo strumento penna si trova esattamente sull'estremo dell'altro tracciato, accanto al puntatore appare un simbolo di unione .
- Per collegare un nuovo tracciato a un tracciato esistente, disegnate il nuovo tracciato accanto al tracciato esistente, quindi spostate lo strumento penna sull'estremo del tracciato esistente (non selezionato). Fate clic sull'estremo quando appare un simbolo di unione accanto al puntatore.

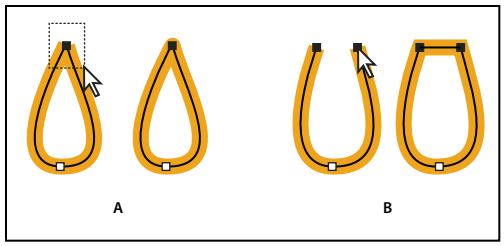
In InDesign, potete inoltre utilizzare il pannello Elaborazione tracciati per unire i tracciati. Per chiudere un tracciato aperto, usate lo strumento selezione per selezionarlo , quindi fate su Chiudi tracciato nel pannello Elaborazione tracciati. Per chiudere i punti terminali tra due tracciati, selezionate i tracciati e fate clic su Unisci tracciato. Per unire il secondo punto, potete fare nuovamente clic su Unisci tracciato.

Unire due estremi

1 Selezionate gli estremi.

Se gli estremi coincidono (uno sopra l'altro), trascinate un rettangolo di selezione attorno ai due estremi per selezionarli.

2 Fate clic sul pulsante Collega punti finali selezionati nel pannello Controllo.



Unire gli estremi
***A.** Selezionare e unire due estremi coincidenti **B.** Selezionare e unire due estremi non coincidenti*

***Nota:** in Illustrator CS5, per unire i tracciati aperti vengono usati solo gli angoli.*

Unire due o più tracciati

Illustrator CS5 consente di unire due o più tracciati aperti. Per unire uno o più tracciati aperti, usate lo strumento selezione per selezionare i tracciati aperti e scegliete Oggetto > Tracciato > Unisci. Potete anche usare la scelta rapida da tastiera Ctrl+J (Windows) o Comando+J (Mac OS).

Se i punti di ancoraggio non si sovrappongono, Illustrator aggiunge un segmento linea con cui colmare la differenza. Quando si uniscono più di due tracciati, Illustrator cerca e unisce innanzitutto i tracciati con punti terminali più vicini. Quindi questo processo viene ripetuto fino a unire tutti i tracciati. Se selezionate soltanto un tracciato da unire, questo viene convertito in un tracciato chiuso.

***Nota:** questo processo potrebbe comportare la perdita di aspetti complessi dello stile di grafica.*

Il tracciato risultante assume gli attributi di aspetto del tracciato superiore della selezione.

L'opzione Unisci consente di unire soltanto gli angoli, sia che selezioniate per l'unione i punti di ancoraggio o l'intero tracciato. Tuttavia, nel caso di punti di ancoraggio sovrapposti, se desiderate poter scegliere un'unione mediante angoli o curve, usate Ctrl+Maiusc+Alt+J (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione+J (Mac OS).

Spostare i punti di ancoraggio o i segmenti mediante la tastiera

1 Selezionate il punto di ancoraggio o il segmento di tracciato.

Nota: *in Photoshop potete utilizzare questo metodo solo per spostare i punti di ancoraggio.*

2 Fate clic o tenete premuto uno dei tasti freccia per spostare il punto di 1 pixel alla volta nella direzione della freccia.

Tenete premuto Maiusc insieme al tasto freccia per spostare il punto di 10 pixel alla volta.

Nota: *in Illustrator e InDesign potete modificare la distanza di spostamento mediante la preferenza Incrementi da tastiera. Se avete modificato l'incremento predefinito, tenete premuto Maiusc per effettuare uno spostamento di 10 volte la distanza specificata.*

Allungare le parti di un tracciato senza modificarne la forma originale

1 Selezionate l'intero tracciato.

2 Selezionate lo strumento cambia forma (che si trova nel gruppo dello strumento ridimensionamento).

3 Posizionate il cursore sul punto di ancoraggio o segmento di tracciato da usare come punto focale (ovvero, il punto da cui vengono tirati i segmenti di tracciato selezionati), quindi fate clic.

Se fate clic su un segmento di tracciato, al tracciato viene aggiunto un punto di ancoraggio evidenziato con un quadratino.

4 Tenete premuto Maiusc e fate clic su altri punti di ancoraggio o segmenti di tracciato da usare come punti focali; potete evidenziarne un numero illimitato.

5 Trascinate i punti di ancoraggio evidenziati per modificare il tracciato.

Aggiungere ed eliminare i punti di ancoraggio

Aggiungendo punti di ancoraggio, potete esercitare un maggior controllo sul tracciato o estendere un tracciato aperto. È però bene non eccedere nell'aggiunta di punti di ancoraggio. Un percorso con pochi punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Potete semplificare un tracciato, eliminando eventuali punti superflui. La procedura di aggiunta e modifica dei punti di ancoraggio è molto simile in tutte le applicazioni Adobe.

Il pannello Strumenti contiene tre strumenti per aggiungere o eliminare i punti: strumento penna , strumento aggiungi punti di ancoraggio e strumento elimina punti di ancoraggio . Inoltre, il pannello Controllo presenta il pulsante Elimina punti di ancoraggio selezionati .

Per impostazione predefinita, lo strumento penna diventa lo strumento aggiungi punti di ancoraggio quando viene posizionato su un tracciato selezionato o lo strumento elimina punti di ancoraggio se viene posizionato su un punto di ancoraggio.

Nota: *non utilizzate i tasti Canc e Backspace oppure i comandi Modifica > Taglia e Modifica > Cancella per eliminare i punti di ancoraggio: con questi tasti e comandi vengono infatti eliminati sia il punto che i segmenti di linea collegati ad esso.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 74

Aggiungere o eliminare punti di ancoraggio

1 Selezionate il tracciato da modificare.

2 Per aggiungere un punto di ancoraggio, selezionate lo strumento penna o lo strumento aggiungi punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un segmento del tracciato e fate clic.

3 Per eliminare un punto di ancoraggio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il punto con lo strumento selezione diretta e fate clic su Elimina punti di ancoraggio selezionati nel pannello Controllo.
- Selezionate lo strumento penna o lo strumento elimina punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un punto di ancoraggio e fate clic.

Individuare ed eliminare i punti di ancoraggio isolati

I punti di ancoraggio isolati sono singoli punti non collegati ad altri punti di ancoraggio. È consigliabile individuare ed eliminare i punti di ancoraggio isolati.

1 Deselezionate tutti gli oggetti.

2 Scegliete Selezione > Oggetto > Punti isolati.

3 Scegliete Modifica > Taglia o Modifica > Cancella, oppure premete i tasti Canc o Backspace.

Disattivare o ignorare temporaneamente la selezione automatica dello strumento penna

Potete ignorare o disattivare temporaneamente la funzione di passaggio automatico allo strumento aggiungi punto di ancoraggio o elimina punto di ancoraggio.

- Per disattivare temporaneamente tale funzione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre posizionate lo strumento penna sul tracciato selezionato o su un punto di ancoraggio. Questa funzione è utile se volete iniziare un nuovo tracciato sopra un tracciato esistente. Per evitare che il tasto Maiusc vincoli lo strumento penna, rilasciate il tasto prima del pulsante del mouse.
- Per disattivare la trasformazione dello strumento, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Disattiva agg./elim. automatico.

Arrotondare e semplificare i tracciati

Potete arrotondare un tracciato e semplificare l'aspetto eliminando i punti di ancoraggio non desiderati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per modificare le forme" a pagina 514

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 74

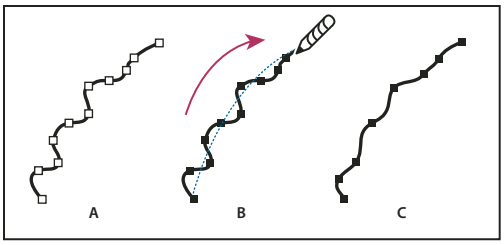
Arrotondare i tracciati

1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate lo strumento arrotonda .

3 Trascinate lo strumento lungo il segmento di tracciato da arrotondare.

4 Continuate ad arrotondare fino a ottenere il risultato desiderato.



Usare lo strumento arrotonda
***A.** Tracciato originale **B.** Trascinate sopra il tracciato nel senso della lunghezza. **C.** Risultato*

5 Per modificare la quantità di arrotondamento, fate doppio clic sullo strumento arrotonda e impostate le seguenti opzioni:

Fedeltà Controlla la distanza a cui è necessario spostare il mouse o la penna grafica affinché Illustrator aggiunga un nuovo punto di ancoraggio al tracciato. Ad esempio, un valore di Fedeltà pari a 2,5 significa che i movimenti dello strumento inferiori a 2,5 pixel non vengono registrati. Il valore di Fedeltà può variare da 0,5 a 20 pixel; maggiore è il valore e più arrotondato e meno complesso sarà il tracciato.

Arrotondamento Controlla l'arrotondamento applicato quando usate lo strumento. I valori di arrotondamento possono essere compresi tra 0% e 100%: maggiore è il valore, più morbido risulterà il tracciato.

Semplificare i tracciati

Semplificando un tracciato, potete eliminare i punti di ancoraggio non necessari senza cambiare la forma del tracciato. L'eliminazione di questi punti di ancoraggio semplifica il disegno, riducendo contemporaneamente la dimensione del file e rendendo più rapide le operazioni di visualizzazione e stampa.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate Oggetto > Tracciato > Semplifica.

3 Impostate l'opzione Precisione curva per determinare la corrispondenza tra il tracciato semplificato e quello originale.

Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima del tracciato semplificato ed elencare il numero di punti nei tracciati originale e semplificato.

4 Selezionate ulteriori opzioni e fate clic su OK:

Precisione curva Specificate un valore compreso tra 0% e 100% per impostare la corrispondenza del tracciato semplificato con quello originale. Più è alta la percentuale, più punti vengono creati e maggiore sarà la corrispondenza. I punti di ancoraggio esistenti vengono ignorati, ad eccezione degli estremi della curva e dei punti angolo (a meno che non venga specificato un valore per Soglia angolo).

Soglia angolo Specificate un valore compreso tra 0 e 180° per controllare la rotondità degli angoli. Se l'apertura di un punto angolo è inferiore a Soglia angolo, il punto angolo non viene modificato. Questa opzione permette di mantenere gli angoli vivi, anche se il valore di Precisione curva è basso.

Linee rette Crea linee rette tra i punti di ancoraggio degli oggetti originali. I punti angolo vengono rimossi se la loro apertura è maggiore del valore impostato in Soglia angolo.

Mostra originale Visualizza il tracciato originale dietro il tracciato semplificato.

Creare la media dei punti di ancoraggio

1 Selezionate due o più punti di ancoraggio (sullo stesso tracciato o su tracciati differenti).

2 Selezionate Oggetto > Tracciato > Media.

3 Scegliete se creare la media solo lungo l'asse orizzontale (x), l'asse verticale (y) o entrambi gli assi e fate clic su OK.

Convertire i punti morbidi in punti angolo (e viceversa)

Potete convertire i punti su un tracciato da morbidi ad angolo (e viceversa). Utilizzando i punti nel pannello Controllo, potete rapidamente convertire più punti di ancoraggio. Con lo strumento converti punto di ancoraggio, potete scegliere di convertire solo un lato del punto e potete modificare con precisione le curve durante la conversione del punto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I tracciati" a pagina 54

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Le linee di direzione e i punti di direzione" a pagina 55

Convertire uno o più punti di ancoraggio usando il pannello Controllo

Per usare le opzioni di conversione del punto di ancoraggio nel pannello Controllo, è necessario selezionare solo i punti di ancoraggio corrispondenti, non l'intero oggetto. Se selezionate più oggetti, uno di essi deve essere solo parzialmente selezionato. Quando viene selezionato l'intero oggetto, le opzioni del pannello Controllo visualizzano quelle che riguardano l'intero oggetto.

1 Per convertire uno o più punti ad angolo in punti morbidi, selezionate i punti, quindi fate clic sul pulsante Converti punti di ancoraggio selezionati in punti angolo nel pannello Controllo.

2 Per convertire uno o più punti morbidi in punti a angolo, selezionate i punti, quindi fate clic sul pulsante Converti punti di ancoraggio selezionati in punti morbidi nel pannello Controllo.

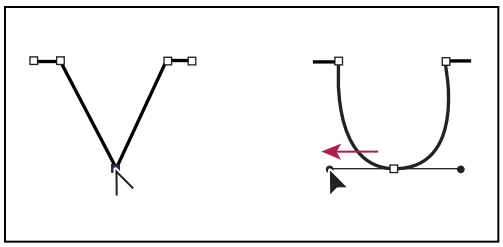
Convertire con precisione un punto di ancoraggio mediante lo strumento converti punto di ancoraggio

1 Selezionate l'intero percorso da modificare in modo da visualizzare tutti i punti di ancoraggio presenti.

2 Selezionate lo strumento converti punto di ancoraggio .

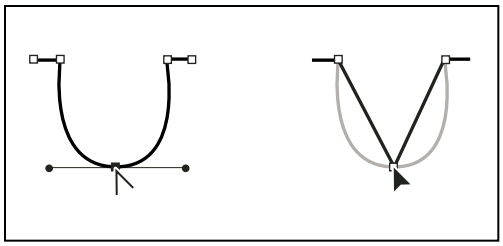
3 Posizionate lo strumento converti punto di ancoraggio sul punto di ancoraggio da convertire ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per convertire un punto angolo in un punto morbido, trascinate un punto di direzione dal punto angolo.



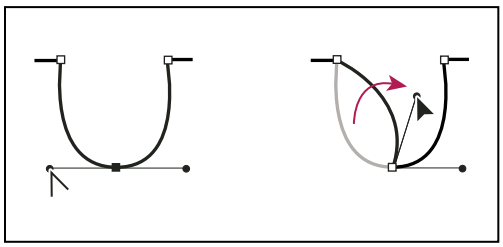
Trascinare un punto di direzione da un punto angolo per creare un punto morbido

- Per convertire un punto morbido in un punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto morbido.



Fare clic su un punto morbido per creare un punto angolo

- Per convertire un punto morbido in un punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione.

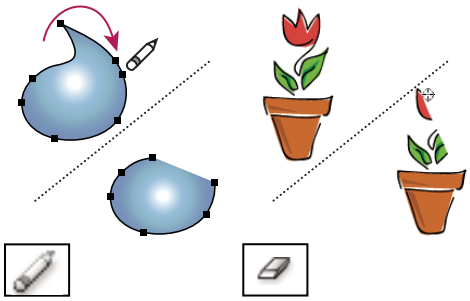


Convertire un punto morbido in un punto angolo

- Per convertire un punto angolo senza linee di direzione in un punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate dapprima un punto di direzione da un punto angolo (convertendolo in un punto morbido con linee di direzione). Rilasciate solo il pulsante del mouse (ma nessun altro tasto eventualmente premuto per attivare lo strumento converti punto di ancoraggio), quindi trascinate un punto di direzione.

Cancellare un disegno

Potete cancellare parti di un disegno con lo strumento cancella tracciato, lo strumento gomma o con la gomma di una penna stilo Wacom. Lo strumento cancella tracciato consente di cancellare parti di un tracciato disegnando lungo il tracciato. Tale strumento è utile quando volete limitare la parte da cancellare a un segmento di tracciato, ad esempio un bordo di un triangolo. Lo strumento gomma e la gomma di una penna stilo Wacom consente di cancellare qualsiasi area del disegno, indipendentemente dalla struttura. Potete usare lo strumento gomma sui tracciati, sui tracciati composti, sui tracciati all'interno di gruppi di pittura dinamica e di tracciati di ritaglio.



Cancellare parti di un tracciato con lo strumento cancella tracciato (a sinistra) e cancellare parte di un oggetto raggruppato con lo strumento gomma (a destra)

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento gomma: www.adobe.com/go/vid0036_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

"Tasti per modificare le forme" a pagina 514

Cancellare parte di un percorso con lo strumento cancella tracciato

1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate lo strumento cancella tracciato .

3 Trascinate lo strumento lungo la parte di tracciato da cancellare. Per ottenere ottimi risultati, trascinate con un unico movimento leggero.

Cancellare oggetti con lo strumento cancella

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cancellare oggetti specifici, selezionate gli oggetti o aprite gli oggetti in modalità Isolamento.
- Per cancellare un qualsiasi oggetto dalla tavola da disegno, lasciate tutti gli oggetti non selezionati.

Quando nessun oggetto è più selezionato, lo strumento gomma cancella attraverso tutti i livelli.

2 Selezionate lo strumento gomma .

3 (Facoltativo) Fate doppio clic sullo strumento gomma e specificate le opzioni.

4 Trascinate sull'area da cancellare. Per regolare lo strumento, effettuate le seguenti operazioni:

- Per vincolare lo strumento gomma a una linea verticale, orizzontale o diagonale, tenete premuto Maiusc e trascinate.
- Per creare un rettangolo di selezione intorno a un'area e cancellare tutto all'interno di tale area, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Per vincolare un rettangolo di selezione a un quadrato, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Cancellare gli oggetti con la gomma della penna stilo Wacom

Dopo aver capovolto la penna stilo, lo strumento gomma diventa automaticamente attivo. Dopo aver rigirato la penna stilo, ridiventa attivo l'ultimo strumento attivato.

❖ Capovolgete la penna stilo e trascinatela lungo l'area da cancellare.

Premete con maggiore intensità per aumentare la larghezza del tracciato cancellato (prima, potrebbe essere necessario selezionare l'opzione Pressione nella finestra di dialogo Opzioni strumento gomma).

Opzioni dello strumento gomma

Per modificare le opzioni dello strumento gomma, fate doppio clic sullo strumento nel pannello Strumenti.

***Nota:** potete modificare il diametro in qualsiasi momento premendo 0 (Windows) oppure é (Mac OS) per aumentarlo e 9 (Windows) oppure à (Mac OS) per diminuirlo.*

Angolo Determina l'angolo di rotazione dello strumento. Trascinate la freccia nell'anteprima o specificate un valore nella casella di testo Angolo.

Rotondità Determina la rotondità dello strumento. Trascinate un punto nero nell'anteprima verso il centro o in direzione opposta oppure immettete un valore nella casella di testo Rotondità. Più alto è il valore, maggiore sarà la rotondità.

Diametro Determina il diametro dello strumento. Usate il cursore del diametro oppure immettete un valore nella casella di testo Diametro.

L'elenco a comparsa visualizzato a destra di ciascuna opzione consente di controllare le variazioni della forma dello strumento. Selezionate una delle opzioni seguenti:

Fisso Usa un angolo, una rotondità o un diametro fisso.

Casuale Usa variazioni casuali per l'angolo, la rotondità o il diametro. Immettete un valore nella casella di testo Variazione per specificare l'intervallo entro il quale la caratteristica del pennello può variare. Se ad esempio il valore di Diametro è 15 e il valore di Variazione è 5, il diametro sarà compreso tra 10 e 20, inclusi.

Pressione Varia l'angolo, la rotondità o il diametro in base alla pressione esercitata dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene usata per il diametro. È disponibile solo se disponete di una tavoletta grafica. Inserite un valore nella casella di testo Variazione per specificare l'entità della variazione delle caratteristiche del pennello. Ad esempio, se il valore di rotondità è 75% e la variazione è 25%, per la pressione più leggera viene utilizzato il 50% e per la più forte il 100%. Più leggera è la pressione, più angolare sarà il tratto del pennello.

Rotellina stilo Varia il diametro in base all'utilizzo della rotellina dello stilo.

Inclinazione Varia l'angolo, la rotondità o il diametro in base all'inclinazione dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene usata per la rotondità. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la direzione in cui viene inclinata la penna.

Direzione Varia l'angolo, la rotondità o il diametro in base alla pressione esercitata dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene utilizzata per controllare l'angolo di pennelli calligrafici, particolarmente se lo strumento è usato come un pennello. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la verticalità della penna.

Rotazione Varia l'angolo, la rotondità o il diametro in base alla rotazione della punta della penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene utilizzata per controllare l'angolo di pennelli calligrafici, particolarmente se lo strumento è usato come una penna piatta. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare questo tipo di rotazione.

Suddividere un tracciato

Potete dividere un tracciato in qualsiasi punto di ancoraggio o lungo qualsiasi segmento. Quando si suddivide un tracciato, ricordate quanto segue:

- Per suddividere un tracciato chiuso in due tracciati aperti, tagliate il tracciato in due punti. Se tagliate una sola volta un tracciato chiuso, si ottiene un tracciato unico con uno spazio vuoto.
- I tracciati derivanti da una suddivisione ereditano le impostazioni del tracciato originario, quali spessore della traccia e colore di riempimento. L'allineamento della traccia viene automaticamente ripristinato al centro.

1 (Facoltativo) Selezionate il tracciato per visualizzarne i punti di ancoraggio.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Selezionate lo strumento forbici e fate clic sul tracciato nel punto in cui desiderate suddividerlo. Se dividete il tracciato in mezzo a un segmento, vengono creati due nuovi estremi coincidenti e viene selezionato un estremo.
   - Selezionate il punto d ancoraggio in cui desiderate dividere il tracciato, quindi fate clic sul pulsante Taglia tracciato su punti di ancoraggio selezionati nel pannello Controllo. Se dividete il tracciato in corrispondenza di un punto di ancoraggio, viene creato un nuovo punto di ancoraggio sopra quello originale e viene selezionato un punto di ancoraggio.

3 Con lo strumento selezione diretta potete regolare il nuovo punto di ancoraggio o segmento di tracciato.

Nota: *potete scomporre un oggetto nelle facce che lo compongono utilizzando lo strumento cutter; una faccia è un'area non divisa da alcun segmento di linea.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tagliare gli oggetti con lo strumento cutter" a pagina 266

Disegno in prospettiva

Il disegno in prospettiva

In Illustrator CS5, potete disegnare o renderizzare disegni in prospettiva usando un set di funzioni basato sulle norme del disegno prospettico.

La griglia prospettica consente di rappresentare in modo approssimativo una scena su una superficie piatta come se fosse percepita in modo naturale (dall'occhio umano). Ad esempio, una strada o un paio di binari, che sembrano incontrarsi o scomparire dalla visuale.

Le seguenti funzioni di Illustrator semplificano l'attività di disegno in prospettiva:

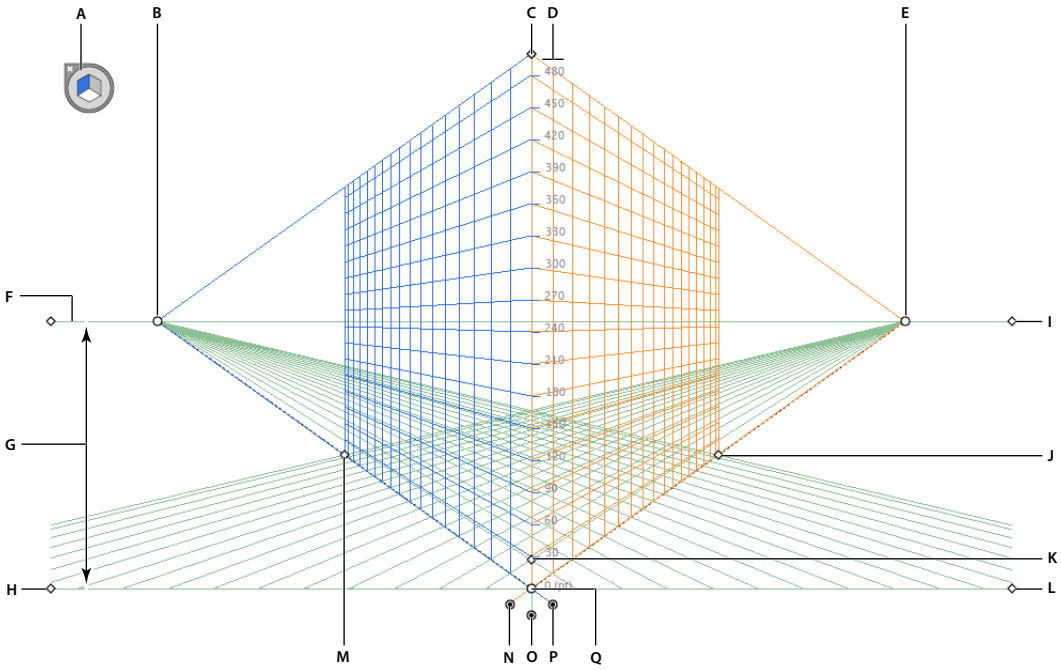
- Utility per definire o modificare in un documento prospettive con uno, due o tre punti di fuga
- Controllo interattivo di diversi parametri per la definizione della prospettiva
- Creazione di oggetti direttamente in prospettiva
- Conversione in prospettiva di oggetti esistenti
- Trasformazione di oggetti in prospettiva (spostamento e ridimensionamento)
- Spostamento o duplicazione di oggetti verso un piano perpendicolare (movimento perpendicolare)
- Definizione di oggetti di lavoro reali e disegni di oggetti in prospettiva con misurazioni reali specificate

Al seguente indirizzo è disponibile un video sul disegno in prospettiva: www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_it.

La griglia prospettica

Per visualizzare in un documento la griglia prospettica a due punti predefinita, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Griglia prospettica > Mostra griglia.
- Per mostrare la griglia prospettica, premete Ctrl+Maiusc+I (Windows) o Comando+Maiusc+I (Mac OS). Le stesse scelte rapide da tastiera possono essere usate per nascondere la griglia.
- Fate clic sullo strumento griglia prospettica nel pannello Strumenti.



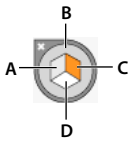
Griglia prospettica
***A.** Widget di scambio dei piani **B.** Punto di fuga sinistro **C.** Estensione della griglia verticale **D.** Righello della griglia prospettica **E.** Punto di fuga destro **F.** Linea dell'orizzonte **G.** Altezza dell'orizzonte **H.** Livello del terreno **I.** Livello dell'orizzonte **J.** Estensione della griglia **K.** Dimensione delle celle della griglia **L.** Livello del terreno **M.** Estensione della griglia **N.** Controllo del piano destro della griglia **O.** Controllo piano orizzontale della griglia **P.** Controllo piano sinistro della griglia **Q.** Origine*

Il gruppo di strumenti griglia prospettica comprende lo strumento griglia prospettica e lo strumento selezione prospettiva .

Potete selezionare lo strumento griglia prospettica dal pannello Strumenti o premendo Maiusc+P. Quando lo strumento griglia prospettica è selezionato, vengono visualizzati i seguenti elementi:

- Controlli della griglia destra e sinistra per regolare i piani (consultate "Regolare i punti di fuga, i piani della griglia, l'altezza dell'orizzonte, la dimensione delle celle e l'estensione della griglia" a pagina 90)
- Altezza dell'orizzonte (consultate "Spostamento perpendicolare preciso" a pagina 97)
- Posizione del piano verticale sinistro e destro
- Visibilità ed estensione di una cella della griglia
- Dimensione delle celle della griglia
- Origine
- Widget del livello del terreno destro e sinistro usati per lo spostamento della griglia (consultate "Spostare la griglia prospettica" a pagina 90)

Inoltre, quando selezionate la griglia prospettica, viene visualizzato anche un widget di scambio dei piani. Potete usare questo widget per selezionare il piano della griglia attivo. Nella griglia prospettica, il piano attivo è il piano nel quale disegnate un oggetto in modo da rappresentare la vista dell'osservatore su tale porzione della scena.



***A.** Piano sinistro della griglia **B.** Nessun piano della griglia attivo **C.** Piano destro della griglia **D.** Piano orizzontale della griglia*

Widget di scambio dei piani

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla definizione della griglia prospettica: www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_it.

Potete impostare alcune opzioni per posizionare il widget in uno dei quattro angoli dello schermo e scegliere di visualizzarlo quando la griglia prospettica è visibile. Per impostare tali opzioni, fate doppio clic sull'icona della griglia prospettica nel pannello Strumenti. Nella finestra di dialogo Opzioni griglia prospettiva, potete selezionare le seguenti opzioni:

Mostra widget piano attivo Questa opzione è attiva per impostazione predefinita. Se deselezionate questa casella di controllo, il widget non viene visualizzato con la griglia prospettica.

Posizione widget Potete scegliere di visualizzare il widget nell'angolo in alto a sinistra o destra oppure in basso a sinistra o destra nella finestra del documento.

Quando selezionate lo strumento selezione prospettiva, vengono visualizzati i controlli della griglia sinistra, destra e orizzontale. Potete passare allo strumento selezione prospettiva premendo Maiusc+V o selezionandolo dal pannello Strumenti. Lo strumento selezione prospettiva consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Portare in prospettiva oggetti, testi e simboli
- Scambiare i piani attivi usando le scelte rapide da tastiera
- Spostare, ridimensionare e duplicare gli oggetti nello spazio prospettico
- Spostare e duplicare gli oggetti perpendicolarmente alla posizione del piano prospettico (consultate "Spostamento perpendicolare preciso" a pagina 97)

Con lo strumento selezione prospettiva, i piani attivi sono indicati nella griglia prospettica dai seguenti indicatori.

Piano attivo	Indicatori
Piano sinistro della griglia	
Piano destro della griglia	
Piano orizzontale della griglia	

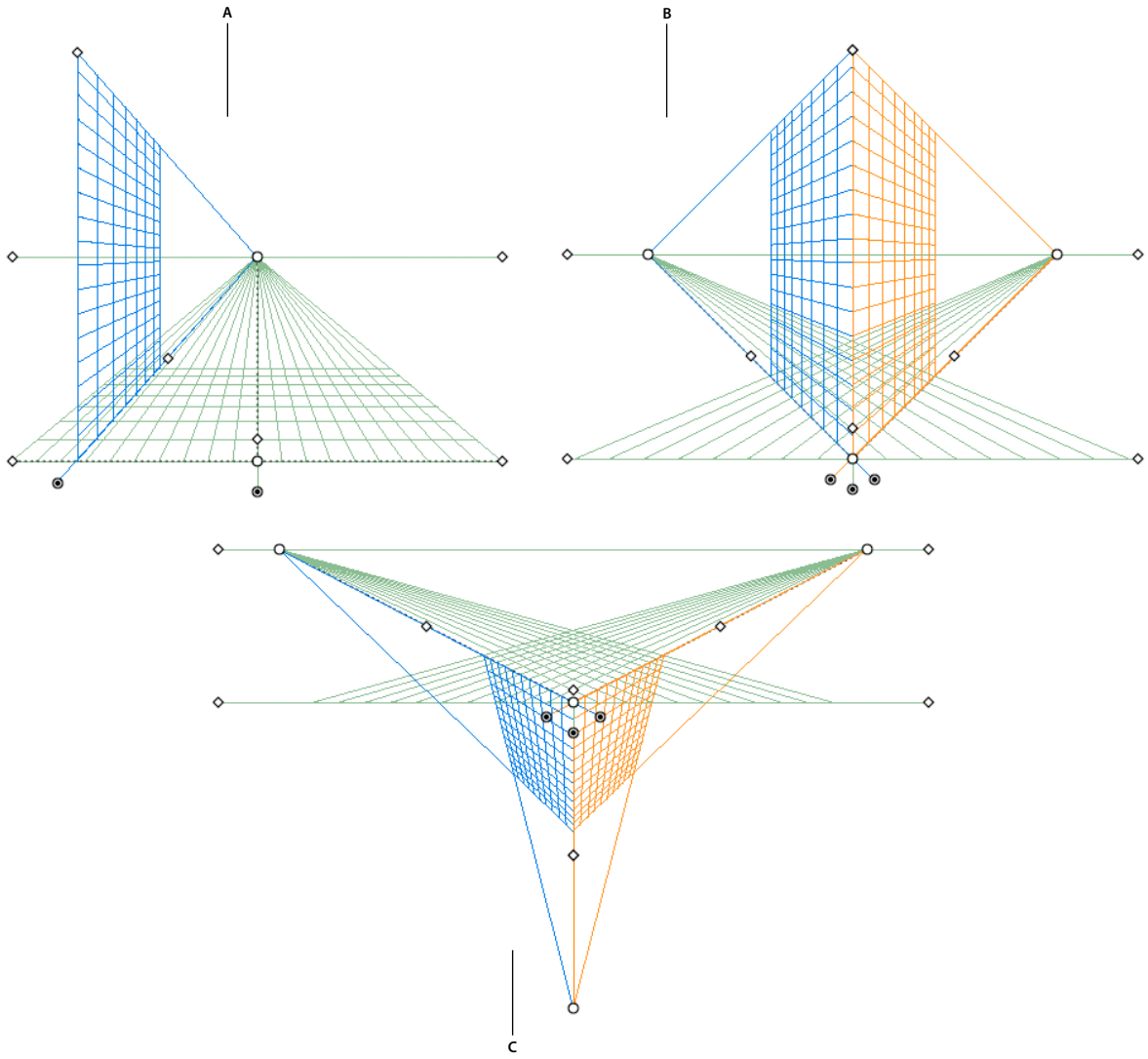
Quando gli oggetti vengono spostati, ridimensionati, duplicati e portati in prospettiva, lo strumento selezione prospettiva allinea gli oggetti alla griglia del piano attivo. Gli oggetti si allineano alle linee della griglia a una distanza pari a 1/4 della dimensione della cella.

Potete attivare o disattivare l'allineamento da Visualizza > Griglia prospettica > Allinea alla griglia.

Questa opzione viene attivata per impostazione predefinita.

Predefiniti della griglia prospettica

Illustrator fornisce dei predefiniti per prospettive a uno, due e tre punti.



Predefiniti della griglia prospettica
***A.** Prospettiva a 1 punto **B.** Prospettiva a 2 punti (impostazione predefinita) **C.** Prospettiva a 3 punti*

Per selezionare un predefinito della griglia prospettica, scegliete Visualizza > Griglia prospettica, quindi selezionate il predefinito richiesto.

Definire i predefiniti della griglia prospettica

Per definire le impostazioni della griglia, scegliete Visualizza > Griglia prospettica > Definisci griglia. Nella finestra di dialogo Definisci griglia prospettica, potete configurare gli attributi per un predefinito:

Nome Per salvare un nuovo predefinito, selezionate Personale dall'elenco a comparsa Nome.

Tipo Selezionate il tipo di predefinito: Prospettiva a un punto, Prospettiva a due punti o Prospettiva a tre punti.

Unità Selezionate le unità per misurare la dimensione della griglia. Le opzioni sono centimetri, pollici, pixel e punti.

Scala Selezionate la scala in cui visualizzare la griglia o su cui impostare la tavola da disegno e le misurazioni reali. Per personalizzare la scala, selezionate l'opzione Personale. Nella finestra di dialogo Scala personale, specificate le proporzioni Tavola da disegno e Mondo reale.

Righe griglia ogni Questo attributo determina la dimensione delle celle della griglia.

Angolo di osservazione Immaginate un cubo orientato in modo che nessuna faccia sia parallela al piano dell'immagine (in questo caso lo schermo del computer). L'angolo di osservazione è l'angolo che si crea tra la faccia destra del cubo e il piano dell'immagine. Pertanto, l'angolo di osservazione determina le posizioni dei punti di fuga destro e sinistro dall'osservatore. Con un angolo di osservazione di 45°, i due punti di fuga sono equidistanti dalla linea di visione dell'osservatore. Se l'angolo di osservazione è maggiore di 45°, il punto di fuga destro è più vicino e il punto di fuga sinistro è più lontano dalla linea di visione e viceversa.

Distanza di osservazione Distanza tra l'osservatore e la scena.

Altezza dell'orizzonte Specificate l'altezza dell'orizzonte (livello dell'occhio dell'osservatore) per il predefinito. L'altezza della linea dell'orizzonte dal livello del terreno viene visualizzata nelle informazioni della guida sensibile.

Terzo punto di fuga Questa opzione viene attivata quando selezionate la prospettiva a tre punti. Potete specificare nelle caselle X e Y le coordinate x e y per il predefinito.

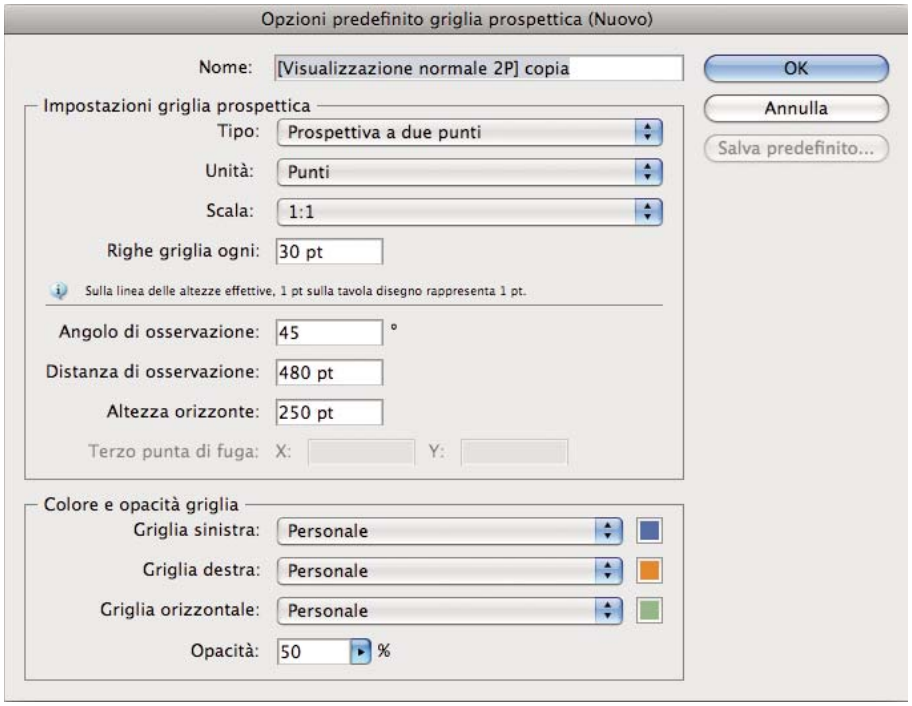
Per modificare i colori per le griglie sinistra, destra e orizzontale, selezionate il colore dagli elenchi a comparsa Griglia sinistra, Griglia destra e Griglia orizzontale. Potete anche selezionare un colore personale mediante il selettore colore.

Per modificare l'opacità della griglia, usate il cursore Opacità.

Per salvare la griglia come predefinito, fate clic sul pulsante Salva predefinito.

Modificare, eliminare, importare ed esportare i predefiniti di una griglia

Per modificare i predefiniti di una griglia, scegliete Modifica > Predefiniti griglia prospettica. Nella finestra di dialogo Predefiniti griglia prospettica, selezionate il predefinito da modificare e fate clic su Modifica.



Finestra di dialogo Predefiniti griglia prospettica

La finestra di dialogo Opzioni predefinito griglia prospettica si apre in modalità di modifica. Inserite le nuove impostazioni della griglia e fate clic su OK per salvarle.

Non è possibile eliminare i predefiniti preimpostati. Per eliminare un predefinito impostato dall'utente, fate clic su Elimina nella finestra di dialogo Predefiniti griglia prospettica.

Illustrator consente inoltre di importare ed esportare i predefiniti impostati dall'utente. Per esportare un predefinito specifico, fate clic su Esporta nella finestra di dialogo Predefiniti griglia prospettica. Per importare un predefinito, fate clic su Importa.

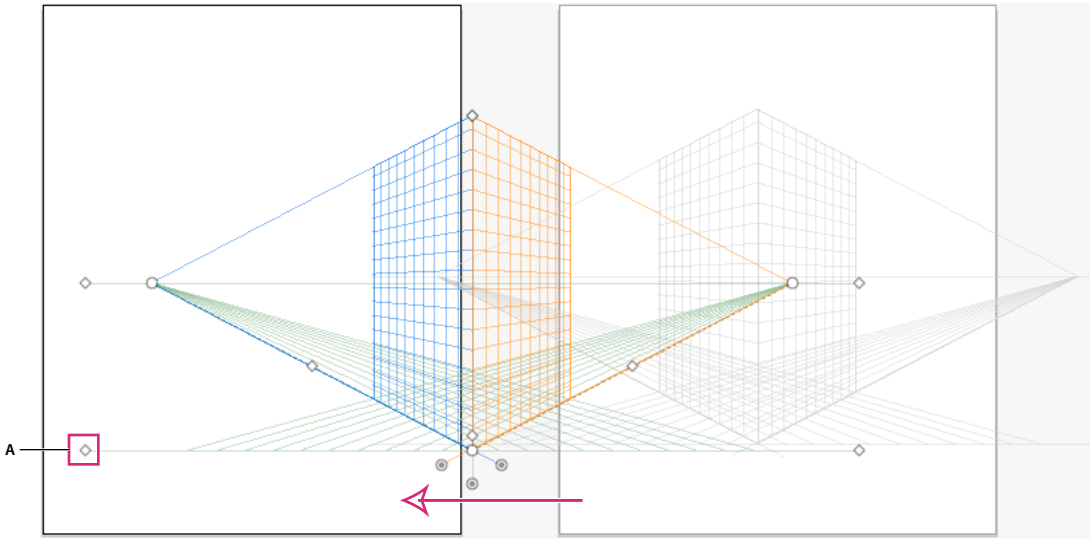
Spostare la griglia prospettica

In ciascun documento Illustrator è possibile creare una sola griglia. Potete spostare la griglia tra le tavole da disegno e inserirla nella posizione richiesta usando il widget del livello del terreno con lo strumento Griglia prospettica selezionato.

***Nota:** per eseguire questa operazione dovete selezionare lo strumento Griglia prospettica; in caso contrario, il widget del livello del terreno non viene visualizzato.*

Per spostare la griglia prospettica, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento griglia prospettica dal pannello Strumenti o premete Maiusc+P.
2. Trascinate sulla griglia il widget del livello del terreno di destra o sinistra. Quando spostate il puntatore sopra il punto del livello del terreno, il puntatore diventa .



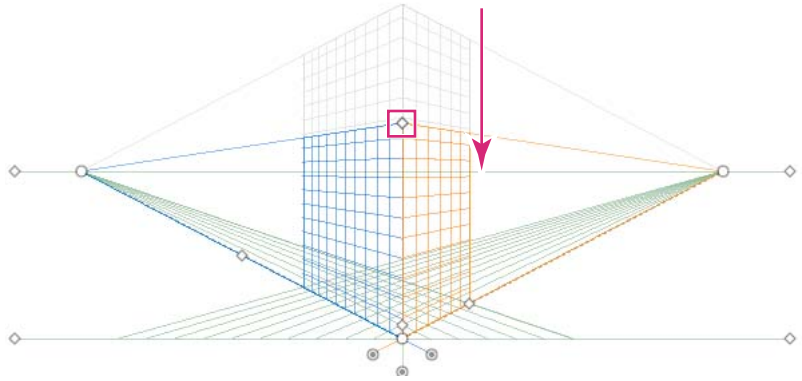
Spostamento della griglia prospettica tra le tavole da disegno mediante il widget del livello del terreno sinistro (indicato con A)

Regolare i punti di fuga, i piani della griglia, l'altezza dell'orizzonte, la dimensione delle celle e l'estensione della griglia

Potete regolare manualmente i punti di fuga, i controlli dei piani della griglia, l'altezza dell'orizzonte e la dimensione delle celle usando i rispettivi widget. Tuttavia, tali widget sono visibili solo se è selezionato lo strumento Griglia prospettica.

Per regolare i punti di fuga destro e sinistro, usate i widget dei punti di fuga destro e sinistro. Quando portate il puntatore sopra i punti di fuga, questo diventa una freccia a due punte .

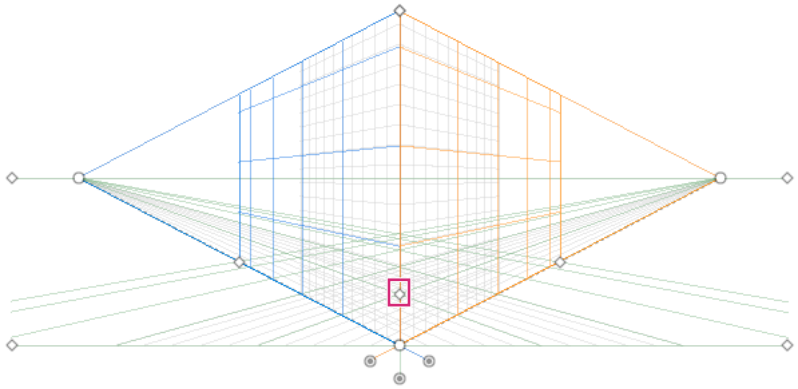
***Nota:** se si tiene premuto il tasto Maiusc mentre si regola il terzo fuoco prospettico in una prospettiva a 3 punti, lo spostamento è vincolato all'asse verticale.*



Regolazione dell'estensione della griglia per ridurre l'estensione della griglia verticale

Per aumentare o ridurre la dimensione delle celle della griglia, usate il widget della dimensione delle celle della griglia. Quando spostate il mouse sopra il widget della dimensione delle celle della griglia, il puntatore diventa .

Nota: *quando aumentate la dimensione delle celle della griglia, il numero di celle della griglia si riduce.*



Aumento della dimensione delle celle della griglia mediante il trascinamento del widget della dimensione delle celle della griglia.

Disegno di nuovi oggetti in prospettiva

Per disegnare oggetti in prospettiva, usate gli strumenti del gruppo linee o rettangolo mentre la griglia è visibile. Mentre usate gli strumenti del gruppo linee o rettangolo, per passare allo strumento selezione prospettiva premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Per cambiare piano attivo quando sono selezionati questi strumenti, potete anche utilizzare la scelta rapida da tastiera 1 per il piano sinistro, 2 per il piano orizzontale o 3 per il piano destro.

Nota: *lo strumento riflesso non è supportato con la griglia prospettica.*

Quando dovete disegnare un oggetto in prospettiva, utilizzate le guide sensibili per allineare l'oggetto agli altri oggetti. L'allineamento si basa sulla geometria prospettica degli oggetti. Quando avvicinate gli oggetti al bordo o al punto di ancoraggio di altri oggetti, vengono visualizzate le guide.

Potete anche usare valori numerici per gli strumenti del gruppo linee o rettangolo (tranne lo strumento riflesso). Potete specificare i valori di altezza e larghezza per l'oggetto come quando disegnate normalmente, ma in questo caso l'oggetto viene disegnato in prospettiva. Inoltre, i valori rappresentano le dimensioni reali degli oggetti.

Nota: *mentre disegnate in prospettiva, potete usare le normali scelte rapide disponibili per il disegno di oggetti, come ad esempio Maiusc+trascinamento oppure Alt+trascinamento (Windows) o Opzione+trascinamento (Mac OS).*

Quando disegnate in prospettiva, gli oggetti possono essere allineati alle linee della griglia del piano attivo. Un oggetto si allinea alle linee della griglia quando si a una distanza pari a 1/4 della dimensione della cella.

Potete attivare o disattivare l'opzione Allinea alla griglia da Visualizza > Griglia prospettica > Allinea alla griglia. Questa opzione è attivata per impostazione predefinita.

Al seguente indirizzo è disponibile un video su come creare disegni in prospettiva: www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_it.

Collegare oggetti alla prospettiva

Se avete già creato degli oggetti, potete usare l'opzione di Illustrator per collegarli a un piano attivo della griglia prospettica.

Per aggiungere un oggetto alla griglia sinistra, destra o orizzontale:

1. Selezionate il piano attivo nel quale inserire l'oggetto. Potete selezionare il piano attivo usando il comando di scelta rapida da tastiera 1, 2 o 3 oppure facendo clic su una delle facce del cubo nel widget della griglia prospettica.
2. Scegliete Oggetto > Prospettiva > Allega a piano attivo.

Nota: *l'uso del comando Allega a piano attivo non influisce sull'aspetto dell'oggetto.*

Al seguente indirizzo è disponibile un video su come portare i disegni in prospettiva: www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_it.

Rilasciare oggetti con prospettiva

Per rilasciare un oggetto con una vista prospettica, scegliete Oggetto > Prospettiva > Rilascia con prospettiva. L'oggetto selezionato viene rilasciato dal piano prospettico associato ed è disponibile come disegno normale.

Nota: *l'uso del comando Rilascia con prospettiva non influisce sull'aspetto dell'oggetto.*

Portare gli oggetti in prospettiva

Quando portate un oggetto o un disegno esistente in prospettiva, vengono modificati l'aspetto e la scala dell'oggetto selezionato. Per portare in prospettiva degli oggetti, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento selezione prospettiva.
2. Selezionate il piano attivo in cui inserire l'oggetto mediante il widget di scambio dei piani o la scelta rapida da tastiera 1 (piano sinistro), 2 (piano orizzontale) o 3 (piano destro).
3. Trascinate l'oggetto nella posizione richiesta.

Selezione di oggetti in prospettiva

Usate lo strumento selezione prospettiva per selezionare gli oggetti in prospettiva. Lo strumento selezione prospettiva fornisce un riquadro di selezione per selezionare gli oggetti utilizzando le impostazioni dei piani attivi.

Potete scegliere tra la selezione normale e la selezione in prospettiva dopo aver iniziato a trascinare gli oggetti con lo strumento selezione prospettiva, quindi passate tra i diversi piani della griglia usando i tasti 1, 2, 3 o 4.

Trasformazione degli oggetti

Spostamento degli oggetti

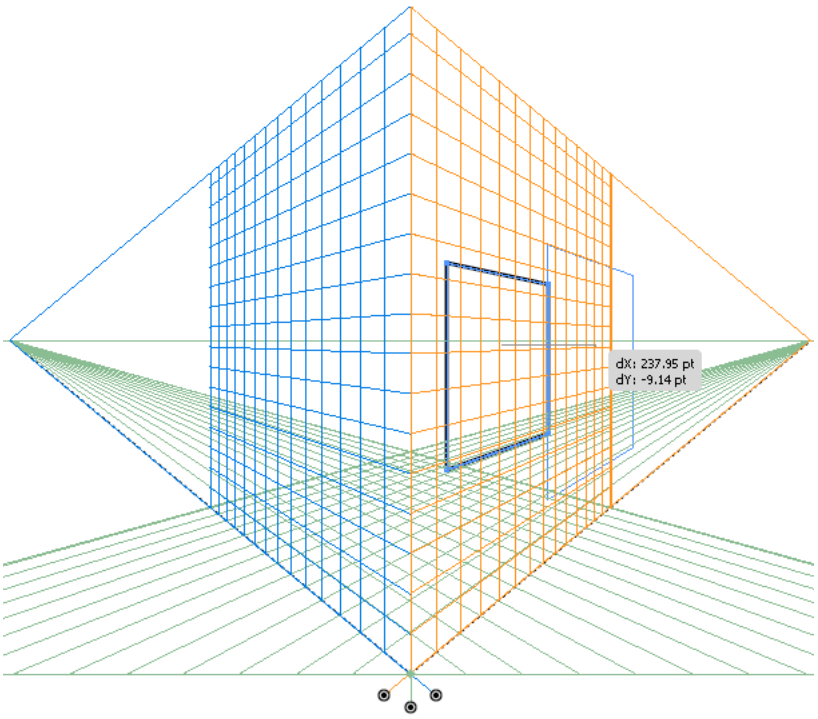
Per spostare gli oggetti in prospettiva, passate allo strumento selezione prospettiva (Maiusc+V) e usate i tasti freccia o il mouse per trascinare gli oggetti.

Nota: *durante il trascinamento degli oggetti, se si cambia il piano mediante la relativa scelta rapida da tastiera viene cambiato il piano dell'oggetto.*

Potete anche spostare gli oggetti in direzione perpendicolare rispetto alla posizione corrente degli oggetti. Questa tecnica è utile per creare oggetti paralleli come ad esempio le pareti di una stanza. Per eseguire tale spostamento, effettuate le seguenti operazioni:

1 Selezionate lo strumento selezione prospettiva.

2 Mantenendo premuto il tasto numero 5, trascinate l'oggetto fino alla posizione richiesta. Questa azione consente di spostare l'oggetto in parallelo rispetto alla propria posizione. Se durante lo spostamento si preme anche il tasto Alt (windows) o Opzione (Mac OS) insieme al tasto 5, l'oggetto viene duplicato nella nuova posizione e l'oggetto originale resta inalterato. In modalità Disegna dietro, questa azione consente di creare un oggetto dietro all'oggetto originale.



Spostamento di un rettangolo perpendicolarmente alla posizione iniziale

Nota: *i tasti freccia non funzionano quando spostate gli oggetti in perpendicolare.*

Per copiare l'oggetto usate la scelta rapida da tastiera Alt+trascinamento (Windows) o Opzione+trascinamento (Mac OS). Per vincolare il movimento in prospettiva, tenete premuto Maiusc e trascinate. Per specificare una posizione precisa in cui spostare l'oggetto durante lo spostamento perpendicolare, consultate "Spostamento perpendicolare preciso" a pagina 97.

Per spostare gli oggetti in prospettiva potete anche utilizzare il comando Trasforma di nuovo (Oggetto > Trasforma > Trasforma di nuovo) oppure la scelta rapida da tastiera Ctrl+D (windows) o Comando+D (Mac OS). Questa opzione è disponibile anche quando spostate un oggetto nella direzione perpendicolare.

Nota: *la scelta rapida da tastiera 5 per il movimento perpendicolare e le scelte rapide da tastiera 1, 2 e 3 per cambiare il piano mentre si disegnano o si spostano gli oggetti non funzionano dal tastierino numerico esteso, bensì solo dalla tastiera principale.*

Spostamento perpendicolare preciso

Per spostare gli oggetti perpendicolarmente con precisione, con lo strumento selezione prospettiva fate doppio clic sul widget del piano richiesto. Ad esempio, per impostare le opzioni nella finestra di dialogo Piano di fuga destro, fate doppio clic sul widget del piano destro.

Impostazione delle opzioni per lo spostamento perpendicolare di tutti gli oggetti sul piano della griglia selezionato

Per eseguire uno spostamento perpendicolare preciso per tutti gli oggetti:

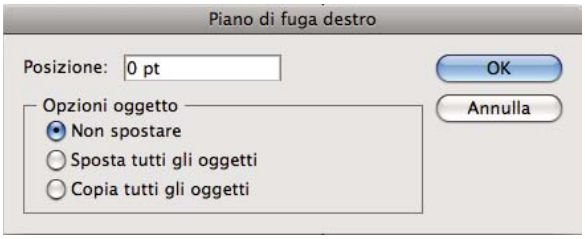
1. Nella casella Posizione, specificate la posizione in cui spostare gli oggetti. Per impostazione predefinita, la posizione corrente degli oggetti viene visualizzata nella finestra di dialogo.
2. Selezionate le seguenti opzioni di spostamento per gli oggetti:

   Non spostare Se questa opzione è selezionata, l'oggetto non si sposta quando la griglia viene riposizionata.

   Sposta tutti gli oggetti Se selezionate questa opzione, tutti gli oggetti presenti sul piano si spostano con lo spostamento della griglia.

   Copia tutti gli oggetti Se selezionate questa opzione, tutti gli oggetti presenti sul piano vengono copiati su tale piano.

   Per spostare un oggetto selezionato con uno spostamento perpendicolare preciso, selezionate l'oggetto e fate doppio clic sul widget del piano richiesto. In questo caso, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Impostazione delle opzioni per lo spostamento perpendicolare degli oggetti selezionati

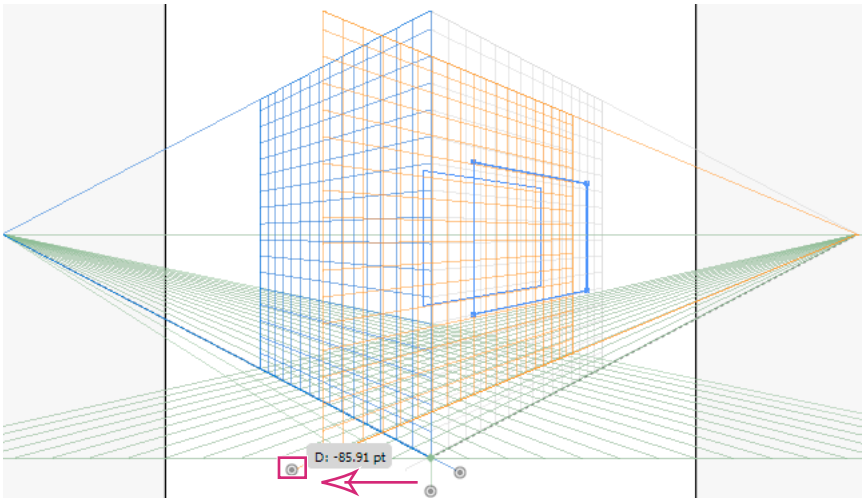
Spostamento perpendicolare con trascinamento dei piani della griglia

Potete anche spostare gli oggetti in direzione perpendicolare trascinando il piano della griglia mediante i relativi controlli. Quando spostate un oggetto in direzione perpendicolare, l'oggetto viene inserito in parallelo rispetto alla sua posizione esistente o corrente.

Per spostare un oggetto in parallelo rispetto alla sua posizione corrente:

1 Selezionate lo strumento selezione prospettiva dal pannello Strumenti o premendo Maiusc+V.

2 Premete Maiusc e trascinate il controllo del piano della griglia in base al piano della griglia in cui è inserito l'oggetto.



Spostamento di un rettangolo in perpendicolare mediante il trascinamento del piano destro della griglia

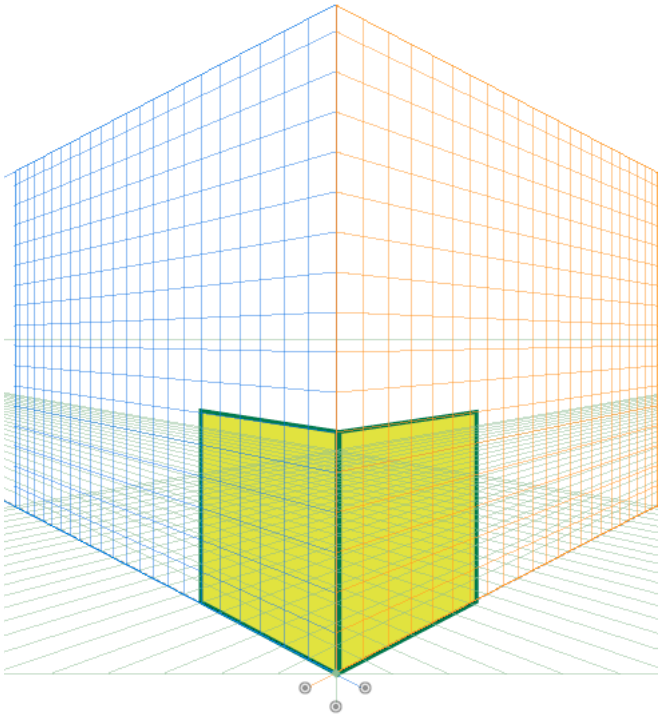
Per creare una copia dell'oggetto in parallelo rispetto alla sua posizione corrente:

1 Selezionate lo strumento selezione prospettiva dal pannello Strumenti o premendo Maiusc+V.

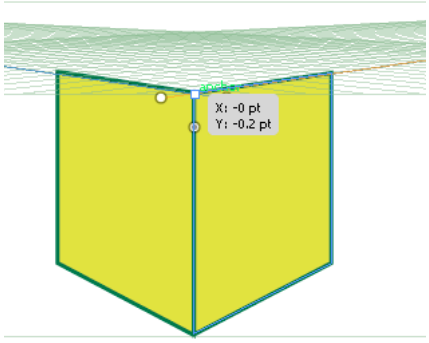
2 Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il controllo del piano della griglia in base al piano della griglia su cui si trova l'oggetto.

Posizionamento automatico del piano

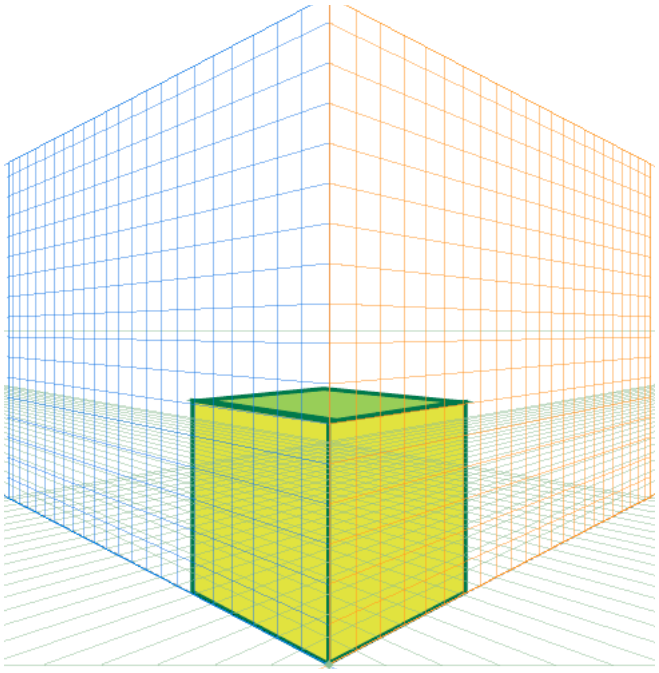
La funzione di posizionamento automatico del piano consente di creare oggetti deducendo l'altezza e la profondità dell'oggetto. Ad esempio, per trascinare un cubo, è necessario conoscere l'altezza della faccia superiore. Con il posizionamento automatico del piano, la griglia prospettica regola automaticamente il piano della griglia orizzontale in modo che corrisponda all'altezza della faccia superiore del cubo.



Due facce di un cubo



Quando è selezionato il piano della griglia orizzontale e con lo strumento selezione prospettiva posizionate il cursore nel punto di ancoraggio e premete Maiusc, il piano orizzontale della griglia viene regolato all'altezza della faccia sinistra del cubo. Gli altri piani della griglia vengono nascosti temporaneamente.



Dopo aver creato con lo strumento rettangolo la faccia superiore del cubo, la griglia torna allo stato originale.

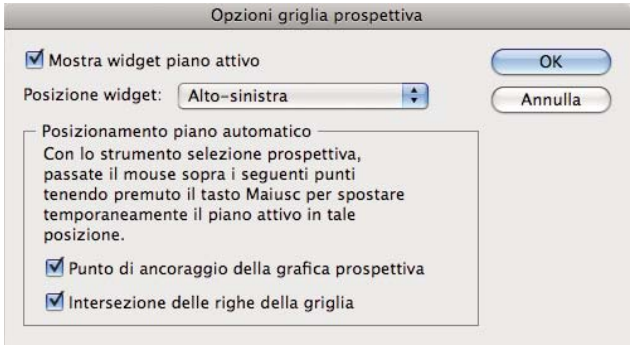
Prima di trascinare o posizionare gli oggetti, potete dedurre l'altezza di tali oggetti dai seguenti elementi:

- Altri oggetti, portando il puntatore su uno dei punti di ancoraggio (con visualizzazione dell'etichetta di ancoraggio) e premendo Maiusc, che nasconde temporaneamente altri piani.
- Le righe della griglia, portando il puntatore sul punto di intersezione e premendo il tasto Maiusc. Se in questo stato si cambia piano, tale piano viene spostato in base all'offset selezionato.

Dopo aver trascinato o posizionato l'oggetto, la modalità di deduzione viene annullata e tutti i piani tornano alla visualizzazione normale.

Quando usate le opzioni di posizionamento automatico del piano, potete spostare temporaneamente il piano attivo premendo il tasto Maiusc mentre passate il mouse sul punto di ancoraggio o sul punto di intersezione delle righe della griglia.

Le opzioni di posizionamento automatico sono disponibili nella finestra di dialogo Opzioni griglia prospettiva. Per visualizzare questa finestra di dialogo, fate doppio clic sull'icona dello strumento griglia prospettica nel pannello Strumenti.



Opzioni di posizionamento automatico del piano

Spostare il piano in base all'oggetto

Per trascinare o portare un oggetto in prospettiva alla stessa profondità e altezza di un oggetto esistente, selezionate l'oggetto esistente in prospettiva e scegliete Oggetto > Prospettiva > Sposta piano in base all'oggetto per portare la griglia corrispondente all'altezza o alla profondità desiderata. A questo punto potete trascinare o portare nuovi oggetti in prospettiva.

Ridimensionare gli oggetti in prospettiva

Potete ridimensionare gli oggetti in prospettiva mediante lo strumento selezione prospettiva. Durante il ridimensionamento degli oggetti in prospettiva, vengono applicate le seguenti regole:

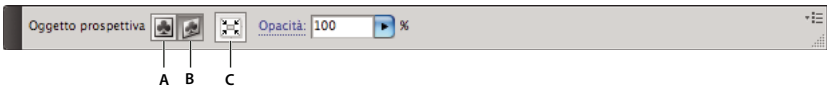
- Il ridimensionamento viene effettuato nel piano dell'oggetto. Quando ridimensionate un oggetto, l'altezza o la distanza viene ridimensionata in base al piano dell'oggetto e non al piano corrente o attivo.
- In caso di più oggetti, il ridimensionamento viene effettuato per gli oggetti che si trovano sullo stesso piano. Ad esempio, se selezionate più oggetti sul piano destro e sinistro, tutti gli oggetti che si trovano sullo stesso piano dell'oggetto nel rettangolo di selezione vengono ridimensionati.
- Gli oggetti spostati perpendicolarmente vengono ridimensionati sul rispettivo piano e non sul piano corrente o attivo.

Aggiunta di testo e simboli in prospettiva

Quando la griglia è visibile, non potete aggiungere testi e simboli direttamente su un piano in prospettiva. Tuttavia, potete portare testi e simboli in prospettiva dopo averli creati in modalità normale.

Per portare in prospettiva testo e simboli, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate il testo o il simbolo esistente mediante lo strumento selezione prospettiva e trascinatelo nella posizione richiesta del piano attivo mentre la griglia è visibile.
2. L'opzione Modifica testo è disponibile nel pannello di controllo e nel menu Oggetto > Prospettiva. Inoltre, potete modificare il testo in modalità Isolamento o facendo doppio clic sull'oggetto del testo.



Pannello di controllo con opzioni di modifica del testo
***A.** Modifica testo **B.** Modifica prospettiva **C.** Isola oggetto selezionato*

L'opzione Modifica simbolo è anch'essa disponibile nel pannello di controllo e nel menu Oggetto > Prospettiva. Inoltre, potete modificare un simbolo in modalità Isolamento o facendo doppio clic sull'oggetto.

A seconda se modificate un simbolo o un testo, le opzioni del pannello di controllo diventano Modifica simbolo o Modifica testo.

Un'istanza simbolo in prospettiva è come un'istanza simbolo espansa. Potete modificare la definizione di un simbolo con la stessa modalità con cui si modifica la definizione del simbolo per un'istanza simbolo piatta. Tuttavia, una definizione di simbolo non può contenere tipi di grafica che non sono supportati in prospettiva, come immagini raster, grafica non nativa, inviluppi, testo da precedenti versioni e trame sfumatura.

***Nota:** sui simboli in prospettiva non funzionano funzionalità quali la sostituzione di un simbolo, l'interruzione del collegamento quando si espande un'istanza simbolo e il ripristino delle trasformazioni.*

Per sostituire un'istanza simbolo, potete tenere premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinare un'istanza simbolo in prospettiva, quindi rilasciarla sul simbolo nel pannello Simboli. Tuttavia, effettuate una copia del simbolo prima di sostituire l'istanza simbolo perché quando la trascinate la precedente istanza simbolo viene eliminata definitivamente dal documento.

Potete modificare o elaborare un testo come se eseguiste tale operazione nella modalità normale. Per ulteriori informazioni, consultate "Creazione di testo" a pagina 327.

Impostazioni della griglia in prospettiva

Potete configurare le impostazioni della griglia prospettica mediante Visualizza > Griglia prospettica. Le opzioni disponibili includono:

Mostra righelli Questa opzione mostra la divisione dei righelli che si trovano lungo la linea dell'altezza reale. L'opzione Righe griglia ogni determina la divisione dei righelli.

Aggancia alla griglia Questa opzione consente di allineare gli oggetti alle righe della griglia durante la messa in prospettiva, lo spostamento, il ridimensionamento e il disegno in prospettiva.

Blocca griglia Questa opzione limita lo spostamento e altre modifiche della griglia effettuate con lo strumento griglia prospettica. Potete modificare soltanto la visibilità e la posizione dei piani.

Blocca punto di stazione Quando questa opzione è selezionata, se si sposta un punto di fuga anche l'altro punto di fuga si sposta in sincronia. Se l'opzione non è selezionata, lo spostamento è indipendente e si sposta anche il punto di stazione.

Ricalco di un disegno con Ricalco dinamico

Ricalcare un disegno

Per basare un nuovo disegno su un disegno esistente, potete ricalcarlo. Ad esempio, per creare un'illustrazione basata su uno schizzo su carta oppure su un'immagine salvata in un altro programma di grafica, potete importarla in Illustrator e ricalcarla.

Il metodo più facile per ricalcare la grafica consiste nell'aprire o inserite un file in Illustrator e ricalcare automaticamente l'immagine mediante il comando Ricalco dinamico. Potete controllare il livello di precisione e in che modo riempire la forma ricalcata. Una volta ottenuto il ricalco desiderato, potete convertirlo in tracciati vettoriali o in un oggetto di pittura dinamica.

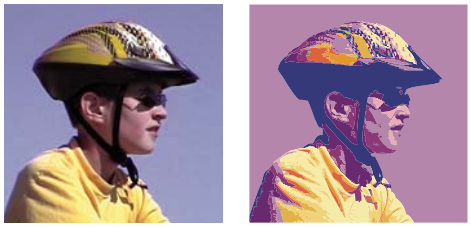


Immagine bitmap, prima e dopo il comando Ricalco dinamico

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento ricalco dinamico: www.adobe.com/go/vid0043_it. Ai seguenti indirizzi, sono disponibili le esercitazioni sull'utilizzo di un livello template per il ricalco: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_templatelayer_it e www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_it.

Ricalcare automaticamente un disegno con Ricalco dinamico

1 Aprite o inserite un file da usare come immagine sorgente per il ricalco.

2 Con l'immagine sorgente selezionata, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ricalcare un'immagine usando un predefinito di ricalco, fate clic sul pulsante Opzioni e predefiniti di ricalco nel pannello Controllo, quindi selezionate un predefinito.
- Per ricalcare l'immagine usando le opzioni di ricalco predefinite, fate clic su Ricalco dinamico nel pannello Controllo o scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Crea.
- Per impostare le opzioni di ricalco prima di ricalcare l'immagine, fate clic sul pulsante Opzioni e predefiniti di ricalco nel pannello Controllo, quindi scegliete Opzioni di ricalco. Oppure, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Opzioni di ricalco. Impostate le opzioni di ricalco, quindi fate clic su Ricalca.

3 (Facoltativo) Regolate i risultati del ricalco

4 (Facoltativo) Convertite il ricalco in tracciati o in un oggetto di pittura dinamica.

Opzioni di ricalco

Predefinito Specifica un predefinito di ricalco.

Metodo Specifica un metodo di colore per il risultato di ricalco.

Soglia Specifica un valore per creare un risultato di ricalco in bianco e nero dall'immagine originale. Tutti i pixel più chiari del valore Soglia vengono convertiti in bianco, mentre tutti i pixel più scuri vengono convertiti in nero. Questa opzione è disponibile solo quando Metodo è impostato su Bianco e nero.

Palette Specifica una palette di colori per creare un ricalco a colori o in scala di grigio dall'immagine originale. Questa opzione è disponibile solo quando Metodo è impostato su Colore o Scala di grigio.

Per consentire a Illustrator di determinare automaticamente i colori nel ricalco, selezionate Automatico. Per usare una palette personale per il ricalco, selezionate il nome di una biblioteca di campioni. Per essere visualizzata nel menu Palette, è necessario che la biblioteca di campioni sia aperta.

N. max colori Specifica un numero massimo di colori usati in un risultato di ricalco a colori o in scala di grigio. Questa opzione è disponibile solo quando Metodo è impostato su Colore o Scala di grigio e quando Palette è impostato su Automatico.

Genera campioni Crea un nuovo campione nel pannello Campioni per ciascun colore nel risultato di ricalco.

Sfocatura Sfoca l'immagine originale prima di creare il risultato di ricalco. Selezionate questa opzione per ridurre piccoli effetti indesiderati e arrotondare i bordi scalettati nel risultato di ricalco.

Ricampiona Ricampiona l'immagine originale in base alla risoluzione specificata prima di generare il risultato di ricalco. Questa opzione è utile per velocizzare il processo di ricalco nelle immagini di grandi dimensioni ma potrebbe produrre degli effetti indesiderati.

***Nota:** quando create un predefinito, il valore di risoluzione del ricampionamento non viene salvato.*

Riempimenti Crea delle aree con riempimento nel risultato di ricalco.

Tracce Crea tracciati con traccia nel risultato di ricalco.

Spessore max traccia Specifica lo spessore massimo dei particolari dell'immagine originale a cui è possibile applicare una traccia. I particolari di spessore maggiore verranno visualizzati come aree contornate nel risultato di ricalco.

Lunghezza min. traccia Specifica la lunghezza minima dei particolari nell'immagine originale a cui è possibile applicare una traccia. I particolari di lunghezza inferiore verranno ignorati.

Corrispondenza tracciato Controlla la distanza tra la forma ricalcata e la forma originale in pixel. Valori inferiori generano un tracciato che segue in modo più preciso l'originale e viceversa.

Area minima Specifica il particolare più piccolo nell'immagine originale che può essere ricalcato. Ad esempio, un valore pari a 4 specifica che particolari inferiori a 2 pixel di larghezza per 2 pixel di altezza verranno ignorati dal risultato di ricalco.

Angolo Specifica l'entità di un cambiamento di direzione nell'immagine originale da considerare come punto di ancoraggio angolo nel risultato di ricalco. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra un punto di ancoraggio angolo e un punto di ancoraggio morbido, consultate "I tracciati" a pagina 54.

Raster Specifica come visualizzare il componente bitmap del risultato di ricalco. Questa impostazione di visualizzazione non viene salvata come parte del predefinito di ricalco.

Vettoriale Specifica il metodo di visualizzazione del risultato di ricalco. Questa impostazione di visualizzazione non viene salvata come parte del predefinito di ricalco.

Selezionate Anteprima nella finestra di dialogo Opzioni di ricalco per visualizzare un'anteprima delle impostazioni correnti. Per impostare le opzioni di ricalco predefinite, accertatevi che non sia selezionato alcun oggetto prima di aprire la finestra di dialogo Opzioni di ricalco. Dopo aver impostato le opzioni desiderate, fate clic su Imposta predefinito.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento ricalco dinamico: www.adobe.com/go/vid0043_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un'esercitazione su come regolare le opzioni di ricalco dinamico per ottenere risultati ottimali: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_it.

Modificare la visualizzazione di un oggetto di ricalco

Un oggetto di ricalco è composto da due componenti: l'immagine sorgente originale e il risultato di ricalco (ovvero, il disegno vettoriale). Per impostazione predefinita, è visibile soltanto il risultato di ricalco. Tuttavia, potete modificare la visualizzazione dell'immagine originale e del risultato di ricalco in base alle vostre esigenze.

1 Selezionate l'oggetto di ricalco.

Per impostazione predefinita, nel pannello Livelli tutti gli oggetti di ricalco vengono identificati come "Ricalco".

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la visualizzazione dei risultati del ricalco, fate clic sul pulsante di visualizzazione vettoriale nel pannello Controllo o scegliete Oggetto > Ricalco dinamico, quindi selezionate un'opzione di visualizzazione: Nessun risultato di ricalco, Risultato di ricalco, Contorni o Contorni con ricalco.
- Per modificare la visualizzazione dell'immagine sorgente, fate clic sul pulsante di visualizzazione raster nel pannello Controllo o selezionate Oggetto > Ricalco dinamico, quindi selezionate un'opzione di visualizzazione: Nessuna immagine, Immagine originale, Immagine regolata (che consente di visualizzare l'immagine con le regolazioni applicate in fase di ricalco) o Immagine trasparente.

  ***Nota:** per visualizzare l'immagine sorgente, dovete innanzitutto cambiare l'opzione di visualizzazione vettoriale in Nessun risultato di ricalco o Contorni.*

Regolare i risultati di un oggetto di ricalco

Una volta creato un oggetto di ricalco, potete regolare i risultati in qualsiasi momento.

1 Selezionate l'oggetto di ricalco.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Impostate le opzioni di base nel pannello Controllo.

- Per visualizzare tutte le opzioni, fate clic sul pulsante Finestra di dialogo Opzioni di ricalco . Oppure, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Opzioni di ricalco. Regolate le opzioni e fate clic su Ricalco.

Usate i predefiniti di ricalco per modificare rapidamente i risultati di un ricalco.

Specificare i colori usati per il ricalco

1. Create una biblioteca di campioni contenente i colori che volete usare nel ricalco.
2. Verificate che la biblioteca di campioni sia aperta, quindi fate clic sul pulsante Finestra di dialogo Opzioni di ricalco nel pannello Controllo. Oppure, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Opzioni di ricalco.
3. Dal menu Palette, selezionate il nome della biblioteca di campioni e fate clic su Ricalco.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare una biblioteca di campioni" a pagina 134

Usare un predefinito di ricalco

Il ricalco di predefiniti include opzioni di ricalco predefinite per tipi di grafica specifici. Ad esempio, se state ricalcando un'immagine che prevedete di usare come disegno tecnico, selezionate il predefinito Disegno tecnico. Tutte le opzioni vengono modificate per il ricalco ottimale di un disegno tecnico: il colore è impostato su bianco e nero, la sfocatura viene impostata su 0 px, lo spessore della traccia è limitato a 3 px, e così via.

Specificare un predefinito

- Scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Opzioni di ricalco. Oppure, selezionate un oggetto di ricalco e fate clic sul pulsante Finestra di dialogo Opzioni di ricalco nel pannello Controllo. Impostate le opzioni di ricalco per il predefinito e fate clic su Salva predefinito. Immettete un nome per il predefinito e fate clic su OK.
- Scegliete Modifica > Predefiniti per PDF. Fate clic su Nuovo, impostate le opzioni di ricalco per il predefinito e fate clic su Chiudi.

Per creare un nuovo predefinito su un altro già esistente, selezionate il predefinito specifico e fate clic su Nuovo.

Modificare o eliminare un predefinito

1. Scegliete Modifica > Predefiniti di ricalco.
2. Selezionate il predefinito e fate clic su Modifica o Elimina.

   Nota: *i predefiniti preimpostati non possono essere modificati né eliminati e sono elencati tra parentesi quadre ([...]). Per creare una copia modificabile di un predefinito preimpostato, selezionate il predefinito e fate clic su Nuovo.*

Condividere i predefiniti con altri utenti

1. Scegliete Modifica > Predefiniti di ricalco.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic su Esporta per salvare i predefiniti in un file.
   - Fate clic su Importa per caricare i predefiniti da un file.

Convertire un oggetto di ricalco in un oggetto di Pittura dinamica

Una volta ottenuto il ricalco desiderato, potete convertire l'oggetto di ricalco in tracciati o in un oggetto di pittura dinamica. Questa ultima fase consente di lavorare con il ricalco come con qualsiasi altra grafica vettoriale. Una volta convertito l'oggetto di ricalco, non potrete più regolare le opzioni di ricalco.

1 Selezionate l'oggetto di ricalco.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per convertire il ricalco in tracciati, fate clic su Espandi nel pannello Controllo oppure scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Espandi. Questo metodo è utile se desiderate usare i componenti dei disegni ricalcati come oggetti singoli. I tracciati risultanti verranno raggruppati.
- Per convertire i ricalchi in tracciati e mantenere le opzioni di visualizzazione correnti, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Espandi come visualizzato. Ad esempio, se le opzioni di visualizzazione per i risultati di ricalco sono impostate su Contorni, i tracciati a cui è stata applicata l'espansione vengono visualizzati solo come contorni, anziché con riempimenti o tracce. Inoltre, viene mantenuta un'istantanea del ricalco con le opzioni di visualizzazione correnti e raggruppata con i tracciati espansi. Usate questo metodo se desiderate mantenere l'immagine di ricalco come riferimento per i tracciati espansi.
- Per convertire il ricalco in un oggetto di pittura dinamica, fate clic su Pittura dinamica nel pannello Controllo o scegliete Oggetto >Ricalco dinamici > Converti in pittura dinamica. Questo metodo è utile per applicare riempimenti e tracce ai disegni ricalcati mediante lo strumento secchiello pittura dinamica.

Per creare un ricalco e convertire l'oggetto di ricalco con una sola operazione, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Crea ed espandi oppure Oggetto > Ricalco dinamico > Crea e converti in pittura dinamica.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento ricalco: www.adobe.com/go/vid0043_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I tracciati" a pagina 54

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 174

Rilasciare un oggetto di ricalco

Per eliminare un ricalco e mantenere comunque l'immagine originale inserita, potete rilasciare l'oggetto di ricalco.

1 Selezionate l'oggetto di ricalco.

2 Scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Rilascia.

Ricalcare manualmente un disegno con i livelli template

I livelli template sono livelli bloccati, non stampabili che potete usare per ricalcare manualmente le immagini. I livelli template risultano attenuati del 50%, consentendovi di visualizzare facilmente i tracciati disegnati sopra il livello. Potete creare livelli template da livelli esistenti o al momento di inserire un'immagine.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per inserire un'immagine come livello template per il ricalco, selezionate File > Inserisci, selezionate un file EPS, PDF o di immagini raster da ricalcare, selezionate Template, quindi fate clic su Inserisci. Un nuovo livello template appare sotto il livello attuale nel pannello.

- Per ricalcare un'immagine esistente, assicuratevi che l'immagine si trovi sul livello corrispondente, fate doppio clic sul livello nel pannello Livelli, selezionate Template e fate clic su OK; oppure, selezionate il livello, quindi il Template dal menu del pannello.

L'icona dell'occhio viene sostituita dall'icona template e il livello viene bloccato.

2 Ricalcate sul file con lo strumento penna o matita.

3 Per nascondere il livello template, selezionate Visualizza > Nascondi template. Scegliete Visualizza > Mostra template per visualizzarlo di nuovo.

4 Per convertire un livello template in un livello normale, fate doppio clic sul nome del livello nel pannello Livelli, quindi deselezionate la casella Template e fate clic su OK.

Simboli

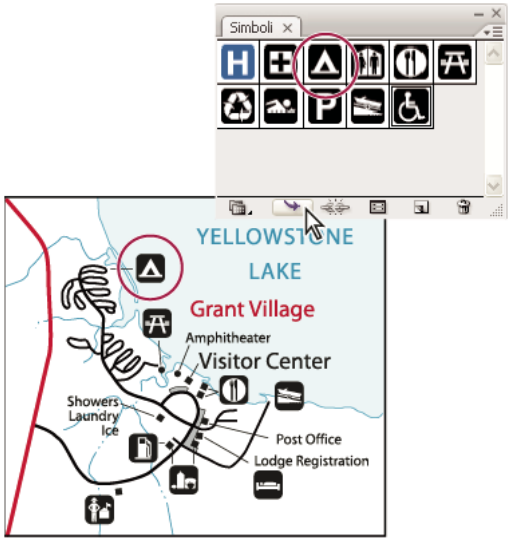
I simboli

Un *simbolo* è un oggetto grafico che potete riutilizzare all'interno di un documento. Se ad esempio create un simbolo a partire dal disegno di un fiore, potete aggiungere alla tavola da disegno più *istanze* di quel simbolo senza ripetere effettivamente più volte il disegno complesso originale. Ciascuna istanza del simbolo è collegata al simbolo nel pannello Simboli o a una biblioteca di simboli. L'impiego dei simboli può consentirvi di risparmiare tempo e di ridurre in maniera considerevole le dimensioni del file.

I simboli sono pienamente compatibili con i formati di esportazione SWF e SVG. Per l'esportazione in Flash, potete impostare il tipo di simbolo su Clip filmato. In Flash, potrete eventualmente scegliere un altro tipo. In Illustrator potete inoltre specificare il ridimensionamento in 9 sezioni in modo che i simboli vengano correttamente ridimensionati se utilizzati per i componenti dell'interfaccia utente.

Nota: *per ulteriori informazioni sull'uso dei simboli in Flash, consultate la Guida in linea di Flash. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso dei simboli: www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_it.*

Dopo aver posizionato un simbolo, potete modificare le istanze del simbolo sulla tavola da disegno e ridefinire il simbolo originale. Gli strumenti simboli consentono di aggiungere e manipolare più istanze di simboli contemporaneamente.



Disegno con istanze di simboli

Panoramica del pannello Simboli

Per gestire i simboli di un documento, potete usare il pannello Simboli (Finestra > Simboli) o il pannello Controllo. Il pannello Simboli contiene vari simboli predefiniti. Potete aggiungere simboli dalle biblioteche di simboli o dalle biblioteche create.

Modificare la visualizzazione dei simboli nel pannello

1. Selezionate un'opzione di visualizzazione nel menu del pannello: Visualizza miniature per mostrare le miniature, Elenco ridotto per visualizzare un elenco di simboli per nome con una miniatura piccola o Elenco ingrandito per visualizzare un elenco di simboli per nome con una miniatura grande.
2. Trascinate il simbolo su un'altra posizione. Rilasciate il pulsante del mouse quando compare una riga nera in corrispondenza della posizione desiderata.
3. Nel menu del pannello, selezionate Ordina per nome per elencare i simboli in ordine alfabetico.

Duplicare un simbolo in un pannello

Duplicare o copiare un simbolo nel pannello Simboli è un modo semplice di creare un nuovo simbolo usando un'istanza del simbolo esistente.

Per creare la copia di un simbolo, selezionate il simbolo nel pannello Simboli e scegliete Duplica simbolo dal menu del pannello, oppure trascinate il simbolo sul pulsante Nuovo simbolo.

Nota: *la duplicazione di un'istanza è utile, ad esempio, per duplicare l'istanza di un simbolo che è stato ridimensionato e ruotato sulla tavola da disegno, in modo da aggiungere un'altra istanza con la stessa scala e rotazione. Consultate* *"Operazioni con istanze di simboli" a pagina 111.*

Rinominare un simbolo

1. Per rinominare un simbolo, selezionate il simbolo nel pannello Simboli, selezionate Opzioni simbolo nel menu del pannello, quindi immettete un nuovo nome nella finestra di dialogo Opzioni simbolo.
2. Per rinominare l'istanza di un simbolo, selezionate l'istanza del simbolo nel disegno, quindi immettete un nuovo nome nella casella di testo Nome istanza nel pannello Controllo.

Funzione Punto di registro simbolo

La funzione Punto di registro simbolo di Illustrator è simile a quella di Adobe Flash Professional. Per punto di registro si intende l'origine della grafica di definizione del simbolo. Questa funzione offre una migliore interoperatività tra Illustrator e Flash.

Quando create un simbolo, potete scegliere il punto di registro tra gli otto punti che si trovano ai bordi o il centro del rettangolo di selezione del simbolo. Il punto di registro è visibile come una crocetta in modalità di modifica simbolo e in modalità normale quando è selezionata un'istanza del simbolo. In modalità Isolamento, è possibile allineare la grafica al punto di registro.

Nel menu a comparsa del pannello Trasforma l'opzione Usa punto di registro per simbolo è impostata per default. Le coordinate del punto di registro sono visibili nel pannello Trasforma quando l'istanza del simbolo è selezionata. Tutte le trasformazioni applicate all'istanza di un simbolo sono in relazione al punto di registro della grafica di definizione del simbolo.

Le trasformazioni applicate all'istanza di un simbolo possono essere ripristinate mediante l'opzione Ripristina trasformazione. Per ulteriori informazioni, consultate "Ripristinare le trasformazioni" a pagina 113.

Inserire un simbolo

1. Selezionate un simbolo nel pannello Simboli o in una biblioteca di simboli.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Inserisci istanza simbolo nel pannello Simboli per inserire l'istanza al centro della tavola da disegno.
   - Trascinate il simbolo sul punto della tavola da disegno in cui lo volete posizionare.
   - Scegliete Inserisci istanza simbolo nel menu del pannello Simboli.

   Nota: *un singolo simbolo inserito in qualsiasi punto del disegno (a differenza dei simboli presenti solo nel pannello) viene definito istanza.*

Creare un simbolo

1. Selezionate l'immagine da usare come simbolo.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Nuovo simbolo nel pannello Simboli.
   - Trascinate l'immagine nel pannello Simboli.
   - Scegliete Nuovo simbolo nel menu del pannello.

   Nota: *per impostazione predefinita, il disegno selezionato diventa l'istanza di un nuovo simbolo. Per impedire che un disegno diventi un'istanza, durante la creazione del nuovo simbolo tenete premuto Maiusc. Inoltre, per evitare che la finestra di dialogo Nuovo simbolo si apra durante la creazione di un nuovo simbolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) durante la creazione del simbolo; Illustrator userà per il simbolo un nome predefinito, ad esempio Nuovo simbolo 1.*
3. Nella finestra di dialogo Opzioni simbolo immettete un nome per il simbolo.
4. Selezionate Clip filmato o Grafico per il tipo di simbolo. Se il simbolo verrà esportato in formato Flash, effettuate le seguenti operazioni:
   - Per Tipo, selezionate Clip filmato. Clip filmato è l'impostazione di default in Flash e in Illustrator.

- Sulla griglia Registrazione, specificate la posizione per il punto di ancoraggio del simbolo. La posizione del punto di ancoraggio determina la posizione del simbolo all'interno delle coordinate dello schermo.
- Per utilizzare il ridimensionamento con 9 sezioni in Flash, selezionate Abilita guide per ridimensionamento 9 sezioni.

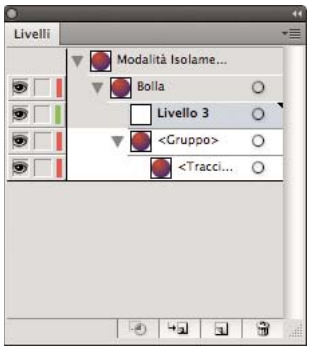
5 Selezionate Allinea a griglia pixel per applicare al simbolo la proprietà di allineamento ai pixel. Per ulteriori informazioni, consultate "Allineamento dei simboli alla griglia pixel" a pagina 65.

Potete creare simboli usando qualunque oggetto di Illustrator, inclusi tracciati, tracciati composti, oggetti di testo, immagini rasterizzate, oggetti con trame e gruppi di oggetti. Non potete tuttavia creare simboli dalla grafica collegata o da alcuni gruppi, come gruppi di grafici.

Nota: *al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo efficace dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it.*

Aggiungere i sottolivelli per i simboli

I simboli possono ora avere una propria gerarchia indipendente di livelli, che viene mantenuta quando il simbolo viene espanso. Potete creare dei sottolivelli per i simboli in modalità di modifica dei simboli.



Creazione di sottolivelli per i simboli in modalità Modifica

Se incollate del contenuto in modalità di modifica dei simboli, viene applicata l'opzione Incolla su livelli originali.

Usare il ridimensionamento 9 sezioni

Potete usare il ridimensionamento in 9 sezioni per specificare il tipo di ridimensionamento di simboli per Clip filmato e stile di grafica. Questo tipo di ridimensionamento consente di creare simboli di tipo clip filmato ridimensionabili che possono essere usati come componenti di interfaccia (questo tipo di ridimensionamento si differenzia da quello applicato alla grafica e agli elementi grafici).

Il simbolo è concettualmente diviso in nove sezioni da una sorta di griglia sovrapposta, in cui ciascuna delle nove aree viene ridimensionata in modo indipendente. Per mantenere l'integrità visiva del simbolo, gli angoli non vengono ridimensionati, mentre le restanti aree dell'immagine vengono ingrandite o rimpicciolite (anziché allungate o accorciate), secondo necessità.

La griglia di ridimensionamento a 9 sezioni è visibile solo in modalità Isolamento. Per impostazione predefinita, le guide della griglia sono inserite al 25% (o 1/4) della larghezza e dell'altezza del simbolo, dal bordo del simbolo, e appiano come linee tratteggiate sovrapposte al simbolo.

Nota: *per ulteriori informazioni sull'uso del ridimensionamento in 9 sezioni in Flash, consultate la Guida in linea di Flash. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del ridimensionamento in 9 sezioni in Illustrator: www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_it.*

In Illustrator, potete creare una griglia a 9 sezioni per i simboli con rotazione, distorsione curvilinea e trasformazioni complesse. In un simbolo, tutte e nove le aree possono essere ridimensionate in modo indipendente.

Abilitare il ridimensionamento in 9 sezioni

1. Selezionate il simbolo sulla tavola da disegno o sul pannello Simboli e scegliete Opzioni simbolo dal menu del pannello.
2. Nella finestra di dialogo Opzioni simbolo, selezionate Clip filmato o Grafica per Tipo, quindi selezionate Abilita guide per ridimensionamento 9 sezioni.

Nota: *potete anche attivare questa opzione durante la creazione di un nuovo simbolo, nella finestra di dialogo Opzioni simbolo.*

Modificare la griglia di ridimensionamento 9 sezioni per un simbolo

1. Per modificare la griglia di ridimensionamento in 9 sezioni, aprite il simbolo in modalità Isolamento effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Fate doppio clic sul simbolo nel pannello Simboli.
   - Selezionate il simbolo nel pannello Simboli e scegliete Modifica simbolo nel menu del pannello.
2. Per modificare la griglia di ridimensionamento per un'istanza di simbolo, aprite l'istanza del simbolo in modalità Isolamento effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Fate doppio clic sul simbolo sulla tavola di disegno.
   - Selezionate l'istanza del simbolo sulla tavola da disegno e fate clic su Modifica simbolo nel pannello Controllo.
3. Portate il puntatore su una delle quattro guide. Quando il puntatore si trasforma in puntatore di spostamento, trascinate la guida.

   Nota: *il ridimensionamento si verifica anche se si allontana una guida dai bordi del simbolo (dividendo quindi il simbolo in meno di 9 sezioni). Il simbolo viene ridimensionato in base alla sezione in cui ricade.*
4. Per disattivare la modalità di isolamento fate clic sul pulsante Esci da modalità Isolamento nell'angolo in alto a sinistra della tavola da disegno o nel pannello Controllo .

Operazioni con istanze di simboli

Potete spostare, ridimensionare, ruotare, inclinare o riflettere le istanze di simboli così come è possibile per altri oggetti. Inoltre, è possibile eseguire tutte le operazioni nel pannello Trasparenza, Aspetto e Stili grafica e applicare qualsiasi effetto dal menu Effetto. Tuttavia, per modificare i singoli componenti dell'istanza di un simbolo, dovete innanzitutto *espandere* l'istanza. In questo modo, viene interrotto il collegamento tra simbolo e istanza del simbolo e l'istanza viene convertita in un normale disegno.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla selezione e l'allineamento di oggetti, inclusi simboli: www.adobe.com/go/vid0034_it e www.adobe.com/go/vid0035_it.

Nota: *le opzioni per "Sostituire l'istanza di un simbolo con un simbolo diverso" a pagina 112, interrompere un collegamento quando si "Espandere l'istanza del simbolo" a pagina 112 e "Ripristinare le trasformazioni" a pagina 113 non funzionano su simboli in prospettiva.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Espandere gli oggetti" a pagina 228

Modificare l'istanza del simbolo

Dopo aver modificato un'istanza del simbolo, sarà possibile ridefinire il simbolo originale nel pannello Simboli. Quando un simbolo viene ridefinito, tutte le sue istanze ne assumono la nuova definizione.

1 Selezionate un'istanza del simbolo.

2 Fate clic sul pulsante Interrompi collegamento al simbolo nel pannello Simboli o Controllo.

3 Modificate il disegno.

4 (Facoltativo) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per sostituire il simbolo principale con la versione modificata, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate il simbolo modificato sulla parte superiore del vecchio simbolo nel pannello Simboli. Il simbolo esistente viene sostituito sia nel pannello Simboli che nel file corrente.
- Per creare un nuovo simbolo con la versione modificata, trascinate il simbolo modificato nel pannello Simboli oppure fate clic su Nuovo simbolo nel pannello Simboli.

Espandere l'istanza del simbolo

1 Selezionate una o più istanze del simbolo.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Interrompi collegamento al simbolo nel pannello Simboli o Controllo oppure scegliete Interrompi collegamento a simbolo dal menu del pannello Simboli.
- Scegliete Oggetto > Espandi, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Espandi.

Illustrator crea un gruppo con i componenti del simbolo che è stato espanso. Dopo aver effettuato l'espansione, potete modificare il disegno.

Duplicare l'istanza di un simbolo sulla tavola da disegno

Se avete ridimensionato, ruotato, inclinato o riflesso l'istanza di un simbolo e desiderate aggiungere altre istanze con queste stesse modifiche, potete ricorrere alla duplicazione dell'istanza.

1 Selezionate l'istanza del simbolo.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate l'istanza del simbolo in una diversa posizione sulla tavola da disegno.
- Copiate e incollate l'istanza del simbolo.

Nota: *per duplicare un simbolo nel pannello Simboli, ad esempio per creare un nuovo simbolo basato su uno esistente, duplicate il simbolo, non una sua istanza. Consultate* *"Panoramica del pannello Simboli" a pagina 108.*

Sostituire l'istanza di un simbolo con un simbolo diverso

1 Selezionate l'istanza di un simbolo sulla tavola da disegno.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un nuovo simbolo dal menu Sostituisci nel pannello Controllo.
- Selezionate un nuovo simbolo nel pannello Simboli, quindi scegliete Sostituisci simbolo dal menu del pannello Simboli.

Nota: *questa opzione non funziona su simboli in prospettiva. Consultate* *"Aggiunta di testo e simboli in prospettiva" a pagina 101.*

Selezionare tutte le istanze di un simbolo nel documento

Selezionate un simbolo nel pannello Simboli, quindi scegliete Seleziona tutte le istanze nel menu del pannello.

Ripristinare le trasformazioni

Per ripristinare le trasformazioni applicate ai simboli, selezionate il simbolo e fate clic sul pulsante Ripristina nel pannello Controllo. Potete inoltre selezionare l'opzione Ripristina trasformazione dal menu a comparsa del pannello Simboli.

Modificare o ridefinire un simbolo

Per modificare un simbolo, modificate la grafica del simbolo oppure ridefinite il simbolo sostituendolo con un nuovo disegno. La modifica o la ridefinizione di un simbolo cambia l'aspetto del simbolo nel pannello Simboli e tutte le sue istanze sulla tavola di disegno.

Modificare un simbolo

1 Per aprire il simbolo in modalità Isolamento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'istanza del simbolo sulla tavola da disegno e fate clic su Modifica simbolo nel pannello Controllo. All'apertura della finestra di avviso, fate clic su OK.
- Fate doppio clic su un'istanza del simbolo. All'apertura della finestra di avviso, fate clic su OK.
- Fate doppio clic su un simbolo nel pannello Simboli. Al centro della tavola da disegno appare un'istanza temporanea del simbolo.

2 Modificate il disegno.

3 Per disattivare la modalità di isolamento fate clic sul pulsante Esci da modalità Isolamento nell'angolo in alto a sinistra della tavola da disegno o nel pannello Controllo oppure premete il tasto Esc.

Potete anche applicare la proprietà di allineamento ai pixel a un simbolo. Per ulteriori informazioni, consultate "Allineamento dei simboli alla griglia pixel" a pagina 65.

Ridefinite il simbolo con un disegno diverso.

1 Selezionate il disegno da utilizzare per ridefinire un simbolo esistente. Accertatevi di selezionare il disegno originale, non l'istanza di un simbolo.

2 Nel pannello Simboli, fate clic sul simbolo da ridefinire, quindi scegliete Ridefinisci simbolo dal menu del pannello.

Nota: *il disegno selezionato diventa automaticamente l'istanza di un nuovo simbolo. Se non desiderate che il disegno diventi un'istanza del simbolo, tenete premuto Maiusc mentre scegliete Ridefinisci simbolo dal menu del pannello.*

Se non riuscite a individuare il menu del pannello, consultate "Usare i menu dei pannelli" a pagina 14.

Biblioteche di simboli

Le *biblioteche di simboli* sono raccolte di simboli predefiniti. Quando caricate una biblioteca di simboli, questa appare in un nuovo pannello e non nel pannello Simboli.

In una biblioteca di simboli potete selezionare, ordinare e visualizzare gli elementi come è possibile fare nel pannello Simboli. Tuttavia, non potete aggiungere, eliminare o modificare i simboli contenuti nelle biblioteche di simboli.

Aprire le biblioteche di simboli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Finestra > Biblioteche di simboli > [*tipo di simboli*].
- Scegliete Apri biblioteca di simboli nel menu del pannello Simboli, quindi scegliete una biblioteca dall'elenco visualizzato.
- Fate clic sul pulsante Menu biblioteche simboli nel pannello Simboli, quindi scegliete una biblioteca dall'elenco visualizzato.

Per aprire automaticamente una biblioteca all'avvio di Illustrator, scegliete Permanente nel menu del pannello della biblioteca.

Spostare i simboli da una biblioteca al pannello Simboli.

Ogni volta che usate un simbolo all'interno di un documento, esso viene aggiunto automaticamente al pannello Simboli.

❖ Fate clic su un simbolo in una biblioteca.

Creare biblioteche di simboli

1 Per aggiungere tutti i simboli di una biblioteca, selezionateli con Maiusc, quindi scegliete Aggiungi ai simboli dal menu dell'opzione Biblioteca simboli. Aggiungete al pannello Simboli i simboli che desiderate includere nella nuova biblioteca ed eliminate i simboli non desiderati.

Per selezionare tutti i simboli non usati in un documento, scegliete Seleziona non usati nel menu del pannello Simboli.

2 Scegliete Salva biblioteca di simboli dal menu del pannello Simboli.

3 Salvate la nuova biblioteca nella cartella Simboli predefinita. Il nome della libreria viene visualizzato automaticamente nel sottomenu Definita dall'utente dei menu Biblioteche di simboli e Apri biblioteca di simboli.

Se salvate la biblioteca in una cartella diversa, potete aprirla scegliendo Apri biblioteca di simboli > Altra biblioteca dal menu del pannello Simboli. Una volta aperta con tale procedura, verrà elencata nel sottomenu Biblioteche di simboli con le altre biblioteche.

Importare tutti i simboli da un altro documento

1 Scegliete Finestra > Biblioteche di simboli > Altra biblioteca oppure scegliete Apri biblioteca di campioni > Altra biblioteca dal menu del pannello Simboli.

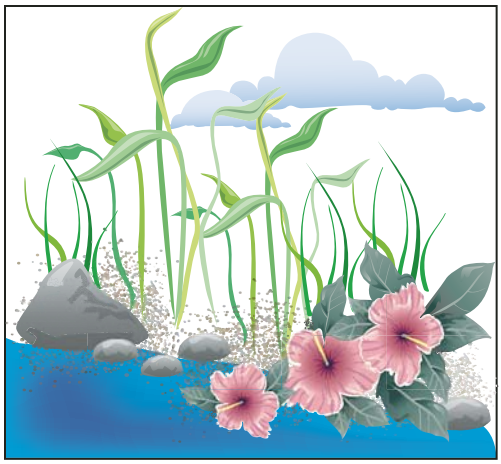
2 Selezionate il file dal quale desiderate importare i simboli e fate clic su Apri.

I simboli non vengono visualizzati nel pannello Simboli, ma in un pannello specifico per la biblioteca di simboli.

Strumenti simboli e set di simboli

I set di simboli

Un *set di simboli* è un gruppo di istanze di simboli create con lo strumento bomboletta simboli. Potete creare set misti usando lo strumento bomboletta simboli prima con un simbolo e quindi con un altro.



Disegno creato mediante gli strumenti simboli

Quando usate i set di simboli, ricordate che gli strumenti simboli hanno effetto solo sul simbolo o sui simboli selezionati nel pannello Simboli. Ad esempio, se create un set di istanze del simbolo miste per raffigurare un prato con erba e fiori, potete modificare l'orientamento della sola erba selezionando il simbolo dell'erba nel pannello Simboli e usando lo strumento ruota simboli. Per modificare le dimensioni dell'erba e dei fiori, selezionate entrambi i simboli nel pannello Simboli, quindi usate lo strumento ridimensiona simboli.

Nota: *quando selezionate un set di simboli misti nella tavola da disegno, l'ultima istanza aggiunta del simbolo viene automaticamente selezionata nel pannello Simboli.*

Creare set di simboli

La bomboletta simboli agisce in modo simile a un nebulizzatore e consente di aggiungere contemporaneamente molti oggetti identici sulla tavola di disegno. Potete ad esempio usare la bomboletta simboli per aggiungere centinaia di fili d'erba, fiori di campo, api o fiocchi di neve.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti per simboli" a pagina 24

"Opzioni degli strumenti per simboli" a pagina 118

Spruzzare set di istanze di simboli su un disegno

1 Selezionate un simbolo nel pannello Simboli, quindi selezionate lo strumento bomboletta simboli .

2 Fate clic o trascinate nella posizione in cui le istanze dei simboli devono apparire.

Aggiungere o eliminare le istanze di simboli da un set esistente

1 Selezionate il set di simboli esistente.

2 Selezionate lo strumento bomboletta simboli e un simbolo nel pannello simboli.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere delle istanze di simboli, fate clic o trascinate sul punto in cui volete visualizzare le nuove istanze.
- Per eliminare le istanze dei simboli, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic o trascinate sull'area da cui desiderate rimuovere le istanze.

Modificare le istanze di simboli in un set di simboli

Potete usare gli strumenti dei simboli per modificare più istanze di simboli in un set. Potete, ad esempio, disporre le istanze su un'area più grande mediante lo strumento avvicina simboli oppure modificare gradualmente la tonalità del colore delle varie istanze per renderle più realistiche.

Sebbene sia possibile utilizzare gli strumenti simboli su singole istanze di simboli, essi sono più efficaci se utilizzati su set di simboli. Per singole istanze di simboli, la maggior parte di queste operazioni può essere facilmente eseguita con gli strumenti e i comandi con cui si manipola un normale oggetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti per simboli" a pagina 24

"Opzioni degli strumenti per simboli" a pagina 118

Modificare l'ordine di sovrapposizione delle istanze in un set di simboli

1 Selezionate lo strumento sposta simboli .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare le istanze dei simboli, trascinate nella direzione in cui intendete spostarle.
- Per portare avanti un'istanza, tenete premuto Maiusc e fate clic sull'istanza.
- Per portare indietro un'istanza, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) e fate clic sull'istanza.

Avvicinare o allontanare le istanze di simboli

1 Selezionate lo strumento allontana/avvicina simboli .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic o trascinate nell'area in cui le istanze dei simboli devono essere avvicinate.
- Per allontanare le istanze l'una dall'altra, fate clic o trascinate le istanze dei simboli tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Ridimensionare le istanze dei simboli

1 Selezionate lo strumento ridimensiona simboli .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic o trascinate nel set di cui volete ingrandire le istanze dei simboli.
- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic o trascinate nel punto in cui intendete diminuire la dimensione delle istanze del simbolo.
- Per mantenere la densità delle istanze del simbolo durante il ridimensionamento, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic o trascinate.

Ruotare le istanze dei simboli

1 Selezionate lo strumento ruota simboli .

2 Fate clic o trascinate nella direzione in cui intendete orientare le istanze del simbolo.

Applicare una tonalità alle istanze dei simboli

La colorizzazione dell'istanza di un simbolo sposta la tonalità verso il colore della tinta, mantenendo la luminosità originale. Agisce in modo analogo al metodo Tinte e tonalità usato per l'opzione Colorizzazione dei pennelli. Per generare il colore finale, questo metodo impiega la luminosità del colore originale e la tonalità del colore di colorizzazione. Per questa ragione, i colori con luminosità molto alta o molto bassa cambiano molto poco, e gli oggetti bianchi e neri non cambiano affatto.

Per ottenere un metodo di colorizzazione che abbia effetto anche sugli oggetti in bianco e nero, usate lo strumento stile simboli con uno stile grafico basato sul colore di riempimento desiderato.

1 Nel pannello Colori, selezionate il colore da usare come colore di colorizzazione.

2 Selezionate lo strumento tonalità simboli ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic o trascinate sulle istanze dei simboli a cui volete applicare la tonalità di colore. La quantità di colorizzazione si riduce gradualmente, mentre il colore dell'istanza si tramuta nel colore di colorizzazione.
- Fate clic o trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per diminuire il fattore di colorizzazione e rivelare una maggiore quantità del colore originale del simbolo.
- Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic o trascinate per mantenere costante la quantità di colorizzazione, mentre il colore delle istanze dei simboli tende al colore di colorizzazione.

  ***Nota:** l'uso dello strumento tonalità simboli aumenta le dimensioni dei file e riduce le prestazioni. Non usate questo strumento se avete limiti di memoria o di dimensioni dei file Flash/SVG esportati.*

Regolare la trasparenza delle istanze del simbolo

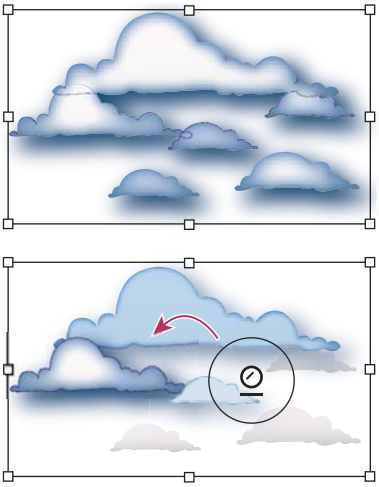
1 Selezionate lo strumento trasparenza simboli .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic o trascinate là dove volete aumentare la trasparenza del simbolo.
- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic o trascinate per diminuire la trasparenza delle istanze del simbolo.

Applicare uno stile di grafica alle istanze del simbolo

Lo strumento stile simboli consente di applicare o rimuovere uno stile di grafica da un'istanza del simbolo. Potete controllare la quantità e la posizione dell'applicazione. Ad esempio, potete applicare uno stile gradualmente, in modo che verrà applicato a piena intensità ad alcune istanze del simbolo e a intensità ridotta ad altre istanze.



Stile di grafica applicato a piena intensità (in alto) e a intensità variabili (in basso)

Per passare allo strumento stile simboli mentre usate un qualunque strumento simbolo, fate clic su uno stile nel pannello Stili grafica.

1 Selezionate lo strumento stile simboli .

2 Selezionate uno stile di livello nel pannello Stili grafica ed effettuate una delle operazioni seguenti:

- Fate clic o trascinate là dove volete applicare lo stile al set di simboli. La quantità di stile applicata alle istanze dei simboli aumenta e lo stile varia gradualmente.
- Fate clic o trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per diminuire la quantità di stile e rivelare una maggiore quantità di simbolo originale senza stile.
- Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic o trascinate per mantenere costante la quantità di stile, mentre lo stile delle istanze dei simboli diventa gradualmente lo stile selezionato.

  ***Nota:** è molto importante eseguire i punti 1 e 2 nell'ordine indicato. Se si seleziona uno stile con uno strumento diverso dallo strumento simbolo, lo stile viene applicato immediatamente all'intero set di istanze del simbolo selezionato.*

Opzioni degli strumenti per simboli

Per accedere alle opzioni degli strumenti per simboli, fate doppio clic sullo strumento per simboli nel pannello Strumenti.

Le opzioni generali, ad esempio diametro, intensità e densità vengono visualizzate nella parte superiore della finestra di dialogo. Le opzioni specifiche dello strumento, invece, si trovano nella parte inferiore della finestra. Per passare alle opzioni di un altro strumento, fate clic sull'icona corrispondente allo strumento desiderato nella finestra di dialogo.

Opzioni generali Le opzioni generali sono visualizzate nella parte superiore della finestra di dialogo Opzioni strumenti simboli, indipendentemente dallo strumento simboli selezionato.

- **Diametro** Specifica la dimensione dello strumento.

In qualsiasi momento, durante l'utilizzo di uno strumento simbolo, potete premere 9 (Windows) oppure à (Mac OS) per ridurre il diametro e 0 (Windows) oppure é (Mac OS) per aumentarlo.

• **Intensità** Specifica la velocità di modifica (i valori più alti corrispondono a modifiche più veloci). In alternativa, selezionate Usa penna a pressione per utilizzare in input la pressione di una tavoletta o di una penna, invece del valore di intensità.

• **Densità set simboli** Specifica un valore di attrazione per il set di simboli (a valori più alti corrispondono istanze di simboli più ravvicinati). Questa impostazione viene applicata all'intero set di simboli. Se è selezionato un set di simboli, la densità cambia per tutte le istanze di simboli nel set e non solo per le nuove istanze create.

• **Metodo** Specifica in che modo gli strumenti allontana/avvicina simboli, ridimensiona simboli, ruota simboli, tonalità simboli, trasparenza simboli e stile simboli regolano le istanze simbolo.

Selezionate Definito dall'utente per regolare gradualmente i simboli in base alla posizione del cursore. Selezionate Casuale per modificare i simboli in maniera casuale nell'area sotto il cursore. Selezionate Media per uniformare gradualmente i valori dei simboli.

• **Mostra dimensione e intensità pennello** Visualizza la dimensione durante l'uso dello strumento.

Opzioni per lo strumento bomboletta simboli Le opzioni per lo strumento bomboletta simboli (Allontana/avvicina, Dimensione, Rotazione, Trasparenza, Tonalità e Stile) appaiono sotto le opzioni generali nella finestra di dialogo Opzioni strumenti simboli solo quando è selezionato lo strumento bomboletta simboli e controllano il modo in cui le nuove istanze vengono aggiunte ai set di simboli. Ognuna di queste opzioni consente di usare due impostazioni:

• **Media** Aggiunge un nuovo simbolo con il valore medio delle istanze simbolo esistenti entro il raggio del pennello. Ad esempio, un'istanza aggiunta in un'area in cui il valore medio di trasparenza delle istanze esistenti è pari a 50% risulterà trasparente al 50%; un'istanza aggiunta in un'area senza istanze risulterà opaca.

Nota: *l'opzione Media tiene conto solo delle istanze comprese nel raggio del pennello dello strumento bomboletta simboli, definito con l'opzione Diametro. Per controllare il raggio mentre lavorate, selezionate Mostra dimensione e intensità pennello.*

• **Definito dall'utente** Applica valori predefiniti specifici a ciascun parametro: l'opzione Allontanamento/avvicinamento (densità) è basata sulla dimensione originale del simbolo; Dimensione usa la dimensione originale del simbolo; Rotazione usa la direzione del mouse (o nessun orientamento se il mouse non si sposta); Trasparenza usa l'opacità al 100%; Tonalità usa il riempimento di colore e l'intera quantità di tinta corrente; Stile usa lo stile corrente.

Opzioni per lo strumento ridimensiona simboli Le opzioni per lo strumento ridimensiona simboli vengono visualizzate sotto le opzioni generali nella finestra di dialogo Opzioni strumenti simboli solo quando è selezionato lo strumento ridimensiona simboli.

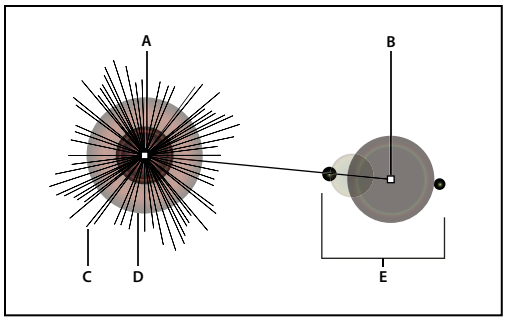
• **Ridimensionamento proporzionale** Mantiene la forma dell'istanza del simbolo uniforme durante il ridimensionamento.

• **Il ridimensionamento ha effetto sulla densità** Allontana le istanze del simbolo l'una dall'altra se si aumentano le dimensioni, le avvicina se le dimensioni si riducono.

Disegno di riflessi

Lo strumento riflesso crea oggetti con un centro luminoso, un alone, raggi e anelli. Usate questo strumento per ottenere un effetto simile al riflesso prodotto dall'obiettivo in una fotografia.

I riflessi includono una maniglia centrale e una maniglia terminale, con cui posizionare il riflesso e i suoi anelli. La maniglia centrale si trova nel centro luminoso del riflesso, posizione in cui ha origine il tracciato del riflesso.



Componenti di un riflesso
***A.** Maniglia centrale **B.** Maniglia terminale **C.** Raggi (visualizzati in nero per chiarezza) **D.** Alone **E.** Anelli*

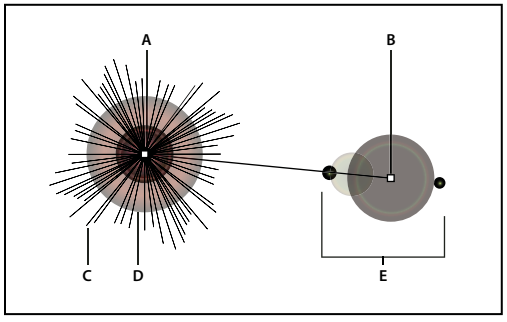
Per ulteriori informazioni sulla creazione e la modifica dei riflessi, consultate questo argomento nell'Aiuto sul Web.

***Importante:** la versione completa e aggiornata dell'Aiuto è disponibile sul Web. L'applicazione non ha rilevato una connessione a Internet. Per una versione completa di questo argomento, fate clic sul collegamento sottostante o eseguite una ricerca nell'Aiuto disponibile all'indirizzo community.adobe.com/help.*

Creare un riflesso

Lo strumento riflesso crea oggetti con un centro luminoso, un alone, raggi e anelli. Usate questo strumento per ottenere un effetto simile al riflesso prodotto dall'obiettivo in una fotografia.

I riflessi includono una maniglia centrale e una maniglia terminale, con cui posizionare il riflesso e i suoi anelli. La maniglia centrale si trova nel centro luminoso del riflesso, posizione in cui ha origine il tracciato del riflesso.



Componenti di un riflesso
***A.** Maniglia centrale **B.** Maniglia terminale **C.** Raggi (visualizzati in nero per chiarezza) **D.** Alone **E.** Anelli*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 20

Creare un riflesso predefinito

1 Selezionate lo strumento riflesso .

2 Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic nel punto in cui volete visualizzare la maniglia centrale del riflesso.

Spesso i riflessi vengono visualizzati meglio se sono disegnati su oggetti esistenti.

Disegnare un riflesso

1 Selezionate lo strumento riflesso.

2 Premete il pulsante del mouse per posizionare la maniglia centrale del riflesso, quindi trascinate per impostare la dimensione del centro, la dimensione dell'alone e per ruotare l'angolo dei raggi.

Prima di rilasciare il mouse, premete Maiusc per vincolare i raggi a un angolo specifico. Premete i tasti freccia su o freccia giù per aggiungere o eliminare i raggi. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per mantenere fermo il centro del riflesso.

3 Rilasciate il mouse quando il centro, l'alone e i raggi hanno l'aspetto desiderato.

4 Premete e trascinate nuovamente per aggiungere anelli al riflesso e posizionare la maniglia terminale.

Prima di rilasciare il mouse, premete il tasto freccia su o freccia giù per aggiungere o eliminare degli anelli. Premete il tasto ò (Windows) o < (Mac OS) per posizionare gli anelli in maniera casuale.

5 Rilasciate il mouse quando la maniglia terminale si trova nella posizione desiderata.

Ai colori di riempimento di ciascun elemento del riflesso (centro, alone, anelli e raggi) sono associate impostazioni di opacità distinte.

Creare un riflesso usando la finestra di dialogo Opzioni strumento riflesso

1 Selezionate lo strumento riflesso e fate clic nel punto in cui dovrà trovarsi il centro del riflesso.

2 Nella finestra di dialogo Opzioni strumento riflesso effettuate una o più delle seguenti operazioni e fate clic su OK:

- Specificate diametro, opacità e luminosità globali del centro del riflesso.
- Specificate la crescita dell'alone come percentuale della dimensione totale, quindi specificate la sfocatura dell'alone (0 = nitido e 100 = sfocato).
- Per fare in modo che il riflesso contenga raggi, selezionate Raggi e specificate il numero di raggi, il raggio più lungo (come percentuale del raggio medio) e la sfocatura dei raggi (0 = nitido e 100 = sfocato).
- Se desiderate che il riflesso contenga degli anelli, selezionate Anelli; specificate la lunghezza del tracciato tra il punto centrale dell'alone (maniglia centrale) e il punto centrale dell'anello più lontano (maniglia terminale), il numero di anelli, l'anello più grande (come percentuale dell'anello medio) e la direzione o angolazione degli anelli.

Modificare un riflesso

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il riflesso e fate doppio clic sull'icona dello strumento riflesso per aprire la finestra di dialogo Opzioni strumento riflesso. Modificate le impostazioni nella finestra di dialogo.

Per ripristinare i valori predefiniti di un riflesso, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Ripristina.

- Selezionate il riflesso e lo strumento riflesso. Per cambiare la lunghezza o la direzione del riflesso, trascinate un estremo dalla maniglia centrale o dalla maniglia terminale.
- Selezionate il riflesso e scegliete Oggetto > Espandi. In questo modo gli elementi del riflesso diventano modificabili, analogamente a quanto accade con le fusioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Espandere gli oggetti" a pagina 228

Capitolo 4: Colore

Il colore

Una delle attività più comuni che si eseguono in Adobe Illustrator è l'applicazione dei colori alla grafica, per la quale è importante sapere qualcosa sui modelli e i metodi di colore. Quando applicate un colore alla grafica, tenete presente il supporto finale sul quale verrà pubblicata, in modo da utilizzare il modello e le definizioni del colore corretti. Sperimentare e applicare i colori in Illustrator è semplice, grazie alle molte funzioni dei pannelli Campioni e Guida colori e della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica.

I modelli colore descrivono i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, CMYK o HSB, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo *spazio cromatico* è una variante del modello di colore e ha una *gamma* (intervallo) specifica di colori. Ad esempio, il modello RGB offre diversi spazi colore: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

I colori nella grafica digitale

I modelli di colore consentono di descrivere i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, CMYK o HSB, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo *spazio cromatico* è una variante del modello di colore e ha una *gamma* (intervallo) specifica di colori. Ad esempio, il modello RGB offre diversi spazi colore: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

Quando lavorate con i colori in un elemento grafico, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, i valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio cromatico della periferica di riproduzione del colore.

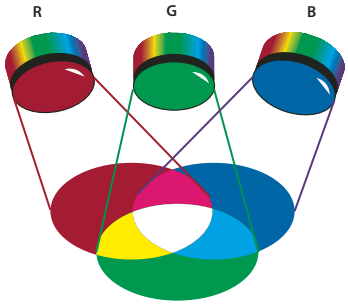
Dal momento che ogni periferica ha un proprio spazio cromatico, può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o CMYK in base al proprio spazio cromatico. Ad esempio, non è possibile ottenere la corrispondenza perfetta tra i colori visualizzati su un monitor e quelli riprodotti con una stampante desktop. Le stampanti usano lo spazio cromatico CMYK, mentre i monitor lo spazio RGB. Pertanto le gamme sono diverse. Alcuni colori stampati non possono essere visualizzati su un monitor e alcuni colori visualizzati su un monitor non possono essere stampati su carta.

Nonostante non sia possibile ottenere una corrispondenza perfetta dei colori con diverse periferiche, potete usare la gestione del colore per garantire colori uniformi.

RGB

È possibile rappresentare un'ampia percentuale dello spettro visivo miscelando luce di colore rosso, verde e blu (RGB) secondo diverse proporzioni e intensità. Nei punti in cui questi colori si sovrappongono, vengono creati il cyan, il magenta e il giallo.

I colori RGB sono anche detti *colori additivi* perché, se combinati insieme, creano il bianco (tutta la luce viene riflessa verso l'occhio). I colori additivi sono usati per l'illuminazione, i televisori e i monitor dei computer. Il vostro monitor, ad esempio, crea colore emettendo luce attraverso i fosfori rossi, verdi e blu.



Colori additivi (RGB)
***R.** Rosso **G.** Verde **B.** Blu*

Potete lavorare con i valori cromatici usando il metodo di colore RGB, che si basa sul modello di colore RGB. Nel metodo RGB, ogni componente RGB dispone di un valore compreso tra 0 (nero) e 255 (bianco). Ad esempio, un colore rosso acceso può avere un valore R di 246, un valore G di 20 e un valore B di 50. Quando i valori di tutte le tre componenti sono uguali, si ottiene una tonalità di grigio. Quando il valore di tutte le componenti è 255, si ottiene il bianco puro; quando è 0, si ottiene il nero.

Illustrator include inoltre un metodo di colore RGB modificato denominato *RGB per Web*, che comprende solo i colori RGB appropriati per l'uso su Internet.

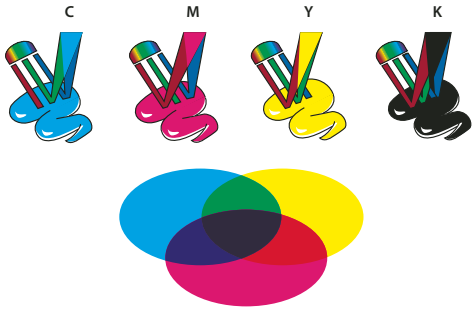
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Cambiare il metodo di colore di un documento" a pagina 158

CMYK

Mentre il modello RGB crea il colore avvalendosi di una sorgente luminosa, il modello CMYK si basa sull'assorbimento della luce, una qualità dell'inchiostro stampato sulla carta. Quando la luce bianca colpisce l'inchiostro traslucido, una parte dello spettro viene assorbita. Il colore che non viene assorbito viene riflesso verso l'occhio.

Combinando i pigmenti puri di cyan (C), magenta (M) e giallo (Y) si ottiene il nero tramite assorbimento, o sottrazione, di tutti i colori. Per questo motivo, questi colori sono detti *colori sottrattivi*. L'inchiostro nero (K) viene aggiunto per ottenere una migliore densità delle ombre. Il nero è il colore chiave per la registrazione degli altri colori (*K* per "key" in inglese; la lettera B è usata per il blu). La combinazione degli inchiostri per la riproduzione del colore è detta *stampa in quadricromia*.



Colori sottrattivi (CMYK)
***C.** Cyan **M.** Magenta **Y.** Giallo **K.** Nero*

Potete lavorare con i valori cromatici usando il metodo di colore CMYK, che si basa sul modello di colore CMYK. Nel metodo CMYK, ogni componente degli inchiostri CMYK dispone di un valore compreso tra 0% e 100%. Ai colori più chiari corrispondono percentuali basse e a quelli più scuri corrispondono percentuali alte. Un rosso acceso, ad esempio, può contenere 2% di cyan, 93% di magenta, 90% di giallo e 0% di nero. Negli oggetti CMYK, le percentuali basse di inchiostro si avvicinano al bianco, mentre le percentuali alte si avvicinano al nero.

Potete usare il metodo CMYK quando preparate un documento da stampare con inchiostri in quadricromia.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Cambiare il metodo di colore di un documento" a pagina 158

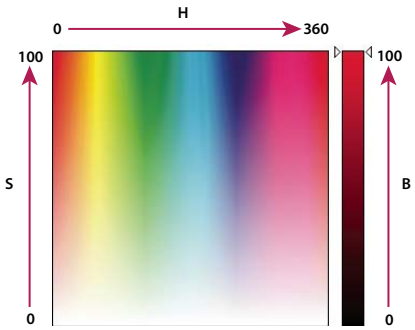
HSB

Il modello HSB si basa sulla percezione umana del colore e descrive le tre caratteristiche fondamentali del colore:

Tonalità Il colore riflesso o trasmesso attraverso un oggetto. Viene calcolata come un punto sulla ruota dei colori ed è espressa in gradi, da 0° a 360°. In genere, la tonalità è identificata dal nome del colore, ad esempio rosso, arancione o verde.

Saturazione L'intensità o la purezza del colore (anche detta *croma*). La saturazione si riferisce alla quantità di grigio in rapporto alla tonalità e viene calcolata come percentuale (da 0%, grigio, a 100%, saturazione completa). Sulla ruota dei colori standard, la saturazione aumenta via via che ci si allontana dal centro verso il bordo.

Luminosità La luminosità relativa del colore, generalmente calcolata come una percentuale da 0% (nero) a 100% (bianco).



Modello colore HSB
***H.** Tonalità **S.** Saturazione **B.** Luminosità*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare la saturazione di più colori" a pagina 159

Lab

Il modello di colore CIE Lab si basa sulla percezione umana del colore ed è stato sviluppato dalla CIE (Commission Internationale d'Eclairage), organizzazione per la creazione di standard per tutti gli aspetti che riguardano la luce.

I valori numerici dello spazio Lab descrivono tutti i colori percepiti da una persona con una vista normale. Poiché lo spazio Lab descrive l'aspetto di un colore piuttosto che la quantità di colorante necessaria per la riproduzione dei colori da parte di una periferica, quale un monitor, una stampante desktop o una fotocamera digitale, viene considerato un modello di colore *indipendente da periferica*. I sistemi di gestione del colore usano Lab come spazio cromatico di riferimento per convertire in modo prevedibile un colore da uno spazio cromatico all'altro.

In Illustrator, potete usare il modello Lab per creare, visualizzare e stampare i campioni delle tinte piatte. Tuttavia, non potete creare documenti in modalità Lab.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare e stampare le tinte piatte usando i valori Lab" a pagina 158

Scala di grigio

Il modello Scala di grigio usa le tinte di nero per rappresentare un oggetto. Ogni oggetto in scala di grigio ha un valore di luminosità compreso tra 0% (bianco) e 100% (nero). Le immagini prodotte con gli scanner in bianco e nero o in scala di grigio vengono visualizzate in scala di grigio.

La scala di grigio consente di convertire i disegni a colori in disegni in bianco e nero di alta qualità. In questo caso, Adobe Illustrator ignora tutte le informazioni sui colori del disegno originale: i livelli di grigio (tonalità) degli oggetti convertiti rappresentano la luminosità degli oggetti originali.

Quando convertite gli oggetti dalla scala di grigio al modello RGB, i valori di grigio dei singoli oggetti vengono tradotti in colori. Potete anche convertire un oggetto da scala di grigio in CMYK.

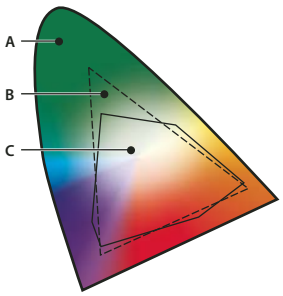
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Convertire i colori in scala di grigio" a pagina 158

"Convertire le immagini in scala di grigio in RGB o CMYK" a pagina 158

Gli spazi cromatici e le gamme di colori

Lo *spazio cromatico* è un intervallo di colori nello spettro visibile e può essere una variante di un *modello di colore*. Adobe RGB, Apple RGB e sRGB sono spazi cromatici diversi basati sullo stesso modello di colore.



Gamme di diversi spazi cromatici
***A.** Gamma visiva **B.** Spazio dei colori RGB **C.** Spazio cromatico CMYK*

L'intervallo di colori di uno spazio cromatico si chiama gamma. Ogni periferica (monitor del computer, scanner, stampante desktop, macchina da stampa, fotocamera digitale) del flusso di lavoro usa uno spazio cromatico diverso con gamme diverse. Alcuni colori che rientrano nella gamma del monitor non rientrano nella gamma della stampante a getto di inchiostro, e viceversa. Se un colore non può essere riprodotto su una periferica, significa che non rientra nello spazio cromatico di tale periferica. In altre parole, è *fuori gamma*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Convertire un colore fuori gamma in un colore stampabile" a pagina 156

I colori tinta piatta e quadricromia

Potete designare i colori come tipi di tinte piatte o di colori in quadricromia, corrispondenti ai due principali tipi di inchiostro utilizzati nella stampa commerciale. Il tipo di colore è identificato dalle icone accanto al nome del colore, nel pannello Campioni.

Quando applicate i colori a tracciati e cornici tenete presente il supporto finale su cui verrà presentato il lavoro, in modo da scegliere la modalità colore più appropriata.

Se il flusso di lavoro a colori implica il trasferimento di documenti tra periferiche, prendete in considerazione l'uso di un sistema di gestione del colore (CMS) per conservare e gestire i colori nel corso del processo.

Le tinte piatte

Una *tinta piatta* è un inchiostro speciale premiscelato che viene usato insieme o al posto degli inchiostri quadricromia e che prevede l'uso di una lastra specifica nella macchina da stampa. Potete usare le tinte piatte quando i colori specificati sono pochi e l'accuratezza dei colori è fondamentale. Mediante gli inchiostri a tinta piatta è possibile riprodurre alcuni colori che non rientrano nella gamma dei colori quadricromia. Tuttavia, la resa effettiva della tinta piatta stampata è determinata dalla combinazione dell'inchiostro miscelato dallo stampatore e dalla carta su cui viene stampata; non dipende invece dai valori di colore specificati o dalla gestione del colore. Quando specificate i valori delle tinte piatte, in pratica descrivete come simulare l'aspetto del colore sul monitor e sulla stampante composita (tenendo conto della gamma limitata di questi dispositivi).

Quando specificate una tinta piatta, tenete presente quanto segue:

- Per ottenere documenti di buona qualità, dovete specificare una tinta piatta inclusa in un sistema di colore supportato dal vostro stampatore. Il software include varie librerie di sistemi di colore.
- Usate il minor numero di tinte piatte possibile. Ogni tinta piatta genererà infatti una lastra di stampa, aumentando così i costi di stampa. Se ritenete che vi servano più di 4 colori, consigliamo di stampare il documento usando i colori quadricromia.
- Se un oggetto contenente tinte piatte si sovrappone a un altro oggetto con trasparenza, è possibile che si verifichino effetti indesiderati durante l'esportazione in formato EPS; durante la conversione delle tinte piatte in colori quadricromia con la finestra di dialogo Stampa oppure durante la creazione di selezioni colore in un'applicazione diversa da Illustrator o InDesign. Per ottenere risultati ottimali, usate l'Anteprima conversione o l'Anteprima selezioni colore per eseguire prove colore su schermo degli effetti della conversione delle trasparenze prima della stampa. Inoltre, potete convertire le tinte piatte in quadricromie mediante Gestione inchiostri in InDesign prima della stampa o dell'esportazione.
- Potete usare una lastra di stampa per tinte piatte per applicare una vernice su alcune aree di una stampa in quadricromia. In tal caso, per il processo di stampa vengono usati cinque colori: i quattro inchiostri quadricromia più una tinta piatta per la vernice.

I colori quadricromia

Un *colore in quadricromia* viene stampato usando una combinazione dei quattro inchiostri in quadricromia, vale a dire cyan, magenta, giallo e nero (CMYK). Usate la quadricromia per i lavori che richiedono un numero di colori tale da non consentire l'uso di singole tinte piatte, ad esempio per la stampa di fotografie a colori.

Prima di specificare un colore quadricromia, considerate quanto segue:

- Per risultati ottimali nei documenti stampati di alta qualità, specificate i colori in quadricromia in base ai valori CMYK riportati nelle guide colore, ad esempio quelle usate dalla tipografia.

- I valori cromatici finali di un colore in quadricromia corrispondono ai suoi valori in CMYK: se specificate un colore quadricromia in RGB (o LAB in InDesign), al momento della stampa delle selezioni i valori verranno convertiti in CMYK. Le conversioni variano in base alle impostazioni di gestione del colore e al profilo del documento.
- Non specificate un colore quadricromia in base al suo aspetto sul monitor, specie se non è stata configurata la gestione dei colori e non avete una conoscenza approfondita dei suoi limiti nell'anteprima dei colori.
- Non usate colori quadricromia in documenti destinati alla sola visualizzazione in linea, in quanto la gamma CMYK è più ridotta rispetto a quella di un monitor.
- In Illustrator e InDesign un colore quadricromia può essere specificato come colore come globale o non globale. In Illustrator, i colori quadricromia globali conservano un collegamento con un campione del pannello Campioni; se questo viene modificato, tutti gli oggetti a cui è applicato vengono aggiornati di conseguenza. I colori quadricromia non globali non vengono aggiornati automaticamente nel documento quando il colore viene modificato. Per impostazione predefinita, i colori quadricromia non sono globali. In InDesign, quando si applica un campione agli oggetti, questo viene applicato automaticamente come colore in quadricromia globale. I campioni non globali sono colori senza nome che si possono modificare nel pannello Colore.

Nota: *il carattere globale o non globale dei colori quadricromia influenza il modo in cui un particolare colore viene applicato agli oggetti, ma non il modo in cui i colori vengono selezionati o cambiano se trasferiti da un'applicazione all'altra.*

Utilizzo di tinte piatte e colori in quadricromia in uno stesso documento

Può risultare utile usare in uno stesso lavoro inchiostri tinta piatta e inchiostri di quadricromia. Ad esempio, potreste utilizzare una tinta piatta per stampare il colore del logo di una società sulle pagine di un report annuale in cui le fotografie sono riprodotte in quadricromia. Potete inoltre utilizzare una lastra di stampa per tinte piatte per applicare una vernice su alcune aree di una stampa in quadricromia. In entrambi i casi, verrà usato un totale di cinque inchiostri: quattro inchiostri di quadricromia e una vernice o un inchiostro tinta piatta.

In InDesign è possibile mescolare colori quadricromia e tinta piatta e creare così inchiostri misti.

Differenze tra i colori in InDesign e Illustrator

Adobe InDesign e Adobe Illustrator usano metodi leggermente diversi per l'applicazione di colori con nome. In Illustrator potete specificare colori con nome globali o non globali; in InDesign tutti i colori senza nome sono considerati *colori quadricromia* non globali.

I colori globali corrispondono, in InDesign, ai *campioni*. I campioni consentono di modificare le combinazioni di colori senza dover ricercare e modificare ogni singolo oggetto. Questa funzione è particolarmente utile per documenti standardizzati orientati alla produzione, ad esempio le riviste. Poiché i colori di InDesign sono collegati ai campioni del pannello Campioni, se si modifica un campione, le modifiche vengono apportate anche a tutti gli oggetti a cui è applicato quel colore.

L'equivalente di InDesign dei campioni non globali è rappresentato dai colori senza nome. I colori senza nome non sono visualizzati nel pannello Campioni e non vengono aggiornati automaticamente nel documento se modificati con il pannello Colore. È possibile però aggiungere un colore senza nome al pannello Campioni successivamente.

I colori con nome e senza nome hanno effetto solo sull'aggiornamento di un colore specifico nel documento e non sulle selezioni colore o sui colori tra applicazioni diverse.

Selezione dei colori

La selezione dei colori

Potete selezionare i colori per la vostra grafica da una serie di strumenti, pannelli e finestre di dialogo in Illustrator. La selezione dei colori dipende dalle necessità della grafica. Ad esempio, per utilizzare particolari colori aziendali, sarà utile selezionarli da un'apposita biblioteca di campioni contenente tutti i colori aziendali ufficiali. Se volete che i colori coincidano con quelli di un altro disegno, potete usare lo strumento contagocce o il Selettore colore e inserire i valori di colore esatti.

Per selezionare i colori, potete usare una delle seguenti funzioni:

Pannello Campioni e pannelli delle biblioteche di campioni Visualizzano singoli colori e gruppi di colori Potete scegliere tra i campioni e le biblioteche già esistenti o crearne di nuovi. Potete inoltre importare le biblioteche.

Selettore colore Contiene uno spettro di colori per la selezione visiva dei colori; caselle di testo per il valore dei colori, per la definizione manuale; e campioni di colore.

Strumento contagocce Quando fate clic preleva i colori dalla grafica.

Pannello Colore Contiene uno spettro di colori; cursori di valore dei singoli colori componenti (ad esempio, il cursore Cyan); e caselle di testo per il valore dei colori. Potete specificare i colori dei riempimenti e delle tracce dal pannello Colore. Dal menu del pannello Colore potete creare i colori inversi e complementari per il colore di riempimento o traccia e creare un campione dal colore selezionato.

Pannello Guida colori Fornisce diversi criteri di armonia da cui scegliere per creare gruppi di colori usando un colore di base scelto da voi. Potete creare variazioni di colori usando tinte e tonalità, colori caldi e freddi o colori vivaci e delicati. Da questo pannello potete aprire un gruppo di colori nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica.

Finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica Una parte di questa finestra di dialogo fornisce gli strumenti per definire o regolare con precisione i colori in un gruppo di colori o in un disegno. L'altra parte consente di colorare di nuovo il disegno usando i colori del gruppo di colori oppure ridurre e convertire i colori per l'output.

Comando Aggiungi colori selezionati o pulsante Nuovo gruppo colori Crea un gruppo di colori contenente i colori della grafica selezionata. Entrambi il comando e il pulsante si trovano nel pannello Campioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I campioni" a pagina 131

"Uso delle biblioteche di campioni" a pagina 133

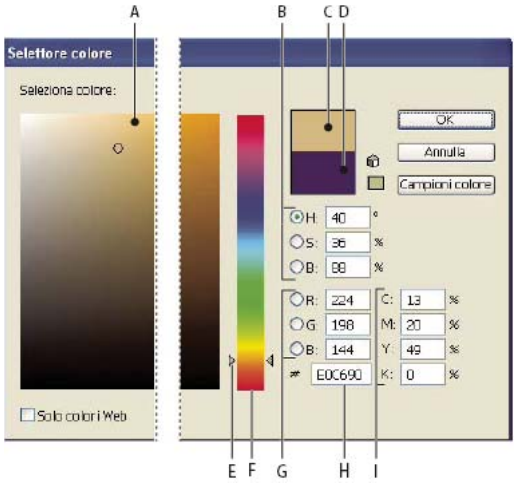
"Panoramica del Selettore colore" a pagina 128

"Panoramica del pannello Guida colori" a pagina 139

"Panoramica della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica" a pagina 140

Panoramica del Selettore colore

Il selettore colore consente di selezionare il colore di riempimento o di traccia di un oggetto scegliendolo da un campo e uno spettro di colori, definendolo numericamente o facendo clic su un campione.



Selettore colore
***A.** Campo del colore **B.** Valori di colore HSB **C.** Campo del nuovo colore **D.** Campo del colore originale **E.** Cursore dei colori **F.** Spettro cromatico **G.** Valori di colore RGB **H.** Valore esadecimale del colore **I.** Valori di colore CMYK*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I colori nella grafica digitale" a pagina 122

Visualizzare il Selettore colore

❖ Fate doppio clic sulla casella di selezione del colore di riempimento o di traccia nel pannello Strumenti o nel pannello Colore.

Modificare lo spettro dei colori visualizzato in Selettore colore

❖ Fate clic su una di queste lettere: H (tonalità), S (saturazione), B (luminosità), R (rosso), G (verde) o B (blu).

Visualizzare solo i colori sicuri per Web

I colori sicuri per il Web sono i colori usati da tutti i browser a prescindere dalla piattaforma.

❖ Selezionate Solo colori Web.

Visualizzare i campioni di colore anziché lo spettro dei colori

❖ Fate clic su Campioni colore. Fate clic su Modelli colore per visualizzare di nuovo lo spettro dei colori.

Selezionare i colori con il Selettore colore

Effettuate una delle seguenti operazioni:

1 Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori. Un indicatore circolare indica la posizione del colore nello spettro.

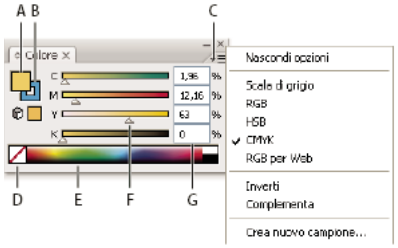
2 Trascinate i triangoli lungo il cursore dei colori o fate clic sul cursore dei colori.

3 Immettete dei valori nelle caselle di testo.

4 Fate clic su Campioni colore, selezionate un campione e fate clic su OK.

Panoramica del pannello Colore

Potete usare il pannello Colore (Finestra > Colore) per applicare un colore al riempimento o alla traccia di un oggetto e per modificare o miscelare i colori. Il pannello Colore può visualizzare i valori di colore usando modelli di colore diversi. Per impostazione predefinita, nel pannello Colore vengono visualizzate solo le opzioni di uso frequente.



Pannello Colore
***A.** Colore riempimento **B.** Colore traccia **C.** Menu del pannello **D.** Casella Nessuno **E.** Barra dello spettro dei colori **F.** Cursore dei colori **G.** Casella di testo per un componente di colore*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I colori nella grafica digitale" a pagina 122

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 9

Modificare il modello di colore

❖ Selezionate Scala di grigio, RGB, HSB, CMYK o RGB per Web nel menu del pannello.

Visualizzare tutte le opzioni del pannello

❖ Selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello. Oppure, fate clic sul doppio triangolo nella scheda del pannello per cambiare visualizzazione.

Selezionare i colori usando il pannello Colore

1 Nel menu del pannello, selezionate il metodo di colore da usare. Il metodo selezionato influisce solo sulla visualizzazione del pannello Colore e non modifica il metodo di colore del documento.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate o fate clic sul cursore.
- Trascinate un cursore del colore tenendo premuto il tasto Maiusc per spostare gli altri cursori in relazione con quest'ultimo (eccetto per i cursori del colore HSB). In questo modo, potete conservare un colore simile, ma con una tinta o intensità diversa.
- Immettete dei valori nelle caselle di testo.
- Fate clic sulla barra dello spettro dei colori nella parte inferiore del pannello. Per non selezionare alcun colore, fate clic sulla casella Nessuno a sinistra della barra colore; per selezionare il bianco, fate clic sul campione bianco nell'angolo in alto a destra della barra colore; per selezionare il nero, fate clic sul campione nero nell'angolo in basso a destra della barra colore.

Utilizzo e creazione dei campioni

I campioni

I *campioni* sono colori, tinte, sfumature e pattern salvati e a cui è stato assegnato un nome. I campioni associati a un documento sono visualizzati nel pannello Campioni. I campioni possono apparire individualmente o in gruppi.

Potete aprire delle biblioteche di campioni da altri documenti di Illustrator e diversi sistemi di colore. Le biblioteche di campioni sono contenute in pannelli a sé stanti e non vengono salvate con il documento

Il pannello Campioni e i pannelli delle biblioteche di campioni possono contenere i seguenti tipi di campioni:

Colori quadricromia Un colore quadricromia viene stampato usando una combinazione dei quattro inchiostri di quadricromia, vale a dire cyan, magenta, giallo e nero (CMYK). Per impostazione predefinita Illustrator definisce i nuovi campioni come colori quadricromia.

Colori globali quadricromia Un colore globale viene aggiornato automaticamente in tutto il disegno quando lo modificate. Tutte le tinte piatte sono colori globali, mentre i colori quadricromia possono essere globali o locali. Potete identificare i campioni dei colori globali grazie all'icona colore globale (quando il pannello è in modalità Elenco) o a un triangolo nell'angolo inferiore (quando il pannello è in modalità Visualizza miniature).

Tinte piatte Una tinta piatta è un inchiostro premiscelato usato in alternativa o in aggiunta agli inchiostri di quadricromia CMYK. Potete identificare i campioni delle tinte piatte grazie all'icona tinta piatta (quando il pannello è in modalità Elenco) o a un punto nell'angolo inferiore (quando il pannello è in modalità Visualizza miniature).

Sfumature Una sfumatura è una fusione progressiva tra due o più colori o tinte dello stesso colore o di colori diversi. Quanto create le sfumature, potete usare i colori quadricromia CMYK, i colori RGB o le tinte piatte. Quando la sfumatura viene salvata come un campione sfumatura, la trasparenza applicata a un'interruzione di sfumatura viene mantenuta. I valori di proporzione e angolo delle sfumature ellittiche (create regolando la proporzione o l'angolo di una sfumatura radiale) non vengono salvati.

Pattern I pattern sono tracciati ripetuti (in porzioni), tracciati composti, testo con riempimento pieno o senza riempimento.

Nessuno Il campione Nessuno elimina la traccia o il riempimento dall'oggetto. Questo campione non può essere né modificato, né eliminato.

Registro Il campione Registro è un campione incorporato; gli oggetti a cui viene applicato questo campione come riempimento o traccia vengono stampati su ogni selezione colore da una stampante PostScript. Ad esempio, i crocini di registro usano il colore Registro in modo da apparire su tutte le lastre e garantire il corretto allineamento in macchina. Questo campione non può essere eliminato.

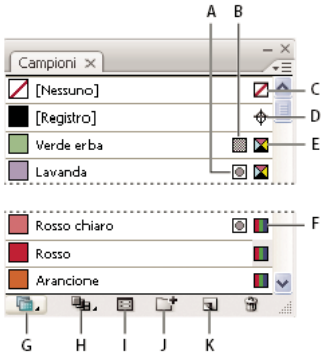
Nota: *se usate il colore Registro per il testo e stampate poi il file in selezione colore, il testo potrebbe presentare problemi di messa a registro e l'inchiostro nero potrebbe apparire "sporco". Per evitare questo problema, utilizzate l'inchiostro nero per il testo.*

Gruppi di colori I gruppi di colori possono contenere colori quadricromia, tinte piatte e colori globali quadricromia. Non possono contenere pattern, sfumature né i campioni Nessuno o Registro. Per creare gruppi di colori basati su armonie potete usare il pannello Guida colori o la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica. Per inserire campioni esistenti in un gruppo di colori, selezionate i campioni e fate clic sull'icona Nuovo gruppo colori nel pannello Campioni. I gruppo di colori sono contrassegnati da un'icona di cartella .

Potete anche creare tinte nel pannello Campioni. Una tinta è un colore quadricromia globale o una tinta piatta con un'intensità modificata. Le tinte di uno stesso colore sono collegate: se modificate il colore del campione da cui è tratta la tinta, i campioni di tutte le altre tinte dello stesso colore (e gli oggetti colorati con tali campioni) cambiano di conseguenza, mantenendo gli stessi valori di tinta. Le tinte sono identificate da un segno di percentuale (quando il pannello Campioni è in modalità Elenco).

Panoramica del pannello Campioni

Con il pannello Campioni (Finestra > Campioni) potete controllare tutti i colori, le sfumature e i pattern del documento. Potete assegnare un nome e memorizzare tutti questi elementi per accedervi rapidamente. Quando il riempimento o la traccia di un oggetto selezionato contiene un colore, una sfumatura o una tinta applicata con il pannello Campioni, il campione usato è evidenziato nel pannello.



Pannello Campioni in modalità Elenco ridotto
***A.** Tinta piatta **B.** Colore globale **C.** Riempimento o traccia Nessuno **D.** Campione Registro (viene stampato su tutte le lastre) **E.** Simbolo CMYK (quando il documento è aperto in CMYK) **F.** Simbolo RGB (quando il documento è aperto in RGB) **G.** Pulsante Menu Biblioteche campioni **H.** Pulsante Menu Mostra tipi campioni **I.** Pulsante Opzioni campioni **J.** Pulsante Nuovo gruppo colori **K.** Pulsante Nuovo campione*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 9

Cambiare la visualizzazione dei campioni

❖ Selezionate un'opzione di visualizzazione dal menu Campioni: Visualizza miniature piccole, Visualizza miniature medie, Visualizza miniature grandi, Elenco ridotto o Elenco ingrandito.

Mostrare un tipo di campioni e nascondere tutti gli altri

❖ Fate clic sul pulsante Mostra tipi campioni e scegliete una delle seguenti opzioni: Mostra tutti i campioni, Mostra campioni colore, Mostra campioni sfumatura, Mostra campioni pattern o Mostra gruppi colori.

Selezionare tutti i campioni non usati nella grafica

Per limitare i colori elencati nel pannello Campioni ai soli colori usati in un documento, potete selezionare tutti i campioni non usati ed eliminarli.

❖ Scegliete Seleziona non usati dal menu del pannello Campioni.

Selezionare un gruppo di colori

- Per selezionare tutto il gruppo, fate clic sull'icona del gruppo di colori .
- Per selezionare dei campioni all'interno del gruppo, fate clic sui singoli campioni.

Nota: *per modificare il gruppo di colori selezionato, accertatevi che non sia selezionato alcun disegno e fate clic sul pulsante Modifica gruppo colori o doppio clic sulla cartella del gruppo di colori. Per modificare il gruppo di colori selezionato e applicare le modifiche al disegno selezionato, fate clic sul pulsante Modifica o applica colori o doppio clic sulla cartella del gruppo di colori. Per ulteriori informazioni, consultate "Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 144.*

Selezionare un campione in base al nome

❖ Selezionate Mostra campo trova nel menu del pannello Campioni. Digitate la prima lettera del nome del campione nella casella di testo Trova, nella parte superiore del pannello.

Nota: *questa procedura non funziona con caratteri a doppio byte.*

Potete usare questo metodo anche per selezionare un campione PANTONE® inserendo il numero PANTONE.

Spostare i campioni in un gruppo di colori

1 Trascinate i campioni dei singoli colori in una cartella di un gruppo di colori esistente.

2 Selezionate i colori che volete nel nuovo gruppo e fate clic sul pulsante Nuovo gruppo colori .

Cambiare l'ordine dei campioni

Potete riordinare i singoli campioni e i campioni all'interno di un gruppo di colori.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel menu del pannello Campioni, selezionate Ordina per nome o Ordina per tipo. Questi comandi funzionano solamente sui singoli campioni e non sui campioni di un gruppo di colori.
- Trascinate un campione in una nuova posizione.

Uso delle biblioteche di campioni

Le *biblioteche di campioni* sono raccolte di colori predefiniti e includono biblioteche di inchiostri come PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC e TOYO e biblioteche tematiche, ad esempio per colori metallici, di natura o pietre preziose.

Quando aprite una biblioteca di campioni, questa viene visualizzata in un nuovo pannello (anziché nel pannello Campioni). Potete selezionare, ordinare e visualizzare i campioni in una biblioteca di campioni esattamente come si fa nel pannello Campioni. Tuttavia, non è possibile aggiungere, eliminare o modificare i campioni nel pannello delle biblioteche di campioni.

Per visualizzare una biblioteca di campioni all'avvio di Illustrator, selezionate Permanente nel menu del pannello della biblioteca.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Condividere i campioni tra le applicazioni" a pagina 135

Aprire una biblioteca di campioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Finestra > Biblioteche di campioni > [*nome biblioteca*].
- Nel menu del pannello Campioni, scegliete Apri biblioteca di campioni > [*nome biblioteca*].
- Nel pannello Campioni, fate clic sul pulsante Menu Biblioteche campioni , quindi scegliete una biblioteca dall'elenco.

Nota: *le biblioteche di colori PANTONE si trovano nella sottocartella Guide colori (Biblioteche di campioni > Guide colori > PANTONE).*

Creare una biblioteca di campioni

Potete creare una biblioteca di campioni salvando il documento come una biblioteca di campioni.

1 Modificate i campioni nel pannello Campioni in modo da contenere solo i campioni che volete nella biblioteca di campioni.

2 Scegliete Salva biblioteca di campioni nel menu del pannello Campioni.

Per rimuovere tutti i campioni non usati nel documento, scegliete Seleziona non usati dal menu del pannello Campioni, quindi fate clic sul pulsante Elimina campione .

Modificare una biblioteca di campioni

1 Scegliete File > Apri, individuate e aprite il file della biblioteca. Per impostazione predefinita, i file delle biblioteche di campioni vengono memorizzati nella cartella Illustrator/Predefiniti/Campioni.

2 Modificate i colori nel pannello Campioni e salvate le modifiche.

Spostare i campioni da una biblioteca di campioni al pannello Campioni

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate uno o più campioni dal pannello della biblioteca dei campioni al pannello Campioni.
- Selezionate i campioni che volete aggiungere e selezionate Aggiungi ai campioni nel menu del pannello della biblioteca.
- Applicate un campione a un oggetto del documento. Se il campione è un campione colore globale o tinta piatta, viene automaticamente aggiunto al pannello Campioni.

Aggiungere i colori del disegno al pannello Campioni

Potete aggiungere automaticamente al pannello Campioni tutti i colori della grafica selezionata o del documento. Illustrator rileva i colori non ancora presenti nel pannello Campioni, converte eventuali colori quadricromia in colori globali e li aggiunge al pannello come nuovi campioni.

Quando aggiungete automaticamente i colori al pannello Campioni, tutti i colori del documento vengono inclusi, eccetto i seguenti:

- Colori all'interno di maschere di opacità (quando non sono in modalità di modifica della maschera di opacità)
- Colori interpolati nelle fusioni
- Colori in pixel di immagini
- Colori della guida colori
- Colori in oggetti che si trovano all'interno di forme composte e che non sono visibili

Se modificate un riempimento sfumatura, un riempimento pattern o un'istanza di un simbolo applicandovi un nuovo colore globale, il colore viene aggiunto come un nuovo campione e il campione di colore originale viene mantenuto.

Aggiungere tutti i colori del documento

❖ Accertatevi che non sia selezionato nulla, quindi scegliete Aggiungi colori usati dal menu del pannello Campioni.

Aggiungere colori dalla grafica selezionata

❖ Selezionate gli oggetti che contengono i colori da aggiungere al pannello Campioni, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Aggiungi colori selezionati dal menu del pannello Campioni.
- Fate clic sul pulsante Nuovo gruppo colori nel pannello Campioni. Specificate le opzioni nella finestra di dialogo visualizzata.

  I colori vengono disposti e salvati seguendo la regola Tonalità - avanti.

Condividere i campioni tra le applicazioni

Dopo avere creato i campioni tinta unita in Photoshop, Illustrator e InDesign, potete condividerli salvando un file di campioni destinati allo scambio. I colori appariranno identici in tutte le applicazioni finché saranno sincronizzate le impostazioni del colore.

Nota: *potete inoltre creare e condividere campioni di gruppi di colori usando il pannello Kuler o il sito Web Kuler. Consultate "Pannello Kuler" a pagina 154.*

1 Nel pannello Campioni, create solo i campioni delle tinte piatte e dei colori quadricromia che desiderate condividere, quindi eliminate quelli che non vi interessano.

   Nota: *i seguenti tipi di campioni non possono essere condivisi tra le applicazioni: motivi, sfumature, il campione Registro di Illustrator o InDesign; riferimenti da guida colori, campioni HSB, XYZ, a due tonalità, monitorRGB, opacità, inchiostro totale e webRGB di Photoshop. Questi tipi di campioni vengono automaticamente esclusi durante il salvataggio dei campioni da scambiare.*

2 Selezionate Salva campioni da scambiare nel menu del pannello Campioni, quindi salvate i file di campioni in una posizione facilmente accessibile.

3 Caricate il file di campioni nel pannello Campioni di Photoshop, Illustrator o InDesign.

Importare i campioni da un altro documento

Potete importare tutti i campioni o singoli campioni da un altro documento.

- Per importare tutti i campioni di un altro documento, scegliete Finestra > Biblioteche di campioni > Altra biblioteca oppure scegliete Apri biblioteca di campioni > Altra biblioteca nel menu del pannello Campioni. Selezionate il file dal quale desiderate importare i campioni e fate clic su Apri. I campioni importati vengono visualizzati in un pannello biblioteca di campioni (anziché nel pannello Campioni).
- Per importare singoli campioni da un altro documento, copiate e incollate oggetti che usino tali campioni. I campioni importati vengono visualizzati nel pannello Campioni.

Nota: *se i campioni importati per le tinte piatte o per i colori quadricromia condividono lo stesso nome ma presentano valori cromatici diversi dai campioni già presenti nel documento, si verifica un conflitto di campioni. Per i conflitti delle tinte piatte, i valori dei campioni esistenti vengono mantenuti e i campioni importati vengono combinati automaticamente ai campioni presenti. Per i conflitti dei colori quadricromia, viene visualizzata la finestra di dialogo Conflitto nei campioni e i valori dei campioni esistenti vengono automaticamente mantenuti. Potete scegliere "Aggiungi campioni" per aggiungere i campioni inserendo un numero ai nomi dei campioni in conflitto oppure potete scegliere "Combina campioni" per combinare i campioni usando i valori cromatici dei campioni esistenti.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 132

"Uso delle biblioteche di campioni" a pagina 133

Creare campioni di colori

Potete creare campioni di colore quadricromia, tinta piatta o sfumatura.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I campioni" a pagina 131

"I colori quadricromia" a pagina 126

"Le tinte piatte" a pagina 126

"Sfumature" a pagina 204

Creare un campione di colore quadricromia

1. Selezionate un colore con il Selettore colore o il pannello Colore oppure selezionate un oggetto con il colore desiderato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate il colore dal pannello Strumenti o dal pannello Colore nel pannello Campioni.
   - Nel pannello Campioni, fate clic sul pulsante Nuovo campione o selezionate Nuovo campione dal menu del pannello. Nella finestra di dialogo che compare, selezionate Globale se volete che il campione sia un colore globale. Impostate le altre opzioni del campione e fate clic su OK. Consultate "Opzioni per i campioni" a pagina 138.

Creare i campioni sfumatura

1. Create una sfumatura con il pannello Sfumatura o selezionate un oggetto con la sfumatura desiderata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate il riempimento sfumatura dalla casella Riempimento nel pannello Strumenti o Colore al pannello Campioni.
   - Nel pannello Sfumatura, fate clic sul menu Sfumatura (accanto alla casella Sfumatura), quindi sull'icona Salva campioni in biblioteca .
   - Nel pannello Campioni, fate clic sul pulsante Nuovo campione o selezionate Nuovo campione dal menu del pannello Campioni. Nella finestra di dialogo che compare, immettete un nome per il campione e fate clic su OK. Consultate "Opzioni per i campioni" a pagina 138.

Creare il campione di una tinta piatta

1. Selezionate un colore con il Selettore colore o il pannello Colore oppure selezionate un oggetto con il colore desiderato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per trascinare il colore dal pannello Strumenti o Colore al pannello Campioni.

- Nel pannello Campioni, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre premete il pulsante Nuovo campione o selezionate Nuovo campione dal menu del pannello. Nella finestra di dialogo che compare, selezionate Tinta piatta nel campo Tipo di colore. Impostate le altre opzioni del campione e fate clic su OK. Consultate "Opzioni per i campioni" a pagina 138.

Creare un campione nel pannello Guida colori

1. Scegliete i colori dal menu Criteri per armonia colori nel pannello Guida colori.
2. Fate clic sul pulsante Salva il gruppo di colori nel pannello campioni in fondo al pannello Guida colori.

Gestire i campioni

Nel pannello Campioni potete duplicare, raggruppare, sostituire, combinare o eliminare i campioni. Potete inoltre specificare le opzioni dei campioni come il nome, il tipo di colore, il metodo colore o l'anteprima.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 132

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 143

Duplicare i campioni

1. Selezionate uno o più campioni da duplicare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Duplica campione dal menu del pannello Campioni.
   - Trascinate i campioni sul pulsante Nuovo campione nel pannello Campioni.

Gruppi di campioni

Quando volete mantenere specifici colori insieme nel pannello Campioni, create un gruppo di colori. Ad esempio, potete creare un gruppo per i colori selezionati nel pannello Guida colori. Quando salvate un gruppo di colori nella finestra di dialogo Modifica colori, questo viene automaticamente salvato come gruppo di colori nel pannello Campioni. Inoltre, potete raggruppare manualmente qualsiasi serie di campioni di colori pieni.

1. Selezionate uno o più campioni nel pannello Campioni.
2. Fate clic sul pulsante Nuovo gruppo colori o scegliete Nuovo gruppo colori dal menu del pannello.

Sostituire, combinare o eliminare i campioni

- Per sostituire un campione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il colore o la sfumatura dal pannello Colore o Sfumatura, da un oggetto o dal pannello Strumenti al pannello Campioni, evidenziando il campione da sostituire.

  La sostituzione di un colore, una sfumatura o un pattern esistente nel pannello Campioni modifica tutti gli oggetti del file contenenti quel campione, ai quali verrà assegnata la nuova definizione del colore, della sfumatura o del pattern. Fanno eccezione i colori quadricromia per i quali non avete selezionato l'opzione Globale nella finestra di dialogo Opzioni campione.

- Per combinare più campioni, selezionate due o più campioni, quindi scegliete Combina campioni nel menu del pannello Campioni. Il nome e il valore cromatico del primo campione selezionato sostituirà tutti gli altri campioni selezionati.

- Per eliminare un o più campioni, selezionateli. Scegliete Elimina campione nel menu del pannello, fate clic sul pulsante Elimina campione o trascinate i campioni selezionati sul pulsante Elimina campione.

  Se eliminate il campione di una tinta piatta o di un colore quadricromia globale (o un pattern o una sfumatura contenenti una tinta piatta o un colore quadricromia globale), tutti gli oggetti con quei colori vengono convertiti nel corrispondente colore quadricromia non globale.

Opzioni per i campioni

Per impostare le opzioni dei campioni, fate doppio clic su un campione esistente o scegliete Nuovo campione dal menu del pannello Campioni.

Nome campione Specifica il nome del campione nel pannello Campioni.

Tipo colore Specifica se il campione è un colore quadricromia o tinta piatta.

Globale Crea un campione di colore quadricromia globale.

Metodo colore Specifica il metodo di colore del campione.

Dopo aver selezionato il metodo di colore desiderato, potete usare i cursori per regolare i colori. Se selezionate un colore non adatto al Web, viene visualizzata un'icona di avviso a forma di cubo . Fate clic sul cubo per passare al colore per il Web più vicino (visualizzato a destra del cubo). Se selezionate un colore fuori gamma, viene visualizzata un'icona di avviso a forma di triangolo . Fate clic sul triangolo per passare al colore CMYK più vicino (visualizzato a destra del triangolo).

Anteprima Visualizza le regolazioni del colore sugli oggetti a cui è stato applicato il campione.

Utilizzo dei gruppi di colore (armonie)

I gruppi di colori

Un gruppo di colori consente di gestire meglio i colori con cui si lavora, raggruppando insieme i campioni di colore affini nel pannello Campioni. Inoltre, un gruppo di colori può essere un contenitore di armonie di colore, create mediante la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica del pannello Guida colori. I gruppi di colore possono contenere solo colori pieni compresi tinte piatte, colori quadricromia e globali. Le sfumature e i pattern non possono essere inseriti in un gruppo.

Per creare gruppi di colori armonici potete usare il pannello Guida colori o la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica. Usando una delle due funzioni, potete scegliere un criterio di armonia per generare istantaneamente un schema di colori partendo da un qualsiasi colore. Ad esempio, scegliete il criterio di armonia Monocromatico per creare un gruppo di colori che abbiano tutti la stessa tonalità ma diversi livelli di saturazione. Oppure scegliete il criterio per armonia Contrasto elevato o Pentagramma per creare un gruppo di colori contrastanti per un maggiore impatto visivo.

Per trovare ispirazione, condividere armonie di colori o creare gruppi di colori fuori da Illustrator, scegliete Finestra > Estensioni > Kuler e fate clic sulle varie armonie colori disponibili.

Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web Kuler all'indirizzo http://kuler.adobe.com/.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gruppi di campioni" a pagina 137

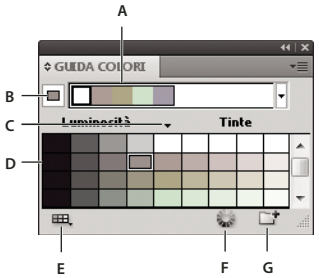
"Pannello Kuler" a pagina 154

Panoramica del pannello Guida colori

Usate il pannello Guida colori come strumento creativo per la definizione di colori mentre lavorate. Il pannello Guida colori suggerisce colori in armonia con l'attuale colore nel pannello Strumenti. Potete usare questi colori per colorare il disegno, modificarli nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica o salvarli come campioni o gruppi di campioni nel pannello Campioni.

Potete manipolare i colori generati dal pannello Guida colori in diversi modi, ad esempio modificando la regola di armonia o regolando il tipo di variazione (come tinte e tonalità o colori vivaci e delicati) e il numero di colori risultanti.

Importante: *se è selezionato un elemento grafico, fate clic su una variazione di colore per modificare il colore della grafica selezionata, esattamente come avviene quando fate clic su un campione nel pannello Campioni.*



A. *Criteri per armonia colori e gruppo di colori attivo* ***B.*** *Imposta il colore corrente come colore di base.* ***C.*** *Colori attivi* ***D.*** *Variazioni di colore* ***E.*** *Limita i colori a una specifica biblioteca di colori.* ***F.*** *Modifica colori o Modifica o applica colori, in base alla selezione (apre i colori nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica)* ***G.*** *Salva il gruppo nel pannello Campioni.*

Nota: *per modificare il gruppo di colori selezionato, accertatevi che non sia selezionato alcun disegno e fate clic sul pulsante Modifica colori . Per modificare il gruppo di colori selezionato e applicare le modifiche al disegno selezionato, fate clic sul pulsante Modifica o applica colori . Per ulteriori informazioni, consultate la sezione "Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 144.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo di Guida colori per trovare e creare soluzione per i colori: www.adobe.com/go/vid0058_it.

Specificare il tipo di variazioni colore visualizzato nel pannello

❖ Scegliete una delle seguenti variazioni dal menu del pannello Guida colori:

Mostra tinte/tonalità Aggiunge il nero alle variazioni a sinistra e il bianco alle variazioni a destra

Mostra caldi/freddi Aggiunge il rosso alle variazioni a sinistra e il blu alle variazioni a destra

Mostra vivaci/delicati Diminuisce la saturazione verso il grigio nelle variazioni a sinistra e la aumenta nelle variazioni a destra

Nota: *se usate tinte piatte, usate solo la variazione tinte/tonalità e scegliete i colori dal lato delle tinte (destro) della griglia delle variazioni. Tutte le altre variazioni convertono le tinte piatte in quadricromia.*

Specificare il numero e l'intervallo delle variazioni di colore visualizzato nel pannello

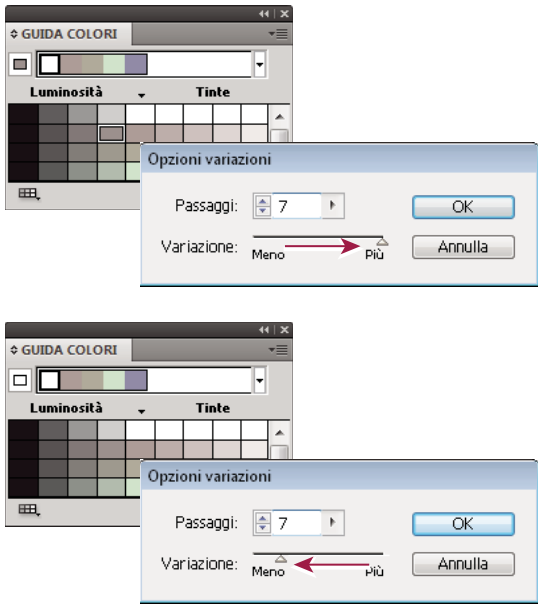
1 Scegliete Opzioni guida colori dal menu del pannello Guida colori.

2 Specificate il numero di colori che desiderate visualizzare a destra e a sinistra di ogni colore nel gruppo colori creato. Ad esempio, scegliete 6 per ottenere sei tonalità più scure e sei più chiare di ogni colore.

I colori originali sono sempre nella colonna centrale nella griglia di colori nel pannello contrassegnati da un triangolo; le variazioni di ogni colore originale sono invece a sinistra e a destra del corrispondente colore centrale.

3 Trascinate il cursore Variazione verso sinistra per diminuire l'intervallo di variazione o verso destra per aumentarlo.

Minore è l'intervallo di variazione, più simili tra loro sono i colori generati.



Regolazione dell'intervallo di variazioni colore

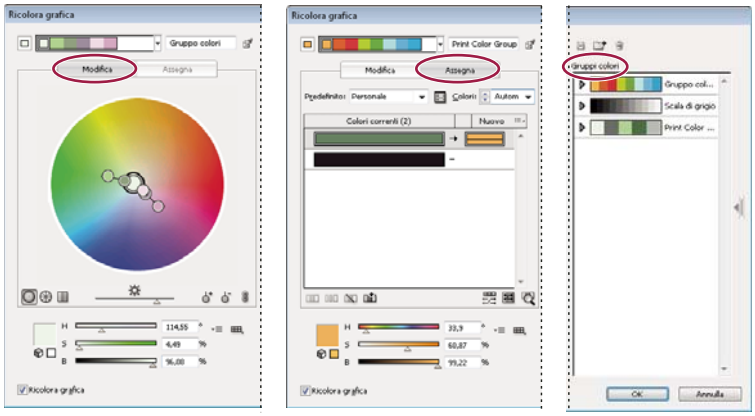
Panoramica della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica

Il nome di questa finestra di dialogo varia in base al contesto:

Se è selezionato un disegno e aprite la finestra di dialogo facendo clic sull'icona nel pannello Controllo, Campioni o Guida colori, o se scegliete Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica, si apre la finestra di dialogo Ricolora grafica, con le schede Assegna e Modifica.

Se non è selezionato alcun disegno e aprite la finestra di dialogo facendo clic sull'icona nel pannello Controllo, Campioni o Guida colori, si apre la finestra di dialogo Modifica colori, con la sola scheda Modifica.

A prescindere dal nome visualizzato nella parte superiore della finestra di dialogo, la parte destra visualizza sempre i gruppi di colore del documento in uso e due gruppi di colori predefiniti: il gruppo dei colori per la stampa e il gruppo scala di grigio. Potete selezionare e usare questi gruppi di colori in qualsiasi momento.



A B C

Finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, per creare o modificare i gruppi di colori e assegnare i colori
***A.** Scheda Modifica, per creare e modificare un gruppo di colori **B.** Scheda Assegna, per assegnare i colori **C.** Elenco Gruppi colori, per selezionare un gruppo di colori*

L'opzione Ricolora disegno in basso nella finestra di dialogo consente di visualizzare in anteprima i colori nel disegno selezionato e ricolorare il disegno alla chiusura della finestra di dialogo.

La finestra di dialogo comprende le seguenti aree principali:

Modifica Usate la scheda Modifica per creare nuovi gruppi di colori o modificare i gruppi di colori esistenti. Utilizzate il menu Criteri per armonia colori e la ruota dei colori per verificare l'effetto di diverse armonie di colori. La ruota dei colori mostra come sono collegati i colori in armonia, mentre le barre colore vi consentono di vedere e manipolare singoli valori di colori. Inoltre, potete regolare la luminosità, aggiungere e rimuovere colori, salvare gruppi di colori e visualizzare in anteprima colori sulla grafica selezionata.

Assegna Usate la scheda Assegna per visualizzare e controllare come i colori di un gruppo di colori sostituiscono i colori originali nella grafica. La scheda Assegna può essere attivata solo se nel documento è attualmente selezionata della grafica. Potete specificare quali colori nuovi devono sostituire quali colori correnti; se le tinte piatte vengono mantenute; e come sostituire i colori (ad esempio, potete sostituirli completamente o sostituirne solo la tonalità mantenendo invariata la luminosità). Usate Assegna per definire come verrà ricolorata la grafica con il gruppo di colori corrente o per ridurre il numero di colori nella grafica attuale.

Gruppi di colori Elenca tutti i gruppi di colori salvati per il documento aperto (questi stessi gruppi di colori compaiono nel pannello Campioni). Nella finestra di dialogo potete modificare, eliminare e creare nuovi gruppi di colori mediante l'elenco Gruppi colori. Tutte le modifiche vengono riportate anche nel pannello Campioni. Il gruppo di colori selezionato indica quale gruppo di colori viene modificato. Potete selezionare qualsiasi gruppo di colori e modificarlo o usarlo per ricolorare la grafica selezionata. Il salvataggio di un gruppo di colori aggiunge il gruppo all'elenco.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione, la modifica e la sperimentazione con i gruppi di colori della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica: www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'integrazione delle armonie di colori con oggetti avanzati in Photoshop e InDesign: www.adobe.com/go/vid0191_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un esempio di come trasformare un'illustrazione a colori in un'illustrazione in scala di grigi: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 143

"Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 144

"Assegnare i colori alla grafica" a pagina 150

"Ridurre i colori nella grafica" a pagina 153

Aprire la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica

❖ Aprite la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica da una delle seguenti posizioni:

Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica o Ricolora con predefinito Usate questi comandi quando volete modificare i colori nel disegno selezionato.

Pulsante Ricolora grafica nel pannello Controllo Usate questo pulsante quando volete modificare i colori del disegno selezionato mediante la finestra di dialogo Ricolora grafica. Questo pulsante è disponibile quando la grafica selezionata contiene due o più colori.

Nota: *modificare i colori in questo modo è utile per regolare globalmente i colori nella grafica nel caso in cui quest'ultima sia stata creata senza ricorrere a colori globali.*

Pulsante Modifica colori o Modifica o applica colori nel pannello Guida colori Fate clic su questo pulsante quando volete modificare i colori nel pannello Guida colori o modificare e applicare al disegno selezionato i colori elencati nel pannello Guida colori.

Pulsante Modifica gruppo colori o Modifica o applica gruppo colori nel pannello Campioni Fate clic sul pulsante quando desiderate modificare i colori del gruppo di colori selezionato o modificare i colori e applicarli al disegno selezionato. Potete inoltre aprire la finestra di dialogo facendo doppio clic su un gruppo di colori nel pannello Campioni.

Usare l'elenco Gruppo colori

- Per mostrare o nascondere l'elenco Gruppo colori, fate clic sull'icona Nascondi registrazione gruppo colori nella parte destra della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica. Per visualizzare di nuovo l'elenco, fate di nuovo clic sull'icona.
- Per aggiungere un nuovo gruppo di colori all'elenco, create o modificate un gruppo di colori, quindi fate clic su Nuovo gruppo colori . Nell'elenco compare un nuovo gruppo di colori.
- Per modificare un gruppo di colori, fate clic nell'elenco per selezionarlo. Modificate il gruppo usando la scheda Modifica, quindi fate clic su Salva le modifiche al gruppo colori .
- Per eliminare un gruppo di colori, selezionatelo e fate clic su Elimina gruppo colori .

Creare gruppi di colori

Potete creare gruppi di colori dal pannello Guida colori o dalla finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica. Potete inoltre creare e condividere gruppi di colori sul sito Web Adobe Kuler (www.Kuler.adobe.com).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo di Guida colori per trovare e creare soluzione per i colori: www.adobe.com/go/vid0058_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione, la modifica e la sperimentazione con i gruppi di colori in Colore dinamico: www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 132

"Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 144

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 143

Creare un gruppo di colori nel pannello Guida colori

Accertatevi che non sia selezionato alcun elemento grafico quando impostate il colore di base; in caso contrario, all'elemento selezionato verrà applicato il colore di base.

1 Aprite il pannello Guida colori ed effettuate una delle seguenti operazioni per impostare il colore di base per l'armonia di colori:

- Fate clic su un campione di colore nel pannello Campioni.
- Fate clic su un colore nel pannello Colore. Per usare il pannello Colore in parallelo al pannello Guida colori, trascinate il pannello Colori su un'area libera della finestra.
- Fate doppio clic sulla casella del colore di riempimento nel pannello Strumenti e prelevate un colore nel Selettore colore.
- Con lo strumento contagocce, fate clic sull'elemento grafico contenente il colore desiderato.
- Selezionate la grafica contenente il colore desiderato, quindi fate clic sull'icona Imposta colore corrente come colore di base .
- Fate clic su una variazione di colore nel pannello Guida colori, quindi sull'icona Imposta colore corrente come colore di base .

2 Scegliete un criterio dal menu Criteri per armonia colori.

***Nota:** per limitare i colori a quelli disponibili in una biblioteca di colori, fate clic sul pulsante Limita lo schema ai colori presenti in una libreria di campioni , quindi sceglietene una dall'elenco.*

3 Per salvare un gruppo di colori o un colore singolo nel pannello Campione, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per salvare il gruppo di colori corrente nel pannello Guida colori, fate clic sul pulsante Salva il gruppo di colori nel pannello Campioni .
- Per salvare una o più variazioni colore come singoli campioni, trascinate i colori dal pannello Guida colori al pannello Campioni.
- Per salvare più variazioni cromatiche come gruppo, selezionatele nel pannello Guida colori e fate clic sul pulsante Salva il gruppo di colori nel pannello Campioni .

Per nominare il nuovo gruppo, selezionate il gruppo nel pannello Campioni e scegliete Opzioni gruppo colori dal menu del pannello.

***Nota:** per caricare il campione del gruppo di colori sul sito Web Kuler, selezionatelo e scegliete Finestra > Estensioni > Kuler. Nella finestra di dialogo Kuler, fate clic su Carica . Prima di caricare i campioni è necessario registrarsi nel sito Web Kuler.*

4 Per colorare il disegno con un colore del gruppo di colori, selezionate il disegno e fate clic su un colore nel pannello Guida colori.

***Nota:** per colorare tutti gli oggetti di un gruppo, selezionate il gruppo di oggetti, scegliete Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica, quindi specificate le opzioni nella finestra di dialogo Ricolora grafica. Consultate "Assegnare i colori alla grafica" a pagina 150*

Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori

Per creare un gruppo di colori nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica occorre scegliere un colore di base e un criterio per la generazione delle armonie. Il criterio generare i colori nel gruppo di colori a partire dal colore di base. Ad esempio, se scegliete un colore di base blu e il criterio Complementare, viene creato un gruppo di colori usando il colore di base, blu, e il suo colore complementare, rosso.

Mano a mano che manipolate i colori nella ruota dei colori, i colori generati per il gruppo continuano a essere scelti in base al criterio selezionato. Per ignorare il criterio di armonia e modificare i colori liberamente, fate clic sul pulsante Scollega i colori armonici .

1 Aprite la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica e scegliete un'armonia di colore dal menu Criteri per armonia colori, se desiderato.

   Nota: *per limitare i colori a quelli disponibili in una biblioteca di colori, fate clic sul pulsante Limita il gruppo colori ai colori di una libreria di campioni , quindi sceglietene una dall'elenco.*

2 Se vengono visualizzate le barre colori, fate clic sull'icona Ruota colori per visualizzare la ruota dei colori.

3 Impostate il colore di base effettuando una delle seguenti operazioni:

   - Trascinate l'indicatore del colore di base (l'indicatore di colore più grande a due cerchi) sulla ruota per impostare il colore di base desiderato.
   - Regolate i cursori del colore nella parte inferiore della finestra di dialogo.

4 Scegliete un nuovo criterio di armonia o spostate gli indicatori di colore come desiderato.

5 Per visualizzare in anteprima i nuovi colori sulla grafica, fate clic su Ricolora disegno.

   Nota: *l'opzione Ricolora disegno consente di ricolorare la grafica selezionata quando fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo. Se non volete ricolorare il disegno selezionato, verificate che questa opzione sia deselezionata prima di fare clic su OK.*

6 Digitate un nome nel campo Nome a destra del menu Criteri per armonia colori, quindi fate clic su Nuovo gruppo colori .

   Nota: *se l'icona Nuovo gruppo colori non è visibile, fate clic sull'icona Mostra registrazione gruppo colori .*

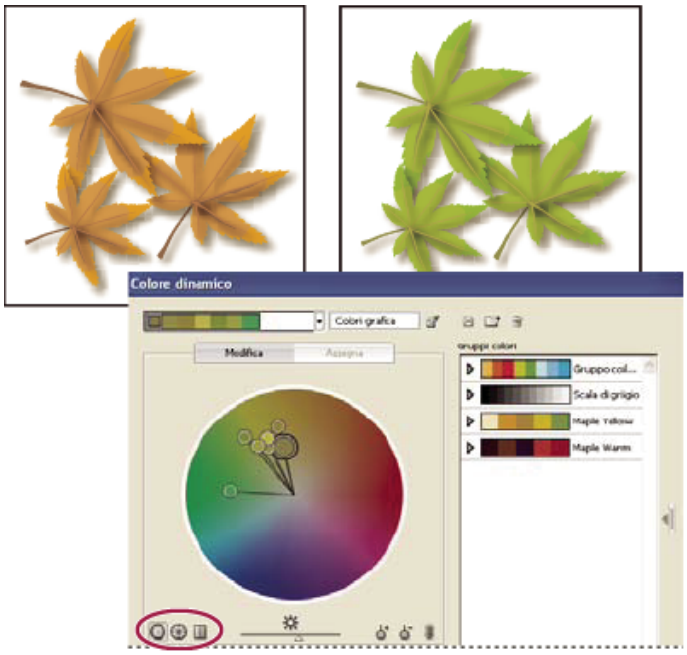
7 Per salvare il nuovo gruppo di colori nel pannello Campioni, fate clic su OK e chiudete la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica.

Nota: *potete anche creare un gruppo di colori usando la Guida colori. Consultate* *"Creare un gruppo di colori nel pannello Guida colori" a pagina 143.*

Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori

La modifica dei colori nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica è utile per regolare globalmente i colori nel disegno selezionato. È particolarmente utile nel caso di grafica creata senza ricorrere a colori globali. Potete modificare i colori e i gruppi di colori nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica e applicare le modifiche al disegno selezionato o salvare i colori modificati per usarli in seguito.

Quando modificate i colori, usate la ruota dei colori con transizioni omogenee, la ruota dei colori con segmentazione o le barre colori.



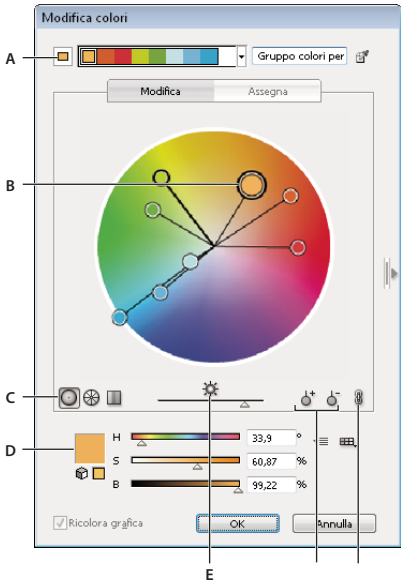
Modifica dei colori mediante gli indicatori di colore sulla ruota con transizioni omogenee

Ruota dei colori con transizioni omogenee Visualizza la tonalità, la saturazione e la luminosità in un cerchio continuo con transizioni omogenee. Ogni colore del corrente gruppo di colori è evidenziato nella ruota all'interno di un cerchio. Questa ruota consente di scegliere tra numerosi colori con grande precisione, ma può essere difficile visualizzare i singoli colori perché ogni pixel rappresenta un colore diverso.

Ruota dei colori con segmentazione Visualizza i colori come singoli campioni di colore. Questa ruota rende semplice la visualizzazione dei singoli colori, ma offre una scelta di colori più limitata rispetto alla ruota con transizioni omogenee.

Barre colori Visualizza solo i colori del gruppo di colori. Vengono visualizzate come barre di colore a tinta unita che potete selezionare e modificare singolarmente. Potete riorganizzare i colori presenti in questa schermata trascinando le barre dei colori a sinistra o a destra. Potete fare clic con il pulsante destro del mouse su un colore e scegliere di rimuoverlo, impostarlo come colore di base, modificarne la sfumatura o cambiarlo mediante il Selettore colore.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione, la modifica e la sperimentazione con i gruppi di colori: www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un esempio di come trasformare un'illustrazione a colori in un'illustrazione in scala di grigi: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_it.



***A.** Colore di base come compare nel menu Criteri per armonia colori **B.** Colore di base come compare nella ruota dei colori **C.** Opzioni di visualizzazione dei colori **D.** Colore dell'indicatore colore o della barra di colore selezionati **E.** Mostra la saturazione e la tonalità sulla ruota **F.** Strumenti per aggiungere ed eliminare indicatori di colore **G.** Scollega i colori armonici*

Salvare le modifiche al gruppo di colori

Prima di iniziare a modificare i gruppi di colori, accertatevi di sapere come salvare correttamente le modifiche in modo da non sovrascrivere inavvertitamente il gruppo di colori preferito. Vi sono due possibilità per salvare le modifiche: sovrascrivere il gruppo di colori originali con il gruppo di colori modificato o creare un nuovo gruppo di colori con le modifiche apportate lasciando invariato il gruppo originale.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per lasciare invariato il gruppo di colori originale e salvare le modifiche in un nuovo gruppo di colori, fate clic su Nuovo gruppo colori nella parte superiore della finestra Modifica colori/Ricolora grafica.
- Per salvare le modifiche nel gruppo di colori originale (sovrascrivendo quindi il gruppo di colori originale), fate clic su Salva le modifiche al gruppo colori .

Modificare un gruppo di colori usando la ruota dei colori

1 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, selezionate un gruppo di colori dall'area di registrazione Gruppi colori, se necessario.

2 Se è selezionato un oggetto sulla tavola da disegno, fate clic su Ricolora disegno per un'anteprima dei colori nella grafica. Se non volete ricolorare la grafica, deselezionate Ricolora disegno prima di chiudere la finestra di dialogo o fate clic su Annulla per chiuderla.

***Nota:** per modificare i colori della grafica selezionata, fate clic su Ottieni colori da disegno selezionato .*

3 Per limitare i colori a quelli disponibili in una biblioteca di colori, fate clic sul pulsante Limita lo schema ai colori presenti in una libreria di campioni , quindi sceglietene una dall'elenco.

4 Per modificare il colore di base con un altro colore del gruppo di colori, fate clic con il pulsante destro del mouse in una ruota dei colori o sulle barre colori e scegliete Imposta come colore di base. Altrimenti fate clic su un colore nella casella Colori attivi, quindi fate clic su Imposta il colore corrente come colore di base a sinistra della casella Colori attivi.

5 Trascinate un indicatore sulla ruota per modificarne il colore. Se l'armonia è collegata, mentre trascinate tutti i colori si spostano in base al criterio selezionato. Se l'armonia non è collegata, viene spostato solo l'indicatore trascinato.

Mentre effettuate le modifiche, potete effettuare una delle seguenti operazioni:

a Per modificare la tonalità, spostate l'indicatore sulla ruota. Per modificare la saturazione o la luminosità, spostatelo verso l'interno o l'esterno della ruota.

b Per aggiungere un colore, fate clic con il pulsante destro del mouse nella ruota dei colori nel punto in cui desiderate aggiungere il colore e scegliete Aggiungi nuovo colore.

c Per rimuovere un colore, fate clic con il pulsante destro del mouse su un indicatore di colore (o sulla riga dell'indicatore) nella ruota dei colori e scegliete Rimuovi colore.

d Per modificare un colore con il Selettore colore, fate clic con il pulsante destro del mouse su un colore e scegliete Selettore colore.

e Per vincolare l'indicatore a una sola direzione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate.

f Per visualizzare sulla ruota la tonalità e la saturazione invece della tonalità e la luminosità, fate clic sul pulsante Mostra sulla ruota saturazione e tonalità, appena sotto la ruota.

g Per modificare manualmente i valori del colore, fate clic sull'indicatore del colore o sul colore nella casella Colori attivi. Modificate i valori del colore mediante i cursori o le caselle di testo del valore del colore, nell'area sotto la ruota dei colori.

h Per modificare la saturazione e la luminosità di un colore sulla ruota, fate clic con il pulsante destro del mouse su un indicatore colore, quindi scegliete Seleziona tonalità e fate clic sul colore desiderato nella casella visualizzata.

6 Per salvare le modifiche fate clic su Nuovo gruppo colori; il gruppo di colori originale resta inalterato e le modifiche vengono salvate come un nuovo gruppo di colori. Oppure, per sovrascrivere il gruppo di colori originale con le modifiche, fate clic su Salva le modifiche al gruppo colori.

Nota: *per verificare se i colori rientrano nella gamma o sono sicuri per il Web, selezionate ogni indicatore colore e, se necessario, fate clic sul pulsante Fuori gamma o Fuori spettro Web.*

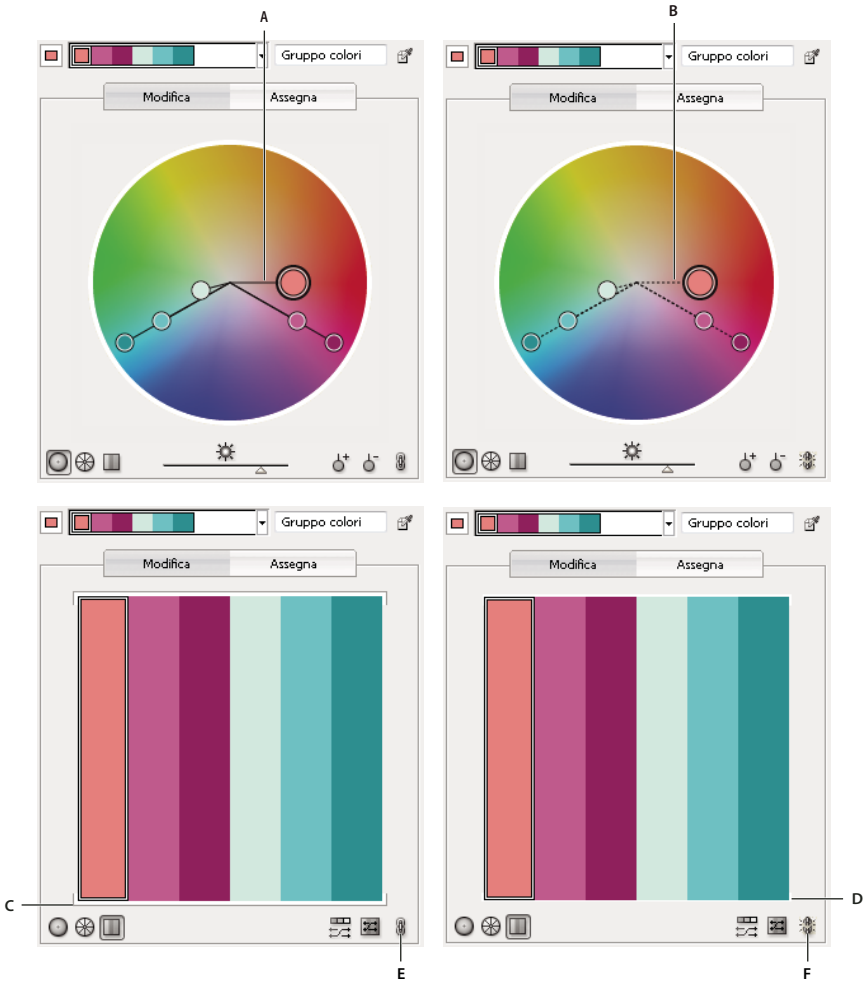
Riordinare i colori di un gruppo di colori

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel menu Colori attivi, trascinate un colore verso sinistra o destra.
- Nella visualizzazione Barre colori, trascinate una barra colore verso sinistra o destra.

Modificare un singolo colore in un gruppo di colori

Quando usate un criterio per armonia colori per creare un gruppo di colori, per impostazione predefinita i colori vengono collegati. Quando un gruppo di colori è collegato, modificare un colore significa modificare anche gli altri colori in base al criterio selezionato. Per modificare un colore senza modificare gli altri, scollegate gli indicatori colore dal criterio per armonia colori.



***A.** Ruota dei colori per i colori collegati **B.** Ruota dei colori per i colori scollegati **C.** Barre colori per i colori collegati **D.** Barre colori per i colori scollegati **E.** Colori collegati; fate clic per scollegarli. **F.** Colori scollegati; fate clic per ricollegarli.*

1. Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, selezionate il gruppo di colori da modificare, quindi fate clic su Modifica.
2. Fate clic sull'icona Scollega i colori armonici .
3. Effettuate una delle seguenti operazioni nella visualizzazione della ruota dei colori o della barra colore:
   - Per impostare un nuovo colore, trascinate l'indicatore colore da modificare.
   - Fate clic sulla barra dei colori o sull'indicatore del colore e modificare manualmente i valori cromatici.
   - Fate doppio clic (o clic con il pulsante destro del mouse) sulla barra o sull'indicatore del colore e scegliete un nuove colore nel Selettore colore.
   - Fate clic con il tasto destro del mouse su un indicatore colore e prelevate una nuova tonalità.
4. Per ricollegare i colori in modo che gli indicatori si spostino di nuovo in base al criterio per l'armonia colori appena definito, fate clic sul pulsante Collega i colori armonici.

Modificare i colori in un gruppo di colori con il Selettore colore

Potete usare il Selettore colore per modificare i colori di un gruppo di colori.

1 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un indicatore della ruota oppure fate clic con il pulsante destro del mouse su un indicatore della ruota e scegliete Selettore colore.
- Fate doppio clic su una barra colore.
- Fate clic sul campione di colore a sinistra dei cursori del colore.

2 Salvate le modifiche effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per salvare i colori modificati come un nuovo gruppo, specificate un nome nella casella del nome nella parte superiore della finestra di dialogo, quindi fate clic su Nuovo gruppo colori .
- Per salvare le modifiche apportate al gruppo di colori originale, fate clic su Salva le modifiche al gruppo colori .

Modificare casualmente l'ordine dei colori o la saturazione e la luminosità

Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, potete esplorare variazioni casuali del gruppo di colori corrente usando i pulsanti Modifica casualmente la saturazione e il contrasto e Cambia l'ordine dei colori in modo casuale.

1 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, selezionate un gruppo di colori.

2 Fate clic su Modifica, quindi fate clic su Visualizza barre colori; oppure fate clic su Assegna.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in modo casuale la luminosità e la saturazione del gruppo di colori corrente mantenendo le tonalità, fate clic su Modifica casualmente la saturazione e la luminosità .
- Per mescolare l'ordine del gruppo di colori corrente, fate clic su Cambia l'ordine dei colori in modo casuale . Usate questo pulsante quando ricolorate la grafica per vedere rapidamente i diversi modi in cui è possibile ricolorare la grafica con il gruppo di colori corrente.

Modificare globalmente la saturazione, il contrasto, la temperatura o la luminosità

1 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, fate clic su Modifica.

2 Fate clic sul pulsante per il metodo di colori , quindi scegliete Regolazione globale.

3 Modificate i valori di Saturazione, Contrasto, Temperatura e Luminosità.

Nota: *se avete limitato i colori a una biblioteca di campioni, qualsiasi regolazione eseguite sarà limitata ai colori effettivamente presenti in essa.*

Aggiungere o rimuovere i colori di un gruppo di colori

1 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, fate clic su Modifica.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un colore al gruppo di colori, fate clic con il pulsante destro del mouse nella ruota dei colori nel punto in cui desiderate aggiungere il colore e scegliete Aggiungi nuovo colore. Se fate clic sulla riga di un indicatore di colore esistente, il nuovo indicatore si sposterà con tale indicatore.
- Per rimuovere un colore, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'indicatore o la barra del colore e scegliete Rimuovi colore. Non potete rimuovere l'indicatore del colore di base.

Nota: *nella ruota dei colori potete inoltre usare il pulsante Strumento aggiungi colore o Strumento elimina colore , quindi fate clic nella ruota dei colori sul colore da aggiungere o rimuovere.*

- Per rimuovere un colore dal gruppo di colori nell'elenco Gruppi colori, espandete il gruppo di colori, fate clic sul campione colore da rimuovere, quindi scegliete Rimuovi colore.

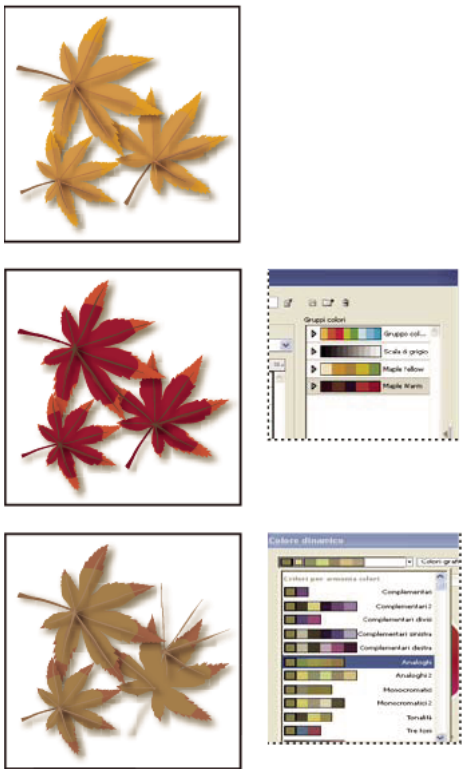
Eliminare un gruppo di colori

❖ Selezionate un gruppo di colori nell'elenco Gruppo colori e fate clic su Elimina . Oppure, fate clic con il pulsante destro del mouse su Rimuovi gruppo colori.

Assegnare i colori alla grafica

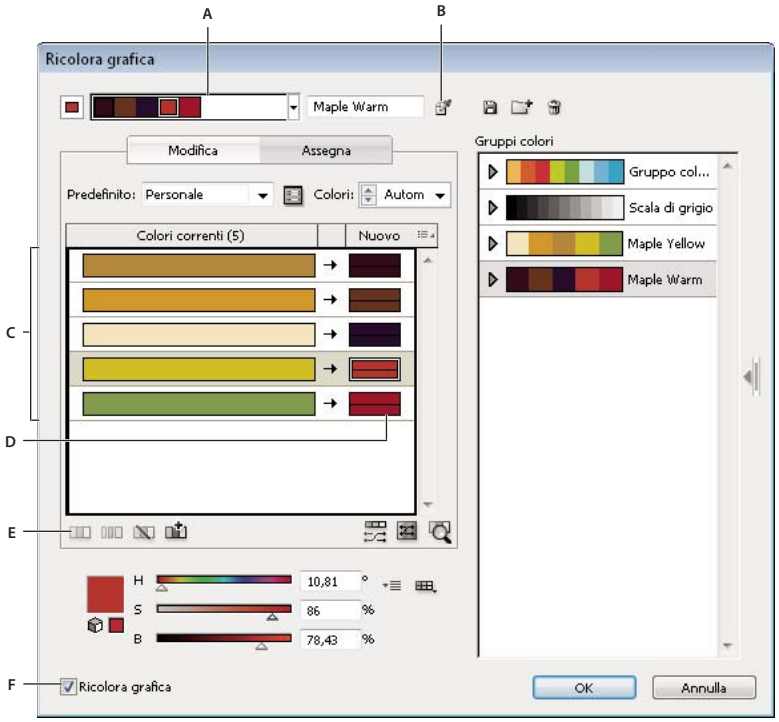
La scheda Assegna nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica consente di assegnare al disegno i colori di un gruppo di colori. Potete assegnare i colori in uno dei seguenti modi:

- Assegnate nuovi colori alla grafica usando un gruppo di colori dell'elenco Gruppo colori.
- Assegnate nuovi colori alla grafica usando un nuovo gruppo colori scelto nel menu Criteri per armonia colori.
- Riassegnate i colori dell'elemento grafico attivo tra loro. Per reimpostare la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica in modo che il disegno venga visualizzato con i colori originali, fate clic su Ottieni colori da disegno selezionato .



Colori originali della grafica (in alto); assegnazione di nuovi colori selezionando un gruppo di colori nell'elenco Gruppo colori (al centro); e assegnazione di nuovi colori creando un nuovo gruppo di colori mediante il menu Criteri per armonia colori (in basso).

Usando le colonne Colori correnti e Nuovo, potete controllare come vengono assegnati i colori. Quando selezionate la casella Ricolora disegno, la grafica selezionata viene ricolorata con il gruppo di colori attivo in base alle assegnazioni delle colonne.



***A.** Gruppo di colori attivo **B.** Ottieni colori da disegno selezionato **C.** Colori dalla grafica selezionata **D.** Colori nuovi del gruppo di colori selezionato **E.** Opzioni per operare con intere righe **F.** Ricolora disegno*

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'assegnazione dei colori: www.adobe.com/go/vid0061_it.

Assegnare nuovi colori alla grafica selezionata

1 Selezionate la grafica da ricolorare.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica.

Si apre la finestra di dialogo Ricolora grafica e l'area Assegna contiene i colori del disegno originale in entrambe le colonne.

3 Se volete assegnare i colori di un gruppo di colori, effettuate una delle seguenti operazioni:

a Selezionate un gruppo di colori dall'elenco Gruppi colori

b Create un gruppo di colori selezionando un nuovo criterio di armonia nel menu Criterio per armonia colori.

***Nota:** se create un gruppo di colori, potete fare clic su Modifica per regolare in modo accurato i colori, quindi su Assegna. Oppure, se volete regolare solo alcuni colore nella grafica selezionata, selezionate il colore da regolare e modificatelo con i cursori del colore.*

4 Per visualizzare in anteprima le modifiche del colore nella grafica, fate clic su Ricolora disegno.

5 Per riassegnare i colori, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per assegnare un colore corrente a un colore diverso, trascinate il colore corrente su o giù nella colonna Colori correnti fino a posizionarlo vicino al nuovo colore desiderato.

Se una riga contiene diversi colori e volete spostarli tutti, fate clic sulla barra di selezione a sinistra della riga e trascinate su o giù.

5 Fate clic sul pulsante Opzioni riduzione colore , specificate una delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:

Predefinito Specifica un predefinito per lavoro a colori, che comprende il numero di colori usati e le impostazioni ottimali per il lavoro. Se selezionate un predefinito e poi modificate una delle altre opzioni, il nome del predefinito viene sostituito da *Personale*.

Colori Specifica il numero di colori nuovi a cui sono ridotti i colori correnti.

Limita biblioteca Specifica una biblioteca di campioni da cui derivano tutti i nuovi colori.

Ordina Determina come i colori originali vengono ordinati nella colonna Colori correnti.

Metodo colorizzazione Specifica i tipi di variazioni consentiti per i nuovi colori.

- Esatto, per sostituire esattamente ogni colore corrente con il nuovo colore specificato.
- Scala tinte, (opzione predefinita) per sostituire i colori più scuri nella riga con il nuovo colore specificato. Gli altri colori correnti della riga vengono sostituiti con una tinta proporzionalmente più chiara.
- Mantieni tinte è uguale a Scala Tinte per i colori non globali. Per le tinte piatte e i colori globali, applica la tinta del colore corrente al nuovo colore. Usate Mantieni tinte quando tutti i colori correnti della riga sono tinte dello stesso o di un simile colore globale. Per ottenere risultati ottimali, quando usate Mantieni tinte, selezionate anche Combina tinte.
- Tinte e tonalità, per sostituire il colore corrente con la luminosità e oscurità media con il nuovo colore specificato. I colori correnti più chiari della media vengono sostituiti da una tinta proporzionalmente più chiara del nuovo colore. I colori correnti più scuri della media vengono sostituiti aggiungendo il nero al nuovo colore.
- Scostamento tonalità, per impostare i colori più tipici nella riga dei Colori correnti come colore chiave e sostituire esattamente il colore chiave con un nuovo colore. Gli altri colori correnti vengono sostituiti da colori diversi dai nuovi colori in termini di luminosità, saturazione e tonalità per la stessa quantità di differenza tra i colori correnti e il colore chiave.

Combina tinte Ordina tutte le tinte dello stesso colore globale sulla stessa riga dei Colori correnti, anche se i colori non sono stati ridotti. Usate questa opzione solo quando il disegno selezionato contiene colori globali o tinte piatte applicate a tinte inferiori al 100%. Per ottenere risultati ottimali, usatelo in combinazione con il metodo di colorizzazione Mantieni tinte.

Nota: *anche quando Combina tinte non è selezionato, la riduzione colore combina tinte dello stesso colore globale prima di combinare colori non globali diversi.*

Mantieni Determina se mantenere il bianco, il nero o i grigi nella riduzione finale. Se viene mantenuto un colore, appare nella colonna Colori correnti come una riga esclusa.

6 Assegnate i colori correnti ai nuovi colori come desiderato.

7 Accertatevi che sia selezionato Ricolora disegno, quindi fate clic su OK.

Pannello Kuler

La funzione Kuler

Il pannello Kuler™ permette di accedere a gruppi di colori (o temi) creati da una comunità online di grafici. Potete usare questo pannello per scaricare, tra le migliaia di temi presenti sul sito Kuler, quelli che intendete includere nei vostri progetti o modificare. Con il pannello Kuler potete inoltre creare e salvare temi, quindi caricarli per condividerli con la comunità Kuler.

Il pannello Kuler è disponibile in Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 e Adobe Fireworks® CS5. I pannello non è disponibile nelle versioni francesi di questi prodotti.

Per un video sul pannello Kuler, visitate www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_it.

Per un articolo su Kuler e fonti di ispirazione per l'uso dei colori, visitate il blog di Veerle Pieters all'indirizzo http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

Visualizzare e usare i temi

Per sfogliare i temi online è necessaria una connessione Internet.

Ricercare e visualizzare i temi

1. Selezionate Finestra > Estensioni > Kuler.
2. Nella casella di ricerca, immettete il nome di un tema, di un tag o di un autore.

   Nota: *nelle ricerche potete usare solo caratteri alfanumerici (Aa-Zz, 0-9).*
3. Per filtrare i risultati della ricerca, selezionate un'opzione dai menu a comparsa sopra i risultati.
4. Per visualizzare il set di temi precedente o successivo, fate clic sull'apposita icona nella parte inferiore del pannello Kuler.
5. Per aggiornare la visualizzazione con gli ultimi temi della comunità Kuler, fate clic sull'apposita icona nella parte inferiore del pannello.

Visualizzare un tema online in Kuler

1. Selezionate un tema nei risultati della ricerca.
2. Fate clic sul triangolino a destra del tema e selezionate Visualizza online in Kuler.

Salvataggio di ricerche frequenti

1. Selezionate Personale nel primo menu a comparsa posto direttamente sotto la casella Cerca.
2. Nella finestra di dialogo risultante, immettete i termini da cercare e fate clic su Salva.

Per eseguire nuovamente la stessa ricerca, selezionatela dal primo menu a comparsa.

Per eliminare una ricerca salvata, selezionate Personale nel primo menu a comparsa e cancellate le ricerche da eliminare.

Aggiungere un tema al pannello Campioni in Illustrator

- Selezionate il tema e fate clic sull'icona per aggiungere il tema selezionato ai campioni, nella parte inferiore del pannello Kuler.

Caricare un tema nella comunità Kuler

1. Selezionate il tema nel pannello Campioni.
2. Nel pannello Kuler, fate clic sull'icona per caricare dal pannello Campioni alla comunità Kuler.

Regolazione dei colori

Convertire un colore fuori gamma in un colore stampabile

Alcuni colori dei modelli RGB e HSB, come i colori al neon, non possono essere stampati, in quanto non hanno equivalenti nel modello CMYK. Se selezionate un colore fuori gamma, viene visualizzata un'icona di avviso a forma di triangolo nel pannello Colore o nel Selettore colore.

❖ Fate clic sul triangolo per passare all'equivalente CMYK più vicino (visualizzato in una piccola casella vicina al triangolo).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli spazi cromatici e le gamme di colori" a pagina 125

Convertire un colore in un colore per Web

I colori per il Web sono i 216 colori usati da tutti i browser a prescindere dalla piattaforma. Se selezionate un colore non adatto al Web, nel pannello Colore, nel Selettore colore o nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica viene visualizzata un'icona di avviso a forma di cubo.

❖ Fate clic sul cubo per passare al colore sicuro per il Web più vicino (visualizzato a destra del cubo).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica per il Web" a pagina 411

Miscelare i colori

I comandi di fusione creano una serie di colori intermedi da un gruppo di tre o più oggetti con riempimento, in base all'orientamento verticale o orizzontale degli oggetti o al loro ordine di sovrapposizione. La fusione non agisce sulle tracce e sugli oggetti senza colore.

1 Selezionate tre o più oggetti con riempimento.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare agli oggetti intermedi fusioni sfumate tra l'oggetto in primo piano e l'oggetto sullo sfondo con riempimento, selezionate Modifica > Modifica colori > Fusione da sopra a sotto.
- Per riempire gli oggetti intermedi con fusioni sfumate tra l'oggetto con riempimento più a sinistra e quello più a destra, scegliete Modifica > Modifica colori > Fusione orizzontale.
- Per riempire gli oggetti intermedi con fusioni sfumate tra l'oggetto con riempimento più in alto e quello più in basso, scegliete Modifica > Modifica colori > Fusione verticale.

Convertire un colore nel suo opposto o complementare

1 Selezionate il colore da convertire.

2 Nel pannello Colore, selezionate un'opzione dal menu del pannello:

Inverti Converte ciascun componente di un colore nel valore opposto nella scala del colore. Ad esempio, se un colore RGB ha un valore R pari a 100, il comando Inverti lo trasformerà in 155 (255 – 100 = 155).

Complementa Converte ciascun componente di un colore in un nuovo valore basato sulla somma dei valori RGB più alto e più basso nel selettore colore. Illustrator somma i valori RGB più alto e più basso, quindi sottrae il valore

di ogni componente dal numero così ottenuto per creare i nuovi valori RGB. Ad esempio, supponiamo che selezioniate un colore con un valore RGB pari a 102 per il rosso, 153 per il verde e 51 per il blu. Illustrator somma i valori più alto (153) e più basso (51) per ottenere il nuovo valore (204). Ciascuno dei valori RGB del colore esistente viene sottratto dal valore così ottenuto per creare i nuovi valori RGB complementari: 204 – 102 (il valore corrente del rosso) = 102 per il nuovo valore del rosso; 204 – 153 (il valore corrente del verde) = 51 per il nuovo valore del verde; 204 – 51 (il valore corrente del blu) = 153 per il nuovo valore del blu.

Modificare la tinta di un colore

1 Selezionate un colore quadricromia globale o una tinta piatta nel pannello Campioni oppure selezionate un oggetto a cui è stato applicato il colore quadricromia globale o la tinta piatta.

2 Nel pannello Colore trascinate il cursore T o immettete un valore nella casella di testo per modificare l'intensità del colore. I valori sono compresi tra 0% e 100%: più il valore è basso, più la tinta è chiara.

Se il cursore T non viene visualizzato, accertatevi di aver selezionato un colore quadricromia globale o una tinta piatta. Se il cursore T non viene ancora visualizzato, scegliete Mostra opzioni nel menu del pannello Colore.

3 Per salvare la tinta come campione, trascinate il colore nel pannello Campioni o fate clic sul pulsante Nuovo campione nel pannello Campioni. La tinta viene salvata con lo stesso nome del colore di base, ma al nome viene aggiunta la percentuale. Ad esempio, se avete salvato un colore con il nome "Celeste" al 50 percento, il nome del campione sarà "Celeste 50%".

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le tinte piatte" a pagina 126

"I colori quadricromia" a pagina 126

Regolare il bilanciamento colori di uno o più colori

1 Selezionate gli oggetti di cui desiderate regolare i colori.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Regola bilanciamento colori.

3 Impostate le opzioni di riempimento e traccia

4 Regolate i valori del colore e fate clic su OK:

- Se avete selezionato colori quadricromia globali o tinte piatte, usate il cursore della tinta per regolare l'intensità dei colori. I colori quadricromia non globali selezionati non sono interessati da questa operazione.
- Se lavorate con il metodo colore CMYK e selezionate colori quadricromia non globali, potete usare i cursori per regolare la percentuale di cyan, magenta, giallo e nero.
- Se lavorate con il metodo colore RGB e selezionate colori quadricromia non globali, potete usare i cursori per regolare la percentuale di rosso, verde e blu.
- Se desiderate convertire i colori selezionati in scala di grigio, scegliete Scala di grigio dall'elenco Metodo colore e selezionate Converti. Usate il cursore per regolare la percentuale di nero.
- Se avete selezionato dei colori quadricromia globali o delle tinte piatte e desiderate convertirli in colori quadricromia non globali, scegliete CMYK o RGB dall'elenco Metodo colore (in base al metodo colore del documento) e selezionate l'opzione Converti. Quindi usate i cursori per regolare i colori.

Invertire più colori

1 Selezionate gli oggetti di cui desiderate invertire i colori.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Inverti colori.

Potete usare il pannello Colore per invertire i singoli colori.

Cambiare il metodo di colore di un documento

❖ Scegliete File > Metodo colore documento > Colore CMYK o Colore RGB.

Visualizzare e stampare le tinte piatte usando i valori Lab

Alcune tinte piatte predefinite, quali i colori delle biblioteche TOYO, PANTONE, DIC e HKS sono definiti usando il valori Lab. Per compatibilità con le versioni precedenti di Illustrator, i colori di queste biblioteche includono anche le definizioni CMYK. Il pannello Campioni consente di controllare quali valori, Lab o CMYK, vengono usati da Illustrator per visualizzare, esportare e stampare questi colori.

I valori Lab, quando usati insieme ai profili dei dispositivi corretti, producono una stampa di qualità superiore a prescindere dalla periferica. Se la gestione del colore è un aspetto fondamentale del vostro progetto, Adobe consiglia di visualizzare, esportare e stampare le tinte piatte usando i valori Lab.

***Nota:** per migliorare la visualizzazione su schermo, Illustrator usa automaticamente i valori Lab se l'opzione Anteprima sovrastampa è attiva. Inoltre, usa i valori Lab durante la stampa se avete selezionato Simula per l'opzione Sovrastampa nella sezione Avanzate della finestra di dialogo Stampa.*

1 Scegliete Tinte piatte dal menu del pannello Campioni.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Usa valori Lab specificati dal produttore della guida colori per ottenere i migliori risultati di visualizzazione e stampa dei colori.
- Selezionate Usa valori CMYK dalle guide colori quadricromia del produttore affinché le tinte piatte corrispondano a quelle della precedente versione di Illustrator.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Lab" a pagina 124

Convertire i colori in scala di grigio

1 Selezionate gli oggetti di cui desiderate convertire i colori.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Converti in scala di grigio.

Usate il comando Modifica > Modifica colori > Regola colori per convertire gli oggetti in scala di grigio e allo stesso tempo regolare le sfumature di grigio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scala di grigio" a pagina 125

Convertire le immagini in scala di grigio in RGB o CMYK

1 Selezionate l'immagine in scala di grigio.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Converti in CMYK o Converti in RGB (in base al metodo colore del documento).

Colorizzare immagini in scala di grigio o a 1 bit

1 Selezionate l'oggetto bitmap.

2 Accertatevi che il pulsante Riempimento sia selezionato nel pannello Strumenti o Colore.

3 Usate il pannello Colore per colorare l'immagine in nero, in bianco, con un colore quadricromia o un colore tinta piatta.

Nota: *se l'immagine in scala di grigio contiene un canale alfa, non potete colorare l'immagine con un colore quadricromia. In questo caso, selezionate una tinta piatta.*

Regolare la saturazione di più colori

1 Selezionate gli oggetti di cui desiderate regolare i colori.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Saturazione.

3 Immettete un valore compreso tra –100% e 100% per specificare la percentuale in base alla quale aumentare o diminuire la tinta del colore o della tinta piatta.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"HSB" a pagina 124

Miscelare i colori sovrapposti

Per miscelare i colori sovrapposti potete usare i metodi di fusione oppure gli effetti Sovrapponi colori o Miscela colori.

Metodi di fusione Forniscono molte opzioni per il controllo dei colori che si sovrappongono ed è preferibile usarli al posto dei comandi Sovrapponi colori e Miscela colori per grafica contenente tinte piatte, pattern, sfumature, testo e altri elementi complessi.

Effetto Sovrapponi colori Combina i colori scegliendo il valore più alto di ogni componente del colore. Ad esempio, se il Colore 1 equivale a 20% cyan, 66% magenta, 40% giallo e 0% nero, mentre il Colore 2 equivale a 40% cyan, 20% magenta, 30% giallo e 10% nero, il colore sovrapposto risultante sarà 40% cyan, 66% magenta, 40% giallo e 10% nero.

Effetto Miscela colori Rende visibili i colori sottostanti attraverso i disegni che li coprono e scompone l'immagine nelle sue facce componenti. Per i colori che si sovrappongono potete specificare la percentuale di visibilità desiderata.

Potete applicare i metodi di fusione a singoli oggetti, mentre dovete applicare gli effetti Sovrapponi colori e Miscela colori a interi gruppi o livelli. I metodi di fusione influiscono sia sul riempimento che sulla traccia di un oggetto, mentre gli effetti Sovrapponi colori e Miscela colori comportano la rimozione della traccia dell'oggetto.

Nota: *nella maggior parte dei casi, quando applicate gli effetti Sovrapponi colori o Miscela colori a oggetti disegnati con una miscela di colori quadricromia e tinte piatte, il colore viene convertito in CMYK. Se miscelate un colore RGB quadricromia non globale con una tinta piatta RGB, tutte le tinte piatte vengono convertite in un colore RGB quadricromia non globale.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 259

"I metodi di fusione" a pagina 201

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

Miscelare i colori usando l'effetto Miscela colori

1 Impostate come destinazione il gruppo o il livello.

2 Selezionate Effetto > Elaborazione tracciati > Miscela colori.

Miscelare i colori usando l'effetto Sovrapponi colori

1 Impostate come destinazione il gruppo o il livello.

2 Selezionate Effetto > Elaborazione tracciati > Sovrapponi colori.

3 Immettete un valore compreso tra 1% e 100% nella casella Percentuale di miscelazione, in modo da definire la percentuale di visibilità da assegnare ai colori che si sovrappongono, quindi fate clic su OK.

Capitolo 5: Colorare

Pittura

Per aumentare l'impatto visivo della vostra grafica potete aiutarvi con i numerosi tipi di pennello disponibili in Adobe Illustrator: calligrafici, a diffusione, artistici, pattern e setole. Potete inoltre usare la funzione Pittura dinamica e lo strumento Crea forme per dipingere segmenti di tracciato diversi e riempire tracciati chiusi con colori, pattern o sfumature specifici. Con lo strumento crea forme potete creare nuove forme complesse combinando forme semplici. Usando opacità, maschere, sfumature, fusioni, trame e pattern le possibilità creative sono realmente illimitate. Con lo strumento larghezza potete creare tratti di larghezza variabile per contorni estremamente articolati.

Colorare con riempimenti e tracce

Metodi di pittura

In Illustrator sono disponibili due metodi di colorazione: applicazione di un riempimento, una traccia o entrambi a un intero oggetto; e conversione di un oggetto in un gruppo di pittura dinamica, quindi applicazione di riempimenti o tracce ai vari bordi o facce dei sui tracciati.

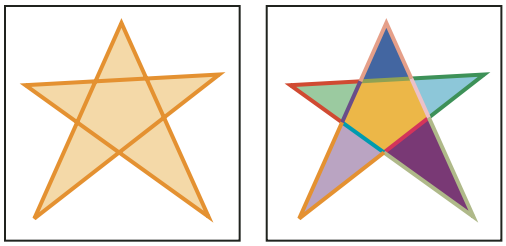
Colorare un oggetto

Dopo averlo disegnato, assegnate a un oggetto un riempimento, una traccia o entrambi. Successivamente, potete disegnare altri oggetti e colorarli in modo simile, disponendo ciascun nuovo oggetto sopra gli oggetti precedenti. Verrà così a crearsi una sorta di collage composto da forme tagliate su carta colorata; l'aspetto del disegno dipenderà da quali oggetti si trovano sopra ad altri oggetti, in base al loro ordine di sovrapposizione.

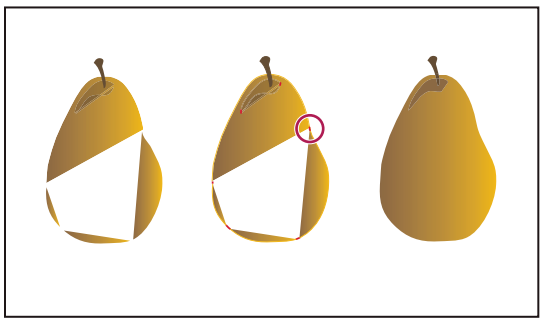
Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei pennelli: www.adobe.com/go/vid0044_it.

Colorare un gruppo di pittura dinamica

Con il metodo Pittura dinamica, potete colorare proprio come fareste con un qualsiasi strumento tradizionale di applicazione del colore, ignorando i livelli o l'ordine di sovrapposizione, e seguendo invece un flusso di lavoro più naturale. Tutti gli oggetti all'interno di un gruppo di pittura dinamica verranno considerati come appartenenti alla stessa superficie, indipendentemente dai livelli. Ciò significa che potete disegnare diversi tracciati e colorare separatamente ogni area in essi racchiusa (o *faccia*). Potete anche assegnare colori e spessori di traccia diversi alle parti di un tracciato tra intersezioni (o *bordi*). In questo modo, analogamente a un album da colorare, potrete riempire ogni faccia e applicare una traccia a ogni bordo con un colore differente. Ogni volta che spostate o cambiate forma ai tracciati di un gruppo di pittura dinamica, le facce e i bordi verranno regolati automaticamente.



Un oggetto costituito da un unico tracciato colorato con il metodo tradizionale contiene un solo riempimento e una sola traccia (a sinistra). Lo stesso oggetto convertito in un gruppo di pittura dinamica può avere un riempimento diverso per ciascuna faccia e una traccia diversa per ciascun bordo (a destra).



Colorando un oggetto con il metodo convenzionale alcune aree non possono essere riempite (a sinistra). Colorando un gruppo di pittura dinamica con Rilevamento aperture (al centro) si evitano eventuali aperture e sovrastampe (a destra).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo della funzione Pittura dinamica: www.adobe.com/go/vid0042_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulle tecniche di colorazione con lo strumento pennello: www.adobe.com/go/vid0038_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 174

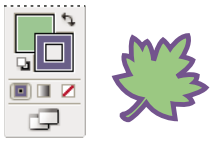
I riempimenti e le tracce

Un *riempimento* è un colore, un pattern o una sfumatura all'interno di un oggetto. Potete applicare i riempimenti a oggetti aperti o chiusi e alle facce dei gruppi di pittura dinamica.

Una *traccia* può essere il contorno visibile di un oggetto, un tracciato o il bordo di un gruppo di pittura dinamica. Potete specificare lo spessore e il colore di una traccia, Potete inoltre creare tracce tratteggiate usando le opzioni del tracciato e applicare tratti stilizzati usando i pennelli.

***Nota:** quando usate gruppi di pittura dinamica, potete applicare un pennello a un bordo solo se aggiungete un tratto al gruppo dal pannello Aspetto.*

I colori dei riempimenti e delle tracce correnti sono visualizzati nel pannello Strumenti.



Controlli per riempimento e traccia

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per colorare gli oggetti" a pagina 515

"Selezionare i colori con il Selettore colore" a pagina 129

Controlli per riempimento e traccia

I comandi per l'impostazione del riempimento e della traccia sono disponibili nel pannello Strumenti, nel pannello di controllo e nel pannello Colore.

Per specificare il colore, potete usare le seguenti funzioni del pannello Strumenti:

Pulsante Riempimento Fate doppio clic per selezionare un colore di riempimento mediante il Selettore colore.

Pulsante Traccia Fate doppio clic per selezionare un colore di traccia mediante il Selettore colore.

Pulsante Scambia riempimento e traccia Fate clic per invertire i colori selezionati per riempimento e traccia.

Pulsante Riempimento e traccia di default Fate clic per ripristinare le impostazioni predefinite (riempimento bianco e traccia nera).

Pulsante Colore Fate clic per applicare l'ultima tinta unita selezionata a un oggetto con un riempimento sfumatura o senza alcun riempimento o traccia.

Pulsante Sfumatura Fate clic per sostituire il riempimento attualmente selezionato con l'ultima sfumatura selezionata.

Pulsante Nessuno Fate clic per rimuovere il riempimento o la traccia dell'oggetto selezionato.

Potete inoltre specificare il colore e la traccia da applicare a un oggetto selezionato usando i seguenti controlli del pannello Controllo:

Colore riempimento Fate clic per aprire il pannello Campioni; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per aprire un pannello di metodi di colore, quindi scegliete un colore.

Colore traccia Fate clic per aprire il pannello Campioni; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per aprire un altro pannello di metodi di colore, quindi scegliete un colore.

Pannello Traccia Fate clic sulla voce Traccia per aprire il relativo pannello e specificare le opzioni desiderate.

Spessore traccia Scegliete lo spessore della traccia dal menu a comparsa.

Applicare un colore di riempimento a un oggetto

Potete applicare un unico colore, pattern o sfumatura a un intero oggetto o usare i gruppi di pittura dinamica e applicare colori diversi alle singole facce di un oggetto.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Fate clic sulla casella Riempimento nel pannello Strumenti o Colore. Mediante questa operazione verrà applicato un riempimento anziché una traccia.

Riempire il tratto

3 Selezionate un colore di riempimento effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un colore nel pannello Controllo, Colore, Campioni o Sfumatura o in una biblioteca di campioni.
- Fate doppio clic sulla casella Riempimento e selezionate un colore dal Selettore colore.
- Con lo strumento contagocce, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un oggetto per applicare gli attributi correnti, inclusi riempimento e traccia.
- Fate clic sul pulsante Nessuno per eliminare il riempimento corrente dall'oggetto.

Per applicare rapidamente un colore a un oggetto non selezionato, trascinate sull'oggetto un colore dalla casella Riempimento o dal pannello Colore, Sfumatura o Campioni. La funzione di trascinamento non funziona con i gruppi di pittura dinamica.

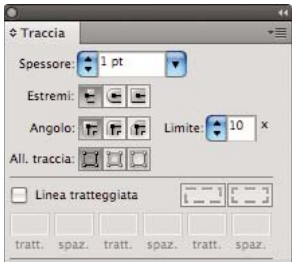
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare elementi nei gruppi di pittura dinamica" a pagina 177

"Colorare con lo strumento secchiello pittura dinamica" a pagina 180

Applicare la traccia a un oggetto

Usate il pannello Traccia (Finestra > Traccia) per determinare se una linea è continua o tratteggiata, definire la sequenza dell'eventuale tratteggio, lo spessore e l'allineamento del tratto, il limite di smusso, le frecce, i profili di larghezza e gli stili degli angoli e degli estremi.



Pannello Traccia

Potete applicare le opzioni di traccia a un intero oggetto o usare i gruppi di pittura dinamica e applicare tracce diverse ai singoli bordi di un oggetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

"Selezionare elementi nei gruppi di pittura dinamica" a pagina 177

"Colorare con lo strumento secchiello pittura dinamica" a pagina 180

Applicare a una traccia colore, spessore o allineamento

1 Selezionate l'oggetto. Per selezionare un bordo in un gruppo di pittura dinamica, usate lo strumento selezione pittura dinamica.

2 Fate clic sulla casella Traccia nel pannello Strumenti, Colore o Controllo. Verrà così applicata una traccia anziché un riempimento.

Casella Traccia

3 Selezionate un colore dal pannello Colore o un campione dal pannello Campioni o Controllo. Oppure, fate doppio clic sulla casella Traccia per selezionare un colore con il selettore colore.

Per usare il colore attualmente presente nella casella Traccia, potete trascinare il colore dalla casella Traccia sull'oggetto. La funzione di trascinamento non funziona con i gruppi di pittura dinamica.

4 Selezionate uno spessore nel pannello Traccia o Controllo.

5 Se l'oggetto è un tracciato chiuso (e non un gruppo di pittura dinamica), scegliete un'opzione dal pannello Traccia per allineare la traccia rispetto al tracciato:

- Allinea traccia al centro
- Allinea traccia all'interno
- Allinea traccia all'esterno

Nota: *se vengono allineati tracciati che usano allineamenti di traccia diversi, il risultato dell'allineamento potrebbe non essere preciso. Assicuratevi che le impostazioni di allineamento dei tracciati siano identiche se desiderate che i bordi corrispondano esattamente una volta allineati.*

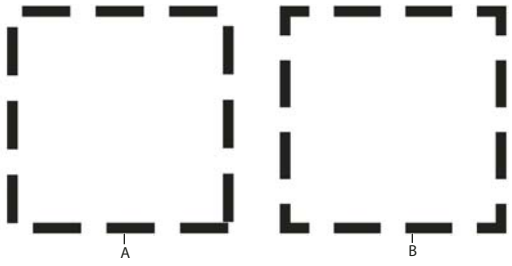
Creare linee punteggiate o tratteggiate

Modificando gli attributi di traccia di un oggetto, potete creare una linea punteggiata o tratteggiata.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Nel pannello Traccia, selezionate Linea tratteggiata. Se l'opzione non è visualizzata, scegliete Mostra opzioni nel menu del pannello Traccia.

3 Fate clic sull'icona Allinea i trattini agli angoli e alle estremità dei tracciati e li adatta regolandone la lunghezza . Questa opzione consente di creare i trattini agli angoli e alle estremità dei tracciati coerenti e prevedibili. Per conservare l'aspetto dei trattini senza allinearli, selezionate l'icona Mantiene le lunghezze esatte di trattini e spazi .

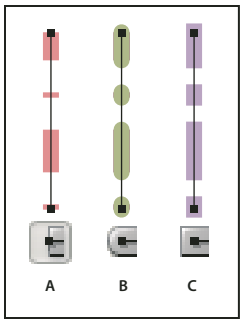


Regolazione dei trattini agli angoli
A. *Mantenimento delle lunghezze esatte di trattini e spazi* ***B.*** *Allineamento dei trattini agli angoli e alle estremità dei tracciati e regolazione della lunghezza per adattarli*

4 Specificate la sequenza del tratteggio immettendo la lunghezza dei trattini e dello spazio tra di essi.

I numeri specificati vengono ripetuti in sequenza di modo che, una volta stabilito il pattern, non dovrete riempire tutte le caselle.

5 Per modificare le estremità dei trattini, selezionate un'opzione per l'estremo. L'opzione Estremo troncato crea trattini con estremità quadrate; Estremo arrotondato crea trattini arrotondati o punto; mentre Estremo in proiezione estende le estremità dei trattini.



Linee tratteggiate da 6 punti con spazio tra i trattini pari a 2, 12, 16, 12
***A.** Estremità piatta **B.** Estremo arrotondato **C.** Estremo in proiezione*

Al seguente indirizzo è disponibile un video su come creare tracce tratteggiate perfette: www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_it.

Modificare gli angoli o gli estremi di una linea

Per *estremo* si intende la parte finale di una linea aperta; per *angolo* si intende il punto in cui una linea retta cambia direzione. Potete modificare gli estremi e gli angoli di una linea agendo sugli attributi di traccia degli oggetti.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Nel pannello Traccia, selezionate un'opzione per l'estremo e per l'angolo.

Se le opzioni non vengono visualizzate, scegliete Mostra opzioni nel menu del pannello.

Estremo troncato Crea linee con estremi troncati.

Estremo arrotondato Crea linee con estremi semicircolari.

Estremo in proiezione Crea linee con estremità squadrate che si estendono oltre la linea per una distanza pari alla metà del suo spessore. Con questa opzione, lo spessore della linea si estende in modo uguale in tutte le direzioni attorno alla linea.

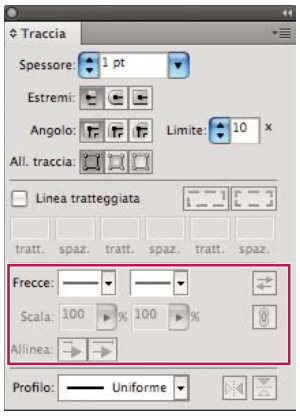
Angolo vivo Crea linee con angoli vivi, o appuntiti. Immettete un limite di smusso compreso tra 1 e 500. Il limite di smusso determina quando un angolo vivo deve diventare uno smussato. Il limite di smusso di default è 10. Questo significa che quando la lunghezza della punta dell'angolo corrisponde a dieci volte lo spessore della linea, l'angolo vivo viene convertito in un angolo smussato. Con un limite di smusso pari a 1, viene applicato un angolo smussato.

Angolo arrotondato Crea linee con angoli arrotondati.

Angolo smussato Crea linee con angoli smussati.

Aggiungere le frecce

In Illustrator CS5 potete accedere alle frecce dal pannello Traccia e associare i controlli per regolarne la dimensione. Le frecce di default sono disponibili nell'elenco a discesa Frecce del pannello Traccia. Usando il pannello Traccia potete passare con facilità da una freccia all'altra.



Frecce nel pannello Traccia

Potete ridimensionare la punta e la parte terminale delle frecce in modo indipendente usando l'opzione Ridimensiona. Se desiderate vincolare la scala di inizio freccia e di fine freccia, fate clic sull'apposita icona, accanto all'opzione Ridimensiona.

Potete anche regolare il tracciato per allineare l'inizio o la fine della freccia usando le opzioni Allinea. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Estende la freccia oltre l'estremità del tracciato
- Posiziona la punta della freccia alla fine del tracciato

  Nota: *per eliminare le frecce dagli oggetti, scegliete l'opzione Nessuna dall'elenco a discesa.*

Personalizzare le frecce

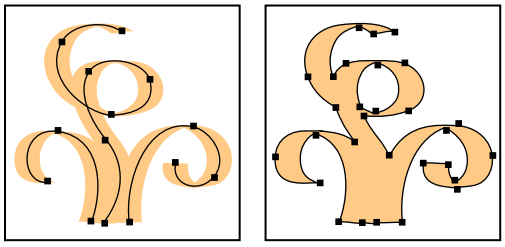
Per definire frecce personalizzate, aprite il file Arrowheads.ai che si trova in `ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\` (Mac OS) e `\Support Files\Required\Resources\<locale>\` (Windows). Seguite le istruzioni contenute nel file per creare le frecce personalizzate.

Inserite il file Arrowheads.ai aggiornato in: `<cartella di Illustrator>\Plug-in\` evitando di sostituire il file Arrowheads.ai esistente.

Disegnare e unire i tracciati con lo strumento pennello tracciato chiuso

Usate lo strumento pennello tracciato chiuso per disegnare forme piene e unirle con altre forme dello stesso colore.

Per lo strumento pennello tracciato chiuso vengono usate le stesse opzioni predefinite dei pennelli calligrafici. Consultate la sezione "Opzioni per i pennelli calligrafici" a pagina 187.



Tracciato creato con un pennello calligrafico (a sinistra); tracciato creato con lo strumento pennello tracciato chiuso (a destra)

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento pennello tracciato chiuso: www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un esempio di come usare il pennello tracciato chiuso per creare un disegno complesso: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni dello strumento pennello" a pagina 185

Linee guida per l'uso dello strumento pennello tracciato chiuso

Tenete presenti le seguenti linee guida durante l'uso dello strumento pennello tracciato chiuso:

- Per poter essere uniti, i tracciati devono essere adiacenti nell'ordine di sovrapposizione.
- Lo strumento pennello tracciato chiuso crea tracciati solo con riempimento e senza alcuna traccia. Se desiderate unire i tracciati del pennello tracciato chiuso con i disegni esistenti, accertatevi che tali disegni presentino lo stesso colore di riempimento e nessuna traccia.
- Quando disegnate i tracciati con lo strumento pennello tracciato chiuso, i nuovi tracciati vengono uniti ai tracciati corrispondenti posti più in alto. Se il nuovo tracciato entra in contatto con più di un tracciato corrispondente all'interno dello stesso gruppo o livello, tutti i tracciati intersecanti vengono uniti.
- Per applicare attributi di colore (quali effetti o trasparenza) allo strumento pennello tracciato chiuso, selezionate una serie di attributi nel pannello Aspetto prima di iniziare a disegnare.
- Potete usare lo strumento pennello tracciato chiuso per unire i tracciati creati con altri strumenti. A questo scopo, accertatevi che il disegno esistente non presenti alcuna traccia, quindi, impostate lo stesso colore di riempimento per lo strumento pennello tracciato chiuso e disegnate un nuovo tracciato che intersechi tutti i tracciati che desiderate combinare.

Creare tracciati combinati

Tenete presente che i tracciati con tracce non possono essere uniti.

1. Selezionate il tracciato con cui desiderate combinare il nuovo tracciato.
2. Nel pannello Aspetto, deselezionate Nuovo disegno con aspetto base. Quando questa opzione è deselezionate, per lo strumento pennello tracciato chiuso vengono usati gli attributi del disegno selezionato.
3. Selezionate lo strumento pennello tracciato chiuso e accertatevi che sia usato lo stesso aspetto del disegno selezionato.
4. Disegnate i tracciati che intersecano il disegno. Se i tracciati non vengono combinati, accertatevi che gli attributi dello strumento pennello tracciato chiuso corrispondano esattamente agli attributi del tracciato esistente e che non sia usata alcuna traccia.

Opzioni dello strumento pennello tracciato chiuso

Fate doppio clic sullo strumento pennello tracciato chiuso nel pannello Strumenti e impostate una delle seguenti opzioni:

Mantieni selezionato Consente di specificare che durante il disegno di un tracciato combinato, tutti i tracciati vengono selezionati e rimangono selezionati mentre continuate a trascinare. Questa opzione è utile per visualizzare tutti i tracciati che sono inclusi in un tracciato unito.

Combina solo con selezione Specifica che i nuovi tratti vengono combinati solo con il tracciato esistente selezionato. Se selezionate questa opzione, il nuovo tratto non viene combinato con un altro tracciato intersecante non selezionato.

Fedeltà Controlla la distanza a cui è necessario spostare il mouse o la penna grafica affinché Illustrator aggiunga un nuovo punto di ancoraggio al tracciato. Ad esempio, un valore di Fedeltà pari a 2,5 significa che i movimenti dello

strumento inferiori a 2,5 pixel non vengono registrati. Il valore di Fedeltà può variare da 0,5 a 20 pixel; maggiore è il valore e più arrotondato e meno complesso sarà il tracciato.

Arrotondamento Controlla l'arrotondamento applicato quando usate lo strumento. Il valore di Arrotondamento può variare da 0% a 100%; maggiore è la percentuale e più arrotondato sarà il tracciato.

Dimensione Determina le dimensioni del pennello.

Angolo Determina l'angolo di rotazione del pennello. Trascinate la freccia nell'anteprima o specificate un valore nella casella di testo Angolo.

Rotondità Determina la rotondità del pennello. Trascinate un punto nero nell'anteprima verso il centro o in direzione opposta oppure immettete un valore nella casella di testo Rotondità. Più alto è il valore, maggiore sarà la rotondità.

Convertire le tracce in tracciati composti

Quando si converte una traccia in un tracciato composto è possibile modificare il contorno della traccia. Ad esempio, potete creare una traccia con spessore variabile o dividerla in parti.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate Oggetto > Tracciato > Traccia contorno.

Il tracciato composto ottenuto viene raggruppato con l'oggetto con riempimento. Per modificare questo tracciato, prima di tutto separatelo dal riempimento o selezionatelo con lo strumento selezione gruppo.

Usate il pannello Livelli per identificare i contenuti di un gruppo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I tracciati composti" a pagina 263

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 227

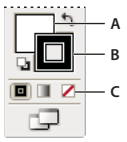
Eliminare il riempimento o la traccia da un oggetto

1 Selezionate l'oggetto.

2 Fate clic sulla casella Riempimento o Traccia nel pannello Strumenti, a seconda se desiderate rimuovere il riempimento o la traccia dell'oggetto.

3 Fate clic sul pulsante Nessuno nel pannello Strumenti, Colore o Campioni.

Nota: *potete anche fare clic sull'icona Nessuno nel menu Riempimento o Traccia del pannello Controllo.*



Caselle Riempimento e Traccia
A. *Casella Riempimento* ***B.*** *Casella Traccia* ***C.*** *Pulsante Nessuno*

Selezionare gli oggetti con lo stesso riempimento o la stessa traccia

Potete selezionare gli oggetti che condividono gli stessi attributi, ad esempio il colore di riempimento e il colore e lo spessore della traccia.

Nota: *i comandi Seleziona > Simile > Colore di riempimento, Colore traccia e Spessore traccia possono essere usati all'interno di un gruppo di pittura dinamica se si seleziona una faccia o un bordo con lo strumento selezione pittura dinamica; gli altri comandi Seleziona > Simile, invece, non funzionano. Gli stessi oggetti non possono essere selezionati contemporaneamente all'interno e all'esterno di un gruppo di pittura dinamica.*

- Per selezionare oggetti con riempimento e traccia identici, selezionate uno degli oggetti, fate clic sul pulsante Seleziona oggetti simili nel pannello Controllo e scegliete l'attributo su cui basare la selezione nel menu visualizzato.
- Per selezionare tutti gli oggetti con lo stesso colore di riempimento o di traccia, selezionate un oggetto con il colore desiderato o scegliete il colore nel pannello Colore o Campioni. Scegliete Seleziona > Simile, quindi Colore riempimento, Colore traccia o Riempimento e traccia.
- Per selezionare tutti gli oggetti con lo stesso spessore di traccia, selezionate un oggetto con lo spessore desiderato o scegliete lo spessore dal pannello Traccia. Scegliete quindi Selezione > Simile > Spessore traccia.
- Per applicare le stesse opzioni di selezione usando un oggetto diverso (ad esempio se avete già selezionato tutti gli oggetti rossi con il comando Seleziona > Simile > Colore riempimento e desiderate cercare tutti gli oggetti verdi), selezionate un nuovo oggetto e scegliete Selezione > Seleziona di nuovo.

Per tenere in considerazione la tinta di un oggetto quando si effettua una selezione basata sul colore, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi scegliete Selezione % tinta simile. Se questa opzione è attiva e selezionate un oggetto il cui riempimento è costituito da una tinta al 50% di PANTONE Yellow C e scegliete Seleziona > Simile > Colore riempimento, Illustrator seleziona solo gli oggetti il cui riempimento è costituito da una tinta di quel colore al 50%. Se questa opzione è disattivata, vengono selezionati gli oggetti che hanno una qualsiasi tinta del colore PANTONE Yellow C.

Creare più riempimenti e tracce

Il pannello Aspetto consente di creare più riempimenti e tracce per lo stesso oggetto. Aggiungendo diversi riempimenti e tracce a un oggetto è possibile creare molti effetti interessanti. Ad esempio, potete creare una seconda traccia più stretta sopra la traccia più larga di un oggetto o applicare un effetto a un riempimento ma non all'altro.

1. Selezionate uno o più oggetti o gruppi, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.
2. Scegliete Aggiungi nuovo riempimento o Aggiungi nuova traccia nel menu del pannello Aspetto. Oppure, selezionate un riempimento o una traccia nel pannello Aspetto e fate clic sul pulsante Duplica elemento selezionato .
3. Impostate il colore e le altre proprietà per il nuovo riempimento o la nuova traccia.

Nota: *potrebbe essere necessario regolare la posizione del nuovo riempimento o della nuova traccia nel pannello Aspetto. Ad esempio, se create due tracce di spessore differente, verificate che la traccia più stretta si trovi sopra la traccia più larga nel pannello Aspetto.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 387

Creare tratti a larghezza variabile

Lo strumento larghezza

Lo strumento larghezza è disponibile nel pannello Strumenti. Permette di creare un tratto a larghezza variabile e salvare la larghezza in un profilo che può essere applicato ad altri tratti.

Se si passa con il mouse su un tratto quando si utilizza lo strumento larghezza, viene visualizzato un rombo sul tracciato con le maniglie. A questo punto, è possibile regolare la larghezza del tratto nonché spostare, duplicare ed eliminare il punto di larghezza.

In presenza di più tratti, lo strumento larghezza regola solo quello attivo. Se dovete regolare un tratto, assicuratevi di selezionarlo come tratto attivo nel pannello Aspetto.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso dello strumento larghezza: www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_it.

Utilizzo dello strumento larghezza

Per creare o modificare un punto di larghezza usando la finestra di dialogo Modifica punto di larghezza, fate doppio clic sul tratto con lo strumento larghezza e modificate i valori per il punto di larghezza. Se selezionate l'opzione Regola punti di larghezza adiacenti, le modifiche apportate al punto di larghezza selezionato influiscono anche sui punti di larghezza adiacenti.

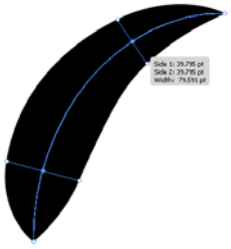
Se premete Maiusc e fate doppio clic sul punto di larghezza, questa casella di controllo viene selezionata automaticamente.

Lo strumento larghezza fa distinzione tra punti di larghezza continui e discontinui nella regolazione della larghezza variabile.

Finestra di dialogo Modifica punto di larghezza per i punti continui

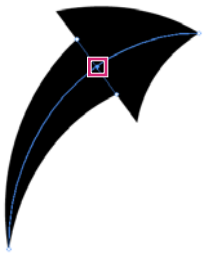
Per creare un punto di larghezza discontinuo, effettuate le seguenti operazioni:

1 Create due punti di larghezza su un tratto con diverse larghezze di tratto.



Due punti con larghezze di tratto diverse

2 Trascinate un punto di larghezza sull'altro per creare un punto di larghezza discontinuo per il tratto.



Punto di larghezza discontinuo creato trascinando un punto di larghezza sull'altro.

Per i punti discontinui, la finestra di dialogo Modifica punto di larghezza mostra entrambi i gruppi di larghezze, inizio e fine.

Finestra di dialogo Modifica punto di larghezza per i punti discontinui

Le caselle di controllo Solo larghezza singola permettono di usare la larghezza di inizio o di fine lasciando un singolo punto di larghezza continuo.

Controlli dello strumento larghezza

La tabella che segue elenca i tasti modificatori che possono essere utilizzati con lo strumento larghezza:

Controllo della larghezza	**Tasti modificatori**
Creare larghezze non uniformi	Alt + trascinamento (Windows) o Opzione + trascinamento (Mac OS)
Creare una copia del punto di larghezza	Alt + trascinamento del punto di larghezza (Windows) o Opzione + trascinamento del punto di larghezza (Mac OS)
Copiare e spostare tutti i punti lungo il tracciato	Alt + Maiusc + trascinamento (Windows) o Opzione + Maiusc + trascinamento (Mac OS)
Cambiare la posizione di più punti di larghezza	Maiusc e trascinamento
Selezionare più punti di larghezza	Maiusc + clic
Eliminare i punti di larghezza selezionati	Canc
Deselezionare un punto di larghezza	Esc

Potete trascinare le maniglie verso l'esterno o verso l'interno per regolare la larghezza del tratto in un punto del tracciato. I punti di larghezza creati in corrispondenza di un angolo o di un punto di ancoraggio selezionato si bloccano al punto di ancoraggio durante la modifica di base del tracciato.

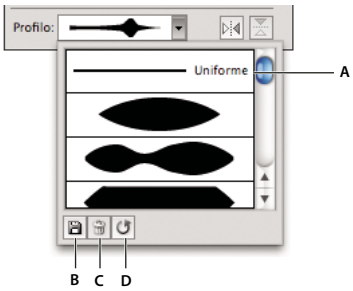
Per modificare la posizione del punto di larghezza, trascinate il punto lungo il tracciato.

Per selezionare più punti di larghezza, tenete premuto Maiusc mentre fate clic. Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica punto di larghezza che permette di specificare i valori per Lato 1 e Lato 2 di vari punti. Ogni regolazione dei punti di larghezza influisce su tutti i punti selezionati.

Potete anche regolare globalmente la larghezza del tratto per tutti i punti di larghezza specificando lo spessore del tratto nell'elenco a discesa Spessore del pannello Traccia.

Salvataggio dei profili di larghezza

Dopo aver definito la larghezza del tratto, potete salvare il profilo di larghezza variabile dal pannello Traccia o dal pannello Controllo.



***A.** Opzione Uniforme **B.** Icona Salva profilo di larghezza **C.** Icona Elimina profilo di larghezza **D.** Icona Ripristina profilo di larghezza*

I profili di larghezza possono essere applicati a tracciati selezionati scegliendoli dall'elenco a discesa Profilo di larghezza del pannello Controllo o del pannello Traccia. Quando è selezionato un tratto senza larghezza variabile, nell'elenco è disponibile l'opzione Uniforme. L'opzione Uniforme permette anche di eliminare un profilo di larghezza variabile da un oggetto.

Per ripristinare il profilo di larghezza di default, fate clic sul pulsante Ripristina profili nella parte inferiore dell'elenco a discesa Profilo.

***Nota:** ripristinando il profilo di larghezza di default impostato nella finestra di dialogo Opzioni traccia si eliminano tutti i profili personalizzati precedentemente salvati.*

L'applicazione di un profilo di larghezza variabile a un tratto è indicata dalla presenza di un asterisco (*) nel pannello Aspetto.

Per i pennelli artistici e pattern, l'opzione Punti di larghezza/Profilo viene automaticamente selezionata per la dimensione nella finestra di dialogo Opzioni tratto dopo la modifica di un tracciato di pennello con lo strumento larghezza variabile o applicando i predefiniti di Profilo di larghezza. Per eliminare le modifiche apportate al profilo di larghezza, selezionate l'opzione Fisso per la dimensione o uno dei canali di dati della tavoletta, ad esempio Pressione, per ripristinare le opzioni per tali dati.

Al seguente indirizzo è disponibile un video su come creare profili di larghezza variabile:
www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_it.

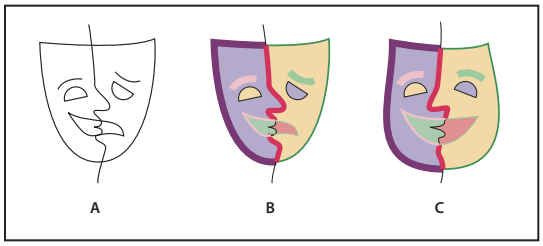
Gruppi di pittura dinamica

La funzione Pittura dinamica

La conversione di un disegno in un gruppo di pittura dinamica consente di colorare un'immagine con la massima libertà, come se si trattasse di un disegno su tela o carta. Potete applicare una traccia di colore diverso a ciascun segmento del tracciato e riempire ciascun tracciato chiuso (ma non solo i tracciati chiusi) usando un colore, un pattern o una sfumatura diversi.

L'opzione Pittura dinamica offre un modo intuitivo per creare disegni colorati. Consente di usare l'intera gamma di strumenti di disegno vettoriali di Illustrator ma considera tutti i tracciati disegnati come se si trovassero sulla stessa superficie piana. In altre parole, nessuno dei tracciati si troverà dietro o in primo piano rispetto a tutti gli altri. Al contrario, i tracciati dividono la superficie del disegno in più aree. Potete colorare ognuna di queste aree, indipendentemente dal fatto che sia delimitata da un unico tracciato o da segmenti di più tracciati. Potrete colorare gli oggetti con la stessa semplicità con cui si colorano le forme di un album da colorare o si usano gli acquerelli per pitturare uno schizzo a matita.

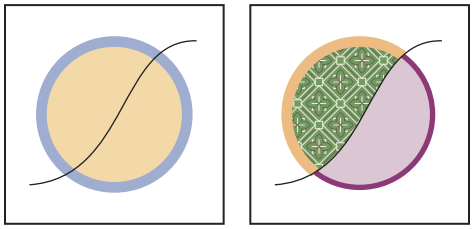
Una volta creato un gruppo di pittura dinamica, potrete modificarne qualsiasi tracciato. Ogni volta che spostate o regolate la forma di un tracciato, i colori precedentemente applicati non rimangono nelle posizioni originali, come accade invece nella pittura tradizionale o nei programmi di editing delle immagini. Al contrario, Illustrator riapplica automaticamente i colori alle nuove aree che risultano dai tracciati modificati.



Regolare i tracciati di pittura dinamica
***A.** Originale **B.** Gruppo di pittura dinamica **C.** Tracciati regolati, ricomposizione della pittura dinamica*

Le parti dei gruppi di pittura dinamica che è possibile colorare sono dette *bordi* e *facce*. Un bordo è la parte di un tracciato compresa tra i punti di intersezione con altri tracciati. Una faccia è l'area racchiusa da uno o più bordi. Potete applicare le tracce ai bordi e i riempimenti alle facce.

Prendete ad esempio un cerchio con una linea che lo attraversa. Analogamente a un gruppo di pittura dinamica, la linea (bordo) che divide il cerchio crea due facce al suo interno. Con lo strumento secchiello pittura dinamica, potete applicare un riempimento a ogni faccia e una traccia a ogni bordo, con colori diversi.



Il cerchio e la linea prima (a sinistra) e dopo la conversione in un gruppo di pittura dinamica, con riempimenti e tracce applicati rispettivamente a facce e bordi (a destra)

***Nota:** la funzione Pittura dinamica si avvale di multiprocessori, che consentono a Illustrator di eseguire le operazioni in modo più rapido.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo della funzione Pittura dinamica: www.adobe.com/go/vid0042_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di pittura" a pagina 161

"I riempimenti e le tracce" a pagina 162

Limitazioni di Pittura dinamica

Gli attributi di riempimento e colore sono collegati alle facce e ai bordi di un gruppo di pittura dinamica e non ai tracciati che li definiscono, come invece accade negli altri oggetti di Illustrator. Per questo motivo, alcune funzioni e comandi funzionano diversamente o non sono applicabili ai tracciati di un gruppo di pittura dinamica.

Funzioni e comandi applicabili a un intero gruppo di pittura dinamica ma non a singole facce e bordi

- Trasparenza
- Effetti
- Tracce e riempimenti multipli dal pannello Aspetto
- Oggetto > Distorsione involucro
- Oggetto > Nascondi
- Oggetto > Rasterizza
- Oggetto > Sezione > Crea
- Crea maschera di opacità (nel menu del pannello Trasparenza)
- Pennelli (potete applicare i pennelli a un intero gruppo di pittura dinamica aggiungendo una nuova traccia al gruppo mediante il pannello Aspetto)

Funzioni non applicabili ai gruppi di pittura dinamica

- Trame sfumate
- Grafici
- Simboli del pannello Simboli
- Riflessi
- Opzioni di allineamento traccia dal pannello Traccia
- Strumento bacchetta magica

Comandi Oggetto non applicabili ai gruppi di pittura dinamica

- Traccia contorno
- Espandi (invece di questo comando, potete usare Oggetto > Pittura dinamica > Espandi)
- Fusione
- Sezione
- Maschera di ritaglio > Crea
- Crea trama sfumata

Altri comandi non applicabili ai gruppi di pittura dinamica

- Comandi Elaborazione tracciati
- File > Inserisci
- Visualizza > Guide > Crea
- Seleziona > Simile > Metodo fusione, Riempimento e traccia, Opacità, Stile, Istanza simbolo o Serie di blocchi collegati
- Oggetto > Contorna con testo > Crea

Creare gruppi di pittura dinamica

Se desiderate colorare gli oggetti usando colori diversi per ciascun bordo (o intersezione), potete convertire il disegno in un gruppo di pittura dinamica.

Alcuni tipi di oggetti (ad esempio, testo, immagini bitmap e pennelli) non possono essere creati direttamente nei gruppi di pittura dinamica. Innanzitutto, dovete convertire questi oggetti in tracciati. Ad esempio, se tentate di convertire un oggetto che usa pennelli ed effetti, l'aspetto visivo complesso viene perso durante la conversione in Pittura dinamica. Tuttavia, se prima convertite gli oggetti in tracciati regolari e, successivamente, i tracciati ottenuti in pittura dinamica, riuscirete a conservare molti particolari dell'aspetto originale.

Nota: *quando convertite un disegno in un gruppo di pittura dinamica, non potete ripristinare lo stato originale del disegno. Potete espandere il gruppo nei singoli componenti da cui è costituito o ripristinare i tracciati originali del gruppo senza riempimento e con una traccia nera da 0,5 punti.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo della funzione Pittura dinamica: www.adobe.com/go/vid0042_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per lavorare con i gruppi di pittura dinamica" a pagina 516

Creare un gruppo di pittura dinamica

1. Selezionate uno o più tracciati, dei tracciati composti o entrambi.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Oggetto > Pittura dinamica > Crea.
- Selezionate lo strumento secchiello pittura dinamica e fate clic sull'oggetto selezionato.

Nota: *durante la conversione in un gruppo di pittura dinamica, alcune proprietà (come Trasparenza ed Effetti) potrebbero non andare perse, mentre altri oggetti non possono essere convertiti (ad esempio testo, immagini bitmap e pennelli).*

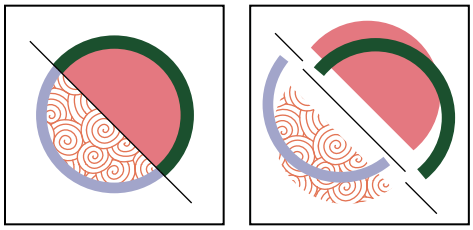
Convertire gli oggetti in gruppi di pittura dinamica

❖ Per gli oggetti che non possono essere convertiti direttamente in gruppi di pittura dinamica, effettuate una delle seguenti operazioni:

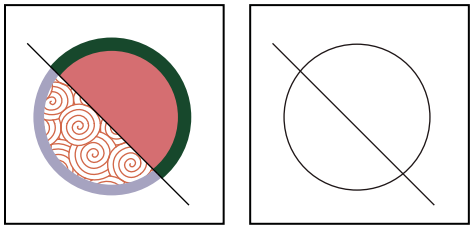
- Per gli oggetti di testo, scegliete Testo > Crea contorno, quindi create i tracciati risultanti in un gruppo di pittura dinamica.
- Per le immagini bitmap, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Crea e converti in pittura dinamica.
- Per altri oggetti, scegliete Oggetto > Espandi, quindi create i tracciati risultanti in un gruppo di pittura dinamica.

Espandere o rilasciare un gruppo di pittura dinamica

Il rilascio di un gruppo di pittura dinamica permette di modificarlo in uno o più tracciati normali senza riempimento e con una traccia nera da 0,5 punti. L'espansione di un gruppo di pittura dinamica consente invece di modificarlo in uno o più tracciati visivamente simili al gruppo di pittura dinamica ma che sono in realtà tracciati distinti con riempimento e traccia. Potete usare lo strumento selezione gruppo per selezionare e modificare questi tracciati individualmente.



Gruppo di pittura dinamica prima (a sinistra) e dopo l'espansione e il trascinamento su facce e bordi separati (a destra)



Gruppo di pittura dinamica prima (a sinistra) e dopo l'applicazione del comando Rilascia (a destra)

1 Selezionate il gruppo di pittura dinamica.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Oggetto > Pittura dinamica > Espandi.
- Scegliete Oggetto > Pittura dinamica > Rilascia.

Selezionare elementi nei gruppi di pittura dinamica

Usate lo strumento selezione pittura dinamica per selezionare singole facce e bordi all'interno di un gruppo di pittura dinamica. Usate lo strumento selezione per selezionare l'intero gruppo di pittura dinamica, quindi lo strumento selezione diretta per selezionare i tracciati all'interno di un gruppo di pittura dinamica. Nel caso di documenti complessi, potete isolare un gruppo di pittura dinamica per semplificare la selezione della faccia o del bordo desiderato.

Scegliete uno strumento di selezione in base all'elemento del gruppo di pittura dinamica da modificare. Ad esempio, potete usare lo strumento pittura dinamica per applicare sfumature diverse a facce diverse di un gruppo di pittura dinamica; usate invece lo strumento selezione per applicare la stessa sfumatura a tutto il gruppo di pittura dinamica.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 219

Selezionare facce e bordi

Il puntatore dello strumento selezione pittura dinamica si trasforma nel puntatore faccia quando è posizionato su una faccia, nel puntatore bordo quando è posizionato su un bordo e nel puntatore a forma di x quando si trova all'esterno di un gruppo di pittura dinamica.

❖ Selezionate lo strumento di selezione pittura dinamica, quindi effettuate quanto segue:

- Per selezionare una singola faccia o un bordo, fate clic sull'elemento corrispondente.
- Per selezionare più facce e bordi, trascinate un rettangolo di selezione intorno agli elementi da selezionare. Sono ammesse selezioni parziali.
- Per selezionare tutte le facce contigue non separate da un bordo colorato, fate doppio clic su una faccia.
- Per selezionare facce o bordi con riempimento o traccia identici, fate tre volte clic su un elemento. In alternativa, scegliete Seleziona > Simile, quindi Colore riempimento, Colore traccia o Spessore traccia nel sottomenu.
- Per aggiungere o rimuovere elementi dalla selezione corrente, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic o tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate un riquadro di selezione attorno agli elementi.

Selezionare un gruppo di pittura dinamica

❖ Fate clic sul gruppo con lo strumento selezione.

Selezionare un tracciato originale all'interno di un gruppo di pittura dinamica

❖ Con lo strumento selezione diretta, fate clic su un tracciato all'interno del gruppo di pittura dinamica.

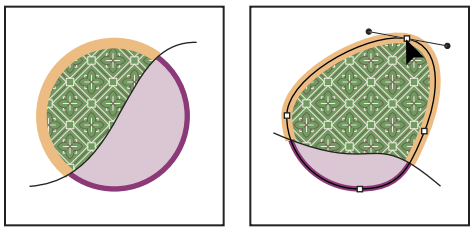
Isolare un gruppo di pittura dinamica dal resto del disegno

❖ Con lo strumento selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul gruppo.
- Selezionate il gruppo, quindi fate clic sul pulsante Isola il gruppo selezionato nel pannello Controllo.

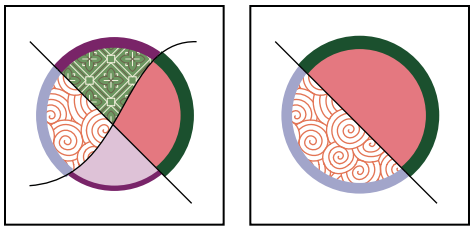
Modificare gruppi di pittura dinamica

Quando si modifica un tracciato in un gruppo di pittura dinamica, Illustrator colora le facce e i bordi nuovi o modificati usando riempimenti e tracce del gruppo esistente. Se i risultati non vi soddisfano, potete applicare nuovamente i colori desiderati usando lo strumento secchiello pittura dinamica.



Gruppo di pittura dinamica prima (a sinistra) e dopo la regolazione dei tracciati (a destra)

Quando eliminate i bordi, il riempimento viene esteso alle facce allargatesi in seguito all'eliminazione. Ad esempio, se eliminate un tracciato che divide un cerchio a metà, al cerchio viene applicato uno dei riempimenti precedentemente usati nel cerchio. In alcuni casi, potete fornire delle indicazioni sul risultato desiderato. Ad esempio, prima di eliminare un tracciato che divide un cerchio, spostatelo in modo che il riempimento che intendete conservare diventi più grande di quello da eliminare.



Gruppo di pittura dinamica prima (a sinistra) e dopo aver selezionato ed eliminato un tracciato (a destra)

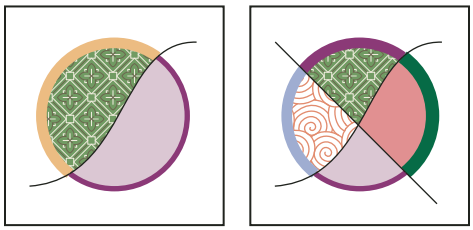
Salvate nel pannello Campioni i colori di riempimento e traccia usati nei gruppi di pittura dinamica. In questo modo, se durante la modifica viene perso un colore che desideravate mantenere, potete selezionare il relativo campione e riapplicare il riempimento o la traccia con lo strumento secchiello pittura dinamica.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 219

Aggiungere tracciati a un gruppo di pittura dinamica

Mentre aggiungete altri tracciati al gruppo di pittura dinamica, potete applicare riempimenti e tracce alle nuove facce e ai nuovi bordi creati.



Gruppo di pittura dinamica prima (a sinistra) e dopo aver aggiunto un nuovo tracciato e aver colorato nuove facce e nuovi bordi creati (a destra)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione, fate doppio clic su un gruppo di pittura dinamica (o fate clic sul pulsante Isola il gruppo selezionato, nel pannello Controllo) per attivare la modalità di isolamento del gruppo. Quindi disegnate un altro tracciato. Illustrator aggiunge il nuovo tracciato al gruppo di pittura dinamica. Fate clic sul pulsante di disattivazione della modalità di isolamento una volta terminata l'aggiunta di nuovi tracciati.
- Selezionate un gruppo di pittura dinamica e i tracciati che desiderate aggiungere a tale gruppo. Scegliete Oggetto > Pittura dinamica > Combina o fate clic su Combina pittura dinamica nel pannello Controllo.
- Nel pannello Livelli, trascinate uno o più tracciati in un gruppo di pittura dinamica.

***Nota:** i tracciati di un gruppo di pittura dinamica potrebbero non essere perfettamente allineati a tracciati identici o simili all'esterno del gruppo.*

Ridimensionare un singolo oggetto o tracciato

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione diretta, fate clic sul tracciato o l'oggetto da selezionare. Scegliete lo strumento selezione e fate nuovamente clic sul tracciato o l'oggetto per modificarlo.
- Con lo strumento selezione, fate doppio clic sul gruppo di pittura dinamica per attivare la modalità di isolamento. Quindi, fate clic su un tracciato o un oggetto per modificarlo.

Colorare con lo strumento secchiello pittura dinamica

Con lo strumento secchiello pittura dinamica potete colorare le facce e i bordi dei gruppi di pittura dinamica usando gli attributi di riempimento e traccia correnti. Il puntatore dello strumento viene visualizzato come uno o tre quadrati colorati, che rappresentano il colore di riempimento o di traccia selezionato e, se usate i colori di una biblioteca di campioni, dei due colori adiacenti al colore selezionato. Per accedere ai colori adiacenti, nonché ai colori immediatamente vicini e così via, premete il tasto freccia sinistra o destra.

1 Selezionate lo strumento secchiello pittura dinamica .

2 Specificate il colore di riempimento o di traccia e la dimensione desiderati.

Nota: *se selezionate un colore da un pannello Campioni, il puntatore diventa a tre colori . Il colore selezionato è quello al centro, mentre i due colori adiacenti sono disposti su ciascun lato. Per usare un colore adiacente, fate clic sul tasto freccia sinistra o destra.*

3 Per colorare una faccia, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su una faccia a cui applicare il riempimento. Quando il puntatore si trova su una faccia, si trasforma in un secchiello pieno a metà e le linee che circondano l'interno del riempimento vengono evidenziate.
- Trascinate su più facce per colorare più di una faccia alla volta.
- Fate doppio clic su una faccia per applicare il riempimento anche alle facce contigue, attraverso bordi senza traccia (riempimento a tappeto).
- Fate tre clic su una faccia per applicare il riempimento a tutte le facce che presentano lo stesso riempimento.

Per passare allo strumento contagocce e campionare (prelevare) un riempimento o una traccia, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul riempimento o sulla traccia desiderata.

4 Per colorare un bordo, fate doppio clic sullo strumento secchiello pittura dinamica e selezionate Pittura tracce o attivate temporaneamente l'opzione Pittura tracce premendo Maiusc, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un bordo a cui applicare la traccia. Quando il puntatore si trova su un bordo, si trasforma in un pennello e il bordo viene evidenziato.
- Trascinate su più bordi per applicare la traccia a più bordi alla volta.
- Fate doppio clic su un bordo per applicare la traccia a tutti i bordi collegati dello stesso colore (intervallo traccia).
- Fate triplo clic su un bordo per applicare la traccia a tutti i bordi con la stessa traccia.

Nota: *premete Maiusc per passare rapidamente dalla modalità di colorazione delle sole tracce a quella dei soli riempimenti e viceversa. Potete inoltre specificare le modifiche nella finestra di dialogo Opzioni del secchiello pittura dinamica. Se sono selezionate entrambe le opzioni Pittura riempimenti e Pittura tracce, premendo Maiusc si passa solo all'opzione Pittura riempimenti. Questa procedura può essere utile per riempire una faccia di piccole dimensioni circondata da bordi con traccia.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Controlli per riempimento e traccia" a pagina 163

"Applicare un colore di riempimento a un oggetto" a pagina 163

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 164

Opzioni del secchiello pittura dinamica

Grazie alle opzioni del secchiello pittura dinamica, potete specificare il funzionamento dello strumento secchiello pittura dinamica, scegliere se colorare solo i riempimenti, solo le tracce o entrambi, e indicare come evidenziare le facce e i bordi che si trovano sotto lo strumento. Per visualizzare queste opzioni, fate doppio clic sullo strumento secchiello pittura dinamica.

Pittura riempimenti Colora le facce dei gruppi di pittura dinamica.

Pittura tracce Colora i bordi dei gruppi di pittura dinamica.

Anteprima campione cursore Viene visualizzata quando scegliete un colore dal pannello Campioni. Il puntatore dello strumento secchiello pittura dinamica viene visualizzato come campione a tre colori: il colore di riempimento o traccia selezionato più i colori immediatamente a sinistra e a destra nel pannello Campioni.

Evidenziazione Evidenzia la faccia o il bordo su cui si trova attualmente il cursore. Le facce vengono evidenziate con una linea spessa e i bordi con una linea sottile.

Colore Imposta il colore per l'evidenziazione. Potete scegliere un colore dal menu o fare clic sul campione di colore per specificare un colore personale.

Larghezza Specifica lo spessore necessario per l'evidenziazione.

Chiudere le aperture nei gruppi di pittura dinamica

Le aperture sono piccoli spazi tra i tracciati. Se il colore fuoriesce e colora facce che non devono essere colorate, è possibile che nel tracciato vi sia un'apertura. Potete creare un nuovo tracciato o modificare i tracciati esistenti per chiudere l'apertura, oppure regolare le opzioni di apertura per il gruppo di pittura dinamica.

Per evitare che nel disegno di pittura dinamica siano presenti aperture, allungate i tracciati (ovvero estendeteli oltre le loro dimensioni). Successivamente, potete selezionare ed eliminare i bordi in eccesso o selezionare l'impostazione "Nessuna" per la traccia da applicare.

Evidenziare le aperture in un gruppo di pittura dinamica

❖ Scegliete Visualizza > Mostra aperture pittura dinamica.

Questo comando evidenzia le aperture individuate nel gruppo di pittura dinamica attualmente selezionato, in base alle impostazioni delle opzioni di apertura specifiche per quel gruppo.

Impostare le opzioni relative alle aperture di pittura dinamica

❖ Scegliete Oggetto > Pittura dinamica > Opzioni aperture e specificate le seguenti opzioni:

Rilevamento aperture Se viene selezionata questa opzione, Illustrator riconosce le aperture nei tracciati di pittura dinamica e impedisce al colore di fuoriuscire da esse. Tenete presente che se selezionata, questa opzione può rallentare le prestazioni di Illustrator quando lavorate su gruppi di pittura dinamica complessi e di grandi dimensioni. In questo caso, scegliete l'opzione Chiudi aperture con tracciati per velocizzare l'esecuzione del programma.

Pittura fino a Imposta le dimensioni dell'apertura che non consentiranno al colore di fuoriuscire.

Personale Specifica una dimensione di apertura personale in Pittura fino a.

Colore anteprima aperture Imposta il colore per l'anteprima delle aperture nei gruppi di pittura dinamica. Potete scegliere un colore dal menu oppure specificare un colore personale facendo clic sul colore visualizzato accanto al menu Colore anteprima aperture.

Chiudi aperture con tracciati Quando viene selezionata questa opzione, tracciati non colorati vengono inseriti nel gruppo di pittura dinamica per chiudere le aperture (anziché impedire semplicemente che il colore fuoriesca dalle

aperture). Tenete presente che, poiché tali tracciati non sono colorati, le aperture possono sembrare ancora presenti benché siano state chiuse.

Anteprima Consente di visualizzare le aperture attualmente rilevate nei gruppi di pittura dinamica come linee colorate, in base al colore di anteprima scelto.

Regole relative alle aperture per gruppi di pittura dinamica combinati

Quando eseguite la combinazione di gruppi di pittura dinamica con diverse impostazioni di aperture, Illustrator usa le seguenti regole per la gestione delle aperture:

- Se il rilevamento delle aperture è disattivato in tutti i gruppi selezionati, le aperture vengono chiuse e il rilevamento delle aperture viene attivato con l'opzione Pittura fino a impostata su Aperture piccole.
- Se il rilevamento delle aperture è attivato per tutti i gruppi selezionati, le aperture vengono chiuse e l'impostazione viene mantenuta.
- Se il rilevamento delle aperture è attivato solo per alcuni gruppi della selezione, le aperture vengono chiuse e vengono mantenute le impostazioni del gruppo di pittura dinamica inferiore (se il rilevamento delle aperture è attivato per quel gruppo). Se il rilevamento delle aperture non è attivato per il gruppo inferiore, viene attivato e l'opzione Pittura fino a viene impostata su Aperture piccole.

Pennelli

I pennelli

I pennelli consentono di stilizzare l'aspetto dei tracciati. Potete applicare tratti di pennello a tracciati esistenti o usare lo strumento pennello per disegnare un tracciato e contemporaneamente applicare un tratto di pennello.

In Illustrator sono disponibili numerosi tipi di pennelli: calligrafici, a diffusione, artistici, pattern e setole. Usando tali pennelli potete ottenere i seguenti effetti:

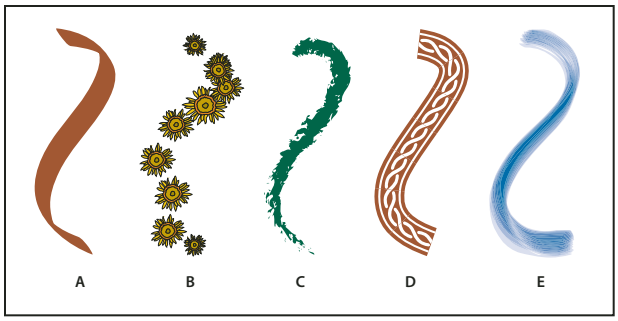
Pennelli calligrafici Creano tratti che ricordano quelli disegnati con la punta inclinata di una penna calligrafica lungo il centro del tracciato. Quando usate lo strumento pennello tracciato chiuso, potete disegnare con un pennello artistico e automaticamente il tratto del pennello diverrà una forma piena che si unisce con gli altri oggetti con riempimento dello stesso colore intersecati o adiacenti nell'ordine di sovrapposizione.

Pennelli diffusione Applicano più copie di un oggetto, ad esempio una coccinella o una foglia, lungo il tracciato.

Pennelli artistici Applicano la forma di un pennello (ad esempio carboncino su superficie ruvida) o di un oggetto allungandola in modo uniforme sull'intero tracciato.

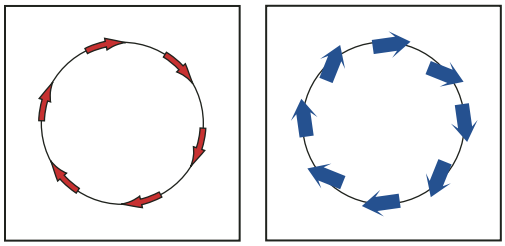
Pennello setole Consente di creare tratti di pennello simili a quelli di un vero pennello con setole.

Pennelli pattern Applicano un pattern, costituito da singole *porzioni*, che viene ripetuto lungo il tracciato. I pennelli pattern possono includere fino a cinque porzioni: per i lati, gli angoli interno ed esterno, l'inizio e la fine.



***A.** Pennello calligrafico **B.** Pennello diffusione **C.** Pennello artistico **D.** Pennello pattern **E.** Pennello setole*

Spesso con i pennelli diffusione e pattern si ottiene lo stesso effetto. Tuttavia i pennelli pattern, a differenza di quelli diffusione, seguono esattamente il tracciato.



Le frecce disegnate con un pennello pattern si piegano per seguire il tracciato (a sinistra); le frecce disegnate con un pennello diffusione rimangono sempre dritte (a destra).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei pennelli: www.adobe.com/go/vid0044_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Disegnare e unire i tracciati con lo strumento pennello tracciato chiuso" a pagina 167

Panoramica del pannello Pennelli

Il pannello Pennelli (Finestra > Pennelli) visualizza i pennelli per il file corrente. Ogni volta che selezionate un pennello da una biblioteca di pennelli, esso viene automaticamente aggiunto al pannello Pennelli. I pennelli creati e salvati nel pannello Pennelli vengono associati soltanto al file corrente. In questo modo ogni file di Illustrator può avere un diverso set di pennelli nel proprio pannello Pennelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per il pannello Pennelli" a pagina 519

Mostrare o nascondere un tipo di pennello

- Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del pannello: Mostra pennelli calligrafici, Mostra pennelli diffusione, Mostra pennelli artistici, Mostra pennelli setole o Mostra pennelli pattern.

Modificare la visualizzazione dei pennelli

- Scegliete Visualizza miniature o elenco dal menu del pannello.

Modificare l'ordine dei pennelli nel pannello Pennelli

❖ Trascinate il pennello desiderato nella nuova posizione. Potete spostare i pennelli solo nell'area corrispondente al tipo a cui appartiene. Ad esempio, non potete spostare un pennello calligrafico nell'area dei pennelli diffusione.

Duplicare un pennello nel pannello Pennelli

❖ Trascinate il pennello sul pulsante Nuovo pennello o scegliete Duplica pennello dal menu del pannello Pennelli.

Eliminare i pennelli dal pannello Pennelli

❖ Selezionate i pennelli e fate clic sul pulsante Elimina pennello . Per selezionare i pennelli non usati in un documento, scegliete Seleziona non usati dal menu del pannello Pennelli.

Operazioni con le biblioteche di pennelli

Le *biblioteche di pennelli* (Finestra > Biblioteche di pennelli > [*biblioteca*]) sono raccolte di pennelli predefiniti in dotazione con Illustrator. Potete aprire più biblioteche di pennelli per sfogliarne il contenuto e selezionare i pennelli. Potete accedere alle biblioteche di pennelli anche dal menu del pannello Pennelli.

Per aprire automaticamente una biblioteca di pennelli all'avvio di Illustrator, scegliete Permanente nel menu del pannello della biblioteca di pennelli.

Copiare pennelli da una biblioteca di pennelli nel pannello Pennelli

❖ Trascinate i pennelli fino al pannello Pennelli oppure scegliete Aggiungi ai pennelli dal menu della biblioteca dei pennelli.

Importare pennelli da un altro file al pannello Pennelli

1 Scegliete Finestra > Biblioteche di pennelli > Altra biblioteca e selezionate il file.

2 Nel pannello Biblioteca pennelli, fate clic sulla singola definizione di pennello o su tutte le definizioni che volete importare e selezionate Aggiungi ai pennelli dal menu del pannello Biblioteca pennelli.

Creare nuove biblioteche di pennelli

1 Aggiungete i pennelli desiderati al pannello Pennelli ed eliminate gli eventuali pennelli indesiderati.

2 Scegliete Salva biblioteca pennelli dal menu del pannello Pennelli e inserite il file della nuova biblioteca nelle seguenti cartelle in modo che venga elencato nel menu Biblioteche di pennelli al successivo avvio di Illustrator:

- (Windows XP) Documents and Settings/[utente]/Dati applicazione/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
- (Windows Vista/Windows 7) Utente/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
- (Mac OS) Libreria/Supporto applicazioni/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

Nota: *se inserite il file in un'altra cartella, potete aprire la biblioteca scegliendo Finestra > Biblioteche di pennelli > Altra biblioteca e selezionando il file della biblioteca.*

Applicare tratti di pennello

Potete applicare tratti di pennello a un tracciato creato con un qualsiasi strumento di disegno, inclusi lo strumento penna, lo strumento matita o uno degli strumenti forma di base.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il tracciato, quindi selezionate un pennello in una biblioteca di pennelli oppure nel pannello Pennelli o Controllo.

- Trascinate un pennello sopra il tracciato. Se al tracciato sono stati già applicati dei tratti di pennello, il nuovo pennello sostituirà il precedente.

Per applicare un pennello diverso al tracciato e per usare le impostazioni del tratto usate per il pennello originale, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic sul pennello da applicare.

Disegnare tracciati e applicare contemporaneamente tratti di pennello

1. Selezionate un pennello in una biblioteca di pennelli o nel pannello Pennelli.
2. Selezionate lo strumento pennello .
3. Portate il puntatore nella posizione in cui deve iniziare il tratto di pennello e trascinate per disegnare un tracciato. Una linea punteggiata segue il puntatore durante il trascinamento.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per disegnare un tracciato aperto, rilasciate il pulsante del mouse quando il tracciato assume la forma desiderata.
- Per disegnare una forma chiusa, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) durante il trascinamento. Lo strumento pennello mostra un cerchietto . Per chiudere la forma, rilasciate il pulsante del mouse mantenendo comunque premuto il tasto Alt o Opzione.

Illustrator imposta i punti di ancoraggio mentre disegnate. Il numero dei punti di ancoraggio impostati è determinato dalla lunghezza e dalla complessità del tracciato, nonché dalle impostazioni di tolleranza dello strumento pennello.

Per regolare la forma di un tracciato disegnato con un pennello, occorre prima di tutto selezionarlo. Quindi posizionate lo strumento pennello sul tracciato e trascinate fino a realizzare la forma desiderata. Potete sia estendere il tracciato disegnato con un pennello, sia cambiarne la forma tra i punti finali esistenti.

Opzioni dello strumento pennello

Fate doppio clic sullo strumento pennello per impostare le seguenti opzioni:

Fedeltà Controlla la distanza a cui è necessario spostare il mouse o la penna grafica affinché Illustrator aggiunga un nuovo punto di ancoraggio al tracciato. Ad esempio, un valore di Fedeltà pari a 2,5 significa che i movimenti dello strumento inferiori a 2,5 pixel non vengono registrati. Il valore di Fedeltà può variare da 0,5 a 20 pixel; maggiore è il valore e più arrotondato e meno complesso sarà il tracciato.

Arrotondamento Controlla l'arrotondamento applicato quando usate lo strumento. Il valore di Arrotondamento può variare da 0% a 100%; maggiore è la percentuale e più arrotondato sarà il tracciato.

Riempi nuovi tratti pennello Applica un riempimento al tracciato. Questa opzione risulta molto utile quando si disegnano tracciati chiusi.

Mantieni selezionato Determina se Illustrator deve mantenere selezionato il tracciato disegnato.

Modifica tracciati selezionati Determina se un tracciato esistente può essere modificato con lo strumento pennello.

Entro: _ pixel Determina la distanza minima del mouse o della penna grafica rispetto al tracciato esistente per poterlo modificare con lo strumento pennello. Questa opzione è disponibile solo se l'opzione Modifica tracciati selezionati è attiva.

Eliminare i tratti di pennello

1. Selezionate una tracciato disegnato con un pennello.
2. Nel pannello Pennello, scegliete Elimina tratto pennello nel menu del pannello o fate clic sul pulsante Elimina tratto pennello .

3 In CS5, potete rimuovere un tratto di pennello anche selezionando il pennello Base nel pannello Pennelli o nel pannello Controllo.

Convertire i tratti di pennello in contorni

Potete convertire i tratti di pennello in tracciati con contorno per modificare i singoli componenti di un tracciato disegnato con un pennello.

1 Selezionate una tracciato disegnato con un pennello.

2 Scegliete Oggetto > Espandi aspetto.

Illustrator colloca in un gruppo i componenti del tracciato a cui è stata applicata l'espansione. All'interno del gruppo sono presenti un tracciato e un sottogruppo contenente i contorni dei tratti del pennello.

Creare o modificare pennelli

Potete creare e personalizzare i pennelli calligrafici, a dispersione, artistici, pattern e setole in base alle vostre esigenze. Per i pennelli a dispersione, artistici e pattern occorre innanzitutto creare il disegno da applicare con il pennello.

A tal fine, attenetevi alle seguenti indicazioni:

- Il disegno non può contenere sfumature, fusioni, tratti di altri pennelli, oggetti con trama, immagini bitmap, grafici, file inseriti o maschere.
- Per i pennelli artistici e pattern, il disegno non può contenere del testo. Per ottenere un effetto pennello con testo, convertite il testo in contorni, quindi create un pennello con il contorno.
- Per i pennelli pattern, potete creare fino a cinque porzioni di pattern (a seconda della configurazione del pennello) e aggiungere le porzioni al pannello Campioni.

Nota: *per poter usare i pennelli creati in ogni nuovo documento, potete aggiungere la definizione di ciascun pennello al Profilo nuovo documento. Per ulteriori informazioni sui profili per i nuovi documenti, consultate "I profili per nuovi documenti" a pagina 27.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I pattern" a pagina 211

"Creare porzioni d'angolo per i pattern pennello" a pagina 215

Creare un pennello

1 Per i pennelli diffusione e artistici, selezionate il disegno da usare. Per i pennelli pattern, potete anche selezionare il disegno per la porzione laterale (facoltativo). Per linee guida dettagliate sulla creazione dei pennelli pattern, consultate "Suggerimenti per la creazione di porzioni di pattern" a pagina 212. Per ulteriori informazioni sulle opzioni per i pennelli pattern, consultate "Opzioni per i pennelli pattern" a pagina 190.

Nota: *se non desiderate vedere una giuntura tra le porzioni di disegno utilizzate per creare il pennello pattern, disattivate l'opzione Anti-alias da Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS).*

2 Fate clic sul pulsante Nuovo pennello nel pannello Pennelli. In alternativa, trascinate il disegno selezionato nel pannello Pennelli.

3 Selezionate il tipo di pennello da creare e fate clic su OK.

4 Nella finestra di dialogo Opzioni pennello, inserite un nome per il pennello, impostate le relative opzioni e fate clic su OK.

Modificare un pennello

- Per modificare le opzioni specifiche per un pennello, fate doppio clic sul pennello nel pannello Pennelli. Impostate le opzioni del pennello, quindi fate clic su OK. Se il documento corrente contiene tracciati con tratti che usano il pennello modificato, viene visualizzato un messaggio. Fate clic su Applica ai tratti per modificare i tratti esistenti. Fate clic su Non toccare i tratti per lasciare inalterati i tratti esistenti e applicare il pennello modificato solo ai nuovi tratti.
- Per modificare il disegno usato da un pennello diffusione, artistico o pattern, trascinate il pennello nel disegno e apportate le modifiche desiderate. Tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinate il pennello modificato sul pennello originale nel pannello Pennelli.
- Per modificare un tracciato pennello senza aggiornare il relativo pennello, selezionate il tracciato e fate clic sul pulsante Opzioni oggetto selezionato nel pannello Pennelli oppure selezionate le opzioni dell'oggetto selezionato dal menu a comparsa del pannello Pennelli.

Opzioni per i pennelli

Potete specificare opzioni diverse per i diversi tipi di pennello. Per modificare le opzioni specifiche per un pennello, fate doppio clic su di esso nel pannello Pennelli.

I pennelli diffusione, artistici e pattern hanno tutti le stesse opzioni di colorizzazione.

Per personalizzare un'istanza di tratto per i pennelli artistici o pattern, fate clic sull'icona Opzioni oggetto selezionato nel pannello Pennelli e impostate le opzioni per il tratto. Per il pennello artistico potete impostare la larghezza del tratto insieme alle opzioni per capovolgere, colorizzare e sovrapporre. Per il pennello pattern potete impostare le opzioni di ridimensionamento insieme alle opzioni per capovolgere, colorizzare e sovrapporre.

Opzioni per i pennelli calligrafici

Angolo Determina l'angolo di rotazione del pennello. Trascinate la freccia nell'anteprima o specificate un valore nella casella Angolo.

Rotondità Determina la rotondità del pennello. Trascinate un punto nero nell'anteprima verso il centro o in direzione opposta oppure immettete un valore nella casella Rotondità. Più alto è il valore, maggiore sarà la rotondità.

Diametro Determina il diametro del pennello. Usate il cursore del diametro oppure immettete un valore nella casella Diametro.

L'elenco a comparsa visualizzato a destra di ciascuna opzione consente di controllare le variazioni della forma del pennello. Selezionate una delle opzioni seguenti:

- **Fisso** Crea un pennello con un valore fisso per angolo, rotondità o diametro.
- **Casuale** Crea un pennello con variazioni casuali per l'angolo, la rotondità o il diametro. Immettete un valore nella casella Variazione per specificare l'intervallo entro il quale la caratteristica del pennello può variare. Se ad esempio il valore di Diametro è 15 e il valore di Variazione è 5, il diametro sarà compreso tra 10 e 20, inclusi.
- **Pressione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base alla pressione esercitata dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene usata per il diametro. È disponibile solo se disponete di una tavoletta grafica. Inserite un valore nella casella Variazione per specificare l'entità della variazione delle caratteristiche del pennello. Ad esempio, se il valore di rotondità è 75% e la variazione è 25%, per la pressione più leggera viene utilizzato il 50% e per la più forte il 100%. Più leggera è la pressione, più angolare sarà il tratto del pennello.
- **Rotellina stilo** Crea un pennello il cui diametro può essere modificato mediante la rotellina della penna. Questa opzione deve essere usata solo se sono presenti una penna grafica, dotata di una rotellina sullo stilo, e una tavoletta grafica capace di rilevarla.

• **Inclinazione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base all'inclinazione dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene usata per la rotondità. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la verticalità della penna.

• **Direzione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base alla pressione esercitata dalla penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene utilizzata per controllare l'angolo di pennelli calligrafici, particolarmente se lo strumento è usato come un pennello. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la direzione in cui viene inclinata la penna.

• **Rotazione** I valori di angolo, rotondità o diametro variano in base alla rotazione della punta della penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile quando viene utilizzata per controllare l'angolo di pennelli calligrafici, particolarmente se lo strumento è usato come una penna piatta. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare questo tipo di rotazione.

Opzioni di colorizzazione per i pennelli diffusione, artistici e pattern

I colori applicati da un pennello diffusione, artistico o pattern dipendono dal colore di traccia corrente e dal metodo di colorizzazione del pennello. Per impostare il metodo di colorizzazione, selezionate una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Opzioni pennello:

Nessuno Visualizza i colori come appaiono sul pennello nel pannello Pennelli. Selezionate Nessuno per assegnare a un pennello gli stessi colori visualizzati nel pannello Pennelli.

Tinte Visualizza il tratto del pennello in tinte del colore di traccia. Le parti nere del disegno sono convertite nel colore di traccia, quelle non nere in tinte del colore di traccia e quelle bianche rimangono bianche. Se usate una tinta piatta come traccia, questa opzione genera tinte della tinta piatta. Scegliete Tinte per i pennelli in bianco e nero o per colorare il tratto del pennello con una tinta piatta.

Tinte e tonalità Per visualizzare il tratto del pennello in tinte e tonalità del colore di traccia. Questa opzione mantiene il bianco e il nero e trasforma tutti i colori intermedi in una fusione da nero a bianco passando per il colore di traccia. Poiché ai colori viene aggiunto il nero, è possibile che non riusciate più a stampare su una singola lastra se usate questa opzione con una tinta piatta. Scegliete Tinte e tonalità per i pennelli in scala di grigio.

Scostamento tonalità Usa il colore chiave nella grafica che definisce il pennello, secondo quanto indicato nella casella Colore chiave. Per impostazione predefinita, il colore chiave è il colore prevalente nella grafica. Tutti gli elementi grafici del pennello che sono del colore chiave assumono il colore della traccia. Gli altri colori assumono colori relativi al colore di traccia. L'opzione Scostamento tonalità mantiene il bianco, il nero e il grigio. Scegliete questa opzione per i pennelli a più colori. Per modificare il colore chiave, fate clic sul contagocce Colore chiave, quindi spostate il contagocce per visualizzare un'anteprima nella finestra di dialogo e fate clic sul colore da usare come colore chiave. Il colore nella casella Colore chiave cambia. Fate di nuovo clic sul contagocce per deselezionarlo.

Per informazioni ed esempi di ogni opzione, fate clic su Suggerimenti.

Opzioni per i pennelli diffusione

Dimensione Controlla le dimensioni degli oggetti.

Spaziatura Controlla la quantità di spazio tra gli oggetti.

Diffusione Controlla la distanza degli oggetti da ogni lato del tracciato. Maggiore è il valore impostato, più scostati saranno gli oggetti dal tracciato.

Rotazione Controlla l'angolo di rotazione degli oggetti.

Rotazione relativa a Imposta l'angolo di rotazione degli oggetti a cui è stata applicata la diffusione, rispetto alla pagina o al tracciato. Ad esempio, selezionando Pagina, con un valore di rotazione pari a 0°, gli oggetti saranno orientati verso

il bordo superiore della pagina. Selezionando Tracciato, con un valore di rotazione pari a 0°, gli oggetti saranno tangenti al tracciato.

L'elenco a comparsa visualizzato a destra di ciascuna opzione consente di controllare le variazioni della forma del pennello. Selezionate una delle opzioni seguenti:

- **Fisso** Crea un pennello con dimensione, spaziatura, diffusione o rotazione fissa.
- **Casuale** Crea un pennello con variazioni casuali per dimensione, spaziatura, diffusione e rotazione. Immettete un valore nella casella Variazione per specificare l'intervallo entro il quale la caratteristica del pennello può variare. Se ad esempio il valore di Diametro è 15 e il valore di Variazione è 5, il diametro sarà compreso tra 10 e 20, inclusi.
- **Pressione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base alla pressione esercitata dalla penna grafica. Questa opzione è disponibile solo se disponete di una tavoletta grafica. Specificate un valore nella casella più a destra o usate il cursore Massimo. Per la pressione più leggera e quella più forte esercitata sulla tavoletta, vengono usati rispettivamente il valore minimo e massimo. Quando scegliete questa impostazione per il diametro, maggiore è la pressione, più grandi saranno gli oggetti.
- **Rotellina stilo** Crea un pennello il cui diametro può essere modificato mediante la rotellina della penna. Questa opzione è disponibile solo se è presente una tavoletta grafica dotata di rotellina dello stilo e in grado di rilevare l'input dalla penna.
- **Inclinazione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base all'inclinazione dalla penna grafica. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la verticalità della penna.
- **Direzione** I valori relativi ad angolo, rotondità o diametro variano in base alla direzione della penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile se usata per controllare l'angolo di un pennello. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare la direzione in cui viene inclinata la penna.
- **Rotazione** I valori di angolo, rotondità o diametro variano in base alla rotazione della punta della penna grafica. Questa opzione è particolarmente utile se usata per controllare l'angolo di un pennello. È disponibile solo se si dispone di una tavoletta grafica in grado di rilevare questo tipo di rotazione.

Opzioni per i pennelli artistici

Larghezza Regola la larghezza del disegno rispetto alla larghezza originale. Potete specificare la larghezza usando il cursore dell'opzione Larghezza. Il menu a comparsa Larghezza del pennello artistico dispone di opzioni per tavoletta grafica con cui regolare le variazioni di larghezza, ad esempio Pressione, Rotellina stilo, Inclinazione, Direzione e Rotazione. La larghezza di default del pennello artistico è 100%.

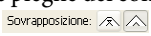
Nota: *se usate lo strumento larghezza su una particolare istanza di tratto del pennello artistico, tutti i dati della tavoletta vengono convertiti in punti di larghezza. Notate che nelle impostazioni del menu a comparsa Larghezza, l'opzione Punti di larghezza/profilo è selezionata.*

Opzioni scala pennello Conserva le proporzioni del disegno ridimensionato. Le opzioni disponibili sono: Scala proporzionalmente, Allunga in base alla lunghezza del tratto e Allunga tra le guide.

Direzione Determina la direzione del disegno rispetto alla linea. Fate clic su una freccia per impostare la direzione: ←, la fine del tratto corrisponde al lato sinistro dell'elemento grafico; →, la fine del tratto corrisponde al lato destro dell'elemento grafico; ↑, la fine del tratto corrisponde al lato superiore dell'elemento grafico; ↓, la fine del tratto corrisponde al lato inferiore dell'elemento grafico.

Capovolgi in orizzontale o in verticale Modifica l'orientamento del disegno rispetto alla linea.

Colorizzazione Selezionate un colore per il tratto e il metodo di colorizzazione. Questo elenco a discesa permette di effettuare una selezione tra i vari metodi di colorizzazione. Le opzioni sono Tinte, Tinte e tonalità, Scostamento tonalità.

Sovrapposizione Per evitare che gli angoli e le pieghe dei contorni di un oggetto di sovrappongano, potete selezionare il pulsante di regolazione di Sovrapposizione 

.

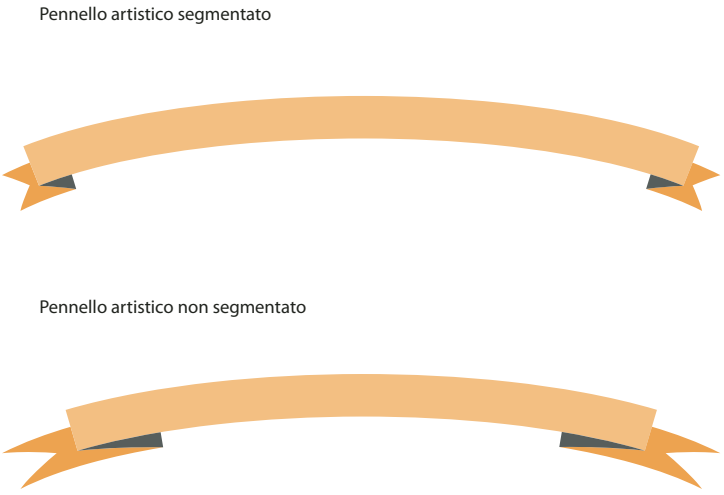
Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso delle funzioni avanzate dei pennelli artistici: www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_it.

Pennello artistico segmentato

Con il pennello artistico segmentato è possibile definire una parte non allungabile alla fine di un pennello artistico. Dalla finestra di dialogo Opzioni pennello del pennello artistico, selezionate l'opzione Allunga tra le guide e regolate le guide nella sezione di anteprima della finestra di dialogo.

Opzione Allunga tra le guide nella finestra di dialogo Opzioni pennello del pennello artistico

La grafica racchiusa tra le guide è l'unica parte del pennello che si allunga o si contrae per adattare il pennello artistico alla lunghezza del tracciato.



Confronto tra pennello artistico segmentato e non segmentato

Opzioni per i pennelli pattern

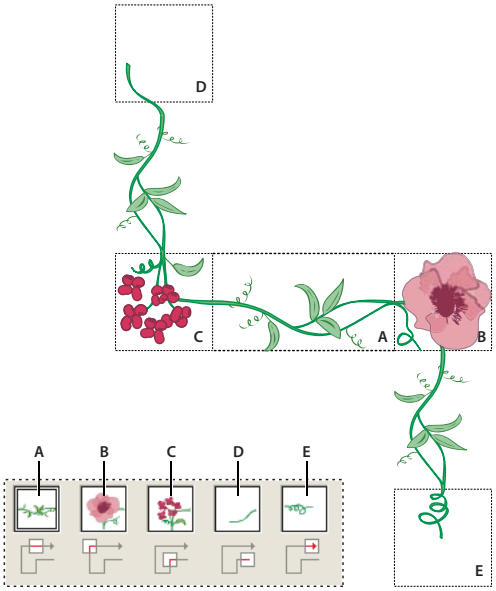
Scala Regola le dimensioni delle porzioni in base alle loro dimensioni originali. Specificate la scala usando il cursore dell'opzione Scala. Il menu a comparsa Scala del pennello pattern dispone di opzioni per tavoletta grafica con cui regolare le variazioni di scala, ad esempio Pressione, Rotellina stilo, Inclinazione, Direzione e Rotazione.

Nota: *se usate lo strumento larghezza su una particolare istanza di tratto del pennello pattern, tutti i dati della tavoletta vengono convertiti in punti di larghezza. Notate che nelle impostazioni del menu a comparsa Scala delle opzioni di tratto, l'opzione Punti di larghezza/profilo è selezionata.*

Spaziatura Regola lo spazio tra le porzioni.

Pulsanti Porzione Consentono di applicare vari pattern a parti diverse del tracciato. Fate clic sul pulsante della porzione da definire e selezionate un campione di pattern dall'elenco. Se necessario, ripetete l'operazione per applicare i campioni di pattern ad altre porzioni.

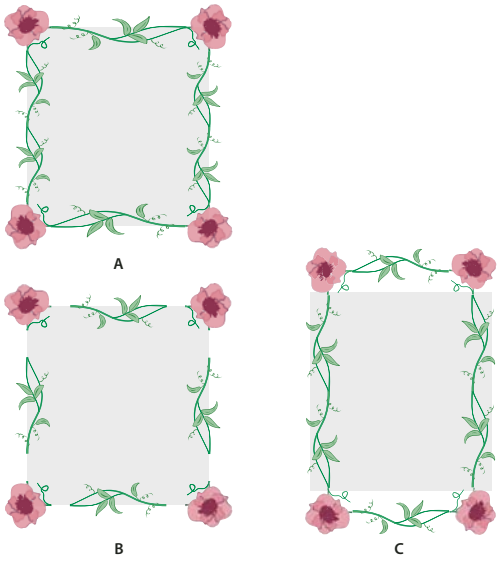
Nota: *per poter impostare le opzioni pennello pattern, dovete aggiungere le porzioni di pattern che intendente usare nel pannello Campioni. Una volta creato un pennello pattern, potrete eliminare le porzioni di pattern dal pannello Campioni se queste non saranno più necessarie singolarmente per realizzare altri oggetti.*



Porzioni in un pennello pattern
A. *Porzione laterale* ***B.*** *Porzione d'angolo esterno* ***C.*** *Porzione d'angolo interno* ***D.*** *Porzione iniziale* ***E.*** *Porzione finale*

Capovolgi in orizzontale o in verticale Modifica l'orientamento del disegno rispetto alla linea.

Adatta Determina in che modo il pattern deve adattarsi al tracciato. Selezionate Ridimensiona per allungare o accorciare la porzione del pattern in base all'oggetto. Questa impostazione può generare porzioni non uniformi. Selezionate Aggiungi spazio per aggiunge dello spazio vuoto tra ogni porzione e per applicare il pattern al tracciato in modo proporzionale. Selezionate Approssima tracciato per adattare le porzioni al tracciato approssimato più vicino senza modificarle. Questa opzione applica il pattern leggermente all'interno o all'esterno del tracciato anziché al centro, per assicurare una suddivisione in porzioni uniformi.



Opzioni Adatta
***A.** Ridimensiona **B.** Aggiungi spazio **C.** Approssima tracciato*

Colorizzazione Selezionate un colore per il tratto e il metodo di colorizzazione. Questo elenco a discesa permette di effettuare una selezione tra i vari metodi di colorizzazione. Le opzioni sono Tinte, Tinte e tonalità, Scostamento tonalità.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso delle funzioni avanzate dei pennelli artistici: www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_it.

Pennello setole

Il pennello setole permette di creare tratti di pennello dall'aspetto simile a quelli ottenibili con un vero pennello in setole. Con il pennello setole è possibile:

- Creare tratti naturali e fluidi che simulano l'effetto che si può ottenere dipingendo con veri pennelli e materiali, come gli acquerelli.
- Selezionate un pennello dalla biblioteca predefinita oppure create un pennello dando alla punta una forma tonda, piatta o a ventaglio. Potete impostare anche altre caratteristiche del pennello, come la lunghezza o la rigidità delle setole e l'opacità di pittura.

Disegno ottenuto usando pennelli con forme e caratteristiche diverse.

Quando si usa un pennello setole con una tavoletta grafica, Illustrator tiene traccia in modo interattivo dei movimenti dello stilo sulla tavoletta. Vengono così interpretati tutti gli aspetti di orientamento e pressione in qualsiasi punto lungo il tracciato di disegno. L'output generato viene modellato in base alle posizioni sugli assi x e y dello stilo nonché alla sua pressione, inclinazione, direzione e rotazione.

Se usate una tavoletta e una penna grafica che supportano la rotazione, viene visualizzata un'annotazione cursore che simula la punta di un vero pennello. L'annotazione non viene visualizzata se usate dispositivi di input diversi come, ad esempio, un mouse. L'annotazione è disattivata inoltre quando usate i cursori precisi.

Nota: *per usufruire di tutte le funzionalità del pennello setole, usate una tavoletta Wacom Intuos 3 o versione successiva con una penna Art Pen (6D). Illustrator è in grado di interpretare al meglio tutta la flessibilità offerta da questa combinazione di dispositivi. Al contrario, altri dispositivi tra cui la penna Wacom Grip e la penna pennello Art potrebbero non riuscire a interpretare alcuni attributi quali la rotazione. Gli attributi non interpretati vengono trattati come costanti nei tratti pennello ottenuti.*

Quando si usa un mouse, vengono registrati solo gli spostamenti lungo gli assi x e y. Altri dati di immissione, come inclinazione, direzione, rotazione e pressione rimangono fissi e danno origine a tratti uniformi.

Per i tratti realizzati con il pennello setole, mentre trascinate lo strumento viene visualizzato un riscontro visivo che simula il tratto finale.

Nota: *i tratti dei pennelli setole sono composti da diversi tracciati con riempimenti trasparenti e sovrapposti. Tali tracciati, come qualsiasi altro tracciato con riempimento in Illustrator, interagisce con la pittura di altri oggetti, inclusi altri tracciati realizzati con il pennello setole. Tuttavia, il riempimento per i tratti non può auto-interagire. In altre parole, i singoli tratti stratificati del pennello setole si accumulano e interagiscono l'uno con l'atro, ma un solo tratto passato avanti e indietro nella stessa posizione non interagisce con se stesso e non si accumula.*

Utilizzo del pennello setole

Per utilizzare il pennello setole, effettuate le seguenti operazioni:

1. Per creare una definizione di pennello, fate clic sull'icona pennello o selezionate Nuovo pennello dal menu del pannello Pennelli.
2. Selezionate l'opzione Pennello setole e fate clic su OK.

Finestra di dialogo Opzioni pennello setole

3 Nella finestra di dialogo Opzioni pennello setole specificate le seguenti opzioni:

Nome Specificate il nome del pennello setole. La lunghezza massima consentita è di 31 caratteri.

Forma Potete scegliere tra dieci diversi modelli di pennello, ognuno con caratteristiche di disegno e di tratto diverse.

Dimensione Il diametro del pennello. Come nel caso di un vero pennello, il diametro del pennello setole è misurato nel punto di giunzione tra le setole e la ghiera del manico. Specificate la dimensione del pennello usando il cursore o inserendo direttamente la dimensione nel campo di testo disponibile. Sono ammessi valori compresi tra 1 mm e 10 mm.

La dimensione del pennello in base alla definizione originaria del pennello viene visualizzata nell'anteprima del pannello Pennelli.

***Nota:** potete usare i tasti di scelta rapida costituiti dalle parentesi [e] rispettivamente per ridurre o aumentare la dimensione con incrementi di 1 mm.*

Lunghezza setole La lunghezza delle setole va dal punto in cui le setole incontrano il manico del pennello alla punta del pennello. Potete specificare la lunghezza delle setole mediante il cursore Lunghezza setole oppure inserendo il valore desiderato nell'apposito campo di testo (valori ammessi: da 25% a 300%).

Densità setole La densità delle setole è costituita dal numero di setole in una specifica area della ghiera del pennello. Potete impostare questo attributo con le stesse modalità utilizzate per le altre opzioni per i pennelli. La densità corrisponde a un valore compreso tra 1% e 100% e viene calcolata in base alla dimensione del pennello e alla lunghezza delle setole.

Spessore setole Lo spessore può variare da sottile a spesso (con valori compresi tra 1% e 100%). Potete specificare lo spessore delle setole mediante il cursore Spessore setole oppure inserendo il valore desiderato nell'apposito campo di testo.

Pittura - opacità Questa opzione consente di specificare l'opacità della pittura. Il valore di opacità può essere compreso tra 1% (Traslucido) e 100% (Opaco). L'opacità impostata indica l'opacità massima usata con il pennello. Potete usare i tasti numerici [0-9] per impostare l'opacità dei tratti del pennello setole. In particolare:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

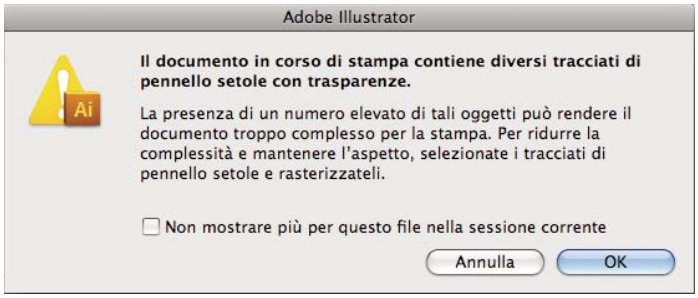
Se invece immettete ad esempio 35 in rapida successione, l'opacità viene impostata al 35%, mentre immettendo 356 in rapida successione il valore di opacità viene impostato su 56 (vengono considerate solo le ultime due cifre). Le stringhe con più cifre che terminano con 00 vengono impostate come 100%.

Rigidità Questa impostazione determina la rigidità delle setole. Se impostate un valore basso, le setole saranno flessibili. Maggiore è il valore immesso, maggiore è la rigidità. I valori per impostare la rigidità delle setole sono compresi tra 1% e 100%.

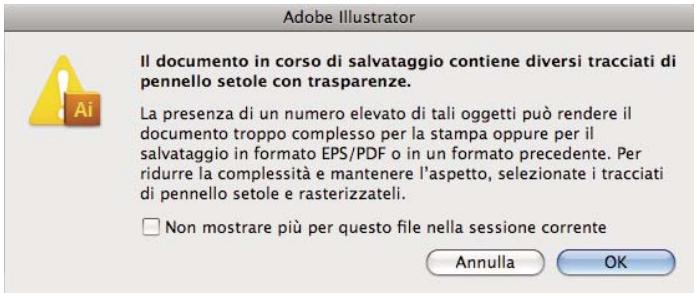
4 Fate clic su OK per creare la definizione del pennello in base alle impostazioni selezionate.

Per disegnare con il pennello setole, selezionate lo strumento pennello e una definizione di pennello nel pannello Pennelli.

Se cercate di stampare, salvare o convertire la trasparenza in un documento con oltre 30 tratti di pennello setole, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Le avvertenze vengono visualizzate al momento di salvare, stampare e convertire il contenuto del file.



Finestra di dialogo Avvertenza visualizzata quando cercate di stampare un documento con oltre 30 tratti di pennello setole



Finestra di dialogo Avvertenza visualizzata quando cercate di salvare un documento con oltre 30 tratti di pennello setole

Finestra di dialogo Avvertenza visualizzata quando cercate di convertire la trasparenza dei tratti del pennello setole in un documento con oltre 30 tratti di pennello setole

Metodi di trasparenza e fusione

La trasparenza

La trasparenza costituisce talmente tanto parte integrante di Illustrator, che è frequente aggiungerla al disegno anche senza accorgersene. Per aggiungere la trasparenza al disegno, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Diminuite l'opacità degli oggetti in modo da rendere visibile il disegno sottostante.
- Usate le maschere di opacità per creare delle variazioni nella trasparenza.
- Usate un metodo di fusione per modificare l'interazione dei colori tra oggetti sovrapposti.
- Applicate sfumature e trame con trasparenze.
- Applicate effetti o stili grafici con trasparenze, ad esempio ombre esterne.
- Importate i file di Adobe Photoshop che includono trasparenze.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo della trasparenza: www.adobe.com/go/vid0054_it.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo della trasparenza in Adobe Creative Suite, consultate www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Esercitazione sulla trasparenza

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"I metodi di fusione" a pagina 201

Panoramica del pannello Trasparenza

Con il pannello Trasparenza (Finestra > Trasparenza) potete specificare l'opacità e il metodo di fusione degli oggetti, creare maschere di opacità o forare una parte di un oggetto con la parte sovrastante di un oggetto trasparente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Visualizzare tutte le opzioni del pannello Trasparenza

- Scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello.

Visualizzare la miniatura dell'oggetto selezionato nel pannello Trasparenza

- Scegliete Mostra miniature dal menu del pannello. Oppure, fate clic sul doppio triangolo nella linguetta del pannello per cambiare visualizzazione.

Visualizzare le trasparenze in un disegno

È importante essere consapevoli della presenza di trasparenze nel disegno, in quanto implica l'impostazione di opzioni particolari in fase di stampa o salvataggio del disegno. Per visualizzare le trasparenze presenti nel disegno, attivate uno sfondo a quadri che vi consenta di identificare le aree trasparenti.

1. Scegliete Visualizza >Mostra griglia trasparenza.
2. (Facoltativo) Scegliete File > Imposta documento ed impostate le opzioni per la griglia di trasparenza.

Nota: *potete anche modificare il colore della tavola da disegno per simulare l'aspetto del disegno quando viene stampato su carta colorata.*

Cambiare l'opacità di un disegno

Potete modificare l'opacità di un singolo oggetto, di tutti gli oggetti di un gruppo o di un livello ma anche l'opacità di un riempimento o di una traccia dell'oggetto.

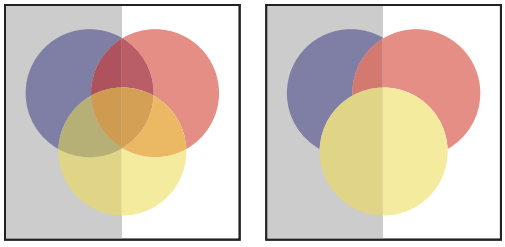
1. Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).

Per cambiare l'opacità di un riempimento o di una traccia, selezionate l'oggetto, quindi selezionate il riempimento o la traccia nel pannello Aspetto.

2. Impostate l'opzione Opacità nel pannello Trasparenza o nel pannello Controllo.

Per selezionare tutti gli oggetti con un'opacità specifica, scegliete un oggetto con l'opacità desiderata oppure deselezionate tutto e specificate il valore di opacità nel pannello Trasparenza. Scegliete Seleziona > Simile > Opacità.

Se selezionate più oggetti in un livello e modificate l'impostazione dell'opacità, la trasparenza nelle aree sovrapposte degli oggetti selezionati cambia in relazione agli altri oggetti mostrando un'opacità cumulata. Al contrario, se impostate come destinazione un gruppo o un livello e ne modificate l'opacità, gli oggetti nel gruppo o nel livello vengono trattati come un unico oggetto. Solo oggetti *esterni* e sotto il livello o gruppo saranno visibili attraverso gli oggetti trasparenti. Un oggetto spostato in un livello o in un gruppo ne assume la relativa opacità, mentre se rimosso da esso non conserva l'opacità.



Singoli oggetti selezionati con opacità al 50% (a sinistra) e un livello di destinazione con opacità al 50% (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

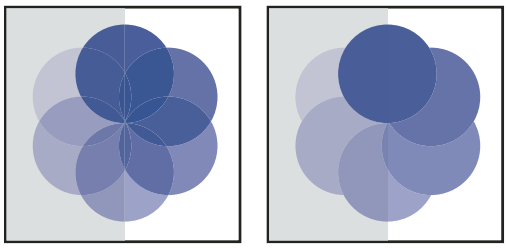
"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 387

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

Creare un gruppo di foratura di trasparenza

In un *gruppo di foratura trasparenza*, gli elementi del gruppo non sono visibili attraverso gli altri elementi del gruppo.



Gruppo con l'opzione Fora nel gruppo deselezionata (a sinistra) e selezionata (a destra)

1. Nel pannello Livelli, impostate come destinazione il gruppo o il livello che desiderate convertire in un gruppo di foratura.
2. Nel pannello Trasparenza, selezionate Fora nel gruppo. Se l'opzione non è visibile, selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello.

Selezionando l'opzione Fora nel gruppo si possono impostare tre stati: attivo (segno di spunta), inattivo (nessun segno) e neutro (quadrato attraversato da una linea). Lo stato neutro di questa opzione consente di raggruppare i disegni senza interferire con il metodo di foratura determinato dal livello o gruppo circostante. Lo stato di disattivazione dell'opzione garantisce che il livello o il gruppo di oggetti trasparenti non eseguirà alcuna foratura.

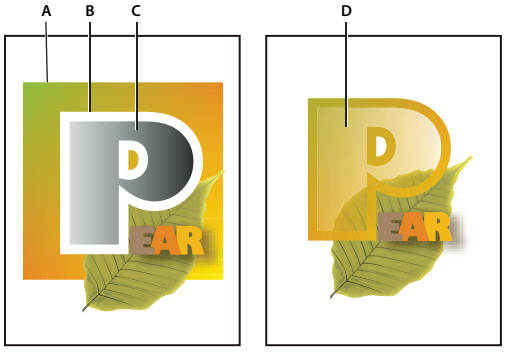
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

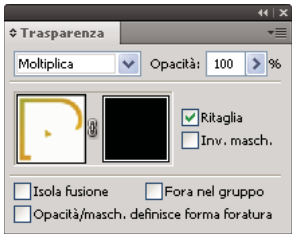
Usate le maschere di opacità per creare trasparenze

Potete usare una *maschera di opacità* e un *oggetto maschera* per cambiare la trasparenza del disegno. La maschera di opacità (denominata anche disegno mascherato) definisce la forma attraverso la quale vengono mostrati gli altri oggetti. L'oggetto maschera consente di specificare le aree trasparenti e il grado di trasparenza. L'oggetto maschera può essere qualsiasi oggetto colorato o immagine raster. Illustrator usa i valori della scala di grigio equivalenti ai colori dell'oggetto maschera per distinguere i livelli di opacità della maschera. Laddove la maschera di opacità è bianca, il disegno è pienamente visibile. Laddove la maschera di opacità è nera, il disegno è nascosto. Eventuali tonalità di grigio nella maschera generano invece diversi livelli di trasparenza nel disegno.



Creare una maschera di opacità
***A.** Oggetti sottostanti **B.** Disegno con maschera di opacità **C.** Oggetto maschera riempito con sfumatura dal nero al bianco **D.** L'oggetto C è stato spostato sopra l'area dell'oggetto B, mascherandolo.*

Dopo aver creato la maschera di opacità, nel pannello Trasparenza a destra della miniatura dell'oggetto maschera per l'oggetto compare una miniatura dell'oggetto mascherato. Se le miniature non sono visibili, scegliete Mostra miniature nel menu del pannello. Per impostazione predefinita, il disegno mascherato e l'oggetto maschera sono collegati (come indicato da un simbolo di collegamento tra le miniature nel pannello). Quando spostate il disegno mascherato, l'oggetto maschera viene spostato di conseguenza. Al contrario, se spostate l'oggetto maschera, il disegno mascherato non viene spostato. Potete scollegare la maschera nel pannello Trasparenza in modo da bloccarne la posizione e poter spostare il disegno mascherato senza spostare anche la maschera.



Il pannello Trasparenza mostra le miniature della maschera di opacità: la miniatura a sinistra rappresenta la maschera di opacità, mentre quella a destra rappresenta gli oggetti maschera.

Potete spostare le maschere tra Photoshop e Illustrator. Le maschere di opacità di Illustrator sono convertite in maschere di livello di Photoshop e viceversa.

***Nota:** non è possibile attivare la modalità di isolamento quando è attiva anche la modalità di modifica delle maschera e viceversa.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo delle maschere di opacità: www.adobe.com/go/vid0056_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

Creare una maschera di opacità

1 Selezionate un oggetto o un gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

2 Aprite il pannello Trasparenza e, per visualizzare le immagini in miniatura, scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello.

3 Fate doppio clic direttamente a destra della miniatura nel pannello Trasparenza.

Viene creata una maschera vuota e Illustrator entra in modalità di modifica delle maschere

4 Usate gli strumenti di disegno per disegnare la forma della maschera.

5 Fate clic sulla miniatura del disegno mascherato (la miniatura di sinistra) nel pannello Trasparenza per disattivare la modifica delle maschere.

Nota: *l'opzione Ritaglia imposta il colore nero come sfondo della maschera. Gli oggetti neri, compreso il testo, usati per creare una maschera di opacità non saranno quindi visibili se viene selezionata l'opzione Ritaglia. Per vedere questi oggetti, usate un colore diverso o deselezionate l'opzione Ritaglia.*

Convertire un oggetto esistente in una maschera di opacità

❖ Selezionate almeno due oggetti o gruppi e scegliete Crea maschera di opacità nel menu del pannello Trasparenza. L'oggetto o il gruppo selezionato superiore viene usato come maschera.

Modificare un oggetto maschera

Potete modificare un oggetto maschera in modo da variarne la forma o la trasparenza.

1 Fate clic sulla miniatura dell'oggetto maschera (miniatura di destra) nel pannello Trasparenza.

2 Tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) fate clic sulla miniatura della maschera per nascondere tutti gli altri oggetti nella finestra del documento. Se le miniature non sono visibili, scegliete Mostra miniature nel menu del pannello.

3 Utilizzate uno degli strumenti o delle tecniche di modifica di Illustrator per modificare la maschera.

4 Fate clic sulla miniatura del disegno mascherato (la miniatura di sinistra) nel pannello Trasparenza per disattivare la modifica delle maschere.

Scollegare o ricollegare una maschera di opacità

• Per scollegare una maschera, impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli, quindi fate clic sull'icona del collegamento tra le miniature nel pannello Trasparenza. Oppure, selezionate Scollega maschera di opacità nel menu del pannello Trasparenza.

La posizione e le dimensioni dell'oggetto maschera vengono bloccate, in modo da poter spostare e ridimensionare gli oggetti mascherati indipendentemente dalla maschera.

• Per ricollegare una maschera, impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli, quindi fate clic sull'area tra le miniature nel pannello Trasparenza. Oppure, selezionate Collega maschera di opacità nel menu del pannello Trasparenza.

Disattivare o riattivare una maschera di opacità

Potete disattivare una maschera per eliminare la trasparenza creata dalla maschera.

- Per disattivare una maschera, impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli, quindi tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sulla miniatura dell'oggetto maschera (la miniatura di destra) nel pannello Trasparenza. Oppure, selezionate Disattiva maschera di opacità nel menu del pannello Trasparenza. Quando la maschera di opacità è disattivata, sulla miniatura della maschera nel pannello Trasparenza compare una "x" rossa.
- Per riattivare una maschera, impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli, quindi tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sulla miniatura dell'oggetto maschera nel pannello Trasparenza. Oppure, selezionate Attiva maschera di opacità nel menu del pannello Trasparenza.

Eliminare una maschera di opacità

❖ Impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli, quindi selezionate Rilascia maschera di opacità dal menu del pannello Trasparenza.

L'oggetto maschera compare nuovamente sugli oggetti mascherati.

Ritagliare o invertire una maschera di opacità

1 Impostate come destinazione il disegno mascherato nel pannello Livelli.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni nel pannello Trasparenza:

Ritaglia Assegna alla maschera uno sfondo nero che taglia gli oggetti mascherati lungo i bordi dell'oggetto maschera. Deselezionate l'opzione Ritaglia per disattivare la funzione di ritaglio. Per selezionare come impostazione predefinita il ritaglio delle nuove maschere di opacità, selezionate Nuove maschere di opacità ritagliano, nel menu del pannello Trasparenza.

Inv. masch. Inverte i valori di luminosità dell'oggetto maschera, invertendo l'opacità del disegno mascherato. Ad esempio, le aree con una trasparenza del 90% diventano trasparenti al 10% dopo l'inversione della maschera. Deselezionate Inv. masch. per riportare la maschera alla sua condizione originale. Per invertire tutte le maschere come impostazione predefinita, selezionate Nuove maschere di opacità invertite, nel menu del pannello Trasparenza.

Se queste opzioni non sono visibili, selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello.

Usare la trasparenza per creare una forma di foratura

Potete usare l'opzione Opacità e maschera definiscono forma di foratura per creare un effetto di foratura proporzionale all'opacità dell'oggetto. Nelle aree della maschera prossime a un'opacità del 100%, l'effetto di foratura è più evidente rispetto alle aree con un grado di opacità inferiore. Ad esempio, se usate come foratura un oggetto mascherato con sfumatura, l'oggetto sottostante verrà escluso progressivamente, come se venisse sfumato. Potete creare forme di foratura usando oggetti sia vettoriali che raster. Questa tecnica è particolarmente utile per gli oggetti che usano un metodo di fusione diverso da Normale.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare una maschera di opacità e dare forma alla foratura, selezionate il disegno mascherato, quindi raggruppatelo con gli oggetti da forare.
- Per usare il canale alfa di un oggetto bitmap per dare forma alla foratura, selezionate un oggetto bitmap che contenga l'effetto di trasparenza, quindi raggruppatelo con gli oggetti da forare.

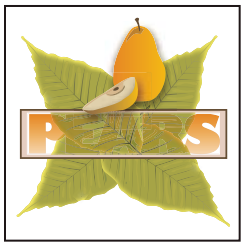
2 Selezionate il gruppo.

3 Nel pannello Trasparenza selezionate Fora nel gruppo fino a quando non compare un segno di spunta.

4 Tra gli oggetti raggruppati, impostate come destinazione gli oggetti maschera o l'immagine trasparente nel pannello Livelli.

5 Nel pannello Trasparenza, selezionate Opacità e maschera definiscono forma di foratura.

A



B

C

Foratura delle forme con un oggetto bitmap
A. *Disegno originale* ***B.*** *Metodo di fusione Scurisci applicato alla parola "PEARS" con l'opzione Fora nel gruppo selezionata* ***C.*** *Opzione Opacità e maschera definiscono forma di foratura applicata alla parola*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

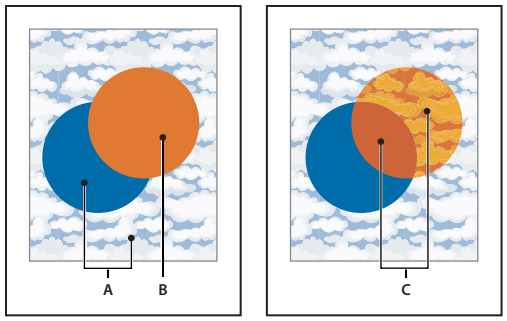
"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

I metodi di fusione

I metodi di fusione consentono di variare il modo i cui i colori degli oggetti si fondono con i colori di eventuali oggetti sottostanti. Quando applicate un metodo di fusione a un oggetto, l'effetto della fusione è visibile in tutti gli oggetti che si trovano sotto il livello o il gruppo dell'oggetto.

Per prevedere l'effetto di un metodo di fusione, è utile fare riferimento alla terminologia seguente:

- Il *colore di fusione* è il colore originale dell'oggetto, del gruppo o del livello selezionato.
- Il *colore di base* è il colore sottostante del disegno.
- Il *colore risultante* è il colore che risulta dalla fusione.



Oggetto superiore con metodo di fusione Normale (a sinistra) e Luce intensa (a destra)
***A.** Colori di base negli oggetti sottostanti impostati al 100% di opacità **B.** Colore di fusione nell'oggetto superiore **C.** Colori risultanti dall'applicazione del metodo di fusione Luce intensa all'oggetto superiore*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei metodi di fusione: www.adobe.com/go/vid0055_it. Ai seguenti indirizzi, è disponibile un esempio di come usare sfumature e metodi di fusione per creare effetti con dimensionalità e colori simili a quelli dei fumetti: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_it e www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_it.

In Illustrator è possibile usare i seguenti metodi di fusione:

Normale Colora la selezione con il colore di fusione, senza interagire con il colore di base. Questo è il metodo predefinito.

Scurisci Seleziona come colore risultante il colore più scuro tra il colore di base e quello di fusione. Le aree più chiare del colore di fusione vengono sostituite, mentre quelle più scure non subiscono cambiamenti.

Moltiplica Moltiplica il colore di base per il colore di fusione. Il colore risultante è sempre un colore più scuro. La moltiplicazione di un colore con nero produce nero; la moltiplicazione di un colore con bianco non cambia il colore. L'effetto è simile a quello ottenuto disegnando sull'immagine con più evidenziatori.

Colore brucia Scurisce il colore di base per riflettere il colore di fusione. La fusione con il colore bianco non produce alcun cambiamento.

Schiarisci Seleziona come colore risultante il colore più chiaro tra il colore di base e quello di fusione. Le aree più scure del colore di fusione vengono sostituite, mentre quelle più chiare non subiscono cambiamenti.

Scolora Moltiplica il valore inverso dei colori di fusione e di base. Il colore risultante è sempre un colore più chiaro. L'applicazione di questo metodo con nero lascia il colore inalterato; l'applicazione con bianco produce bianco. L'effetto è simile alla proiezione di più diapositive l'una sull'altra.

Colore scherma Rende più luminoso il colore di base per riflettere il colore di fusione. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

Sovrapponi Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore di base. I pattern o i colori si sovrappongono al disegno esistente, rispettando le zone di luce e d'ombra del colore di base e mescolandosi con il colore di fusione per rispecchiare la natura chiara o scura del colore originale.

Luce soffusa Scurisce o schiarisce i colori, a seconda del colore di fusione. L'effetto è simile alla proiezione di un fascio di luce soffusa sul disegno.

Se il colore di fusione (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, il disegno viene schiarito, come se venisse schermato. Se il colore di fusione è più scuro del grigio al 50%, il disegno viene scurito, come se venisse bruciato. Colorare con nero o bianco puro produce un'area distintamente più scura o più chiara ma il risultato non è nero o bianco puro.

Luce intensa Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore di fusione. L'effetto è simile alla proiezione di un fascio di luce intensa sul disegno.

Se il colore di fusione (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, il disegno viene schiarito, come se venisse scolorato. Ciò è utile per aggiungere zone di luce al disegno. Se il colore di fusione è più scuro del grigio al 50%, il disegno viene scurito, come se venisse moltiplicato. Ciò è utile per aggiungere zone d'ombra al disegno. Colorare con nero o bianco puro dà come risultato nero o bianco puro.

Differenza Sottrae il colore di base dal colore di fusione o viceversa, a seconda di quale tra i due colori ha il valore di luminosità maggiore. La fusione con bianco inverte i valori del colore di base. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

Esclusione Crea un effetto simile al metodo Differenza ma con un contrasto minore. La fusione con bianco inverte i componenti del colore di base. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

Tonalità Crea un colore risultante con la luminanza e la saturazione del colore di base e la tonalità del colore di fusione.

Saturazione Crea un colore risultante con la luminanza e la tonalità del colore di base, e la saturazione del colore di fusione. Colorare con questo metodo in un'area senza saturazione (grigio) non produce alcun cambiamento.

Colore Crea un colore risultante con la luminanza del colore di base, e la tonalità e la saturazione del colore di fusione. Ciò mantiene i livelli di grigio nel disegno ed è utile per colorare i disegni monocromatici e per tingere i disegni a colori.

Luminosità Crea un colore risultante con la tonalità e la saturazione del colore di base, e la luminanza del colore di fusione. Questo metodo crea un effetto opposto a quello del metodo Colore.

***Nota:** i metodi Differenza, Esclusione, Tonalità, Saturazione, Colore e Luminosità non fondono le tinte piatte mentre con la maggior parte dei metodi di fusione, un nero 100% K fora il colore sul livello sottostante. Invece del nero composto di solo 100% K, specificate un nero "ricco" con altri valori CMYK.*

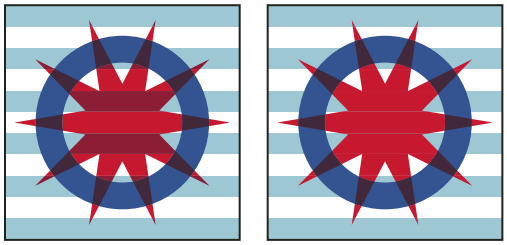
Modificare il metodo di fusione del disegno

1 Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).

Per cambiare il metodo di fusione per un riempimento o una traccia, selezionate l'oggetto, quindi il riempimento o la traccia nel pannello Aspetto.

2 Nel pannello Trasparenza, scegliete un metodo di fusione dal menu a comparsa.

Potete anche isolare il metodo di fusione a un livello o gruppo impostato come destinazione e lasciare inalterati gli oggetti sottostanti. A tal fine, nel pannello Livelli selezionate l'icona di destinazione a destra di un gruppo o livello contenente un oggetto basato su un metodo di fusione. Nel pannello Trasparenza selezionate Isola fusione. Se l'opzione Isola fusione non è visibile, selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello Trasparenza.



Gruppo (stella e cerchio) con l'opzione Isola fusione deselezionata (a sinistra) e selezionata (a destra)

Per selezionare tutti gli oggetti che usano lo stesso metodo di fusione, selezionate un oggetto con il metodo di fusione specifico o deselezionate tutto e scegliete il metodo desiderato nel pannello Trasparenza. Scegliete Seleziona > Simile > Metodo fusione.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei metodi di fusione: www.adobe.com/go/vid0055_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"Panoramica del pannello Trasparenza" a pagina 196

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 387

Sfumature

L'uso delle sfumature consente di applicare una fusione progressiva di colori come se si applicasse un qualsiasi altro colore. Con un riempimento sfumato potete ottenere sfumature di colore omogenee su uno o più oggetti. Potete salvare una sfumatura come campione per semplificare l'applicazione della sfumatura a più oggetti.

Nota: *per creare un singolo oggetto a più colori su cui i colori possono essere distribuiti in direzioni diverse, usate un oggetto con trama.*

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso delle sfumature per migliorare l'impatto visivo dei disegni: www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_it.

Ai seguenti indirizzi, sono disponibili alcuni esempi di utilizzo delle sfumature: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_it, www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_it e www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_it.

Al seguente indirizzo, è disponibile un'esercitazione sull'utilizzo di sfumature e metodi di fusione: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Esercizio sulle sfumature

"Fusioni di oggetti" a pagina 269

"Miscelare i colori" a pagina 156

"Trame" a pagina 208

"Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore" a pagina 460

Panoramica del pannello Sfumatura e dello strumento sfumatura

Il pannello Sfumatura (Finestra > Sfumatura) e lo strumento sfumatura consentono di applicare, creare e modificare le sfumature.

I colori della sfumatura sono definiti da una serie di interruzioni lungo il cursore della sfumatura. Un'*interruzione* indica il punto in cui una sfumatura cambia colore assumendo la tonalità del colore successivo; ogni interruzione è identificata da un quadratino situato sotto il cursore della sfumatura. I quadratini presentano il colore assegnato a ogni interruzione della sfumatura. Per una sfumatura radiale, l'interruzione della sfumatura più a sinistra definisce il colore del punto centrale del riempimento; l'interruzione più a destra rappresenta invece il colore più esterno.

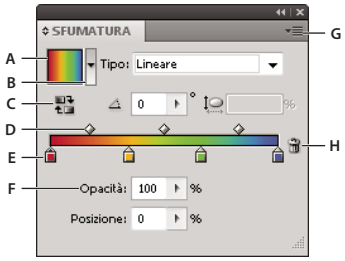
Mediante le opzioni del pannello Sfumatura o lo strumento sfumatura, potete specificare il numero e la posizione delle interruzioni, l'angolo di visualizzazione dei colori, le proporzioni di una sfumatura ellittica e l'opacità di ciascun colore.

Pannello Sfumatura

Nel pannello Sfumatura, la casella Riempimento sfumato visualizza i colori e il tipo di sfumatura correnti. Quando fate clic sulla casella Riempimento sfumato, l'oggetto selezionato viene riempito con la sfumatura. Direttamente a destra di questa casella si trova il menu Sfumatura, che contiene tutte le sfumature predefinite e salvate. In fondo all'elenco è disponibile il pulsante su cui è possibile fare clic per salvare le impostazioni di sfumatura come campione.

Per impostazione predefinita, il pannello include una casella del colore iniziale e finale. Tuttavia, è possibile aggiungere altre caselle del colore facendo clic su un punto qualsiasi del cursore della sfumatura. Facendo doppio clic su un'interruzione della sfumatura, si apre il pannello dei colori relativo all'interruzione della sfumatura da cui potete scegliere un colore nel pannello Colore o Campioni.

È consigliabile rendere visibili tutte le opzioni del pannello (scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello).



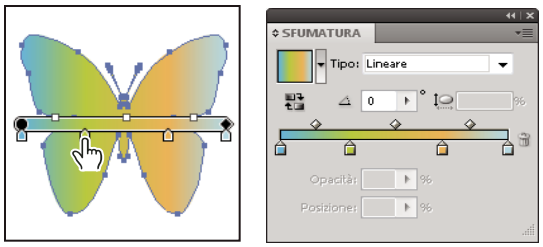
Pannello Sfumatura
***A.** Casella Riempimento sfumatura **B.** Menu Sfumatura **C.** Inversione di colori **D.** Punti medi **E.** Interruzione di colore **F.** Opacità **G** Menu del pannello **H.** Elimina l'interruzione*

Strumento sfumatura

Potete usare lo strumento sfumatura per aggiungere o modificare le sfumature. Quando fate clic con lo strumento sfumatura su un oggetto non selezionato e senza riempimento sfumatura, l'oggetto viene riempito con l'ultima sfumatura usata. Lo strumento sfumatura fornisce inoltre la maggior parte delle funzioni del pannello Sfumatura. Quando selezionate un oggetto con sfumatura e selezionate lo strumento sfumatura, nell'oggetto viene visualizzata un'annotazione sfumatura. Potete usare questa annotazione per modificare l'angolo, la posizione e l'estensione di una sfumatura lineare oppure il punto focale, l'origine e l'estensione di una sfumatura radiale. Se posizionate lo strumento direttamente sull'annotazione sfumatura, questo diventa un cursore (come nel pannello Sfumatura) con interruzioni della sfumatura e indicatori di posizione. Per aggiungere nuove interruzioni di sfumatura, fate clic sull'annotazione sfumatura; per specificare nuovi colori e impostazioni di opacità, fate doppio clic su una singola interruzione; per impostare nuove posizioni, trascinate le interruzioni di sfumatura.

Se posizionate il puntatore sull'annotazione sfumatura e viene visualizzato il cursore di rotazione , potete trascinare l'angolo della sfumatura per modificarne la posizione. Trascinate l'estremità circolare del cursore per riposizionare l'origine della sfumatura; trascinate invece l'estremità della freccia per aumentare o diminuire l'intervallo della sfumatura.

Per nascondere o mostrare l'annotazione sfumatura, scegliete Visualizza > Nascondi annotazione sfumatura oppure Visualizza > Mostra annotazione sfumatura



Fate doppio clic su un'interruzione di sfumatura sull'annotazione sfumatura dell'oggetto per aprire una finestra di dialogo con le opzioni colore per la sfumatura.

Applicare o modificare una sfumatura

Dopo aver applicato una sfumatura a un oggetto, potete riposizionarla o modificarla in modo facile e veloce.

Applicare una sfumatura a un oggetto

❖ Selezionate un oggetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare l'ultima sfumatura usata, fate clic sulla casella Sfumatura nel pannello Strumenti o sulla casella Riempimento sfumato nel pannello Sfumatura.
- Per applicare l'ultima sfumatura usata a un oggetto non selezionato che non contiene una sfumatura, fate clic sull'oggetto con lo strumento sfumatura .
- Per applicare una sfumatura predefinita o salvata, sceglietela dal menu Sfumatura nel relativo pannello o fate clic su un campione sfumatura nel pannello Campioni.

Per visualizzare solo le sfumature nel pannello Campioni, fate clic sul pulsante Mostra tipi campioni e scegliete Mostra campioni sfumatura.

Creare una sfumatura ellittica

Potete creare sfumature lineari, radiali o ellittiche. Quando cambiate la proporzione di una sfumatura radiale, questa diventa ellittica ed è possibile modificarne e inclinarne l'angolo.

1 Scegliete Radiale nel menu Tipo del pannello Sfumatura.

2 Per Proporzioni, specificate un valore diverso da 100%.

3 Per inclinare l'ellisse, specificate un valore Angolo diverso da 0.

Modificare i colori in una sfumatura

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare una sfumatura senza che venga applicata a un oggetto, deselezionate tutti gli oggetti e fate doppio clic sullo strumento sfumatura oppure sulla casella della sfumatura nella parte inferiore del pannello Strumenti.
- Per modificare la sfumatura di un oggetto, selezionatelo e aprite il pannello Sfumatura.
- Per modificare una sfumatura preimpostata, nel pannello Sfumatura selezionatela dal menu Sfumatura. In alternativa, fate clic su un campione sfumatura nel pannello Campioni, quindi aprite il pannello Sfumatura.

2 Per modificare il colore di un'interruzione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un'interruzione della sfumatura (nel pannello Sfumatura o sull'oggetto selezionato) e specificate un nuovo colore nel pannello visualizzato. Potete modificare il pannello visualizzato facendo clic sull'icona Colore o Campioni a sinistra. Per accettare la selezione fate clic all'esterno del pannello.
- Trascinate un colore dal pannello Colore o Campioni fino all'interruzione della sfumatura.

Nota: *se create una sfumatura tra tinte piatte, dovete deselezionare l'opzione Converti in quadricromia nella finestra di dialogo Imposta selezione, per stampare la sfumatura in singole selezioni di tinte piatte.*

3 Per aggiungere colori intermedi a una sfumatura, trascinate un colore dal pannello Campioni o Colore fino al cursore della sfumatura, nel pannello Sfumatura. Oppure, fate clic in qualsiasi punto sotto il cursore della sfumatura e selezionate un colore come fareste per definire il colore iniziale o finale.

4 Per eliminare un colore intermedio, trascinate il quadratino all'esterno del cursore della sfumatura o selezionatelo e fate clic sul pulsante Elimina nel pannello Sfumatura.

5 Per regolare la posizione dei colori nella sfumatura, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il punto medio delle interruzioni di colore della sfumatura, ovvero il punto in cui due interruzioni di colore sono al 50%, trascinate il rombo situato sopra il cursore o selezionatelo e specificate un valore tra 0 e 100 nella casella Posizione.
- Per modificare il punto finale delle interruzioni di colore della sfumatura, trascinate l'interruzione della sfumatura più a sinistra o più a destra sotto il cursore della sfumatura.
- Per invertire i colori nella sfumatura, fate clic su Inverti sfumatura nel relativo pannello.

6 Per modificare l'opacità di un colore della sfumatura, fate clic su un'interruzione di colore nel pannello Sfumatura e specificate un valore nella casella Opacità. Quando un'interruzione della sfumatura ha un valore Opacità inferiore a 100%, viene visualizzata con l'icona e il colore nel cursore della sfumatura verrà visualizzato a quadretti.

7 Fate clic sul pulsante Nuovo campione nel pannello Campioni per salvare come campione la sfumatura nuova o modificata. Oppure, trascinate la sfumatura dal pannello Sfumatura o Strumenti nel pannello Campioni.

Applicare una sfumatura a più oggetti

1 Riempite tutti gli oggetti con una sfumatura.

2 Selezionate tutti gli oggetti che volete riempire.

3 Con lo strumento sfumatura, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una sfumatura con un cursore, fate clic sulla tavola da disegno nel punto in cui desiderate iniziare la sfumatura e trascinatela fino al punto finale.
- Per creare una sfumatura con un cursore per ogni oggetto selezionato, fate clic sulla tavola da disegno nel punto in cui desiderate iniziare la sfumatura e trascinatela tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) fino al punto di fine. Potete quindi regolare i diversi cursori di sfumatura per i diversi oggetti (più cursori di sfumatura vengono creati solo per i tracciati semplici).

Modificare la direzione, il raggio o l'origine della sfumatura

Una volta applicato un riempimento a un oggetto con sfumatura, potete usare lo strumento sfumatura o l'annotazione (cursore) sfumatura dell'oggetto per modificare la sfumatura "disegnando" un nuovo tracciato di riempimento. Questo strumento consente di modificare la direzione, l'origine e i punti iniziale e finale di una sfumatura.

1 Selezionate un oggetto con sfumatura.

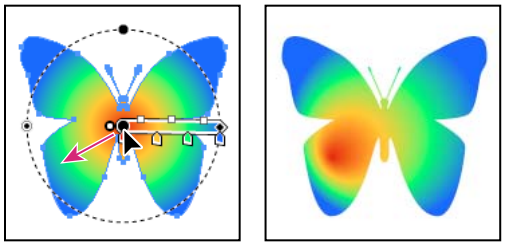
2 Selezionate lo strumento sfumatura , quindi effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per cambiare la direzione di una sfumatura lineare, fate clic nel punto in cui la sfumatura deve iniziare e trascinate nella direzione in cui volete che appaia. In alternativa, posizionate lo strumento sfumatura sull'annotazione sfumatura dell'oggetto; quando il cursore diventa un'icona di rotazione , trascinate per impostare l'angolo della sfumatura.

  Nota: *potete anche cambiare la direzione impostando un nuovo valore nella casella Angolo del pannello Sfumatura.*

- Per modificare il raggio di una sfumatura radiale o ellittica, posizionate lo strumento sfumatura sulla freccia dell'annotazione sfumatura nell'oggetto e trascinate per impostare il raggio.
- Per modificare l'origine della sfumatura, posizionate lo strumento sfumatura all'inizio dell'annotazione sfumatura nell'oggetto e trascinatelo fino alla posizione desiderata.
- Per modificare contemporaneamente il raggio e l'angolo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto finale e trascinate nella nuova posizione.

  Nota: *se l'annotazione (cursore) sfumatura non viene visualizzato quando posizionate lo strumento sfumatura in un oggetto contenente una sfumatura, scegliete Visualizza > Mostra annotazione sfumatura.*



Modifica contemporanea del raggio e dell'angolo della sfumatura

Trame

Un *oggetto con trama* è un oggetto a più colori su cui i colori possono essere distribuiti in direzioni diverse e con transizioni graduali tra i vari punti. Quando create un oggetto con trama, sull'oggetto vengono disegnate più linee che si intersecano, dette *linee di trama*, che permettono di modificare con facilità le transizioni di colore. Spostando e modificando i punti sulle linee di trama, potete cambiare l'intensità di uno scostamento di colore o l'estensione di un'area colorata sull'oggetto.

All'intersezione tra due linee di trama è presente un punto di ancoraggio detto *punto di trama*. I punti di trama si presentano con una forma a rombo e hanno le stesse proprietà dei punti di ancoraggio, con in più la capacità di accettare il colore. Potete aggiungere, eliminare e modificare i punti di trama o cambiare il colore associato a ciascuno di essi.

Nella trama appaiono anche i *punti di ancoraggio*, riconoscibili dalla forma quadrata anziché a rombo, che potete aggiungere, eliminare, modificare e spostare come qualsiasi altro punto di ancoraggio di Illustrator. I punti di ancoraggio possono essere posizionati su qualsiasi linea di trama. Per modificarli, fate clic su di essi e trascinatene linee di direzione.

L'area compresa tra quattro punti di trama è detta *sezione di trama*. Potete cambiare il colore di una sezione di trama usando le stesse tecniche descritte per la modifica dei colori dei punti di trama.

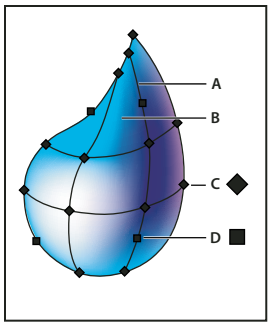


Diagramma di un oggetto con trama
***A.** Linea con trama **B.** Sezione di trama **C.** Punto di trama **D.** Punto di ancoraggio*

Creare oggetti con trama

Potete convertire in oggetto con trama un qualsiasi oggetto vettoriale, ad eccezione dei tracciati composti e degli oggetti di testo. Non potete convertire in oggetti con trama le immagini collegate.

Per migliorare le prestazioni e velocizzare l'aggiornamento dello schermo, riducete al minimo le dimensioni degli oggetti con trama. Poiché gli oggetti con trama complessi possono rallentare le prestazioni in modo considerevole, è preferibile creare più oggetti con trama semplici anziché un unico oggetto con trama complesso. Quando convertite oggetti complessi, usate il comando Crea trama per ottenere risultati ottimali.

***Nota:** quando stampate oggetti con trama, le tinte piatte vengono conservate negli output EPS, PDF e PostScript.*

Per ulteriori informazioni sulla creazione di un oggetto a trama sfumata, fate riferimento all'esercizio su come ottenere effetti realistici usando le trame sfumate, disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Trama sfumata

"Applicare una sfumatura a un oggetto" a pagina 206

Creare un oggetto con trama con un pattern irregolare di punti di trama

1 Selezionate lo strumento trama , quindi selezionate un colore di riempimento per i punti di trama.

2 Fate clic sul punto in cui desiderate posizionare il primo punto di trama.

L'oggetto verrà convertito in un oggetto con trama con il minor numero possibile di linee di trama.

3 Per aggiungere altri punti di trama, continuate a fare clic. Tenendo premuto il tasto Maiusc, fate clic su un punto di trama senza modificare il colore di riempimento corrente.

Creare un oggetto con trama con un pattern irregolare di punti di trama

1 Selezionate l'oggetto e scegliete Oggetto > Crea trama sfumata.

2 Impostate il numero di righe e colonne, quindi selezionate la direzione della luce dal menu Aspetto.

Piatto Applica il colore originale dell'oggetto in modo uniforme su tutta la superficie, senza creare alcuna zona di luce.

Al centro Crea una zona di luce al centro dell'oggetto.

Al bordo Crea una zona di luce sui bordi dell'oggetto.

3 Immettete la percentuale di luce bianca da aggiungere all'oggetto con trama. Un valore del 100% applica la massima quantità di luce bianca all'oggetto; un valore dello 0% non applica la luce bianca all'oggetto.

Convertire un oggetto con sfumatura in un oggetto con trama

1 Selezionate l'oggetto e scegliete Oggetto > Espandi.

2 Selezionate Trama sfumata e fate clic su OK.

L'oggetto selezionato viene convertito in un oggetto con trama che assume la forma della sfumatura, circolare (radiale) o rettangolare (lineare).

Riconvertire un oggetto con trama in un tracciato

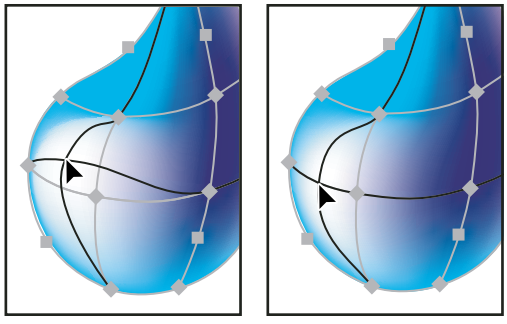
❖ Selezionate l'oggetto con trama, quindi scegliete Oggetto > Tracciato > Scostamento tracciato e immettete zero come valore di scostamento.

Modificare oggetti con trama

Potete modificare un oggetto con trama aggiungendo, eliminando o spostando i punti con trama, modificando il colore dei punti e delle sezioni con trama e convertendo nuovamente l'oggetto con trama in un oggetto normale.

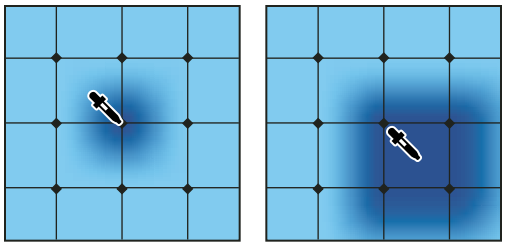
❖ Per modificare un oggetto con trama, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un punto di trama, selezionate lo strumento trama e selezionate un colore riempimento per i nuovi punti di trama. Quindi fate clic ovunque nell'oggetto con trama.
- Per eliminare un punto di trama, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto con lo strumento trama.
- Per spostare un punto di trama, trascinatelo con lo strumento trama o lo strumento selezione diretta. Per mantenerlo su una linea di trama, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate il punto di trama con lo strumento trama. Questo metodo è utile per spostare un punto di trama lungo una linea di trama curva senza distorcere la linea.



Trascinare per spostare il punto di trama (a sinistra) e trascinare con lo strumento trama e il tasto Maiusc premuto per vincolare il punto alla linea di trama (a destra)

- Per modificare il colore di un punto o di una sezione di trama, selezionate l'oggetto con trama, quindi trascinate un colore dal pannello Colore o Campioni all'interno del punto o della sezione. In alternativa, deselezionate tutti gli oggetti e selezionate un colore di riempimento. Quindi selezionate l'oggetto con trama e usate lo strumento contagocce per applicare il colore di riempimento ai punti o alle sezioni di trama.



Aggiunta di un colore a un punto di trama (a sinistra) e a una sezione di trama (a destra)

Impostare la trasparenza per trame sfumate

È possibile impostare valori di trasparenza e opacità all'interno di trame sfumate. Tali valori possono essere assegnati a singoli nodi della trama. Per assegnare valori di trasparenza:

1 Selezionate uno o più nodi o sezioni di trama.

2 Impostate l'opacità mediante il cursore Opacità nel pannello di controllo oppure nel pannello Trasparenza o Aspetto.

Nota: *se salvate l'oggetto in un formato precedente oppure in formato EPS o PDF, la trasparenza applicata all'oggetto trama viene mantenuta mediante una maschera di opacità.*

Pattern

I pattern

Illustrator è dotato di numerosi pattern facilmente accessibili dal pannello Campioni e dalla cartella Extra di Illustrator sul CD dell'applicazione. Potete personalizzare i pattern esistenti e crearne di nuovi usando uno degli strumenti di Illustrator. I pattern creati per il riempimento di oggetti (*pattern di riempimento*) sono differenti per forma e divisione in porzioni dai pattern da applicare ai tracciati mediante il pannello Pennelli (*pattern pennello*). Per ottenere risultati ottimali, usate i pattern di riempimento per riempire gli oggetti e i pattern pennello per applicare un contorno agli oggetti.

Quando create i pattern, è bene tenere presente come Adobe Illustrator li applica al disegno:

- Tutti i pattern vengono applicati come una serie di porzioni affiancate, da sinistra verso destra e dall'origine del righello (che per impostazione predefinita corrisponde all'angolo in basso a sinistra della tavola da disegno) verso l'angolo opposto del disegno. Per modificare il punto di origine delle porzioni di tutti i pattern del disegno, potete modificare l'origine dei righelli del file.

  Nota: *l'origine dei righelli in CS5 è diversa da quella in CS4. Di conseguenza, l'aspetto dei pattern di porzioni potrebbe non corrispondere nelle operazioni di copia e incolla degli oggetti da CS4 a CS5. Per questi oggetti è possibile usare il pannello Trasforma per adattare l'aspetto delle porzioni a quello che hanno in CS4.*

- I pattern di riempimento sono in genere costituiti da un'unica porzione,
- mentre i pattern pennello possono contenere fino a cinque porzioni (per i lati, gli angoli esterni e angoli interni e i punti finali di un tracciato). Le porzioni d'angolo permettono ai pattern pennello di scorrere più uniformemente lungo gli angoli.
- I pattern di riempimento sono disposti perpendicolarmente all'asse *x*.

- I pattern pennello sono disposti perpendicolarmente al tracciato (il bordo superiore della porzione sempre rivolta verso l'esterno). Inoltre, le porzioni d'angolo ruotano di 90 gradi in senso orario quando il tracciato cambia direzione.
- Quando i pattern di riempimento vengono applicati, viene ripetuto solo il disegno che rientra nel *riquadro di delimitazione del pattern* stesso, un rettangolo non stampabile senza riempimento né traccia, che è l'ultimo oggetto nell'ordine di sovrapposizione del disegno. Per i pattern di riempimento, il riquadro di delimitazione funge da maschera.
- Nei pattern pennello quando il pattern viene applicato, viene ripetuto il disegno che rientra nel riquadro di delimitazione del pattern stesso, che fuoriesce da esso o che è raggruppato con esso.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I riempimenti e le tracce" a pagina 162

Suggerimenti per la creazione di porzioni di pattern

Quando create porzioni di pattern, considerate quanto segue:

- Per semplificare il pattern e velocizzarne la stampa, eliminate qualsiasi dettaglio inutile dal disegno e raggruppate gli oggetti con gli stessi colori in modo che risultino adiacenti nell'ordine di sovrapposizione.
- Ingrandite la visualizzazione del disegno per allineare con precisione gli elementi, quindi riducetela per la selezione finale.
- Più il pattern è complesso, più piccola dovrebbe essere la selezione usata per crearlo. Tuttavia, più piccola è la selezione (e la porzione di pattern creata), maggiore è il numero di copie necessarie per creare il pattern. Pertanto, una porzione da un pollice quadrato offre prestazioni migliori rispetto a una da 1/4 di pollice quadrato. Nel caso di un pattern semplice, potete quindi includere più copie dell'oggetto di base nella selezione che verrà usata come porzione del pattern.
- Per creare pattern di linee semplici, sovrapponete linee con traccia di vario spessore e colore e posizionate dietro alle linee un riquadro di delimitazione senza riempimento né traccia che definisca la porzione di pattern.
- Affinché un pattern organico o con texture appaia irregolare, modificate leggermente il disegno della porzione in modo da ottenere un effetto più realistico, meno geometrico. Per controllare tali variazioni, potete usare l'effetto Contorni frastagliati.
- Affinché le porzioni vengano applicate in modo più uniforme, chiudete i tracciati prima di definire i pattern.
- Ingrandite la visualizzazione del disegno e controllate che sia tutto corretto prima di definire il pattern.
- Se tracciate un riquadro di delimitazione attorno al disegno, verificate che sia di forma rettangolare, che si trovi sotto a tutti gli altri oggetti della porzione e che non abbia riempimento né traccia. Affinché Illustrator usi questo riquadro di delimitazione per un pattern pennello, verificate che nessun elemento sporga oltre i suoi bordi.

Quando create un pattern pennello, considerate quanto segue:

- Se possibile, accertatevi che il disegno rientri completamente entro i bordi di un riquadro di delimitazione non colorato in modo da controllare il modo in cui verranno applicate le porzioni del pattern.
- Per poter essere allineate correttamente a un tracciato, le porzioni d'angolo devono essere quadrate e avere la stessa altezza delle porzioni laterali. Se prevedete di usare porzioni d'angolo con il pattern pennello, allineate gli oggetti delle porzioni d'angolo orizzontalmente rispetto a quelli delle porzioni laterali, in modo che il motivo risulti correttamente allineato una volta applicato il pattern.
- Per ottenere effetti d'angolo speciali con i pattern pennello, definite le porzioni d'angolo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare un colore di riempimento a un oggetto" a pagina 163

Creare campioni di pattern

1 Creare il disegno del pattern.

2 (Facoltativo) Per controllare la spaziatura tra gli elementi del pattern o per escludere parti del pattern, disegnate un riquadro di delimitazione del pattern (un rettangolo senza riempimento) attorno al disegno da usare come pattern. Selezionate Oggetto > Ordina > Porta sotto, in modo che il rettangolo risulti l'ultimo oggetto nell'ordine di sovrapposizione. Per usare tale rettangolo come riquadro di delimitazione per un pattern per pennello o di riempimento, impostate il riempimento e la traccia su Nessuno.

3 Con lo strumento selezione selezionate il disegno e l'eventuale riquadro di delimitazione da usare come porzione di pattern.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Modifica > Definisci pattern e immettete un nome nella finestra di dialogo Nuovo campione, quindi fate clic su OK. Il pattern viene visualizzato nel pannello Campioni.
- Trascinate il disegno nel pannello Campioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Suggerimenti per la creazione di porzioni di pattern" a pagina 212

"I campioni" a pagina 131

Creare pattern geometrici continui

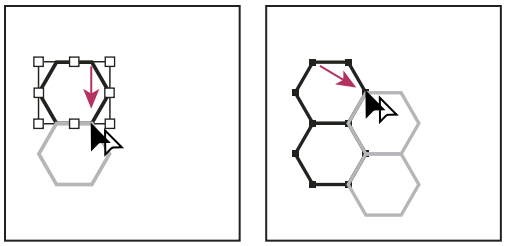
1 Assicuratevi che le Guide sensibili siano attivate e che il comando Allinea al punto sia selezionato nel menu Visualizza.

2 Selezionate l'oggetto geometrico. Per una maggiore precisione, posizionate lo strumento selezione diretta su uno dei punti di ancoraggio dell'oggetto.

3 Iniziate a trascinare l'oggetto in verticale da uno dei suoi punti di ancoraggio, quindi premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) per copiare l'oggetto e vincolarne lo spostamento.

4 Quando la copia dell'oggetto si trova nella posizione corretta, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti.

5 Con lo strumento selezione gruppo, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare entrambi gli oggetti; quindi iniziate a trascinarli in orizzontale da uno dei loro punti di ancoraggio; infine, premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) per creare una copia e vincolare lo spostamento.



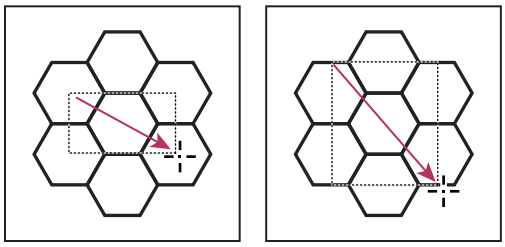
Selezionate i due oggetti (a sinistra) e trascinate per creare una copia (a destra).

6 Quando la copia dell'oggetto si trova nella posizione corretta, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti.

7 Ripetete i punti da 2 a 6 fino a ottenere il pattern desiderato.

8 Con lo strumento rettangolo , effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un pattern di riempimento, tracciate un riquadro di delimitazione dal punto centrale dell'oggetto in alto a sinistra, al punto centrale dell'oggetto in basso a destra.
- Per creare un pattern pennello, tracciate un riquadro di delimitazione che circondi gli oggetti e coincida con i loro margini esterni. Se il pattern deve essere una porzione d'angolo, tenete premuto Maiusc mentre trascinate per vincolare il rettangolo a un quadrato.



Riquadro di delimitazione per un pattern di riempimento (a sinistra) e per un pattern pennello (a destra)

9 Applicate agli oggetti geometrici il colore desiderato.

10 Salvate gli oggetti geometrici come campione di pattern.

Creare pattern con texture irregolari

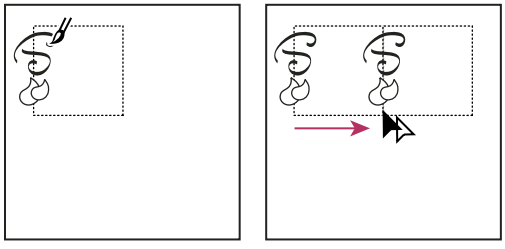
1 Selezionate Visualizza > Allinea al punto.

2 Tracciate un riquadro di delimitazione. Per creare un pattern pennello, passate al punto 13.

3 Disegnate la texture in modo che gli oggetti o le linee intersechino solo il lato sinistro del rettangolo.

4 Con lo strumento selezione diretta selezionate la texture e il rettangolo, quindi posizionate il puntatore nell'angolo in basso a sinistra del rettangolo.

5 Trascinate il rettangolo a destra, quindi premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) per creare una copia e vincolare lo spostamento.



Disegnate la texture sul lato sinistro del riquadro di delimitazione (a sinistra), quindi copiate texture e riquadro (a destra).

Quando l'angolo in alto a sinistra della copia si allinea all'angolo in alto a destra del riquadro di delimitazione, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti.

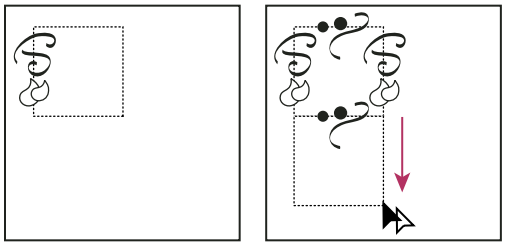
Se conoscete le dimensioni esatte del riquadro di delimitazione, potete selezionare solo la texture e usare il comando Sposta per specificare uno spostamento orizzontale pari alla larghezza del rettangolo. Assicuratevi di fare clic su Copia anziché su OK nella finestra di dialogo Sposta.

6 Fate clic all'esterno del rettangolo per deselezionarlo.

7 Selezionate il rettangolo di destra ed eliminatelo.

8 Continuate a disegnare la texture, questa volta solo con gli oggetti o le linee che intersecano il bordo superiore del rettangolo.

9 Dopo aver terminato con il bordo superiore, selezionate tutte le linee o gli oggetti che lo attraversano e il riquadro di delimitazione, quindi premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e trascinate verso il basso per creare una copia e vincolare lo spostamento.



Disegnate la texture sul bordo superiore del riquadro di delimitazione (a sinistra), quindi copiate texture e riquadro (a destra).

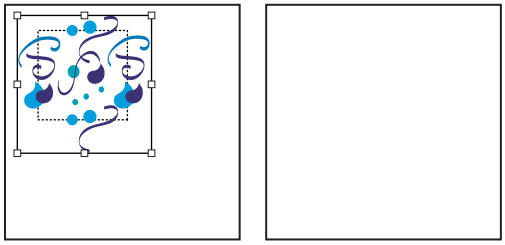
10 Quando l'angolo in alto a sinistra della copia si allinea con l'angolo in basso a sinistra del rettangolo, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti.

11 Deselezionate tutto.

12 Selezionate il rettangolo inferiore ed eventuali oggetti che non attraversano il rettangolo superiore, quindi eliminateli.

13 Con lo strumento matita, riempite l'area centrale del rettangolo con la texture desiderata. Fate attenzione a non intersecare i bordi del rettangolo. Colorate la texture.

14 Salvate il disegno e il rettangolo come campione di pattern.



Disegno e rettangolo definiti come pattern (a sinistra) e area riempita con il pattern (a destra)

Creare porzioni d'angolo per i pattern pennello

Le porzioni d'angolo consentono di creare effetti speciali per i bordi a cui viene applicato un pattern pennello. Potete creare porzioni d'angolo da zero, oppure usare una porzione laterale del pattern pennello come base per creare le porzioni d'angolo complementari esterne e interne (riflesse di –135°).

1 Selezionate File > Apri, scegliete il file di un pattern pennello (fornito con Adobe Illustrator) da usare e fate clic su Apri.

2 Selezionate Finestra > Pennelli. Selezionate la porzione da usare e trascinatela al centro del disegno.

3 Se la porzione non ha un riquadro di delimitazione, createne uno, della stessa altezza della porzione laterale, che comprenda tutto il disegno. Le porzioni rettangolari possono avere forma rettangolare. Impostate il riempimento e la traccia del riquadro su Nessuno, quindi selezionate Oggetto > Ordina > Porta sotto in modo che il riquadro risulti l'ultimo oggetto nell'ordine di sovrapposizione del disegno. Il quadrato di delimitazione consente di allineare la nuova porzione.

4 Selezionate la porzione e il quadrato di delimitazione.

Isolare un livello o un sottolivello

❖ Selezionate il livello o il sottolivello nel pannello Livelli e scegliete Accedi a modalità Isolamento dal menu del pannello Livelli.

Uscire dalla modalità Isolamento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Esc.
- Fate clic sul pulsante Esci da modalità Isolamento una o più volte (se avete isolato un sottolivello, fate clic una volta per tornare al livello, due volte per disattivare la modalità di isolamento).
- Fate clic ovunque nella barra della modalità Isolamento.
- Fate clic sul pulsante Esci da modalità Isolamento nel pannello Controllo.
- Con lo strumento selezione, fate doppio clic all'esterno del gruppo isolato.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) e scegliete Esci da modalità Isolamento.

Selezionare dietro gli oggetti

In Illustrator CS5 potete selezionare gli oggetti che si trovano sotto altri oggetti facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). La prima volta che fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) il puntatore assume il comportamento Seleziona dietro. Con ogni successivo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), la selezione passa attraverso gli oggetti che si trovano direttamente sotto la posizione del puntatore.

Nota: *per attivare o disattivare questa opzione, scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Windows) o Illustrator > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Mac OS). Quindi, nell'area Selezione, selezionate la casella Ctrl + clic per selezionare oggetti dietro (Windows) o Comando + clic per selezionare oggetti dietro (Mac OS).*

Selezionare l'oggetto successivo nell'ordine di sovrapposizione

Potete selezionare un oggetto sopra o sotto un oggetto selezionato nell'ordine di sovrapposizione. Questi comandi non funzionano in modalità Isolamento.

❖ Per selezionare l'oggetto appena sopra o sotto l'oggetto selezionato, scegliete Seleziona > Oggetto appena sopra o Seleziona > Oggetto appena sotto.

Selezionare gli oggetti con il pannello Livelli

1 Individuate l'oggetto che volete selezionare nel pannello Livelli. Potrebbe essere necessario fare clic su una freccia a triangolo per espandere un livello o un gruppo, oppure scorrere il pannello verso l'alto o il basso fino a trovare l'oggetto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare singoli oggetti, fate clic nella colonna di selezione dell'oggetto (tra l'icona di destinazione e la barra di scorrimento). Tenete premuto Maiusc e fate clic per aggiungere o rimuovere gli oggetti dalla selezione.
- Per selezionare tutta la grafica di un livello o di un gruppo, fate clic nella relativa colonna di selezione.
- Per selezionare tutta la grafica che si trova sullo stesso livello dell'oggetto attualmente selezionato, scegliete Seleziona > Oggetto > Tutto sullo stesso livello.

Accanto a ciascun oggetto selezionato nel pannello viene visualizzato un indicatore di selezione colorato.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei livelli: www.adobe.com/go/vid0041_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

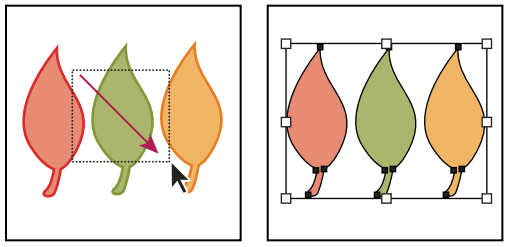
Selezionare gli oggetti con lo strumento selezione

1 Selezionate lo strumento selezione .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un oggetto.
- Trascinate un riquadro di selezione attorno a uno o a più oggetti o a una loro parte.

3 Per aggiungere o rimuovere gli oggetti dalla selezione, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su ogni oggetto o trascinate attorno agli oggetti che intendete aggiungere o rimuovere.



Trascinare il cursore sopra gli oggetti per selezionarli

Quando lo strumento selezione diretta si trova sopra un oggetto o un gruppo non selezionato, si trasforma in . Quando si trova sopra un oggetto selezionato, lo strumento diventa . Quando si trova sopra un punto di ancoraggio o un oggetto non selezionato, un quadratino vuoto appare accanto alla freccia .

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla selezione di oggetti: www.adobe.com/go/vid0034_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per selezionare" a pagina 513

Selezionare gli oggetti con lo strumento lazo

1 Selezionate lo strumento lazo .

2 Trascinate attorno o sugli oggetti.

Selezionare gli oggetti con lo strumento bacchetta magica

Con lo strumento bacchetta magica, potete selezionare tutti gli oggetti in un documento con attributi di riempimento uguali o simili (ad esempio colore e pattern).

Potete personalizzare lo strumento bacchetta magica per selezionare gli oggetti in base allo spessore e al colore della traccia, all'opacità e al metodo di fusione. Potete anche modificare i valori di tolleranza usati dallo strumento bacchetta magica per identificare oggetti simili.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Selezionare gli oggetti in base al colore di riempimento con lo strumento bacchetta magica

1 Selezionate lo strumento bacchetta magica .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una nuova selezione, fate clic sull'oggetto contenente gli attributi desiderati. Vengono selezionati tutti gli oggetti con gli stessi attributi.
- Per aggiungere alla selezione corrente, premete Maiusc e fate clic su un altro oggetto che contiene gli attributi da aggiungere. Vengono aggiunti alla selezione tutti gli oggetti con gli stessi attributi.
- Per sottrarre alla selezione corrente, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'oggetto contenente gli attributi da sottrarre. Vengono rimossi dalla selezione tutti gli oggetti con gli stessi attributi.

Personalizzare lo strumento bacchetta magica

1 Effettuate una delle seguenti operazioni per aprire il pannello Bacchetta magica:

- Fate doppio clic sullo strumento bacchetta magica nel pannello Strumenti.
- Scegliete Finestra > Bacchetta magica.

2 Per selezionare gli oggetti in base al loro colore di riempimento, selezionate Colore di riempimento e immettete un valore di Tolleranza compreso tra 0 e 255 pixel per RGB o 0 e 100 pixel per CMYK.

Specificando valori di tolleranza bassi vengono selezionati oggetti molto simili all'oggetto su cui avete fatto clic, mentre per valori di tolleranza più alti vengono selezionati oggetti in un intervallo più ampio della proprietà selezionata.

3 Selezionate Mostra opzioni traccia nel menu del pannello Bacchetta magica ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare gli oggetti in base al colore della traccia, selezionate Colore traccia, quindi specificate un valore di Tolleranza compreso tra 0 e 255 pixel per RGB, oppure tra 0 e 100 pixel per CMYK.
- Per selezionare gli oggetti in base allo spessore della traccia, selezionate Spessore traccia, quindi specificate un valore di Tolleranza compreso tra 0 e 1000 punti.

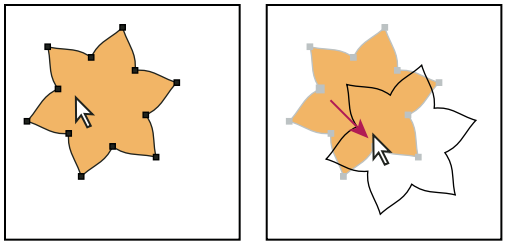
4 Selezionate Mostra opzioni trasparenza nel menu del pannello Bacchetta magica ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare gli oggetti in base alla trasparenza o al metodo di fusione, selezionate Opacità e immettete un valore di Tolleranza compreso tra 0 e 100%.
- Per selezionare gli oggetti in base al metodo di fusione, scegliete Metodo fusione.

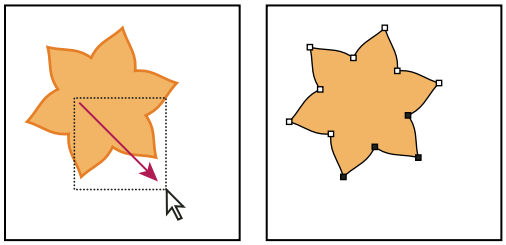
Selezionare gli oggetti con riempimento

Secondo come è impostata la preferenza Seleziona oggetto solo tramite tracciato, potrete selezionare un oggetto con riempimento facendo clic con gli strumenti selezione o selezione diretta su un punto qualsiasi della sua area oppure su un punto di ancoraggio o un segmento del tracciato. Per impostazione predefinita, questa preferenza è disattivata. In alcuni casi, potreste volerla attivare; ad esempio, quando lavorate su oggetti con riempimento sovrapposti questa opzione facilita la selezione degli oggetti sottostanti.

Nota: *la preferenza Seleziona oggetto solo tramite tracciato non ha effetto sulla selezione di oggetti senza riempimento o se visualizzate la grafica sotto forma di contorni. In questi casi infatti non è possibile selezionare un oggetto facendo clic nell'area racchiusa dal tracciato. Consultate "Visualizzare il disegno come contorni" a pagina 43.*



Quando l'opzione Seleziona oggetto solo tramite tracciato è disattivata, potete selezionare e spostare un oggetto facendo clic al suo interno e trascinando.



Al contrario, se l'opzione è attivata, quando trascinate con lo strumento selezione diretta vengono selezionati i singoli punti e segmenti che rientrano nel riquadro di selezione.

❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Windows) oppure Illustrator > Preferenze > Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio (Mac OS), quindi selezionate Seleziona oggetto solo tramite tracciato.

Selezionare gruppi e oggetti in un gruppo

Se alcuni oggetti sono stati raggruppanti, selezionando una qualsiasi parte del gruppo con lo strumento seleziona o lazo viene selezionato l'intero gruppo. Se non siete sicuri che un oggetto appartenga a un gruppo, selezionatelo con lo strumento selezione.

Gli strumenti selezione diretta e lazo consentono di selezionare un singolo tracciato o oggetto appartenente a uno o più gruppi. Se lavorate con gruppi di oggetti all'interno di altri gruppi, potete selezionare il gruppo successivo nella gerarchia di raggruppamento con lo strumento selezione gruppo. A ogni clic successivo, un altro sottogruppo di oggetti viene aggiunto alla selezione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 227

Selezionare uno o più gruppi con lo strumento selezione

1 Selezionate lo strumento selezione .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni per ogni oggetto appartenente al gruppo:

- Fate clic sull'oggetto.
- Trascinate attorno all'intero oggetto o a una sua parte.

3 Per aggiungere o rimuovere un gruppo dalla selezione, tenete premuto Maiusc mentre fate clic sul gruppo da aggiungere o rimuovere.

Selezionare oggetti e gruppi all'interno di gruppi con lo strumento selezione

1 Selezionate lo strumento selezione .

2 Fate doppio clic su un gruppo. Il gruppo compare in modalità Isolamento.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic per selezionare singoli componenti all'interno del gruppo.

  Con il doppio clic risulta facile selezionare gli oggetti (e non singoli bordi o facce) di un gruppo di pittura dinamica.

- Fate clic per selezionare un oggetto nel gruppo selezionato.
- Trascinate per aggiungere un oggetto al gruppo selezionato.

4 Fate doppio clic all'esterno del gruppo per deselezionarlo.

Selezionare un solo oggetto in un gruppo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione gruppo , fate clic sull'oggetto.
- Con lo strumento lazo , trascinate attorno o sul tracciato dell'oggetto.
- Con lo strumento selezione diretta , fate clic all'interno dell'oggetto o trascinate un riquadro di selezione attorno all'intero tracciato dell'oggetto o a una sua parte.

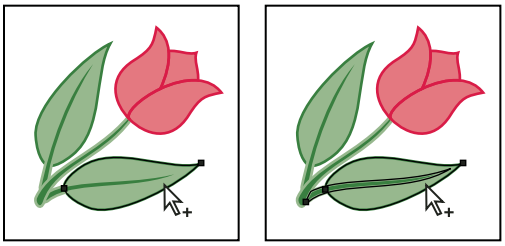
2 Per aggiungere o rimuovere un oggetto o un gruppo dalla selezione (con un qualsiasi strumento di selezione), tenete premuto Maiusc e selezionate l'oggetto da aggiungere o rimuovere.

Selezionare oggetti e gruppi con lo strumento selezione gruppo

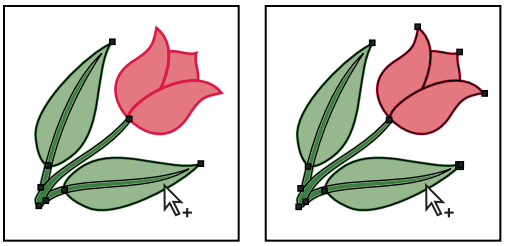
1 Con lo strumento selezione gruppo , fate clic su un oggetto all'interno del gruppo che desiderate selezionare. L'oggetto viene selezionato.

2 Per selezionare il gruppo principale dell'oggetto, fate clic di nuovo sull'oggetto.

3 Fate clic più volte sullo stesso oggetto per selezionare altri gruppi che fanno parte del gruppo selezionato fino a selezionare tutto ciò che volete includere nella selezione.



Il primo clic con lo strumento selezione gruppo seleziona un oggetto di un gruppo (a sinistra); il secondo clic seleziona il gruppo di oggetti (a destra).



Il terzo clic aggiunge alla selezione il gruppo successivo (a sinistra); il quarto clic aggiunge il terzo gruppo (a destra).

Selezionare facce e bordi in gruppi di pittura dinamica

Le facce e i bordi di uno strumento pittura dinamica vengono selezionati con lo strumento selezione pittura dinamica. Per selezionare l'intero gruppo di pittura dinamica, fate clic su di esso con lo strumento selezione.

1 Selezionate lo strumento selezione pittura dinamica .

2 Spostate lo strumento sopra il gruppo di pittura dinamica fino a evidenziare la faccia o il bordo desiderato. Quando lo strumento selezione pittura dinamica si trova sopra un bordo, lo strumento diventa .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic per selezionare la faccia o il bordo evidenziato.
- Trascinate un rettangolo di selezione intorno a più facce o bordi. Qualsiasi faccia o bordo parzialmente o interamente racchiuso dal rettangolo viene incluso nella selezione.
- Fate doppio clic su una faccia o un bordo per selezionare tutte le facce o i bordi collegati e con lo stesso colore (selezione continua).
- Fate triplo clic su una faccia o un bordo per selezionare tutte le facce o i bordi dello stesso colore (selezione simili).

Se non riuscite a selezionare una faccia o un bordo di piccole dimensioni, ingrandite la visualizzazione o impostate lo strumento selezione pittura dinamica solo su Seleziona riempimenti o Seleziona tracce.

4 Per aggiungere o rimuovere facce e bordi dalla selezione, tenente premuto Maiusc e fate clic sulle facce/bordi da aggiungere o eliminare.

Per passare allo strumento contagocce e prelevare riempimenti e tracce, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul riempimento o sulla traccia desiderata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 174

"Tasti per lavorare con i gruppi di pittura dinamica" a pagina 516

Opzioni dello strumento selezione pittura dinamica

Per accedere allo strumento selezione pittura dinamica fate doppio clic sullo strumento nel pannello Strumenti.

Seleziona riempimenti Seleziona le facce dei gruppi di pittura dinamica, cioè l'area all'interno dei bordi.

Seleziona tracce Seleziona i bordi dei gruppi di pittura dinamica.

Evidenziazione Evidenzia la faccia o il bordo su cui si trova attualmente il cursore.

Colore Imposta il colore per l'evidenziazione. Potete scegliere un colore dal menu o fare clic sul campione di colore per specificare un colore personale.

Larghezza Specifica lo spessore con cui evidenziare la selezione.

Selezionare gli oggetti per caratteristica

Potete selezionare gli oggetti in base ai vari raggruppamenti, incluso per attributo di formattazione, livello o tipo (ad esempio tratti di pennello o maschere di ritaglio).

1 Per selezionare tutti gli oggetti in un file, scegliete Seleziona > Tutto. Per deselezionare tutti gli oggetti, scegliete Seleziona > Deseleziona.

Nota: *con un qualsiasi strumento di selezione, potete anche deselezionare tutti gli oggetti facendo clic o trascinando ad almeno 2 pixel di distanza dagli oggetti.*

2 Per selezionare tutti gli oggetti con gli stessi attributi, selezionate l'oggetto con l'attributo desiderato, scegliete Seleziona > Simile, quindi scegliete un attributo dall'elenco: Metodo fusione, Riempimento e traccia, Colore di riempimento, Opacità, Colore traccia, Spessore traccia, Stile, Istanza simbolo o Serie di blocchi collegati.

Collega serie di blocchi seleziona automaticamente le caselle di testo concatenate. Potete selezionare una delle caselle di testo e quindi utilizzare questo comando per selezionare tutte le altre caselle di testo ad essa collegate. Per ulteriori informazioni, consultate "Concatenamento del testo tra oggetti diversi" a pagina 332.

Potete anche usare lo strumento bacchetta magica per selezionare tutti gli oggetti con lo stesso colore, spessore e colore della traccia, opacità o metodo di fusione.

3 Per selezionare tutti gli oggetti di un determinato tipo, deselezionate tutto il disegno, scegliete Seleziona > Oggetto, quindi scegliete un tipo di oggetto (Tratti pennello, Maschere di ritaglio, Punti isolati o Oggetti testo).

Ripetere o invertire una selezione

- Per ripetere l'ultimo comando di selezione usato, scegliete Seleziona > Seleziona di nuovo.
- Per selezionare tutti gli oggetti non selezionati e deselezionare tutti gli oggetti selezionati, scegliete Seleziona > Inverti.

Salvare una selezione

1 Selezionate uno o più oggetti e scegliete Seleziona > Salva selezione.

2 Nella finestra di dialogo Salva selezione, digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.

Per ricaricare una selezione salvata, scegliete il nome corrispondente visualizzato in fondo al menu Seleziona. Potete anche eliminare o rinominare una selezione scegliendo Seleziona > Modifica selezione.

Raggruppamento ed espansione degli oggetti

Raggruppare o separare gli oggetti

Potete riunire più oggetti in un gruppo per gestirli come singola entità. In questo modo, potete spostare o trasformare più oggetti senza modificarne i singoli attributi o posizioni. Ad esempio, potete raggruppare gli oggetti nel disegno di un logo per spostarli e ridimensionarli come una sola entità.

Gli oggetti raggruppati vengono sovrapposti in successione sullo stesso livello del disegno e dietro l'oggetto in primo piano nel gruppo; il raggruppamento degli oggetti può quindi modificare sia la distribuzione degli oggetti sui livelli, sia il loro ordine di sovrapposizione su un determinato livello. Se selezionate oggetti su livelli diversi e li raggruppate, questi vengono raggruppati nel livello dell'oggetto selezionato che si trova sopra tutti gli altri.

I gruppi possono anche essere *nidificati*, ovvero raggruppati in altri oggetti o gruppi per creare gruppi più grandi. I gruppi sono visualizzati come elementi <Gruppo> nel pannello Livelli. Potete usare il pannello Livelli per spostare gli elementi dentro e fuori dai gruppi.

1 Selezionate gli oggetti da raggruppare o il gruppo da separare.

2 Scegliete Oggetto > Raggruppa o Oggetto > Separa.

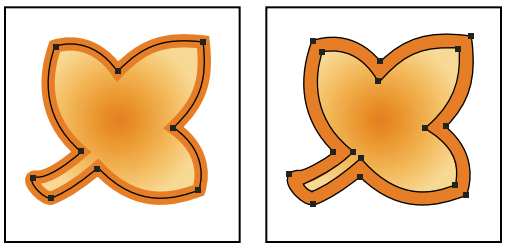
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Espandere gli oggetti

L'*espansione* degli oggetti consente di dividere un singolo oggetto nei vari oggetti che ne definiscono l'aspetto. Ad esempio, se espandete un oggetto semplice come un cerchio con riempimento e traccia in tinta unita, il riempimento e la traccia andranno a formare ognuno un oggetto a parte. Se espandete un disegno più complesso, ad esempio un oggetto con un riempimento pattern, quest'ultimo viene suddiviso in tutti i singoli tracciati che lo formano.

Normalmente, si espande un oggetto in modo da poterne modificare gli attributi di aspetto e altre proprietà di elementi specifici al suo interno. Inoltre, può risultare utile se si desidera usare un oggetto specifico di Illustrator (come un oggetto con trama) in un'altra applicazione che non riconosce l'oggetto in questione.



Un oggetto con riempimento e traccia prima (a sinistra) e dopo (a destra) essere stato espanso

L'espansione è particolarmente utile se avete delle difficoltà nella stampa di effetti di trasparenza, oggetti 3D, pattern, sfumature, tracce, fusioni, riflessi, involucri o simboli.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Scegliete Oggetto > Espandi

Se all'oggetto sono stati applicati degli attributi di aspetto, il comando Oggetto > Espandi è disattivato. In questo caso, scegliete Oggetto > Espandi aspetto, quindi scegliete Oggetto > Espandi.

3 Impostate le opzioni di livello e fate clic su OK:

Oggetto Per espandere gli oggetti complessi come fusioni dinamiche, involucri, set di simboli e riflessi.

Riempimento Per espandere il riempimento.

Traccia Per espandere le tracce.

Trama sfumata Per espandere la sfumatura come un unico oggetto trama.

Specifica Imposta la tolleranza per i valori di colore tra le interruzioni. Un numero elevato favorisce una transizione uniforme del colore, mentre un numero basso può risultare in bande visibili di colore.

Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre scegliete Oggetto > Espandi per espandere una sfumatura usando le ultime impostazioni inserite nella finestra di dialogo Espandi.

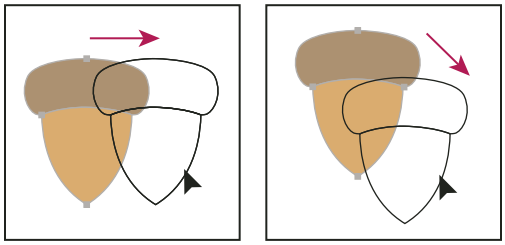
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti

Spostare gli oggetti

Potete spostare gli oggetti trascinandoli con strumenti specifici, usando i tasti freccia della tastiera o immettendo valori precisi in un pannello o una finestra di dialogo.

Potete anche usare l'opzione di *allineamento* per posizionare facilmente gli oggetti durante lo spostamento. Ad esempio, potete allineare il puntatore alle guide o ai punti di ancoraggio e i contorni di un oggetto alle griglie. Potete anche usare il pannello Allinea per posizionare gli oggetti in relazione l'uno con l'altro.

Con il tasto Maiusc potete vincolare lo spostamento di uno o più oggetti, in modo che vengano spostati in orizzontale, verticale o diagonale rispetto all'orientamento corrente degli assi *x* e *y*. Potete inoltre usare il tasto Maiusc per vincolare la rotazione degli oggetti a multipli di 45°.



Tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate o disegnate per limitare lo spostamento a incrementi di 45°.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare la griglia" a pagina 47

"Ruotare gli oggetti" a pagina 234

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 248

"Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63

Spostare o duplicare un oggetto con il comando Incolla

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Scegliete Modifica > Taglia per spostare la selezione o Modifica > Copia per duplicarla.
3. Per incollare un oggetto in un altro file, aprite il file. Per incollare tra livelli diversi, consultate "Incollare gli oggetti tra livelli diversi" a pagina 231.
4. Selezionate uno dei comandi seguenti:

   Modifica > Incolla Incolla l'oggetto al centro della finestra attiva.

   Modifica > Incolla sopra Incolla l'oggetto direttamente sopra l'oggetto selezionato.

Modifica > Incolla sotto Incolla l'oggetto direttamente sotto l'oggetto selezionato.

Modifica > Incolla nella stessa posizione Incolla la grafica sulla tavola da disegno attiva nella stessa posizione in cui si trova sulla tavola da disegno da cui è stata copiata.

Modifica > Incolla su tutte le tavole disegno Incolla la grafica su tutte le tavole da disegno, nella stessa posizione in cui si trova sulla tavola da disegno attiva.

Spostare un oggetto mediante trascinamento

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Trascinate l'oggetto in una nuova posizione.

Se all'oggetto selezionato è stato applicato il riempimento, potete trascinare posizionando il puntatore ovunque sull'oggetto. Se l'oggetto selezionato è senza riempimento, se state visualizzando il disegno sotto forma di contorni o se è selezionata la preferenza Seleziona oggetto solo tramite tracciato, dovete invece trascinare a partire dal tracciato dell'oggetto. Consultate "Duplicare le selezioni mediante trascinamento" a pagina 246.

Servitevi del comando Allinea al punto, nel menu Visualizza, per allineare il cursore a un punto di ancoraggio o a una guida mentre trascinate un oggetto entro 2 pixel dal punto di ancoraggio o dalla guida.

Spostare un oggetto mediante i tasti freccia

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Premete il tasto freccia rivolto nella direzione verso cui desiderate spostare l'oggetto. Premete Maiusc+freccia per spostare l'oggetto di una distanza dieci volte superiore al valore specificato in Incrementi da tastiera.

La distanza alla quale l'oggetto viene spostato ogni volta che premete un tasto freccia dipende dalla preferenza Incrementi da tastiera. La distanza predefinita è 1 punto, ovvero 1/72 di pollice o 0,3528 millimetri. Per modificare la preferenza Incrementi da tastiera, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS).

Spostare un oggetto di una distanza specifica

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Scegliete Oggetto > Trasforma > Spostamento.

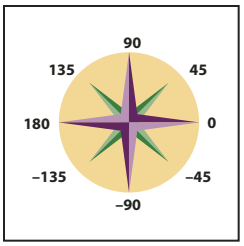
Con l'oggetto selezionato, potete anche fare doppio clic sullo strumento selezione, selezione diretta o selezione gruppo per aprire la finestra di dialogo Spostamento.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare l'oggetto verso sinistra o destra, specificate un valore negativo (spostamento a sinistra) o positivo (spostamento a destra) nella casella di testo Orizzontale.
- Per spostare l'oggetto verso l'alto o il basso, specificate un valore negativo (spostamento in basso) o positivo (spostamento in alto) nelle casella di testo Verticale.
- Per spostare l'oggetto di un angolo rispetto all'asse *x*, specificate un angolo positivo (spostamento antiorario) o negativo (spostamento orario) nella casella di testo Distanza o Angolo. Potete anche immettere valori compresi tra 180° e 360°: questi valori vengono convertiti nei corrispondenti valori negativi (ad esempio, 270° diventa -90°).

4 Se gli oggetti contengono dei pattern di riempimento, selezionate Pattern per spostare anche il pattern. Deselezionate la casella Oggetti per spostare il pattern ma non gli oggetti.

5 Fate clic su OK oppure su Copia per spostare una copia degli oggetti.



Direzioni relative all'asse x

Spostare un oggetto usando le coordinate x e y

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Nel pannello Trasforma o Controllo, immettete i nuovi valori nella casella di testo X o Y oppure in entrambe.

Per modificare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino bianco posto sull'icona del punto di riferimento prima di immettere i valori.

Spostare contemporaneamente più oggetti

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Scegliete Oggetto > Trasforma > Trasforma ognuno.

3 Impostate la distanza a cui volete spostare gli oggetti selezionati nella sezione Spostamento della finestra di dialogo.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare gli oggetti secondo i valori specificati, fate clic su OK.
- Per spostare gli oggetti casualmente, ma non oltre i valori specificati, selezionate l'opzione Casuale. Questa opzione è utile ad esempio se disegnate un muro di mattoni e volete che i mattoni non siano perfettamente allineati. Quindi fate clic su OK.

Incollare un oggetto in relazione ad altri oggetti

1 Selezionate l'oggetto da incollare.

2 Scegliete Modifica > Copia o Modifica > Taglia.

3 Selezionate l'oggetto sopra o sotto il quale desiderate incollare l'oggetto copiato o tagliato.

4 Scegliete Modifica > Incolla sopra o Modifica > Incolla sotto.

Se gli oggetti da incollare sono più di uno, verranno inseriti tutti sopra o sotto il disegno selezionato. Resta invariato l'ordine di disegno relativo tra i singoli oggetti incollati.

Incollare gli oggetti tra livelli diversi

L'opzione Incolla sui livelli originali determina dove viene incollato il disegno, nella gerarchia dei livelli.
Per impostazione predefinita l'opzione Incolla sui livelli originali è disattivata e la grafica viene incollata sul livello attivo nel pannello Livelli. Quando l'opzione Incolla sui livelli originali è attiva, il disegno viene incollato nel livello da cui era stato copiato, indipendentemente dal livello attivo nel pannello Livelli.

Per impostare questa opzione, selezionate Incolla sui livelli originali nel menu del pannello Livelli. Un segno di spunta indica se l'opzione è attiva.

Attivate Incolla sui livelli originali se incollate della grafica tra documenti e desiderate inserirla automaticamente in un livello che abbia lo stesso nome del livello originale. Se il documento di destinazione non contiene un livello con lo stesso nome, Illustrator crea un nuovo livello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Incollare nella stessa posizione e incollare su tutte le tavole da disegno

Il comando Incolla nella stessa posizione consente di incollare la grafica sulla tavola da disegno attiva. Per usare questo comando, scegliete Modifica > Incolla nella stessa posizione. La scelta rapida da tastiera è Ctrl+Maiusc+V (Windows) o Comando+Maiusc+V (Mac OS).

Con il comando Incolla su tutte le tavole disegno la grafica selezionata viene incollata su tutte le tavole da disegno. Prima di usare il comando Incolla su tutte le tavole disegno, assicuratevi che la tavola da cui state copiando l'oggetto sia quella attiva.

Per usare il comando Incolla su tutte le tavole disegno, fate clic su Modifica > Incolla su tutte le tavole disegno dopo aver tagliato o copiato la grafica.

Se copiate la grafica e poi selezionate Incolla su tutte le tavole disegno, la grafica viene incollata nuovamente nella tavola da cui è stata copiata. (Consigliato) Tagliate e quindi incollate gli oggetti se non è necessario modificare gli oggetti originali prima di usare il comando Incolla su tutte le tavole disegno.

***Nota:** con i comandi Incolla nella stessa posizione e Incolla su tutte le tavole disegno gli oggetti vengono incollati nella stessa posizione che l'oggetto da copiare occupa sulla tavola da disegno attiva al momento della copia.*

Allineare e distribuire gli oggetti

Potete usare il pannello Allinea (Finestra > Allinea) e le opzioni di allineamento nel pannello Controllo per allineare o distribuire gli oggetti selezionati lungo l'asse specificato. Potete usare sia i bordi degli oggetti sia i punti di ancoraggio come punto di riferimento. Potete inoltre effettuare un allineamento a una selezione, una tavola da disegno o un oggetto chiave, ovvero un oggetto specifico all'interno di una selezione di più oggetti.

Le opzioni Allinea sono visibili nel pannello Controllo quando è selezionato un oggetto. Se non sono visualizzate, scegliete Allinea nel menu del pannello Controllo.

Per impostazione predefinita, Illustrator calcola l'allineamento e la distribuzione in base ai tracciati degli oggetti. Tuttavia, se lavorate con oggetti che hanno spessori di traccia differenti, potete invece calcolare l'allineamento e la distribuzione in base al bordo della traccia. Per effettuare questa operazione, selezionate Usa bordi anteprima nel menu del pannello Allinea.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'allineamento e la distribuzione di oggetti: www.adobe.com/go/vid0035_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 33

Allineare o distribuire rispetto al rettangolo di selezione di tutti gli oggetti selezionati

1 Selezionate gli oggetti da allineare o distribuire.

2 Nel pannello Allinea o Controllo, selezionate Allinea a selezione , quindi fate clic sul pulsante relativo al tipo di allineamento o distribuzione desiderato.

Allineare o distribuire rispetto a un punto di ancoraggio

1 Fate clic sullo strumento selezione diretta, tenete premuto Maiusc e selezionate i punti di ancoraggio desiderati per eseguire l'allineamento o la distribuzione. L'ultimo punto di ancoraggio selezionato diventa il punto di ancoraggio chiave.

L'opzione Allinea a ancoraggio chiave viene selezionata automaticamente nel pannello Allinea e nel pannello di controllo.

2 Nel pannello Allinea o di controllo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di allineamento o distribuzione desiderato.

Allineare o distribuire rispetto a un oggetto chiave

1 Selezionate gli oggetti da allineare o distribuire.

2 Fate nuovamente clic sull'oggetto da usare come oggetto chiave (questa volta non è necessario tenere premuto contemporaneamente Maiusc).

Viene visualizzato un contorno blu intorno all'oggetto chiave e nei pannelli Controllo e Allinea viene automaticamente selezionato Allinea a oggetto chiave .

3 Nel pannello Allinea o Controllo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di allineamento o distribuzione desiderato.

Nota: *per interrompere l'allineamento o la distribuzione rispetto a un oggetto, fate nuovamente clic sull'oggetto per rimuovere il contorno blu o scegliete Annulla oggetto chiave dal menu del pannello Allinea.*

Allineare o distribuire rispetto a una tavola da disegno

1 Selezionate gli oggetti da allineare o distribuire.

2 Con lo strumento selezione, fate clic tenendo premuto Maiusc sulla tavola da disegno desiderata per attivarla. La tavola da disegno attiva viene visualizzata con un contorno più scuro rispetto alle altre.

3 Nel pannello Allinea o nel pannello di controllo, selezionate Allinea a tavola di disegno , quindi fate clic sul pulsante relativo al tipo di allineamento o di distribuzione desiderato.

Distribuire gli oggetti in base a valori specifici

Potete distribuire gli oggetti usando le distanze esatte tra i relativi tracciati.

1 Selezionate gli oggetti da distribuire.

2 Nel pannello Allinea, immettete nella casella di testo Distribuisci spaziatura la quantità di spazio richiesta tra gli oggetti.

Se le opzioni Distribuisci spaziatura non sono visualizzate, scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello.

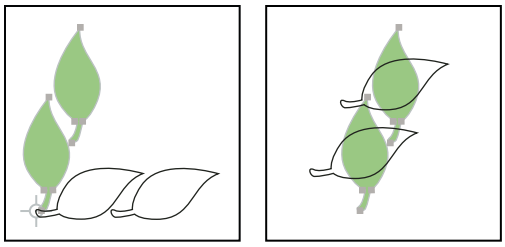
3 Con lo strumento selezione fate clic sul tracciato dell'oggetto rispetto al quale desiderate distribuire gli altri oggetti. L'oggetto su cui fate clic non cambierà posizione.

4 Fate clic sul pulsante Distribuzione verticale spazio o Distribuzione orizzontale spazio.

Rotazione e riflessione degli oggetti

Ruotare gli oggetti

La rotazione di un oggetto ha luogo attorno a un punto fisso da voi definito. Il punto di riferimento predefinito è il punto centrale dell'oggetto. Se la selezione è costituita da più oggetti, questi ruoteranno attorno a un unico punto di riferimento, che per impostazione predefinita è il punto centrale della selezione o del rettangolo di selezione. Per ruotare ogni oggetto attorno al proprio punto centrale, usate il comando Trasforma ognuno.



Risultati ottenuti con lo strumento rotazione (a sinistra) e con il comando Trasforma ognuno (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 248

"Spostare gli oggetti" a pagina 229

"Ridimensionare gli oggetti" a pagina 250

Ruotare un oggetto mediante il rettangolo di selezione

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Con lo strumento selezione , posizionate il puntatore fuori dal rettangolo di selezione vicino a una delle maniglie del rettangolo affinché diventi , quindi trascinate.

Riflettere un oggetto con lo strumento trasformazione libera

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate lo strumento trasformazione libera .
3. Posizionate il puntatore fuori dal rettangolo di selezione affinché diventi , quindi trascinate.

Ruotare un oggetto con lo strumento rotazione

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate lo strumento rotazione .
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per ruotare l'oggetto attorno al suo punto centrale, trascinate con un movimento circolare ovunque nella finestra del documento.
   - Per ruotare l'oggetto attorno a un punto di riferimento diverso, fate clic una volta in qualsiasi punto nella finestra del documento per riposizionare il punto di riferimento. Spostate poi il puntatore allontanandolo dal punto di riferimento e trascinate con un movimento circolare.
   - Per ruotare una copia dell'oggetto anziché l'originale, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) dopo aver iniziato a trascinare.

Per una maggiore precisione, iniziate a trascinare a una maggiore distanza dal punto di riferimento dell'oggetto.

Ruotare un oggetto da un angolo specifico

Il comando Rotazione vi permette di controllare l'angolo esatto di rotazione.

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ruotare attorno a un punto di riferimento diverso, selezionate lo strumento rotazione. Quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto in cui desiderate posizionare il punto di riferimento nella finestra del documento.
- Per ruotare l'oggetto attorno al punto centrale, scegliete Oggetto > Trasforma > Rotazione o fate doppio clic sullo strumento rotazione.

3 Immettete l'angolo di rotazione nella casella di testo Angolo. Se l'angolo è negativo l'oggetto ruota in senso orario; se l'angolo è positivo l'oggetto ruota in senso antiorario.

4 Se gli oggetti contengono un pattern di riempimento, selezionate Pattern per ruotare il pattern desiderato. Deselezionate la casella Oggetti per ruotare il pattern ma non gli oggetti.

5 Fate clic su OK, o su Copia per spostare una copia degli oggetti.

Per inserire più copie dell'oggetto secondo un pattern circolare attorno a un punto di riferimento, allontanate quest'ultimo dal centro dell'oggetto, fate clic su Copia, quindi selezionate più volte Oggetto > Trasforma > Trasforma di nuovo.

Ruotare un oggetto con il pannello Trasforma

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ruotare l'oggetto attorno al suo punto centrale, immettete un valore per Angolo, nel pannello.
- Per ruotare l'oggetto attorno a un punto di riferimento diverso, fate clic su un quadratino bianco dell'icona del punto di riferimento nel pannello, quindi immettete un valore per Angolo.

  Potete anche visualizzare il pannello Trasforma facendo clic sui valori X, Y, L o A nel pannello Controllo.

3 Potete ruotare un simbolo intorno al suo punto di registro usando il pannello Trasforma. Per ulteriori informazioni, consultate "Funzione Punto di registro simbolo" a pagina 109.

Ruotare più oggetti singolarmente

1 Selezionate l'oggetto da ruotare.

2 Scegliete Oggetto > Trasforma > Trasforma ognuno.

3 Nella sezione Rotazione della finestra di dialogo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona dell'angolo o trascinate la linea dell'angolo attorno all'icona.
- Nella casella di testo Angolo, inserite un angolo compreso tra –360° e 360°.

4 Fate clic su OK, o su Copia per ruotare una copia di ciascun oggetto.

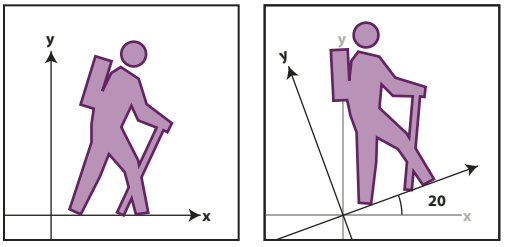
Ruotare gli assi x e y di un documento

Per impostazione predefinita, gli assi *x* e *y* sono paralleli ai lati orizzontali e verticali della finestra del documento.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Specificate un angolo nella casella di testo Angolo di vincolo. Un angolo positivo fa ruotare gli assi in senso antiorario, mentre un angolo negativo li fa ruotare in senso orario.

La rotazione degli assi è utile se il disegno contiene elementi ruotati con lo stesso angolo, ad esempio un logo e del testo ruotati secondo un angolo di 20°. Invece di ruotare ogni elemento aggiunto al logo, potete semplicemente ruotare gli assi di 20°. Tutto ciò che disegnate viene creato lungo i nuovi assi.



Oggetti allineati agli assi predefiniti (a sinistra) e agli assi ruotati di 20° (a destra)

Gli oggetti e le azioni seguenti *non* sono interessati dai nuovi assi:

- Oggetti esistenti
- Rotazione e fusione
- Disegni creati con lo strumento matita o ricalco dinamico

Riflettere o capovolgere gli oggetti

Con la riflessione, gli oggetti vengono capovolti lungo un asse invisibile da voi specificato. Potete riflettere gli oggetti con lo strumento trasformazione libera, lo strumento riflessione o il comando Riflessione. Per specificare un asse da cui riflettere, usate lo strumento riflessione.

Potete copiare un oggetto mentre lo riflettete per crearne una copia speculare.

Riflettere un oggetto con lo strumento trasformazione libera

1 Selezionate l'oggetto da riflettere.

2 Selezionate lo strumento trasformazione libera .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate una maniglia del rettangolo di selezione oltre la maniglia o il bordo opposto fino a ottenere il livello di riflessione desiderato.
- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate la maniglia d'angolo oltre la maniglia opposta.

Riflettere un oggetto con lo strumento riflessione

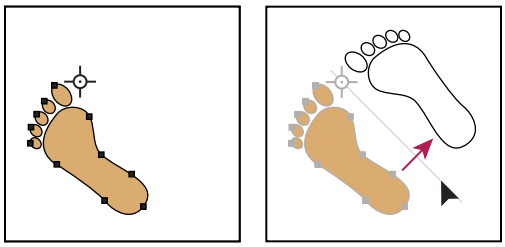
1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate lo strumento riflessione .

3 Per disegnare l'asse invisibile lungo il quale riflettere l'oggetto, fate clic in qualsiasi punto nella finestra del documento per definire un punto dell'asse. Il puntatore diventa una freccia.

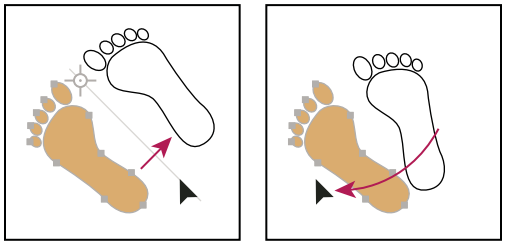
4 Posizionate il puntatore su un altro punto per definire l'asse invisibile ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic per definire il secondo punto dell'asse invisibile. Quando fate clic, l'oggetto selezionato viene capovolto oltre l'asse definito.



Fate clic per definire un punto dell'asse (a sinistra), quindi fate di nuovo clic per definire l'altro punto dell'asse e riflettere l'oggetto lungo l'asse (a destra).

- Per riflettere una copia dell'oggetto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per impostare il secondo punto dell'asse invisibile.
- Per regolare l'asse di riflessione, dovete trascinare anziché fare clic. Tenete premuto Maiusc e trascinate per vincolare l'angolo a 45°. Mentre trascinate, l'asse di riflessione invisibile ruota attorno al punto definito al punto 3 e viene riflesso il contorno dell'oggetto. Quando il contorno è nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.



Trascinate il secondo punto dell'asse di riflessione per ruotare l'asse.

Per una maggiore precisione, iniziate a trascinare a una maggiore distanza dal punto di riferimento dell'oggetto.

Riflettere specificando un asse

1 Selezionate l'oggetto da riflettere.

- Per riflettere l'oggetto attorno al suo punto centrale, scegliete Oggetto > Trasforma > Riflessione o fate doppio clic sullo strumento riflessione .
- Per riflettere l'oggetto attorno a un punto di riferimento diverso, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic ovunque nella finestra del documento.

2 Nella finestra di dialogo Riflessione, selezionate l'asse lungo il quale volete riflettere l'oggetto. Potete riflettere un oggetto lungo un asse orizzontale, verticale o inclinato.

3 Per riflettere eventuali pattern contenuti nell'oggetto, selezionate Pattern. Per riflettere solo i pattern, deselezionate Oggetti.

4 Per controllare l'effetto prima di applicarlo, selezionate Anteprima.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per riflettere l'oggetto, fate clic su OK.
- Per riflettere una copia dell'oggetto, fate clic su Copia.

Utilizzo dei livelli

I livelli

Quando create disegni complessi, è difficile tenere traccia di tutti gli elementi presenti nella finestra del documento. Gli elementi di piccole dimensioni rimangono nascosti da quelli più grandi e la selezione del disegno risulta difficile. I livelli consentono di gestire tutti gli elementi che compongono la grafica. Considerate i livelli come cartelle trasparenti che contengono il disegno. Se mescolate le cartelle, modificate l'ordine di sovrapposizione degli elementi nel disegno. Potete spostare gli elementi tra le cartelle e, all'interno di queste, creare delle sottocartelle.

La struttura dei livelli nel documento può essere semplice o complessa, a seconda di come la impostate. Per impostazione predefinita, tutti gli elementi sono organizzati in un unico livello principale. Potete però creare nuovi livelli in cui spostare gli elementi desiderati oppure spostare gli elementi da un livello a un altro in qualsiasi momento. Il pannello Livelli offre un metodo semplice per selezionare, nascondere, bloccare e modificare gli attributi di aspetto del disegno. Potete anche creare livelli template, utili per ricalcare la grafica, e scambiare i livelli con Photoshop.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei livelli e dei gruppi: www.adobe.com/go/vid0041_it. Per informazioni sull'utilizzo dei livelli per creare animazioni, visitate www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

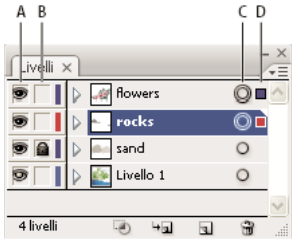
Utilizzo dei livelli per creare animazioni

Panoramica del pannello Livelli

Potete usare il pannello Livelli per elencare, organizzare e modificare gli oggetti in un documento. Per impostazione predefinita, ogni nuovo documento contiene un livello e ciascun oggetto creato viene elencato sotto tale livello. Tuttavia, potete creare nuovi livelli e riordinare gli elementi in base alle vostre esigenze.

Per impostazione predefinita, Illustrator assegna un colore univoco a ogni livello nel pannello Livelli. Il colore viene visualizzato nel pannello accanto al nome del livello. Inoltre, lo stesso colore viene applicato nella finestra del disegno al rettangolo di selezione, al tracciato, ai punti di ancoraggio e al punto centrale dell'oggetto selezionato. Potete usare questo colore per individuare rapidamente il livello di un oggetto nel pannello Livelli e modificare il colore del livello in base alle vostre esigenze.

Se un elemento nel pannello Livelli contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Fate clic sul triangolo per mostrare o nascondere il contenuto. Se non compare alcun triangolo, significa che l'elemento non contiene elementi aggiuntivi.



Pannello Livelli
***A.** Colonna di visibilità **B.** Colonna di modifica **C.** Colonna di destinazione **D.** Colonna di selezione*

Il pannello Livelli contiene delle colonne a sinistra e a destra delle voci. Fate clic su una colonna per agire sulle seguenti caratteristiche:

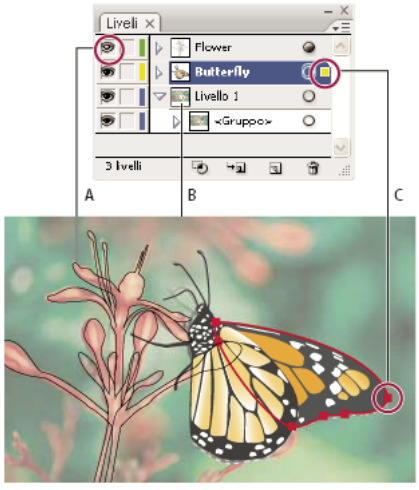
Colonna di visibilità Indica se gli elementi nel pannello Livelli sono visibili o nascosti (assenza di icona), oppure se sono livelli template o livelli contorno .

Colonna di modifica Indica se gli elementi sono bloccati o meno. L'icona a forma di lucchetto indica che l'elemento è bloccato e non può essere modificato, mentre l'assenza di icona indica che l'elemento non è bloccato e può essere modificato.

Colonna di destinazione Indica se gli elementi sono impostati come destinazione per l'applicazione di effetti e modifica gli attributi nel pannello Aspetto. Quando il pulsante di destinazione viene visualizzato come un'icona a doppio anello (o), l'elemento è selezionato come destinazione; un solo anello indica che l'elemento non è selezionato come destinazione.

Colonna di selezione Indica se gli elementi sono selezionati. Quando è selezionato un elemento, viene visualizzata un indicatore di selezione colorato. Se una voce, come un livello o un gruppo, contiene sia oggetti selezionati che non selezionati, l'elemento principale è contrassegnato da un indicatore di selezione colorato più piccolo. Se tutti gli oggetti contenuti nell'elemento principale sono selezionati, gli indicatori di selezione colorati avranno le stesse dimensioni degli indicatori visualizzati accanto agli oggetti selezionati.

Potete usare il pannello Livelli per visualizzare gli elementi come contorni e altri elementi così come appaiono nel disegno finale. Potete anche attenuare le immagini collegate e gli oggetti bitmap per rendere più semplice la modifica della grafica che si trova sopra a tali immagini. Ciò è particolarmente utile quando si ricalca un'immagine bitmap.



Opzioni di visualizzazione per grafica con più livelli
***A.** Oggetto visualizzato in modalità Contorno **B.** Oggetto bitmap attenuato del 50% **C.** Oggetto selezionato visualizzato nell'Anteprima*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

"Visualizzare il disegno come contorni" a pagina 43

"Ricalcare un disegno" a pagina 102

Modificare la visualizzazione del pannello Livelli

1 Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Livelli.

2 Selezionate Mostra solo livelli per nascondere tracciati, gruppi e altri elementi nel pannello Livelli.

3 Per Dimensione riga, selezionate un'opzione per specificare l'altezza delle righe. Potete specificare una dimensione personalizzata inserendo un valore compreso tra 12 e 100.

4 Per le miniature, selezionate una combinazione di livelli, gruppi e oggetti per cui visualizzare le anteprime delle miniature.

Nota: *nel caso di file complessi, la visualizzazione delle miniature nel pannello Livelli può rallentare l'elaborazione. Per velocizzare il lavoro, disattivate le miniature dei livelli.*

Impostare le opzioni per livelli e sottolivelli

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul nome dell'elemento nel pannello Livelli.
- Fate clic sul nome dell'elemento e scegliete Opzioni per <*nome elemento*> dal menu del pannello Livelli.
- Scegliete Nuovo livello o Nuovo sottolivello dal menu del pannello Livelli.

2 Impostate una o più delle seguenti opzioni:

Nome Specifica il nome del livello così come verrà visualizzato nel pannello Livelli.

Colore Specifica il colore applicato al livello. Potete scegliere un colore nel menu o fare doppio clic su un campione per selezionare il colore desiderato.

Template Trasforma il livello in un livello template.

Blocca Impedisce che l'elemento venga modificato.

Mostra Mostra sulla tavola da disegno tutta la grafica contenuta nel livello.

Stampa Rende stampabile il contenuto del livello.

Anteprima Visualizza il disegno contenuto nel livello a colori anziché come soli bordi.

Attenua immagini Riduce alla percentuale specificata l'intensità delle immagini collegate e delle immagini bitmap contenute nel livello.

Creare un nuovo livello

1 Nel pannello Livelli, fate clic sul nome del livello sopra o all'interno del quale volete aggiungere il nuovo livello.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un nuovo livello sopra al livello selezionato, fate clic sul pulsante Crea nuovo livello nel pannello Livelli.
- Per creare un nuovo sottolivello all'interno del livello selezionato, fate clic sul pulsante Crea nuovo sottolivello nel pannello Livelli.

Per impostare le opzioni quando create un nuovo livello, scegliete Nuovo livello o Nuovo sottolivello dal menu del pannello Livelli.

Per le diverse modalità di disegno, Illustrator offre diverse opzioni, tra cui:

- Disegna dietro, che crea automaticamente un nuovo livello attivo dietro il livello attivo.
- In questa modalità, se non è selezionata alcuna grafica, la grafica viene disegnata dietro tutti gli elementi grafici sul livello selezionato.

Spostare un oggetto su un altro livello

1 Selezionate l'oggetto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul nome del livello desiderato all'interno del pannello Livelli. Scegliete Oggetto > Ordina > Invia a livello corrente.
- Trascinate sul livello desiderato l'indicatore che si trova a destra del livello nel pannello Livelli.

Potete spostare gli oggetti o i livelli in un nuovo livello selezionandoli e scegliendo Inserisci in nuovo livello dal menu del pannello. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per selezionare gli elementi non adiacenti. Oppure, tenete premuto Maiusc per selezionare quelli adiacenti.

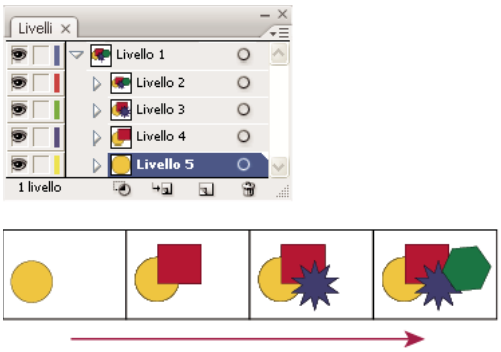
Rilasciare gli oggetti su livelli separati

Il comando Rilascia in livelli ridistribuisce tutti gli elementi di un livello su singoli livelli e può creare nuovi oggetti in ogni livello in base all'ordine di sovrapposizione degli stessi. Questa funzione è utile per preparare i file di animazioni per Web.

1 Nel pannello Livelli, fate clic sul nome di un livello o di un gruppo.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rilasciare ogni elemento su un nuovo livello, scegliete Rilascia a livelli (sequenza) dal menu del pannello Livelli.
- Per ridistribuire gli elementi su livelli separati e duplicare gli oggetti in modo da creare una sequenza di elementi cumulati, scegliete Rilascia a livelli (cumulativo) nel menu del pannello Livelli. L'oggetto che si trova sotto tutti gli altri appare in ogni nuovo livello mentre quello sopra tutti gli altri appare solo nel livello superiore. Ad esempio, supponete che il livello 1 contenga un cerchio (oggetto sotto tutti gli altri), un quadrato e un triangolo (oggetto sopra tutti gli altri). Questo comando crea tre livelli: uno con il cerchio, il quadrato e il triangolo; uno con il cerchio e il quadrato; uno con solo il cerchio. Ciò è utile per creare sequenze cumulative per animazioni.



Il comando Rilascia a livelli (cumulativo) consente di creare nuovi livelli.

Consolidare livelli e gruppi

Le operazioni di combinare i livelli e di convertirli in un unico livello sono simili, in quanto consentono di consolidare oggetti, gruppi e sottolivelli in un unico livello o gruppo. Con la combinazione, potete selezionare gli elementi che volete consolidare; con la conversione in un unico livello, tutti gli elementi visibili nel disegno vengono consolidati in un singolo livello. In entrambi i casi, l'ordine di sovrapposizione della grafica rimane immutato, ma gli altri attributi di livello, come le maschere di ritaglio, non vengono conservati.

- Per combinare gli elementi in un unico livello o gruppo, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi dei livelli o dei gruppi da combinare. In alternativa, tenete premuto Maiusc sulla prima e ultima voce desiderate, per selezionare anche tutte le voci comprese tra queste. Quindi, scegliete Combina selezione nel menu del pannello Livelli. Ricordate che gli elementi verranno uniti nel livello o nel gruppo che avete selezionato per ultimo.

  I livelli possono essere combinati solo con altri livelli che si trovano sullo stesso livello gerarchico nel pannello Livelli. Analogamente, i sottolivelli possono essere combinati solo con altri sottolivelli che condividono lo stesso livello gerarchico. Gli oggetti non possono invece essere combinati con altri oggetti.

- Per unire i livelli, fate clic sul nome del livello in cui intendete consolidare il disegno. Quindi scegliete Livello unico grafica nel menu del pannello Livelli.

Trovare un elemento nel pannello Livelli

Quando selezionate un elemento nella finestra del documento, potete facilmente trovare il suo corrispondente nel pannello Livelli con il comando Trova oggetto. Questo comando è particolarmente utile per trovare gli elementi nei livelli ridotti.

1. Selezionate un oggetto nella finestra del documento. Se selezionate più oggetti, verrà trovato l'oggetto in primo piano in base all'ordine di sovrapposizione.
2. Scegliete Trova oggetto nel menu del pannello Livelli. Se è selezionata l'opzione del pannello Mostra solo livelli, questo comando diventa Trova livello.

Bloccare, nascondere ed eliminare gli oggetti

Bloccare o sbloccare gli oggetti

Il blocco degli oggetti evita di selezionarli o modificarli accidentalmente. Potete bloccare rapidamente più tracciati, gruppi e sottolivelli bloccando il relativo livello principale.

- Per bloccare gli oggetti, fate clic sul pulsante della colonna modifica (a destra dell'icona dell'occhio) nel pannello Livelli, in corrispondenza dell'oggetto o del livello da bloccare. Trascinate su più pulsanti nella colonna modifica per bloccare più elementi. Oppure, selezionate l'oggetto che volete bloccare e scegliete Oggetto > Blocca > Selezione.
- Per sbloccare gli oggetti, fate clic sull'icona del lucchetto nel pannello Livelli in corrispondenza dell'oggetto o del livello da sbloccare.

Potete anche usare i seguenti comandi per bloccare e sbloccare gli oggetti:

- Per bloccare tutti gli oggetti che si sovrappongono all'area dell'oggetto selezionato e si trovano sullo stesso livello, selezionate l'oggetto, quindi scegliete Oggetto > Blocca > Tutta la grafica sopra.
- Per bloccare tutti i livelli ad eccezione di quello che contiene un elemento o un gruppo selezionato, scegliete Oggetto > Blocca > Altri livelli oppure scegliete Blocca altri livelli nel menu del pannello Livelli.

- Per bloccare tutti i livelli, selezionate tutti i livelli nel pannello Livelli e scegliete Blocca tutti i livelli nel menu del pannello.
- Per sbloccare tutti gli oggetti nel documento, scegliete Oggetto > Sblocca tutto.
- Per sbloccare tutti gli oggetti all'interno di un gruppo, selezionate un oggetto sbloccato e visibile del gruppo. Tenete premuti Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) e scegliete Oggetto > Sblocca tutto.
- Per sbloccare tutti i livelli bloccati, scegliete l'opzione Sblocca tutti i livelli nel menu del pannello Livelli.

Nota: *in modalità Isolamento i menu Blocca sono disattivati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Nascondere o mostrare tutti gli oggetti e i livelli

Scegliete uno dei seguenti metodi:

- Nel pannello Livelli fate clic sull'icona dell'occhio accanto all'elemento da nascondere. Fate clic una seconda volta per visualizzare di nuovo l'elemento. Se nascondete un livello o un gruppo, tutti gli elementi del livello o del gruppo vengono nascosti.
- Per nascondere più elementi, trascinate sulle rispettive icone occhio.
- Selezionate un oggetto da nascondere e scegliete Oggetto > Nascondi > Selezione.
- Per nascondere tutti gli oggetti sopra un oggetto in un livello, selezionate l'oggetto e scegliete Oggetto > Nascondi > Tutta la grafica sopra.
- Per nascondere tutti i livelli non selezionati, scegliete Nascondi altri livelli nel menu del pannello Livelli o premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona dell'occhio corrispondente al livello da mostrare. Oppure, per nascondere tutti gli altri livelli ad eccezione di quello contenente l'oggetto o il gruppo selezionato, scegliete Oggetto > Nascondi > Altri livelli.
- Per mostrare tutti gli oggetti, scegliete Oggetto > Mostra tutto. Tutti gli oggetti precedentemente nascosti vengono visualizzati. Tutti gli oggetti precedentemente selezionati restano selezionati.
- Per mostrare tutti gli oggetti e i sottolivelli, scegliete Mostra tutti i livelli nel menu del pannello Livelli. Questo comando consente di visualizzare solo i livelli ma non gli oggetti nascosti.
- Per mostrare tutti gli oggetti all'interno di un gruppo, selezionate un oggetto sbloccato e visibile del gruppo. Tenete premuti Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) e scegliete Oggetto > Mostra tutto.

Nota: *in modalità Isolamento, i menu Mostra tutto e Nascondi sono disattivati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Eliminare gli oggetti

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'oggetto, quindi premete Backspace (Windows) o Canc.
- Selezionate l'oggetto e scegliete Modifica > Cancella o Modifica > Taglia.

- Selezionate gli elementi da eliminare nel pannello Livelli, quindi fate clic sull'icona cestino . Oppure, trascinate il nome dell'elemento nel pannello Livelli fino all'icona cestino nel pannello o scegliete Elimina "*nome livello*" nel menu del pannello Livelli.

L'eliminazione di un livello elimina anche l'intero disegno presente sul livello. Ad esempio, se eliminate un livello che contiene sottolivelli, gruppi, tracciati e set di ritaglio, tutti questi elementi verranno eliminati insieme al livello.

Nota: *un documento deve contenere almeno un livello. Se un documento contiene un solo livello, l'icona cestino e il comando Elimina non sono disponibili.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Sovrapposizione degli oggetti

Specificare il punto in cui aggiungere i nuovi oggetti nell'ordine di sovrapposizione

Illustrator dispone gli oggetti disegnati in successione, a partire dal primo oggetto disegnato.

La disposizione degli oggetti uno sopra l'altro influenza la visualizzazione degli stessi quando si sovrappongono. L'ordine di sovrapposizione degli oggetti dipende dalla modalità di disegno usata. Quando viene creato un nuovo livello in modalità Disegna normale, questo viene posizionato sopra il livello attivo e gli eventuali nuovi oggetti vengono disegnati nella parte superiore del livello attivo. Tuttavia, in modalità Disegna dietro, quando viene creato un nuovo livello, questo viene posizionato sotto il livello attivo e i nuovi oggetti vengono disegnati dietro l'oggetto selezionato oppure, se non è selezionato alcun oggetto, nella parte inferiore del livello attivo.

Potete modificare in qualsiasi momento l'ordine di sovrapposizione degli oggetti del disegno (detto anche *ordine di disegno*) mediante il pannello Livelli o i comandi Oggetto > Ordina.

❖ Nel pannello Livelli effettuate una delle seguenti operazioni:

- In modalità Disegna dietro, selezionate l'oggetto sotto il quale aggiungere il nuovo oggetto.
- In modalità Disegna normale, per aggiungere il nuovo oggetto nella parte superiore di un livello, fate clic sul nome del livello per attivarlo. In modalità Disegna dietro, per aggiungere il nuovo oggetto nella parte inferiore di un livello, fate clic sul nome del livello per attivarlo.

Modificare l'ordine di sovrapposizione con il pannello Livelli

Rispetto all'ordine di sovrapposizione, il disegno sul primo livello dall'alto nel pannello Livelli si trova in primo piano; il disegno sull'ultimo livello si trova in fondo. Gli oggetti sono sovrapposti gerarchicamente anche all'interno di un livello. Creando più livelli nel disegno potete inoltre verificare come vengono visualizzati gli oggetti sovrapposti.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il nome dell'elemento e rilasciate il pulsante del mouse quando appaiono gli indicatori di inserimento neri nella posizione desiderata. Gli indicatori di inserimento neri appaiono tra un elemento e l'altro nel pannello o ai bordi sinistro e destro di un livello o di un gruppo. Gli elementi che vengono rilasciati su un livello o un gruppo vengono spostati sopra a tutti gli altri oggetti nell'elemento.

- Fate clic nella colonna di selezione dell'elemento (tra l'icona di destinazione e la barra di scorrimento) e trascinate l'indicatore di selezione colorato sull'indicatore di selezione di un altro elemento, quindi rilasciate il pulsante del mouse. Se l'indicatore di selezione colorato dell'elemento viene trascinato su un oggetto, l'elemento viene spostato sopra l'oggetto; se è trascinato su un livello o un gruppo, l'elemento viene spostato su tutti gli altri oggetti del livello o del gruppo.
- Per invertire l'ordine degli elementi nel pannello Livelli, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi degli elementi di cui volete invertire l'ordine. Gli elementi devono trovarsi sullo stesso livello gerarchico. Ad esempio, potete selezionare due livelli principali nell'ordine gerarchico, ma non potete selezionare due tracciati che si trovano su livelli diversi. Quindi scegliete Ordine inverso nel menu del pannello Livelli.

  Nota: *non potete spostare un tracciato, un gruppo o un elemento collettivo nella posizione iniziale del pannello Livelli, in quanto solo i livelli possono trovarsi all'inizio della gerarchia dei livelli.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Modificare l'ordine di sovrapposizione con i comandi

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un oggetto sopra o sotto gli altri oggetti nel gruppo o nel livello, selezionate l'oggetto da spostare e scegliete Oggetto > Ordina > Porta in primo piano oppure Oggetto > Ordina > Porta sotto.
- Per spostare un oggetto avanti o indietro di un oggetto nell'ordine di sovrapposizione, selezionate l'oggetto da spostare, quindi scegliete Oggetto > Ordine > Porta avanti oppure Oggetto > Ordina > Porta indietro.

Per un esempio di come le modifiche all'ordine di sovrapposizione in un'illustrazione possono cambiare un ideogramma, visitate www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_it. Questa esercitazione è disponibile solo in lingua inglese.

Duplicazione degli oggetti

Duplicare gli oggetti mediante trascinamento

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento selezione, selezione diretta o selezione gruppo.

3 Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la selezione (non una maniglia).

Duplicare gli oggetti con il pannello Livelli

Potete duplicare rapidamente oggetti, gruppi e interi livelli usando il pannello Livelli.

1 Selezionate gli elementi da duplicare nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Duplica "*nome livello*" nel menu del pannello Livelli.
- Nel pannello Livelli trascinate l'elemento sul pulsante Nuovo livello in fondo al pannello.

- Iniziate a trascinate l'elemento in una nuova posizione del pannello Livelli, quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Rilasciate il pulsante del mouse non appena l'indicatore si trova nella posizione in cui desiderate posizionare l'elemento duplicato. Se rilasciate il pulsante del mouse quando l'indicatore punta in un livello o gruppo, l'elemento duplicato viene aggiunto in primo piano nel livello o gruppo. Se rilasciate il pulsante del mouse quando l'indicatore si trova tra due voci, l'elemento duplicato viene aggiunto nella posizione specificata.

Duplicare le selezioni mediante trascinamento

Potete usare gli Appunti per trasferire le selezioni tra un file di Illustrator e altri programmi Adobe, inclusi Adobe Photoshop e Adobe InDesign. Gli Appunti sono particolarmente utili per importare i tracciati, in quanto questi vengono copiati negli Appunti come descrizioni in linguaggio PostScript. La grafica copiata negli Appunti viene incollata in formato PICT nella maggior parte delle applicazioni. Alcune applicazioni, tuttavia, usano il formato PDF (come InDesign) o AICB. Il formato PDF conserva le trasparenze, mentre il formato AICB consente di specificare se volete conservare l'aspetto globale della selezione o copiarla come set di tracciati (utile in Photoshop).

Per specificare le preferenze relative alle operazioni di copia, scegliete Modifica > Preferenze > Gestione file e Appunti (Windows) o Illustrator > Preferenze > Gestione file e Appunti (Mac OS). Selezionate PDF, AICB o entrambi. Se selezionate AICB, scegliete Mantieni tracciati per eliminare le trasparenze nella grafica copiata; scegliete Mantieni aspetto e Sovrastampa per mantenere l'aspetto della grafica copiata e gli oggetti sovrastampati.

Trascinare la grafica selezionata in un documento di Photoshop

1. Selezionate il disegno da copiare.
2. Aprite il documento di Photoshop in cui volete copiare la selezione.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per copiare la grafica in Photoshop come immagine bitmap, trascinate la selezione in direzione della finestra di Photoshop e quando appare un contorno nero rilasciate il pulsante del mouse. Per posizionare la selezione al centro dell'immagine di Photoshop, tenete premuto il tasto Maiusc prima di trascinare la selezione. Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati vengono copiati come immagini bitmap sul livello attivo.
   - Per copiare la grafica vettoriale in Photoshop come tracciato, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la selezione nel documento di Photoshop. Quando rilasciate il pulsante del mouse, la selezione diventa un tracciato di Photoshop.

Trascinare la grafica da Photoshop a Illustrator

1. Aprite il documento di Photoshop da cui volete copiare gli elementi grafici.
2. Selezionate il disegno da copiare.
3. Con lo strumento sposta , trascinate la selezione da Photoshop a Illustrator.

Trascinare la grafica sul desktop (solo Mac OS)

1. Selezionate il disegno da copiare.
2. Trascinate la selezione sulla scrivania.

   Le selezioni vengono copiate sulla scrivania come ritaglio d'immagine, che può essere trascinato e rilasciato nel documento desiderato. Quando viene trascinato sulla scrivania, un ritaglio d'immagine viene convertito in formato PICT.

Scostare oggetti duplicati

Con il comando o l'effetto Scostamento tracciato potete creare una copia di un oggetto, scostata rispetto all'originale di una distanza preimpostata. Ciò è utile se volete creare forme concentriche o realizzare molte copie di un oggetto a una distanza regolare l'una dall'altra.

Potete scostare il tracciato di un oggetto rispetto a quello originale con il comando Scostamento tracciato nel menu Modifica. Questo effetto è utile per convertire un oggetto con trama in un tracciato regolare. Ad esempio, se avete rilasciato un involucro, oppure se volete convertire una forma con trama da usare in un'altra applicazione, applicate uno Scostamento tracciato pari a 0, quindi eliminate la forma con trama. A questo punto potete modificare il tracciato che resta.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti" a pagina 392

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 164

Scostare gli oggetti mediante il comando Scostamento tracciato

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Scegliete Oggetto > Tracciato > Scostamento tracciato.
3. Specificate la distanza, il tipo di spigolo e il limite di smusso.
4. Fate clic su OK.

Scostare gli oggetti mediante l'effetto Scostamento tracciato

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Scegliete Effetto > Tracciato > Scostamento tracciato.
3. Specificate la distanza, il tipo di spigolo e il limite di smusso.
4. Fate clic su OK.

Scostare gli oggetti usando la tastiera

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Tenete premuto Alt e premete un tasto freccia.

L'oggetto duplicato viene creato e scostato secondo il valore Incremento da tastiera specificato nelle preferenze generali. La posizione del nuovo oggetto è determinata dal tasto freccia usato.

Nota: *se non viene creato un duplicato, accertatevi che la preferenza Incrementi da tastiera sia impostata su un valore diverso da zero.*

Capitolo 7: Rimodellamento degli oggetti

Trasformazione degli oggetti

Trasformazione

La *trasformazione* comprende lo spostamento, la rotazione, la riflessione, il ridimensionamento e l'inclinazione degli oggetti. Potete trasformare gli oggetti con il pannello Trasforma, con i comandi Oggetto > Trasforma e con strumenti specializzati. Potete inoltre eseguire vari tipi di trasformazioni trascinando il rettangolo di selezione.

A volte può essere utile ripetere la stessa trasformazione più volte, specialmente quando si copiano degli oggetti. Il comando Trasforma di nuovo del menu Oggetto permette di ripetere un'operazione di spostamento, ridimensionamento, rotazione, riflessione o inclinazione per il numero di volte desiderato, fino a quando non eseguite una nuova trasformazione.

Usate il pannello Info per visualizzare le dimensioni e la posizione correnti della selezione mentre la trasformate.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come ridimensionare, inclinare e ruotare gli oggetti: www.adobe.com/go/vid0040_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 248

"Ridimensionare gli oggetti" a pagina 250

"Inclinare gli oggetti" a pagina 252

"Spostare gli oggetti" a pagina 229

"Ruotare gli oggetti" a pagina 234

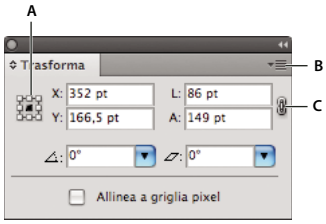
"Riflettere o capovolgere gli oggetti" a pagina 236

Panoramica del pannello Trasforma

Il pannello Trasforma (Finestra > Trasforma) visualizza informazioni sulla posizione, le dimensioni e l'orientamento degli oggetti selezionati. Se specificate nuovi valori, potete modificare gli oggetti selezionati, i loro pattern di riempimento o entrambi. Potete anche modificare il punto di riferimento della trasformazione e bloccare le proporzioni dell'oggetto.

Tutti i valori del pannello si riferiscono ai rettangoli di selezione degli oggetti, ad eccezione dei valori X e Y che riguardano il punto di riferimento selezionato. Per allineare ai pixel singoli oggetti di una griglia di pixel, selezionate la casella di controllo Allinea a griglia pixel.

Nota: *l'icona del punto di riferimento nel pannello Trasforma specifica il punto di riferimento dell'oggetto soltanto quando trasformate l'oggetto modificandone i valori nel pannello. Gli altri metodi di trasformazione (ad esempio quello che usa lo strumento ridimensionamento) usano come punto di riferimento il punto centrale dell'oggetto o la posizione del localizzatore.*



Pannello Trasforma
***A.** Icona del punto di riferimento **B.** Menu del pannello **C.** Icona di blocco proporzioni*

Trasformare i pattern di un oggetto

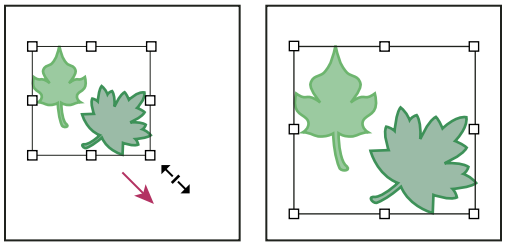
Quando spostate, ruotate, riflettete, ridimensionate o inclinate un oggetto che contiene un pattern, potete trasformare solo l'oggetto, solo il pattern o entrambi. Dopo aver trasformato il pattern di riempimento di un oggetto, tutti i pattern applicati successivamente subiranno lo stesso tipo di trasformazione.

- Per specificare come trasformare i pattern con il pannello Trasforma, selezionate un'opzione dal menu del pannello: Trasforma solo oggetto, Trasforma solo pattern o Trasforma entrambi.
- Per specificare come trasformare i pattern con il comando Trasforma, impostate le opzioni Oggetti e Pattern nella relativa finestra di dialogo. Ad esempio, selezionate Pattern e deselezionate Oggetti se desiderate trasformare i pattern ma non gli oggetti.
- Per trasformare i pattern ma non gli oggetti con uno strumento di trasformazione, tenete premuto il tasto > mentre trascinate. I bordi dell'oggetto sembrano trasformarsi, ma al rilascio del mouse i bordi tornano alla loro configurazione originale e solo il pattern viene trasformato.
- Per impedire la trasformazione dei pattern con gli strumenti di trasformazione, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS) e deselezionate Trasforma porzioni pattern.
- Per riportare il pattern di riempimento di un oggetto al suo stato originale, riempite l'oggetto con una tinta unita e riselezionate il pattern desiderato.

Trasformare usando il rettangolo di selezione

Quando selezionate uno o più oggetti con lo strumento selezione, un *rettangolo di selezione* appare attorno agli oggetti. Con questo rettangolo potete spostare, ruotare, duplicare e ridimensionare qualsiasi oggetto trascinando l'oggetto stesso o una maniglia (uno dei quadratini vuoti che si trovano lungo il rettangolo di selezione).

- Per nascondere il rettangolo di selezione, scegliete Visualizza > Nascondi rettangolo di selezione.
- Per mostrare il rettangolo di selezione, scegliete Visualizza > Mostra rettangolo di selezione.
- Per riorientare il rettangolo di selezione dopo averlo ruotato, scegliete Oggetto > Trasforma > Ripristina rettangolo di selezione.



Oggetti selezionati prima (a sinistra) e dopo (a destra) essere stati ridimensionati con il rettangolo di selezione

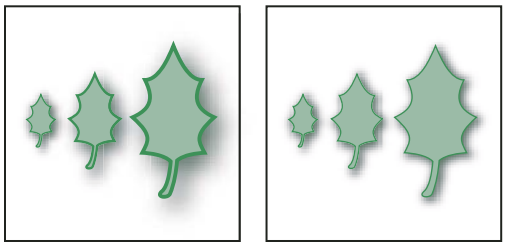
Ridimensionamento, inclinazione e distorsione degli oggetti

Ridimensionare gli oggetti

Ridimensionare un oggetto significa ingrandirlo o ridurlo orizzontalmente (lungo l'asse x), verticalmente (lungo l'asse y) o lungo entrambi gli assi. Gli oggetti vengono ridimensionati rispetto a un punto di riferimento che varia a seconda del metodo di ridimensionamento scelto. Potete cambiare il punto di riferimento predefinito con quasi tutti i metodi di ridimensionamento e potete anche bloccare le proporzioni di un oggetto.

Nota: *un volta ridimensionato in scala un oggetto, Illustrator non ne mantiene in memoria le dimensioni originali. Non è pertanto possibile ripristinare le dimensioni originali dell'oggetto. Tuttavia la risoluzione dell'oggetto è disponibile nel pannello Info documento ed è quindi possibile decidere il ridimensionamento desiderato mantenendo inalterata la risoluzione dell'oggetto.*

Per impostazione predefinita, i tratti e gli effetti non vengono ridimensionati insieme agli oggetti. Per ridimensionare i tratti e gli effetti, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS) e selezionate Ridimensiona tratti ed effetti. Per scegliere volta per volta se ridimensionare tratti ed effetti, usate il pannello Trasforma o il comando Ridimensionamento per ridimensionare gli oggetti.



L'opzione Ridimensiona tratti ed effetti ridimensiona l'oggetto, l'effetto ombra esterna e la traccia (a sinistra); se l'opzione è disattivata, viene ridimensionato solo l'oggetto (a destra).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 23

"Trasformare usando il rettangolo di selezione" a pagina 249

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 248

Ridimensionare gli oggetti con lo strumento ridimensionamento

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento ridimensionamento .

3 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare l'oggetto rispetto al suo punto centrale, trascinate in qualsiasi punto della finestra del documento fino a ottenere le dimensioni desiderate.
- Per ridimensionare l'oggetto rispetto a un punto di riferimento diverso , fate clic dove volete posizionare il punto di riferimento nella finestra del documento, allontanate il puntatore dal punto di riferimento, quindi trascinate fino a ottenere le dimensioni desiderate.
- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto durante il ridimensionamento, tenete premuto Maiusc mentre trascinate in senso diagonale.

Mentre usate lo strumento ridimensionamento tenendo premuto il tasto Maiusc, iniziate a trascinare a un angolo di 45° in orizzontale o verticale, ma da un angolo.

- Per ridimensionare l'oggetto lungo un solo asse, tenete premuto Maiusc mentre trascinate in senso verticale o orizzontale.

Per un ridimensionamento più preciso, iniziate a trascinare a una distanza maggiore dal punto di riferimento.

Ridimensionare gli oggetti con il rettangolo di selezione

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento selezione o trasformazione libera .

3 Trascinate una maniglia del rettangolo di selezione fino a ottenere le dimensioni desiderate per l'oggetto.

Gli oggetti si ridimensionano rispetto alla maniglia opposta del rettangolo di selezione.

4 Effettuate una o più delle seguenti operazioni per controllare il ridimensionamento:

- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate.
- Per ridimensionare l'oggetto rispetto al suo punto centrale, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

Ridimensionare gli oggetti immettendo la larghezza e l'altezza

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Nel pannello Trasforma, immettete un nuovo valore nella casella di testo Larghezza (L) o Altezza (A) o in entrambe.

Prima di immettere un valore, potete effettuare una o più delle seguenti operazioni per controllare il ridimensionamento:

- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto, fate clic sul pulsante di blocco proporzioni .
- Per cambiare il punto di riferimento per il ridimensionamento, fate clic su un quadratino bianco dell'icona del punto di riferimento .
- Per ridimensionare i tracciati con traccia e tutti gli effetti relativi alle dimensioni insieme all'oggetto, selezionate Ridimensiona tratti ed effetti dal menu del pannello.

Potete mantenere le proporzioni anche immettendo un valore nella casella L o A, quindi tenendo premuto Invio premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Ridimensionare gli oggetti in base a una percentuale specifica

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare dal centro, scegliete Oggetto > Trasforma > Ridimensionamento o fate doppio clic sullo strumento ridimensionamento .
- Per ridimensionare l'oggetto rispetto a un punto di riferimento diverso, selezionate lo strumento ridimensionamento, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto in cui desiderate posizionare il punto di riferimento nella finestra del documento.

3 Nella finestra di dialogo Ridimensionamento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto mentre lo ridimensionate, selezionate Uniforme e specificate una percentuale nella casella di testo Scala.

- Per ridimensionare altezza e larghezza indipendentemente una dall'altra, selezionate Non uniforme e immettete una percentuale nelle caselle di testo Orizzontale e Verticale.

I fattori di scala sono relativi al punto di riferimento specificato e possono essere valori negativi o positivi.

4 Per ridimensionare i tracciati con traccia e tutti gli effetti relativi alle dimensioni insieme all'oggetto, selezionate Ridimensiona tratti ed effetti.

5 Se gli oggetti contengono un pattern di riempimento, selezionate Pattern per ridimensionare il pattern desiderato. Deselezionate la casella Oggetti per ridimensionare il pattern ma non gli oggetti.

6 Fate clic su OK oppure su Copia per ridimensionare una copia degli oggetti.

Ridimensionare più oggetti

1 Selezionate gli oggetti.

2 Scegliete Oggetto > Trasforma > Trasforma ognuno.

Nota: *non potete inserire un valore di larghezza specifico per ridimensionare più oggetti. In Illustrator è possibile ridimensionare gli oggetti solo mediante valori percentuali.*

3 Impostate le percentuali per il ridimensionamento orizzontale e verticale nel riquadro Ridimensionamento.

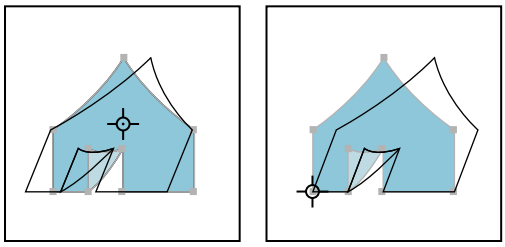
4 Per cambiare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino bianco dell'icona del punto di riferimento .

5 Fate clic su OK oppure su Copia per ridimensionare una copia di ciascun oggetto.

Inclinare gli oggetti

Con l'inclinazione un oggetto viene inclinato lungo l'asse orizzontale o verticale sulla base dell'angolo specificato rispetto a un asse. Gli oggetti vengono inclinati rispetto a un punto di riferimento che varia a seconda del metodo scelto ed è quasi sempre modificabile. Potete bloccare una dimensioni dell'oggetto mentre lo inclinate e potete inclinare uno o più oggetti contemporaneamente.

L'inclinazione degli oggetti è utile per creare ombre proiettate.



Inclinazione rispetto al centro (a sinistra) e rispetto a un punto di riferimento definito dall'utente (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 23

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 248

Inclinare gli oggetti con lo strumento inclinazione

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento inclinazione .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per inclinare l'oggetto rispetto al suo centro, trascinate ovunque nella finestra del documento.
- Per inclinare l'oggetto rispetto a un punto di riferimento diverso, fate clic per definire il punto di riferimento nella finestra del documento, allontanate il puntatore dal punto di riferimento, quindi trascinate fino a ottenere l'inclinazione desiderata.
- Per inclinare l'oggetto lungo l'asse verticale, trascinate verso l'alto o il basso nella finestra del documento. Per mantenere la larghezza originale dell'oggetto, tenete premuto Maiusc.
- Per inclinare l'oggetto lungo l'asse orizzontale, trascinate nella finestra del documento verso sinistra o destra. Per mantenere l'altezza originale dell'oggetto, tenete premuto Maiusc.

Inclinare gli oggetti con il comando Inclinazione

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per inclinare dal centro, scegliete Oggetto > Trasforma > Inclinazione o fate doppio clic sullo strumento inclinazione .
- Per inclinare da un punto di riferimento diverso, selezionate lo strumento inclinazione, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto in cui desiderate posizionare il punto di riferimento nella finestra del documento.

3 Nella finestra di dialogo Inclinazione immettete un angolo di inclinazione compreso tra -359 e 359. Si tratta dell'inclinazione applicata all'oggetto in senso orario rispetto a una linea perpendicolare all'asse di inclinazione.

4 Selezionate l'asse lungo il quale volete inclinare l'oggetto.

Se avete selezionato un asse inclinato, immettete un valore compreso tra -359 e 359 rispetto all'asse orizzontale.

5 Se gli oggetti contengono dei pattern di riempimento, selezionate Pattern per spostare anche il pattern. Deselezionate la casella Oggetti per spostare il pattern ma non gli oggetti.

6 Fate clic su OK oppure su Copia per inclinare una copia degli oggetti.

Inclinare gli oggetti con lo strumento trasformazione libera

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento trasformazione libera .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per inclinare l'oggetto lungo l'asse verticale, iniziate a trascinare la maniglia centrale sinistra o destra del rettangolo di selezione, quindi tenete premuti i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre trascinate verso l'alto o il basso. Potete anche tenere premuto Maiusc per mantenere la larghezza originale dell'oggetto.
- Per inclinare l'oggetto lungo l'asse orizzontale, iniziate a trascinare la maniglia centrale superiore o inferiore del rettangolo di selezione, quindi tenete premuti i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre trascinate a destra o a sinistra. Potete anche tenere premuto Maiusc per mantenere l'altezza originale dell'oggetto.

Inclinare gli oggetti con il pannello Trasforma

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Nel pannello Trasforma, immettete un valore nella casella di testo Inclinazione.

Per modificare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino bianco posto sull'icona del punto di riferimento prima di immettere il valore.

Potete anche visualizzare il pannello Trasforma facendo clic sui valori X, Y, L o A nel pannello Controllo.

Distorcere gli oggetti

Potete distorcere gli oggetti usando lo strumento trasformazione libera o uno strumento fluidifica. Usate lo strumento trasformazione libera quando intendete applicare una distorsione libera; usate invece uno strumento fluidifica quando desiderate sfruttare distorsioni predefinite specifiche, come vortici, risucchi o rughe.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Trasformare usando il rettangolo di selezione" a pagina 249

"Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 273

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 23

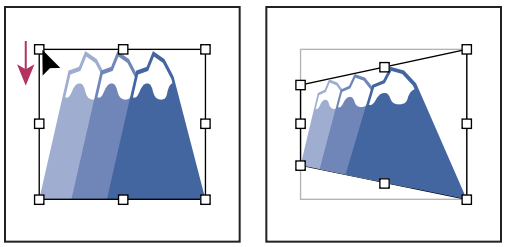
Distorcere gli oggetti con lo strumento trasformazione libera

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Selezionate lo strumento trasformazione libera .

3 Iniziate a trascinare una maniglia d'angolo del rettangolo di selezione (non una maniglia laterale), quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) fino a ottenere la distorsione desiderata.
- Per distorcere in prospettiva, tenete premuto Maiusc+Alt+Ctrl (Windows) o Maiusc+Opzione+Comando (Mac OS).



Distorcere in prospettiva

Distorcere gli oggetti con uno strumento fluidifica

Non potete usare gli strumenti fluidifica su file collegati o oggetti contenenti testo, grafici o simboli.

Per trovare gli strumenti fluidifica nel pannello Strumenti, consultate "Panoramica del pannello Strumenti" a pagina 16 e "Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 23.

1 Selezionate uno strumento fluidifica e fate clic o trascinate sopra gli oggetti da distorcere.

2 (Facoltativo) Per isolare la distorsione per oggetti specifici, selezionate gli oggetti prima di usare lo strumento.

3 (Facoltativo) Per modificare le dimensioni del cursore e impostare altre opzioni dello strumento, fate doppio clic sullo strumento fluidifica e specificate una o più delle opzioni seguenti:

Larghezza e Altezza Controlla le dimensioni del cursore dello strumento.

Angolo Controlla l'orientamento del cursore dello strumento.

Intensità Specifica la velocità di modifica della distorsione. I valori più alti corrispondono a modifiche più veloci.

Usa penna a pressione Usa in input la pressione di una tavoletta o di una penna grafica, invece del valore di intensità. Se non è collegata alcuna tavoletta sensibile alla pressione, questa opzione non è disponibile.

Complessità (strumenti smerlo, cristallizza o ruga) Definisce la spaziatura tra gli effetti del pennello specifico sul contorno dell'oggetto. Questo valore è strettamente collegato all'opzione Dettagli.

Dettagli Definisce la spaziatura tra i punti inseriti sul contorno dell'oggetto (a valori più alti corrispondono punti più vicini).

Semplifica (strumenti altera, vortice, risucchio e gonfiamento) Specifica di quanto volete ridurre i punti superflui che non incidono significativamente sull'aspetto generale della forma.

Forza vortice (solo strumento vortice) Definisce la velocità alla quale viene applicato il vortice. Immettete un valore compreso tra -180° e 180°. I valori negativi fanno girare l'oggetto in senso orario, quelli positivi in senso antiorario. L'oggetto gira più velocemente con valori più vicini a -180° o 180°. Per impostare un vortice leggero, specificate un valore vicino a 0°.

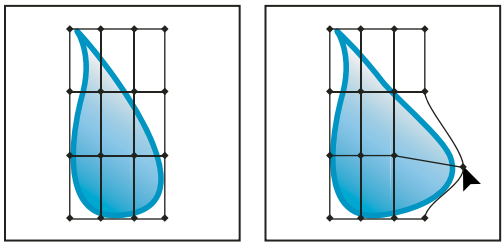
Orizzontale e Verticale (solo strumento ruga) Definisce la distanza tra i punti di controllo.

Pennello agisce su punti di ancoraggio, Pennello agisce su maniglie tangenti interne o Pennello agisce su maniglie tangenti (strumenti smerlo, cristallizza e ruga) Consente al pennello dello strumento di apportare modifiche alle relative proprietà.

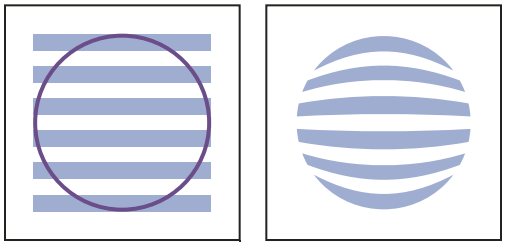
Rimodellare con gli involucri

Gli involucri

Gli *involucri* sono oggetti che distorcono o cambiano la forma degli oggetti selezionati. Potete creare un involucro a partire da un oggetto sulla tavola da disegno oppure usare come involucro una forma di alterazione predefinita o una griglia a trama. Potete applicare gli involucri a qualsiasi oggetto che non sia un grafico, una guida o un oggetto collegato.



Involucro di tipo griglia a trama



Involucro creato da un altro oggetto

Il pannello Livelli elenca gli involucri come <Involucro>. Dopo avere applicato un involucro, potete continuare a modificare gli oggetti originali. Potete anche modificare, eliminare o espandere un involucro in qualsiasi momento. Potete modificare sia la forma di un involucro che l'oggetto a cui è stata applicata, anche se non contemporaneamente.

Distorcere gli oggetti con un involucro

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Create l'involucro con uno dei seguenti metodi:

- Per usare una forma di alterazione predefinita per l'involucro, scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Crea con altera. Nella finestra di dialogo Opzioni altera, selezionate uno stile di alterazione e impostate le opzioni.
- Per impostare una griglia rettangolare per l'involucro, scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Crea con trama. Nella finestra di dialogo Trama involucro, impostate il numero di righe e colonne.
- Per usare un oggetto come forma dell'involucro, assicuratevi che questo si trovi in alto nell'ordine di sovrapposizione rispetto all'oggetto selezionato. In caso contrario, usate il pannello Livelli o un comando Ordina per portarlo sopra e riselezionate tutti gli oggetti. Scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Crea con oggetto in primo piano.

3 Rimodellate l'involucro effettuando una o più delle operazioni seguenti:

- Trascinate un qualsiasi punto di ancoraggio sull'involucro con lo strumento selezione diretta o trama.
- Per eliminare punti di ancoraggio sulla griglia a trama, selezionate un punto di ancoraggio con lo strumento selezione diretta o trama, quindi premete il tasto Canc.
- Per aggiungere punti di ancoraggio alla griglia a trama, fate clic sulla griglia con lo strumento trama.

Per applicare un tratto o un riempimento a un involucro, usate il pannello Aspetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 273

"Opzioni per gli involucri" a pagina 257

Modificare il contenuto di un involucro

1 Selezionate l'involucro ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Modifica contenuto nel pannello Controllo.
- Scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Modifica il contenuto.

Nota: *se l'involucro è costituito da tracciati raggruppati, fate clic sul triangolo alla sinistra della voce <Involucro> nel pannello Livelli per visualizzare e impostare come destinazione il percorso da modificare.*

2 Modificate in base alle esigenze.

Nota: *quando modificate il contenuto di un involucro, l'involucro si sposta per centrare di nuovo i risultati con il contenuto originale.*

3 Per tornare all'involucro dell'oggetto, effettuate una delle operazioni seguenti.

- Fate clic sul pulsante Modifica involucro nel pannello Controllo.
- Scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Modifica involucro.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni per gli involucri" a pagina 257

Ripristinare un involucro

1 Selezionate l'involucro.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ripristinare o passare a uno stile di alterazione predefinito, scegliete un nuovo stile di alterazione e impostate le opzioni nel pannello Controllo. Se necessario, fate clic sul pulsante Opzioni involucro per aprire la finestra di dialogo e impostare altre opzioni.
- Per ripristinare o passare a un involucro di tipo griglia a trama, selezionate Oggetto > Distorsione involucro > Ripristina con trama. Specificate il numero di righe e colonne per la griglia a trama. Selezionate Mantieni forma dell'involucro per mantenere inalterata la forma di alterazione.

Rimuovere un involucro

Per rimuovere gli involucri li potete rilasciare o espandere. Quando rilasciate un oggetto a cui è stato applicato un involucro, vengono creati due oggetti separati: l'oggetto nello stato originale e la forma involucro. Quando espandete un oggetto a cui è stato applicato un involucro, l'involucro viene rimosso, ma l'oggetto mantiene la forma distorta.

- Per rilasciare un involucro, selezionate l'involucro e scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Rilascia.
- Per espandere un involucro, selezionate l'involucro e scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Espandi.

Opzioni per gli involucri

Le opzioni per gli involucri determinano in che modo la grafica viene distorta in base all'involucro. Per impostare le opzioni per gli involucri, selezionate l'oggetto involucro e fate clic sul pulsante Opzioni involucro nel pannello Controllo, o scegliete Oggetto > Distorsione involucro > Opzioni involucro.

Anti-alias Rende omogenee le immagini raster distorte con la funzione involucro. Se l'opzione Anti-alias è deselezionata, la distorsione delle immagini raster richiede meno tempo.

Mantieni forma con Specifica in che modo le immagini raster conservano la propria forma quando vengono distorte da involucri non rettangolari. Selezionate Maschera di ritaglio per usare una maschera sull'immagine raster o Trasparenza per applicare un canale alfa all'immagine.

Fedeltà Indica la precisione con cui l'oggetto deve adattarsi alla forma dell'involucro. Con una più elevata percentuale di Fedeltà vengono aggiunti altri punti ai tracciati distorti e il tempo necessario per distorcere gli oggetti aumenta di conseguenza.

Distorci aspetto Distorce gli attributi di aspetto, ad esempio effetti o stili di grafica, oltre alla forma dell'oggetto.

Distorci sfumatura lineare Distorce le sfumature lineari, oltre alla forma dell'oggetto.

Distorci pattern di riempimento Distorce i pattern, oltre alla forma dell'oggetto.

Nota: *se si espande un involucro con un'opzione di distorsione selezionata, la proprietà corrispondente viene espansa separatamente.*

Combinare gli oggetti

Metodi di combinazione degli oggetti

In Illustrator potete combinare gli oggetti vettoriali in svariati modi per creare forme diverse. I tracciati e le forme risultanti dipendono dal modo in cui vengono combinati i tracciati.

Effetti Elaborazione tracciati

Con gli effetti di elaborazione tracciati è possibile combinare più oggetti in base a uno dei dieci metodi di interazione. A differenza delle forme composte, gli effetti di elaborazione tracciati non consentono di modificare le interazioni tra gli oggetti.

Forme composte

Le forme composte consentono di combinare più oggetti e specificare in che modo ogni oggetto dovrà interagire con gli altri oggetti. Le forme composte sono più versatili rispetto ai tracciati composti, in quanto forniscono quattro tipi di interazioni: addizione, sottrazione, intersezione ed esclusione. Poiché gli oggetti sottostanti non vengono modificati, potete selezionare ogni oggetto all'interno della forma composta per modificarlo o cambiarne il metodo di interazione.

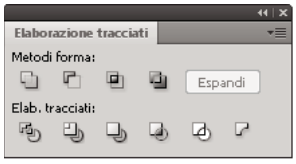
Tracciati composti

I tracciati composti consentono di usare un oggetto per forare un altro oggetto. Ad esempio, potete creare una forma di ciambella da due cerchi nidificati. Dopo aver creato un tracciato composto, i tracciati si comportano come oggetti raggruppati. Potete selezionare e manipolare separatamente gli oggetti servendovi dello strumento selezione diretta o selezione gruppo, oppure potete selezionare e modificare il tracciato composto.

***Nota:** potete inoltre aggiungere un oggetto usando lo strumento pennello tracciato chiuso. I tracciati creati con questo pennello vengono aggiunti ai tracciati adiacenti che hanno gli stessi attributi di riempimento. Consultate "Disegnare e unire i tracciati con lo strumento pennello tracciato chiuso" a pagina 167 e "Creazione di nuove forme con lo strumento crea forme" a pagina 274.*

Panoramica del pannello Elaborazione tracciati

Potete usare il pannello Elaborazione tracciati (Finestra > Elaborazione tracciati) per combinare gli oggetti in forme nuove.



Pannello Elaborazione tracciati

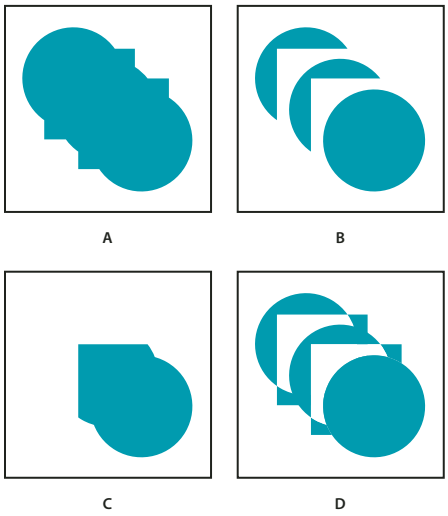
La riga superiore di pulsanti nel pannello crea i tracciati o i tracciati composti per default e le forme composte solo se premete il tasto Alt o Opzione. Potete scegliere tra i seguenti metodi forma:

Aggiungi all'area della forma Aggiunge l'area del componente alla geometria sottostante.

Sottrai dall'area della forma Taglia l'area del componente dalla geometria sottostante.

Interseca le aree della forma Usa l'area del componente per ritagliare la geometria sottostante, come fosse una maschera.

Escludi le aree delle forme sovrapposte Usa l'area del componente per invertire la geometria sottostante, trasformando le sezioni piene in vuote e viceversa.



Metodi forma
***A.** Tutti i componenti con il metodo Aggiungi **B.** Metodo Sottrai applicato ai quadrati **C.** Metodo Interseca applicato ai quadrati **D.** Metodo Escludi applicato ai quadrati*

I pulsanti della riga inferiore nel pannello, chiamati effetti Elaborazione tracciati, consentono di creare combinazioni finali di forme al primo clic. Consultate "Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 259.

Opzioni di elaborazione tracciati

Potete accedere a Opzioni elaborazione tracciati dal menu del pannello Elaborazione tracciati o facendo doppio clic su un effetto nel pannello Aspetto.

Precisione Determina la precisione di calcolo del tracciato di un oggetto da parte degli effetti di elaborazione tracciati. Più preciso è il calcolo, più accurato sarà il disegno e più tempo sarà necessario per generare il tracciato finale.

Elimina punti in eccedenza Quando fate clic su un pulsante Elaborazione tracciati, vengono rimossi tutti i punti non necessari.

Elimina grafica senza colorazione con Scomponi e Contorno Quando fate clic sui pulsanti Scomponi e Contorno, vengono elimina tutti gli oggetti senza riempimento dalla grafica selezionata.

Applicare gli effetti di elaborazione tracciati

Con gli effetti Elaborazione tracciati è possibile creare nuove forme da oggetti sovrapposti. Potete applicare gli effetti di elaborazione tracciati usando il menu Effetti del pannello Elaborazione tracciati.

- Gli effetti di elaborazione tracciati nel menu Effetti possono essere applicati solo a gruppi, livelli e oggetti di testo. Potete selezionare e modificare gli oggetti originali anche dopo aver applicato l'effetto. Potete anche usare il pannello Aspetto per modificare o rimuovere l'effetto.
- Gli effetti di elaborazione tracciati nel pannello Elaborazione tracciati possono essere applicati a qualsiasi combinazione di oggetti, gruppi e livelli. La combinazione finale delle forme viene creata quando fate clic su un pulsante Elaborazione tracciati; successivamente, non sarà più possibile modificare gli oggetti originali. Se l'effetto genera più oggetti, questi vengono raggruppati automaticamente.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare gli effetti di elaborazione tracciati e le maschere di ritaglio e su come importare le maschere di ritaglio in Flash: www.adobe.com/go/vid0057_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di combinazione degli oggetti" a pagina 258

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 227

"Spostare un oggetto su un altro livello" a pagina 241

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Creazione di nuove forme con lo strumento crea forme" a pagina 274

Applicare un effetto di elaborazione tracciati con il menu Effetti

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Raggruppate gli oggetti da usare e selezionate il gruppo.
- Spostate in un livello a parte gli oggetti da usare e impostate tale livello come destinazione.

2 Scegliete Effetto > Elaborazione tracciati, quindi scegliete un effetto.

Per applicare nuovamente lo stesso effetto di elaborazione tracciati in modo rapido, scegliete Effetto > Applica [effetto].

Applicare un effetto di elaborazione tracciati con il pannello Elaborazione tracciati

1 Selezionate gli oggetti ai quali applicare l'effetto.

Per applicare un effetto di elaborazione tracciati a un gruppo o livello, impostate come destinazione il gruppo o il livello.

2 Nel pannello Elaborazione tracciati, fate clic su un pulsante di elaborazione tracciati (nella riga inferiore), oppure tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un pulsante di metodi forma (nella riga superiore).

Riepilogo degli effetti di elaborazione tracciati

Aggiungi Rileva il contorno di tutti gli oggetti come se fossero un solo oggetto raggruppato. La forma risultante assume gli attributi di disegno dell'oggetto superiore.

Interseca Rileva il contorno della regione comune a tutti gli oggetti.

Escludi Rileva tutte le aree non sovrapposte formate dagli oggetti selezionati e rende trasparenti le aree sovrapposte. Nelle aree in cui si ha la sovrapposizione di un numero pari di oggetti, la sovrapposizione viene resa trasparente. Nelle aree in cui si ha la sovrapposizione di un numero dispari di oggetti, alla sovrapposizione viene applicato un riempimento.

Sottrai Sottrae gli oggetti in primo piano dall'oggetto sullo sfondo. Potete usare questo comando per eliminare delle aree da un'illustrazione agendo sull'ordine di sovrapposizione.

Sopra meno sotto Sottrae gli oggetti sottostanti da quello in primo piano. Potete usare questo comando per eliminare delle aree da un'illustrazione agendo sull'ordine di sovrapposizione.

Scomponi Scompone un elemento grafico nelle facce con riempimento che lo compongono; una *faccia* è un'area non divisa da alcun segmento di linea.

Nota: *quando fate clic sul pulsante Scomponi nel pannello Elaborazione tracciati, potete usare lo strumento selezione diretta o selezione gruppo per manipolare le facce risultanti in modo indipendente l'una dall'altra. Quando usate il comando Scomponi, potete scegliere se eliminare o conservare gli oggetti senza riempimento.*

Togli Elimina la parte nascosta di un oggetto con riempimento. Rimuove tutte le tracce e non unisce gli oggetti dello stesso colore.

Combina Elimina la parte nascosta di un oggetto con riempimento. Rimuove tutte le tracce e combina tutti gli oggetti sovrapposti o adiacenti con riempimento dello stesso colore.

Ritaglia Divide un disegno nelle facce con riempimento che lo compongono ed elimina tutte le parti del disegno che non rientrano nei contorni dell'oggetto in primo piano. Rimuove inoltre tutte le tracce.

Contorno Scompone un oggetto nei segmenti di linea, o *bordi*, che lo compongono. Questo comando è utile per preparare un disegno a cui occorre applicare l'abbondanza per oggetti in sovrastampa. Consultate "Applicare l'abbondanza" a pagina 474.

Nota: *quando fate clic sul pulsante Contorno nel pannello Elaborazione tracciati, potete usare lo strumento selezione diretta o selezione gruppo per manipolare i bordi in modo indipendente l'uno dall'altro. Quando usate il comando Scomponi, potete scegliere se eliminare o mantenere gli oggetti senza riempimento.*

Sovrapponi colori Combina i colori scegliendo il valore più alto di ogni componente del colore. Ad esempio, se il Colore 1 equivale a 20% cyan, 66% magenta, 40% giallo e 0% nero, mentre il Colore 2 equivale a 40% cyan, 20% magenta, 30% giallo e 10% nero, il colore sovrapposto risultante sarà 40% cyan, 66% magenta, 40% giallo e 10% nero.

Miscela colori Rende visibili i colori sottostanti attraverso i disegni che li coprono e scompone l'immagine nelle sue facce componenti. Per i colori che si sovrappongono potete specificare la percentuale di visibilità desiderata.

Abbondanza Per evitare che in stampa si verifichino delle fessure tra colori adiacenti nel disegno, crea una piccola area di sovrapposizione (abbondanza o trapping) tra due colori contigui.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Miscelare i colori sovrapposti" a pagina 159

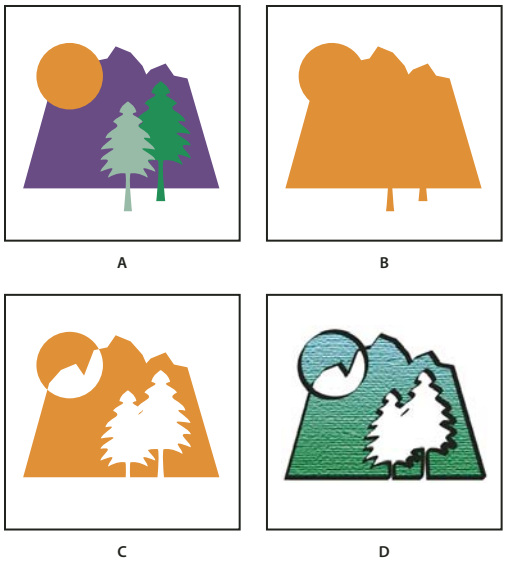
"Abbondanza" a pagina 473

Le forme composte

Una *forma composta* è un elemento grafico modificabile composto da due o più oggetti, ognuno associato a un metodo forma. Le forme composte rendono più agevole la creazione di forme complesse in quanto consentono di modificare il metodo forma, l'ordine di sovrapposizione, la forma, la posizione e l'aspetto di ciascun tracciato componente.

Le forme composte si comportano come oggetti raggruppati e appaiono come <Forma composta> nel pannello Livelli. Potete usare il pannello Livelli per mostrare, selezionare e manipolare il contenuto di una forma composta, ad esempio per modificare l'ordine di sovrapposizione dei componenti. Potete anche usare lo strumento selezione diretta o lo strumento selezione gruppo per selezionare i componenti di una forma composta.

Dopo essere stata creata, la forma composta assume gli attributi di colore e trasparenza del componente in primo piano con metodo Aggiungi, Interseca o Escludi. Potete successivamente modificare gli attributi di disegno, stile e trasparenza della forma composta. Per semplificare questo processo, Illustrator sceglie automaticamente come destinazione l'intera forma composta quando ne selezionate una parte, a condizione che non abbiate esplicitamente indicato come destinazione, nel pannello Livelli, un suo componente.



Usare le forme composte
***A.** Oggetti originali **B.** Forma composta creata **C.** Singoli metodi forma applicati a ogni componente **D.** Stile applicato all'intera forma composta*

Usare le forme composte

La creazione di una forma composta è un procedimento che prevede due fasi. Innanzitutto, è necessario stabilire una forma composta nella quale tutti i componenti abbiano lo stesso metodo forma. Successivamente, assegnate metodi forma ai componenti fino a ottenere la combinazione desiderata di aree della forma.

Creare una forma composta

1 Selezionate tutti gli oggetti che volete includere nella forma composta.

In una forma composta è possibile includere tracciati, tracciati composti, gruppi, altre forme composte, fusioni, testo, involucri e alterazioni. I tracciati aperti selezionati vengono chiusi automaticamente.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Elaborazione tracciati, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul pulsante Metodi forma. A ogni componente della forma composta viene assegnato il metodo forma selezionato.
- Scegliete Crea forma composta nel menu del pannello Elaborazione tracciati. A ogni componente della forma composta viene assegnato per impostazione predefinita il metodo Aggiungi.

3 Per modificare il metodo forma di un componente, selezionatelo con lo strumento selezione diretta o mediante il pannello Livelli, quindi fate clic su un pulsante di metodo forma.

Tenete presente che non è mai necessario cambiare il metodo del componente sullo sfondo, in quanto non rilevante per la forma composta.

Per ottenere risultati ottimali quando create forme composte complesse, aggiungete altre forme composte (contenenti fino a 10 componenti ognuna) piuttosto che usare tanti componenti distinti.

Modificare una forma composta

1 Con lo strumento selezione diretta o il pannello Livelli, selezionate un solo componente della forma composta.

2 Il pulsante di metodo forma evidenziato nel pannello Elaborazione tracciati indica il metodo assegnato al componente selezionato.

Nota: *se avete selezionato due o più componenti che usano metodi diversi, sui pulsanti Metodi forma appaiono dei punti di domanda.*

3 Nel pannello Elaborazione tracciati, fate clic su un altro pulsante di metodo forma.

Rilasciare ed espandere una forma composta

Quando si rilascia una forma composta, vengono ricreati oggetti separati. Quando si espande una forma composta, la forma dell'oggetto composto viene conservata, ma non è più possibile selezionare i singoli componenti.

1 Selezionate la forma composta con lo strumento selezione o con il pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Espandi nel pannello Elaborazione tracciati.
- Scegliete Espandi forma composta dal menu del pannello Elaborazione tracciati.

La forma composta viene convertita in <Tracciato> o <Tracciato composto> nel pannello Livelli, a seconda del metodo forma usato.

- Scegliete Rilascia forma composta dal menu del pannello Elaborazione tracciati.

Spostare le forme composte tra Illustrator e Photoshop

I livelli forma e i tracciati di ritaglio livello (maschere vettoriali) di Adobe Photoshop sono tipi di forme composte, che potete importare e modificare in Illustrator come forme composte. Inoltre le forme composte possono essere esportate in Photoshop. Quando usate le forme composte con Photoshop, ricordate quanto segue:

- Solo le forme composte che si trovano al primo posto nella gerarchia dei livelli vengono esportate in Photoshop come livelli forma.
- Durante l'esportazione nel formato PSD, una forma composta a cui è applicata una traccia con uno spigolo non arrotondato o uno spessore diverso da un numero intero viene rasterizzata.

I tracciati composti

Un *tracciato composto* contiene due o più tracciati disegnati in modo tale per cui appaiono aree vuote nelle zone in cui si creano delle sovrapposizioni. Una volta definito un oggetto come tracciato composto, tutti gli oggetti di quel tracciato assumono gli attributi di colore e di stile dell'oggetto che si trova sotto a tutti nell'ordine di sovrapposizione.

Le forme composte si comportano come oggetti raggruppati e appaiono come <Forma composta> nel pannello Livelli. Per selezionare una parte di un tracciato composto, usate lo strumento selezione diretta o selezione gruppo. Potete manipolare la forma dei singoli componenti di un tracciato composto, ma non modificare gli attributi di aspetto, gli stili di grafica o gli effetti dei singoli componenti, né potete manipolare i componenti singolarmente nel pannello Livelli.

Per maggiore flessibilità durante la creazione di un tracciato composto, potete creare una forma composta e quindi espanderla.

Forare oggetti con un tracciato composto

1 Selezionate l'oggetto da usare come foro e posizionatelo in modo che si sovrapponga all'oggetto da tagliare. Ripetete questa operazione per eventuali ulteriori oggetti da usare come fori.

2 Selezionate tutti gli oggetti da includere nel tracciato composto.

3 Scegliete Oggetto > Tracciato composto > Crea.

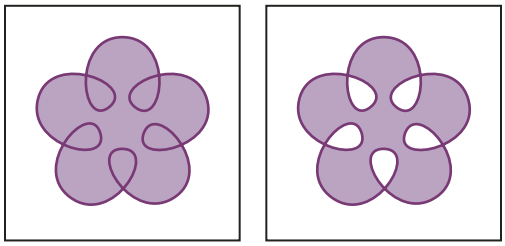
Applicare regole di riempimento ai tracciati composti

Potete specificare se un tracciato composto è di tipo non-zero o pari-dispari.

Regola di riempimento non-zero Usa equazioni matematiche per determinare se un punto si trova all'esterno o all'interno di una forma. Illustrator usa la regola non-zero come regola predefinita.

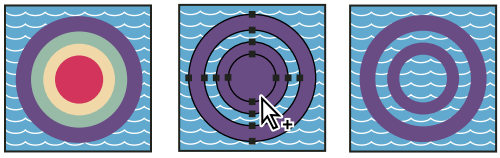
Regola di riempimento pari-dispari Usa equazioni matematiche per determinare se un punto si trova all'esterno o all'interno di una forma. Questa regola è più prevedibile poiché all'interno di un tracciato composto di tipo pari-dispari le regioni trasparenti e le regioni con riempimento si alternano, indipendentemente dalla direzione del tracciato. Alcune applicazioni, quali Adobe Photoshop, usano la regola pari-dispari per impostazione predefinita, pertanto i tracciati composti importati da queste applicazioni useranno la regola pari-dispari.

I *tracciati autointersecanti* sono tracciati che intersecano se stessi. Potete rendere questi tracciati di tipo non-zero o di tipo pari-dispari, a seconda dell'aspetto che devono assumere.



Tracciato autointersecante con Usa la regola di riempimento non-zero (a sinistra) e Usa la regola di riempimento pari-dispari (a destra)

Quando create un tracciato composto di tipo non-zero, potete definire se i tracciati sovrapposti debbano apparire con fori o riempimenti facendo clic su uno dei pulsanti Inverti direzione tracciato nel pannello Attributi.



Regole di riempimento
***A.** Quattro tracciati circolari **B.** Tracciati circolari selezionati, convertiti in tracciato composto **C.** Comando Inverti direzione tracciato applicato al tracciato più interno*

Cambiare la regola di riempimento per un tracciato composto

1. Selezionate il tracciato composto con lo strumento selezione o il pannello Livelli.
2. Nel pannello Attributi, fate clic sul pulsante Usa la regola di riempimento non-zero o Usa la regola di riempimento pari-dispari .

Cambiare un foro di un tracciato composto in un'area con riempimento

1. Assicuratevi che il tracciato composto usi la regola di riempimento non-zero.
2. Con lo strumento selezione, selezionate la parte del tracciato composto da invertire. Non selezionate l'intero tracciato composto.
3. Nel pannello Attributi, fate clic sul pulsante Disattiva inverti direzione tracciato o Attiva inverti direzione tracciato .

Tornare ai componenti originali del tracciato composto

1 Selezionate il tracciato composto con lo strumento selezione o il pannello Livelli.

2 Scegliete Oggetto > Tracciato composto > Rilascia.

Taglio e divisione degli oggetti

Metodi per tagliare, dividere e rifilare gli oggetti

Illustrator fornisce i seguenti metodi per tagliare, dividere e rifilare gli oggetti:

Comando Scomponi oggetti sottostanti Funziona come uno stencil, in quanto usa un oggetto selezionato per ritagliare altri oggetti eliminando la selezione originale. Per usare questo comando, scegliete Oggetto > Tracciato > Scomponi oggetti sottostanti.

Pulsante Taglia tracciato sul punto di ancoraggio selezionato Taglia un tracciato in corrispondenza del punto di ancoraggio e tale punto di ancoraggio si trasforma in due punti disposti uno sull'altro. Per accedere a questo pulsante, selezionate uno o più punti di ancoraggio con lo strumento selezione diretta e individuate il pulsante nel pannello Controllo.

Strumento cutter Taglia gli oggetti lungo un tracciato a mano libera disegnato con lo strumento, dividendo gli oggetti nelle rispettive facce componenti con riempimento (una *faccia* è un'area non divisa da alcun segmento di linea).

Strumento forbici Suddivide un tracciato, una cornice grafica o una cornice di testo vuota in corrispondenza di qualsiasi punto di ancoraggio o lungo qualsiasi segmento.

Comando Righe e colonne Divide uno o più oggetti in più oggetti rettangolari disposti in righe e colonne. Potete modificare con precisione altezza, larghezza e distanza tra le righe e le colonne e creare rapidamente delle guide per la disposizione della grafica. Per usare questo comando, scegliete Oggetto > Tracciato > Righe e colonne.

Tracciati e forme composte Consentono di usare un oggetto per forare un altro oggetto.

Effetti di elaborazione tracciati Offrono vari modi per dividere e rifilare gli oggetti sovrapposti.

Maschere di ritaglio Consentono di usare un oggetto per nascondere porzioni di altri oggetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere di ritaglio" a pagina 266

"Le forme composte" a pagina 261

"I tracciati composti" a pagina 263

"Forare oggetti con un tracciato composto" a pagina 263

"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 259

"Suddividere un tracciato" a pagina 84

Tagliare gli oggetti con il comando Scomponi oggetti sottostanti

1 Selezionate l'oggetto da usare come forma di taglio e posizionatelo in modo che si sovrapponga agli oggetti da tagliare.

2 Scegliete Oggetto > Percorso > Scomponi oggetti sottostanti.

Tagliare gli oggetti con lo strumento cutter

1 Selezionate lo strumento cutter .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per tagliare seguendo un tracciato curvo, trascinate il puntatore sopra l'oggetto.
- Per tagliare in un tracciato retto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic sulla tavola da disegno con lo strumento cutter, quindi trascinate.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di sezione e di ritaglio" a pagina 26

Dividere un oggetto nei riquadri di una griglia

1 Selezionate l'oggetto.

Se selezionate più di un oggetto, la griglia di oggetti risultante usa gli attributi di aspetto dell'oggetto posto più in alto.

2 Scegliete Oggetto > Tracciato > Righe e colonne.

3 Immettete il numero di righe e colonne desiderato.

4 (Facoltativo) Effettuate una o più delle operazioni seguenti:

- Per impostare le dimensioni per ogni riga e colonna, specificate i valori per Altezza e Larghezza.
- Per impostare lo spazio tra una riga e l'altra e tra una colonna e l'altra, immettete i valori per Distanza.
- Per modificare le dimensioni dell'intera griglia di oggetti, immettete i valori per Totale.
- Per aggiungere delle guide lungo i bordi delle righe e delle colonne, selezionate l'opzione Aggiungi guide.

5 Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Disegnare griglie" a pagina 62

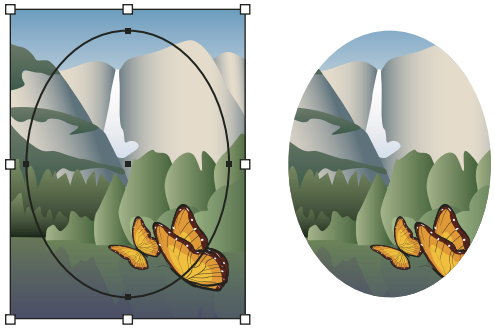
Maschere di ritaglio

Le maschere di ritaglio

Una *maschera di ritaglio* è un oggetto la cui forma maschera gli elementi sottostanti in modo che solo quelli nella forma risultano visibili; in pratica, il disegno viene ritagliato dalla forma della maschera. La maschera di ritaglio e gli oggetti mascherati sono detti *set di ritaglio.* Potete creare un set di ritaglio da una selezione di due o più oggetti o da tutti gli oggetti di un gruppo o livello.

I set di ritaglio a livello di oggetti vengono trattati come un gruppo nel pannello Livelli. Se create un set di ritalio per livelli, l'oggetto che si trova sul livello superiore ritaglia tutti gli oggetti sottostanti. Tutte le operazioni eseguite su un set di ritaglio a livello di oggetti, quali le trasformazioni e l'allineamento, sono basate sul bordo della maschera di ritaglio, non sul bordo privo di maschera. Una volta creata una maschera di ritaglio a livello oggetto, potete selezionare il contenuto ritagliato usando il pannello Livelli, lo strumento selezione diretta o isolando il set di ritaglio.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare gli effetti di elaborazione tracciati e le maschere di ritaglio e su come importare le maschere di ritaglio in Flash: www.adobe.com/go/vid0057_it.



Prima della mascheratura (a sinistra) e dopo (a destra)

Per la creazione delle maschere di ritaglio, considerate quanto segue:

- Gli oggetti mascherati vengono spostati nel gruppo della maschera di ritaglio nel pannello Livelli, se non vi si trovano già.
- Solo gli oggetti vettoriali possono essere maschere di ritaglio, mentre qualsiasi elemento grafico può essere mascherato.
- Se usate un livello o un gruppo per creare una maschera di ritaglio, il primo oggetto nel livello o nel gruppo maschera qualsiasi elemento che sia un sottoinsieme del livello o del gruppo.
- Indipendentemente dai suoi attributi precedenti, una maschera di ritaglio diventa un oggetto senza riempimento.

Per creare una maschera semitrasparente, create una maschera di opacità con il pannello Trasparenza.

Per ulteriori informazioni su come usare maschere e trasparenze, visitate il sito Web all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Usare le maschere

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 219

"Metodi per tagliare, dividere e rifilare gli oggetti" a pagina 265

"Usate le maschere di opacità per creare trasparenze" a pagina 198

"Modalità Disegna dietro" a pagina 58

"Modalità Disegna all'interno" a pagina 58

Nascondere parti di oggetti con una maschera di ritaglio

1 Create l'oggetto da usare come maschera.

Questo oggetto sarà il *tracciato di ritaglio*. Solo gli oggetti vettoriali possono diventare tracciati di ritaglio.

2 Spostate il tracciato di ritaglio sopra gli oggetti da mascherare nell'ordine di sovrapposizione.

3 Selezionate il tracciato di ritaglio e gli oggetti da mascherare.

4 Selezionate Oggetto > Maschera di ritaglio > Crea.

Per creare un tracciato di ritaglio da un'area in cui si sovrappongono due o più oggetti, prima di tutto raggruppate gli oggetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 244

Creare una maschera di ritaglio per un gruppo o livello

1 Create l'oggetto da usare come maschera.

Questo oggetto sarà il *tracciato di ritaglio*. Solo gli oggetti vettoriali possono diventare tracciati di ritaglio.

2 Spostate in un livello o gruppo il tracciato di ritaglio e gli oggetti da mascherare.

3 Nel pannello Livelli, assicuratevi che l'oggetto maschera sia all'inizio del gruppo o livello, quindi fate clic sul nome del gruppo o livello.

4 Fate clic sul pulsante Crea/rilascia maschera di ritaglio sul fondo del pannello Livelli o scegliete Crea maschera di ritaglio dal menu del pannello Livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 244

Modificare una maschera di ritaglio

1 Nel pannello Livelli, selezionate il tracciato di ritaglio. Oppure, selezionate il set di ritaglio e scegliete Oggetto > Maschera di ritaglio > Modifica maschera.

2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Spostate il tracciato di ritaglio trascinando il punto di riferimento centrale dell'oggetto con lo strumento selezione diretta.
- Rimodellate il tracciato di ritaglio con lo strumento selezione diretta.
- Applicate un riempimento e una traccia a un tracciato di ritaglio.

Per selezionare tutti i tracciati di ritaglio di un documento, deselezionate tutta la grafica. Scegliete Selezione > Oggetto > Maschere di ritaglio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Modificare i tracciati all'interno di un set di ritaglio

Per modificare le parti di tracciato al di fuori della maschera di ritaglio, selezionate innanzitutto il tracciato specifico all'interno del bordo della maschera di ritaglio, quindi modificate il tracciato.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Impostate come destinazione il tracciato nel pannello Livelli.
- Posizionate lo strumento selezione diretta sulla porzione del tracciato che compare all'interno della maschera. Quando compare il contorno del tracciato, fate clic su di esso.

Nota: *per selezionare con un clic un tracciato ritagliato, fate clic sulla porzione visibile all'interno della maschera.*

2 Modificate il tracciato.

Aggiungere o eliminare un oggetto da un disegno con maschera

❖ Nel pannello Livelli, trascinate l'oggetto nel o fuori dal gruppo o livello che contiene il tracciato di ritaglio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Rilasciare oggetti da una maschera di ritaglio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il gruppo che contiene la maschera di ritaglio e scegliete Oggetto > Maschera di ritaglio > Rilascia.
- Nel pannello Livelli, fate clic sul nome del gruppo o livello che contiene la maschera di ritaglio. Fate clic sul pulsante Crea/Rilascia maschera di ritaglio in fondo al pannello oppure selezionate Rilascia maschera di ritaglio nel menu del pannello.

Poiché alla maschera è stata assegnata l'impostazione Nessuno per il riempimento e la traccia, essa non è visibile a meno che non venga selezionata o non le vengano associati nuovi attributi di colore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

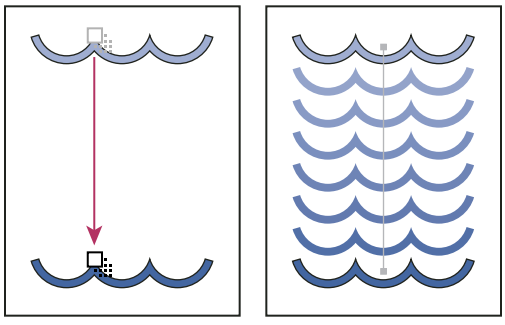
Fusioni di oggetti

Le fusioni di oggetti

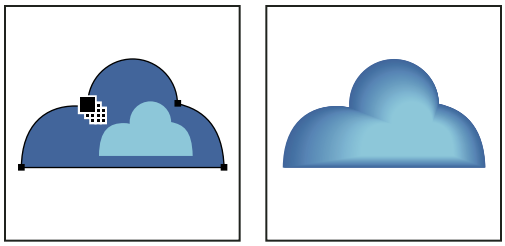
Le fusioni di oggetti vi consentono di creare forme da distribuire uniformemente tra due oggetti. Potete anche creare una fusione tra due tracciati aperti e generare una transizione graduale tra gli oggetti, o combinare fusioni di colori e oggetti per creare transizioni di colore con la forma di un particolare oggetto.

Nota: *i risultati che si ottengono con le fusioni di oggetti sono diversi da quelli che potete ottenere applicando metodi di fusione a trasparenze agli oggetti. Per informazioni sui metodi di fusione e sulle trasparenze, consultate "I metodi di fusione" a pagina 201.*

Dopo avere creato una fusione, gli oggetti risultanti sono trattati come un unico oggetto. Se spostate uno degli oggetti originali o modificate i punti di ancoraggio dell'oggetto originale, la fusione viene modificata di conseguenza. Inoltre, i nuovi oggetti intermedi posti tra quelli originali non hanno propri punti di ancoraggio. Potete espandere la fusione per suddividerla in oggetti distinti.



Esempio di una fusione usata per distribuire uniformemente forme tra due oggetti



Esempio di una fusione usata per distribuire uniformemente il colore tra due oggetti

Quando create fusioni di oggetti e dei relativi colori, dovete considerare quanto segue:

- Non potete creare una fusione tra oggetti trama.
- Se create una fusione tra un oggetto a cui è applicato un colore in quadricromia e un altro oggetto a cui è applicata una tinta piatta, alle forme risultanti verrà applicato un colore quadricromia risultante dalla fusione. Se create una fusione tra due tinte piatte distinte, per colorare i passaggi intermedi verranno usati colori quadricromia. Se tuttavia create una fusione tra tinte della stessa tinta piatta, a tutti i passaggi intermedi verranno applicate varie percentuali della tinta piatta.
- Se create una fusione tra due oggetti con pattern, alle forme risultanti verrà applicato solo il riempimento dell'oggetto sul livello più alto.
- Se create una fusione tra oggetti che hanno metodi di fusione specificati con il pannello Trasparenza, alle forme risultanti verrà applicato solo il metodo di fusione dell'oggetto in primo piano.
- Se create una fusione tra oggetti che hanno più attributi di aspetto (effetti, riempimenti o tracce), Illustrator tenta di creare una fusione tra le opzioni.
- Se create una fusione tra due istanze di uno stesso simbolo, anche i passaggi intermedi saranno istanze di quel simbolo. Se tuttavia create una fusione tra due istanze di simboli diversi, i passaggi intermedi non saranno istanze di simboli.
- Per impostazione predefinita, le fusioni vengono create come gruppi di foratura di trasparenza: se uno dei passaggi contiene oggetti trasparenti sovrapposti, questi oggetti non saranno visibili. Potete cambiare questa impostazione selezionando la fusione e deselezionando Fora nel gruppo nel pannello Trasparenza.

Creare fusioni

Lo strumento fusione e il comando Crea fusione consentono di creare fusioni, vale a dire una serie di colori e oggetti intermedi tra due o più oggetti selezionati.

Creare una fusione con lo strumento fusione

1 Selezionate lo strumento fusione .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una fusione da una sequenza di oggetti senza rotazione, fate clic su un punto qualsiasi di ogni oggetto, avendo cura di evitare i punti di ancoraggio.
- Per creare una fusione rispetto a un determinato punto di ancoraggio di un oggetto, fate clic su quel punto con lo strumento fusione. Quando il puntatore si trova su un punto di ancoraggio, il puntatore (inizialmente un quadrato bianco) diventa un quadrato trasparente con un punto nero al centro.
- Per creare una fusione di tracciati aperti, selezionate un estremo di ogni tracciato.

3 Dopo aver aggiunto tutti gli oggetti alla fusione, fate nuovamente clic sullo strumento fusione.

Per impostazione predefinita, Illustrator calcola il numero di passaggi ottimale per una transizione di colori omogenea. Per controllare il numero o la distanza tra i passaggi, impostate le opzioni di fusione. Consultate "Opzioni di fusione" a pagina 271.

Creare una fusione con il comando Crea fusione

1 Selezionate gli oggetti tra cui volete creare la fusione.

2 Scegliete Oggetto > Fusione > Crea.

Per impostazione predefinita, Illustrator calcola il numero di passaggi ottimale per una transizione di colori omogenea. Per controllare il numero o la distanza tra i passaggi, impostate le opzioni di fusione.

Opzioni di fusione

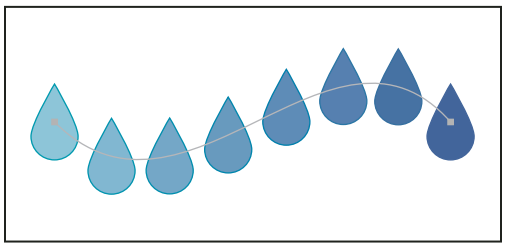
Per impostare le opzioni di fusione, fate doppio clic sullo strumento fusione o scegliete Oggetto > Fusione > Opzioni fusione. Per modificare le opzioni di una fusione esistente, selezionate prima l'oggetto creato con la fusione.

Spaziatura Determina il numero di passaggi che vengono aggiunti alla fusione.

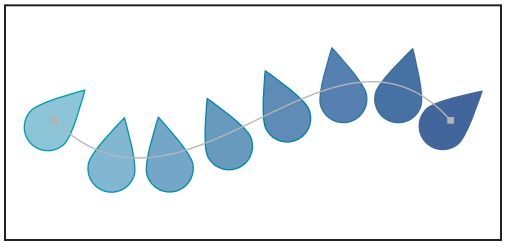
- **Colore omogeneo** Consente ad Illustrator di calcolare automaticamente il numero di passaggi nelle fusioni. Se gli oggetti presentano riempimenti o tracce di colori diversi, viene calcolato il numero di passaggi ottimale per una transizione di colori omogenea. Se gli oggetti contengono gli stessi colori o se contengono sfumature o pattern, il numero di passaggi sarà basato sulla distanza massima tra i bordi dei rettangoli di selezione dei due oggetti.
- **Passaggi specificati** Controlla il numero di passaggi tra l'inizio e la fine della fusione.
- **Distanza specificata** Controlla la distanza tra i passaggi della fusione. Tale distanza viene misurata a partire dal bordo di un oggetto fino al bordo corrispondente dell'oggetto successivo, ad esempio dal bordo più a destra di un oggetto al bordo più a destra dell'oggetto successivo.

Orientamento Determina l'orientamento delle fusioni di oggetti.

- **Allinea alla pagina** Orienta la fusione perpendicolarmente all'asse *x* della pagina.
- **Allinea al tracciato** Orienta la fusione perpendicolarmente al tracciato.



Opzione Allinea alla pagina applicata a una fusione



Opzione Allinea al tracciato applicata a una fusione

Cambiare il dorso di una fusione di oggetti

Il *dorso* è il tracciato lungo il quale sono allineati i passaggi in una fusione di oggetti. Per impostazione predefinita, il dorso forma una linea retta.

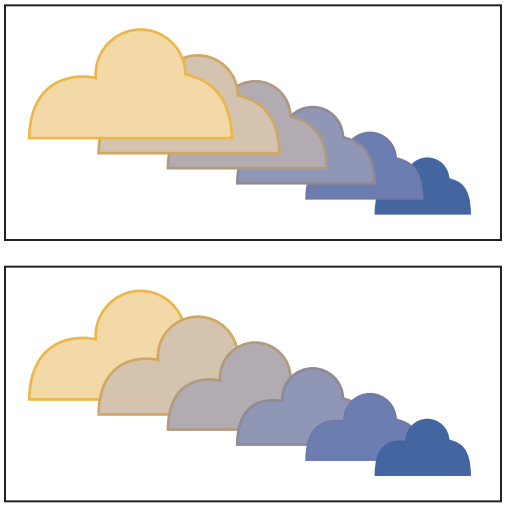
- Per regolare la forma del dorso, occorre trascinare i punti di ancoraggio e i segmenti di tracciato sul dorso con lo strumento selezione diretta.
- Per sostituire il dorso con un altro tracciato, disegnate un oggetto da usare come nuovo dorso. Selezionate l'oggetto dorso e la fusione di oggetti e scegliete Oggetto > Fusione > Sostituisci dorso.
- Per invertire l'ordine di una fusione sul dorso, selezionate la fusione di oggetti e scegliete Oggetto > Fusione > Inverti dorso.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Rimodellamento degli oggetti" a pagina 248

Invertire l'ordine di sovrapposizione in una fusione di oggetti

1. Selezionate l'oggetto creato con una fusione.
2. Scegliete Oggetto > Fusione > Inverti da sopra a sotto.



Ordine di sovrapposizione originale (in alto) e dopo l'applicazione del comando Inverti da sopra a sotto (in basso)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 244

Rilasciare o espandere una fusione di oggetti

Quando rilasciate una fusione, vengono eliminati i nuovi oggetti e quelli originali vengono ripristinati. Quando espandete una fusione, questa viene suddivisa in oggetti distinti, che potete modificare uno ad uno (come qualsiasi altro oggetto).

1. Selezionate l'oggetto creato con una fusione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Oggetto > Fusione > Rilascia.

- Scegliete Oggetto > Fusione > Espandi.

Rimodellamento degli oggetti con gli effetti

Rimodellamento degli oggetti con gli effetti

Gli effetti consentono di rimodellare gli oggetti, senza apportare modifiche permanenti alla geometria sottostante. Gli effetti sono dinamici, il che significa che potete modificare o rimuovere un effetto in qualsiasi momento.

Per rimodellare gli oggetti, potete usare i seguenti effetti:

Converti in forma Converte la forma di oggetti vettoriali in un rettangolo, un rettangolo arrotondato o un'ellisse. Impostate le dimensioni della forma con valori assoluti o relativi. Per i rettangoli arrotondati, specificate il raggio dell'angolo per definire la curvatura del bordo arrotondato.

Distorci e trasforma Consente di rimodellare rapidamente gli oggetti vettoriali.

Distorsione libera Consente di modificare la forma di un oggetto vettoriale trascinandone uno dei quattro punti angolo.

Effetto risucchio e gonfiamento Spinge i punti di ancoraggio di un oggetto vettoriale verso l'esterno curvando i segmenti verso l'interno (Risucchio) oppure li spinge verso l'interno curvando i segmenti verso l'esterno (Gonfiamento). Entrambe le opzioni spostano i punti di ancoraggio rispetto al centro dell'oggetto.

Contorni frastagliati Trasforma i segmenti del tracciato di un oggetto vettoriale in una sequenza frastagliata di picchi e valli di varie dimensioni. Impostate la lunghezza massima dei segmenti usando dimensioni assolute o relative. Impostate la densità dei bordi frastagliati per pollice (Dettagli) e scegliete tra bordi arrotondati (Arrotondati) o angolati (Angolati).

Trasforma Rimodella un oggetto ridimensionandolo, spostandolo, ruotandolo, riflettendolo e copiandolo.

Deformazione Curva e distorce in modo casuale i segmenti di tracciato sia verso l'interno che verso l'esterno. Impostate la distorsione verticale e orizzontale con valori assoluti o relativi. Specificate se modificare i punti di ancoraggio, spostare i punti di controllo che entrano nei punti di ancoraggio sul tracciato (Punti di controllo "In") e quelli che escono dai punti di ancoraggio del tracciato (Punti di controllo "Out").

Torsione Ruota un oggetto in modo più accentuato al centro rispetto ai contorni. Se immettete un valore positivo, viene applicata una torsione in senso orario; un valore negativo crea una torsione in senso antiorario.

Zig zag Trasforma i segmenti del tracciato di un oggetto in una sequenza frastagliata o ondulata di picchi e valli di varie dimensioni. Impostate la distanza tra picchi e valli con dimensioni assolute o relative. Impostate il numero di rilievi per segmento di tracciato e scegliete tra bordi ondulati (Arrotondati) o frastagliati (Angolati).

Altera Distorce o deforma gli oggetti, inclusi tracciati, testo, trame, fusioni e immagini bitmap. Scegliete una delle forme di alterazione preimpostate. Quindi selezionate l'asse al quale applicare l'opzione di curvatura e specificate il fattore di deformazione e di distorsione da applicare.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti" a pagina 392

"Applicare un effetto" a pagina 392

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 395

Arrotondare gli angoli degli oggetti

L'effetto Angoli arrotondati converte i punti angolo di un oggetto in curve morbide.

1 Nel pannello Livelli, impostate come destinazione gli elementi da arrotondare.

Se desiderate arrotondare un attributo specifico di un oggetto, quali il riempimento o la traccia, impostate come destinazione l'oggetto nel pannello Livelli e selezionate l'attributo nel pannello Aspetto.

2 Scegliete Effetto > Stilizzazione > Angoli arrotondati. Il comando si trova nel primo sottomenu Stilizzazione.

3 Per definire la curvatura dell'angolo arrotondato, immettete un valore nella casella di testo Raggio e fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti" a pagina 392

"Applicare un effetto" a pagina 392

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 395

Creazione di nuove forme con lo strumento crea forme

Lo strumento crea forme

Crea forme è uno strumento interattivo che permette di creare forme complesse combinando o cancellando forme più semplici. Può essere usato su tracciati semplici e composti.

Questo strumento evidenzia in modo intuitivo nella grafica selezionata i bordi e le aree che possono essere combinati per creare nuove forme. Un bordo può essere definito come la sezione di un tracciato che non interseca nessun altro tracciato degli oggetti selezionati. Un'area è uno spazio chiuso delimitato da bordi.

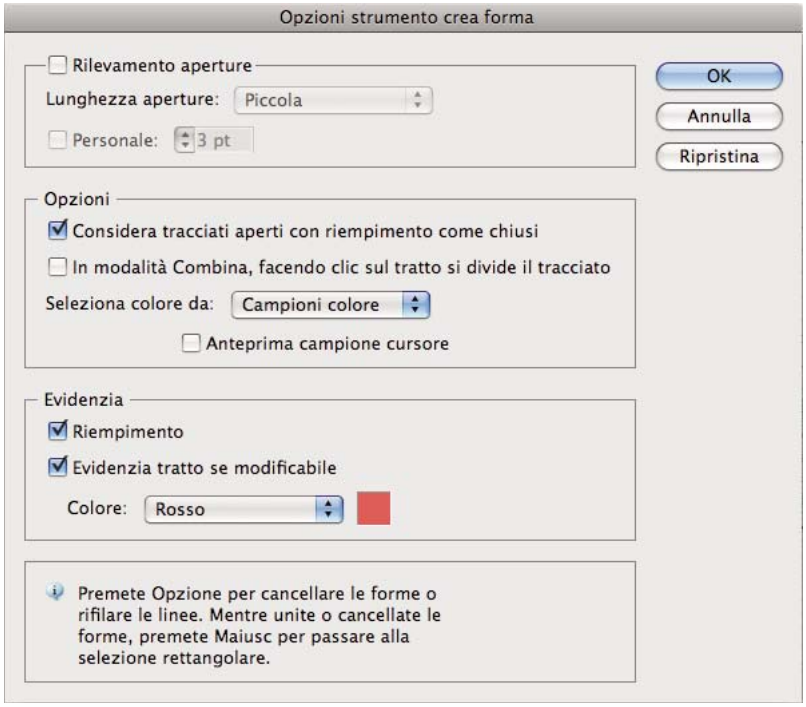
Per default, questo strumento si trova in modalità di combinazione, per consentire appunto la combinazione di bordi o aree. Per eliminare i bordi o le aree non desiderate potete passare alla modalità di cancellazione premendo Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS).

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla creazione di nuove forme mediante lo strumento crea forme: www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_it.

Impostazione delle opzioni dello strumento crea forme

Per ottenere la combinazione desiderata e un migliore riscontro visivo potete impostare e personalizzare diverse opzioni, tra cui il rilevamento delle aperture, l'origine della colorazione e l'evidenziazione.

Per impostare tali opzioni nella finestra di dialogo Opzioni strumento crea forma, fate doppio clic sull'icona dello strumento crea nel pannello Strumenti.



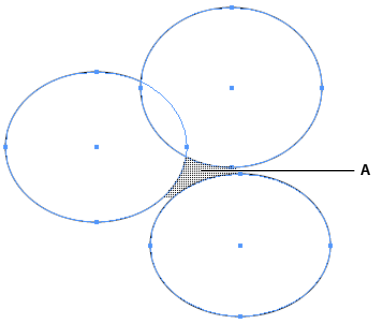
Finestra di dialogo Opzioni strumento crea forma

Rilevamento aperture Impostate la lunghezza dell'apertura mediante l'elenco a comparsa Lunghezza aperture. I valori disponibili sono Piccola (3 punti), Media (6 punti) e Grande (12 punti).

Per specificare una lunghezza precisa, selezionate Personale.

Quando selezionate la lunghezza dell'apertura, Illustrator trova solo le aperture con la lunghezza più vicina a quella specificata. Assicuratevi che il valore della lunghezza sia vicino, per approssimazione, alla lunghezza effettiva delle aperture presenti nella grafica. Per verificare il rilevamento delle aperture, provate con valori di lunghezza diversi fino a quando le aperture desiderate non vengono rilevate nella grafica.

Questo perché se, ad esempio, impostate una lunghezza di 12 punti ma la forma che dovete combinare contiene aperture di 3 punti, Illustrator potrebbe non rilevare tali aperture.



L'area evidenziata dimostra che l'apertura è stata rilevata ed è considerata come area.

Considera tracciati aperti con riempimento come chiusi Se questa opzione è selezionata, un bordo invisibile viene applicato a un tracciato aperto in modo da creare un'area. Facendo clic all'interno di questa area si crea una forma.

In modalità Combina, facendo clic sul tratto si divide il tracciato Selezionate la casella In modalità Combina, facendo clic sul tratto si divide il tracciato. Questa opzione permette di dividere in due il tracciato padre. Il primo tracciato viene creato dal bordo su cui fate clic e il secondo è la parte che resta del tracciato padre una volta escluso il primo tracciato. Se questa opzione viene selezionata, al momento di dividere il tracciato il puntatore assuma la forma .

Seleziona colore da Potete scegliere se colorare gli oggetti mediante i campioni di colore o i colori usati nella grafica esistente. Usate l'elenco a discesa Seleziona colore da per selezionare l'opzione Campioni colore oppure Disegno.

Se selezionate Campioni colore viene visualizzata l'opzione Anteprima campione cursore. Selezionando la casella di controllo Anteprima campione cursore potete vedere i colori in anteprima e selezionarli. Se selezionate questa opzione, viene fornito un campione cursore come quello di Pittura dinamica. Permette l'iterazione (con i tasti con le frecce) e la selezione dei colori dal pannello dei campioni.

***Nota:** per l'iterazione potete usare i tasti con le frecce anche se Anteprima campione cursore è disattivata.*

Per cambiare il colore della traccia, spostate il puntatore sui bordi dell'oggetto per evidenziarli e modificate il colore della traccia. Questa opzione funziona solo se è selezionata l'opzione In modalità Combina, facendo clic sul tratto si divide il tracciato.

Potete selezionare il colore di riempimento di un'area posizionando il puntatore in qualsiasi parte del documento.

***Nota:** l'anteprima campione cursore non è visualizzata durante la combinazione per assicurare che le forme siano chiaramente visibili.*

Se selezionate l'opzione Disegno, Illustrator applica le stesse regole usate per gli altri stili di grafica sugli oggetti combinati. Per ulteriori informazioni, consultate il punto 6 di "Modifica delle forme con lo strumento crea forme" a pagina 276.

Riempimento La casella Riempimento è selezionata per impostazione predefinita. Se questa opzione è selezionata, il tracciato o l'area da combinare vengono evidenziati in grigio quando il mouse passa sul tracciato selezionato. In caso contrario, l'area o il tracciato selezionati vengono visualizzati normalmente.

Evidenzia tratto se modificabile Quando questa opzione è selezionata, Illustrator evidenzia i tratti che possono essere modificati. Il tratto modificabile viene visualizzato nel colore scelto nell'elenco a discesa Colore.

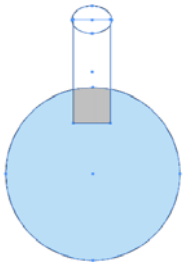
Modifica delle forme con lo strumento crea forme

Per creare una forma con lo strumento crea forma, effettuate le seguenti operazioni:

1. Create le forme su cui volete applicare lo strumento crea forme.
2. Con lo strumento selezione, selezionate i tracciati che dovete combinare per creare la forma.

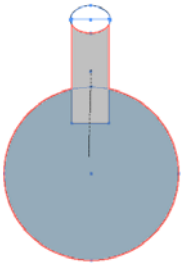
   ***Importante:** assicuratevi di selezionare solo i tracciati a cui volete applicare lo strumento. Se selezionate tutti i tracciati prima di effettuare la combinazione potrebbe crearsi un sovraccarico di lavoro a scapito delle prestazioni.*
3. Selezionate lo strumento crea forma dal pannello Strumenti oppure premete Maiusc+M. Per impostazione predefinita, lo strumento è in modalità Combina in modo da consentire l'unione di diversi tracciati. In questa modalità, il puntatore viene visualizzato con la forma .
4. Identificate l'area che volete estrarre o combinare.
5. Per suddividere o estrarre l'area dal resto della forma, spostate il puntatore e fate clic sull'area selezionata.

   Quando le forme si suddividono vengono aggiunti altri punti di ancoraggio.

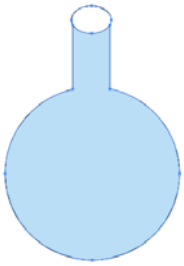


Combinazione di aree chiuse con lo strumento crea forme. L'area di selezione viene visualizzata al passaggio del puntatore su un'area chiusa.

6 Per combinare i tracciati, trascinate lungo l'area e rilasciate il mouse; le due aree vengono combinate per creare una nuova forma.



Trascinare lungo l'area per effettuare la combinazione



La nuova forma dopo la combinazione

Lo stile di grafica ereditato dalla nuova forma dipende dalle seguenti regole:

- Lo stile di grafica dell'oggetto da cui è iniziato il trascinamento del mouse viene applicato alle forme da combinare.
- Se non è disponibile uno stile di grafica quando viene premuto il pulsante del mouse, alle forme da combinare viene applicato lo stile di grafica disponibile al momento del rilascio del mouse.
- Se non è disponibile uno stile di grafica quando viene premuto o rilasciato il pulsante del mouse, viene applicato lo stile di grafica dell'oggetto in primo piano selezionato nel pannello Livelli.

Per la colorazione potete escludere queste regole selezionando Campioni colore dall'elenco a discesa Seleziona colore da della finestra di dialogo Opzioni strumento crea forma. Per ulteriori informazioni, consultate "Impostazione delle opzioni dello strumento crea forme" a pagina 274.

Se si trascina tenendo premuto il tasto Maiusc, viene visualizzata una selezione rettangolare che permette di combinare facilmente più tracciati.

7 Per usare lo strumento crea forme in modalità Cancella, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'area chiusa da eliminare. Quando premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), il puntatore diventa .

In modalità Cancella potete eliminare delle aree all'interno delle forme selezionate. Se eliminate un'area condivisa da più oggetti, le forme vengono suddivise in modo che le aree incluse dalla selezione rettangolare vengano rimosse dalle forme.

La modalità Cancella permette anche di eliminare i bordi. Questa opzione è utile per cancellare le parti che avanzano dopo la creazione della forma desiderata.

Creazione di oggetti tridimensionali

Nota: *gli strumenti 3D sono indipendenti dagli strumenti della griglia prospettica e gli oggetti 3D vengono gestiti come qualsiasi altro oggetto in prospettiva.*

Creare oggetti tridimensionali

Gli effetti 3D consentono di creare oggetti tridimensionali (3D) a partire da elementi grafici bidimensionali (2D). Potete controllare l'aspetto degli oggetti 3D con ombre, luci, opzioni di rotazione e altre proprietà. Potete anche applicare elementi grafici alle varie superfici di un oggetto 3D.

Potete creare un oggetto 3D in due modi: sottoponendo l'oggetto a estrusione o a rivoluzione. Inoltre, potete ruotare un oggetto 2D o 3D in tre dimensioni. Per applicare o modificare gli effetti 3D di un oggetto 3D esistente, selezionate l'oggetto e fate doppio clic sull'effetto nel pannello Aspetto.

Nota: *sullo schermo gli oggetti 3D possono presentare imperfezioni associate all'anti-alias, ma tali imperfezioni non verranno stampate né saranno visibili nella grafica ottimizzata per il Web.*

Per ulteriori informazioni su come usare oggetti 3D in Illustrator, consultate le esercitazioni sugli oggetti 3D all'indirizzo: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione degli oggetti 3D: www.adobe.com/go/vid0053_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

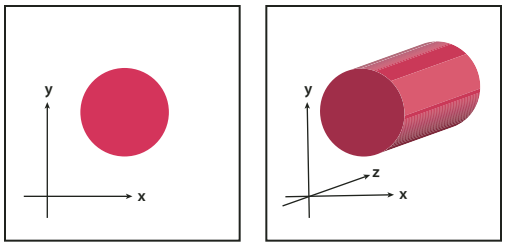
Esercitazioni 3D

"Aggiungere uno smusso personalizzato" a pagina 284

Creare un oggetto 3D sottoponendolo a estrusione

Sottoporre a estrusione un oggetto 2D significa estenderlo lungo il suo asse *z* per conferirgli profondità. Ad esempio, se si sottopone a estrusione un'ellisse 2D, questa diventa un cilindro.

Nota: *l'asse dell'oggetto è sempre perpendicolare alla superficie frontale dell'oggetto e si sposta rispetto all'oggetto se questo viene ruotato nella finestra di dialogo Opzioni 3D.*



Sottoporre un oggetto a estrusione

1 Selezionate l'oggetto.

2 Scegliete Effetto > 3D > Estrusione e smusso.

3 Fate clic su Più opzioni per visualizzare l'elenco completo delle opzioni, su Meno opzioni per nascondere le opzioni aggiuntive.

4 Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima dei risultati nella finestra del documento.

5 Specificate le opzioni:

Posizione Determina il modo in cui l'oggetto viene ruotato e la prospettiva dalla quale viene visualizzato. Consultate "Impostare le opzioni di posizione 3D" a pagina 280.

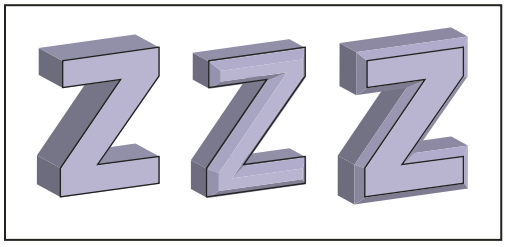
Estrusione e smusso Determina la profondità dell'oggetto e l'estensione di eventuali smussi aggiunti o sottratti. Consultate "Opzioni di estrusione e smusso" a pagina 281.

Superficie Offre una vasta gamma di superfici: da superfici opache senza ombreggiature a superfici lucide con illuminazione massima che simulano la plastica. Consultate "Opzioni di ombreggiatura" a pagina 282.

Luci È possibile aggiunge una o più luci, variarne l'intensità, cambiare il colore delle ombreggiature e spostare le luci sull'oggetto per effetti particolari. Consultate "Opzioni di luce" a pagina 283.

Applica grafica Applica elementi grafici alle superfici di un oggetto 3D. Consultate "Applicare elementi grafici a un oggetto 3D" a pagina 285.

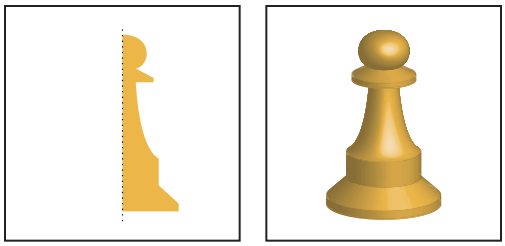
6 Fate clic su OK.



Oggetto sottoposto a estrusione senza bordo smussato (a sinistra), con Smusso interno (al centro) e Smusso esterno (a destra)

Creare un oggetto 3D sottoponendolo a rivoluzione

Sottoporre a rivoluzione un oggetto significa spostare un tracciato o un *profilo* in direzione circolare attorno all'asse *y* globale (asse di rivoluzione) per creare un oggetto 3D. Dato che l'asse di rivoluzione è fisso e verticale, il tracciato aperto o chiuso che viene fatto ruotare deve solitamente descrivere metà del profilo dell'oggetto 3D in una posizione verticale e frontale; potete quindi ruotare la posizione dell'oggetto 3D nella finestra di dialogo dell'effetto.



Sottoporre un oggetto a rivoluzione

1 Selezionate l'oggetto.

Nota: *quando si applica l'effetto Rivoluzione 3D a uno o più oggetti contemporaneamente, ogni oggetto ruota attorno al proprio asse. Ogni oggetto occupa il proprio spazio 3D e non può intersecare altri oggetti 3D. Se si applica l'effetto Rivoluzione a un gruppo o a un livello impostato come destinazione, gli oggetti vengono invece ruotati attorno a un unico asse.*

L'effetto Rivoluzione viene applicato molto più rapidamente a un tracciato con riempimento senza traccia che non a un tracciato con traccia.

2 Scegliete Effetto > 3D > Rivoluzione.

3 Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima dei risultati nella finestra del documento.

4 Fate clic su Più opzioni per visualizzare l'elenco completo delle opzioni, su Meno opzioni per nascondere le opzioni aggiuntive.

Posizione Determina il modo in cui l'oggetto viene ruotato e la prospettiva dalla quale viene visualizzato. Consultate "Impostare le opzioni di posizione 3D" a pagina 280.

Rivoluzione Determina in che modo spostare il tracciato attorno all'oggetto per creare un oggetto 3D. Consultate "Opzioni di rivoluzione" a pagina 282.

Superficie Offre una vasta gamma di superfici: da superfici opache senza ombreggiature a superfici lucide con illuminazione massima che simulano la plastica. Consultate "Opzioni di ombreggiatura" a pagina 282.

Luci È possibile aggiunge una o più luci, variarne l'intensità, cambiare il colore delle ombreggiature e spostare le luci sull'oggetto per effetti particolari. Consultate "Opzioni di luce" a pagina 283.

Applica grafica Applica elementi grafici alle superfici di un oggetto 3D. Consultate "Applicare elementi grafici a un oggetto 3D" a pagina 285.

5 Fate clic su OK.

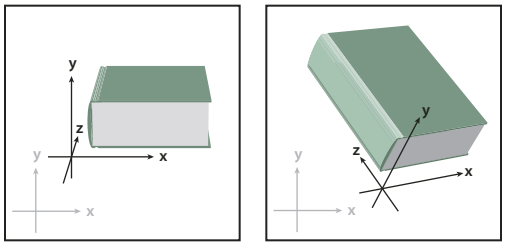
Impostare le opzioni di posizione 3D

❖ Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Selezionate una posizione predefinita nel menu Posizione.
- Per applicare una rotazione non vincolata, trascinate una faccia del cubo di riferimento. La faccia anteriore dell'oggetto è rappresentata dalla faccia blu del cubo di riferimento, le facce superiore e inferiore sono di colore grigio chiaro, quelle laterali grigio medio e quella posteriore grigio scuro.
- Per vincolare la rotazione lungo un asse globale, tenete premuto Maiusc mentre trascinate in senso orizzontale (asse *y* globale) o verticale (asse *x* globale). Per ruotare l'oggetto attorno all'asse *z* globale, trascinate verso l'interno la fascia blu che circonda il cubo di riferimento.

- Per vincolare la rotazione attorno all'asse di un oggetto, trascinate un lato del cubo di riferimento. Il puntatore diventa una freccia a due punte e il lato del cubo cambia colore per identificare l'asse attorno al quale ruoterà l'oggetto. I lati rossi rappresentano l'asse *x* dell'oggetto, quelli verdi l'asse *y* e quelli blu l'asse *z*.
- Specificate valori compresi tra –180 e 180 nelle caselle di testo dell'asse orizzontale (*x*) , verticale (*y*) e di profondità (*z*) .
- Per regolare la prospettiva, immettete un valore compreso tra 0 e 160 nella casella di testo Prospettiva. Un angolo di piccole dimensioni corrisponde a un teleobiettivo, mentre un angolo più grande corrisponde a un grandangolare.

Nota: *un angolo che superi il valore di 150 potrebbe far sì che gli oggetti si estendano oltre il vostro punto di vista e appaiano distorti. Inoltre, tenete presente che esistono gli assi x, y e z dell'oggetto e gli assi x, y e z globali. Gli assi dell'oggetto sono relativi alla posizione dell'oggetto nel suo spazio 3D. Gli assi globali sono fissi e relativi allo schermo del computer; l'asse x è orizzontale, l'asse y è verticale e l'asse z è perpendicolare rispetto allo schermo del computer.*



Gli assi dell'oggetto (in nero) si spostano con l'oggetto; gli assi globali (in grigio) sono fissi.

Opzioni di estrusione e smusso

Profondità estrusione Determina la profondità dell'oggetto con un valore compreso tra 0 e 2000.

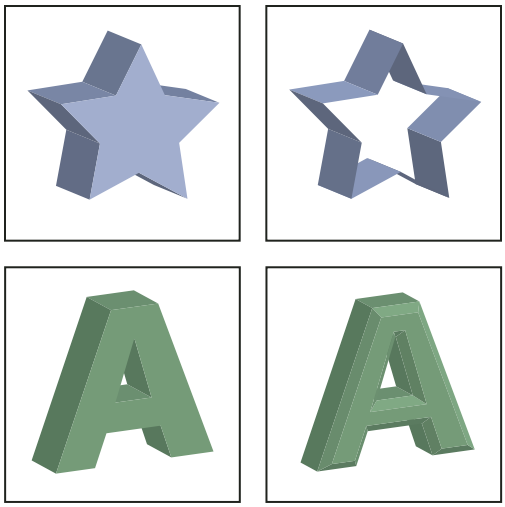
Estremi Specifica se l'oggetto apparirà pieno (rivoluzione con copertura) o vuoto (rivoluzione senza copertura).

Smusso Applica il tipo di bordo smussato desiderato nel senso della profondità dell'oggetto (asse *z*).

Altezza Determina l'altezza con un valore tra 1 e 100. Un'altezza di smusso troppo elevata potrebbe far sì che l'oggetto si autointersechi producendo risultati imprevisti.

Smusso esterno Aggiunge uno smusso alla forma originale dell'oggetto.

Smusso interno Sottrae uno smusso alla forma originale dell'oggetto.



Oggetto sottoposto a estrusione con copertura (in alto a sinistra) e senza copertura (in alto a destra); oggetto senza bordo smussato (in basso a sinistra) e con bordo smussato (in basso a destra).

Opzioni di rivoluzione

Angolo Imposta il numero di gradi per la rivoluzione del tracciato, con un valore compreso tra 0 e 360.

Estremi Specifica se l'oggetto apparirà pieno (rivoluzione con copertura) o vuoto (rivoluzione senza copertura).

Scostamento Aumenta la distanza tra l'asse di rivoluzione e il tracciato, per creare, ad esempio, un oggetto a forma di anello. Potete specificare un valore compreso tra 0 e 1000.

da Imposta l'asse attorno al quale ruotare l'oggetto: Bordo sinistro o Bordo destro.

Opzioni di ombreggiatura

Superficie Consente di selezionare opzioni in base alle quali verranno ombreggiate le superfici:

- **Wireframe** Traccia il contorno della geometria dell'oggetto e rende trasparenti tutte le superfici.
- **Nessuna ombreggiatura** Non applica alcuna proprietà di superficie all'oggetto. L'oggetto 3D assume lo stesso colore dell'oggetto 2D originale.
- **Ombreggiatura diffusa** Fa sì che l'oggetto rifletta la luce con un pattern leggero e diffuso.
- **Ombra plastica** Fa sì che l'oggetto rifletta la luce come se fosse fatto di materiale brillante e molto lucido.

***Nota:** in base all'opzione scelta, sono disponibili diverse opzioni di luce. Se l'oggetto usa solo l'effetto Rotazione 3D, l'unica scelta di Superficie disponibile è Ombreggiatura diffusa o Nessuna ombreggiatura.*

Intensità luce Controlla l'intensità della luce, con valori compresi tra 0% e 100%.

Luce ambiente Controlla la luce generale e modifica la luminosità di tutte le superfici dell'oggetto in modo uniforme. Immettete un valore compreso tra 0% e 100%.

Intensità luce riflessa Controlla il modo in cui l'oggetto riflette la luce, con valori compresi tra 0% e 100%. I valori bassi producono superfici opache, mentre a valori alti corrispondono superfici più brillanti.

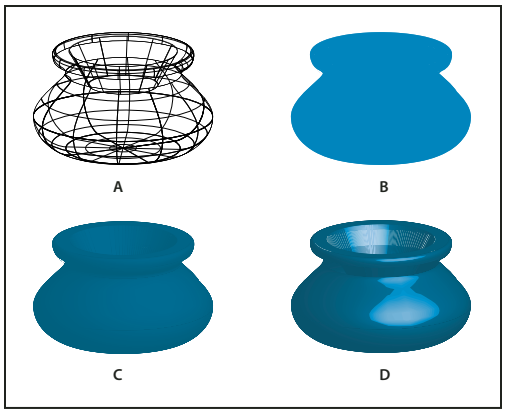
Dimensione luce riflessa Controlla la dimensione delle luci, che può variare da grande (100%) a piccola (0%).

Passaggi fusione Controlla con quale gradualità l'ombreggiatura appare sulle superfici dell'oggetto. Specificate un valore compreso tra 1 e 256. A valori alti corrispondono sfumature più tenui e un maggior numero di tracciati rispetto ai valori più bassi.

Disegna superfici nascoste Visualizza le superfici posteriori nascoste dell'oggetto. Le superfici posteriori sono visibili se l'oggetto è trasparente o se è stato espanso, quindi separato.

Nota: *se l'oggetto presenta trasparenze e volete che le superfici posteriori nascoste siano visibili attraverso le superfici anteriori trasparenti, applicate all'oggetto il comando Oggetto > Gruppo prima di applicare l'effetto 3D.*

Mantieni tinte piatte (effetto Estrusione e smusso, effetto Rivoluzione ed effetto Rotazione) Consente di conservare le tinte piatte nell'oggetto. Le tinte piatte non possono essere conservate se, per Colore ombreggiatura, avete selezionato Personale.



Esempi di opzioni di ombreggiatura
A. *Wireframe* ***B.*** *Nessuna ombreggiatura* ***C.*** *Ombreggiatura diffusa* ***D.*** *Ombra plastica*

Opzioni di luce

Luce Definisce la posizione della luce. Trascinate la luce nella posizione desiderata sulla sfera.

Pulsante Sposta la luce selezionata dietro all'oggetto Sposta la luce selezionata dietro all'oggetto.

Pulsante Sposta la luce selezionata davanti all'oggetto Sposta la luce selezionata davanti all'oggetto.

Pulsante Nuova luce Aggiunge una luce. Per impostazione predefinita, le nuove luci appaiono nella parte centrale anteriore della sfera.

Pulsante Elimina la luce Elimina la luce selezionata.

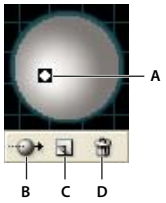
Nota: *per impostazione predefinita, gli effetti 3D assegnano all'oggetto una luce. Potete aggiungere ed eliminare luci a piacimento, ma all'oggetto deve sempre essere associata almeno una luce.*

Intensità luce Modifica l'intensità della luce selezionata, con valori compresi tra 0% e 100%.

Colore ombreggiatura Controlla il colore delle ombreggiature, a seconda del comando selezionato:

- **Nessuno** Non aggiunge alcun colore all'ombreggiatura.
- **Personale** Consente di scegliere un colore personalizzato. Se selezionate questa opzione, fate clic sulla casella Colore ombreggiatura per scegliere un colore nel selettore colore. Le tinte piatte vengono trasformate in quadricromie.
- **Nero sovrastampa** Evita l'uso di quadricromie, se usate un flusso di lavoro con tinte piatte. L'oggetto viene ombreggiato sovrastampando tonalità di nero sul colore di riempimento dell'oggetto. Per visualizzare l'ombreggiatura, selezionate Visualizza > Anteprima sovrastampa.

• **Mantieni tinte piatte** Consente di conservare le tinte piatte nell'oggetto. Le tinte piatte non possono essere conservate se, per Colore ombreggiatura, avete selezionato Personale.



Sfera delle opzioni di luce
***A.** Luce selezionata anteriore **B.** Pulsante Sposta la luce selezionata dietro/davanti all'oggetto **C.** Pulsante Nuova luce **D.** Pulsante Elimina la luce*

Aggiungere uno smusso personalizzato

1 Aprite il file Smussi.ai, nella cartella Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\it_IT\ (Windows) o Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\it_It (Mac OS).

2 Create un unico tracciato aperto nel file Smussi.ai.

3 Scegliete Finestra > Simboli ed effettuate una delle seguenti operazioni per convertire il tracciato in simbolo:

• Trascinate il tracciato nel pannello Simboli.

• Con il tracciato selezionato, fate clic sul pulsante Nuovo simbolo nel pannello Simboli o scegliete Nuovo simbolo nel menu del pannello.

4 Per rinominare il simbolo, fate doppio clic sul simbolo nel pannello Simboli, specificate un nome nella finestra di dialogo Opzioni simbolo e fate clic su OK.

5 Scegliete File > Salva.

6 Chiudete Illustrator e riavviatelo.

Il menu Smusso della finestra di dialogo Opzioni di estrusione e smusso 3D contiene ora lo smusso.

7 Per applicare lo smusso personalizzato, effettuate una delle seguenti operazioni:

• Per applicare lo smusso a un oggetto 3D sottoposto a estrusione, selezionate l'oggetto 3D, quindi fate doppio clic sull'effetto Estrusione e smusso 3D nel pannello Aspetto. Selezionate lo smusso nel menu Smusso della finestra di dialogo Opzioni di estrusione e smusso 3D.

• Per applicare lo smusso personalizzato alla grafica bidimensionale, selezionate l'oggetto 2D, quindi scegliete Effetto > 3D > Estrusione e smusso. Nella finestra di dialogo Opzioni di estrusione e smusso 3D selezionate lo smusso personalizzato nel menu Smusso.

Ruotare un oggetto in tre dimensioni

1 Selezionate l'oggetto.

2 Scegliete Effetto > 3D > Rotazione.

3 Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima dei risultati nella finestra del documento.

4 Fate clic su Più opzioni per visualizzare l'elenco completo delle opzioni, su Meno opzioni per nascondere le opzioni aggiuntive.

5 Specificate le opzioni:

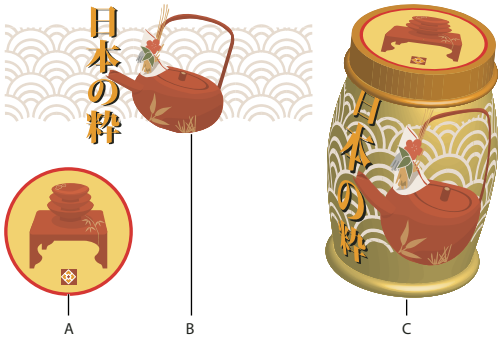
Posizione Determina il modo in cui l'oggetto viene ruotato e la prospettiva dalla quale viene visualizzato. Consultate "Impostare le opzioni di posizione 3D" a pagina 280.

Superficie Offre una vasta gamma di superfici: da superfici opache senza ombreggiature a superfici lucide con illuminazione massima che simulano la plastica. Consultate "Opzioni di ombreggiatura" a pagina 282.

6 Fate clic su OK.

Applicare elementi grafici a un oggetto 3D

Un oggetto 3D è composto da più superfici. Ad esempio, un quadrato sottoposto a estrusione diventa un cubo composto da sei facce o superfici: la faccia anteriore, quella posteriore e le quattro facce laterali. Potete applicare della grafica 2D a ogni superficie di un oggetto 3D. Ad esempio, potreste voler applicare un'etichetta o del testo a un oggetto a forma di bottiglia o aggiungere semplicemente texture diverse a ogni faccia dell'oggetto.



Oggetto 3D con grafica applicata su ogni faccia
***A.** Elemento grafico (simbolo) **B.** Elemento grafico (simbolo) **C.** A e B applicati all'oggetto 3D*

Potete applicare a un oggetto 3D solo gli elementi grafici 2D memorizzati nel pannello Simboli. I simboli possono essere qualsiasi oggetto di Illustrator, compresi tracciati, tracciati composti, immagini raster, oggetti con trama e gruppi di oggetti

Quando applicate della grafica a oggetti 3D, tenete presente quanto segue:

- Poiché la funzione Applica grafica usa i simboli, potete modificare l'istanza di un simbolo, quindi aggiornare automaticamente tutte le superfici a cui tale simbolo è applicato.
- Potete manipolare il simbolo nella finestra di dialogo Applica grafica con i normali controlli del rettangolo di selezione per spostare, ridimensionare o ruotare l'oggetto.
- L'effetto 3D ricorda come numero ogni superficie di un oggetto a cui è applicata la grafica. Se modificate l'oggetto 3D o applicate lo stesso effetto a un nuovo oggetto, questo potrebbe avere più o meno facce rispetto all'originale. Se vi sono meno facce rispetto al numero di superfici definite inizialmente, gli elementi grafici in eccesso verranno ignorati.
- Poiché la posizione di un simbolo è relativa al centro di una faccia dell'oggetto, se la geometria della faccia cambia, il simbolo verrà riapplicato rispetto al nuovo centro dell'oggetto.
- Potete applicare grafica a oggetti che usano l'effetto Estrusione e smusso o Rivoluzione, ma non potete applicare grafica ad oggetti che hanno solo l'effetto Rotazione.

1 Selezionate l'oggetto 3D.

2 Nel pannello Aspetto, fate doppio clic sull'effetto Estrusione e smusso 3D o Rivoluzione 3D.

3 Fate clic su Applica grafica.

4 Scegliete la grafica da applicare alla superficie selezionata nel menu a comparsa Simboli.

5 Per specificare a quale superficie dell'oggetto applicare la grafica, fate clic sul pulsante freccia indicante la prima superficie , quella precedente , quella successiva e l'ultima oppure immettete un numero di superficie nella casella di testo.

Un indicatore grigio chiaro denota le superfici attualmente visibili. Un indicatore grigio scuro denota le superfici che sono nascoste dalla posizione corrente dell'oggetto. Una superficie selezionata nella finestra di dialogo Applica grafica risulta contornata di rosso nella finestra del documento.

6 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per spostare il simbolo, posizionate il puntatore all'interno del rettangolo di selezione e trascinate; per ridimensionarlo, trascinate una maniglia d'angolo o laterale; per ruotarlo, trascinate fuori dal rettangolo di selezione rimanendo vicino a una delle maniglie.
- Per adattare la grafica ai bordi della superficie selezionata, fate clic su Adatta.
- Per rimuovere la grafica da una sola superficie, selezionate la superficie con le opzioni di superficie, quindi scegliete Nessuno nel menu Simbolo o fate clic su Cancella.
- Per rimuovere la grafica applicata a tutte le superfici dell'oggetto 3D, fate clic su Cancella tutto.
- Per sfumare e applicare la luce dell'oggetto alla grafica applicata alle superfici, selezionate Sfuma grafica.
- Per mostrare solo la grafica applicata e non la geometria dell'oggetto 3D, selezionate Geometria invisibile. Questa funzione è utile quando volete usare l'applicazione della grafica a oggetti 3D come strumento di alterazione tridimensionale. Ad esempio, potreste servirvi di questa opzione per applicare testo alla superficie estrusa da una linea ondulata, in modo che il testo appaia come se si trovasse su una bandiera.
- Per visualizzare un'anteprima dell'effetto, selezionate l'opzione Anteprima.

7 Fate clic su OK nella finestra di dialogo Applica grafica.

Nota: *gli strumenti 3D sono indipendenti dagli strumenti griglia prospettica di Illustrator. Gli oggetti 3D che si trovano nella Griglia prospettica vengono trattati come qualsiasi altra grafica.*

Capitolo 8: Importazione, esportazione e salvataggio

Importazione dei file

In Adobe Illustrator non è necessario creare disegni da zero. Potete importare immagini vettoriali o bitmap dai file creati con altre applicazioni. Illustrator riconosce i formati di file più comuni. Grazie a una solida integrazione dei prodotti e del supporto Adobe per un'ampia gamma di formati, è più semplice spostare gli elementi grafici da un'applicazione all'altra importando, esportando copiando e incollando.

La grafica collegata e incorporata

Quando inserite un elemento grafico, vedrete nel layout una versione in risoluzione da schermo del file, in modo da poterlo visualizzare e posizionare; il file grafico vero e proprio potrebbe essere *collegato* o *incorporato*.

- La grafica collegata è connessa al documento ma rimane indipendente da esso, limitando così la dimensione del file. Potete modificare la grafica collegata usando strumenti ed effetti di trasformazione. Tuttavia, non potete selezionare e modificare i suoi singoli componenti. Potete usare più copie di uno stesso elemento grafico collegato senza aumentare in modo significativo le dimensioni del documento; questo consente inoltre di aggiornare tutti collegamenti in una sola volta. Quando esportate o stampate, l'elemento grafico originale viene recuperato, creando un output finale sulla base degli originali ad alta risoluzione.
- La grafica incorporata viene copiata nel documento con la sua risoluzione originale, creando un documento con una dimensione file maggiore. Potete aggiornare il documento quando lo desiderate; fintanto che la grafica resta incorporato, il documento è autosufficiente.

Per capire se la grafica è collegata o incorporata, o se è passata da uno stato all'altro, servitevi del pannello Collegamenti.

Se la grafica incorporata è composta da più elementi, potete modificarli singolarmente. Se ad esempio il disegno contiene dati vettoriali, Illustrator li converte in tracciati che potete successivamente modificare con gli strumenti e i comandi di Illustrator. Illustrator inoltre mantiene la gerarchia degli oggetti (ad esempio, gruppi e livelli) nella grafica incorporata per alcuni formati di file.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'importazione e il copia e incolla tra le applicazioni Web: www.adobe.com/go/vid0193_it.

Nota: *per informazioni sull'importazione di file Adobe® FreeHand® in Illustrator, consultate il documento PDF "Migrating from FreeHand to Illustrator" (Migrazione da FreeHand a Illustrator) all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_it.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Migrazione da FreeHand

Inserire (importare) i file

L'importazione viene eseguita principalmente con il comando Inserisci, che fornisce il miglior livello di supporto per i formati di file, le opzioni di inserimento e il colore. Dopo aver inserito un file, usate il pannello Collegamenti per identificarlo, selezionarlo, monitorarlo e aggiornarlo.

1. Aprite il file di Illustrator in cui desiderate inserire l'immagine.
2. Scegliete File > Inserisci, quindi selezionate il file che volete inserire.
3. Selezionate Collega per creare un collegamento al file; deselezionatelo per incorporare l'immagine nel documento di Illustrator.
4. Fate clic su Inserisci.
5. Se applicabile, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se incorporate un file con più pagine, potete selezionare la pagina da inserire e come ritagliare l'immagine.
   - Se incorporate un file di Adobe® Photoshop®, potete scegliere come convertire i livelli. Se il file contiene composizioni di livelli, potete anche scegliere quale versione dell'immagine importare.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'importazione dei file in Illustrator: www.adobe.com/go/vid0033_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'importazione e il copia e incolla tra le applicazioni Web: www.adobe.com/go/vid0193_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

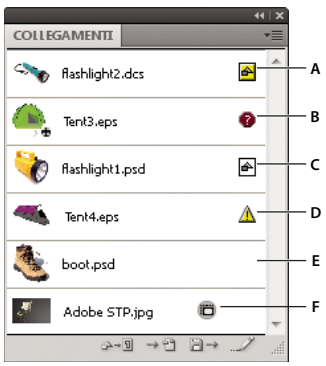
"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

"Opzioni di inserimento per file Adobe PDF" a pagina 294

"Opzioni di importazione per file Photoshop" a pagina 297

Panoramica del pannello Collegamenti

Con il pannello Collegamenti potete visualizzare e gestire tutti gli elementi collegati o incorporati. Il pannello mostra una piccola miniatura della grafica e usa alcune icone per indicarne lo stato.



Pannello Collegamenti
***A.** Interazioni trasparenza **B.** Grafica mancante **C.** Grafica incorporata **D.** File di origine modificato **E.** Grafica collegata **F.** Immagine a bassa risoluzione da Adobe Stock Photo*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Opzioni sullo stato del file per il pannello Collegamenti

Un file collegato può essere visualizzato nel pannello Collegamenti in uno dei seguenti modi:

Aggiornato Per i file aggiornati viene visualizzato solo il nome del file e (in Adobe® InDesign®) la pagina corrispondente nel documento.

Modificato Un file modificato è un file la cui versione su disco è più recente della versione del documento. Questo si verifica, ad esempio, quando qualcuno modifica un elemento grafico di Photoshop già inserito in Illustrator.

Mancante Un file mancante è un file il cui elemento grafico non si trova più nella posizione da cui è stato importato, anche se potrebbe ancora trovarsi da qualche parte. Questo può verificarsi nel caso in cui, dopo l'importazione in un documento, il file originale venga spostato in una cartella o in un server diverso. Per poter determinare se un file mancante è aggiornato, è indispensabile individuarne l'originale. Se si stampa o si esporta un documento per il quale è visualizzata questa icona, il file potrebbe non essere stampato o esportato con la risoluzione massima.

Incorporato Se incorporate il contenuto di un file collegato, le operazioni di gestione per tale collegamento vengono sospese.

Usare il pannello Collegamenti

- Per visualizzare il pannello, scegliete Finestra > Collegamenti. Tutti i file collegati e incorporati sono identificati dal nome.
- Per selezionare e visualizzare la grafica collegata, selezionate un collegamento e fate clic sul pulsante Vai al collegamento o scegliete Vai al collegamento dal menu del pannello. La visualizzazione viene centrata sull'elemento grafico selezionata.
- Per modificare le dimensioni delle miniature, selezionate Opzioni pannello dal menu del pannello Collegamenti, quindi selezionate un'opzione per visualizzare le miniature.
- Per ordinare i collegamenti in modo diverso, scegliete il comando di ordinamento desiderato nel menu del pannello.
- Per nascondere le miniature, selezionate Opzioni pannello dal menu del pannello Collegamenti, quindi selezionate Nessuna.
- Per visualizzare le informazioni di trasparenza DCS, selezionate Opzioni pannello dal menu del pannello Collegamenti, quindi scegliete Mostra interazioni trasparenza DCS.

Visualizzare e salvare i metadati tramite il pannello Collegamenti

Se un file collegato o incorporato contiene metadati, è possibile visualizzare i metadati utilizzando il pannello Collegamenti. Non potete modificare o sostituire i metadati associati a un file collegato; tuttavia potete salvare una copia dei metadati in un modello e applicarlo ad altri file.

1. Selezionate un file nel pannello Collegamenti e scegliete Informazioni file collegamento dal menu del pannello.
2. Per salvare i metadati in un modello, scegliete Salva modello di metadati dal menu a comparsa nella parte superiore della finestra di dialogo in cui sono mostrati i metadati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I metadati" a pagina 324

Visualizzare le informazioni file sulla grafica collegata o incorporata

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul collegamento nel pannello Collegamenti. Oppure, selezionate il collegamento e scegliete Informazioni collegamento nel menu del pannello.

  Nota: *non confondete "Informazioni collegamento" con "Informazioni file collegamento" nel menu del pannello Collegamenti; "Informazioni file" è relativo ai metadati.*

- Selezionate la grafica collegata nella finestra dell'illustrazione. Nel pannello Controllo, fate clic sul nome file e scegliete Informazioni collegamento.

Per individuare la grafica collegata o incorporata nella finestra del documento, selezionate un collegamento e fate clic sul pulsante Vai al collegamento. Oppure, scegliete Vai al collegamento nel menu del pannello.

Aggiornare i collegamenti modificati

- Per aggiornare collegamenti specifici, nel pannello Collegamenti selezionate uno o più collegamenti modificati, quindi fate clic sul pulsante Aggiorna collegamento o scegliete Aggiorna collegamento dal menu del pannello Collegamenti.
- Per aggiornare collegamenti specifici, selezionate la grafica collegata nella finestra dell'illustrazione. Nel pannello Controllo, fate clic sul nome file e scegliete Aggiorna collegamento.

Nota: *per impostazione predefinita, Illustrator chiede di aggiornare un collegamento se il file di origine viene modificato. Per specificare l'aggiornamento automatico o manuale dei collegamenti, scegliete Moddifca > Preferenze > Gestione file e Appunti (Windows) o Illustrator > Preferenze > Gestione file e Appunti (Mac OS) e impostate l'opzione Aggiorna collegamento.*

Ripristinare un collegamento mancante o sostituire un collegamento con un diverso file sorgente

Potete ripristinare o sostituire un collegamento mancante, uno contraddistinto dall'icona del collegamento mancante nel pannello Collegamenti o qualsiasi file collegato con un file di origine diverso.

1 Selezionate la grafica collegata nella pagina oppure il nome di un collegamento nel pannello Collegamento.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Collegamenti fate clic sul pulsante Ricollega o scegliete Ricollega dal menu del pannello.
- Fate clic sul nome del file collegato nel pannello di controllo, quindi scegliete Ricollega (per accedere a questa opzione è necessario selezionare l'immagine nel disegno).

3 Nella finestra di dialogo risultante, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Individuate e selezionate un file sostitutivo.
- Immettete la prima o le prime lettere del nome del file sostitutivo richiesto per individuarlo.

4 Fate clic su Inserisci.

Nota: *se tutti i documenti mancanti del documento si trovano nella stessa cartella, potete ripristinarli tutti contemporaneamente. Nel pannello Collegamenti selezionate tutti i collegamenti mancanti, quindi ripristinate uno di essi. La finestra di dialogo Inserisci rimane aperta per consentire la riselezione dei collegamenti.*

Impostare le opzioni di inserimento per la grafica collegata

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la grafica collegata nella finestra dell'illustrazione. Nel pannello Controllo, fate clic sul nome del file e scegliete Opzioni inserimento.
- Nel pannello Collegamenti, selezionate il collegamento e scegliete Opzioni inserimento dal menu del pannello.

2 Selezionate un'opzione per Mantieni.

Se selezionate un'opzione diversa da Trasforma o Limiti, potete selezionare un punto sull'icona Allineamento in base al quale allineare il disegno, rispetto al rettangolo di selezione. Per impedire che la grafica oltrepassi il rettangolo di selezione, selezionate Ritaglia secondo rettangolo di selezione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Collegamenti" a pagina 288

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

"Panoramica del pannello Controllo" a pagina 9

Incorporamento di un file collegato

Invece di creare un collegamento a un file inserito in un documento, potete incorporare (o memorizzare) il file all'interno del documento. Quando incorporate un file, interrompete il collegamento all'originale. Senza il collegamento, il pannello Collegamenti non avvisa quando l'originale è cambiato e non potete aggiornare automaticamente il file.

Tenete presente che incorporando un file, anziché collegarlo all'originale, le dimensioni del file del documento aumentano.

1 Selezionate un file nel pannello Collegamenti e scegliete Incorpora immagine dal menu del pannello.

2 Selezionate la grafica collegata nella finestra dell'illustrazione. Nel pannello Controllo, fate clic sul pulsante Incorpora.

Il file rimane nel pannello Collegamenti, contrassegnato dall'icona di collegamento incorporato .

Scorporare o ricollegare un file incorporato

1 Nel pannello Collegamenti, selezionate uno o più file incorporati.

2 Fate clic sul pulsante Ricollega o selezionate Ricollega nel menu del pannello Collegamenti, individuate e selezionate il file, quindi fate clic su Inserisci.

Modificare la grafica originale

Il comando Modifica originale consente di aprire la maggior parte della grafica nell'applicazione in cui è stata creata, in modo da poterla modificare in base alle proprie esigenze. Dopo avere salvato il file originale, il documento collegato viene aggiornato con la nuova versione.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Collegamenti, selezionate il collegamento e fate clic sul pulsante Modifica originale . Oppure, selezionate Modifica originale nel menu del pannello.
- Selezionate la grafica collegata sulla pagina, quindi scegliete Modifica > Modifica originale.

- Selezionate la grafica collegata sulla pagina e fate clic sul pulsante Modifica originale nel pannello Controllo.

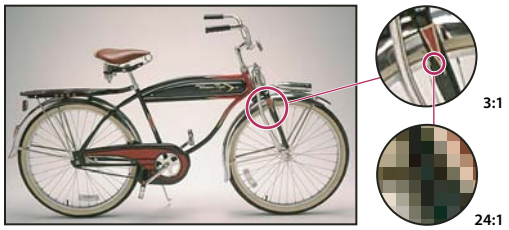
2 Dopo aver apportato le modifiche desiderate nell'applicazione originale, salvate il file.

Importazione delle immagini bitmap

Le immagini bitmap

Nelle immagini bitmap, o *immagini raster*, le immagini stesse sono rappresentate mediante una griglia rettangolare di elementi di immagine (pixel). A ciascun pixel vengono assegnati una posizione specifica e un valore cromatico. Quando si lavora con le immagini bitmap, si modificano i pixel anziché gli oggetti o le forme. Le immagini bitmap sono il mezzo elettronico più diffuso per riprodurre immagini a tono continuo, come le fotografie o i disegni digitali, poiché sono in grado di rappresentare in modo efficace anche le più lievi gradazioni di tonalità e colori.

Le immagini bitmap sono vincolate alla risoluzione, ovvero contengono un numero fisso di pixel. Per questa ragione, se ridimensionate con notevoli ingrandimenti sullo schermo o stampate a una risoluzione inferiore a quella con cui sono state create, possono apparire meno nitide e scalettate.



Esempio di immagine bitmap a diversi livelli di ingrandimento

Talvolta le immagini bitmap richiedono grandi quantità di spazio di memorizzazione e spesso devono essere compresse per ridurre le dimensioni dei file quando vengono utilizzate in determinati componenti Creative Suite. Ad esempio, prima di importare un file immagine in un layout, lo potete comprimere nell'applicazione di origine.

Nota: *in Adobe Illustrator potete creare effetti bitmap nella grafica usando effetti e stili di grafica.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica vettoriale" a pagina 54

Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale

Le immagini bitmap contengono un numero fisso di pixel, solitamente misurato in pixel per pollice (ppi). Un'immagine ad alta risoluzione contiene più pixel, logicamente più piccoli, di un'immagine delle stesse dimensioni ma a bassa risoluzione. Ad esempio, un'immagine di 1 x 1 pollice con una risoluzione di 72 ppi contiene 5184 pixel (72 pixel in larghezza x 72 pixel in altezza). La stessa immagine con una risoluzione di 300 ppi conterrebbe 90.000 pixel.

Per le immagini bitmap importate, la risoluzione dell'immagine è determinata dal file d'origine. Per gli effetti bitmap potete specificare una risoluzione personalizzata. Per determinare la risoluzione da usare, dovete considerare il mezzo di distribuzione finale dell'immagine. Linee guida per determinare i requisiti per la risoluzione delle immagini:

Stampa tipografica Per la stampa tipografica sono necessarie immagini da 150 a 300 ppi (o più) a seconda della risoluzione di stampa (dpi) e retinatura (lpi) usate; prima di definire le impostazioni, consultate il vostro service di prestampa. La stampa tipografica richiede immagini di grandi dimensioni ad alta risoluzione, che comportano tempi

di visualizzazione maggiori; può quindi essere utile usare versioni a bassa risoluzione per creare il layout, quindi sostituirle in fase di stampa con le versioni ad alta risoluzione.

In Illustrator e InDesign potete lavorare con versioni a bassa risoluzione utilizzando il pannello Collegamenti. In InDesign potete scegliere tra Visualizzazione tipica o Visualizzazione rapida dal menu Visualizza > Prestazioni visualizzazione; in Illustrator potete scegliete Visualizza > Profilo. In alternativa, se il vostro service di stampa usa sistemi compatibili con OPI (Open Prepress Interface), potrà fornirvi immagini a bassa risoluzione.

Stampa desktop Per la stampa desktop in genere si usano immagini con risoluzione compresa tra 72 ppi (per fotografie stampate con una stampante da 300 ppi) e 150 ppi (per fotografie stampate su periferiche fino a 1000 ppi). Per le immagini al tratto (immagini a 1 bit), la risoluzione dell'immagine deve corrispondere alla risoluzione della stampante.

Pubblicazione sul Web La pubblicazione in linea richiede immagini con dimensioni in pixel adatte al monitor di destinazione; in genere le immagini sono quindi meno di 500 pixel in larghezza e 400 pixel in altezza, per lasciare spazio ai controlli del browser o a elementi di layout quali le didascalie. Se create l'immagine originale con la risoluzione dello schermo (96 ppi per Windows e 72 ppi per Mac OS), potete vedere l'aspetto che avrà l'immagine in un tipico browser Web. Per la pubblicazione in linea, può essere necessario specificare una risoluzione superiore a questi valori solo per immagini inserite in un documento PDF in cui il lettore potrà ingrandire la visualizzazione, o destinato alla stampa su richiesta.

Importazione dei file Adobe PDF

Importazione dei file Adobe PDF

Il formato Adobe PDF (Portable Document Format) è un formato versatile in grado di rappresentare sia i dati vettoriali che bitmap. Potete importare in Illustrator le immagini dei file PDF usando i comandi Apri, Inserisci e Incolla o la funzione di trascinamento.

- Per importare un file PDF (o una pagina del PDF se è un documento di più pagine) come immagine singola, usate il comando Inserisci con l'opzione Collega selezionata. Potete modificare l'immagine collegata usando gli strumenti di trasformazione. Tuttavia, non potete selezionare e modificare i singoli componenti.
- Usate il comando Inserisci con l'opzione Collega deselezionata per modificare il contenuto di un file PDF. Illustrator riconosce i singoli componenti delle immagini PDF e vi consente di modificarli singolarmente.
- Usate il comando Incolla o la funzione di trascinamento per importare i componenti selezionati da un file PDF, incluso gli oggetti vettoriali, le immagini bitmap e il testo.

  Nota: *se applicate la gestione del colore a un documento Illustrator, verrà applicata anche alle immagini PDF incorporate quando queste vengono inviate a un dispositivo di stampa, in quanto fanno parte del documento. La gestione del colore non viene invece applicata alle immagini PDF collegate, anche se è attivata per il resto del documento.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

Opzioni di inserimento per file Adobe PDF

Quando inserite un file Adobe PDF, specificate quale pagina volete importare. Scegliete anche come ritagliare l'immagine selezionando l'opzione Ritaglia in base a:

Rettangolo di selezione Inserisce il rettangolo di selezione della pagina PDF o l'area minima che include gli oggetti sulla pagina, compresi gli indicatori di pagina.

Grafica Inserisce il PDF solo nell'area definita da un rettangolo creato dall'autore come disegno inseribile (ad esempio, clip art).

Ritaglia Inserisce il PDF solo nell'area visualizzata o stampata da Adobe Acrobat.

Togli Inserisce l'area della pagina finale così come sarà tagliata fisicamente durante il processo di produzione, se sono presenti gli indicatori di rifilo.

Pagina al vivo Inserisce l'area ricoperta da tutto il contenuto della pagina, in presenza di indicatori di pagina al vivo. Queste informazioni sono utili se le pagine sono destinate a un ambiente di produzione. Notate che la pagina stampata potrebbe includere indicatori che non rientrano nell'area della pagina al vivo.

Supporti Inserisce l'area che corrisponde alle dimensioni fisiche del formato di stampa del documento PDF originale (ad esempio, le dimensioni di un foglio A4), inclusi gli indicatori di pagine.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire (importare) i file" a pagina 288

Importazione di immagini a una, due o tre tonalità da file Adobe PDF

Quando importate disegni da un file Adobe PDF, è possibile introdurre dati che non è possibile creare con Illustrator. Tali elementi sono definiti *grafica non nativa* e includono immagini a una, due o tre tonalità. Potete anche generare grafica non nativa in Illustrator usando il comando Converti trasparenza per conservare le tinte piatte.

La possibilità di mantenere eventuale grafica non nativa può essere utile in diverse situazioni. Ad esempio, Illustrator mantiene le informazioni relative alle tinte piatte nei file PDF collegati per l'output di selezioni colore.

Per impostazione predefinita la grafica non nativa viene etichettata come <Grafica non nativa> nei pannelli Livelli e Aspetto. Potete selezionare, spostare, salvare ed eseguire semplici trasformazioni (quali ridimensionamenti, rotazioni o inclinazioni) agli elementi di grafica non nativa. Tuttavia, non potete selezionare e modificare i suoi componenti singolarmente. Inoltre, la grafica non nativa deve essere rasterizzata prima di poter essere modificata con gli strumenti Fluidifica.

Per convertire la grafica non nativa in un oggetto Illustrator, scegliete Oggetto > Rasterizza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importazione dei file Adobe PDF" a pagina 293

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 304

Importazione di file EPS, DCS e AutoCAD

Importazione di file EPS

Il formato EPS (Encapsulated PostScript) è un formato di file che consente alle applicazioni di scambiarsi grafica vettoriali. Potete importare in Illustrator la grafica dei file EPS usando i comandi Apri, Inserisci e Incolla o la funzione di trascinamento.

Quando lavorate con grafica in formato EPS, considerate quanto segue:

- Quando aprite o inserite un file EPS creato con un'altra applicazione, Illustrator converte tutti gli oggetti in oggetti nativi di Illustrator. Tuttavia, se il file contiene dati che Illustrator non riconosce, alcuni dati potrebbero andare perduti. Di conseguenza, se non dovete modificare i singoli oggetti di un file EPS, è consigliabile creare un collegamento al file invece di aprirlo o inserirlo.
- Il formato EPS non supporta la trasparenza ed è pertanto meglio non usarlo per inserire in Illustrator elementi trasparenti da altre applicazioni. In questi casi, potete invece usare il formato PDF 1.4.
- Quando salvate un disegno che contiene file EPS collegati, potreste ricevere un messaggio d'errore se tali file sono stati salvati nel formato binario (ad esempio, nel formato EPS predefinito di Photoshop). In questo caso, salvate di nuovo i file EPS nel formato ASCII, incorporate i file collegati nei disegni di Illustrator, stampate verso una porta di stampa binaria invece di una porta ASCII oppure salvate i disegni nei formati AI o PDF invece di EPS.
- Se applicate la gestione del colore a un documento Illustrator, verrà applicata anche alle immagini EPS incorporate quando queste vengono inviate a un dispositivo di stampa, in quanto fanno parte del documento. La gestione del colore non viene invece applicata alle immagini EPS collegate, anche se è attivata per il resto del documento.
- Se importate un colore EPS che ha lo stesso nome, ma una definizione diversa, di un colore nel vostro documento, Illustrator visualizza un messaggio. Selezionate Usa il colore del file collegato per sostituire il colore nel vostro documento con il colore nel file EPS collegato. Tutti gli oggetti del documento che usano questo colore verranno aggiornati di conseguenza. Selezionate Usa il colore del documento per mantenere lo stesso colore e risolvere tutti i conflitti di colore usando il colore del documento. L'anteprima EPS non può essere cambiata ed è quindi possibile che non sia corretta; verrà tuttavia stampata sulle lastre appropriate. Selezionate Applica a tutti per risolvere tutti i conflitti di colore e applicare sempre la definizione del documento o del file collegato, a seconda dell'opzione scelta.
- Quando aprite un documento di Illustrator contenente immagini EPS incorporate, è possibile che venga visualizzato un messaggio di avviso. Se l'applicazione non trova l'immagine EPS originale, un messaggio vi chiederà di estrarre l'immagine EPS. Selezionate l'opzione Estrai nella finestra di dialogo. L'immagine verrà estratta nella stessa directory del documento corrente. Il file incorporato, anche se non visualizzato in anteprima, verrà stampato correttamente.
- Per impostazione predefinita, i file EPS collegati vengono visualizzati come anteprime ad alta risoluzione. Se un file EPS collegato non è visibile nella finestra del documento, il file potrebbe non avere un'anteprima. Le anteprime talvolta vengono perdute quando si trasferiscono i file EPS con anteprime PICT da un sistema Mac OS a Windows. Per ripristinare l'anteprima, salvate di nuovo il file EPS con un'anteprima TIFF. Se l'inserimento dei file EPS incide negativamente sulle prestazioni, diminuite la risoluzione dell'anteprima: scegliete Modifica > Preferenze > Gestione file e Appunti (Windows) o Illustrator > Preferenze > Gestione file e Appunti (Mac OS), quindi selezionate Per EPS collegati usa proxy a bassa risoluzione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

"Salvare in formato EPS" a pagina 300

Importazione di file DCS

Il formato DCS (Desktop Color Separation) è una versione del formato EPS standard. Il formato DCS 1.0 supporta solo immagini CMYK mentre il formato DCS 2.0 supporta file CMYK multicanale e inchiostri tinta piatta multipli. Gli inchiostri tinta piatta vengono visualizzati come tinte piatte nel pannello Campioni di Illustrator. Illustrator riconosce i tracciati di ritaglio in file DCS 1.0 e DCS 2.0 creati in Photoshop. Potete collegare i file DCS in Illustrator, ma non potete incorporarli o aprirli.

Per visualizzare le interazioni di trasparenza DCS nel pannello Collegamenti, scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Collegamenti, quindi selezionate Mostra interazioni trasparenza DCS.

Importazione di file AutoCAD

I file AutoCAD comprendono i formati DXF e DWG. Potete importare i file AutoCAD dalla versione 2.5 fino alla versione 2006. Durante l'importazione, potete specificare la scala, l'unità di mappatura (unità personalizzata per interpretare i dati di lunghezza nel file AutoCAD), se ridimensionare lo spessore della linea, quale layout importare e se centrare la grafica.

Illustrator supporta la maggior parte dei dati AutoCAD, compresi oggetti 3D, forme e tracciati, riferimenti esterni, oggetti di regione, oggetti curvilinei (applicati a oggetti di Bézier che mantengono la forma originale), oggetti raster e oggetti di testo. Quando importate un file AutoCAD che contiene riferimenti esterni, Illustrator legge i contenuti dei riferimenti e li inserisce in posizioni appropriate nel file Illustrator. Se non viene trovato un riferimento esterno, si apre la finestra di dialogo Collegamento mancante per ricercare e recuperare il file.

Importazione di immagini di Photoshop

Importazione di immagini di Photoshop

Potete importare in Illustrator le immagini dei file Photoshop (PSD) usando i comandi Apri, Inserisci e Incolla o la funzione di trascinamento.

Illustrator supporta la maggior parte dei dati di Photoshop, quali composizioni di livelli, testo modificabile e tracciati. Questo significa che potete trasferire file tra Photoshop e Illustrator senza perdere la possibilità di modificare il disegno. Per trasferire facilmente i file tra le due applicazioni, i livelli di regolazione con visibilità disattivata vengono importati in Illustrator (dove non saranno però accessibili) e ripristinati se esportati di nuovo in Photoshop.

Le tinte piatte (fino a 31 canali di tinte piatte per file) vengono importate come un'unica immagine raster da n canali, inserita nell'immagine quadricromia. Le tinte piatte vengono aggiunte al pannello Campioni come colori personalizzati con lo stesso nome che hanno in Photoshop. Le tinte piatte importate vengono stampate in selezione colori correttamente.

I file PSD a due tonalità vengono importati come immagini raster con uno spazio di colore indicizzato a 256 e uno spazio colore da n canali contenenti tutti gli inchiostri per le due tonalità. Poiché Illustrator usa uno spazio colore da n canali, le interazioni dei metodo di fusione impostate in Photoshop potrebbero essere visualizzate in modo diverso in Illustrator. I colori degli inchiostri che derivano da biblioteche di colori in formati precedenti vengono impostati in grigio.

Quando Illustrator deve convertire dati di Photoshop, viene visualizzato un messaggio di avviso. Ad esempio, quando importate un file di Photoshop a 16 bit, Illustrator avvisa che l'immagine verrà importata come un'immagine composita su livello singolo a 8 bit.

Opzioni di importazione per file Photoshop

Quando aprite o inserite un file di Photoshop che contiene diversi livelli, potete impostare le seguenti opzioni:

Composizione livelli Se il file Photoshop contiene composizioni di livelli, consente di specificare quale versione dell'immagine importare. Selezionate Mostra anteprima per visualizzare un'anteprima della composizione di livelli selezionata. La casella di testo Commenti presenta eventuali commenti dal file di Photoshop.

Quando si aggiorna il collegamento Specifica come gestire le impostazioni di visibilità dei livelli durante l'aggiornamento di un file di Photoshop collegato con composizioni di livelli.

- **Mantieni impostazioni locali visibilità livelli** Consente di aggiornare l'immagine collegata in base allo stato di visibilità dei livelli nella composizione di livelli al momento dell'inserimento originale del file.
- **Usa visibilità livelli di Photoshop** Aggiorna l'immagine collegata in base allo stato di visibilità dei livelli nel file di Photoshop.

Converti livelli di Photoshop in oggetti e rendi il testo modificabile se possibile. Mantiene la struttura dei livelli e il testo modificabile per quanto possibile, senza influire negativamente sull'aspetto. Tuttavia, se il file include funzioni non supportate da Illustrator, Illustrator conserva l'aspetto dell'immagine unendo e rasterizzando i livelli. Ad esempio:

- I set di livelli che usano il metodo di fusione Dissolvi e tutti i livelli nelle maschere di ritaglio vengono combinati in un unico livello.
- I livelli di regolazione e i livelli che usano l'opzione di foratura vengono combinati con i livelli sottostanti, così come i livelli che contengono pixel trasparenti e usano il metodo di fusione Colore scherma, Colore brucia, Differenza, Brucia lineare, Scherma lineare, Luce vivida, Luce lineare o Luce puntiforme.
- I livelli che usano effetti di livello possono essere uniti. Tuttavia, l'effetto specifico dell'unione dipende dal metodo di fusione, dalla presenza di pixel trasparenti e dalle opzioni di fusione del livello.
- I livelli nascosti che devono essere uniti vengono eliminati.

Nota: *l'opzione Converti livelli di Photoshop in oggetti e rendi il testo modificabile se possibile non è disponibile quando create un collegamento a un file Photoshop.*

Converti i livelli di Photoshop in livello unico e mantieni aspetto del testo Importa il file come immagine bitmap singola. Il file convertito non mantiene i singoli oggetti, tranne eventuali tracciati di ritaglio del documento. L'opacità viene mantenuta come parte dell'immagine principale, ma non è modificabile.

Importa livelli nascosti Importa tutti i livelli da un file Photoshop, anche quelli nascosti. Questa opzione non è disponibile quando create un collegamento a un file Photoshop.

Importa sezioni Mantiene le sezioni incluse in un file Photoshop. Questa opzione è disponibile solo quando aprite o incorporate un file che contiene sezioni.

Spostare una parte di un'immagine da Photoshop a Illustrator

1. In Photoshop selezionate i pixel che volete spostare. Per ulteriori informazioni, consultate l'Aiuto di Photoshop.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Copiate la selezione in Photoshop e incollatela in Illustrator. Se una maschera di livello è attiva quando selezionate il comando Copia, Photoshop copia la maschera invece del livello principale.
   - Selezionate lo strumento sposta in Photoshop e trascinate la selezione su Illustrator. Illustrator riempie di bianco i pixel trasparenti.

Spostare i tracciati da Photoshop a Illustrator

1 In Photoshop selezionate i tracciati da spostare con lo strumento selezione componente tracciato o selezione diretta.

Potete selezionare tutti i tracciati o i segmenti di tracciati che compaiono sul pannello Tracciati, quali maschere di forme vettoriali, tracciati di lavoro e tracciati salvati. Per ulteriori informazioni sulla selezione di tracciati, consultate l'Aiuto di Photoshop.

2 Copiate o trascinate il tracciato in Illustrator.

3 Nella finestra di dialogo Opzioni incolla, selezionate se incollare il tracciato come forma composta o come tracciato composto. È più veloce incollare come tracciato composto, ma questa operazione può comprometterne la modificabilità.

Per importare tutti i tracciati (ma non i pixel) da un documento Photoshop, scegliete File > Esporta > Tracciati per Illustrator (in Photoshop). Aprite il file finale in Illustrator.

Salvataggio dei disegni

Il salvataggio dei disegni

Quando salvate o esportate un disegno, Illustrator scrive in un file i dati del disegno. La struttura dei dati dipende dal formato di file selezionato.

Esistono cinque formati di base in cui potete salvare un disegno: AI, PDF, EPS, FXG e SVG. Questi formati sono detti *formati nativi* dal momento che sono in grado di conservare tutti i dati di Illustrator, comprese tavole da disegno multiple. Per conservare tutti i dati nei formati PDF e SVG, è necessario selezionare le opzioni Mantieni funzioni di modifica di Illustrator. Nei formati EPS e FXG potete salvare singole tavole da disegno come file separati. Il formato SVG consente di salvare solo la tavola di disegno attiva; tuttavia, viene visualizzato anche il contenuto delle altre tavole da disegno.

Potete anche esportare i disegni in diversi formati di file per usarli fuori da Illustrator. Questi formati sono detti *formati non nativi* perché Illustrator non è in grado di recuperare tutti i dati se riaprite il file in Illustrator. Per questo motivo, si consiglia di salvare i disegni nel formato AI finché non li avete completati e solo al termine esportarli nel formato desiderato.

***Nota:** quando salvate un disegno che contiene file EPS collegati, potreste ricevere un messaggio d'errore se tali file sono stati salvati nel formato binario (ad esempio, nel formato EPS predefinito di Photoshop). In questo caso, salvate nuovamente i file EPS nel formato ASCII, incorporate i file collegati nel disegno di Illustrator o salvate il disegno nel formato AI o PDF, invece che EPS.*

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di contenuti per dispositivi mobili in Illustrator: www.adobe.com/go/vid0207_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sul salvataggio di file per il Web: www.adobe.com/go/vid0063_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'esportazione dei contenuti da Illustrator, compresa una panoramica sui diversi formati e il loro uso: www.adobe.com/go/vid0062_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

Salvare in formato Illustrator

Se il documento contiene più di una tavola da disegno e volete salvarlo per una versione precedente di Illustrator, potete salvare ciascuna tavola da disegno come un file a parte o unire il contenuto di tutte le tavole da disegno in un singolo file.

1 Scegliete File > Salva con nome oppure File > Salva una copia.

2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione per il file.

3 Scegliete Illustrator (*.AI) come formato di file e fate clic su Salva.

4 Nella finestra di dialogo Opzioni Illustrator impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK:

Versione Specifica la versione di Illustrator con cui desiderate rendere compatibile il file. I formati delle versioni precedenti non supportano tutte le funzioni nella versione corrente di Illustrator. Pertanto, quando selezionate una versione diversa da quella corrente, alcune opzioni di salvataggio non sono disponibili e alcuni tipi di dati verranno modificati. Leggete attentamente le avvertenze nella parte inferiore della finestra di dialogo per informazioni sui dati che verranno modificati.

Crea sottoinsiemi di font incorporati quando la percentuale di caratteri usati è minore di Specifica quando deve essere incorporato l'intero font invece dei soli caratteri usati nel documento, sulla base del numero di caratteri del font presenti nel documento. Ad esempio, se un font contiene 1.000 caratteri ma il documento ne usa solo 10, l'incorporazione di tutto il font potrebbe aumentare troppo le dimensioni del file.

Crea file PDF compatibile Salva nel file Illustrator una rappresentazione PDF del documento. Selezionate quest'opzione per rendere il file Illustrator compatibile anche con altre applicazioni Adobe.

Includi file collegati Incorpora i file collegati al disegno.

Incorpora profili ICC Crea un documento con gestione del colore.

Usa compressione Comprime i dati PDF nel file Illustrator. Quando si richiede la compressione, il salvataggio richiede più tempo; in caso di tempi troppo lunghi (da 8 a 15 minuti), disattivate quest'opzione.

Salva ogni tavola disegno come file a parte Consente di salvare ogni tavola da disegno come file separato. Viene inoltre creato un file master a parte che include tutte le tavole da disegno. Tutti i contenuti che rientrano in una tavola da disegno vengono incluso nel file corrispondente tale tavola. Se occorre spostare il disegno affinché rientri nella tavola da disegno, viene visualizzato un messaggio. Se non selezionate questa opzione, le tavole da disegno vengono unite in un documento singolo e convertite in guide per oggetti (in Illustrator CS3) e aree di ritaglio. La tavola da disegno usata per i file salvati corrisponde alle dimensioni del profilo predefinito per un nuovo documento.

Opzioni Trasparenza Definisce in che modo vengono trattati gli oggetti trasparenti quando scegliete un formato file per versioni di Illustrator precedenti alla 9.0. Selezionate Mantieni tracciati per eliminare gli effetti di trasparenza e reimpostare un'opacità del 100% e il metodo di fusione Normale per i disegni con trasparenza. Selezionate Mantieni aspetto e sovrastampa per conservare le sovrastampe che non interagiscono con oggetti trasparenti. Le sovrastampe che interagiscono con oggetti trasparenti vengono convertite.

Importante: *se il disegno contiene aree complesse e sovrapposte da stampare ad alta risoluzione, fate clic su Annulla e specificate le impostazioni di rasterizzazione prima di continuare.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni di rasterizzazione" a pagina 394

Salvare in formato EPS

Quasi tutti i programmi di impaginazione, elaborazione testi e grafica consentono di importare o inserire file EPS (Encapsulated PostScript). Il formato EPS mantiene molti degli elementi grafici che potete creare con Adobe Illustrator; i file EPS possono quindi essere riaperti e modificati come file Illustrator. Poiché i file EPS sono basati sul linguaggio PostScript, possono contenere sia grafica vettoriale che immagini bitmap. Se il disegno contiene più tavole da disegno, queste vengono mantenute se salvate in formato EPS.

1. Se il disegno contiene trasparenze (comprese sovrastampe) e dovete produrre output ad alta risoluzione, scegliete Finestra > Anteprima conversione trasparenza per ottenere un'anteprima del risultato della conversione.
2. Scegliete File > Salva con nome oppure File > Salva una copia.
3. Inserite un nome di file e scegliete una posizione per il file.
4. Scegliete Illustrator EPS (*.EPS) come formato di file e fate clic su Esporta.
5. Se desiderate creare file separati per ogni tavola da disegno, fate clic su Usa tavole disegno e selezionate Tutte o specificate un intervallo. I file separati vengono salvati con un file EPS master contenente tutte le tavole da disegno. Se deselezionate questa opzione, viene creato un singolo file EPS con tutte le tavole da disegno esistenti.
6. Nella finestra di dialogo Opzioni EPS impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK:

   Versione Specifica la versione di Illustrator con cui desiderate rendere compatibile il file. I formati delle versioni precedenti non supportano tutte le funzioni nella versione corrente di Illustrator. Pertanto, quando selezionate una versione diversa da quella corrente, alcune opzioni di salvataggio non sono disponibili e alcuni tipi di dati verranno modificati. Leggete attentamente le avvertenze nella parte inferiore della finestra di dialogo per informazioni sui dati che verranno modificati.

   Formato Determinano le caratteristiche dell'immagine di anteprima che viene salvata nel file. L'anteprima dell'immagine viene visualizzata in applicazioni che non possono visualizzare direttamente i disegni EPS. Se non volete creare l'immagine di anteprima, scegliete Nessuna dal menu Formato. Diversamente, selezionate un formato di anteprima in bianco e nero o a colori.

   Se selezionate il formato TIFF (colore a 8 bit), selezionate un'opzione di sfondo per l'immagine di anteprima:

   - **Trasparente** Per ottenere uno sfondo trasparente.
   - **Opaco** Per ottenere uno sfondo opaco. Selezionate Opaco se il documento EPS verrà usato in un'applicazione Microsoft Office.

   Opzioni Trasparenza Determina in che modo vengono trattati gli oggetti trasparenti e la sovrastampa. Le opzioni disponibili cambiano in base alla versione del formato selezionato nella parte superiore della finestra di dialogo.

   Se scegliete un formato CS, specificate come salvare i colori sovrapposti impostati per la sovrastampa e selezionate un'impostazione predefinita (o set di opzioni) per la conversione della trasparenza. Fate clic su Personale per personalizzare le impostazioni di conversione trasparenza.

   Se scegliete un formato precedente alla versione 8.0, selezionate Mantieni tracciati per eliminare gli effetti di trasparenza e reimpostare, per i disegni con trasparenza, l'opacità al 100% e il metodo di fusione Normale. Selezionate Mantieni aspetto e sovrastampa per conservare le sovrastampe che non interagiscono con oggetti trasparenti. Le sovrastampe che interagiscono con oggetti trasparenti vengono convertite.

   Incorpora font (per altre applicazioni) Incorpora tutti i font che contengono le autorizzazioni necessarie del produttore del font. L'incorporazione dei font garantisce che il font originale verrà visualizzato e stampato se il file viene inserito in un'altra applicazione, come Adobe InDesign. Tuttavia, se il file viene aperto in Illustrator su un computer in cui non è installato il font, questo verrà simulato o sostituito, allo scopo di impedire l'uso illegale dei font incorporati.

   Nota: *quando i font vengono incorporati, le dimensioni del file salvato aumentano.*

Includi file collegati Incorpora i file collegati al disegno.

Includi miniature documento Crea un'immagine in miniatura del disegno. Questa miniatura viene visualizzata nelle finestre di dialogo Apri e Inserisci di Illustrator.

Includi PostScript CMYK in file RGB Consente di stampare file con colori RGB da applicazioni che non supportano l'output RGB. Quando riaprite il file EPS in Illustrator, i colori RGB vengono mantenuti.

Stampa compatibile di sfumature e trame sfumate Consente alle stampanti e periferiche PostScript più vecchie di stampare sfumature e trame sfumate convertendo gli oggetti sfumati nel formato JPEG. Quando questa opzione è selezionata, la stampa può risultare rallentata su stampanti che non hanno problemi nel gestire le sfumature.

Adobe PostScript® Stabilisce il livello PostScript usato per salvare il disegno. PostScript Language Level 2 rappresenta immagini bitmap e vettoriali a colori e in scala di grigio e supporta i modelli di colore RGB, CMYK e CIE sia per la grafica vettoriale che per le immagini bitmap. PostScript Language Level 3 offre funzioni aggiuntive rispetto al Language Level 2, compresa la possibilità di stampare oggetti con trama quando la stampa avviene su una stampante PostScript® 3™. Poiché stampando su dispositivi PostScript Language Level 2 gli oggetti a trama sfumata vengono convertiti in immagini bitmap, è preferibile usare una stampante PostScript 3 per la stampa di immagini con oggetti a trama sfumata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le aree del disegno che verranno convertite" a pagina 467

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"La sovrastampa" a pagina 471

Salvare in formato SVG

Il formato SVG è un formato vettoriale per grafica Web interattiva di alta qualità. Sono disponibili due versioni del formato SVG: SVG e SVG compresso (SVGZ). Il formato SVGZ può ridurre dal 50% all'80% le dimensioni del file; i file SVGZ non possono però essere modificati con un editor di testi.

Quando salvate i disegni in formato SVG, gli oggetti trama vengono rasterizzati. Inoltre, le immagini prive di canali alfa sono convertite nel formato JPEG. Le immagini dotate di canale alfa vengono convertite nel formato PNG. Se il documento contiene diverse tavole da disegno ed eseguite il salvataggio in formato SVG, la tavola da disegno attiva viene mantenuta. Non potete salvare singole tavole da disegno come file SVG separati.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di contenuti per dispositivi mobili in Illustrator: www.adobe.com/go/vid0207_it.

1. Se il disegno contiene effetti SVG, selezionate ogni oggetto a cui è stato applicato un effetto SVG e spostate l'effetto sul fondo del pannello Aspetto, immediatamente sopra la voce Opacità. Se un effetto SVG è seguito da altri effetti, l'output SVG consisterà in un oggetto raster. Inoltre, se il disegno contiene più tavole da disegno, selezionate la tavola da disegno che desiderate esportare.
2. Scegliete File > Salva con nome oppure File > Salva una copia.
3. Inserite un nome di file e scegliete una posizione per il file.
4. Scegliete SVG (*.SVG) o SVG compresso (*.SVGZ) come formato di file e fate clic su Salva.
5. Nella finestra di dialogo Opzioni SVG, impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK:

   Profili SVG Specifica il SVG XML (Document Type Definition) del file esportato.

   • **SVG 1.0 e SVG 1.1** Indicati per i file SVG che verranno visualizzati su un computer desktop. SVG 1.1 è la versione integrata della specifica SVG, che comprende le versioni SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus e SVG Basic 1.1.

• **SVG Basic 1.1** Indicato per i file SVG che verranno visualizzati su dispositivi con potenza media, quali i palmari. Tenete presente che non tutti i palmari supportano il profilo SVG Basic. Di conseguenza, questa opzione non garantisce che il file SVG sarà visualizzabile su tutti i dispositivi palmari. SVG Basic non supporta i ritagli non rettangolari e alcuni effetti filtro SVG.

• **SVG Tiny 1.1 e SVG Tiny 1.1+** Indicati per i file SVG che verranno visualizzati su dispositivi di piccole dimensioni, quali i telefoni cellulari. Tenete presente che non tutti i telefoni cellulari supportano i profili SVG Tiny e SVG Tiny Plus. Di conseguenza, queste opzioni non garantiscono che il file SVG sarà visualizzabile su tutti i dispositivi di piccole dimensioni.

• **SVG Tiny 1.2** Indicati per i file SVG che verranno visualizzati su diversi dispositivi, quali palmari, cellulari, computer portatili e desktop.

SVG Tiny non supporta le sfumature, le trasparenze, i ritagli, le maschere, i simboli, i pattern, il testo sottolineato o barrato, il testo verticale o gli effetti filtro SVG. SVG Tiny Plus consente di visualizzare le sfumature e le trasparenze, ma non supporta i ritagli, le maschere, i simboli e gli effetti filtro SVG.

Per ulteriori informazioni sui profili SVG, consultate la specifica SVG sul sito Web del W3C (World Wide Web Consortium), www.w3.org.

Tipo font Specifica come esportare i font:

• **Adobe CEF** Usa la funzione hinting dei font per una migliore riproduzione dei font di piccole dimensioni. Questo tipo di font è supportato da Adobe Visualizzatore SVG ma potrebbe non essere supportato da altri visualizzatori SVG.

• **SVG** Non usa la funzione di hinting dei font. Questo tipo di font è supportato da tutti i visualizzatori SVG.

• **Converti in contorni** Converte il testo in tracciati vettoriali. Usate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo in tutti i visualizzatori SVG.

Sottoinsiemi di font Controlla quali *glifi* (caratteri di un font specifico) vengono incorporati nel file SVG esportato. Scegliete Nessuno solo se siete certi che i font necessari saranno presenti nel sistema dell'utente finale. Scegliete Solo glifi usati per includere solo i glifi del testo contenuto nel disegno corrente. Gli altri valori (Inglese standard, Inglese standard e glifi usati, Roman standard, Roman standard e glifi usati, Tutti i glifi) sono utili quando il contenuto di testo del file SVG è dinamico, ad esempio generato dal server o interattivo con l'utente.

Posizione immagine Specifica se incorporare le immagini raster direttamente nel file o collegarle alle immagini JPEG o PNG esportate dal file originale di Illustrator. L'incorporazione delle immagini aumenta le dimensioni del file ma garantisce che le immagini rasterizzate siano sempre disponibili.

Mantieni funzioni di modifica di Illustrator Consente di mantenere i dati specifici di Illustrator incorporando un file AI nel file SVG (le dimensioni del file aumentano). Selezionate quest'opzione se intendete riaprire e modificare il file SVG in Illustrator. Tenete presente che se effettuate modifiche manuali ai dati SVG, le modifiche non vengono riportate quando aprite nuovamente il file poiché Illustrator legge la porzione AI del file anziché la porzione SVG.

Proprietà CSS Determina come gli attributi di stile vengono salvati nel codice SVG. Il metodo predefinito, Attributi presentazione, applica le proprietà nel punto più alto della gerarchia, consentendo la massima flessibilità per trasformazioni e modifiche specifiche. Il metodo Attributi di stile consente di creare file facili da leggere, ma di dimensioni maggiori. Scegliete questo metodo se userete il codice SVG nelle trasformazioni, ad esempio quelle definite con lo standard XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Il metodo Attributi stile <riferimenti entità> comporta tempi di elaborazione più brevi e riduce le dimensioni del file SVG. Il metodo Elementi stile è adatto per condividere i file con documenti HTML. Se selezionate Elementi stile, in seguito potrete modificare il file SVG per spostare un elemento di stile in un file di foglio stile esterno cui fa riferimento anche il file HTML; tuttavia, questa opzione comporta anche tempi di rendering più lunghi.

Cifre decimali Specificate la precisione dei dati vettoriali nel file SVG. Potete impostare un valore da 1 a 7 decimali. Più il valore è alto, migliore sarà la qualità dell'immagine, ma maggiori saranno le dimensioni del file.

Codifica Specifica il formato per la scrittura dei caratteri del file SVG. La codifica UTF (Unicode Transformation Format) è supportata da tutti i processori XML. UTF-8 è un formato a 8 bit; UTF-16 è un formato a 16 bit. Le codifiche ISO 8859-1 e UTF-16 non conservano i metadati dei file.

Ottimizza per Adobe Visualizzatore SVG Mantiene la maggior quantità dei dati di Illustrator e consente la modifica manuale del file SVG. Selezionate quest'opzione per migliorare le prestazioni con funzioni quali gli effetti del filtro SVG.

Includi dati Adobe Graphics Server Include tutte le informazioni necessarie per sostituzioni variabili nel file SVG.

Includi dati di sezioni Include la posizione e le impostazioni di ottimizzazione delle sezioni.

Includi XMP Include i metadati XMP nel file SVG. Scegliete File > Informazioni oppure usate il browser di Bridge per inserire i metadati.

Limita output di elementi <tspan> Consente a Illustrator di ignorare le impostazioni di crenatura automatica durante l'esportazione, dando luogo a un file con meno elementi <tspan>. Selezionate questa opzione per creare un file SVG più facilmente modificabile e compatto. Deselezionate questa opzione se mantenere l'aspetto del testo con crenatura automatica è un elemento di importanza fondamentale.

Usa elemento <textPath> per Testo su tracciato Consente di esportare un testo su un tracciato come elemento <textPath>. Tuttavia, è necessario tenere presente che il testo potrebbe essere visualizzato in modo diverso nel visualizzatore SVG rispetto a Illustrator dal momento che questo metodo di esportazione non è sempre in grado di mantenere la parità visiva. In particolare, il testo in eccesso sarà visibile nel visualizzatore SVG.

Mostra codice SVG Visualizza il codice per il file SVG in una finestra browser.

Anteprima Web Visualizza il file SVG in una finestra browser.

Device Central Apre il file in Device Central per l'anteprima su un cellulare o un dispositivo specifico.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il formato SVG" a pagina 419

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 412

"I metadati" a pagina 324

"La grafica basata su dati" a pagina 488

Salvare un disegno per Microsoft Office

Il comando Salva per Microsoft Office consente di creare un file PNG che può essere usato nelle applicazioni Microsoft Office.

1 Scegliete File > Salva per Microsoft Office.

2 Nella finestra di dialogo Salva per Microsoft Office selezionate una posizione e specificate un nome per il file, quindi fate clic su Salva.

Se volete personalizzare le impostazioni PNG, come risoluzione, trasparenza e colore di sfondo, usate il comando Esporta anziché il comando Salva per Microsoft Office. Potete anche salvare i disegni nel formato PNG tramite il comando Salva per Web e dispositivi.

Trasformazione della grafica vettoriale in immagini bitmap

La rasterizzazione

La *rasterizzazione* è il processo di conversione da grafica vettoriale a immagine bitmap. Durante la rasterizzazione, Illustrator converte i tracciati dell'oggetto in pixel. Le opzioni di rasterizzazione impostate determinano la dimensione e altre caratteristiche dei pixel risultanti.

Potete rasterizzare oggetti vettoriali singoli usando il comando Oggetto > Rasterizza o l'effetto Rasterizza. Potete anche rasterizzare un intero documento esportandolo in un formato bitmap, quale JPEG, GIF o TIFF.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti raster" a pagina 393

"Opzioni di rasterizzazione" a pagina 394

Rasterizzare un oggetto vettoriale

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rasterizzare in modo definitivo gli oggetti, scegliete Oggetto > Rasterizza.
- Per creare l'aspetto di rasterizzazione senza modificare la struttura dell'oggetto, scegliete Effetto > Rasterizza.

3 Impostate le opzioni di rasterizzazione (consultate "Opzioni di rasterizzazione" a pagina 394) e fate clic su OK.

Esportazione dei disegni

Esportare un disegno

1 Scegliete File > Esporta.

2 Selezionate una posizione per il file e inserite un nome per il file.

3 Selezionate un formato dal menu a comparsa Salva come (Windows) o Formato (Mac OS).

4 Fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'esportazione dei contenuti da Illustrator, compresa una panoramica sui diversi formati e il loro uso: www.adobe.com/go/vid0062_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il salvataggio dei disegni" a pagina 298

Formati di file per esportare i disegni

***Nota:** potete esportare più tavole da disegno solo nei seguenti formati: SWF, JPEG, PSD, PNG e TIFF.*

Disegno AutoCAD e File di interscambio AutoCAD (DWG e DXF) Disegno AutoCAD è il formato di file standard per il salvataggio della grafica vettoriale creata in AutoCAD. File di interscambio AutoCAD è un formato di scambio che consente di esportare e importare disegni tra AutoCAD e altre applicazioni. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione AutoCAD" a pagina 306.

Nota: *per impostazione predefinita, le tracce e i riempimenti bianchi di un disegno di Illustrator sono esportati nei formati AutoCAD e DXF come tracce e riempimenti neri; tracce e riempimenti neri in Illustrator vengono esportati nei formati AutoCAD come bianchi.*

BMP È il formato di immagine standard di Windows. Potete specificare l'impostazione per metodo di colore, risoluzione e anti-alias per rasterizzare il disegno, un formato (Windows o OS/2) e una profondità di bit per stabilire il numero totale di colori (o livelli di grigio) che l'immagine può contenere. Per le immagini a 4 e 8 bit in formato Windows, potete anche specificare la compressione RLE.

EMF (Enhanced Metafile) Formato usato da molte applicazioni per Windows come formato di scambio per l'esportazione di dati grafici vettoriali. Alcuni dati potrebbero venire rasterizzati durante l'esportazione da Illustrator di disegni in formato EMF.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Formato comunemente usato per salvare fotografie. Il formato JPEG conserva tutte le informazioni sui colori di un'immagine ma comprime la dimensione del file eliminando i dati in modo selettivo. JPEG è un formato standard per la visualizzazione di immagini sul Web. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione JPEG" a pagina 309. Potete anche salvare un'immagine come file JPEG usando il comando Salva per Web e dispositivi.

Nota: *ogni volta che salvate un file in formato JPEG vengono aggiunti effetti indesiderati, quali pattern ondulati o striature. Salvate sempre i file JPEG a partire dall'immagine originale e non da un'immagine JPEG già salvata.*

Macintosh PICT Formato usato in Mac OS da applicazioni di grafica e impaginazione, per trasferire le immagini tra le applicazioni. Il formato PICT è particolarmente efficace per comprimere immagini contenenti ampie aree in tinta unita.

Flash (SWF) Formato di grafica vettoriale per la creazione di grafica Web animata e interattiva. Potete esportare un disegno nel formato Flash (SWF) per usarlo nella creazione di pagine Web e visualizzarlo con qualsiasi browser dotato del plug-in Flash Player. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione Flash" a pagina 307. Potete anche salvare un'immagine come file SWF usando il comando Salva per Web e dispositivi (consultate Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator)) ed esportare il testo come testo Flash di tipo dinamico o immissione (consultate "Assegnare tag al testo per l'esportazione in Flash" a pagina 370). Oltre a esportare i disegni in formato Flash, potete copiare i disegni Illustrator e incollarli in Flash. La fedeltà del disegno viene mantenuta anche nel passaggio attraverso gli Appunti.

Potete creare grafica vettoriale per le interfacce Flex in Adobe Illustrator ed esportarla usando lo script Crea interfaccia Flex. Estensioni e interfacce Flex per Illustrator sono disponibili all'indirizzo http://www.adobe.com/go/flex_skinning_it. Per ulteriori sulle interfacce Flex e Flex Builder, consultare la documentazione Flex sul sito Adobe.com.

Photoshop (PSD) È il formato standard di Photoshop. Se il disegno contiene dati che non possono essere esportati in formato Photoshop, Illustrator conserva l'aspetto del disegno unendo i livelli nel documento o rasterizzando il disegno. Ne consegue che a volte livelli, sottolivelli, forme composte e testo modificabile non verranno conservati nel file Photoshop, anche se avete selezionato l'opzione di esportazione appropriata. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione Photoshop" a pagina 310.

PNG (Portable Network Graphics) Formato usato per comprimere le immagini senza perdita e per visualizzarle sul Web. A differenza del formato GIF, PNG supporta immagini a 24 bit e produce una trasparenza dello sfondo senza bordi scalettati; tuttavia, non è supportato da alcuni browser Web. Il formato PNG mantiene la trasparenza nelle immagini in scala di grigio e RGB. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione PNG" a pagina 311. Potete anche salvare un'immagine come file PNG usando il comando Salva per Web e dispositivi.

Targa (TGA) Sviluppato per i sistemi che usano la scheda video Truevision®. Potete impostare il modello di colore, la risoluzione e l'anti-alias per rasterizzare il disegno e una profondità di bit per stabilire il numero totale di colori (o livelli di grigio) che l'immagine può contenere.

Formato testo (TXT) Formato usato per esportare il testo di un'illustrazione in un file di testo. Consultate "Esportare il testo in un file di testo" a pagina 370.

TIFF (Tagged-Image File Format) Formato usato per scambiare file tra diverse applicazioni e piattaforme. Il formato TIFF è un formato di immagini bitmap molto flessibile e supportato da quasi tutte le applicazioni di tipo paint, ritocco delle immagini e impaginazione. La maggior parte degli scanner desktop sono in grado di produrre file TIFF. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di esportazione TIFF" a pagina 311.

Windows Metafile (WMF) Formato di scambio intermedio per le applicazioni Windows a 16 bit. Il formato WMF è supportato dalla maggior parte delle applicazioni Windows per la grafica e l'impaginazione. Tuttavia dispone di un supporto limitato per la grafica vettoriale: quando possibile, è consigliabile usare al suo posto il formato EMF.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il salvataggio dei disegni" a pagina 298

"Esportare un disegno" a pagina 304

Opzioni di esportazione AutoCAD

Quando esportate un disegno in formato DXF o DWG, potete impostare le seguenti opzioni:

Versione AutoCAD Specificate la versione di AutoCAD che supporta il file esportato.

Scala Inserite i valori per Scala e Unità per specificare come Illustrator deve interpretare i dati di lunghezza durante la lettura del file AutoCAD.

Ridimensiona spessore linea Ridimensiona lo spessore della linea, insieme al resto del disegno, nel file esportato.

Numero di colori Specificate la profondità di colore per il file esportato.

Formato file raster Specificate se le immagini e gli oggetti rasterizzati durante l'esportazione vengono salvati in formato PNG o JPEG. Solo PNG supporta la trasparenza; se dovete mantenere il più possibile l'aspetto, scegliete PNG.

Mantieni aspetto Selezionate questa opzione se desiderate mantenere l'aspetto e non dovrete apportare modifiche al file esportato. Selezionando questa opzione potrebbe ridursi notevolmente la possibilità di apportare modifiche al file esportato. Ad esempio, il testo potrebbe essere sottolineato e gli effetti verranno rasterizzati. Potete selezionare questa opzione o Massima possibilità di modifica, ma non entrambe.

Massima possibilità di modifica Selezionate questa opzione se la necessità di modificare il file in AutoCAD è superiore alla necessità di mantenere l'aspetto. Questa opzione può causare la perdita di caratteristiche dell'aspetto, in particolare se sono stati applicati effetti di stile. Potete selezionare questa opzione o Mantieni aspetto, ma non entrambe.

Esporta solo disegno selezionato Esporta solo il disegno nel file selezionato al momento dell'esportazione. Se non è selezionato alcun disegno, viene esportato un file vuoto.

Modifica tracciati per aspetto Modifica i tracciati in AutoCAD per mantenere l'aspetto originale, se necessario. Ad esempio, se durante l'esportazione un tracciato si sovrappone ad altri oggetti e ne modifica l'aspetto, questa opzione modifica il tracciato per mantenere l'aspetto dell'oggetto.

Contorno testo Converte tutti i testi in tracciati prima dell'esportazione per mantenere l'aspetto. Illustrator e AutoCAD possono interpretare gli attributi di testo in modo diverso. Selezionate questa opzione per mantenere la massima fedeltà visiva (a scapito della possibilità di modifica). Se dovete modificare il testo in AutoCAD, non selezionate questa opzione.

Opzioni di esportazione Flash

Quando esportate un disegno in formato SWF, potete impostare le seguenti opzioni di base e avanzate. Potete esportare più tavole da disegno in formato SWF. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'esportazione dei file SWF da Illustrator: www.adobe.com/go/vid0214_it. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'importazione di file Illustrator in Flash: www.adobe.com/go/vid0197_it. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'utilizzo di Illustrator con Flash: www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_it.

In qualsiasi momento, potete fare clic su Anteprima Web per visualizzare il file in anteprima nel browser Web predefinito (deve essere installato il plug-in Flash Player per browser) oppure su Device Central per visualizzare il file in anteprima in Flash Player su un cellulare o un dispositivo specifico.

Nota: *se dovete portare un disegno Illustrator in un documento Flash, potete semplicemente incollarlo. Tutti i tracciati, le tracce, le sfumature, il testo (nello specifico, il testo Flash), le maschere, gli effetti (come l'ombra esterna sul testo) e i simboli vengono mantenuti. Inoltre, potete specificare come importare i livelli quando incollate: come livelli, cornici, o simboli grafici Flash. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'importazione e il copia e incolla tra le applicazioni Web: www.adobe.com/go/vid0193_it.*

Prima di fare clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) nella finestra di dialogo Esporta, specificate la modalità di esportazione delle diverse tavole da disegno. Se desiderate esportare le tavole da disegno come file SWF separati, selezionate Usa tavole disegno nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare solo un intervallo di tavole da disegno, specificate l'intervallo. Quindi, fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) e specificate le seguenti opzioni:

Predefinito Specifica il file delle impostazioni delle opzioni predefinito da usare per l'esportazione. Se modificate le impostazioni predefinite, l'opzione viene sostituita da Personale. Potete salvare le impostazioni delle opzioni personali come nuovo predefinito da riusare con altri file. Per salvare le impostazioni delle opzioni come predefinite, fate clic su Salva predefinito.

Tipo di esportazione Specifica come convertire i livelli Illustrator:

- **File AI in file SWF** Esporta il disegno come fotogramma singolo. Selezionate quest'opzione per mantenere le maschere di ritaglio di livello.
- **Livelli AI in fotogrammi SWF** Esporta ogni livello del file di Illustrator come un singolo fotogramma SWF, creando un'animazione SWF.
- **Livelli AI in file SWF** Esporta ogni livello come un file SWF a parte. Verranno così a crearsi più file SWF, ciascuno dei quali contiene un singolo fotogramma con il disegno di un singolo livello di Illustrator.
- **Livelli AI in simboli SWF** Converte ogni livello del disegno in un simbolo e lo esporta in un unico file SWF. I livelli AI vengono esportati come simboli SWF Movie Clip. Ai simboli viene assegnato il nome usando i nomi dei livelli corrispondenti. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo efficace dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it.
- **Tavole disegno AI in file SWF** Esporta le tavole da disegno selezionate in un file SWF separato. Questa è l'unica opzione disponibile quando scegliete di salvare più tavole da disegno nella finestra di dialogo Salva con nome. Se salvate un predefinito con questa opzione selezionata, potete usarlo solo per i file contenenti più tavole da disegno.

Versione Specifica la versione di Flash Player da utilizzare per la visualizzazione dei file importati. L'opzione Comprimi file non è disponibile in Flash versione 5 o precedente. Il testo dinamico e di input non sono disponibili in Flash versione 3 o precedente.

Ritaglia secondo tavola disegno Esporta come file SWF il disegno di Illustrator delimitato dai bordi della tavola da disegno. I disegni esterni ai bordi vengono tagliati. Questa opzione viene selezionata e disattivata quando esportate diverse tavole da disegno.

Mantieni aspetto Selezionate Mantieni aspetto per convertire il disegno in un livello singolo prima di esportarlo. Selezionando questa opzione si limita la possibilità di modifica del file.

Comprimi file Comprime i dati SWF riducendo le dimensioni del file. Tenete presente che le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 6 non sono in grado di aprire o visualizzare i file compressi. Non usate questa opzione se non conoscete la versione del lettore Flash con cui verrà visualizzato il file.

Esporta simboli nel pannello Esporta tutti i simboli nel pannello Simboli. Se un simbolo non ha un'istanza attiva nel disegno, il simbolo non viene incluso nei fotogrammi esportati; sarà tuttavia disponibile nella libreria di simboli Flash, nell'ambiente di authoring Flash.

Esporta il testo come contorni Converte il testo in tracciati vettoriali. Usate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo in tutti i lettori Flash. Se preferite avere la massima capacità di modifica del testo, deselezionate questa opzione. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'uso efficace del testo tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0199_it.

Ignora informazione crenatura per testo Esporta il testo senza i valori di crenatura.

Includi metadati Esporta i metadati associati al file. Le informazioni XMP esportate sono ridotte al minimo per contenere le dimensioni del file. Ad esempio, le miniature non vengono incluse.

Proteggi da importazione Impedisce agli utenti di modificare il file SWF esportato.

Password Digitate una password per proteggere il file dall'apertura da parte di utenti non autorizzati o in applicazioni diverse da Adobe Flash.

Qualità curva Determina la precisione delle curve di Bézier. Un valore più basso riduce le dimensioni del file esportato ma causa un lieve deterioramento di qualità. Un valore più alto migliora la riproduzione delle curve di Bézier ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Colore di sfondo Specifica un colore di sfondo per il file SWF esportato.

Protezione riproduzione locale Specificate se volete che il file acceda solo a file locali o a file di rete durante la riproduzione.

Per impostare le opzioni Avanzate, fate clic su Avanzate e specificate una delle seguenti opzioni:

Formato immagine Consente di scegliere il formato di compressione. Senza perdita mantiene un'ottima qualità d'immagine ma crea un file SWF di grandi dimensioni. Con perdita (JPEG) crea un file SWF più piccolo ma può aggiungere all'immagine degli artefatti. Selezionate Senza perdita se intendete continuare a lavorare su un file (o diversi file) in Flash; selezionate Con perdita per esportare il file SWF finale.

Qualità JPEG Specifica il grado di precisione dei dettagli nelle immagini esportate. Migliore è la qualità, maggiori sono le dimensioni del file. Questa opzione è disponibile solo se scegliete una compressione Con perdita.

Metodo Specifica il tipo di compressione JPEG in uso. Linea di base standard applica il tipo di compressione standard; Linea di base ottimizzata applica ulteriore ottimizzazione. Queste opzioni sono disponibili solo se scegliete una compressione Con perdita.

Risoluzione Regola la risoluzione dello schermo per le immagini bitmap. La risoluzione di un file SWF esportato può variare da 72 a 600 ppi (pixel per pollice). Più il valore è alto, migliore sarà la qualità, ma maggiori saranno anche le dimensioni del file.

Frequenza fotogrammi Specifica la velocità a cui l'animazione verrà usata in Flash Player. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Loop Con questa opzione l'animazione viene eseguita a ciclo continuo, e non solo una volta, in Flash Player. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Anima fusioni Specifica se animare o non animare gli oggetti di fusione. Quando questa opzione è selezionata, si ottiene lo stesso risultato che rilasciare manualmente gli oggetti di fusione nei livelli prima dell'esportazione. Le fusioni vengono sempre animate dall'inizio alla fine a prescindere dall'ordine dei livelli.

Se selezionate Anima fusioni, è necessario scegliere un metodo di esportazione della fusione:

- **In sequenza** Esporta ciascun oggetto della fusione in un fotogramma a parte dell'animazione.
- **Cumulativo** Ogni fotogramma dell'animazione contiene una sequenza di oggetti cumulativa. Ad esempio, l'oggetto più in basso nella fusione sarà presente in tutti i fotogrammi mentre quello più in alto solo nell'ultimo.

Ordine livelli Stabilisce la timeline dell'animazione. Selezionate Dal basso verso l'alto per esportare i livelli partendo dal livello più basso nel pannello Livelli. Selezionate Dall'alto verso il basso per esportare i livelli partendo dal livello più alto nel pannello Livelli. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Esporta livelli statici Specifica i livelli o i sottolivelli usati come contenuto statico in tutti i fotogrammi SWF esportati. Il contenuto dai livelli e sottolivelli selezionati viene visualizzato come grafica di sfondo in ciascun fotogramma SWF esportato. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica Flash" a pagina 422

"Creare animazioni Flash" a pagina 423

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 33

"Utilizzo di Illustrator e Flash" a pagina 424

Opzioni di esportazione JPEG

Se il documento include più tavole da disegno, specificate la modalità di esportazione prima di fare clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare ogni tavola da disegno come file JPEG separato, selezionate Usa tavole disegno nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare solo un intervallo di tavole da disegno, specificate l'intervallo. Quindi fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) e specificate le seguenti opzioni:

Qualità Determina la qualità e le dimensioni del file JPEG. Scegliete un'opzione nel menu Qualità o specificate un valore da 0 a 10 nella casella Qualità.

Modello colore Determina il modello di colore del file JPEG.

Metodo e Passaggi Selezionate Linea di base (standard) per usare un formato riconosciuto dalla maggior parte dei browser Web; Linea di base ottimizzata per ottimizzare i colori e ridurre leggermente le dimensioni del file; Progressione ottimizzata per visualizzare il numero specificato di passaggi sempre più dettagliati durante il trasferimento dell'immagine. Le immagini JPEG con i metodi Linea di base ottimizzata e Progressione ottimizzata non sono supportate da tutti i browser Web.

Profondità Determina la risoluzione del file JPEG. Scegliete Personale per specificare una risoluzione.

Anti-alias Rimuove l'effetto scalettato nel disegno tramite il supersampling. Deselezionate quest'opzione per mantenere nel disegno bordi marcati dopo la rasterizzazione.

Mappa immagine Genera il codice per mappe immagini. Se selezionate questa opzione, scegliete Lato client (.html) o Lato server (.map) per stabilire il tipo di file da generare.

Incorpora profili ICC Salva i profili ICC nel file JPEG.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I colori nella grafica digitale" a pagina 122

Opzioni di esportazione Photoshop

Se il documento include più tavole da disegno, specificate la modalità di esportazione prima di fare clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare ogni tavola da disegno come file PSD separato, selezionate Usa tavole disegno nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare solo un intervallo di tavole da disegno, specificate l'intervallo. Quindi fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) e specificate le seguenti opzioni:

Modello colore Specifica il modello di colore per il file esportato. Esportando un documento CMYK come RGB o viceversa possono verificarsi cambiamenti imprevisti nell'aspetto delle aree trasparenti, specie se in presenza di metodi di fusione. Se cambiate il modello di colore, dovete esportare il disegno come immagine a un solo livello (l'opzione Esporta livelli non è disponibile).

Risoluzione Specifica la risoluzione del file esportato.

Immagine su livello unico Unisce tutti i livelli ed esporta il disegno Illustrator come immagine rasterizzata. Scegliendo questa opzione viene mantenuto l'aspetto del disegno.

Esporta livelli Esporta gruppi, forme composte, livelli nidificati e sezioni come livelli Photoshop separati e modificabili. I livelli nidificati profondi più di cinque livelli vengono uniti in un unico livello Photoshop. Selezionate Massima possibilità di modifica per esportare gli oggetti trasparenti (ovvero, gli oggetti con una maschera di opacità, un'opacità costante inferiore al 100% o un metodo di fusione diverso da Normale) come livelli Photoshop dinamici e modificabili.

Mantieni testo modificabile Esporta il testo indipendente verticale e orizzontale nei livelli (inclusi i livelli nidificati fino alla profondità massima di cinque livelli) in testo Photoshop modificabile. Se questa operazione compromette l'aspetto del disegno, potete deselezionare l'opzione e rasterizzare il testo.

Massima possibilità di modifica Scrive ogni sottolivello principale su un livello di Photoshop a parte, se questo non cambia l'aspetto del disegno. I livelli principali diventano set di livelli di Photoshop. Gli oggetti trasparenti rimangono oggetti trasparenti modificabili. Crea inoltre un livello di forma di Photoshop per ogni forma composta presente in un livello superiore, se questo non cambia l'aspetto del disegno. Per esportare forme composte con tracce in tinta unita, cambiate il tipo di spigolo in Arrotondato. Indipendentemente dalla selezione, tutti i livelli più profondi di 5 livelli vengono uniti in un unico livello Photoshop.

Nota: *Illustrator non può esportare forme composte a cui sono applicati stili di grafica, tracce tratteggiate o pennelli. Queste forme composte diventano rasterizzate.*

Anti-alias Rimuove l'effetto scalettato nel disegno tramite il supersampling. Deselezionate quest'opzione per mantenere nel disegno bordi marcati dopo la rasterizzazione.

Incorpora profili ICC Crea un documento con gestione del colore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 292

"I colori nella grafica digitale" a pagina 122

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 164

Opzioni di esportazione PNG

Se il documento include più tavole da disegno, specificate la modalità di esportazione prima di fare clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare ogni tavola da disegno come file PNG separato, selezionate Usa tavole disegno nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare solo un intervallo di tavole da disegno, specificate l'intervallo. Quindi fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) e specificate le seguenti opzioni:

Risoluzione Determina la risoluzione dell'immagine rasterizzata. Più il valore è alto, migliore sarà la qualità, ma maggiori saranno anche le dimensioni del file.

Nota: *alcune applicazioni aprono i file PNG a 72 ppi indipendentemente dalla risoluzione specificata. In queste applicazioni le dimensioni dell'immagine risulteranno alterate. Ad esempio, un disegno salvato a 150 ppi risulterà oltre due volte più grande di un disegno salvato a 72 ppi. Di conseguenza, modificate la risoluzione solo se sapete che l'applicazione di destinazione supporta risoluzioni diverse da 72 ppi.*

Colore Specifica un colore per riempire la trasparenza. Scegliete Trasparente per conservare la trasparenza, Bianco per riempire la trasparenza di bianco, Nero per riempirla di nero o Altro per selezionare un altro colore con cui riempire la trasparenza.

Anti-alias Rimuove l'effetto scalettato nel disegno tramite il supersampling. Deselezionate quest'opzione per mantenere nel disegno bordi marcati dopo la rasterizzazione.

Interlacciato Visualizza versioni a bassa risoluzione dell'immagine durante il trasferimento del file sul browser. Questo accorgimento fa apparire più breve il tempo di trasferimento, ma aumenta anche le dimensioni del file.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 292

Opzioni di esportazione TIFF

Se il documento include più tavole da disegno, specificate la modalità di esportazione prima di fare clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare ogni tavola da disegno come file TIFF separato, selezionate Usa tavole disegno nella finestra di dialogo Esporta. Per esportare solo un intervallo di tavole da disegno, specificate l'intervallo. Quindi fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS) e specificate le seguenti opzioni:

Modello colore Specifica il modello di colore per il file esportato.

Risoluzione Determina la risoluzione dell'immagine rasterizzata. Più il valore è alto, migliore sarà la qualità, ma maggiori saranno anche le dimensioni del file.

Anti-alias Rimuove l'effetto scalettato nel disegno tramite il supersampling. Deselezionate quest'opzione per mantenere nel disegno bordi marcati dopo la rasterizzazione.

Compressione LZW Applica la compressione LZW, un metodo di compressione senza perdita di informazioni che non riduce i dettagli dell'immagine. Selezionate questa opzione per produrre un file più piccolo.

Ordine byte Determina la sequenza corretta dei byte per scrivere il file immagine in funzione della piattaforma scelta. Illustrator, e la maggior parte delle applicazioni più recenti, possono leggere i file usando l'ordine di byte di entrambe le piattaforme. Tuttavia, se non sapete con quale programma verrà aperto il file, selezionate la piattaforma in cui verrà letto il file.

Incorpora profili ICC Crea un documento con gestione del colore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 292

"I colori nella grafica digitale" a pagina 122

Creazione di file Adobe PDF

Adobe PDF

Il formato PDF (Portable Document Format) è un formato di file universale che mantiene i font, le immagini e il layout di documenti sorgente creati in un'ampia gamma di applicazioni e piattaforme. Adobe PDF è lo standard per la distribuzione e lo scambio affidabili e sicuri di documenti elettronici e moduli, adottato in tutto il mondo. I file Adobe PDF sono compatti e completi e possono essere condivisi, visualizzati e stampati da chiunque disponga del software gratuito Adobe Reader®.

Adobe PDF è molto efficace nei flussi di lavoro editoriali. Salvando una versione composita del disegno in Adobe PDF, è possibile creare un file compatto e affidabile che potrà essere visualizzato, modificato, organizzato e stampato dall'utente o dal fornitore di servizi. Al momento opportuno nel flusso di lavoro, il fornitore di servizi potrà stampare direttamente il file Adobe PDF o elaborarlo con strumenti di vario tipo per operazioni di post-elaborazione, come la verifica preliminare, l'applicazione delle abbondanze, l'imposizione e la stampa in selezione colore.

Quando viene eseguito il salvataggio in Adobe PDF, è possibile scegliere di creare un file compatibile con PDF/X. PDF/X (Portable Document Format Exchange) è un sottoinsieme del formato Adobe PDF che elimina molte delle variabili di colori, font e abbondanza che possono causare problemi di stampa. PDF/X può essere usato quando i PDF vengono scambiati come documenti master digitali per la stampa, sia nella fase di creazione che in quella di stampa nel flusso di lavoro, purché le applicazioni e i dispositivi di output supportino il formato PDF/X.

I documenti Adobe PDF possono risolvere i seguenti problemi associati ai documenti elettronici:

Problema comune	**Soluzione Adobe PDF**
Chi riceve i file non riesce ad aprirli perché non dispone delle applicazioni usate per creare i file.	I file PDF possono essere aperti ovunque e da chiunque. Occorre solo il software gratuito Adobe Reader.
Gli archivi che combinano documenti cartacei ed elettronici sono di difficile consultazione, occupano molto spazio e richiedono le applicazioni in cui i documenti sono stati creati.	I file PDF sono compatti, consentono ricerche complete e sono accessibili in qualsiasi momento tramite Reader. I link facilitano la fruizione dei file PDF.
La visualizzazione dei documenti sui dispositivi palmari non è corretta.	I file PDF con tag consentono la ridisposizione del testo per la visualizzazione su piattaforme mobili quali Palm OS®, Symbian™ e Pocket PC®.
I documenti con formattazione complessa non risultano accessibili agli utenti ipovedenti.	I file PDF con tag contengono informazioni relative al contenuto e alla struttura e sono pertanto accessibili sui dispositivi di lettura video per ipovedenti.

Creare file Adobe PDF

Potete creare diversi tipi di file PDF da Illustrator. Potete creare PDF di più pagine, PDF con più livelli e file conformi allo standard PDF/X. I PDF con più livelli consentono di salvare un PDF con livelli da usare in diversi contesti. I file conformi allo standard PDF/X semplificano le problematiche legate al colore, ai font e all'abbondanza (o trapping).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione dei PDF dalle applicazioni Creative Suite: www.adobe.com/go/vid0209_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'esportazione in PDF 1.7 per la revisione o la prestampa: www.adobe.com/go/vid0210_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di PDF interattivi: www.adobe.com/go/vid0211_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Predefiniti Adobe PDF" a pagina 314

"Impostazione delle opzioni Adobe PDF" a pagina 317

"Gestione del colore e opzioni PDF/X per PDF" a pagina 321

Creare un Adobe PDF

1. Scegliete File > Salva con nome oppure File > Salva una copia.
2. Inserite un nome di file e scegliete una posizione per il file.
3. Scegliete Adobe PDF (*.PDF) come formato di file e fate clic su Salva.
4. Scegliete un predefinito dal menu Predefinito Adobe PDF o selezionate una categoria dall'elenco a sinistra della finestra di dialogo e personalizzate le opzioni.
5. Fate clic su Salva PDF.

Per reimpostare le opzioni sulle impostazioni predefinite, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Reimposta.

Creare un Adobe PDF con più pagine

1. In un documento potete create più tavole da disegno.
2. Scegliete File > Salva con nome, quindi selezionate Adobe PDF per Salva come.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare tutte le tavole da disegno in un PDF, selezionate Tutto.
   - Per salvare un sottoinsieme di tavole da disegno in un PDF, selezionate Intervallo e digitate l'intervallo corrispondente.
4. Fate clic su Salva e impostate altre opzioni relative al PDF nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF.
5. Fate clic su Salva PDF.

Creare un Adobe PDF con più livelli

Sia Adobe InDesign che Adobe Acrobat consentono di modificare la visibilità dei livelli in un file Adobe PDF. Salvando un file PDF con più livelli in Illustrator, potete usare l'illustrazione in diversi contesti. Ad esempio, anziché creare più versioni della stessa illustrazione per una pubblicazione multilingue, potete creare un solo file PDF che contenga il testo per tutte le lingue.

1. Impostate l'illustrazione in modo che gli elementi regolabili (quelli che potrete mostrare o nascondere) si trovino in un livello superiore anziché nidificati in altri sottolivelli.

   Ad esempio, se create un'illustrazione destinata a un documento multilingue, inserite il testo per ciascuna lingua in un diverso livello superiore.
2. Salvate il file in formato Adobe PDF.
3. Nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, per Compatibilità scegliete Acrobat 8 (1.7) o Acrobat 7 (1.6).

4 Selezionate Crea livelli di Acrobat da livelli superiori, impostate altre opzioni PDF e fate clic su Salva PDF.

Creare un file conforme con Adobe PDF/X

PDF/X (Portable Document Format Exchange) è un formato standard ISO per lo scambio di contenuti grafici che elimina molte delle variabili di colori, font e abbondanza che possono causare problemi di stampa. Illustrator supporta PDF/X-1a (per flussi di lavoro CMYK), PDF/X-3 (per flussi di lavoro con gestione del colore) e PDF/X-4 (per flussi di lavoro con gestione del colore con supporto aggiuntivo per mantenere la trasparenza dinamica, senza conversione).

Potete creare un file conforme con PDF/X durante il processo di salvataggio di un file PDF.

1 Nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, scegliete un predefinito PDF/X oppure scegliete un formato PDF/X dal menu Standard.

2 Fate clic su Output sulla parte sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF e impostate le opzioni PDF/X.

Creare documenti PDF compatti

Illustrator CS5 offre la possibilità di salvare un documento con la minore dimensione file possibile. Per generare da Illustrator un file PDF compatto, effettuate le seguenti operazioni:

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi selezionate PDF.

2 Nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, selezionate Dimensione file minima da Predefinito PDF.

Accertatevi che la casella Mantieni funzioni di modifica di Illustrator sia deselezionata, in modo da evitare che con il documento vengano salvate anche le risorse di Illustrator.

Predefiniti Adobe PDF

Un *predefinito* PDF è un gruppo di impostazioni che influiscono sul processo di creazione di un PDF. Queste impostazioni sono state concepite per bilanciare dimensioni e qualità, a seconda di come dovrà essere usato il file PDF. La maggior parte dei predefiniti preimpostati viene condivisa tra i componenti di Adobe Creative Suite, tra cui InDesign, Illustrator, Photoshop e Acrobat. Potete anche creare e condividere predefiniti personalizzati per requisiti di output univoci.

Alcuni dei predefiniti elencati di seguito non sono disponibili fino a quando non vengono spostati, in base alle esigenze, dalla cartella Extra (la posizione di installazione predefinita) alla cartella Impostazioni. In genere, le cartelle Extra e Impostazioni si trovano in Dati programma\Adobe\Adobe PDF (Windows Vista e Windows 7), Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Adobe PDF (Windows XP) oppure Libreria/Application Support/Adobe PDF (Mac OS). Alcuni predefiniti non sono disponibili in alcuni componenti di Creative Suite.

Le impostazioni personalizzate sono memorizzate in Documents and Settings/*[nome utente]*/Dati applicazioni/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows XP), Utenti/*[nome utente]*/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows Vista e Windows 7) oppure Utenti/*[nome utente]*/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS).

Verificate periodicamente le impostazioni PDF. Le impostazioni non vengono ripristinate automaticamente nelle impostazioni predefinite. Le applicazioni e le utilità che creano i PDF utilizzano l'ultimo gruppo di impostazioni PDF definito o selezionato.

Stampa di alta qualità Consente di creare PDF per la stampa di qualità su stampanti desktop e periferiche di prove di stampa. Con questo predefinito viene utilizzato PDF 1.4; viene eseguito il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi; vengono incorporati i sottoinsiemi di tutti i caratteri, mantenuti invariati i colori e la trasparenza non viene ridotta a livello singolo per i tipi di file compatibili con la trasparenza. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive. In InDesign, questo predefinito consente di creare anche PDF con tag.

Predefinito Illustrator (solo Illustrator) Consente di creare un file PDF in cui tutti i dati di Illustrator vengono conservati. I file PDF creati con questo predefinito possono essere riaperti in Illustrator senza perdita di dati.

Pagine di dimensioni eccessive (solo Acrobat) Consente di creare PDF adatti per la visualizzazione e la stampa di disegni di progettazione di dimensioni superiori a 200 x 200 pollici. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat e Reader 7.0 e versioni successive.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK e RGB) (solo Acrobat) Utilizzato per l'archiviazione a lungo termine di documenti elettronici. PDF/A-1b utilizza PDF 1.4 ed esegue la conversione di tutti i colori in CMYK o RGB, a seconda dello standard selezionato. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat e Reader 5.0 e versioni successive.

PDF/X-1a (2001 e 2003) PDF/X-1 richiede che siano incorporati tutti i caratteri, che siano specificati i segni di stampa e le pagine al vivo e che il colore sia in CMYK, a tinte piatte o entrambi. I file compatibili devono contenere informazioni sulle condizioni di stampa per cui sono stati preparati. I file PDF creati con l'impostazione di compatibilità con PDF/X-1a possono essere aperti con Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 e versioni successive.

Lo standard PDF/X-1a utilizza PDF 1.3, esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri, crea PDF senza tag e converte la trasparenza utilizzando l'impostazione Alta risoluzione.

***Nota:** i predefiniti PDF/X-1-a:2003 e PDF/X-3 (2003) vengono posizionati sul computer al momento dell'installazione ma non sono disponibili fino a quando non vengono spostati dalla cartella Extra alla cartella Impostazioni.*

PDF/X-3 Questo predefinito crea un file PDF basato sullo standard ISO PDF/X-3:2002. Il file PDF creato con questa impostazione può essere aperto con Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 o versioni successive.

PDF/X-4 (2008) Questo predefinito che crea file ISO PDF/X-4:2008 supporta la trasparenza dinamica (la trasparenza non viene convertita) e la gestione del colore ICC. Il file PDF esportati con questo predefinito sono in formato PDF 1.4. Viene eseguito il downsampling e la compressione delle immagini, mentre i caratteri vengono incorporati in maniera analoga alle impostazioni PDF/X-1a e PDF/X-3. Potete creare file PDF compatibili PDF/X-4:2008 direttamente dai componenti Creative Suite 4 e 5, compreso Illustrator, InDesign e Photoshop. Acrobat 9 Pro fornisce strutture per convalidare ed eseguire la verifica preliminare di file PDF per la conformità PDF/X-4:2008, nonché convertire file non PDF/X in file PDF/X-4:2008, se possibile.

Adobe consiglia PDF/X-4:2008 come formato file PDF ottimale per flussi di lavoro di pubblicazione di stampa PDF affidabile.

Qualità tipografica Consente di creare file PDF per stampe di alta qualità (ad esempio per la stampa digitale o per le selezioni dei colori su fotounità o platesetter), ma che non sono compatibili con PDF/X. In questo caso la qualità del contenuto è della massima importanza. L'obiettivo è conservare tutte le informazioni del file PDF che serviranno a una tipografia o a un fornitore di servizi di stampa per stampare il documento correttamente. Questo gruppo di opzioni usa la versione PDF 1.4, converte i colori in CMYK, esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri e mantiene la trasparenza (per i tipi di file compatibili con la trasparenza).

I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive.

***Nota:** prima di creare un file Adobe PDF da inviare al tipografo o al fornitore di servizi di stampa, stabilite la corretta risoluzione e le altre impostazioni oppure richiedete un file .joboptions contenente le impostazioni consigliate. Potete inoltre personalizzare le impostazioni Adobe PDF per un determinato fornitore di servizi, fornendo un file .joboptions specifico.*

Rich Content PDF Consente di creare file PDF di facile accesso che includono tag, collegamenti ipertestuali, segnalibri, elementi interattivi e livelli. Questo gruppo di opzioni usa la versione PDF 1.5 e incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri. Inoltre ottimizza i file per byte serving. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 6.0 e Acrobat Reader 6.0 e versioni successive (il predefinito Rich Content PDF si trova nella cartella Extra).

Nota: *questo predefinito era denominato eBook nelle versioni precedenti di alcune applicazioni.*

Dimensioni file minime Consente di creare file PDF per la visualizzazione sul Web, in una intranet o per la distribuzione mediante e-mail. Questo gruppo di opzioni utilizza la compressione, il downsampling e una risoluzione dell'immagine relativamente bassa. Tutti i colori vengono convertiti in sRGB e i caratteri vengono incorporati. Inoltre ottimizza i file per byte serving. Per risultati ottimali, evitate di utilizzare questo predefinito se desiderate stampare il file PDF.

I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive.

Standard (solo Acrobat) Consente di creare file PDF da stampare su stampanti desktop o copiatrici digitali, da pubblicare su CD o da inviare ai clienti come bozza di pubblicazione. Questo gruppo di opzioni usa la compressione e il downsampling per ridurre le dimensioni del file e incorpora inoltre i sottoinsiemi di tutti i caratteri (consentiti) utilizzati nel file, converte tutti i colori in sRGB ed esegue la stampa in una risoluzione media. Tenete presente che i sottoinsiemi di caratteri di Windows non vengono incorporati per impostazione predefinita. I file PDF creati con queste impostazioni possono essere aperti con Acrobat 5.0, Acrobat Reader 5.0 e successive.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni PDF condivise tra i componenti Creative Suite, vedete PDF Integration Guide (Guida all'integrazione PDF) sul DVD di Creative Suite.

Personalizzare i predefiniti PDF

Anche se i predefiniti PDF sono basati su linee guida consigliate, è possibile che il vostro flusso di lavoro o il flusso di lavoro dello stampatore richieda impostazioni PDF particolari non disponibili tramite i predefiniti incorporati. In casi simili è possibile creare dei predefiniti personalizzati.

1 Scegliete Modifica > Predefiniti per PDF.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un nuovo predefinito, fate clic su Nuovo. Per basare il nuovo predefinito su uno esistente, selezionate prima quest'ultimo.
- Per modificare un predefinito personalizzato esistente, selezionatelo e fate clic su Modifica. Non è possibile modificare i predefiniti preimpostati.
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo e fate clic su Elimina.
- Per salvare un predefinito in una posizione diversa dalla cartella predefinita Impostazioni nella cartella Adobe PDF, selezionatelo e fate clic su Salva con nome. Specificate la posizione desiderata e fate clic su Salva.

3 Impostate le opzioni PDF, quindi fate clic su OK.

Oppure, per creare un predefinito personalizzato nel momento in cui salvate un file PDF, fate clic su Salva predefinito sul fondo della finestra di dialogo Salva Adobe PDF.

Se desiderate condividere i predefiniti con un altro utente, selezionate i predefiniti e fate clic su Esporta. I predefiniti vengono salvati come file .joboptions a parte che potrete trasferire tramite e-mail o sulla rete locale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione delle opzioni Adobe PDF" a pagina 317

Caricare i predefiniti PDF

Illustrator viene fornito con file di PDF predefiniti aggiuntivi (.joboptions). Potete anche ricevere file di predefiniti PDF dai service e da altri utenti.

❖ Per caricare i predefiniti PDF in tutte le applicazioni di Creative Suite, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul file .joboptions.
- Scegliete Modifica > Predefiniti per PDF. Fate clic su Importa e selezionate il file .joboptions che desiderate caricare.

Opzioni Adobe PDF

Le opzioni Adobe PDF sono divise in categorie. La modifica di una delle opzioni comporta la modifica del nome del predefinito in Personale. Le categorie vengono elencate sul lato sinistro della finestra di dialogo Salva Adobe PDF a eccezione delle opzioni Standard e Compatibilità che si trovano nella parte superiore della finestra di dialogo.

Impostazione delle opzioni Adobe PDF

Le opzioni Adobe PDF sono divise in categorie. La modifica di una delle opzioni comporta la modifica del nome del predefinito in Personale. Le categorie vengono elencate sul lato sinistro della finestra di dialogo Salva Adobe PDF a eccezione delle opzioni Standard e Compatibilità che si trovano nella parte superiore della finestra di dialogo.

Standard Specifica uno standard PDF per il file.

Compatibilità Specifica la versione PDF del file.

Generale Specifica le opzioni di base per il file.

Compressione Specifica se al disegno devono essere applicate compressione e downsampling, e in questo caso il metodo e le impostazioni da usare.

Indicatori e pagine al vivo Specifica i segni di stampa e le aree di pagina al vivo. Anche se le opzioni sono le stesse della finestra di dialogo Stampa, i calcoli sono leggermente differenti perché il PDF non viene stampato su una dimensione pagina conosciuta.

Output Controlla il modo in cui i colore e i profili di intento di output PDF/X nel file PDF.

Avanzate Controlla il modo in cui i font, la sovrastampa e la trasparenza vengono salvati nel file PDF.

Protezione Aggiunge protezione al file PDF.

Riepilogo Visualizza un riepilogo delle impostazioni PDF correnti. Per salvare il riepilogo in un file di testo ASCII, fate clic su Salva riepilogo.

Gli standard PDF/X

Gli standard PDF/X sono definiti dall'International Organization for Standardization (ISO). Gli standard PDF/X si applicano allo scambio di contenuti grafici. Durante la conversione PDF, il file in fase di elaborazione viene verificato rispetto allo standard specificato. Se il PDF non è conforme allo standard ISO selezionato, viene visualizzato un messaggio che chiede all'utente di scegliere tra l'annullamento della conversione o la creazione di un file non compatibile. Gli standard utilizzati più diffusamente per un flusso di lavoro di pubblicazione di stampa sono diversi formati PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 e PDF/X-4.

***Nota:** per ulteriori informazioni su PDF/X, consultate il sito Web ISO e il sito Web Adobe.*

Livelli di compatibilità PDF

Quando create un file PDF, dovete stabilire quale versione PDF usare. È possibile modificare la versione PDF selezionando un altro predefinito oppure scegliendo un'opzione di compatibilità al momento del salvataggio del file in PDF o della modifica di un predefinito PDF.

In genere, a meno che non vi sia l'esigenza di garantire la compatibilità con versioni precedenti, è consigliabile utilizzare la versione più recente, in questo caso la versione 1.7. La versione più recente include tutte le ultime caratteristiche e funzionalità. Tuttavia, per i documenti destinati a un'ampia distribuzione, l'utilizzo di Acrobat 5 (PDF 1.4) o Acrobat 6 (PDF 1.5) rappresenta la scelta più idonea per consentire a tutti gli utenti di visualizzare e stampare il documento.

La seguente tabella confronta alcune delle funzioni dei PDF creati con diverse impostazioni di compatibilità.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	**Acrobat 5 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 e versioni successive (PDF 1.7)**
I PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 3.0 e Acrobat Reader 3.0 e versioni successive.	I PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 3.0 e Acrobat Reader 3.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili.	La maggior parte dei PDF così ottenuti può essere aperta in Acrobat 4.0 e Acrobat Reader 4.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili.	La maggior parte dei PDF così ottenuti può essere aperta in Acrobat 4.0 e Acrobat Reader 4.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili.
L'uso di disegni con effetti di trasparenza interattivi non è supportato. Le eventuali trasparenze devono essere convertite prima della conversione in PDF 1.3.	L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza.	L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza.	L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza.
I livelli non sono supportati.	I livelli non sono supportati.	Mantiene i livelli quando i file PDF vengono creati da applicazioni che supportano la generazione di documenti PDF con livelli, quali Illustrator CS e versioni successive o InDesign CS e versioni successive.	Mantiene i livelli quando i file PDF vengono creati da applicazioni che supportano la generazione di documenti PDF con livelli, quali Illustrator CS e versioni successive o InDesign CS e versioni successive.
Supporta lo spazio cromatico DeviceN con 8 coloranti.	Supporta lo spazio cromatico DeviceN con 8 coloranti.	Supporta lo spazio cromatico DeviceN con un massimo di 31 coloranti.	Supporta lo spazio cromatico DeviceN con un massimo di 31 coloranti.
I font multibyte possono essere incorporati. Distiller converte i font durante l'incorporazione.	I font multibyte possono essere incorporati.	I font multibyte possono essere incorporati.	I font multibyte possono essere incorporati.
Supporta la protezione RC4 a 40 bit.	Supporta la protezione RC4 a 128 bit.	Supporta la protezione RC4 a 128 bit.	Supporta la protezione RC4 a 128 bit e AES (Advanced Encryption Standard) a 128 bit.

Opzioni generali per PDF

Nella sezione Generale della finestra di dialogo Salva Adobe PDF potete impostare le seguenti opzioni:

Descrizione Visualizza la descrizione dal predefinito selezionato e consente di modificarla. Potete incollare una descrizione dagli Appunti. Quando modificate la descrizione di un predefinito, al nome del predefinito viene aggiunto "(Modificato)". Se invece modificate le impostazioni in un predefinito, la descrizione viene preceduta da "[Basato su <nome del predefinito corrente>]".

Mantieni funzioni di modifica di Illustrator Salva tutti i dati di Illustrator nel file PDF. Selezionate questa opzione se volete essere in grado di riaprire e modificare il file PDF in Adobe Illustrator.

Importante: *l'opzione Mantieni funzioni di modifica di Illustrator contrasta gli effetti della compressione estrema e del downsampling. Se le dimensioni del file sono importanti, deselezionate questa opzione.*

Incorpora miniature pagina Crea una miniatura del disegno. Questa miniatura viene visualizzata nelle finestre di dialogo Apri e Inserisci di Illustrator.

Ottimizza per accesso rapido sul Web Ottimizza il file PDF per una visualizzazione più rapida in un browser Web.

Visualizza PDF dopo il salvataggio Apre il file PDF appena creato nell'applicazione di visualizzazione PDF predefinita.

Crea livelli di Acrobat da livelli superiori Salva i livelli superiori di Illustrator come livelli Acrobat nel file PDF. Questo consente agli utenti di Adobe Acrobat 6, 7 e 8 di generare versioni multiple del documento a partire da un singolo file.

Nota: *questa opzione è disponibile solo se Compatibilità è impostato su Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) o Acrobat 8 (1.7).*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"Creare file Adobe PDF" a pagina 312

Opzioni di compressione e downsampling per PDF

Quando salvate un disegno in Adobe PDF, potete comprimere il testo e la grafica vettoriale e applicare compressione e downsampling alle immagini bitmap. A seconda delle impostazioni scelte, compressione e downsampling possono ridurre notevolmente le dimensioni di un file PDF con una perdita minima o nulla di dettagli e precisione.

L'area Compressione della finestra di dialogo Salva Adobe PDF è divisa in tre sezioni, ciascuna delle quali offre le seguenti opzioni per la compressione e il resampling di immagini a colori, in scala di grigio e monocromatiche nei disegni.

Importante: *l'opzione Mantieni funzioni di modifica di Illustrator nella sezione Generale contrasta gli effetti della compressione estrema e del downsampling. Se le dimensioni del file sono importanti, deselezionate questa opzione.*

Downsampling Se intendete usare il file PDF su Internet, usate il downsampling per applicare una maggiore compressione. Se intendete stampare il file PDF ad alta risoluzione, non applicate questa opzione. Deselezionate questa opzione per disattivare tutte le opzioni di downsampling.

Downsampling significa ridurre il numero di pixel di un'immagine. Per applicare il downsampling a immagini a colori, in scala di grigio o monocromatiche, scegliete un *metodo di interpolazione* (downsampling medio, downsampling bicubico o subsampling) e specificate la risoluzione desiderata in pixel per pollice (ppi), quindi specificate una risoluzione nella casella Per immagini superiori a. Il downsampling verrà applicato a tutte le immagini con risoluzione superiore a questa soglia.

Il metodo di interpolazione selezionato determina come vengono eliminati i pixel:

- **Campionatura media** Calcola la media dei pixel in un'area campione e sostituisce l'intera area con il colore medio dei pixel alla risoluzione specificata.
- **Subsampling** Comporta la scelta di un pixel al centro dell'area campione e la sostituzione dell'intera area con tale colore. Il subsampling riduce notevolmente il tempo di conversione rispetto al downsampling, ma produce immagini meno uniformi e continue.

• **Downsampling bicubico** Usa una media ponderata per stabilire il colore dei pixel; questo normalmente produce risultati migliori del metodo con media semplice. Il metodo bicubico è il più lento ma anche il più preciso e produce le sfumature più uniformi.

Compressione Determina il tipo di compressione usata. L'opzione Automatica consente a Illustrator di impostare la qualità e il metodo di compressione migliori per il disegno contenuto nel file. Questa opzione produce risultati soddisfacenti nella maggior parte dei casi. Usate Automatico (JPEG) per la massima compatibilità. Usate Automatico (JPEG2000) per la massima compressione.

• **Compressione ZIP** Ideale per le immagini che contengono ampie aree in tinta unita o pattern ripetuti e con le immagini in bianco e nero con pattern ripetuti. La compressione ZIP può essere con o senza perdita di informazioni, a seconda dell'impostazione di qualità.

• **Compressione JPEG** Adatta per immagini a colori o in scala di grigio. La compressione JPEG è *con perdita*: rimuove alcuni dati dall'immagine e può compromettere la qualità della stessa; questo metodo consente tuttavia di ridurre le dimensioni dei file eliminando solo un minimo di dati. Poiché la compressione JPEG elimina dei dati, consente di ottenere file di dimensioni molto più ridotte rispetto alla compressione ZIP.

• **JPEG2000** Nuovo standard internazionale per la compressione e la preparazione dei dati delle immagini per la distribuzione. Come la compressione JPEG, la compressione JPEG2000 è adatta per immagini a colori o in scala di grigio. Offre inoltre altri vantaggi, come la visualizzazione progressiva.

• **Compressioni CCITT e Run Length** Sono disponibili solo per le immagini bitmap monocromatiche. La compressione CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) è adatta per immagini in bianco e nero e tutte le immagini digitalizzate con profondità d'immagine di 1 bit. Il metodo Group 4 è per uso generale e produce buoni risultati con la maggior parte delle immagini monocromatiche. Il metodo Group 3 è usato dalla maggior parte dei dispositivi fax e comprime le immagini monocromatiche una riga per volta. La compressione Run Length produce i migliori risultati per le immagini che contengono ampie aree completamente bianche o nere.

Qualità immagine Determina la quantità di compressione applicata. Le opzioni disponibili dipendono dal metodo di compressione. Per la compressione JPEG, Illustrator offre le opzioni di qualità Minima, Bassa, Media, Alta e Massima. Per la compressione ZIP, Illustrator offre le opzioni di qualità a 4 bit e 8 bit. Se usate la compressione ZIP a 4 bit con immagini a 4 bit o quella a 8 bit con immagini a 4 o 8 bit, il metodo ZIP è *senza perdita* di informazioni: non vengono rimossi dati per ridurre le dimensioni del file e la qualità dell'immagine rimane inalterata. La compressione ZIP a 4 bit applicata a immagini a 8 bit può tuttavia compromettere la qualità dell'immagine, poiché si verifica una perdita di informazioni.

Dimensione porzione Questa opzione è disponibile solo quando l'impostazione di compressione corrispondente è JPEG2000. Determina le dimensioni delle porzioni per la visualizzazione progressiva.

Comprimi testo e grafica al tratto Applica la compressione a tutto il testo e la grafica al tratto nel file. Questo metodo non provoca perdita di dettagli o qualità.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

Opzioni di indicatori stampa e pagina al vivo per PDF

Le *aree al vivo* sono quelle porzioni di grafica che si estendono oltre il riquadro di selezione di stampa oppure oltre i segni di taglio e rifilo. Potete stampare con pagina al vivo come margine di errore, per garantire che l'inchiostro venga stampato fino al bordo della pagina dopo che questa sia stata ritagliata, o che l'immagine sia esattamente montata all'interno di un riquadro di riferimento in un documento.

La sezione Indicatori e pagine al vivo della finestra di dialogo Salva Adobe PDF consente di specificare l'estensione della pagina al vivo e aggiungere diversi segni di stampa al file.

Tutti i segni di stampa Attiva tutti i segni di stampa (rifili, crocini di registro, barre colori e informazioni sulla pagina) nel file PDF.

Tipo segno di stampa Consente di scegliere tra segni di stampa Roman e giapponesi (per le pagine stampate in lingue asiatiche).

Rifili Inserisce un segno a ogni angolo dell'area di ritaglio per indicare i bordi del rettangolo di rifilo PDF.

Spessore rifili Determina lo spessore del tratto dei rifili.

Crocini di registro Vengono inseriti degli indicatori fuori dalla tavola da disegno per allineare le separazioni diverse in un documento a colori.

Scostamento Determina la distanza di tutti i segni di stampa dal margine della tavola da disegno. I rifili sono collocati al margine dello spazio determinato dallo scostamento.

Barre colori Aggiunge un quadratino di colore per ogni tinta piatta e colore in quadricromia. Le tinte piatte convertite in quadricromia sono rappresentate da colori in quadricromia. Il service di stampa si basa su queste barre per regolare la densità degli inchiostri nella macchina da stampa.

Informazioni pagina Inserisce informazioni sulla pagina fuori dalla tavola da disegno. Le informazioni includono nome del file, numero di pagina, data e ora corrente e nome della selezione colore.

Usa impostazioni pagina al vivo documento Usa le impostazioni di pagina al vivo del documento anziché quelle della finestra di dialogo.

Pagina al vivo in alto, in basso, sinistra o destra. Controlla l'area di pagina al vivo del disegno. Quando è selezionato il pulsante , questi quattro valori sono proporzionali: modificandone uno vengono aggiornati anche gli altri tre.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

Gestione del colore e opzioni PDF/X per PDF

Nella sezione Output della finestra di dialogo Salva Adobe PDF potete impostare le seguenti opzioni. Le interazioni tra le opzioni Output variano a seconda se l'opzione Gestione colore è attiva o meno e quale standard PDF è selezionato.

Conversione colore Specifica come rappresentare le informazioni sul colore nel file PDF. Quando convertite i colori in RGB o CMYK, selezionate anche un profilo di destinazione dal menu a comparsa. Tutte le informazioni sulle tinte piatte vengono conservate durante la conversione del colore; solo i colori in quadricromia equivalenti vengono convertiti nello spazio cromatico specificato.

- **Nessuna conversione** Mantiene i dati di colore così come sono. È l'opzione predefinita quando si seleziona PDF/X-3.
- **Converti in destinazione (mantieni i valori numerici)** Mantiene i valori numerici dei colori per i contenuti senza tag nello stesso spazio cromatico del profilo di destinazione (assegnando il profilo di destinazione senza convertirlo). Tutti gli altri contenuti vengono convertiti nello spazio di destinazione. Questa opzione non è disponibile se la gestione del colore non è attiva. Anche se il profilo non è incluso, viene determinato da Criterio inclusione profilo.
- **Converti in destinazione** Converte tutti i colori nel profilo selezionato per Destinazione. Anche se il profilo non è incluso, viene determinato da Criterio inclusione profilo.

Nota: *quando Converti in destinazione è selezionato e l'opzione Destinazione non corrisponde al profilo del documento, accanto all'opzione viene visualizzata un'icona di avviso.*

Destinazione Descrive la gamma del dispositivo di output RGB o CMYK, quali il monitor o lo standard SWOP. Usando questo profilo, Illustrator converte le informazioni sul colore del documento (definito dal profilo di origine nella sezione Spazi di lavoro della finestra di dialogo Impostazioni colore) nello spazio cromatico del dispositivo di output di destinazione.

Criterio inclusione profilo Stabilisce se un profilo di colore viene incluso nel file.

Nome profilo intento di output Specifica la condizione di stampa caratterizzata per il documento. Per creare file compatibili con PDF/X è necessario disporre di un profilo di intento di output. Questo menu è disponibile solo se lo standard (o un predefinito) PDF/X viene selezionato nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF. Le opzioni disponibili variano a seconda se la gestione del colore è attiva o meno. Ad esempio, se la gestione del colore non è attiva, il menu elenca i profili di stampa disponibili. Se la gestione del colore è attiva, il menu elenca lo stesso profilo selezionato per il profilo Destinazione (purché si tratti di un dispositivo di output CMYK), oltre agli altri profili di stampanti predefiniti.

Nome condizione di output Nome Descrive la condizione di stampa a cui è destinato. Questa voce può risultare utile per il destinatario del documento PDF.

Identificatore condizione di output Puntatore per ulteriori informazioni sulla condizione di stampa prevista. L'identificatore viene automaticamente inserito per le condizioni di stampa che sono incluse nel registro ICC.

Nome registro Indica l'indirizzo del sito Web per ulteriori informazioni sul registro. L'URL viene immesso automaticamente per i nomi di registro ICC.

Abbondanza applicata Indica lo stato del trapping nel documento. La conformità PDF/X richiede un valore True (selezionato) o False (deselezionato). I documenti che non rispondono a tale requisito non possono essere dichiarati conformi con PDF/X.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

Opzioni font e di conversione trasparenza per PDF

Potete impostare le seguenti opzioni nella sezione Avanzate della finestra di dialogo Salva Adobe PDF:

Crea sottoinsiemi di font incorporati quando la percentuale di caratteri usati è minore di Specifica quando deve essere incorporato l'intero font invece dei soli caratteri usati nel documento, sulla base del numero di caratteri del font presenti nel documento. Ad esempio, se un font contiene 1.000 caratteri ma il documento ne usa solo 10, l'incorporazione di tutto il font potrebbe aumentare troppo le dimensioni del file.

Sovrastampa Specifica come salvare i colori sovrapposti impostati per la sovrastampa. Potete scegliere se mantenere o eliminare la sovrastampa. Se la Compatibilità (nella parte superiore della finestra di dialogo) è impostata su Acrobat 4 (PDF 1.3), potete anche scegliere di simulare la sovrastampa convertendo la trasparenza del disegno.

Predefinito Se la Compatibilità (nella parte superiore della finestra di dialogo) è impostata su Acrobat 4 (PDF 1.3) e il disegno contiene trasparenza, potete specificare un predefinito (o set di opzioni) per la conversione della trasparenza. Oppure, fate clic su Personale per personalizzare le impostazioni di conversione trasparenza.

***Nota:** Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) e Acrobat 7 (PDF 1.6) mantengono automaticamente la trasparenza nel disegno. Di conseguenza, le opzioni Predefinito e Personale non sono disponibili per questi livelli di compatibilità.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe PDF" a pagina 312

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 463

"La sovrastampa" a pagina 471

Aggiungere protezione ai file PDF

Al momento del salvataggio come PDF, è possibile aggiungere la protezione con password e altre restrizioni, limitando non solo l'accesso al file, ma anche la copia o l'estrazione del contenuto, la stampa del documento e altro.

Un file PDF può richiedere una password di apertura (password di apertura del documento) e una password per la modifica delle impostazioni di protezione (password per le autorizzazioni). Se nel file vengono impostate restrizioni di protezione, è necessario specificare entrambi i tipi di password per evitare che coloro che aprono il file possano rimuovere tali limitazioni. Se un file viene aperto tramite una password per le autorizzazioni, le protezioni sono temporaneamente disattivate.

Il metodo di protezione RC4 della RSA Corporation viene usato per proteggere con password i file PDF. A seconda dell'impostazione Compatibilità (nella categoria Generali), il livello di cifratura sarà alto o basso.

Nota: *i predefiniti Adobe PDF non supportano impostazioni di password e protezione. Se vengono selezionate delle impostazioni di password e protezione nella finestra Esporta Adobe PDF e si fa clic su Salva predefinito, tali impostazioni non verranno salvate nel predefinito.*

Opzioni di protezione

È possibile impostare le seguenti opzioni al momento della creazione di un PDF o dell'applicazione della protezione con password a un PDF. Le opzioni variano a seconda dell'impostazione Compatibilità. Le opzioni di protezione non sono disponibili per gli standard o i predefiniti PDF/X.

Compatibilità Consente di impostare il tipo di codifica per l'apertura di un documento protetto da password. Acrobat 6 e versioni successive consente di abilitare i metadati per la ricerca.

Tenere presente che gli utenti che usano una versione precedente di Acrobat non saranno in grado di aprire documenti PDF con un'impostazione di compatibilità superiore. Ad esempio, se si seleziona l'opzione Acrobat 8, non è possibile aprire il documento in Acrobat 6.0 o versioni precedenti.

Richiedi una password per aprire il documento Selezionare questa opzione per richiedere agli utenti di digitare la password specificata per l'apertura del documento.

Password di apertura documento Consente di specificare la password che gli utenti devono digitare per aprire il file PDF.

Nota: *se dimenticate una password, non vi è modo di recuperarla dal documento. È consigliabile conservare le password in un luogo a parte e sicuro per poterle recuperare all'occorrenza.*

Usa una password per limitare le impostazioni Protezione e Autorizzazioni Limita l'accesso alle impostazioni di protezione del file PDF. Se il file viene aperto in Adobe Acrobat, l'utente può visualizzare il file ma deve immettere la Password autorizzazioni specificata per poter modificare le impostazioni di Protezione e Autorizzazioni del file. Se il file viene aperto in Illustrator, Photoshop o InDesign, l'utente deve immettere la Password autorizzazioni, dato che non è possibile aprire il file in sola lettura.

Password autorizzazioni Consente di specificare la password richiesta per la modifica delle impostazioni delle autorizzazioni. Questa opzione è disponibile solo se è selezionata anche l'opzione precedente.

Stampa consentita Specifica il livello di stampa consentito agli utenti per il documento PDF.

- **Nessuno** Impedisce agli utenti di stampare il documento.
- **Bassa risoluzione (150 dpi)** Consente di stampare a una risoluzione massima di 150 dpi. La stampa potrebbe essere lenta perché ogni pagina viene stampata come un'immagine bitmap. Questa opzione è disponibile solo se Compatibilità è impostata su Acrobat 5 (PDF 1.4) o versioni successive.
- **Alta risoluzione** Consente agli utenti di stampare a qualsiasi risoluzione, inviando l'output vettoriale di alta qualità a stampanti PostScript e altre stampanti che supportano funzioni avanzate di stampa di alta qualità.

Modifiche consentite Specifica le azioni di modifica consentite nel documento PDF.

- **Nessuna** Consente di impedire agli utenti di apportare al documento qualsiasi modifica tra quelle elencate nel menu Modifiche consentite, ad esempio compilazione dei campi modulo e aggiunta di commenti.
- **Inserimento, eliminazione e rotazione di pagine** Consente agli utente di inserire, eliminare e ruotare le pagine nonché creare segnalibri e miniature. Questa opzione è disponibile solo per la cifratura elevata (128-bit RC4 o AES).
- **Compilazione dei campi modulo e firma** Consente di compilare moduli e aggiungere firme digitali. Non consente agli utenti di aggiungere commenti o creare campi modulo. Questa opzione è disponibile solo per la cifratura elevata (128-bit RC4 o AES).
- **Inserimento di commenti, compilazione dei campi modulo e firma** Consente di aggiungere commenti, compilare moduli e aggiungere firme digitali. Questa opzione non permette di spostare gli oggetti della pagina o creare campi modulo.
- **Tutto tranne estrazione di pagine** Consente di modificare il documento, creare e compilare campi modulo, aggiungere commenti e firme digitali.

Abilita copia di testo, immagini e altro contenuto Consente agli utenti di selezionare e copiare il contenuto di un PDF.

Abilita accesso al testo per dispositivi di lettura schermo per ipovedenti Consente agli utenti ipovedenti di leggere il documento mediante i programmi di lettura dello schermo ma non consente agli utenti di copiare o di estrarre il contenuto del documento. Questa opzione è disponibile solo per la cifratura elevata (128-bit RC4 o AES).

Consenti metadati in solo testo Consente agli utenti di copiare ed estrarre contenuti dal file PDF. Questa opzione è disponibile solo se la compatibilità è impostata su Acrobat 6 o su una versione successiva. Selezionando questa opzione si consente ai sistemi di archiviazione/ricerca e ai motori di ricerca di accedere ai metadati memorizzati all'interno del documento.

Informazioni file e metadati

I metadati sono informazioni standardizzate relative a un file, ad esempio il nome dell'autore, la risoluzione, lo spazio colori, il copyright e le parole chiave associate.

Il pannello Info documento consente di visualizzare informazioni generali sul file e le caratteristiche degli oggetti, oltre a numero e nomi di stili di grafica, colori personali, pattern, sfumature, font e grafica inserita.

I metadati

I *metadati* sono informazioni standardizzate relative a un file, ad esempio il nome dell'autore, la risoluzione, lo spazio di colori, il copyright e le parole chiave associate. Ad esempio, quasi tutte le fotocamere digitali aggiungono alcune informazioni di base a un file di immagine, come altezza, larghezza, formato file e ora in cui è stata scattata la foto. I metadati consentono di semplificare il vostro flusso di lavoro e di organizzare i file.

Lo standard XMP

Le informazioni dei metadati vengono memorizzate mediante lo standard XMP (Extensible Metadata Platform), su cui si basano Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Le regolazioni apportate alle immagini con Photoshop® Camera Raw vengono memorizzate come metadati XMP. Lo standard XMP si basa sul formato XML e, nella maggior parte dei casi, i metadati vengono memorizzati nel file. Se non è possibile memorizzare le informazioni nel file, i metadati XMP vengono memorizzati in un file distinto definito *file collaterale*. XMP facilita lo scambio di metadati tra le applicazioni Adobe nei flussi di lavoro editoriali. Ad esempio, potete salvare i metadati di un file come modello e importarli in altri file.

I metadati memorizzati in altri formati, ad esempio EXIF, IPTC (IIM), GPS e TIFF, vengono sincronizzati e descritti con lo standard XMP in modo da poter essere visualizzati e gestiti più facilmente. La piattaforma XMP viene utilizzata anche da altre applicazioni e funzioni, ad esempio Adobe Drive, per comunicare e memorizzare informazioni quali i commenti sulle versioni, che è possibile ricercare con Adobe Bridge.

Nella maggior parte dei casi, i metadati rimangono associati al file anche se il formato del file cambia (ad esempio, da PSD a JPG). I metadati vengono conservati anche quando i file vengono inseriti in un documento o in un progetto Adobe.

Per gli sviluppatori C++ o Java, il kit di sviluppo software XMP (XMP Toolkit SDK) permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per gli sviluppatori Adobe Flash o Flex, il kit di sviluppo XMP File Info (XMP File Info SDK) permette di personalizzare la finestra di dialogo Informazioni file. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web di Adobe.

Operazioni con i metadati in Adobe Bridge e nei componenti di Adobe Creative Suite

Molte delle potenti funzioni di Adobe Bridge che consentono di organizzare, cercare e tenere traccia dei file e delle versioni dipendono dai metadati XMP presenti nei file. In Adobe Bridge sono disponibili due metodi per l'utilizzo dei metadati: tramite il pannello Metadati e tramite le finestra di dialogo Info file.

In alcuni casi, possono esservi visualizzazioni multiple per la stessa proprietà dei metadati. Ad esempio, una proprietà potrebbe essere denominata Autore in una visualizzazione e Creatore in un'altra, ma entrambe si riferiscono alla stessa proprietà fondamentale. Anche se personalizzate per flussi di lavoro specifici, queste viste rimangono standardizzate nella piattaforma XMP.

Panoramica del pannello Info documento

Il pannello Info documento consente di visualizzare informazioni generali sul file e le caratteristiche degli oggetti, oltre a numero e nomi di stili di grafica, colori personali, pattern, sfumature, font e grafica inserita. Per visualizzare il pannello, scegliete Finestra > Info documento.

- Per visualizzare diversi tipi di informazioni, selezionate un'opzione nel menu del pannello: Documento, Oggetti, Stili grafica, Pennelli, Oggetti in tinta piatta, Oggetti pattern, Oggetti sfumatura, Font, Immagini collegate, Immagini incorporate, Dettagli font.
- Per visualizzare solo informazioni relative all'oggetto selezionato, scegliete Solo selezione nel menu del pannello. Se questa opzione non è selezionata vengono visualizzate informazioni sull'intero documento.
- Per salvare una copia delle informazioni in un file di testo, scegliete Salva nel menu del pannello. Specificate un nome e una posizione e fate clic su Salva.
- Per verificare le dimensioni della tavola da disegno, fate clic sullo strumento tavola disegno, scegliete Documento dal menu del pannello, quindi fate clic per selezionare la tavola da disegno da visualizzare.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Capitolo 9: Testo

Il testo

Le funzioni riservate al testo sono una delle caratteristiche più importanti e potenti di Adobe Illustrator. Potete aggiungere al disegno una riga di testo isolata, creare colonne e righe, fare scorrere il testo all'interno di una forma o lungo un tracciato e lavorare con le forme delle lettere come se fossero oggetti grafici. Illustrator consente di effettuare svariate operazioni sul testo in un disegno in molti modi, ad esempio scegliendo i font da utilizzare e le impostazioni di interlinea, crenatura e spaziatura prima e dopo i paragrafi.

Potete creare il testo usando uno dei tre metodi che seguono: Il *testo indipendente* comincia da dove fate clic e si estende in orizzontale o in verticale mano a mano che inserite i caratteri. Il *testo in area* (detto anche *testo paragrafo*) usa i contorni di un oggetto per controllare il modo in cui scorre il testo, in verticale o orizzontale. Il *testo su un tracciato* scorre lungo il bordo di un tracciato aperto o chiuso.

Importazione del testo

Potete importare il testo nei disegni dai file creati in precedenza con altre applicazioni. Illustrator supporta i seguenti formati per l'importazione del testo:

- Microsoft® Word per Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 e 2007
- Microsoft Word per Mac OS X, 2004 e 2008
- RTF (Rich Text Format)
- Testo (ASCII) con codifica ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Cinese Big 5, cirillico, GB18030, greco, turco, baltico ed Europa centrale

  A differenza del testo copiato e incollato, il testo importato da un file mantiene le formattazioni di carattere e paragrafo. Ad esempio, il testo importato da un file RTF mantiene in Illustrator le impostazioni originali riguardanti i font e gli stili. Durante l'importazione di testo da un file di testo normale è inoltre possibile impostare le opzioni di codifica e formattazione.

  Importante: *quando importate il testo da file di Microsoft Word e RTF, accertatevi che i font usati nel file siano disponibili nel sistema. I font e gli stili di font mancanti, inclusi i font che hanno lo stesso nome ma formati differenti (Type 1, TrueType o CID), possono dare luogo a risultati imprevisti. Nei sistemi giapponesi, le differenze nei set di caratteri possono impedire la visualizzazione su computer Mac OS del testo digitato in Windows.*

Importare il testo in un nuovo file

1. Scegliete File > Apri.
2. Selezionate il file di testo da aprire e fate clic su Apri.

Importare il testo in un file esistente

1. Scegliete File > Inserisci. Selezionate il file di testo da importare e fate clic su Inserisci.

2 Durante l'inserimento di un file di solo testo (.txt) effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK:

- Specificate il set di caratteri e la piattaforma usati per creare il file.
- Selezionate l'opzione Ritorni a capo aggiuntivi per determinare in che modo Illustrator deve elaborare i ritorni a capo superflui nel file.
- Selezionate l'opzione Spazi superflui per fare sì che un determinato numero di spazi venga sostituito con tabulazioni. Immettete il numero di spazi da sostituire con una tabulazione.

Creazione di testo

Inserire testo indipendente

Il testo indipendente corrisponde a una riga orizzontale o verticale di testo che inizia nel punto in cui fate clic e si estende mano a mano che inserite i caratteri. Ogni riga di testo è indipendente e si espande o contrae mentre la modificate, ma non manda a capo il testo. L'immissione di testo con questa modalità risulta utile per aggiungere al disegno poche parole.

1 Selezionate lo strumento testo o testo verticale .

Il puntatore diventa un puntatore a I con un rettangolo tratteggiato. La lineetta orizzontale nella parte inferiore del puntatore a I indica la posizione della *linea di base* sulla quale si appoggia il testo.

2 (Facoltativo) Impostate le opzioni di formattazione del testo nel pannello Controllo, Carattere o Paragrafo.

3 Fate clic nel punto in cui desiderate far iniziare la riga di testo.

Importante: *attenti a non fare clic su un oggetto esistente, poiché in questo modo l'oggetto viene convertito in testo in area o testo su tracciato. Se nel punto in cui desiderate inserire il testo è già presente un oggetto, bloccatelo o nascondetelo.*

4 Inserite il testo. Premete Invio a A capo per iniziare una nuova riga di testo all'interno dello stesso oggetto di testo.

5 Al termine dell'inserimento del testo, fate clic sullo strumento selezione per selezionare l'oggetto di testo. Oppure, fate clic sul testo tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Nota: *per ulteriori informazioni su come usare il testo in Illustrator, consultate il documento riguardante l'uso del testo all'indirizzo: www.adobe.com/go/learn_ai_type_it.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione di testo su un tracciato" a pagina 335

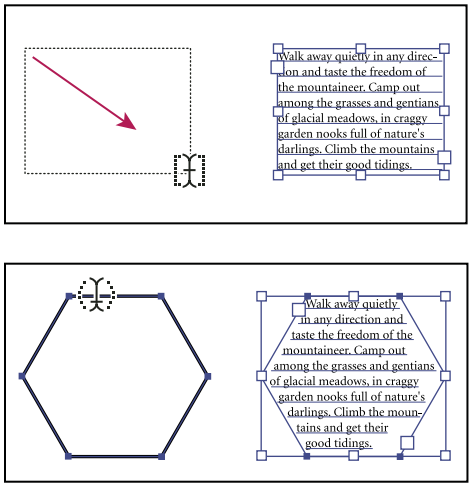
Inserire il testo in un'area

Il testo in area (detto anche *testo paragrafo*) usa i contorni di un oggetto per controllare il modo in cui scorre il testo, sia in senso verticale che orizzontale. Quando raggiunge un bordo, il testo va a capo automaticamente restando entro l'area definita. Questo metodo è utile per creare uno o più paragrafi, come ad esempio in una brochure.

1 Definite l'area di selezione:

- Selezionate lo strumento testo o testo verticale , quindi trascinate diagonalmente per definire un'area di selezione rettangolare.

- Disegnate l'oggetto da usare come area di selezione. Non è importante se l'oggetto dispone di attributi di traccia o riempimento, poiché Illustrator li rimuove automaticamente. Selezionate lo strumento testo, testo verticale , testo verticale , testo in area , o testo verticale in area e fate clic in qualsiasi punto sul tracciato dell'oggetto.



Creare un'area di testo mediante trascinamento (in alto) e convertire una forma esistente in area di testo (in basso)

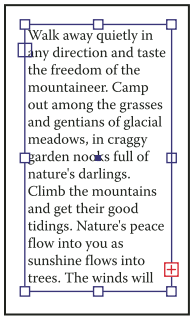
***Nota:** se l'oggetto è un tracciato aperto, dovete usare lo strumento testo in area per definire l'area di selezione. Illustrator disegna una linea immaginaria tra le estremità del tracciato per definirne i contorni.*

2 (Facoltativo) Impostate le opzioni di formattazione del testo nel pannello Controllo, Carattere o Paragrafo.

3 Inserite il testo. Premete Invio o A capo per iniziare un nuovo paragrafo.

4 Al termine dell'inserimento del testo, fate clic sullo strumento selezione per selezionare l'oggetto di testo. Oppure, fate clic sul testo tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Se il testo inserito eccede le dimensioni dell'area, vicino alla base del rettangolo di selezione viene visualizzato un quadratino contenente un segno più (+).



Esempio di testo in eccesso

Per visualizzare il testo in eccesso potete ridimensionare l'area di testo o estendere il tracciato, nonché concatenare il testo a un altro oggetto.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di testo indipendente e in area: www.adobe.com/go/vid0045_it. Per ulteriori informazioni su come usare il testo in Illustrator, consultate il documento riguardante l'uso del testo all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_type_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione di testo su un tracciato" a pagina 335

Ridimensionare un'area di testo

Potete ridimensionare il testo in diversi modi, a seconda di come è stato creato: come testo indipendente, testo in area o testo lungo un tracciato.

Poiché non esiste alcun limite alla quantità di testo che può essere scritto come testo indipendente, il ridimensionamento della casella di testo non è applicabile a questo caso.

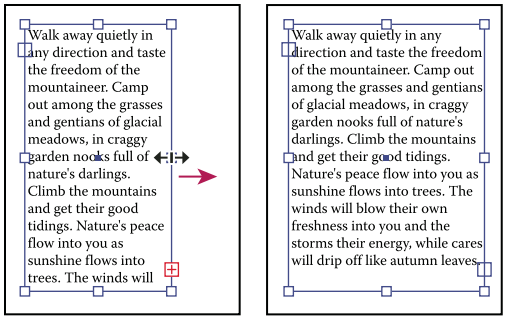
Con lo strumento testo in area, dovete trascinare un oggetto e digitare il testo nell'area selezionata. In questo caso, il testo viene ridimensionato quando ridimensionate l'oggetto con lo strumento di selezione diretta.

Quando digitate del testo lungo un tracciato, se il testo non rientra tutto sul tracciato selezionato lo potete concatenare tra oggetti diversi. Consultate "Concatenamento del testo tra oggetti diversi" a pagina 332. Anche in questo caso il testo viene ridimensionato quando ridimensionate il tracciato con lo strumento di selezione diretta.

Accertatevi che il rettangolo di selezione sia impostato su Mostra rettangolo di selezione. Qualora non sia visibile, scegliete Visualizza > Mostra rettangolo di selezione.

❖ Per ridimensionare, effettuate una delle seguenti operazioni:

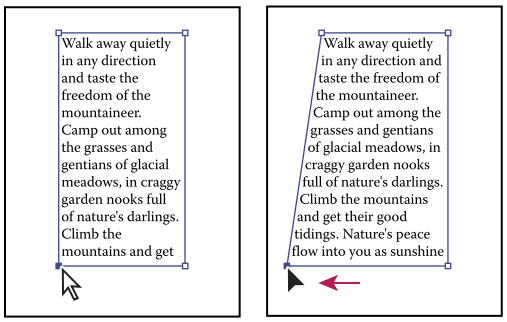
- Selezionate l'oggetto di testo mediante lo strumento selezione o il pannello Livelli e trascinate una maniglia del rettangolo di selezione.



Ridimensionare un'area di testo con lo strumento selezione

- Selezionate il bordo o l'angolo del tracciato di testo con lo strumento selezione diretta . Quindi trascinate per modificare la forma del tracciato.

Modificare il testo su un tracciato con lo strumento selezione diretta risulta più facile in vista Contorno.



Ridimensionare un'area di testo con lo strumento selezione diretta

Fare scorrere un titolo lungo l'intera larghezza dell'area testo

1 Selezionate uno strumento testo e fate clic all'interno del paragrafo che deve scorrere sull'intera larghezza dell'area di testo.

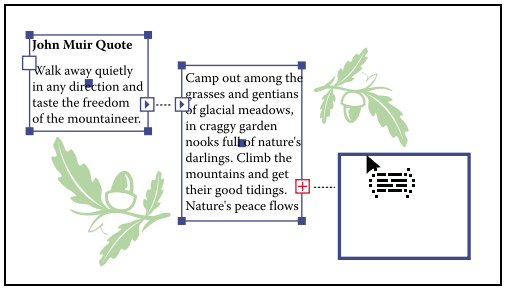
2 Selezionate Testo > Adatta titolo.

Nota: *se modificate la formattazione del testo, accertatevi di riapplicare il comando Adatta titolo.*

Concatenamento del testo tra oggetti diversi

Per consentire il concatenamento (o la continuazione) del testo da un oggetto all'altro, è necessario innanzitutto collegare gli oggetti. Potete collegare oggetti di testo di qualsiasi forma, a condizione che inseriate il testo in un'area, su un tracciato ma non in un punto.

Ciascun oggetto di testo in area contiene una *casella iniziale* e una *casella finale*, grazie alle quali potete collegare il testo ad altri oggetti e creare una copia concatenata dell'oggetto di testo. Una casella vuota indica che tutto il testo è visibile e l'oggetto non è concatenato. Una freccia all'interno di una casella indica che l'oggetto è concatenato a un altro. Il segno più (+) rosso in una casella finale indica che l'oggetto contiene testo aggiuntivo. Il testo rimanente non visualizzato viene denominato *testo in eccesso*.



Caselle su oggetti di testo concatenati

Potete interrompere i concatenamenti per permettere lo scorrimento del testo sul primo oggetto o su quello successivo, oppure rimuovere tutti i concatenamenti lasciando il testo nella posizione in cui si trova.

Nota: *quando lavorate con testo concatenato, è utile visualizzare i concatenamenti. Per visualizzare i concatenamenti, scegliete Visualizza > Mostra testo concatenato, quindi selezionate un oggetto concatenato.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire il testo in un'area" a pagina 327

Concatenare il testo

1 Con lo strumento selezione selezionate un oggetto di testo in area.

2 Fate clic sulla casella iniziale o sulla casella finale dell'oggetto di testo selezionato. Il puntatore si trasforma in un'icona di testo caricato .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per collegare un oggetto esistente, posizionate il puntatore sul tracciato dell'oggetto. Il puntatore diventa . Fate clic sul tracciato per collegare gli oggetti.
- Per eseguire il concatenamento con un nuovo oggetto, fate clic o trascinate in una parte vuota della tavola da disegno. Facendo clic create un oggetto con le stesse dimensioni e forma dell'oggetto originale; trascinando potete creare un oggetto rettangolare di qualsiasi dimensione.

Per concatenare il testo tra oggetti diversi, potete anche selezionare un oggetto di testo in area; quindi selezionate l'oggetto o gli oggetti da concatenare e scegliete Testo > Testo concatenato > Crea.

Rimuovere o interrompere i concatenamenti

1 Selezionate un oggetto di testo concatenato.

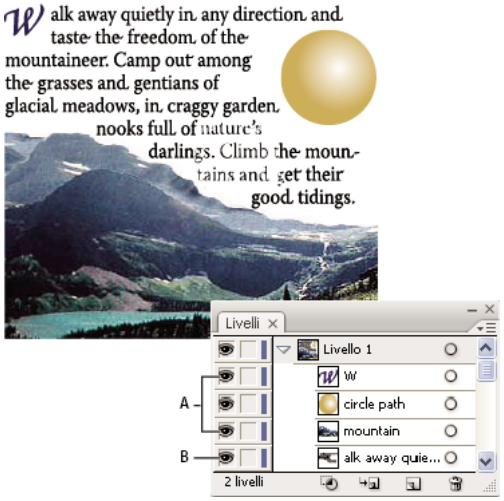
2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per interrompere il concatenamento tra due oggetti, fate doppio clic su una delle caselle alle estremità del concatenamento. Il testo scorre nel primo oggetto.
- Per rilasciare un oggetto da un concatenamento di testo, scegliete Testo > Testo concatenato > Rilascia selezione. Il testo scorre nell'oggetto successivo.
- Per rimuovere tutti i concatenamenti, scegliete Testo > Testo concatenato > Elimina concatenamento. Il testo rimane nella posizione in cui si trova.

Contornare un oggetto con il testo

Potete usare il testo in area per contornare qualsiasi oggetto, inclusi gli oggetti di testo, le immagini importate e gli oggetti disegnati in Illustrator. Se l'*oggetto da contornare* è un'immagine bitmap incorporata, Illustrator fa scorrere il testo attorno ai pixel opachi o parzialmente opachi ignorando i pixel completamente trasparenti.

Il contornamento è determinato dall'ordine di sovrapposizione, che è possibile controllare nel pannello Livelli facendo clic sul triangolo accanto al nome del livello. Per fare scorrere il testo attorno a un oggetto, l'oggetto da contornare deve trovarsi nello stesso livello del testo e direttamente sopra il testo nell'ordine gerarchico. Nel pannello Livelli potete trascinare i contenuti verso l'alto o il basso per modificare l'ordine gerarchico.



Testo disposto attorno agli oggetti
A. *Oggetti da contornare* ***B.*** *Testo attorno agli oggetti*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire il testo in un'area" a pagina 327

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 244

"Creazione di testo su un tracciato" a pagina 335

Contornare con il testo

1 Accertatevi che il testo da far scorrere attorno all'oggetto sia:

- Testo in area (digitato in una casella).
- Sullo stesso livello dell'oggetto da contornare.
- Si trovi direttamente sotto l'oggetto da contornare nell'ordine gerarchico del livello.

Importante: *se il livello contiene più oggetti di testo, spostate quelli che non desiderate fare scorrere attorno all'oggetto in un altro livello o sopra l'oggetto da contornare.*

2 Selezionate l'oggetto o gli oggetti da contornare con il testo.

3 Scegliete Oggetto > Contorna con testo > Crea.

Impostare le opzioni di contornamento

Potete impostare le opzioni di contornamento prima o dopo aver contornato l'oggetto.

1 Selezionate l'oggetto da contornare.

2 Scegliete Oggetto > Contorna con testo > Opzioni contornamento e specificate le opzioni seguenti:

Scostamento Specifica lo spazio tra il testo e l'oggetto da contornare. Potete immettere un valore positivo o negativo.

Inverti contornamento Viene invertito il lato dell'oggetto attorno al quale dovrà scorrere il testo.

Annullare il contornamento di testo di un oggetto

1 Selezionate l'oggetto da contornare.

2 Scegliete Oggetto > Contorna con testo > Rilascia.

Allineare il testo agli oggetti

Per allineare il testo in base al rettangolo di selezione dei glifi effettivi anziché ai valori metrici del font, effettuate le seguenti operazioni:

1 Applicate l'effetto dinamico Oggetto contorno all'oggetto di testo mediante il comando Effetto > Tracciato > Oggetto contorno.

2 Impostate il pannello Allinea per l'uso dei bordi di anteprima, selezionando l'opzione Usa bordi anteprima nel menu a comparsa del pannello Allinea.

Una volta effetuate queste impostazioni, il testo resterà dinamico e l'allineamento verrà effettuato come se fosse testo convertito in contorni.

Eliminare oggetti di testo vuoti dal disegno

L'eliminazioni di oggetti di testo non usati permette di stampare il disegno con maggiore semplicità e di ridurre le dimensioni del file. Gli oggetti di testo vuoti vengono creati se fate clic inavvertitamente con lo strumento testo nell'area di disegno e selezionate poi un altro strumento.

1 Scegliete Oggetto > Tracciato > Pulisci.

2 Selezionate Tracciati di testo vuoti e fate clic su OK.

Creazione di testo su un tracciato

Il testo su un tracciato scorre lungo il bordo di un tracciato aperto o chiuso. Se inserite il testo in senso orizzontale, i caratteri saranno paralleli alla linea di base. Se invece inserite il testo in senso verticale, i caratteri saranno perpendicolari alla linea di base. In entrambi i casi, il testo scorre nella direzione in cui sono stati aggiunti i punti al tracciato.

Inserire testo su un tracciato

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare del testo orizzontale lungo un tracciato, selezionate lo strumento testo o testo su tracciato .
- Per creare testo verticale lungo un tracciato, selezionate lo strumento testo verticale o testo verticale su tracciato .

2 (Facoltativo) Impostate le opzioni di formattazione del testo nel pannello Controllo, Carattere o Paragrafo.

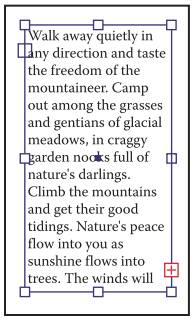
3 Posizionate il puntatore sul tracciato e fate clic. Non è importante se il tracciato dispone di attributi di traccia o riempimento, poiché Illustrator li rimuove automaticamente.

Nota: *se il tracciato è chiuso anziché aperto, dovrete usare lo strumento testo su tracciato.*

4 Inserite il testo.

5 Al termine dell'inserimento del testo, fate clic sullo strumento selezione per selezionare l'oggetto di testo. Oppure, fate clic sul testo tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Se il testo inserito eccede le dimensioni dell'area o del tracciato, vicino alla base del rettangolo di selezione viene visualizzato un quadratino contenente un segno più (+).



Esempio di testo in eccesso

Per visualizzare il testo in eccesso potete ridimensionare l'area di testo o estendere il tracciato, nonché concatenare il testo a un altro oggetto.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di testo su tracciato: www.adobe.com/go/vid0046_it. Per ulteriori informazioni su come usare il testo in Illustrator, consultate il documento riguardante l'uso del testo all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_type_it.

Spostare o capovolgere il testo su un tracciato

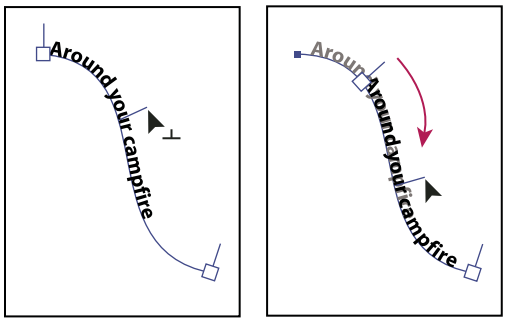
1 Selezionate l'oggetto di testo su tracciato.

Vengono visualizzate una maniglia all'inizio del testo, una alla fine del tracciato e una al centro, tra le maniglie di apertura e chiusura.

2 Posizionate il puntatore sulla maniglia centrale finché accanto al puntatore non viene visualizzata una piccola icona ⊥.

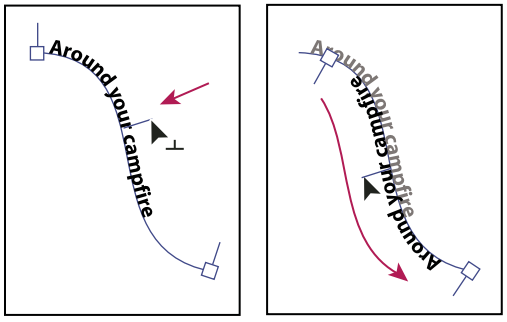
3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare il testo sul tracciato, trascinate la maniglia centrale lungo il tracciato. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per impedire che il testo si capovolga sul lato opposto del tracciato.



Spostare il testo lungo un tracciato

- Per riflettere il testo lungo un tracciato, trascinate la maniglia attraverso il tracciato. Oppure, scegliete Testo > Testo su tracciato > Opzioni testo su tracciato, quindi selezionate Capovolgi e fate clic su OK.



Capovolgere il testo lungo un tracciato

Per spostare il testo attraverso un tracciato senza modificarne la direzione, usate l'opzione Spostamento linea di base nel pannello Carattere. Ad esempio, se avete creato un testo che scorre da sinistra a destra lungo la parte superiore esterna di un cerchio, immettete un numero negativo nella casella Spostamento linea di base per farlo scorrere lungo la parte superiore interna del cerchio.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di testo su tracciato: www.adobe.com/go/vid0046_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Spostare la linea di base" a pagina 353

Applicare effetti al testo su un tracciato

Gli effetti per testo su tracciato consentono di applicare distorsioni all'orientamento dei caratteri su un tracciato. Prima di applicare tali effetti occorre innanzitutto creare il testo su un tracciato.

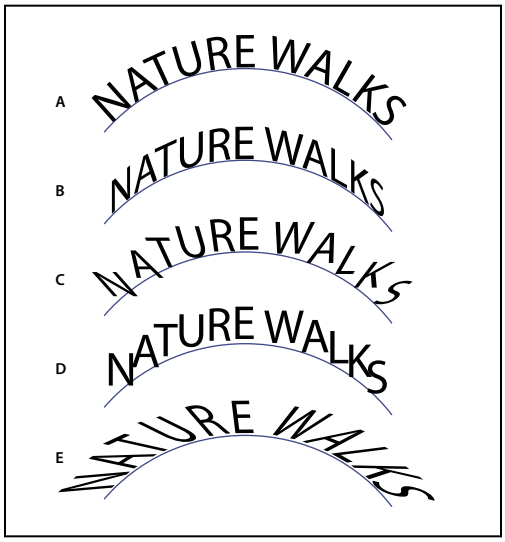
1 Selezionate l'oggetto di testo su tracciato.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Testo > Testo su tracciato e scegliete un effetto dal sottomenu.

- Scegliete Testo > Testo su tracciato > Opzioni testo su tracciato. Quindi selezionate un'opzione dal menu Effetto e fate clic su OK.

Nota: *se si applica l'effetto Gravità al testo su un tracciato perfettamente circolare, si ottiene un risultato simile all'effetto predefinito Arcobaleno. Il risultato è invece come previsto nel caso di tracciati ovali, quadrati, rettangolari o di forma irregolare.*



Effetti per testo su tracciato
A. *Arcobaleno* ***B.*** *Inclina* ***C.*** *Nastro 3D* ***D.*** *Gradino* ***E.*** *Gravità*

Regolare l'allineamento verticale del testo su un tracciato

1. Selezionate l'oggetto di testo.
2. Scegliete Testo > Testo su tracciato > Opzioni testo su tracciato.
3. Scegliete un'opzione nel menu Allinea su tracciato per specificare la modalità di allineamento di tutti i caratteri al tracciato, rispetto all'altezza totale di un font:

Ascendente L'allineamento viene eseguito in base al bordo superiore del font.

Discendente L'allineamento viene eseguito in base al bordo inferiore del font.

Centro L'allineamento viene eseguito in base al punto medio tra l'ascendente e il discendente del font.

Linea di base L'allineamento viene eseguito lungo la linea di base. Questa è l'impostazione predefinita.

Nota: *i caratteri senza ascendenti o discendenti (ad esempio la lettera e) o senza linea di base (ad esempio l'apostrofo) vengono allineati verticalmente ai caratteri che hanno ascendenti, discendenti e linee di base. Le dimensioni di tali font vengono specificate in modo permanente dal creatore del font.*

Per ottenere un maggiore controllo dell'allineamento verticale, usate l'opzione Spostamento linea di base nel pannello Carattere. Ad esempio, specificate un valore negativo nella casella Scorrimento della linea di base per ridurre l'altezza del testo.

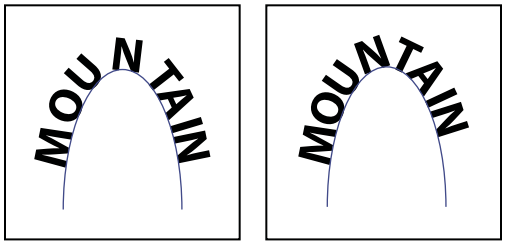
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Spostare la linea di base" a pagina 353

Regolare la spaziatura dei caratteri attorno a curve pronunciate

Quando i caratteri scorrono lungo una curva pronunciata o un angolo acuto, i caratteri potrebbero risultare con troppo spazio tra uno e l'altro. Potete ridurre la spaziatura tra i caratteri sulle curve usando l'opzione Spaziatura nella finestra di dialogo Opzioni testo su tracciato.

1. Selezionate l'oggetto di testo.
2. Scegliete Testo > Testo su tracciato > Opzioni testo su tracciato.
3. Per Spaziatura immettete un valore in punti. Valori più alti rimuovono lo spazio superfluo tra i caratteri disposti lungo curve o angoli acuti.



Testo senza modifica della spaziatura (a sinistra) e con modifica della spaziatura (a destra)

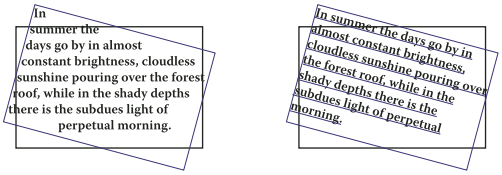
***Nota:** il valore di spaziatura non ha effetto sui caratteri posizionati su segmenti retti. Per modificare la spaziatura dei caratteri lungo un tracciato, selezionate i caratteri, quindi applicate la crenatura o l'avvicinamento necessario.*

Ridimensionamento e rotazione del testo

Selezionare il testo per le trasformazioni

Potete ruotare, riflettere, ridimensionare e inclinare il testo come qualunque altro oggetto. Tuttavia, la modalità di selezione del testo influenza i risultati della trasformazione:

- Per trasformare sia il testo sia il tracciato che ne delimita l'area, selezionate l'oggetto di testo e usate lo strumento rotazione per ruotare l'oggetto e il testo.
- Per trasformare solo il tracciato che delimita l'area, ma non il testo contenuto, selezionate l'oggetto di testo e trascinate con lo strumento selezione.



Tracciato di testo ruotato (a sinistra) e testo e tracciato ruotati (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Trasformazione degli oggetti" a pagina 248

Ridimensionare il testo

Potete specificare la proporzione tra altezza e larghezza del testo rispetto ai valori originali dei caratteri. I caratteri non ridimensionati hanno un valore del 100%. Alcune famiglie di testo dispongono di *font espansi*, progettati con una maggiore estensione orizzontale rispetto allo stile di testo normale. Il ridimensionamento distorce il testo, quindi in genere è preferibile usare un font progettato come condensato o espanso, se disponibile.

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, il ridimensionamento verrà applicato al nuovo testo creato.
2. Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Scala verticale o Scala orizzontale .

Ruotare il testo

- Per ruotare di un numero specifico di gradi i caratteri all'interno di un oggetto di testo, selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare (se non selezionate del testo, la rotazione verrà applicata al nuovo testo creato). Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Rotazione carattere .
- Per cambiare il testo da orizzontale in verticale e viceversa, selezionate l'oggetto di testo e scegliete Testo > Orientamento testo > Orizzontale o Verticale.
- Per ruotare un intero oggetto di testo (sia i caratteri che il rettangolo di selezione del testo), selezionate l'oggetto di testo ed eseguite la rotazione usando il rettangolo di selezione, gli strumenti trasformazione libera o rotazione, il comando Ruota oppure il pannello Trasforma.
- Per ruotare più caratteri in testo asiatico verticale, usate l'opzione Tate-chu-yoko.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Carattere" a pagina 346

"Usare il tate-chu-yoko" a pagina 375

"Ruotare gli oggetti" a pagina 234

Dizionari per il controllo ortografico e la sillabazione

Effettuare il controllo ortografico

1. Scegliete Modifica > Controllo ortografico.
2. Per impostare le opzioni disponibili per individuare o ignorare le parole, fate clic sull'icona della freccia sul fondo della finestra di dialogo e impostate le opzioni desiderate.
3. Fate clic su Inizio per iniziare il controllo ortografico.
4. Quando Illustrator segnala una parola con errore ortografico o altri possibili errori, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Ignora o Ignora tutto per continuare il controllo ortografico senza modificare la parola segnalata.
- Selezionate una parola nell'elenco Suggerimenti o digitate la parola corretta nella casella superiore, quindi fate clic su Cambia per modificare solo tale occorrenza della parola segnalata. Oppure, fate clic su Cambia tutto per modificare tutte le occorrenze della parola segnalata nel documento.
- Fate clic su Aggiungi affinché Illustrator memorizzi nel dizionario una parola corretta ma segnalata come non riconosciuta; in questo modo le successive occorrenze non verranno considerate come errori ortografici.

5 Al termine del controllo ortografico, fate clic su Chiudi.

Illustrator può eseguire il controllo ortografico in varie lingue, a seconda della lingua assegnata alle parole.

Modificare il dizionario

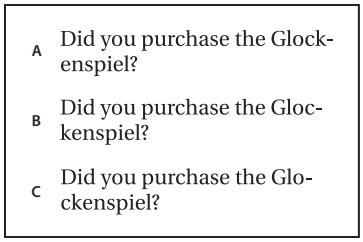
1 Scegliete Modifica > Modifica dizionario personale.

2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni e fate clic su OK:

- Per aggiungere una parola al dizionario, digitate la parola nella casella Voce e fate clic su Aggiungi.
- Per rimuovere una parola dal dizionario, selezionate la parola dall'elenco e fate clic su Elimina.
- Per modificare una parola nel dizionario, selezionatela nell'elenco. Quindi digitate la nuova parola nella casella Voce e fate clic su Cambia.

Assegnare le lingue al testo

Illustrator usa i dizionari Proximity sia per la correzione dell'ortografia che per la sillabazione. Ogni dizionario contiene centinaia di migliaia di parole con sillabazioni standard. Potete assegnare una lingua a un intero documento o applicare una lingua a un testo selezionato.



Esempi di sillabazione per varie lingue
***A.** "Glockenspiel" in inglese **B.** "Glockenspiel" in tedesco tradizionale **C.** "Glockenspiel" in tedesco con nuove regole ortografiche*

Applicare una lingua a tutto il testo

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Sillabazione (Windows) o Illustrator > Preferenze > Sillabazione (Mac OS).

2 Selezionate un dizionario nel menu a comparsa Lingua di default e fate clic su OK.

Assegnare una lingua a un testo selezionato

1 Selezionate il testo.

2 Nel pannello Carattere scegliete il dizionario appropriato nel menu Lingua. Se il menu Lingua non viene visualizzato, scegliete Mostra opzioni nel menu del pannello Carattere.

Unicode

Illustrator supporta lo standard *Unicode*, che consente di assegnare un numero univoco a ciascun carattere, indipendentemente dalla lingua o dal tipo di computer in uso. Unicode è:

Portatile Le lettere e i numeri non vengono modificati durante lo spostamento del file da una postazione all'altra. Potete aggiungere qualsiasi lingua straniera a un documento senza creare confusione. I caratteri stranieri, infatti, hanno propri identificativi che non interferiscono con la codifica di altre lingue all'interno dello stesso progetto.

Indipendente dalla piattaforma Grazie alla compatibilità di Unicode con i sistemi operativi Windows e Macintosh, da oggi è molto più semplice spostare un file tra le due piattaforme. Non è più necessario rivedere un file di Illustrator se viene solo trasferito da un computer Windows a un computer Macintosh o viceversa.

Potente I font compatibili con Unicode offrono un maggior numero di possibili caratteri, con caratteri speciali immediatamente disponibili.

Flessibile Grazie al supporto Unicode, la sostituzione di un font all'interno di un progetto non comporta la generazione di caratteri sostitutivi. Con un font conforme con Unicode, la lettera *g* rimane *g* indipendentemente dal font usato.

Grazie a tutti questi fattori, un designer francese potrà facilmente lavorare per un cliente in Corea e passare il progetto a un partner negli Stati Uniti senza doversi preoccupare della formattazione del testo. A sua volta, il partner americano dovrà semplicemente impostare la lingua corretta nel sistema operativo, caricare il font della lingua straniera e continuare il progetto.

Font

I font

Un *font* è un insieme completo di caratteri, cioè di lettere, numeri e simboli che condividono spessore, larghezza e stile, come Adobe Garamond 10 punti.

I *tipi di carattere*, detti anche *famiglie di caratteri* o *famiglie di font*, sono raccolte di font che condividono lo stesso aspetto e progettati per essere usati insieme, come Adobe Garamond.

Il *formato di stile* è una variante di un singolo font appartenente a una famiglia di font. In genere, lo stile *Roman* o *Plain* (il nome effettivo varia a seconda della famiglia) è il font di base, che può includere formati quali normale, grassetto, semigrassetto, corsivo e grassetto corsivo.

Oltre ai font già installati nel sistema, potete creare le seguenti cartelle e usare i font installati in esse:

Windows Programmi/File comuni/Adobe/Fonts

Mac OS Libreria/Application Support/Adobe/Fonts

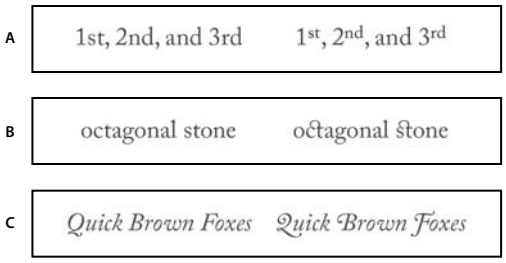
Un font Type 1, TrueType, OpenType o CID installato nella cartella locale Fonts apparirà solo nelle applicazioni Adobe.

Font OpenType

I font OpenType usano un unico file di font sia per i computer Windows® che per i computer Macintosh®, cosicché i file possono essere trasferiti da una piattaforma all'altra senza problemi di sostituzione dei font o di impaginazione del testo. Possono includere alcune caratteristiche, come ornati o legature facoltative, non disponibili negli attuali font PostScript e TrueType.

I font OpenType hanno l'icona .

Con i font OpenType, potete sostituire automaticamente glifi alternativi, come legature, maiuscoletto, frazioni e cifre proporzionali Oldstyle, all'interno del testo.



Font normali (a sinistra) e OpenType (a destra)
***A.** Ordinali **B.** Legature facoltative **C.** Ornati*

I font OpenType possono includere un set di caratteri espansi e funzioni di layout per un più ampio supporto linguistico e un maggiore controllo tipografico. I font OpenType di Adobe che supportano le lingue dell'Europa centrale (CE) hanno la parola "Pro" nel nome del font all'interno dei menu dei font dell'applicazione. I font OpenType che non supportano le lingue dell'Europa Centrale sono etichettate come "Standard" e hanno il suffisso "Std". Tutti i font OpenType possono inoltre essere installati e usati assieme ai font PostScript Type 1 e TrueType.

Per ulteriori informazioni sui font OpenType, visitate il sito Web www.adobe.com/go/opentype_it.

Anteprima dei font

Nel pannello Carattere e in altre aree dell'applicazione dalle quali è possibile scegliere i font, potete vedere dei campioni del font scelto nei menu della famiglia e dello stile. Le seguenti icone vengono usate per indicare i vari tipi di font:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Compositi

  Potete disattivare la funzione di anteprima o modificare la dimensione dei punti dei nomi di font o dei campioni di font in Preferenze > Testo.

Selezionare una famiglia o uno stile di font

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, il font verrà applicato al nuovo testo creato.
2. Selezionate una famiglia e uno stile di font mediante il pannello Controllo, il menu Testo o il pannello Carattere:

- Nel pannello Controllo, impostate le opzioni per il font e lo stile del font.
- Nel menu Testo, selezionate un nome dal sottomenu Font o Font recenti. L'uso del menu Font è utile se desiderate visualizzare un'anteprima dei font disponibili.
- Nel pannello Carattere, impostate le opzioni Famiglia font e Stile font. Inoltre, potete scegliere un nome dai menu a comparsa, facendo clic sul nome corrente e digitando i primi caratteri del nome desiderato.

Per modificare il numero di font nel sottomenu Font recenti, scegliete Modifica > Preferenze > Testo (Windows) o Illustrator > Preferenze > Testo (Mac OS), quindi impostate l'opzione Numero di font recenti.

Specificare la dimensione del font

Per impostazione predefinita, la dimensione del font viene calcolata in *punti* (un punto equivale a 1/72 di pollice). È possibile specificare qualsiasi dimensione di font compresa tra 0,1 e 1.296 punti, in incrementi di 0,001 punti.

Nota: *Per impostazione predefinita, in Fireworks la dimensione del font viene calcolata in pixel.*

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non si seleziona del testo, la dimensione del font verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Carattere o nella barra di controllo, impostate l'opzione Dimensione font.
- Scegliete la dimensione nel menu Testo > Dimensione. Scegliete Altro per digitare una nuova dimensione nel pannello Carattere.

Potete cambiare l'unità di misura del testo nella finestra di dialogo Preferenze. Questa opzione non è disponibile in Fireworks.

Trovare e sostituire i font

1. Scegliete Testo > Trova font.

Spostate la finestra di dialogo Trova font in modo da poter vedere tutto il testo nel documento.

2. Selezionate il nome del font che desiderate trovare nella parte superiore della finestra di dialogo. La prima occorrenza del font viene evidenziata nella finestra del documento.
3. Selezionate il font sostitutivo nella parte inferiore della finestra di dialogo. Potete personalizzare l'elenco dei font sostitutivi effettuando le seguenti operazioni:

- Nel menu a comparsa Sostituisci con font da, scegliete Documento per elencare solo i font usati nel documento oppure Sistema per elencare tutti i font istallati nel computer.
- Selezionate i tipi di font da includere nell'elenco e deselezionate quelli da escludere.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Cambia per sostituire una singola occorrenza del font selezionato.
- Fate clic su Cambia tutto per sostituire tutte le occorrenze del font selezionato.

Quando non ci sono più occorrenze di un font nel documento, il suo nome viene eliminato dall'elenco Font nel documento.

5. Ripetete i punti da 2 a 4 per trovare e sostituire un altro font.
6. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Nota: *se sostituite un font mediante il comando Trova font, tutti gli altri attributi del testo restano invariati.*

Gestire i font mancanti

Se aprite un documento che contiene font non installati sul vostro computer, comparirà un messaggio di errore indicante i font mancanti. A questo punto, Illustrator sostituisce i font mancanti con quelli disponibili.

- Per sostituire i font mancanti con un nuovo font, selezionate il testo che usa i font mancanti e applicate un altro font disponibile.
- Per rendere disponibili in Illustrator i font mancanti, potete scegliere di istallarli nel vostro sistema o attivarli usando un'applicazione per la gestione dei font.

- Per evidenziare in rosa i font sostituiti, scegliete File > Evidenzia font sostituiti (ed eventualmente anche Evidenzia glifi sostituiti), quindi fate clic su OK.

Formattazione del testo

Selezionare del testo

Una volta selezionati i caratteri, potete modificarli, formattarli mediante il pannello Carattere, applicare attributi di riempimento e traccia e cambiarne la trasparenza. Potete applicare queste modifiche a un unico carattere, a un insieme di caratteri o a tutti i caratteri in un oggetto di testo. Se selezionati, i caratteri sono evidenziati nella finestra del documento e la parola "Caratteri" compare nel pannello Aspetto.

Selezionando un oggetto di testo potete applicare opzioni globali di formattazione a tutti i caratteri nell'oggetto, comprese le opzioni nei pannelli Carattere e Paragrafo, gli attributi di riempimento e traccia e le impostazioni di trasparenza. Inoltre, potete applicare a un oggetto di testo selezionato effetti, riempimenti e tracce multipli e maschere di opacità. Ciò non è possibile per i caratteri selezionati singolarmente. Quando è selezionato, l'oggetto di testo viene circondato da un rettangolo di selezione nella finestra del documento e la parola "Testo" compare nel pannello Aspetto.

Selezionando il tracciato di testo potete modificarne la forma e applicare attributi di riempimento e traccia. Questo tipo di selezione non è disponibile per il testo indipendente. Quando un tracciato di testo è selezionato, la parola "Tracciato" compare nel pannello Aspetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 517

"Panoramica degli strumenti di selezione" a pagina 19

Selezionare i caratteri

❖ Selezionate uno strumento di testo qualsiasi ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il puntatore per selezionare uno o più caratteri. Premete il tasto Maiusc e trascinate per estendere o ridurre la selezione.
- Per selezionare una parola, posizionate il puntatore su di essa e fate doppio clic.
- Per selezionare un intero paragrafo, posizionate il puntatore su di esso e fate triplo clic.
- Per selezionare tutti i caratteri in un oggetto di testo, selezionate uno o più caratteri e scegliete Seleziona > Tutto.

Selezionare gli oggetti di testo

Selezionando un oggetto di testo potete applicare opzioni globali di formattazione a tutti i caratteri nell'oggetto, comprese le opzioni nei pannelli Carattere e Paragrafo, gli attributi di riempimento e traccia e le impostazioni di trasparenza. Inoltre, potete applicare a un oggetto di testo selezionato effetti, riempimenti e tracce multipli e maschere di opacità. Ciò non è possibile per i caratteri selezionati singolarmente. Quando è selezionato, l'oggetto di testo viene circondato da un rettangolo di selezione nella finestra del documento e la parola "Testo" compare nel pannello Aspetto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra del documento fate clic sul testo con lo strumento selezione o selezione diretta . Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare altri oggetti di testo.

- Nel pannello Livelli individuate l'oggetto di testo da selezionare e fate clic sul relativo bordo destro, tra il pulsante di destinazione e la barra di scorrimento. Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul bordo destro degli elementi nel pannello Livelli per aggiungere o rimuovere oggetti dalla selezione attuale.
- Per selezionare tutti gli oggetti di testo in un documento, scegliete Seleziona > Oggetto > Oggetti testo.

Selezionare un tracciato di testo

Selezionando il tracciato di testo potete modificarne la forma e applicare attributi di riempimento e traccia. Questo tipo di selezione non è disponibile per il testo indipendente. Quando un tracciato di testo è selezionato, la parola "Tracciato" compare nel pannello Aspetto.

La selezione di un tracciato di testo risulta più facile in vista Contorno.

1 Selezionate lo strumento selezione diretta o selezione gruppo .

2 Se l'oggetto di testo è selezionato, fate clic fuori dal rettangolo di selezione dell'oggetto per deselezionarlo.

3 Fate clic sul tracciato di testo, prestando attenzione a non fare clic sui caratteri. Se fate clic su un carattere, verrà selezionato l'oggetto di testo invece del tracciato di testo.

Nota: *la preferenza Selezione di oggetto testo solo tramite tracciato determina la sensibilità degli strumenti di selezione quando selezionate gli oggetti di testo nella finestra del documento. Se questa preferenza è selezionata, dovete fare clic direttamente sul tracciato di testo per selezionare il testo. Se questa preferenza è deselezionata, per selezionare il testo potete fare clic sul testo o sul tracciato. Potete impostare questa preferenza scegliendo Modifica > Preferenze > Testo (Windows) o Illustrator > Preferenze > Testo (Mac OS).*

Trovare e sostituire il testo

1 Scegliete Modifica > Trova e sostituisci.

2 Immettete la stringa di testo da trovare ed eventualmente la stringa con la quale desiderate sostituirla.

Potete scegliere vari caratteri speciali nei menu di scelta rapida a destra delle opzioni Trova e Sostituisci con.

3 Per personalizzare la modalità di ricerca di una determinata stringa di testo, selezionate una o più delle opzioni seguenti:

Maiuscole/minuscole Trova solo le stringhe di testo nelle quali le lettere maiuscole e minuscole corrispondono esattamente a quelle nella casella Trova.

Trova parola intera Trova solo le parole intere che corrispondono al testo nella casella Trova.

Ricerca al contrario Esegue la ricerca nel file dal basso verso l'alto nell'ordine di sovrapposizione.

Controlla i livelli nascosti Esegue la ricerca del testo nei livelli nascosti. Se questa opzione è deselezionata, Illustrator ignora il testo nei livelli nascosti.

Controlla i livelli bloccati Esegue la ricerca del testo nei livelli bloccati. Se questa opzione è deselezionata, Illustrator ignora il testo nei livelli bloccati.

4 Fate clic su Trova per iniziare la ricerca.

5 Se Illustrator individua un'occorrenza della stringa di testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire la stringa di testo, quindi su Trova successivo per proseguire la ricerca.
- Fate clic su Sostituisci e trova per sostituire la stringa di testo e proseguire la ricerca.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze della stringa di testo nel documento.

6 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Per trovare l'occorrenza successiva della stringa di testo quando è chiusa la finestra di dialogo Trova e sostituisci, scegliete Modifica > Trova successivo.

Modificare il colore e l'aspetto dei caratteri

Potete modificare il colore e l'aspetto degli oggetti di testo applicando riempimenti, tracce, impostazioni di trasparenza, effetti e stili di grafica. Il testo resta modificabile finché non lo rasterizzate.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare l'aspetto di caratteri specifici di un oggetto di testo, selezionate i caratteri.
- Per modificare l'aspetto di tutti i caratteri in un oggetto di testo o per applicare più riempimenti e tracce, selezionate l'oggetto di testo.
- Per applicare un riempimento o una traccia al tracciato di testo, selezionatelo.

2 Applicate i riempimenti, le tracce, le impostazioni di trasparenza, gli effetti e gli stili di grafica desiderati.

Se modificate il colore di un oggetto di testo, Illustrator sovrascrive gli attributi dei singoli caratteri nell'oggetto di testo.

Per modificare rapidamente il colore del testo selezionato, usate il pannello Controllo.

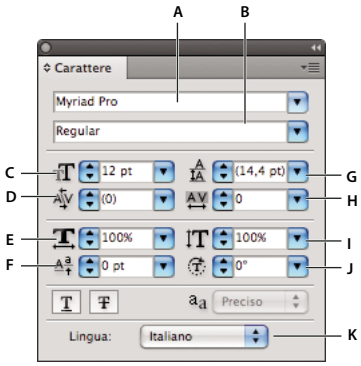
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli attributi di aspetto" a pagina 387

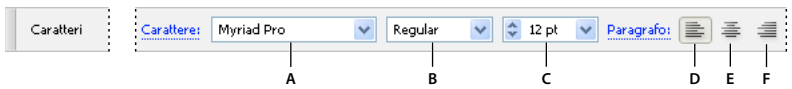
Panoramica del pannello Carattere

Il pannello Carattere (Finestra > Testo > Carattere) vi consente applicare le opzioni di formattazione dei singoli caratteri nei documenti. Quando avete selezionato il testo o lo strumento testo, potete anche usare le opzioni del pannello Controllo per formattare i caratteri.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare gli stili di carattere e paragrafo: www.adobe.com/go/vid0047_it.



Pannello Carattere
***A.** Font **B.** Stile di font **C.** Dimensione font **D.** Crenatura **E.** Scala H **F.** Spostamento linea di base **G.** Interlinea **H.** Avvicinamento **I.** Ridimensionamento verticale **J.** Rotazione dei caratteri **K.** Lingua*



***A.** Font **B.** Stile di font **C.** Dimensione font **D.** Allinea a sinistra **E.** Allinea al centro **F.** Allinea a destra*

Per impostazione predefinita, nel pannello Carattere vengono visualizzate solo le opzioni di uso frequente. Per visualizzare tutte le opzioni, scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello. Oppure, fate clic sul doppio triangolo nella scheda del pannello per cambiare visualizzazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 517

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Sottolineare o barrare il testo

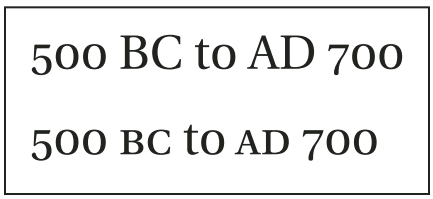
1. Selezionate il testo da sottolineare o barrare. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per sottolineare del testo, fate clic sul pulsante Sottolineato nel pannello Carattere.
- Per barrare del testo, fate clic sul pulsante Barrato nel pannello Carattere.

Lo spessore predefinito del sottolineato o del barrato dipende dalla dimensione del testo.

Applicare maiuscolo o maiuscoletto

Quando formattate il testo in maiuscoletto, Illustrator usa automaticamente i caratteri in maiuscoletto progettati come parte del font, se disponibili. Se non effettuate una di queste due operazioni, Illustrator *sintetizza* i caratteri in maiuscoletto usando una versione ridotta delle normali lettere maiuscole.



Lettere maiuscole (in alto) e lettere in maiuscoletto (in basso)

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Selezionate Tutte maiuscole o Maiuscoletto dal menu del pannello Carattere.

Per specificare la dimensione del maiuscoletto simulato, scegliete File > Imposta documento. In Maiuscoletto digitate la percentuale della dimensione del font originale per il testo da formattare in maiuscoletto (il valore predefinito è 70%).

Per modificare l'uso delle maiuscole nel testo in tutto maiuscolo, tutto minuscolo, iniziali maiuscole o frase normale, usate il comando Testo > Cambia maiuscole.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Carattere" a pagina 346

Cambiare lo stile delle maiuscole

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare.

2 Scegliete una delle opzioni seguenti nel sottomenu Testo > Cambia maiuscole:

TUTTO MAIUSCOLO Modifica tutti i caratteri in lettere maiuscole.

Nota: *il comando TUTTO MAIUSCOLO converte eventuali legature facoltative in testo normale. Ciò accade anche con i comandi Iniziali Maiuscole e Frase normale se una legatura facoltativa si trova all'inizio della parola.*

tutto minuscolo Modifica tutti i caratteri in lettere minuscole.

Iniziali Maiuscole Rende maiuscola la prima lettera di ciascuna parola.

Frase normale Rende maiuscola la prima lettera di ciascuna frase.

Nota: *il comando Frase normale considera il punto (.), il punto esclamativo (!) e il punto interrogativo (?) come caratteri che contrassegnano la fine delle frase. Se si applica il comando Frase normale è possibile che vengano apportate modifiche non previste nel caso in cui tali caratteri di punteggiatura siano usati in altri contesti, ad esempio per indicare abbreviazioni, nomi di file o URL. Inoltre, è possibile che la minuscola venga assegnata anche ai nomi propri.*

Se usate un font OpenType, potete usare la formattazione Tutte maiuscole per ottenere dei caratteri più eleganti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare maiuscolo o maiuscoletto" a pagina 347

Specificare virgolette tipografiche o semplici

Le *virgolette tipografiche*, o virgolette curve, riprendono la caratteristica forma del font. Le virgolette tipografiche sono tradizionalmente usate come virgolette e apostrofi. Le *virgolette semplici* sono usate invece come abbreviazione delle unità di misura piedi e pollici.

❖ Scegliete File > Imposta documento ed effettuate una delle seguenti operazioni; quindi fate clic su OK:

- Per usare le virgolette semplici, deselezionate Usa virgolette tipografiche.
- Per usare le virgolette curve, selezionate Usa virgolette tipografiche, scegliete la lingua per la quale impostare le virgolette e le opzioni per virgolette singole e doppie.

Nota: *potete impostare le opzioni delle virgolette per più lingue. Le virgolette vengono applicate al testo sulla base della lingua assegnata mediante il pannello Carattere o la preferenza Lingua di default.*

Potete usare il comando Revisione tipografica per sostituire le virgolette semplici con quelle tipografiche.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Assegnare le lingue al testo" a pagina 340

"Usare la revisione tipografica" a pagina 351

Impostare le opzioni anti-alias del testo

Quando salvate il disegno in un formato bitmap, quale JPEG, GIF o PNG, Illustrator rasterizza tutti gli oggetti a 72 pixel per pollice e vi applica l'anti-alias. Tuttavia, se il disegno contiene del testo, è possibile che le impostazioni anti-alias predefinite non producano gli effetti desiderati. Illustrator offre diverse opzioni specifiche per la rasterizzazione del testo. Per sfruttare queste opzioni, è necessario rasterizzare gli oggetti di testo prima di salvare il disegno.

1 Selezionate l'oggetto di testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rasterizzare in modo definitivo il testo, scegliete Oggetto > Rasterizza.

- Per creare l'aspetto di rasterizzazione senza modificare la struttura dell'oggetto, scegliete Effetto > Rasterizza.

2 Scegliete un'opzione anti-alias:

Nessuno Non applica l'anti-alias e mantiene i contorni frastagliati del testo quando viene rasterizzato.

Grafica ottimizzata (supersampling) Opzione predefinita; vengono rasterizzati tutti gli oggetti, compresi gli oggetti di testo secondo la risoluzione specificata e viene applicato l'anti-alias. La risoluzione predefinita è di 300 pixel per pollice.

Testo ottimizzato (dati hint) Applica l'anti-alias più adatto al testo. L'anti-alias riduce l'aspetto frastagliato dei contorni nell'immagine rasterizzata e attribuisce al testo un aspetto a video più uniforme. Tuttavia, può rendere difficile la lettura di testi di piccole dimensioni.

Creare apici o pedici

Il testo in *apice* e *pedice* (o testo *superiore* e *inferiore*) è il testo di dimensione ridotta visualizzato più in alto o più in basso rispetto alla linea di base del font.

Quando create un testo in apice o pedice, Illustrator applica dei valori predefiniti per lo spostamento della linea di base e per la dimensione dei caratteri. I valori applicati sono percentuali della dimensione del font e dell'interlinea correnti e si basano sulle impostazioni specificate nella sezione Testo della finestra di dialogo Imposta documento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

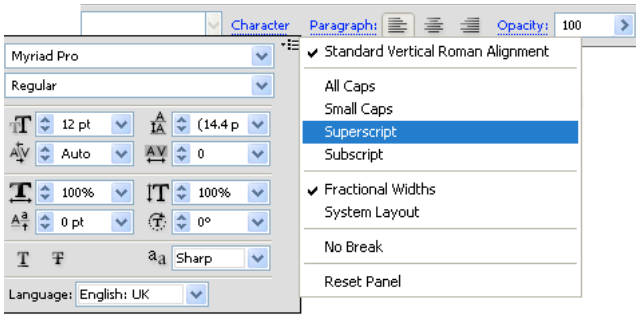
"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Creare un apice o un pedice nei font non OpenType

1 Selezionate il testo da modificare. Se non selezionate del testo, l'apice o il pedice verrà applicato all'eventuale nuovo testo che verrà creato successivamente.

2 Scegliete Apice o Pedice dal menu del pannello Carattere. Potete accedere al pannello Carattere dal pannello Controllo.



Opzioni Apice e Pedice nel menu del pannello Carattere

Creare un apice o un pedice nei font OpenType

1 Selezionate i caratteri da impostare come apici o pedici. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Accertatevi che sia selezionato un font OpenType. Per determinare se il font in uso è un font OpenType, controllate nel menu Testo > Font. I font OpenType visualizzano l'icona .

3 Nel pannello OpenType scegliete un'opzione nel menu a comparsa Posizione:

Posizione di default Usa la posizione di default per il font corrente.

Apice/Superiore Usa caratteri spostati in alto rispetto alla linea di base (se disponibili nel font corrente).

Pedice/Inferiore Usa caratteri spostati in basso rispetto alla linea di base (se disponibili nel font corrente).

Numeratore Usa i caratteri come numeratori delle frazioni (se disponibili nel font corrente).

Denominatore Usa i caratteri come denominatori delle frazioni (se disponibili nel font corrente).

Modificare la dimensione e la posizione degli apici o dei pedici

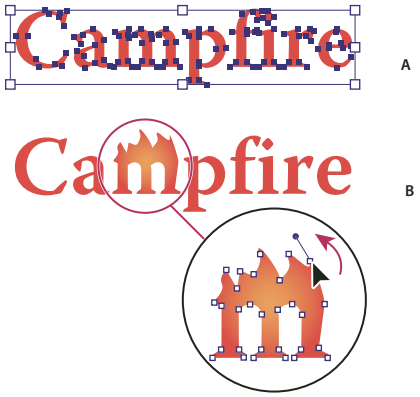
❖ Scegliete File > Imposta documento, specificate i seguenti valori per Apice e Pedice, quindi fate clic su OK:

- In Dimensione digitate una percentuale della dimensione del font per il testo in apice o in pedice.
- In Posizione digitate una percentuale dell'interlinea normale per specificare di quanto deve spostarsi il testo in apice o in pedice.

Convertire il testo in contorni

Potete trasformare il testo in un gruppo di tracciati composti, o contorni, che si possono modificare e alterare come qualsiasi altro oggetto. Questi contorni sono soprattutto utili per cambiare l'aspetto di testo di grandi dimensioni, ma raramente per il corpo del testo o testo di piccole dimensioni.

Le informazioni sul contorno dei font proviene dei file dei font installati sul sistema. Quando create dei contorni dal testo, i caratteri vengono convertiti nelle loro posizioni correnti e mantengono tutta la formattazione grafica come traccia e riempimento.



Modificare una lettera
***A.** Oggetto di testo originale **B.** Testo convertito in contorni, separato e modificato*

***Nota:** non è possibile convertire font bitmap o font outline protetti in contorni.*

Quando convertite del testo in contorni, il testo perde eventuali *hint*, istruzioni incorporate nei font che consentono di regolarne la forma affinché il sistema li visualizzi o li stampi in modo ottimale a una vasta gamma di dimensioni. Se intendete scalare il testo, regolatene il testo indipendente prima di convertirlo.

È necessario convertire tutto il testo di una selezione; non potete convertire una singola lettera all'interno di una riga. Per convertire una singola lettera in un contorno, create un oggetto di testo a parte che contenga solo quella lettera.

1 Selezionate l'oggetto di testo.

2 Scegliete Testo > Crea contorno.

Scegliere lo stile dei numeri nei font OpenType

1 Per modificare lo stile dei numeri esistenti, selezionate i caratteri o gli oggetti di testo che intendete cambiare. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Accertatevi che sia selezionato un font OpenType.

3 Nel pannello OpenType scegliete un'opzione nel menu a comparsa Cifra:

Cifra di default Usa lo stile predefinito per il font corrente.

Allineamento tabellare Usa cifre ad altezza completa che abbiano tutte la stessa larghezza (se disponibili per il font corrente). Questa opzione è adatta nel caso di numeri che devono essere allineati da una riga a quella successiva, come nelle tabelle.

Allineamento proporzionale Usa cifre ad altezza completa che abbiano una larghezza variabile (se disponibili per il font corrente). Questa opzione è consigliata per un testo che usa tutte lettere maiuscole.

Oldstyle proporzionale Usa cifre ad altezza variabile che abbiano una larghezza variabile (se disponibili per il font corrente). Questa opzione è consigliata per un testo dall'aspetto classico e sofisticato che non usa lettere tutte maiuscole.

Oldstyle tabellare Usa cifre ad altezza variabile che abbiano una larghezza fissa (se disponibili per il font corrente). Questa opzione è consigliata nel caso in cui desideriate dare un aspetto classico a cifre oldstyle, ma avete la necessità di allinearle in colonne, come ad esempio in un report annuale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Formattare frazioni e ordinali nei font OpenType

Se usate un font OpenType, potete formattare automaticamente i numeri ordinali con caratteri in apice (ad esempio, 2nd). Anche i caratteri come la "a" e la "o" in apice nelle parole italiane *seconda* (2ª) e *secondo* (2º) vengono formattati in maniera adeguata. Potete anche convertire numeri separati da una barra (come 1/2) in una frazione (ad esempio ½).

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo a cui applicare l'impostazione. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Accertatevi che sia selezionato un font OpenType.

3 Nel pannello OpenType, fate clic sul pulsante Ordinali per attivare o disattivare i numeri ordinali o sul pulsante Frazione per attivare o disattivare le frazioni. Questi pulsanti funzionano solo se nel font sono presenti numeri ordinali e frazioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Usare la revisione tipografica

Il comando Revisione tipografica consente di ricercare i simboli di punteggiatura della tastiera e di sostituirli con i caratteri tipografici equivalenti. Inoltre, potete usare questo comando per inserire legature e frazioni in tutto il testo se il font include tali caratteri.

Se usate un font OpenType, usate il pannello OpenType anziché le legature e frazioni della finestra di dialogo Revisione tipografica.

1 Per sostituire caratteri in un testo specifico e non in tutto il testo del documento, selezionate gli oggetti o i caratteri di testo desiderati.

2 Scegliete Testo > Revisione tipografica.

3 Selezionate una o più opzioni tra quelle elencate:

Legature ff, fi, ffi Trasforma le combinazioni di lettere ff, fi o ffi in legature.

Legature ff, fl, ffl Trasforma le combinazioni di lettere ff, fl o ffl in legature.

Virgolette tipografiche (“ ”) Trasforma le virgolette semplici in virgolette curve.

Nota: *l'opzione Virgolette tipografiche sostituisce sempre le virgolette semplici con le virgolette curve, indipendentemente dalle impostazioni Virgolette doppie e Virgolette singole nella finestra di dialogo Imposta documento.*

Spazi opportuni (.) Elimina gli spazi multipli dopo un punto.

Trattini En, Em (--) Sostituisce un doppio trattino con un trattino en e un triplo trattino digitato sulla tastiera con un trattino em.

Punti di sospensione (...) Sostituisce i tre puntini della tastiera con il singolo carattere dei puntini di sospensione.

Frazioni decimali Sostituisce più caratteri usati per rappresentare le frazioni con gli specifici caratteri singoli equivalenti.

4 Selezionate Intero documento per sostituire i simboli di testo in tutto il file o Solo testo selezionato per sostituire i simboli solo nel testo selezionato.

5 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Riporta risultati per visualizzare un elenco con il numero di simboli sostituiti.

6 Fate clic su OK per ricercare e sostituire i caratteri selezionati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Usare le legature e le alternative contestuali” a pagina 357

Spaziatura di righe e caratteri

Impostare l'interlinea

L'*interlinea* è la spaziatura verticale tra le righe di testo. L'interlinea è misurata a partire dalla linea di base di una riga di testo alla linea di base della riga superiore. La *linea di base* è la linea invisibile su cui poggiano quasi tutte le lettere.

Per impostazione predefinita, l'opzione di interlinea automatica è impostata sul 120% della dimensione de carattere. Ad esempio, a un testo indipendente di 10 punti corrisponde un'interlinea di 12 punti. Se viene usata l'opzione di interlinea automatica, il valore dell'interlinea viene visualizzato tra parentesi nel menu Interlinea del pannello Carattere. Per modificare l'opzione predefinita di interlinea automatica, scegliete Giustificazione dal menu del pannello Paragrafo e specificate un valore in percentuale compreso tra 0 e 500.

Per impostazione predefinita, l'interlinea è un attributo a livello di caratteri, vale a dire che potete applicare più valori di interlinea all'interno dello stesso paragrafo. Il valore più alto di interlinea in una riga di testo determina l'interlinea di tutta la riga.

Nota: *per il testo asiatico orizzontale, potete specificare il modo in cui misurare l'interlinea: dalla linea di base di una riga alla linea di base della riga successiva oppure dal bordo superiore di una riga al bordo superiore della successiva*

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, l'interlinea verrà applicata al nuovo testo creato.

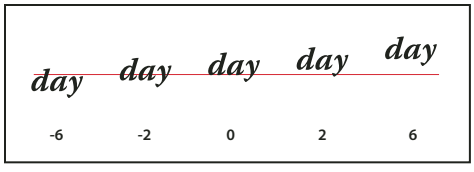
2 Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Interlinea (per il testo verticale).

Spostare la linea di base

Utilizzate la funzione Spostamento linea di base per spostare i caratteri selezionati in alto o in basso rispetto alla linea di base del testo circostante. Lo spostamento della linea di base è particolarmente utile per impostare manualmente delle frazioni o regolare la posizione del font di un'immagine.

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, lo spostamento verrà applicato al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Spostamento linea di base. I valori positivi spostano la linea di base del carattere sopra quella del resto della riga, mentre i valori negativi la spostano in basso.



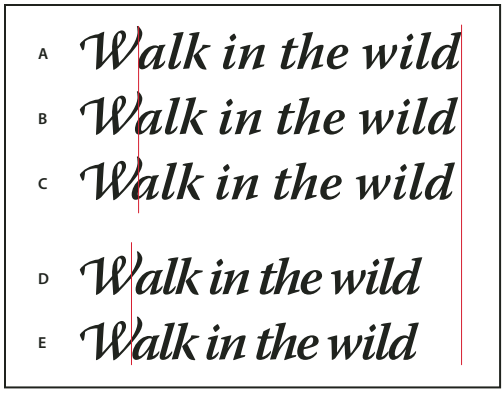
Testo con diversi valori di spostamento della linea di base

Crenatura e avvicinamento

Per *crenatura* si intende l'incremento o la riduzione dello spazio tra specifiche coppie di caratteri. Per *avvicinamento* si intende l'ampliamento o la riduzione della spaziatura tra i caratteri nel testo selezionato o in un blocco intero di testo.

Potete applicare automaticamente la crenatura al testo utilizzando la crenatura metrica o ottica. Nella *crenatura metrica* (anche detta *crenatura automatica*) vengono utilizzate coppie di crenatura incluse nella maggior parte dei font. Queste coppie contengono informazioni sulla spaziatura tra coppie specifiche di lettere. Di seguito vengono riportati alcuni esempi: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. In Photoshop viene utilizzata per impostazione predefinita la crenatura metrica; in questo modo alle varie coppie specificate viene applicata automaticamente la crenatura quando importate o digitate il testo.

Alcuni font hanno delle specifiche molto precise per le coppie di crenatura. Tuttavia, se un font offre dati minimi di crenatura incorporata o addirittura nessun dato di crenatura, o se usate due tipi di caratteri e dimensioni diversi in una o più parole in una stessa riga, potete scegliere di usare la *crenatura ottica*. Questa consente di regolare la spaziatura tra caratteri adiacenti in base alla loro forma.



Opzioni di crenatura e avvicinamento
***A.** Testo originale **B.** Testo con crenatura ottica **C.** Testo con crenatura manuale tra la W e la a **D.** Testo con avvicinamento **E.** Crenatura e avvicinamento cumulativi*

Potete usare anche la *crenatura manuale,* indicata per regolare lo spazio tra due lettere. L'avvicinamento e la crenatura manuale sono cumulativi; potete inizialmente regolare le singole coppie di lettere, quindi allargare o restringere un blocco di testo mantenendo inalterata la crenatura relativa tra coppie di lettere.

Quando fate clic per posizionare il punto di inserimento tra due lettere, nel pannello Carattere vengono visualizzati i valori di crenatura. I valori di crenatura metrica e ottica (o le coppie di crenatura definite) compaiono tra parentesi. Allo stesso modo, se selezionate una parola o un blocco di testo, nel pannello Carattere vengono visualizzati i valori di avvicinamento.

L'avvicinamento e la crenatura sono misurati in 1/1000 em, un'unità di misura correlata alla dimensione corrente del font. In un font di 6 punti, 1 em equivale a 6 punti; in un font di 10 punti, 1 em equivale a 10 punti. La crenatura e l'avvicinamento sono strettamente proporzionali alla dimensione corrente del font.

***Nota:** i valori di crenatura e avvicinamento influenzano il testo giapponese, ma di solito queste opzioni vengono usate per regolare l'aki tra caratteri latini.*

Regolare la crenatura

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare la crenatura predefinita di un font per i caratteri selezionati, scegliete l'opzione Auto o Metrica dal menu Crenatura del pannello Carattere.
- Per regolare automaticamente la spaziatura tra i caratteri selezionati in base alla loro forma, scegliete l'opzione Ottica dal menu Crenatura nel pannello Carattere.
- Per regolare la crenatura manualmente, posizionate il punto di inserimento tra due caratteri e impostate il valore desiderato nel menu Crenatura del pannello Carattere. Se selezionate un blocco di testo, non è possibile applicare manualmente la crenatura al testo. In questo caso, usate l'opzione di avvicinamento.

Per aumentare o ridurre la crenatura tra due caratteri, premete Alt+Freccia sinistra/destra (Windows) oppure Opzione+Freccia sinistra/destra (Mac OS).

- Per disattivare la crenatura per i caratteri selezionati, impostate il valore 0 (zero) nel menu Crenatura del pannello Carattere.

Regolare l'avvicinamento

1. Selezionate la serie di caratteri o l'oggetto di testo da regolare.
2. Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Avvicinamento.

Attivare o disattivare le larghezze di carattere frazionali

Per impostazione predefinita, il programma utilizza *larghezze di carattere frazionali* tra i caratteri. Ciò significa che la spaziatura tra i caratteri varia e che, in alcuni casi, verranno usate solo frazioni di pixel interi.

Nella maggior parte dei casi, le larghezze di carattere frazionali conferiscono al testo un aspetto migliore e migliore leggibilità. Per il testo di piccole dimensioni (inferiore a 20 punti) visualizzato sul monitor, le larghezze di carattere frazionali possono risultare in una spaziatura tra caratteri eccessiva o insufficiente, compromettendone la leggibilità.

Disattivate le larghezze frazionali per fissare la spaziatura del testo con incrementi di pixel interi e impedire che le lettere di piccole dimensioni risultino "appiccicate". La larghezza di carattere frazionale viene applicata a tutti i caratteri di un livello di testo: non potete impostare l'opzione solo per alcuni caratteri.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare la spaziatura del testo in tutto il documento su incrementi di pixel interi, scegliete Layout sistema dal menu del pannello Carattere.
- Per riattivare le larghezze di carattere frazionali, scegliete Larghezze frazionali dal menu del pannello Carattere.

Caratteri speciali

I set di caratteri e i glifi alternativi

I font contengono molti caratteri oltre a quelli visibili sulla tastiera. In base al font selezionato, questi caratteri possono contenere legature, frazioni, ornati, ornamenti, numeri ordinali, alternative stilistiche e di titolazione, caratteri superiori o inferiori, cifre oldstyle e cifre basse. Per *glifo* si intende la forma specifica di un carattere. In alcuni font, la lettera maiuscola A è disponibile in varie forme, ad esempio ornata e in maiuscoletto.

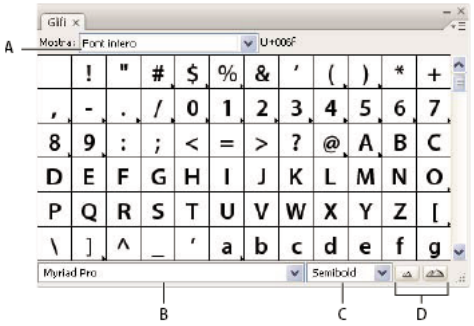
Potete inserire glifi alternativi in due modi:

- Il *pannello Glifi* consente di visualizzare e inserire i glifi da qualsiasi tipo di carattere.
- Il *pannello OpenType* consente di impostare le regole per l'uso dei glifi. Ad esempio, potete decidere di usare legature, caratteri titolazione e frazioni all'interno di un blocco di testo specifico. Per un risultato uniforme e una maggiore semplicità di inserimento, è preferibile usare il pannello OpenType anziché inserire i glifi singolarmente. Ricordate comunque che il pannello funziona solo con i font OpenType.

Panoramica del pannello Glifi

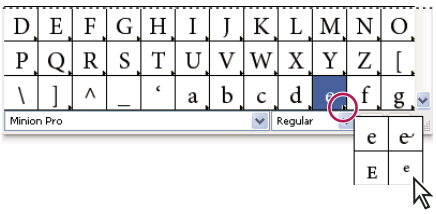
Potete usare il pannello Glifi (Finestra > Testo > Glifi) per visualizzare i glifi presenti in un font e inserire i glifi desiderati nel vostro documento.

Per impostazione predefinita, il pannello Glifi visualizza tutti i glifi per il font attualmente selezionato. Per modificare il font, selezionate una famiglia o uno stile di font diversi nella parte inferiore del pannello. Se nel documento sono selezionati dei caratteri, potete visualizzarne dei caratteri alternativi scegliendo Alternative per selezione attuale dal menu Mostra nella parte superiore del pannello.



Pannello Glifi
***A.** Menu Mostra **B.** Famiglia di font **C.** Stile di font **D.** Pulsanti Zoom*

Quando selezionate un font OpenType nel pannello Glifi, selezionate una categoria dal menu Mostra per limitare il pannello e visualizzare solo alcuni tipi di glifi. Potete visualizzare anche un menu a comparsa di glifi alternativi, facendo clic sul triangolo nell'angolo in basso a destra nella casella dei glifi, se disponibile.



Menu a comparsa per glifi alternativi

Per un video sull'uso del pannello Glifi e del pannello OpenType, visitate l'indirizzo: www.adobe.com/go/vid0048_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Inserire o sostituire un carattere dal pannello Glifi

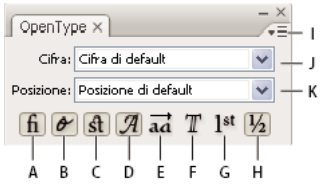
1. Per inserire un carattere, fate clic con uno strumento di testo per stabilire il punto in cui inserire il carattere, quindi fate doppio clic sul carattere da inserire all'interno del pannello Glifi.
2. Per sostituire un carattere, scegliete Alternative per selezione attuale dal menu a comparsa Mostra, quindi selezionate un carattere nel documento con uno strumento di testo. Fate doppio clic su un glifo, se disponibile, nel pannello Glifi.

***Nota:** sono disponibili altre opzioni di sostituzione per i glifi asiatici.*

Panoramica del pannello OpenType

Il pannello OpenType (Finestra > Testo > OpenType) consente di specificare in che modo desiderate applicare i caratteri alternativi nei font OpenType. Ad esempio, potete decidere di usare le legature standard nel nuovo testo o in quello esistente.

Ricordate che i font OpenType si differenziano molto per il tipo di funzioni che offrono; non tutte le opzioni del pannello OpenType sono disponibili per tutti i font. Potete visualizzare i caratteri di un font mediante il pannello Glifi.



Pannello OpenType
***A.** Legature standard **B.** Alternative contestuali **C.** Legature facoltative **D.** Ornato **E.** Alternative stilistiche **F.** Alternative titolazione **G.** Ordinali **H.** Frazioni **I.** Menu del pannello **J.** Tipo di cifra **K.** Posizione del carattere*

***Nota:** per i font OpenType asiatici possono essere disponibili delle funzioni aggiuntive.*

Nel menu del pannello OpenType nell'angolo superiore destro potete accedere a ulteriori comandi e opzioni. Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare i pannelli Glifi e OpenType: www.adobe.com/go/vid0048_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare gli attributi dei font OpenType asiatici" a pagina 373

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

Evidenziare i glifi alternativi nel testo

1 Scegliete File > Imposta documento.

2 Selezionate Evidenzia glifi sostituiti e fate clic su OK. I glifi sostituiti all'interno del testo vengono evidenziati.

Usare le legature e le alternative contestuali

Ligatures are typographic replacement characters for certain letter pairs. La maggior parte dei font contiene legature per coppie di lettere standard come fi, fl, ff, ffi e ffl. Alcuni font contengono inoltre legature facoltative per coppie di lettere come ct, st e ft. Anche se apparentemente sembrano uniti, i caratteri delle legature possono essere modificati singolarmente e non generano errori quando viene effettuato il controllo ortografico.

Le *alternative contestuali* sono caratteri alternativi contenuti in alcuni font calligrafici per consentire una migliore unione delle lettere. Ad esempio, se usate il font Caflisch Script Pro con l'opzione Alternative contestuali attivata, la coppia di lettere "bl" nella parola "blando" viene unita in modo che sembri scritta a mano.

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo a cui applicare l'impostazione. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Accertatevi che sia selezionato un font OpenType.

3 Nel pannello OpenType effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Legature standard per attivare o disattivare le legature per le coppie di lettere standard come fi, fl, ff, ffi e ffl.
- Fate clic sul pulsante Legature facoltative per attivare o disattivare le legature opzionali (se disponibili per il font corrente).
- Fate clic sul pulsante Alternative contestuali per attivare o disattivare questo tipo di alternative (se disponibili per il font corrente).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Usare ornati, alternative di titolazione o alternative stilistiche

Molti font OpenType contengono caratteri stilizzati che aggiungono elementi decorativi al testo. Gli ornati sono caratteri con decorazioni accentuate. Le alternative di titolazione sono caratteri specifici (normalmente maiuscoli) adatti per essere impiegati in grandi dimensioni, ad esempio nei titoli. Le alternative stilistiche sono caratteri stilizzati specifici per creare effetti puramente estetici.

1. Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo a cui applicare l'impostazione. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Accertatevi che sia selezionato un font OpenType.
3. Nel pannello OpenType effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Ornato per attivare o disattivare i caratteri ornati (se disponibili per il font corrente).
- Fate clic sul pulsante Alternative stilistiche per attivare o disattivare questo tipo di alternative (se disponibili per il font corrente).
- Fate clic sul pulsante Alternative titolazione per attivare o disattivare questo tipo di alternative (se disponibili per il font corrente).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Mostrare o nascondere i caratteri non stampabili

I caratteri non stampabili includono ritorni a capo manuali (interruzioni di riga), ritorni a capo nello stesso paragrafo (interruzioni di riga), tabulazioni, spazi, spazi non divisibili, caratteri a due byte (inclusi gli spazi), trattini di sillabazione opzionali e carattere di fine testo.

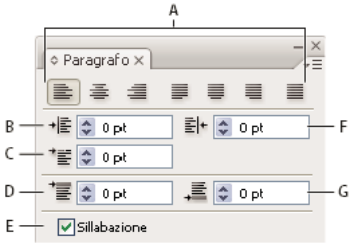
Per visualizzare i caratteri ogni volta che formattate o modificate il testo, scegliete Testo > Mostra caratteri nascosti. Una spunta indica che i caratteri non stampabili sono visibili.

Formattazione dei paragrafi

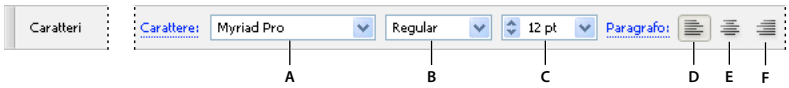
Panoramica del pannello Paragrafo

Il pannello Paragrafo (Finestra > Testo > Paragrafo) consente di modificare la formattazione di colonne e paragrafi. Quando avete selezionato il testo o lo strumento testo, potete anche usare le opzioni del pannello Controllo per formattare i paragrafi.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare gli stili di carattere e paragrafo: www.adobe.com/go/vid0047_it.



Pannello Paragrafo (tutte le opzioni visualizzate)
***A.** Allineamento e giustificazione **B.** Rientro sinistro **C.** Rientro sinistro prima riga **D.** Spazio prima del paragrafo **E.** Sillabazione **F.** Rientro destro **G.** Spazio dopo il paragrafo*



***A.** Font **B.** Stile di font **C.** Dimensione font **D.** Allinea a sinistra **E.** Allinea al centro **F.** Allinea a destra*

Per impostazione predefinita, nel pannello Paragrafo vengono visualizzate solo le opzioni di uso frequente. Per visualizzare tutte le opzioni, scegliete Mostra opzioni dal menu del pannello. Oppure, fate clic sul doppio triangolo nella scheda del pannello per cambiare visualizzazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 517

Allineare il testo

Il testo in area e quello su tracciato possono essere allineati a uno o a tutti e due i margini di un tracciato di testo.

1 Selezionate l'oggetto di testo o inserite il cursore nel paragrafo da modificare.

Se non effettuate una di queste due operazioni, l'allineamento verrà applicato al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Controllo o Paragrafo, fate clic su un pulsante di allineamento.

Giustificare il testo

Quando è allineato a entrambi i margini, il testo è detto giustificato. Potete scegliere di giustificare tutto il testo in un paragrafo escludendo o includendo l'ultima riga.

1 Selezionate l'oggetto di testo o inserite il cursore nel paragrafo da giustificare.

Se non effettuate una di queste due operazioni, la giustificazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Paragrafo fate clic su un pulsante di giustificazione.

Regolare la spaziatura di parole e lettere nel testo giustificato

È possibile determinare con precisione la spaziatura di lettere e parole e il ridimensionamento dei caratteri eseguito dalle applicazioni Adobe. Regolare la spaziatura è particolarmente utile se usate il testo giustificato, sebbene sia possibile effettuare la stessa operazione anche per il testo non giustificato.

1 Inserite il cursore nel paragrafo da modificare o selezionate un oggetto di testo o un fotogramma per cambiare tutti i relativi paragrafi.

2 Scegliete Giustificazione dal menu del pannello Paragrafo.

3 Immettete i valori per le opzioni Spaziatura parole, Spaziatura lettere e Scala glifi. I valori delle caselle Minima e Massima definiscono un intervallo di spaziatura accettabile solo per i paragrafi giustificati. Il valore nella casella Desiderata definisce la spaziatura desiderata per i paragrafi giustificati e non giustificati:

Spaziatura parole Lo spazio tra le parole aggiunto premendo la barra spaziatrice. I valori di Spaziatura parole vanno da 0% a 1000%; con 100% si indica di non aggiungere spazio addizionale tra le parole.

Spaziatura lettere La distanza tra le lettere comprensiva di crenatura e avvicinamento. I valori di spaziatura tra lettere possono variare tra –100% e 500%: allo 0% non viene aggiunto alcuno spazio tra le lettere; mentre al 100% viene aggiunto uno spazio intero.

Scala glifi La larghezza dei caratteri (un *glifo* è un carattere di font). Il valore Scala glifi può essere compresi tra 50% e 200%.

Le opzioni di spaziatura vengono applicate sempre a un intero paragrafo. Per modificare la spaziatura per pochi caratteri ma non un intero paragrafo, usare l'opzione Spaziatura del pannello Carattere.

4 Impostate l'opzione Giustificazione singole parole per specificare come giustificare i paragrafi composti da una sola parola.

Nelle colonne strette, una riga può essere talvolta costituita da una sola parola. Se per il paragrafo è impostata la giustificazione completa una sola parola in una riga potrebbe risultare troppo allungata. Anziché lasciare tali parole giustificate su entrambi i margini, potete giustificarle a destra o a sinistra.

Fare rientrare il testo

Per *rientro* si intende la quantità di spazio tra il testo e il contorno di un oggetto di testo. Il rientro riguarda solo il paragrafo o i paragrafi selezionati e consente di impostare facilmente rientri diversi per ogni paragrafo.

Potete impostare i rientri mediante i pannelli Tabulazioni, Controllo o Paragrafo. Quando usate il testo in area, potete controllare il rientro anche mediante le tabulazioni o modificando la distanza dai margini dell'oggetto di testo.

Per il testo giapponese, potete specificare il rientro della prima riga tramite l'impostazione Mojikumi invece del pannello Paragrafo. Se specificate il rientro della prima riga nel pannello Paragrafo e le impostazioni Mojikumi per il rientro della prima riga, il testo viene posizionato all'interno della somma dei due rientri.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 358

"Modificare il margine attorno a un'area di testo" a pagina 330

Impostare i rientri mediante il pannello Paragrafo

1 Con lo strumento testo T, fate clic nel paragrafo da far rientrare.

2 Regolate i valori dei rientri appropriati nel pannello Paragrafo. Ad esempio, effettuate una delle seguenti operazioni:

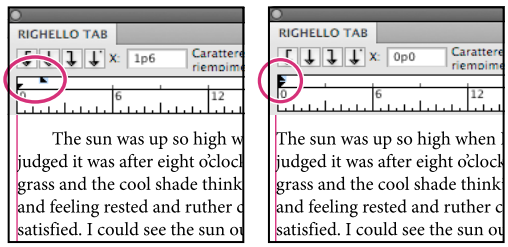
- Per far rientrare l'intero paragrafo di 4 millimetri, digitate **4 mm** nella casella Rientro sinistro.
- Per far rientrare solo la prima riga di un paragrafo di 4 millimetri, digitate **4 mm** nella casella Rientro sinistro prima riga.
- Per creare un rientro sporgente di 4 millimetri, digitate il valore positivo **4 mm** nella casella Rientro sinistro e il valore negativo **-4 mm** nella casella Rientro sinistro prima riga.

Impostare un rientro mediante il pannello Tabulazioni

1 Con lo strumento testo T, fate clic nel paragrafo da far rientrare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni con gli indicatori di rientro del pannello Tabulazioni:

- Trascinate l'indicatore superiore per fare rientrare la prima riga di testo. Trascinate l'indicatore inferiore per fare rientrare tutto il testo eccetto la prima riga. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate l'indicatore inferiore per spostare entrambi gli indicatori e fare rientrare tutto il paragrafo.

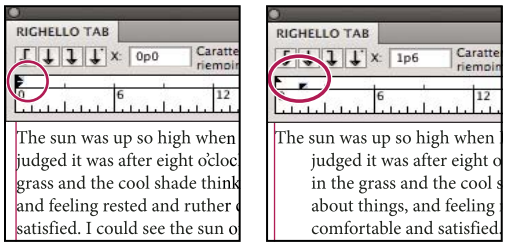


Rientro della prima riga (a sinistra) e nessun rientro (a destra)

- Selezionate l'indicatore superiore e specificate un valore X per far rientrare la prima riga di testo. Selezionate l'indicatore inferiore e digitate un valore per X per spostare tutto eccetto la prima frase.

Creare un rientro sporgente

In un rientro sporgente, tutte le righe di un paragrafo sono rientrate ad eccezione della prima. I rientri sporgenti sono particolarmente utili quando volete aggiungere immagini agganciate all'inizio del paragrafo o creare un elenco puntato.



Nessun rientro (a sinistra) e rientro sporgente (a destra)

1 Con lo strumento testo T, fate clic nel paragrafo da far rientrare.

2 Nel pannello Controllo o Tabulazioni, specificate un valore di rientro sinistro maggiore di zero.

3 Per specificare un valore negativo per il rientro sinistro della prima riga, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Paragrafo, digitate un valore negativo per il rientro sinistro della prima riga.
- Nel pannello Tabulazioni, trascinate l'indicatore superiore a sinistra o quello inferiore a destra.

Regolare la spaziatura tra paragrafi

1 Inserite il cursore nel paragrafo da modificare o selezionate un oggetto di testo per cambiare tutti i relativi paragrafi. Se non effettuate una di queste due operazioni, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Paragrafo inserite i valori per Spazio prima del paragrafo (o) e Spazio dopo il paragrafo (o).

Nota: *se un paragrafo inizia in testa a una colonna, non viene inserito uno spazio aggiuntivo prima del paragrafo. In questo caso, potete aumentare l'interlinea della prima riga del paragrafo o cambiare la distanza dai margini dell'oggetto di testo.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 358

"Impostare l'interlinea" a pagina 352

Punteggiatura esterna

La *punteggiatura esterna* fa sì che i margini del testo siano più uniformi spostando i segni di punteggiatura all'esterno dei margini del paragrafo.

Paragrafo senza punteggiatura esterna (a sinistra) e con punteggiatura esterna (a destra)

In Illustrator le opzioni per la punteggiatura esterna sono le seguenti:

Punteggiatura esterna romano Controlla l'allineamento dei segni di punteggiatura per un determinato paragrafo. Quando questa opzione è attivata, i seguenti caratteri vengono collocati completamente all'esterno dei margini: virgolette singole, virgolette doppie, trattino di sillabazione, punto finale e virgola; i seguenti caratteri vengono invece collocati per metà all'esterno dei margini: asterisco, tilde, puntini di sospensione, trattino breve, trattino lungo, due punti e punto e virgola. Per applicare questa impostazione, inserite il cursore nel paragrafo e selezionate Punteggiatura esterna romano nel menu del pannello Paragrafo.

Allineamento ottico al margine Controlla l'allineamento dei segni di punteggiatura per tutti i paragrafi in un oggetto di testo. Quando questa opzione è attivata, i segni di punteggiatura romani e i bordi delle lettere (come la W e la A) restano fuori dai margini in modo che il testo sembri allineato. Per applicare questa impostazione, selezionate Testo > Allineamento ottico al margine.

Burasagari Controlla l'allineamento dei segni di punteggiatura a doppio byte, presenti nei font cinesi, giapponesi e coreani. Questi segni di punteggiatura non sono influenzati dalle opzioni di allineamento Punteggiatura esterna romano e Allineamento ottico al margine.

Ricordate che l'allineamento del paragrafo determina il margine all'esterno del quale rimane la punteggiatura. Nel caso di paragrafi allineati a sinistra o a destra, la punteggiatura resta rispettivamente all'esterno del margine sinistro o destro. Nel caso di paragrafi allineati in alto o in basso, la punteggiatura resta rispettivamente all'esterno del margine superiore o inferiore. Nel caso di paragrafi centrati e giustificati, la punteggiatura resta all'esterno di entrambi i margini.

Nota: *se un segno di punteggiatura è seguito da virgolette finali, entrambi i segni appaiono all'esterno dei margini.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 358

"Specificare un'opzione Burasagari" a pagina 381

Sillabazione e interruzioni di riga

Potete specificare come spezzare parole e righe regolando le impostazioni di sillabazione automaticamente o usando il dizionario di sillabazione.

Illustrator usa gli stessi metodi di composizione per le interruzioni di riga e di parola impiegati da Adobe InDesign. Per informazioni sull'uso di queste funzionalità, consultate l'Aiuto sul Web.

Regolare la sillabazione automaticamente

Le impostazioni scelte per la sillabazione influiscono sulla spaziatura orizzontale delle righe e sull'aspetto generale del testo in una pagina. Le opzioni di sillabazione consentono di specificare se le parole possono essere divise e portate a capo e in base a quali criteri.

1 Per usare la sillabazione automatica, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare e disattivare la sillabazione automatica, selezionate o deselezionate l'opzione Sillabazione nel pannello Paragrafo.
- Per applicare la sillabazione a specifici paragrafi, selezionate dapprima solo i paragrafi da modificare.
- Per scegliere un dizionario di sillabazione, scegliete una lingua dal menu della lingua in fondo al pannello Carattere.

2 Per specificare le opzioni, scegliete Sillabazione dal menu del pannello Paragrafo, quindi specificate:

Parole più lunghe di _ lettere Specifica il numero minimo di caratteri a cui applicare la sillabazione.

Dopo le prime _ lettere e Prima delle ultime _ lettere Specifica il numero minimo di caratteri all'inizio o alla fine di una parola che possono essere separati da un trattino. Ad esempio, specificando 3 per questi valori, la parola **aromatico** verrà sillabata come **aro- matico** anziché **a- romatico** o **aromati- co**.

Limite sillabazione Specifica il numero massimo di righe consecutive che possono terminare con un trattino di sillabazione. Zero indica che non vi è alcun limite di sillabazione per righe consecutive.

Zona di sillabazione Specifica la distanza dal margine destro di un paragrafo entro la quale è possibile applicare la sillabazione. Un valore pari a 0 (zero) consente qualsiasi tipo di sillabazione. Questa opzione è valida solo se usate la composizione riga-per-riga di Adobe.

Applica sillabazione alle parole maiuscole Selezionate questa opzione per evitare la suddivisione in sillabe di parole che iniziano con lettera maiuscola.

Nota: *le impostazioni di sillabazione hanno effetto solo sui caratteri latini; non producono alcun effetto sui caratteri a doppio byte di font cinesi, giapponesi e coreani.*

Usare il dizionario di sillabazione

Illustrator usa i dizionari Proximity per la sillabazione delle parole. Questi dizionari consentono di specificare una lingua diversa anche per un singolo carattere di testo. Nella finestra di dialogo Preferenze potete selezionare un dizionario predefinito o personalizzarlo.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Sillabazione (Windows) o Illustrator > Preferenze > Sillabazione (Mac OS).

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per scegliere un dizionario di sillabazione predefinito, selezionate un'opzione per Lingua di default e fate clic su OK.
- Per aggiungere una parola all'elenco di eccezioni, digitatela nella casella Nuova voce, quindi fate clic su Aggiungi.
- Per rimuovere una parola dall'elenco di eccezioni, selezionatela e fate clic su Elimina.

Evitare l'interruzione delle parole

Potete evitare che le parole vengano troncate alla fine di una riga. Questo può essere il caso dei nomi propri o di parole che, se spezzate, potrebbero non essere interpretate correttamente. Potete anche tenere unite più parole o gruppi di parole, ad esempio nel caso dell'insieme di testo composto dalle iniziali e dal cognome.

1 Selezionate i caratteri che non desiderate dividere.

2 Scegliete Nessuna interruzione dal menu del pannello Carattere.

Nota: *se applicate l'opzione Nessuna interruzione a molti caratteri adiacenti, è possibile che il testo venga ristretto al centro della parola. Tuttavia, se applicate l'opzione Nessuna interruzione a più di una sola riga di testo, il testo non viene visualizzato affatto.*

Metodi di composizione

L'aspetto del testo nella pagina è il risultato di una complessa interazione di processi detti *composizione*. Le applicazioni Adobe usano i valori di spaziatura tra parole, lettere e glifi e le opzioni di sillabazione selezionate per scegliere, tra i possibili fine riga, quello che meglio risponda ai parametri specificati.

Potete scegliere tra due metodi di composizione: Composizione multi-riga e Composizione riga-per-riga. Con entrambi i metodi, vengono valutate le possibili interruzioni e viene scelta quella che supporta meglio le opzioni di sillabazione e giustificazione specificate per un determinato paragrafo. Il metodo di composizione riguarda solo il paragrafo o i paragrafi selezionati, consentendovi di impostare un metodo di composizione diverso per ogni paragrafo.

Composizione multi-riga

Questo metodo di composizione considera una serie di possibili fine riga per un intervallo di più righe; può così ottimizzare lo scorrimento del testo nelle prime righe del paragrafo al fine di evitare eventuali fine riga sgradevoli nelle righe successive.

Con la Composizione multi-riga, i possibili fine riga vengono identificati, valutati e ordinati per preferenza in base ai seguenti principi:

- Per il testo allineato a sinistra, a destra o al centro, vengono preferite le righe che terminano più vicine al lato destro, che perciò avranno una penalità inferiore.
- Per il testo giustificato, viene data un'importanza maggiore all'uniformità della spaziatura tra lettere e parole.
- Se possibile, la sillabazione viene evitata.

Composizione riga-per-riga

Questo metodo di composizione fornisce un approccio tradizionale alla composizione del testo, che viene eseguita una riga alla volta. Questa opzione è utile se preferite esercitare controllo manuale sui fine riga. Nella Composizione riga-per-riga, i fine riga sono valutati in base ai seguenti principi:

- Le righe più lunghe hanno precedenza su quelle più corte.
- Nel testo giustificato, alla sillabazione viene preferita una maggiore e minore spaziatura tra parole.

- Nel testo non giustificato, a una maggiore e minore spaziatura tra parole viene preferita la sillabazione.
- Se è necessario regolare la spaziatura, la compressione viene preferita all'espansione.

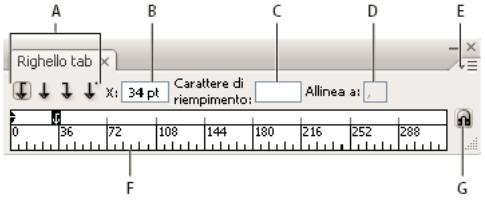
  Potete selezionare uno di questi metodi dal menu del pannello Paragrafo. Per applicare il metodo a tutti i paragrafi, selezionate anzitutto l'oggetto di testo; per applicare il metodo solo al paragrafo corrente, inserite anzitutto il cursore in quel paragrafo.

Tabulazioni

Con il pannello Tabulazioni (Finestra > Testo > Tabulazioni) potete impostare le tabulazioni di un paragrafo o di un oggetto di testo. Per informazioni sull'uso e l'impostazione delle tabulazioni, consultate l'Aiuto sul Web.

Panoramica del pannello Tabulazioni

Con il pannello Tabulazioni (Finestra > Testo > Tabulazioni) potete impostare le tabulazioni di un paragrado o di un oggetto di testo.



Pannello Tabulazioni
***A.** Pulsanti per l'allineamento delle tabulazioni **B.** Posizione della tabulazione **C.** Casella Carattere di riempimento **D.** Casella Allinea a **E.** Menu del pannello **F.** Righello delle tabulazioni **G.** Blocca pannello sopra il riquadro*

Nel menu del pannello Tabulazioni potete accedere a ulteriori comandi e opzioni. Per usare questo menu, fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 5

"Modificare l'unità di misura" a pagina 46

Allineare il pannello Tabulazioni a un oggetto di testo selezionato

Potete posizionare il pannello Tabulazioni ovunque nell'area di lavoro. Tuttavia, è preferibile allineare il pannello direttamente all'oggetto di testo.

❖ Fate clic sull'icona della calamita . Il pannello Tabulazioni di sposta direttamente sopra l'oggetto di testo selezionato, con in punto zero allineato al margine sinistro. Se necessario, potete trascinare il pulsante di ridimensionamento che si trova in basso a destra nel pannello.

Bloccare le tabulazioni sulle unità del righello

Per impostazione predefinita potete posizionare le tabulazioni in qualunque punto sul righello.

❖ Scegliete Allinea a unità nel menu del pannello o tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate una tabulazione.

Modificare le unità di misura per il righello delle tabulazioni

Le unità di misura del righello per le tabulazioni sono definite nelle impostazioni generali delle unità specificate nelle preferenze Unità (per tutti i file) o nelle impostazioni specificate nella finestra di dialogo Imposta documento (per il file corrente).

- Per modificare le unità di misura per tutti i file, specificate un nuovo valore per Generali nelle preferenze Unità.
- Per modificare le unità di misura per il file corrente, specificate le nuove unità nella finestra di dialogo Imposta documento.

Impostare le tabulazioni

Le tabulazioni vengono applicate a tutto il paragrafo. Dopo aver impostato la prima tabulazione, Illustrator elimina tutte le tabulazioni predefinite a sinistra di essa. Mano a mano che impostate altre tabulazioni, Illustrator elimina tutte le tabulazioni predefinite comprese tra le tabulazioni impostate.

1 Inserite un cursore in un paragrafo o selezionate un oggetto di testo per impostare tutti i paragrafi nell'oggetto.

2 Nel pannello Tabulazioni, fate clic su un pulsante di allineamento per specificare l'allineamento del testo rispetto alla posizione della tabulazione:

Tabulazione giustificata a sinistra Allinea il testo orizzontale a sinistra, mentre il margine destro resta irregolare.

Tabulazione allineata al centro Centra il testo rispetto alla tabulazione.

Tabulazione allineata a destra Allinea il testo orizzontale a destra, mentre il margine sinistro resta irregolare.

Tabulazione allineata in basso Allinea il testo verticale al margine inferiore, mentre il margine superiore resta irregolare.

Tabulazione allineata in alto Allinea il testo verticale al margine superiore, mentre il margine inferiore resta irregolare.

Tabulazione decimale Allinea il testo usando un carattere speciale, come un punto o un simbolo di dollaro. Questa opzione è utile per creare colonne e numeri.

Per modificare l'allineamento di una tabulazione, è sufficiente selezionare la tabulazione e fare clic su uno di questi pulsanti.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un punto nel righello delle tabulazioni per posizionare una nuova tabulazione.
- Digitate un valore nella casella X (per il testo orizzontale) o Y (per il testo verticale) e premete Invio o A capo. Se il valore di X o Y è selezionato, premete il tasto freccia su o freccia giù rispettivamente per aumentare o diminuire il valore della tabulazione di un punto.

Nota: *se usate il righello delle tabulazioni, non potete impostare le tabulazioni con incrementi minori di 1 punto. Tuttavia, specificando una posizione nella casella X o Y, potete impostare tabulazioni anche a intervalli di 0,01 punto.*

4 Ripetete i punti 2 e 3 per aggiungere altre tabulazioni.

Nota: *per informazioni sull'impostazione dei rientri mediante il pannello Tabulazioni, consultate* *"Fare rientrare il testo" a pagina 360.*

Ripetere le tabulazioni

Il comando Ripeti tabulazione crea più tabulazioni basate sulla distanza tra la tabulazione e il rientro sinistro o la tabulazione precedente.

1 Con lo strumento testo fate clic in un paragrafo.

2 Nel pannello Tabulazioni selezionate una tabulazione sul righello.

3 Scegliete Ripeti tabulazione nel menu del pannello.

Tabulazioni ripetute
***A.** Pulsanti tabulazione **B.** Tabulazione sul righello **C.** Menu del pannello*

Spostare le tabulazioni

1 Nel pannello Tabulazioni selezionate una tabulazione sul righello.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Digitate una nuova posizione nella casella X (per il testo orizzontale) o Y (per il testo verticale) e premete Invio o A capo.
- Trascinate la tabulazione nella nuova posizione.
- Per spostare tutte le tabulazioni contemporaneamente, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate una tabulazione.

Mentre spostate una tabulazione, nel testo selezionato compare una guida visiva.

Rimuovere le tabulazioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

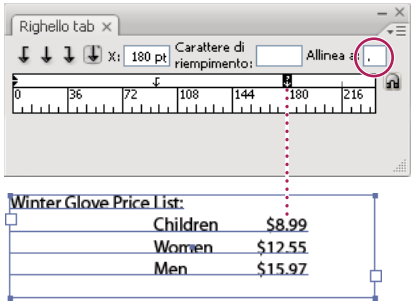
- Trascinate la tabulazione fuori dal righello.
- Selezionate la tabulazione e scegliete Elimina tabulazione nel menu del pannello.
- Per ripristinare le tabulazioni predefinite, scegliete Cancella tutto nel menu del pannello.

Specificare i caratteri per le tabulazioni decimali

Potete usare le tabulazioni decimali per allineare il testo con il carattere specificato, ad esempio una virgola o un simbolo di dollaro.

1 Nel pannello Tabulazioni create o selezionate una tabulazione decimale sul righello.

2 Nella casella Allinea a digitate il carattere da usare per l'allineamento. Potete digitare o incollare qualsiasi carattere. Assicuratevi che i paragrafi che state allineando contengano il carattere specifico.



Testo allineato con tabulazione decimale

Aggiungere caratteri di riempimento

I *caratteri di riempimento* sono una combinazione di caratteri ripetuti in serie, ad esempio una sequenza di punti o trattini, e vengono visualizzati tra una tabulazione e il testo seguente.

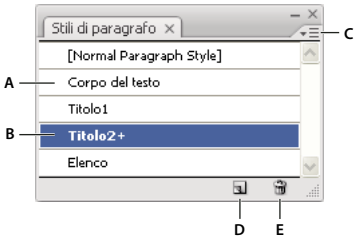
1. Nel pannello Tabulazioni selezionate una tabulazione sul righello.
2. Digitate una combinazione di massimo otto caratteri nella casella Carattere di riempimento, quindi premete Invio o A capo. I caratteri immessi si ripetono lungo tutta la larghezza della tabulazione.
3. Per cambiare il font o altre caratteristiche di formattazione del carattere di riempimento, selezionate il carattere della tabulazione nella casella di testo e usate il pannello Carattere o il menu Testo per applicare la formattazione.

Stili di carattere e di paragrafo

Gli stili di carattere e di paragrafo

Per *stile di carattere* si intende un gruppo di attributi per la formattazione dei caratteri, che potete applicare al blocco di testo selezionato. Lo *stile di paragrafo* comprende gli attributi di formattazione sia per i caratteri che per i paragrafi e può essere applicato a uno o più paragrafi selezionati. L'uso degli stili di caratteri e paragrafo consente di risparmiare tempo e garantisce uniformità di formattazione.

Potete usare i pannelli Stili di carattere e Stili di paragrafo per creare, applicare e gestire gli stili di carattere e paragrafo. Per applicare uno stile, è sufficiente selezionare il testo e fare clic sul nome di uno stile in uno dei due pannelli. Se non selezionate del testo, lo stile verrà applicato al nuovo testo creato.



Pannello Stili di paragrafo
***A.** Nome stile **B.** Stile con altri tipi di formattazione (esclusioni) **C.** Menu del pannello **D.** Pulsante Nuovo stile **E.** Icona cestino*

Quando selezionate il testo o vi inserite il cursore, gli stili attivi vengono evidenziati nei pannelli Stili di carattere e Stili di paragrafo. Per impostazione predefinita a ogni carattere in un documento è assegnato lo Stile di carattere normale e a ogni paragrafo è assegnato lo Stile di paragrafo normale. Su questi stili predefiniti si basano tutti gli altri stili che potete creare.

Il segno più (+) accanto al nome di uno stile indica che esistono delle *esclusioni* applicate allo stile. Un'esclusione è una caratteristica di formattazione che non corrisponde agli attributi definiti nello stile. Ogni volta che cambiate le impostazioni nel pannello Carattere e OpenType, create un'esclusione allo stile di carattere corrente; allo stesso modo, se cambiate le impostazioni nel pannello Paragrafo, create un'esclusione allo stile di paragrafo attuale.

Per un video sull'utilizzo degli stile di carattere e paragrafo, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0047_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sull'utilizzo degli stili di Illustrator

Creare stili di carattere o paragrafo

1 Se desiderate basare il nuovo stile sulla formattazione del testo esistente, selezionate il testo.

2 Nel pannello Stili di carattere o Stili di paragrafo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare uno stile con il nome predefinito, fate clic sul pulsante Crea nuovo stile.
- Per creare uno stile con un nome personale, scegliete Nuovo stile nel menu del pannello. Digitate un nome e fate clic su OK.

Per creare una copia di uno stile di carattere o paragrafo, trascinate lo stile desiderato sul pulsante Nuovo stile.

Modificare stili di carattere o paragrafo

Potete modificare la definizione degli stili di carattere e paragrafo predefiniti e di qualsiasi nuovo stile creato. Se cambiate la definizione di uno stile, tutto il testo formattato con tale stile cambia per adattarsi alla nuova definizione.

1 Nel pannello Stili di carattere o Stili di paragrafo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo stile nel pannello e scegliete Opzioni stile di carattere nel menu del pannello Stili di carattere, oppure Opzioni stile di paragrafo nel menu del pannello Stili di paragrafo.
- Fate doppio clic sul nome dello stile.

Nota: *se fate doppio clic, lo stile viene applicato al testo selezionato oppure, se non avete selezionato alcun testo, lo stile viene applicato al nuovo testo digitato. Se non desiderate applicare lo stile, tenete premuto Maiusc+Ctrl (Windows) o Maiusc+Comando (Mac OS) mentre fate doppio clic sul nome dello stile.*

2 Nella parte sinistra della finestra di dialogo, selezionate una categoria di opzioni di formattazione e impostate le opzioni desiderate. Selezionate un'altra categoria, per passare a un gruppo di opzioni di formattazione diverso.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di formattazione disponibili, potete cercare il nome dell'opzione nell'Aiuto.

3 Dopo avere impostato le opzioni, fate clic su OK.

Rimuovere le esclusioni dallo stile

Il segno più (+) accanto al nome di uno stile nel pannello Stili di carattere o nel pannello Stili di paragrafo indica che esistono delle esclusioni applicate allo stile. Un'esclusione è una caratteristica di formattazione che non corrisponde agli attributi definiti nello stile. Esistono vari modi per rimuovere le esclusioni dallo stile:

- Per eliminare le esclusioni e ripristinare l'aspetto definito dallo stile, applicate nuovamente lo stesso stile o scegliete Elimina esclusioni nel menu del pannello.
- Per eliminare le esclusioni quando applicate uno stile diverso, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul nome dello stile.

- Per ridefinire lo stile e mantenere l'aspetto attuale del testo, selezionate almeno un carattere nel testo e scegliete il comando Ridefinisci stile dal menu del pannello.

Se ricorrete all'uso degli stili per mantenere una formattazione uniforme del testo, conviene evitare l'uso delle esclusioni. Se invece state applicando al testo una formattazione rapida, da usare una sola volta, le esclusioni non creano problemi.

Eliminare stili di carattere o paragrafo

Quando eliminate uno stile, l'aspetto dei paragrafi cui è applicato lo stile non cambia, mentre la formattazione non è più associata allo stile.

1. Selezionate il nome o i nomi degli stili nel pannello Stili di carattere o Stili di paragrafo.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Elimina stile di carattere o Elimina stile di paragrafo nel menu del pannello.
- Fate clic sul pulsante Elimina in fondo al pannello.
- Trascinate lo stile sull'icona Cestino sul fondo del pannello.

Per eliminare tutti gli stili non usati, scegliete Seleziona non usati nel menu del pannello, quindi fate clic sull'icona Cestino.

Caricare stili di carattere e paragrafo da un altro documento di Illustrator

1. Nel pannello Stili di carattere o Stili di paragrafo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Carica stili di carattere o Carica stili di paragrafo nel menu del pannello.
- Selezionate Carica tutti gli stili nel menu del pannello per caricare sia gli stili di carattere che quelli di paragrafo.

2. Fate doppio clic sul documento di Illustrator che contiene gli stili che desiderate importare.

Esportazione del testo

Esportare il testo in un file di testo

1. Con uno strumento testo, selezionate il testo da esportare.
2. Scegliete File > Esporta.
3. Nella finestra di dialogo Esporta selezionate una posizione per il file e specificate un nome file.
4. Scegliete Formato testo (TXT) come formato del file.
5. Immettete il nome del nuovo file di testo nella casella corrispondente, quindi fate clic su Salva (Windows) o Esporta (Mac OS).
6. Scegliete una piattaforma e un metodo di codifica, quindi fate clic su Esporta.

Assegnare tag al testo per l'esportazione in Flash

Potete esportare il testo da Illustrator in Adobe Flash usando vari metodi. come testo statico, dinamico e testo di immissione. Il testo dinamico consente di specificare anche un URL per il sito che si apre quando l'utente fa clic sul testo. Per ulteriori informazioni sul testo dinamico e di immissione, consultate la Guida in linea di Flash.

Il testo Flash può contenere testo in un punto, testo in area o testo lungo un tracciato; tutti questi tipi di testo vengono convertiti in testo in area nel formato SWF. Nel formato SWF i rettangoli di selezione rimangono invariati, così come le trasformazioni ad essi applicate. Gli oggetti di testo concatenati vengono esportati separatamente. Se intendete assegnare tag ed esportare tutti gli oggetti di una sequenza, accertatevi di selezionarli uno per uno e di assegnare il tag a ciascun oggetto. Il testo in eccesso viene importato in Flash Player senza alterarlo.

Dopo aver assegnato i tag al testo, potete importarlo in Flash sia esportandolo da Illustrator che copiandolo e incollandolo.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare efficacemente il testo in Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0199_it.

Nota: *l'assegnazione e l'eliminazione dei tag del testo non modifica il testo originale in Illustrator. Potete modificare i tag in qualsiasi momento senza alterare l'originale.*

1 Selezionate un oggetto di testo e fate clic su Testo Flash nel pannello Controllo.

2 Nel pannello Testo Flash, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Tipo:

Testo statico Esporta il testo in Flash Player come normale oggetto di testo che non può essere modificato dinamicamente o tramite programmazione in Flash. Il contenuto e l'aspetto del testo statico vengono definite quando create il testo.

Testo dinamico Esporta il testo come testo dinamico, che potrà essere aggiornato automaticamente al momento dell'esecuzione grazie all'uso di tag e di comandi di script per Azioni. Potete usare il testo dinamico per risultati di eventi sportivi, quotazioni di titoli, titoli di notizie e scopi simili in cui il testo deve essere aggiornato dinamicamente.

Testo immissione Esporta il testo come testo di immissione, con le stesse caratteristiche del testo dinamico ma che può essere modificato in Flash Player. Usate il testo di immissione per moduli, indagini o altri scopi simili in cui l'utente deve immettere testo o modificarlo.

3 (Facoltativo) Immettete un nome di istanza per l'oggetto di testo. Se non specificate un nome di istanza, per manipolare l'oggetto di testo in Flash viene usato il nome predefinito dell'oggetto di testo nel pannello Livelli.

4 Specificate un tipo di rendering. L'opzione Usa font dispositivo converte i glifi in caratteri del dispositivo (l'anti-alias non è disponibile per i font dei dispositivi).

Nota: *i nomi dei font vengono solitamente usati alla lettera e trasferiti direttamente al sistema di font della piattaforma di riproduzione per l'individuazione del font. Esistono tuttavia numerosi nomi speciali di font indiretti che sono mappati con diversi nomi a seconda della piattaforma di riproduzione. Queste mappature indirette fanno parte del codice fisso della porta specifica di piattaforma di Flash Player e i font di ciascuna piattaforma vengono scelti fra quelli di default del sistema o altri font presumibilmente disponibili. Va inoltre considerato che le mappature indirette sono elaborate in modo da sfruttare al massimo le similitudini dei font indiretti fra le varie piattaforme.*

Animazioni Ottimizza il testo per le animazioni.

Leggibilità Ottimizza il testo ai fini della leggibilità.

Personale Consente di specificare valori personali per Spessore e Nitidezza del testo.

Usa font dispositivo Converte i glifi in font del dispositivo. L'anti-alias non è disponibile per i font dei dispositivi.

_sans, _serif e _typewriter Mappa i font occidentali indiretti per le varie piattaforme, al fine di garantire un aspetto simile.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono) e Mincho Mappa i font giapponesi indiretti per le varie piattaforme, al fine di garantire un aspetto simile.

Nota: *per ulteriori informazioni sui font indiretti, consultate il documento riguardante le specifiche di Flash disponibile sul sito di Adobe.*

5 (Facoltativo) Selezionate una o più delle opzioni seguenti:

Selezionabile Rende il testo esportato selezionabile in Flash.

Mostra bordo attorno a testo Rende i bordi del testo visibili in Flash.

Modifica opzioni caratteri Apre la finestra di dialogo Incorporamento di caratteri, in cui potete incorporare caratteri specifici nell'oggetto di testo. Potete scegliere i caratteri da incorporare dall'elenco, digitarli nella casella di testo Includi caratteri seguenti, fare clic su Riempimento automatico per selezionare automaticamente i caratteri da incorporare o usare una o più combinazioni di questi metodi.

6 (Facoltativo) Se avete assegnato al testo il tag di testo dinamico, potete specificare l'URL della pagina che si deve aprire quando si fa clic sul testo, quindi scegliere una finestra di destinazione per specificare dove la pagina si deve caricare:

_self Specifica la cornice corrente nella finestra corrente.

_blank Specifica una nuova finestra.

_parent Specifica il frame principale del frame corrente.

_top Specifica la cornice di primo livello nella finestra corrente.

7 Se avete assegnato al testo il tag di testo di immissione, specificate il numero massimo di caratteri che può essere digitato nell'oggetto di testo.

Dopo aver assegnato al testo il tag di testo Flash, potete selezionare tutto il testo dello stesso tipo con una sola operazione scegliendo Selezione > Oggetto > Testo Flash dinamico o Testo Flash immissione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sul testo Flash

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 307

Formattazione dei caratteri asiatici

Illustrator dispone di numerose opzioni per la formattazione dei caratteri asiatici. Ad esempio, potete impostare gli attributi dei font asiatici Open Type, usare tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoroe, mojikumi, kinsoku, burasagari e kurikaeshi moji shori. Potete inoltre combinare font asiatici e Roman e creare font compositi.

***Nota:** per abilitare il supporto per i font GB18038 per il cinese semplificato in Windows XP, consultate il file Leggimi nella cartella \Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030 di Illustrator CS5.*

Visualizzare le opzioni del testo asiatico

Per impostazione predefinita, le opzioni per il testo asiatico sono nascoste nel pannello Carattere, Paragrafo, OpenType e nel menu Testo.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Testo (Windows) o Illustrator > Preferenze > Testo (Mac OS).

2 Selezionate Mostra opzioni asiatiche e fate clic su OK.

Per verificare inoltre la visualizzazione dei nomi dei font (in inglese o nella lingua originale), selezionate o deselezionate l'opzione Mostra i nomi dei font in inglese.

***Nota:** per poter usare la lingua desiderata, questa deve essere supportata dal sistema operativo. Per ulteriori informazioni, consultate il produttore del sistema operativo in questione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Unicode" a pagina 340

Impostare gli attributi dei font OpenType asiatici

I font OpenType possono comprendere alcune funzioni attualmente non disponibili nei font PostScript e TrueType. I font OpenType asiatici offrono inoltre glifi alternativi per molti caratteri.

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo a cui applicare l'impostazione. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Accertatevi che sia selezionato un font OpenType.

Controllate nel menu Testo > Font. I font OpenType visualizzano l'icona .

3 Nel pannello OpenType impostate una o più delle opzioni seguenti:

Metrica proporzionale La crenatura viene adattata alla metrica proporzionale del font.

Stile H o V Passa ai font hiragana, che hanno glifi diversi per l'orientamento orizzontale e verticale, come suoni contratti, doppie consonanti e indici fonetici.

Corsivo romano Cambia i caratteri alfanumerici a mezza larghezza in corsivo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I set di caratteri e i glifi alternativi" a pagina 355

"Font OpenType" a pagina 341

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 356

Sostituire i caratteri asiatici con una forma diversa

1 Selezionate i caratteri da sostituire.

2 Selezionate un'opzione nel menu del pannello Glifi. Se non visualizzate le seguenti opzioni, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo. Se un'opzione è disattivata, la forma non è disponibile per il font attuale.

Forme tradizionali Sostituisce i caratteri selezionati con forme tradizionali.

Forme Expert Sostituisce i caratteri selezionati con forme Expert.

Forme JIS04 Sostituisce i caratteri selezionati con forme JIS04.

Forme JIS90 Sostituisce i caratteri selezionati con forme JIS90.

Forme JIS78 Sostituisce i caratteri selezionati con forme JIS78.

Forme JIS83 Sostituisce i caratteri selezionati con forme JIS83.

Forme monospazio mezza larghezza Trasforma i glifi dei caratteri latini selezionati in forme hankaku monospazio (mezza larghezza).

Forme monospazio terzo di larghezza Trasforma i glifi dei caratteri latini selezionati in forme monospazio a un terzo di larghezza.

Forme monospazio quarto di larghezza Trasforma i glifi dei caratteri latini selezionati in forme monospazio a un quarto di larghezza.

Per riportare un glifo alternativo alla sua forma predefinita, selezionatelo e scegliete Ripristina forme default dal menu del pannello Glifi. Non potete usare questo metodo per ripristinare i glifi alternativi applicati tramite uno stile di caratteri.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I set di caratteri e i glifi alternativi" a pagina 355

"Panoramica del pannello Glifi" a pagina 355

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Specificare il metodo di misurazione dell'interlinea per il testo asiatico

1 Selezionate i paragrafi che desiderate regolare.

2 Scegliete un'opzione di interlinea dal menu del pannello Paragrafo.

Interlinea da base superiore Misura la spaziatura tra le righe di testo dalla parte superiore di una riga alla parte superiore di quella successiva. Se usate l'interlinea da base superiore, la prima riga di testo di un paragrafo viene allineata al bordo superiore del rettangolo di selezione.

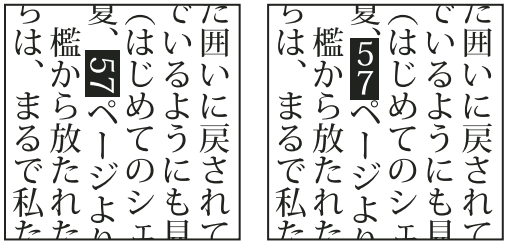
Interlinea da linea di base Per il testo orizzontale, questa opzione misura lo spazio tra le righe partendo dalla linea di base del testo. se usate l'interlinea da linea di base, viene inserito dello spazio tra il rettangolo di selezione e la prima riga di testo. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

***Nota:** l'opzione d'interlinea selezionata non influisce sull'interlinea tra le righe di testo e specifica solo il metodo di misurazione dell'interlinea.*

Ruotare i caratteri a mezza larghezza nel testo verticale

Nel testo verticale la direzione dei caratteri a mezza larghezza, come il testo o i numeri Roman, è variabile. Per impostazione predefinita, i caratteri a mezza larghezza vengono ruotati singolarmente.

Se non desiderate che i caratteri a mezza larghezza ruotino, deselezionate Allineamento standard verticale romano dal menu del pannello Carattere.



Testo Roman prima e dopo la rotazione

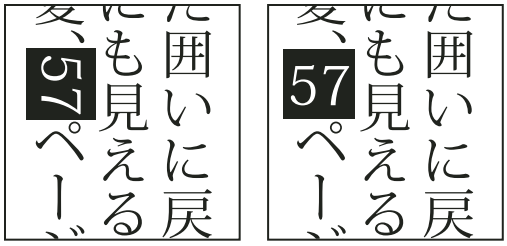
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

"Ruotare il testo" a pagina 339

Usare il tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (detto anche *kumimoji* e *renmoji*) è un blocco di testo orizzontale all'interno di righe di testo verticali. Il tate-chu-yoko semplifica la lettura dei caratteri a mezza larghezza come numeri, date e brevi parole straniere nel testo verticale.



Numeri senza tate-chu-yoko (a sinistra) e numeri ruotati con il tate-chu-yoko (a destra)

1. Selezionate i caratteri e scegliete Tate-chu-yoko dal menu del pannello Carattere. Per annullare l'impostazione, scegliete nuovamente Tate-chu-yoko.
2. Selezionate una o più delle seguenti impostazioni Tate-chu-yoko dal menu del pannello Carattere:

Su/giù Specificate un valore positivo per spostare il testo verso l'alto e un valore negativo per spostarlo verso il basso.

Sinistra/destra Specificate un valore positivo per spostare il testo verso destra e un valore negativo per spostarlo verso sinistra.

Usate le opzioni Tsume o Avvicinamento nel pannello Carattere per regolare la spaziatura dei caratteri per il tate-chu-yoko.

Nota: *se non vedete l'opzione Tate-chu-yoko, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.*

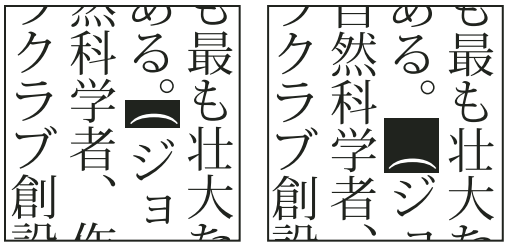
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Crenatura e avvicinamento" a pagina 353

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Usare l'aki

Per *aki* si intende lo spazio bianco presente prima o dopo un carattere. Generalmente, ai caratteri viene applicata una spaziatura fissa in base all'impostazione Mojikumi di un paragrafo. Potete modificare l'impostazione Mojikumi per caratteri speciali che usano le opzioni Inserisci Aki del pannello Carattere. Ad esempio, per aggiungere uno spazio prima di una parentesi aperta, usate l'opzione Inserisci Aki (a sinistra).

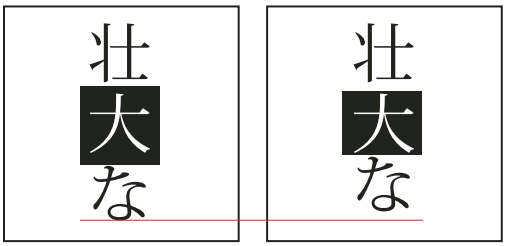


Parentesi senza aki (a sinistra) e parentesi con aki (a destra)

❖ Con lo strumento testo selezionate i caratteri da regolare ed effettuate una o più delle seguenti operazioni nel pannello Carattere:

- Per aggiungere l'aki prima o dopo un carattere, scegliete l'entità di aki da aggiungere dal menu Inserisci Aki (sinistra) o Inserisci Aki (destra) nel pannello Carattere. Ad esempio, se specificate 2-bu, viene aggiunto uno spazio di metà larghezza, mentre se specificate 4-bu, viene aggiunto uno spazio di un quarto di larghezza.
- Per comprimere l'aki tra i caratteri, specificate un valore in percentuale per Tsume . Più è alta la percentuale, più sarà stretto l'aki tra i caratteri.

Se non vedete le opzioni Inserisci Aki o Tsume, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.



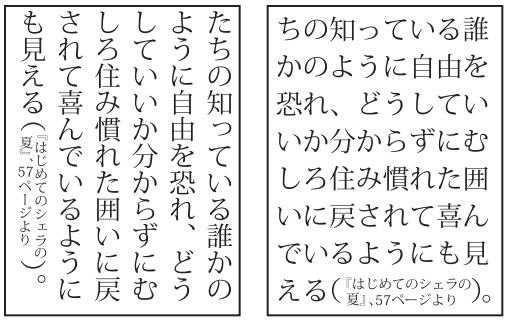
Carattere senza tsume (a sinistra) e carattere con tsume (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Usare il testo Warichu

L'opzione Warichu del pannello Carattere riduce la dimensione dei caratteri selezionati in percentuale rispetto all'originale e dispone il testo su più righe (orizzontalmente o verticalmente a seconda dell'orientamento).



Testo verticale e testo orizzontale con Warichu

1 Selezionate il testo e scegliete Warichu dal menu del pannello Carattere (per annullare l'impostazione, scegliete nuovamente Warichu).

2 Selezionate una o più delle seguenti impostazioni Warichu dal menu del pannello Carattere:

Righe Specifica quante righe di testo compariranno come caratteri Warichu.

Spazio righe Stabilisce la distanza tra le righe di caratteri Warichu.

Scala Imposta la dimensione dei caratteri Warichu come percentuale della dimensione del testo principale.

Allineamento Specifica l'allineamento dei caratteri Warichu. Ad esempio, in una griglia verticale selezionate Superiore per allineare l'inizio dei caratteri Warichu al bordo superiore del riquadro. Il simbolo dell'allineamento mostra in che modo il testo Warichu appare rispetto al testo principale.

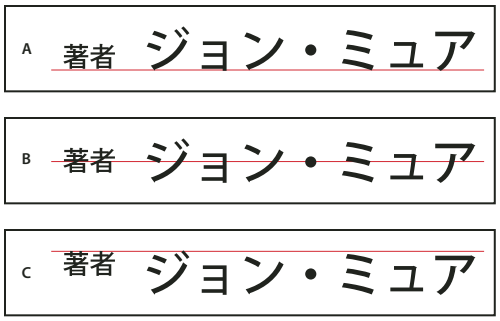
Opzioni nuova riga Specifica il numero minimo di caratteri necessari prima e dopo i fine riga per iniziare una nuova riga.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Allineare i caratteri asiatici con mojisoroe

L'allineamento dei caratteri di testo asiatico prende il nome di *mojisoroe*. Se una riga di testo contiene caratteri di dimensioni diverse, potete specificare come allineare il testo rispetto ai caratteri più grandi: in alto, al centro o in basso nella casella em (a destra, al centro e a sinistra, per il testo verticale), alla linea di base Roman oppure in alto o in basso nella casella ICF (per il testo verticale, a destra o a sinistra). Il valore *ICF* (Ideographic Character Space) corrisponde all'altezza e larghezza media usata dal designer per creare i caratteri ideografici che costituiscono un font.



Opzioni di allineamento dei caratteri
***A.** Caratteri piccoli allineati in basso **B.** Caratteri piccoli allineati al centro **C.** Caratteri piccoli allineati in alto*

❖ Nel menu del pannello Carattere scegliete un'opzione nel sottomenu Allineamento caratteri:

Linea di base Roman Allinea i caratteri piccoli di una riga al carattere più grande.

Casella em (alto/destra), Casella em (al centro), Casella em (basso/sinistra) Allineano i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande. Nel caso di testo verticale, Casella em (alto/destra) allinea il testo a destra della casella em, mentre Casella em (basso/sinistra) allinea il testo a sinistra della casella em.

Casella ICF (alto/destra) e Casella ICF (basso/sinistra) Allineano i caratteri piccoli di una riga all'ICF specificato per il carattere più grande. Nel caso del testo verticale, Casella ICF (alto/destra) allinea il testo a destra dell'ICF, mentre Casella ICF (basso/sinistra) allinea il testo a sinistra dell'ICF.

Usare il mojikumi

Mojikumi specifica la composizione del testo giapponese per la spaziatura di caratteri giapponesi, caratteri Roman, punteggiatura, caratteri speciali, inizio e fine delle righe e numeri. Potete anche specificare i rientri di paragrafo.

Per le regole di spaziatura dei caratteri in Illustrator viene usata la specifica JIS (Japanese Industrial Standards), JISx4051-1995. Potete selezionare vari set Mojikumi predefiniti tra quelli disponibili in Illustrator.

Inoltre, potete creare set Mojikumi specifici e modificare le impostazioni per la spaziatura usata più di frequente, come quella che precede una parentesi aperta. Ad esempio, potete creare un formato di testo destinato ai dialoghi, in cui specificate che venga inserito un trattino prima delle domande e che le risposte siano racchiuse tra parentesi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Selezionare un set Mojikumi per un paragrafo

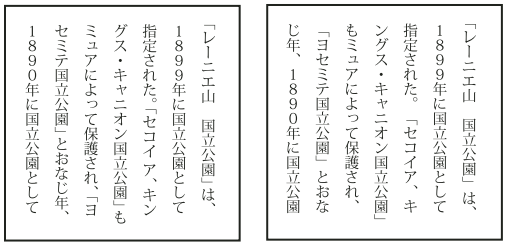
1 Nel pannello Carattere, impostate la crenatura a zero.

2 Nel pannello Paragrafo scegliete un'opzione nel menu a comparsa Set Mojikumi:

Nessuno Non usa alcun set Mojikumi.

YakumonoHankaku Usa la spaziatura a mezza larghezza per la punteggiatura.

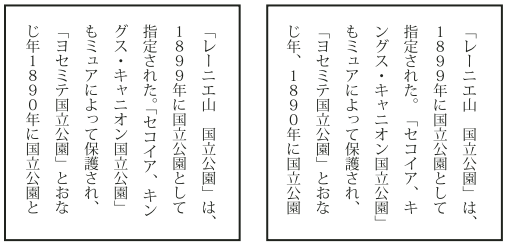
GyoumatsuYakumonoHankaku Usa la spaziatura a larghezza completa per tutti i caratteri tranne l'ultimo nella riga.



YakumonoHankaku (a sinistra) e GyoumatsuYakumonoHankaku (a destra)

GyoumatsuYakumonoZenkaku Usa la spaziatura a larghezza completa per tutti i caratteri incluso l'ultimo nella riga.

YakumonoZenkaku Usa la spaziatura a larghezza intera per la punteggiatura.



GyoumatsuYakumonoZenkaku (a sinistra) e YakumonoZenkaku (a destra)

Creare un set Mojikumi

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Testo > Impostazioni Mojikumi.
- Selezionate Impostazioni Mojikumi nel menu a comparsa Set Mojikumi del pannello Paragrafo.

2 Fate clic su Nuovo nella finestra di dialogo Impostazioni Mojikumi.

3 Digitate il nome del nuovo set Mojikumi, specificate il set esistente su cui basare quello nuovo e fate clic su OK.

4 Scegliete le opzioni % (per usare un valore percentuale) o Bu nel menu a comparsa delle unità.

5 Specificate i valori Desiderata, Minima e Massima per ogni opzione. Il valore Minima serve per comprimere le righe per i set Kinsoku (specificate un valore inferiore a quello indicato in Desiderata). Il valore Massima serve per estendere le righe per il testo completamente giustificato (specificate un valore superiore a quello indicato in Desiderata).

A seconda del tipo di carattere, potete specificare gli stessi valori per Desiderata, Minima e Massima nel caso non desideriate cambiare la spaziatura.

6 Fate clic su Salva o OK per salvare le impostazioni. Fate clic su Annulla per non salvare le impostazioni.

Se state componendo testo giapponese che contiene molti spazi di mezza larghezza o parentesi Roman, i problemi relativi alla composizione del testo sono maggiori. Durante la composizione in giapponese, si consiglia di evitare l'impiego di parentesi Roman e di usare parentesi a larghezza completa. Usate le parentesi Roman solo se il testo giapponese contiene frasi molto lunghe in una lingua europea, come l'italiano o l'inglese, oppure nel caso in cui il loro mancato uso potrebbe causare problemi maggiori.

Usare i set Mojikumi

❖ Effettuate una o più delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Impostazioni Mojikumi:

- Per esportare un set, fate clic su Esporta, selezionate la posizione in cui salvare il file, digitate un nome di file e fate clic su Salva. Illustrator salva il file nel formato MJK.
- Per importare un set, fate clic su Importa, selezionate un file MJK e fate clic su Apri.
- Per eliminare un set, scegliete il set desiderato dal menu a comparsa Mojikumi, quindi fate clic su Elimina. Tutto il testo cui era applicato il set Mojikumi tornerà ad avere le impostazioni predefinite.

Nota: *non è possibile eliminare i set Mojikumi predefiniti.*

Usare il kinsoku

L'opzione *Kinsoku* specifica i fine riga per il testo giapponese. I caratteri che non possono essere posizionati all'inizio o alla fine di una riga sono detti caratteri Kinsoku. Illustrator dispone dei set Kinsoku completo e limitato, mentre Photoshop dispone dei set JIS deciso e leggero. I set Kinsoku limitato e leggero consentono di omettere i simboli delle vocali lunghe e i caratteri Hiragana piccoli. Potete usare set esistenti o aggiungere ed eliminare i caratteri Kinsoku per creare nuovi set.

Potete anche definire i caratteri esterni per la punteggiatura giapponese esterna nonché i caratteri che non possono essere divisi quando viene superato il limite della riga.

Potete specificare se restringere o allargare il testo in modo che i caratteri Kinsoku non vengano posizionati in maniera errata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Selezionare le impostazioni Kinsoku per un paragrafo

❖ Nel pannello Paragrafo scegliete un'opzione nel menu a comparsa Set Kinsoku:

Nessuno Non usa i set Kinsoku.

Limitato o Completo Impedisce a particolari caratteri di trovarsi all'inizio o alla fine di una riga.

Creare un set kinsoku

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Testo > Impostazioni Kinsoku Shori.
- Scegliete Impostazioni Kinsoku nel menu a comparsa Set Kinsoku nel pannello Paragrafo.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni Kinsoku Shori fate clic su Nuovo set.

3 Digitate il nome del nuovo set Kinsoku, specificate il set esistente su cui basare quello nuovo e fate clic su OK.

4 Per aggiungere un carattere a un campo, selezionate quest'ultimo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete un carattere nella casella Input e fate clic su Aggiungi.
- Specificate il sistema di codifica (Shift JIS, JIS, Kuten o Unicode), immettete il codice e fate clic su Aggiungi.

5 Per eliminare un carattere da un campo, selezionate il carattere e fate clic su Elimina. Oppure, premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS).

6 Per controllare il codice di carattere attualmente selezionato, selezionate Shift JIS, JIS, Kuten o Unicode per visualizzare il sistema di codifica.

7 Fate clic su Salva o OK per salvare le impostazioni. Fate clic su Annulla per non salvare le impostazioni.

Usare i set Kinsoku

❖ Effettuate una o più delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Impostazioni Kinsoku Shori:

- Per esportare un set Kinsoku, fate clic su Esporta. Selezionate la posizione in cui salvare il file, immettete un nome di file e fate clic su Salva.

Illustrator salva il file in formato KSK.

- Per importare un set Kinsoku, fate clic su Importa. Selezionate un file KSK e fate clic su Apri.
- Per eliminare un set Kinsoku, scegliete il set da eliminare nel menu a comparsa, quindi fate clic su Elimina set.

Nota: *non è possibile eliminare i set Kinsoku predefiniti.*

Specificare un'opzione di interruzione di linea per Kinsoku

Per usare le opzioni di interruzione di riga descritte di seguito, dovete prima selezionare Kinsoku Shori o Mojikumi.

❖ Dal menu del pannello Paragrafo, scegliete Testo Kinsoku Shori, quindi scegliete uno dei seguenti metodi:

Prima sposta in riga prec. Sposta i caratteri alla riga precedente per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti.

Prima sposta in riga succ. Sposta i caratteri alla riga successiva per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti.

Sposta solo in riga succ. Sposta sempre i caratteri alla riga successiva per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti. Il sistema non prova neanche a spostare i caratteri alla riga precedente.

Un segno di spunta indica che il metodo è selezionato.

Attivare o disattivare l'opzione Bunri-Kinshi

Quanto l'opzione Bunri-Kinshi è selezionata, i caratteri specificati nella sezione Bunri-Kinshi della finestra di dialogo Impostazioni Kinsoku Shori non verranno divisi.

❖ Scegliete Bunri-Kinshi nel menu del pannello Paragrafo.

Nota: *questa opzione è disponibile solo se è attivata l'opzione Kinsoku Shori.*

Specificare un'opzione Burasagari

L'opzione *Burasagari* fa sì che i punti a byte singolo e doppio e le virgole a byte singolo e doppio possano superare i limiti del rettangolo di selezione del paragrafo.

1 Scegliete Burasagari nel menu del pannello Paragrafo.

2 Scegliete un'opzione nel sottomenu:

Nessuno Disattiva la punteggiatura esterna.

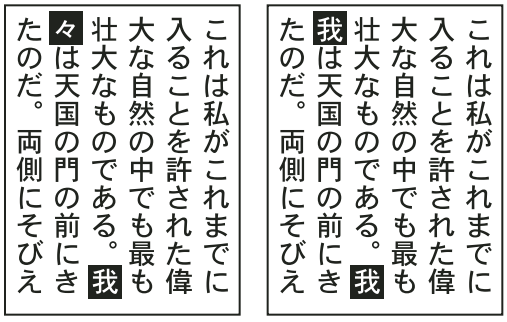
Regolare Attiva la punteggiatura esterna senza forzare le righe irregolari al margine del rettangolo di selezione.

Forza Forza la punteggiatura all'esterno del rettangolo di selezione allargando le righe che terminano all'interno del rettangolo e che finiscono con uno dei caratteri di punteggiatura esterna.

Nota: *le opzioni Burasagari non sono disponibili se Kinsoku Shori è impostato su Nessuno.*

Usare l'opzione Kurikaeshi Moji Shori

Per controllare la gestione dei caratteri ripetuti nel testo giapponese, potete usare l'opzione Kurikaeshi Moji Shori nel pannello Paragrafo. Per impostazione predefinita, un simbolo di carattere ripetuto sostituisce il secondo carattere se due caratteri identici si susseguono nel testo. Quando questa opzione è selezionata, entrambi i caratteri vengono visualizzati se separati da un fine riga.



Testo senza l'opzione Kurikaeshi Moji Shori (a sinistra) e con l'opzione Kurikaeshi Moji Shori (a destra)

1. Con uno strumento testo, selezionate un paragrafo di testo a cui desiderate applicare l'elaborazione del carattere ripetuto. Se non esiste del testo, l'impostazione viene applicata al nuovo testo digitato.
2. Scegliete Kurikaeshi Moji Shori nel menu del pannello Paragrafo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Creazione di font compositi

Potete combinare caratteri di font giapponesi e Roman e usarli come font composito. I font compositi sono visualizzati all'inizio dell'elenco di font.

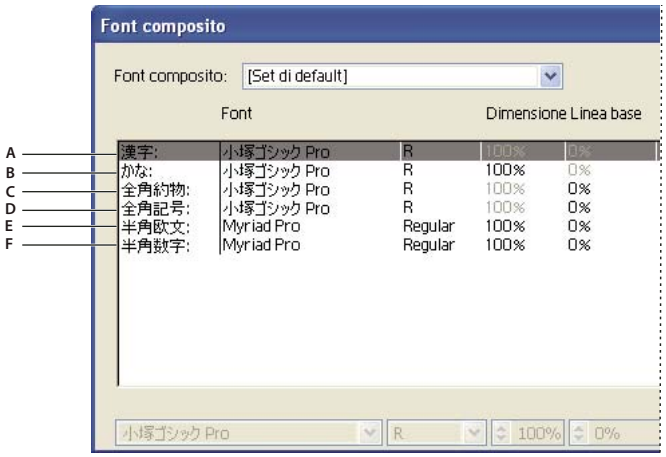
i font compositi devono essere basati su font giapponesi. Ad esempio, non potete creare font compositi che includono font cinesi o coreani, né usare font compositi basati su font cinesi o coreani copiati da altre applicazioni.

Creare un font composito

Potete combinare caratteri di font giapponesi e Roman e usarli come font composito. I font compositi sono visualizzati all'inizio dell'elenco di font.

Importante: *i font compositi devono essere basati su font giapponesi. Ad esempio, non potete creare font compositi che includono font cinesi o coreani, né usare font compositi basati su font cinesi o coreani copiati da altre applicazioni.*

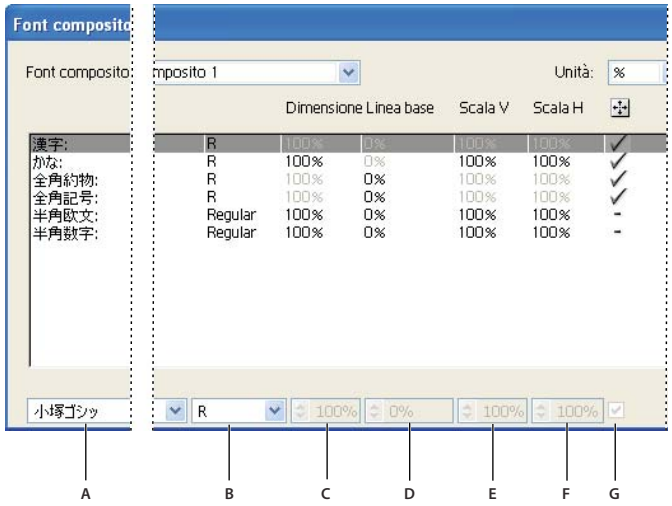
1. Scegliete Testo > Font compositi. Se non visualizzate questo comando, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.
2. Fate clic su Nuovo, specificate il nome per il font composito e fate clic su OK.
3. Se in precedenza avete salvato dei font compositi, potete sceglierne uno su cui basare il nuovo font composito.
4. Selezionate una categoria di caratteri.



Categorie di caratteri
***A.** Kanji **B.** Kana **C.** Punteggiatura **D.** Simboli **E.** Roman **F.** Numerici*

5 Scegliete un'opzione nel menu a comparsa Unità per specificare l'unità di misura per gli attributi dei font: % o Q.

6 Impostate gli attributi dei font per la categoria di caratteri selezionata. Alcuni attributi non sono disponibili per determinate categorie.



Attributi dei font
***A.** Famiglia di font **B.** Stile di font **C.** Dimensione **D.** Linea di base **E.** Scala V **F.** Scala H **G.** Ridimensiona al centro*

7 Per visualizzare un campione del font composito, fate clic su Mostra campione.

Potete cambiare il campione come segue:

- Fate clic sui pulsanti a destra del campione per visualizzare o nascondere le righe relative a Casella ICF 字, Embox 字, Linea di base Ba, Altezza maiuscole CH, Ascendente/Discendente massimo Ap, Ascendente massimo d e altezza x x.
- Scegliete un livello di ingrandimento nel menu a comparsa Zoom.

8 Fate clic su Salva per salvare le impostazioni del font composito, quindi fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 372

Categorie di caratteri nei font compositi

Kanji Specifica il font di base del font composito. Le dimensioni e la linea di base degli altri caratteri vengono impostati sulla base delle dimensioni e delle linee di base specificate qui.

Kana Specifica il font da usare per i caratteri Hiragana e Katakana.

Punteggiatura Specifica il font usato per la punteggiatura.

Simboli Specifica il font da usare per i simboli.

Roman Specifica il font da usare per i caratteri Roman a mezza larghezza.

Numeri Specifica il font da usare per i numeri a mezza larghezza. Generalmente si tratta di un font Roman.

Attributi dei font per font compositi

Famiglia font e Stile font Specifica il font da usare per i caratteri.

Dimensione Specifica le dimensioni dei caratteri rispetto a quelle dei caratteri Kanji. Le dimensioni possono cambiare a seconda del font, anche se vengono usate le stesse dimensioni di font.

Linea di base Specifica la posizione della linea di base rispetto a quella dei caratteri Kanji.

Scala verticale e Scala orizzontale Specifica l'entità del ridimensionamento dei caratteri. Potete ridimensionare i caratteri Kana, i caratteri Katakana a mezza larghezza, i caratteri Gaiji, i caratteri Roman a mezza larghezza e i numeri.

Ridimensiona al centro Specifica il ridimensionamento dei caratteri Kana. Se selezionate questa opzione, i caratteri vengono ridimensionati a partire dal centro. Se deselezionate questa opzione, i caratteri vengono ridimensionati a partire dalla linea di base Roman.

Per specificare lo stesso tipo di ridimensionamento per tutti i caratteri, specificate un valore in Dimensione e impostate il valore per il ridimensionamento su 100%. Per avere un ridimensionamento orizzontale e verticale diverso per i caratteri, specificate 100% in Dimensione e impostate l'opzione di scala.

Personalizzare i caratteri in un font composito

1. Scegliete Testo > Font compositi. Se non visualizzate questo comando, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.
2. Fate clic su Personale nella finestra di dialogo Font composito.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se in precedenza avete salvato un set di caratteri personale, selezionate quello da modificare.
- Per creare un set personale, fate clic su Nuovo, specificate un nome per set di caratteri e fate clic su OK. Se sono presenti altri set personali, potete anche scegliere quello su cui basare il nuovo set.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere direttamente un carattere, scegliete Immissione diretta nel menu a comparsa Carattere, immettete i caratteri nella casella e fate clic su Aggiungi.
- Per aggiungere un carattere usando un codice, scegliete un tipo di codifica nel menu a comparsa Carattere, immettete il codice e fate clic su Aggiungi.

Nota: *non è possibile aggiungere caratteri a 32 bit a un set personale.*

- Per eliminare un carattere, selezionatelo nella casella di riepilogo e fate clic su Elimina.

5 Al termine della personalizzazione del set di caratteri, fate clic su Salva e quindi su OK.

Nota: *se in un font composito esistono più caratteri personali, il set più in basso ha precedenza su tutti gli altri.*

Eliminare un font composito

1 Scegliete Testo > Font compositi. Se non visualizzate questo comando, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.

2 Selezionate il font composito dalla finestra di dialogo Font composito.

3 Fate clic su Elimina font e quindi su Sì.

Esportare un font composito

I font compositi esportati da Illustrator possono essere importati nella versione giapponese di Adobe InDesign 2 o successiva.

1 Scegliete Testo > Font compositi. Se non visualizzate questo comando, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.

2 Fate clic su Esporta nella finestra di dialogo Font composito.

3 Selezionate la posizione in cui salvare il file, immettete un nome di file e fate clic su Salva.

Aggiornare il testo di Illustrator 10

Gli oggetti di testo creati in Illustrator 10 e nelle versioni precedenti sono modificabili solo dopo averne eseguito l'aggiornamento per l'uso in versioni successive. Una volta effettuato l'aggiornamento, potete accedere a tutte le funzioni di testo contenute in Illustrator CS5, come stili dei paragrafi e dei caratteri, crenatura ottica e supporto completo dei font OpenType®.

Aggiornare il testo creato in Illustrator 10

Gli oggetti di testo creati in Illustrator 10 e nelle versioni precedenti sono modificabili solo dopo averne eseguito l'aggiornamento per l'uso in versioni successive. Una volta effettuato l'aggiornamento, potete accedere a tutte le funzioni di testo contenute in Illustrator CS5, come stili dei paragrafi e dei caratteri, crenatura ottica e supporto completo dei font OpenType®.

Non è necessario aggiornare il testo se non intendente modificarlo. Il testo non aggiornato viene denominato *testo precedente*. Potete visualizzare, spostare e stampare il testo precedente ma non potete modificarlo. Quando viene selezionato, il testo precedente è contrassegnato da una x nel rettangolo di selezione.

Dopo aver aggiornato il testo di versioni precedenti, potreste notare alcune piccole variazioni nello scorrimento del testo. Potete comunque riadattare il testo o usare una copia del testo originale come riferimento. Per impostazione predefinita, Illustrator aggiunge la parola "[Convertito]" al nome file sia che aggiorniate o meno il testo in un file, creando di fatto una copia del documento per mantenere inalterato il file originale. Potete così decidere successivamente di aggiornare l'originale o, se lo avete già aggiornato, di tornare alla versione originale.

Nota: *se non desiderate che Illustrator modifichi il nome del file, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), e deselezionate Aggiungi [convertito] all'apertura dei file di precedenti versioni.*

Aggiornare tutto il testo di versioni precedenti in un documento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- All'apertura del documento, fate clic su Aggiorna quando richiesto da Illustrator.
- Dopo aver aperto il documento, scegliete Testo > Testo precedente > Aggiorna tutto il testo precedente.

Aggiornare il testo precedente selezionato

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiornare il testo senza creare una copia, selezionate l'oggetto di testo e scegliete Testo > Testo precedente > Aggiorna testo precedente selezionato. Oppure, selezionate uno strumento testo e fate clic sul testo da aggiornare, o fate doppio clic sul testo direttamente con lo strumento selezione. Quindi fate clic su Aggiorna.
- Per mantenere il testo precedente su un livello inferiore rispetto al testo aggiornato, selezionate uno strumento testo e fate clic all'interno del testo da aggiornare. Oppure, fate doppio clic sul testo da aggiornare con lo strumento selezione. Quindi fate clic su Copia oggetto di testo. Questa opzione consente di mettere a confronto il layout del testo precedente e quello del testo aggiornato.

Se in fase di aggiornamento create una copia del testo precedente, potete usare i seguenti comandi:

- Testo > Testo precedente > Mostra copie (o Nascondi copie) per visualizzare (o nascondere) gli oggetti di testo copiati.
- Testo > Testo precedente > Seleziona copie per selezionare gli oggetti di testo copiati.
- Testo > Testo precedente > Elimina copie per eliminare gli oggetti di testo copiati.

Capitolo 10: Creazione di effetti speciali

Attributi di aspetto

Potete modificare l'aspetto di qualsiasi oggetto, gruppo o livello in Adobe Illustrator usando gli effetti e i pannelli Aspetto e Stili grafica. Inoltre, potete scomporre un oggetto nelle sue parti essenziali per modificarne i vari elementi in modo indipendente.

Gli attributi di aspetto

Gli attributi di aspetto sono proprietà che alterano l'aspetto di un oggetto ma non la sua struttura di base. Gli attributi di aspetto comprendono riempimenti, tracce, trasparenze ed effetti. Se applicate un attributo di aspetto a un oggetto e decidete di eliminarlo o modificarlo in un secondo tempo, l'oggetto sottostante o eventuali altri attributi applicati all'oggetto non saranno modificati.

Potete impostare gli attributi di aspetto a qualunque livello nell'ordine gerarchico. Ad esempio, se applicate un effetto Ombra esterna a un livello, a tutti gli oggetti nel livello viene aggiunto questo effetto. Se però spostate l'oggetto fuori dal livello, l'effetto Ombra esterna non sarà più applicato all'oggetto poiché appartiene al livello e non a ogni oggetto al suo interno.

Il pannello Aspetto consente di lavorare con gli attributi di aspetto. Dato che gli attributi di aspetto possono essere applicati a livelli, gruppi e oggetti (spesso anche a riempimenti e tracce), la gerarchia degli attributi nel disegno può diventare molto complessa. Ad esempio, se applicate un effetto a un livello intero e un altro effetto a un oggetto nel livello, potrebbe essere difficile stabilire quale effetto provoca in realtà la modifica del disegno. Il pannello Aspetto mostra riempimenti, tracce, stili di grafica ed effetti applicati a un oggetto, gruppo o livello.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Stili grafica: www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_it.

Panoramica del pannello Aspetto

Potete usare il pannello Aspetto (Finestra > Aspetto) per visualizzare e regolare gli attributi di aspetto per un oggetto, un gruppo o un livello. Riempimenti e tracce sono elencati in ordine di sovrapposizione: l'ordine dall'alto in basso nel pannello corrisponde all'ordine da sopra a sotto nel disegno. Gli effetti sono elencati dall'alto in basso nell'ordine in cui sono applicati al disegno.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Stili grafica: www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_it.

Attributi elencati nel pannello Aspetto per un oggetto raggruppato
A. *Tracciato con traccia, riempimento ed effetto Ombra esterna* ***B.*** *Tracciato con effetto* ***C.*** *Pulsante Aggiungi nuova traccia* ***D.*** *Pulsante Aggiungi nuovo riempimento* ***E.*** *Pulsante* ***F.*** *Pulsante Cancella aspetto* ***G.*** *Pulsante Duplica elemento selezionato*

Mostrare gli altri elementi nel pannello Aspetto

Quando selezionate elementi che ne contengono altri, quali livelli o gruppi, nel pannello Aspetto viene visualizzata la voce Contenuto.

❖ Fate doppio clic sulla voce Contenuto.

Elencare nel pannello Aspetto gli attributi di carattere per un oggetto di testo

Quando si seleziona un oggetto di testo, il pannello Aspetto presenta la voce Caratteri.

1 Fate doppio clic sulla voce Caratteri nel pannello Aspetto.

Nota: *per visualizzare i singoli attributi di carattere di un testo con un aspetto misto, selezionate il singolo carattere.*

2 Fate clic su Tipo nella parte superiore del pannello per tornare alla visualizzazione principale.

Attivare o disattivare un attributo per un oggetto selezionato

- Per attivare o disattivare un singolo attributo, fate clic sull'icona occhio vicino all'attributo.
- Per attivare tutti gli attributi nascosti, scegliete Mostra tutti gli attributi nascosti dal menu del pannello Aspetto.

Modificare un attributo

- Per visualizzare e impostare i valori, fate clic sulla riga degli attributi.
- Fate clic sul testo sottolineato e specificate i nuovi valori nella finestra di dialogo visualizzata.

Mostrare o nascondere le miniature nel pannello Aspetto

❖ Selezionate Mostra miniature o Nascondi miniature nel menu del pannello Aspetto.

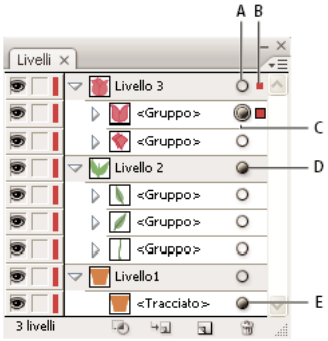
Specificare come vengono applicati gli attributi di aspetto a nuovi oggetti

Potete indicare se i nuovi oggetti debbano ereditare attributi di aspetto o avere solo attributi di base.

- Per applicare un singolo riempimento e tratto ai nuovi oggetti, scegliete Nuovo disegno con aspetto base dal menu del pannello.
- Per applicare tutti gli attributi di aspetto attivi ai nuovi oggetti, deselezionate Nuovo disegno con aspetto base nel menu del pannello.

Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto

Prima di poter impostare un attributo di aspetto o applicare uno stile o un effetto a un livello, gruppo o oggetto, dovete specificare l'elemento di *destinazione* nel pannello Livelli. Per impostare oggetti o gruppi come destinazione nel pannello Livelli, potete usare qualsiasi metodo di selezione. I livelli possono invece essere impostati come destinazione solo mediante il pannello Livelli.



Le icone di destinazione ombreggiate nel pannello Livelli indicano gli elementi che contengono attributi di aspetto.
***A.** Colonna per destinazione e aspetto **B.** Colonna di selezione **C.** Gruppo con attributi di aspetto **D.** Livello con attributi di aspetto **E.** Oggetto con attributi di aspetto*

L'icona di destinazione indica se un elemento nella gerarchia dei livelli dispone di attributi di aspetto e se è stato impostato come destinazione:

- Indica che l'elemento non è impostato come destinazione e non ha attributi di aspetto a parte riempimento e traccia singoli.
- Indica che l'elemento non è impostato come destinazione ma ha degli attributi di aspetto.
- Indica che l'elemento è impostato come destinazione ma non ha attributi di aspetto a parte riempimento e traccia singoli.
- Indica che l'elemento è impostato come destinazione e ha degli attributi di aspetto.

  Per impostare un elemento come destinazione nel pannello Livelli, fate clic sull'icona di destinazione dell'elemento. Un doppio cerchio o indica che l'elemento è impostato come destinazione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per impostare come destinazione altri elementi.

  ***Nota:** quando si seleziono con un metodo qualsiasi un oggetto o un gruppo, l'elemento viene impostato come destinazione anche nel pannello Livelli. Un livello, invece, può essere impostato come destinazione solo facendo clic sulla sua icona di destinazione nel pannello Livelli.*

Modificare o aggiungere un attributo di aspetto

Potete aprire un attributo di aspetto, ad esempio un effetto, e modificare le impostazioni in qualsiasi momento.

❖ Nel pannello Aspetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare un attributo, fate clic sul nome dell'attributo sottolineato in blu e specificate le modifiche nella finestra di dialogo visualizzata.
- Per modificare il colore del riempimento, fate clic sulla riga di riempimento e scegliete un nuovo colore dalla casella corrispondente.
- Per aggiungere un nuovo effetto, fate clic su Aggiungi nuovo effetto .
- Per eliminare un attributo, fate clic sulla riga dell'attributo, quindi su Elimina .

Duplicare un attributo di aspetto

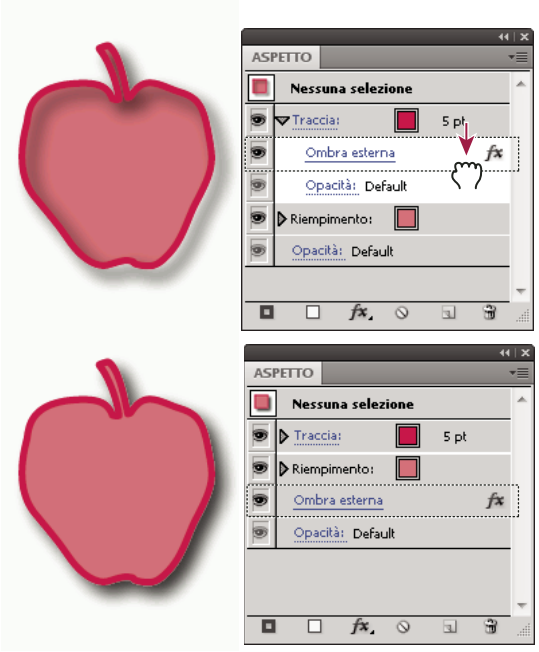
❖ Selezionate un attributo nel pannello Aspetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Duplica elemento selezionato del pannello o scegliete Duplica elemento dal menu del pannello.

- Trascinate l'attributo di aspetto sul pulsante Duplica elemento selezionato del pannello.

Cambiare l'ordine di sovrapposizione degli attributi di aspetto

❖ Trascinate un attributo di aspetto verso l'alto o il basso nel pannello Aspetto. (Se necessario, fate clic sul triangolo accanto a un elemento per visualizzarne il contenuto.) Quando il contorno dell'attributo di aspetto che state trascinando compare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.



Effetto Ombra esterna applicato alla traccia (in alto) confrontato con lo stesso effetto applicato al riempimento (in basso)

Eliminare o nascondere gli attributi di aspetto

1 Selezionate l'oggetto o il gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere temporaneamente un attributo applicato a un disegno, fate clic sull'icona Visibilità nel pannello Aspetto. Fate nuovamente clic sull'icona per visualizzare di nuovo l'attributo applicato.
- Per rimuovere un attributo specifico, selezionate l'attributo nel pannello Aspetto e fate clic sull'icona Elimina . Oppure, selezionate Elimina elemento dal menu del pannello o trascinate l'attributo sull'icona Elimina.
- Per rimuovere tutti gli attributi di aspetto eccetto un riempimento e una traccia singoli, scegliete Riduci ad aspetto base dal menu del pannello. Oppure, trascinate l'icona di destinazione per un elemento nel pannello Livelli sull'icona Elimina del pannello Livelli.
- Per rimuovere tutti gli attributi di aspetto, inclusi i riempimenti e le tracce, fate clic sul pulsante Cancella aspetto nel pannello Aspetto o scegliete Cancella aspetto nel menu del pannello.

Copiare gli attributi di aspetto tra oggetti diversi

Potete copiare o spostare gli attributi di aspetto mediante trascinamento o con lo strumento contagocce.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 387

Copiare gli attributi di aspetto mediante trascinamento

1. Selezionate un oggetto o un gruppo (oppure impostate come destinazione un livello del pannello Livelli) di cui desiderate copiare l'aspetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate la miniatura che si trova nella parte superiore del pannello Aspetto su un oggetto nella finestra del documento. Se la miniatura non è visualizzata, scegliete Mostra miniatura dal menu del pannello.
   - Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate l'icona di destinazione nel pannello Livelli su un elemento in cui desiderate copiare gli attributi di aspetto.
   - Per spostare gli attributi di aspetto anziché copiarli, trascinate l'icona di destinazione nel pannello Livelli da un qualsiasi elemento che contiene gli attributi desiderati sull'elemento a cui desiderate applicarli.

Copiare gli attributi di aspetto con lo strumento contagocce

Potete usare lo strumento contagocce per copiare gli attributi di aspetto da un oggetto all'altro, inclusi gli attributi di carattere, paragrafo, riempimento e traccia tra oggetti di testo. Per impostazione predefinita, lo strumento contagocce influisce su tutti gli attributi di una selezione. Per personalizzare gli attributi su cui ha effetto questo strumento, usate la finestra di dialogo Contagocce.

1. Selezionate l'oggetto, l'oggetto di testo o i caratteri di cui desiderate modificare gli attributi.
2. Selezionate lo strumento contagocce .
3. Spostate lo strumento contagocce sull'oggetto da cui desiderate prelevare gli attributi. Quando avete posizionato correttamente il puntatore del mouse, viene visualizzata una piccola T.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sullo strumento contagocce per prelevare tutti gli attributi di aspetto e applicarli all'oggetto selezionato.
   - Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per prelevare solo il colore di una parte della sfumatura, del pattern, dell'oggetto con trama o dell'immagine inserita e applicatelo al riempimento o alla traccia selezionata.
   - Tenete premuto Maiusc e quindi il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic per aggiungere gli attributi di aspetto di un oggetto a quelli dell'oggetto selezionato. In alternativa, fate clic quindi tenete premuti i tasti Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS).

     Nota: *potete anche fare clic su un oggetto non selezionato per prelevarne gli attributi e fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) su un oggetto non selezionato al quale desiderate applicare gli attributi.*

Copiare gli attributi dal desktop con lo strumento contagocce

1. Selezionate l'oggetto con gli attributi da modificare.
2. Selezionate lo strumento contagocce.
3. Fate clic sul documento e continuate a tenere premuto il pulsante del mouse.
4. Senza rilasciare il pulsante del mouse, portate il puntatore sull'oggetto con gli attributi che desiderate copiare, sulla scrivania del vostro computer. Quando il puntatore si trova sull'oggetto, rilasciate il pulsante del mouse.

Importante: *lo strumento contagocce preleva solo il colore RGB dallo schermo se lo si usa in un qualsiasi punto esterno al documento corrente. Per indicare che è in corso il campionamento di un colore RGB dallo schermo, a destra dello strumento contagocce compare un quadrato nero.*

Specificare quali attributi copiare con lo strumento contagocce

1. Fate doppio clic sullo strumento contagocce.
2. Selezionate gli attributi che desiderate copiare con lo strumento contagocce. Potete prelevare gli attributi di aspetto inclusi la trasparenza, le proprietà di riempimento e traccia e quelle di carattere e paragrafo.
3. Scegliete l'area delle dimensioni di campionamento nel menu Dimensioni campioni raster.
4. Fate clic su OK.

Lavorare con gli effetti

Gli effetti

Illustrator include una vasta gamma di effetti da applicare a oggetti, gruppi o livelli per modificarne le caratteristiche.

Illustrator CS3 e versioni precedenti includeva effetti e *filtri*, mentre l'attuale versione include soli gli effetti (con l'eccezione dei filtri SVG). La differenza principale tra un filtro e un effetto è che il filtro modifica in modo permanente un oggetto o un livello, mentre un effetto e le sue proprietà possono essere modificati o rimossi in qualsiasi momento.

Dopo aver applicato un effetto a un oggetto, questo viene visualizzato nel pannello Aspetto. Dal pannello Aspetto, potete modificare un effetto, spostarlo, duplicarlo, eliminarlo o salvarlo come parte di uno stile di grafica. Quando utilizzate un effetto, per accedere ai nuovi punti occorre innanzitutto *espandere* l'oggetto.

Nota: *le versioni precedenti di Illustrator includevano filtri ed effetti.*

Gli effetti presenti nella metà superiore del menu Effetti sono *effetti vettoriali*. Potete applicare questi effetti solo agli oggetti vettoriali o al riempimento o alla traccia di un oggetto bitmap nel pannello Aspetto. Gli effetti e le categorie degli effetti elencati di seguito nella parte superiore rappresentano eccezioni a questa regola e possono essere applicati agli oggetti vettoriali e bitmap: effetti 3D, Filtri SVG, effetti Altera e Trasforma, Ombra esterna, Contorno sfocato, Bagliore interno e Bagliore esterno.

Gli effetti presenti nella metà inferiore del menu Effetti sono *effetti raster*. Questi effetti possono essere applicati a oggetti vettoriali o bitmap.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Stili grafica: www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

"Espandere gli oggetti" a pagina 228

Applicare un effetto

1. Selezionate l'oggetto o il gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

   Se desiderate applicare un effetto a un attributo specifico di un oggetto, quali il riempimento o la traccia, selezionate l'oggetto e l'attributo nel pannello Aspetto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un comando del menu Effetto.
- Fate clic su Aggiungi nuovo effetto nel pannello Aspetto e scegliete un effetto.

3 Quando viene visualizzata la finestra di dialogo, impostate le opzioni e fate clic su OK.

Per applicare l'ultimo effetto e le ultime impostazioni usate, scegliete Effetto > Applica [nome effetto]. Per applicare l'ultimo effetto e impostarne le opzioni, scegliete Effetto > [nome effetto].

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

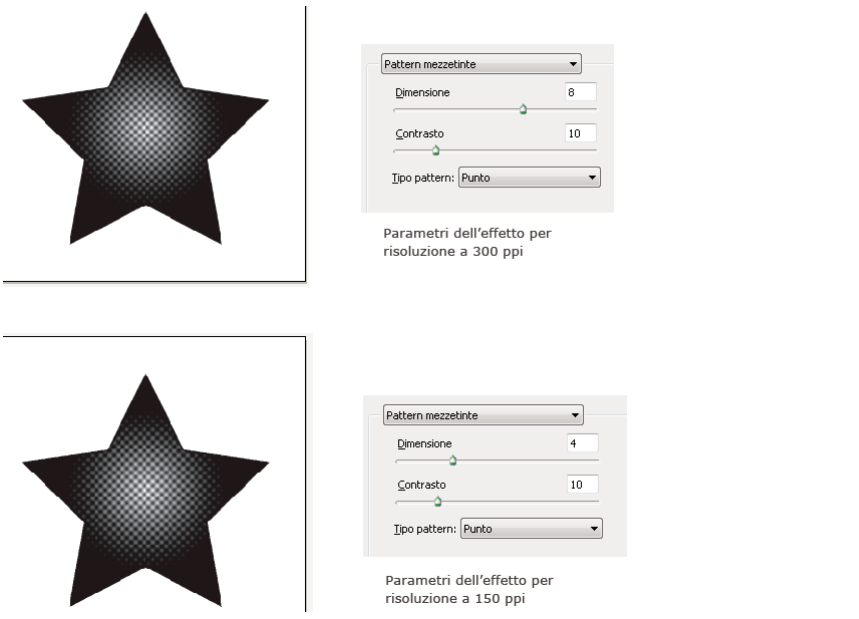
Gli effetti raster

Gli *effetti raster* sono effetti che generano pixel anziché dati vettoriali. Gli effetti raster comprendono Filtri SVG, tutti gli effetti nella parte inferiore del menu Effetto e i comandi Ombra esterna, Bagliore interno, Bagliore esterno e Contorno sfocato nel sottomenu Effetto > Stilizzazione.

Grazie alla capacità RIE (Resolution Independent Effects) di Illustrator CS5 è possibile effettuare quanto segue:

- Quando la risoluzione nelle Impostazioni effetti raster del documento cambia, i parametri dell'effetto vengono interpretati in base a un valore diverso, in modo da produrre modifiche nulle o minime nell'aspetto dell'effetto. I nuovi valori parametro modificati vengono riportati nella finestra di dialogo Effetto.
- Per gli effetti con più di un parametro, Illustrator reinterpreta solo i parametri correlati all'impostazione della risoluzione degli effetti raster del documento.

  Ad esempio, nella finestra di dialogo Pattern mezzetinte sono presenti diversi parametri. Se le impostazioni effetti raster del documento cambiano, però, solo il valore Dimensione cambia di conseguenza.



Effetto Pattern mezzetinte prima e dopo la modifica del valore della risoluzione da 300 ppi a 150 ppi

Potete impostare le opzioni di rasterizzazione per il documento scegliendo Effetto > Impostazioni effetti raster del documento. Consultate "Opzioni di rasterizzazione" a pagina 394.

Se un effetto ha una resa visiva ottimale sullo schermo ma perde alcuni dettagli o viene visualizzato scalettato al momento della stampa, aumentate la risoluzione degli effetti raster nel documento.

Opzioni di rasterizzazione

Potete impostare le seguenti opzioni per tutti gli effetti raster in un documento oppure quando rasterizzate un oggetto vettoriale.

Modello colore Determina il modello di colore usato durante la rasterizzazione. Potete generare un'immagine a colori RGB o CMYK (a seconda del metodo di colore del documento), in scala di grigio o a 1 bit (che può essere in bianco e nero oppure nero e trasparenza, a seconda dell'opzione di sfondo selezionata).

Risoluzione Determina il numero di pixel per pollice (ppi) nell'immagine rasterizzata. Quando rasterizzate un oggetto vettoriale, selezionate Usa risoluzione effetti raster del documento per usare le impostazioni di risoluzione globale.

Sfondo Determina il modo in cui le aree trasparenti dell'oggetto vettoriale vengono convertite in pixel. Selezionate Bianco per riempire le aree trasparenti con pixel bianchi; selezionate Trasparente per rendere lo sfondo trasparente. Se selezionate Trasparente, viene creato un canale alfa per tutte le immagini salvo quelle a 1 bit. Il canale alfa viene mantenuto nel caso in cui il disegno venga esportato in Photoshop. Questa opzione applica un anti-alias migliore rispetto all'opzione Crea maschera di ritaglio.

Anti-alias Applica l'anti-alias per ridurre l'aspetto frastagliato dei contorni nell'immagine rasterizzata. Durante l'impostazione delle opzioni di rasterizzazione per un documento, deselezionate questa opzione per mantenere la nitidezza di linee sottili e di testo di piccole dimensioni.

Durante la rasterizzazione di un oggetto vettoriale, selezionate Nessuno per non applicare l'anti-alias e mantenere i bordi netti del disegno durante la rasterizzazione. Selezionate Grafica ottimizzata per applicare l'anti-alias più adatto a disegni senza testo. Selezionate Testo ottimizzato per applicare l'anti-alias più adatto al testo.

Crea maschera di ritaglio Crea una maschera che rende trasparente lo sfondo dell'immagine rasterizzata. Non è necessario creare una maschera di ritaglio se, per Sfondo, avete selezionato Trasparente.

Aggiungi attorno all'oggetto Aggiunge una spaziatura o un bordo attorno all'immagine rasterizzata, usando il numero di pixel specificato. Le dimensioni dell'immagine finale equivalgono alle dimensioni dell'immagine originale più il valore dell'impostazione Aggiungi Attorno all'oggetto. Potete usare questa impostazione, ad esempio per creare un effetto foto istantanea: specificate un valore per Aggiungi Attorno all'oggetto, scegliete bianco come Sfondo e non selezionate Crea maschera di ritaglio. Il contorno bianco aggiunto all'oggetto originale diventa un bordo visibile sull'immagine. Potete quindi applicare l'effetto Ombra esterna o Bagliore esterno per conferire all'oggetto originale l'aspetto di una foto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti raster" a pagina 393

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 304

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 292

Applicare effetti a immagini bitmap

Con gli effetti potete conferire un aspetto particolare sia alle immagini bitmap che agli oggetti vettoriali. Ad esempio, potete applicare un effetto impressionista, modificare l'illuminazione, distorcere le immagini e produrre molti altri effetti visivi interessanti.

Quando applicate gli effetti specificamente a oggetti bitmap, tenete presente quanto segue:

- Gli effetti non sono applicabili alle immagini bitmap collegate, poiché vengono applicati a una copia incorporata dell'immagine anziché all'originale. Per applicare un effetto all'originale, incorporate l'immagine bitmap originale nel documento.
- Adobe Illustrator supporta gli effetti plug-in dei prodotti Adobe, come Adobe Photoshop, e di terze parti. Una volta installati, molti degli effetti plug-in vengono visualizzati nel menu Effetto e funzionano come gli effetti incorporati.
- Alcuni effetti possono richiedere molta memoria, specie se applicati a un'immagine bitmap ad alta risoluzione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

"I moduli plug-in" a pagina 52

Miglioramento delle prestazioni degli effetti

Alcuni effetti richiedono molta memoria. Le seguenti tecniche consentono di migliorare le prestazione durante l'applicazione degli effetti:

- Selezionate l'opzione Anteprima nella finestra di dialogo dell'effetto per risparmiare tempo ed evitare risultati indesiderati.
- Modificate le impostazioni. Alcuni comandi, come Vetro, richiedono una grande quantità di memoria. Provate impostazioni diverse per aumentare la velocità di applicazione.
- Se intendete stampare con una stampante in scala di grigio, convertite una copia dell'immagine bitmap in scala di grigio prima di applicare gli effetti. Tenete comunque presente che talvolta l'applicazione di un effetto a un'immagine bitmap a colori e la successiva conversione in scala di grigio producono un risultato diverso dall'applicazione dello stesso effetto a una versione in scala di grigio dell'immagine.

Modificare o eliminare un effetto

Modificare o eliminare un effetto usando il pannello Aspetto.

1. Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione il livello nel pannello Livelli) che usa tale effetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare l'effetto, fate clic sul nome sottolineato in blu nel pannello Aspetto. Apportate le modifiche necessarie nella finestra di dialogo dell'effetto e fate clic su OK.
   - Per eliminare l'effetto, selezionate l'effetto elencato nell'elenco Aspetto e fate clic sul pulsante Elimina.

Riepilogo degli effetti

Guida rapida di riferimento per gli effetti

Effetto	**Azione**
Effetto > 3D	Converte i tracciati aperti o chiusi in oggetti tridimensionali (3D) che potete ruotare, illuminare o sfumare. Consultate anche: "Creare oggetti tridimensionali" a pagina 278
Effetto > Artistico	Simula un effetto pittorico su supporti tradizionali. Consultate anche: "Effetti Artistico" a pagina 397
Effetto > Sfocatura	Ritocca le immagini e rende più graduali le transizioni in quanto esegue la media dei pixel vicini ai bordi sovrapposti di linee definite e di aree ombreggiate dell'immagine. Consultate anche: "Effetti Sfocatura" a pagina 398
Effetto >Tratti pennello	Conferisce all'immagine un aspetto pittorico o artistico con diversi effetti di tratti di pennello e di inchiostro. Consultate anche: "Effetti Tratti pennello" a pagina 398
Effetto > Converti in forma	Rimodella un oggetto vettoriale o bitmap. Consultate anche: "Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 273
Effetto > Indicatori di taglio	Applica gli indicatori di taglio all'oggetto selezionato. Consultate anche: "Specificare gli indicatori di taglio per rifilare o allineare" a pagina 49
Effetto > Distorci e trasforma (nella parte superiore del menu)	Modifica la forma di oggetti vettoriali o applica gli effetti a un riempimento o a una traccia aggiunta a un oggetto bitmap con il pannello Aspetto. Consultate anche: "Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 273
Effetto > Distorsione (nella parte inferiore del menu)	Esegue una distorsione geometrica su un'immagine. Consultate anche: "Effetti Distorsione (nella parte inferiore del menu)" a pagina 399
Effetto > Tracciato	Scosta il tracciato di un oggetto relativo alla posizione originale; converte il testo in un set di tracciati composti modificabili come un normale oggetto grafico; e cambia la traccia di un oggetto selezionato in un oggetto con riempimento con lo stesso spessore della traccia originale. Con il pannello Aspetto potete applicare questi comandi anche a un riempimento o una traccia aggiunti a un oggetto bitmap. Consultate anche: "Scostare oggetti duplicati" a pagina 247, "Convertire il testo in contorni" a pagina 350, "Convertire le tracce in tracciati composti" a pagina 169
Effetto > Elaborazione tracciati	Combina gruppi, livelli o sottolivelli in oggetti modificabili singoli. Consultate anche: "Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 259
Effetto > Effetto pixel	Definisce con precisione una selezione inserendo i pixel con valori di colore uguali. Consultate anche: "Effetti Effetto pixel" a pagina 399
Effetto > Rasterizza	Converte gli oggetti vettoriali in oggetti bitmap. Consultate anche: "Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 304
Effetto > Contrasta	Rende più nitide le immagini sfocate aumentando il contrasto dei pixel adiacenti. Consultate anche: "Effetti Contrasta" a pagina 400
Effetto > Schizzo	Aggiunge texture alle immagini, utili per creare effetti tridimensionali. Gli effetti sono utili anche per creare disegni artistici o che sembrano realizzati a mano. Consultate anche: "Effetti Schizzo" a pagina 400

Effetto	Azione
Effetto > Stilizzazione (nella parte superiore del menu)	Aggiunge frecce, ombre esterne, angoli arrotondati, bagliori e aspetti con scarabocchi agli oggetti. Consultate anche: "Creare un'ombra esterna" a pagina 402, "Applicare un bagliore interno o esterno" a pagina 403, "Aggiungere le frecce" a pagina 166, "Sfocare i contorni di un oggetto" a pagina 403, "Creare uno schizzo usando l'effetto scarabocchio" a pagina 404, "Arrotondare gli angoli degli oggetti" a pagina 274
Effetto > Stilizzazione (nella parte inferiore del menu)	Il comando Bordi brillanti produce un effetto pittorico o impressionista su una selezione spostando i pixel e identificando e aumentando il contrasto dell'immagine. Consultate anche: "Effetti Stilizzazione (nella parte inferiore del menu)" a pagina 401
Effetto > Filtri SVG	Aggiunge proprietà di grafica basate sul linguaggio XML, quali ombre esterne, all'immagine. Consultate anche: "Applicare gli effetti SVG" a pagina 420
Effetto > Texture	Aggiunge profondità alle immagini o conferisce un aspetto naturale. Consultate anche: "Effetti Texture" a pagina 401
Effetto > Video	Ottimizza le immagini catturate da filmati o grafica destinati al video. Consultate anche: "Effetti Video" a pagina 402
Effetto > Altera	Distorce o deforma gli oggetti, inclusi tracciati, testo, trame, fusioni e immagini raster. Consultate anche: "Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 273

Effetti Artistico

Gli effetti del gruppo Artistico sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che sono applicati a un oggetto vettoriale.

Matita colorata Disegna un'immagine usando matite colorate su sfondo a tinta unita. I bordi più importanti vengono mantenuti e assumono l'aspetto di un tratteggio irregolare, mentre la tinta unita dello sfondo è visibile nelle aree più uniformi.

Effetto ritaglio Riproduce un'immagine come se fosse fatta di ritagli di carta colorata. Le immagini ad alto contrasto appaiono sotto forma di silhouette, mentre le immagini colorate vengono costruite usando più livelli di carta colorata.

Pennello a secco Dipinge i bordi dell'immagine come se si usasse la tecnica del pennello a secco (a metà strada fra olio e acquerello). Questo effetto semplifica l'immagine riducendone la gamma di colori.

Grana pellicola Applica un pattern uniforme ai toni d'ombra e ai mezzitoni di un'immagine, e un pattern più omogeneo e saturato alle aree più chiare dell'immagine. Questo effetto è utile per eliminare le striature dalle fusioni e per unire visivamente elementi provenienti da fonti diverse.

Affresco Dipinge un'immagine con uno stile grezzo con tratti rapidi, brevi e arrotondati.

Luce al neon Aggiunge vari tipi di luce agli oggetti in un'immagine Questo effetto è utile per colorare un'immagine ammorbidendone l'aspetto. Per selezionare il colore della luce, fate clic sulla casella relativa e selezionate un colore dal selettore.

Effetto pennellate Consente di scegliere fra varie dimensioni (da 1 a 50) e tipi di pennello per ottenere un effetto pittorico. I pennelli sono di tipo semplice, leggero irregolare, leggero scuro, largo preciso, largo sfocato e brillante.

Spatola Riduce i dettagli dell'immagine attribuendole l'impressione di una tela dipinta con mano leggera che mostra la propria trama sottostante.

Involucro di plastica Riveste l'immagine di plastica lucida, accentuando i dettagli della superficie.

Contorni poster Riduce il numero di colori di un'immagine in base al fattore di posterizzazione impostato; individua i bordi dell'immagine e traccia linee nere su di essi. Le aree ampie dell'immagine assumono un colore semplice, mentre particolari scuri più minuti vengono distribuiti per tutta l'immagine.

Pastelli su superficie ruvida Questo effetto dà all'immagine l'aspetto di un disegno tracciato con pastelli colorati su uno sfondo con texture. Nelle aree di colore vivace, il tratto del pastello è spesso e con poca texture, mentre in quelle scure ha un aspetto raschiato e rivela la texture.

Effetto sfumino Attenua l'aspetto di un'immagine mediante tratti brevi e diagonali che ne sbavano le aree più scure. Le aree più chiare diventano più luminose e meno dettagliate.

Effetto spugna Crea immagini con aree di texture ben definite e di colore contrastante, che sembrano dipinte con una spugna.

Vernice di fondo Dipinge l'immagine su uno sfondo con texture e quindi disegna l'immagine finale su di essa.

Acquerello Dipinge l'immagine in stile acquerello, semplificandone i dettagli mediante un pennello medio con acqua e colore. Nei punti in cui vi sono passaggi di tono significativi nei bordi, l'effetto satura il colore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

"Usare i controlli di superficie texture e vetro" a pagina 402

Effetti Sfocatura

I comandi nel sottomenu Sfocatura nel menu Effetto sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che applicate l'effetto a un oggetto vettoriale.

Controllo sfocatura Sfoca rapidamente una selezione in base al valore impostato. Questo effetto rimuove i dettagli a frequenza elevata e può produrre un effetto foschia.

Sfocatura radiale Simula la leggera sfocatura di uno zoom o di una macchina fotografica in rotazione. Scegliete Rotazione per sfocare l'immagine lungo linee circolari concentriche, quindi specificate il grado di rotazione. Scegliete Zoom per sfocare l'immagine lungo linee radiali, come in una zoomata in avanti o indietro, quindi specificate un fattore compreso fra 1 e 100. La qualità della sfocatura può essere impostata su Bozza (più rapida ma granulosa), Buona o Migliore per ottenere una grana più fine. La differenza tra queste due ultime opzioni è evidente solo su selezioni di grandi dimensioni. Specificate l'origine della sfocatura, trascinando il pattern nella casella Centro sfocatura.

Sfocatura migliore Sfoca un'immagine con precisione. Potete specificare il raggio, la soglia e la qualità della sfocatura. Raggio determina le dimensioni dell'area in cui vengono cercati i pixel dissimili. Soglia determina il grado di differenza necessario perché i pixel vengano sfocati. Potete inoltre impostare un metodo per l'intera selezione (Normale) o per i bordi con transizioni del colore (Solo contorno e Sovrapponi contorno). Nelle aree con contrasto significativo, Solo contorno applica dei contorni in bianco e nero mentre Sovrapponi contorno applica dei contorni bianchi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Tratti pennello

Gli effetti Tratti pennello sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che vengono applicati a un oggetto vettoriale.

Contorni accentuati Accentua i contorni di un'immagine. Quando la luminosità dei bordi è impostata su un valore alto, viene creato l'effetto del gesso bianco; con un valore basso viene invece creato l'effetto dell'inchiostro nero.

Tratti ad angolo Ridipinge un'immagine usando tratti diagonali. Le aree più chiare dell'immagine vengono dipinte con tratti che vanno in una direzione, mentre quelle più scure con tratti che vanno nella direzione opposta.

Ombra tratteggiata Conserva i dettagli e le caratteristiche dell'immagine originale, aggiungendo texture e rendendo frastagliati i bordi delle aree colorate dell'immagine simulando tratteggi a matita. L'opzione Intensità controlla il numero di passaggi di tratteggio, da 1 a 3.

Tratti scuri Scurisce ulteriormente le aree scure di un'immagine mediante tratti brevi e decisi e dipinge le aree più chiare con tratti lunghi e bianchi.

Contorni con inchiostro Ridisegna l'immagine con linee sottili sui dettagli originali, in stile penna e inchiostro.

Spruzzo Riproduce l'effetto di un aerografo. L'aumento dei valori delle opzioni semplifica il risultato finale.

Tratti a spruzzo Ridipinge un'immagine usandone i colori dominanti con tratti di colore a spruzzo angolati.

Sumi-e Dipinge l'immagine in stile giapponese come se fosse realizzata con un pennello bagnato carico di inchiostro nero su carta di riso. Crea bordi delicatamente sfocati in nero carico.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Distorsione (nella parte inferiore del menu)

I comandi Distorsione richiedono molta memoria. Tali effetti sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che vengono applicati a un oggetto vettoriale.

Bagliore diffuso Dà all'immagine l'aspetto che avrebbe attraverso un filtro a leggera diffusione. L'effetto aggiunge disturbi bianchi trasparenti all'immagine, con il bagliore che si dissolve a partire dal centro della selezione.

Vetro Dà all'immagine l'aspetto che avrebbe guardandola attraverso diversi tipi di vetro. Potete scegliere un tipo di vetro dal menu a comparsa Texture oppure creare una superficie di vetro personale come file Photoshop da caricare ed applicare. Potete modificare le impostazioni di ridimensionamento, distorsione, sfumatura e le opzioni di texture.

Increspatura oceano Aggiunge increspature a distanza casuale alla superficie dell'immagine, come se fosse sott'acqua.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare i controlli di superficie texture e vetro" a pagina 402

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Effetto pixel

Gli effetti Effetto pixel sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che sono applicati a un oggetto vettoriale.

Colore mezzetinte Simula l'effetto di una retinatura mezzetinte in ogni canale dell'immagine. Per ogni canale, l'effetto divide l'immagine in rettangoli e li sostituisce tutti con altrettanti cerchi. Le dimensioni dei cerchi sono proporzionali alla luminosità del rettangolo.

Per usare l'effetto, inserite un valore in pixel per il raggio massimo di un punto mezzatinta (da 4 a 127) e immettete un valore dell'angolo di retino (l'angolo del punto rispetto all'orizzontale) per uno o più canali. Per le immagini in scala di grigio, usate solo il canale 1. Per le immagini RGB, usate i canali 1, 2 e 3 che corrispondono ai canali rosso, verde e blu. Per le immagini CMYK, usate tutti i quattro canali che corrispondono a cyan, magenta, giallo e nero.

Cristallizza Raggruppa i colori in forme poligonali.

Mezzatinta Converte un'immagine creando un pattern casuale di aree in bianco e nero o di colori completamente saturi, se l'immagine è a colori. Per usare questo effetto, scegliete un tipo di punto dal menu a comparsa Tipo nella finestra di dialogo Mezzatinta.

Effetto punti Suddivide il colore di un'immagine in punti a disposizione casuale, come in un dipinto puntinista, e usa il colore di sfondo come area di tela fra i punti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Contrasta

Il comando Maschera di contrasto del sottomenu Contrasta nel menu Effetto rende nitide le immagini sfocate aumentando il contrasto dei pixel adiacenti. È di tipo raster e usa le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che è applicato a un oggetto vettoriale.

Maschera di contrasto Trova le aree dell'immagine con cambiamenti di colore significativi e le rende più contrastanti. Con l'effetto Maschera potete regolare il contrasto di un dettaglio del bordo e creare una linea più chiara su un lato del bordo e una più scura sull'altro, Questo effetto mette in risalto il bordo e crea l'illusione di un'immagine a maggiore contrasto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Schizzo

Molti degli effetti Schizzo usano il bianco e il nero per ridisegnare l'immagine. Sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che sono applicati a un oggetto vettoriale.

Bassorilievo Fa apparire l'immagine come scolpita in un bassorilievo e illuminata in modo da sottolineare le variazioni della superficie. Le aree scure dell'immagine sono colorate in nero, mentre quelle chiare usano il bianco.

Gessetto e carboncino Ridisegna le zone di luce e i mezzitoni con uno sfondo grigio pieno a mezzo tono disegnato con un gessetto grezzo. Le zone d'ombra vengono sostituite da tratteggi diagonali di carboncino nero. Il carboncino viene tracciato in nero, mentre il gessetto è tracciato in bianco.

Effetto carboncino Ridisegna l'immagine creando un effetto sbavato e di separazione dei toni. I bordi principali vengono disegnati con tratto deciso, mentre i mezzitoni vengono abbozzati con un tratto diagonale. Il carboncino è colorato in nero, mentre la carta è in bianco.

Effetto cromatura Dà all'immagine l'aspetto di una superficie cromata lucida. Le zone di luce sono punti alti e le ombre sono punti bassi nella superficie riflettente.

Conté Crayon Ripete la texture dei pastelli a cera Conté in colori scuri densi e bianco puro, su un'immagine. L'effetto Conté Crayon usa il nero per le aree scure e il bianco per quelle chiare.

Penna grafica Usa tratti di inchiostro fini e lineari per catturare i dettagli dell'immagine. L'effetto sostituisce il colore dell'immagine originale usando il nero per l'inchiostro e il bianco per la carta. È particolarmente efficace con le immagini acquisite mediante scanner.

Pattern mezzetinte Simula l'effetto di un retino mezzetinte mantenendo al contempo l'intervallo continuo dei toni.

Carta da lettere Crea un'immagine che sembra costruita di carta fatta a mano. Questo effetto semplifica l'immagine e combina l'effetto del comando Granulosità (sottomenu Texture) con un aspetto in rilievo. Le aree scure dell'immagine appaiono come fori sullo strato superiore della carta, circondati dal bianco.

Effetto fotocopia Simula l'effetto ottenuto fotocopiando un'immagine. Le aree scure più grandi tendono a essere copiate solo intorno ai bordi e i mezzitoni diventano nero o bianco a tinta unita.

Effetto intonaco Plasma l'immagine con un effetto intonaco e quindi colora il risultato usando il nero e il bianco. Le aree scure vengono messe in rilievo e quelle chiare appaiono concave.

Effetto retinatura Simula la diminuzione e distorsione controllata dell'emulsione della pellicola per creare un'immagine che appare a blocchi nelle aree d'ombra e leggermente granulare nelle zone di luce.

Timbro Semplifica l'immagine che sembra così ottenuta con un timbro di gomma o di legno. I migliori risultati si ottengono con le immagini in bianco e nero.

Contorni strappati Trasforma l'immagine in un'insieme di pezzi di carta irregolari e strappati e quindi la colora usando il bianco e il nero. È utile per immagini costituite da testo o da oggetti ad alto contrasto.

Effetto carta bagnata Usa tratti a macchia che sembrano dipinti su carta umida e fibrosa, che fa quindi scorrere e fondere il colore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Stilizzazione (nella parte inferiore del menu)

L'effetto Bordi brillanti è di tipo raster e usa le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che è applicato a un oggetto vettoriale.

Bordi brillanti Identifica i bordi del colore e aggiunge ad essi un bagliore fluorescente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Texture

Gli effetti Texture sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che sono applicati a un oggetto vettoriale.

Effetto incrinatura Dipinge l'immagine su una superficie a stucco ad alto rilievo, creando una fine rete di crepe che seguono i contorni dell'immagine. Usate questo effetto per creare un effetto rilievo nelle immagini che contengono un'ampia gamma di valori di colore e di grigio.

Granulosità Aggiunge texture a un'immagine simulando vari tipi di granulosità: regolare, leggero, spruzzi, blocchi, contrasto, ingrandito, a punti, orizzontale, verticale o macchie. Per ulteriori informazioni su come usare le opzioni di texture, consultate "Usare i controlli di superficie texture e vetro" a pagina 402.

Porzioni mosaico Disegna l'immagine come se fosse stata creata con piccole tessere o piastrelle e aggiunge un'intercapedine fra esse. Da non confondere con il comando Effetto pixel > Mosaico, che suddivide l'immagine in blocchi di pixel colorati in modo diverso.

Patchwork Suddivide l'immagine in quadratini riempiti con il colore predominante di quell'area dell'immagine. L'effetto riduce o aumenta in modo casuale la profondità dei quadratini per riprodurre i punti di luce e ombra.

Vetro colorato Ridipinge un'immagine suddividendola in celle monocolore adiacenti contornate con il colore di primo piano.

Applica texture Applica all'immagine una texture da voi selezionata o creata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Effetti Video

Gli effetti Video sono di tipo raster e usano le impostazioni degli effetti raster del documento ogni volta che sono applicati a un oggetto vettoriale.

Togli interlacciato Ritocca le immagini in movimento catturate da video eliminando le linee interlacciate pari o dispari nell'immagine video; potete decidere se sostituire le linee eliminate mediante duplicazione o interpolazione.

Colori NTSC Limita la gamma di colori a quelli accettabili per la riproduzione televisiva, per impedire che i colori troppo saturi si disperdano sulle linee di scansione televisiva.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 396

Usare i controlli di superficie texture e vetro

Alcuni effetti di Illustrator hanno opzioni di texture, ad esempio Vetro, Pastelli su superficie ruvida, Granulosità e Affresco. Le opzioni per le texture possono far apparire un oggetto come se fosse dipinto su varie superfici, come tela o mattoni, o visualizzato attraverso lastre di vetro.

1. Nella finestra di dialogo dell'effetto, scegliete un tipo di texture nel menu a comparsa Texture (se disponibile) oppure, per specificare un file, scegliete Carica texture (disponibile solo per i comandi Pastelli su superficie ruvida e Vetro).
2. Impostate eventuali altre opzioni disponibili:
   - Trascinate il cursore Ridimensionamento per ingrandire o ridurre l'effetto sulla superficie dell'immagine bitmap.
   - Trascinate il cursore Rilievo per regolare la profondità della superficie della texture.
   - Nel menu a comparsa Direzione luce, selezionate la direzione da cui desiderate che provenga la luce.
   - Selezionate Inverti per invertire i colori chiari e scuri della superficie.

Ombre esterne, bagliori e bordi sfocati

Creare un'ombra esterna

1. Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).
2. Scegliete Effetto > Stilizzazione > Ombra esterna.
3. Impostate le opzioni per l'ombra esterna e fate clic su OK:

   Metodo Specifica il metodo di fusione per l'ombra esterna.

   Opacità Specifica la percentuale di opacità per l'ombra esterna.

   Scostamento X e Scostamento Y Specificano la distanza di scostamento dell'ombra esterna rispetto all'oggetto.

   Sfocatura Specifica la distanza dal bordo dell'ombra nel punto in cui volete applicare la sfocatura. Illustrator crea un oggetto raster trasparente per simulare la sfocatura.

Colore Specifica un colore per l'ombra.

Scurisci Specifica la percentuale di nero da aggiungere all'ombra esterna. In un documento CMYK, il valore 100% applicato a un oggetto selezionato con un colore di riempimento o di traccia diverso dal nero crea un'ombra nera a più colori. Il valore 100% applicato a un oggetto selezionato con colore di riempimento o traccia solo nero crea un'ombra nera al 100%. Il valore 0% crea un'ombra esterna del colore dell'oggetto selezionato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Selezione degli oggetti" a pagina 218

"Gli effetti" a pagina 392

"I metodi di fusione" a pagina 201

Applicare un bagliore interno o esterno

1 Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).

2 Scegliete Effetto > Stilizzazione > Bagliore interno oppure Effetto > Stilizzazione > Bagliore esterno.

3 Fate clic sul quadratino di colore accanto al menu del metodo di fusione per specificare il colore del bagliore.

4 Impostate le altre opzioni e fate clic su OK.

Metodo Specifica il metodo di fusione per il bagliore.

Opacità Specifica la percentuale di opacità per il bagliore.

Sfocatura Specifica la distanza dal centro o dal bordo della selezione del punto in cui volete applicare la sfocatura.

Centro (solo per Bagliore interno) Applica un bagliore emanato dal centro della selezione.

Bordo (solo per Bagliore interno) Applica un bagliore emanato dai bordi interni della selezione.

Se espandete un oggetto che usa un effetto di bagliore interno, quest'ultimo viene mostrato come maschera di opacità. Se invece espandete un oggetto che usa un effetto di bagliore esterno, questo viene convertito in oggetto raster trasparente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Selezione degli oggetti" a pagina 218

"Gli effetti" a pagina 392

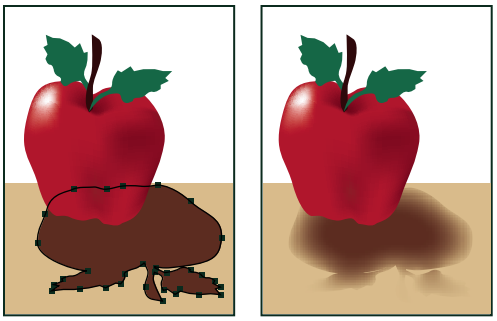
"I metodi di fusione" a pagina 201

Sfocare i contorni di un oggetto

1 Selezionate l'oggetto o il gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete Effetto > Stilizzazione > Contorno sfocato.

3 Impostate la distanza di dissolvenza dell'oggetto da opaco a trasparente e fate clic su OK.



Oggetto selezionato originale (a sinistra) e con effetto di sfocatura dei contorni (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti" a pagina 392

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Gli effetti raster" a pagina 393

"Selezione degli oggetti" a pagina 218

Creazione di schizzi e mosaici

Creare uno schizzo usando l'effetto scarabocchio

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'oggetto o il gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.
- Per applicare l'effetto a un attributo di oggetto specifico come una traccia o un riempimento, selezionate prima l'oggetto, quindi l'attributo nel pannello Aspetto.
- Per applicare l'effetto a uno stile di grafica, selezionatene uno nel pannello Stili grafica.

2 Scegliete Effetto > Stilizzazione > Scarabocchio.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare un'impostazione predefinita dell'effetto scarabocchio, sceglietela dal menu Impostazioni.
- Per creare un effetto scarabocchio personalizzato, partendo da un'impostazione predefinita, regolate le opzioni di scarabocchio.

4 Per creare un effetto scarabocchio personalizzato, regolate una delle seguenti opzioni di scarabocchio, quindi fate clic su OK:

Angolo Controlla la direzione delle linee di scarabocchio. Potete fare clic ovunque sull'icona dell'angolo e trascinare la linea dell'angolo nell'icona, oppure immettere nella casella un valore compreso tra –179 e 180. Se specificate un valore non compreso in questo intervallo, il valore verrà convertito nel suo equivalente in tale intervallo.

Sovrapposizione tracciati Controlla quante linee di scarabocchio rimangono all'interno o si estendono oltre i bordi del tracciato. Immettendo un valore negativo, le linee di scarabocchio restano all'interno dei bordi del tracciato, mentre un valore positivo le estende oltre i bordi.

Variazione (per Sovrapposizione tracciati) Controlla la differenza di lunghezza tra le linee di scarabocchio.

Spessore traccia Controlla lo spessore delle linee di scarabocchio.

Curvatura Controlla di quanto possono curvarsi le linee di scarabocchio prima di essere tracciate nella direzione opposta.

Variazione (per Curvatura) Controlla la differenza di curvatura delle linee di scarabocchio.

Spaziatura Controlla lo spazio tra le pieghe delle linee di scarabocchio.

Variazione (per Spaziatura) Controlla la differenza di spaziatura tra le linee di scarabocchio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 388

"Gli effetti" a pagina 392

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 395

"Selezione degli oggetti" a pagina 218

Creare un mosaico

1 Importate un'immagine bitmap da usare come base per il mosaico. L'immagine deve essere incorporata e non collegata.

Potete anche rasterizzare un oggetto vettoriale da usare come base per il mosaico.

2 Selezionate l'immagine.

3 Scegliete Oggetto > Crea mosaico oggetto.

4 Se desiderate modificare le dimensioni del mosaico, inserite i valori in Nuove dimensioni.

5 Impostate le opzioni per controllare lo spazio tra le porzioni e il numero totale di porzioni, insieme ad altre opzioni, quindi fate clic su OK:

Rapporto di riduzione Blocca la dimensione dell'altezza o della larghezza ai valori dell'immagine bitmap originale. Se selezionate Larghezza, viene calcolato il numero appropriato di porzioni da usare per la larghezza del mosaico in base al numero originale di porzioni. Se selezionate Altezza, viene calcolato il numero appropriato di porzioni da usare per l'altezza del mosaico in base al numero originale di porzioni.

Risultato Specifica se le porzioni del mosaico sono a colori o in scala di grigio.

Ridimensiona in percentuale Modifica la dimensione dell'immagine in base a percentuali dell'altezza o della larghezza.

Elimina bitmap Elimina l'immagine bitmap originale.

Proporzioni Fa sì che le porzioni assumano forma quadrata in base al numero di porzioni specificate in Numero di porzioni. Questa opzione è posizionata sotto il pulsante Annulla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 304

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 287

Stili di grafica

Gli stili di grafica

Uno stile di grafica è un set di attributi di aspetto riutilizzabili. Gli stili di grafica consentono di modificare rapidamente l'aspetto di un oggetto. Ad esempio, con una sola operazione potete modificare il colore del riempimento e della traccia, le trasparenze e applicare gli effetti. Tutte le modifiche applicate agli stili di grafica sono reversibili in qualsiasi momento.

Potete applicare gli stili di grafica a oggetti, gruppi e livelli, Quando applicate uno stile di grafica a un gruppo o a un livello, tutti gli oggetti nel gruppo o nel livello assumono gli attributi dello stile di grafica. Ad esempio, supponete di aver definito uno stile di grafica con un valore di opacità del 50%. Se applicate lo stile a un livello, tutti gli oggetti appartenenti o aggiunti al livello saranno caratterizzati da un valore di opacità del 50%. Tuttavia, se spostate un oggetto fuori dal livello, l'aspetto dell'oggetto ritorna al valore di opacità precedente.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Stili grafica: www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_it.

Se applicate uno stile di grafica a un gruppo o un livello, ma il colore di riempimento dello stile di grafica non compare nel disegno, trascinate l'attributo Riempimento sopra la voce Contenuto nel pannello Aspetto.

Panoramica del pannello Stili grafica

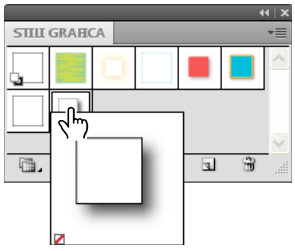
Con il pannello Stili grafica (Finestra > Stili grafica) potete creare, denominare e applicare set di attributi di aspetto. Quando create un documento, in questo pannello sono elencati i set di stili di grafica predefiniti. Gli stili di grafica salvati con il documento attivo sono visualizzati nel pannello quando il documento è aperto e attivo.

Se uno stile non dispone di un riempimento e di una traccia (ad esempio, uno stile di solo effetto), la miniatura viene visualizzata con la forma dell'oggetto con il bordo nero e il riempimento bianco. Inoltre, viene visualizzata una piccola barra rossa che indica che non sono presenti riempimenti o tracce.

Se avete creato uno stile per testo, scegliete Usa testo per anteprima dal menu del pannello Stili grafica per visualizzare una miniatura applicata a una lettera anziché a un quadrato.

Per visualizzare meglio gli stili o eseguire l'anteprima dello stile di un oggetto selezionato, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla miniatura dello stile nel pannello Stili grafica: viene visualizzata una miniatura a comparsa più grande.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Stili grafica: www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_it.

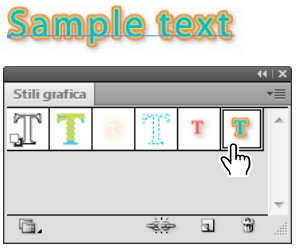


Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura dello stile per visualizzare una miniatura a comparsa più grande. Lo stile selezionato è un stile di solo effetto.

Modificare l'elenco di stili di grafica nel pannello

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un'opzione per le dimensioni di visualizzazione dal menu del pannello. Per visualizzare le miniature, selezionate Visualizza miniature. Per visualizzare un elenco di stili con una miniatura piccola, selezionate Elenco ridotto. Per visualizzare un elenco di stili con una miniatura grande, selezionate Elenco ingrandito.
- Selezionate Usa quadrato per anteprima dal menu del pannello per visualizzare lo stile in un quadrato o la figura dell'oggetto in cui è stato creato.
- Trascinate lo stile di grafica in un'altra posizione. Rilasciate il pulsante del mouse quando compare una riga nera in corrispondenza della posizione desiderata.
- Selezionate Ordina per nome nel menu del pannello per elencare gli stili grafici in ordine alfabetico o in ordine numerico (ordine Unicode).
- Selezionate Usa testo per anteprima nel menu del pannello per visualizzare lo stile applicato alla lettera T. Questa visualizzazione offre una rappresentazione visiva più accurata dell'applicazione degli stili al testo.



Stile grafico per testo usando il testo per l'anteprima

Creare stili di grafica

Per creare un nuovo stile grafico, potete applicare a un oggetto gli attributi di aspetto desiderati oppure basare il nuovo stile grafico su altri stili grafici. Potete inoltre duplicare gli stili grafici esistenti.

Creare uno stile di grafica

1 Selezionate un oggetto e applicate una combinazione di attributi di aspetto, incluse impostazioni di riempimento, traccia, effetto e trasparenza.

Potete usare il pannello Aspetto per regolare e ordinare gli attributi di aspetto e creare diversi riempimenti e tracce. Ad esempio, potete definire tre riempimenti nello stesso stile, ciascuno con un diverso valore di opacità e metodo di fusione per definire l'interazione dei vari colori.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo stile grafica , nel pannello Stili grafica.
- Selezionate Nuovo stile grafica nel menu del pannello, digitate un nome nella casella Nome stile e fate clic su OK.
- Trascinate la miniatura dal pannello Aspetto (o l'oggetto dalla finestra di illustrazione) al pannello Stili grafica.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Nuovo stile grafica, immettete il nome da assegnare allo stile e fate clic su OK.

Per salvare gli attributi, trascinate la miniatura dal pannello Aspetto al pannello Stili grafica.

Creare uno stile di grafica basato su due o più stili di grafica

❖ Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare tutti gli stili di grafica da combinare, quindi scegliete Combina stili grafica nel menu del pannello.

Il nuovo stile conterrà tutti gli attributi di aspetto degli stili di grafica selezionati e verrà aggiunto al pannello, in fondo all'elenco degli stili.

Duplicare uno stile di grafica

❖ Scegliete Duplica Stile Grafica nel menu del pannello oppure trascinate lo stile di grafica sul pulsante Nuovo Stile grafica.

Il nuovo stile apparirà in fondo all'elenco degli stili nel pannello Stili grafica.

Applicare uno stile di grafica

1 Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).

2 Per applicare un singolo stile a un oggetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno stile dal menu Stili nel pannello Controllo, nel pannello Stili grafica o in una biblioteca di stili di grafica.
- Trascinate lo stile di grafica su un oggetto nella finestra del documento. Non è necessario che l'oggetto sia selezionato.

3 Per combinare uno stile con gli attributi di stile esistenti di un oggetto o applicare diversi stili a un oggetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate lo stile dal pannello Stili grafica sull'oggetto.
- Selezionate l'oggetto, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sullo stile nel pannello Stili grafica.

Nota: *per mantenere il colore del testo mentre applicate uno stile di grafica, deselezionate Ignora colore carattere nel menu del pannello Stili grafica.*

Usare le biblioteche di stili di grafica

Le *biblioteche di stili di grafica* sono raccolte di stili di grafica predefiniti. Quando aprite una biblioteca di stili di grafica, quest'ultima viene visualizzata in un nuovo pannello (anziché nel pannello Stili grafica). In una biblioteca di stili di grafica potete selezionare, ordinare e visualizzare gli elementi come è possibile fare nel pannello Stili grafica. Tuttavia, non potete aggiungere, eliminare o modificare gli stili di grafica contenuti nelle biblioteche di stili di grafica.

Aprire una biblioteca di stili di grafica

❖ Selezionate una biblioteca nel sottomenu Finestra > Biblioteca di stili grafica o nel sottomenu Apri biblioteca di stili grafica nel menu del pannello Stili grafica.

Per aprire automaticamente una biblioteca all'avvio di Illustrator, scegliete Permanente nel menu del pannello della biblioteca.

Creare una biblioteca di stili di grafica

1 Aggiungete gli stili di grafica desiderati al pannello Stili grafica ed eliminate gli stili di grafica che non desiderate conservare.

Per selezionare tutti gli stili di grafica non usati in un documento, scegliete Seleziona non usati nel menu del pannello Stili grafica.

2 Scegliete Salva biblioteca stili grafica nel menu del pannello Stili grafica.

Potete salvare la biblioteca in qualunque posizione. Tuttavia, se salvate i file della libreria nella posizione predefinita, il nome della libreria viene visualizzato nel sottomenu Definita dall'utente dei menu Biblioteche di stili grafica e Apri biblioteca di stili grafica.

Spostare gli stili di grafica da una biblioteca al pannello Stili grafica

- Trascinate più stili di grafica dalla relativa biblioteca al pannello Stili grafica.
- Selezionate gli stili di grafica che desiderate aggiungere, quindi scegliete Aggiungi a stili grafica nel menu del pannello della biblioteca.
- Applicate uno stile di grafica a un oggetto del documento. Lo stile di grafica viene automaticamente aggiunto al pannello Stili grafica.

Lavorare con gli stili di grafica

Nel pannello Stili grafica, potete rinominare o eliminare gli stili di grafica, interrompere un collegamento a uno stile di grafica e sostituire gli attributi di uno stile di grafica.

Rinominare uno stile di grafica

❖ Scegliete Opzioni stili grafica nel menu del pannello, rinominate il file, quindi fate clic su OK.

Eliminare uno stile di grafica

❖ Scegliete Duplica stile grafica dal menu del pannello e fate clic su Sì oppure trascinate lo stile sull'icona Elimina.

Gli oggetti, i gruppi o i livelli che usavano lo stile di grafica eliminato mantengono gli stessi attributi di aspetto, che però non saranno più collegati allo stile di grafica.

Interrompere un collegamento a uno stile di grafica

1 Selezionate l'oggetto, il gruppo o il livello al quale è stato applicato lo stile di grafica in questione.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Interrompi collegamento con stile grafica nel menu del pannello Stili grafica o fate clic sul pulsante Interrompi collegamento con stile grafica nel pannello.
- Modificate un qualsiasi attributo di aspetto della selezione (un riempimento, una traccia, la trasparenza o un effetto).

L'oggetto, il gruppo o il livello mantiene gli stessi attributi di aspetto, che sono ora modificabili indipendentemente dallo stile originale. Tuttavia, tali attributi non saranno più associati allo stile di grafica.

Sostituire gli attributi dello stile di grafica

- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate lo stile che desiderate usare sullo stile da sostituire.
- Selezionate un oggetto o un gruppo (o impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli) che contiene gli attributi da usare. Quindi, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la miniatura nella parte superiore del pannello Aspetto sullo stile di grafica da sostituire nel pannello Stili grafica.
- Selezionate lo stile di grafica da sostituire. Quindi selezionate l'elemento grafico (o un elemento nel pannello Livelli) che contiene gli attributi da usare e scegliete Ridefinisci stile grafica "*nome stile*" nel menu del pannello Aspetto.

  Lo stile di grafica sostituito mantiene il nome ma assume nuovi attributi di aspetto. Tutte le occorrenze dello stile di grafica nel documento di Illustrator verranno aggiornate in base ai nuovi attributi.

Importare tutti gli stili di grafica da un altro documento

1. Scegliete Finestra > Biblioteche di stili grafica > Altra biblioteca oppure Apri biblioteca di stili grafica > Altra biblioteca nel menu dal pannello Stili grafica.
2. Selezionate il file dal quale desiderate importare gli stili di grafica e fate clic su Apri.

   Gli stili di grafica vengono visualizzati in un pannello biblioteca di stili di grafica (anziché nel pannello Stili grafica).

Capitolo 11: Grafica per il Web

Come ottenere risultati ottimali nella creazione di grafica per il Web

Illustrator offre diversi strumenti per la creazione di layout per pagine Web nonché per la creazione e l'ottimizzazione di grafica per il Web. Ad esempio, usate colori sicuri per il Web, trovate un equilibrio tra qualità dell'immagine e dimensioni del file e scegliete il formato di file più adatto per la grafica creata. La grafica per il Web vi permette di usare sezioni e mappe immagini, oltre a svariate opzioni di ottimizzazione. Inoltre con Adobe Device Central potrete garantire una perfetta visualizzazione dei file sul Web.

La grafica per il Web

Quando create della grafica per il Web, dovete considerare questioni diverse da quelle per la stampa. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sul salvataggio della grafica per il Web: www.adobe.com/go/vid0063_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come importare e copiare e incollare fra le applicazioni Web: www.adobe.com/go/vid0193_it.

Per ottenere risultati ottimali, tenete presenti le seguenti tre indicazioni:

1. Usate colori sicuri per il Web.

Spesso il colore è l'aspetto principale del disegno. Tuttavia, i colori che vedete sulla tavola da disegno non sono necessariamente gli stessi che appariranno in un browser Web nel sistema di un altro utente. Due precauzioni possono contribuire a evitare il dithering (ovvero la simulazione dei colori non disponibili) e altri problemi riguardanti i colori quando create grafica per Internet. Innanzitutto, lavorate sempre con il metodo di colore RGB. In secondo luogo, usate un colore sicuro per il Web.

2. Optate per il giusto compromesso tra qualità dell'immagine e dimensioni del file.

Creare file grafici di dimensioni ridotte è essenziale per la distribuzione delle immagini su Internet. I file di piccole dimensioni possono essere memorizzati e trasmessi dai server Web in modo più efficiente e richiedono tempi di scaricamento più brevi. Potete visualizzare le dimensioni e il tempo di scaricamento stimato della grafica per Internet nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

3. Scegliete il formato di file più adatto per la grafica.

Tipi diversi di grafica devono essere salvati in formati diversi per essere visualizzati al meglio e produrre file di dimensioni adatte al Web. Per informazioni più dettagliate sui formati specifici, consultate Opzioni di ottimizzazione della grafica per Web.

Illustrator offre molti template creati specificatamente per Internet, tra cui banner e pagine Web. Per selezionare un template, scegliete File > Nuovo da template.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Convertire un colore in un colore per Web" a pagina 156

La modalità Anteprima pixel

Per consentire ai progettisti di grafica per il Web di creare disegni con precisione a livello dei pixel, Illustrator CS5 ha una nuova funzione di allineamento ai pixel. Quando per un oggetto viene abilitata la proprietà di allineamento ai pixel, tutti i segmenti orizzontali e verticali dell'oggetto vengono allineati alla griglia dei pixel, in modo da ottenere tratti nitidi. Fintanto che questa proprietà resta impostata, a seguito di qualsiasi trasformazione l'oggetto viene riallineato alla griglia dei pixel in base alle sue nuove coordinate. Per abilitare questa proprietà, selezionate l'opzione Allinea a griglia pixel nel pannello Trasforma. Illustrator CS5 fornisce inoltre l'opzione Allinea nuovi oggetti a griglia valida per tutti gli oggetti del documento, attivata per impostazione predefinita per i documenti Web. Quando questa proprietà è attivata, a tutti i nuovi oggetti disegnati viene applicata per impostazione predefinita la proprietà di allineamento ai pixel.

Per ulteriori informazioni, consultate "Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63.

Quando salvate un disegno in un formato bitmap, come JPEG, GIF o PNG, Illustrator rasterizza il disegno a 72 pixel per indice. Potete vedere come appariranno gli oggetti dopo la rasterizzazione scegliendo Visualizza > Anteprima pixel. Questo è particolarmente utile per controllare in modo preciso la posizione, dimensione e anti-alias di oggetti rasterizzati.

Per comprendere come Illustrator divide gli oggetti in pixel, aprite un file che contiene oggetti vettoriali, scegliete Visualizza > Anteprima pixel e ingrandite il disegno in modo da visualizzare i singoli pixel. Il posizionamento dei pixel è determinato da una griglia pixel che suddivide la tavola da disegno in incrementi di 1 punto (1/72 di pollice). Potete visualizzare la griglia pixel ingrandendo la visualizzazione al 600%. Se spostate, aggiungete o trasformate un oggetto, questo si allinea alla griglia dei pixel. Di conseguenza, l'eventuale effetto di anti-alias lungo i contorni "calamitati" degli oggetti (normalmente i margini sinistro e superiore) scompare. Ora deselezionate il comando Visualizza > Allinea al pixel e spostate l'oggetto. Questa volta sarete in grado di posizionare l'oggetto tra le linee della griglia. Osservate come questo ha effetto sull'anti-alias dell'oggetto. Piccole regolazioni possono influire visibilmente sul modo in cui l'oggetto viene rasterizzato.

Anteprima pixel disattivata (in alto) e attivata (in basso)

***Importante:** la griglia di pixel si basa sull'origine del righello (0,0). Spostando il punto zero del righello, si cambia il modo in cui Illustrator rasterizza i disegni.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63

"Le immagini bitmap" a pagina 292

Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator

Device Central consente agli utenti di Illustrator di avere un'anteprima di come i file Illustrator appariranno su una serie di dispositivi mobili.

Ad esempio, un grafico può utilizzare Illustrator per creare un wallpaper per i telefoni cellulari. Dopo aver creato il file, il grafico può facilmente provarlo su una varietà di telefoni. Il grafico può quindi apportare delle modifiche, ad esempio modificare il file in modo che venga visualizzato in modo ottimale su un certo numero di telefoni o creare due file separati in modo da comprendere una gamma più ampia di dimensioni dello schermo dei telefoni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Creazione di contenuti per dispositivi mobili in Illustrator

Accedere a Illustrator da Adobe Device Central

1 Avviate Device Central.

2 Selezionate File > Nuovo documento in > Illustrator.

In Device Central, il pannello Nuovo documento viene visualizzato con le opzioni corrette per la creazione di un nuovo documento per dispositivo mobile nell'applicazione selezionata.

3 Apportate eventuali modifiche, ad esempio selezionate opzioni di versione lettore, dimensioni di visualizzazione, versione Flash o tipo di contenuto.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati e aggiungete un'altezza e una larghezza (in pixel).
- Selezionate uno o più dispositivi dall'elenco Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

5 Se avete selezionato più documenti, la dimensione viene selezionata automaticamente. Se desiderate selezionare un'altra dimensione, fate clic su un dispositivo o un gruppo di dispositivi diverso.

6 Fate clic su Crea.

Viene aperta l'applicazione selezionata con un nuovo documento per dispositivo mobile pronto per essere modificato.

Creare contenuti per dispositivi mobili con Adobe Device Central e Illustrator

1 In Illustrator selezionate File > Nuovo.

2 In Nuovo profilo documento, selezionate Portatili e dispositivi.

3 Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Illustrator e aprire Device Central.

4 Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e visualizza i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

5 In Device Central, selezionate un dispositivo, più dispositivi o un gruppo di dispositivi.

In base al dispositivo o ai dispositivi selezionati e al tipo di contenuto, Device Central suggerisce una o più dimensioni della tavola da disegno da creare. Per creare un documento per volta, selezionate una dimensione di documento suggerita (oppure selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati e immettete i valori personalizzati di larghezza e altezza).

6 Fate clic su Crea.

In Illustrator viene aperto un file AI vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB
- Risoluzione raster: 72 ppi

7 Inserite il contenuto nel file AI vuoto in Illustrator.

8 Al termine, scegliete File > Salva per Web e dispositivi.

9 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle vostre esigenze.

10 Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

11 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportate delle modifiche, tornate in Illustrator.

12 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.

13 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.

14 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator.

Nota: *per aprire semplicemente Device Central da Illustrator (invece di creare un file e di sottoporlo a test), selezionate File > Device Central.*

Per un'esercitazione sulla creazione di contenuto utilizzando Illustrator e Device Central, visitate il sito Web http://www.adobe.com/go/vid0207_it.

Suggerimenti per la creazione di immagini Illustrator per i dispositivi mobili

Per ottimizzare il contenuto grafico per dispositivi mobili, salvate le opere grafiche create in Illustrator in uno dei formati SVG, compreso SVG-t, progettato in modo specifico per i dispositivi mobili.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito per accertarvi che le immagini create in Illustrator vengano visualizzate correttamente sui dispositivi mobili:

- Utilizzate lo standard SVG per creare il contenuto. L'utilizzo del formato SVG per la pubblicazione di grafica vettoriale sui dispositivi mobili garantisce una dimensione dei file ridotta, l'indipendenza dal display, un maggiore controllo del colore, la possibilità di utilizzare lo zoom e di modificare il testo (all'interno del codice di origine). Inoltre, dal momento che il formato SVG è basato su XML, potete incorporare elementi interattivi nelle immagini, ad esempio l'evidenziazione, i suggerimenti, gli effetti speciali, l'audio e le animazioni.
- Lavorate fin dall'inizio con le dimensioni finali del dispositivo o dei dispositivi mobili di destinazione. Sebbene il formato SVG sia scalabile, se lavorate con le dimensioni corrette sarete certi che la grafica finale sarà ottimizzata dal punto di vista della qualità e delle dimensioni per il dispositivo o i dispositivi di destinazione.
- Impostate la modalità di colore di Illustrator su RGB. Il formato SVG viene visualizzato sui display raster RGB, ad esempio i monitor.
- Per ridurre le dimensioni del file, provate a ridurre il numero di oggetti (compresi i gruppi) o a renderli meno complessi (meno punti). L'utilizzo di un numero di punti minore riduce in modo significativo la quantità di informazioni testuali necessarie per descrivere l'opera grafica nel file SVG. Per ridurre i punti, selezionate Oggetto > Percorso > Semplifica e provate combinazioni diverse per trovare un punto di equilibrio tra qualità e numero di punti.
- Se possibile, utilizzate i simboli. I simboli definiscono i vettori che descrivono l'oggetto una sola volta e non più volte. L'utilizzo dei simboli risulta utile se l'opera grafica contiene oggetti come sfondi di pulsante che vengono riutilizzati.

- Durante l'animazione degli elementi grafici, limitate il numero di oggetti utilizzati e se possibile, provate a riutilizzare gli oggetti in modo da ridurre le dimensioni del file. Applicate le animazioni ai gruppi piuttosto che ai singoli oggetti in modo da evitare ripetizioni del codice.
- Prendete in considerazione l'utilizzo di SVGZ, la versione compressa gzipped di SVG. In base al contenuto, la compressione può ridurre in modo significativo le dimensioni del file. Solitamente il testo è soggetto a un'alta compressione ma il contenuto codificato con codice binario, ad esempio le immagini raster incorporate (file JPEG, PNG o GIF), non è soggetto a una compressione significativa. I file SVGZ possono essere decompressi con qualsiasi applicazione che decomprime i file compressi con gzip. Per utilizzare correttamente i file SGVZ, verificate che il dispositivo mobile di destinazione sia in grado di decomprimere i file gzip.

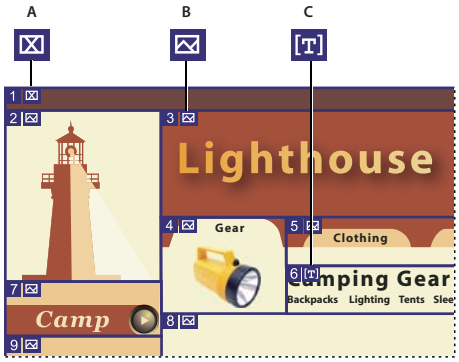
Per suggerimenti e tecninche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Sezioni e mappe immagini

Le sezioni

Le pagine Web possono contenere diversi elementi, quali testo HTML, immagini bitmap e grafica vettoriale. In Illustrator, potete usare le *sezioni* per definire i bordi dei diversi elementi Web di un disegno. Ad esempio, se il disegno contiene un'immagine bitmap che deve essere ottimizzata nel formato JPEG, mentre il resto dell'immagine può essere ottimizzata meglio come file GIF, potete isolare l'immagine bitmap con una sezione. Quando salvate il disegno come pagina Web tramite il comando Salva per Web e dispositivi, potete scegliere di salvare ogni sezione come file indipendente e con formato, impostazioni e tavola di colori propri.

Le sezioni in un documento di Illustrator corrispondono alle celle di tabella nella pagina Web risultante. Per default, l'area della sezione viene esportata come file di immagine racchiuso in una cella di tabella. Se desiderate che la cella di tabella contenga testo HTML e un colore di sfondo invece di un file di immagine, potete impostare il tipo di sezione su Nessuna immagine. Se desiderate convertire il testo di Illustrator in testo HTML, potete impostare il tipo di sezione su Testo HTML.



Disegno diviso usando diversi tipi di sezioni
***A.** Sezione Nessuna immagine **B.** Sezione immagine **C.** Sezione Testo HTML*

Potete visualizzare le sezioni sulla tavola da disegno nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi. Le sezioni sono numerate da sinistra a destra e dall'alto in basso, a partire dall'angolo superiore sinistro del disegno. Se modificate l'ordine o il numero totale delle sezioni, i numeri delle sezioni vengono aggiornati di conseguenza.

Quando create una sezione, Illustrator suddivide il resto del disegno in sezioni automatiche per mantenere la disposizione del disegno tramite una tabella per Web. Ci sono due tipi di sezioni automatiche: sezioni automatiche e sottosezioni. Le *sezioni automatiche* si applicano alle aree del disegno che non avete definito come sezioni. Illustrator genera nuovamente le sezioni automatiche ogni volta che aggiungete o modificate delle sezioni. Le *sottosezioni* indicano come verranno divise le sezioni definite dall'utente che si sovrappongono. Anche se le sottosezioni sono numerate e denotate da un simbolo di sezione, non potete selezionarle o modificarle separatamente dalla sezione sottostante. Illustrator rigenera sottosezioni e sezioni automatiche secondo necessità mentre lavorate.

Creare le sezioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno o più oggetti sulla tavola da disegno e scegliete Oggetto > Sezione > Crea.
- Selezionate lo strumento sezione e trascinate sull'area in cui volete creare una sezione. Mentre trascinate, premete Maiusc per vincolare la sezione a un quadrato. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate per disegnare a partire dal centro.
- Selezionate uno o più oggetti sulla tavola da disegno e scegliete Oggetto > Sezione > Crea da selezione.
- Inserite delle guide dove volete creare una sezione nel disegno e scegliete Oggetto > Sezione > Crea da guide.
- Selezionate una sezione esistente e scegliete Oggetto > Sezione > Duplica sezione.

Usate il comando Oggetto > Sezione > Crea se volete che le dimensioni della sezione corrispondano ai bordi di un elemento nel disegno. Se spostate o modificate l'elemento, l'area della sezione si adatta automaticamente fino a comprendere il nuovo disegno. Inoltre, usate questo comando per creare una sezione che catturi testo e formattazione di base da un oggetto di testo.

Usate lo strumento sezione, il comando Crea da selezione o il comando Crea da guide se volete che le dimensioni della sezione siano indipendenti dal disegno sottostante. Le sezioni così create appaiono come elementi nel pannello Livelli e le potete spostare, ridimensionare ed eliminare come qualsiasi altro oggetto vettoriale.

Selezionare le sezioni

Con lo strumento seleziona sezione selezionate una sezione nella finestra del disegno o nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

- Per selezionare una sezione, fate clic su di essa.
- Per selezionare più sezioni, premete il tasto Maiusc e fate clic. Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, potete anche tenere premuto Maiusc e trascinare.
- Per selezionare una sezione sottostante quando lavorate con sezioni sovrapposte, fate clic su una sua parte visibile.

Potete inoltre selezionare le sezioni nella finestra del disegno effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare una sezione creata con il comando Oggetto > Sezione > Crea, selezionate il disegno corrispondente sulla tavola da disegno. Se la sezione è legata a un gruppo o a un livello, selezionate l'icona di destinazione accanto al gruppo o al livello nel pannello Livelli.
- Per selezionare una sezione creata con lo strumento sezione, con il comando Crea da selezione o con il comando Crea da guide, selezionate la sezione nel pannello Livelli.
- Fate clic sul tracciato della sezione con lo strumento selezione .
- Per selezionare un segmento di tracciato o un punto di ancoraggio della sezione, fate clic sull'elemento desiderato con lo strumento selezione diretta.

Nota: *non potete selezionare le sezioni automatiche; queste sezioni appaiono più chiare.*

Impostare le opzioni delle sezioni

Le opzioni di una sezione determinano l'aspetto e il funzionamento del contenuto della sezione nella pagina Web risultante.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni con lo strumento seleziona sezione:

- Selezionate una sezione nella finestra del disegno e scegliete Oggetto > Sezione > Opzioni sezione.
- Fate doppio clic su una sezione nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi con lo strumento seleziona sezione.

2 Selezionate un tipo di sezione e impostate le opzioni corrispondenti:

Immagine Selezionate questo tipo se desiderate che l'area della sezione sia un file di immagine nella pagina Web risultante. Se desiderate che l'immagine sia un collegamento HTML, immettete un URL e un frameset di destinazione. Potete anche specificare il messaggio che verrà visualizzato nella barra di stato del browser quando il mouse si trova sopra l'immagine (testo alternativo che apparirà quando l'immagine non è visibile) e un colore di sfondo per la cella di tabella.

Nessuna immagine Selezionate questo tipo se desiderate che l'area di sezione contenga testo HTML e un colore di sfondo nella pagina Web risultante. Immettete il testo desiderato nella casella Testo nella cella e formattate il testo con i tag HTML standard. Fate attenzione a non immettere più testo di quanto non possa essere visualizzato nell'area della sezione. Se inserite un testo troppo lungo, questo si estenderà nelle sezioni adiacenti, compromettendo il layout della pagina Web. Tuttavia, poiché non potete vedere il testo sulla tavola da disegno, questa anomalia non risulterà evidente finché non visualizzerete la pagina Web in un browser. Impostate le opzioni Orizz. e Vert. per modificare l'allineamento del testo nella cella di tabella.

Testo HTML Questa opzione è disponibile solo se avete creato la sezione selezionando un oggetto di testo e scegliendo Oggetto > Sezione > Crea. Illustrator converte il testo in HTML con gli attributi base di formattazione nella pagina Web risultante. Per modificare il testo, aggiornate il testo nel disegno. Impostate le opzioni Orizz. e Vert. per modificare l'allineamento del testo nella cella di tabella. Potete anche selezionare un colore di sfondo per la cella di tabella.

Per modificare il testo di sezioni di tipo Testo HTML nella finestra Opzioni sezione, impostate il tipo di sezione su Nessuna immagine. In questo modo si interrompe il collegamento con l'oggetto di testo sulla tavola da disegno. Per ignorare la formattazione del testo, inserite <unformatted> come prima parola nell'oggetto di testo.

Bloccare le sezioni

Il blocco delle sezioni evita di eseguire delle modifiche involontarie, quali ridimensionamento o spostamento di sezioni.

- Per bloccare tutte le sezioni, scegliete Visualizza > Blocca sezioni.
- Per bloccare singole sezioni, fate clic sulla colonna di modifica delle sezioni nel pannello Livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

Regolare i bordi della sezione

Se avete creato una sezione con il comando Oggetto > Sezione > Crea, la posizione e le dimensioni della sezione sono legate al disegno contenuto. Di conseguenza, se spostate o ridimensionate il disegno, i bordi della sezione si adattano automaticamente.

Se avete creato una sezione con lo strumento sezione, con il comando Crea da selezione o con il comando Crea da guide, potete regolare le sezioni manualmente nei seguenti modi:

- Per spostare una sezione, trascinatela in una nuova posizione con lo strumento selezione sezione . Premete Maiusc per limitare lo spostamento in verticale, orizzontale o diagonale a 45°.
- Per ridimensionare una sezione, selezionatela con lo strumento seleziona sezione e trascinate un lato o un angolo qualsiasi della sezione. Potete anche usare lo strumento selezione e il pannello Trasforma per ridimensionare le sezioni.
- Per allineare o distribuire le sezioni, usate il pannello Allinea. L'allineamento delle sezioni risulta nell'eliminazione delle sezioni automatiche superflue e quindi in un file HTML di dimensioni più piccole.
- Per modificare l'ordine di sovrapposizione delle sezioni, trascinate la sezione in una nuova posizione nel pannello Livelli o selezionate uno dei comandi in Oggetto > Ordina.
- Per dividere una sezione, selezionatela e scegliete Oggetto > Sezione > Dividi sezioni.

Potete combinare le sezioni create con un metodo qualsiasi. Selezionate le sezioni e scegliete Oggetto > Sezione > Combina sezioni. La sezione risultante assume le dimensioni e la posizione del rettangolo creato unendo i bordi esterni delle sezioni combinate. Se le sezioni combinate non sono adiacenti o hanno proporzioni o allineamenti diversi, la nuova sezione risultante può risultare sovrapposta ad altre sezioni.

Per ridimensionare tutte le sezioni secondo i margini della tavola da disegno, scegliete Oggetto > Sezione > Ritaglia secondo tavola disegno. Le sezioni che si estendono oltre la tavola da disegno vengono troncate ai margini della tavola da disegno, mentre le sezioni automatiche che si trovano al suo interno vengono estese fino ai suoi margini; il disegno stesso rimane invariato.

Rimuovere le sezioni

Potete rimuovere le sezioni eliminandole o rilasciandole dal disegno corrispondente.

- Per eliminare una sezione, selezionatela e premete il tasto Canc. Se la sezione è stata creata con il comando Oggetto > Sezione > Crea, viene eliminato anche il disegno corrispondente. Per mantenere il disegno corrispondente, non eliminate la sezione ma rilasciatela.
- Per eliminare tutte le sezioni, scegliete Oggetto > Sezione > Elimina tutto. Le sezioni create con il comando Oggetto > Sezione > Crea vengono rilasciate, non eliminate.
- Per rilasciare una sezione, selezionatela e scegliete Oggetto > Sezione > Rilascia.

Mostrare o nascondere le sezioni

- Per nascondere le sezioni nella finestra del disegno, scegliete Visualizza > Nascondi sezioni.
- Per nascondere le sezioni nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva la visibilità delle sezioni .
- Per nascondere i numeri delle sezioni e modificare il colore delle linee di sezione, scegliete Modifica > Preferenze > Guide sensibili e sezioni (Windows) o Illustrator > Preferenze > Guide sensibili e sezioni (Mac OS).

Creare le mappe immagine

Le mappe immagine consentono di collegare una o più aree di un'immagine, chiamate punti di attivazione, a un URL. Quando un utente fa clic su un punto di attivazione, il browser Web carica il file collegato.

La differenza principale tra l'uso delle mappe immagine e delle sezioni per creare dei collegamenti risiede nel modo in cui l'immagine sorgente viene esportata come pagina Web. Con l'uso di mappe immagine il disegno rimane un singolo file immagine; con l'uso di sezioni il disegno viene suddiviso in file separati. Inoltre, le mappe immagine consentono di collegare al disegno aree circolari, poligonali o rettangolari; con le sezioni, invece, potete collegare solo aree rettangolari. Se dovete collegare solo aree rettangolari è meglio usare le sezioni piuttosto che una mappa immagine.

Nota: *per evitare risultati imprevisti, non create punti di attivazione di mappe immagine in sezioni che contengono collegamenti a URL: alcuni browser potrebbero ignorare il collegamento della mappa immagine o quello della sezione.*

1. Selezionate l'oggetto da collegare a un URL.
2. Nel pannello Attributi, selezionate una forma per la mappa immagine dal menu Mappa immagine.
3. Inserite un percorso URL nella casella di testo URL o sceglietene uno dall'elenco di URL disponibili. Per verificare il collegamento all'URL, fate clic sul pulsante Browser.

Per aumentare il numero di voci visibili nel menu URL, selezionate Opzioni pannello nel menu del pannello Attributi. Immettete un valore da 1 a 30 per definire il numero di URL da visualizzare nell'elenco.

SVG

Il formato SVG

I formati immagine bitmap per Web (GIF, JPEG, WBMP e PNG) descrivono le immagini mediante una griglia di pixel. I file risultanti tendono a essere di grandi dimensioni, limitati a una singola (spesso bassa) risoluzione e usano grandi quantità di larghezza di banda sul Web. Il formato SVG, al contrario, è un formato vettoriale che descrive le immagini come forme, tracciati, testo ed effetti dei filtri. I file risultanti sono compatti e forniscono grafica di alta qualità sul Web, in stampa e perfino in dispositivi mobili con risorse limitate. Gli utenti possono ingrandire la visualizzazione di un'immagine SVG senza perdita di contrasto, dettaglio o nitidezza. Inoltre, il formato SVG supporta in modo avanzato testo e colori, e consente la visualizzazione delle immagini come appaiono sulla tavola da disegno di Illustrator.

Il formato SVG è completamente basato su XML e offre diversi vantaggi sia agli sviluppatori sia agli utenti. Con il formato SVG, potete usare XML e JavaScript per creare grafica per il Web che risponde alle azioni dell'utente con effetti sofisticati, quali evidenziamento, consigli, audio e animazioni.

Per salvare i disegni nel formato SVG, potete usare il comando Salva, Salva con nome, Salva una copia o Salva per Web e dispositivi. Per accedere al set completo delle opzioni di esportazione SVG, usate il comando Salva, Salva con nome o Salva una copia. Il comando Salva per Web e dispositivi offre un sottoinsieme di opzioni di esportazione SVG applicabili al lavoro per il Web.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di contenuti per dispositivi mobili in Illustrator: www.adobe.com/go/vid0207_it.

Il modo in cui impostate il disegno in Illustrator si riflette sul file SVG risultante. Tenete presente le seguenti considerazioni:

- Servitevi dei livelli per strutturare un file SVG. Quando salvate un'immagine in formato SVG, ogni livello viene convertito in un elemento gruppo (<g>). Ad esempio, un livello chiamato Pulsante1 diventa <g id="Pulsante1_ver3.0"> nel file SVG. I livelli nidificati diventano gruppi nidificati SVG, mentre i livelli nascosti vengono mantenuti con la proprietà di stile SVG display="none".
- Se volete che gli oggetti su livelli diversi appaiano trasparenti, regolate l'opacità di ogni oggetto anziché di ogni livello. Se cambiate l'opacità del livello, il file SVG risultante non presenterà la trasparenza nel modo in cui appare in Illustrator.

- I dati raster non sono scalabili nel visualizzatore SVG e non possono essere modificati come altri elementi SVG. Se possibile, evitate quindi di creare disegni che richiedano di essere rasterizzati nel file SVG. Durante il salvataggio in formato SVG vengono rasterizzati le trame sfumate e gli oggetti con gli effetti Rasterizza, Artistico, Sfocatura, Tratti pennello, Distorsione, Effetto pixel, Contrasta, Schizzo, Stilizzazione, Texture e Video. Allo stesso modo, anche gli stili di grafica che includono questi effetti producono rasterizzazione. Usate gli effetti SVG per aggiungere effetti grafici senza provocare rasterizzazione.
- Per migliorare le prestazioni SVG, servitevi dei simboli e semplificate i tracciati nel disegno. Inoltre, se le prestazioni sono una priorità, evitate di usare pennelli che producono molti dati di tracciato, come Carboncino, Cenere e Pennino.
- Usate sezioni, mappe immagini e script per aggiungere collegamenti Web a un file SVG.
- Un linguaggio di script, come JavaScript, consente di aggiungere enormi funzionalità a un file SVG. Con il puntatore e la tastiera, ad esempio, si possono avviare funzioni quali un effetto di rollover. Inoltre, tramite il modello DOM (Document Object Model), gli script possono accedere e modificare il file SVG, ad esempio inserendo o eliminando elementi SVG.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare in formato SVG" a pagina 301

Applicare gli effetti SVG

Potete usare gli effetti SVG per aggiungere al disegno proprietà grafiche, come ad esempio le ombre esterne. Gli effetti SVG si differenziano dagli equivalenti bitmap perché sono basati su XML e sono indipendenti dalla risoluzione. In realtà un effetto SVG è semplicemente un insieme di proprietà XML che descrivono varie operazioni matematiche. L'effetto risultante viene applicato all'oggetto di destinazione invece che alla grafica di origine.

Illustrator fornisce un set di effetti SVG predefiniti. Potete usare gli effetti con le proprietà predefinite, modificare il codice XML per produrre effetti personali o scrivere nuovi effetti SVG.

Per modificare i filtri SVG predefiniti di Illustrator, servitevi di un editor di testi e modificate il file Filtri Adobe SVG.svg nella cartella Documents and Settings/[utente]/Dati applicazione/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<ubicazione>. Potete modificare le definizioni esistenti del filtro, eliminare le definizioni del filtro e aggiungere nuove definizioni.

1. Selezionate l'oggetto o il gruppo (oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli).
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un effetto con le impostazioni predefinite, selezionate l'effetto nella sezione inferiore del sottomenu Effetto > Filtri SVG.
- Per applicare un effetto con impostazioni personali, scegliete Effetto > Filtri SVG > Applica filtro SVG. Nella finestra di dialogo, selezionate l'effetto e fate clic sul pulsante Modifica filtro SVG . Modificate il codice predefinito e fate clic su OK.
- Per creare e applicare un nuovo effetto, scegliete Effetto > Filtri SVG > Applica filtro SVG. Nella finestra di dialogo, fate clic sul pulsante Nuovo filtro SVG , immettete il nuovo codice e fate clic su OK.

Quando applicate un effetto del filtro SVG, Illustrator visualizza sulla tavola da disegno la versione rasterizzata dell'effetto. Potete controllare la risoluzione di questa anteprima modificando le impostazioni della risoluzione di rasterizzazione del documento.

***Importante:** se un oggetto usa vari effetti, l'effetto SVG deve essere l'ultimo applicato, cioè deve apparire in fondo al pannello Aspetto (immediatamente prima della voce Trasparenza). Se un effetto SVG è seguito da altri effetti, l'output SVG consisterà in un oggetto raster.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti raster" a pagina 393

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 395

Importare gli effetti da un file SVG

1 Scegliete Effetto > Filtri SVG > Importa filtro SVG.

2 Selezionate il file SVG da cui volete importare gli effetti e fate clic su Apri.

Panoramica del pannello Interattività SVG

Usate il pannello Interattività SVG (Finestra > Interattività SVG) per aggiungere interattività ai disegni esportati per la visualizzazione in un browser Web. Ad esempio, potete definire un evento che attiva un comando JavaScript con cui creare un'animazione nella pagina Web in risposta a un'azione dell'utente (quale lo spostamento del cursore del mouse sopra un oggetto). Il pannello Interattività SVG consente inoltre di vedere tutti gli eventi e i file JavaScript associati al file corrente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare in formato SVG" a pagina 301

Eliminare un evento dal pannello Interattività SVG

- Per eliminare un evento, selezionatelo e fate clic sul pulsante Elimina o scegliete Elimina evento dal menu del pannello.
- Per eliminare tutti gli eventi, scegliete Cancella eventi dal menu del pannello.

Elencare, aggiungere o eliminare gli eventi collegati al file

1 Fate clic sul pulsante Collega file JavaScript .

2 Nella finestra di dialogo File JavaScript, selezionate un evento JavaScript ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Aggiungi per cercare altri file JavaScript.
- Fate clic su Rimuovi per eliminare l'evento JavaScript selezionato.

Aggiungere interattività SVG al disegno

1 Nel pannello Interattività SVG, selezionate un evento. Consultate "Eventi SVG" a pagina 421.

2 Immettete il corrispondente JavaScript e premete Invio.

Eventi SVG

onfocusin Attiva l'azione quando un elemento viene richiamato (ad esempio, selezionato dal puntatore).

onfocusout Attiva l'azione quando l'elemento smette di essere attivo (spesso quando diventa attivo un altro elemento).

onactivate Attiva l'azione con un clic del mouse o premendo un tasto, a seconda dell'elemento SVG.

onmousedown Attiva l'azione quando il pulsante del mouse è premuto sopra un elemento.

onmouseup Attiva l'azione quando il pulsante del mouse è rilasciato sopra un elemento.

onclick Attiva l'azione quando si fa clic con il pulsante del mouse sopra un elemento.

onmouseover Attiva l'azione quando il puntatore viene portato sopra un elemento.

onmousemove Attiva l'azione mentre il puntatore è sopra l'elemento.

onmouseout Attiva l'azione quando il puntatore viene portato fuori dall'elemento.

onkeydown Attiva l'azione quando un tasto resta premuto.

onkeypress Attiva l'azione mentre viene premuto un tasto.

onkeyup Attiva l'azione quando viene rilasciato un tasto.

onload Attiva l'azione dopo che il documento SVG è stato completamente elaborato dal browser. Usate questo evento per attivare funzioni di inizializzazione da eseguire una sola volta.

onerror Attiva l'azione quando un elemento non viene caricato correttamente o si verifica un altro errore.

onabort Attiva l'azione quando il caricamento della pagina viene interrotto prima di completare il caricamento dell'elemento.

onunload Attiva l'azione quando il documento SVG viene rimosso da una finestra o frame.

onzoom Attiva un'azione quando si cambia il livello di zoom del documento.

onresize Attiva l'azione quando viene ridimensionata la visualizzazione del documento.

onscroll Attiva l'azione quando il documento viene visualizzato con scorrimento.

Creazione di animazioni

La grafica Flash

Il formato di file Flash (SWF) è un formato grafico vettoriale per la creazione di grafica per Internet scalabile e di dimensioni ridotte. Poiché il formato è vettoriale, la qualità del disegno non viene alterata dalla risoluzione ed è ideale per creare fotogrammi di animazione. In Illustrator, potete creare singoli fotogrammi sui vari livelli, quindi esportare i livelli dell'immagine in singoli fotogrammi Flash da usare in un sito Web. Per ridurre le dimensioni di un'animazione, potete anche definire dei *simboli* nel file Illustrator. Durante l'esportazione, ogni simbolo viene definito una sola volta nel file SWF.

Potete salvare i disegni nel formato SWF usando i comandi Esporta o Salva per Web e dispositivi. Ciascuno di essi offre i seguenti vantaggi:

Comando Esporta (SWF) Offre il massimo controllo sulla compressione di animazioni e bitmap.

Comando Salva per Web e dispositivi Offre un maggiore controllo sulla combinazione di formati SWF e bitmap in un disegno diviso in sezioni. Questo comando consente di impostare un numero inferiore di opzioni rispetto al comando Esporta (SWF), ma usa le impostazioni del comando Esporta usate più di recente. Consultate Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator).

Tenete presente quanto segue quando preparate disegni da salvare in formato SWF:

- Per ridurre al massimo le dimensioni del file quando usate i simboli, applicate gli effetti al simbolo nel pannello Simboli, non alle istanze del simbolo nel disegno.
- L'uso degli strumenti tonalità simboli e stile simboli produce file SWF di maggiori dimensioni, perché Illustrator deve creare una copia di ogni istanza del simbolo per mantenerne l'aspetto.

- Le trame sfumate e le sfumature con più di otto interruzioni vengono rasterizzate e appariranno come forme con riempimento bitmap. Le sfumature con meno di otto interruzioni sono esportate come sfumature.
- I pattern sono rasterizzati in piccole immagini dalle dimensioni del motivo di base del pattern, quindi affiancate fino a riempire il disegno.
- Se un oggetto bitmap si estende oltre i limiti di una sezione, l'intero oggetto viene incluso nel file esportato.
- Il formato SWF supporta solo spigoli ed estremi arrotondati. Gli spigoli e gli estremi smussati o vivi sono convertiti in spigoli ed estremi arrotondati.
- Il testo e le tracce riempiti con un pattern sono convertiti in tracciati e riempiti con il pattern.
- Molte delle caratteristiche del testo rimangono inalterate con l'esportazione in formato SWF, con alcune eccezioni. Quando importate un file SWF in Flash, l'interlinea, l'avvicinamento e la crenatura non sono mantenuti. Il testo viene invece separato in più record per simulare l'effetto dell'interlinea. Quando il file SWF viene eseguito con un lettore Flash, l'aspetto dell'interlinea, dell'avvicinamento e della crenatura nel file viene mantenuto. Se desiderate esportare il testo come tracciati, selezionate Esporta il testo come contorni nella finestra di dialogo Opzioni SWF, o usate il comando Crea contorno per convertirlo in contorni prima dell'esportazione in formato Flash.

Per un video sull'uso di Illustrator con Flash, visitate l'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo efficace dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video su come usare efficacemente il testo in Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0199_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 307

"I simboli" a pagina 107

Creare animazioni Flash

Esistono molti modi per creare animazioni Flash in Illustrator. Uno dei modi più semplici consiste nel collocare ogni fotogramma dell'animazione su un livello Illustrator a parte, quindi, al momento dell'esportazione del disegno, selezionare l'opzione Livelli Al in fotogrammi SWF.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'esportazione dei file SWF da Illustrator: www.adobe.com/go/vid0214_it. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di contenuti per dispositivi mobili in Illustrator: www.adobe.com/go/vid0207_it. Per suggerimenti ed esercitazioni sulla creazione di animazioni Flash, potete visitare anche il sito Adobe Studio (http://studio.adobe.com).

1. Create il disegno da animare. Servitevi della funzione Simboli per semplificate il vostro lavoro e ridurre le dimensioni del file dell'animazione.
2. Create un livello a parte per ogni fotogramma nell'animazione.

Questa operazione può essere eseguita incollando il disegno di base in un nuovo livello e modificando quindi il disegno. Oppure, potete usare il comando Rilascia in livelli per generare automaticamente dei livelli formati da oggetti cumulati.

3. Assicuratevi di disporre i livelli nell'ordine in cui dovranno apparire come fotogrammi nell'animazione.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Esporta, selezionate il formato Flash (SWF) e fate clic su Esporta. Nella finestra di dialogo Opzioni SWF, selezionate Livelli AI in fotogrammi SWF dal menu a comparsa Esporta come. Impostate le altre opzioni di animazione e fate clic su OK.

- Scegliete File > Salva per Web e dispositivi. Scegliete SWF dal menu Formato di file ottimizzato. Dal menu Tipo di esportazione, scegliete Livelli AI in fotogrammi SWF. Impostate le altre opzioni e fate clic su Salva.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I simboli" a pagina 107

"Rilasciare gli oggetti su livelli separati" a pagina 241

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 307

Utilizzo di Illustrator e Flash

Potete passare la grafica di Illustrator all'ambiente di editing di Flash oppure direttamente in Flash Player. Potete copiare e incollare la grafica, salvare i file in formato SWF oppure esportare la grafica direttamente in Flash. Inoltre, Illustrator fornisce supporto per il testo dinamico e i simboli per clip video di Flash. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'utilizzo di Illustrator con Flash: www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_it.

Inoltre, è possibile utilizzare Device Central per verificare la modalità di visualizzazione della grafica di Illustrator in Flash Player su dispositivi portatili diversi.

Incollare grafica di Illustrator

Potete creare disegni complessi in Illustrator, quindi copiarli e incollarli in Flash in modo semplice, veloce e diretto.

Quando incollate la grafica di Illustrator in Flash, vengono conservati i seguenti attributi:

- Tracciati e forme
- Scalabilità
- Spessore delle tracce
- Definizioni delle sfumature
- Testo (compresi font OpenType)
- Immagini collegate
- Simboli
- Metodi di fusione

Inoltre, Illustrator e Flash supportano la grafica incollata nei seguenti modi:

- Quando selezionate interi livelli superiori nella grafica di Illustrator e li incollate in Flash, vengono conservati sia i livelli sia le relative proprietà (visibilità e blocco).
- I colori non RGB di Illustrator (CMYK, scala di grigi e personalizzati) vengono convertiti in RGB in Flash. I colori RGB vengono trasferiti senza modifiche.
- Quando importate o incollate la grafica di Illustrator, potete utilizzare diverse opzioni per conservare gli effetti (ad esempio, le ombre esterne sul testo) come filtri Flash.
- In Flash vengono conservate le maschere di Illustrator.

Esportazione di file SWF da Illustrator

Da Illustrator potete esportare file SWF che corrispondano alla qualità e alla compressione dei file SWF esportati da Flash.

Quando eseguite l'esportazione potete scegliere tra diversi predefiniti per assicurarvi un output ottimale; potete inoltre specificare la modalità di gestione di più tavole da disegno, simboli, livelli, testo e maschere. Ad esempio, potete specificare se i simboli di Illustrator vengono esportati come clip video o grafica oppure che vengano creati simboli SWF dai livelli Illustrator.

Importazione di file Illustrator in Flash

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator, quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi File > Importa in stage o File > Importa in libreria di Flash.

Se il file Illustrator contiene più tavole da disegno, potete selezionare la tavola da disegno da importare dalla finestra di dialogo Importa di Flash, quindi specificare le impostazioni per ogni livello della tavola da disegno. Tutti gli oggetti presenti sulla tavola da disegno vengono importati in Flash come un singolo livello. Se importate un'altra tavola da disegno dalla stesso file AI, gli oggetti di quest'ultima vengono importati in Flash in un nuovo livello.

Quando importate la grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata. Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di lavoro per i simboli

Il flusso di lavoro per i simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Creazione dei simboli Quando create un simbolo in Illustrator, la finestra di dialogo Opzioni simbolo consente di assegnare un nome al simbolo e di impostare opzioni specifiche per Flash: tipo di simbolo per clip video (opzione predefinita per i simboli di Flash), posizionamento sulla griglia di registrazione Flash e guide di ridimensionamento a 9 sezioni. Inoltre, Illustrator e Flash condividono molte scelte rapide da tastiera per i simboli, ad esempio F8 per creare un simbolo.

Modalità di isolamento per la modifica dei simboli In Illustrator, fate doppio clic su un simbolo per aprirlo in modalità di isolamento per una modifica più semplice. Nella modalità di isolamento solo l'istanza simbolo è modificabile, mentre gli altri oggetti sulla tavola da disegno sono visualizzati con attenuazione e protetti. Una volta chiusa la modalità di isolamento, il simbolo nel pannello simboli e tutte le sue istanze vengono aggiornate. In Flash la modalità di modifica dei simboli e il pannello Libreria funzionano in modo simile.

Proprietà e collegamenti ai simboli Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

Oggetti di testo statici, dinamici e di input

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator, potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.

Capitolo 12: Operazioni con il formato FXG

Il formato FXG

Quando create grafica strutturata in Illustrator da usare in Adobe Flex®, potete salvare il lavoro in formato FXG. FXG è un formato file grafico basato su un sottoinsieme di MXML, il linguaggio di programmazione basato su XML usato dal framework FLEX. Potete usare i file FXG in applicazioni quali Adobe Flex Builder o Adobe Flash Catalyst per sviluppare applicazioni ed esperienze Internet interattive (RIA, rich Internet applications). Quando eseguite il salvataggio nel formato FXG, le immagini devono avere meno di 16.777.216 pixel totali e meno di 8.192 pixel in larghezza o altezza.

Per ulteriori informazioni sull'uso di questi formati, consultate il sito Web Adobe Flex all'indirizzo www.adobe.com/it/products/flex.

Potete importare direttamente i documenti Illustrator (.ai) e FXG (.fxg) in Flash Catalyst. Per importare contenuti Flash Catalyst specifici in Illustrator, usate l'opzione Modifica in Illustrator disponibile in Flash Catalyst. Tuttavia, alcuni oggetti o attributi vengono gestiti in modo diverso in Illustrator e in Flash Catalyst. Usando le opzioni FXG, potete controllare la conversione di tali oggetti e attributi. Oltre a questa opzione, potete anche incollare direttamente il contenuto di Illustrator in Flash Catalyst.

Quando in Illustrator si salva il contenuto in formato FXG, tutti gli oggetti e gli attributi non compatibili con le specifiche FXG vengono espansi, rasterizzati, convertiti in contorni oppure omessi, in base alla complessità del contenuto e alla mappatura FXG. Ad esempio, per mantenere l'effetto 3D di un disegno non supportato in FXG, il contenuto viene rasterizzato per poter essere salvato nel formato FXG.

Per un elenco di come oggetti e attributi vengono mappati in Illustrator e FXG, consultate "Mappatura FXG degli oggetti e degli attributi di Illustrator" a pagina 432.

Al seguente indirizzo sono disponibili informazioni aggiuntive sul formato file FXG www.adobe.com/go/learn_ai_fxg_spec_it.

Come ottenere risultati ottimali per l'uso del formato FXG

Quando salvate i file Illustrator nel formato FXG e li modificate in Flash Catalyst, usate le seguenti guide linee.

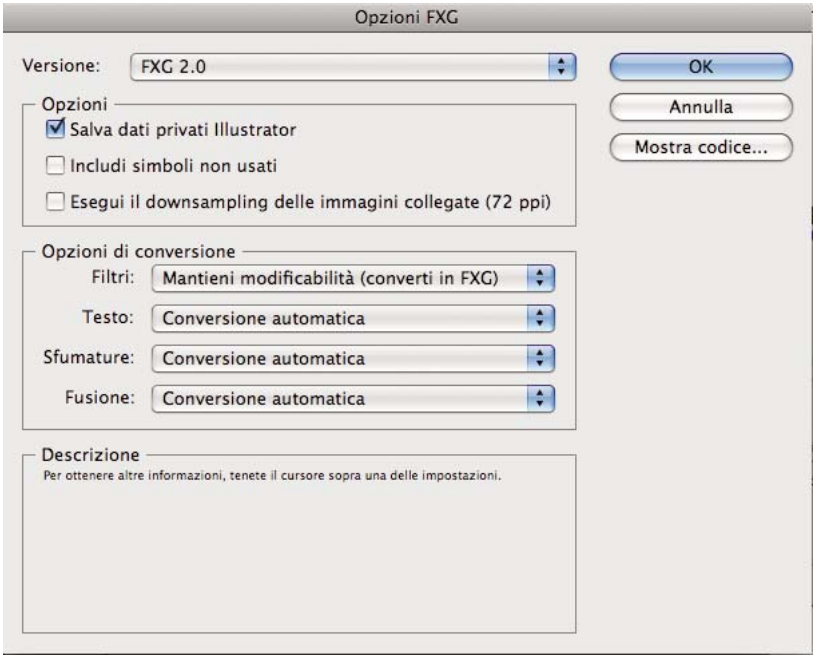
- Per creare contenuti per FXG, usate il profilo Flash Catalyst o RGB base.
- Evitate di utilizzare i pennelli poiché possono ridurre le prestazioni a causa dei tracciati espansi.
- In FXG è possibile mappare solo Ombra esterna, Bagliore interno/esterno e Sfocatura; evitate pertanto di applicare altri effetti.
- Evitate il ridimensionamento orizzontale o verticale del testo per evitare che il testo venga convertito in contorni durante il salvataggio in FXG.

- FXG non supporta le fusioni applicate ai filtri. Se dovete salvare in formato FXG con filtri modificabili o con l'opzione di salvataggio automatico, accertatevi di impostare il metodo di fusione Normale per l'applicazione dei filtri (Ombra esterna, Bagliore interno/esterno) a qualsiasi oggetto, affinché l'aspetto risulti preciso.
- Nella maggior parte dei casi, affinché i bordi dei tratti orizzontali e verticali appaiano nitidi, gli elementi creati in Illustrator vengono riprodotti in Flash Catalyst con allineamento ai pixel. Per evitare che i contenuti subiscano uno spostamento nel passaggio tra Illustrator e Flash Catalyst, in Illustrator selezionate l'opzione Allinea a griglia pixel. Per ulteriori informazioni sull'allineamento di oggetti alla griglia dei pixel, consultate "Disegno di tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web" a pagina 63.
- Gli oggetti con un metodo fusione diverso da Normale per cui viene eseguita la fusione con lo sfondo predefinito del documento potrebbero apparire diversamente in Flash Catalyst. Accertatevi quindi che gli oggetti con metodo di fusione diverso da Normale abbiano sempre un altro oggetto dietro di essi.
- Gli elementi inclinati non sono supportati e potrebbero essere posizionati in modo diverso se importati in Flash Catalyst.
- Le griglie di ridimensionamento a 9 sezioni non sono supportate in Flash Catalyst.
- I bitmap e i simboli riflessi non sono supportati in Flash Catalyst.
- I colori tinta piatta e quadricromia non sono supportati in Flash Catalyst.
- Il testo verticale non è supportato in Flash Catalyst.
- Vengono visualizzati messaggi di avvertenza riguardo a specifiche modifiche per i dati dell'oggetto o degli attributi selezionati. Tuttavia, in alcuni casi il messaggio di avvertenza potrebbe non essere pertinente a una particolare situazione. Ad esempio, un messaggio di tipo "Alcune proprietà OpenType ignorate" viene visualizzato se avete impostato deliberatamente una lingua su un valore diverso da USA. Tali messaggi di avvertenza relativi alla possibilità di modificare i contenuti vengono visualizzati solo se è selezionata l'opzione Salva dati privati Illustrator.

Salvare un file Illustrator in formato FXG

Per mappare i contenuti Illustrator in FXG e al contempo mantenere il massimo livello possibile di fedeltà dell'aspetto e modificabilità, potete salvare un documento in formato FXG. Tale documento può quindi essere aperto in Illustrator o in Flash Catalyst.

1. Scegliete File > Salva con nome oppure File > Salva una copia.
2. Inserite un nome di file e scegliete una posizione per il file.
3. Selezionate Adobe FXG (*.FXG) come formato per il file, quindi fate clic su Salva. Viene visualizzata la finestra di dialogo Opzioni FXG.



Finestra di dialogo Opzioni FXG

4 Nella finestra di dialogo Opzioni FXG, impostate le opzioni richieste. Le opzioni disponibili in questa finestra di dialogo sono:

Salva dati privati Illustrator Questa opzione è attiva per impostazione predefinita. Offre una modificabilità migliore quando il file FXG viene nuovamente importato in Illustrator.

Garantisce la modificabilità ottimale dei file FXG importati in Illustrator.

Nota: *questa opzione non garantisce il supporto di tutti i contenuti nel formato nativo di Illustrator. Ad esempio, i tratti di pennello non vengono mantenuti poiché i dati privati di Illustrator per i tratti di pennello non possono essere memorizzati. Al contrario, gli effetti vengono mantenuti come effetti dinamici durante l'importazione FXG mediante l'uso di Dati privati Illustrator.*

Includi simboli non usati Usate questa opzione per mantenere o eliminare i simboli non usati nel file FXG. Il salvataggio dei simboli non usati in FXG può causare l'aumento della dimensione del file.

Esegui il downsampling delle immagini collegate (72 ppi) Usate questa opzione per eseguire il downsampling a 72 ppi (un requisito Web standard) dei file di immagini collegate.

Filtri Ombra esterna, Bagliore interno, Bagliore esterno e Controllo sfocatura sono opzioni supportate come filtri in FXG. Illustrator offre un compromesso tra l'aspetto e la modificabilità per tali filtri, quando questi vengono esportati. Per mantenere la modificabilità di tali filtri riducendo la fedeltà di aspetto, selezionate Mantieni modificabilità (converti in FXG). Se preferite dare priorità all'aspetto piuttosto che alla modificabilità, selezionate le altre opzioni: Mantieni aspetto (espandi), Mantieni aspetto (rasterizza).

Testo Per mantenere l'aspetto e la capacità di modifica, selezionate l'opzione Conversione automatica. Se non è possibile mantenere la modificabilità per il disegno selezionato, questo viene espanso o rasterizzato per mantenere l'aspetto. Per mantenere l'aspetto visivo di un testo, selezionate l'opzione Mantieni aspetto (rasterizza) o Mantieni aspetto (crea contorni) per convertire il testo in contorni vettoriali e ottenere file di dimensioni ridotte. Per ottenere la massima modificabilità del testo, selezionate Mantieni modificabilità (Converti in FXG). Tuttavia, questa opzione potrebbe causare una perdita di aspetto.

Sfumature Le sfumature non sono totalmente compatibili con FXG se presentano più di 16 interruzioni. Anche i punti intermedi delle sfumature che non sono pari al 50% vengono mappati direttamente in FXG. Illustrator tenta innanzitutto di estrapolare tali punti intermedi come interruzioni effettive e se questi non possono essere estrapolati, le sfumature vengono rasterizzate.

Illustrator è in grado di determinare la priorità durante l'esportazione di sfumature in FXG. Se la modificabilità del contenuto costituisce una priorità alta, selezionate Mantieni modificabilità (Converti in FXG). Per mantenere l'aspetto visivo e la capacità di modifica, selezionate l'opzione Conversione automatica. Conversione automatica analizza e determina se è possibile mantenere il contenuto modificabile rispettandone l'aspetto originale. Se mantenendo il contenuto modificabile non è possibile mantenere l'aspetto originale, la grafica viene rasterizzata.

Fusione Potete eseguire la rasterizzazione per mantenere l'aspetto selezionando Mantieni aspetto (rasterizza). Oppure, selezionate Conversione automatica per consentire a Illustrator di espandere o di rasterizzare automaticamente le opzioni di fusione in base alla complessità della fusione.

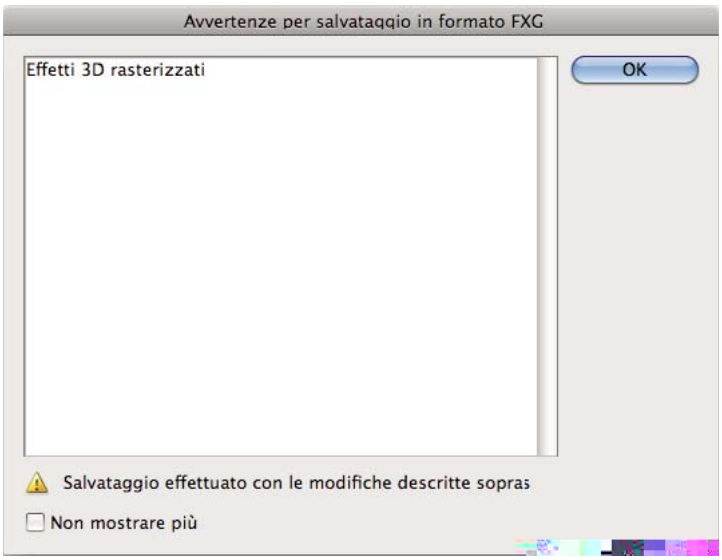
Mostra codice Fate clic su questo pulsante per visualizzare il codice FXG prima di generare il file FXG.

FXG viene sempre salvato con l'opzione Usa tavole disegno attivata. Le tavole da disegno vengono importate come stati in Flash Catalyst.

***Nota:** dall'intervallo di tavole da disegno specificato durante il salvataggio del contenuto FXG dipende la creazione di pagine o stati per Flash Catalyst. Se salvate un documento con più tavole da disegno in formato FXG, eventuali contenuti non inseriti in alcuna tavola da disegno non vengono salvati.*

Per le tavole da disegno che si sovrappongono, eventuali contenuti condivisi tra le tavole vengono salvati su ciascuna pagina durante il salvataggio in formato FXG. Pertanto, vengono salvate più pagine con gli stessi contenuti.

5 Fate clic su OK. Se Illustrator apporta delle modifiche per salvare i contenuti in FXG, le modifiche apportate ai contenuti vengono visualizzate nella finestra di dialogo Avvertenze per salvataggio in formato FXG.



Finestra di dialogo Avvertenze FXG

Flusso di lavoro di Illustrator e Flash Catalyst

Per importare o aprire un file FXG in Illustrator, scegliete File > Apri e selezionate il file .fxg.

- Per modificare la frequenza di retino, l'angolo di retino e la forma dei punti del retino per una lastra, fate doppio clic sul nome dell'inchiostro. Oppure, fate clic sull'impostazione esistente nell'elenco Opzioni inchiostri nel documento e apportate le modifiche desiderate. Tenete però presente che gli angoli e le frequenze predefinite sono determinate dal file PPD selezionato. Consultate il service di stampa per conoscere i valori più opportuni di frequenza e angolo da impostare prima di personalizzare i retini.

Se il disegno contiene più di una tinta piatta, e in particolare interazioni fra due o più tinte piatte, assegnate a ciascuna tinta piatta angoli di retino diversi.

7 Impostate eventuali altre opzioni della finestra di dialogo Stampa.

In particolare, potete specificare come posizionare, ridimensionare e ritagliare il disegno, impostare i segni di stampa e l'area di pagina al vivo e scegliere impostazioni di conversione per gli elementi grafici trasparenti.

8 Fate clic su Stampa.

Nota: *al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Anteprima selezioni colore: www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_it.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino" a pagina 449

"Stampare un oggetto su tutte le lastre" a pagina 454

"Opzioni della finestra di dialogo Stampa" a pagina 446

Metodi di selezione colore

Illustrator supporta due comuni flussi di lavoro o metodi PostScript per creare le selezioni colore. La differenza principale tra i due è il sistema su cui vengono create le selezioni colore: il *computer host* (cioè il sistema su cui è installato Illustrator e il driver della stampante) o il RIP (Raster Image Processor, elaboratore immagini raster) della periferica di output.

Nel tradizionale flusso di lavoro con selezioni colore effettuate su host, Illustrator genera i dati PostScript per ciascuna delle selezioni colore richieste per il documento e invia tali informazioni alla periferica di stampa.

Nel più recente flusso di lavoro basato su RIP, una nuova generazione di processori RIP PostScript esegue le selezioni colore, applica le abbondanze e si occupa persino della gestione dei colori sul RIP stesso, lasciando il computer host libero di eseguire altre operazioni. Questo metodo richiede meno tempo per generare i file in Illustrator e riduce al minimo la quantità di dati trasmessi per ogni processo di stampa. Ad esempio, invece di inviare le informazioni PostScript necessarie per stampare le selezioni colore basate su host per tutte e quattro le pagine, Illustrator invia le informazioni PostScript per un solo file PostScript composito, che verranno elaborate nel RIP.

Emulsione ed esposizione dell'immagine

Il termine *emulsione* si riferisce allo strato di materiale fotosensibile sulla carta o pellicola. Con *Sopra (lettura corretta)*, il testo dell'immagine è leggibile quando lo strato fotosensibile si trova sul lato della pellicola rivolto verso di voi. Con *Sotto (lettura corretta)*, il testo è leggibile quando lo strato fotosensibile si trova sul retro della pellicola. Generalmente le immagini vengono stampate su carta con emulsione Sopra (lettura corretta) o su pellicola con emulsione Sotto (lettura corretta). Rivolgetevi al service di stampa per determinare il lato dell'emulsione.

Per stabilire se state osservando il lato dell'emulsione o il lato senza emulsione (chiamato anche *base*), esaminate la pellicola sotto una luce intensa. Un lato appare più lucido dell'altro. Il lato opaco indica l'emulsione, quello lucido la base.

L'*esposizione dell'immagine* indica se il disegno viene stampato come immagine positiva o negativa. Di solito i service di stampa negli Stati Uniti necessitano di pellicole negative, quelli in Europa e Giappone di pellicole positive. Se siete incerti sul tipo di immagine da usare, rivolgetevi al service di stampa.

Stampare un oggetto su tutte le lastre

Se desiderate stampare un oggetto su tutte le lastre del processo di stampa, comprese le lastre delle tinte piatte, potete assegnare all'oggetto il *colore registro*. Agli indicatori di taglio, ai rifili e alle informazioni sulla pagina viene automaticamente assegnato un colore registro.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Nel pannello Campioni fate clic sul campione di colore Registro , nella prima riga di campioni (impostazione predefinita).

Usate il pannello Colore per modificare il modo in cui il colore Registro viene visualizzato a schermo (per impostazione predefinita è visualizzato come nero). Il colore specificato verrà usato per rappresentare sullo schermo gli oggetti a cui viene assegnato il colore registro. Questi oggetti risulteranno sempre grigi sull'output composito; nelle selezioni, verranno stampati con la stessa percentuale di tinta per tutti gli inchiostri stampati.

Segni di stampa e pagine al vivo

I segni di stampa

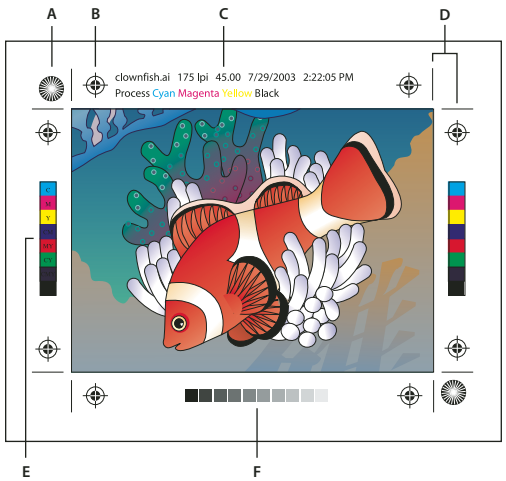
Quando preparate un disegno per la stampa, una serie di riferimenti consentono il corretto registro degli elementi del disegno e di verificare la correttezza del colore. Potete aggiungere i seguenti tipi di segni di stampa al disegno:

Rifili Filetti ultrafini orizzontali e verticali che definiscono il punto in cui la pagina deve essere tagliata. È anche possibile ricorrere ai rifili per mettere a registro (allineare) tra loro le selezioni colore.

Crocini di registro Crocette fuori dall'area della pagina per allineare le diverse selezioni di un documento a colori.

Barre colori Quadratini di colore che rappresentano gli inchiostri CMYK e le sfumature di grigio (in incrementi del 10%). Il service di stampa si basa su queste barre per regolare la densità degli inchiostri nella macchina da stampa.

Informazioni pagina Identifica la pellicola con il nome del numero di tavole da disegno, la data e l'ora di stampa, la lineatura impiegata, l'angolo di retino per le selezioni e il colore di ogni lastra. Queste etichette appaiono lungo il bordo superiore dell'immagine.



Segni di stampa
***A.** Indicatore a stella (non facoltativo) **B.** Crocino di registro **C.** Informazioni pagina **D.** Indicatori di taglio **E.** Barra dei colori **F.** Barra di tonalità*

Aggiungere i segni di stampa

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Indicatori e pagine al vivo nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

3 Selezionate il tipo di segni di stampa che desiderate aggiungere. Potete anche scegliere tra segni in stile romano o giapponese.

4 (Facoltativo) Se selezionate Rifili, specificate lo spessore dei filetti dei rifili e lo scostamento tra i rifili e il disegno.

Per evitare di tracciare i segni di stampa sull'area di pagina al vivo, il valore di Scostamento dovrà essere maggiore del valore di Pagine al vivo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare gli indicatori di taglio per rifilare o allineare" a pagina 49

La pagina al vivo

Per pagina al vivo si intende la smarginatura del disegno oltre i bordi del rettangolo dell'area di stampa o oltre l'area di ritaglio e i rifili. Potete stampare con pagina al vivo come margine di errore, per garantire che l'inchiostro venga stampato fino al bordo della pagina dopo che questa sia stata ritagliata, o che l'immagine sia esattamente montata all'interno di un riquadro di riferimento in un documento. Dopo aver creato il disegno che si estende nell'area di pagina al vivo, potete usare Illustrator per specificare l'estensione della stampa al vivo. Con un'area della pagina al vivo maggiore, Illustrator stampa una quantità maggiore del disegno che si trova all'esterno dei rifili. Tuttavia, i rifili definiscono sempre le stesse dimensioni del rettangolo dell'area di stampa.

La dimensione della pagina al vivo dipende dall'obiettivo che intendete raggiungere. Per una *pagina al vivo in stampa* (ossia un'immagine stampata in modo che l'inchiostro oltrepassi il bordo del foglio finale), impostate l'opzione su almeno 18 punti. Se usate invece la pagina al vivo per essere certi che un'immagine possa essere montata correttamente all'interno di un riquadro di riferimento, impostatela su 2 o 3 punti. Chiedete al service di stampa quali sono le dimensioni di pagina al vivo consigliate per il lavoro che state preparando.

Aggiungere una pagina al vivo

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Indicatori e pagine al vivo nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete i valori Inferiore, Superiore, Sinistra e Destra per specificare la posizione degli indicatori di pagina al vivo. Fate clic sull'icona di collegamento per assegnare a tutti i lati lo stesso valore.
- Selezionate Usa pagina al vivo documento per usare le impostazioni di pagina al vivo definite nella finestra di dialogo Nuovo documento.

L'area massima impostabile per la pagina al vivo è 72 punti, mentre la minima è di 0.

Stampa PostScript

Le stampanti PostScript usano un file PPD (PostScript Printer Description) per personalizzare il funzionamento del driver della stampante PostScript in uso. Il file contiene informazioni sulla periferica di stampa, come font residenti nella stampante, dimensioni e orientamenti del supporto disponibili, frequenze dei retini ottimizzate, angoli del retino, risoluzione e capacità di riproduzione dei colori. È importante impostare il file PPD corretto prima di stampare. Se viene selezionato il PPD corrispondente alla stampante o fotounità PostScript usata, la finestra di dialogo Stampa mostra le impostazioni disponibili per la periferica.

I file PPD

Un file *PPD* (PostScript Printer Description) consente di personalizzare il funzionamento del driver della stampante PostScript in uso. Contiene informazioni sulla periferica di stampa, come font residenti nella stampante, dimensioni e orientamenti del supporto disponibili, frequenze dei retini ottimizzate, angoli del retino, risoluzione e capacità di riproduzione dei colori. È importante impostare il file PPD corretto prima di stampare. Se viene selezionato il PPD corrispondente alla stampante o fotounità PostScript usata, la finestra di dialogo Stampa mostra le impostazioni disponibili per la periferica. Potete usare un file diverso in base alle vostre esigenze. Le applicazioni usano le informazioni del file PPD per stabilire quali informazioni PostScript inviare alla stampante per stampare un documento.

Per risultati di stampa ottimali, Adobe consiglia di procurarsi la versione più aggiornata del file PPD per la stampante in uso. Molti fornitori di servizi di stampa e tipografie dispongono di PPD per le fotounità che usano. Assicurarsi di memorizzare i file PPD nella posizione specificata dal sistema operativo. Per informazioni dettagliate, consultare la documentazione del sistema operativo in uso.

Modificare il file PPD

Quando stampate con una stampante PostScript o su un file PostScript o PDF, Illustrator usa automaticamente il file PPD (PostScript Printer Description) predefinito per la periferica. Potete usare un file diverso in base alle vostre esigenze.

1. Scegliete File > Stampa.
2. Dal menu PPD, selezionate una delle opzioni seguenti:

- un PPD specifico corrispondente alla periferica di output corrente.
- Altro. Consente di individuare un file PPD personale, ad esempio un file fornito dal vostro service di stampa per l'uso con la stampante specificata. Il nome del file PPD corrisponde al nome e al modello della stampante o fotounità e può avere l'estensione .ppd (a seconda della configurazione del sistema in uso). Individuate il file PPD desiderato, selezionatelo e fate clic su Apri.

Nota: *alcune caratteristiche dei file PPD delle fotounità non sono accessibili nella finestra di dialogo Stampa di Illustrator. Per impostare queste funzioni specifiche della stampante, fate clic su Imposta (Windows) o Stampante (Mac OS) nella finestra di dialogo Stampa.*

Aggiungere un file PDF

Per risultati di stampa ottimali, Adobe consiglia di procurarsi la versione più aggiornata del file PPD per la stampante in uso. Molti fornitori di servizi di stampa e tipografie dispongono di PPD per le fotounità che usano. Assicurarsi di memorizzare i file PPD nella posizione specificata dal sistema operativo. Per informazioni dettagliate, consultare la documentazione del sistema operativo in uso.

❖ In Windows e in Mac OS, selezionate un file PPD utilizzando la stessa procedura con la quale aggiungete una stampante. Le operazioni per la selezione di un file PPD variano a seconda della piattaforma. Per informazioni dettagliate, consultate la documentazione del sistema operativo.

Stampa di tracciati lunghi e complessi

Se stampate file di Adobe Illustrator contenenti tracciati lunghi o complessi, il file può non essere stampato e potreste ricevere messaggi di errore limitcheck dalla stampante. Per semplificare i tracciati lunghi e complessi potete dividerli in due o più tracciati. Potete anche cambiare il numero di segmenti usati per approssimare le curve e regolare la risoluzione della stampante.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Suddividere un tracciato" a pagina 84

Modificare il numero di segmenti retti per la stampa di oggetti vettoriali

Le curve nel disegno sono definite dall'interprete PostScript come piccoli segmenti retti; quanto più piccoli sono i segmenti, tanto più precisa sarà la curva. Aumentando il numero di segmenti aumenta anche la complessità della curva. A seconda della stampante in uso e della quantità di memoria di cui dispone, una curva potrebbe risultare troppo complessa per essere rasterizzata da un interprete PostScript. In questo caso può verificarsi un errore limitcheck del linguaggio PostScript e la curva non viene stampata.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Per Stampante, selezionate una stampante PostScript, File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Grafica nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

4 Deselezionate Automatico e usate il cursore Poligonale per regolare la precisione delle curve.

Un'impostazione più bassa (verso Qualità) crea più segmenti retti più brevi, producendo una migliore approssimazione della curva. Un'impostazione più alta (verso Velocità) produce meno segmenti ma più lunghi, creando una curva meno precisa ma migliorando le prestazioni.

Suddividere tracciati per la stampa

Illustrator tratta i tracciati suddivisi come oggetti diversi. Per modificare il disegno dopo aver suddiviso i tracciati, dovete lavorare con forme separate o riunire i tracciati per lavorare sull'immagine come se si trattasse di una forma unica.

È consigliabile salvare una copia del disegno originale prima di suddividere i tracciati. In questo modo, potrete sempre usare nuovamente il file originale non suddiviso.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per suddividere un tracciato con traccia, usate lo strumento forbici .
- Per suddividere un tracciato composto, scegliete Oggetto > Tracciato composto > Rilascia per eliminare il tracciato composto. Quindi dividete il tracciato in parti con lo strumento forbici e ridefinite i pezzi come tracciati composti.

- Per suddividere una maschera, scegliete Oggetto > Maschera di ritaglio > Rilascia per rimuovere la maschera. Quindi dividete il tracciato in parti con lo strumento forbici e ridefinite i pezzi come maschera.

Per riunire un tracciato dopo averlo suddiviso, selezionate tutti i tracciati suddivisi che componevano l'oggetto originale e fate clic sul pulsante Aggiungi all'area della forma nel pannello Elaborazione tracciati. Il tracciato viene riunito, con un punto di ancoraggio a ogni intersezione in cui un tracciato suddiviso viene ricollegato.

Controllare il modo in cui i font vengono inviati alla stampante

I *font residenti nella stampante* sono font registrati nella memoria della stampante o in un disco rigido collegato alla stampante. I font Type 1 e TrueType possono essere memorizzati nella stampante o nel computer; i font bitmap sono memorizzati solo nel computer. Illustrator trasferisce i font all'occorrenza, purché siano installati nel disco rigido del computer.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Per Stampante, selezionate una stampante PostScript, File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Grafica nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa e selezionate un'opzione di scaricamento:

Nessuno Include un riferimento al font nel file PostScript che indica al RIP o a un post-processore dove deve essere incluso il font. Questa opzione è indicata se i font risiedono nella stampante. Ai font TrueType è assegnato un nome basato sul nome PostScript contenuto nel font; tuttavia, non tutte le applicazioni sono in grado di interpretare questi nomi. Per garantire che i font TrueType vengano interpretati correttamente, usate una delle altre opzioni per il trasferimento dei font.

Sottoinsieme Trasferisce solo i caratteri (glifi) usati nel documento. I glifi vengono trasferiti una volta per pagina. Questa opzione normalmente produce file PostScript più piccoli e più veloci per i documenti di una sola pagina o per i documenti brevi con poco testo.

Completi Trasferisce tutti i font necessari per il documento all'inizio della stampa. Questa opzione normalmente produce file PostScript più piccoli e più veloci per i documenti di più pagine.

***Nota:** alcuni produttori di font pongono limiti alla possibilità di incorporare i file dei font. Esistono limitazioni riguardanti la copia del software dei font. Siete tenuti a rispettare le leggi vigenti sui diritti d'autore e i termini della vostra licenza. Per il software dei font con licenza Adobe, il contratto consente di fornire una copia dei font usati per un determinato file a una tipografia commerciale o altro service di stampa, che potrà usare i font per elaborare il file, purché il service vi abbia informati del proprio diritto a usare quello specifico software. Per software dei font di terzi, è necessario ottenere l'autorizzazione dal fornitore.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I font" a pagina 341

Modificare il livello PostScript per la stampa

Quando stampate su un file PostScript o PDF, Illustrator seleziona automaticamente il livello PostScript della periferica di stampa in uso. Per modificare il livello PostScript o il formato dati per i file PostScript, effettuate la seguente operazione:

1 Scegliete File > Stampa.

2 Per Stampante, selezionate File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Grafica nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

4 Per PostScript, selezionate il livello di compatibilità con gli interpreti delle periferiche di stampa PostScript.

Il livello 2 migliora la velocità e la qualità di stampa della grafica stampata su periferiche di stampa PostScript Level 2 o superiore. Il livello 3 offre la migliore velocità e qualità di stampa su periferiche PostScript 3.

5 (Facoltativo) Se scegliete File Adobe PostScript® come stampante, selezionate un'opzione Formato dati per specificare il modo in cui Illustrator invia i dati dell'immagine dal computer alla stampante.

Binario esporta i dati immagine in codice binario, più conciso del formato ASCII ma che potrebbe non essere compatibile con tutti i sistemi. ASCII esporta i dati immagine come testo ASCII, compatibile con vecchie reti e stampanti parallele e in genere la scelta migliore per la grafica da usare su piattaforme multiple. Normalmente è anche la scelta migliore per i documenti usati solo su Mac OS.

Stampa con la gestione del colore

Quando stampate usando la gestione del colore, potete fare in modo che i colori siano gestiti da Illustrator oppure dalla stampante.

Consentire la gestione del colore attraverso l'applicazione durante la stampa

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Gestione colore nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

3 Per Trattamento del colore, scegliete Consenti a Illustrator di determinare i colori.

4 Per Profilo stampante, selezionate il profilo della periferica di output in uso.

Se il profilo descrive il comportamento della periferica di output e le condizioni di stampa, ad esempio il tipo di carta, in modo accurato, il sistema di gestione del colore potrà convertire accuratamente i valori numerici dei colori effettivi di un documento. Consultate I profili di colore.

5 (Facoltativo) Impostate l'opzione di intento di rendering per specificare il modo in cui l'applicazione converte i colori nello spazio del profilo di destinazione.

Nella maggior parte dei casi, è preferibile usare l'intento di rendering predefinito. Per ulteriori informazioni sugli intenti di rendering, consultate l'Aiuto.

6 Fate clic su Imposta (Windows) o Stampante (Mac OS) sul fondo della finestra di dialogo Stampa per accedere alle impostazioni di stampa del sistema operativo.

7 Potete accedere alle impostazioni di gestione del colore del driver di stampa effettuando una delle seguenti operazioni:

- In Windows, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla stampante in uso e selezionate Proprietà. Quindi individuate le impostazioni di gestione del colore del driver di stampa. Nella maggior parte dei driver di stampa, le impostazioni di gestione del colore sono etichettate *Gestione colore* o *ICM*.
- In Mac OS, selezionate la stampante in uso e l'opzione di gestione del colore nel menu a comparsa. Nella maggior parte dei driver di stampa, questa opzione viene etichettata *ColorSync*.

8 Disattivate la gestione del colore per il driver di stampa.

Le opzioni per la gestione del colore variano da driver a driver. Se non sapete come disattivare la gestione del colore, consultate la documentazione della stampante.

9 Tornate alla finestra di dialogo Stampa di Illustrator e fate clic su Stampa.

Consentire la gestione del colore attraverso la stampante durante la stampa

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate una stampante PostScript nel menu Stampante. Per stampare su un file invece che con una stampante, selezionate File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Gestione colore nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

4 Per Gestione colore, scegliete Consenti alla stampante PostScript® di determinare i colori.

5 (Facoltativo) Impostate una delle seguenti opzioni. Nella maggior parte dei casi, è preferibile usare le impostazioni predefinite.

Intento di rendering Specifica il modo in cui l'applicazione converte i colori nello spazio del profilo di destinazione.

Mantieni i valori numerici RGB (per l'output RGB) o Mantieni i valori numerici CMYK (per l'output CMYK) Determina il modo in cui Illustrator gestisce i colori che non hanno un profilo associato, ad esempio immagini importate senza profili incorporati. Quando questa opzione è selezionata, Illustrator invia i numeri dei colori direttamente alla periferica di stampa. Quando questa opzione è deselezionata, Illustrator converte prima i numeri dei colori nello spazio colorimetrico della periferica di output.

Si consiglia di mantenere i numeri per un flusso di lavoro CMYK sicuro. Si consiglia di non mantenere i numeri per la stampa di documenti RGB.

6 Fate clic su Imposta (Windows) o Stampante (Mac OS) sul fondo della finestra di dialogo Stampa per accedere alle impostazioni di stampa del sistema operativo.

7 Potete accedere alle impostazioni di gestione del colore del driver di stampa effettuando una delle seguenti operazioni:

- In Windows, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla stampante in uso e selezionate Proprietà. Quindi individuate le impostazioni di gestione del colore del driver di stampa. Nella maggior parte dei driver di stampa, le impostazioni di gestione del colore sono etichettate *Gestione colore* o *ICM*.
- In Mac OS, selezionate la stampante in uso e l'opzione di gestione del colore nel menu a comparsa. Nella maggior parte dei driver di stampa, questa opzione viene etichettata *ColorSync*.

8 Specificate le impostazioni di gestione del colore affinché questa venga gestita dal driver durante la stampa.

Le opzioni per la gestione del colore variano da driver a driver. Se non sapete come impostare le opzioni per la gestione del colore, consultate la documentazione della stampante.

9 Tornate alla finestra di dialogo Stampa di Illustrator e fate clic su Stampa.

Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore

Per alcune stampanti, i file contenenti sfumature, trame o fusioni di colore possono risultare difficili da stampare in modo regolare (senza striature di colore) o possono non venire stampati affatto.

Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore

Per alcune stampanti, i file contenenti sfumature, trame o fusioni di colore possono risultare difficili da stampare in modo regolare (senza striature di colore) o possono non venire stampati affatto. Per migliorare i risultati di stampa, considerate quanto segue:

- Usate una fusione che cambi almeno del 50% tra due o più componenti dei colori quadricromia.

- Usate fusioni corte. La lunghezza ottimale dipende dai colori della fusione, ma cercate di evitare fusioni più lunghe di 18 cm.
- Usate colori più chiari o accorciate le fusioni scure. Le striature si verificano con maggiore probabilità tra colori molto scuri e il bianco.
- Usate una lineatura adeguata che mantenga 256 livelli di grigio.
- Se create una sfumatura tra due o più tinte piatte, assegnate alle tinte piatte angoli di retino diversi per la stampa in selezione colori. In caso di dubbi su quali debbano essere gli angoli da impostare, contattate il service di stampa.
- Se possibile, stampate su una periferica di output che supporti PostScript® Language Level 3.
- Se dovete stampare su una periferica di output PostScript Language Level 2 o se stampate trame con trasparenze, potete scegliere di rasterizzare sfumature e trame durante la stampa. Queste verranno così convertite da Illustrator da oggetti vettoriali in immagini JPEG.

Rasterizzare sfumature e trame durante la stampa

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Grafica nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa e selezionate Stampa compatibile di sfumature e trame sfumate.

Importante: *l'opzione Stampa compatibile di sfumature e trame sfumate può rallentare la stampa su stampanti che non hanno problemi con le sfumature, quindi selezionatela solo se si verificano problemi di stampa.*

Impostare la frequenza di retino corretta per stampare sfumature, trame e fusioni

Quando stampate il file, potete rilevare che la risoluzione della stampante, quando combinata con la frequenza di retino selezionata, consente un numero di livelli di grigio inferiore a 256. Una frequenza di retino maggiore diminuisce i livelli di grigio disponibili per la stampante. Se stampate a una risoluzione di 2400 dpi, una retinatura superiore a 150 genera un numero di livelli di grigio inferiore a 256. La tabella seguente elenca l'impostazione massima di lineatura che potete usare con varie stampanti per conservare tutti i 256 livelli di grigio:

Risoluzione finale della fotounità	Retinatura max. da usare
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159

Risoluzione finale della fotounità	Retinatura max. da usare
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino" a pagina 449

Calcolare la lunghezza massima della fusione per sfumature

Illustrator calcola il numero di passaggi di una sfumatura in base alla percentuale di variazione tra i colori della sfumatura. Il numero di passaggi, a sua volta, determina la lunghezza massima della fusione prima della formazione delle striature.

1 Selezionate lo strumento misura e fate clic sui punti iniziale e finale della sfumatura.

2 Annotate la distanza visualizzata nel pannello Info. La distanza rappresenta la lunghezza della sfumatura o della fusione di colori.

3 Calcolate il numero di passaggi della fusione con la formula seguente:

Numero di passaggi = 256 (numero di grigi) x Variazione percentuale del colore

Per determinare la variazione percentuale del colore, sottraete il valore di colore minore dal valore di colore maggiore. Ad esempio, una fusione tra 20% nero e 100% nero produce come risultato 80% o 0,8 di variazione di colore.

Per fondere i colori in quadricromia, usate la variazione massima esistente all'interno di ogni singolo colore. Ad esempio, per una fusione da 20% cyan, 30% magenta, 80% giallo e 60% nero a 20% cyan, 90% magenta, 70% giallo e 40% nero, la variazione è del 60%, poiché la variazione massima si verifica nel magenta: dal 30% al 90%.

4 Usando il numero di passaggi calcolato al punto 3, controllate se la lunghezza della sfumatura è maggiore della lunghezza massima indicata nella tabella seguente. In caso affermativo, diminuite la lunghezza della sfumatura o modificate i colori.

Passaggi consigliati per Adobe Illustrator	Lunghezza massima della fusione		
	Punti	Pollici	Cm
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858
100	216	3	7,620

Passaggi consigliati per Adobe Illustrator	Lunghezza massima della fusione		
	Punti	Pollici	Cm
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432	6	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540	7,5	19,050
256	553	7,7	19,507

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Info documento" a pagina 325

Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza

Quando salvate un file Illustrator in determinati formati, vengono mantenute le informazioni di trasparenza native. Ad esempio, se salvate un file nel formato EPS di Illustrator CS (o versioni successive), il file contiene sia i dati nativi di Illustrator che i dati EPS. Quando riaprite il file in Illustrator, vengono letti i dati nativi (non convertiti); quando lo inserite in un'altra applicazione, vengono letti i dati EPS (convertiti).

La conversione della trasparenza

Se il documento o il disegno contengono trasparenza, generalmente prima dell'output è necessario che vengano sottoposti ad un processo denominato *conversione della trasparenza*. La conversione della trasparenza consente di dividere il disegno con trasparenza in aree vettoriali e rasterizzate. Più il disegno è complesso (con una combinazione di immagini, vettori, testo, tinte piatte, sovrastampa e così via), più risulteranno complessi la conversione della trasparenza e i suoi risultati.

La conversione della trasparenza potrebbe essere necessaria al momento della stampa, del salvataggio o dell'esportazione in altri formati che non supportano la trasparenza. Per mantenere la trasparenza senza la conversione al momento della creazione di file PDF, salvate il file come Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) o versioni successive.

È possibile specificare le impostazioni di conversione della trasparenza e quindi salvarle e applicarle come predefiniti di conversione della trasparenza. Gli oggetti trasparenti vengono convertiti in base alle impostazioni nel predefinito di conversione della trasparenza selezionato.

Nota: *non è possibile annullare la conversione della trasparenza dopo il salvataggio del file.*

La grafica sovrapposta viene separata durante la conversione della trasparenza.

Per ulteriori informazioni su argomenti relativi alla trasparenza, vedete la pagina (disponibile solo in inglese) Print Service Provider Resources di Adobe Solutions Network (ASN) disponibile sul sito Web di Adobe.

Formati di file che non mantengono la trasparenza

Quando salvate un file Illustrator in determinati formati, vengono mantenute le informazioni di trasparenza native. Ad esempio, se salvate un file nel formato EPS di Illustrator CS (o versioni successive), il file contiene sia i dati nativi di Illustrator che i dati EPS. Quando riaprite il file in Illustrator, vengono letti i dati nativi (non convertiti); quando lo inserite in un'altra applicazione, vengono letti i dati EPS (convertiti).

Quando possibile, mantenete il file in un formato in cui sono memorizzati i dati di trasparenza nativi: questo vi consentirà di apportare eventuali modifiche successivamente.

I dati di trasparenza nativi vengono conservati salvando nei seguenti formati:

- AI9 e successivi
- EPS di AI9 e successivi
- PDF 1.4 e versioni successive (quando l'opzione Mantieni funzioni di modifica di Illustrator è selezionata)

Illustrator converte il disegno quando eseguite una delle azioni seguenti:

- Stampate un file contenente delle trasparenze.
- Salvate un file con trasparenze in un vecchio formato come il formato nativo o EPS di Illustrator 8 (o versione precedente) e il formato PDF 1.3. Per i formati Illustrator e Illustrator EPS, potete scegliere di eliminare la trasparenza invece di convertirla.
- Esportate un file che contiene trasparenza in un formato vettoriale che non gestisce la trasparenza (ad esempio EMF o WMF).
- Copiate e incollate grafica trasparente da Illustrator a un'altra applicazione mentre sono selezionate le opzioni AICB e Mantieni aspetto nella sezione Gestione file e Appunti della finestra di dialogo Preferenze.
- Esportate in SWF (Flash) o usate il comando Converti trasparenza con l'opzione Mantieni trasparenza alfa selezionata. Questo comando vi consente di visualizzare l'anteprima dei disegni esportati in SWF.

Per ulteriori informazioni sulla creazione e sul salvataggio delle trasparenze, consultate il documento riguardante le trasparenze nella cartella Informazioni tecniche/White Paper nel CD di Illustrator. Potete anche trovare ulteriori informazioni sulla stampa e sulla conversione dei file con trasparenza nel forum utenti User to User di Adobe Illustrator. Tale forum pubblico offre tantissimi suggerimenti e risposte alle domande più frequenti ed è disponibile all'indirizzo www.adobe.com/support/forums.

Impostare opzioni per la conversione della trasparenza in stampa

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Avanzate nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

3 Selezionate un predefinito di conversione nel menu Predefinito o fate clic su Personale per impostare opzioni di conversione specifiche.

4 Se un disegno contiene oggetti in sovrastampa che interagiscono con oggetti trasparenti, selezionate un'opzione nel menu Sovrastampa. Potete mantenere, simulare o eliminare le sovrastampe.

Nota: *se il disegno non contiene trasparenza, non viene convertito e le impostazioni di conversione sono irrilevanti. Usate il pannello Anteprima conversione trasparenza per determinare le aree del disegno che contengono trasparenza.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 465

Opzioni di conversione della trasparenza

È possibile impostare le opzioni di conversione della trasparenza al momento della creazione, della modifica o della visualizzazione in anteprima dei predefiniti di conversione della trasparenza in Illustrator, InDesign o Acrobat.

Opzioni di evidenziazione (anteprima)

Nessuno (anteprima colore) Consente di disabilitare la visualizzazione in anteprima.

Aree complesse rasterizzate Consente di evidenziare le aree che verranno rasterizzate per migliorare le prestazioni (come determinato dal cursore Raster/vettoriale). Tenete presente che il bordo dell'area evidenziata ha una maggiore probabilità di produrre problemi di giuntura (a seconda delle impostazioni del driver di stampa e della risoluzione di rasterizzazione). Per ridurre al minimo i problemi di giuntura, selezionate Ritaglia aree complesse.

Oggetti trasparenti Consente di evidenziare gli oggetti fonte di trasparenza, come gli oggetti con opacità parziale (comprese le immagini con canali alfa), con metodi di fusione e con maschere di opacità. Inoltre, tenete presente che gli stili e gli effetti possono contenere trasparenze e gli oggetti in sovrastampa possono essere trattati come fonti di trasparenza nel caso in cui siano coinvolte nella trasparenza o se la sovrastampa deve essere convertita.

Tutti gli oggetti interessati Consente di evidenziare tutti gli oggetti coinvolti nella trasparenza, compresi gli oggetti trasparenti e quelli a cui gli oggetti trasparenti si sovrappongono. Gli oggetti evidenziati saranno interessati dal processo di conversione della trasparenza: le tracce o i pattern verranno espansi, parti di essi potrebbero essere rasterizzate e così via.

File EPS collegati interessati (solo Illustrator) Consente di evidenziare tutti i file EPS collegati che sono interessati dalla trasparenza.

Grafica influenzata (solo InDesign) Consente di evidenziare tutti i contenuti importati interessati dalla trasparenza o dagli effetti di trasparenza. Questa opzione è utile per i fornitori di servizi di stampa, che possono vedere la grafica che richiede particolare attenzione e stamparla correttamente.

Pattern espansi (Illustrator e Acrobat) Consente di evidenziare tutti i motivi che verranno espansi se sono coinvolti nella trasparenza.

Tracce convertite in contorni Consente di evidenziare tutte le tracce che verranno convertite in contorni se interessate da una trasparenza o se l'opzione Converti tutte le tracce in contorni è selezionata.

Testo con contorni (Illustrator e InDesign) Consente di evidenziare tutto il testo che diverrà un contorno se interessato da una trasparenza o se l'opzione Converti tutto il testo in contorni è selezionata.

Nota: *nell'output finale le tracce e il testo convertiti in contorni possono apparire leggermente diversi da quelli nativi, specialmente le tracce molto sottili e il testo molto piccolo; tuttavia, l'Anteprima conversione non evidenzia questo aspetto modificato.*

Testo e tracce con riempimenti rasterizzati (solo InDesign) Consente di evidenziare testo e tracce che hanno riempimenti rasterizzati a causa della conversione della trasparenza.

Tutte le aree rasterizzate (Illustrator e InDesign) Consente di evidenziare gli oggetti e le intersezioni degli oggetti che verranno rasterizzati perché non esistono altri modi per rappresentarli in PostScript o perché sono più complessi della soglia specificata dal cursore Raster/vettoriale. Ad esempio, l'intersezione di due sfumature trasparenti sarà sempre rasterizzata, anche quando il valore del cursore Bilanciamento raster/vettoriale è pari a 100. L'opzione Tutte le aree rasterizzate mostra inoltre la grafica raster (come i file di Photoshop) coinvolta nella trasparenza e gli effetti raster come ombre esterne e contorni sfocati. L'elaborazione di questa opzione richiede più tempo rispetto alle altre.

conversione della trasparenza Opzioni dei predefiniti

Nome/Predefinito Consente di specificare il nome del predefinito. A seconda della finestra di dialogo, è possibile digitare un nome in questa casella o accettare il nome proposto. Per modificare un predefinito esistente, inseritene il nome. Non potete tuttavia modificare i predefiniti preimpostati.

Raster/vettoriale Consente di specificare la quantità di informazioni vettoriali che verrà conservata. Le impostazioni più elevate consentono di conservare più oggetti vettoriali, mentre le impostazioni inferiori consentono la rasterizzazione di più oggetti vettoriali, le impostazioni intermedie consentono di conservare le aree semplici in forma vettoriale e di rasterizzare quelle complesse. Selezionate l'impostazione più bassa per rasterizzare tutto il disegno.

Nota: *la quantità di rasterizzazione dipende dalla complessità della pagina e dai tipi di oggetti sovrapposti.*

Risoluzione grafica e testo Consente di rasterizzare tutti gli oggetti, comprese immagini, disegni vettoriali, testo e sfumature, in base alla risoluzione specificata. Acrobat e InDesign consentono un massimo di 9600 pixel per pollice (ppi) per grafica al tratto e 1200 ppi per trame sfumature. Illustrator consente un massimo di 9600 ppi per grafica al tratto e trame sfumature. La risoluzione incide sulla precisione delle intersezioni nel risultato della conversione. In genere, l'opzione Risoluzione grafica e testo dovrebbe essere impostata su 600-1200 per fornire una rasterizzazione di alta qualità, specialmente sui caratteri serif e con dimensione in punti ridotta.

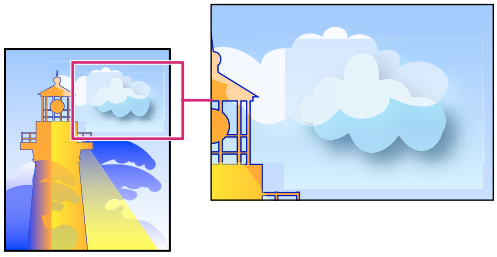
Risoluzione sfumature e trame Consente di specificare la risoluzione delle sfumature e degli oggetti con trama di Illustrator che vengono rasterizzati nel corso della conversione, da 72 a 2400 ppi. La risoluzione incide sulla precisione delle intersezioni nel risultato della conversione. In genere, occorre impostare questa risoluzione tra 150 e 300 ppi, perché una risoluzione maggiore non migliora la qualità di sfumature, ombre esterne e contorni sfocati, ma fa aumentare il tempo di stampa e la dimensione dei file.

Converti tutto il testo in contorni Consente di convertire tutti gli oggetti di testo (testo indipendente, testo in area e testo su tracciati) in contorni, scartando quindi tutte le informazioni sui caratteri nelle pagine con trasparenze. Questa opzione garantisce la conservazione dell'uniformità della larghezza del testo durante la conversione della trasparenza. Inoltre, fa sì che i font piccoli appaiano leggermente più spessi in Acrobat o nei documenti stampati a bassa risoluzione, ma non incide sulla qualità del testo stampato con stampanti ad alta risoluzione e fotounità.

Converti tutte le tracce in contorni Converte tutte le tracce in semplici tracciati con riempimento nelle pagine con trasparenze. Questa opzione garantisce la conservazione dell'uniformità della larghezza delle tracce durante la

conversione della trasparenza. Tenete presente che l'abilitazione di questa opzione causa la visualizzazione in modo leggermente più spesso delle tracce sottili e può ridurre le prestazioni della conversione della trasparenza.

Ritaglia aree complesse Garantisce che i bordi tra disegni vettoriali e rasterizzati seguano i tracciati degli oggetti. Questa opzione riduce la presenza di giunture visibili quando una parte di un oggetto viene rasterizzata e l'altra rimane vettoriale. Tuttavia, quest'opzione può rendere i tracciati troppo complessi per essere elaborati dalla stampante.



Giuntura visibile nel punto d'incontro tra grafica raster e vettoriale.

***Nota:** alcuni driver di stampa elaborano gli elementi raster e vettoriali in modo differente, causando a volte la giuntura di colori. Per ridurre al minimo tali problemi, è possibile provare a disattivare alcune impostazioni di gestione del colore specifiche del driver di stampa. Poiché tali impostazioni variano per ogni stampante, per ulteriori informazioni consultare la documentazione della periferica.*

(Solo Illustrator) Mantieni trasparenza alfa (solo finestra di dialogo Converti trasparenza) Consente di conservare l'opacità complessiva degli oggetti convertiti. Analogamente a quanto accade durante la rasterizzazione di un disegno con uno sfondo trasparente, anche con questa opzione i metodi di fusione e le sovrastampe vanno perduti ma il loro aspetto è conservato nel disegno elaborato, insieme al livello di trasparenza alfa. Mantieni trasparenza alfa può essere utile per esportare in formato SWF o SVG, poiché entrambi supportano le trasparenze alfa.

(Solo Illustrator) Mantieni tinte piatte e sovrastampe (solo finestra di dialogo Converti trasparenza) In genere, consente di conservare le tinte piatte. Conserva anche la sovrapposizione per gli oggetti non coinvolti nella trasparenza. Selezionare questa opzione al momento della stampa di selezioni colore se il documento contiene tinte piatte e oggetti in sovrastampa. Deselezionarla per salvare file da usare in applicazioni di impaginazione. Con questa opzione selezionata, le aree in sovrastampa che interagiscono con la trasparenza vengono convertite, mentre viene conservata la sovrastampa nelle altre aree. I risultati sono imprevedibili se il file viene usato da un'applicazione di impaginazione.

Mantieni sovrastampa (solo Acrobat) Consente di fondere il colore del disegno trasparente con il colore di sfondo per creare un effetto di sovrastampa.

Visualizzare le aree del disegno che verranno convertite

Usate le opzioni di anteprima di Anteprima conversione per evidenziare le aree interessate dalla conversione della trasparenza. Usate le informazioni, sulla base dei colori visualizzati, per regolare le opzioni di conversione della trasparenza.

***Nota:** la finestra di dialogo Anteprima conversione non visualizza un'anteprima precisa di tinte piatte, sovrastampe e metodi di fusione. Per tali scopi, utilizzate invece la modalità Anteprima sovrastampa.*

1 Visualizzate il pannello (o finestra di dialogo) Anteprima conversione trasp.:

- In Illustrator, scegliete Finestra > Anteprima conversione.
- In Acrobat, scegliete Strumenti > Produzione di stampe > Anteprima conversione.
- In InDesign, scegliete Finestra > Output > Anteprima conversione trasp.

2 Nel menu Evidenzia, scegliete il tipo di area che desiderate evidenziare. La disponibilità delle opzioni varia a seconda del contenuto del disegno.

3 Selezionate le impostazioni di conversione della trasparenza da usare: scegliete un predefinito oppure, se disponibili, impostate opzioni specifiche.

Nota: *(Illustrator) se le impostazioni di conversione non sono visibili, selezionate Mostra opzioni nel menu del pannello per visualizzarle.*

4 Se un disegno contiene oggetti in sovrastampa che interagiscono con oggetti trasparenti, in Illustrator, selezionate un'opzione nel menu Sovrastampe. È possibile mantenere, simulare o eliminare le sovrastampe. In Acrobat, scegliete Mantieni sovrastampa per fondere il colore del disegno trasparente con il colore di sfondo per creare un effetto di sovrastampa.

5 In qualsiasi momento è possibile fare clic su Aggiorna per visualizzare in anteprima una versione aggiornata basata sulle impostazioni specificate. A seconda della complessità del disegno, la visualizzazione dell'anteprima dell'immagine può richiedere alcuni secondi. In InDesign, è anche possibile scegliere l'opzione relativa all'aggiornamento automatico dell'evidenziazione.

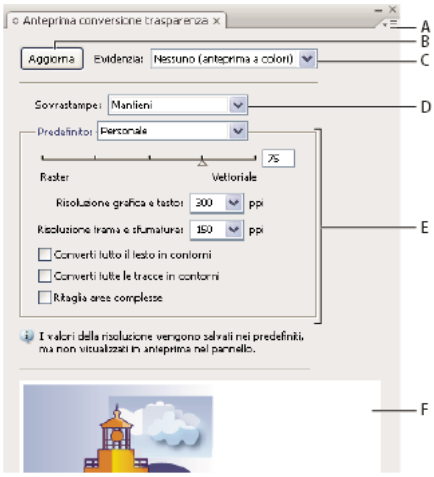
In Illustrator e Acrobat, per ingrandire l'anteprima, fate clic nell'area di anteprima. Per ridurre la visualizzazione, fate clic nell'area di anteprima tenendo premuto Alt o Opzione. Per far scorrere l'anteprima, tenete premuta la barra spaziatrice e trascinate nell'area di anteprima.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La conversione della trasparenza" a pagina 463

Panoramica del pannello Anteprima conversione trasparenza

Le opzioni di anteprima del pannello Anteprima conversione trasparenza consentono di evidenziare le aree modificate dalla conversione del disegno. Potete usare queste informazioni per regolare le opzioni di conversione e il pannello per salvare i predefiniti di conversione trasparenza. Per visualizzare il pannello Anteprima conversione trasparenza, scegliete Finestra > Anteprima conversione trasparenza.



Anteprima conversione trasparenza, pannello
A. *Menu del pannello* ***B.*** *Pulsante Aggiorna* ***C.*** *Menu Evidenzia* ***D.*** *Menu Sovrastampa* ***E.*** *Impostazioni di conversione trasparenza* ***F.*** *Area di anteprima*

Potete controllare la velocità e la qualità dell'anteprima dell'immagine selezionando un'opzione nel menu del pannello. Selezionate Anteprima veloce per elaborare l'anteprima nel modo più rapido possibile; selezionate Anteprima dettagliata per aggiungere l'opzione Tutte le aree rasterizzate al menu a comparsa Evidenzia (questa opzione richiede una maggiore potenza di calcolo).

Tenete presente che il pannello Anteprima conversione trasparenza non offre un'anteprima precisa delle tinte piatte, delle sovrastampe, dei metodi di fusione e della risoluzione delle immagini. Per controllare come verranno riprodotte le tinte piatte, le sovrastampe e i metodi di fusione, usate la modalità Anteprima sovrastampa di Illustrator.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 465

I predefiniti di conversione della trasparenza

Se viene eseguita regolarmente la stampa o l'esportazione di documenti che contengono trasparenze, potete automatizzare il processo di conversione della trasparenza salvando le relative impostazioni in un *predefinito di conversione della trasparenza*. Potete quindi applicare tali impostazioni per l'output di stampa e per il salvataggio e l'esportazione di file nei formati PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS e PostScript. Inoltre, in Illustrator potete anche applicarle al momento del salvataggio dei file in versioni precedenti di Illustrator o della copia negli Appunti, in Acrobat potete anche applicarle al momento dell'ottimizzazione di PDF.

Queste impostazioni controllano anche il modo in cui avviene la conversione della trasparenza quando si esegue l'esportazione in formati che non supportano la trasparenza.

Potete scegliere un predefinito di conversione della trasparenza nel pannello Avanzate della finestra di dialogo Stampa oppure nella finestra di dialogo relativa al formato, visualizzata dopo la finestra di dialogo iniziale Esporta o Salva con nome. Potete creare predefiniti di conversione della trasparenza oppure scegliere tra le opzioni predefinite fornite con il software. Le impostazione per questi predefiniti sono progettate per combinare la qualità e la velocità della conversione della trasparenza con una risoluzione adeguata per le aree trasparenti rasterizzate, a seconda della funzione del documento:

[Alta risoluzione] per output su macchine da stampa o prove di alta qualità, ad esempio le prove colore basate sulla stampa in selezione.

[Media risoluzione] per prove di stampa desktop e documenti destinati alla stampa su richiesta con stampanti a colori PostScript.

[Bassa risoluzione] per stampe di bozza su stampanti desktop in bianco e nero e per documenti da pubblicare sul Web o da esportare in formato SVG.

Creare o modificare i predefiniti di conversione della trasparenza

È possibile salvare i predefiniti di conversione della trasparenza in un file separato, per crearne facilmente copie di backup o passarli a service di stampa, clienti o collaboratori. In InDesign, i file dei predefiniti di conversione della trasparenza hanno l'estensione .flst.

1 Scegliete Modifica > Predefiniti di conversione trasparenza.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un nuovo predefinito, fate clic su Nuovo.
- Per basare un predefinito su un predefinito preimpostato, selezionatelo nell'elenco e fate clic su Nuovo.
- Per modificare un predefinito esistente, selezionatelo e fate clic su Modifica.

Nota: *non è possibile modificare i predefiniti di conversione della trasparenza preimpostati.*

3 Impostate le opzioni di conversione della trasparenza.

4 Fate clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Predefiniti di conversione trasparenza, quindi fate di nuovo clic su OK.

Esportare e importare un predefinito di conversione della trasparenza personalizzato

È possibile esportare e importare i predefiniti di conversione della trasparenza per condividerli con il proprio fornitore di servizi di stampa, i clienti o altri membri del proprio gruppo di lavoro.

1 Scegliete Modifica > Predefiniti di conversione trasparenza.

2 Selezionate un predefinito nell'elenco.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per esportare un predefinito in un file separato, fate clic su Salva (InDesign) o Esporta (Illustrator), specificate un nome e una posizione, quindi fate clic su Salva.

Può essere utile salvare il predefinito all'esterno della cartella delle preferenze dell'applicazione. In questo modo non andranno perduti se vengono eliminate le preferenze.

- Per importare i predefiniti da un file, fate clic su Carica (InDesign) o Importa (Illustrator). Individuate e selezionate il file che contiene il predefinito da caricare e fate clic su Apri.

Rinominare o eliminare un predefinito di conversione della trasparenza

1 Scegliete Modifica > Predefiniti di conversione trasparenza.

2 Selezionate un predefinito nell'elenco.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rinominare un predefinito esistente, fate clic su Modifica, digitate un nuovo nome e fate clic su OK.
- Per eliminare un predefinito, fate clic su Elimina, quindi fate clic su OK per confermare l'eliminazione.

Nota: *non è possibile eliminare i predefiniti preimpostati.*

Convertire la trasparenza per singoli oggetti

Il comando Converti trasparenza consente di visualizzare il disegno come apparirà dopo la conversione. Ad esempio, potete usare questo comando prima di salvare il file in formato SWF (Flash) o se si riscontrano problemi con la stampa di grafica di versioni precedenti, di cui la trasparenza può essere la causa.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Scegliete Oggetto > Converti trasparenza.

3 Selezionate le impostazioni di conversione desiderate, scegliendo un predefinito o impostando opzioni specifiche.

4 Fate clic su OK.

Per salvare le impostazioni di conversione e usarle con altri oggetti e documenti nella sessione in corso, fate clic su Salva predefinito. Per creare un predefinito permanente, scegliete Modifica > Predefiniti di conversione trasparenza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 465

Rasterizzare tutto il disegno durante la stampa

Quando stampate con una stampante a bassa risoluzione o non PostScript, quale una stampante desktop a getto d'inchiostro, potete scegliere di rasterizzare tutto il disegno durante la stampa. Questa opzione è utile per la stampa di documenti contenenti oggetti complessi, ad esempio oggetti con ombre o sfumature, in quanto riduce la possibilità di errori.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate Avanzate nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

3 Selezionate Stampa come bitmap.

Questa opzione è disponibile solo se il driver di stampa per la stampante selezionata supporta la stampa bitmap.

Sovrastampa

Per impostazione predefinita, quando stampate colori opachi sovrapposti, il colore superiore fora l'area sottostante. La *sovrastampa* consente di evitare la foratura e rendere trasparente l'inchiostro di stampa sovrapposto rispetto all'inchiostro sottostante.

Nei punti in cui i colori stampati su diverse lastre si sovrappongono o sono adiacenti, eventuali errori di messa a registro possono dare luogo a fessure vuote tra i colori nella stampa finale. Per evitare questo comportamento, le tipografie usano una tecnica chiamata *abbondanza* (o trapping) per creare una piccola area di *sovrapposizione* tra due colori adiacenti. Potete usare un programma specifico per la creazione automatica delle abbondanze, oppure crearle manualmente con Illustrator.

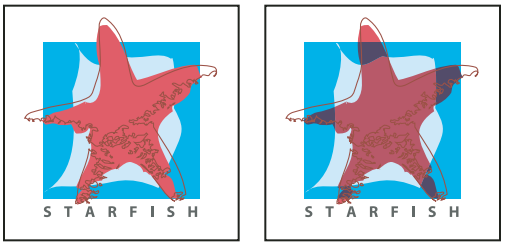
La sovrastampa

Per impostazione predefinita, quando stampate colori opachi sovrapposti, il colore superiore fora l'area sottostante. Potete usare la sovrastampa per evitare la foratura e rendere trasparente l'inchiostro di stampa sovrapposto rispetto all'inchiostro sottostante. Il grado di trasparenza nella stampa dipende dall'inchiostro, dalla carta e dal metodo di stampa usato. Consultate il service di stampa per determinare come queste variabili possono incidere sul disegno finale.

Potete applicare la sovrastampa come segue:

- Sovrastampate l'inchiostro nero per facilitare la messa a registro. Poiché l'inchiostro nero è opaco ed è generalmente l'ultimo ad essere stampato, non appare molto diverso quando viene stampato su un colore invece che sullo sfondo bianco. La sovrastampa del nero copre eventuali fessure tra le aree nere e quelle colorate del disegno.
- Potete usare la sovrastampa quando il disegno contiene colori che non condividono gli stessi inchiostri e volete applicare l'abbondanza o mettere in evidenza le tracce. Quando sovrastampate combinazioni di colori in quadricromia o colori personali senza inchiostri in comune, il colore della sovrastampa viene aggiunto al colore dello sfondo. Ad esempio, se stampate un riempimento di 100% magenta su un riempimento di 100% cyan, i riempimenti sovrapposti appariranno viola e non magenta.

Dopo aver impostato le opzioni di sovrastampa, usate la modalità Anteprima sovrastampa (Visualizza > Anteprima sovrastampa) per ottenere un'anteprima della stampa dei colori sovrapposti. È anche opportuno controllare attentamente i colori sovrastampati dei disegni destinati alle selezioni colore mediante prove di stampa integrali (in cui ogni selezione è visualizzata a registro su un singolo foglio di carta) o in sovrapposizione (in cui le selezioni sono visualizzate a registro su fogli trasparenti separati e sovrapposti).



Colori forati (per impostazione predefinita) e con sovrastampa

Impostare la sovrastampa

1 Selezionate gli oggetti che volete sovrastampare.

2 Nel pannello Attributi, selezionate Sovrastampa riempimento, Sovrastampa traccia o entrambe le opzioni.

Se usate l'opzione Sovrastampa su un riempimento o una traccia in 100% nero, l'inchiostro nero potrebbe non essere abbastanza opaco da impedire che trasparisca l'inchiostro sottostante. In questo caso, ricorrete all'uso di un nero in quadricromia (nero "ricco") anziché solo nero al 100%. Rivolgetevi al service di stampa per conoscere le percentuali esatte di colore da aggiungere al nero.

Sovrastampare il nero

Per sovrastampare tutto il nero nel disegno, selezionate l'opzione Sovrastampa nero nella finestra di dialogo Stampa quando create le selezioni colore. Questa opzione agisce su tutti gli oggetti che hanno il colore nero applicato tramite il canale colore K. Non ha invece alcun effetto sugli oggetti che appaiono di colore nero a causa della trasparenza o degli stili applicati.

Potete usare il comando Sovrastampa nero anche per impostare la sovrastampa per oggetti che contengono una determinata percentuale di nero. Per usare il comando Sovrastampa nero:

1 Selezionate tutti gli oggetti che desiderate sovrastampare.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Sovrastampa nero.

3 Immettete la percentuale di nero che desiderate sovrastampare. Verranno sovrastampati tutti gli oggetti con la percentuale specificata.

4 Selezionate Riempimento, Traccia o entrambi per specificare come applicare la sovrastampa.

5 Per sovrastampare colori quadricromia che includono cyan, magenta o giallo e la percentuale di nero specificata, selezionate Includi neri con CMY.

6 Per sovrastampare tinte piatte i cui equivalenti in quadricromia contengono la percentuale di nero specificata, selezionate Includi neri tinta piatta. Se sovrastampate un colore tinta piatta che contiene colori quadricromia e la percentuale di nero specificata, selezionate sia Includi neri con CMY sia Includi neri tinta piatta.

Per eliminare la sovrastampa da oggetti che contengono una determinata percentuale di nero, selezionate Rimuovi nero invece di Aggiungi nero nella finestra di dialogo Sovrastampa nero.

Simulare o eliminare la sovrastampa

Nella maggior parte dei casi, solo le periferiche per la stampa in selezione colore supportano la sovrastampa. Quando stampate su un output composito o quando il disegno contiene oggetti in sovrastampa che interagiscono con oggetti trasparenti, scegliete di simulare o eliminare la sovrastampa.

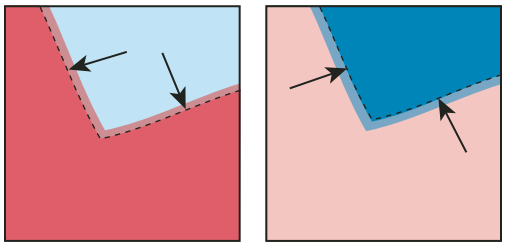
1. Scegliete File > Stampa.
2. Selezionate Avanzate nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.
3. Selezionate Simula o Elimina nel menu Sovrastampa.

Abbondanza

L'abbondanza

Nei punti in cui i colori stampati su diverse lastre si sovrappongono o sono adiacenti, eventuali errori di messa a registro possono dare luogo a fessure vuote tra i colori nella stampa finale. Per evitare questo comportamento, le tipografie usano una tecnica chiamata *abbondanza* (o trapping) per creare una piccola area di *sovrapposizione* tra due colori adiacenti. Potete usare un programma specifico per la creazione automatica delle abbondanze, oppure crearle manualmente con Illustrator.

Esistono due tipi di abbondanza: l'*abbondanza positiva*, dove i bordi di un oggetto più chiaro vengono leggermente sovrapposti allo sfondo più scuro; e l'*abbondanza negativa*, dove uno sfondo più chiaro viene esteso e sovrapposto leggermente ai bordi dell'oggetto più scuro su di esso.



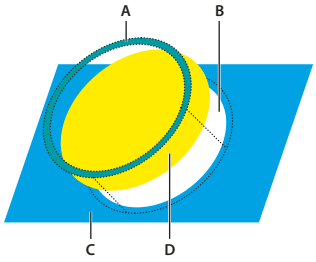
Abbondanza positiva (oggetto sovrapposto allo sfondo) e negativa (sfondo sovrapposto all'oggetto)

Quando degli oggetti colorati sovrapposti hanno uno stesso inchiostro in comune, l'applicazione dell'abbondanza può non essere necessaria in quanto l'inchiostro comune a entrambi gli oggetti genera un effetto di abbondanza automatico. Ad esempio, se due oggetti sovrapposti contengono entrambi il cyan come componente dei rispettivi valori CMYK, eventuali fessure generate da un'errata messa a registro vengono riempite dal cyan dell'oggetto sottostante.

Applicare l'abbondanza al testo può presentare problemi specifici. Evitate di applicare colori quadricromia misti o tinte di colori quadricromia a un testo di piccole dimensioni, perché una benché minima imprecisione nella messa a registro ne renderebbe molto difficile la lettura. Lo stesso vale se applicate l'abbondanza a un testo di piccole dimensioni. Come nel caso della riduzione della tinta, consultate il service di stampa prima di applicare l'abbondanza al testo. Se ad esempio stampate un testo nero su uno sfondo a colori, potrebbe essere sufficiente sovrastampare il testo sullo sfondo.

Applicare l'abbondanza

Il comando Abbondanza crea un'abbondanza per gli oggetti semplici identificando il disegno più chiaro (oggetto o sfondo) e sovrastampandolo nel disegno più scuro. Potete applicare il comando Abbondanza dal pannello Elaborazione tracciati o come effetto. Il vantaggio dell'effetto è che potete modificare le impostazioni dell'abbondanza in qualsiasi momento.



Risultato del comando Abbondanza
***A.** Area di sovrastampa **B.** Area di foratura **C.** Colore di sfondo **D.** Colore di primo piano*

A volte, gli oggetti sopra e sotto potrebbero avere densità di colore simile rendendo difficile l'individuazione del colore più scuro. In questo caso, il comando Abbondanza si basa su differenze di colore molto lievi. Se l'effetto creato dalle opzioni specificate nella finestra di dialogo Abbondanza non vi soddisfa, selezionate l'opzione Inverti abbondanza per invertire l'area di abbondanza creata tra i due oggetti.

1. Se il documento è in modalità RGB, scegliete File > Metodo colore documento > Colore CMYK, per convertirlo in modalità CMYK.
2. Selezionate due o più oggetti.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare il comando direttamente agli oggetti, scegliete Finestra > Elaborazione tracciati e scegliete Abbondanza nel menu del pannello.
- Per applicare il comando come effetto, scegliete Effetto > Elaborazione tracciati > Abbondanza. Per visualizzare un'anteprima dell'effetto, selezionate Anteprima.

4. Impostate le opzioni di abbondanza e fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti" a pagina 392

"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 259

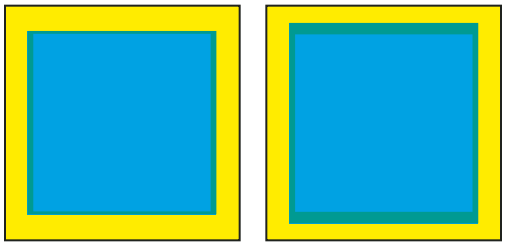
"Panoramica del pannello Elaborazione tracciati" a pagina 258

Opzioni di abbondanza

Spessore Specifica un valore compreso tra 0,01 e 5000 punti. Consultate il service di stampa per definire il valore più opportuno.

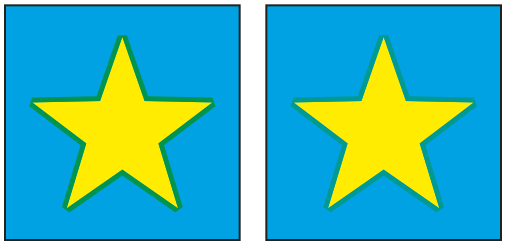
Altezza/Larghezza Specifica l'abbondanza sulle linee orizzontali come percentuale di quella sulle linee verticali. Specificando valori diversi per l'abbondanza verticale e orizzontale è possibile compensare eventuali irregolarità che possono verificarsi in stampa, ad esempio a causa dello stiramento della carta. Consultate il service di stampa per stabilire il valore da usare. Il valore predefinito del 100% produce la stessa abbondanza sulle linee orizzontali e su quelle verticali. Per aumentare lo spessore dell'abbondanza sulle linee orizzontali senza modificare l'abbondanza verticale, impostate l'opzione Altezza/Larghezza su un valore maggiore di 100%. Per diminuire lo spessore dell'abbondanza sulle

linee orizzontali senza modificare l'abbondanza verticale, impostate l'opzione Altezza/Larghezza su un valore minore di 100%.



Altezza/Larghezza impostata su 50% (a sinistra) e su 200% (a destra)

Riduzione tinta Riduce la tinta del colore più chiaro con cui viene creata l'abbondanza; il colore più scuro rimane al 100%. Questa opzione è utile quando create l'abbondanza di due oggetti con colori chiari, dove la zona dell'abbondanza potrebbe risultare visibile attraverso il colore più scuro, creando uno sgradevole bordo scuro. Se ad esempio create l'abbondanza di un oggetto giallo chiaro su un oggetto azzurro, nella zona di abbondanza diventa visibile un bordo di un verde brillante. Rivolgetevi al vostro service di stampa per sapere qual è la percentuale di tinta più appropriata in base alla macchina da stampa, agli inchiostri e alla carta usati.



Con una riduzione tinta del 100%, l'abbondanza contiene il 100% del colore più chiaro; con un valore del 50% contiene il 50% del colore più chiaro.

Abbondanza con colori in quadricromia Converte l'abbondanza delle tinte piatte nei colori in quadricromia equivalenti. Questa opzione crea un oggetto con il colore personale più chiaro e lo sovrastampa.

Inverti abbondanza Crea l'abbondanza dei colori più scuri su quelli più chiari. Questa opzione non funziona con i colori che contengono nero ricco, cioè il nero che contiene inchiostri CMY addizionali.

Precisione (solo come effetto) Determina la precisione di calcolo del tracciato di un oggetto. Più preciso è il calcolo, più accurato sarà il disegno e più tempo sarà necessario per generare il tracciato finale.

Elimina punti in eccedenza (solo come effetto) Rimuove i punti non necessari.

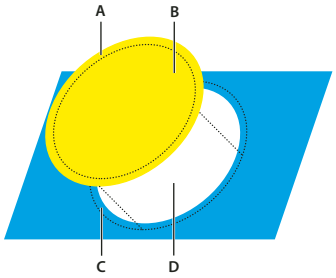
Creare un'abbondanza positiva o negativa

Per un controllo più preciso dell'abbondanza e per creare l'abbondanza per oggetti complessi, si può creare l'effetto di abbondanza tracciando un oggetto e impostando la traccia affinché venga sovrastampata.

1 Selezionate l'oggetto superiore tra i due oggetti ai quali intendente applicare l'abbondanza.

2 Nella casella Traccia del pannello Strumenti o Colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

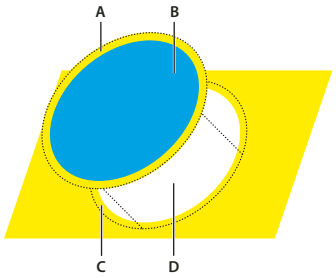
- Per creare un'abbondanza positiva, immettete gli stessi valori di colore per Traccia e Riempimento. Potete cambiare i valori di colore della traccia selezionandola e modificandone i valori di colore nel pannello Colore. Questo metodo ingrandisce l'oggetto tracciandone i contorni con lo stesso colore del riempimento dell'oggetto.



Oggetto con traccia del colore del riempimento
***A.** La traccia sovrastampata crea l'abbondanza positiva. **B.** Il riempimento crea l'area di foratura. **C.** Area di abbondanza **D.** Area di foratura*

- Per creare un'abbondanza negativa, immettete per la traccia lo stesso valore di colore dello sfondo più chiaro (sempre usando il pannello Colore); i valori di traccia e riempimento saranno differenti. Questo metodo riduce l'oggetto più scuro tracciandone i contorni con il colore di sfondo più chiaro.

3 Scegliete Finestra > Traccia.



Oggetto con traccia del colore di sfondo
***A.** La traccia sovrastampata crea l'abbondanza negativa. **B.** Il riempimento crea l'area di foratura. **C.** Area di abbondanza **D.** Area di foratura*

4 Nella casella Spessore immettete un valore compreso tra 0,01 e 1000 punti. Consultate il service di stampa per definire il valore più opportuno.

Ad esempio, uno spessore di traccia di 0,6 punti crea un'abbondanza di 0,3 punti, mentre con 2,0 create un'abbondanza di 1,0 punti.

5 Scegliete Finestra > Attributi.

6 Selezionate l'opzione Sovrastampa traccia.

Applicare l'abbondanza a una linea

1 Selezionate la linea a cui desiderate applicare l'abbondanza.

2 Nella casella Traccia del pannello Strumenti o Colore, assegnate alla traccia un colore bianco.

3 Nel pannello Traccia, selezionate lo spessore di linea desiderato.

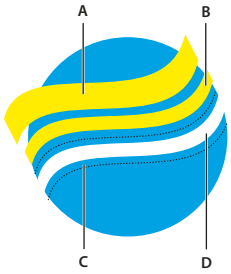
4 Copiate la linea e scegliete Modifica > Incolla sopra. La copia è usata per creare l'abbondanza.

5 Nella casella Traccia del pannello Strumenti o Colore, assegnate alla copia una traccia del colore desiderato.

6 Nel pannello Traccia, scegliete uno spessore di linea maggiore di quello della linea inferiore.

7 Scegliete Finestra > Attributi.

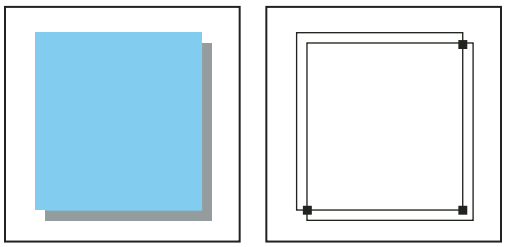
8 Selezionate Sovrastampa traccia per la linea superiore.



Copia della traccia usata per l'abbondanza positiva
***A.** La traccia superiore sovrastampata crea l'abbondanza positiva. **B.** La traccia inferiore crea la foratura. **C.** Area di foratura **D.** Area di abbondanza*

Applicare l'abbondanza a parte di un oggetto

1 Disegnate una linea lungo il bordo o i bordi ai quali dovete applicare l'abbondanza. Se l'oggetto è complesso, utilizzate lo strumento selezione diretta per selezionare i bordi, quindi copiateli e selezionate Modifica > Incolla sopra per incollare la copia direttamente sopra l'originale.



Ombra esterna con abbondanza (a sinistra) basata sulla linea tracciata nel punto in cui l'oggetto incontra l'ombra (a destra)

2 Nella casella Traccia del pannello Strumenti o Colore, selezionate un colore per la traccia tale da produrre un'abbondanza positiva o negativa.

3 Scegliete Finestra > Attributi.

4 Selezionate l'opzione Sovrastampa traccia.

Predefiniti di stampa

Se vengono creati regolarmente output su stampanti diverse o per tipi di lavoro diversi, è possibile automatizzare i processi di stampa salvando tutte le impostazioni di output come predefiniti di stampa. L'uso dei predefiniti di stampa rappresenta un modo veloce e affidabile di stampare processi che richiedono impostazioni costanti e precise per molte opzioni della finestra di dialogo Stampa.

Creare predefiniti di stampa

Se vengono creati regolarmente output su stampanti diverse o per tipi di lavoro diversi, è possibile automatizzare i processi di stampa salvando tutte le impostazioni di output come predefiniti di stampa. L'uso dei predefiniti di stampa rappresenta un modo veloce e affidabile di stampare processi che richiedono impostazioni costanti e precise per molte opzioni della finestra di dialogo Stampa.

È anche possibile esportare e caricare i predefiniti di stampa, facilitandone il backup e il trasferimento a fornitori di servizi di stampa, clienti o altri membri del proprio gruppo di lavoro.

È possibile creare ed esaminare i predefiniti di stampa nella finestra di dialogo Predefiniti di stampa.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Stampa, regolate le impostazioni di stampa e fate clic su Salva predefinito . Digitate un nome o utilizzate quello predefinito, quindi fate clic su OK. Con questo metodo il predefinito viene salvato nel file delle preferenze.
- Scegliete Modifica > Predefiniti di stampa, quindi fate clic su Nuovo. Nella finestra di dialogo Predefiniti di stampa, digitate un nuovo nome oppure usate quello predefinito, regolate le impostazioni di stampa, quindi fate clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Predefiniti di stampa. Fate di nuovo clic su OK.

Applicare predefiniti di stampa

1. Scegliete File > Stampa.
2. Scegliete un predefinito di stampa nel menu Predefiniti di stampa. Se lo desiderate, verificate le impostazioni della stampante nella finestra di dialogo Stampa.
3. Fate clic su Stampa.

Modificare i predefiniti di stampa

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Stampa, regolate le impostazioni di stampa e fate clic su Salva predefinito . Nella finestra di dialogo Salva predefinito visualizzata, digitate un nome nella casella di testo oppure utilizzate il nome corrente. Se il nome corrente è un predefinito esistente, il salvataggio causa la sovrascrittura delle impostazioni del predefinito. Fate clic su OK.
- Scegliete Modifica > Predefiniti di stampa, selezionate un predefinito dall'elenco e fate clic su Modifica. Regolate le impostazioni di stampa e fate clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Predefiniti di stampa. Fate di nuovo clic su OK.

È possibile modificare il predefinito preimpostato in modo analogo, come descritto sopra.

Eliminare i predefiniti di stampa

1. Scegliete Modifica > Predefiniti di stampa.
2. Selezionate uno o più predefiniti nell'elenco e fate clic su Elimina. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più predefiniti contigui. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare predefiniti non contigui.

Esportare o importare predefiniti di stampa

È possibile salvare e i predefiniti di stampa in file separati, per crearne facilmente copie di backup o passarli a fornitori di servizi di stampa, clienti o collaboratori.

1. Scegliete Modifica > Predefiniti di stampa.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per esportare i predefiniti, selezionatene uno o più dall'elenco e fate clic su Esporta. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più predefiniti contigui. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare predefiniti non contigui. Specificate un nome e una posizione e fate clic su Salva.

- Per importare i predefiniti, fate clic su Importa. Individuate e fate clic sul file che contiene i predefiniti che desiderate caricare, quindi fate clic su OK.

Può essere utile salvare i predefiniti all'esterno della cartella delle preferenze. In questo modo non andranno perduti quando vengono eliminate le preferenze.

Visualizzare un riepilogo di impostazioni/predefiniti di stampa

Il pannello Riepilogo della finestra di dialogo Stampa consente di visualizzare le impostazioni di output prima della stampa in modo da poterle regolare per tempo, se necessario. Ad esempio, è possibile controllare se nel documento verranno omesse alcune immagini, per la successiva sostituzione OPI presso il fornitore di servizi di stampa.

1. Scegliete File > Stampa.
2. Nella finestra di dialogo Stampa, fate clic su Riepilogo.
3. Per salvare il riepilogo in un file di testo, fate clic su Salva riepilogo.
4. Accettate il nome file predefinito o digitatene un altro e fate clic su Salva.

Capitolo 14: Automazione delle operazioni

Azioni

Le azioni

Un'*azione* è una serie di attività riprodotte in un singolo file o in un batch di file: comandi di menu, opzioni dei pannelli, azioni di strumenti e così via. Ad esempio, potete creare un'azione che cambi la dimensione di un'immagine, applichi un effetto all'immagine, quindi salvi il file nel formato desiderato.

Le azioni possono includere dei passaggi per permettervi di eseguire le operazioni che non possono essere registrate (quali l'uso di uno strumento di pittura). Le azioni possono anche includere controlli modali per l'inserimento di valori in eventuali finestre di dialogo, mentre viene eseguita un'azione.

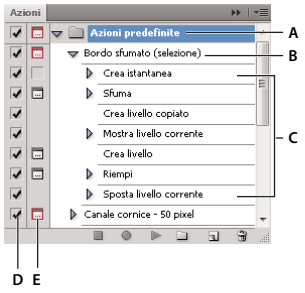
In Photoshop le azioni sono alla base dell'uso dei *droplet*, piccole applicazioni che elaborano automaticamente i file trascinati sulla loro icona

Photoshop e Illustrator sono forniti con azioni predefinite installate per assistere l'utente nell'esecuzione delle attività più comuni. Potete usare queste azioni così come sono, personalizzarle in base alle vostre esigenze o creare nuove azioni. Le azioni sono memorizzate in set per aiutarvi a organizzarle.

Potete registrare, modificare, personalizzare ed elaborare in batch le azioni nonché gestire gruppi di azioni lavorando con i set di azioni.

Panoramica del pannello Azioni

Il pannello Azioni (Finestra > Azioni) consente di registrare, eseguire, modificare ed eliminare singole azioni. Questo pannello consente inoltre di salvare e caricare i file delle azioni.



Pannello Azioni di Photoshop
***A.** Set di azioni **B.** Azione **C.** Comandi registrati **D.** Comando incluso **E.** Controllo modale (attiva/disattiva il controllo modale)*

Espandere e ridurre set, azioni e comandi

- Fate clic sul triangolino a sinistra del set, dell'azione o del comando desiderato nel pannello Azioni. Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic per espandere o ridurre tutte le azioni del set o tutti i comandi dell'azione.

Visualizzare le azioni solo per nome

- Scegliete Modalità pulsante dal menu del pannello Azioni. Scegliete di nuovo Modalità pulsante per tornare alla modalità elenco.

Nota: *è tuttavia impossibile visualizzare singoli comandi o set in modalità pulsante.*

Selezionare le azioni nel pannello Azioni

❖ Fate clic sul nome di un'azione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più azioni contigue; tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi delle azioni per selezionare più azioni non contigue.

Eseguire un'azione su un singolo file

Quando si esegue un'azione vengono eseguiti i comandi registrati dell'azione nel documento attivo. Alcune azioni richiedono che sia effettuata una selezione prima che possano essere riprodotte; altre, invece, possono essere eseguite sull'intero file. In un'azione potete anche escludere o eseguire solo uno o più comandi specifici. Se l'azione comprende un controllo modale, potete specificare i valori o utilizzare gli strumenti nella finestra di dialogo o usare uno strumento modale quando l'azione si interrompe.

Nota: *in modalità pulsante, fate clic su un pulsante per eseguire l'intera azione, eccetto i comandi precedentemente esclusi.*

1 Se necessario, selezionate gli oggetti sui quali eseguire l'azione oppure aprite un file.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Illustrator) Per eseguire un set di azioni, selezionate il nome del set e fate clic su Esegui nel pannello Azioni, o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Per eseguire una singola azione, selezionate il nome dell'azione e fate clic su Esegui nel pannello Azioni, o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Se avete assegnato all'azione una scelta rapida da tastiera, premete la combinazione di tasti per eseguire l'azione automaticamente.
- Per eseguire solo parte di un'azione, selezionate il comando da cui volete iniziare l'azione, quindi fate clic sul pulsante Esegui nel pannello Azioni o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Per eseguire un singolo comando, selezionate il comando, quindi tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul pulsante Esegui nel pannello Azioni. In alternativa, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate doppio clic sul comando.

Per annullare un'azione in Photoshop, prima di eseguire l'azione, create un'istantanea nel pannello Storia, quindi selezionatela per annullare l'intera azione.

Registrare un'azione

Quando create una nuova azione, tutti gli strumenti e i comandi usati vengono aggiunti all'azione finché non interrompete la registrazione.

Per evitare errori, lavorate su una copia: all'inizio dell'azione prima di applicare altri comandi, registrate il comando File > Salva una copia (Illustrator) oppure File > Salva con nome e selezionate Come copia (Photoshop). In alternativa, in Photoshop potete fare clic sul pulsante Nuova istantanea nel pannello Storia per creare un'istantanea dell'immagine prima di registrare l'azione.

1 Aprite un file.

2 Nel pannello Azioni, fate clic su Crea nuova azione o scegliete Nuova azione dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite un nome per l'azione, selezionate un set di azioni e impostate opzioni aggiuntive:

Tasto funzione Assegna una scelta rapida da tastiera all'azione. Potete scegliere qualsiasi combinazione di tasto funzione, tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e tasto Maiusc (ad esempio, Ctrl+Maiusc+F3), con le seguenti eccezioni: in Windows non potete utilizzare il tasto F1 né F4 o F6 con il tasto Ctrl.

Nota: *se assegnate a un'azione una scelta rapida da tastiera già usata per un comando, la scelta rapida richiamerà l'azione anziché il comando.*

Colore Assegna un colore per la visualizzazione in Modalità pulsante.

4 Fate clic su Inizia registrazione. Il pulsante Inizia registrazione nel pannello Azioni diventa rosso .

Importante: *quando registrate il comando Salva con nome, non cambiate il nome del file. Se immettete un nuovo nome file, questo sarà registrato e utilizzato ogni volta che eseguite l'azione. Se prima di salvare vi dovete spostare in un'altra cartella, specificate la nuova posizione senza indicare il nome del file.*

5 Scegliete i comandi ed eseguite le operazioni da registrare.

Non potete registrare direttamente tutte le attività delle azioni; tuttavia, potete inserire la maggior parte delle operazioni non registrabili usando i comandi del menu del pannello Azioni.

6 Per interrompere la registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi riproduzione/registrazione o scegliete Smetti registrazione dal menu del pannello Azioni (in Photoshop, potete anche premere il tasto Esc).

Per riprendere la registrazione nella stessa azione, scegliete Inizia registrazione dal menu del pannello Azioni.

Inserire operazioni non registrabili nelle azioni

Non potete registrare direttamente tutte le operazioni nelle azioni. Ad esempio, non potete registrare i comandi nei menu Effetti e Visualizza che consentono di visualizzare o nascondere i pannelli e di usare gli strumenti selezione, penna, pennello, matita, sfumatura, trama, contagocce, secchiello e forbici.

Per sapere quali operazioni non possono essere registrate, osservate il pannello Azioni. Se il nome del comando o dello strumento non compare dopo aver eseguito l'operazione, è comunque possibile aggiungere l'operazione mediante i comandi nel menu del pannello Azioni.

Per inserire un'operazione non registrabile dopo aver creato un'azione, selezionate all'interno dell'azione la voce dopo la quale desiderate inserire l'operazione. Scegliete il comando corretto nel menu del pannello Azioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 480

Inserire un comando di menu non registrabile

1 Selezionate Inserisci voce da menu dal menu del pannello Azioni.

2 Selezionate il comando dal menu o cominciate a immettere il nome del comando nella casella di testo e fate clic su Trova. Fate clic su OK.

Inserire un tracciato

❖ Selezionate il tracciato e scegliete Inserisci tracciato selezionato dal menu del pannello Azioni.

Inserire la selezione di un oggetto

1 Prima di iniziare la registrazione, inserite un nome per l'oggetto nella casella di testo Nota del pannello Attributi. Per visualizzare la casella di testo Nota, scegliete Mostra nota dal menu del pannello.

2 Quando registrate l'azione, scegliete Seleziona oggetto dal menu del pannello Azioni.

3 Immettete il nome da assegnare all'oggetto e fate clic su OK.

Registrare le opzioni di ottimizzazione per più sezioni nella finestra di dialogo Salva per Web

❖ Impostate le opzioni di ottimizzazione per le sezioni prima di avviare la registrazione dell'azione, quindi premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Ricorda nella finestra di dialogo Salva per Web.

Quando registrate l'azione, Illustrator ricorderà le impostazioni.

Inserire un'interruzione

Potete inserire nell'azione un'interruzione che permetta di eseguire un'operazione non registrabile (ad esempio, l'uso di uno strumento di pittura). Al termine dell'operazione, fate clic su Esegui nel pannello Azioni per completare l'azione.

Potete inoltre visualizzare un breve messaggio quando l'azione raggiunge l'interruzione come promemoria delle operazioni da eseguire per continuare l'azione. Potete includere un pulsante Continua nella finestra di messaggio nel caso in cui non sia necessario eseguire altre attività.

1 Scegliete dove inserire l'interruzione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il nome dell'azione per inserire l'interruzione alla fine dell'azione.
- Selezionate un comando per inserire l'interruzione dopo il comando.

2 Scegliete Inserisci interruzione dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite il messaggio desiderato.

4 Se desiderate che l'opzione non interrompa l'esecuzione dell'azione, selezionate Consenti di proseguire.

5 Fate clic su OK.

Potete inserire un'interruzione durante o dopo la registrazione di un'azione.

Modificare le impostazioni durante la riproduzione di un'azione

Per impostazione predefinita, le azioni vengono completate utilizzando i valori specificati durante la registrazione originale. Se desiderate modificare le impostazioni per un comando all'interno di un'azione, potete inserire un *controllo modale*. Un controllo modale interrompe un'azione per consentirvi di immettere i valori in una finestra di dialogo o di usare uno strumento modale (uno strumento modale richiede che si prema Invio o A capo per applicare l'effetto e riprendere le relative attività).

Un controllo modale è contrassegnato dall'icona di una finestra di dialogo a sinistra del comando, dell'azione o del set nel pannello Azioni. Le azioni e i set che contengono anche dei comandi modali appaiono come icone di finestre di dialogo rosse. Non potete impostare un controllo modale in modalità pulsante.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare il controllo mondale per un comando nell'azione, fate clic sulla casella a sinistra del nome del comando. Fate nuovamente clic per disabilitare il controllo modale.

- Per attivare o disattivare i controlli modali per tutti i comandi dell'azione, fate clic sulla casella a sinistra del nome dell'azione.
- Per attivare o disattivare i controlli modali per tutte le azioni in un set, fate clic sulla casella a sinistra del nome del set.

Escludere i comandi da un'azione

Potete escludere i comandi che non desiderate vengano eseguiti durante la riproduzione dell'azione. Non potete escludere i comandi in modalità pulsante.

1 Se necessario, espandete l'elenco dei comandi nell'azione facendo clic sul triangolo a sinistra del nome dell'azione nel pannello Azioni.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per escludere un solo comando, fate clic per eliminare il segno di spunta a sinistra del nome del comando. Fate nuovamente clic per includere il comando.
- Per escludere o includere tutti i comandi o le azioni in un'azione o in un set, fate clic sul segno di spunta a sinistra del nome dell'azione o del set.
- Per escludere o includere tutti i comandi *ad eccezione* del comando selezionato, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul segno di spunta.

Per indicare che alcuni comandi nell'azione sono esclusi, in Photoshop il segno di spunta dell'azione principale diventa rosso; in Illustrator il segno di spunta dell'azione principale diventa attenuato.

Specificare la velocità di riproduzione

Per semplificare il debug di un'azione, potete regolare la velocità di riproduzione o impostare una pausa.

1 Scegliete Opzioni playback nel menu del pannello Azioni.

2 Specificate una velocità e fate clic su OK:

Accelerato Riproduce l'azione a velocità normale (impostazione predefinita).

Nota: *quando riproducete un'azione a velocità accelerata è possibile che la schermata non si aggiorni durante l'esecuzione dell'azione; è possibile che i file vengano aperti, modificati, salvati e chiusi senza che siano visualizzati sullo schermo, per un'esecuzione più veloce dell'azione. Per visualizzare i file sullo schermo durante l'esecuzione dell'azione, specificate la velocità Passo-passo.*

Passo-passo Completa un comando e aggiorna la visualizzazione prima di passare al comando successivo nell'azione.

Pausa per __ secondi Determina la durata della pausa dopo ciascun comando nell'azione.

Modificare e registrare nuovamente le azioni

È facile modificare e personalizzare le azioni. Potete modificare le impostazioni di un comando specifico all'interno di un'azione, aggiungere comandi a un'azione esistente o ignorare un'intera azione e modificare qualsiasi impostazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 480

Aggiungere comandi a un'azione

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il nome dell'azione per inserire il nuovo comando alla fine dell'azione.

- Selezionate un comando nell'azione dopo il quale inserire il comando.

2 Fate clic sul pulsante Inizia registrazione o scegliete Inizia registrazione dal menu del pannello Azioni.

3 Registrate i comandi aggiuntivi.

4 Al termine, fate clic sul pulsante Arresta riproduzione/registrazione oppure scegliete il comando corrispondente dal menu del pannello.

Ridisporre i comandi in un'azione

❖ Nel pannello Azioni, trascinate il comando nella nuova posizione all'interno della stessa o di un'altra azione. Quando la riga evidenziata appare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

Registrare nuovamente un'azione

1 Selezionate un'azione e scegliete Registra di nuovo nel menu del pannello Azioni.

2 Se viene visualizzato uno strumento modale, utilizzate lo strumento per creare un risultato diverso e premete Invio o A capo; oppure premete direttamente Invio o A capo per conservare le stesse impostazioni.

3 Se viene visualizzata una finestra di dialogo, modificate le impostazioni e fate clic su OK per registrarle o su Annulla per mantenere gli stessi valori.

Registrare di nuovo una sola operazione

1 Selezionate un oggetto dello stesso tipo di quello per il quale desiderate registrare di nuovo l'azione. Ad esempio, se un'operazione è disponibile solo per gli oggetti vettoriali, prima di registrarla di nuovo dovete selezionare un oggetto vettoriale.

2 Nel pannello Azioni, fate doppio clic sul comando.

3 Immettete i nuovi valori e fate clic su OK.

Gestire i set di azioni

Potete creare e organizzare set di azioni correlate a operazioni che possono essere salvate su disco e trasferite ad altri computer.

Nota: *qualsiasi azione creata verrà elencata automaticamente nel pannello Azioni, tuttavia per salvare un'azione effettivamente e non correre il rischio di perderla eliminando il file delle preferenze (Illustrator) o il file del pannello Azioni (Photoshop), è necessario salvarla come parte di un set di azioni.*

Salvare un set di azioni

1 Selezionate un set.

Per salvare una singola azione, create prima un set di azioni e spostate l'azione nel nuovo set.

2 Selezionate Salva azioni dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite un nome per il set, specificate il percorso in cui salvare il set e fate clic su Salva.

Potete salvare il file ovunque. Nel pannello Azioni potete salvare solo l'intero contenuto di un set, non azioni singole.

Nota: *(solo Photoshop) se salvate il file di set di azioni nella cartella Predefiniti/Azioni, al riavvio dell'applicazione il set apparirà in fondo al menu del pannello Azioni.*

(Solo Photoshop) Per salvare le azioni in un file di testo, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e scegliete il comando Salva azioni. Potete usare questo file per esaminare o stampare il contenuto dell'azione. Tuttavia, non potete ricaricare il file di testo in Photoshop.

Caricare un set di azioni

Per impostazione predefinita, il pannello Azioni visualizza le azioni predefinite (fornite con l'applicazione) e quelle create da voi. Nel pannello Azioni potete anche caricare azioni aggiuntive.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Carica azioni dal menu del pannello Azioni. Individuate e selezionate il file del set di azioni, quindi fate clic su Carica (Photoshop) o Apri (Illustrator).
- (Solo Photoshop) Selezionate un set di azioni in fondo al menu del pannello Azioni.

I file dei set di azioni Photoshop hanno un'estensione .atn; i file dei set di azioni Illustrator hanno un'estensione .aia.

Riportare le azioni al set predefinito

1 Scegliete Ripristina azioni dal menu del pannello Azioni.

2 Fate clic su OK per sostituire le azioni correnti nel pannello Azioni con il set predefinito, o fate clic su Aggiungi per aggiungere il set di azioni predefinite alle azioni correnti del pannello Azioni.

Organizzare i set di azioni

Per facilitare l'organizzazione delle azioni, potete creare dei set di azioni e salvarli su disco. Potete organizzare i set di azioni per suddividere i vari tipi di attività (ad esempio, per la stampa e la pubblicazione online) e trasferire i set su altri computer.

- Per creare un nuovo set di azioni, fate clic sul pulsante Crea nuovo set nel pannello Azioni oppure scegliete Nuovo set dal menu del pannello. Immettete quindi il nome del set e fate clic su OK.

  ***Nota:** se intendete creare una nuova azione e raggrupparla in un nuovo set, ricordate di creare prima il set. Successivamente, il nuovo set creato apparirà nel menu a comparsa alla creazione della nuova azione.*

- Per spostare un'azione in un altro set, trascinate l'azione sul set desiderato. Quando la riga evidenziata appare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.
- Per rinominare un set di azioni, fate doppio clic sul nome del set nel pannello Azioni o scegliete Imposta opzioni dal menu del pannello Azioni. Immettete quindi il nuovo nome del set e fate clic su OK.
- Per sostituire tutte le azioni nel pannello con un nuovo set, scegliete Sostituisci azioni nel menu del pannello Azioni. Selezionate un file di azioni e fate clic su Carica (Photoshop) o Apri (Illustrator).

  ***Importante:** il comando Sostituisci azioni sostituisce tutti i set di azioni nel documento corrente. Prima di usarlo, accertatevi di avere già salvato una copia del set di azioni attuale mediante il comando Salva azioni.*

Eseguire un'azione su gruppi di file

Il comando Batch vi consente di applicare un'azione a una cartella di file e relative sottocartelle. Potete anche usare il comando Batch per inserire set di dati diversi in un template per grafica con variabili.

1 Scegliete Batch dal menu dal pannello Azioni.

2 Per Esegui, selezionate l'azione da riprodurre.

3 Per Sorgente, scegliete la cartella sulla quale riprodurre l'azione o selezionate Set di dati per riprodurre l'azione su ciascun set di dati nel file corrente.

Se selezionate una cartella, potete impostare opzioni aggiuntive per la riproduzione dell'azione.

4 Per Destinazione, specificate l'operazione da eseguire con i file elaborati. Potete lasciare i file aperti senza salvare le modifiche (Nessuno), salvare e chiudere i file nella posizione corrente (Salva e chiudi) o salvare i file in un'altra posizione (Cartella).

A seconda dell'opzione di destinazione selezionata, potete impostare opzioni aggiuntive per il salvataggio dei file.

5 Specificate il modo in cui Illustrator deve gestire gli errori durante l'elaborazioni in batch. Se selezionate Registra errori nel file, fate clic su Salva con nome e assegnate un nome al file di errore.

6 Fate clic su OK.

I file salvati con il comando Batch avranno lo stesso formato dei file originali. Per creare un'elaborazione in batch che salvi i file in un nuovo formato, registrate il comando Salva con nome o Salva una copia, seguito dal comando Chiudi, come parte dell'azione originale. Quindi selezionate Nessuno come destinazione durante la configurazione dell'elaborazione batch.

Per eseguire l'elaborazione in batch usando più azioni, create una nuova azione e registrate il comando Batch per ogni azione da usare. Questa tecnica vi permette inoltre di elaborare più cartelle in un unico batch. Per eseguire l'elaborazione batch su più cartelle, create degli alias in una cartella per le altre cartelle da elaborare.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 480

"Usare i set di dati" a pagina 492

Opzioni batch

Se come Sorgente selezionate Cartella, potete impostare le seguenti opzioni:

Ignora i comandi "Apri" dell'azione Apre i file dalla cartella specificata e ignora i comandi Apri registrati come parte dell'azione originale.

Includi tutte le sottodirectory Elabora tutti i file e le cartelle all'interno della cartella specificata.

Se l'azione contiene comandi di salvataggio o di esportazione, potete impostare le seguenti opzioni:

Ignora i comandi "Salva" dell'azione Salva i file elaborati nella cartella di destinazione specificata anziché nella posizione registrata nell'azione. Fate clic su Scegli per specificare la cartella di destinazione.

Ignora i comandi "Esporta" dell'azione Esporta i file elaborati nella cartella di destinazione specificata anziché nella posizione registrata nell'azione. Fate clic su Scegli per specificare la cartella di destinazione.

Se come Sorgente avete selezionato Set di dati, potete impostare un'opzione per generare i nomi dei file quando vengono ignorati i comandi Salva ed Esporta:

File + Numero Genera il nome del file con il nome del file originale, senza estensione, aggiungendo un numero formato da tre cifre che corrisponde al set di dati.

File + Nome set di dati Genera il nome del file con il nome del file originale, senza estensione, aggiungendo un trattino di sottolineatura e il nome del set di dati.

Nome set di dati Genera il nome del file dal nome del set di dati.

Script

Usare uno script

Quando eseguite uno script, il computer effettua una sequenza di operazioni. Queste operazioni possono riguardare solo Illustrator o anche altre applicazioni, come programmi di elaborazione testi, fogli elettronici e applicazioni per la gestione di database.

Illustrator supporta diversi ambienti di script (tra cui Microsoft Visual Basic, AppleScript e JavaScript e ExtendScript). Potete usare gli script standard in dotazione con Illustrator, creare script personalizzati e aggiungerli al sottomenu Script.

Per ulteriori informazioni sugli script in Illustrator, date un'occhiata agli script campione e consultate la documentazione sulla creazione degli script, nella cartella Adobe Illustrator CS5/Scripting.

Eseguire uno script

❖ Scegliete File > Script, quindi scegliete uno script. Oppure, scegliete File > Script > Altro script e individuate lo script desiderato.

Nota: *se modificate uno script mentre Illustrator è in esecuzione, dovete salvare le modifiche affinché possano essere eseguite.*

Installare uno script

❖ Copiate lo script sul disco rigido del computer.

Se inserite lo script nella cartella degli script di Adobe Illustrator CS5, lo script compare nel sottomenu File > Script.

Se inserite lo script in un'altra posizione sul disco fisso, potete eseguire lo script in Illustrator con il comando File > Script > Altro script.

Nota: *se aggiungete uno script alla cartella Script di Adobe Illustrator CS5 mentre Illustrator è in esecuzione, lo script verrà aggiunto al sottomenu Script solo dopo il riavvio dell'applicazione.*

Grafica con variabili

La grafica basata su dati

La grafica basata su dati consente di produrre più versioni di un lavoro in modo semplice e veloce. Ad esempio, supponete di dover produrre 500 diversi banner Web basandovi su uno stesso template. Invece di inserire manualmente i dati (immagini, testo e così via) nel template, grazie alla grafica con variabili potete generare automaticamente i banner Web tramite uno script che richiami un database.

In Illustrator, potete trasformare qualunque disegno in un template per grafica basata su dati. Dovete solo definire quali oggetti sulla tavola da disegno sono dinamici, mediante l'uso di *variabili*. Tramite le variabili potete cambiare le stringhe di testo, le immagini collegate, i dati dei grafici e le impostazioni di visibilità degli oggetti nel disegno. Inoltre, potete creare diversi set di dati variabili per vedere in modo semplice come apparirà il template dopo aver eseguito la sostituzione.

La grafica con variabili è progettata per l'uso in ambienti di lavoro in collaborazione. Di seguito, sono riportati alcuni esempi su come la grafica con variabili si adatti a diverse professioni:

- Se siete un designer, la creazione di un template vi permette di controllare gli elementi dinamici del disegno. Nel momento in cui fornite il template al reparto di produzione, sarete sicuri che verranno cambiati solo i dati variabili.
- Se siete uno sviluppatore, potete codificare le variabili e i set di dati direttamente in un file XML. Il designer potrà quindi importare le variabili e i set di dati in un file di Illustrator per creare un progetto grafico basato sulle specifiche indicate.
- Se siete il responsabile della produzione, potete usare gli script di Illustrator o il comando Batch. Potete anche usare un server di immagini dinamico come Adobe® Graphics Server per automatizzare ulteriormente il processo di produzione

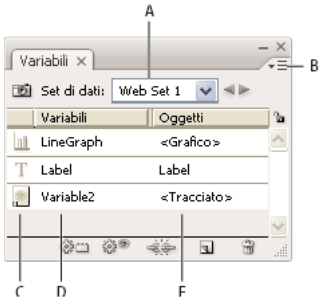
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare i set di dati" a pagina 492

"Le biblioteche di variabili" a pagina 492

Panoramica del pannello Variabili

Il pannello Variabili (Finestra > Variabili) consente di lavorare con variabili e set di dati. Il tipo e il nome di ogni variabile nel documento sono elencati nel pannello. Se la variabile è associata a un oggetto, la colonna Oggetti visualizza il nome dell'oggetto associato così come appare nel pannello Livelli.



Pannello Variabili
***A.** Set di dati **B.** Menu del pannello **C.** Tipo di variabile **D.** Nome della variabile **E.** Nome dell'oggetto associato*

Nel pannello Variabili le seguenti icone indicano i diversi tipi di variabile:

- Variabile Visibilità .
- Variabile Stringa di testo .
- Variabile File collegato .
- Variabile Dati grafico .
- Variabile di tipo nessuno (non associato) .

  Potete ordinare le righe facendo clic sulle voci nella barra dell'intestazione: in base al nome della variabile, nome dell'oggetto o al tipo di variabile.

Creare le variabili

Potete creare quattro tipi di variabili in Illustrator: Dati grafico, File collegato, Stringa di testo e Visibilità. Il tipo di variabile indica quali attributi dell'oggetto sono modificabili (dinamici).

Nota: *il menu del pannello Variabili fornisce anche i comandi per creare le variabili.*

Creare una variabile Visibilità

❖ Selezionate gli oggetti da mostrare o nascondere e fate clic su Crea visibilità dinamica nel pannello Variabili.

Creare una variabile Stringa di testo

❖ Selezionate un tipo di oggetto e fate clic sul pulsante Crea oggetto dinamico nel pannello Variabili.

Creare una Variabile File collegato

❖ Selezionate un file collegato e fate clic sul pulsante Crea oggetto dinamico nel pannello Variabili.

Creare una variabile Dati grafico

❖ Selezionate un tipo di oggetto e fate clic sul pulsante Crea oggetto dinamico nel pannello Variabili.

Creare una variabile senza associarla a un oggetto

❖ Fate clic sul pulsante Nuova variabile nel pannello Variabili. Per associare un oggetto alla variabile in un secondo momento, selezionate l'oggetto e la variabile e fate clic sul pulsante Crea visibilità dinamica o sul pulsante Crea oggetto dinamico.

Modifica variabili

Potete modificare il nome di una variabile o di un tipo, togliere l'associazione a una variabile e bloccare una variabile mediante il pannello Variabili.

Togliendo l'associazione a una variabile potete eliminare il collegamento tra la variabile e l'oggetto associato. Quando le variabili sono bloccate non potete creare o eliminare delle variabili, né modificarne le opzioni. Tuttavia, potete associare o meno gli oggetti alle variabili bloccate.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Modificare il nome e il tipo di una variabile

❖ Fate doppio clic sulla variabile nel pannello Variabili. In alternativa, selezionate la variabile nel pannello Variabili e scegliete Opzioni variabile dal menu del pannello Variabili.

Togliere l'associazione a una variabile

❖ Fate clic sul pulsante Togli associazione della variabile nel pannello Variabili o scegliete Togli associazione della variabile dal menu del pannello Variabili.

Bloccare e sbloccare tutte le variabili di un documento

❖ Fate clic sul pulsante Blocca/sblocca variabili o su nel pannello Variabili.

Eliminare le variabili

Quando si elimina una variabile, questa viene rimossa dal pannello Variabili. Se eliminate una variabile associata a un oggetto, l'oggetto diventa statico (se non è associato anche a una variabile di tipo diverso).

1 Selezionate la variabile da eliminare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Elimina variabile nel pannello Variabili o scegliete Elimina la variabile nel menu del pannello Variabili.
- Per eliminare la variabile senza conferma, trascinatela sull'icona Elimina variabile.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Modificare gli oggetti dinamici

Per modificare i dati associati a una variabile, modificate l'oggetto a cui è associata. Ad esempio, se state lavorando con una variabile Visibilità, modificate lo stato di visibilità dell'oggetto nel pannello Livelli. La modifica di oggetti dinamici permette di creare più set di dati da usare nel template.

1 Selezionate un oggetto dinamico sulla tavola da disegno oppure effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare automaticamente un oggetto dinamico.

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su una variabile nel pannello Variabili.
- Selezionate una variabile nel pannello Variabili e scegliete Seleziona oggetti associati dal menu del pannello Variabili.
- Per selezionare tutti gli oggetti dinamici, scegliete Seleziona tutti gli oggetti associati nel menu del pannello Variabili.

2 Modificate i dati associati all'oggetto come segue:

- Per il testo, modificate la stringa di testo sulla tavola disegno.
- Per i file collegati, sostituite l'immagine tramite il pannello Collegamenti o il comando File > Inserisci.
- Per i grafici, modificate i dati nella finestra di dialogo Dati grafico.
- Per tutti gli oggetti con visibilità dinamica, modificate lo stato di visibilità dell'oggetto nel pannello Livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Collegamenti" a pagina 288

"Immettere dati per grafici" a pagina 495

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 238

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Identificazione degli oggetti dinamici tramite ID XML

Il pannello Variabili mostra i nomi degli oggetti dinamici così come appaiono nel pannello Livelli. Se salvate il template in formato SVG per usarlo con altri prodotti Adobe, i nomi degli oggetti devono rispettare le convenzioni di attribuzione dei nomi XML. Ad esempio, i nomi XML devono iniziare con una lettera, un carattere di sottolineatura o i due punti e non possono contenere spazi.

Illustrator assegna automaticamente un ID XML valido a ogni oggetto dinamico che create. Per visualizzare, modificare ed esportare i nomi degli oggetti usando gli ID XML, scegliete Modifica > Preferenze > Unità (Windows) o Illustrator > Preferenze > Unità (Mac OS) e selezionate ID XML.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Usare i set di dati

Un *set di dati* è un insieme di variabili e dati associati. Quando create un set di dati, viene fatta un'istantanea dei dati dinamici attualmente visualizzati sulla tavola disegno. Potete passare da un set di dati all'altro per caricare dati differenti nel template.

Il nome del set di dati corrente appare nella parte superiore del pannello Variabili. Se modificate il valore di una variabile in modo che la tavola da disegno non rifletta più i dati memorizzati nel set, il nome del set di dati viene visualizzato in corsivo. Potete quindi creare un nuovo set di dati o aggiornare il set di dati per sostituire i dati memorizzati con nuovi dati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica basata su dati" a pagina 488

"Eseguire un'azione su gruppi di file" a pagina 486

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Creare un nuovo set di dati

- Fate clic sul pulsante Cattura set di dati nel pannello Variabili. In alternativa, scegliete Cattura set di dati dal menu del pannello Variabili.

Passare da un set di dati all'altro

- Selezionate un set di dati dall'elenco Set di dati nel pannello Variabili. Oppure, fate clic sul pulsante Set di dati precedente o Set di dati successivo .

Applicare i dati sulla tavola da disegno al set di dati corrente

- Scegliete Aggiorna set di dati dal menu del pannello Variabili.

Rinominare un set di dati

- Modificate il testo direttamente nella casella di testo Set di dati. Oppure, fate doppio clic sulle parole *Set di dati:* (a sinistra della casella di testo Set di dati), immettete un nuovo nome e fate clic su OK.

Eliminare un set di dati

- Scegliete Elimina set di dati dal menu del pannello Variabili.

Le biblioteche di variabili

In un ambiente professionale, il coordinamento tra i collaboratori è essenziale per il successo di un progetto. Ad esempio, in una società che crea siti Web, il Web designer è responsabile dell'aspetto generale del sito, mentre il programmatore è responsabile del codice e degli script che ne garantiscono il corretto funzionamento. Se il designer modifica il formato della pagina Web, tali modifiche dovranno essere comunicate allo sviluppatore. Analogamente, se lo sviluppatore ha necessità di aggiungere ulteriori funzioni alla pagina Web, anche il design dovrà essere aggiornato.

Le biblioteche di variabili consentono a designer e sviluppatore di coordinare i propri interventi in un file XML. Ad esempio, un designer può creare un template per biglietti da visita in Illustrator ed esportare i dati variabili come file XML. Lo sviluppatore può quindi usare il file XML per collegare le variabili e i set di dati a un database e scrivere uno script per la generazione della versione finale. Questo flusso di lavoro può anche essere invertito: lo sviluppatore codifica i nomi delle variabili e dei set di dati in un file XML e il designer importa le biblioteche di variabili in un documento Illustrator.

Per importare le variabili in Illustrator da un file XML, scegliete Carica biblioteca variabile nel menu del pannello Variabili.

Per esportare le variabili da Illustrator a un file XML, scegliete Salva biblioteca variabile nel menu del pannello Variabili.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica basata su dati" a pagina 488

"Usare i set di dati" a pagina 492

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 489

Salvare un template per grafica basata su dati

Nel definire le variabili in un documento Illustrator, viene creato un template per grafica basata sui dati. Potete salvare il template in formato SVG per usarlo in altri prodotti Adobe, come Adobe® Graphics Server. Un programmatore che lavora con Adobe Graphics Server, ad esempio, può associare le variabili del file SVG direttamente a un database o a un'altra sorgente di dati.

1. Scegliete File > Salva con nome, inserite un nome file, selezionate SVG come formato e fate clic su Salva.
2. Fate clic su Altre opzioni e selezionate Includi dati Adobe Graphics Server. Questa opzione contiene tutte le informazioni necessarie per la sostituzione delle variabili nel file SVG.
3. Fate clic su OK.

Capitolo 15: Grafici

Creazione di grafici

I grafici consentono di comunicare informazioni statistiche mediante immagini visive. In Adobe Illustrator potete creare nove tipi diversi di grafici e personalizzarli in base alle vostre esigenze. Per visualizzare tutti i tipi di grafici disponibili, tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

Creare un grafico

1 Selezionate uno strumento per grafici.

Lo strumento usato inizialmente determina il tipo di grafico generato da Illustrator, che tuttavia può essere facilmente modificato in seguito.

2 Definite le dimensioni del grafico in uno dei seguenti modi:

- Trascinate in diagonale dall'angolo in cui desiderate creare il primo punto del grafico fino all'angolo opposto. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate per disegnare il grafico a partire dal centro. Tenete premuto il tasto Maiusc per vincolare il grafico a una forma quadrata.
- Fate clic nel punto in cui volete creare il grafico. Specificate i valori di larghezza e altezza del grafico e fate clic su OK.

  Nota: *le dimensioni specificate si applicano alla parte principale del grafico e non comprendono le etichette o la legenda.*

3 Immettete i dati relativi al grafico nella finestra Dati grafico.

Importante: *i dati del grafico devono essere disposti in un ordine specifico in base al tipo di grafico. Prima di iniziare a immettere i dati, fate riferimento alle informazioni su come organizzare etichette e set di dati nel foglio di lavoro.*

4 Per creare il grafico, fate clic sul pulsante Applica ✓ o premete il tasto Invio sul tastierino numerico.

La finestra Dati grafico rimane aperta finché non la chiudete; questo consente di passare facilmente dalla modifica dei dati del grafico alla tavola da disegno.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti per grafici" a pagina 24

"Immettere dati per grafici" a pagina 495

"Formattazione e personalizzazione dei grafici" a pagina 498

Regolare la larghezza delle colonne o la precisione decimale

La regolazione della larghezza delle colonne non ha effetto sulla larghezza delle colonne nel grafico: consente semplicemente di visualizzare più o meno cifre in una colonna.

Con l'impostazione predefinita di due decimali, il numero 4 immesso in una cella viene visualizzato come 4,00 nella finestra Dati grafico; il numero 1,55823 viene visualizzato come 1,56.

Regolare la larghezza delle colonne

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

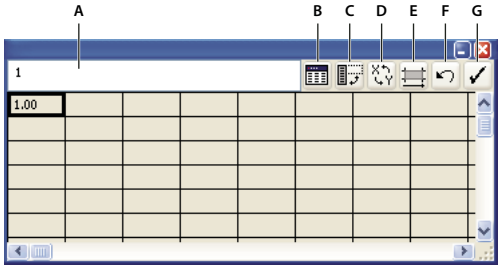
- Fate clic sul pulsante Stile cella e immettete un valore da 0 a 20 nella casella di testo Larghezza colonna.
- Posizionate il puntatore sul bordo della colonna da modificare. Il puntatore diventa un doppia freccia. Trascinate la maniglia nella posizione desiderata.

Regolare la precisione decimale per le celle

❖ Fate clic sul pulsante Stile cella, immettete un valore da 0 a 10 nella casella Numero di decimali e fate clic sulla casella di testo Numero di decimali.

Immettere dati per grafici

La finestra Dati grafico consente di immettere i dati per il grafico. La finestra Dati grafico viene visualizzata automaticamente quando usate lo strumento grafico e rimane aperta finché non la chiudete.



Finestra Dati grafico
***A.** Casella di testo per la voce **B.** Importa dati **C.** Inverti righe/colonne **D.** Scambia x/y **E.** Stile cella **F.** Comando Versione precedente **G.** Applica*

1 Per visualizzare la finestra Dati grafico per un grafico già esistente, selezionate l'intero grafico con lo strumento selezione, quindi scegliete Oggetto > Grafico > Dati.

2 Potete immettere i dati in uno dei seguenti modi:

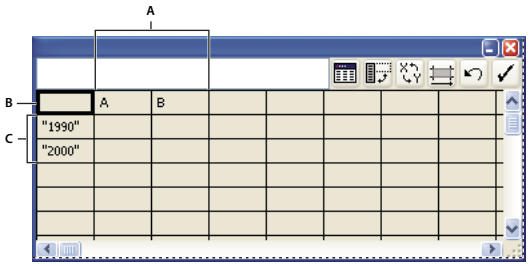
- Selezionate una cella nel foglio di lavoro e immettete i dati nella casella di testo nella parte superiore della finestra. Premete Tab per registrare i dati e selezionare la cella successiva nella stessa riga; premete Invio per registrare i dati e selezionare la cella successiva nella stessa colonna; usate i tasti freccia per passare da una cella all'altra; o fate semplicemente clic su un'altra cella per selezionarla.
- Copiate i dati da un'applicazione di fogli elettronici come Lotus® 1-2-3 o Microsoft Excel. Nella finestra Dati grafico fate clic sulla cella che diventerà la cella superiore sinistra dei dati incollati e scegliete Modifica > Incolla.
- Usate un'applicazione di elaborazione testi per creare un file di testo in cui i dati di ciascuna cella siano separati da una tabulazione e i dati di ogni riga da un ritorno a capo. I dati possono solo contenere punti o virgole decimali; in caso contrario, non vengono tracciati. Ad esempio, immettete **732000** e non **732.000**. Nella finestra Dati grafico, fate clic sulla cella che diventerà la cella superiore sinistra dei dati importati, fate clic sul pulsante Importa dati e selezionate il file di testo.

***Nota:** se involontariamente avete immesso dati in ordine invertito (ossia, nelle righe anziché nelle colonne o viceversa), fate clic sul pulsante Trasponi per scambiare le colonne con le righe di dati o viceversa. Per scambiare l'asse x con l'asse y di un grafico a dispersione, fate clic sul pulsante Scambia x/y.*

3 Per rigenerare il grafico, fate clic sul pulsante Applica ✓ o premete il tasto Invio sul tastierino numerico.

Usare le etichette di grafici e i set di dati

Le *etichette* sono parole o numeri che descrivono i set di dati da confrontare e le categorie in base alle quali volete confrontarli. Per i grafici a colonne, a colonne sovrapposte, a linee, a superficie e a radar, immettete le etichette nel foglio di lavoro nel seguente modo:



Etichette nella finestra Dati grafico
***A.** Etichette dei set di dati **B.** Cella vuota **C.** Etichette delle categorie*

Immettere le etichette

❖ Per i grafici a colonne, a colonne sovrapposte, a linee, a superficie e a radar, immettete le etichette nel foglio di lavoro nel seguente modo:

- Per generare una legenda per il grafico, eliminate il contenuto della prima cella in alto a sinistra e lasciatela vuota.
- Immettete le etichette per i diversi set di dati nella prima riga di celle in alto. Queste etichette compariranno nella legenda. Per fare in modo che non venga generata una legenda, non immettete le etichette dei set di dati.
- Immettete le etichette delle categorie nella prima colonna di celle a sinistra. Le categorie sono spesso unità di tempo, come giorni, mesi o anni. Queste etichette compaiono lungo l'asse orizzontale o verticale del grafico, ad eccezione dei grafici a radar in cui ogni etichetta produce un asse a parte.
- Per creare etichette composte solo da numeri, racchiudete i numeri tra virgolette dritte. Ad esempio, immettete **"1996"** per usare l'anno 1996 come etichetta.
- Per inserire interruzioni di riga di testo nelle etichette, usate il tasto barra verticale. Ad esempio, digitate **Totale|abbonamenti|1996** per ottenere la seguente etichetta del grafico:

  Totale

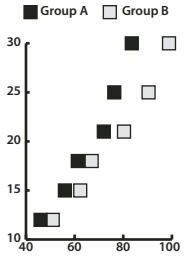
  abbonamenti

  1996

Immettere set di dati per grafici a dispersione

I grafici a dispersione si differenziano dagli altri tipi di grafico in cui entrambi gli assi misurano valori; non vi sono categorie.

Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80



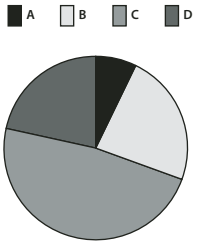
Dati per grafico a dispersione

- Immettete le etichette dei set di dati a celle alterne nella prima riga dall'alto del foglio di lavoro, iniziando dalla prima cella. Queste etichette compariranno nella legenda.
- Immettete i dati dell'asse *y* nella prima colonna e quelli per l'asse *x* nella seconda.

Immettere set di dati per grafici a torta

I set di dati dei grafici a torta sono organizzati in modo simile a quelli degli altri grafici; tuttavia, ogni riga di dati del foglio di lavoro genera un grafico a parte.

A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

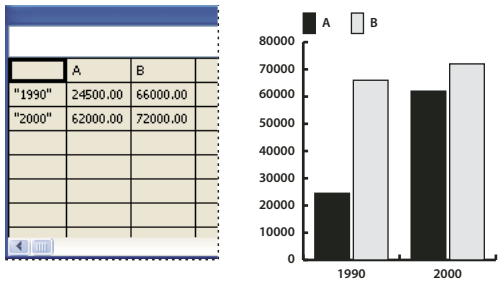


Dati per grafico a torta

- Immettete le etichette dei set di dati come per i grafici a colonne, a colonne sovrapposte, a barre, a barre sovrapposte, a linee, a superficie e a radar. Per generare i nomi dei grafici, immettete etichette corrispondenti per le categorie.
- Per creare un singolo grafico a torta, immettete una sola riga di dati, tutti positivi o tutti negativi.
- Per creare più grafici a torta, immettete altre righe di dati, tutti positivi o tutti negativi. Per impostazione predefinita le dimensioni dei singoli grafici a torta sono proporzionali al totale dei dati di ogni grafico.

Immettere set di dati per grafici a colonna, a barre, a linee, a superficie e a radar

Una volta immesse le etichette per il grafico, potete immettere ogni set di dati nella colonna appropriata.



Dati per grafico a colonne

Colonne, colonne sovrapposte, barre, barre sovrapposte, grafici L'altezza della colonna o la lunghezza della barra corrisponde alla quantità da confrontare. Per i grafici a colonne o a barre, potete combinare valori positivi e negativi; i valori negativi vengono visualizzati come colonne sotto l'asse orizzontale. Per i grafici a colonne sovrapposte, i numeri devono essere tutti positivi o tutti negativi.

Grafici a linee Ogni colonna di dati corrisponde a una linea nel grafico Nei grafici a linee potete combinare valori positivi e negativi.

Grafici a superficie I valori devono essere tutti positivi o tutti negativi Nei grafici a superficie, ogni riga di dati immessa corrisponde a una superficie o area riempita. I grafici a superficie aggiungono i valori di ogni colonna ai totali della colonna precedente. Pertanto, anche se grafici a superficie e grafici a linee contengono gli stessi dati, il risultato è visivamente diverso.

Grafici a radar Ogni numero viene tracciato su un asse e collegato agli altri valori sullo stesso asse per creare una "rete". I grafici a radar possono contenere valori positivi e negativi.

Formattazione dei grafici

Formattazione e personalizzazione dei grafici

Potete formattare i grafici in diversi modi. Ad esempio, potete modificare l'aspetto e la posizione degli assi del grafico, aggiungere ombre, spostare la legenda e combinare diversi tipi di grafici. Per visualizzare le opzioni di formattazione per un grafico, selezionatene uno con lo strumento selezione e scegliete Oggetto > Grafico > Tipo.

Potete anche personalizzare manualmente il grafico in diversi modi. Potete modificare i colori delle ombre, i font e lo stile del testo; spostare, riflettere, inclinare, ruotare o ridimensionare una o tutte le parti di un grafico oppure personalizzare ideogrammi e indicatori. Potete applicare ai grafici trasparenze, sfumature, fusioni, tratti, stili di grafica e altri effetti. È consigliabile applicare sempre queste modifiche alla fine, poiché vengono rimosse se rigenerate il grafico.

Per trovare alcune idee su come personalizzare i grafici, fate riferimento agli esempi nella cartella Elementi aggiuntivi/File di esempio/Grafici e ideogrammi, all'interno della cartella di Illustrator.

Un grafico è un oggetto raggruppato collegato ai suoi dati. Non separate mai i grafici poiché risulterà impossibile modificarli. Selezionate le parti del grafico che volete modificare senza separarlo, usando lo strumento selezione diretta o selezione gruppo.

È importante comprendere la relazione esistente tra gli elementi di un grafico. L'intero grafico con le legende costituisce un gruppo. Tutte le serie di dati costituiscono un sottogruppo di un grafico; a sua volta, ogni serie di dati con riquadro della legenda costituisce un sottogruppo di tutte le serie di dati. Ogni valore costituisce un sottogruppo della propria serie di dati e così via. Non separate o raggruppate mai gli oggetti all'interno del grafico.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli ideogrammi" a pagina 503

Modificare il tipo di grafico

1 Selezionate un grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Nella finestra di dialogo Tipo di grafico, fate clic sul pulsante corrispondente al tipo di grafico desiderato, quindi fate clic su OK.

Nota: *dopo aver colorato gli oggetti del grafico con le sfumature, la modifica dello stile del grafico può produrre risultati indesiderati. Per impedire che ciò accada, evitate di applicare le sfumature finché il grafico non è terminato, oppure usate lo strumento selezione diretta per selezionare gli oggetti colorati con le sfumature e colorateli con un colore in quadricromia, quindi riapplicate le sfumature originali.*

Formattare gli assi di un grafico

Con l'eccezione dei grafici a torta, tutti gli altri grafici dispongono di un *asse dei valori* che mostra l'unità di misura per il grafico. Potete scegliere di visualizzare l'asse dei valori su uno dei due lati del grafico o su entrambi. Inoltre, i grafici a barre, a barre sovrapposte, a colonne, a colonne sovrapposte, a linee e a superficie dispongono di un *asse delle categorie* che definisce le categorie dei dati contenuti.

Potete controllare quante tacche vengono visualizzate su ciascun asse, modificare la lunghezza delle tacche e aggiungere un prefisso e un suffisso ai numeri sull'asse.

1 Selezionate il grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Per modificare la posizione dell'asse dei valori, selezionate un'opzione dal menu Asse valori.

4 Per formattare le tacche e le etichette, selezionate un asse dal menu a comparsa nella parte superiore della finestra di dialogo e impostate le seguenti opzioni:

Valori tacche Determina la posizione delle tacche sull'asse dei valori, asse sinistro, asse destro, asse inferiore o asse superiore. Selezionate Sostituisci i valori calcolati per calcolare manualmente la posizione delle tacche. Confermate i valori impostati dopo aver creato il grafico, o immettete un valore minimo, uno massimo e il numero di suddivisioni tra le etichette.

Tacche Determina la lunghezza delle tacche e il numero di tacche per suddivisione. Selezionate Tacche tra le etichette per tracciare le tacche di suddivisione su uno dei lati delle etichette o colonne; deselezionate questa opzione per centrare le tacche di suddivisione sulle etichette o colonne.

Aggiungi etichette Specifica un prefisso e un suffisso per i numeri sull'asse dei valori, asse sinistro, asse destro, asse inferiore o asse superiore. Ad esempio, potete aggiungere il simbolo del dollaro o di percentuale ai numeri riportati sull'asse.

Assegnare scale diverse all'asse dei valori

Se il grafico ha un asse valori su ogni lato, potete assegnare un diverso set di dati a ogni asse. In questo modo viene generata una scala diversa per ogni asse. Questa tecnica è particolarmente utile se combinate tipi di grafico diversi nello stesso grafico.

1 Selezionate lo strumento selezione gruppo .

2 Fate clic sulla legenda del set di dati che volete assegnare all'asse.

3 Senza spostare dalla legenda il puntatore dello strumento selezione gruppo, fate nuovamente clic. Tutte le colonne raggruppate con la legenda vengono selezionate.

4 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

5 Nel menu a comparsa Asse valori, selezionate l'asse al quale volete assegnare i dati.

6 Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica degli strumenti di selezione" a pagina 19

Formattare colonne, barre e linee

Per i grafici a colonne, a colonne sovrapposte, a barre e a barre sovrapposte, potete regolare la quantità di spazio tra le colonne o le barre del grafico. Potete anche regolare la quantità di spazio tra categorie, o *gruppi*, di dati del grafico. Per i grafici a linee, a dispersione e a radar, potete regolare l'aspetto delle linee e dei punti dei dati.

1 Selezionate il grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Per regolare lo spazio tra le colonne e le barre in un grafico a colonne, a colonne sovrapposte, a barre o a barre sovrapposte, inserite un valore tra 1% e 1000% nella casella di testo Larghezza colonna, Larghezza barra o Larghezza gruppo.

   Un valore superiore a 100% sovrappone le colonne, le barre o i gruppi. Un valore inferiore a 100% lascia spazio tra le colonne, le barre o i gruppi. Un valore pari al 100% posiziona le colonne, le barre o i gruppi a diretto contatto.

4 Per regolare le linee e i punti dei dati nei grafici a linee, a dispersione e a radar, impostate le opzioni Indica punti dei dati, Collega punti dei dati, Linee da marg. a marg. e Disegna linee riempite.

5 Per modificare la sovrapposizione delle colonne, delle barre e delle linee, impostate le opzioni Prima riga davanti e Prima colonna davanti.

   Nota: *selezionate sempre Prima colonna davanti per i grafici a superficie; in caso contrario, alcune aree potrebbero non comparire.*

Opzioni generali dei grafici

Per visualizzare le opzioni generali dei grafici, selezionate il grafico con lo strumento selezione e fate doppio clic sullo strumento selezione nel pannello Strumenti.

Asse valori Determina la posizione in cui viene visualizzato l'asse dei valori (l'asse che illustra l'unità di misura).

Aggiungi ombra esterna Applica ombre dietro alle colonne, le barre o le linee di un grafico oppure dietro al grafico a torta.

Aggiungi legenda in alto Visualizza la legenda orizzontalmente sulla parte superiore del grafico anziché a destra.

Prima riga davanti Controlla la sovrapposizione delle categorie o gruppi di dati quando Larghezza gruppo è maggiore di 100%. Questa opzione è la più utile per grafici a colonne e a barre.

Prima colonna davanti Posiziona anteriormente rispetto alle altre la colonna, la barra o la linea corrispondente alla prima colonna di dati della finestra Dati grafico. Questa opzione determina anche quale colonna è davanti nei grafici a colonne e a colonne sovrapposte con Larghezza colonna maggiore di 100% e per i grafici a barre e a barre sovrapposte con Larghezza barra maggiore di 100%.

Indica punti dei dati Posiziona indicatori quadrati in corrispondenza di ogni punto dei dati.

Collega punti dei dati Traccia linee che evidenziano le relazioni tra i dati.

Linee da marg. a marg. Traccia linee che si estendono sul grafico, da sinistra a destra lungo l'asse orizzontale (x). Questa opzione non è disponibile per i grafici a dispersione.

Disegna linee riempite Crea una linea più spessa in base al valore immesso nella casella Larghezza linea e la colora secondo le impostazioni definite per quella serie di dati. Questa opzione diventa disponibile quando selezionate Collega punti dei dati.

Aggiungere ombre esterne

Potete applicare ombre dietro alle colonne, le barre o le linee di un grafico oppure dietro al grafico a torta.

1 Selezionate un grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Nella finestra di dialogo Tipo di grafico, selezionate Aggiungi ombra esterna e fate clic su OK.

Cambiare la posizione di una legenda

Per impostazione predefinita la legenda viene visualizzata a destra del grafico; potete tuttavia scegliere di visualizzarla orizzontalmente lungo il lato superiore del grafico.

1 Selezionate un grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Nella finestra di dialogo Tipo di grafico selezionate Aggiungi legenda in alto e fate clic su OK.

Formattare grafici a torta

Potete modificare la posizione della legenda e l'ordinamento delle porzioni, o fette, nei grafici a torta. Potete anche specificare come visualizzare grafici a torta multipli.

1 Selezionate il grafico con lo strumento selezione.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la posizione della legenda, selezionate un'opzione per Legenda.
- Per specificare il modo il cui i grafici a torta vengono visualizzati, selezionate un'opzione per Posizione.
- Per specificare l'ordinamento delle fette, selezionate un'opzione per Ordina.

Le percentuali e le legende vengono colorate in nero per default. Se una fetta con sfondo scuro oscura la legenda, cambiate il colore dello sfondo. Usate lo strumento selezione gruppo per selezionare le porzioni scure e coloratele con il pannello Colore o Campioni.

Opzioni per i grafici a torta

Legenda Determina la posizione della legenda.

- **Legenda esterna** Inserisce le etichette di colonna all'esterno del grafico ed è l'opzione predefinita. Usate questa opzione per combinare grafici a torta con altri tipi di grafici.
- **Legenda interna** Inserisce le etichette nelle fette corrispondenti, all'interno della torta.
- **Nessuna legenda** Esclude totalmente le legende.

Posizione Specifica in che modo devono essere visualizzati i grafici a torta, in caso di grafici multipli.

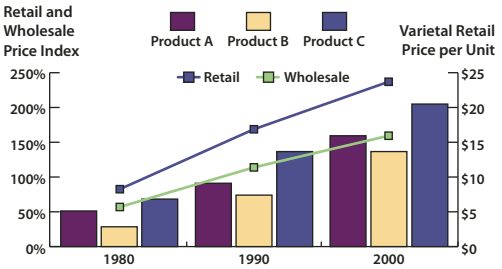
- **In proporzione** Ridimensiona proporzionalmente i grafici.
- **Uguali** Assegna a tutti i grafici a torta lo stesso diametro.
- **Sovrapposte** Sovrappone i grafici a torta uno sull'altro e li ridimensiona proporzionalmente.

Ordina Specifica l'ordinamento delle porzioni.

- **Tutto** Per ordinare le fette dei grafici a torta selezionati dal valore più grande al più piccolo, procedendo in senso orario dal lato superiore del grafico.
- **Primo** Ordina tutte le fette dei grafici a torta selezionati, in modo che il valore maggiore del primo grafico venga inserito nella prima fetta, quindi ordina gli altri grafici dal più grande al più piccolo. Tutti gli altri grafici seguono l'ordine delle fette del primo grafico.
- **Nessuno** Dispone le fette dei grafici a torta selezionati nell'ordine in cui avete immesso i valori, procedendo in senso orario dal lato superiore dei grafici.

Combinare tipi di grafici diversi

In un grafico potete combinare tipi di grafici diversi. Ad esempio, potete visualizzare una serie di dati come grafico a colonne e altre serie di dati come grafico a linee. Potete combinare qualsiasi tipo di grafico con qualsiasi altro grafico, eccetto i grafici a dispersione, che non possono essere combinati con alcun altro tipo di grafico.



Combinare colonne e righe in un unico grafico

1. Selezionate lo strumento selezione gruppo .
2. Fate clic sulla legenda dei dati di cui volete modificare il tipo di grafico.
3. Senza spostare dalla legenda il puntatore dello strumento selezione gruppo, fate nuovamente clic. Tutte le colonne raggruppate con la legenda vengono selezionate.
4. Scegliete Oggetto > Grafico > Tipo o fate doppio clic sullo strumento grafico nel pannello Strumenti.
5. Selezionate il tipo di grafico e le opzioni desiderate.

Se un grafico usa più di uno stile, potete rappresentare un gruppo di dati lungo l'asse destro e l'altro gruppo lungo l'asse sinistro; in questo modo, ogni asse contiene dati diversi.

Nota: *se avete sovrapposto grafici a colonne e altri tipi di grafici, assicuratevi di usare lo stesso asse per tutte le serie di dati rappresentate dai grafici a colonne sovrapposte. Se alcuni set di dati usano l'asse destro e altri l'asse sinistro, le altezze delle colonne possono risultare fuorvianti o sovrapposte.*

Selezionare parti di un grafico

1. Selezionate lo strumento selezione gruppo .

2 Fate clic sulla legenda delle colonne da selezionare.

3 Senza spostare dalla legenda il puntatore dello strumento selezione gruppo, fate nuovamente clic. Tutte le colonne raggruppate con la legenda vengono selezionate.

Potete anche selezionare un gruppo facendo clic su una delle sue parti, facendo di nuovo clic per selezionare le colonne raggruppate insieme a esso e clic una terza volta per selezionare la legenda. Ogni clic aggiunge alla selezione un altro livello di oggetti, iniziando con il gruppo del livello immediatamente superiore nella gerarchia. Continuate a fare clic per tutti i gruppi da aggiungere alla selezione.

4 Per deselezionare una parte di un gruppo selezionato, con lo strumento selezione diretta tenete premuto Maiusc e fate clic sull'oggetto.

Formattare il testo in un grafico

Illustrator usa un font e una dimensione predefinita per generare il testo delle etichette e delle legende dei grafici. È facile tuttavia modificare la formattazione del testo per rendere più interessante l'aspetto del grafico.

1 Selezionate lo strumento selezione gruppo .

2 Fate clic una volta per selezionare la linea di base del testo da modificare; fate clic due volte per selezionare tutto il testo.

3 Modificate gli attributi del testo come desiderato.

Aggiunta di immagini e simboli ai grafici

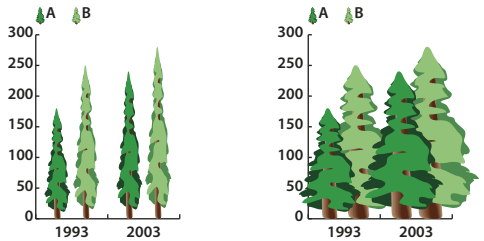
Gli ideogrammi

Potete usare gli *ideogrammi* per aggiungere illustrazioni alle colonne e agli indicatori dei grafici. Gli ideogrammi possono essere semplici disegni, logo o altri simboli che rappresentano i valori del grafico, oppure oggetti complessi contenenti pattern e oggetti guida. Illustrator fornisce svariati ideogrammi predefiniti. Potete inoltre creare nuovi ideogrammi e memorizzarli nella finestra di dialogo Ideogramma.

Potete applicare ideogrammi alle colonne in vari modi:

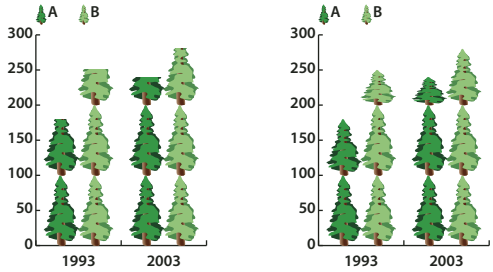
Ideogramma ridimensionato in verticale Viene allungato o compresso in verticale. La larghezza non cambia.

Ideogramma ridimensionato uniformemente Viene ridimensionato sia in verticale che in orizzontale. Lo spazio orizzontale tra gli ideogrammi non viene regolato con la larghezza.



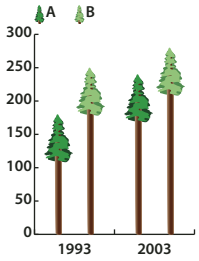
Ideogramma ridimensionato verticalmente e ideogramma ridimensionato uniformemente a confronto

Ideogramma ripetuto Più copie dell'ideogramma vengono impilate fino a riempire le colonne. Potete specificare il valore rappresentato da ogni ideogramma, e tagliare o ridimensionare gli ideogrammi che rappresentano i valori frazionari.



Ideogramma ripetuto e tagliato; ideogramma ripetuto e ridimensionato

Ideogramma deformato È simile a uno ridimensionato in verticale, con la differenza che potete specificare un punto nel quale allungare o comprimere l'immagine. Ad esempio, se usate l'immagine di una persona per rappresentare i dati, potete allungare o comprimere solo il corpo e non la testa. Con l'opzione Scala in verticale viene invece ridimensionata tutta la persona.



Ideogramma deformato

Importare un disegno per colonne o ideogramma

Illustrator offre una varietà di ideogrammi predefiniti che potete usare nei grafici. Potete anche trasferire da un documento all'altro eventuali ideogrammi che avete creato.

1 Scegliete Finestra > Biblioteche di campioni > Altra biblioteca.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per importare gli ideogrammi predefiniti, aprite la cartella Elementi aggiuntivi/File di esempio/Grafici e ideogrammi all'interno della cartella dell'applicazione Illustrator, quindi selezionate un file di ideogrammi e fate clic su Apri.
- Per importare gli ideogrammi da un altro documento, selezionate il documento e fate clic su Apri.

Inizialmente, viene visualizzato solo il nuovo pannello con colori, sfumature e pattern del file importato. Tuttavia gli ideogrammi importati saranno disponibili quando aprite la finestra di dialogo Colonna grafico o Simbolo grafico.

Creare un ideogramma per colonna

1 Create un rettangolo come oggetto di sfondo. Il rettangolo rappresenta il contorno di contenimento dell'ideogramma.

Copiate e incollate la colonna più piccola nel grafico da usare come rettangolo di contenimento dell'ideogramma.

2 Colorate il rettangolo come desiderato o specificate Nessuno per riempimento e traccia per renderlo invisibile.

3 Create l'ideogramma usando uno degli strumenti di disegno o inserite un disegno esistente davanti al rettangolo.

4 Con lo strumento selezione , selezionate tutto l'ideogramma, compreso il rettangolo.

5 Scegliete Oggetto > Raggruppa per raggruppare il tutto.

6 Scegliete Oggetto > Grafico > Ideogramma.

7 Fate clic su Nuovo ideogramma. Viene visualizzata un'anteprima dell'ideogramma selezionato. Anche se è visibile solo la parte dell'ideogramma che rientra nel rettangolo di sfondo, nel grafico l'ideogramma verrà visualizzato per intero.

8 Fate clic su Rinomina per nominare l'ideogramma.

La creazione di un ideogramma è simile alla creazione di un pattern.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I pattern" a pagina 211

Creare un ideogramma per colonna deformato

1 Create un rettangolo come oggetto di sfondo. Il rettangolo rappresenta il contorno di contenimento dell'ideogramma.

2 Create l'ideogramma con uno degli strumenti di disegno o inserite un disegno esistente sopra al rettangolo.

3 Con lo strumento penna , disegnate una linea orizzontale per definire il punto in cui l'ideogramma deve essere allungato o compresso.

4 Selezionate tutte le parti dell'ideogramma, compresa la linea orizzontale.

5 Scegliete Oggetto > Raggruppa per raggruppare il tutto.

6 Selezionate la linea orizzontale con lo strumento selezione diretta o selezione gruppo . Assicuratevi di aver selezionato solo la linea orizzontale.

7 Scegliete Visualizza > Guide > Crea guide.

8 Scegliete Visualizza > Guide > Guide bloccate per eliminare il segno di spunta, in modo da sbloccare le guide. Spostate l'ideogramma per verificare che le guide si spostino con esso.

9 Con lo strumento selezione selezionate l'intero ideogramma.

10 Scegliete Oggetto > Grafico > Ideogramma.

11 Fate clic su Nuovo ideogramma. Viene visualizzata un'anteprima dell'ideogramma selezionato.

12 Fate clic su Rinomina per nominare l'ideogramma.

Aggiungere i totali a un ideogramma per colonna

1 Create l'ideogramma per colonna.

2 Selezionate lo strumento testo . Posizionate il puntatore nel punto in cui volete visualizzare il valore, vicino o all'interno del rettangolo che definisce l'ideogramma.

Potete, ad esempio, posizionare il valore dentro, sopra, sotto, a sinistra o a destra dell'ideogramma.

3 Fate clic e digitate il simbolo di percentuale (%) seguito da due cifre da 0 a 9. Le cifre definiscono la visualizzazione dei dati.

La prima cifra determina quante cifre precedono la virgola decimale. Se, ad esempio, il totale è 122, inserendo la cifra 3 verrà visualizzato il valore 122. Se immettete 0 per la prima cifra, il programma aggiunge il numero di cifre necessario per visualizzare il valore.

La seconda cifra determina quante cifre seguono la virgola decimale. In base a tale cifra vengono aggiunti eventuali zeri e i valori vengono arrotondati verso l'alto o il basso. Potete variare questi numeri in base alle cifre che volete visualizzare sul grafico.

4 Per modificare gli attributi del testo, scegliete Finestra > Testo > Carattere, definite gli attributi desiderati e chiudete il pannello.

5 Per allineare le virgole decimali, scegliete Finestra > Testo > Paragrafo e fate clic sul pulsante di allineamento del testo a destra.

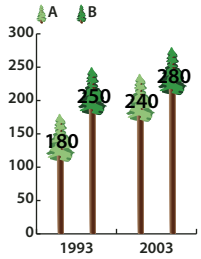
6 Con lo strumento selezione , selezionate l'intero ideogramma, compresi il rettangolo e il testo.

7 Scegliete Oggetto > Raggruppa per raggruppare il tutto.

8 Scegliete Oggetto > Grafico > Ideogramma.

9 Fate clic su Nuovo ideogramma. Appare un'anteprima dell'ideogramma selezionato.

10 Fate clic su Rinomina per nominare l'ideogramma.



Ideogramma deformato con i totali delle colonne

Creare un ideogramma da usare come indicatore

1 Selezionate e copiate il rettangolo di un indicatore dal grafico e incollatelo nel punto in cui verrà creato l'ideogramma. Questo sarà l'oggetto più indietro nell'ideogramma e stabilirà le dimensioni dell'indicatore.

2 Modificate le dimensioni del disegno dell'indicatore in modo che corrispondano a quelle che dovranno avere nel grafico, anche se le dimensioni desiderate sono maggiori di quelle del rettangolo dell'indicatore copiato.

3 Quando l'ideogramma dell'indicatore ha le dimensioni desiderate, selezionate l'ideogramma, scegliete Oggetto > Grafico > Ideogramma e fate clic su Nuovo ideogramma.

4 Fate clic su Rinomina per nominare l'ideogramma.

Applicare un ideogramma per colonna a un grafico

1 Create o importate l'ideogramma per colonna.

2 Con lo strumento selezione gruppo selezionate le colonne o le barre da riempire con l'ideogramma, oppure selezionate l'intero grafico.

3 Scegliete Oggetto > Grafico > Colonna.

4 Selezionate un tipo di colonna.

Se per Tipo colonna selezionate l'opzione Ripeti, immettete un valore nella casella di testo Ognuno rappresenta. Stabilite anche se tagliare o ridimensionare le frazioni dell'ideogramma nel menu a comparsa Per frazioni. Taglia ideogramma ritaglia una frazione adeguata dell'ideogramma superiore; Ridimensiona ideogramma ridimensiona l'ultimo ideogramma per adattarlo alla colonna.

5 Selezionate l'ideogramma che volete usare. Viene visualizzata un'anteprima dell'ideogramma selezionato.

6 Fate clic su OK.

Applicare un ideogramma come indicatore a un grafico a linee o a dispersione

1 Create o importate l'ideogramma per colonna.

2 Con lo strumento selezione gruppo , selezionate gli indicatori e le legende del grafico che volete sostituire con un ideogramma. Non selezionate le linee.

3 Scegliete Oggetto > Grafico > Simbolo. Selezionate un cartella e fate clic su OK.

L'ideogramma viene ridimensionato in modo che il rettangolo di sfondo abbia la stessa dimensione dell'indicatore quadrato predefinito sul grafico a linee o a dispersione.

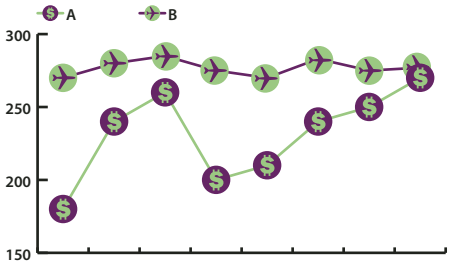


Grafico a linee con ideogrammi per indicatori

Riutilizzare un ideogramma

Potete riusare un ideogramma esistente e modificarlo per crearne uno nuovo. Se disponete dell'immagine originale, potete modificarla e assegnarle un nuovo nome nella finestra di dialogo Ideogramma.

Se non avete definito come ideogramma il disegno originale, lo potete recuperare incollando l'ideogramma nel file del disegno.

1 Scegliete Modifica > Deseleziona per deselezionare tutto il disegno.

2 Scegliete Oggetto > Grafico > Ideogramma.

3 Selezionate l'ideogramma da incollare e fate clic su Incolla ideogramma.

4 Fate clic su OK. L'ideogramma viene incollato nel file dell'immagine. A questo punto, potete modificarlo e definirlo come nuovo ideogramma.

Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Le scelte rapide da tastiera vi consentono di essere molto più produttivi con Illustrator. Potete usare le scelte rapide predefinite incluse in Illustrator oppure, se avete esigenze diverse, aggiungere nuove scelte rapide.

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Illustrator consente di visualizzare un elenco di tutte le scelte rapide, modificarle o crearle. La finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera funziona come un editor e contiene tutti i comandi che supportano le scelte rapide (alcune delle quali non sono presenti nel set di scelte rapide predefinite).

Potete definire set di scelte rapide personalizzati, modificare le singole scelte rapide presenti in un set e passare da un set all'altro. Ad esempio, potete creare set separati per diverse aree di lavoro scelte dal menu Finestra > Area di lavoro.

Se avete precedentemente salvato un set di scelte rapide da tastiera diverso da quello di default, le scelte rapide sono registrate in un file .kys nella cartella delle preferenze di Illustrator. Potete copiare tale file nel nuovo computer, inserendolo nella stessa posizione (cioè nella cartella delle preferenze di Illustrator). Potete quindi scegliere il set dalla finestra di dialogo delle scelte rapide di Illustrator.

Potete usare lo stesso file .kys su diverse piattaforme, purché le scelte rapide modificate siano valide per le specifiche piattaforme.

Per default, le scelte rapide personalizzate di Illustrator vengono salvate nei seguenti percorsi:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista e Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Inoltre usando le scelta rapide da tastiera, potete accedere a diversi comandi tramite i menu sensibili al contesto. I menu di scelta rapida contengono comandi che sono attinenti allo strumento attivo, alla selezione corrente o al pannello attivo. Per visualizzare un menu sensibile al contesto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto il tasto Ctrl (Mac OS) e fate clic nella finestra del documento o nel pannello.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Selezionate un set di scelte rapide dal menu Set nella parte superiore della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
3. Selezionate un tipo di scelta rapida (Comandi menu o Strumenti) dal menu sopra l'area di visualizzazione delle scelte rapide.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare il set di scelte rapide, fate clic su OK.

- Per modificare una scelta rapida, fate clic sulla colonna Scelta rapida dell'elenco a scorrimento e inserite una nuova scelta rapida. Se inserite una scelta rapida già assegnata a un altro comando o strumento viene visualizzato un avviso nella parte inferiore della finestra di dialogo. Fate clic su Annulla per annullare la modifica oppure su Vai a per passare all'altro comando o strumento e assegnargli una diversa scelta rapida. Nella colonna Simbolo, digitate il simbolo che sarà visualizzato nel menu o il testo descrittivo relativo al comando o allo strumento. Potete usare qualsiasi carattere consentito nella colonna Scelta rapida.

Nota: *in Mac OS non è consentito usare Comando+Opzione+8 come scelta rapida.*

- Per salvare le modifiche al set corrente di scelte rapide, fate clic su OK (non potete salvare le modifiche al set denominato Default Illustrator).
- Per salvare un nuovo set di scelte rapide, fate clic su Salva. Immettete un nome per il nuovo set e fate clic su OK. Il nuovo set apparirà nel menu a comparsa sotto il nuovo nome.
- Per eliminare il set di scelte rapide, fate clic Elimina (non potete eliminare il set denominato Default Illustrator).
- Per esportare il set di scelte rapide visualizzato in un file di testo, fate clic su Esporta testo. Nella finestra di dialogo Salva file keyset con nome specificate un nome di file per il file keyset corrente, quindi fate clic su Salva. Con questo file di testo potete stampare una copia delle scelte rapide da tastiera.

Scelte rapide da tastiera predefinite

Tasti per selezionare gli strumenti

Risultato	**Windows**	**Mac OS**
Strumento tavola disegno	Maiusc + O	Maiusc + O
Strumento selezione	V	V
Strumento selezione diretta	A	A
Strumento bacchetta magica	Y	Y
Strumento lazo	Q	Q
Strumento penna	P	P
Strumento pennello tracciato chiuso	Maiusc + B	Maiusc + B
Strumento aggiungi punto di ancoraggio	+ (più)	+ (più)
Strumento elimina punto di ancoraggio	- (meno)	- (meno)
Strumento converti punto di ancoraggio	Maiusc + C	Maiusc + C
Strumento testo	T	T
Strumento segmento linea	\ (barra rovesciata)	\ (barra rovesciata)
Strumento rettangolo	M	M
Strumento ellisse	L	L
Strumento pennello	B	B
Strumento matita	N	N
Strumento rotazione	R	R

Risultato	Windows	Mac OS
Strumento riflessione	O	O
Strumento ridimensionamento	S	S
Strumento altera	Maiusc + R	Maiusc + R
Strumento larghezza	Maiusc + W	Maiusc + W
Strumento trasformazione libera	E	E
Strumento crea forme	Maiusc + M	Maiusc + M
Strumento griglia prospettica	Maiusc + P	Maiusc + P
Strumento selezione prospettiva	Maiusc +V	Maiusc + V
Strumento bomboletta simboli	Maiusc + S	Maiusc + S
Strumento grafico a colonne	J	J
Strumento trama	U	U
Strumento sfumatura	G	G
Strumento contagocce	I	I
Strumento fusione	W	W
Strumento secchiello pittura dinamica	K	K
Strumento selezione pittura dinamica	Maiusc + L	Maiusc + L
Strumento sezione	Maiusc + K	Maiusc + K
Strumento gomma	Maiusc + E	Maiusc + E
Strumento forbici	C	C
Strumento mano	H	H
Strumento zoom	Z	Z
Passare allo strumento arrotonda durante l'uso dello strumento pennello tracciato chiuso	Premete Alt	Premete Opzione

Tasti per visualizzare i disegni

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Passare alle diverse modalità schermo: Modalità schermo normale, Modalità schermo intero con barra dei menu e Modalità schermo intero	F	F
Adattare l'area stampabile alla finestra	Doppio clic sullo strumento mano	Doppio clic sullo strumento mano
Ingrandire al 100%	Doppio clic sullo strumento zoom	Doppio clic sullo strumento zoom
Passare allo strumento mano (non in modalità modifica testo)	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice

Risultato	Windows	Mac OS
Passare allo strumento zoom in modalità ingrandimento	Ctrl + barra spaziatrice	Barra spaziatrice + Comando
Passare allo strumento zoom in modalità riduzione	Ctrl + Alt + barra spaziatrice	Barra spaziatrice + Comando + Opzione
Spostare il rettangolo d'ingrandimento mentre si trascina lo strumento zoom	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Nascondere la grafica non selezionata	Ctrl + Alt + Maiusc + 3	Comando + Opzione + Maiusc + 3
Convertire la guida da orizzontale a verticale	Alt + trascinamento della guida	Opzione + trascinamento della guida
Rilasciare la guida	Ctrl + Maiusc + doppio clic sulla guida	Comando + Maiusc + doppio clic sulla guida
Mostrare/nascondere tavole da disegno	Ctrl + Maiusc + H	Comando + Maiusc + H
Mostrare/nascondere i righelli della tavola da disegno	Ctrl + Alt + R	Comando + Opzione + R
Visualizzare tutte le tavole da disegno nella finestra	Ctrl + Alt + 0 (zero)	Comando + Opzione + 0 (zero)
Incollare nella stessa posizione sulla tavola da disegno attiva	Ctrl + Maiusc + V	Comando + Maiusc + V
Uscire dalla modalità della tavola da disegno	Esc	Esc
Creare una tavola da disegno all'interno di un'altra	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Selezionare più tavole da disegno nel pannello Tavole disegno	Ctrl + clic	Comando + clic
Passare al documento successivo	Ctrl + F6	Comando + F6
Passare al documento precedente	Ctrl + Maiusc + F6	Comando + Maiusc + F6
Passare al gruppo di documenti successivo	Ctrl + Alt + F6	Comando + Opzione + F6
Passare al gruppo di documenti precedente	Ctrl + Alt + Maiusc + F6	Comando + Opzione + Maiusc + F6
Uscire dalla modalità a schermo intero	Esc	Esc
Salvare diverse tavole da disegno in Illustrator CS3 o formato precedente	Alt + V	

Tasti per disegnare

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Mantenere le proporzioni o l'orientamento di una forma: • Uguale altezza e larghezza per rettangoli, rettangoli con angoli arrotondati, ellissi e griglie • Incrementi di 45° per segmenti di linea e arco • Orientamento originale per poligoni, stelle e riflessi	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Spostare una forma mentre la state disegnando	Barra spaziatrice + trascinamento	Barra spaziatrice + trascinamento
Disegnare dal centro della forma (a eccezione di poligoni, stelle e riflessi)	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Aumentare o diminuire i lati di un poligono, le punte di una stella, l'angolo di un arco, l'ampiezza di una spirale o i raggi di un riflesso	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia su o giù	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia su o giù
Mantenere costante il raggio interno di una stella	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto Ctrl	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto Comando
Mantenere dritti i lati di una stella	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Passare da un arco chiuso a uno aperto e viceversa	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto C	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto C
Riflettere un arco mantenendo costante il punto di riferimento	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto F	Iniziate a trascinare, quindi tenete premuto il tasto F
Aggiungere o eliminare giri alla spirale aumentandone la lunghezza	Iniziate a trascinare, quindi Alt + trascinamento	Iniziate a trascinare, quindi Opzione + trascinamento
Modificare il valore di apertura di una spirale	Iniziate a trascinare, quindi Ctrl + trascinamento	Iniziate a trascinare, quindi Comando + trascinamento
Aggiungere o rimuovere linee orizzontali da una griglia rettangolare o linee concentriche da una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia su o giù	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia su o giù
Aggiungere o rimuovere linee verticali da una griglia rettangolare o linee radiali da una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia destra o sinistra	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto freccia destra o sinistra
Ridurre del 10% il valore di simmetria per i divisori orizzontali in una griglia rettangolare o i divisori radiali in una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto F	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto F
Aumentare del 10% il valore di simmetria per i divisori orizzontali in una griglia rettangolare o i divisori radiali in una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto V	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto V
Ridurre del 10% il valore di simmetria per i divisori verticali in una griglia rettangolare o i divisori concentrici in una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto X	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto X
Aumentare del 10% il valore di simmetria per i divisori verticali in una griglia rettangolare o i divisori concentrici in una griglia polare	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto C	Iniziate a trascinare, quindi premete il tasto C

Risultato	Windows	Mac OS
Creare ed espandere un oggetto di ricalco dinamico in un solo passaggio	Alt + clic su Ricalco dinamico nel pannello Controllo oppure tenete premuto il tasto Alt e selezionate un predefinito di ricalco	Opzione + clic su Ricalco dinamico nel pannello Controllo oppure tenete premuto il tasto Opzione e selezionate un predefinito di ricalco
Aumentare la dimensione del pennello tracciato chiuso	0 (zero)	é
Ridurre la dimensione del pennello tracciato chiuso	9	à
Vincolare il tracciato del pennello tracciato chiuso in senso orizzontale o verticale	Maiusc	Maiusc
Scorrere le diverse modalità di disegno	Maiusc + D	Maiusc + D
Unire due o più tracciati	Selezionate i tracciati e premete Ctrl + J	Selezionate i tracciati e premete Comando + J
Unire angoli e arrotondamenti	Selezionate i tracciati e premete Maiusc + Ctrl + Alt + J	Selezionate il punto di ancoraggio, quindi premete Maiusc + Comando + Opzione + J

Tasti per disegnare in prospettiva

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultati	Windows	Mac OS
Strumento griglia prospettica	Maiusc + P	Maiusc + P
Strumento selezione prospettiva	Maiusc + V	Maiusc + V
Griglia prospettica	Ctrl + Maiusc + I	Comando + Maiusc + I
Spostare gli oggetti in perpendicolare	Premete il tasto numerico 5, quindi fate clic e trascinate l'oggetto	Premete il tasto numerico 5, quindi fate clic e trascinate l'oggetto
Scambiare i piani prospettici	Usate lo strumento selezione prospettiva e premete 1 per la griglia sinistra, 2 per la griglia orizzontale, 3 per la griglia destra o 4 per nessuna griglia attiva	Usate lo strumento selezione prospettiva e premete 1 per la griglia sinistra, 2 per la griglia orizzontale, 3 per la griglia destra o 4 per nessuna griglia attiva
Copiare gli oggetti in prospettiva	Ctrl + Alt + trascinamento	Comando + Alt + trascinamento
Ripetere la trasformazione di oggetti in prospettiva	Ctrl + D	Comando + D
Cambiare modalità di disegno	Maiusc + D	Maiusc + D

Tasti per selezionare

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Passare all'ultimo strumento di selezione utilizzato (strumenti selezione, selezione diretta o selezione gruppo)	Ctrl	Comando
Passare dallo strumento selezione diretta allo strumento selezione gruppo	Alt	Opzione
Aggiungere elementi a una selezione effettuata con gli strumenti selezione, selezione diretta, selezione gruppo, selezione pittura dinamica o bacchetta magica	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Sottrarre un elemento a una selezione effettuata con gli strumenti selezione, selezione diretta, selezione gruppo o selezione pittura dinamica	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Sottrarre un elemento da una selezione effettuata con lo strumento bacchetta magica	Alt + clic	Opzione + clic
Aggiungere un elemento a una selezione effettuata con lo strumento lazo	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Sottrarre un elemento da una selezione effettuata con lo strumento lazo	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Trasformare il puntatore in puntatore a croce per lo strumento lazo	Bloc Maiusc	Bloc Maiusc
Selezionare il disegno nella tavola attiva	Ctrl + Alt + A	Comando + Opzione + A
Creare indicatori di taglio intorno a un oggetto selezionato	Alt + E + O	
Selezionare dietro un oggetto	Due volte Ctrl + clic	Due volte Comando + clic
Selezionare dietro in modalità di isolamento	Due volte Ctrl + clic	Due volte Comando + clic

Tasti per spostare le selezioni

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Spostare la selezione per incrementi definiti dall'utente	Freccia destra, freccia sinistra, freccia su o freccia giù	Freccia destra, freccia sinistra, freccia su o freccia giù
Spostare la selezione per incrementi x 10	Maiusc + freccia destra, freccia sinistra, freccia su o freccia giù	Maiusc + freccia destra, freccia sinistra, freccia su o freccia giù
Bloccare tutta la grafica non selezionata	Ctrl + Alt + Maiusc + 2	Comando + Opzione + Maiusc + 2
Vincolare lo spostamento a un angolo di 45° (tranne con lo strumento riflessione)	Tenete premuto Maiusc	Tenete premuto Maiusc

Impostate i fattori di incremento applicati dalla tastiera nelle preferenze Generali

Tasti per modificare le forme

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Passare dallo strumento penna allo strumento converti punto di ancoraggio	Alt	Opzione
Passare dallo strumento aggiungi punto di ancoraggio allo strumento elimina punto di ancoraggio	Alt	Opzione
Passare dallo strumento forbici allo strumento aggiungi punto di ancoraggio	Alt	Opzione
Passare dallo strumento matita allo strumento arrotonda	Alt	Opzione
Spostare il punto di ancoraggio mentre si disegna usando lo strumento penna	Barra spaziatrice + trascinamento	Barra spaziatrice + trascinamento
Tagliare seguendo una linea retta con lo strumento cutter	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Tagliare seguendo un'inclinazione di 45° o 90° con lo strumento cutter	Maiusc + Alt + trascinamento	Maiusc + Opzione + trascinamento
Usare i pulsanti di metodo forma nel pannello Elaborazione tracciati per creare tracciati composti	Alt + metodo forma	Opzione + metodo forma
Cancellare le aree chiuse indesiderate mediante lo strumento crea forma	Alt + clic sull'area chiusa	Opzione + clic sull'area chiusa
Selezionare lo strumento crea forme	Maiusc + M	Maiusc + M
Visualizzare la selezione rettangolare per unire in modo semplice tracciati multipli (con lo strumento crea forme)	Maiusc + clic e trascinamento	Maiusc + clic e trascinamento

Tasti per colorare gli oggetti

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Passare da riempimento a traccia	X	X
Impostare riempimento e traccia come predefiniti	D	D
Invertire riempimento e traccia	Maiusc + X	Maiusc + X
Selezionare la modalità riempimento sfumato	. (punto)	: (due punti)
Selezionare la modalità riempimento	, (virgola)	; (punto e virgola)
Selezionare la modalità senza traccia/riempimento	ò	ò
Prelevare un colore da un'immagine o un colore intermedio da una sfumatura	Maiusc + strumento contagocce	Maiusc + strumento contagocce
Prelevare uno stile e aggiungere l'aspetto dell'elemento attualmente selezionato	Alt + Maiusc + clic + strumento contagocce	Opzione + Maiusc + clic + strumento contagocce
Aggiungere un nuovo riempimento	Ctrl + / (barra, da tastierino numerico)	Comando + / (barra, da tastierino numerico)

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungere una nuova traccia	Ctrl + Alt + / (barra, da tastierino numerico)	Comando + Opzione + / (barra, da tastierino numerico)
Riportare una sfumatura in bianco e nero	Ctrl + clic sul pulsante Sfumatura nel pannello Strumenti o Sfumatura	Comando + clic sul pulsante Sfumatura nel pannello Strumenti o Sfumatura
Aprire le opzioni Mosaico per l'oggetto raster selezionato	Alt + O + J	
Ridurre la dimensione del pennello setole	, (virgola)	, (virgola)
Aumentare le dimensioni del pennello setole	. (punto)	; (punto e virgola)
Impostare il valore opacità di pittura del pennello setole	Tasti numerici 1 - 0. Il tasto numerico 1 aumenta il valore al 10% Il tasto numerico 0 aumenta il valore al 100%	Tasti numerici 1 - 0. Il tasto numerico 1 aumenta il valore al 10% Il tasto numerico 0 aumenta il valore al 100%

Tasti per lavorare con i gruppi di pittura dinamica

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Passare allo strumento contagocce e al riempimento e/o traccia campione	Alt + clic + strumento secchiello pittura dinamica	Opzione + clic + strumento secchiello pittura dinamica
Passare allo strumento contagocce e al colore campione da un'immagine o a un colore intermedio da una sfumatura	Alt + Maiusc + clic + strumento secchiello pittura dinamica	Opzione + Maiusc + clic + strumento secchiello pittura dinamica
Selezionare le opzioni opposte allo strumento secchiello pittura dinamica (se le opzioni Pittura riempimenti e Pittura tracce sono correntemente selezionate, selezionate solo Pittura riempimenti)	Maiusc + strumento secchiello pittura dinamica	Maiusc + strumento secchiello pittura dinamica
Riempire attraverso bordi senza traccia fino alle facce contigue	Doppio clic + strumento secchiello pittura dinamica	Doppio clic + strumento secchiello pittura dinamica
Riempire tutte le facce che hanno lo stesso riempimento e applicare la traccia a tutti i bordi che hanno la stessa traccia	Triplo clic + strumento secchiello pittura dinamica	Triplo clic + strumento secchiello pittura dinamica
Passare allo strumento contagocce e al riempimento e/o traccia campione	Alt + clic + strumento selezione pittura dinamica	Opzione + clic + strumento selezione pittura dinamica
Passare allo strumento contagocce e al colore campione da un'immagine o a un colore intermedio da una sfumatura	Alt + Maiusc + clic + strumento selezione pittura dinamica	Opzione + Maiusc + clic + strumento selezione pittura dinamica
Aggiungere/sottrarre un'area da una selezione	Maiusc + clic + strumento selezione pittura dinamica	Maiusc + clic + strumento selezione pittura dinamica
Selezionare tutte le facce e tutti i bordi collegati che hanno lo stesso riempimento/traccia	Doppio clic + strumento selezione pittura dinamica	Doppio clic + strumento selezione pittura dinamica
Selezionare tutte le facce e tutti i bordi che hanno lo stesso riempimento/traccia	Triplo clic + strumento selezione pittura dinamica	Triplo clic + strumento selezione pittura dinamica

Tasti per trasformare gli oggetti

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Impostare il punto di origine e aprire la finestra di dialogo quando usate lo strumento rotazione, ridimensionamento, riflessione o inclinazione	Alt + clic	Opzione + clic
Duplicare e trasformare la selezione quando si usano gli strumenti selezione, ridimensionamento, riflessione o inclinazione	ç + trascinamento	> + trascinamento
Trasformare i pattern (indipendentemente dall'oggetto) quando si usano gli strumenti selezione, ridimensionamento, riflessione o inclinazione	ù + trascinamento	> + trascinamento

Tasti per creare punti a larghezza variabile

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultati	Windows	Mac OS
Selezionare più punti di larghezza	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Creare larghezze non uniformi	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Creare una copia del punto di larghezza	Alt + trascinamento del punto di larghezza	Opzione + trascinamento del punto di larghezza
Cambiare la posizione di più punti di larghezza	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Eliminare il punto di larghezza selezionato	Canc	Canc
Deselezionare un punto di larghezza	Esc	Esc

Tasti per lavorare con il testo

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Spostarsi di un carattere a destra o sinistra	Freccia destra o freccia sinistra	Freccia destra o freccia sinistra
Spostarsi di una riga in su o in giù	Freccia su o freccia giù	Freccia su o freccia giù
Spostarsi di una parola a destra o a sinistra	Ctrl + freccia destra o freccia sinistra	Comando + freccia destra o freccia sinistra
Spostarsi su o giù di un paragrafo	Ctrl + freccia su o freccia giù	Comando + freccia su o freccia giù
Selezionare una parola a destra o a sinistra	Maiusc + Ctrl + freccia destra o freccia sinistra	Maiusc + Comando + freccia destra o freccia sinistra
Selezionare il paragrafo precedente o successivo	Maiusc + Ctrl + freccia su o freccia giù	Maiusc + Comando + freccia su o freccia giù

Risultato	Windows	Mac OS
Ampliare la selezione corrente	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Allineare il paragrafo a sinistra, a destra o al centro	Ctrl + Maiusc + L, R o C	Comando + Maiusc + L, R o C
Giustificare un paragrafo	Ctrl + Maiusc + J	Comando + Maiusc + J
Andare a capo nello stesso paragrafo	Maiusc + Invio	Maiusc + A capo
Evidenziare la crenatura	Ctrl + Alt + K	Comando + Opzione + K
Ripristinare la scala orizzontale al 100%	Ctrl + Maiusc + X	Comando + Maiusc + X
Aumentare o ridurre la dimensione del testo	Ctrl + Maiusc + . (punto) oppure , (virgola)	Comando + Maiusc + : (due punti) oppure ; (punto e virgola)
Aumentare o ridurre l'interlinea	Alt + freccia su o freccia giù (testo orizzontale) oppure freccia destra o freccia sinistra (testo verticale)	Opzione + freccia su o freccia giù (testo orizzontale) oppure freccia destra o freccia sinistra (testo verticale)
Impostare l'interlinea sulle dimensioni del testo	Doppio clic sull'icona interlinea nel pannello Carattere	Doppio clic sull'icona interlinea nel pannello Carattere
Reimpostare avvicinamento/crenatura su 0	Ctrl + Alt + Q	Comando + Opzione + Q
Aumentare o ridurre la crenatura e l'avvicinamento	Alt + freccia destra o freccia sinistra (testo orizzontale) oppure freccia su o freccia giù (testo verticale)	Opzione + freccia destra o freccia sinistra (testo orizzontale) oppure freccia su o freccia giù (testo verticale)
Aumentare o ridurre la crenatura e l'avvicinamento di cinque volte	Ctrl + Alt + freccia destra o freccia sinistra (testo orizzontale) oppure freccia su o freccia giù (testo verticale)	Comando + Opzione + freccia destra o freccia sinistra (testo orizzontale) oppure freccia su o freccia giù (testo verticale)
Aumentare o diminuire lo spostamento della linea di base	Alt + Maiusc + freccia su o freccia giù (testo orizzontale) oppure freccia destra o freccia sinistra (testo verticale)	Opzione + Maiusc + freccia su o freccia giù (testo orizzontale) oppure freccia destra o freccia sinistra (testo verticale)
Alternare gli strumenti testo e testo verticale, testo in area e testo verticale in area, testo su tracciato e testo verticale su tracciato	Maiusc	Maiusc
Passare da Testo in area a Testo sul tracciato, da Testo verticale in area a Testo verticale sul tracciato	Alt	Opzione

Per modificare il valore di incremento per le scelte rapide del testo, scegliete Modifica > Preferenze >Testo (Windows) o Illustrator > Preferenze >Testo (Mac OS). Immettete i valori desiderati nelle caselle Dimensione/interlinea, Spostamento linea di base e Avvicinamento, quindi fate clic su OK.

Tasti per usare i pannelli

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Impostare le opzioni (eccetto che per i pannelli Azioni, Pennelli, Campioni e Simboli)	Alt + clic sul pulsante Nuovo	Opzione + clic sul pulsante Nuovo
Eliminare senza conferma (eccetto che per il pannello Livelli)	Alt + clic sul pulsante Elimina	Opzione + clic sul pulsante Elimina
Applicare un valore e lasciare attiva la casella di testo	Maiusc + Invio	Maiusc + A capo
Selezionare una serie di azioni, pennelli, livelli, collegamenti, stili o campioni	Maiusc + clic	Maiusc + clic
Selezionare azioni, pennelli, livelli (dello stesso tipo), collegamenti, stili o campioni non contigui	Ctrl + clic	Comando + clic
Mostrare/nascondere tutti i pannelli	Tab	Tab
Mostrare/nascondere tutti i pannelli eccetto i pannelli Strumenti e Controllo	Maiusc + Tab	Maiusc + Tab

Tasti per il pannello Azioni

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Aprire/chiudere l'intera gerarchia del set di azioni	Alt + clic sul triangolo di espansione	Opzione + clic sul triangolo di espansione
Impostare le opzioni per il set di azioni	Doppio clic sull'icona della cartella	Doppio clic sull'icona della cartella
Eseguire un singolo comando	Ctrl + clic sul pulsante Esegui selezione attuale	Comando + clic sul pulsante Esegui selezione attuale
Avviare la registrazione di azioni senza conferma	Alt + clic sul pulsante Nuova azione	Opzione + clic sul pulsante Nuova azione

Tasti per il pannello Pennelli

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Aprire la finestra di dialogo Opzioni pennello	Doppio clic sul pennello	Doppio clic sul pennello
Duplicare un pennello	Trascinare il pennello sul pulsante Nuovo pennello	Trascinare il pennello sul pulsante Nuovo pennello

Tasti per i pannelli Paragrafo e Carattere

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Aumentare/diminuire il valore selezionato di un piccolo incremento	Freccia su o freccia giù	Freccia su o freccia giù
Aumentare/diminuire il valore selezionato di un grande incremento	Maiusc + freccia su o freccia giù	Maiusc + freccia su o freccia giù
Evidenziare il nome del font nel pannello Carattere	Ctrl + Alt + Maiusc + F	Comando + Opzione + Maiusc + F

Tasti per il pannello Colore

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Selezionare il complementare del colore di riempimento/traccia corrente	Ctrl + clic sulla barra colore	Comando + clic sulla barra colore
Modificare il colore di riempimento/traccia non attivo	Alt + clic sulla barra colore	Opzione + clic sulla barra colore
Selezionare il complementare del colore di riempimento/traccia non attivo	Ctrl + Alt + clic sulla barra colore	Comando + Opzione + clic sulla barra colore
Selezionare l'opposto del colore di riempimento/traccia corrente	Ctrl + Maiusc + clic sulla barra colore	Comando + Maiusc + clic sulla barra colore
Selezionare l'opposto del colore di riempimento/traccia non attivo	Ctrl + Maiusc + Alt + clic sulla barra colore	Comando + Maiusc + Opzione + clic sulla barra colore
Modificare il metodo di colore	Maiusc + clic sulla barra colore	Maiusc + clic sulla barra colore
Spostare i cursori del colore insieme	Maiusc + trascinamento dei cursori del colore	Maiusc + trascinamento dei cursori del colore
Passare dalle percentuali ai valori numerici 0-255 RGB	Doppio clic a destra del campo numerico	Doppio clic a destra del campo numerico

Tasti per il pannello Sfumatura

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Duplicare le interruzioni di colore	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Scambiare le interruzioni di colore	Alt + trascinamento di un'interruzione di colore su un'altra	Opzione + trascinamento di un'interruzione di colore su un'altra
Applicare il colore all'interruzione di colore attiva (o selezionata)	Alt + clic sul campione nel pannello Campioni	Opzione + clic sul campione nel pannello Campioni
Ripristinare il riempimento sfumatura alla sfumatura lineare in bianco e nero predefinita	Ctrl + clic sulla casella Riempimento sfumato nel pannello Sfumatura	Comando + clic sulla casella Riempimento sfumatura nel pannello Sfumatura
Mostrare/nascondere la freccia di sfumatura	Ctrl + Alt + G	Comando + Opzione + G

Risultato	Windows	Mac OS
Modificare contemporaneamente l'angolo e il punto di fine	Alt + trascinamento del punto di fine dell'annotazione sfumatura	Opzione + trascinamento del punto di fine dell'annotazione sfumatura
Vincolare lo strumento sfumatura o l'annotazione sfumatura durante il trascinamento	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Visualizzare l'annotazione sfumatura nell'oggetto con riempimento sfumato selezionato	G	G

Tasti per il pannello Livelli

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Selezionare tutti gli oggetti sul livello	Alt + clic sul nome del livello	Opzione + clic sul nome del livello
Mostrare/nascondere tutti i livelli tranne quello selezionato	Alt + clic sull'icona dell'occhio	Opzione + clic sull'icona dell'occhio
Selezionare la vista Contorno/Anteprima per il livello selezionato	Ctrl + clic sull'icona dell'occhio	Comando + clic sull'icona dell'occhio
Selezionare la vista Contorno/Anteprima per tutti gli altri livelli	Ctrl + Alt + clic sull'icona dell'occhio	Ctrl + Opzione + clic sull'icona dell'occhio
Bloccare/sbloccare tutti gli altri livelli	Alt + clic sull'icona del lucchetto	Opzione + clic sull'icona del lucchetto
Aprire tutti i sottolivelli della gerarchia	Alt + clic sul triangolo di espansione	Opzione + clic sul triangolo di espansione
Impostare le opzioni quando create un nuovo livello	Alt + clic sul pulsante Nuovo livello	Opzione + clic sul pulsante Nuovo livello
Impostare le opzioni quando create un nuovo sottolivello	Alt + clic su pulsante Nuovo sottolivello	Opzione + clic sul pulsante Nuovo sottolivello
Posizionare un nuovo sottolivello in fondo all'elenco dei livelli	Ctrl + Alt + clic sul pulsante Nuovo sottolivello	Ctrl + Opzione + clic sul pulsante Nuovo sottolivello
Posizionare il livello all'inizio dell'elenco dei livelli	Ctrl + clic sul pulsante Nuovo sottolivello	Comando + clic sul pulsante Nuovo sottolivello
Posizionare il livello sotto il livello selezionato	Ctrl + Alt + clic sul pulsante Nuovo livello	Ctrl + Opzione + clic sul pulsante Nuovo livello
Copiare la selezione su un livello, sottolivello o gruppo	Alt + trascinamento della selezione	Opzione + trascinamento della selezione

Tasti per il pannello Campioni

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Creare una nuova tinta piatta	Ctrl + clic sul pulsante Nuovo campione	Comando + clic sul pulsante Nuovo campione
Creare un nuovo colore quadricromia globale	Ctrl + Maiusc + clic sul pulsante Nuovo campione	Comando + Maiusc + clic sul pulsante Nuovo campione
Sostituire un campione con un altro	Alt + trascinamento di un campione su un altro	Opzione + trascinamento di un campione su un altro

Tasti per il pannello Trasforma

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Applicare un valore e lasciare attivo il campo	Maiusc + Invio	Maiusc + A capo
Applicare un valore e copiare l'oggetto	Alt + Invio	Opzione + A capo
Applicare un valore e un'opzione di ridimensionamento proporzionale per altezza e larghezza	Ctrl + Invio	Comando + A capo

Tasti per il pannello Trasparenza

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Trasformare la maschera in immagine in scala di grigio per la modifica	Alt + clic sulla miniatura della maschera	Opzione + clic sulla miniatura della maschera
Disattivare la maschera di opacità	Maiusc + clic sulla miniatura della maschera	Maiusc + clic sulla miniatura della maschera
Riattivare la maschera di opacità	Maiusc + clic sulla miniatura della maschera disattivata	Maiusc + clic sulla miniatura della maschera disattivata
Aumentare/diminuire l'opacità in incrementi di 1%	Clic nel campo Opacità + freccia su o freccia giù	Clic nel campo Opacità + freccia su o freccia giù
Aumentare/diminuire l'opacità in incrementi di 10%	Maiusc + clic nel campo Opacità + freccia su o freccia giù	Maiusc + clic nel campo Opacità + freccia su o freccia giù

Tasti funzione

Questa tabella non riporta l'elenco completo delle scelte rapide da tastiera, ma solo le scelte rapide non visualizzate nei comandi di menu o nei testi descrittivi.

Risultato	Windows	Mac OS
Aprire l'Aiuto	F1	F1
Comando Taglia	F2	F2
Comando Copia	F3	F3
Comando Incolla	F4	F4

Risultato	**Windows**	**Mac OS**
Mostrare/nascondere il pannello Pennelli	F5	F5
Mostrare/nascondere il pannello Colore	F6	F6
Mostrare/nascondere il pannello Livelli	F7	F7
Creazione di nuovi simboli	F8	F8
Mostrare/nascondere il pannello Info	Ctrl + F8	Comando + F8
Mostrare/nascondere il pannello Sfumatura	F9	Comando + F9
Mostrare/nascondere il pannello Traccia	F10	Comando + F10
Mostrare/nascondere il pannello Attributi	F11	Comando + F11
Comando Versione precedente	F12	F12
Mostrare/nascondere il pannello Stili grafica	Maiusc + F5	Maiusc + F5
Mostrare/nascondere il pannello Aspetto	Maiusc + F6	Maiusc + F6
Mostrare/nascondere il pannello Allinea	Maiusc + F7	Maiusc + F7
Mostrare/nascondere il pannello Trasforma	Maiusc + F8	Maiusc + F8
Mostrare/nascondere il pannello Elaborazione tracciati	Maiusc + F9	Maiusc + Comando + F9
Mostrare/nascondere il pannello Trasparenza	Maiusc + F10	Maiusc + Comando + F10
Mostrare/nascondere il pannello Simboli	Maiusc + F11	Maiusc + Comando + F11
Mostrare/nascondere la griglia prospettica	Ctrl+Maiusc+I	Comando+Maiusc+I