Utilizzo di
ADOBE® ILLUSTRATOR® CS4

Adobe

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Utilizzo di Adobe® Illustrator® CS4 per Windows® e Mac OS

Se la presente guida è distribuita con software che comprende un accordo di licenza per l'utente finale, questa guida e il programma in esso descritto sono forniti in licenza e possono essere usati o copiati solo secondo i termini della licenza stessa. Eccetto quanto consentito dall'eventuale licenza, nessuna parte di questa guida può essere riprodotta, memorizzata in un sistema per il recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altro, senza il previo consenso scritto da parte di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto della presente guida è protetto dalla legge sui diritti d'autore anche se non distribuita con software che comprende un accordo di licenza per l'utente finale.

Il contenuto di questa guida viene fornito unicamente a scopo informativo, è soggetto a modifiche senza preavviso e non comporta alcun impegno per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated declina ogni responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti nei contenuti informativi di questa guida.

Se inserite in un vostro progetto la grafica e le immagini che vi forniamo, tenete presente che tali immagini potrebbero essere protette dalla legge sul copyright. L'uso non autorizzato di tali immagini in altre creazioni potrebbe rappresentare una violazione dei diritti d'autore. Accertatevi di avere dall'autore ogni autorizzazione necessaria.

Qualsiasi riferimento a nomi di società nei campioni di file forniti ha scopo puramente dimostrativo ed eventuali riferimenti a società e organizzazioni realmente esistenti è da ritenersi casuale.

Adobe, the Adobe logo, Adobe Garamond, Acrobat, ActionScript, After Effects, Caflisch Script, Creative Suite, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flex, GoLive, Illustrator, InCopy, InDesign, Kuler, PostScript, Photoshop, Reader, Version Cue, are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

OpenType, Windows, and Windows Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries. Mac, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Symbian and all Symbian based marks and logos are trademarks of Symbian Limited. SVG is a trademark of the World Wide Web Consortium; marks of the W3C are registered and held by its host institutions MIT, INRIA and Keio. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes either BISAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. All rights reserved.

Copyright © 1994 Hewlett-Packard CompanyCopyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright © 1998 Gilles Vollant

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org)

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Illustrator.

PANTONE® Colors displayed in the software application or in the user documentation may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2006. Pantone, Inc. is the copyright owner of color data and/or software which are licensed to Adobe Systems Incorporated to distribute for use only in combination with Adobe Illustrator. PANTONE Color Data and/or Software shall not be copied onto another disk or into memory unless as part of the execution of Adobe Illustrator software.

Software is produced under DIC's copyrights of color-data-base derived from Sample Books.

Flash 9 video is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/)

Portions of this code are licensed from Nellymoser (www.nellymoser.com)

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Certain Spelling portions of this product are based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Legal Supplement ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. The Hyphenation portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 All rights reserved. Proximity Technology A Division of

Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Sommario

Capitolo 1: Risorse
Attivazione e registrazione 1
Guida e assistenza 2
Servizi, download ed extra 2
Novità 4

Capitolo 2: Area di lavoro
Nozioni di base sull'area di lavoro 7
Personalizzazione dell'area di lavoro 12
Strumenti 18
Panoramica degli strumenti 21
File e template 30
Gestire collegamenti a servizi Web 36
Utilizzo di ConnectNow 37
Utilizzo di più tavole da disegno 37
Visualizzare i disegni 41
Righelli, griglie, guide e indicatori di ritaglio 46
Impostazione delle preferenze 51
Ripristino, annullamento e automazione 52

Capitolo 3: Disegno
Elementi fondamentali di disegno 54
Disegno di linee e forme semplici 58
Disegno con lo strumento matita 62
Disegni con lo strumento penna 64
Modifica dei tracciati 69
Ricalco di un disegno 80
Simboli 85
Strumenti simboli e set di simboli 91
Disegno di riflessi 95

Capitolo 4: Colore
Il colore 98
Selezione dei colori 104
Utilizzo e creazione dei campioni 107
Utilizzo dei gruppi di colore (armonie) 114
Pannello Kuler 130
Regolazione dei colori 131

Capitolo 5: Gestione del colore
Comprendere la gestione del colore 137
Mantenere i colori coerenti 139
Gestione del colore nelle immagini importate 143
Gestione del colore nei documenti da visualizzare online 145

Prove colore 146
Gestione del colore dei documenti durante la stampa 149
Utilizzo dei profili colore 151
Impostazioni del colore 157

Capitolo 6: Colorare
Colorare con riempimenti e tracce 162
Gruppi di pittura dinamica 171
Pennelli 179
Metodi di trasparenza e fusione 188
Sfumature 196
Trame 200
Pattern 203

Capitolo 7: Selezione e disposizione degli oggetti
Selezione degli oggetti 210
Raggruppamento ed espansione degli oggetti 219
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti 220
Rotazione e riflessione degli oggetti 225
Utilizzo dei livelli 229
Bloccare, nascondere ed eliminare gli oggetti 233
Sovrapposizione degli oggetti 235
Duplicazione degli oggetti 236

Capitolo 8: Rimodellamento degli oggetti
Trasformazione degli oggetti 239
Ridimensionamento, inclinazione e distorsione degli oggetti 241
Rimodellare con gli involucri 246
Combinare gli oggetti 248
Taglio e divisione degli oggetti 255
Maschere di ritaglio 257
Fusioni di oggetti 260
Rimodellamento degli oggetti con gli effetti 263
Creazione di oggetti tridimensionali 265

Capitolo 9: Importazione, esportazione e salvataggio
Importazione dei file 273
Importazione delle immagini bitmap 278
Importazione dei file Adobe PDF 279
Importazione di file EPS, DCS e AutoCAD 281
Importazione di immagini di Photoshop 282
Salvataggio dei disegni 284
Esportazione dei disegni 291
Creazione di file Adobe PDF 298
Opzioni Adobe PDF 303
Informazioni file e metadati 311

Capitolo 10: Testo

Importazione del testo ... 313
Creazione di testo indipendente e in area ... 314
Creazione di testo su un tracciato ... 321
Ridimensionamento e rotazione del testo ... 325
Dizionari per il controllo ortografico e la sillabazione ... 326
Font ... 328
Formattazione del testo ... 331
Spaziatura di righe e caratteri ... 339
Caratteri speciali ... 342
Formattazione dei paragrafi ... 345
Sillabazione e interruzioni di riga ... 350
Tabulazioni ... 352
Stili di carattere e di paragrafo ... 355
Esportazione del testo ... 357
Formattazione dei caratteri asiatici ... 359
Creazione di font compositi ... 368
Aggiornare il testo di Illustrator 10 ... 371

Capitolo 11: Creazione di effetti speciali

Attributi di aspetto ... 373
Lavorare con gli effetti ... 378
Riepilogo degli effetti ... 381
Ombre esterne, bagliori e bordi sfocati ... 388
Creazione di schizzi e mosaici ... 389
Stili di grafica ... 391

Capitolo 12: Grafica per il Web

Come ottenere risultati ottimali nella creazione di grafica per il Web ... 396
Sezioni e mappe immagini ... 400
SVG ... 404
Creazione di animazioni ... 407
Ottimizzazione delle immagini ... 411
Opzioni di ottimizzazione della grafica per Web ... 416
Impostazioni di output per la grafica per Web ... 428

Capitolo 13: Stampa

Impostazione dei documenti per la stampa ... 431
Stampa delle selezioni colore ... 436
Segni di stampa e pagine al vivo ... 440
Stampa PostScript ... 441
Stampa con la gestione del colore ... 444
Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore ... 446
Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza ... 449
Sovrastampa ... 456
Abbondanza ... 458
Predefiniti di stampa ... 463

Capitolo 14: Automazione delle operazioni
Azioni 465
Script 473
Grafica con variabili 473

Capitolo 15: Grafici
Creazione di grafici 479
Formattazione dei grafici 483
Aggiunta di immagini e simboli ai grafici 488

Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera
Personalizzare le scelte rapide da tastiera 493
Scelte rapide da tastiera predefinite 494

Indice 507

Capitolo 1: Risorse

Prima di iniziare a usare il nuovo software, dedicate alcuni minuti alla lettura di informazioni sull'attivazione del prodotto e sulle diverse risorse disponibili. Potete accedere a video esplicativi, plug-in, template, comunità di utenti, seminari, esercitazioni, feed RSS e molto altro.

Attivazione e registrazione

Assistenza per l'installazione

Per problemi relativi all'installazione, consultate le informazioni presso il centro di assistenza per l'installazione di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/cs4install_it.

Attivazione della licenza

Durante il processo di installazione, il software contatta Adobe per completare il processo di attivazione della licenza. Non viene trasmesso alcun dato personale. Per ulteriori informazioni sull'attivazione del prodotto, visitate il sito Web di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/activation_it.

L'attivazione di una licenza per utente singolo supporta due computer. Ad esempio, è possibile installare il prodotto su un computer desktop e un laptop. Se desiderate installare il software su un terzo computer, dovete prima disattivarlo su uno degli altri due. Scegliete Aiuto > Disattiva.

Registrazione

La registrazione del prodotto consente di ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, notifiche sugli aggiornamenti e altri servizi.

❖ Per effettuare la registrazione, seguite le istruzioni riportate sullo schermo nella finestra di dialogo Registrazione, visualizzata dopo l'installazione del software.

Se decidete di rimandare la registrazione, potrete effettuarla in qualsiasi momento scegliendo Aiuto > Registrazione.

Programma di miglioramento del prodotto Adobe

Dopo che avrete utilizzato il software Adobe per un determinato numero di volte, verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui viene richiesto se desiderate partecipare al programma di miglioramento dei prodotti Adobe.

Se scegliete di partecipare, alcuni dati riguardo il vostro utilizzo del software Adobe verranno inviati ad Adobe. Non vengono inviate né registrate informazioni personali di qualsiasi tipo. Il Programma di miglioramento prodotto Adobe raccoglie informazioni sulle caratteristiche e gli strumenti utilizzati nel software e la relativa frequenza d'uso.

In qualsiasi momento potete aderire o annullare l'iscrizione al programma:

- Per partecipare, scegliete ? oppure Aiuto > Programma di miglioramento prodotti Adobe e fate clic sull'opzione per accettare di partecipare.
- Per ritirarvi dal programma, scegliete ? oppure Aiuto > Programma di miglioramento prodotti Adobe e fate clic su No, grazie.

Leggimi

Un file Leggimi con informazioni sul software è disponibile online e nel disco di installazione. Aprite il file per leggere importanti informazioni su diversi argomenti, quali:

- Requisiti di sistema
- Installazione (compresa la disinstallazione del software)
- Attivazione e registrazione
- Installazione dei font
- Risoluzione dei problemi
- Servizio clienti
- Informazioni legali

Guida e assistenza

Risorse della comunità

Il sito Adobe.com offre un ambiente integrato con risorse della comunità, con contenuti generati dalla comunità di utenti e moderati da esperti Adobe e di settore. I commenti degli utenti stessi facilitano il reperimento delle informazioni. Effettuate ricerche nelle risorse della comunità per trovare i migliori contenuti Web su prodotti e tecnologie Adobe, tra cui:

- Video, esercitazioni, suggerimenti e tecniche, blog, articoli ed esempi forniti da designer e sviluppatori.
- Si tratta di una Guida online completa, aggiornata regolarmente e più esaustiva rispetto alla Guida fornita con il prodotto. Se quando consultate la guida del prodotto siete collegati a Internet, potete vedere automaticamente l'Aiuto in linea completo anziché la versione fornita con il prodotto.
- Tutti gli altri contenuti presenti in Adobe.com, tra cui gli articoli della knowledgebase, download e aggiornamenti, Developer Connection ed altro ancora.

Per accedere alle risorse della comunità, utilizzate il campo di ricerca dell'Aiuto, nell'interfaccia utente del prodotto. Per un video sulle risorse della comunità, visitate www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_it.

Altre risorse

Le versioni cartacee dell'Aiuto in linea completo sono disponibili al costo di spedizione e gestione presso www.adobe.com/go/store_it. L'Aiuto in linea include inoltre un collegamento alla versione PDF completa e aggiornata della guida.

Per informazioni sulle opzioni di assistenza tecnica gratuita e a pagamento, visitate il sito Web Supporto Adobe, www.adobe.com/it/support.

Servizi, download ed extra

È possibile ottimizzare il prodotto mediante diversi servizi, plug-in ed estensioni specifici per il prodotto in uso. Potete inoltre scaricare campioni ed altre risorse utili.

Servizi online Adobe Creative

Adobe® Creative Suite® 4 include nuove funzioni online che portano la potenza del Web sul vostro desktop. Queste funzioni vi permettono di collegarvi alla comunità di utenti Adobe, collaborare e utilizzare al meglio gli strumenti Adobe. Avanzati servizi creativi online permettono di portare a termine diverse operazioni, dalla corrispondenza dei colori alla teleconferenza. Tali servizi si integrano direttamente nelle applicazioni desktop in modo da ottimizzare il flusso di lavoro. Alcuni servizi vi offrono funzionalità complete o parziali anche quando non siete connessi.

Per ulteriori informazioni sui servizi disponibili, visitate Adobe.com. Alcune applicazioni Creative Suite 4 includono le seguenti offerte iniziali:

Pannello Kuler™ per creare, condividere ed esplorare temi di colori online.

Adobe® ConnectNow per collaborare con gruppi di lavoro in remoto attraverso il Web, con condivisione di voce, dati ed elementi multimediali.

Centrale risorse per accedere a esercitazioni, file di esempio ed estensioni per le applicazioni Adobe per il video digitale.

Per informazioni sulla gestione dei servizi, visitate il sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_creativeservices_it.

Adobe Exchange

Visitate Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it per scaricare esempi e migliaia di plug-in ed estensioni prodotti da Adobe e da sviluppatori di terze parti. Mediante l'uso di plug-in ed estensioni è possibile automatizzare alcune attività, personalizzare i flussi di lavoro, creare effetti professionali specializzati ed altro ancora.

Download di Adobe

Visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/downloads_it per scaricare gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri software utili.

Adobe Labs

Adobe Labs (www.adobe.com/go/labs_it) permette di provare e valutare tecnologie e prodotti Adobe nuovi ed emergenti. In Adobe Labs è possibile accedere a numerose risorse, tra cui:

- Versioni preliminari di software e tecnologie
- Esempi di codice e pratiche consigliate per velocizzare la fase di apprendimento
- Versioni preliminari della documentazione tecnica e di prodotto
- Forum, contenuti basati su informazioni fornite dagli utenti e altre risorse di collaborazione che vi aiuteranno a interagire con gli sviluppatori con interessi simili ai vostri.

Adobe Labs promuove un processo collaborativo per lo sviluppo di software. In tale ambiente, i clienti diventano rapidamente produttivi nell'utilizzo dei nuovi prodotti e delle nuove tecnologie. Adobe Labs è inoltre un forum per lo scambio di riscontri nelle fasi di sviluppo. I team di sviluppo Adobe utilizzano tali riscontri per creare software che risponda alle esigenze e aspettative della comunità.

Adobe TV

Per video di formazione o per spunti creativi, visitate Adobe TV all'indirizzo http://tv.adobe.com.

Extra

Il disco di installazione contiene numerosi contenuti aggiuntivi con cui trarre il massimo dal software Adobe. Alcuni di tali contenuti extra vengono installati nel computer, altri sono invece disponibili nel disco di installazione.

Per visualizzare gli elementi extra installati, controllate la cartella dell'applicazione sul computer.

- Windows®: *[disco di avvio]*\Programmi\Adobe*[applicazione Adobe]*
- Mac OS®: *[disco di avvio]*/Applicazioni/*[applicazione Adobe]*

Per visualizzare gli elementi extra disponibili nel disco di installazione, individuate la cartella Extra o Goodies all'interno della cartella per la vostra lingua, sul disco di installazione. Esempio:

- /Italiano/Extra/

Novità

Miglioramento degli strumenti dell'area di lavoro

Tavole da disegno multiple nei documenti
Potete creare file a più pagine contenenti fino a 100 tavole da disegno di varie dimensioni. Le tavole da disegno possono essere sovrapposte, affiancate o impilate una sopra l'altra. Potete inoltre salvare, esportare e stampare le tavole da disegno separatamente o tutte insieme. Le tavole da disegno multiple hanno sostituito lo strumento area di ritaglio. Consultate "Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37.

Finestre del documento a schede e pannello di disposizione dei documenti
È possibile visualizzare i documenti multipli in viste a più schede o aprirli uno accanto all'altro, in modo da poterli facilmente confrontare o poter trascinare gli oggetti da un documento all'altro. Fate clic sulla scheda di un documento per aprirlo o su Chiudi (x) in una scheda per chiuderlo. Usate la finestra Disponi documenti per ordinare rapidamente i documenti aperti in svariate configurazioni. Consultate "Gestire le finestre dei documenti" a pagina 13.

Barra dell'applicazione e controllo per cambiare area di lavoro
Nella barra dell'applicazione nella parte superiore di ogni applicazione Creative Suite, offre facile accesso a menu e opzioni. Potete usare questo controllo per passare rapidamente da un'area di lavoro a un'altra in base alle esigenze. Da questa stessa barra è inoltre possibile accedere ad Adobe Bridge e al pannello per la disposizione dei documenti. Consultate "Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7.

Pratiche guide sensibili
Le guide sensibili sono ancora più pratiche grazie un aspetto e a un funzionamento non intrusivi. Vengono visualizzati messaggi a comparsa istantanei per dare informazioni su allineamenti e misure, ad esempio le distanze tra gli oggetti e gli angoli di rotazione (specificati dall'utente), oppure durante lo spostamento o la trasformazione degli oggetti. Ovviamente, gli oggetti possono anche essere allineati secondo le vostre indicazioni allo scopo di garantire la massima precisione nella disposizione e trasformazioni degli oggetti. Consultate "Guide sensibili" a pagina 48.

Allineamento degli oggetti rapido, facile e naturale

Con i pannelli Allinea e Controllo avrete rapido accesso alle principali opzioni di allineamento. Un oggetto chiave è un oggetto a cui volete che gli altri oggetti si allineino. Per specificare un oggetto chiave, selezionate tutti gli oggetti da allineare, incluso l'oggetto chiave, quindi fate nuovamente clic sull'oggetto chiave. Dopo essere stati selezionati, gli oggetti chiave vengono circondati da un contorno blu spesso. Nei pannelli Controllo e Allinea appare invece l'icona Allinea a oggetto chiave. Scegliere un'opzione di allineamento, ad esempio Allineamento orizzontale a sinistra o Allineamento verticale al centro, per fare in modo che tutti gli altri oggetti selezionati si allineino all'oggetto chiave. Consultate "Allineare o distribuire rispetto a un oggetto chiave" a pagina 224.

Nuovi strumenti per il disegno e i colori

Pennello tracciato chiuso per l'unione dei tracciati

Usate il pennello tracciato chiuso per disegnare tracciati che si uniscano al disegno esistente. Con il pennello tracciato chiuso potete disegnare tracciati costituiti dal solo riempimento, e non dalla traccia, che possono unirsi al disegno sottostante, a condizione che anch'esso sia costituito dal solo riempimento. Il pennello tracciato chiuso può unirsi con i disegni esistenti di aspetto complicato (a condizione che non abbiano tracce e che il pennello sia configurato in modo da funzionare esattamente con le stesse impostazioni di riempimento e aspetto). Se, ad esempio, avete creato un rettangolo con riempimento giallo e avete applicato un'ombra esterna, potete impostare il pennello tracciato chiuso con gli stessi attributi e disegnare un tracciato sopra al rettangolo; in questo modo, i due tracciati verranno uniti. Potete selezionare e modificare facilmente la forma risultante. Usate il pennello tracciato chiuso insieme allo strumento gomma per realizzare pittura vettoriale in modo intuitivo. Consultate "Disegnare e unire i tracciati con lo strumento pennello tracciato chiuso" a pagina 167.

Pannello e strumento Sfumature esteso

Con lo strumento sfumatura, potete interagire con le sfumature di un oggetto aggiungendo o modificando interruzioni di colore, applicando trasparenze alle interruzioni e modificando la direzione o l'angolo di una sfumatura ellittica o lineare (nuova funzionalità della versione CS4). Il pannello Sfumatura dispone ora di un menu con tutte le sfumature salvate e consente, tra le altre cose, di accedere direttamente ai pannelli dei colori e di applicare la trasparenza a singole tinte piatte. Consultate "Sfumature" a pagina 196.

Trasparenza nelle sfumature

Create le sfumature con almeno due colori e definite l'opacità di uno o tutti i singoli colori. Specificando diversi valori di opacità per le varie interruzioni di colore della sfumatura, potete creare sfumature che si dissolvono all'inizio o alla fine e che rivelino o nascondano le immagini sottostanti. Consultate "Sfumature" a pagina 196.

Pannello Anteprima selezioni colore

Visualizzate in anteprima le selezioni colore sullo schermo prima di stampare, per evitare sorprese nel prodotto finale, come ad esempio tinte piatte e sovrastampe indesiderate. Il pannello Anteprima selezioni colore consente di attivare/disattivare con facilità i colori in modo da poter controllare l'aspetto finale di fusioni, trasparenze e sovrastampe nella stampa delle selezioni colore. Consultate "Visualizzare in anteprima le selezioni colore" a pagina 437.

Accesso migliorato alle funzionalità principali

Maschere di ritaglio con accesso e aspetto semplificato e chiaro
Adobe Illustrator ora mostra solo l'area nascosta durante lo spostamento o la trasformazione di un oggetto mascherato. Fate doppio clic su un oggetto mascherato per aprirlo in modalità Isolamento, con cui potete visualizzare e modificare la maschera indipendentemente da tutti gli altri oggetti. Consultate "Maschere di ritaglio" a pagina 257 e "Isolare un disegno per la modifica" a pagina 211.

Modifica dell'aspetto all'interno del pannello
Selezionate un oggetto nel pannello Aspetto per visualizzare e usare i comandi migliorati dotati di tutte le funzionalità. Fate clic sui collegamenti ipertestuali per aprire le finestre di dialogo delle opzioni relative ad effetti, tracce e riempimenti. Fate clic su un'icona della visibilità di un qualunque attributo per attivarlo o disattivarlo in modo semplice. Consultate "Attributi di aspetto" a pagina 373.

Pannello Stili grafica arricchito
Il pannello Stili grafica è stato aggiornato per offrire all'utente un modo più facile e rapido di visualizzare e applicare gli stili agli oggetti di un documento. Usate l'opzione Usa testo per anteprima per visualizzare uno stile come appare sul testo o fate clic con il pulsante destro del mouse su una miniatura per visualizzare rapidamente l'anteprima dello stile su un oggetto selezionato sulla tavola da disegno. Gli stili di soli effetti ora mostrano il contorno dell'oggetto su cui sono stati creati. Questo comportamento rende facilmente riconoscibili gli stili di soli effetti. Per unire uno stile con lo stile esistente di un oggetto o per unire due o più stili diversi, basta premere il tasto Alt o Opzione mentre applicate lo stile. Consultate "Stili di grafica" a pagina 391.

Migliore integrazione durante l'esportazione

Supporto per le estensioni Flex
Facilita la consegna di contenuti modificabili e utilizzabili per gli sviluppatori di progetti RIA, per il Web e interattivi. Ad esempio, usate Skin per Flex per Illustrator, per creare ed esportare interfacce vettoriali nel formato Adobe Flex. Consultate "Salvare in formato FXG" a pagina 287.

Supporto dell'esportazione di tavole da disegno multiple
La creazione di documenti con tavole da disegno multiple semplifica la realizzazione di documenti a più pagine esportabili. Potete esportare le tavole da disegno nei seguenti formati: PDF, PSD, SWF, JPEG, PNG e TIFF. Oppure potete importare un file Illustrator con più tavole da disegno in Adobe InDesign o Adobe Flash. Potete inoltre creare facilmente file PDF a più pagine. Quando si esporta nel formato Flash SWF, le tavole da disegno multiple vengono esportate come più file. Consultate "Salvataggio dei disegni" a pagina 284 ed "Esportare un disegno" a pagina 291.

Capitolo 2: Area di lavoro

Benvenuti in Adobe® Illustrator® CS4. Illustrator offre un'area di lavoro e un'interfaccia utente che consentono di creare e modificare efficientemente i disegni per la stampa, il Web e i dispositivi mobili.

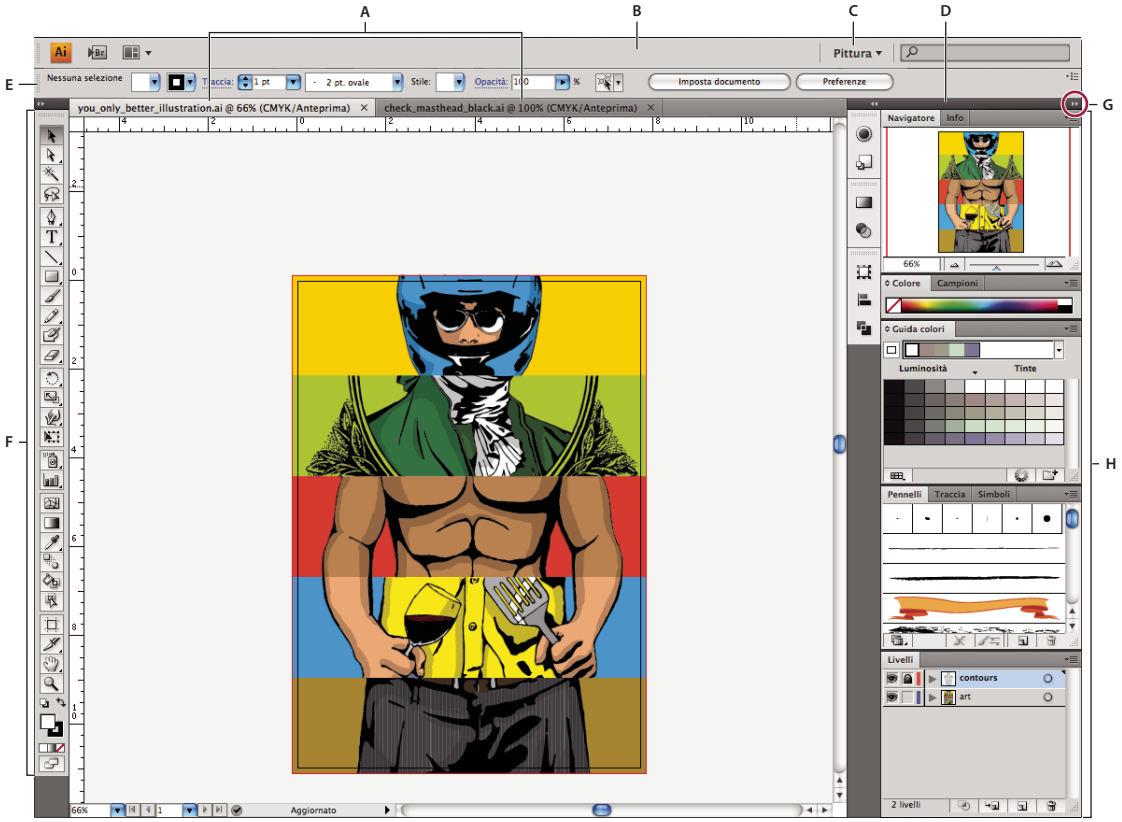
Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'uso di Adobe Illustrator: www.adobe.com/go/lrvid4015_ai_it.

Nozioni di base sull'area di lavoro

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® 4 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.** Per cambiare 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 Photoshop, il pannello Controllo è anche detto barra delle opzioni. Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® e Adobe Fireworks® non dispongono del pannello Controllo.
- Flash, Dreamweaver e Fireworks hanno un *ispettore Proprietà* contenente le opzioni per l'elemento o lo strumento 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 Livelli in Adobe Photoshop® e il pannello Stili CSS in Dreamweaver. I pannelli possono essere raggruppati, impilati o ancorati.

- In Mac OS, 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 preferite invece l'interfaccia libera classica del Mac, 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. Dreamweaver non dispone del 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.

(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
- Accedere ai comandi di Version Cue®

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

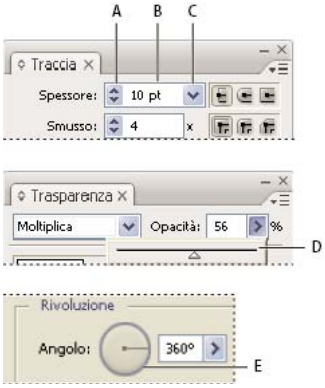
Immettere valori nei pannelli e nelle finestre di dialogo

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).

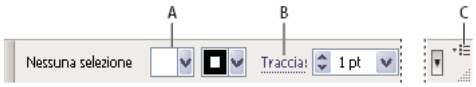
Ad esempio, **0p0 + 3** o **5mm + 4**. Analogamente, **3cm * 50%** equivale a 3 centimetri moltiplicato per 50%, ossia 1,50 cm, mentre **50pt + 25%** equivale a 50 punti più il 25% di 50, ossia 62,5 punti.

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.

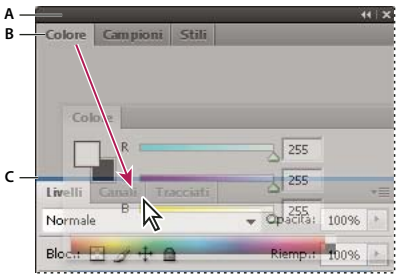
Per riagganciare il pannello Controllo, trascinatene la barra di spostamento fino al bordo superiore o inferiore dello schermo (Mac OS) o della finestra del programma (Windows).

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.

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



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.** Linguetta del pannello **C.** Zona di rilascio*

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

Gestire 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 una finestra documento dal gruppo di finestre, trascinatela fuori dal gruppo.
- Per ancorare una finestra documento in un altro gruppo di finestre, trascinatela fino al nuovo gruppo.

  Nota: *Dreamweaver non supporta l'ancoraggio/disancoraggio di finestre documento. Per creare una finestra mobile, fate clic sul pulsante Riduci a icona della finestra del documento.*

- 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.

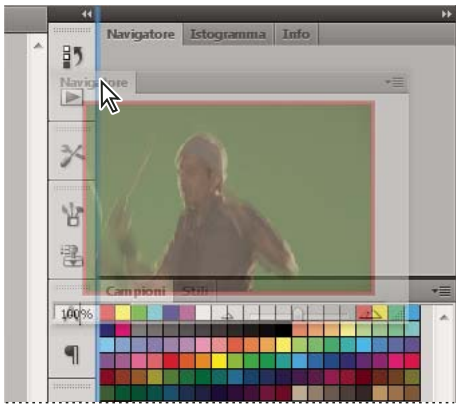
  Nota: *alcuni prodotti non supportano questa funzione.*

Ancorare e disancorare i pannelli

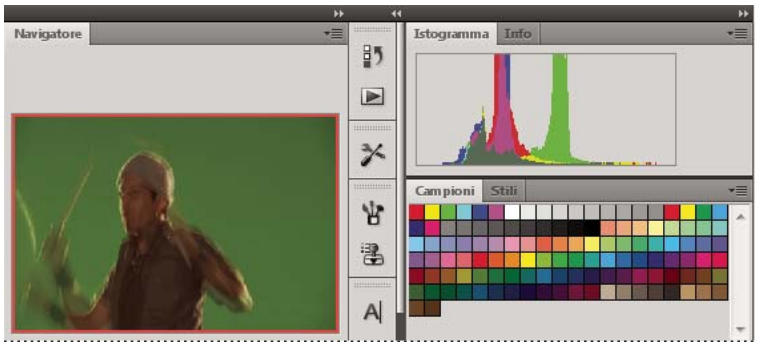
Per *ancoraggio* si intende un set di pannelli o gruppi di pannelli visualizzati insieme, generalmente con un orientamento verticale. Potete ancorare o disancorare i pannelli spostandoli all'interno o all'esterno dell'ancoraggio.

Nota: *l'ancoraggio è diverso dalla disposizione in pila. Per disposizione in pila si intende un set di pannelli o gruppi di pannelli mobili uniti tra loro dall'alto in basso.*

- 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.

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

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.

***Nota:** l'area di ancoraggio è fissa e non può essere spostata. Tuttavia, potete creare gruppi o pile di pannelli e spostarli dove desiderate.*

Aggiungere e rimuovere i pannelli

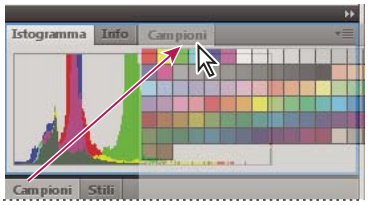
Se rimuovete tutti i pannelli da un'area di ancoraggio, questa scompare. Per creare un'area di ancoraggio, portate i pannelli fino al bordo destro dell'area di lavoro, fino a visualizzare una zona di rilascio.

- 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. I pannelli ancorati non possono essere impilati o spostati in questo modo.

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 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.

Modificare i pannelli ridotti a icona

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 un ancoraggio, 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 pannelli mobili ed espansi).

Ripristinare le aree di lavoro predefinite

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

- (Photoshop) Selezionate Finestra > Area di lavoro > Area di lavoro predefinita.
- (InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina *nome area di lavoro*.

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.

In Photoshop, l'area di lavoro salvata può includere gruppi specifici di scelte rapide da tastiera e menu.

Salvare un'area di lavoro personalizzata

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

- (Photoshop, Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva area di lavoro.
- (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.

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

Menu Salva il set corrente di menu.

4 Fate clic su OK o Salva.

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

(Photoshop) Avviare l'applicazione con le ultime posizioni dei pannelli o quelle predefinite

Quando avviate Photoshop, i pannelli possono comparire nelle posizioni predefinite originali o nelle stesse posizioni in cui le avete utilizzate l'ultima volta.

Nelle preferenze Interfaccia:

- Per avviare l'applicazione mantenendo i pannelli nelle stesse posizioni in cui li avete utilizzati l'ultima volta, selezionate Ripristina posizioni pannelli.
- Per avviare l'applicazione con i pannelli nelle rispettive posizioni predefinite, deselezionate Ricorda posizioni pannelli.

Strumenti

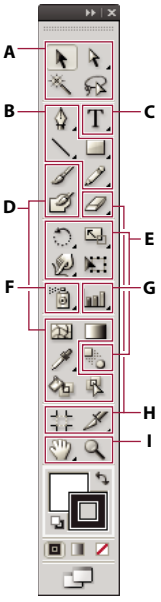
Panoramica del pannello Strumenti

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.

Panoramica del pannello degli strumenti



A Strumenti di selezione
- **Selezione (V)**
- **Selezione diretta (A)**
- Selezione gruppo
- **Bacchetta magica (Y)**
- **Lazo (Q)**

B Strumenti di disegno
- **Penna (P)**
- Aggiungi punto di ancoraggio (+)
- Elimina punto di ancoraggio (-)
- Converti punto di ancoraggio
- **Segmento linea (<)**
- Arco
- Spirale
- Griglia rettangolare
- Griglia polare
- **Rettangolo (M)**
- Rettangolo con angoli arrotondati
- Ellisse (L)
- Poligono
- Stella
- Riflesso
- **Matita (N)**
- Arrotonda
- Cancella tracciato

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
- **Altera (Maiusc + R)**
- Vortice
- Risucchio
- Gonfiamento
- Smerlo
- Cristallizza
- Ruga
- **Trasformazione libera (E)**
- **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 taglierina e per sezioni
- **Area di ritaglio**
- Sezione (Maiusc + K)
- Seleziona sezione
- **Gomma**
- Forbici (C)
- Cutter

I Strumenti per zoom e spostamento
- **Mano (H)**
- Pagina
- **Zoom (Z)**

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

Visualizzare strumenti nascosti

❖ Tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento visibile.

Visualizzare le opzioni di uno strumento

❖ Fate doppio clic su uno strumento.

Spostare il pannello Strumenti

❖ Trascinate la barra del titolo del pannello.

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

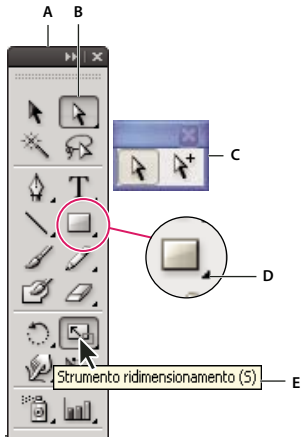
❖ Fate clic sul pulsante Chiudi sulla barra del titolo del pannello. Gli strumenti ritornano nel pannello Strumenti.

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.

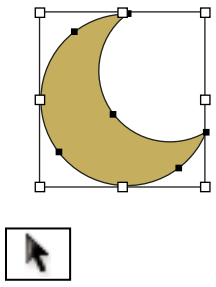
- Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Usa cursori precisi. In alternativa, premete il tasto Bloc Maiusc.

Panoramica degli strumenti

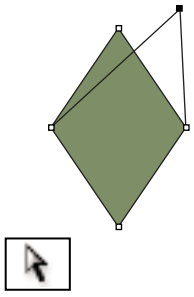
Illustrator dispone di numerosi strumenti per creare e manipolare i disegni. Le sezioni che seguono forniscono una rapida panoramica dei vari strumenti.

Panoramica degli strumenti di selezione

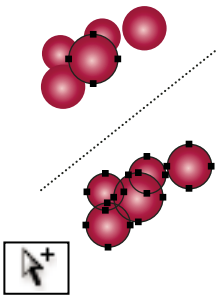
Illustrator fornisce i seguenti strumenti di selezione:



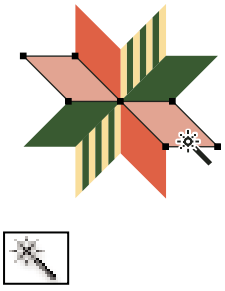
Lo strumento selezione (V) seleziona interi oggetti.



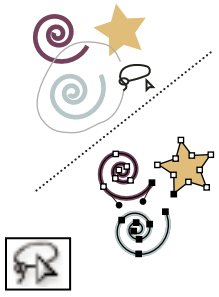
Lo strumento selezione diretta (A) seleziona punti o segmenti di tracciato all'interno degli oggetti.



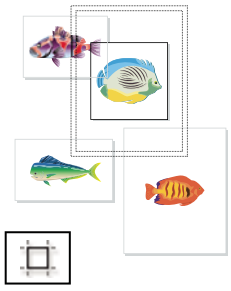
Lo strumento selezione gruppo seleziona oggetti e gruppi all'interno di gruppi.



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



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



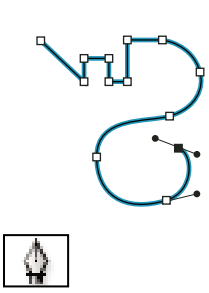
Lo strumento tavola disegno crea tavole da disegno separate per la stampa o l'esportazione.

Consultare anche

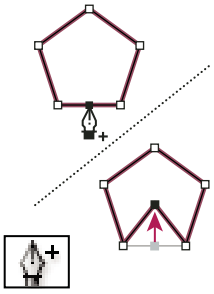
"Tasti per selezionare" a pagina 497

Panoramica degli strumenti di disegno

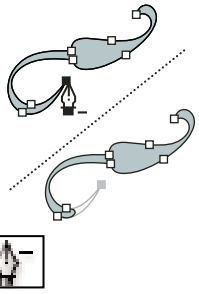
Illustrator fornisce i seguenti strumenti di disegno:



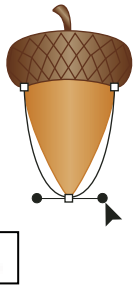
Lo strumento penna (P) disegna linee rette e curve per creare oggetti.



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.

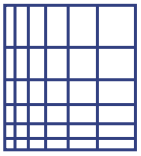


Lo strumento converti punto di ancoraggio (Maiusc+C) trasforma i punti morbidi in punti angolo e viceversa.

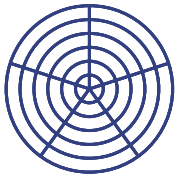
Lo strumento segmento linea (\) disegna singoli segmenti di rette.

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

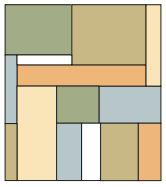
Lo strumento spirale disegna spirali in senso orario e antiorario.



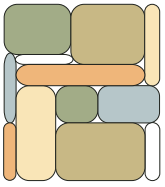
Lo strumento griglia rettangolare disegna griglie rettangolari.



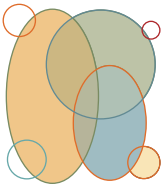
Lo strumento griglia polare disegna griglie circolari.



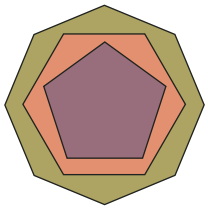
Lo strumento rettangolo (M) disegna quadrati e rettangoli.



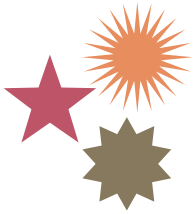
Lo strumento rettangolo con angoli arrotondati disegna quadrati e rettangoli con angoli arrotondati.



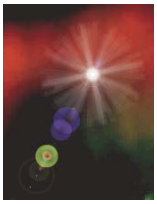
Lo strumento ellisse (L) disegna cerchi e ovali.



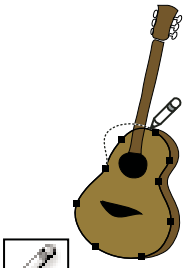
Lo strumento poligono disegna forme regolari con più facce.



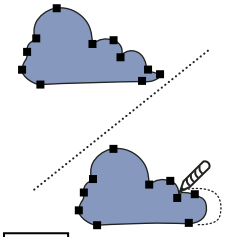
Lo strumento stella disegna stelle.



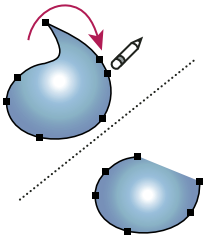
Lo strumento riflesso crea effetti simili alla luce del sole o alla luce riflessa su una lente.



Lo strumento matita (N) disegna e modifica linee a mano libera.



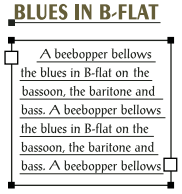
Lo strumento rende i tracciati di Bézier più morbidi.



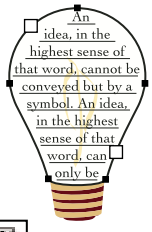
Lo strumento cancella tracciato elimina i tracciati e i punti di ancoraggio dall'oggetto.

Panoramica degli strumenti di testo

Illustrator fornisce i seguenti strumenti di testo:

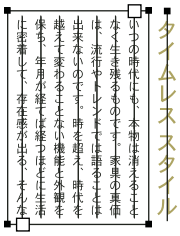


Lo strumento testo (T) crea testo e oggetti di testo singoli e consente di immettere e modificare il contenuto.

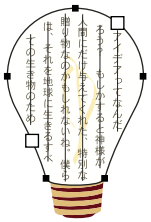


Lo strumento testo in area trasforma i tracciati chiusi in oggetti di testo e consente di modificare il testo in essi contenuto.

Lo strumento testo su tracciato trasforma i tracciati in tracciati di testo e consente di digitare e modificare testo che scorra su di essi.



Lo strumento testo verticale crea testo e oggetti di testo verticali e consente di modificare il testo verticale.

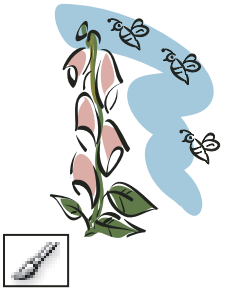


Lo strumento testo in area verticale trasforma i tracciati chiusi in oggetti di testo verticale e consente di modificare il testo in essi contenuto.

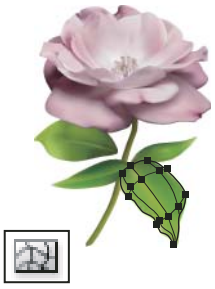
Lo strumento testo verticale su tracciato trasforma i tracciati in tracciati di testo verticale e consente di immettere e modificare il testo che scorre su di essi.

Panoramica degli strumenti di pittura

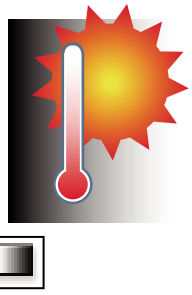
Illustrator fornisce i seguenti strumenti di pittura:



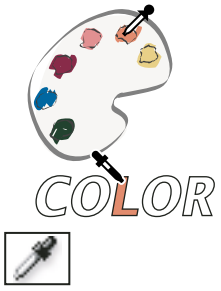
Lo strumento pennello (B) disegna linee a mano libera e calligrafiche, oltre a disegni e pattern sui tracciati.



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

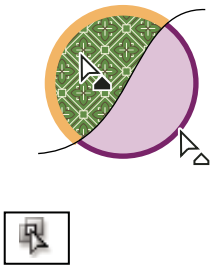


Lo strumento sfumatura (G) regola i punti iniziali e finali e l'angolo delle sfumature all'interno degli oggetti o applica una sfumatuta agli oggetti.

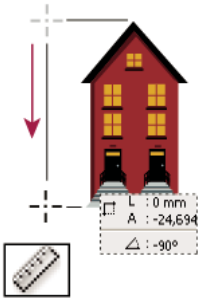


Lo strumento contagocce (I) preleva e applica gli attributi di colore, testo e aspetto degli oggetti, inclusi gli effetti.

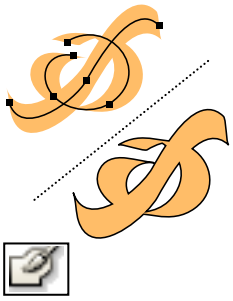
Lo strumento secchiello pittura dinamica (K) colora facce e bordi dei gruppi di pittura dinamica con gli attributi di colore correnti.



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



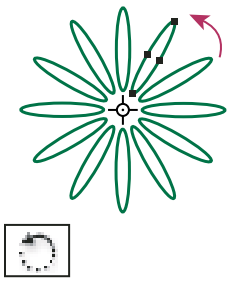
Lo strumento misura calcola la distanza fra due punti.



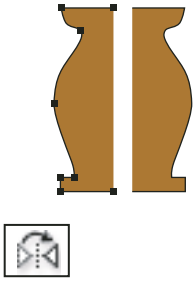
Lo strumento pennello tracciato chiuso (Maiusc+B) crea tracciati che si espandono e si uniscono automaticamente ai tracciati di pennelli calligrafici che condividono lo stesso colore, adiacenti nell'ordine di sovrapposizione.

Panoramica degli strumenti cambia forma

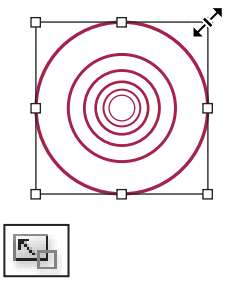
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per rimodellare gli oggetti:



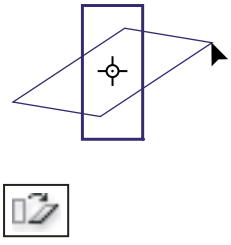
Lo strumento rotazione (R) ruota gli oggetti attorno a un punto fisso.



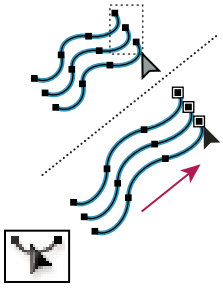
Lo strumento riflessione (O) ribalta gli oggetti rispetto a un asse fisso.



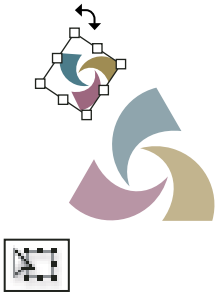
Lo strumento ridimensionamento (S) ridimensiona gli oggetti attorno a un punto fisso.



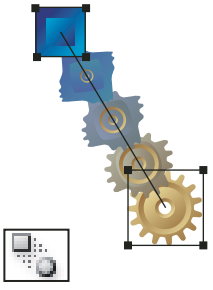
Lo strumento inclinazione inclina gli oggetti attorno a un punto fisso.



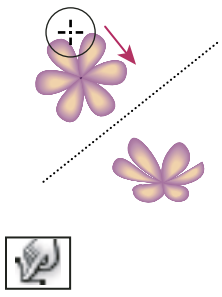
Lo strumento cambia forma regola i punti di ancoraggio selezionati, mantenendo inalterato l'aspetto generale del tracciato.



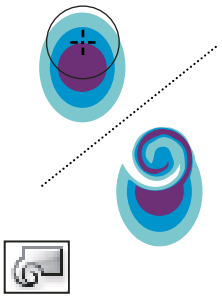
Lo strumento trasformazione libera (E) ridimensiona, ruota o inclina una selezione.



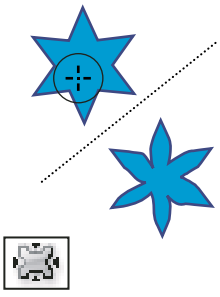
Lo strumento fusione (W) crea una serie di oggetti a partire dal colore e dalla forma di più oggetti.



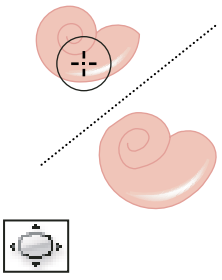
Lo strumento altera (Maiusc+R) plasma gli oggetti con il movimento del cursore (come si plasma il pongo, ad esempio).



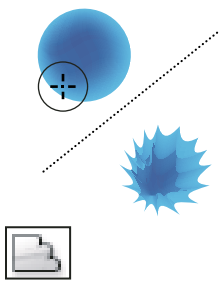
Lo strumento vortice crea distorsioni a spirale all'interno dell'oggetto.



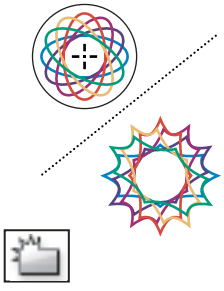
Lo strumento risucchio "sgonfia" un oggetto spostando i punti di controllo verso la posizione del puntatore.



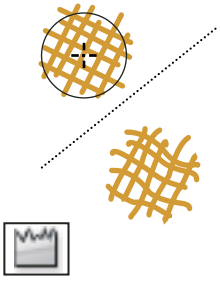
Lo strumento gonfiamento "gonfia" un oggetto allontanando i punti di controllo dal puntatore.



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



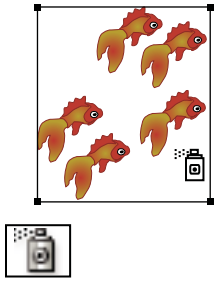
Lo strumento cristallizza aggiunge dettagli irregolari appuntiti al contorno di un oggetto.



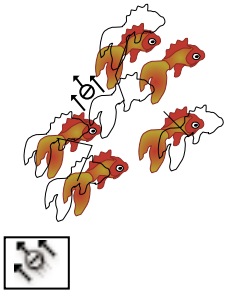
Lo strumento ruga applica un effetto simile alle rughe al contorno di un oggetto.

Panoramica degli strumenti per simboli

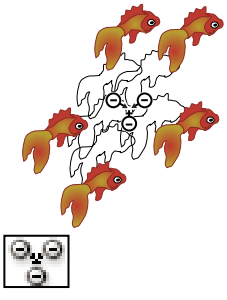
Gli strumenti simboli consentono di creare e modificare set di istanze di simboli. Potete creare un set di simboli usando lo strumento bomboletta simboli. Quindi potete usare gli strumenti simboli per modificare densità, colore, posizione, dimensioni, rotazione, trasparenza e stile delle istanze nel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



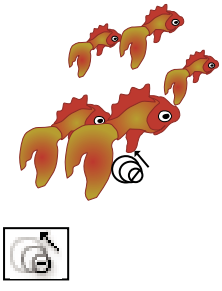
Lo strumento bomboletta simboli (Maiusc+S) inserisce molteplici istanze di simboli sulla tavola da disegno.



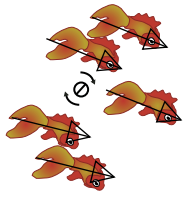
Lo strumento sposta simboli sposta le istanze dei simboli.



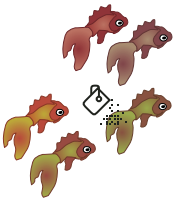
Lo strumento allontana/avvicina simboli avvicina o allontana le istanze dei simboli tra di loro.



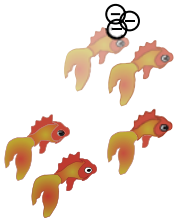
Lo strumento ridimensiona simboli ridimensiona le istanze dei simboli.



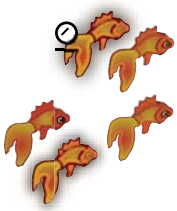
Lo strumento ruota simboli ruota le istanze dei simboli.



Lo strumento tonalità simboli colora le istanze dei simboli.



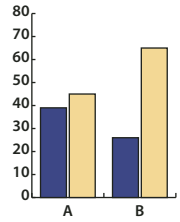
Lo strumento trasparenza simboli applica un effetto di opacità alle istanze dei simboli.



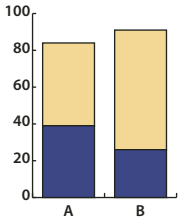
Lo strumento stile simboli applica lo stile selezionato alle istanze dei simboli.

Panoramica degli strumenti per grafici

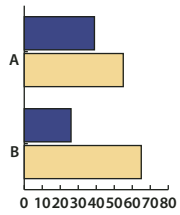
Illustrator offre nove strumenti per grafici, ognuno dei quali crea un tipo diverso di grafico. La scelta più adatta dipende dal tipo di informazioni che si intende comunicare.



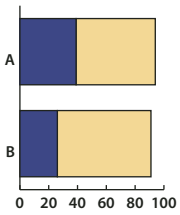
Lo strumento grafico a colonne (J) consente di creare grafici per la comparazione dei valori tramite colonne verticali.



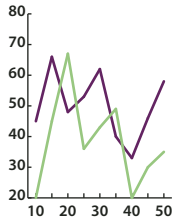
Lo strumento grafico a colonne sovrapposte consente di creare grafici simili a quelli a colonne, ma dispone le colonne una sull'altra, anziché lateralmente. Questo tipo di grafico è utile per mostrare la relazione delle parti con il totale.



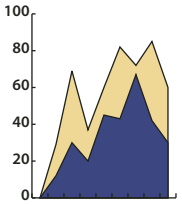
Lo strumento grafico a barre consente di creare grafici simili a quelli a colonne, ma dispone le barre in orizzontale anziché in verticale.



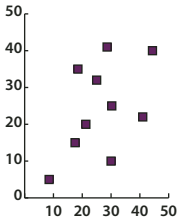
Lo strumento grafico a barre sovrapposte consente di creare grafici simili a quelli a colonne sovrapposte, ma sovrappone le barre in orizzontale anziché in verticale.



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.

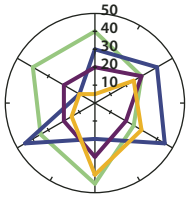


Lo strumento grafico a superficie consente di creare grafici simili a quelli a linee ma che mettono in risalto i totali, oltre ai cambiamenti riguardanti i valori.



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.

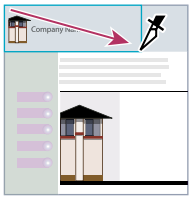
Lo strumento grafico a torta consente di creare un grafico circolare le cui fette rappresentano le percentuali relative dei valori confrontati.



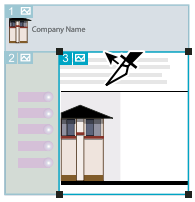
Lo strumento grafico a radar consente di creare grafici in cui vengono confrontati gruppi di valori in specifici punti nel tempo o in particolari categorie visualizzati in formato circolare. Questo tipo di grafico viene anche chiamato grafico a ragnatela.

Panoramica degli strumenti di sezione e di ritaglio

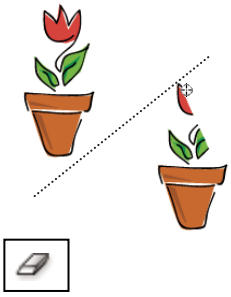
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per il sezionamento e il ritaglio degli oggetti:



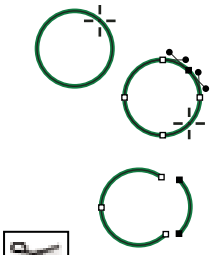
Lo strumento sezione divide il disegno in immagini Web separate.



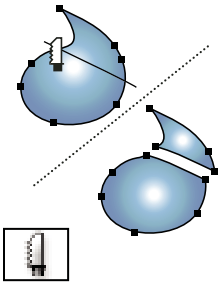
Lo strumento seleziona sezione (Maiusc+K) seleziona le sezioni web.



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



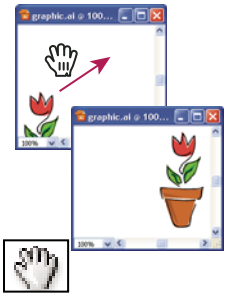
Lo strumento forbici (C) taglia i tracciati in punti specifici.



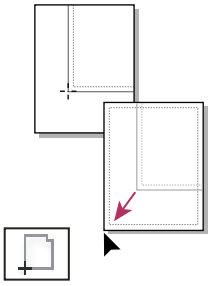
Lo strumento cutter taglia oggetti e tracciati.

Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom

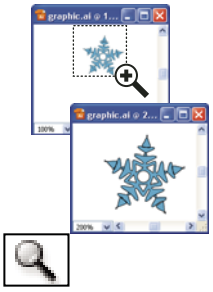
Illustrator fornisce i seguenti strumenti per eseguire spostamenti e controllare la visualizzazione del disegno:



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.

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 800 x 600 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.

Consultare anche

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). La schermata introduttiva viene visualizzata quando non ci sono documenti aperti.

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

Consultare anche

"I profili per nuovi documenti" a pagina 30

"I template" a pagina 32

"La trasparenza" a pagina 188

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 397

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, quindi selezionate Profilo nuovo documento nel menu 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 il disegno creato nel documento usando la visualizzazione vettoriale con tutti i colori. Ingrandendo e riducendo il disegno mantiene l'arrotondamento nelle curve.
- *Pixel* visualizza il disegno usando un aspetto rasterizzato (pixelato). Il contenuto non viene effettivamente rasterizzato, poiché Illustrator usa un'anteprima simulata.
- *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 456.

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.

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.

Consultare anche

"Creare nuovi documenti" a pagina 31

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.

Consultare anche

"Modificare l'unità di misura" a pagina 47

"Visualizzare le trasparenze in un disegno" a pagina 188

"Specificare virgolette tipografiche o semplici" a pagina 335

"Creare apici o pedici" a pagina 336

Aprire un file

Potete aprire i file che sono stati creati in Illustrator così come i file 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 CS4.

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"Importazione dei file Adobe PDF" a pagina 279

"Importazione di file EPS" a pagina 281

"Importazione di immagini di Photoshop" a pagina 282

Cercare file con Adobe Bridge

Adobe® Bridge è un'applicazione multipiattaforma inclusa nei prodotti di Adobe® Creative Suite® 4 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.
- Lavorare con i file gestiti da Adobe Version Cue®.
- 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.

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

Adobe Version Cue

Adobe Version Cue® CS4 è un sistema per la gestione delle risorse che permette ai progettisti grafici di lavorare in un ambiente di lavoro collaborativo su un set di file comuni senza cambiare il flusso di lavoro abituale. I designer possono seguire e manipolare più versioni di file.

Version Cue gestisce le seguenti operazioni:

- Creazione di varie versioni dei file
- Collaborazione tra i gruppi di lavoro (condivisione dei file, controllo delle versioni, invio e ricezione dei file)
- Organizzazione dei file in progetti privati o condivisi
- Creazione di miniature per sfogliare e visualizzare i file
- Organizzazione dei file per visualizzare e ricercare informazioni, commenti sulle versioni e stato dei file
- Creazione e gestione degli accessi degli utenti, dei progetti e delle recensioni in PDF mediante il sistema di amministrazione del server Version Cue

Version Cue comprende due componenti: Adobe Version Cue Server e Adobe Drive.

Adobe Version Cue Server Version Cue Server può essere installato localmente o in un computer dedicato e ospita i progetti e le revisioni PDF di Version Cue.

Adobe Drive Adobe Drive si collega ai server Version Cue CS4. Il server collegato viene visualizzato come un disco rigido o come un'unità di rete mappata in Esplora risorse di Windows, nel Finder di Mac OS e in alcune finestre di dialogo, ad esempio Apri e Salva con nome.

Nota: *l'opzione Usa finestra Adobe presente nelle applicazioni CS3 non è più disponibile nelle applicazioni CS4. Questa opzione non è più necessaria. Quando vi collegate al server Version Cue mediante Adobe Drive potete infatti visualizzare i file progetto da qualsiasi applicazione.*

Version Cue è incluso con Adobe Creative Suite 4 Design Premium and Standard, Adobe Creative Suite 4 Web Premium and Standard, Adobe Creative Suite 4 Production Premium e Adobe Creative Suite 4 Master Collection.

Version Cue permette di tenere traccia delle versioni e gestire le risorse in tutte le applicazioni, ma offre funzioni ottimizzate per i seguenti prodotti: Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® e Adobe Bridge. Quando usate una di queste applicazioni per aprire un file memorizzato in un server Version Cue, il file viene automaticamente estratto. Da altre applicazioni potete estrarre e archiviare manualmente i file, mediante il menu di scelta rapida.

Per un video introduttivo su Version Cue, visitate www.adobe.com/go/lrvid4037_vc_it. Per l'Aiuto di Version Cue, visitate l'indirizzo www.adobe.com/go/learn_vc_versioncuehelp_cs4_it.

Consultare anche

Aiuto di Version Cue

Video introduttivo su Version Cue

Gestire collegamenti a servizi Web

In Adobe® Creative Suite® 4, il pannello Connessioni permette di gestire le connessioni a servizi Web e alle estensioni installate localmente per interagire con essi. Il pannello Connessioni stesso è un'estensione. Le estensioni aggiuntive installate con le applicazioni Creative Suite includono le seguenti:

Adobe ConnectNow Consente di collaborare con gruppi di lavoro in remoto attraverso il Web, con condivisione di voce, dati ed elementi multimediali.

Pannello Kuler™ Consente di creare, condividere ed esplorare temi di colori online.

Ricerca nella guida Nell'angolo in alto a destra delle applicazioni, digitate i termini da cercare per accedere alle informazioni presenti nella guida Adobe e ulteriori contenuti provenienti da comunità di utenti nel campo del design e della produzione.

Per ulteriori informazioni sui servizi e sulle estensioni, visitate Adobe.com.

Accedere ai servizi Web di Adobe

Indipendentemente dall'applicazione usata per accedere al pannello Connessioni, mediante l'accesso viene effettuata automaticamente la connessione a servizi quali le riunioni ConnectNow.

1. In Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks o Dreamweaver, scegliete Finestra > Estensioni > Connessioni.
2. Immettete l'ID Adobe e la password. Se non avete ancora un ID o avete dimenticato la password, fate clic sul collegamento corrispondente.
3. (Facoltativo) Per mantenere attivo l'accesso al successivo avvio del computer, selezionate Memorizza password su questo computer.
4. Fate clic su Accedi.

Disattivare l'aggiornamento automatico delle estensioni

Per impostazione predefinita, il pannello Connessioni aggiorna automaticamente le estensioni installate. Tuttavia, potete disattivare gli aggiornamenti automatici e verificarne la disponibilità manualmente.

1. Dal menu del pannello Connessioni selezionate Aggiorna preferenze.
2. Deselezionate Controlla automaticamente la presenza di aggiornamenti.
3. Riavviate eventuali applicazioni Adobe Creative Suite aperte.

Verificare manualmente la disponibilità di estensioni aggiornate

- Dal menu del pannello Connessioni selezionate Controlla la presenza di aggiornamenti.

Disattivare i servizi Web

Se il vostro ambiente di lavoro non consente connessioni online, disattivate i servizi Web.

1. Dal menu del pannello Connessioni selezionate Opzioni non in linea.
2. Selezionate Mantieni non in linea.
3. Riavviate eventuali applicazioni Adobe Creative Suite aperte.

Per disattivare il pannello Connessioni e i servizi Web solo in Photoshop, deselezionate Consenti connessione delle estensioni a Internet, nella sezione Plug-in della finestra di dialogo Preferenze.

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 Condividi schermo, inserite l'ID Adobe e la password, quindi fate clic su Accesso. Se non disponete di un ID Adobe e di una password, fate clic sul collegamento per creare gratuitamente un ID Adobe, nella parte superiore della finestra di dialogo.
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.

Utilizzo di più tavole da disegno

Panoramica della tavola da disegno

Le tavole da disegno rappresentano le zone che possono contenere disegni stampabili. 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 CS4. 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.

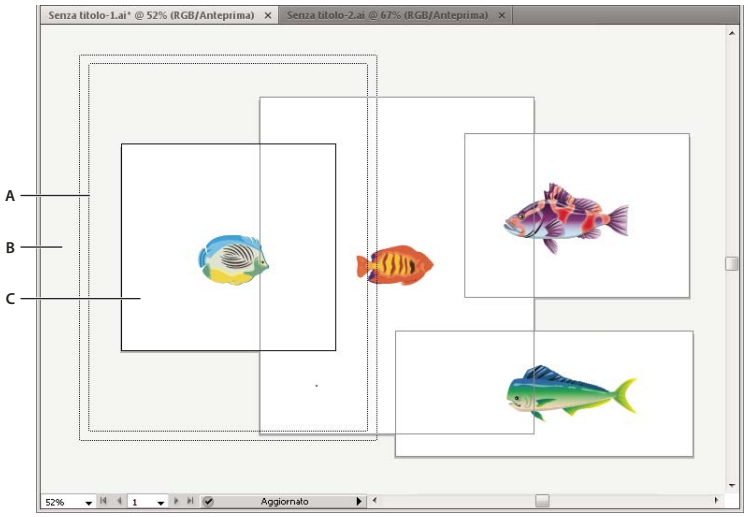
Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso di più tavole da disegno: www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_it.

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 ed esportazione 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.

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.

Consultare anche

"Modificare le dimensioni e l'orientamento della pagina" a pagina 434

"Riposizionare il disegno sulla pagina" a pagina 432

"Suddividere il disegno su più pagine" a pagina 433

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 dei pixel 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 Specifica le proporzioni dei pixel usate per i righelli della tavola da disegno.

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.

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 Sstrumento 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/lrvid4016_ai_it.

Modificare o eliminare 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.

❖ Selezionate lo strumento tavola disegno , quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare una tavola da disegno come tavola attiva, fate clic su di essa. 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 ridimensionare una tavola da disegno, portate 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 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 una 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.
- Per eliminare una tavola da disegno, fate clic su di essa 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.
- 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.

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 delle proporzioni dei pixel predefinito 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 dei pixel usati dal 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 della tavola da disegno 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).

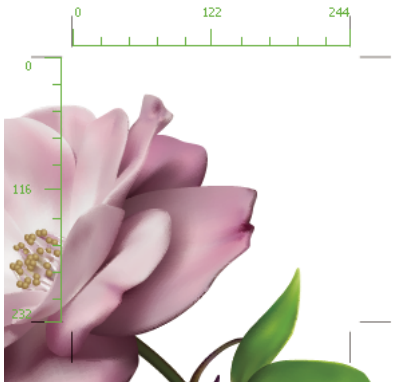


Tavola da disegno con righelli

Mostrare o nascondere i righelli della tavola da disegno

1 Scegliete Visualizza > Mostra righelli tavola disegno oppure Nascondi righelli tavola disegno.

2 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Opzioni tavola disegno Impostate un valore per Proporzioni pixel righello. (Per aprire questa finestra di dialogo, fate doppio clic sullo strumento tavola disegno.)

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

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, fate clic su Modifica tavole disegno per attivare la modalità di modifica della tavola.

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.

Consultare anche

"Modificare l'unità di misura" a pagina 47

"Visualizzare le trasparenze in un disegno" a pagina 188

"Specificare virgolette tipografiche o semplici" a pagina 335

"Creare apici o pedici" a pagina 336

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.

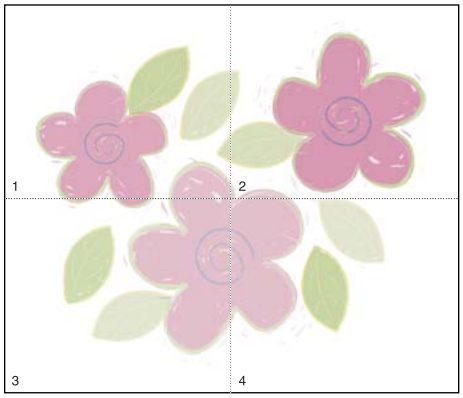


Tavola da disegno divisa in più porzioni di pagina

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.

Consultare anche

"Modificare le dimensioni e l'orientamento della pagina" a pagina 434

"Suddividere il disegno su più pagine" a pagina 433

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom" a pagina 29

"Tasti per visualizzare i disegni" a pagina 495

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.

Per specificare la qualità della visualizzazione mentre usate lo strumento mano, scegliete Modifica > Preferenze > Unità e prestazioni di visualizzazione (Windows) o Illustrator > Preferenze > Unità e prestazioni di visualizzazione (Mac OS). Trascinate il cursore Strumento mano verso sinistra per migliorare la qualità della visualizzazione durante lo spostamento con lo strumento mano; verso destra per aumentare la velocità di spostamento con lo strumento mano.

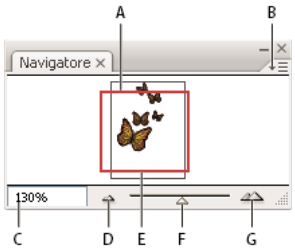
Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di spostamento e zoom" a pagina 29

"Tasti per visualizzare i disegni" a pagina 495

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.

Consultare anche

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 12

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.

Consultare anche

"La sovrastampa" a pagina 456

"La modalità Anteprima pixel" a pagina 397

"Effettuare le prove colore su schermo" a pagina 146

"Panoramica di Salva per Web e dispositivi" a pagina 411

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 397

"Visualizzare le aree del disegno che verranno convertite" a pagina 453

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 del documento* si trovano lungo i lati superiore e sinistro della finestra del disegno. L'origine predefinita dei righelli è l'angolo in basso a sinistra della finestra del disegno.

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 basso a sinistra della tavola da disegno.

- Per visualizzare o nascondere i righelli, scegliete Visualizza > Mostra righelli o Visualizza > Nascondi righelli.
- Per visualizzare o nascondere i righelli della tavola da disegno, scegliete Visualizza > Mostra righelli tavola disegno o Visualizza> Nascondi righelli tavola disegno.
- 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.

Nota: *la modifica dell'origine dei righelli 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.

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 e prestazioni di visualizzazione (Windows) o Illustrator > Preferenze > Unità e prestazioni di visualizzazione (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.

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

1 Selezionate uno o più oggetti.

2 Scegliete Effetto > Indicatori di taglio.

Eliminare gli 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. Per ripristinare le impostazioni predefinite di Illustrator, eliminate o rinominate il file delle preferenze e riavviate Illustrator. Questa operazione può essere utile se l'applicazione dà problemi.

Nota: *è possibile anche eliminare l'intera cartella delle impostazioni di Adobe Illustrator CS4. Tale cartella contiene svariate preferenze che possono essere rigenerate.*

Le preferenze vengono impostate nella finestra di dialogo Preferenze. Per aprire la finestra di dialogo Preferenze, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Illustrator > Preferenze (Mac OS) e quindi il tipo di preferenze desiderate. Potete anche accedere alla finestra di dialogo Preferenze dal pannello Controllo quando non è selezionato alcun oggetto sulla tavola da disegno. Per passare a opzioni diverse nella finestra di dialogo Preferenze, selezionate un'opzione dal menu nella parte superiore sinistra della finestra. Per passare all'opzione successiva o a quella precedente, fate clic rispettivamente su Succ. o Prec.

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

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.

Elementi fondamentali di disegno

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.

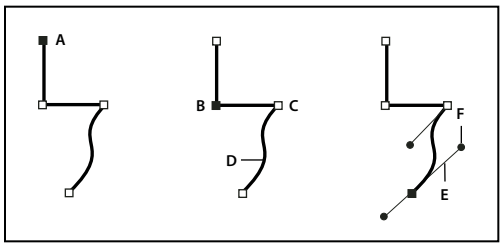
Consultare anche

"Le immagini bitmap" a pagina 278

I tracciati

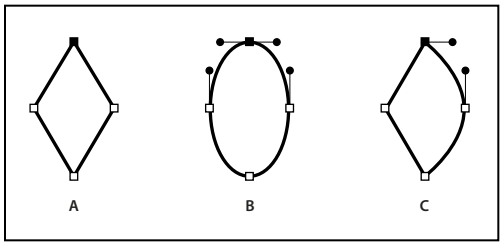
Quando disegnate create una linea denominata *tracciato*. Un tracciato è composto da uno o più *segmenti* retti o curvi. Il punto iniziale e il punto finale di ciascun segmento sono contrassegnati da *punti di ancoraggio* che fissano in posizione i segmenti. Un tracciato può essere *chiuso* (ad esempio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



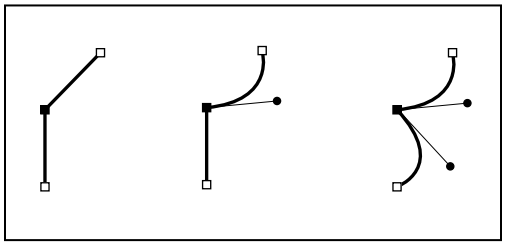
Componenti di un tracciato
A. *Punto finale selezionato (pieno)* ***B.*** *Punto di ancoraggio selezionato* ***C.*** *Punto di ancoraggio non selezionato* ***D.*** *Segmento di tracciato curvo* ***E.*** *Linea di direzione* ***F.*** *Punto di direzione*

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.

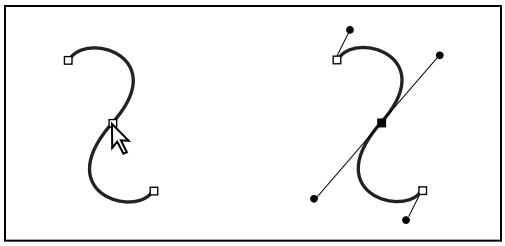
***Nota:** non confondete i punti angolo e morbidi con i segmenti retti e curvi.*

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

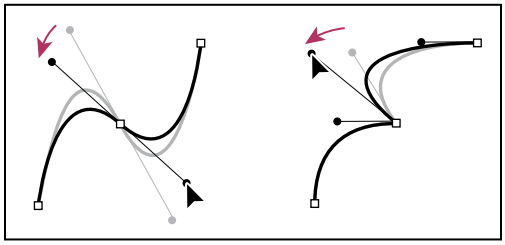
Quando selezionate un punto di ancoraggio che collega i segmenti curvi (oppure selezionate il segmento stesso), per i punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento sono visualizzate le *maniglie di direzione*, ossia *linee di direzione* che terminano in *punti di direzione*. La forma e le dimensioni 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).

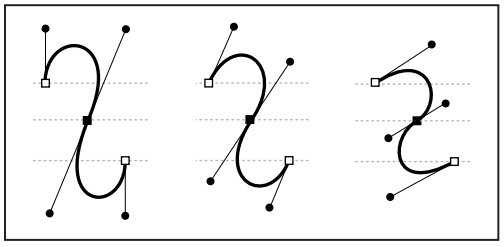
Un punto morbido è sempre dotato di due linee di direzione che si spostano insieme come unità singola e diritta. Quando spostate una linea di direzione su un punto morbido, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua a livello del punto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

Consultare anche

"Specificare le preferenze di selezione" a pagina 211

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.

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Nota: *se desiderate modificare il raggio dell'angolo di un rettangolo arrotondato esistente, selezionate il rettangolo, aprite il pannello Aspetto, fate clic sull'effetto Angoli arrotondati e specificate un nuovo valore nella casella Raggio. Selezionate Anteprima per visualizzare le modifiche apportate in base ai nuovi valori specificati.*

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

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

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per disegnare" a pagina 496

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 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.

Consultare anche

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.

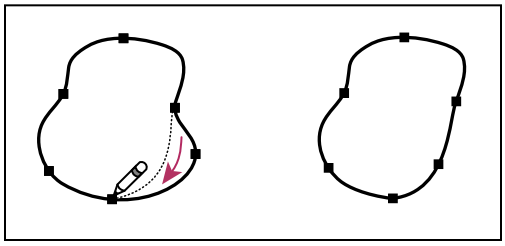
Nota: *per risultati ottimali, trascinate da un tracciato all'altro come se continuaste a disegnare i tracciati nella direzione in cui sono stati creati.*

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.

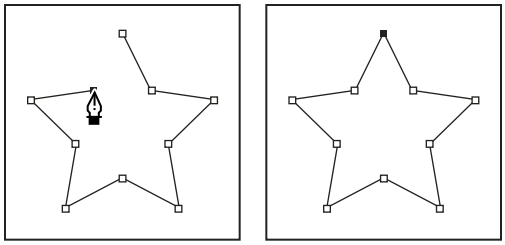
Modifica tracciati selezionati Determina se modificare o unire un tracciato selezionato quando siete a una determinata distanza da esso (specificata tramite l'opzione successiva).

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.

Disegni 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.

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.

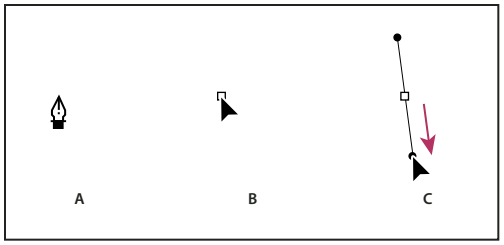
2 Posizionate lo strumento penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

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.

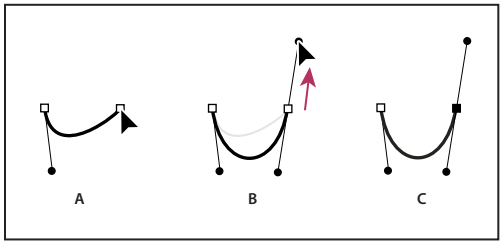
Tenete premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.



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.*

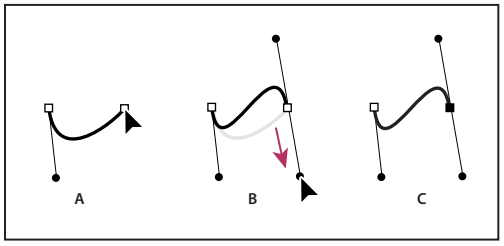
4 Posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

Consultare anche

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.*

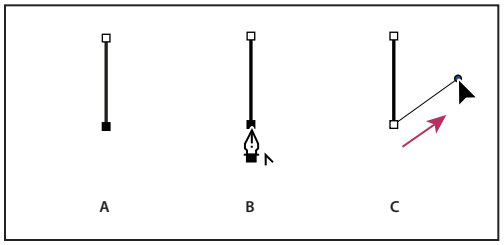
- Per lasciare un tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

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

Disegnare linee rette seguite da curve

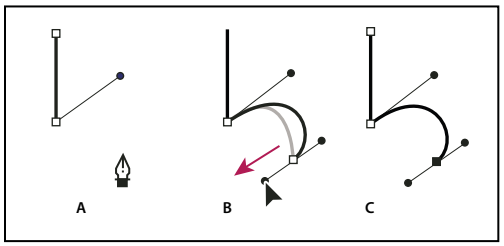
1 Con lo strumento penna, fate clic una prima e una seconda volta per definire due punti angolo e creare un segmento retto.

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.

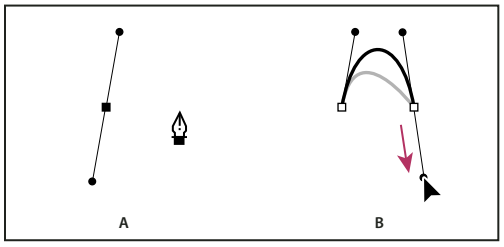


Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo (parte 2)
A. *Posizionate lo strumento penna.* ***B.*** *Trascinate la linea di direzione.* ***C.*** *Nuovo segmento curvo completato*

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.

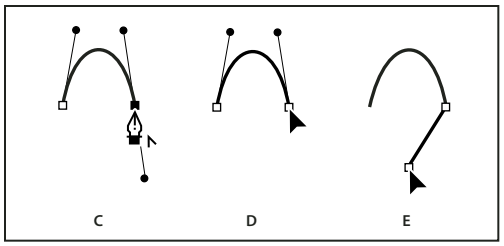
2 Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, trascinate per completare la curva e rilasciate il pulsante del mouse.



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.*

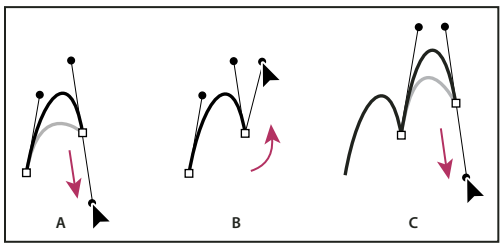
Disegnare due segmenti curvi collegati da un angolo

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.

Consultare anche

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 69

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 25

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°.

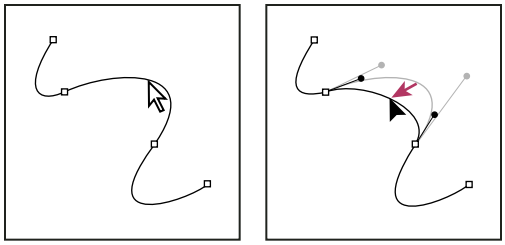
In Illustrator o InDesign, per ingrandire o ridurre più facilmente un rettangolo, potete selezionarlo con lo strumento selezione e ridimensionarlo agendo su una delle maniglie ai lati del rettangolo di selezione.

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).

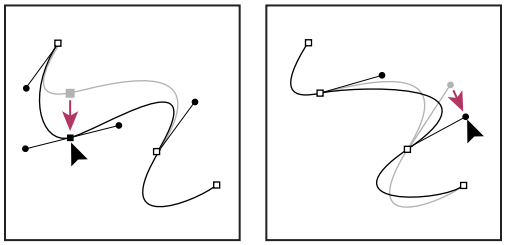
2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

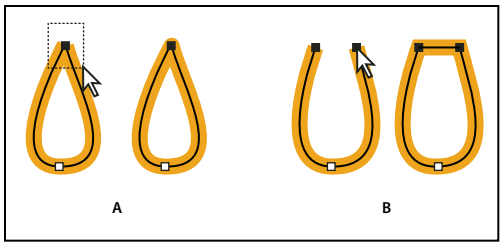
Unire due estremi

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.

3 Se gli estremi coincidono, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui potete specificare il tipo di unione da applicare. Selezionate l'opzione Angolo (predefinita) o l'opzione Arrotonda, quindi fate clic su OK.



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

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.*

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 69

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per modificare le forme" a pagina 498

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 69

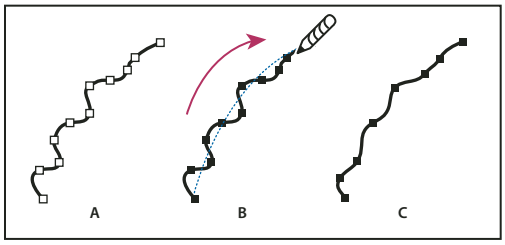
Arrotondare i tracciati

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.

Consultare anche

"I tracciati" a pagina 54

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"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.

- 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.
- 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.

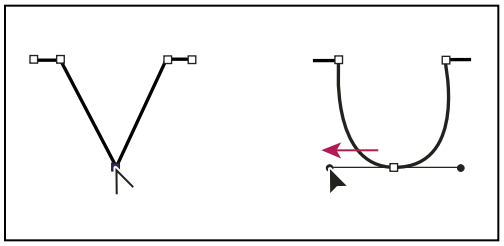
Convertire con precisione un punto di ancoraggio mediante lo strumento converti punto di ancoraggio

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 .

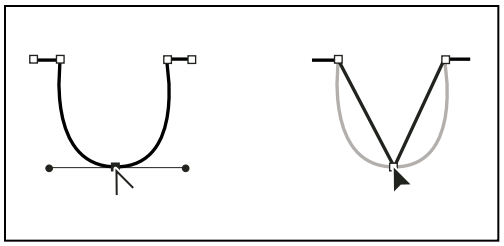
3 Posizionate lo strumento converti punto di ancoraggio sul punto di ancoraggio da convertire ed effettuate una delle seguenti operazioni:

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



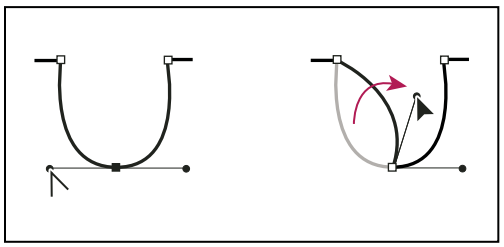
Trascinare un punto di direzione da un punto angolo per creare un punto morbido

- 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.

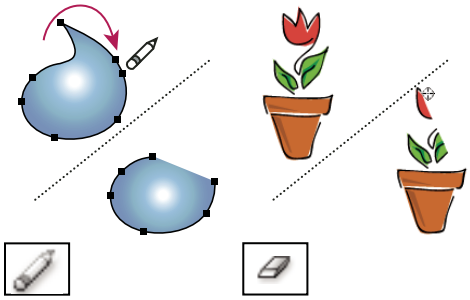


Convertire un punto morbido in un punto angolo

- 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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

"Tasti per modificare le forme" a pagina 498

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.*

Consultare anche

"Tagliare gli oggetti con lo strumento cutter" a pagina 256

Ricalco di un disegno

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.

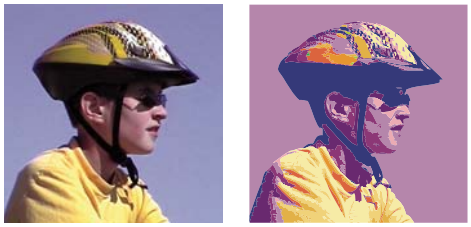


Immagine bitmap, prima e dopo il comando Ricalco dinamico

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dello strumento ricalco dinamico: www.adobe.com/go/vid0043_it.

Ricalcare automaticamente la grafica

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 panello 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.

Usare i livelli template per ricalcare manualmente la grafica

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.

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 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.

Consultare anche

"Creare una biblioteca di campioni" a pagina 110

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.

Consultare anche

"I tracciati" a pagina 54

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 171

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.

Simboli

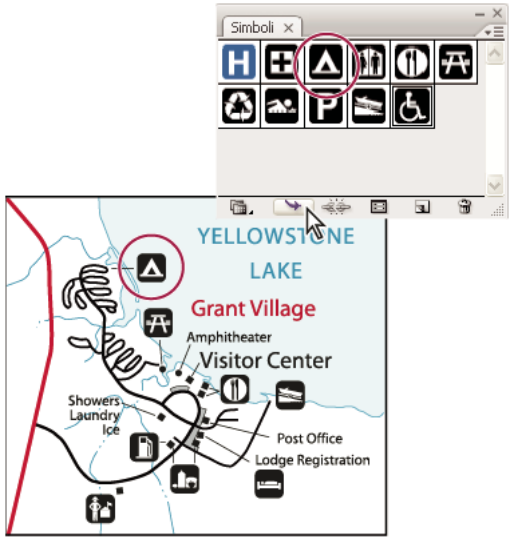
I simboli

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 9 sezioni in modo che i clip filmato 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'utilizzo efficace dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_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

- 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.

- Trascinate il simbolo su un'altra posizione. Rilasciate il pulsante del mouse quando compare una riga nera in corrispondenza della posizione desiderata.
- 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 basato su un simbolo esistente.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un simbolo nel pannello Simboli e scegliete Duplica simbolo dal menu del pannello o trascinate il simbolo sul pulsante Nuovo simbolo.
- Selezionate un'istanza del simbolo e fate clic su Duplica nel pannello Controllo.

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 88.*

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.

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

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.

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 Se il simbolo verrà esportato in formato Flash, effettuate le seguenti operazioni:

- Per Tipo, selezionate Clip filmato. Clip filmato è il tipo di simbolo predefinito per Flash.
- Sulla griglia Registrazione Flash, 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.

Nota: *al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo efficace dei simboli tra Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0198_it.*

Usare il ridimensionamento 9 sezioni

Il ridimensionamento con 9 sezioni consente di specificare il tipo di ridimensionamento per il componente per i simboli di tipo clip filmato da esportare in Flash. 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 clip filmato è concettualmente diviso in nove sezioni da una sorta di griglia sovrapposta, in cui ciascuna delle nove aree viene ridimensionata indipendentemente. Per mantenere l'integrità visiva del clip filmato, 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 sul ridimensionamento in 9 sezioni e sull'uso di tale funzione in Illustrator e Flash: www.adobe.com/go/vid0204_it e www.adobe.com/go/vid0205_it.*

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 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 , 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 gruppo isolato 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.

Consultare anche

"Espandere gli oggetti" a pagina 220

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 fare 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 85.*

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.

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.

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 gruppo isolato nell'angolo in alto a sinistra della tavola da disegno o nel pannello Controllo .

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.*

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 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.

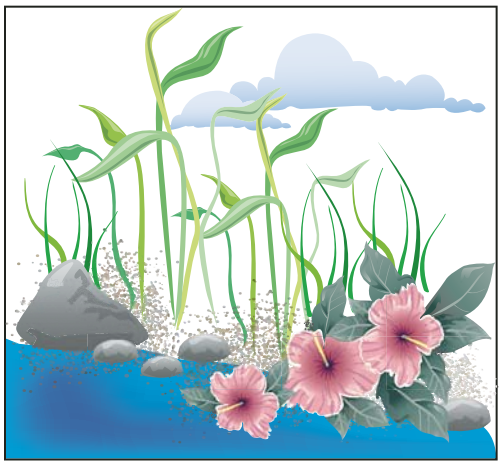
2 Selezionate il file dal quale desiderate importare i simboli e fate clic su Apri.

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti per simboli" a pagina 26

"Opzioni degli strumenti per simboli" a pagina 94

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti per simboli" a pagina 26

"Opzioni degli strumenti per simboli" a pagina 94

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

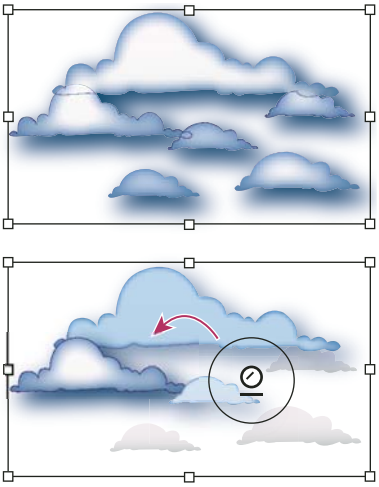
1 Selezionate lo strumento trasparenza simboli .

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.

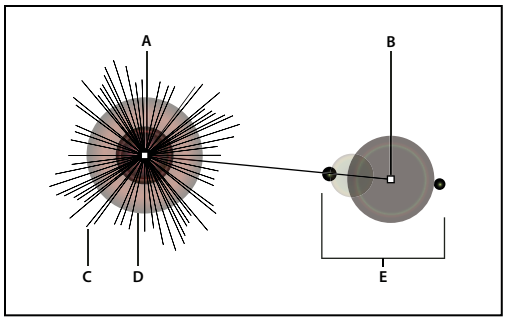
• **Il ridimensionamento ha effetto sulla densità** Allontana le istanze del simbolo l'una dall'altra se si aumentano le dimensioni, le avvicina se le dimensioni si riducono.

Disegno di riflessi

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*

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di disegno" a pagina 22

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.

Consultare anche

"Espandere gli oggetti" a pagina 220

Capitolo 4: 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.

Il colore

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.

Consultare anche

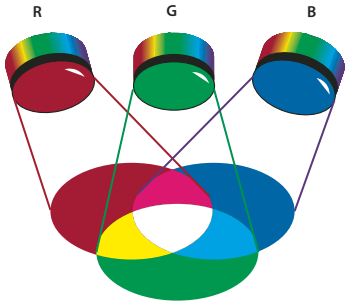
"La gestione del colore nelle applicazioni Adobe" a pagina 139

"Sincronizzare le impostazioni del colore nelle applicazioni Adobe" a pagina 141

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.

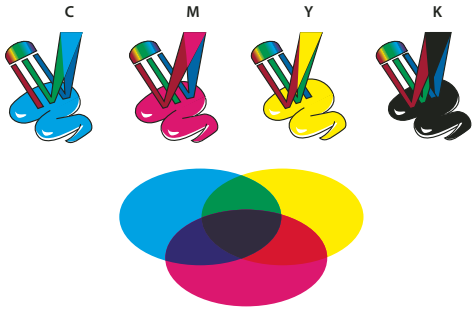
Consultare anche

"Cambiare il metodo di colore di un documento" a pagina 133

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.

Consultare anche

"Cambiare il metodo di colore di un documento" a pagina 133

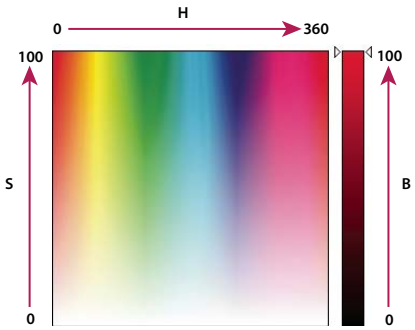
HSB

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 (Brightness) 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 (Brightness)*

Consultare anche

"Regolare la saturazione di più colori" a pagina 135

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.

Consultare anche

"Visualizzare e stampare le tinte piatte usando i valori Lab" a pagina 134

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.

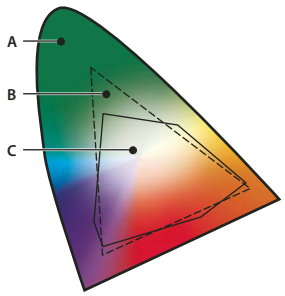
Consultare anche

"Convertire i colori in scala di grigio" a pagina 134

"Convertire le immagini in scala di grigio in RGB o CMYK" a pagina 134

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*.

Consultare anche

"Convertire un colore fuori gamma in un colore stampabile" a pagina 131

"Perché i colori a volte non corrispondono" a pagina 137

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.

Consultare anche

"I campioni" a pagina 107

"Uso delle biblioteche di campioni" a pagina 109

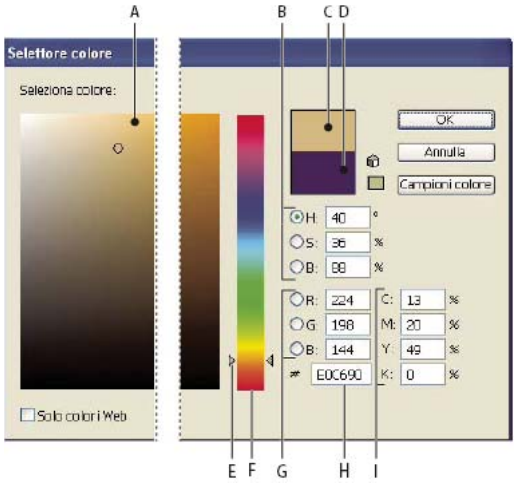
"Panoramica del Selettore colore" a pagina 104

"Panoramica del pannello Guida colori" a pagina 115

"Panoramica della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica" a pagina 116

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*

Consultare anche

"I colori nella grafica digitale" a pagina 98

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.

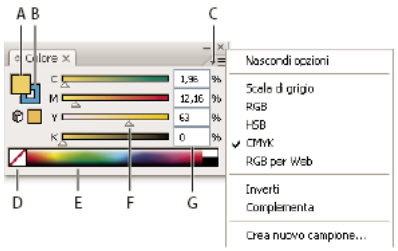
Selezionare i colori con il Selettore colore

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori. Un indicatore circolare indica la posizione del colore nello spettro.
- Trascinate i triangoli lungo il cursore dei colori o fate clic sul cursore dei colori.
- Immettete dei valori nelle caselle di testo.
- 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*

Consultare anche

"I colori nella grafica digitale" a pagina 98

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 12

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.

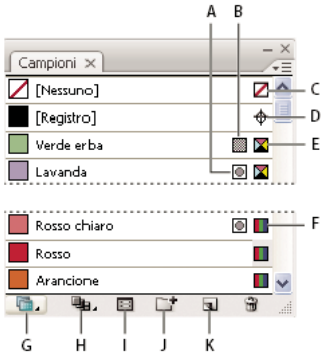
Nota: *se usate il colore Registro per il testo e stampate poi il file in selezione colore, il testo potrebbe presentare problemi di messa a registro e l'inchiostro nero potrebbe apparire "sporco". Per evitare questo problema, utilizzate l'inchiostro nero per il testo.*

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*

Consultare anche

"Gestire le finestre e i pannelli" a pagina 12

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 la sezione "Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 120.*

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

- Trascinate i campioni dei singoli colori in una cartella di un gruppo di colori esistente.
- 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, tra cui PANTONE®, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, 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.

Consultare anche

"Condividere i campioni tra le applicazioni" a pagina 111

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.

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 130.*

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 relativi ai colori quadricromia oppure ai colori quadricromia e alle tinte piatte, viene visualizzata la finestra di dialogo Conflitto nei campioni. 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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 108

"Uso delle biblioteche di campioni" a pagina 109

Creare campioni di colori

Potete creare campioni di colore quadricromia, tinta piatta o sfumatura.

Consultare anche

"I campioni" a pagina 107

"I colori quadricromia" a pagina 102

"Le tinte piatte" a pagina 102

"Sfumature" a pagina 196

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 114.

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 114.

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 114.

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 108

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 119

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. Oppure, visitate il sito Web Kuler all'indirizzo http://kuler.adobe.com.

Consultare anche

"Gruppi di campioni" a pagina 113

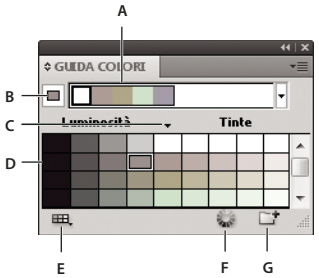
"Pannello Kuler" a pagina 130

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 120.*

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

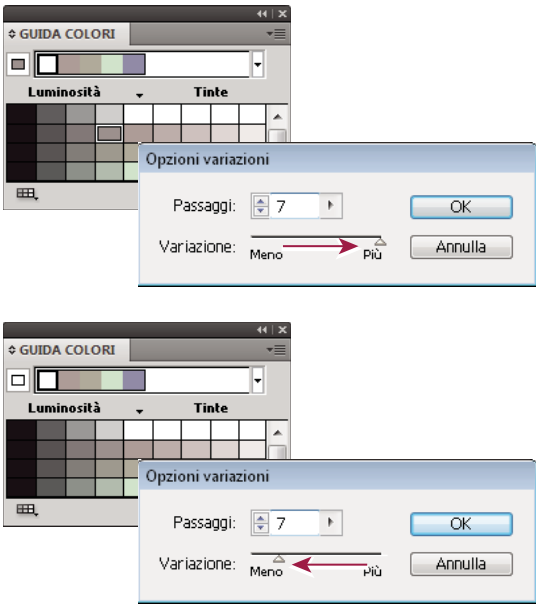
1 Scegliete Opzioni guida colori dal menu del pannello Guida colori.

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

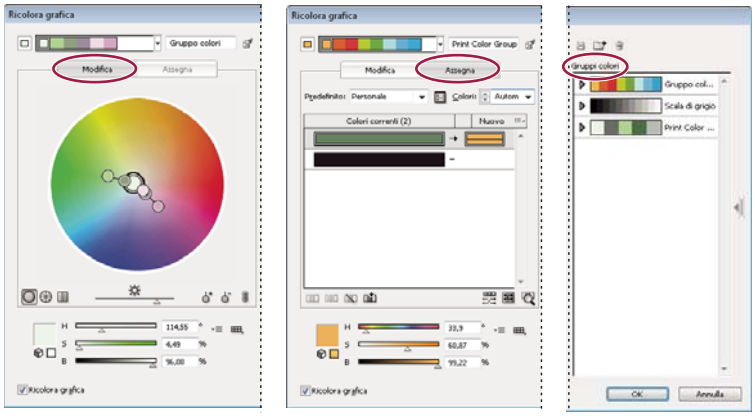
Panoramica della finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica

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.

Consultare anche

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 119

"Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 120

"Assegnare i colori alla grafica" a pagina 126

"Ridurre i colori nella grafica" a pagina 129

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 108

"Modificare i colori nella finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 120

"Creare un gruppo di colori dalla finestra di dialogo Modifica colori" a pagina 119

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 126*

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 .*

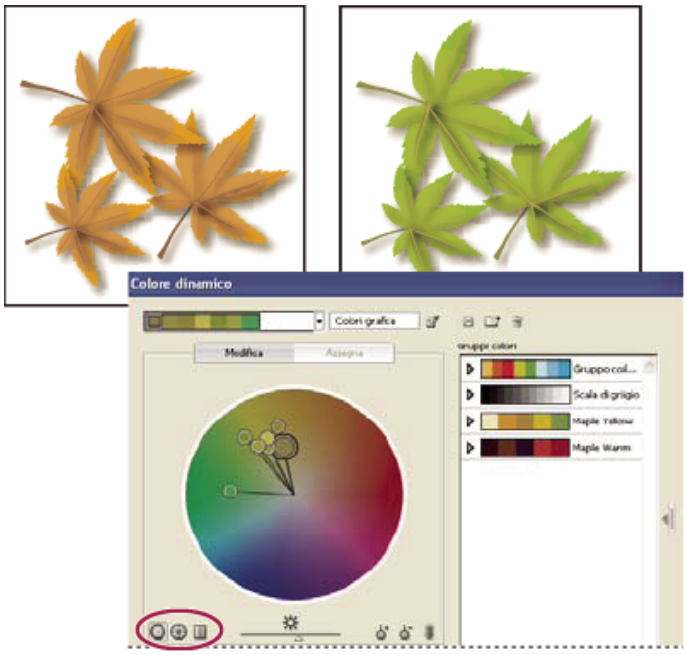
7 Per salvare il nuovo gruppo di colori nel pannello Campioni, fate clic su OK e chiudete la finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica.

Nota: *potete anche creare un gruppo di colori usando la Guida colori. Consultate* *"Creare un gruppo di colori nel pannello Guida colori" a pagina 119.*

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.



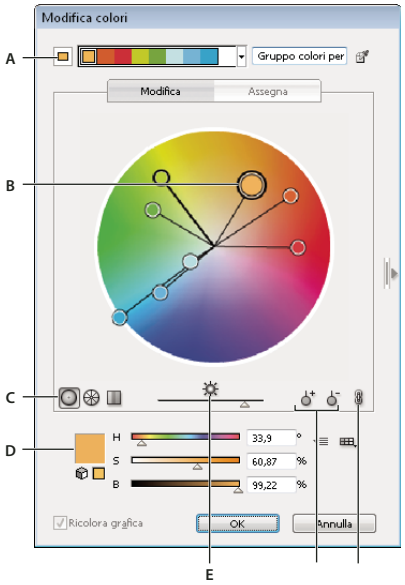
Modifica dei colori mediante gli indicatori di colore sulla ruota con transizioni omogenee

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.



***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:

- 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.
- 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.
- 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.
- Per modificare un colore con il Selettore colore, fate clic con il pulsante destro del mouse su un colore e scegliete Selettore colore.
- Per vincolare l'indicatore a una sola direzione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate.
- 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.
- 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.
- 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.*

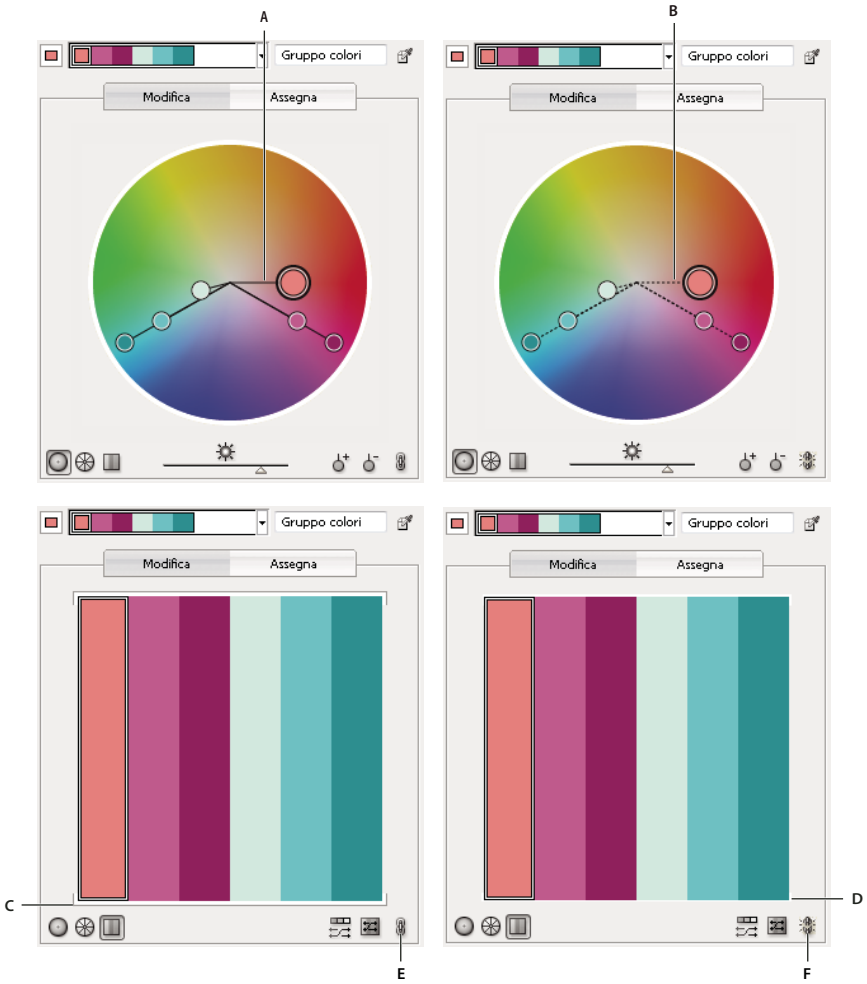
Riordinare i colori di un gruppo di colori

❖ 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 Cambia l'ordine dei colori in modo casuale .
- Per cambiare l'ordine del gruppo di colori corrente, fate clic su Modifica casualmente la saturazione e la luminosità . 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.

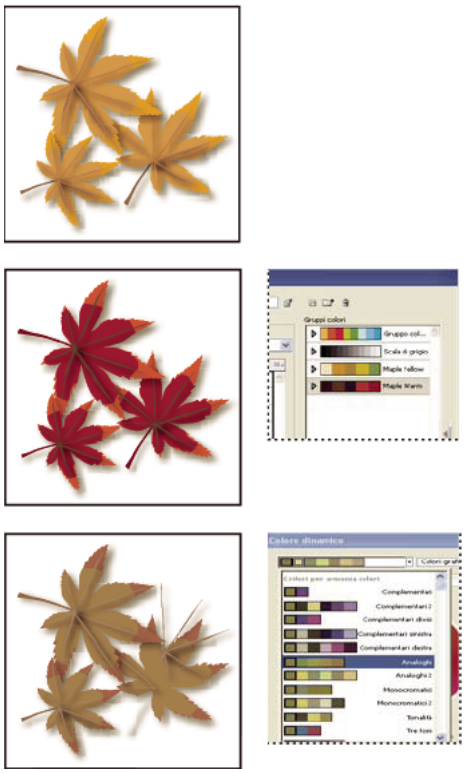
Eliminare un gruppo di colori

❖ 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

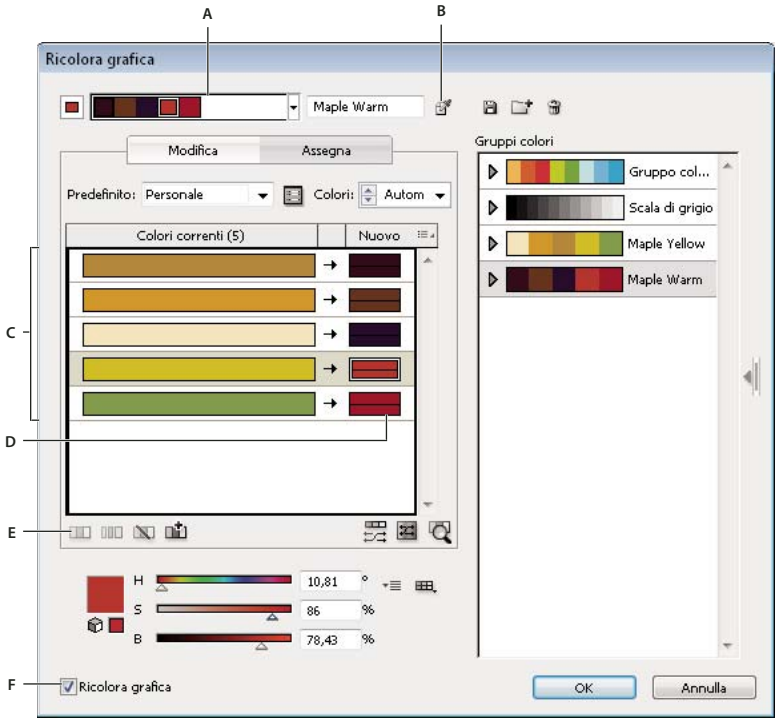
La scheda Assegna nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica consente di assegnare al disegno i colori di un gruppo di colori. Potete assegnare i colori in uno dei seguenti modi:

- 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:

- Selezionate un gruppo di colori dall'elenco Gruppi colori
- 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.

- Per assegnare un nuovo colore a una nuova riga di colori correnti, trascinate il nuovo colore su o giù nella colonna Nuovo. Per aggiungere un nuovo colore o rimuovere un colore dalla colonna Nuovo, fate clic con il pulsante destro del mouse su Aggiungi nuovo colore o Rimuovi colore.
- Per modificare un colore della colonna Nuovo, fate clic con il pulsante destro del mouse sul colore e scegliete Selettore colore per impostare un nuovo colore.
- Per escludere una riga di colori correnti dalla riassegnazione, fate clic sulla freccia tra le due colonne. Per includerla di nuovo, fate clic sul trattino.
- Per escludere un unico colore corrente dalla riassegnazione, fate clic con il pulsante destro del mouse sul colore e scegliete Escludi colori oppure fate clic sull'icona .
- Per riassegnare i colori in modo causale, fate clic sul pulsante Cambia l'ordine dei colori in modo casuale . I colori della colonna Nuovo si spostano in modo casuale in corrispondenza di altre righe di colori correnti.
- Per aggiungere una riga nella colonna Colori Correnti, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla colonna e scegliete Aggiungi nuova riga oppure fate clic sull'icona .

6 Per separare o unire i colori nella riga Colori correnti, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per separare i colori in righe diverse, selezionate il blocco di colori da spostare e fate clic con il pulsante destro del mouse su Separa i colori in righe diverse oppure fate clic sull'icona .
- Per unire i colori in una sola riga, tenete premuto il tasto Maiusc per selezionare più colori, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Unisci colori in una riga .

7 Per modificare le tinte o tonalità dei nuovi colori, fate clic sul triangolo a destra di un nuovo colore (oppure fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete Metodo colorizzazione), quindi scegliete un'opzione. Selezionate Applica a tutti se volete applicare la stessa opzione a tutti i nuovi colori del gruppo di colori.

Nota: *Tinte e tonalità e Scostamento tonalità sono disponibili solo quando scegliete di non mantenere le tinte piatte.*

8 Fate clic su OK per ricolorare la grafica. Se non volete ricolorare il disegno, fate clic su Annulla oppure deselezionate Ricolora grafica e fate clic su OK.

Modificare casualmente la saturazione e la luminosità di tutti i colori

1 Se necessario, selezionate Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica.

2 Nella finestra di dialogo Modifica colori/Ricolora grafica, fate clic sul pulsante Modifica casualmente la saturazione e il contrasto .

Nota: *potete anche cambiare la saturazione e la luminosità quando modificate un gruppo di colori in visualizzazione barre colori.*

Visualizzare i colori originali nella grafica dopo aver assegnato nuovi colori

Quando ricolorate la grafica selezionata, i colori nel gruppo di colori selezionato sostituiscono i colori originali. Quando assegnate nuovi colori, potrebbe essere utile vedere dove compare un colore originale nella grafica (colonna Colori correnti), in particolare se la grafica è molto dettagliata o contiene molti colori originali.

1 Se necessario, selezionate Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica.

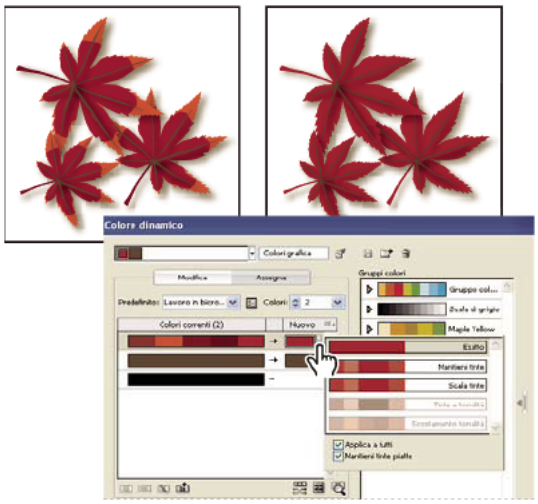
2 Nella finestra di dialogo Ricolora grafica, fate clic sul pulsante Fate clic sui colori qui sopra per individuarli nella grafica , quindi fate clic su un colore nella colonna Colori correnti.

Gli elementi grafici contenenti quel colore sono visualizzati a colori sulla tavola da disegno, mentre le altre aree della grafica selezionata appaiono attenuate.

3 Fate di nuovo clic sull'icona per visualizzare tutta la grafica a colori.

Ridurre i colori nella grafica

Per la creazione di grafica destinata a diversi tipi di output, può essere necessario ridurre i colori per l'output, convertirli in scala di grigio o limitarli ai solo colori contenuti in una particolare biblioteca. Potete facilmente ridurre il numero di colori del disegno mediante la finestra di dialogo Ricolora grafica. Potete ridurre i colori mediante un predefinito, ad esempio potete scegliere Grafica scala di grigio per convertire rapidamente il disegno selezionato in scala di grigio.



Riduzione della grafica selezionata a due colori

Ridurre velocemente i colori mediante un predefinito

L'utilizzo di un predefinito consente di ridurre i colori in modo semplice e rapido limitandoli a un numero di colori o ai colori presenti in una specifica biblioteca di campioni.

1 Selezionate la grafica di cui desiderate ridurre i colori.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Ricolora con predefinito, quindi scegliete un predefinito.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare i colori a una biblioteca di campioni, fate clic sul pulsante , selezionate la biblioteca desiderata, quindi fate clic su OK.
- Se non volete limitare i colori a una biblioteca di campioni, fate clic su OK.

Si apre la finestra di dialogo Ricolora grafica. La colonna Nuovo mostra il numero di colori scelti come predefiniti, più il nero. I colori nuovi vengono presi dalla grafica originale.

4 Assegnate i colori originali ai nuovi colori come desiderato.

5 Accertatevi che sia selezionato Ricolora disegno, quindi fate clic su OK.

Ridurre i colori usando le opzioni personalizzate

1 Selezionate la grafica da ricolorare.

2 Scegliete Modifica > Modifica colori > Ricolora grafica.

Si apre la finestra di dialogo Ricolora grafica. La colonna Nuovo mostra tutti i colori dalla grafica selezionata.

3 Per usare colori diversi, selezionate o create un gruppo di colori.

4 Scegliete il numero a cui ridurre i colori dal menu Colori.

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® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 e Adobe Fireworks® CS4. 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.

Effettuare ricerche nei 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.

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 l'opzione Personale nel primo menu a comparsa.

2 Nella finestra di dialogo risultante, immettete i termini da cercare e salvateli.

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.

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).

Consultare anche

"Gli spazi cromatici e le gamme di colori" a pagina 101

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).

Consultare anche

"La grafica per il Web" a pagina 396

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%".

Consultare anche

"Le tinte piatte" a pagina 102

"I colori quadricromia" a pagina 102

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.

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.

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.

Consultare anche

"Lab" a pagina 100

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.

Consultare anche

"Scala di grigio" a pagina 101

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.

Consultare anche

"HSB" a pagina 100

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.*

Consultare anche

"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 250

"I metodi di fusione" a pagina 194

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

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: Gestione del colore

L'utilizzo di un sistema di gestione del colore permette di compensare le differenze nella resa dei colori delle varie periferiche, in modo da prevedere con ragionevole sicurezza i colori dell'output finale. Grazie alla visualizzazione accurata dei colori, è possibile effettuare decisioni più consapevoli ed efficaci in merito ai colori durante l'intero flusso di lavoro, dall'acquisizione delle immagini digitali all'output finale. La gestione del colore permette inoltre di creare output basati sugli standard per la produzione di stampe ISO, SWOP e Japan Color.

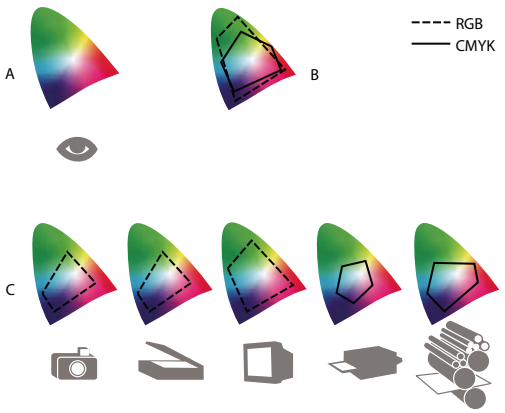
Comprendere la gestione del colore

Perché i colori a volte non corrispondono

Nessuna delle periferiche utilizzate nei sistemi di pubblicazione è in grado di riprodurre l'intera gamma di colori percepibili dall'occhio umano. Ogni dispositivo opera all'interno di uno specifico spazio colore che può produrre una determinata scala, o *gamma*, cromatica.

Il modello di colore determina la relazione tra i valori, mentre lo spazio colore definisce il significato assoluto di tali valori come colori. Alcuni modelli di colore, ad esempio CIE L*a*b, presentano uno spazio colore fisso poiché si relazionano direttamente al modo in cui gli esseri umani percepiscono i colori. Per tale ragione, vengono definiti *indipendenti da periferica*. Altri modelli di colore invece, ad esempio RGB, HSL, HSB e CMYK, possono presentare diversi spazi colore. Poiché variano in base alla periferica o allo spazio colore ad essi associato, questi modelli sono definiti *dipendenti da periferica*.

A causa di tali variazioni degli spazi colore, l'aspetto dei colori in uno stesso documento può cambiare quando si passa da una periferica all'altra. Le variazioni di colore possono scaturire da differenze nelle origini delle immagini, dalle modalità di definizione dei colori usate dalle applicazioni software, dai supporti di stampa (sulla carta da giornale ad esempio viene riprodotta una gamma di colori inferiore rispetto alla carta da rivista) e da altri fattori naturali, quali differenze nella produzione dei monitor o età dei monitor.



Gamma di colore per periferiche e documenti diversi
***A.** Spazio colore Lab **B.** Documenti (spazio di lavoro) **C.** Dispositivi*

Sistema di gestione del colore

I problemi di corrispondenza colore sono causati dai diversi spazi cromatici usati da periferiche e software. Una soluzione consiste nell'usare un sistema che interpreti e converta i colori accuratamente tra le diverse periferiche. Un sistema di gestione del colore (CMS, Color Management System) confronta lo spazio cromatico usato per creare il colore con lo spazio cromatico dell'output dello stesso colore; quindi, effettua le regolazioni necessarie per rappresentarlo in modo coerente sulle diverse periferiche.

Un sistema di gestione del colore converte i colori mediante i *profili colore*. Un profilo è una descrizione matematica dello spazio colore di una periferica. Ad esempio, un profilo di scanner indica a un sistema di gestione del colore in che modo i colori vengono interpretati nello scanner. Nella gestione colore di Adobe vengono utilizzati i profili ICC, un formato standard definito dall'ICC (International Color Consortium) e utilizzato su piattaforme diverse.

Dal momento che non esiste un unico metodo di conversione dei colori adatto a tutti i tipi di grafica, un sistema di gestione del colore fornisce una serie di *intenti di rendering*, o metodi di conversione, affinché possiate applicare il metodo più indicato a un particolare elemento grafico. Ad esempio, un metodo di conversione dei colori in grado di rispettare i rapporti cromatici di una fotografia naturalistica può alterare invece i colori di un logo contenente tinte piatte.

Nota: *attenzione a non confondere la gestione del colore con la correzione del colore. Un sistema di gestione del colore non può correggere un'immagine precedentemente salvata che presenta problemi di bilanciamento delle tonalità o dei colori. Tuttavia, può mettervi in condizione di valutare la qualità delle immagini prima di generarne l'output.*

Consultare anche

"I profili colore" a pagina 151

"Gli intenti di rendering" a pagina 160

Vantaggi della gestione del colore

Senza un sistema di gestione del colore, le specifiche cromatiche sono dipendenti dalla periferica in uso. Se il processo di produzione è mirato a un unico tipo di supporto, la gestione del colore potrebbe non essere necessaria. Questo può accadere ad esempio se voi o il vostro service di stampa potete impostare i valori cromatici delle immagini CMYK in base a una serie di condizioni di stampa specifiche.

Il valore della gestione del colore aumenta se nel processo di produzione sono presenti più variabili. La gestione del colore è consigliata se prevedete di riusare la grafica a colori su supporti di stampa o in linea, di utilizzare vari dispositivi per un unico tipo di supporto (ad esempio, macchine da stampa diverse) o se gestite più stazioni di lavoro.

Potete usufruire dei vantaggi offerti da un sistema di gestione del colore per:

- Ottenere riproduzioni fedeli e coerenti dei colori su più periferiche di output, incluse selezioni colore, stampanti desktop e monitor. La gestione del colore è particolarmente utile per regolare il colore per periferiche con una gamma di colori relativamente ridotta, ad esempio una macchina da stampa in quadricromia.
- Effettuare un'accurata prova colore a video (anteprima) di un documento a colori per simularne la resa da una specifica periferica di output (questo tipo di prova è soggetta alle limitazioni del monitor e ad altri fattori, ad esempio le condizioni di illuminazione nella stanza).
- Analizzare accuratamente e incorporare in modo coerente le immagini a colori prodotte da sorgenti diverse che usano la gestione del colore e, in alcuni casi, da periferiche che non prevedono tale opzione.
- Inviare i documenti a colori a periferiche di output e supporti diversi senza dover regolare manualmente i colori nei documenti stessi o nella grafica originale. Ciò vale soprattutto per la creazione di immagini sia da stampare che da visualizzare in linea.

- Stampare correttamente i colori su periferiche di output sconosciute. Ad esempio, è possibile memorizzare un documento online che possa essere stampato a colori, fedele all'originale, in qualsiasi parte del mondo.

Creazione di un ambiente di visualizzazione per la gestione del colore

L'ambiente di lavoro influenza il modo in cui percepite i colori sul monitor o su una stampa. Per ottenere risultati ottimali, è possibile adottare i seguenti accorgimenti relativi ai colori e alla luce dell'ambiente di lavoro:

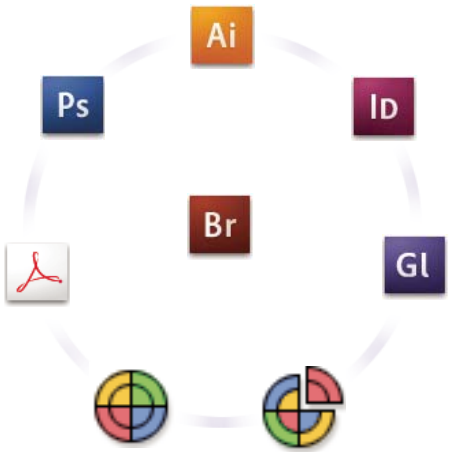
- Visualizzate i documenti in un ambiente con illuminazione e temperatura costante. Ad esempio, le caratteristiche cromatiche della luce del sole mutano nell'arco della giornata, alterando l'effetto dei colori sullo schermo. Oscurate i vetri oppure lavorate in una stanza senza finestre. Per eliminare le tonalità blu e verdi causate dall'impiego di lampade fluorescenti, potete installare lampade di tipo D50 (5000 gradi Kelvin). Inoltre, potete visualizzare i documenti stampati con un tavolo luminoso D50.
- Esaminate il documento in una stanza con pareti e soffitto dai colori neutri. Il colore di una stanza può influire sulla percezione del colore del monitor e del colore stampato. Il colore ideale per l'ambiente di visualizzazione è il grigio neutro. Anche il colore dei vestiti, riflesso sul vetro del monitor, potrebbe influenzare l'aspetto dei colori sullo schermo.
- Rimuovete i pattern di sfondo colorati dal desktop del monitor. I pattern complicati o dai colori troppo vivaci interferiscono con la corretta percezione dei colori di un documento. Impostate il desktop con pattern che usano solo grigi neutri.
- Esaminate le prove colore dei documenti in condizioni identiche a quelle nelle quali i documenti finali saranno esaminati dal pubblico a cui sono destinati. Ad esempio, esaminate un catalogo di articoli per la casa sotto una lampadina a incandescenza (comune in molte abitazioni) e un catalogo di mobili per ufficio sotto una lampada fluorescente (comune in molti uffici). Ricordatevi comunque di scegliere i colori finali nelle condizioni di luce specificate dalle norme per prove di stampa contrattuali in vigore nel vostro paese.

Mantenere i colori coerenti

La gestione del colore nelle applicazioni Adobe

La gestione del colore di Adobe garantisce la coerenza dei colori ogni volta che si importano immagini da origini esterne, si modificano e si trasferiscono documenti da un'applicazione Adobe a un'altra o si stampano le composizioni finali. Questo sistema si basa sugli standard sviluppati dall'ICC (International Color Consortium), gruppo responsabile della standardizzazione dei formati dei profili e delle procedure necessarie per ottenere colori coerenti e precisi in tutto il flusso di lavoro.

Nelle applicazioni Adobe in cui è supportata la gestione del colore, questa viene attivata per impostazione predefinita. Se usate Adobe Creative Suite, le impostazioni del colore vengono sincronizzate tra le varie applicazioni per garantire una visualizzazione coerente dei colori RGB e CMYK. I colori appariranno quindi identici indipendentemente dall'applicazione usata per visualizzarli.



Le impostazioni del colore per Adobe Creative Suite vengono sincronizzate centralmente, tramite Adobe Bridge.

Se occorre modificare le impostazioni predefinite, una serie di predefiniti di facile utilizzo permette di configurare la gestione del colore di Adobe in base a condizioni di output standard. Potete inoltre personalizzare le impostazioni del colore per soddisfare i requisiti di un flusso di lavoro specifico.

Ricordate che i tipi di immagini impiegati e i requisiti di output influenzano l'uso della gestione del colore. Ad esempio, diversi sono i fattori legati all'uniformità dei colori che possono influenzare un flusso di lavoro per la stampa fotografica RGB, per la stampa commerciale CMYK, per la stampa digitale RGB/CMYK combinata e per la pubblicazione su Internet.

Procedure di base per garantire colori coerenti

1. Accertatevi che tutti gli aspetti del processo di gestione del colore si integrino perfettamente con quello usato dai vostri eventuali partner di produzione.

Definite con i gruppi di lavoro e i fornitori di servizi come integrare il flusso di lavoro di gestione colore, configurare il software e l'hardware e stabilire il livello di implementazione della gestione del colore (consultate "Vantaggi della gestione del colore" a pagina 138).

2. Calibrate e create un profilo per il monitor.

Il profilo del monitor è il primo profilo che dovete creare; la visualizzazione accurata dei colori è, infatti, un fattore importantissimo nella scelta del colore da specificare nel documento. Consultate "Calibrare e creare un profilo per il monitor" a pagina 153.

3. Aggiungete i profili colore al sistema per le periferiche di input e output che intendete usare, ad esempio scanner e stampanti.

I profili indicano al sistema di gestione del colore come la periferica riproduce i colori e quali sono i colori effettivi di un documento. I profili delle periferiche vengono in genere installati quando aggiungete una periferica al sistema. Per creare profili più precisi per periferiche e condizioni specifiche, potete anche usare software e hardware di altri produttori. Per effettuare una stampa commerciale del documento, rivolgetevi al vostro service per determinare il profilo da usare in base alla periferica o alle condizioni di stampa (consultate "I profili colore" a pagina 151 e "Installare un profilo colore" a pagina 154).

4. Impostate la gestione del colore nelle applicazioni Adobe.

Le impostazioni predefinite del colore soddisfano le esigenze della maggior parte degli utenti. Tuttavia, potete modificare tali impostazioni effettuando una delle seguenti operazioni:

- Se usate più applicazioni Adobe, con Adobe® Bridge CS3 potete scegliere una configurazione di gestione del colore standard e sincronizzare le impostazioni del colore tra le applicazioni prima di iniziare a lavorare con i documenti (consultate "Sincronizzare le impostazioni del colore nelle applicazioni Adobe" a pagina 141).
- se usate un'unica applicazione Adobe o per personalizzare le opzioni avanzate di gestione del colore, potete modificare le impostazioni del colore per un'applicazione specifica (consultate "Impostare la gestione del colore" a pagina 141).

5. (Facoltativo) Visualizzate un'anteprima dei colori mediante una prova colore a video.

Dopo aver creato il documento, potete usare una prova colore per verificare come appariranno i colori una volta stampati o visualizzati su una periferica specifica (consultate "Le prove colore" a pagina 146).

Nota: *la sola prova colore a video non è sufficiente per verificare i risultati delle sovrastampe per una macchina da stampa offset. Se lavorate con documenti che contengono sovrastampe, attivate l'opzione Anteprima sovrastampa per visualizzare con precisione le sovrastampe in una prova colore su schermo. Per Acrobat, l'opzione anteprima sovrastampa viene applicata automaticamente.*

6. Usate la gestione del colore per la stampa e il salvataggio dei file.

Grazie alla gestione del colore potrete contare su colori coerenti in tutte le periferiche coinvolte nel flusso di lavoro. È importante mantenere sempre attive le opzioni di gestione del colore quando stampate documenti, salvate e preparate file per la visualizzazione in linea (consultate "Stampa con la gestione del colore" a pagina 149 e "Gestione del colore nei documenti da visualizzare online" a pagina 145).

Sincronizzare le impostazioni del colore nelle applicazioni Adobe

Se utilizzate Adobe Creative Suite, mediante Adobe Bridge è possibile sincronizzare automaticamente le impostazioni del colore tra le varie applicazioni. Tale operazione fa sì che i colori appaiano identici in tutte le applicazioni Adobe in cui è attivata la gestione del colore.

Se le impostazioni del colore non vengono sincronizzate, compare un messaggio di avviso nella parte superiore della finestra di dialogo Impostazioni colore di ogni applicazione. Adobe consiglia di sincronizzare le impostazioni del colore prima di iniziare a lavorare su documenti nuovi o esistenti.

1 Aprite Bridge.

Per aprire Bridge da un'applicazione Creative Suite, scegliete File > Sfoglia. Per aprire Bridge direttamente, scegliete Adobe Bridge dal menu Start (Windows) oppure fate doppio clic sull'icona Adobe Bridge (Mac OS).

2 Scegliete Modifica > Impostazioni colore di Creative Suite.

3 Selezionate un'impostazione colore nell'apposito elenco e fate clic su Applica.

Se nessuna delle impostazioni predefinite soddisfa i vostri requisiti, selezionate Mostra elenco esteso di file delle impostazioni colore per visualizzare ulteriori opzioni. Per installare un file di impostazioni personalizzate, ad esempio un file ricevuto da un service di stampa, fate clic su Mostra file delle impostazioni colore salvate.

Impostare la gestione del colore

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Scegliete Modifica > Impostazioni colore.

- (Acrobat) Selezionate la categoria Gestione colore della finestra di dialogo Preferenze.

2 Dal menu relativo alle impostazioni, selezionate l'impostazione colore desiderata e fate clic su OK.

L'impostazione selezionata consente di definire quali spazi colore di lavoro vengono utilizzati dall'applicazione, cosa accade quando si aprono o si importano file con profili incorporati e in che modo i colori vengono convertiti dal sistema di gestione del colore. Per visualizzare la descrizione di un'impostazione, selezionate l'impostazione in questione e posizionate il puntatore sul relativo nome. La descrizione viene riportata nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Nota: *le impostazioni colore di Acrobat rappresentano un sottoinsieme di quelle utilizzate in Illustrator, InDesign e Photoshop.*

In alcuni casi, ad esempio se avete ricevuto un profilo di ouptut personalizzato dal vostro service, potrebbe essere necessario personalizzare alcune opzioni specifiche nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Tuttavia, la personalizzazione dovrebbe essere effettuata solo da utenti esperti.

Nota: *se usate più di un'applicazione Adobe, è consigliabile sincronizzare le impostazioni del colore tra le applicazioni (consultate "Sincronizzare le impostazioni del colore nelle applicazioni Adobe" a pagina 141).*

Consultare anche

"Personalizzare le impostazioni del colore" a pagina 157

Modificare l'aspetto del colore nero CMYK (Illustrator, InDesign)

Il nero puro CMYK (K=100) appare come nero lucido (o nero carico) quando viene visualizzato sullo schermo, stampato su una stampante desktop non PostScript o esportato in un formato file RGB. Se preferite visualizzare la differenza tra nero puro e nero ricco così come appare su una stampa commerciale, è possibile modificare le preferenze relative all'aspetto del nero. Tali preferenze non alterano i valori di colore di un documento.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto del nero (Windows) o [*nome applicazione*] > Preferenze > Aspetto del nero (Mac OS).

2 Scegliete un'opzione per la visualizzazione su schermo:

Visualizza tutti i neri con precisione Il nero CMYK puro appare come grigio scuro. Questa impostazione consente di visualizzare la differenza esistente tra nero puro e nero ricco.

Visualizza tutti i neri come nero ricco Il nero CMYK puro appare come nero lucido (RGB=000). Con questa impostazione vengono annullate le differenze tra nero ricco e nero puro nella visualizzazione su schermo.

3 Scegliete un'opzione per la stampa e l'esportazione:

Output di tutti i neri con precisione Quando si stampa un documento con una stampante desktop non PostScript o lo si esporta in un formato file RGB, il nero puro CMYK viene riprodotto in base ai valori numerici del colore nel documento. Questa impostazione consente di visualizzare la differenza tra nero puro e nero ricco.

Output di tutti i neri come nero ricco Quando si stampa un documento con una stampante desktop non PostScript o lo si esporta in un formato file RGB, il nero puro CMYK viene riprodotto come nero lucido (RGB=000). Con questa impostazione vengono annullate le differenze tra nero puro e nero ricco nella visualizzazione su schermo.

Gestione dei colori quadricromia e tinta piatta

Se la gestione del colore è attiva, per qualsiasi colore applicato o creato all'interno di un'applicazione Adobe con gestione colore viene utilizzato automaticamente un profilo colore corrispondente a quello del documento. Se cambiare modalità di colore, il sistema di gestione del colore utilizza i profili adatti per la conversione del colore nel nuovo modello di colore scelto.

Quando lavorate con quadricromia e tinte piatte, tenete presenti le seguenti indicazioni:

- Scegliete uno spazio di lavoro CMYK che corrisponda alle condizioni di output CMYK, in modo che sia possibile definire e visualizzare con precisione i colori in quadricromia.
- Selezionate i colori da una libreria di colori. Con le applicazioni Adobe vengono fornite diverse librerie di colori standard, che potete caricare mediante il menu del pannello Campioni.
- (Illustrator e InDesign) Attivate l'opzione Anteprima sovrastampa per visualizzare un'anteprima precisa e coerente delle tinte piatte.
- (Acrobat, Illustrator e InDesign) Utilizzate i valori Lab (impostazione predefinita) per visualizzare le tinte piatte predefinite, ad esempio i colori delle librerie TOYO, PANTONE, DIC e HKS, e convertirle in quadricromia. L'uso dei valori Lab permette di visualizzare i colori con estrema precisione e affidabilità in tutte le applicazioni Creative Suite. Affinché la visualizzazione e l'output di questi colori corrispondano a quelli delle versioni precedenti di Illustrator o InDesign, al posto dei valori LAB utilizzate i valori CMYK equivalenti. Per istruzioni su come passare dai valori Lab ai valori CMYK per le tinte piatte, consultate la guida di Illustrator o di InDesign.

Nota: *la gestione dei colori tinta piatta permette di riprodurre una tinta piatta molto simile a quella visualizzata a monitor o riprodotta dalla periferica per le prove di stampa. Tuttavia, è difficile riprodurre con la massima precisione una tinta piatta su un monitor o su una periferica per prove di stampa, poiché molti inchiostri per tinte piatte non rientrano nella gamma colore di molte di queste periferiche.*

Gestione del colore nelle immagini importate

Gestione del colore nelle immagini importate (Illustrator, InDesign)

Il modo in cui le immagini importate vengono integrate nello spazio colore di un documento dipende dalla presenza o meno di un profilo incorporato nell'immagine:

- Quando si importa un'immagine senza un profilo, nell'applicazione Adobe viene utilizzato il profilo del documento corrente per definire i colori dell'immagine.
- Quando si importa un'immagine contenente un profilo incorporato, i criteri di colore specificati nella finestra di dialogo Impostazioni colore determinano in che modo il profilo viene gestito nell'applicazione Adobe.

Consultare anche

"Opzioni per i criteri di gestione colore" a pagina 159

Utilizzo di un flusso di lavoro CMYK sicuro

Un flusso di lavoro CMYK sicuro permette di conservare i valori numerici dei colori CMYK fino alla periferica di output finale, anziché convertirli tramite il sistema di gestione del colore. Questo tipo di flusso è utile se si desidera implementare gradualmente la gestione del colore. Ad esempio, è possibile utilizzare profili CMYK per effettuare le prove colore su schermo e le prove di stampa cartacee, evitando in tal modo conversioni indesiderate durante l'output finale.

Illustrator e InDesign supportano per impostazione predefinita un flusso di lavoro CMYK sicuro. Pertanto, quando si apre o si importa nell'applicazione un'immagine CMYK contenente un profilo incorporato, tale profilo viene ignorato e vengono invece conservati i valori numerici dei colori non elaborati. Per regolare i valori numerici dei colori in base a un profilo incorporato, impostate il criterio di colore CMYK sull'opzione Mantieni profili incorporati nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Per ripristinare il flusso di lavoro CMYK sicuro, impostate nuovamente il criterio di colore CMYK sull'opzione Mantieni numeri (Ignora i profili collegati).

Potete ignorare le impostazioni CMYK sicure quando stampate un documento o lo salvate in formato Adobe PDF. Tuttavia, con questa operazione è possibile che le selezioni colori vengano nuovamente generate. Ad esempio, oggetti di colore nero puro CMYK potrebbero essere trattati in selezione colore come nero ricco. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di gestione del colore per la stampa e il salvataggio dei PDF, consultate la guida in linea.

Consultare anche

"Opzioni per i criteri di gestione colore" a pagina 159

Preparazione della grafica importata per la gestione del colore

Per preparare la grafica alla gestione del colore nelle applicazioni Adobe, attenetevi alle seguenti linee guida:

- Incorporate un profilo compatibile ICC durante il salvataggio del file. I profili incorporati sono supportati dai seguenti formati di file: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Formato documento grande e TIFF.
- Se prevedete di riutilizzare un elemento grafico a colori su più periferiche o supporti di output finali, quali stampa, video e Web, preparate l'elemento con colori RGB o Lab, se possibile. Se è necessario eseguire il salvataggio in un modello di colore diverso da RGB o Lab, conservate una copia della grafica originale. I modelli di colori RGB e Lab consentono di rappresentare gamme di colori più ampie rispetto a quelle riproducibili dalla maggior parte delle periferiche di output e permettono di conservare il maggior numero possibile di dati cromatici prima della conversione in una gamma di colori di output più ridotta.

Consultare anche

"Incorporare un profilo colore" a pagina 154

Visualizzare o modificare i profili delle immagini bitmap importate (InDesign)

InDesign consente di visualizzare, ignorare o disabilitare i profili delle immagini bitmap importate. Ciò potrebbe rivelarsi necessario se importate un'immagine senza profili o con un profilo incorporato errato. Ad esempio, se è stato incorporato il profilo predefinito del produttore dello scanner ma è stato successivamente creato anche un profilo personalizzato, è possibile assegnare il nuovo profilo all'immagine.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se l'elemento grafico si trova già nel layout, selezionatelo, quindi scegliete Oggetto > Impostazioni colore dell'immagine.
- Se state per importare l'elemento grafico, scegliete File > Inserisci, selezionate Mostra opzioni di importazione, selezionate e aprite il file, quindi selezionate la scheda Colore.

2 In Profilo scegliete il profilo di origine da applicare all'elemento grafico nel documento. Se è presente un profilo incorporato, il nome corrispondente viene visualizzato nella parte superiore del menu Profilo.

3 (Facoltativo) Scegliete un intento di rendering, quindi fate clic su OK. Nella maggior parte dei casi, si consiglia di utilizzare un intento di rendering predefinito.

Nota: *è anche possibile visualizzare o modificare i profili degli oggetti in Acrobat.*

Consultare anche

"Convertire i colori di un documento in un altro profilo (Photoshop)" a pagina 156

Gestione del colore nei documenti da visualizzare online

Gestione del colore nei documenti da visualizzare online

La gestione del colore per la visualizzazione in linea è molto diversa dalla gestione del colore per i supporti di stampa. Tali supporti consentono infatti di controllare meglio l'aspetto del documento finale. Con la visualizzazione online, invece, il documento viene visualizzato su una vasta gamma di monitor e di sistemi di visualizzazione spesso non calibrati, il che limita notevolmente la possibilità di controllare la coerenza dei colori.

Per la gestione del colore di documenti da visualizzare esclusivamente sul Web, è consigliabile utilizzare lo spazio colore sRGB. Si tratta dello spazio di lavoro predefinito per la maggior parte delle impostazioni colore di Adobe; potete verificare che sia selezionato nella finestra di dialogo Impostazioni colore (Photoshop, Illustrator, InDesign) o nelle preferenze Gestione colore (Acrobat). Quando lo spazio di lavoro è impostato su sRGB, questo verrà utilizzato per tutta la grafica RGB creata.

Nel caso di immagini contenenti un profilo colore incorporato diverso da sRGB, convertitene i colori in sRGB prima di salvarle per l'utilizzo sul Web. Per convertire i colori automaticamente in sRGB all'apertura dell'immagine, selezionate l'opzione Converti in spazio di lavoro come criterio di gestione colore RGB (accertatevi che lo spazio di lavoro RGB sia impostato su sRGB). In Photoshop e InDesign, è possibile anche convertire manualmente i colori in sRGB mediante il comando Modifica > Converti in profilo.

Nota: *in InDesign, il comando Converti in profilo consente di convertire solo i colori degli oggetti nativi, non inseriti, presenti all'interno del documento.*

Consultare anche

"Gli spazi colore di lavoro" a pagina 157

"Opzioni per i criteri di gestione colore" a pagina 159

Gestione del colore nei PDF da visualizzare online

Quando si esportano i file PDF, è possibile scegliere di incorporare dei profili. I file PDF con profili incorporati riproducono i colori in modo fedele in Acrobat 4.0 o versioni successive, purché il programma venga eseguito in un sistema con gestione del colore adeguatamente configurato.

Tenete presente che i profili colore incorporati determinano un incremento delle dimensioni dei PDF. Generalmente, i profili RGB sono di piccole dimensioni (circa 3 KB). Le dimensioni dei profili CMYK possono essere invece comprese tra 0,5 e 2 MB.

Consultare anche

"Stampa con la gestione del colore" a pagina 149

Gestione del colore nei documenti HTML da visualizzare online

In molti browser Web la gestione del colore non è supportata. Nei browser in cui è supportata, la gestione del colore potrebbe non essere sempre efficace perché potrebbero essere utilizzati monitor non calibrati. Inoltre, poche pagine Web contengono immagini con profili incorporati. Se gestite un ambiente altamente controllato, come la rete Intranet di uno studio di progettazione, potete ottenere immagini con gestione del colore per documenti HTML dotando ciascun utente di un browser che supporti la gestione del colore e calibrando tutti i monitor.

Mediante lo spazio colore sRGB, è possibile simulare la resa dei colori su monitor non calibrati. Tuttavia, poiché la riproduzione del colore varia a seconda dei monitor non calibrati in uso, è difficile prevedere l'intera gamma delle possibili variazioni di visualizzazione.

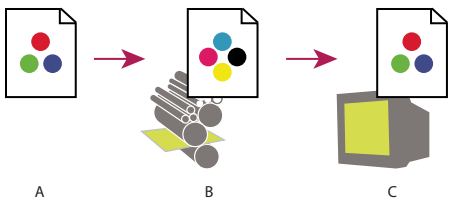
Prove colore

Le prove colore

In un flusso di lavoro di pubblicazione classico, la prova di stampa cartacea di un documento consente di vedere come verranno riprodotti i colori con una specifica periferica di output. In un flusso di lavoro con gestione del colore, è possibile sfruttare la precisione dei profili colore per effettuare una prova colore del documento direttamente sullo schermo del monitor. L'anteprima su schermo permette di verificare l'aspetto che assumeranno i colori riprodotti con un tipo specifico di periferica di output.

L'affidabilità della prova colore su schermo dipende dalla qualità del monitor, dai profili del monitor e delle periferiche di output e dalle condizioni di illuminazione dell'ambiente di lavoro.

Nota: *la sola prova colore a video non è sufficiente per verificare i risultati delle sovrastampe per una macchina da stampa offset. Se lavorate con documenti che contengono sovrastampe, attivate l'opzione Anteprima sovrastampa per visualizzare con precisione le sovrastampe in una prova colore su schermo. Per Acrobat, l'opzione anteprima sovrastampa viene applicata automaticamente.*



Utilizzo di una prova colore su schermo per visualizzare in anteprima l'output finale di un documento sul monitor
A. *Il documento viene creato nel suo spazio colore di lavoro.* ***B.*** *I valori di colore del documento vengono convertiti nello spazio colore del profilo di prova scelto (generalmente il profilo della periferica di output).* ***C.*** *Sul monitor viene visualizzata l'interpretazione del profilo di prova dei valori di colore del documento.*

Effettuare le prove colore su schermo

1 Scegliete Visualizza > Imposta prova ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un predefinito corrispondente alla condizione di output da simulare.
- Scegliete Personale (Photoshop e InDesign) o Personalizza (Illustrator) per creare un'impostazione di prova personalizzata per una condizione di output specifica. Questa opzione permette di ottenere un'anteprima precisa del documento finale stampato.

2 Scegliete Visualizza, quindi selezionate il comando per la prova dei colori in modo da attivare o disattivare la prova su schermo. Se l'opzione per la prova su schermo è attiva, accanto al comando compare un segno di spunta e il nome del predefinito o del profilo di prova è visualizzato nella parte superiore della finestra del documento.

Per confrontare i colori dell'immagine originale con quelli della prova colore su schermo, aprite il documento in una nuova finestra prima di impostare la prova su schermo.

Predefiniti per le prove colore su schermo

CMYK di lavoro Consente di creare una prova colore su schermo mediante lo spazio di lavoro CMYK corrente definito nella finestra di dialogo Impostazioni colore.

CMYK documento (InDesign) Consente di creare una prova colore su schermo mediante il profilo CMYK del documento.

Lastra cyan di lavoro, lastra magenta di lavoro, lastra giallo di lavoro, lastra nero di lavoro o lastre CMY di lavoro (Photoshop) Consentono di creare una prova su schermo dei colori inchiostro CMYK mediante lo spazio di lavoro CMYK corrente.

RGB Macintosh o RGB Windows (Photoshop e Illustrator) Consentono di creare una prova su schermo dei colori di un'immagine utilizzando un monitor standard Mac OS o Windows come spazio del profilo di prova da simulare. Entrambe le opzioni presuppongono che nella periferica simulata il documento venga visualizzato senza gestione del colore. Queste due opzioni non sono disponibili per documenti Lab e CMYK.

RGB Monitor (Photoshop e Illustrator) Consente di creare una prova su schermo dei colori di un documento RGB utilizzando lo spazio colore del monitor corrente come spazio del profilo di prova da simulare. Questa opzione presuppone che nella periferica simulata il documento venga visualizzato senza usare la gestione del colore. L'opzione non è disponibile per documenti Lab e CMYK.

Daltonismo (Photoshop e Illustrator) Crea una prova colore che riflette i colori visibili a una persona affetta da daltonismo. Le due opzioni di prove colori, Protanopia e Deuteranopia, generano un'approssimazione dei colori in base a come questi vengono percepiti da persone affette dalle forme più comuni di daltonismo. Per ulteriori informazioni, consultate "Prove colore per daltonismo (Photoshop e Illustrator)" a pagina 148.

Opzioni personalizzate per le prove colore su schermo

Dispositivo da simulare Consente di specificare il profilo colore della periferica per cui si desidera creare la prova. L'utilità di tale profilo dipende dalla precisione con cui descrive il comportamento della periferica. Spesso, i profili personalizzati di combinazioni di stampante e carta specifiche consentono di creare prove colore su schermo più accurate.

Mantieni i valori numerici CMYK o Mantieni i valori numerici RGB Consentono di simulare la riproduzione dei colori senza effettuarne la conversione nello spazio colore della periferica di output. Questa opzione è particolarmente utile se si utilizza un flusso di lavoro CMYK sicuro.

Intento di rendering (Photoshop e Illustrator) Se l'opzione che permette di mantenere i valori numerici è deselezionata, questa opzione consente di specificare un intento di rendering per la conversione dei colori nella periferica da simulare.

Usa compensazione punto nero (Photoshop) Questa opzione garantisce la conservazione dell'effetto ombra dell'immagine mediante la simulazione dell'intera gamma dinamica delle periferiche di output. Selezionate questa opzione se intendete utilizzare la compensazione punto nero per la stampa (consigliata nella maggior parte delle situazioni).

Simula colore carta Consente di simulare il bianco sporco della carta, in base al profilo di prova. Questa opzione non è supportata in tutti i profili.

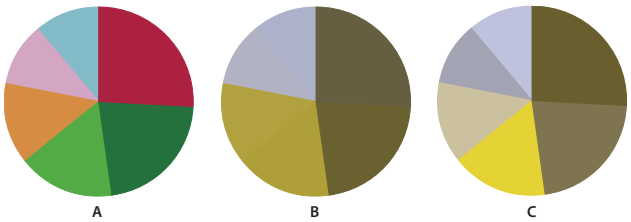
Simula inchiostro nero Consente di simulare il grigio scuro che si ottiene con molte stampanti in luogo di un nero uniforme, in base al profilo di prova. Questa opzione non è supportata in tutti i profili.

In Photoshop, per usare le impostazioni di prova personalizzate come impostazioni predefinite per tutti i documenti, chiudete tutte le finestre dei documenti prima di scegliere il comando Visualizza > Imposta prova > Personale.

Prove colore per daltonismo (Photoshop e Illustrator)

Le specifiche Color Universal Design (CUD) garantiscono che le informazioni grafiche siano percepite correttamente da persone con diversi tipi di visione dei colori, inclusi gli utenti affetti da daltonismo. Diversi Paesi dispongono di guide linea che richiedono elementi grafici conformi al CUD negli spazi pubblici.

I tipi più comuni di daltonismo sono la protanopia (cecità al rosso) e la deuteranopia (cecità al verde). Circa un terzo delle persone affette da daltonismo sono completamente cieche al rosso o al verde; la maggioranza dei restanti due terzi hanno forme più lievi di daltonismo.



***A.** Immagine originale **B.** Prova per daltonismo **C.** Disegno ottimizzato*

Per stabilire se un documento sia conforme alle specifiche CUD, effettuate le seguenti operazioni:

1. Convertite il documento nel metodo di colore RGB che fornisce prove colore più accurate per il daltonismo.
2. (Facoltativo) Per visualizzare contemporaneamente il documento originale e una prova colore, scegliete Finestra > Nuova Finestra (Illustrator) oppure Finestra > Ordina > Nuova finestra (Photoshop).
3. Scegliete Visualizza > Imposta prova > Daltonismo, quindi scegliete il tipo protanopia o deuteranopia. Per garantire la conformità alle specifiche CUD, verificate i vostri documenti in entrambe le visualizzazioni.

In Photoshop, potete stampare la prova colore. Per ulteriori informazioni, cercate "Stampa prova cartacea" nell'Aiuto di Photoshop.

Se alcuni oggetti sono difficili da distinguere nelle prove colore per daltonismo, regolatene l'aspetto effettuando una delle seguenti operazioni:

- Modificate la luminosità o la tonalità del colore:
  - I rossi puri tendono ad apparire scuri e torbidi; il rosso-arancio è più facilmente riconoscibile.
  - I verdi bluastri confondono meno rispetto ai verdi giallastri.
  - Il grigio può essere confuso con il magenta, il rosa chiaro, il verde chiaro o il verde smeraldo.
  - Evitate le seguenti combinazioni quando possibile: rosso e verde, giallo e verde brillante, blu chiaro e rosa, blu scuro e violetto.
- Applicate diversi pattern o forme.
- Laddove un colore confina con un altro, aggiungete un grande bordo bianco, nero o scuro.
- Usate diverse famiglie o stili di font.

Salvare o caricare un'impostazione di prova personalizzata

1. Scegliete Visualizza > Imposta prova > Personale.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare un'impostazione di prova personalizzata, fate clic su Salva. Per inserire la nuova impostazione nel menu Visualizza > Imposta prova, salvatela nella posizione predefinita.
- Per caricare un'impostazione di prova personalizzata, fate clic su Carica.

Effettuare le prove colore su schermo (Acrobat)

1 Scegliete Avanzate > Produzione di stampe > Anteprima output.

2 Scegliete il profilo colore di una specifica periferica di output nel menu Profilo simulazione.

3 Scegliete un'opzione per la prova colore su schermo:

Simula nero inchiostro Consente di simulare il grigio scuro che si ottiene con molte stampanti in luogo di un nero uniforme, in base al profilo di prova. Questa opzione non è supportata in tutti i profili.

Simula bianco carta Consente di simulare il bianco sporco della carta, in base al profilo di prova. Questa opzione non è supportata in tutti i profili.

Gestione del colore dei documenti durante la stampa

Stampa con la gestione del colore

Mediante le opzioni di gestione del colore per la stampa, potete specificare in che modo le applicazioni Adobe devono gestire i dati immagine in uscita, affinché i colori delle stampe siano coerenti con quelli visualizzati sul monitor. Le opzioni per stampare documenti a cui è stata applicata la gestione del colore variano in base all'applicazione Adobe in uso e alla periferica di output selezionata. In generale, per la gestione del colore durante la stampa è possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- Gestire il colore mediante la stampante.
- Gestire il colore mediante l'applicazione.
- (Photoshop e InDesign) Non utilizzare la gestione del colore. In questo flusso di lavoro non si verificano conversioni del colore. Potrebbe essere inoltre necessario disattivare la gestione del colore nel driver della stampante. Questo metodo è utile principalmente per stampare campioni di prova oppure generare profili personalizzati.

Gestione del colore in stampa mediante la stampante

In questo flusso di lavoro, la conversione del colore non viene eseguita nell'applicazione ma tutte le informazioni necessarie per la conversione vengono inviate alla periferica di output. Questo metodo è particolarmente indicato per effettuare la stampa con stampanti fotografiche a getto di inchiostro, dal momento che occorre utilizzare un profilo diverso per ciascuna combinazione di tipo di carta, risoluzione di stampa e altri parametri di stampa (ad esempio stampa ad alta velocità). La maggior parte delle nuove stampanti fotografiche a getto di inchiostro viene fornita con profili abbastanza accurati inclusi nel driver. In tal modo la stampante è in grado di selezionare il profilo corretto, consentendo di risparmiare tempo e ridurre i margini di errore. Si consiglia inoltre di utilizzare questo metodo se non si ha dimestichezza con la gestione del colore.

Se si sceglie questa soluzione, è molto importante impostare le opzioni di stampa e attivare la gestione del colore nel driver della stampante. Per ulteriori istruzioni, consultate la Guida.

Se selezionate una stampante PostScript, è possibile avvalersi dell'opzione di *gestione colore PostScript*. Quest'ultima consente di realizzare stampe a colori composite o in selezione colori (anche detta "in separazione") nel processore RIP (Raster Image Processor), tramite il processo definito *stampa in selezione colori in-RIP*. In tal modo occorre specificare nel programma solo i parametri per la selezione colori mentre i valori di colore finali vengono calcolati nella periferica. Per i flussi di lavoro di output PostScript caratterizzati dalla gestione del colore è necessaria una periferica di output che supporti l'opzione di gestione del colore PostScript tramite PostScript Level 2 versione 2017 o successiva, oppure PostScript Language Level 3.

Gestione del colore in la stampa mediante l'applicazione

In questo flusso di lavoro, tutto il processo di conversione del colore viene eseguito nell'applicazione, che genera dati cromatici specifici per una periferica di output. Mediante i profili colore assegnati, i colori vengono convertiti in base alla gamma di colori della periferica di output alla quale vengono quindi inviati i valori risultanti. La precisione del metodo dipende dall'esattezza del profilo della stampante selezionata. Utilizzate questo flusso di lavoro se avete profili ICC personalizzati per ogni combinazione di stampante, inchiostro e carta.

Se scegliete questa opzione, disattivate la gestione del colore nel driver della stampante. Se durante la stampa i colori vengono gestiti sia dall'applicazione che dal driver della stampante, i risultati cromatici non sono affidabili. Per ulteriori istruzioni, consultate la Guida.

Profili personalizzati per stampanti desktop

Se i profili di output in dotazione con la stampante non consentono di realizzare risultati soddisfacenti, è possibile ottenere profili personalizzati effettuando una delle seguenti operazioni:

- Acquistate un profilo per il tipo di stampante e di carta in uso. Questo è generalmente il metodo più semplice ed economico.
- Acquistate un profilo per una stampante e una carta specifiche. Questo metodo prevede la stampa di un campione di profilo con la stampante e la carta specifiche e l'invio di tale campione a una società che si occuperà della creazione di un profilo corrispondente. Il processo è più costoso rispetto all'acquisto di un profilo standard. Tuttavia, grazie alla capacità di compensare eventuali variazioni di produzione presenti nelle stampanti, permette di ottenere risultati decisamente più soddisfacenti.
- Create un profilo personalizzato utilizzando un sistema basato su scanner. Questo metodo prevede l'uso di un software per la creazione di profili e di uno scanner piano per la scansione del campione di profilo. Permette di ottenere risultati eccellenti su fogli con superfici opache ma non su carta lucida (in genere, la carta lucida contiene sostanze luminose fluorescenti che appaiono diversamente su uno scanner e alla luce di una stanza).
- Create un profilo personalizzato utilizzando uno strumento hardware per la creazione di profili. Questo metodo è costoso ma consente di ottenere i migliori risultati. Uno strumento hardware valido permette di creare un profilo accurato anche con fogli di carta lucida.
- Modificate un profilo creato con uno dei metodi precedentemente descritti tramite un software per la modifica dei profili. Si tratta di software spesso complesso, ma che permette di correggere eventuali problemi relativi a un profilo o di regolare un profilo per produrre i risultati più adatti alle esigenze specifiche.

Consultare anche

"Installare un profilo colore" a pagina 154

Gestione del colore nei file PDF da stampare

Quando si creano file Adobe PDF per la stampa commerciale, è possibile specificare in che modo devono essere rappresentate le informazioni sui colori. Il metodo più semplice per effettuare tale operazione consiste nell'utilizzare uno standard PDF/X; tuttavia è possibile anche definire manualmente le opzioni di gestione del colore nella sezione Output della finestra di dialogo PDF. Per ulteriori informazioni sugli standard PDF/X e su come creare file PDF, consultate la Guida.

In generale, per gestire i colori durante la creazione di file PDF è possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- (PDF/X-3) I colori non vengono convertiti. Utilizzate questo metodo durante la creazione di un documento da stampare o visualizzare su periferiche diverse o sconosciute. Se selezionate uno standard PDF/X-3, i profili colore vengono automaticamente incorporati nel file PDF.
- (PDF/X-1a) Tutti i colori vengono convertiti nello spazio colore CMYK di destinazione. Utilizzate questo metodo per creare un file pronto per la stampa che non necessita di ulteriori conversioni del colore. Se selezionate uno standard PDF/X-1a, i profili non vengono incorporati nel PDF.
- (Illustrator e InDesign) I colori con profili incorporati vengono convertiti nello spazio colore di destinazione, conservando i valori numerici dei colori che non contengono profili incorporati. È possibile selezionare manualmente questa opzione nella sezione Output della finestra di dialogo PDF. Utilizzate questo metodo se il documento contiene immagini CMYK senza gestione del colore, per assicurarvi che i valori numerici dei colori vengano conservati.

Nota: *durante la conversione dei colori vengono conservate tutte le informazioni sui colori tinta piatta; solo i corrispondenti valori quadricromia vengono convertiti nello spazio cromatico designato.*

Consultare anche

"Utilizzo di un flusso di lavoro CMYK sicuro" a pagina 143

Utilizzo dei profili colore

I profili colore

Una gestione del colore precisa e coerente richiede profili compatibili con ICC il più possibile accurati per tutte le periferiche che trattano i colori. Ad esempio, senza un profilo di scanner accurato, un'immagine perfettamente acquisita da scansione potrebbe apparire di scarsa qualità in un altro programma, semplicemente a causa delle differenze esistenti tra lo scanner e il programma di visualizzazione dell'immagine. La sola impressione che l'immagine sia di scarsa qualità potrebbe indurre ad apportare correzioni inutili e potenzialmente dannose a un'immagine che in realtà è soddisfacente. Con l'ausilio di un profilo accurato, nel programma in cui viene importata l'immagine è possibile compensare eventuali differenze delle periferiche e visualizzare i colori effettivi della scansione.

In un sistema di gestione del colore vengono utilizzati i seguenti tipi di profili:

Profili del monitor Descrivono il modo in cui il colore viene attualmente riprodotto sul monitor. Si tratta del primo tipo di profilo da creare: la visualizzazione accurata dei colori sul monitor consente infatti di effettuare decisioni più consapevoli ed efficaci sul colore durante la progettazione. Se ciò che viene visualizzato sul monitor non rappresenta fedele i colori effettivi del documento, non è possibile garantire colori coerenti.

Profili della periferica di input Descrivono i colori che una periferica di input è in grado di acquisire. Se la fotocamera digitale in uso è dotata di diversi profili, selezionate il profilo Adobe RGB. In caso contrario, utilizzate il profilo sRGB, impostazione predefinita nella maggior parte delle fotocamere. Gli utenti esperti possono anche usare profili differenti

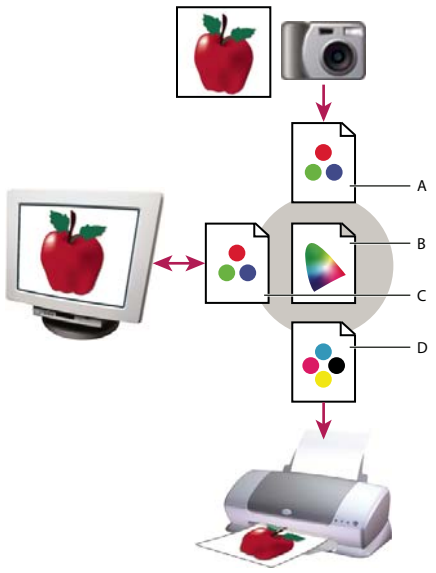
a seconda delle diverse sorgenti luminose. Per i profili di scanner, alcuni fotografi creano profili diversi per ogni tipo o marca di pellicola acquisita da scansione.

Profili della periferica di output Descrivono lo spazio colore delle periferiche di output, quali stampanti desktop e macchine da stampa. Il sistema di gestione del colore utilizza questi profili per eseguire correttamente la mappatura dei colori di un documento sui colori disponibili nella gamma dello spazio colore di una periferica di output. Il profilo di output deve inoltre tenere conto di specifiche condizioni di stampa, quali il tipo di carta e di inchiostro. Ad esempio, la gamma di colori visualizzata su un foglio di carta lucida è diversa da quella visualizzata su un foglio di carta opaca.

La maggior parte dei driver di stampa viene fornita con profili colore incorporati. Prima di acquistare profili personalizzati, provate a utilizzare quelli forniti con il vostro driver di stampa.

Profili dei documenti Definiscono lo spazio colore RGB o CMYK specifico di un documento. Assegnando a un documento un dato profilo (per ottenere un documento *con tag per la gestione del colore*) si definisce l'aspetto dei colori all'interno del documento. Ad esempio, R=127, G=12, B=107 sono solo una serie di valori numerici, visualizzati diversamente a seconda della periferica. Tuttavia, se viene assegnato lo spazio colore Adobe RGB, questi valori numerici specificano un colore effettivo o una lunghezza d'onda della luce (in questo caso, un colore viola specifico).

Se la gestione del colore è attiva, nelle applicazioni Adobe viene assegnato automaticamente ai nuovi documenti un profilo basato sulle opzioni degli spazi di lavoro specificate nella finestra di dialogo Impostazioni colore. I documenti a cui non è assegnato alcun profilo sono detti *senza tag per la gestione del colore* e contengono solo valori numerici di colori non elaborati. Quando si lavora su documenti senza tag, nelle applicazioni Adobe i colori vengono visualizzati e modificati in base allo spazio di lavoro corrente.



Gestione dei colori con i profili
A. *I profili descrivono gli spazi colore della periferica di input e del documento.* ***B.*** *Grazie alle descrizioni dei profili, il sistema di gestione del colore identifica i colori effettivi del documento.* ***C.*** *Il profilo del monitor indica al sistema in che modo convertire i valori numerici del documento nello spazio colore del monitor.* ***D.*** *Mediante il profilo della periferica di output, il sistema di gestione del colore converte i valori numerici del documento nei valori di colore della periferica di output affinché i colori vengano stampati correttamente.*

Consultare anche

"Calibrare e creare un profilo per il monitor" a pagina 153

"Gestione del colore in stampa mediante la stampante" a pagina 149

"Profili personalizzati per stampanti desktop" a pagina 150

"Gli spazi colore di lavoro" a pagina 157

La calibrazione e la caratterizzazione del monitor

Le applicazioni software per la creazione di profili consentono sia di calibrare che di caratterizzare il monitor. Quando si *esegue la calibrazione* di un monitor, lo si rende conforme a uno standard predefinito. Ad esempio, è possibile regolare un monitor affinché i colori vengano visualizzati in base allo standard grafico dato dalla temperatura di colore del punto bianco di 5.000° K (Kelvin). Quando si *esegue la caratterizzazione* di un monitor, viene creato un profilo che descrive il modo in cui vengono riprodotti attualmente i colori.

La calibrazione di un monitor prevede la regolazione delle seguenti impostazioni video:

Luminosità e contrasto Determinano rispettivamente il livello e l'intervallo complessivi dell'intensità di visualizzazione. Questi parametri funzionano esattamente come in un apparecchio televisivo. Mediante un'utilità di calibrazione del monitor è possibile impostare luminosità e contrasto in modo ottimale per la calibrazione.

Valore gamma Determina la luminosità dei valori dei mezzitoni. I valori prodotti da un monitor nel passaggio dal nero al bianco non sono lineari: se vengono rappresentati mediante un grafico formano una curva e non una linea retta. Il valore gamma definisce il valore della curva a metà tra il nero e il bianco.

Fosfori Sono le sostanze utilizzate dai monitor CRT per emettere luce. Fosfori differenti hanno caratteristiche di colore differenti.

Punto bianco Definisce il colore e l'intensità del bianco più luminoso che può essere riprodotto dal monitor.

Calibrare e creare un profilo per il monitor

La calibrazione consiste nell'impostare il monitor affinché sia conforme a una specifica nota. Una volta eseguita tale operazione, è possibile salvare un profilo colore mediante un'utilità per la creazione dei profili. Il profilo descrive quali colori possono e quali non possono essere visualizzati sul monitor e come convertire i valori numerici dei colori di un'immagine per una visualizzazione affidabile.

1. Lasciate il monitor acceso per almeno 30 minuti, in modo che abbia il tempo per riscaldarsi e riprodurre i colori in modo più affidabile.
2. Accertatevi che il monitor sia impostato per la visualizzazione di migliaia di colori. Se possibile, impostatelo su milioni di colori a 24 bit o superiore.
3. Eliminate i pattern di sfondo colorati dal desktop e scegliete piuttosto un desktop con grigi neutri. I pattern complicati o dai colori troppo vivaci interferiscono con la corretta percezione dei colori di un documento.
4. Per calibrare e creare un profilo per il monitor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Windows, installate e utilizzate un'utilità per la calibrazione del monitor.
- In Mac OS, utilizzate l'utilità di calibrazione nella scheda Preferenze di Sistema/Monitor/Colore.
- Per ottenere risultati ottimali, usate software e strumenti di misurazione di terze parti. Generalmente, con l'ausilio di uno strumento di misurazione come un colorimetro e il relativo software potete creare profili più precisi. Lo strumento è in grado infatti di misurare i colori visualizzati sul monitor con maggiore esattezza di quanto possa fare l'occhio umano.

Nota: *le prestazioni del monitor cambiano e peggiorano nel tempo; ricordate quindi di calibrare e creare nuovamente il profilo del monitor circa una volta al mese. Se risulta difficile o impossibile eseguire la calibrazione del monitor in conformità a uno standard, è possibile che il monitor sia troppo vecchio.*

Nella maggior parte delle applicazioni software per la creazione di profili, il nuovo profilo viene impostato automaticamente come profilo predefinito del monitor. Per istruzioni sull'impostazione manuale del profilo del monitor, consultate la guida del sistema operativo.

Installare un profilo colore

Generalmente, i profili colore vengono installati quando si aggiunge una periferica al sistema. La precisione di tali *profili generici* o *preconfezionati* varia da un produttore all'altro. È anche possibile richiedere i profili delle periferiche al proprio service, scaricarli dal Web oppure creare *profili personalizzati* con apparecchiature professionali specifiche.

- In Windows, fate clic con il pulsante destro del mouse su un profilo e selezionate Installa profilo. In alternativa, copiate i profili nella cartella WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- In Mac OS, copiate i profili nella cartella /Libreria/ColorSync/Profiles oppure nella cartella /Utenti/[*nome utente*]/Libreria/ColorSync/Profiles.

Una volta completata l'installazione dei profili di colore, riavviate le applicazioni Adobe.

Consultare anche

"Profili personalizzati per stampanti desktop" a pagina 150

Incorporare un profilo colore

Per incorporare un profilo colore in un documento creato in Illustrator, InDesign o Photoshop, è necessario salvare o esportare il documento in un formato che supporti i profili ICC.

1. Salvate o esportate il documento in uno dei seguenti formati: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Formato documento grande o TIFF.
2. Selezionate l'opzione che consente di incorporare i profili ICC. Il nome e la posizione dell'opzione variano in base alle applicazioni. Per ulteriori istruzioni, consultate la guida dell'applicazione Adobe.

Incorporare un profilo colore (Acrobat)

È possibile incorporare un profilo colore in un oggetto o in un file PDF. Il profilo appropriato, specificato in Spazio di destinazione nella finestra di dialogo Converti colori, viene associato allo spazio colore selezionato nel file PDF. Per ulteriori informazioni, consultate gli argomenti relativi alla conversione del colore nella guida di Acrobat.

Modifica del profilo colore di un documento

Solo in un poche situazioni è necessario modificare il profilo colore di un documento, dato che il profilo colore viene assegnato automaticamente dall'applicazione in base alle impostazioni selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Gli unici casi in cui potete modificare manualmente un profilo colore sono i seguenti: quando dovete preparare un documento per una destinazione di output differente o correggere il comportamento di un criterio che non è più valido per il documento. La modifica del profilo dovrebbe essere effettuata solo da utenti esperti.

Per modificare il profilo colore di un documento effettuate una delle seguenti operazioni:

- Assegnate un nuovo profilo. I valori numerici dei colori nel documento rimangono invariati, ma il nuovo profilo potrebbe determinare un cambiamento radicale nell'aspetto dei colori visualizzati sul monitor.
- Rimuovete il profilo in modo che al documento non sia più applicata la gestione del colore.
- (Acrobat, Photoshop e InDesign) Convertite i colori del documento nello spazio colore di un altro profilo. I valori numerici dei colori vengono convertiti per non alterare l'aspetto originale dei colori.

Assegnare o rimuovere un profilo colore (Illustrator, Photoshop)

1 Scegliete Modifica > Assegna profilo.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:

Non gestire colore in questo documento Rimuove il profilo esistente dal documento. Selezionate questa opzione solo se siete certi di non volere applicare la gestione del colore al documento. Una volta rimosso il profilo, l'aspetto dei colori nel documento viene definito dai profili dello spazio di lavoro dell'applicazione.

[Modello di colore] di lavoro: [spazio di lavoro] Assegna il profilo dello spazio di lavoro al documento.

Profilo Consente di selezionare un profilo diverso. Il nuovo profilo viene assegnato al documento senza che i colori vengano convertiti nello spazio del profilo. I colori visualizzati sul monitor potrebbero presentare un aspetto considerevolmente diverso.

Consultare anche

"Modifica del profilo colore di un documento" a pagina 154

Assegnare o rimuovere un profilo colore (InDesign)

1 Scegliete Modifica > Assegna profili.

2 In Profilo RGB e Profilo CMYK, selezionate una delle seguenti opzioni:

Ignora (usa spazio di lavoro corrente) Rimuove il profilo esistente dal documento. Selezionate questa opzione solo se siete certi di non volere applicare la gestione del colore al documento. Una volta eliminato il profilo dal documento, l'aspetto dei colori viene definito dai profili dello spazio di lavoro dell'applicazione e non è più possibile incorporare un profilo nel documento.

Assegna spazio di lavoro corrente [spazio di lavoro] Assegna il profilo dello spazio di lavoro al documento.

Assegna profilo Consente di selezionare un profilo diverso. Il nuovo profilo viene assegnato al documento senza che i colori vengano convertiti nello spazio del profilo. I colori visualizzati sul monitor potrebbero presentare un aspetto considerevolmente diverso.

3 Scegliete un intento di rendering per ogni tipo di elemento grafico del documento. Per ciascun tipo sono disponibili quattro intenti standard e l'opzione Usa intento impostazioni colore, per utilizzare l'intento di rendering specificato nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Per ulteriori informazioni sugli intenti di rendering, consultate la guida in linea.

I tipi di grafica comprendono le seguenti opzioni:

Intento per le tinte unite Consente di impostare l'intento di rendering per tutta la grafica vettoriale (aree a tinta unita) negli oggetti nativi InDesign.

Intento predefinito per le immagini Consente di impostare l'intento di rendering predefinito per le immagini bitmap inserite all'interno di InDesign. L'impostazione può essere comunque ignorata per immagini specifiche.

Intento post-fusione Consente di impostare l'intento di rendering per lo spazio colore di prova o finale per i colori prodotti da interazioni di trasparenza nella pagina. Utilizzate questa opzione se il documento contiene oggetti trasparenti.

4 Per visualizzare in anteprima gli effetti del nuovo profilo assegnato al documento, selezionate Anteprima, quindi fate clic su OK.

Consultare anche

"Modifica del profilo colore di un documento" a pagina 154

"Visualizzare o modificare i profili delle immagini bitmap importate (InDesign)" a pagina 144

Convertire i colori di un documento in un altro profilo (Photoshop)

1 Scegliete Modifica > Converti in profilo.

2 In Spazio di destinazione, scegliete il profilo colore nel quale desiderate convertire i colori del documento. Il documento viene convertito e gli viene assegnato il tag per il nuovo profilo.

3 In Opzioni di conversione, specificate il motore di gestione del colore, l'intento di rendering e le opzioni per il punto nero e il dithering (se disponibili). Consultate "Opzioni per la conversione del colore" a pagina 160.

4 Per ridurre a livello singolo tutti i livelli del documento durante la conversione, selezionate Unico livello.

5 Per visualizzare in anteprima gli effetti della conversione nel documento, selezionate Anteprima.

Consultare anche

"Modifica del profilo colore di un documento" a pagina 154

Convertire i colori del documento in profili colore multicanale, con collegamento al dispositivo o astratti (Photoshop)

1 Scegliete Modifica > Converti in profilo.

2 Fate clic su Avanzate. In Spazio di destinazione sono disponibili i seguenti tipi di profilo ICC aggiuntivi:

Multicanale Profili che supportano più di quattro canali di colore. Sono utili per i lavori di stampa che richiedono più di quattro inchiostri.

Collegamento a dispositivo Profili per la trasformazione da uno spazio colore dispositivo a un altro, senza passare per uno spazio colore intermedio. Sono utili quando è richiesta la mappatura specifica di valori del dispositivo (ad esempio, 100% nero).

Astratto Profili che consentono effetti immagine personalizzati. I profili di tipo Astratto possono avere valori LAB/XYZ per i valori sia di input che di output, per la generazione di tavole di consultazione colore personalizzate che consentono di ottenere l'effetto speciale desiderato.

Nota: *in visualizzazione Avanzata i profili colore Grigio, RGB, LAB e CMYK sono raggruppati per categoria. In visualizzazione Base sono invece presentati insieme nel menu Profilo.*

3 Per visualizzare in anteprima gli effetti della conversione nel documento, selezionate Anteprima.

Consultare anche

"Modifica del profilo colore di un documento" a pagina 154

Convertire i colori di un documento in un altro profilo

È possibile convertire i colori di un file PDF utilizzando lo strumento Converti colori, nella barra degli strumenti Produzione di stampe. Per ulteriori informazioni, consultate gli argomenti sulla conversione del colore nella guida di Acrobat.

Impostazioni del colore

Personalizzare le impostazioni del colore

Per la maggior parte dei flussi di lavoro di gestione del colore, è consigliabile utilizzare un predefinito colore già collaudato da Adobe Systems. È consigliabile modificare opzioni specifiche solo se si è esperti di gestione del colore e certi delle modifiche da apportare.

Una volta personalizzate le opzioni, è possibile salvarle come predefiniti. Il salvataggio delle impostazioni colore permette di riutilizzarle e condividerle con altri utenti o applicazioni.

- Per salvare le impostazioni colore come predefiniti, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Affinché il nome dell'impostazione venga visualizzato nella finestra di dialogo Impostazioni colore, salvate il file nella posizione predefinita. Se il salvataggio viene effettuato in una posizione diversa, sarà necessario caricare il file prima di poter selezionare l'impostazione.
- Per caricare un predefinito di impostazioni colore che non è stato salvato nella posizione standard, fate clic su Carica nella finestra di dialogo Impostazioni colore, quindi selezionate il file da caricare e fate clic su Apri.

Nota: *in Acrobat non è possibile salvare impostazioni colore personalizzate. Se desiderate condividere con Acrobat impostazioni di questo tipo, create il file in InDesign, Illustrator o Photoshop, quindi salvatelo nella cartella predefinita per e impostazioni. Il file risulterà quindi disponibile nella categoria Gestione colore della finestra di dialogo Preferenze. Potete anche aggiungere manualmente impostazioni alla suddetta cartella predefinita.*

Gli spazi colore di lavoro

Per *spazio di lavoro* si intende uno spazio colore intermedio utilizzato per definire e modificare il colore nella applicazioni Adobe. A ogni modello di colore è associato un profilo dello spazio di lavoro. È possibile scegliere i profili degli spazi di lavoro nella finestra di dialogo Impostazioni colore.

Il profilo dello spazio di lavoro rappresenta il profilo di origine per i nuovi documenti in cui viene utilizzato il modello di colore associato. Ad esempio, se il profilo dello spazio di lavoro RGB corrente è Adobe RGB (1998), in ogni nuovo documento RGB creato vengono utilizzati i colori della gamma Adobe RGB (1998). Gli spazi di lavoro definiscono anche l'aspetto dei colori nei documenti senza tag di gestione del colore.

Se aprite un documento contenente un profilo colore incorporato che non corrisponde al profilo dello spazio di lavoro, nell'applicazione verrà utilizzato un *criterio di gestione colore* per determinare la modalità di gestione dei dati cromatici. In molti casi, il criterio predefinito prevede che il profilo incorporato venga conservato.

Consultare anche

"Profili colore mancanti e non corrispondenti" a pagina 158

"Opzioni per i criteri di gestione colore" a pagina 159

Opzioni per lo spazio di lavoro

Per accedere alle opzioni per lo spazio di lavoro in Photoshop, Illustrator e InDesign, scegliete Modifica > Impostazioni colore. In Acrobat, selezionate la categoria Gestione colore della finestra di dialogo Preferenze.

Per visualizzare la descrizione di un profilo, selezionate il profilo desiderato e posizionate il puntatore sul relativo nome. La descrizione è riportata nella parte inferiore della finestra di dialogo.

RGB Consente di determinare lo spazio colore RGB dell'applicazione. In generale, è consigliabile scegliere i profili Adobe RGB o sRGB piuttosto che il profilo di una periferica specifica (ad esempio, un profilo del monitor).

Il profilo sRGB è indicato per la preparazione di immagini da visualizzare sul Web poiché definisce lo spazio colore del monitor standard usato per la visualizzazione sul Web. È utile inoltre quando si lavora con immagini acquisite da fotocamere digitali commerciali, la maggior parte delle quali utilizza il profilo sRGB come spazio colore predefinito.

Il profilo Adobe RGB è indicato per la preparazione di documenti da stampare. La gamma di colori Adobe RGB comprende infatti colori stampabili (in particolare cyan e blu) che non è possibile definire mediante il profilo sRGB. È utile inoltre quando si lavora con immagini acquisite da fotocamere digitali professionali, la maggior parte delle quali utilizza il profilo Adobe RGB come spazio colore predefinito.

CMYK Consente di determinare lo spazio colore CMYK dell'applicazione. Tutti gli spazi di lavoro CMYK sono dipendenti da periferica. Ciò significa che si basano su combinazioni effettive di inchiostro e carta. Gli spazi di lavoro CMYK forniti da Adobe si basano invece sulle condizioni di stampa commerciale standard.

Grigio (Photoshop) o Scala di grigi (Acrobat) Consente di determinare lo spazio colore in scala di grigio dell'applicazione.

Tinta piatta (Photoshop) Consente di specificare l'ingrossamento dei punti da utilizzare quando si visualizzano i canali tinta piatta e a due tonalità.

Nota: *in Acrobat è possibile utilizzare lo spazio colore di un intento di output incorporato in luogo dello spazio colore di un documento per la visualizzazione e la stampa. Per ulteriori informazioni sugli intenti di output, consultate la guida in linea di Acrobat.*

Le applicazioni Adobe dispongono di un set standard di profili per gli spazi di lavoro collaudati e consigliati da Adobe Systems per la maggior parte dei flussi di lavoro con gestione del colore. Per impostazione predefinita, nei menu degli spazi di lavoro vengono riportati solo questi profili. Per visualizzare eventuali altri profili colore installati nel sistema, selezionate Modalità avanzata (Illustrator e InDesign) o Più opzioni (Photoshop). Per poter essere elencato nei menu degli spazi di lavoro, un profilo colore deve essere bidirezionale (ovvero deve includere le specifiche per effettuare la conversione in e da spazi cromatici differenti).

Nota: *in Photoshop è possibile creare profili per gli spazi di lavoro personalizzati. Tuttavia, è consigliabile utilizzare un profilo standard anziché crearne uno personalizzato. Per ulteriori informazioni, consultate la knowledge base del supporto tecnico per Photoshop, all'indirizzo www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Profili colore mancanti e non corrispondenti

Per un documento appena creato, il flusso di lavoro del colore funziona in genere regolarmente: se non diversamente specificato, i colori vengono creati e modificati in base al profilo dello spazio di lavoro associato al metodo di colore selezionato per il documento.

Nel caso di documenti esistenti, tuttavia, è possibile che in alcuni non venga utilizzato il profilo dello spazio di lavoro specificato e che in altri non sia supportata la gestione del colore. Le eccezioni più comuni per quanto riguarda il flusso di lavoro con gestione del colore sono le seguenti:

- Apertura di un documento o importazione di dati cromatici (ad esempio mediante operazioni Copia e Incolla o trascinamento) da un documento a cui non è assegnato alcun profilo. Potrebbe essere il caso, ad esempio, di un documento creato con un'applicazione che non supporta la gestione del colore o, se la supporta, in cui la funzione è disattivata.
- Apertura di un documento o importazione di dati cromatici da un documento a cui è assegnato un profilo diverso dallo spazio di lavoro corrente. Potrebbe trattarsi, ad esempio, di un documento creato con impostazioni di gestione del colore diverse oppure acquisito da scansione e a cui è stato assegnato il profilo dello scanner.

In entrambi i casi, l'applicazione usa un criterio di gestione del colore per decidere come gestire i dati cromatici del documento.

Se il profilo non esiste o non corrisponde allo spazio di lavoro, viene visualizzato un messaggio di avviso, in base alle opzioni impostate nella finestra di dialogo Impostazioni colore. Per impostazione predefinita, gli avvisi relativi ai profili sono disattivati. Tuttavia, è possibile attivarli al fine di assicurare una gestione del colore adeguata per ciascun tipo di documento. I messaggi di avviso variano in base alle applicazioni in uso, ma generalmente è possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- (Opzione consigliata) Non modificare il documento o i dati cromatici importati. Ad esempio, è possibile scegliere di utilizzare il profilo incorporato (se presente), lasciare il documento senza un profilo colore (se non presente) o mantenere i valori numerici in dati cromatici incollati.
- Adattare il documento o i dati cromatici importati. Ad esempio, quando si apre un documento con un profilo colore mancante, è possibile scegliere di assegnare il profilo dello spazio di lavoro corrente o un profilo diverso. Quando si apre invece un documento con un profilo colore non corrispondente, è possibile scegliere di eliminare il profilo o convertire i colori nello spazio di lavoro corrente. Quando si importano dati cromatici, infine, è possibile scegliere di convertire i colori nello spazio di lavoro corrente per mantenerli inalterati.

Opzioni per i criteri di gestione colore

Un *criterio di gestione colore* consente di determinare in che modo vengono gestiti i dati cromatici nell'applicazione ogni volta che si apre un documento o si importa un'immagine. È possibile scegliere criteri diversi per le immagini RGB e CMYK, nonché specificare quando visualizzare i messaggi di avviso. Per accedere alle opzioni per i criteri di gestione colore, scegliete Modifica > Impostazioni colore.

Per visualizzare la descrizione di un criterio, selezionate il criterio e posizionate il puntatore sul relativo nome. La descrizione è riportata nella parte inferiore della finestra di dialogo.

RGB, CMYK e Grigio L'opzione per il grigio è disponibile solo in Photoshop. Consentono di specificare un criterio da seguire per il trasferimento dei colori nello spazio di lavoro corrente, ogni volta che si apre un file o si importa un'immagine nel documento corrente. Scegliete una delle seguenti opzioni:

- **Mantieni profili incorporati** Mantiene sempre i profili incorporati all'apertura dei file. Questa opzione è consigliata per la maggior parte dei flussi di lavoro poiché permette di applicare una gestione del colore coerente. Tuttavia, se desiderate mantenere i valori numerici CMYK, selezionate l'opzione Mantieni i valori numerici (ignora profili collegati).

- **Converti in spazio di lavoro** Converte i colori nel profilo dello spazio di lavoro corrente ogni volta che si apre un file o si importa un'immagine. Selezionate questa opzione affinché venga utilizzato per tutti i colori un unico profilo, ovvero quello dello spazio di lavoro corrente.

- **Mantieni i valori numerici (ignora profili collegati)** Questa opzione è disponibile in InDesign e Illustrator per il profilo CMYK. Mantiene i valori numerici dei colori ogni volta che si apre un file o si importa un'immagine e permette di utilizzare comunque la gestione del colore per una visualizzazione accurata dei colori nelle applicazioni Adobe. Selezionate questa opzione se desiderate utilizzare un flusso di lavoro CMYK sicuro. In InDesign, in base all'oggetto, è possibile decidere di ignorare questo criterio scegliendo Oggetto > Impostazioni colore dell'immagine.

- **Disattivato** Ignora i profili colore incorporati ogni volta che si apre un file o si importa un'immagine e non assegna il profilo dello spazio di lavoro a nuovi documenti. Selezionate questa opzione per eliminare eventuali metadati relativi ai colori forniti dal creatore del documento originale.

Profili non corrispondenti - Chiedi prima di aprire Viene visualizzato un messaggio ogni volta che si apre un documento con un profilo diverso da quello spazio di lavoro corrente. È possibile ignorare il comportamento predefinito del criterio. Selezionate questa opzione per assicurare una gestione del colore adeguata per ciascun tipo di documento.

Profili non corrispondenti - Chiedi prima di incollare Viene visualizzato un messaggio ogni volta che il profilo colore non corrisponde ai colori importati in un documento tramite operazioni Copia e Incolla o di trascinamento. È possibile ignorare il comportamento predefinito del criterio. Selezionate questa opzione per assicurare una gestione del colore corretta per tutti i colori incollati.

Profili non presenti - Chiedi prima di aprire Viene visualizzato un messaggio ogni volta che si apre un documento senza profilo. È possibile ignorare il comportamento predefinito del criterio. Selezionate questa opzione per assicurare una gestione del colore adeguata per ciascun tipo di documento.

Opzioni per la conversione del colore

Con le opzioni di conversione del colore è possibile controllare in che modo i colori vengono gestiti all'interno di un documento quando lo si trasferisce da uno spazio colore all'altro. È consigliabile modificare tali opzioni solo se si è esperti di gestione del colore e certi delle modifiche da apportare. Per visualizzare le opzioni di conversione del colore, scegliete Modifica > Impostazioni colore, quindi selezionate Modalità avanzata (Illustrator e InDesign) o Più opzioni (Photoshop). In Acrobat, selezionate la categoria Gestione colore della finestra di dialogo Preferenze.

Motore Consente di specificare il modulo di gestione del colore (CMM, Color Management Module) utilizzato per eseguire la mappatura della gamma di uno spazio colore su quella di un altro. Il motore predefinito Adobe (ACE) è adatto alle esigenze di conversione della maggior parte degli utenti.

Per visualizzare la descrizione di un'opzione motore o intento, selezionate l'opzione specifica e posizionate il puntatore sul relativo nome. La descrizione viene riportata nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Intento (Photoshop, Illustrator, InDesign) Consente di specificare l'intento di rendering da utilizzare per convertire i colori da uno spazio colore all'altro. Le differenze tra gli intenti di rendering diventano evidenti solo quando si stampa un documento o lo si converte in uno spazio di lavoro differente.

Usa compensazione punto nero (Photoshop, Illustrator, InDesign) o Usa compensazione Punto del Nero (Acrobat) Questa opzione garantisce la conservazione dei particolari nelle zone in ombra dell'immagine mediante la simulazione dell'intera gamma dinamica delle periferiche di output. Selezionate questa opzione se intendete utilizzare la compensazione punto nero per la stampa (consigliata nella maggior parte delle situazioni).

Usa dithering (Photoshop) Viene applicato il dithering dei colori nella conversione di immagini a 8 bit per canale su diversi spazi cromatici. Se l'opzione Usa dithering è selezionata, in Photoshop i colori vengono miscelati nello spazio colore di destinazione per simulare i colori presenti solo nello spazio di origine. Benché permetta di ridurre la presenza di blocchi e strisce di colore in un'immagine, il dithering può aumentare notevolmente le dimensioni dei file quando le immagini vengono compresse per l'utilizzo sul Web.

Compensa per i profili relativi a scena (Photoshop) Confronta il contrasto video durante la conversione dalla scena ai profili di output. Questa opzione riflette la gestione colore predefinita in After Effects.

Gli intenti di rendering

Un *intento di rendering* determina come il sistema di gestione del colore gestisce la conversione dei colori da uno spazio colorimetrico all'altro. I vari intenti di rendering si basano su regole differenti per definire le regolazioni dei colori di origine. Ad esempio, i colori che rientrano nella gamma di destinazione possono rimanere immutati oppure essere corretti in modo da conservare l'intervallo originale di rapporti visivi una volta eseguita la conversione in una gamma di destinazione più ristretta. Il risultato della scelta di un intento di rendering dipende dal tipo di grafica presente nei documenti e dai profili utilizzati per specificare gli spazi colore. Alcuni profili generano risultati identici anche con intenti di rendering diversi.

In generale, si consiglia di utilizzare l'intento di rendering predefinito per l'impostazione colore selezionata, già collaudato da Adobe Systems per soddisfare gli standard di settore. Ad esempio, se scegliete un'impostazione colore per l'America del nord o l'Europa, l'intento di rendering predefinito è Colorimetrico relativo. Se si sceglie invece un'impostazione colore per il Giappone, l'intento di rendering predefinito è Percettivo.

Potete selezionare un intento di rendering quando impostate le opzioni di conversione colore per il sistema di gestione del colore, le prove colore su schermo e la stampa di immagini:

Percettivo Mantiene le relazioni visive tra i colori in modo che siano percepiti come naturali dall'occhio umano, anche se i valori effettivi dei colori cambiano. Questo intento è ideale per le immagini fotografiche in cui sono presenti numerosi colori fuori gamma e corrisponde allo standard utilizzato nell'industria tipografica giapponese.

Saturazione Tenta di riprodurre colori brillanti, a scapito però della precisione cromatica. Questo intento è indicato per la grafica aziendale, ad esempio per la realizzazione di diagrammi e grafici, in cui l'intensità dei colori ha la priorità rispetto alla precisione delle relazioni tra i colori.

Colorimetrico relativo Confronta la luce più estrema dello spazio colore di origine con quella dello spazio di destinazione e converte tutti i colori di conseguenza. I colori fuori gamma vengono convertiti nel colore più prossimo riproducibile nello spazio colore di destinazione. Questo intento permette di conservare meglio i colori originali rispetto all'intento Percettivo. È lo standard utilizzato per la stampa in America del nord ed Europa.

Colorimetrico assoluto Lascia inalterati i colori che rientrano nella gamma di destinazione. I colori che non rientrano nel gamut vengono invece ritagliati (rappresentati dal valore più vicino). Non viene effettuato alcun adeguamento dei colori al punto bianco di destinazione. Questo intento permette di mantenere la precisione cromatica a scapito delle relazioni tra i colori; è indicato per simulare l'output su una determinata periferica. È inoltre utile per visualizzare in anteprima il modo in cui il colore della carta influisce sui colori stampati.

Controlli avanzati in Photoshop

In Photoshop è possibile visualizzare i controlli avanzati per la gestione del colore scegliendo Modifica > Impostazioni colore e selezionando Più opzioni.

Togli saturazione a colori su monitor di Consente di stabilire se e in che misura è possibile togliere la saturazione ai colori visualizzati sul monitor. Se l'opzione è selezionata, è possibile visualizzare l'intervallo completo di spazi colore con gamme superiori a quella del monitor in uso. Tuttavia, ciò provoca una mancata corrispondenza tra la visualizzazione sul monitor e l'output. Se l'opzione è deselezionata, alcuni colori che sono diversi nell'immagine potrebbero apparire identici sul monitor.

Fondi colori RGB con gamma Consente di controllare il modo in cui i colori RGB vengono fusi per produrre dati compositi (ad esempio, quando si desidera fondere o dipingere sui livelli con il metodo Normale). Se l'opzione è selezionata, la fusione dei colori RGB avviene nello spazio colore corrispondente al valore di gamma specificato. Un valore di gamma pari a 1,00 è considerato corretto dal punto di vista colorimetrico e dovrebbe produrre un numero minimo di imperfezioni lungo i bordi. Se l'opzione è deselezionata, la fusione dei colori RGB avviene direttamente nello spazio colore del documento.

Nota: *se l'opzione è selezionata, i documenti con più livelli assumono un aspetto diverso rispetto a Photoshop quando vengono visualizzati in altre applicazioni.*

Capitolo 6: Colorare

Per aiutarvi ad aumentare l'impatto visivo dei vostri disegni, in Adobe Illustrator sono disponibili numerosi tipi di pennello: calligrafici, a diffusione, artistici e pattern. Potete inoltre usare la funzione Pittura dinamica per dipingere segmenti di tracciato diversi e riempire tracciati chiusi con colori, pattern o sfumature specifici. Usando opacità, maschere, sfumature, fusioni, trame e pattern le possibilità creative sono realmente illimitate.

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.

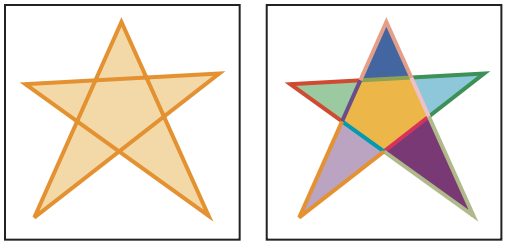
Colorare un oggetto

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.

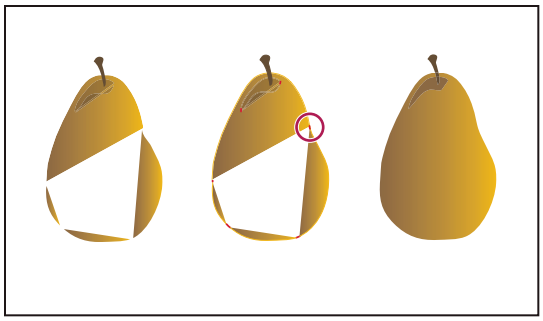
Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei pennelli: www.adobe.com/go/vid0044_it.

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.

Consultare anche

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 171

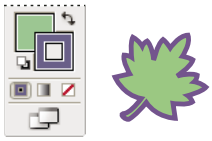
I riempimenti e le tracce

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

Consultare anche

"Tasti per colorare gli oggetti" a pagina 499

"Selezionare i colori con il Selettore colore" a pagina 105

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.

Casella Riempimento

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.

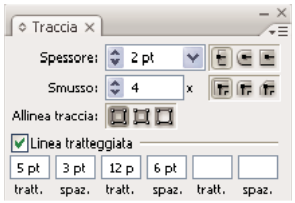
Consultare anche

"Selezionare elementi nei gruppi di pittura dinamica" a pagina 174

"Colorare con lo strumento secchiello pittura dinamica" a pagina 177

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 della traccia, il limite di smusso e gli stili degli angoli e degli estremi.



Pannello Traccia con le opzioni visibili

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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

"Selezionare elementi nei gruppi di pittura dinamica" a pagina 174

"Colorare con lo strumento secchiello pittura dinamica" a pagina 177

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.*

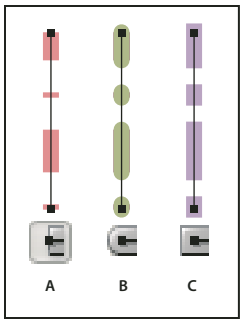
Creare linee punteggiate o tratteggiate

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. 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.

4. 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*

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 predefinito è 4. Questo significa che quando la lunghezza della punta dell'angolo corrisponde a quattro 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.

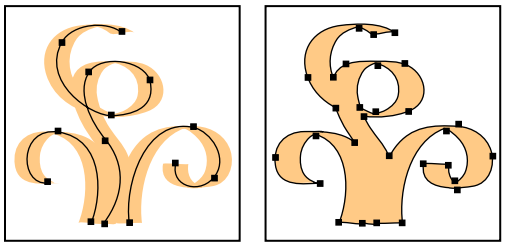
Angolo arrotondato Crea linee con angoli arrotondati.

Angolo smussato Crea linee con angoli smussati.

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 184.



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'uso dello strumento pennello tracciato chiuso: ww.adobe.com/go/lrvid4018_ai_it.

Consultare anche

"Opzioni dello strumento pennello" a pagina 182

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. Quando selezionate questa opzione, l'opzione Unione limiti selezione non è disponibile.

Unione limiti selezione Consente di specificare che, in caso di grafica selezionata, il pennello tracciato chiuso si combina solo con la grafica selezionata. Se non è selezionato alcun oggetto, il pennello tracciato chiuso si unisce con qualunque disegno corrispondente.

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.

Consultare anche

"I tracciati composti" a pagina 254

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 219

Aggiungere frecce alle linee

Le frecce sono simili a tratti di pennello; la posizione, la direzione e il colore delle frecce cambiano insieme alla linea, ma le frecce non possono essere modificate separatamente.

1 Selezionate un oggetto o un gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

Nota: *potete aggiungere frecce a un intero gruppo di pittura dinamica ma non ai singoli tracciati all'interno di tali gruppi.*

2 Scegliete Effetto > Stilizzazione > Aggiungi frecce.

3 Selezionate un tipo di freccia per ogni estremità della linea facendo clic sulle icone sotto le caselle Inizio e Fine. L'inizio e la fine della linea sono relativi alla direzione in cui è stata disegnata la linea.

4 Per ridimensionare la freccia, specificate la percentuale desiderata nella casella di testo Scala. Il ridimensionamento avviene in base allo spessore di traccia della linea.

5 Fate clic su OK.

Nota: *per eliminare una freccia, selezionate l'oggetto, fate clic sull'effetto Aggiungi frecce nel pannello Aspetto e impostate l'effetto su Nessuno, quindi fate clic su OK.*

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Gli effetti" a pagina 378

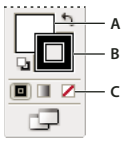
Eliminare il riempimento o la traccia da un oggetto

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.*

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 373

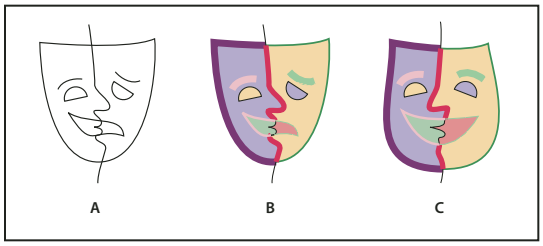
Gruppi di pittura dinamica

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.

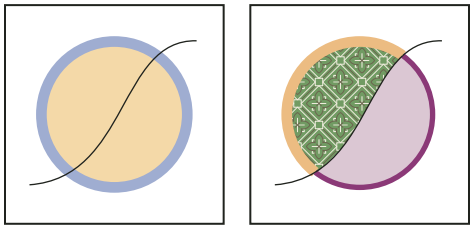
Una volta creato un gruppo di pittura dinamica, potrete modificarne qualsiasi tracciato. Ogni volta che spostate o regolate la forma di un tracciato, i colori precedentemente applicati non rimangono nelle posizioni originali, come accade invece nella pittura tradizionale o nei programmi di editing delle 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.

Consultare anche

"Metodi di pittura" a pagina 162

"I riempimenti e le tracce" a pagina 163

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.

Consultare anche

"Tasti per lavorare con i gruppi di pittura dinamica" a pagina 499

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).*

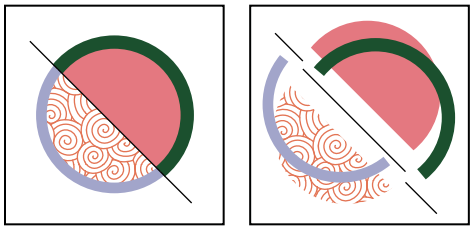
Convertire gli oggetti in gruppi di pittura dinamica

❖ Per gli oggetti che non possono essere convertiti direttamente in gruppi di pittura dinamica, effettuate una delle seguenti operazioni:

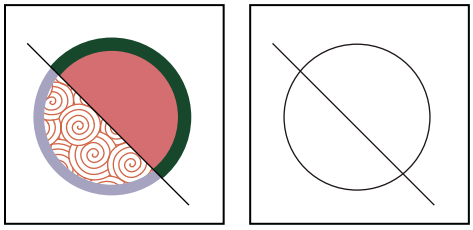
- Per gli oggetti di testo, scegliete Testo > Crea contorno, quindi create i tracciati risultanti in un gruppo di pittura dinamica.
- Per le immagini bitmap, scegliete Oggetto > Ricalco dinamico > Crea e converti in pittura dinamica.
- Per altri oggetti, scegliete Oggetto > Espandi, quindi create i tracciati 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.

Consultare anche

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 211

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.

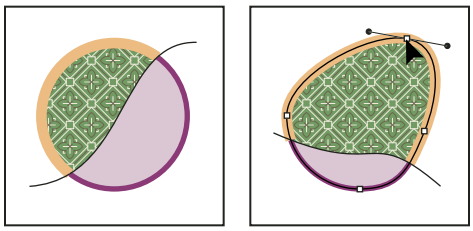
Isolare un gruppo di pittura dinamica dal resto del disegno

❖ 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.

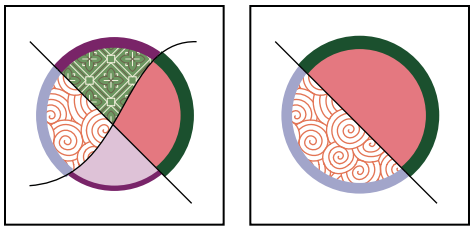
Modificare gruppi di pittura dinamica

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)

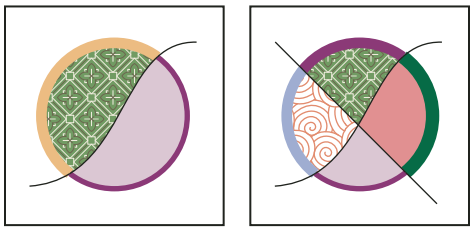
Salvate nel pannello Campioni i colori di riempimento e traccia usati nei gruppi di pittura dinamica. In questo modo, se durante la modifica viene perso un colore che desideravate mantenere, potete selezionare il relativo campione e riapplicare il riempimento o la traccia con lo strumento secchiello pittura dinamica.

Consultare anche

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 211

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.*

Consultare anche

"Controlli per riempimento e traccia" a pagina 163

"Applicare un colore di riempimento a un oggetto" a pagina 164

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 165

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.

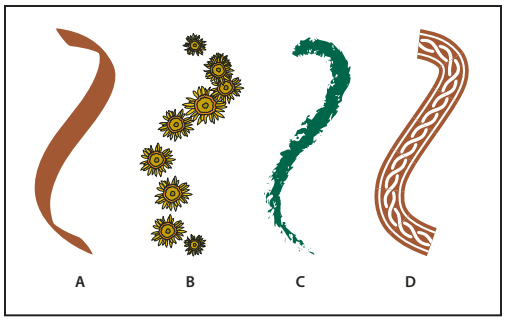
Esistono quattro tipi di pennelli in Illustrator: calligrafici, diffusione, artistici e pattern. Usando tali pennelli potete ottenere i seguenti effetti:

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.

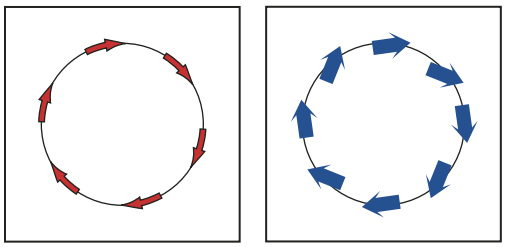
Pennelli artistici Applicano la forma di un pennello (ad esempio carboncino su superficie ruvida) o di un oggetto allungandola in modo uniforme sull'intero tracciato.

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.



Esempi di pennelli
***A.** Pennello calligrafico **B.** Pennello diffusione **C.** Pennello artistico **D.** Pennello pattern*

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.

Consultare anche

"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.

Consultare anche

"Tasti per il pannello Pennelli" a pagina 502

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 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

❖ Scegliete Finestra > Biblioteche di pennelli > Altra biblioteca e selezionate il file..

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 IllustratorCS4 Settings/Brush
- (Windows Vista) [utente]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS4 Settings/Brush
- (Mac OS) Libreria/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS4/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 .

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 nuovi pennelli calligrafici, diffusione, artistici e pattern in base alle vostre impostazioni personali. Per i pennelli diffusione, artistici e pattern, dovete prima di tutto creare il disegno da usare come base. 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.

Consultare anche

"I pattern" a pagina 203

"Creare porzioni d'angolo per i pattern pennello" a pagina 207

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).

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 disegnato con un pennello senza aggiornare il pennello corrispondente, selezionate il tracciato e fate clic sul pulsante Opzioni oggetto selezionato nel 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.

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 pressione esercitata dalla 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.

Proporzionale Conserva le proporzioni del disegno ridimensionato.

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.

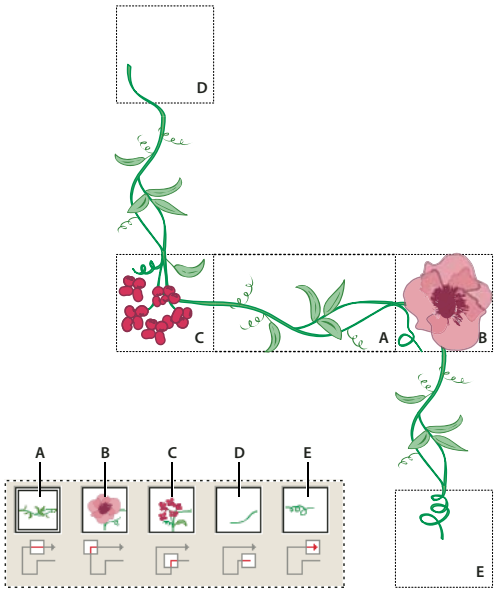
Opzioni per i pennelli pattern

Scala Regola le dimensioni delle porzioni in base alle loro dimensioni originali.

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.

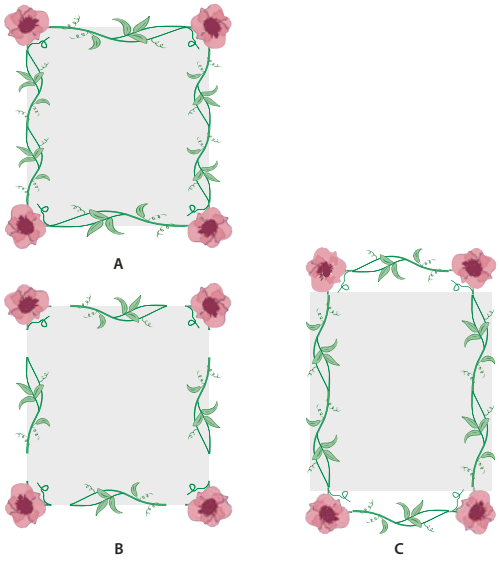
Nota: *per poter impostare le opzioni pennello pattern, dovete aggiungere le porzioni di pattern che intendente usare nel pannello Campioni. Una volta creato un pennello pattern, potrete eliminare le porzioni di pattern dal pannello Campioni se queste non saranno più necessarie singolarmente per realizzare 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*

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.

Consultare anche

Esercitazione sulla trasparenza

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"I metodi di fusione" a pagina 194

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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

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.

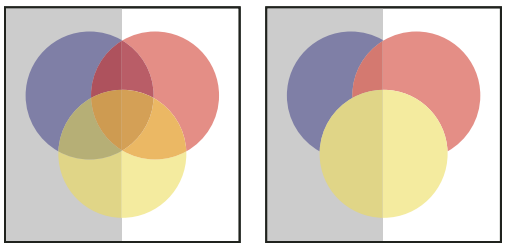
1 Selezionate un oggetto o un gruppo, oppure impostate come destinazione un livello nel pannello Livelli.

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)

Consultare anche

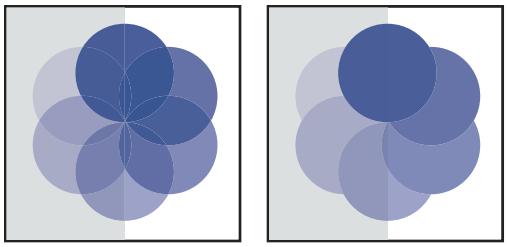
"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 373

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

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.

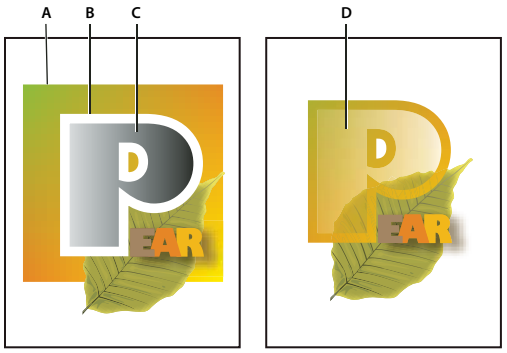
Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

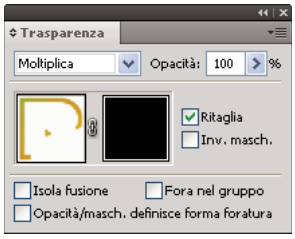
Usare le maschere di opacità per creare trasparenze

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.

Consultare anche

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

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:

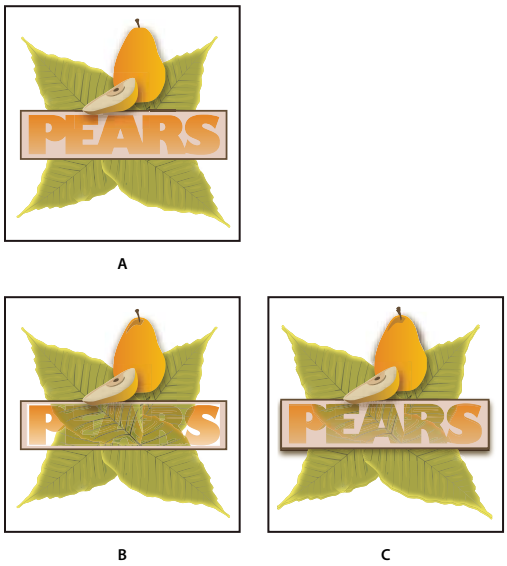
- Per usare una maschera di opacità e dare forma alla foratura, selezionate il disegno mascherato, quindi raggruppatelo con gli oggetti da forare.
- Per usare il canale alfa di un oggetto bitmap per dare forma alla foratura, selezionate un oggetto bitmap che contenga l'effetto di trasparenza, quindi 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.



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*

Consultare anche

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

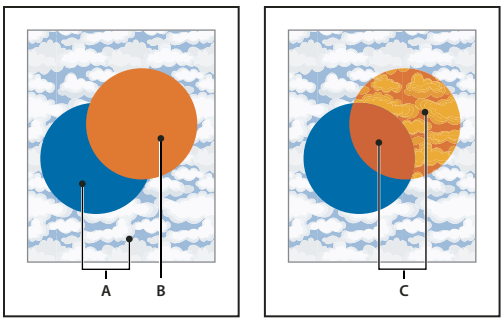
"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

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.

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.*

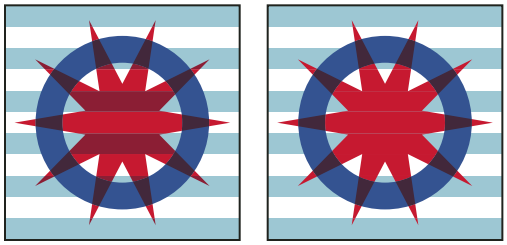
Modificare il metodo di fusione del disegno

1 Selezionate un oggetto o un 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.

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"Panoramica del pannello Trasparenza" a pagina 188

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 373

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. Al seguente indirizzo, è disponibile un'esercitazione sulla creazione delle sfumature: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_it.

Consultare anche

Esercizio sulle sfumature

"Fusioni di oggetti" a pagina 260

"Miscelare i colori" a pagina 132

"Trame" a pagina 200

"Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore" a pagina 446

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.

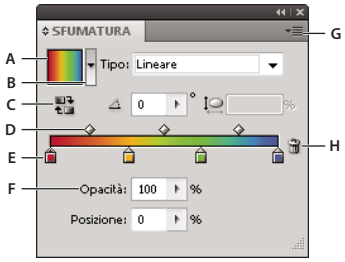
Mediante le opzioni del pannello Sfumatura o lo strumento sfumatura, potete specificare il numero e la posizione delle interruzioni, l'angolo di visualizzazione dei colori, le proporzioni di una sfumatura ellittica e l'opacità di ciascun colore.

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).

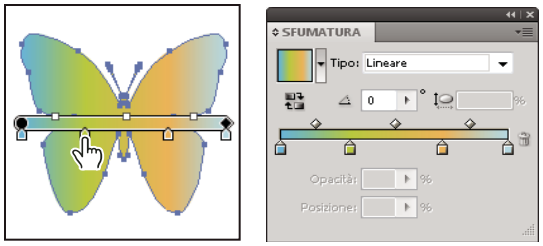


Pannello Sfumatura
***A.** Casella Riempimento sfumatura **B.** Menu Sfumatura **C.** Inversione di colori **D.** Punti medi **E.** Interruzione di colore **F.** Opacità **G.** Menu del pannello **H.** Elimina l'interruzione*

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 una barra sfumatura. Potete usare questa barra 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 sulla barra sfumatura, questa diventa un cursore sfumatura (come nel pannello Sfumatura) con interruzioni della sfumatura e indicatori di posizione. Per aggiungere nuove interruzioni di sfumatura, fate clic sul cursore; 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 sulla barra o sul cursore e viene visualizzato il cursore di rotazione, potete trascinare l'angolo della sfumatura per modificarlo. 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.



Facendo clic su un'interruzione di sfumatura con lo strumento sfumatura, si apre una finestra di dialogo delle 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 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 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.

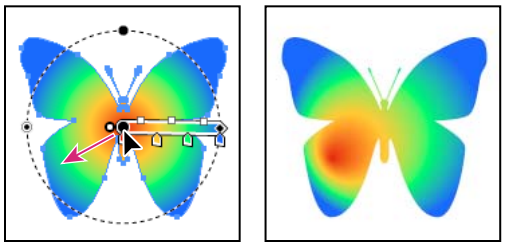
1 Selezionate un oggetto con sfumatura.

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 sul cursore della sfumatura nell'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 del cursore della sfumatura nell'oggetto e trascinate per impostare il raggio.
- Per modificare l'origine della sfumatura, posizionate lo strumento sfumatura all'inizio del cursore della 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.



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.

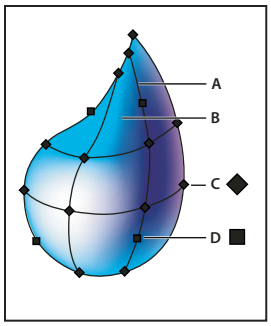


Diagramma di un oggetto con trama
***A.** Linea con trama **B.** Sezione di trama **C.** Punto di trama **D.** Punto di ancoraggio*

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, guardate l'esercizio su come ottenere effetti realistici usando le trame sfumate, disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_it.

Consultare anche

Trama sfumata

"Applicare una sfumatura a un oggetto" a pagina 198

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

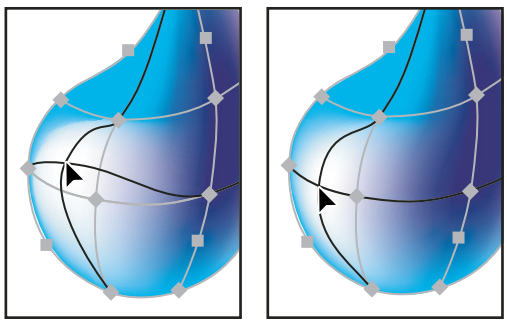
❖ Selezionate l'oggetto con trama, quindi scegliete Oggetto > Tracciato > Scostamento tracciato e immettete zero come valore di scostamento.

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.

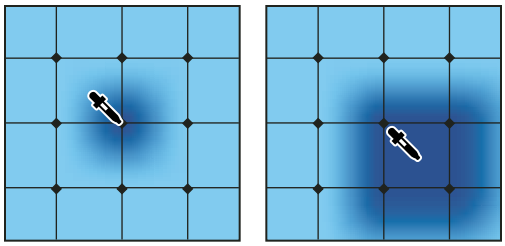
❖ Per modificare un oggetto con trama, effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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)

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.
- I pattern di riempimento sono in genere costituiti da un'unica sezione,
- 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.

Consultare anche

"I riempimenti e le tracce" a pagina 163

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.

Consultare anche

"Applicare un colore di riempimento a un oggetto" a pagina 164

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.

Consultare anche

"Suggerimenti per la creazione di porzioni di pattern" a pagina 204

"I campioni" a pagina 107

Creare pattern geometrici continui

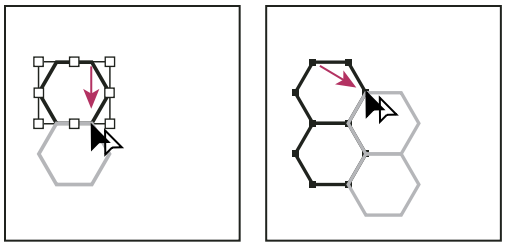
1 Assicuratevi che le Guide sensibili siano attivate e che il comando Allinea al punto sia selezionato nel menu Visualizza.

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.



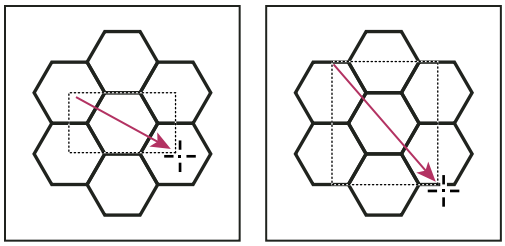
Selezionate i due oggetti (a sinistra) e trascinate per creare una copia (a destra).

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

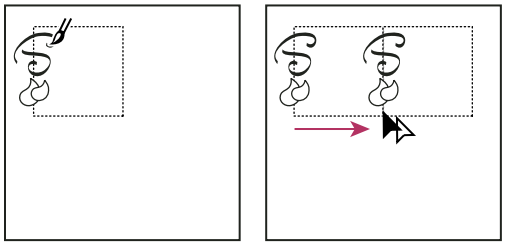
1 Selezionate Visualizza > Allinea al punto.

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.

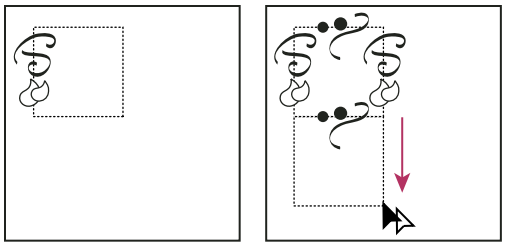
Se conoscete le dimensioni esatte del riquadro di delimitazione, potete selezionare solo la texture e usare il comando Sposta per specificare uno spostamento orizzontale pari alla larghezza del rettangolo. Assicuratevi di fare clic su Copia anziché su OK nella finestra di dialogo Sposta.

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).

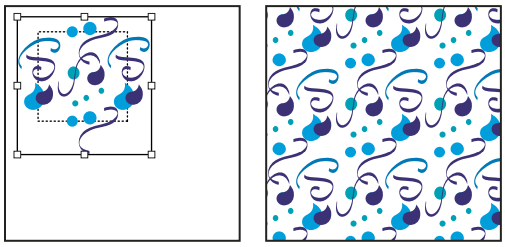
10 Quando l'angolo in alto a sinistra della copia si allinea con l'angolo in basso a sinistra del rettangolo, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti.

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°).

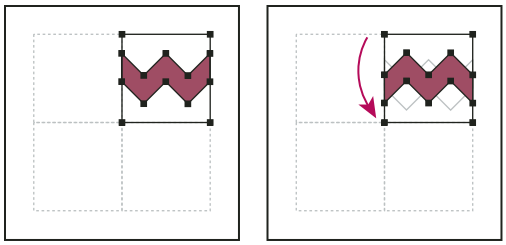
1 Selezionate File > Apri, scegliete il file di un pattern pennello (fornito con Adobe Illustrator) da usare e fate clic su Apri.

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.

5 Per creare una porzione d'angolo esterna, usate lo strumento rotazione per ruotare la porzione e il relativo riquadro di delimitazione di 180°. Per creare una porzione d'angolo interna, ignorate questo passaggio.

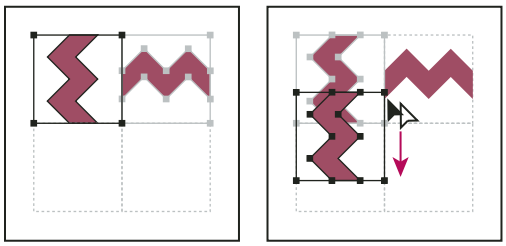


Porzione incollata (a sinistra) e ruotata di 180° (a destra)

6 Con lo strumento rotazione, fate clic sull'angolo inferiore sinistro del riquadro di delimitazione tenendo premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS). Inserite un valore di 90 gradi e fate clic su Copia per creare una copia adiacente a sinistra della prima porzione. Questa porzione diventa la porzione d'angolo.

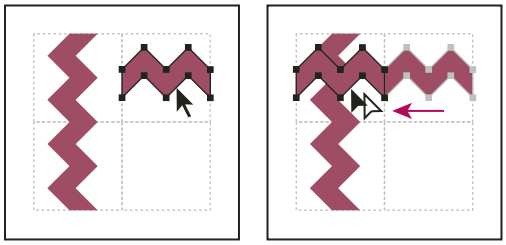
7 Con lo strumento selezione, trascinate verso il basso il punto di ancoraggio in alto a destra della porzione di sinistra; tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) per effettuare una copia con spostamento vincolato in modo da creare una terza porzione sotto la seconda. Quando il punto di ancoraggio in alto a destra della copia si allinea a quello in alto a destra della porzione d'angolo, rilasciate il pulsante del mouse e quindi i tasti Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS).

Per l'allineamento, usate la terza copia.



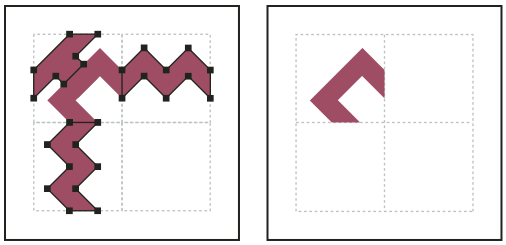
Ruotate di 90° e copiate la porzione sinistra (a sinistra), quindi trascinate una porzione d'angolo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per creare una copia al di sotto (a destra).

8 Selezionate il disegno nella porzione di destra. Trascinate a sinistra tenendo premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) in modo che il disegno nella porzione destra si sovrapponga a quello nella porzione d'angolo.



Copiate (a sinistra) e spostate la porzione in alto a destra sopra la porzione d'angolo (a destra).

9 Modificate la porzione d'angolo in modo che il disegno si allinei in verticale e in orizzontale alle porzioni vicine. Selezionate o eliminate qualsiasi porzione indesiderata e modificate a preferenza la grafica restante per creare la porzione d'angolo esterna finale.



Eliminate gli elementi non necessari (a sinistra) per ottenere una porzione d'angolo esterno finale (a destra).

10 Selezionate tutte le parti della porzione compreso il riquadro di delimitazione.

11 Salvate il nuovo pattern come campione.

12 Fate doppio clic sul nuovo campione di pattern per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni campione, assegnate un nome alla porzione per distinguerla dall'originale (usate ad esempio il suffisso "esterno"), quindi fate clic su OK.

Consultare anche

"Creare o modificare pennelli" a pagina 183

"Opzioni per i pennelli" a pagina 184

Modificare i pattern

1 Verificate che nel disegno non sia selezionato alcun oggetto.

2 Nel pannello Campioni, selezionate il campione di pattern da modificare.

3 Trascinate il campione di pattern sulla tavola da disegno e modificate la porzione di pattern.

4 Selezionate la porzione di pattern, quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il pattern modificato sul campione di pattern esistente nel pannello Campioni.

Il pattern esistente viene sostituito nel pannello Campioni e aggiornato nel file corrente.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Campioni" a pagina 108

"Trasformare i pattern di un oggetto" a pagina 240

Capitolo 7: Selezione e disposizione degli oggetti

Organizzare e allestire gli elementi grafici in Adobe Illustrator è semplice grazie agli strumenti che consentono di selezionare, posizionare e sovrapporre gli oggetti con precisione. Sono disponibili vari strumenti per misurare e allineare gli oggetti, raggrupparli in modo che vengano trattati come un'unica unità e bloccarli e nasconderli in modo selettivo.

Selezione degli oggetti

Opzioni per la selezione di oggetti

Prima di modificare un oggetto, occorre distinguerlo da quelli che lo circondano. Questo viene effettuato mediante la *selezione* dell'oggetto. Dopo aver selezionato un oggetto, o una sua parte, è possibile modificarlo.

Illustrator fornisce i seguenti metodi e strumenti di selezione:

Modalità Isolamento Consente di isolare rapidamente un livello, un sottolivello, un tracciato o un gruppo di oggetti da tutti gli altri oggetti grafici del documento. In modalità Isolamento, tutti gli oggetti non isolati nel documento appaiono disattivati e non sono selezionabili o modificabili.

Pannello Livelli Consente di selezionare con rapidità e precisione oggetti singoli o multipli. Potete selezionare un solo oggetto (anche se è incluso in un gruppo), tutti gli oggetti di un livello o interi gruppi.

Strumento selezione Consente di selezionare oggetti e gruppi facendo clic sugli stessi o trascinandoli. Potete inoltre selezionare gruppi e oggetti all'interno di gruppi.

Strumento selezione diretta Consente di selezionare singoli punti di ancoraggio o segmenti di tracciato facendo clic sugli stessi oppure un intero tracciato o gruppo selezionando un punto qualsiasi dell'elemento. Potete anche selezionare uno o più oggetti appartenenti a un gruppo di oggetti.

Strumento selezione gruppo Consente di selezionare un oggetto in un gruppo, un singolo gruppo all'interno di più gruppi o un set di gruppi all'interno di un disegno. A ogni nuovo clic viene aggiunto un altro oggetto del gruppo successivo nella gerarchia.

Strumento lazo Consente di selezionare oggetti, punti di ancoraggio o segmenti di tracciato trascinando il puntatore attorno all'intero oggetto o a una sua parte.

Strumento bacchetta magica Consente di selezionare oggetti dello stesso colore, spessore e colore della traccia, opacità o metodo di fusione facendo clic sull'oggetto.

Strumento selezione pittura dinamica Consente di selezionare facce (aree chiuse da tracciati) e bordi (parti di tracciati tra intersezioni) di gruppi di pittura dinamica.

Comandi di selezione (situati nel menu Seleziona) Consentono di selezionare o deselezionare rapidamente tutti gli oggetti e di selezionare gli oggetti in base alla loro posizione rispetto a quella di altri oggetti. Potete inoltre selezionare tutti gli oggetti di un determinato tipo o quelli che condividono attributi specifici, nonché salvare o caricare le selezioni. Potete inoltre selezionare tutti gli oggetti nella tavola da disegno attiva.

Per attivare temporaneamente l'ultimo strumento di selezione usato (selezione, selezione diretta o selezione gruppo) durante l'uso di un altro tipo di strumento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla selezione e manipolazione di oggetti: www.adobe.com/go/vid0034_it.

Consultare anche

"Selezionare tracciati, segmenti e punti di ancoraggio" a pagina 69

Specificare le preferenze di selezione

La selezione di tracciati e punti di ancoraggio in immagini complesse può risultare molto complessa. Mediante le preferenze Visualizzazione selezioni e punti di ancoraggio, potete specificare la tolleranza per la selezione dei pixel e scegliere altre opzioni che possono semplificare la selezione per un particolare documento.

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

2 Specificate una delle seguenti opzioni selezione:

Tolleranza Specificate l'intervallo di pixel per la selezione di punti di ancoraggio. Valori maggiori aumentano l'area intorno al punto di ancoraggio su cui è possibile fare clic per selezionare il punto stesso.

Seleziona oggetto solo tramite tracciato Specifica se potete selezionare un oggetto con riempimento facendo clic ovunque nell'oggetto o su un suo tracciato.

Allinea al punto Allinea oggetti ai punti di ancoraggio e alle guide. Specificate la distanza tra l'oggetto e il punto di ancoraggio o la guida entro la quale viene applicato l'allineamento.

Consultare anche

"Selezionare gli oggetti con riempimento" a pagina 215

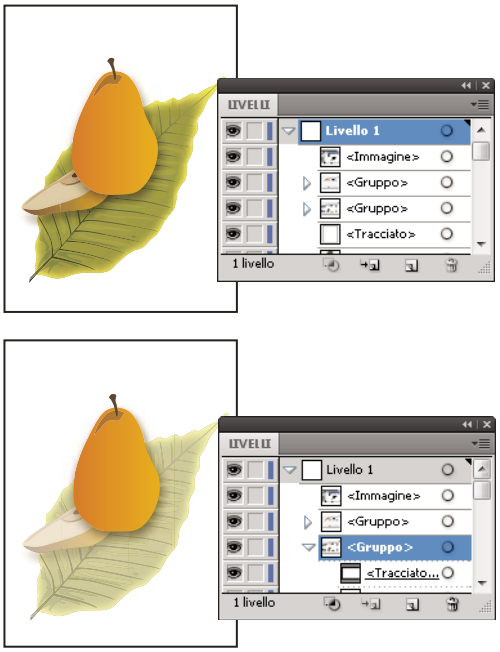
"Specificare le preferenze per le dimensioni dei punti di ancoraggio" a pagina 57

Isolare un disegno per la modifica

La modalità Isolamento isola gli oggetti in modo da poter facilmente selezionare e modificare particolari oggetti o parte di essi. Potete isolare: livelli, sottolivelli, gruppi, simboli, maschere di ritaglio, tracciati composti, trame sfumate, tracciati e pennelli (per modificare e definizioni dei pennelli).

In modalità Isolamento, potete eliminare, sostituire e aggiungere nuovi oggetti grafici rispetto a quello isolato. Quando disattivate la modalità Isolamento, l'oggetto grafico sostituito o nuovo viene aggiunto nella stessa posizione in cui si trovava l'originale isolato. La modalità Isolamento blocca automaticamente tutti gli altri oggetti in modo che le modifiche apportate interessino solo gli oggetti in questa modalità; non è importante il livello su cui si trova l'oggetto, né occorre bloccare o nascondere manualmente gli oggetti che non devono essere modificati.

Nota: *quando modificate la definizione di un simbolo, questo appare in modalità Isolamento. Consultate "Modificare o ridefinire un simbolo" a pagina 89.*



Isolamento del gruppo della pera.

Quando la modalità Isolamento è attiva, l'oggetto isolato è visualizzato nei suoi colori normali, mentre il resto del disegno appare attenuato. Il nome e la posizione dell'oggetto isolato sono riportati nel bordo della modalità Isolamento e il pannello Livelli visualizza solo il disegno che si trova nel sottolivello o nel gruppo isolato. Quando disattivate la modalità Isolamento, gli altri livelli e gruppi riappaiono nel pannello Livelli.

Potete visualizzare gli oggetti isolati in modalità di visualizzazione Contorno o Anteprima.

Al seguente indirizzo, è disponibile un video sull'utilizzo dei livelli e della modalità Isolamento: www.adobe.com/go/vid0041_it.

Isolare un tracciato, un oggetto o un gruppo

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione, fate doppio clic sul tracciato o sul gruppo.
- Selezionate il gruppo, l'oggetto o il tracciato, quindi fate clic sul pulsante Isola oggetto selezionato nel pannello Controllo.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul gruppo e scegliete Isola gruppo selezionato.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul tracciato e scegliete Isola gruppo selezionato.
- Selezionate il gruppo, l'oggetto o il tracciato nel pannello Livelli, quindi scegliete Accedi a modalità Isolamento dal menu del pannello Livelli o fate clic sul pulsante Isola oggetto selezionato nel pannello Controllo.

Isolare un tracciato all'interno di un gruppo

1 Selezionate un tracciato con lo strumento selezione diretta o impostandolo come destinazione nel pannello Livelli.

2 Fate clic sul pulsante Isola oggetto selezionato nel pannello Controllo.

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 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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

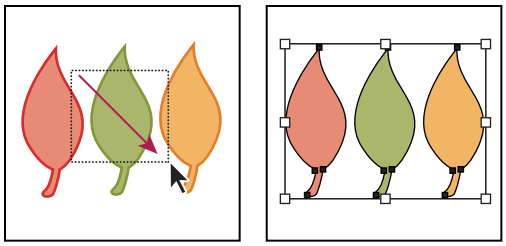
Selezionare gli oggetti con lo strumento selezione

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.

Consultare anche

"Tasti per selezionare" a pagina 497

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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

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.

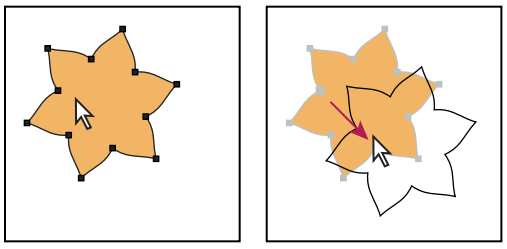
4 Selezionate Mostra opzioni trasparenza nel menu del pannello Bacchetta magica ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

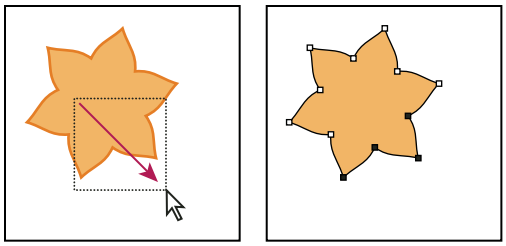
Selezionare gli oggetti con riempimento

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 44.*



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.

Consultare anche

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 219

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.

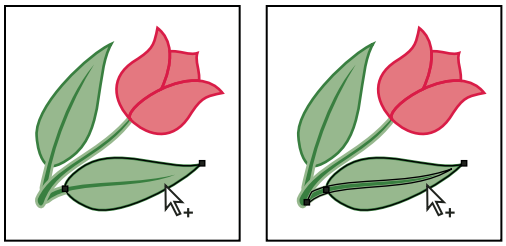
2 Per aggiungere o rimuovere un oggetto o un gruppo dalla selezione (con un qualsiasi strumento di selezione), tenete premuto Maiusc e selezionate l'oggetto da aggiungere o rimuovere.

Selezionare oggetti e gruppi con lo strumento selezione gruppo

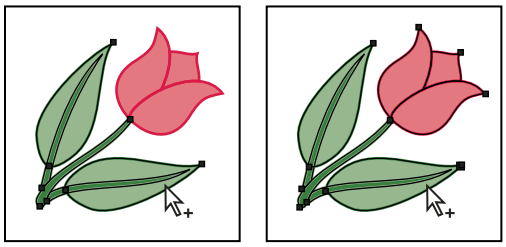
1 Con lo strumento selezione gruppo , fate clic su un oggetto all'interno del gruppo che desiderate selezionare. L'oggetto viene selezionato.

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.

Consultare anche

"La funzione Pittura dinamica" a pagina 171

"Tasti per lavorare con i gruppi di pittura dinamica" a pagina 499

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 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 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).

- 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.*

- 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).

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.

- 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.

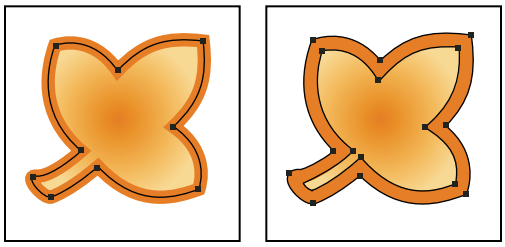
Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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 Per espandere le sfumature nel numero di oggetti specificato. 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.

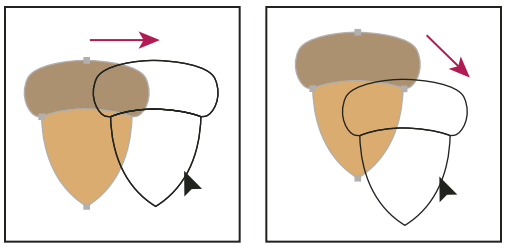
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti

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°.

Consultare anche

"Usare la griglia" a pagina 47

"Ruotare gli oggetti" a pagina 225

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 239

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 223.

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.

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 237.

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.

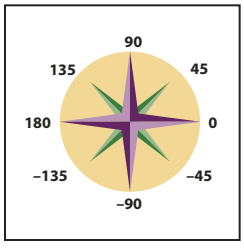
Con l'oggetto selezionato, potete anche fare doppio clic sullo strumento selezione, selezione diretta o selezione gruppo per aprire la finestra di dialogo Spostamento.

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 Fare 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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37

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.

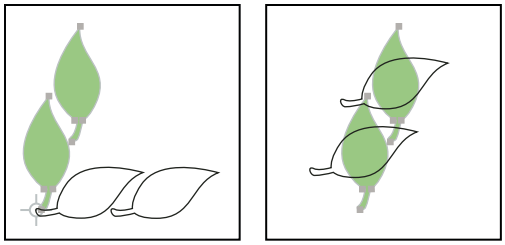
3 Con lo strumento selezione fate clic sul tracciato dell'oggetto rispetto al quale desiderate distribuire gli altri oggetti. L'oggetto su cui fate clic non cambierà posizione.

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)

Consultare anche

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 239

"Spostare gli oggetti" a pagina 220

"Ridimensionare gli oggetti" a pagina 241

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 l'oggetto attorno al punto centrale, scegliete Oggetto > Trasforma > Rotazione o fate doppio clic sullo strumento rotazione.
- 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.

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.

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.

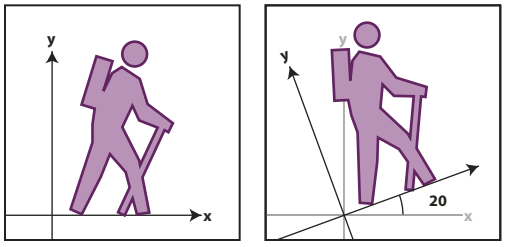
Ruotare gli assi x e y di un documento

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 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

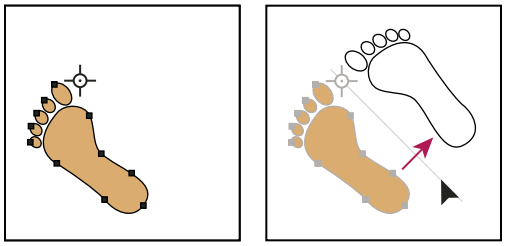
1 Selezionate l'oggetto.

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.

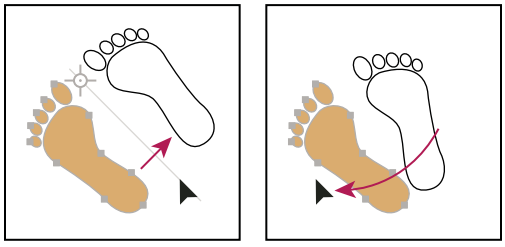
4 Posizionate il puntatore su un altro punto per definire l'asse invisibile ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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'uso dei livelli per creare animazioni, visitate il sito Web all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_it.

Consultare anche

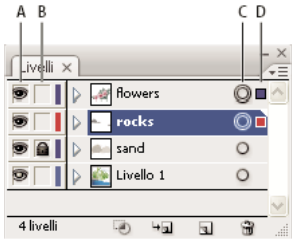
Utilizzo dei livelli per creare animazioni

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:

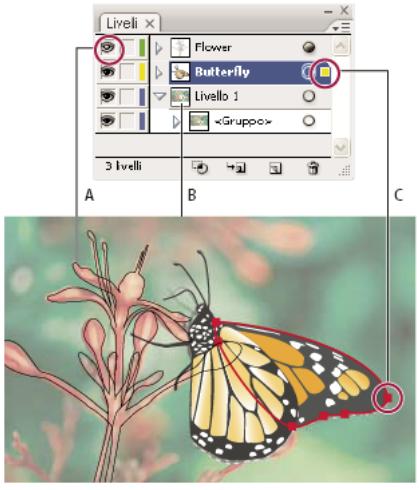
Colonna di visibilità Indica se gli elementi nel pannello Livelli sono visibili o nascosti (assenza di icona), oppure se sono livelli template o livelli contorno .

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*

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

"Visualizzare il disegno come contorni" a pagina 44

"Ricalcare un disegno" a pagina 80

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.

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.

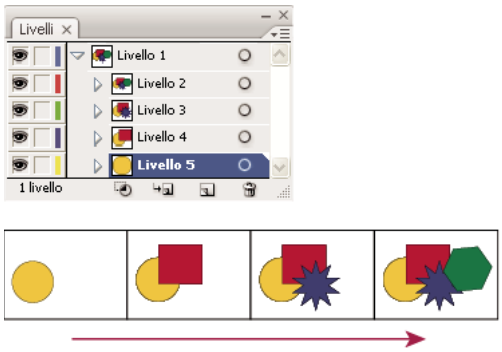
Rilasciare gli oggetti su livelli separati

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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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. 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:

- Fate clic sul nome dell'oggetto sopra il quale intendete aggiungere il nuovo oggetto.
- Per aggiungere il nuovo oggetto all'inizio di un livello o di un gruppo, fate clic sul nome del livello o del gruppo.

In Windows, tenete premuti Alt+Ctrl e fate clic ovunque nell'elenco dei livelli, quindi digitate il nome o il numero del livello da selezionare. Ad esempio, potete digitare ***30*** *per passare al livello numero 30.*

Modificare l'ordine di sovrapposizione con il pannello Livelli

L'ordine di sovrapposizione degli oggetti corrisponde alla gerarchia degli elementi nel 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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.

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, Adobe GoLive® 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.

Consultare anche

"Gli effetti" a pagina 378

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 165

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 8: Rimodellamento degli oggetti

Potete modificare facilmente le dimensioni o la forma di un oggetto in Adobe Illustrator usando gli strumenti e i comandi o applicando effetti e maschere. Potete facilmente creare anche oggetti 3D.

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 239

"Ridimensionare gli oggetti" a pagina 241

"Inclinare gli oggetti" a pagina 243

"Spostare gli oggetti" a pagina 220

"Ruotare gli oggetti" a pagina 225

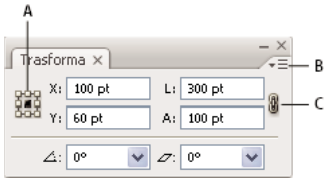
"Riflettere gli oggetti" a pagina 227

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.

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

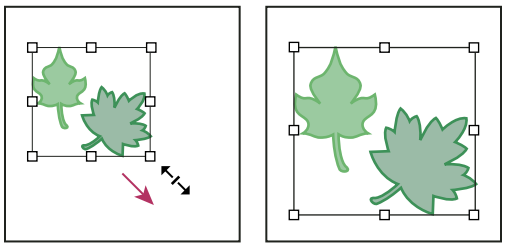
Quando spostate, ruotate, riflettete, ridimensionate o inclinate un oggetto che contiene un pattern, potete trasformare solo l'oggetto, solo il pattern o entrambi. Dopo aver trasformato il pattern di riempimento di un oggetto, tutti i pattern applicati successivamente subiranno lo stesso tipo di trasformazione.

- 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.



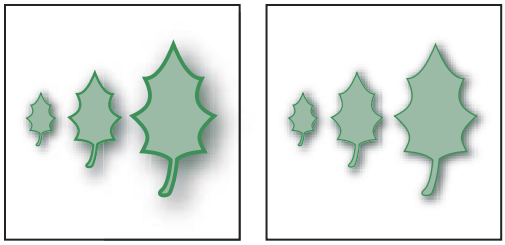
Oggetti selezionati prima (a sinistra) e dopo (a destra) essere stati ridimensionati con il rettangolo di selezione

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.

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).

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 25

"Trasformare usando il rettangolo di selezione" a pagina 240

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 239

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.
- 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.

3 Impostate le percentuali per il ridimensionamento orizzontale e verticale nel riquadro Ridimensionamento.

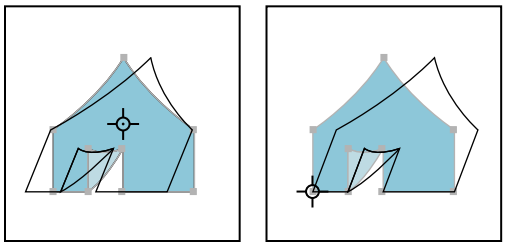
4 Per cambiare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino bianco dell'icona del punto di riferimento .

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)

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 25

"Panoramica del pannello Trasforma" a pagina 239

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.

Consultare anche

"Trasformare usando il rettangolo di selezione" a pagina 240

"Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 263

"Panoramica degli strumenti cambia forma" a pagina 25

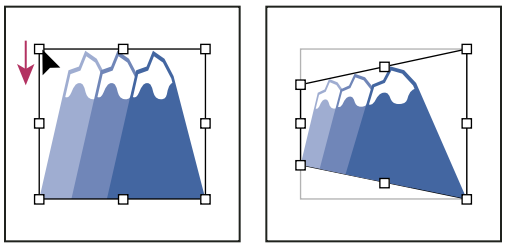
Distorcere gli oggetti con lo strumento trasformazione libera

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.

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°.

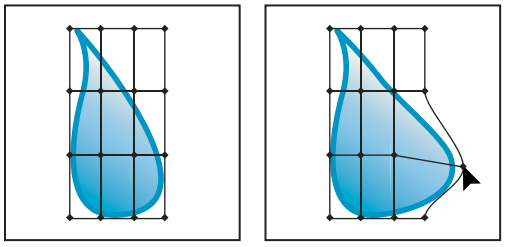
Orizzontale e Verticale (solo strumento ruga) Definisce la distanza tra i punti di controllo.

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.

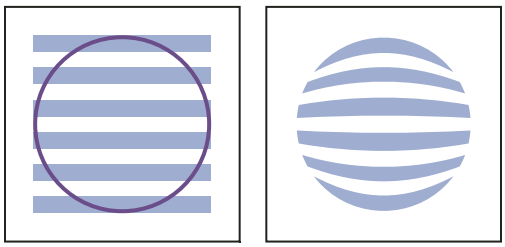
Rimodellare con gli involucri

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.

Consultare anche

"Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 263

"Opzioni per gli involucri" a pagina 248

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.

Consultare anche

"Opzioni per gli involucri" a pagina 248

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.*

Panoramica del pannello Elaborazione tracciati

Potete usare il pannello Elaborazione tracciati (Finestra > Elaborazione tracciati) per combinare gli oggetti in forme nuove.

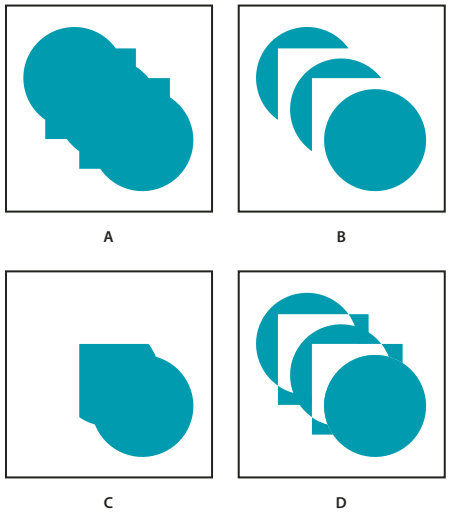
I pulsanti della riga superiore nel pannello, chiamati Metodi forma, consentono di controllare l'interazione tra i componenti di una forma composta. Potete scegliere tra i seguenti metodi forma:

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 250.

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.

Consultare anche

"Metodi di combinazione degli oggetti" a pagina 248

"Raggruppare o separare gli oggetti" a pagina 219

"Spostare un oggetto su un altro livello" a pagina 232

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

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 459.

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.

Consultare anche

"Miscelare i colori sovrapposti" a pagina 135

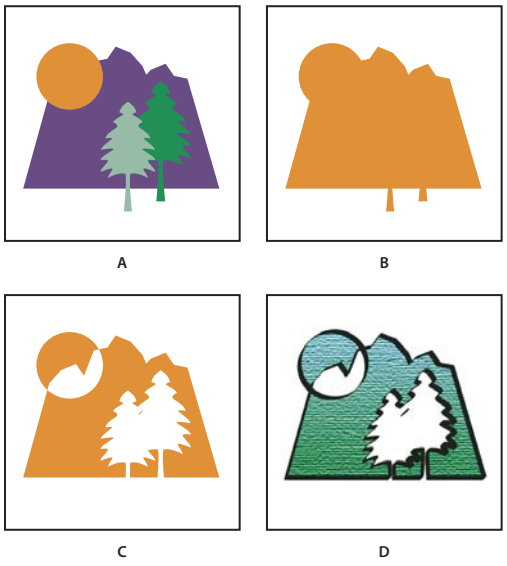
"Abbondanza" a pagina 458

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 Comando (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.

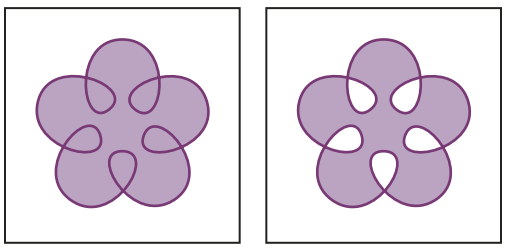
Applicare regole di riempimento ai tracciati composti

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.

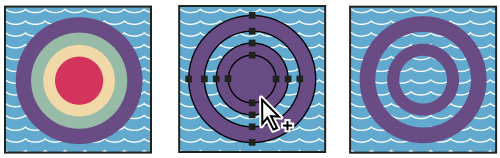
Regola di riempimento pari-dispari Usa equazioni matematiche per determinare se un punto si trova all'esterno o all'interno di una forma. Questa regola è più prevedibile poiché all'interno di un tracciato composto di tipo pari-dispari le regioni trasparenti e le regioni con riempimento si alternano, 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.

Consultare anche

"Le maschere di ritaglio" a pagina 257

"Le forme composte" a pagina 252

"I tracciati composti" a pagina 254

"Forare oggetti con un tracciato composto" a pagina 254

"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 250

"Suddividere un tracciato" a pagina 79

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di sezione e di ritaglio" a pagina 28

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.

Consultare anche

"Disegnare griglie" a pagina 61

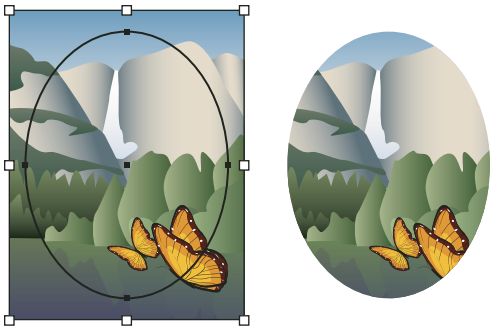
Maschere di ritaglio

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 all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_it.

Consultare anche

Usare le maschere

"Isolare un disegno per la modifica" a pagina 211

"Metodi per tagliare, dividere e rifilare gli oggetti" a pagina 255

"Usare le maschere di opacità per creare trasparenze" a pagina 190

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.

Consultare anche

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 235

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 235

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

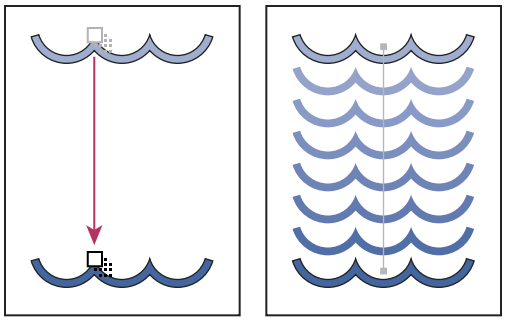
Fusioni di oggetti

Le fusioni di oggetti

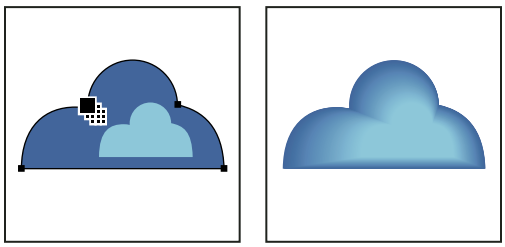
Le fusioni di oggetti vi consentono di creare forme da distribuire uniformemente tra due oggetti. Potete anche creare una fusione tra due tracciati aperti e generare una transizione graduale tra gli oggetti, o combinare fusioni di colori e oggetti per creare transizioni di colore con la forma di un particolare 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 194.*

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 261.

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.

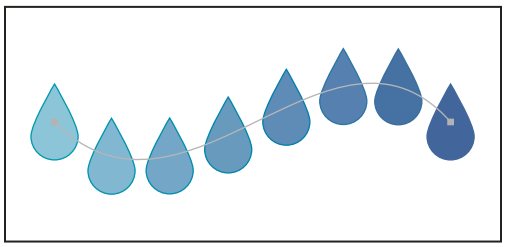
- **Colore omogeneo** Consente ad Illustrator di calcolare automaticamente il numero di passaggi nelle fusioni. Se gli oggetti presentano riempimenti o tracce di colori diversi, viene calcolato il numero di passaggi ottimale per una transizione di colori omogenea. Se gli oggetti contengono gli stessi 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.

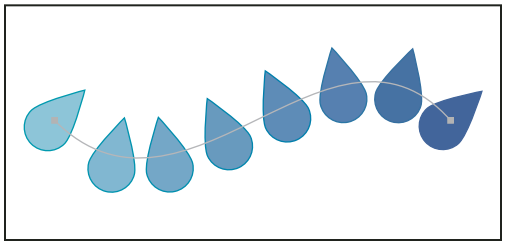
Orientamento Determina l'orientamento delle fusioni di oggetti.

• **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.

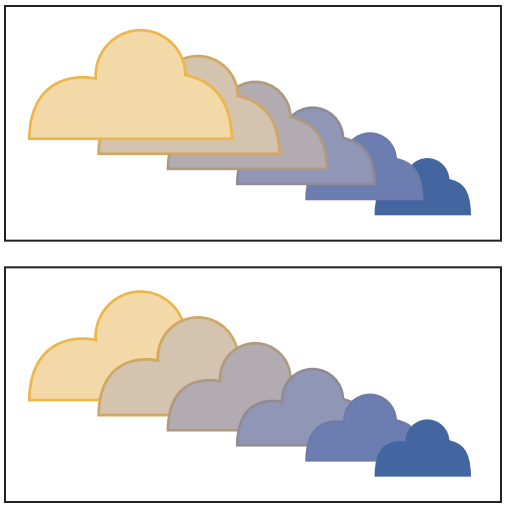
Consultare anche

"Rimodellamento degli oggetti" a pagina 239

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)

Consultare anche

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 235

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.

Consultare anche

"Gli effetti" a pagina 378

"Applicare un effetto" a pagina 378

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 380

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.

Consultare anche

"Gli effetti" a pagina 378

"Applicare un effetto" a pagina 378

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 380

Creazione di oggetti tridimensionali

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 gli 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.

Consultare anche

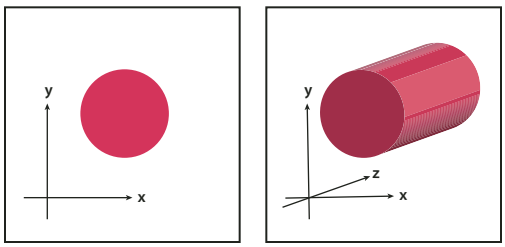
Esercitazioni 3D

"Aggiungere uno smusso personalizzato" a pagina 270

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 267.

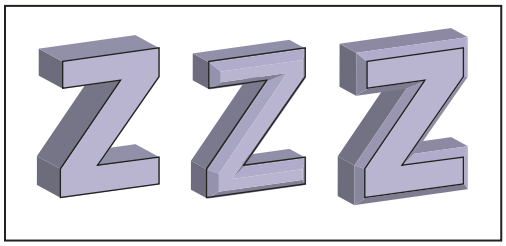
Estrusione e smusso Determina la profondità dell'oggetto e l'estensione di eventuali smussi aggiunti o sottratti. Consultate "Opzioni di estrusione e smusso" a pagina 268.

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 268.

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 269.

Applica grafica Applica elementi grafici alle superfici di un oggetto 3D. Consultate "Applicare elementi grafici a un oggetto 3D" a pagina 271.

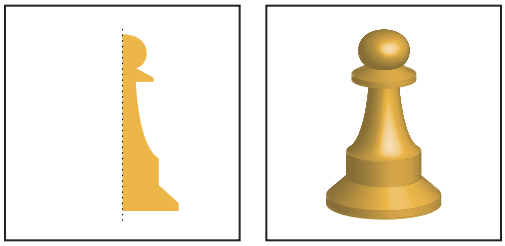
6 Fate clic su OK.



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 267.

Rivoluzione Determina in che modo spostare il tracciato attorno all'oggetto per creare un oggetto 3D. Consultate "Opzioni di rivoluzione" a pagina 268.

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 268.

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 269.

Applica grafica Applica elementi grafici alle superfici di un oggetto 3D. Consultate "Applicare elementi grafici a un oggetto 3D" a pagina 271.

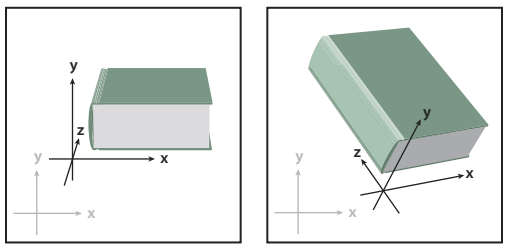
5 Fate clic su OK.

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.

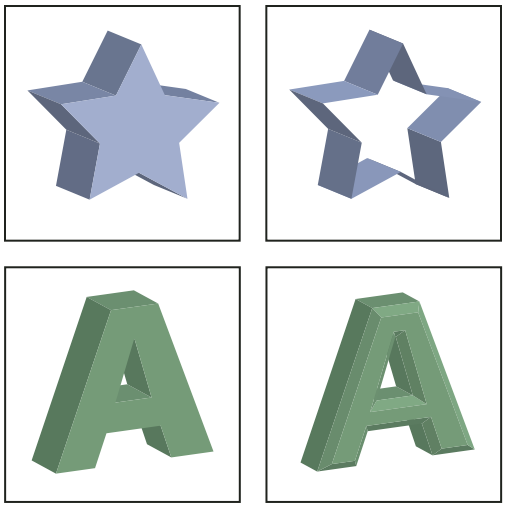
Estremi Specifica se l'oggetto apparirà pieno (rivoluzione con copertura) o vuoto (rivoluzione senza copertura).

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.

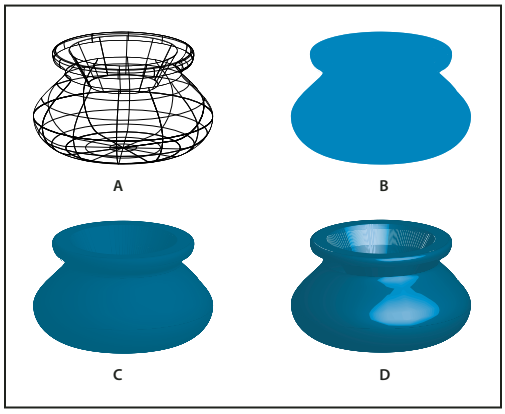
Dimensione luce riflessa Controlla la dimensione delle luci, che può variare da grande (100%) a piccola (0%).

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.

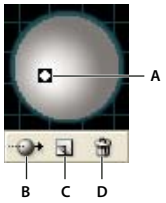
Pulsante Elimina la luce Elimina la luce selezionata.

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 CS4\Support Files\Required\Resources\it_IT\ (Windows) o Adobe Illustrator CS4\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 267.

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 268.

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 o Rivoluzione.

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.

Il colore grigio chiaro denota le superfici che sono attualmente visibili. Il colore 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.

Capitolo 9: Importazione, esportazione e salvataggio

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.

Importazione dei file

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.*

Consultare anche

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.

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

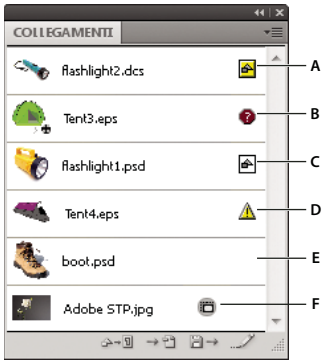
"Opzioni di inserimento per file Adobe PDF" a pagina 280

"Opzioni di importazione per file Photoshop" a pagina 283

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.

Nota: *se usate file di un progetto Adobe Version Cue, il pannello Collegamenti visualizza ulteriori informazioni sul file.*



Pannello Collegamenti
A. *Interazioni trasparenza* ***B.*** *Grafica mancante* ***C.*** *Grafica incorporata* ***D.*** *File di origine modificato* ***E.*** *Collegamento mancante*
F. *Immagine a bassa risoluzione da Adobe Stock Photo*

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

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.

Consultare anche

"I metadati" a pagina 311

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.

La nuova grafica mantiene le stesse dimensioni, posizione e caratteristiche di trasformazione dell'elemento sostituito.

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Collegamenti" a pagina 274

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

"Panoramica del pannello Controllo" a pagina 11

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.

- Selezionate un file nel pannello Collegamenti e scegliete Incorpora immagine dal menu del pannello.
- 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.

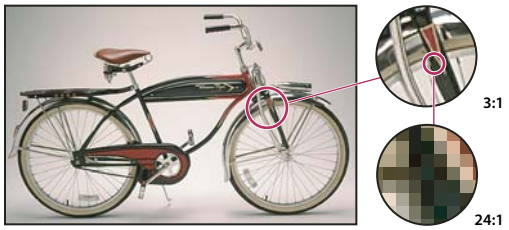
2 Dopo aver apportato le modifiche desiderate nell'applicazione originale, salvate il file.

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.*

Consultare anche

"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 o modificare le impostazioni nelle preferenze Prestazioni di visualizzazione. 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.*

Consultare anche

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

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.

Consultare anche

"Inserire (importare) i file" a pagina 274

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.

Consultare anche

"Importazione dei file Adobe PDF" a pagina 279

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 290

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.

Consultare anche

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

"Salvare in formato EPS" a pagina 286

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.

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

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. Questa opzione è disponibile solo se scegliete il salvataggio in una versione diversa da CS4. 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.*

Consultare anche

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"I profili colore" a pagina 151

"Opzioni di rasterizzazione" a pagina 379

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.

Consultare anche

"Visualizzare le aree del disegno che verranno convertite" a pagina 453

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"La sovrastampa" a pagina 456

Salvare in formato FXG

Quando create grafica strutturata in Illustrator da usare in Adobe Flex®, potete eseguire il salvataggio nel formato Flash XML Graphics (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 nelle applicazioni quali Adobe Flex Builder per sviluppare applicazioni ed esperienze Internet ricche di funzioni. Quando eseguite il salvataggio nel formato FXG, le immagini devono avere meno di 6.777.216 pixel totali e meno di 8192 pixel in larghezza o altezza.

Per ulteriori informazioni sull'uso di questi formati, consultate il sito Web Adobe Flex all'indirizzo www.adobe.com/products/flex.

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 FXG (*.FXG) come formato file e fate clic su Salva.

4 Nella finestra di dialogo Opzioni FXG, impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

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. Consultate "La grafica basata su dati" a pagina 473.

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.

Consultare anche

"Il formato SVG" a pagina 404

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Adobe Version Cue" a pagina 35

"Utilizzo di Adobe Device Central con Illustrator" a pagina 397

"I metadati" a pagina 311

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.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

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.

Consultare anche

"Gli effetti raster" a pagina 379

"Opzioni di rasterizzazione" a pagina 379

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 379) 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.

Consultare anche

"Il salvataggio dei disegni" a pagina 284

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Adobe Version Cue" a pagina 35

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 292.

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 296. 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 293. Potete anche salvare un'immagine come file SWF usando il comando Salva per Web e dispositivi (consultate "Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator)" a pagina 426) ed esportare il testo come testo Flash di tipo dinamico o immissione (consultate "Assegnare tag al testo per l'esportazione in Flash" a pagina 357). 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. Le interfacce Flex e le estensioni di Illustrator sono disponibili all'indirizzo http://www.adobe.com/go/flex3_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 296.

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 297. 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 357.

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 298.

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.

Consultare anche

"Il salvataggio dei disegni" a pagina 284

"Esportare un disegno" a pagina 291

Opzioni di esportazione AutoCAD

Quando esportate un disegno in formato DXF o DWG, potete impostare le seguenti opzioni:

Versione AutoCAD Specificare la versione più vecchia di AutoCAD che supporta il file esportato.

Scala Inserire 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 Specifica la profondità di colore per il file esportato.

Formato file raster Specifica 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.

Consultare anche

"La grafica Flash" a pagina 407

"Creare animazioni Flash" a pagina 408

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37

"Utilizzo di Illustrator e Flash" a pagina 409

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.

Consultare anche

"I colori nella grafica digitale" a pagina 98

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"I profili colore" a pagina 151

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.

Consultare anche

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 278

"I colori nella grafica digitale" a pagina 98

"Applicare la traccia a un oggetto" a pagina 165

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.

Consultare anche

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 278

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

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.

Consultare anche

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 278

"I colori nella grafica digitale" a pagina 98

Creazione di file Adobe PDF

Il formato 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 file 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 consentono di 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 di effettuare ricerche testuali 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 sono 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.

Consultare anche

"Predefiniti Adobe PDF" a pagina 300

"Impostazione delle opzioni Adobe PDF" a pagina 303

"Gestione del colore e opzioni PDF/X per PDF" a pagina 308

"Gestione del colore nei file PDF da stampare" a pagina 151

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 Tracciate più tavole da disegno in un documento.

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.

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 Adobe PDF viene condivisa tra i componenti Adobe Creative Suite, tra cui InDesign, Illustrator, Photoshop e Acrobat. È anche possibile creare e condividere predefiniti personalizzati per requisiti di output univoci.

Alcuni dei predefiniti elencati sotto non sono disponibili fino a quando non vengono spostati, in base alle esigenze, dalla cartella Extra (la posizione di installazione predefinita) alla cartella delle impostazioni. In genere, le cartelle Extra e Impostazioni si trovano in Dati programma\Adobe\Adobe PDF (Windows Vista), 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 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) oppure Utenti/*[nome utente]*/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS).

Verificate periodicamente le impostazioni PDF. Se per un lavoro modificate le impostazioni, le impostazioni predefinite non vengono automaticamente ripristinate per il lavoro successivo. Le applicazioni e le utilità che creano i file 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. Questo predefinito utilizza PDF 1.4 (Windows) o PDF 1.6 (Mac OS), esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigio a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i font, mantiene invariati i colori e non converte 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. 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) Richiede che siano incorporati tutti i font, 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 grigio a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i font, crea PDF senza tag e converte la trasparenza utilizzando l'impostazione Alta risoluzione.

***Nota:** i predefiniti PDF/X1-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 delle impostazioni.*

PDF/X-4 (2008) In Acrobat 8, questo predefinito viene denominato PDF/X-4 (bozza) per riflettere lo stato provvisorio della specifica ISO al momento della pubblicazione di Acrobat. Questo predefinito è basato su PDF 1.4, che include il supporto per le trasparenze interattive. Lo standard PDF/X-4 dispone della medesima gestione del colore e delle medesime specifiche cromatiche *ICC* di PDF/X-3. È possibile creare file compatibili PDF/X-4 direttamente nei componenti Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign e Photoshop). In Acrobat 8, utilizzare la funzione di verifica preliminare per convertire i PDF nello standard PDF/X-4 (bozza).

I file PDF creati con la conformità PDF/X-4 possono essere aperti in Acrobat 7.0 e Reader 7.0 e versioni successive.

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 predefinito usa la versione PDF 1.4, converte i colori in CMYK, esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigio a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i font 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 allo stampatore o al fornitore di servizi di stampa, stabilire la corretta risoluzione e le altre impostazioni oppure richiedere un file .joboptions contenente le impostazioni consigliate. È inoltre possibile 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 predefinito usa la versione PDF 1.5 e incorpora sottoinsiemi di tutti i font. 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 set di opzioni utilizza la compressione, il ricampionamento verso il basso e una risoluzione dell'immagine relativamente bassa. Tutti i colori vengono convertiti in sRGB e i font vengono incorporati. Inoltre ottimizza i file per byte serving.

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 set di opzioni utilizza la compressione e il downsampling per ridurre le dimensioni del file e incorpora inoltre i sottoinsiemi di tutti i font (consentiti) utilizzati nel file, converte tutti i colori in sRGB ed esegue la stampa in una risoluzione media. Tenete presente che i sottoinsiemi di font 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, consultate 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.

Consultare anche

"Impostazione delle opzioni Adobe PDF" a pagina 303

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 4, 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

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 si crea un file PDF, è necessario 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.

Nella seguente tabella vengono confrontate 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 Acrobat 9 (PDF 1.7)**
I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 3.0 e Acrobat Reader 3.0 e versioni successive.	I file 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 file 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 file 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.
Il file non può contenere grafica con effetti di trasparenza dinamici. Le trasparenze devono essere convertite prima della conversione in PDF 1.3.	Supporta l'uso di trasparenze dinamiche nella grafica. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza.	Supporta l'uso di trasparenze dinamiche nella grafica. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza.	Supporta l'uso di trasparenze dinamiche nella grafica. 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.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	**Acrobat 5 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 e Acrobat 9 (PDF 1.7)**
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).*

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"Creare file Adobe PDF" a pagina 299

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.

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

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.

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

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.

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

"Gestione del colore nei file PDF da stampare" a pagina 151

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.*

Consultare anche

"Il formato Adobe PDF" a pagina 298

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"La sovrastampa" a pagina 456

Aggiungere protezione ai file PDF

Al momento del salvataggio in PDF, è possibile aggiungere la protezione con password e altre restrizioni, limitando non solo l'accesso al file, ma anche la copia e l'estrazione del contenuto, la stampa e altro.

Un file PDF può richiedere una password di apertura e una password per la modifica delle impostazioni di protezione. 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 vengono 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

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 Version Cue, 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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

Capitolo 10: 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 indipendente e in area

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).

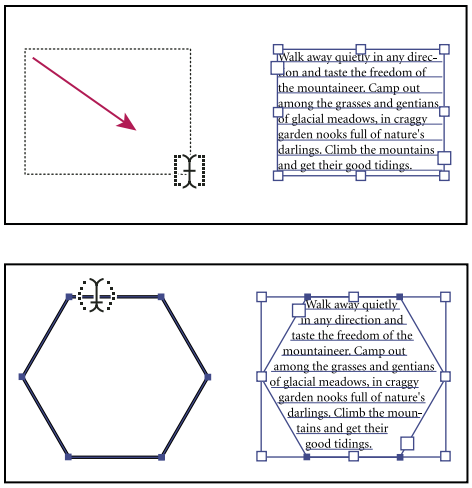
Nota: *per ulteriori informazioni su come usare il testo in Illustrator, consultate il documento riguardante l'uso del testo all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_ai_type_it.*

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)

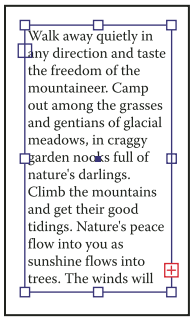
Nota: *se l'oggetto è un tracciato aperto, dovete usare lo strumento testo in area per definire l'area di selezione. Illustrator disegna una linea immaginaria tra le estremità del tracciato per definirne i contorni.*

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

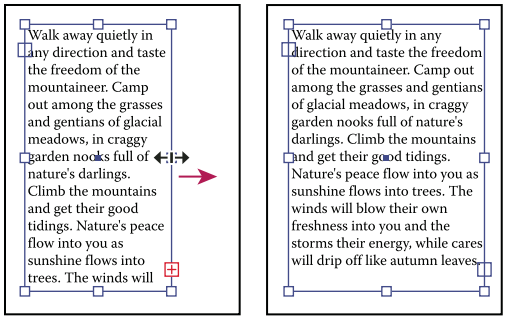
Per visualizzare il testo in eccesso potete ridimensionare l'area di testo o estendere il tracciato, nonché concatenare il testo a un altro oggetto.

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.

Ridimensionare un'area di testo

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

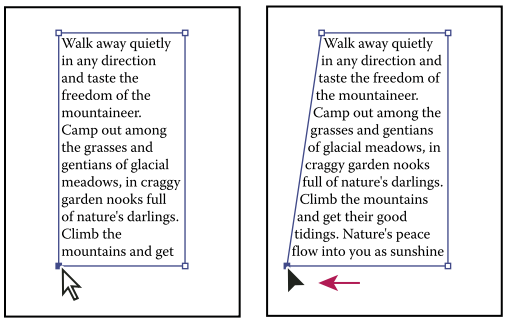
- Selezionate l'oggetto di testo mediante lo strumento selezione o il pannello Livelli e trascinate una maniglia del rettangolo di selezione.



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

- Selezionate l'oggetto di testo mediante lo strumento selezione o il pannello Livelli e scegliete Testo > Opzioni testo in area. Immettete i valori desiderati per larghezza e altezza e fate clic su OK. Se l'area di testo non è un rettangolo, tali valori determineranno le dimensioni del riquadro di selezione dell'oggetto.

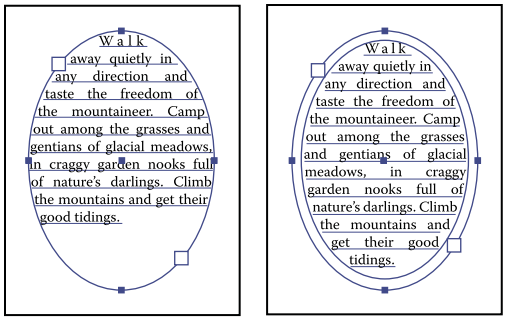
Modificare il margine attorno a un'area di testo

Per un oggetto di testo in area, potete controllare lo spazio compreso tra il testo e il tracciato che delimita l'area. Questo spazio è denominato *distanza dai margini*.

1 Selezionate un oggetto di testo in area.

2 Scegliete Testo > Opzioni testo in area.

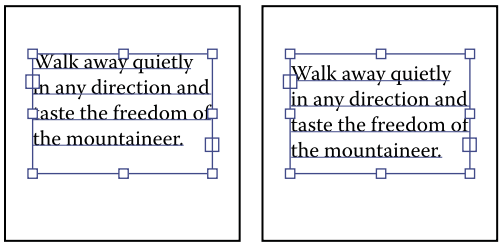
3 Specificate il valore per la distanza dai margini e fate clic su OK.



Testo senza distanza dai margini (a sinistra) e con distanza dai margini (a destra)

Aumentare o diminuire lo scostamento della prima linea di base nell'area di testo

Per un oggetto di testo in area, potete controllare l'allineamento della prima riga di testo rispetto al bordo superiore dell'oggetto. Tale allineamento è denominato *scostamento della prima linea di base*. È ad esempio possibile far sporgere il testo dalla parte superiore dell'oggetto o spostarlo verso il basso a una distanza specifica al di sotto del bordo superiore.



Testo con prima linea di base impostata su Altezza maiuscole (a sinistra) e su Interlinea (a destra)

1 Selezionate un oggetto di testo in area.

2 Scegliete Testo > Opzioni testo in area.

3 Per la prima linea di base, scegliete una delle opzioni seguenti:

Ascendente L'estremità superiore del carattere "d" si trova appena sotto il bordo superiore dell'oggetto di testo.

Altezza maiuscole L'estremità superiore delle lettere maiuscole tocca il bordo superiore dell'oggetto di testo.

Interlinea Usa il valore di interlinea del testo come distanza tra la prima linea di base del testo e il bordo superiore dell'oggetto di testo.

Altezza x L'estremità superiore del carattere "x" si trova appena sotto il bordo superiore dell'oggetto di testo.

Altezza casella em Il bordo superiore della casella em nei font asiatici tocca il bordo superiore dell'oggetto di testo. Questa opzione è disponibile indipendentemente dalla preferenza Mostra opzioni asiatiche.

Fisso Specifica la distanza tra la linea di base della prima riga del testo e il bordo superiore dell'oggetto di testo nella casella Min.

Precedente Usa l'impostazione predefinita per la linea di base della prima riga usata in Adobe Illustrator 10 e versioni precedenti.

4 Per Min, specificate il valore per lo scostamento della linea di base.

Consultare anche

"Spostare la linea di base" a pagina 340

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

Creare righe e colonne di testo

1 Selezionate un oggetto di testo in area.

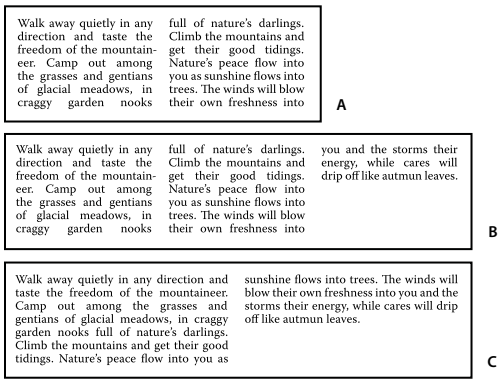
2 Scegliete Testo > Opzioni testo in area.

3 Nelle sezioni Righe e Colonne della finestra di dialogo, impostate le opzioni seguenti:

Numero Specifica il numero di righe e colonne che deve contenere l'oggetto.

Dimensione Specifica l'altezza di singole righe e la larghezza di singole colonne.

Fisso Determina come gestire l'estensione di righe e colonne in seguito al ridimensionamento dell'area di testo. Se questa opzione viene selezionata, il ridimensionamento dell'area può modificare il numero di righe e colonne, ma non la relativa larghezza. Lasciate questa opzione deselezionata se desiderate modificare la larghezza di righe e colonne durante il ridimensionamento dell'area di testo.



Opzioni per il ridimensionamento di righe e colonne
***A.** Colonne originali **B.** Colonne ridimensionate con opzione Fisso selezionata **C.** Colonne ridimensionate con opzione Fisso deselezionata*

Distanza Specifica la distanza tra righe o colonne.

4 Nella sezione Opzioni della finestra di dialogo, selezionate un'opzione Scorrimento testo per determinare in che modo il testo scorre tra righe e colonne: Per righe o Per colonne .

5 Fate clic su OK.

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.

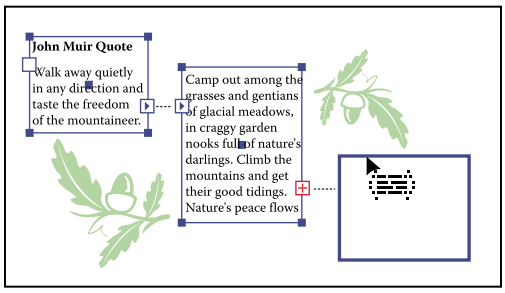
2 Selezionate Testo > Adatta titolo.

***Nota:** se modificate la formattazione del testo, accertatevi di riapplicare il comando Adatta titolo.*

Concatenare il testo tra gli oggetti

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.*

Consultare anche

"Inserire il testo in un'area" a pagina 314

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 gli oggetti, 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.

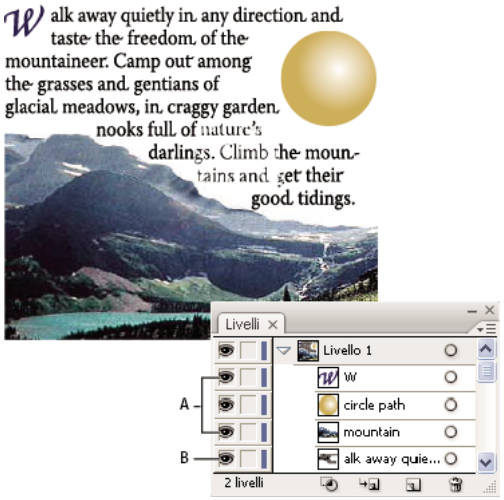
2 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- 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*

Consultare anche

"Inserire il testo in un'area" a pagina 314

"Sovrapposizione degli oggetti" a pagina 235

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.

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 il testo lungo 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.

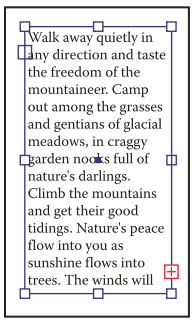
3 Posizionate il puntatore sul tracciato e fate clic. Non è importante se il tracciato dispone di attributi di traccia o riempimento, poiché Illustrator li rimuove automaticamente.

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

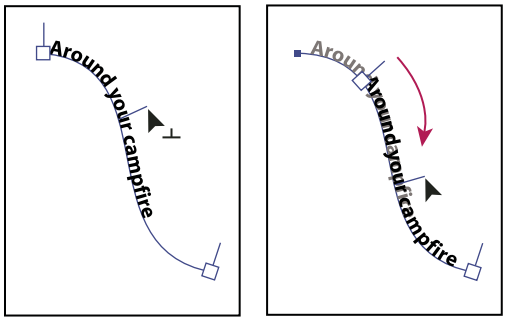
1 Selezionate l'oggetto di testo su tracciato.

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 .

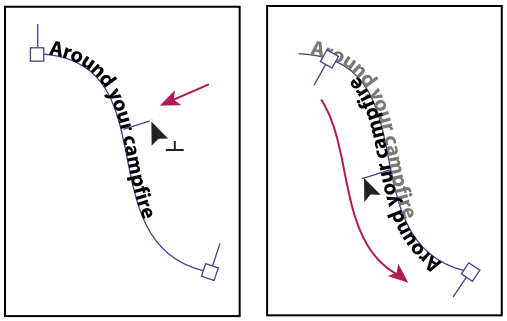
3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

Consultare anche

"Creazione di testo su un tracciato" a pagina 321

"Spostare la linea di base" a pagina 340

Applicare effetti al testo sul tracciato

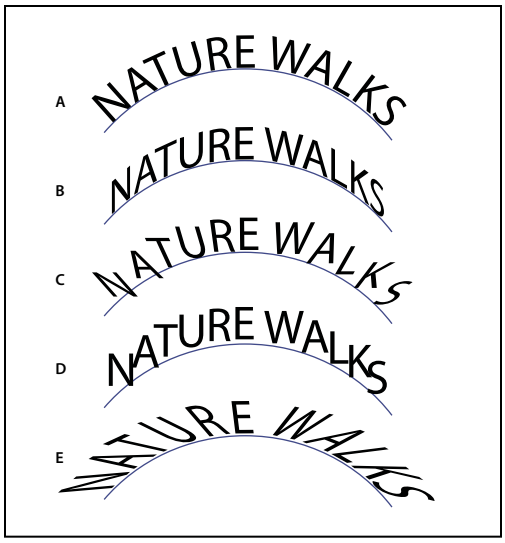
Gli effetti per testo su tracciato consentono di applicare distorsioni all'orientamento dei caratteri su un tracciato. Prima di applicare tali effetti occorre innanzitutto creare il testo su un tracciato.

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*

Consultare anche

"Creazione di testo su un tracciato" a pagina 321

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.

Consultare anche

"Spostare la linea di base" a pagina 340

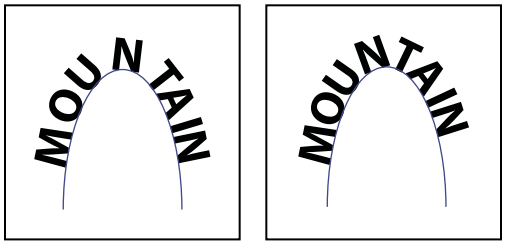
Regolare la spaziatura dei caratteri attorno a curve pronunciate

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)

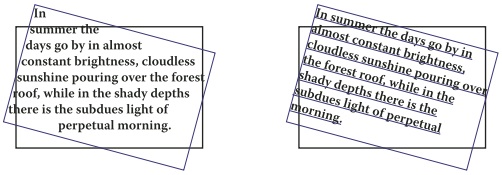
Nota: *il valore di spaziatura non ha effetto sui caratteri posizionati su segmenti retti. Per modificare la spaziatura dei caratteri lungo un tracciato, selezionate i caratteri, quindi applicate la crenatura o l'avvicinamento necessario.*

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)

Consultare anche

"Trasformazione degli oggetti" a pagina 239

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Carattere" a pagina 333

"Usare il tate-chu-yoko" a pagina 361

"Ruotare gli oggetti" a pagina 225

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

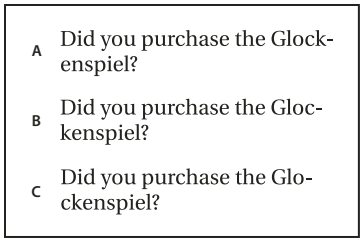
1 Scegliete Modifica > Modifica dizionario personale.

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 usare i font installati in queste cartelle locali:

Windows Programmi/File comuni/Adobe/Fonts

Mac OS Libreria/Application Support/Adobe/Fonts

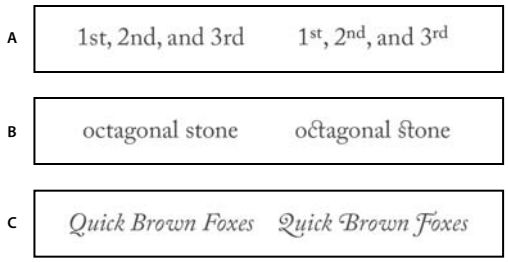
Un font Type 1, TrueType, OpenType o CID installato nella cartella locale Fonts apparirà solo nelle applicazioni Adobe.

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.

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.

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.

Consultare anche

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 501

"Panoramica degli strumenti di selezione" a pagina 21

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 o più 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.

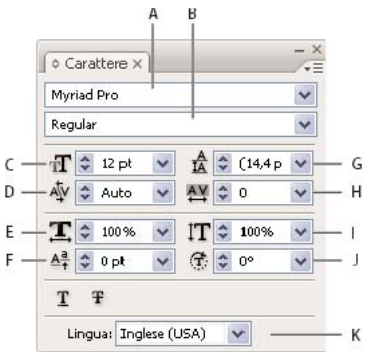
Consultare anche

"Gli attributi di aspetto" a pagina 373

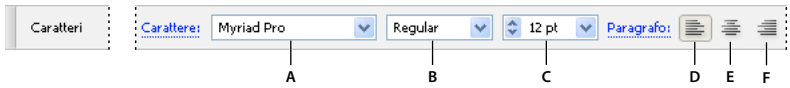
Panoramica del pannello Carattere

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 linguetta del pannello per cambiare visualizzazione.

Consultare anche

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 501

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

Sottolineare o barrare il testo

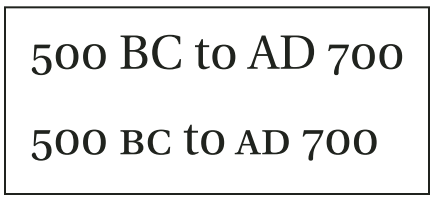
1. Selezionate il testo da sottolineare o barrare. Se non selezionate del testo, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Carattere" a pagina 333

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.

Consultare anche

"Applicare maiuscolo o maiuscoletto" a pagina 334

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.

Consultare anche

"Assegnare le lingue al testo" a pagina 327

"Usare la revisione tipografica" a pagina 338

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.

Consultare anche

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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.

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:

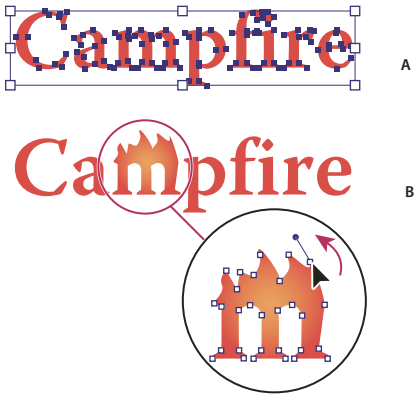
- In Dimensione digitate una percentuale della dimensione del font per il testo in apice o in pedice.

- 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.

Consultare anche

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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.

Consultare anche

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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.

Consultare anche

"Usare le legature e le alternative contestuali" a pagina 344

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.

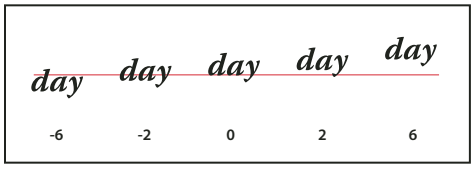
2 Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Interlinea (per il testo verticale).

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.



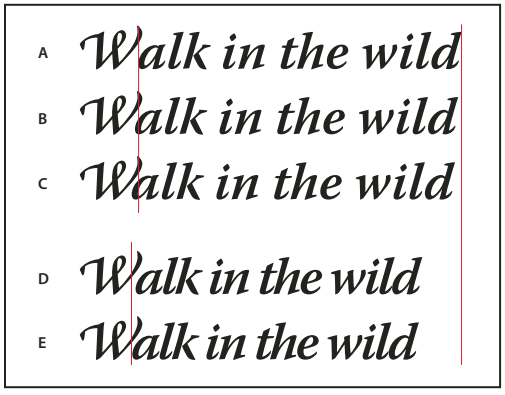
Testo con diversi valori di spostamento della linea di base

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.

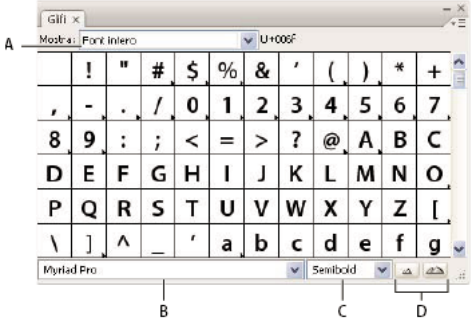
Potete inserire glifi alternativi in due modi:

- 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

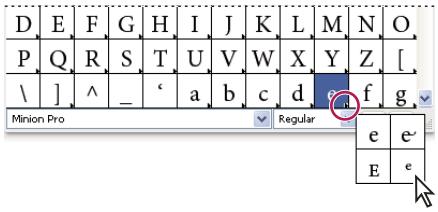
Potete usare il pannello Glifi (Finestra > Testo > Glifi) per visualizzare i glifi presenti in un font e inserire i glifi desiderati nel vostro documento.

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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

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.

Consultare anche

"Impostare gli attributi dei font OpenType asiatici" a pagina 360

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

Evidenziare i glifi alternativi nel testo

1 Scegliete File > Imposta documento, quindi scegliete Testo nel menu a comparsa nella parte superiore della finestra di dialogo.

2 Selezionate 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).

Consultare anche

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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).

Consultare anche

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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.

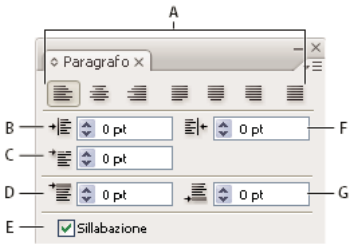
Per visualizzare i caratteri ogni volta che formattate o modificate il testo, scegliete Testo > Mostra caratteri nascosti. Una spunta indica che i caratteri non stampabili sono visibili.

Formattazione dei paragrafi

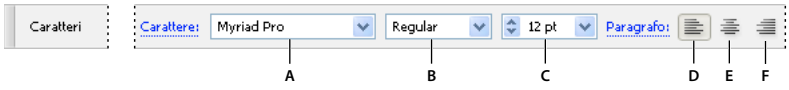
Panoramica del pannello Paragrafo

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 linguetta del pannello per cambiare visualizzazione.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

"Tasti per lavorare con il testo" a pagina 501

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 345

"Modificare il margine attorno a un'area di testo" a pagina 316

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:

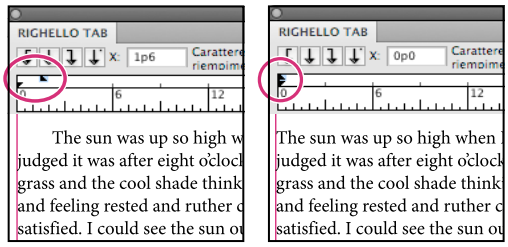
- Per far rientrare l'intero paragrafo di 4 millimetri, digitate **4 mm** nella casella Rientro sinistro.
- Per far rientrare solo la prima riga di un paragrafo di 4 millimetri, digitate **4 mm** nella casella Rientro sinistro prima riga.
- Per creare un rientro sporgente di 4 millimetri, digitate il 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.

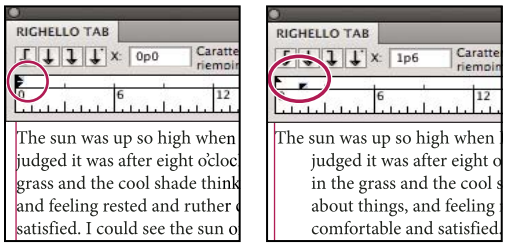


Rientro della prima riga (a sinistra) e nessun rientro (a destra)

- 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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 345

"Impostare l'interlinea" a pagina 339

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.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Paragrafo" a pagina 345

"Specificare un'opzione Burasagari" a pagina 367

Sillabazione e interruzioni di riga

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 o più 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:

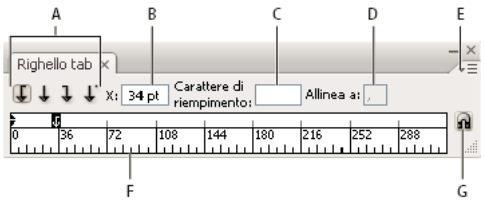
- Le righe più lunghe hanno precedenza su quelle più corte.
- Nel testo giustificato, alla sillabazione viene preferita una maggiore e minore spaziatura tra parole.
- Nel testo non giustificato, a una maggiore e minore spaziatura tra parole viene preferita la sillabazione.
- Se è necessario regolare 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

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.** Pulsante del menu **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.

Consultare anche

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 7

"Modificare l'unità di misura" a pagina 47

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 e prestazioni di visualizzazione (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 nella sezione Unità di Unità e prestazioni di visualizzazione.
- 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 347.*

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:

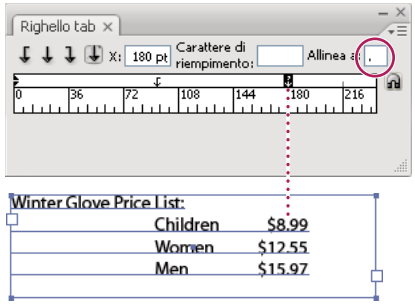
- Trascinate la tabulazione fuori dal righello.
- Selezionate la tabulazione e scegliete Elimina tabulazione nel menu del pannello.
- Per ripristinare le tabulazioni predefinite, scegliete Cancella tutto nel menu del pannello.

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.

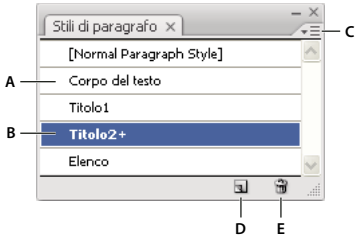
3 Per cambiare il font o altre caratteristiche di formattazione del carattere di riempimento, selezionate il carattere della tabulazione nella casella di testo e usate il pannello Carattere o il menu Testo per applicare la formattazione.

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.

Consultare anche

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 venire 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.

Consultare anche

Video sul testo Flash

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 293

"Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator)" a pagina 426

Formattazione dei caratteri asiatici

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 CS4.*

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.*

Consultare anche

"Unicode" a pagina 327

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.

Consultare anche

"I set di caratteri e i glifi alternativi" a pagina 342

"Font OpenType" a pagina 328

"Panoramica del pannello OpenType" a pagina 343

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.

Consultare anche

"I set di caratteri e i glifi alternativi" a pagina 342

"Panoramica del pannello Glifi" a pagina 342

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

Specificare il metodo di misurazione dell'interlinea per il testo asiatico

1 Selezionate i paragrafi da regolare.

2 Scegliete un'opzione di interlinea dal menu del pannello Paragrafo.

Interlinea da base superiore Misura la spaziatura tra le righe di testo dal bordo superiore di una riga al bordo 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.

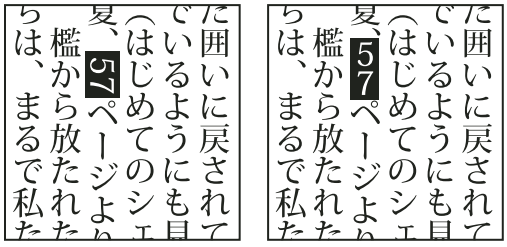
Interlinea da linea di base Per il testo orizzontale, questa opzione misura lo spazio tra le righe partendo dalla linea di base del testo. Se usate l'interlinea da linea di base, viene inserito dello spazio tra il rettangolo di selezione e la prima riga di testo. Un segno di spunta indica l'opzione selezionata.

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

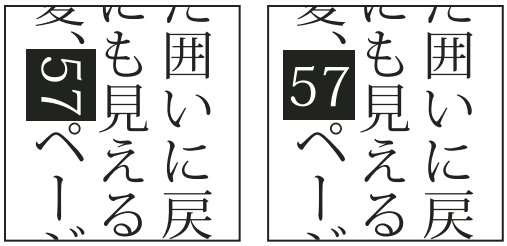
Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

"Ruotare il testo" a pagina 326

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.*

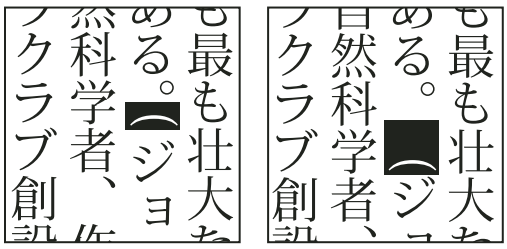
Consultare anche

"Crenatura e avvicinamento" a pagina 340

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

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).

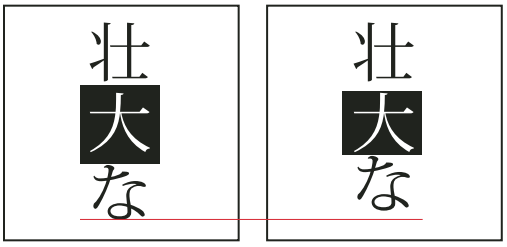


Parentesi senza aki (a sinistra) e parentesi con aki (a destra)

❖ 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.



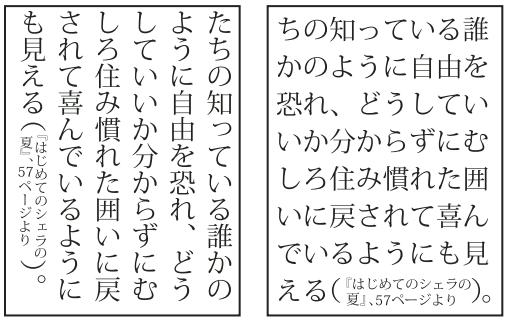
Carattere senza tsume (a sinistra) e carattere con tsume (a destra)

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

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.

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

Usare il mojisoroe per allineare i caratteri asiatici

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 (a destra o a sinistra, per il testo verticale). L'*ICF* è lo spazio in cui potete posizionare i caratteri.

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 romano Allinea i caratteri piccoli di una riga al carattere più grande.

Casella em (alto/destra), Casella em (al centro) o 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.

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

Selezionare un set Mojikumi per un paragrafo

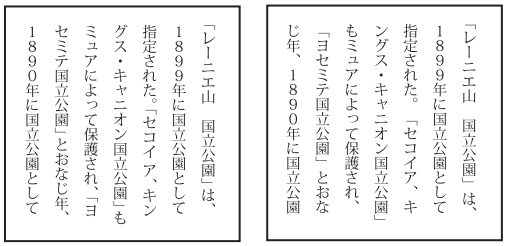
1 Nel pannello Carattere, impostate la crenatura a zero.

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.

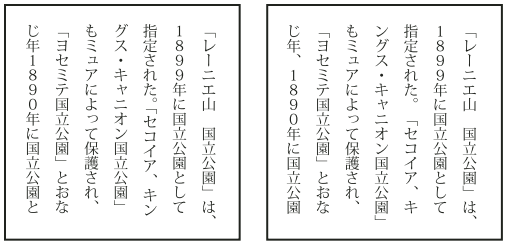
GyoumatsuYakumonoHankaku Usa la spaziatura a larghezza completa per tutti i caratteri tranne l'ultimo nella riga.



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.

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

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 essere posizionati oltre i limiti del rettangolo di selezione del paragrafo.

1 Scegliete Burasagari nel menu del pannello Paragrafo.

2 Scegliete un'opzione nel sottomenu:

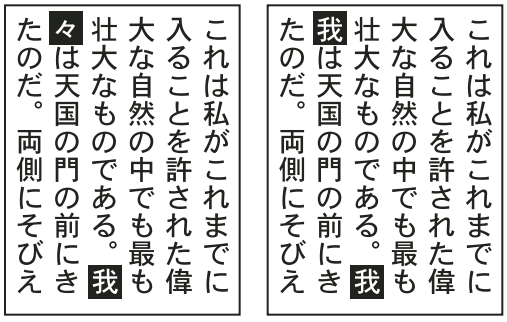
Nessuno Disattiva la punteggiatura esterna.

Normale Attiva la punteggiatura esterna senza forzare le righe irregolari al margine del rettangolo di selezione.

Forzato 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.

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.

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

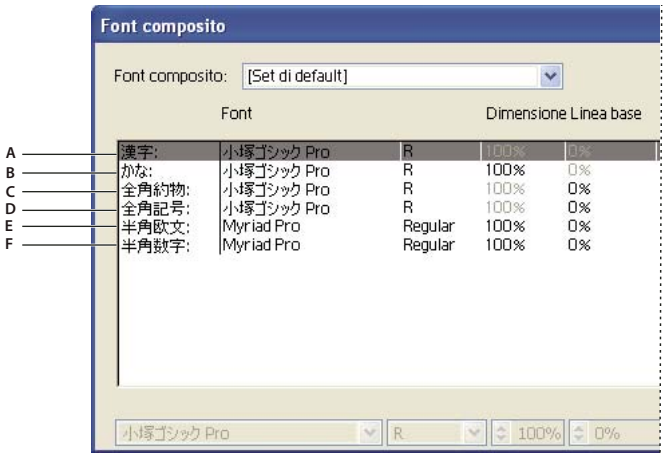
Creazione di font compositi

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.*

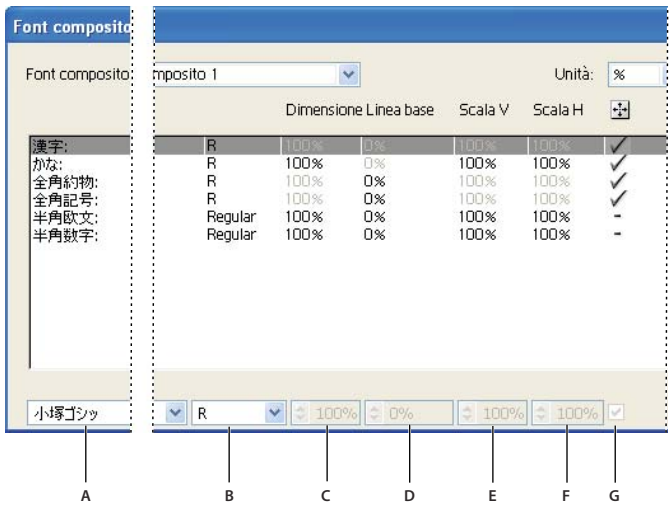
1. Scegliete Testo > Font compositi. Se non visualizzate questo comando, selezionate Mostra opzioni asiatiche nelle preferenze Testo.
2. Fate clic su Nuovo, specificate il nome per il font composito e fate clic su OK.
3. Se in precedenza avete salvato dei font compositi, potete sceglierne uno su cui 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.

Consultare anche

"Visualizzare le opzioni del testo asiatico" a pagina 359

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 o più 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

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 CS4, 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 11: Creazione di effetti speciali

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.

Attributi di aspetto

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.

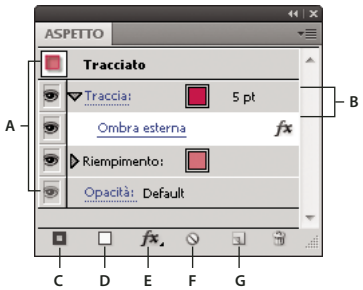
Il pannello Aspetto consente di lavorare con gli attributi di aspetto. Dato che gli attributi di aspetto possono essere applicati a livelli, gruppi e oggetti (spesso anche a riempimenti e tracce), la gerarchia degli attributi nel disegno può diventare molto complessa. Ad esempio, se applicate un effetto 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.

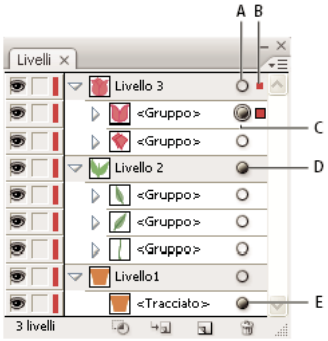
Specificare come vengono applicati gli attributi di aspetto a nuovi oggetti

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 seleziona 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

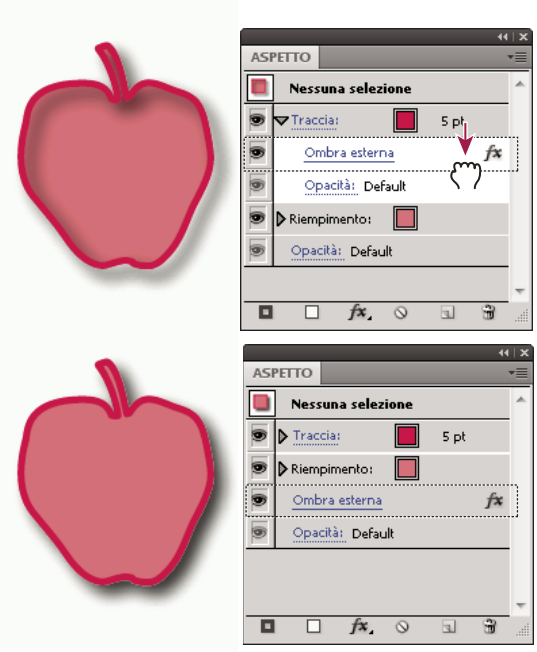
❖ Selezionate un attributo nel pannello Aspetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- 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.

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

"Panoramica del pannello Aspetto" a pagina 373

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. Oppure, fate clic e tenete premuto il tasto Maiusc, quindi il tasto Alt o Opzione.

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

Gli effetti sono *dinamici*, nel senso che potete applicare un effetto a un oggetto e quindi modificare le opzioni dell'effetto o rimuoverlo in qualunque momento mediante il pannello Aspetto. 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.

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

"Espandere gli oggetti" a pagina 220

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].

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

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.

Quando applicate un effetto raster, Illustrator usa le impostazioni degli effetti raster del documento per stabilire la risoluzione dell'immagine finale. Queste impostazioni hanno un forte impatto sul risultato; è quindi importante verificare le impostazioni degli effetti raster del documento prima di iniziare a lavorare con gli effetti.

Potete impostare le opzioni di rasterizzazione per il documento scegliendo Effetto > Impostazioni effetti raster del documento. Consultate "Opzioni di rasterizzazione" a pagina 379.

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.

Consultare anche

"Gli effetti raster" a pagina 379

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 290

"Indicazioni sulla risoluzione delle immagini per l'output finale" a pagina 278

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 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.

Consultare anche

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

"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 265
Effetto > Artistico	Simula un effetto pittorico su supporti tradizionali. Consultate anche: "Effetti Artistico" a pagina 382
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 383
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 384
Effetto > Converti in forma	Rimodella un oggetto vettoriale o bitmap. Consultate anche: "Rimodellamento degli oggetti con gli effetti" a pagina 263
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 50
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 263
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 384
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 237, "Convertire il testo in contorni" a pagina 337, "Convertire le tracce in tracciati composti" a pagina 168
Effetto > Elaborazione tracciati	Combina gruppi, livelli o sottolivelli in oggetti modificabili singoli. Consultate anche: "Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 250
Effetto > Effetto pixel	Definisce con precisione una selezione inserendo i pixel con valori di colore uguali. Consultate anche: "Effetti Effetto pixel" a pagina 385

Effetto	Azione
Effetto > Rasterizza	Converte gli oggetti vettoriali in oggetti bitmap. Consultate anche: "Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 290
Effetto > Contrasta	Rende più nitide le immagini sfocate aumentando il contrasto dei pixel adiacenti. Consultate anche: "Effetti Contrasta" a pagina 385
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 385
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 388, "Applicare un bagliore interno o esterno" a pagina 388, "Aggiungere frecce alle linee" a pagina 169, "Sfocare i contorni di un oggetto" a pagina 389, "Creare uno schizzo usando l'effetto scarabocchio" a pagina 389, "Arrotondare gli angoli degli oggetti" a pagina 264
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 386
Effetto > Filtri SVG	Aggiunge proprietà di grafica basate sul linguaggio XML, quali ombre esterne, all'immagine. Consultate anche: "Applicare gli effetti SVG" a pagina 405
Effetto > Texture	Aggiunge profondità alle immagini o conferisce un aspetto naturale. Consultate anche: "Effetti Texture" a pagina 386
Effetto > Video	Ottimizza le immagini catturate da filmati o grafica destinati al video. Consultate anche: "Effetti Video" a pagina 387
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 263

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

"Usare i controlli di superficie texture e vetro" a pagina 387

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Usare i controlli di superficie texture e vetro" a pagina 387

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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 387.

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Guida rapida di riferimento per gli effetti" a pagina 381

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.

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Selezione degli oggetti" a pagina 210

"Gli effetti" a pagina 378

"I metodi di fusione" a pagina 194

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.

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Selezione degli oggetti" a pagina 210

"Gli effetti" a pagina 378

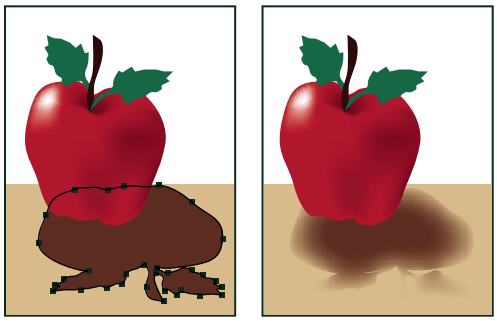
"I metodi di fusione" a pagina 194

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)

Consultare anche

"Gli effetti" a pagina 378

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Gli effetti raster" a pagina 379

"Selezione degli oggetti" a pagina 210

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.

Consultare anche

"Impostazione degli elementi come destinazione per gli attributi di aspetto" a pagina 374

"Gli effetti" a pagina 378

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 380

"Selezione degli oggetti" a pagina 210

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.

Consultare anche

"Rasterizzare un oggetto vettoriale" a pagina 290

"La grafica collegata e incorporata" a pagina 273

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

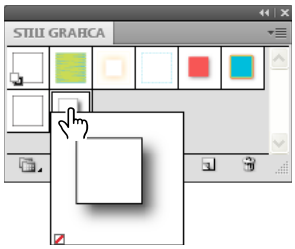
Con il pannello Stili grafica (Finestra > Stili grafica) potete creare, denominare e applicare set di attributi di aspetto. Quando create un documento, in questo pannello sono elencati i set di stili di grafica predefiniti. Gli stili di grafica salvati con il documento attivo sono visualizzati nel pannello 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

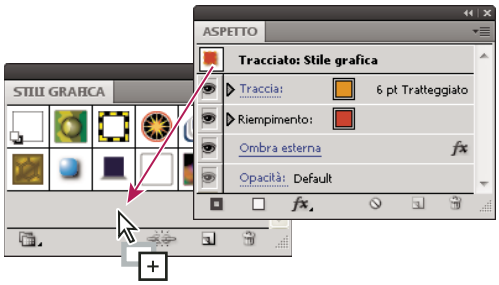
1 Selezionate un oggetto e applicate una combinazione di attributi di aspetto, incluse impostazioni di riempimento, traccia, effetto e trasparenza.

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.*

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 fare 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.

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.

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 12: Grafica per il Web

Adobe Illustrator offre una varietà di strumenti per preparare pagine Web e per creare e ottimizzare la grafica per Internet.

Come ottenere risultati ottimali nella creazione di grafica per il 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" a pagina 416.

Illustrator offre molti template creati specificatamente per Internet, tra cui banner e pagine Web. Per selezionare un template, scegliete File > Nuovo da template.

Consultare anche

"Panoramica di Salva per Web e dispositivi" a pagina 411

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Convertire un colore in un colore per Web" a pagina 132

La modalità Anteprima pixel

Quando salvate un disegno in un formato bitmap (quale JPEG, GIF o PNG), Illustrator rasterizza il disegno a 72 ppi. 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 invisibile che divide la tavola da disegno in spazi di 1 punto (1/72 di pollice). Se spostate, aggiungete o trasformate un oggetto noterete che l'oggetto 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.*

Consultare anche

"Le immagini bitmap" a pagina 278

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.

Consultare anche

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 tutte le modifiche necessarie, ad esempio selezionate una nuova versione del Player, di ActionScript® o un nuovo 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.

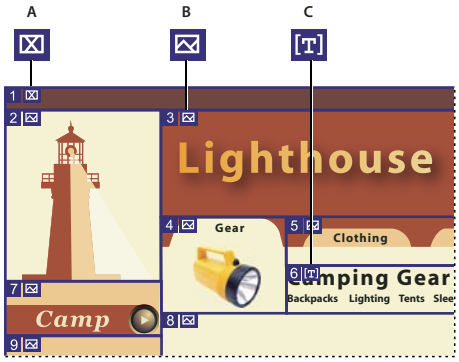
Per suggerimenti e tecninche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

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 palette 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.

Consultare anche

"Panoramica di Salva per Web e dispositivi" a pagina 411

"Opzioni di output delle sezioni" a pagina 429

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

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 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.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Salvare in formato SVG" a pagina 287

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 CS4 Settings/<ubicazione>. Potete modificare le definizioni esistenti del filtro, eliminare le definizioni del filtro e aggiungere nuove definizioni.

1. Selezionate un oggetto o un 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.*

Consultare anche

"Gli effetti raster" a pagina 379

"Modificare o eliminare un effetto" a pagina 380

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.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Salvare in formato SVG" a pagina 287

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 406.

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)" a pagina 426.

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 su come usare efficacemente i simboli in 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.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 293

"I simboli" a pagina 85

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 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.

Consultare anche

"I simboli" a pagina 85

"Rilasciare gli oggetti su livelli separati" a pagina 232

"Opzioni di esportazione Flash" a pagina 293

"Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator)" a pagina 426

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

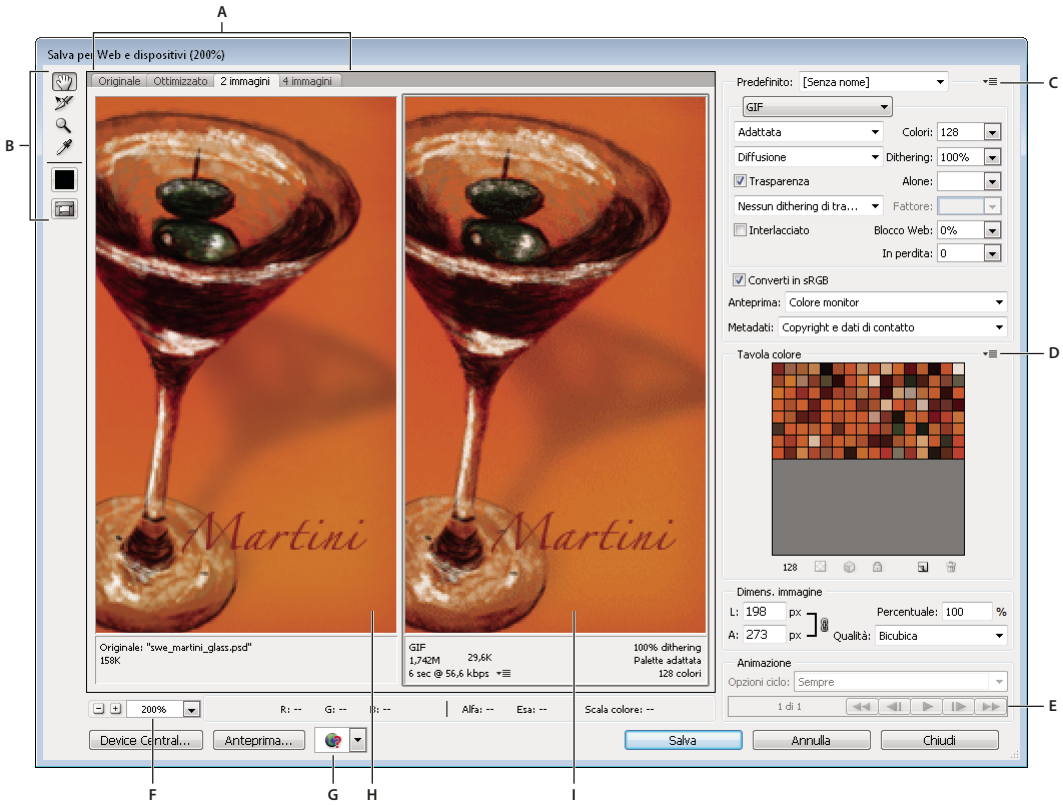
Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire 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.

Ottimizzazione delle immagini

Panoramica di Salva per Web e dispositivi

Dalla finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi (File > Salva per Web e dispositivi) potete selezionare le opzioni di ottimizzazione e vedere un'anteprima dell'immagine ottimizzata.



Finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi
***A.** Opzioni di visualizzazione **B.** Finestra degli strumenti **C.** Menu a comparsa Ottimizza **D.** Menu a comparsa Tavola colore **E.** Controlli per l'animazione (solo Photoshop) **F.** Casella di testo Zoom **G.** Menu Anteprima nel browser **H.** Immagine originale **I.** Immagine ottimizzata*

Eseguire l'anteprima delle immagini nella finestra di dialogo

❖ Fate clic nella parte superiore dell'area dell'immagine per selezionare un'opzione di visualizzazione:

Originale Visualizza l'immagine senza ottimizzazione.

Ottimizzato Visualizza l'immagine a cui sono applicate le impostazioni di ottimizzazioni.

2 immagini Visualizza una accanto all'altra due versioni dell'immagine.

4 immagini Visualizza una accanto all'altra quattro versioni dell'immagine.

Spostarsi nella finestra di dialogo

Se l'immagine non è visibile per intero nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, potete usare lo strumento mano per visualizzare un'altra area. Usate lo strumento zoom per ingrandire o ridurre la vista.

- Selezionate lo strumento mano (o tenete premuta la barra spaziatrice) e trascinatelo nell'area di visualizzazione per scorrere l'immagine.
- Selezionate lo strumento zoom e fate clic in una vista per ingrandirla; tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic in una vista per ridurla.

Potete immettere un valore percentuale di ingrandimento o sceglierne uno nell'angolo in basso della finestra di dialogo.

Visualizzare informazioni sull'immagine ottimizzata e tempo di scaricamento

L'area di annotazione sotto ogni immagine nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi contiene informazioni sull'ottimizzazione. L'annotazione relativa all'immagine originale mostra il nome e le dimensioni del file; quella relativa all'immagine ottimizzata mostra le opzioni di ottimizzazione correnti, la dimensione del file ottimizzato e il tempo di caricamento stimato in base alla velocità del modem selezionato. Potete scegliere la velocità per il modem dal menu a comparsa Anteprima.

Ottimizzare un'immagine per il Web

1 Selezionate File > Salva per Web e dispositivi.

2 Fate clic nella parte superiore della finestra di dialogo per selezionare un'opzione di visualizzazione: Ottimizzato, 2 immagini o 4 immagini. Se scegliete l'opzione a 4 immagini, fate clic sull'anteprima da ottimizzare.

3 (Facoltativo) Se l'immagine contiene più sezioni, selezionate una o più sezioni da ottimizzare

4 Scegliete un'impostazione di ottimizzazione predefinita o impostate delle opzioni di ottimizzazione individuali. Le opzioni disponibili variano a seconda del formato di file selezionato.

Se state lavorando nella modalità a 4 immagini, scegliete Completa visualizzazioni dal menu Ottimizza per generare automaticamente immagini di qualità inferiore dopo aver modificato le impostazioni di ottimizzazione.

5 Rifinite le impostazioni di ottimizzazione fino a ottenere il miglior rapporto tra qualità dell'immagine e dimensioni. Se l'immagine contiene più sezioni, accertatevi di averle selezionate tutte per l'ottimizzazione.

Per ripristinare la versione originale di un'anteprima ottimizzata, selezionatela e scegliete Originale dal menu Predefiniti.

6 Se ottimizzate un'immagine contenente un profilo di colore incorporato diverso da sRGB, è necessario convertirne i colori in sRGB prima di salvarla in modo da poterla utilizzare sul Web. Così facendo i colori visualizzati nell'immagine ottimizzata avranno lo stesso aspetto anche se visualizzati in browser diversi. L'opzione Converti in sRGB è attiva per impostazione predefinita.

7 (Solo Photoshop) Dal menu Metadati, scegliete i metadati XMP da salvare con il file ottimizzato. I metadati sono completamente supportati dal formato di file JPEG, e parzialmente supportati dai formati di file GIF e PNG. Possono includere tutte le informazioni sui file aggiunte come metadati al documento (scegliete File > Info file per visualizzare o immettere i metadati per il documento).

Nessuno I metadati non vengono salvati. Con questa opzione viene generato un file di dimensioni minime.

Copyright Salva la nota sul copyright, i termini dei diritti di utilizzo, lo stato del copyright e l'URL per le informazioni sul copyright.

Copyright e dati di contatto Salva tutte le informazioni sul copyright e le seguenti informazioni: creatore, funzione del creatore, e-mail, indirizzo, città, Stato/provincia, CAP, Paese, telefoni e siti Web.

Tutti eccetto info fotocamera Salva tutti i metadati XMP, eccetto i dati EXIF. I dati EXIF includono impostazioni della fotocamera e informazioni sulla scena quali velocità otturatore, data e ora, lunghezza focale, compensazione dell'esposizione, pattern di misurazione e stato del flash.

Tutti Salva nel file tutti i metadati XMP.

8 Fate clic su Salva.

9 Nella finestra di dialogo Salva ottimizzato come, effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su Salva:

- Specificate un nome per il file e scegliete una posizione in cui salvare il file o i file finali.
- Selezionate un'opzione di formato per specificare che tipo di file desiderate salvare: file HTML e file di immagine, solo file di immagine o solo un file HTML.
- (Facoltativo) Impostate le impostazioni di output per i file HTML e i file di immagine
- Se l'immagine contiene più sezioni, selezionate un'opzione per salvare tali sezioni dal menu Sezioni: Tutte le sezioni o Sezioni selezionate.

Per ripristinare la versione più recente delle impostazioni di ottimizzazione, premete Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS), quindi fate clic su Ripristina. Per conservare le stesse impostazioni per la successiva apertura della finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, premete Alt/Opzione e fate clic su Ricorda.

Per un video sul salvataggio dei file per il Web in Illustrator, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0063_it.

Consultare anche

Video su come salvare per il Web i file in Illustrator

"Visualizzare l'anteprima di immagini ottimizzate in un browser Web" a pagina 416

"Impostare le opzioni di output" a pagina 428

Salvare o eliminare i predefiniti di ottimizzazione

Potete salvare più impostazioni di ottimizzazione come un set con nome e applicarle ad altre immagini. Le impostazioni salvate appaiono nel menu a comparsa Predefinito insieme a quelle predefinite. Se modificate un set con nome o un set predefinito, il menu Predefinito riporta "Senza nome".

1 Impostate le opzioni di ottimizzazione desiderate e scegliete Salva impostazioni dal menu della palette Ottimizza.

2 Date un nome alle impostazioni e salvatele nella cartella appropriata:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings*[nome utente]*\Dati applicazioni\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Impostazioni ottimizzate

(Windows Vista) Utenti*[nome utente]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Impostazioni ottimizzate

(Mac OS) Utente/*[nome utente]*/Libreria/Preferenze/Impostazioni Adobe Photoshop CS4/Impostazioni ottimizzate

Illustrator (Windows XP) Document and Settings*[nome utente]*\Dati applicazioni\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings*[Lingua]*Impostazioni Salva per Web\Ottimizza

(Windows Vista) Utenti*[nome utente]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings*[Lingua]*\Impostazioni Salva per Web\Ottimizza

(Mac OS) Utente/*[nome utente]*/Libreria/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS4/*[Lingua]*/Impostazioni Salva per Web/Ottimizza

Nota: *le impostazioni, se salvate in un'altra directory, non saranno disponibili dal menu a comparsa Predefiniti.*

3 Per eliminare un predefinito, selezionate il predefinito nel menu Predefinito e scegliete Elimina impostazioni nel menu Ottimizza.

Usare le sezioni della finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi

Se l'immagine contiene più sezioni, specificate quelle da ottimizzare. Collegando le sezioni, potete applicare le impostazioni di ottimizzazione anche ad altre sezioni. Le sezioni collegate in formato GIF e PNG-8 hanno la stessa palette colori e uno stesso pattern di dithering per evitare giunte visibili tra le sezioni.

- Per mostrare o nascondere tutte le sezioni, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva la visibilità delle sezioni .
- (Solo Photoshop) Per mostrare o nascondere le sezioni automatiche, scegliete Nascondi sezioni automatiche dal menu a comparsa di Anteprima.
- Per selezionare le sezioni nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, scegliete lo strumento selezione sezioni , quindi fate clic su una sezione per selezionarla. Per selezionare più sezioni, fate clic o trascinate tenendo premuto Maiusc.

Nota: *nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, le sezioni deselezionate appaiono più chiare. Ciò non influisce sul colore dell'immagine finale.*

- Per visualizzare le opzioni di sezione nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, fate doppio clic su una sezione con lo strumento selezione sezioni.
- Per collegare le sezioni, selezionate due o più sezioni, quindi scegliete Collega sezioni dal menu a comparsa Ottimizza (a destra del menu Predefiniti). Sulle sezioni collegate appare l'icona di collegamento .
- Per scollegare una sezione, selezionatela e scegliete Separa sezione nel menu a comparsa Ottimizza.
- Per scollegare tutte le sezioni di un'immagine, scegliete Separa tutte le sezioni dal menu a comparsa Ottimizza.

Comprimere la grafica per il Web secondo dimensioni specifiche

1 Selezionate File > Salva per Web e dispositivi.

2 Fate clic nella parte superiore della finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi per selezionare un'opzione di visualizzazione: Ottimizzato, 2 immagini o 4 immagini. Se scegliete l'opzione a 4 immagini, selezionate l'anteprima da ottimizzare.

3 (Facoltativo) Selezionate le sezioni da ottimizzare e il formato di file da usare.

4 Dal menu Ottimizza selezionate Ottimizza per la dimensione file (sulla destra del menu Impostazioni).

5 Immettete la dimensione del file.

6 Specificate un'opzione Inizia con:

Impostazioni correnti Usa il formato di file corrente.

Selezione automatica GIF/JPEG Seleziona automaticamente il formato ottimale a seconda dei contenuti dell'immagine.

7 Selezionate un'opzione dal menu Usa, a seconda che intendiate applicare le dimensioni del file specificate solo alla sezione selezionata, a ogni sezione dell'immagine o a tutte le sezioni. Fate clic su OK.

Ridimensionare la grafica durante l'ottimizzazione

Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi potete ridimensionare un'immagine specificando dimensioni in pixel o una percentuale delle dimensioni originali.

1 Fate clic sulla linguetta Dimensione immagine nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

2 Impostate le seguenti ulteriori opzioni:

Mantieni proporzioni Mantiene le proporzioni attuali di larghezza e altezza in pixel.

Qualità (Solo Photoshop) Specifica il metodo di interpolazione. Normalmente Bicubica più nitida produce risultati migliori quando vengono ridotte le dimensioni dell'immagine.

Anti-alias (Solo Illustrator) Rimuove l'effetto scalettato nel disegno tramite l'anti-alias.

Ritaglia secondo tavola disegno (Solo Illustrator) Ritaglia le dimensioni del disegno in modo che corrispondano al contorno della tavola da disegno. Le parti del disegno al di fuori del contorno della tavola da disegno saranno eliminate.

Nota: *l'unica funzione della palette Dimens. immagine disponibile per i formati di file SWF e SVG è Ritaglia secondo tavola da disegno.*

3 Digitate le nuove dimensioni in pixel oppure specificate una percentuale secondo la quale ridimensionare l'immagine, quindi fate clic su Applica.

Generare i livelli CSS per la grafica per Web

Potete usare i livelli nel disegno di Illustrator per generare livelli CSS nel file HTML risultante. Un livello CSS è un elemento con posizione assoluta e può sovrapporsi ad altri elementi sulla pagina Web. L'esportazione di livelli CSS è utile quando intendete creare effetti dinamici nella pagina Web.

Dalla palette Livelli nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi potete controllare quali livelli superiori nel disegno vengono esportati come livelli CSS e se i livelli esportati sono visibili o nascosti.

1 Fate clic sull'etichetta Livelli nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

2 Selezionate Esporta come livelli CSS.

3 Selezionate un livello dal menu a comparsa Livello e impostate le seguenti opzioni:

Visibile Crea un livello CSS visibile nel file HTML risultante.

Nascosto Crea un livello CSS nascosto nel file HTML risultante.

I livelli CSS sono uguali ai livelli GoLive. Con Adobe GoLive potete animare un livello CSS e usare le azioni JavaScript incorporate per creare effetti interattivi.

Consultare anche

"Panoramica di Salva per Web e dispositivi" a pagina 411

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

Visualizzare l'anteprima di immagini ottimizzate in un browser Web

Potete vedere un'anteprima dell'immagine ottimizzata in qualsiasi browser Web installato sul sistema mediante la finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi (File > Salva per Web e dispositivi). Nel browser l'immagine viene visualizzata con una didascalia che riporta tipo di file, dimensioni in pixel, dimensioni del file, specifiche di compressione e altre informazioni HTML.

- Per visualizzare l'anteprima di un'immagine nel browser Web predefinito, fate clic sull'icona del browser nella parte inferiore della finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.
- Per selezionare un browser diverso, selezionate Altro nel menu a comparsa del browser (accanto all'icona del browser).
- Per aggiungere, modificare o rimuovere un browser del menu, selezionate Modifica elenco nel menu a comparsa del browser. Nella finestra di dialogo Browser potete trovare tutti i browser installati sul computer e impostare quello predefinito per l'anteprima dell'immagine.

Opzioni di ottimizzazione della grafica per Web

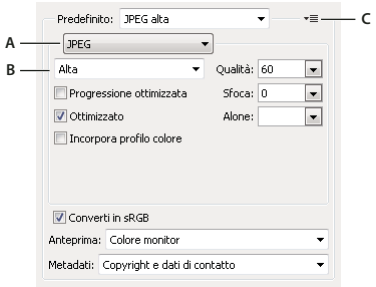
Formati per la grafica Web

I formati per la grafica Web possono essere bitmap (rasterizzato) o vettoriale. I formati bitmap (GIF, JPEG, PNG e WBMP) sono *vincolati alla risoluzione*, ovvero le dimensioni di un'immagine bitmap e, probabilmente, anche la sua qualità cambieranno in base alla risoluzione del monitor. I formati vettoriali (SVG e SWF) sono *svincolati alla risoluzione* e possono essere ridimensionati senza che la qualità dell'immagine ne risenta. I formati vettoriali possono includere anche dati rasterizzati. Solo in Adobe Illustrator, dalla finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi potete esportare le immagini in formato SVG e SWF.

Opzioni di ottimizzazione JPEG

JPEG è il formato standard di compressione delle immagini a tono continuo, come le fotografie. L'ottimizzazione di immagini in formato JPEG si basa sulla compressione *con perdita* che elimina i dati in modo selettivo.

Nota: *dato che alcuni dati dell'immagine vengono persi quando si salva un file in formato JPEG, conviene salvare il file sorgente nel suo formato originale (ad esempio, .PSD per Photoshop) se intendete modificare ulteriormente il file o creare altre versioni JPEG.*



Impostazioni di ottimizzazione per JPEG
A. *Menu Formato file* ***B.*** *Menu Qualità compressione* ***C.*** *Menu Ottimizza*

Qualità Determina il livello di compressione. Maggiore è la qualità, maggiore è il dettaglio che l'algoritmo di compressione mantiene. Un'impostazione di Qualità alta risulta tuttavia in file di dimensioni maggiori. Visualizzate l'immagine ottimizzata con diverse impostazioni di qualità per stabilire il miglior rapporto tra qualità e dimensioni.

Ottimizzato Crea un file JPEG con una dimensione file leggermente inferiore. Il formato JPEG ottimizzato è consigliato per ottenere la massima compressione del file; tuttavia, alcuni browser meno recenti non supportano questa caratteristica.

Progressione Visualizza progressivamente l'immagine in un browser Web. L'immagine viene visualizzata come una serie di sovrapposizioni, consentendo agli utenti di vedere una versione a bassa risoluzione dell'immagine prima di averne terminato lo scaricamento. L'opzione Progressione richiede l'uso del formato JPEG ottimizzato.

Nota: *la visualizzazione dei file JPEG con progressione richiede più memoria RAM e non è supportata da tutti i browser.*

Sfoca Specifica il livello di sfocatura da applicare all'immagine. Questa opzione applica un effetto simile a quello del filtro Controllo sfocatura e consente una maggiore compressione, creando file di dimensioni minori. Si consiglia un'impostazione compresa tra 0,1 e 0,5.

Incorpora profilo colore (Photoshop) o Profilo ICC (Illustrator) Mantiene i profili colore nel file ottimizzato. I profili colore sono usati da alcuni browser per la correzione del colore.

Alone Specifica un colore di riempimento per i pixel che erano trasparenti nell'immagine originale. Fate clic sul campione di colore alone per selezionare un colore nel selettore colore o selezionate un'opzione nel menu Alone: Colore contagocce (per usare il colore nella casella campione contagocce), Colore di primo piano, Colore sfondo, Bianco, Nero o Altri (per il selettore colore).

Nota: *le opzioni Colore di primo piano e Colore sfondo sono disponibili sono in Photoshop.*

I pixel completamente trasparenti nell'immagine originale vengono riempiti con il colore selezionato; i pixel semitrasparenti vengono fusi con esso.

Consultare anche

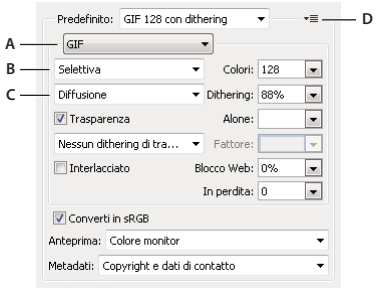
"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

Opzioni di ottimizzazione di file GIF e PNG–8

GIF è il formato standard di compressione delle immagini con colori piatti e dettagli netti, come grafica al tratto, logo o illustrazioni con testo. Anche con il formato PNG-8 si ottiene una buona compressione delle aree di colore in tinta unita conservando i dettagli

I formati PNG-8 e GIF supportano i colori a 8 bit e consentono quindi di visualizzare fino a 256 colori. Il processo che consente di determinare quali colori usare è detto *indicizzazione*; per questo motivo, le immagini in formato GIF e PNG-8 vengono talvolta chiamate immagini in *scala di colore*. Per convertire un'immagine in scala di colore, viene generata una tavola di consultazione dei colori in cui vengono registrati e indicizzati i colori utilizzati nell'immagine. Se un colore usato nell'immagine originale non è compreso nella tavola di ricerca del colore, viene selezionato il colore più simile o viene simulato il colore non presente usando i colori disponibili.

Oltre alle opzioni seguenti è possibile anche regolare il numero di colori nella tavola di colore dell'immagine. Consultate "Personalizzare la tavola colore per immagini GIF e PNG-8" a pagina 421.



Impostazioni di ottimizzazione per GIF
***A.** Menu Formato file **B.** Menu dell'algoritmo di riduzione del colore **C.** Menu dell'algoritmo di dithering **D.** Menu Ottimizza*

Perdita (solo GIF) Riduce le dimensioni dei file eliminando i dati non essenziali. Maggiore è l'impostazione Perdita, maggiori sono i dati eliminati. Spesso potete applicare un valore di Perdita compreso tra 5% e 10%, e a volte fino al 50%, senza deteriorare l'immagine. La dimensione del file può essere ridotta del 5%-40% per mezzo dell'opzione Perdita.

***Nota:** non potete usare l'opzione Perdita con l'opzione Interlacciato né con il dithering Disturbo o Pattern.*

Algoritmo di riduzione del colore e Colori Consente di specificare un metodo per la creazione della tavola di ricerca del colore e il numero di colori in essa contenuti. Potete selezionare uno dei seguenti metodi di riduzione del colore:

- **Percettiva** Crea una tavola colore personalizzata dando priorità ai colori ai quali l'occhio umano è più sensibile.
- **Selettiva** Crea una tavola colore simile a quella creata dall'opzione Percettiva, ma favorisce aree di colore più estese e conserva i colori per il Web. Mediante questa tavola di colori in genere vengono prodotte immagini con maggiore integrità di colore. Selettiva è l'opzione predefinita.
- **Adattata** Crea una tavola colore personalizzata tramite il campionamento dei colori dello spettro predominante nell'immagine. Ad esempio, un'immagine con i soli colori blu e verde produce una tavola colore formata principalmente da toni di blu e verde. La maggior parte delle immagini contiene colori concentrati in particolari aree dello spettro.
- **Restrittiva (Web)** Usa la tavola standard di 216 colori comune alle tavole Windows e Mac OS a 8 bit (256 colori). Questa opzione garantisce l'assenza di dithering dovuta all'uso di un browser quando l'immagine è visualizzata a colori a 8 bit (questa tavola è detta anche sicura per il Web). Questa palette è chiamata anche palette dei colori sicuri per il Web. La palette Web può creare file di dimensioni maggiori ed è consigliata solo se considerate particolarmente importante evitare il dithering dei browser.
- **Personale** Usa una tavola colore creata o modificata dall'utente. Se aprite un file GIF o PNG-8 esistente, la sua tavola colore sarà personale.

Per personalizzare la tavola di ricerca del colore usate la palette Tavola colore della finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

- **Bianco e nero, Scala di grigi, Mac OS, Windows** Usano una tavola di colori predefinita.

Algoritmo di dithering e Dithering Determina il metodo e la quantità di dithering dell'applicazione. Il termine dithering si riferisce al metodo di simulazione di colori non disponibili nel sistema di visualizzazione del computer. Alte percentuali di dithering danno l'impressione di una maggiore definizione cromatica e di un migliore dettaglio dell'immagine, ma aumentano le dimensioni del file. Per una compressione ottimale, utilizzate la percentuale di dithering minima necessaria a fornire il livello di dettaglio cromatico richiesto. Le immagini prevalentemente con colori in tinta unita possono essere riprodotte bene senza dithering. Nelle immagini a toni continui (soprattutto con sfumature), il dithering può evitare la formazione di striature di colore.

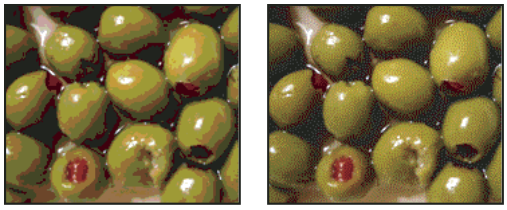


Immagine GIF con dithering dello 0% (a sinistra) e 100% (a destra)

Potete selezionare uno dei metodi di dithering seguenti:

• **Diffusione** Applica un pattern casuale di solito meno evidente del dithering Pattern. Gli effetti di dithering vengono diffusi tra i pixel adiacenti.

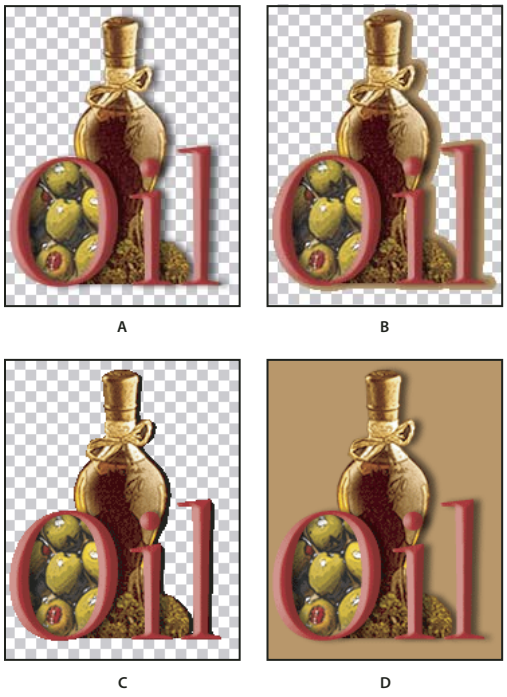
• **Pattern** Applica un pattern quadrato del tipo retino mezzetinte per simulare i colori non contenuti nella tavola colore.

• **Disturbo** Applica un pattern casuale simile a quello del metodo Diffusione, ma senza diffondere il pattern sui pixel adiacenti. Con questo metodo non appaiono giunte.

Trasparenza e Alone Determina il livello di ottimizzazione dei pixel trasparenti in un'immagine.

- Per mantenere trasparenti alcuni pixel e fondere quelli semitrasparenti con un colore, selezionate Trasparenza e un colore alone.
- Per riempire i pixel completamente trasparenti con un colore e fondere i pixel parzialmente trasparenti con lo stesso colore, selezionate un colore dell'alone e deselezionate Trasparenza.
- Per selezionare un colore alone, fate clic sul relativo campione di colore e selezionate un colore nel selettore colore. Oppure, scegliete un'opzione dal menu Alone: Colore contagocce (per usare il colore nella casella campione del contagocce), Colore di primo piano, Colore sfondo, Bianco, Nero o Altri (per usare il selettore colori).

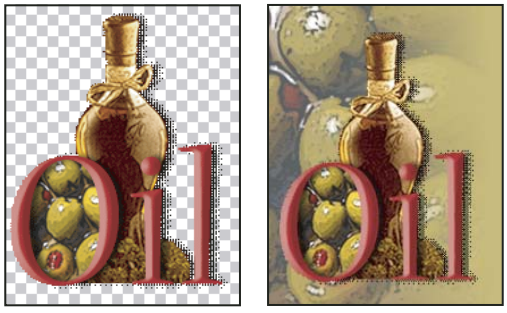
  Nota: *le opzioni Colore di primo piano e Colore sfondo sono disponibili sono in Photoshop.*



Esempi di trasparenza e alone
***A.** Immagine originale **B.** Trasparenza selezionata con un colore alone **C.** Trasparenza selezionata senza alone **D.** Trasparenza deselezionata con un colore alone*

Dithering della trasparenza Quando l'opzione Trasparenza è selezionata, potete scegliere un metodo di dithering per i pixel semitrasparenti:

- Nessun dithering di trasparenza non applica alcun dithering ai pixel semitrasparenti dell'immagine.
- Dithering di trasparenza di diffusione applica un pattern casuale, di solito meno evidente del dithering Pattern. Gli effetti di dithering vengono diffusi tra i pixel adiacenti. Con questo algoritmo, specificate una percentuale per la quantità di dithering applicata all'immagine.
- Dithering di trasparenza di pattern applica un pattern quadrato di tipo mezzetinte ai pixel semitrasparenti.
- Dithering di trasparenza di disturbo applica un pattern casuale simile al dithering Diffusione ma senza estenderlo ai pixel adiacenti. Con l'algoritmo Disturbo non appare alcuna giunta.



Esempio di Dithering di trasparenza di pattern (a sinistra) e sua applicazione su una pagina Web (a destra)

Interlacciato Consente di visualizzare nel browser una versione a bassa risoluzione dell'immagine durante lo scaricamento dell'intera immagine. Questo accorgimento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento e segnala agli utenti che lo scaricamento è in corso. Questa opzione aumenta tuttavia le dimensioni del file.

Blocco Web Specifica un livello di tolleranza per la conversione dei colori negli equivalenti più simili della palette Web, allo scopo di evitare il dithering dei colori nei browser. Più alto è il valore, maggiore sarà il numero di colori sostituiti.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

Ottimizzare la trasparenza nelle immagini GIF e PNG

Con la trasparenza è possibile creare immagini non rettangolari per il Web. La *trasparenza di sfondo* conserva i pixel trasparenti dell'immagine. Ciò consente di visualizzare lo sfondo della pagina Web attraverso le aree trasparenti dell'immagine. L'*alone di sfondo* simula la trasparenza tramite il riempimento o la fusione dei pixel trasparenti con un colore alone che corrisponde al colore di sfondo della pagina Web. Questa tecnica funziona meglio se lo sfondo della pagina Web è una tinta unita e se sapete di che colore si tratta.

Usate le opzioni Trasparenza e Alone nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi per specificare come ottimizzare i pixel trasparenti in immagini GIF e PNG.

- (GIF e PNG-8) Per mantenere trasparenti alcuni pixel e fondere quelli semitrasparenti con un colore, selezionate Trasparenza e un colore alone.
- Per riempire i pixel completamente trasparenti con un colore e fondere i pixel parzialmente trasparenti con lo stesso colore, selezionate un colore dell'alone e deselezionate Trasparenza.
- (GIF e PNG-8) Per rendere completamente trasparenti tutti i pixel con trasparenza superiore al 50% e opachi tutti quelli con trasparenza inferiore al 50%, selezionate Trasparenza e scegliete Nessuno dal menu Alone.
- (PNG-24) Per salvare un'immagine con trasparenza su più livelli (fino a 256), selezionate Trasparenza. L'opzione Alone è disattivata poiché la trasparenza su più livelli consente a un'immagine di fondersi con qualsiasi colore di sfondo.

Nota: *nei browser che non supportano la trasparenza PNG-24 i pixel trasparenti potrebbero essere visualizzati su un colore di sfondo predefinito, ad esempio grigio.*

Per selezionare un colore alone, fate clic sul relativo campione di colore e selezionate un colore nel selettore colore. Oppure, scegliete un'opzione dal menu Alone: Colore contagocce (per usare il colore nella casella campione del contagocce), Colore di primo piano, Colore sfondo, Bianco, Nero o Altri (per usare il selettore colori).

Nota: *le opzioni Colore di primo piano e Colore sfondo sono disponibili sono in Photoshop.*

Visualizzare la tavola colore di una sezione ottimizzata

La tavola colore per una sezione compare nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

❖ Selezionate una sezione ottimizzata in formato GIF o PNG-8. La tavola colore per la sezione selezionata compare nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

Se un'immagine contiene più sezioni, i colori nella tavola colore sono diversi tra una sezione e l'altra (per evitare che questo accada, collegate le sezioni). Se selezionate più sezioni con tavole colore diverse, la tavola colore risulta vuota e la relativa barra di stato riporta "Misto".

Personalizzare la tavola colore per immagini GIF e PNG-8

Usate la tavola colore nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi per personalizzare i colori di immagini GIF e PNG ottimizzate. La riduzione del numero di colori mantiene, in genere, la qualità dell'immagine, riducendo le dimensioni del file immagine.

Potete aggiungere ed eliminare colori nella tavola colore, convertire i colori selezionati in colori sicuri per il Web e bloccare i colori selezionati per evitare che vengano eliminati dalla palette.

Ordinare una tavola colore

Scegliete il tipo di ordinamento nel menu della palette Tavola colore:

- Non ordinare, per ripristinare il criterio di ordinamento originale.
- Ordina per tonalità, per ordinare in base alla posizione del colore sulla ruota dei colori standard (specificata come angolo da 0° a 360°). Ai colori neutri viene assegnata la tonalità 0 e sono posizionati con i rossi.
- Ordina per luminanza, per ordinare in base alla luminosità del colore.
- Ordina per utilizzo, per ordinare in base alla frequenza con cui il colore si presenta nell'immagine.

Aggiungere un nuovo colore alla tavola colore

Potete aggiungere i colori esclusi durante la creazione della tavola colore. L'aggiunta di un colore a una tavola dinamica sostituisce il colore più prossimo al nuovo colore. L'aggiunta di un colore a una tavola fissa o Personale aggiunge un colore alla tavola.

1. Se nella tavola colore sono attualmente selezionati dei colori, scegliete Deseleziona tutti i colori nella palette Tavola colore per deselezionarli.
2. Scegliete un colore effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla casella Colore contagocce nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi e scegliete un colore dal selettore.
- Selezionate lo strumento contagocce nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, quindi fate clic sull'immagine.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo colore nella tavola colore.
- Scegliete Nuovo colore dal menu della palette Tavola colore.

Per passare alla tavola colore di una palette Personale, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) quando aggiungete il nuovo colore.

Il nuovo colore appare nella tavola colore. Nell'angolo inferiore destro un quadratino bianco indica che il colore è bloccato. Se la tavola colore è dinamica, il colore originale appare in alto a sinistra e il nuovo colore in basso a destra.

Selezionare i colori nella tavola colore

I colori selezionati sono evidenziati da un bordo bianco nella Tavola colore.

- Per selezionare un colore, fate clic sul riquadro corrispondente nella Tavola colore.
- Per selezionare più colori nella tavola colore, premete Maiusc e fate clic su un altro colore. Vengono selezionati tutti i colori nelle righe tra il primo e il secondo colore selezionato. Per selezionare un gruppo di colori non contigui, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su ciascun colore che desiderate selezionare. Il menu della palette Tavola colore offre anche altri comandi per la selezione dei colori.
- Per selezionare un colore nell'immagine di anteprima, fate clic al suo interno con lo strumento contagocce nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi. Per selezionare altri colori, fate clic tenendo premuto Maiusc.
- Per deselezionare tutti i colori, scegliete Deseleziona tutti i colori nel menu della palette Tavola colore.

Convertire un colore

Potete cambiare un colore selezionato nella tavola colore con un altro valore cromatico RGB. Quando rigenerate l'immagine ottimizzata, il colore selezionato viene cambiato con il nuovo colore ovunque appaia nell'immagine.

1 Fate doppio clic sul colore nella Tavola colore per visualizzare il selettore del colore predefinito.

2 Selezionate un colore.

Il colore originale appare in alto a sinistra del campione di colore, il nuovo colore in basso a destra. Il quadratino in basso a destra del campione di colore indica che il colore è bloccato. Se convertite il colore in uno sicuro per il Web, un piccolo rombo bianco appare al centro del campione.

3 Per ripristinare il colore originale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul campione per il colore convertito. Il colore originale è selezionato nel selettore colore. Fate clic su OK per ripristinare il colore.
- Per ripristinare tutti i colori originali di una tavola colore (compresi i colori convertiti per il Web), scegliete Annulla scorrimento di tutti i colori dal menu della palette Tavola colore.

Convertire i colori negli equivalenti più simili della palette Web

Per proteggere i colori dal dithering del browser, potete sostituire i colori dell'immagine con i colori equivalenti più simili nella palette Web. In questo modo i colori non vengono sottoposti a dithering se visualizzati nei browser di sistemi operativi Windows o Macintosh in grado di visualizzare solo 256 colori.

1 Selezionate uno o più colori nell'immagine ottimizzata o nella tavola colore.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante nella palette Tavola colore.
- Scegliete Esegui/annulla spostamento colori selezionati in/da palette Web dal menu della palette Tavola colore. Il colore originale appare in alto a sinistra del campione di colore, il nuovo colore in basso a destra. Il piccolo rombo bianco al centro del campione di colore indica che il colore è sicuro per il Web; il quadratino in basso a destra indica che il colore è bloccato.

3 Per impostare la tolleranza della conversione, specificate un valore per Blocco Web. Più alto è il valore, maggiore sarà il numero di colori sostituiti.

4 Per ripristinare i colori convertiti per il Web, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un colore convertito per il Web nella tavola colore e fate clic sul pulsante nella palette Tavola colore.
- Per ripristinare tutti i colori convertiti nella tavola colore, scegliete Annulla scorrimento di tutti i colori dal menu della palette Tavola colore.

Mappare i colori fino alla trasparenza

Potete aggiungere trasparenza a un'immagine ottimizzata mappando i colori esistenti fino alla trasparenza.

1 Selezionate uno o più colori nell'immagine ottimizzata o nella tavola colore.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante nella palette Tavola colore.
- Scegliete Esegui/annulla mappatura colori selezionati su/da trasparente dal menu della palette Tavola colore.

La griglia di trasparenza appare in ogni colore mappato. Il quadratino in basso a destra del campione di colore indica che il colore è bloccato.

3 Per ripristinare la trasparenza sul colore originale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate i colori da ripristinare, quindi fate clic su o scegliete Esegui/annulla mappatura colori selezionati su/da trasparente nel menu della palette Tavola colore.
- Per ripristinare tutti i colori mappati, scegliete Dissocia tutti i colori trasparenti.

Bloccare o sbloccare un colore

Potete bloccare i colori selezionati nella Tavola colore per impedirne sia l'eliminazione, se viene ridotto il numero dei colori, sia il dithering nell'applicazione.

Nota: *il blocco dei colori non impedisce il dithering effettuato dal browser.*

1 Selezionate uno o più colori nella palette Tavola colore.

2 Bloccate il colore effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante .
- Scegliete Blocca/Sblocca colori selezionati nel menu della palette Tavola colore.

Nell'angolo inferiore destro di ogni colore bloccato, appare un quadratino bianco .

3 Sbloccate il colore effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante .
- Scegliete Blocca/Sblocca colori selezionati nel menu della palette Tavola colore.

Il quadratino bianco scompare dal campione di colore.

Eliminare i colori selezionati

Per ridurre le dimensioni del file dell'immagine, potete eliminare determinati colori dalla tavola colore. Quando eliminate un colore, le aree dell'immagine ottimizzata che contenevano quel colore vengono riprodotte con il colore più vicino nella palette.

Quando eliminate un colore, la palette dei colori diviene Personale. Altrimenti, con le palette Adattata, Percettiva e Selettiva, il colore eliminato verrebbe nuovamente aggiunto durante l'ottimizzazione dell'immagine. La palette Personale, invece, non cambia quando riottimizzate l'immagine.

1 Selezionate uno o più colori nella palette Tavola colore.

2 Eliminate il colore effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Elimina .
- Scegliete Elimina colore nel menu della palette Tavola colore.

Salvare una tavola colore

Potete salvare le tavole colore dalle immagini ottimizzate e usarle con altre immagini o caricare tavole colore create in altre applicazioni. Quando caricate una nuova tavola colore in un'immagine, i colori dell'immagine ottimizzata vengono modificati secondo i colori della nuova tavola colore.

1 Scegliete Salva tavola colore nel menu della palette Tavola colore.

2 Specificate un nome per la tavola colore e la posizione in cui salvarla. Per impostazione predefinita, al file della tavola colore viene assegnata l'estensione .act (Adobe Color Table).

Per accedere alla tavola colore quando selezionate le opzioni di ottimizzazione per un'immagine GIF o PNG, salvate la tavola nella cartella Colori ottimizzati nella cartella di applicazione Photoshop.

3 Fate clic su Salva.

Importante: *quando ricaricate la tavola, tutti i colori convertiti appaiono come campioni e sono sbloccati.*

Caricare una tavola colore

1 Scegliete Carica tavola colore nel menu della palette Tavola colore.

2 Individuate il file contenente la tavola colore da caricare: un file .act (Adobe Color Table), .aco (Adobe Color Swatch) o GIF (per caricare la tavola colore incorporata nel file).

3 Fate clic su Apri.

Opzioni di ottimizzazione per PNG-24

Il formato PNG-24 è adatto per la compressione di immagini a tono continuo, ma produce file di dimensioni molto maggiori rispetto al formato JPEG. Tuttavia, il formato PNG-24 può mantenere in un'immagine fino a 256 livelli di trasparenza.

Trasparenza e Alone Determina il livello di ottimizzazione dei pixel trasparenti in un'immagine. Consultate "Ottimizzare la trasparenza nelle immagini GIF e PNG" a pagina 421.

Interlacciato Consente di visualizzare nel browser una versione a bassa risoluzione dell'immagine durante lo scaricamento dell'intera immagine. Questo accorgimento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento e segnala agli utenti che lo scaricamento è in corso. Questa opzione aumenta tuttavia le dimensioni del file.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

Opzioni di ottimizzazione per WBMP

Il formato WBMP è il formato standard di ottimizzazione delle immagini per i dispositivi mobili, quali i telefoni cellulari. Supporta il colore a 1 bit: le immagini WBMP contengono solo pixel in bianco e nero.

Le opzioni Metodo dithering e Dithering determinano il metodo e la quantità di dithering dell'applicazione. Per una compressione ottimale, utilizzate la percentuale di dithering minima necessaria a fornire il livello di dettaglio cromatico richiesto.

Potete selezionare uno dei metodi di dithering seguenti:

Nessun dithering Non applica alcun dithering, affinché l'immagine venga visualizzata con pixel bianchi e neri puri.

Diffusione Applica un pattern casuale di solito meno evidente del dithering Pattern. Gli effetti di dithering vengono diffusi tra i pixel adiacenti. Con questo algoritmo, specificate una percentuale per la quantità di dithering applicata all'immagine.

Nota: *il dithering Diffusione può provocare giunte visibili sui bordi delle sezioni. Collegate le sezioni per diffondere il pattern di dithering su tutte le sezioni collegate ed eliminare le giunte.*

Pattern Applica un pattern quadrato di tipo mezzetinte per determinare il valore dei pixel.

Disturbo Applica un pattern casuale simile al dithering Diffusione, ma senza estenderlo ai pixel adiacenti. Con l'algoritmo Disturbo non appare alcuna giunta.

Consultare anche

"Ottimizzare un'immagine per il Web" a pagina 412

Opzioni di ottimizzazione per SWF (Illustrator)

Il formato di file Adobe Flash (SWF) è un formato grafico vettoriale per la creazione di grafica per Web scalabile e di dimensioni ridotte. Poiché il formato è vettoriale, la qualità del disegno non viene alterata dalla risoluzione. Il formato SWF è ideale per creare fotogrammi di animazione. Inoltre, potete salvare le immagini raster in formato SWF o usare insieme i formati raster e vettoriali

Impostazioni di ottimizzazione per SWF
***A.** Menu Formato file **B.** Menu Flash Player **C.** Menu Tipo di esportazione*

Predefinito Specifica il set preimpostato di opzioni da usare per l'esportazione. Potete creare nuovi predefiniti impostando le opzioni secondo necessità e scegliendo Salva impostazioni dal menu del pannello. Per aprire il menu del pannello, fate clic sul triangolo a destra del menu Predefinito.

Versione Flash Player Specifica la prima versione di Flash Player che supporta il file esportato.

Tipo di esportazione Determina come esportare i livelli. L'opzione File AI in file SWF esporta il disegno come un singolo fotogramma. L'opzione Livelli AI in fotogrammi SWF esporta la grafica di ogni livello come un fotogramma SWF a parte, creando così un'animazione SWF.

***Nota:** per mantenere maschere di ritaglio di livello, selezionate File AI in file SWF.*

Qualità curva Specifica la precisione delle curve di Bézier. Un valore 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.

Frequenza fotogrammi Specifica la velocità a cui l'animazione verrà riprodotta in un lettore Flash. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Ripeti Con questa opzione l'animazione viene eseguita a ciclo continuo, e non solo una volta, con un lettore Flash. Questa opzione è disponibile solo per Livelli AI in fotogrammi SWF.

Mantieni aspetto Espande le tracce in riempimenti a forma di traccia e unisce eventuali metodi di fusione e trasparenze non supportate dal formato SWF.

Mantieni possibilità di modifica Converte le tracce in tracce SWF e simula o ignora le trasparenze non supportate dal formato SWF.

***Nota:** il formato SWF supporta solo l'opacità a livello di oggetti.*

Usate il comando Esporta invece del comando Salva per Web e dispositivi per conservare l'ordine di sovrapposizione del disegno esportando ogni livello in un file SWF a parte. Potrete poi importare contemporaneamente in Adobe Flash i file SWF esportati.

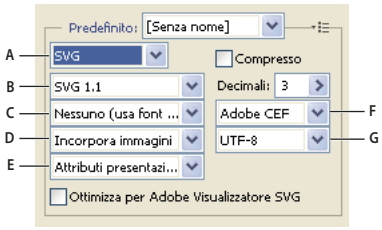
Compresso Comprime il file esportato.

Proteggi file Protegge il file affinché possa essere importato solo in Flash.

Testo come contorni Converte tutto il testo in contorni per mantenerne l'aspetto. Se intendete modificare il testo in Flash, non selezionate questa opzione.

Opzioni di ottimizzazione per SVG (Illustrator)

Il formato SVG è un formato vettoriale che descrive le immagini come forme, tracciati, testo ed effetti dei filtri. I file risultanti sono compatti e producono grafica di alta qualità su Internet, su carta e perfino su dispositivi palmari dalle risorse limitate.



Impostazioni di ottimizzazione per SVG
***A.** Menu Formato file **B.** Menu profili SVG **C.** Menu Sottoinsiemi di font **D.** Menu Posizione immagine **E.** Menu Proprietà CSS **F.** Menu Tipo font **G.** Menu Codifica*

Compresso Crea un file SVG compresso (SVGZ).

Profili SVG Specifica il DTD (Document Type Definition) XML del file esportato.

- **SVG 1.0 e SVG 1.1** Indicati per i file SVG da visualizzare 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, SVG Tiny 1.2 ed SVG Basic 1.1.

- **SVG Basic 1.1** Indicato per i file SVG da visualizzare 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 da visualizzare 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** Indicato per i file SVG da visualizzare su dispositivi diversi, quali PDA, telefoni cellulari, computer portatili e desktop.

SVG Tiny non supporta le sfumature, le trasparenze, i ritagli, le maschere, i simboli e 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.

Decimali Determina la precisione dei dati vettoriali nel file SVG. È possibile specificare da 1 a 7 cifre decimali. Più il valore è alto, migliore sarà la qualità dell'immagine (e maggiori le dimensioni del file).

Sottoinsiemi di font Controlla quali glifi vengono incorporati dal file SVG. Selezionate Nessuno solo se siete certi che i font necessari saranno presenti nel sistema dell'utente finale. Selezionate Solo i caratteri 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.

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.

Posizione immagine Specifica se incorporare o collegare le immagini. L'incorporazione delle immagini aumenta le dimensioni del file ma garantisce che le immagini rasterizzate siano sempre disponibili.

Proprietà CSS Determina il modo in cui gli attributi di stile CSS 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 stile consente di creare file facili da leggere, che possono però essere di grandi dimensioni. Scegliete questo metodo se userete il codice SVG nelle trasformazioni, ad esempio quelle definite con lo standard XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Il metodo Riferimenti entità riduce i tempi di rasterizzazione e le dimensioni dei file SVG. Il metodo Elementi stile è usato quando i file sono condivisi con documenti HTML. Se selezionate Elementi stile, potete modificare il file SVG per spostare un elemento di stile in un file CSS esterno usato come riferimento anche dal file HTML. Questo metodo comporta tuttavia un rallentamento del rendering.

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 Ottimizza le immagini per Adobe Visualizzatore SVG.

Impostazioni di output per la grafica per Web

Impostare le opzioni di output

La finestra di dialogo Impostazioni di output consente di controllare la modalità di formattazione dei file HTML, il modo in cui vengono assegnati i nomi ai file e alle sezioni e come vengono gestite le immagini di sfondo quando salvate un'immagine ottimizzata. Potete impostare queste opzioni nella finestra di dialogo Impostazioni di output.

Potete salvare le impostazioni di output e applicarle ad altri file.

1 Per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni di output effettuate una delle seguenti operazioni:

- Quando salvate un'immagine ottimizzata, scegliete Altro dal menu a comparsa Impostazioni nella finestra Salva ottimizzato o Salva ottimizzato come.
- Scegliete Modifica impostazioni di output dal menu a comparsa Ottimizza nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

2 (Facoltativo) Per visualizzare le opzioni di output predefinite, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Impostazioni.

3 Modificate ogni gruppo di opzioni secondo necessità. Per passare a un altro gruppo di opzioni, scegliete un set di opzioni dal menu a comparsa sotto al menu Impostazioni. Fate clic su Successivo per visualizzare il set di impostazioni successivo nell'elenco del menu; fate clic su Precedente per visualizzare il set precedente.

4 (Facoltativo) Per salvare le impostazioni di output, impostate le opzioni nel modo desiderato e fate clic su Salva. Digitate un nome file, scegliete una posizione per il file salvato e fate clic su Salva.

Potete salvare le impostazioni di output ovunque. Se posizionate il file nella cartella Impostazioni output ottimizzate all'interno della cartella Photoshop oppure nella cartella Impostazioni Salva per Web/Impostazioni output all'interno della cartella di Illustrator, potrete visualizzarlo nel menu a comparsa Impostazioni.

5 (Facoltativo) Per caricare le impostazioni di output, fate clic su Carica, selezionate un file, quindi fate clic su Apri.

Opzioni di output HTML

Potete impostare le seguenti opzioni nel gruppo HTML:

Genera XHTML Consente di creare, durante l'esportazione, pagine Web conformi allo standard XHTML. Se scegliete Genera XHTML, le altre opzioni di output incompatibili con questo standard vengono disattivate. Con questa opzione selezionata, le opzioni Maiusc./Min. tag e Maiusc./Min. attributi vengono impostate automaticamente.

Maiusc./Min. tag Specifica l'aspetto dei tag.

Maiusc./Min. attributi Specifica l'aspetto degli attributi.

Rientro Specifica come far rientrare le righe di codice: usando le impostazioni di tabulazione dell'applicazione che ha creato il codice, un numero specificato di spazi o nessun rientro.

Term. righe Specifica una piattaforma per la compatibilità dei fine riga.

Codifica Specifica una codifica di carattere predefinita per la pagina Web.

Includi commenti Aggiunge commenti esplicativi al codice HTML.

Aggiungi sempre attributo Alt Aggiunge l'attributo ALT agli elementi IMG, secondo gli standard di accessibilità Web degli enti governativi.

Racchiudi sempre attributi tra virgolette Racchiude tutti gli attributi di tag tra virgolette. Le virgolette sono necessarie per assicurare la compatibilità con alcuni browser meno recenti e per aderire a pieno alle regole HTML. Tuttavia, si consiglia di non racchiudere sempre gli attributi tra virgolette. Le virgolette vengono inserite se necessario per assicurare compatibilità con la maggior parte dei browser, qualora questa opzione sia deselezionata.

Chiudi tutti i tag Aggiunge tag di chiusura per gli elementi HTML nel file, per conformità XHTML.

Includi margini zero nel tag Body Rimuove i margini interni predefiniti nella finestra del browser. Aggiunge al tag del testo i tag marginwidth, marginheight, leftmargin e topmargin con valore zero.

Opzioni di output delle sezioni

Potete impostare le seguenti opzioni nel gruppo Sezioni:

Genera tabella Allinea le sezioni usando una tabella HTML anziché un foglio di stile CCS (Cascading Style Sheet).

Celle vuote Specifica la modalità di conversione delle sezioni vuote in celle della tabella. Selezionate GIF, IMG W&H per usare GIF a 1 pixel con valori di larghezza e altezza specificati nel tag IMG. Selezionate GIF, TD W&H per usare GIF a 1 pixel con valori di larghezza e altezza specificati nel tag TD. Selezionate NoWrap, TD W&H per inserire un attributo NoWrap non standard nei dati di tabella e valori di larghezza e altezza specificati nei tag TD.

TD W&H Specifica quando includere gli attributi di larghezza e altezza dei dati della tabella: Sempre, Mai o Auto (impostazione consigliata).

Celle di spaziatura Specifica quando aggiungere una riga e una colonna di celle vuote più grandi attorno alla tabella generata: Auto (impostazione consigliata), Auto (basso), Sempre, Sempre (basso) o Mai. Nei layout di tabelle in cui i margini di sezione non sono allineati, l'aggiunta di celle più grandi può evitare la rottura della tabella in alcuni browser.

Genera CSS Genera un foglio di stile CSS (Cascading Style Sheet) invece di una tabella HTML.

Riferimento Specifica come sono indicate le posizioni delle sezioni nel file HTML quando usate il foglio CCS:

- **Per ID** Posiziona ciascuna sezione secondo stili provvisti di un ID di riferimento univoco.
- **In linea** Include gli elementi di stile nella dichiarazione del tag <DIV> dell'elemento di blocco.

- **Per classe** Posiziona ciascuna sezione secondo classi provviste di un ID di riferimento univoco.

Denominazione sezione predefinita Scegliete gli elementi dai menu a comparsa o immettete del testo nei campi in modo da creare dei nomi predefiniti per le sezioni. Si possono includere: il nome del documento, la parola *slice* (sezione), numeri o lettere che identificano le sezioni o gli stati rollover, la data di creazione delle sezioni, la punteggiatura o nessuno di questi elementi.

Impostazioni di output Sfondo

Potete impostare le seguenti opzioni nella sezione Sfondo della finestra di dialogo Impostazioni di output:

Visualizza documento come Selezionate Immagine se volete che la pagina Web visualizzi un'immagine o una tinta unita come sfondo dietro all'immagine corrente. Selezionate Sfondo se volete che la pagina Web visualizzi l'immagine ottimizzata come uno sfondo affiancato.

Immagine sfondo Immettete la posizione di un file di immagine o fate clic su Scegli e selezionate un'immagine. Il file specificato verrà ripetuto fino a coprire l'area dietro all'immagine ottimizzata sulla pagina Web.

Colore Fate clic sulla casella Colore e selezionate un colore di sfondo con il selettore colore o selezionate un'opzione dal menu a comparsa.

Impostazioni di output Salvataggio dei file

Potete impostare le seguenti opzioni nella sezione Salvataggio dei file della finestra di dialogo Impostazioni di output:

Denominazione file Selezionate elementi nei menu a comparsa o immettete nei campi il testo da combinare per creare i nomi predefiniti di tutti i file. Gli elementi comprendono nome del documento e della sezione, stato rollover, sezione trigger, data creazione file, numero sezione, punteggiatura ed estensione del file. Alcune opzioni appaiono solo se il file contiene sezioni o stati rollover.

Le caselle di testo consentono di modificare l'ordine e la formattazione delle parti del nome del file: ad esempio, potete indicare lo stato rollover con un'abbreviazione invece che con la parola intera.

Compatibilità nome file Scegliete una o più delle seguenti opzioni per la compatibilità dei nomi di file con i sistemi operativi Windows (consente nomi di file lunghi), Mac OS e UNIX.

Inserisci immagini nella cartella Specifica una cartella in cui salvare le immagini ottimizzate (disponibile solo per documenti con più sezioni).

Copia immagine di sfondo al salvataggio Conserva un'immagine di sfondo specificata nel set di preferenze Sfondo.

Capitolo 13: Stampa

Per ottenere risultati ottimali è opportuno comprendere a fondo i principi fondamentali su cui si basa la stampa, inclusa l'importanza della risoluzione della stampante o della calibrazione e risoluzione del monitor sull'aspetto dell'immagine stampata. La finestra di dialogo Stampa di Illustrator è progettata per assistervi nel flusso di lavoro di stampa. Ciascun gruppo di opzioni della finestra di dialogo è organizzato in modo da guidarvi nel processo di stampa.

Impostazione dei documenti per la stampa

Stampare una versione composita del disegno

Per output composito si intende la stampa su pagina singola del disegno che corrisponde a ciò che è visualizzato nella finestra del disegno. In altre parole, si tratta di un semplice processo di stampa. L'output composito è anche utile per verificare il layout globale della pagina, la risoluzione dell'immagine e identificare eventuali problemi che possono insorgere in fotounità (ad esempio errori PostScript).

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate una stampante nel menu Stampante. Per stampare su un file invece che con una stampante, selezionate File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Scegliete una delle opzioni relative alla tavola da disegno:

- Per stampare tutto su una sola pagina, selezionate Ignora tavole disegno.
- Per stampare separatamente ciascuna tavola da disegno, deselezionate Ignora tavole disegno e specificate se stampare tutte le tavole da disegno (Tutto) o un determinato intervallo, ad esempio 1-3.

4 Selezionate Output nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa e accertatevi che Metodo sia impostato su Composita.

5 Impostate eventuali altre opzioni di stampa.

6 Fate clic su Stampa.

Se il documento usa livelli, potete specificare quali stampare. Scegliete File > Stampa e selezionate un'opzione nel menu Stampa livelli: Livelli visibili e stampabili, Livelli visibili o Tutti i livelli. Al seguente indirizzo, è disponibile un video sulla creazione di aree di ritaglio per la stampa: www.adobe.com/go/vid0213_it.

Consultare anche

"Opzioni della finestra di dialogo Stampa" a pagina 432

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37

"Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore" a pagina 446

"Stampa di tracciati lunghi e complessi" a pagina 442

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

Rendere un disegno non stampabile

Il pannello Livelli permette di stampare in modo semplice diverse varianti del disegno. Ad esempio, potete stampare solo gli oggetti di testo di un documento, per rivedere il testo. Potete anche aggiungere elementi non stampabili al disegno con cui inserire informazioni importanti.

- Per evitare che degli elementi vengano visualizzati nella finestra del documento, riprodotti in stampa ed esportati, li potete nascondere nel pannello Livelli.
- Per rendere la grafica invisibile in fase di stampa, ma mantenerla visibile sulla tavola da disegno e per l'esportazione, fate doppio clic sul nome di un livello nel pannello Livelli. Nella finestra di dialogo Opzioni livello, deselezionate l'opzione Stampa e fate clic su OK. Nel pannello Livelli il nome del livello appare in corsivo.
- Per creare degli elementi che non vengano stampati né esportati, anche se visibili sulla tavola da disegno, selezionate Template nella finestra di dialogo Opzioni livello.

Nota: *potete inoltre creare più tavole da disegno nel documento, quindi scegliere una tavola per volta e stamparla mediante la finestra di dialogo Stampa. Viene stampato solo il disegno all'interno della tavola. Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla definizione delle tavole da disegno: www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_it.*

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37

Opzioni della finestra di dialogo Stampa

Ogni categoria di opzioni della finestra di dialogo Stampa, dalla sezione Generale al Riepilogo, è organizzata in modo da guidarvi nel processo di stampa del documento. Per visualizzare un gruppo di opzioni, selezionate il nome del gruppo nella parte sinistra della finestra di dialogo. Molte di queste opzioni sono preimpostate dal profilo che avete scelto quando avete creato il documento.

Generale Per impostare le dimensioni e l'orientamento della pagina, specificare il numero di pagine da stampare, ridimensionare l'immagine, specificare le opzioni di suddivisione e scegliere i livelli da stampare.

Indicatori e pagine al vivo Per selezionare i segni di stampa e stampare una pagina al vivo.

Output Per creare le selezioni colore.

Grafica Per impostare le opzioni di stampa per tracciati, font, file PostScript, sfumature, trame e fusioni.

Gestione colore Per selezionare un profilo colore e un intento di rendering per la stampa.

Avanzate Per controllare la conversione (o possibile rasterizzazione) della grafica vettoriale durante la stampa.

Riepilogo Per visualizzare e salvare il riepilogo delle impostazioni di stampa.

Consultare anche

"Creare nuovi documenti" a pagina 31

Riposizionare il disegno sulla pagina

L'anteprima dell'immagine nella finestra di dialogo Stampa visualizza dove verrà stampato il disegno sulla pagina.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il disegno nell'anteprima nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.
- Fate clic su un quadratino o una freccia dell'icona Posizionamento e specificate il punto di origine per allineare il disegno in relazione alla pagina. Immettete i valori X origine e Y origine per regolare con più precisione la posizione del disegno.

Per spostare l'area stampabile direttamente sulla tavola da disegno, trascinatela nella finestra del disegno con lo strumento Stampa in porzioni. Mentre trascinate, lo strumento Stampa in porzioni considera lo spostamento come effettuato dall'angolo in basso a sinistra dell'area stampabile. Potete spostare l'area stampabile in qualunque punto della tavola da disegno. Tuttavia, le parti della pagina che si estendono fuori dal bordo dell'area stampabile non verranno stampate.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

"Utilizzo di più tavole da disegno" a pagina 37

Stampare più tavole da disegno

Quando create un documento con più tavole da disegno, potete stamparlo in diversi modi. Potete ignorare le tavole da disegno e stampare tutto su una sola pagina (potrebbe essere necessaria una suddivisione in porzioni della pagina, se le tavole da disegno non rientrano nei limiti della pagina). Oppure, potete stampare una tavola da disegno per pagina. Quando stampate una tavola da disegno per pagina, potete stampare tutte le tavole o un intervallo di tavole.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per stampare tutte le tavole da disegno su singole pagine, selezionate Tutto. Potete visualizzare un elenco di tutte le pagine nell'area di anteprima in basso a sinistra nella finestra di dialogo Stampa.
- Per stampare un sottoinsieme di tavole da disegno su pagine separate, selezionate Intervallo e digitate l'intervallo desiderato.
- Per stampare il disegno di tutte le tavole su una sola pagina, selezionate Ignora tavole disegno. Se il disegno oltrepassa i bordi della pagina, potete ridimensionarlo o suddividerlo in porzioni.

3 Specificate le altre opzioni di stampa, quindi fate clic su Stampa.

Suddividere il disegno su più pagine

Se stampate un disegno di un'unica tavola da disegno (o tavole da disegno ignorate) che non entra in una sola pagina, potete *suddividerlo* su più pagine. Se il documento include più tavole da disegno

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate un'opzione Porzioni:

Nota: *se il documento include più tavole da disegno, prima selezionate Ignora tavole disegno oppure specificate 1 pagina nell'opzione Intervallo e selezionate Adatta alla pagina.*

Pagine intere Divide la tavola da disegno in pagine intere delle dimensioni del supporto di output.

Aree stampabili Divide la tavola da disegno in pagine basate sul formato riproducibile dal dispositivo di output selezionato. Questa opzione è utile per stampare disegni di formato superiore a quello della stampante, poiché consente di riassemblare le porzioni nel disegno originale più grande.

3 (Facoltativo) Se selezionate Pagine intere, impostate l'opzione Sovrapposizione per specificare la quantità di sovrapposizione tra le pagine.

Consultare anche

"La stampa in porzioni" a pagina 42

Modificare le dimensioni e l'orientamento della pagina

Adobe Illustrator normalmente usa la pagina predefinita impostata nel file PPD per la stampante selezionata. Potete tuttavia modificare la dimensione del supporto selezionando una delle dimensioni riportate nel file PPD e specificare l'orientamento verticale o orizzontale. Le dimensioni massime di pagina dipendono dall'area stampabile massima consentita dalla fotounità.

Quando specificate dimensioni e orientamento delle pagine, tenete presente quanto segue:

- Se selezionate dimensioni del supporto diverse (ad esempio se passate da Lettera ad A4), il disegno viene riposizionato nella finestra di anteprima. Ciò accade perché la finestra di anteprima visualizza l'intera area stampabile del supporto selezionato: quando le dimensioni del supporto cambiano, la finestra di anteprima viene automaticamente ridimensionata per contenere l'area stampabile.

  Nota: *l'area stampabile varia nei diversi file PPD anche se le dimensioni della pagina sono le stesse (ad esempio, A4), in quanto stampanti e fotounità definiscono le dimensioni delle relative aree stampabili in modo diverso.*

- La posizione predefinita della pagina sulla pellicola o sulla carta dipende dalla fotounità usata per la stampa.
- Assicuratevi che il supporto sia abbastanza grande da contenere il disegno e i rifili, i crocini di registro e le altre informazioni richieste per la stampa. Tuttavia, per risparmiare carta o pellicola, selezionate la pagina più piccola che riesca a contenere il disegno e le necessarie informazioni di stampa.
- Se la fotounità può contenere il lato più lungo dell'area stampabile, potete risparmiare una quantità notevole di pellicola e carta usando l'opzione Trasversale o modificando l'orientamento del disegno. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione della stampante.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate le dimensioni della pagina nel menu Dimensione. Le dimensioni disponibili sono determinate dalla stampante e dal file PPD correnti. Se il file PPD per la stampante lo consente, potete selezionare Personale e specificare una dimensione di pagina personalizzata nelle caselle Larghezza e Altezza.

3 Fate clic su un pulsante Orientamento per impostare l'orientamento della pagina:

Verticale verso l'alto Stampa con orientamento verticale e al diritto.

Orizzontale a sinistra Stampa con orientamento orizzontale, ruotato a sinistra.

Verticale verso il basso Stampa con orientamento verticale capovolto.

Orizzontale a destra Stampa con orientamento orizzontale, ruotato a destra.

4 (Facoltativo) Selezionate Trasversale per ruotare il disegno stampato di 90°. Questa opzione può essere usata solo con un file PPD che supporti la stampa trasversale e le dimensioni di pagina personali.

Consultare anche

"I file PPD" a pagina 441

Ridimensionare un documento per la stampa

Per adattare un documento troppo grande a un foglio più piccolo delle dimensioni effettive del disegno, potete usare la finestra di dialogo Stampa e modificare la larghezza e l'altezza del documento in modo simmetrico o asimmetrico. Il ridimensionamento asimmetrico può essere utile ad esempio quando stampate una pellicola da usare su una macchina da flessografia: se sapete in quale direzione la lastra verrà montata sul tamburo, il ridimensionamento potrà compensare la normale distorsione del 2–3% della lastra. Il ridimensionamento non ha effetto sulle dimensioni delle pagine nel documento, ma solo sulle dimensioni con cui viene stampato.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se non desiderate il ridimensionamento, selezionate Non ridimensionare.
- Per ridimensionare automaticamente il documento per adattarlo alla pagina, selezionate Adatta alla pagina. La percentuale di ridimensionamento è determinata dall'area stampabile definita nel file PPD selezionato.
- Per attivare le caselle di testo Larghezza e Altezza, selezionate Personale. Immettete percentuali da 1 a 1000 per larghezza e altezza. Deselezionate il pulsante Mantieni proporzioni per modificare le proporzioni tra larghezza e altezza del documento.

Modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino

Adobe Illustrator stampa meglio e più velocemente alla risoluzione e alla frequenza di retino predefinite della stampante. Tuttavia, in alcuni casi potete modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino, ad esempio se disegnate un tracciato curvo molto lungo che non viene stampato a causa di un errore limitcheck, oppure se la stampa è lenta o se le sfumature e le trame mostrano delle striature in stampa.

1 Scegliete File > Stampa.

2 Per Stampante, selezionate una stampante PostScript, File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Output nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

4 Per Risoluzione stampante, selezionate una combinazione di frequenza di retino (lpi) e risoluzione della stampante (dpi).

La risoluzione della stampante è espressa in punti di inchiostro per pollice (dpi). La maggior parte delle stampanti laser desktop supportano una risoluzione di 600 dpi, mentre le fotounità hanno una risoluzione minima di 1200 dpi. Le stampanti a getto d'inchiostro producono un microscopico getto d'inchiostro, non punti veri e propri; comunque, la loro risoluzione può essere paragonabile a una risoluzione da 300 a 720 dpi.

Quando la stampa avviene su una stampante laser desktop, e in particolare su fotounità, dovete tenere in considerazione anche la frequenza di retino. La frequenza di retino corrisponde al numero di celle mezzetinte per pollice usate per stampare le immagini in scala di grigio o in selezione colore. Detta anche retinatura o lineatura, la frequenza di retino viene misurata in linee per pollice (lpi) o linee di celle per pollice in un retino mezzetinte.

Una lineatura elevata (ad esempio, 150 lpi) avvicina tra loro i punti usati per creare l'immagine in modo da ottenere nella stampa un'immagine molto rifinita; una retinatura inferiore (da 60 lpi a 85 lpi) allontana i punti e genera un'immagine meno rifinita. La dimensione dei punti è determinata dalla lineatura. Una frequenza di retino elevata usa punti piccoli; una frequenza di retino più bassa usa punti più grandi. Il fattore più importante nella scelta della frequenza del retino è la qualità dell'unità di stampa su cui verrà stampato il lavoro. Rivolgetevi al service di stampa per sapere qual è la frequenza di retino consigliata per l'unità di stampa e selezionate le impostazioni adeguate.

I file PPD per fotounità ad alta risoluzione offrono molte possibili frequenze di retino, accoppiate alle diverse risoluzioni della fotounità. I file PPD per le stampanti a bassa risoluzione di solito permettono di scegliere solo poche lineature e creano retini più grossi, con una frequenza compresa tra 53 lpi e 85 lpi. I retini più grossi, però, producono ottimi risultati con stampanti a bassa risoluzione. Se ad esempio usate un retino più fine con una frequenza di 100 lpi, in realtà ridurrete la qualità dell'immagine se userete per la stampa finale una stampante a bassa risoluzione. Questo accade perché aumentando il numero di lpi per una data risoluzione si riduce il numero di colori che possono essere riprodotti.

Nota: *alcune fotounità e stampanti laser desktop utilizzano tecnologie diverse dalle mezzetinte. Se dovete stampare un'immagine con una periferica che non usa le mezzetinte, rivolgetevi al rivenditore oppure consultate la documentazione della periferica per impostare le risoluzioni consigliate.*

Stampa delle selezioni colore

Le selezioni colore

Per riprodurre immagini a colori e a tono continuo, l'immagine viene normalmente scomposta in quattro lastre, una per ognuno dei *colori quadricromia* componenti, cioè cyan, magenta, giallo e nero. Potete anche includere inchiostri personali, o *tinte piatte*. In questo caso viene creata una lastra a parte per ciascuna tinta piatta. Quando vengono stampati con i rispettivi inchiostri e messi a registro tra loro, questi colori si complementano per riprodurre il disegno originale.

La scomposizione dell'immagine in due o più colori viene chiamata *selezione colore* (o separazione) e le pellicole da cui vengono create le lastre sono comunemente dette le *selezioni*.

Immagine composita prodotta da una stampante laser a colori e selezioni in quadricromia prodotte da una fotounità.

Per realizzare selezioni colore di alta qualità, è opportuno collaborare strettamente con il service di stampa che produrrà le selezioni, consultando i suoi esperti prima di iniziare ogni lavoro e durante l'intero processo. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Anteprima selezioni colore: www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_it.

Consultare anche

"I colori quadricromia" a pagina 102

"Le tinte piatte" a pagina 102

Preparare i disegni per la selezione colore

Prima di stampare le selezioni colore da Illustrator, è opportuno eseguire le seguenti operazioni di prestampa:

- Configurate la gestione del colore, incluse la calibrazione del monitor e la selezione di un'impostazione colore di Illustrator.

- Visualizzate i colori simulandone l'aspetto che avranno sullo specifico dispositivo di output. Scegliete Finestra > Anteprima selezioni colore per visualizzare l'aspetto delle selezioni colore.
- Se il documento è in modalità RGB, scegliete File > Metodo colore documento > Colore CMYK, per convertirlo in modalità CMYK.
- Se il disegno contiene fusioni di colore, ottimizzatele in modo che vengano stampate uniformemente (senza striature di colore).
- Se il disegno richiede l'applicazione dell'abbondanza, impostate la sovrastampa e l'abbondanza appropriate.
- Se il disegno contiene aree di colori trasparenti sovrapposti, visualizzate le aree che risentiranno della conversione e annotate le opzioni di conversione desiderate.

Per convertire e ridurre globalmente i colori, usate la finestra di dialogo Colore dinamico. Se ad esempio desiderate convertire un documento che usa i colori quadricromia in un documento con 2 tinte piatte, usate la porzione Assegna della finestra di dialogo Colore dinamico e specificate quali colori desiderate e come devono essere assegnati a quelli esistenti.

Consultare anche

"Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza" a pagina 449

"Ridurre i colori nella grafica" a pagina 129

"Applicare l'abbondanza" a pagina 459

"Impostare la sovrastampa" a pagina 457

"La gestione del colore nelle applicazioni Adobe" a pagina 139

Visualizzare in anteprima le selezioni colore

Il pannello Anteprima selezioni colore consente di visualizzare in anteprima le selezioni colore e la sovrastampa. Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del pannello Anteprima selezioni colore: www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_it.

L'anteprima delle selezioni colore sul monitor vi consente di ottenere l'anteprima degli oggetti con tinte piatte nel vostro documento e verificare le seguenti opzioni:

Nero "ricco" L'anteprima delle selezioni consente di identificare le aree che verranno stampate con inchiostro nero ricco, cioè nero quadricromia (K) più una certa quantità di inchiostri colorati in modo da ottenere un colore più opaco e intenso.

Sovrastampa Potete vedere in anteprima il risultato della stampa in selezione colori di fusioni, trasparenze e sovrastampe. Potete anche vedere gli effetti della sovrastampa se usate una periferica di stampa composita

Nota: *il pannello Anteprima selezioni colore di Illustrator differisce leggermente dai pannelli Anteprima selezioni colori di InDesign e Acrobat; ad esempio, il pannello di Illustrator riguarda solo la modalità di documento CMYK.*

1. Scegliete Finestra > Anteprima selezioni colore.
2. Selezionate Anteprima sovrastampa.
3. Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per nascondere un inchiostro di selezione colore sullo schermo, fate clic sull'icona a forma di occhio a sinistra del nome della selezione. Fate clic una seconda volta per visualizzare di nuovo la selezione colore.

- Per nascondere tutti gli inchiostri di selezione colore sullo schermo eccetto uno, fate clic sull'icona a forma di occhio per tale selezione colore tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Per renderle nuovamente tutte visibili, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate di nuovo clic sull'icona occhio.
- Per visualizzare tutte le lastre, fate clic sull'icona CMYK .

4 Per tornare alla vista normale, deselezionate Anteprima sovrastampa.

L'anteprima delle selezioni colore sul monitor vi permette di individuare eventuali problemi senza stampare le selezioni colore, tuttavia non potrete visualizzare l'abbondanza, le opzioni di emulsione, i segni di stampa, i retini mezzetinte e la risoluzione. Verificate queste impostazioni con il service di stampa, richiedendo delle prove di stampa integrali o per sovrapposizione. Se si impostano gli inchiostri come visibili o nascosti sullo schermo nel pannello Anteprima selezioni colore, ciò non influisce sull'effettivo processo di selezione colore, ma solo sull'aspetto su schermo durante l'anteprima.

Nota: *gli oggetti nei livelli nascosti non sono visualizzati nell'anteprima.*

Stampare le selezioni colore

1 Scegliete File > Stampa.

2 Selezionate una stampante e un file PPD. Per stampare su un file invece che con una stampante, selezionate File Adobe PostScript® o Adobe PDF.

3 Selezionate Output nella parte sinistra della finestra di dialogo Stampa.

4 Per Metodo, selezionate Selezione colori (basata su host) o Selezione colore In-RIP.

5 Specificate il tipo di emulsione, l'esposizione dell'immagine e la risoluzione della stampante per le selezioni.

6 Impostate le opzioni per le lastre dei colori da stampare:

- Per disattivare la stampa di una lastra, fate clic sull'icona della stampante accanto al colore corrispondente nell'elenco Opzioni inchiostri nel documento. Fate nuovamente clic per ripristinare la stampa per quel colore.
- Per convertire tutte le tinte piatte in colori quadricromia, in modo che vengano stampate sulle lastre dei colori quadricromia invece che su una lastra a parte, selezionate Converti tutte le tinte piatte in quadricromia.
- Per convertire una singola tinta piatta in colore quadricromia, fate clic sull'icona della tinta piatta accanto al colore corrispondente nell'elenco Opzioni inchiostri nel documento. Compare un'icona di quadricromia . Fate nuovamente clic per ritrasformare il colore in tinta piatta.
- Per sovrastampare tutto l'inchiostro nero, selezionate Sovrastampa nero.
- 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.*

Consultare anche

"Modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino" a pagina 435

"Stampare un oggetto su tutte le lastre" a pagina 439

"Opzioni della finestra di dialogo Stampa" a pagina 432

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

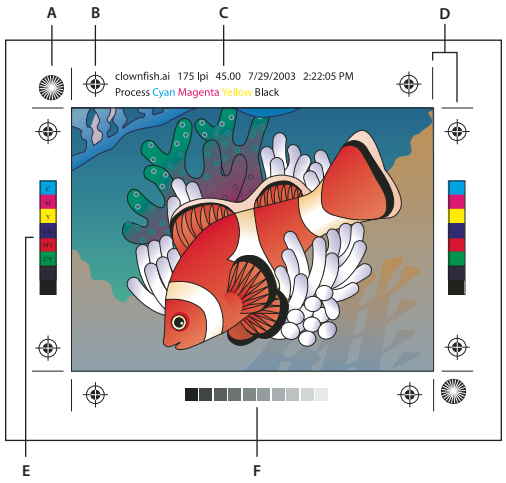
Quando preparate un disegno per la stampa, una serie di riferimenti consentono il corretto registro degli elementi del disegno e di verificare la correttezza del colore. Potete aggiungere i seguenti tipi di segni di stampa al disegno:

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.

Consultare anche

"Specificare gli indicatori di taglio per rifilare o allineare" a pagina 50

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

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.

Consultare anche

"Suddividere un tracciato" a pagina 79

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.*

Consultare anche

"I font" a pagina 328

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 sistemi Mac OS.

Stampa con la gestione del colore

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 colore" a pagina 151.

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.

Consultare anche

"Gli intenti di rendering" a pagina 160

"Utilizzo di un flusso di lavoro CMYK sicuro" a pagina 143

"Stampa con la gestione del colore" a pagina 149

Stampa di sfumature, trame e fusioni di colore

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
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Consultare anche

"Modificare la risoluzione della stampante e la frequenza di retino" a pagina 435

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
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

Consultare anche

"Panoramica del pannello Info documento" a pagina 311

Stampa e salvataggio di un disegno con trasparenza

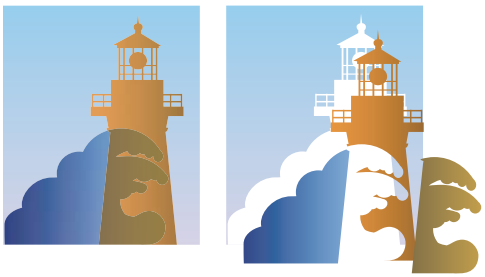
Conversione della trasparenza

Se il documento o il disegno contengono trasparenza, generalmente prima dell'output è necessario che vengano sottoposti a 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, consultate la pagina (disponibile solo in inglese) Print Service Provider Resources di Adobe Solutions Network (ASN) presso il 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.*

Consultare anche

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 450

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 diventerà 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.

Opzioni di Predefiniti di conversione trasparenza

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.

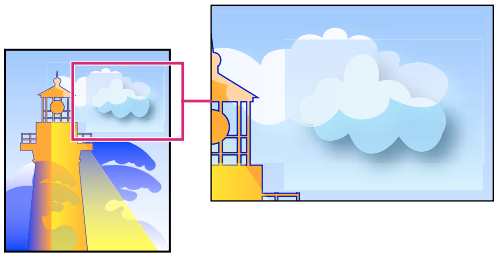
Risoluzione sfumature e trame Consente di specificare la risoluzione delle sfumature e degli oggetti con trama di Illustrator che vengono rasterizzati nel corso della conversione, da 72 a 2400 ppi. La risoluzione incide sulla precisione

delle intersezioni nel risultato della conversione della trasparenza. In genere, occorre impostare questa risoluzione tra 150 e 300 ppi, perché una maggiore risoluzione 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. Consente inoltre di conservare la sovrapposizione per gli oggetti non coinvolti nella trasparenza. Selezionate questa opzione al momento della stampa di selezioni colore se il documento contiene tinte piatte e oggetti in sovrastampa. Deselezionatela 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 stampato 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 disponibili in 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:

- In Illustrator, scegliete Finestra > Anteprima conversione.
- In Acrobat, scegliete Avanzate > Produzione di stampe > Anteprima conversione.
- In InDesign, scegliete Finestra > Output > Anteprima conversione.

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.

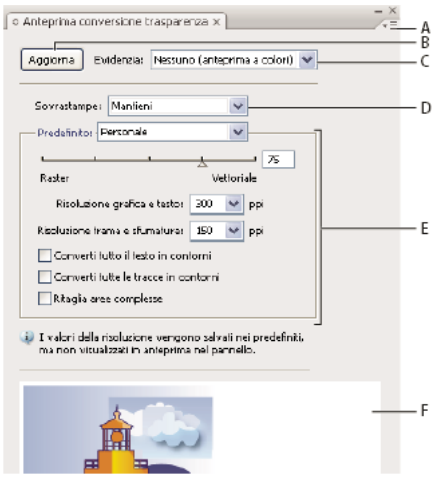
In Illustrator e Acrobat, per ingrandire l'anteprima, fate clic nell'area di anteprima. Per ridurre la visualizzazione, fate clic nell'area di anteprima tenendo premuto Alt oppure Opzione. Per far scorrere l'anteprima, tenete premuta la barra spaziatrice e trascinate nell'area di anteprima.

Consultare anche

"Conversione della trasparenza" a pagina 449

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.



Pannello Anteprima conversione trasparenza
***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.

Consultare anche

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 450

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 è anche possibile applicarle al momento del salvataggio dei file in versioni precedenti di Illustrator o della copia negli Appunti, in InDesign è anche possibile applicarle al momento dell'esportazione nel formato SVG, in Acrobat anche 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 impostazioni di ognuna di queste impostazioni predefinite 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, quali 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.

Consultare anche

"Opzioni di conversione della trasparenza" a pagina 450

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

La sovrastampa

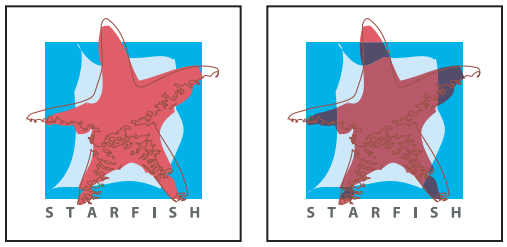
Per impostazione predefinita, quando stampate colori opachi sovrapposti, il colore superiore fora l'area sottostante. Potete usare la sovrastampa per evitare la foratura e rendere trasparente l'inchiostro di stampa sovrapposto rispetto all'inchiostro sottostante. Il grado di trasparenza nella stampa 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.

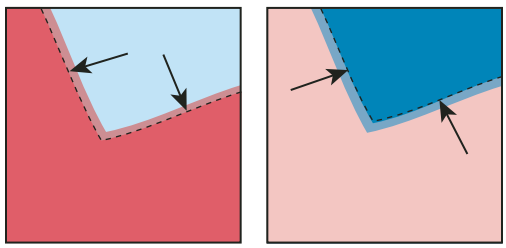
3 Selezionate Simula o Elimina nel menu Sovrastampa.

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.



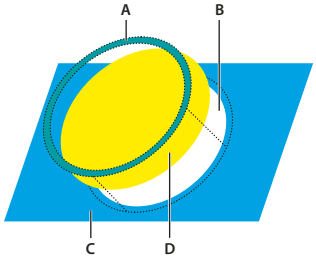
Abbondanza positiva (oggetto sovrapposto allo sfondo) e negativa (sfondo sovrapposto all'oggetto)

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.

Consultare anche

"Gli effetti" a pagina 378

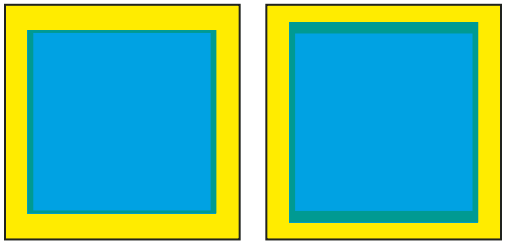
"Applicare gli effetti di elaborazione tracciati" a pagina 250

"Panoramica del pannello Elaborazione tracciati" a pagina 249

Opzioni di abbondanza

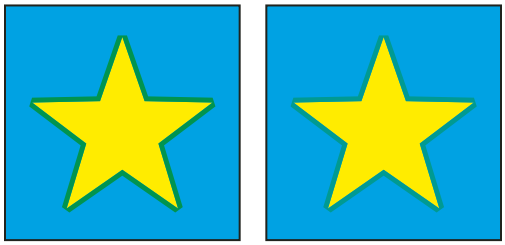
Spessore Specifica un valore compreso tra 0,01 e 5000 punti. Consultate il service di stampa per definire il valore più opportuno.

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.

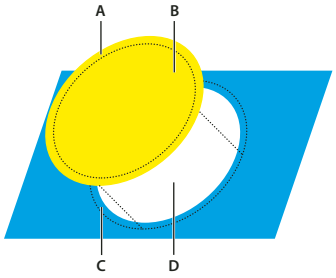
Creare un'abbondanza positiva o negativa

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:

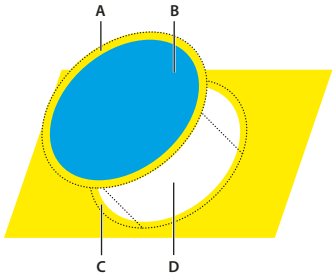
- Per creare un'abbondanza positiva, immettete gli stessi valori di colore per Traccia e Riempimento. Potete cambiare i valori di colore della traccia selezionandola e modificandone i valori di colore nel pannello Colore. Questo metodo ingrandisce l'oggetto tracciandone i contorni con lo stesso colore 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.

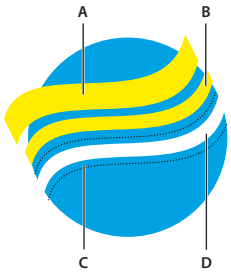
4 Copiate la linea e scegliete Modifica > Incolla sopra. La copia è usata per creare l'abbondanza.

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.

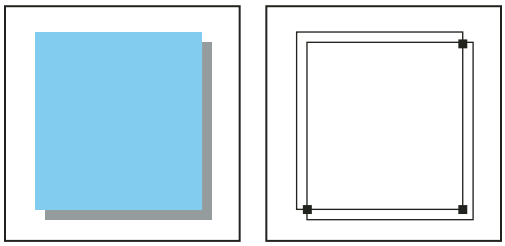
8 Selezionate Sovrastampa traccia per la linea superiore.



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

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

Automatizzare le operazioni può farvi risparmiare tempo e garantire risultati uniformi in molte attività. Illustrator offre svariati metodi di automatizzare le operazioni utilizzando azioni, script e grafica basata su dati.

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.

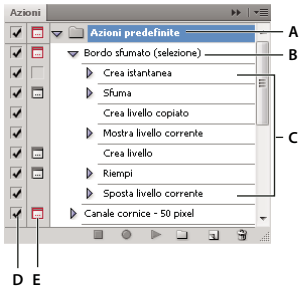
In Photoshop le azioni sono alla base dell'uso dei *droplet*, piccole applicazioni che elaborano automaticamente i file trascinati sulla loro icona

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 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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 465

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 465

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Azioni" a pagina 465

"Usare i set di dati" a pagina 477

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 CS4/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 Script di Adobe Illustrator CS4, 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 CS4 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 responsabili della produzione, potete usare gli script di Illustrator, il comando Batch o uno strumento per Web, quale Adobe GoLive 6.0, per generare il lavoro grafico finale. Potete anche usare un server di immagini dinamico come Adobe® Graphics Server per automatizzare ulteriormente il processo di produzione

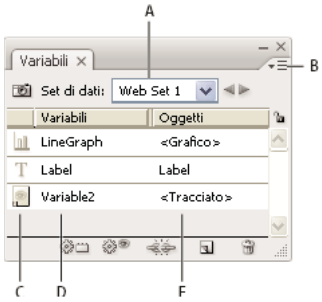
Consultare anche

"Usare i set di dati" a pagina 477

"Le biblioteche di variabili" a pagina 477

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Collegamenti" a pagina 274

"Immettere dati per grafici" a pagina 480

"Panoramica del pannello Livelli" a pagina 229

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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 e prestazioni di visualizzazione (Windows) o Illustrator > Preferenze > Unità e prestazioni di visualizzazione (Mac OS) e selezionate ID XML.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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.

Consultare anche

"La grafica basata su dati" a pagina 473

"Eseguire un'azione su gruppi di file" a pagina 471

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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.

Consultare anche

"La grafica basata su dati" a pagina 473

"Usare i set di dati" a pagina 477

"Panoramica del pannello Variabili" a pagina 474

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 e Adobe® GoLive®. Ad esempio, un utente di GoLive può inserire un template SVG in una pagina, associare le variabili a un database usando collegamenti dinamici, quindi usare Adobe Graphics Server per generare le ripetizioni del disegno. Allo stesso modo, un programmatore che lavora con Adobe Graphics Server 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

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.

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.*

Creazione di grafici

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti per grafici" a pagina 27

"Immettere dati per grafici" a pagina 480

"Formattazione e personalizzazione dei grafici" a pagina 483

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:

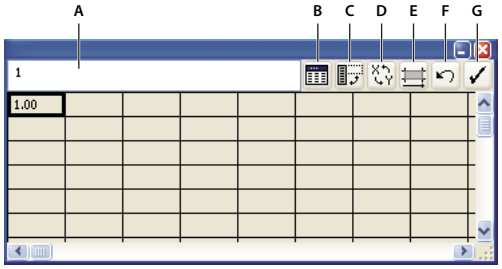
- Fate clic sul pulsante Stile cella e immettete un valore da 0 a 20 nella casella di testo Larghezza colonna.
- Posizionate il puntatore sul bordo della colonna da modificare. Il puntatore diventa un doppia freccia. Trascinate la maniglia nella posizione desiderata.

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.** Ripristina **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:

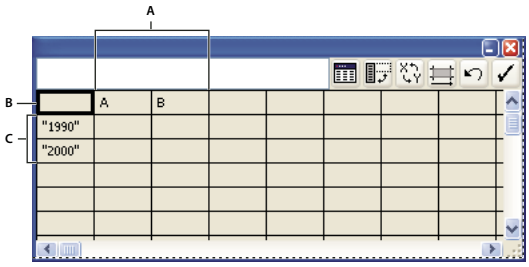
- Selezionate una cella nel foglio di lavoro e immettete i dati nella casella di testo nella parte superiore della finestra. Premete Tab per registrare i dati e selezionare la cella successiva nella stessa riga; premete Invio per registrare i dati e selezionare la cella successiva nella stessa colonna; 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, per usare l'anno 1996 come etichetta, immettete **"1996"**.
- 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:

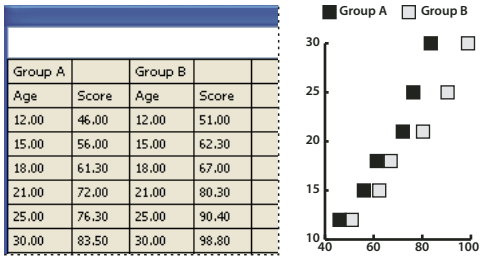
Totale

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.



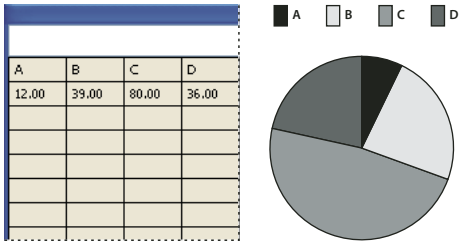
Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80

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.



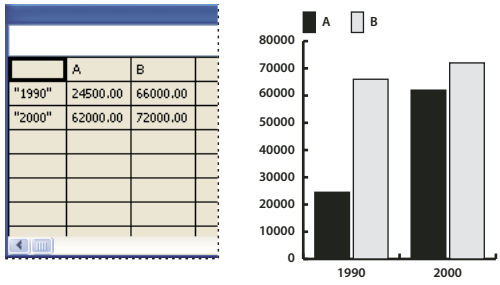
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

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.

Consultare anche

"Gli ideogrammi" a pagina 488

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.

Consultare anche

"Panoramica degli strumenti di selezione" a pagina 21

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.

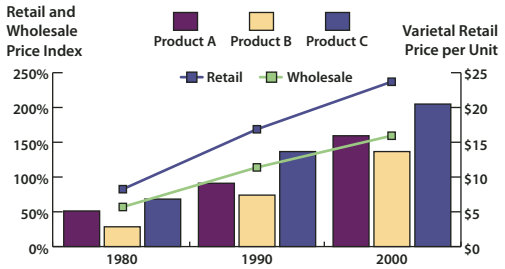
- **In proporzione** Ridimensiona proporzionalmente i grafici.
- **Uguali** Assegna a tutti i grafici a torta lo stesso diametro.
- **Sovrapposte** Sovrappone i grafici a torta uno sull'altro e li ridimensiona proporzionalmente.

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

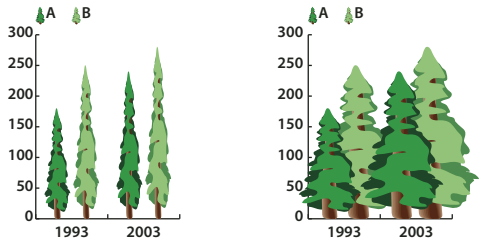
Gli ideogrammi

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:

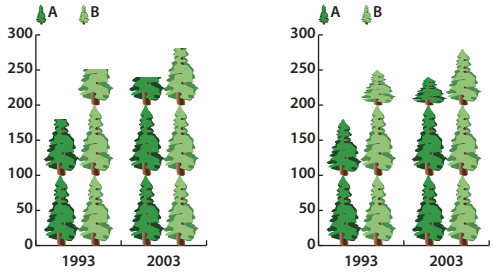
Ideogramma ridimensionato in verticale Viene allungato o compresso in verticale. La larghezza non cambia.

Ideogramma ridimensionato uniformemente Viene ridimensionato sia in verticale che in orizzontale. Lo spazio orizzontale tra gli ideogrammi non viene regolato con la larghezza.



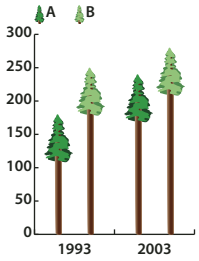
Ideogramma ridimensionato verticalmente e ideogramma ridimensionato uniformemente a confronto

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.

Consultare anche

"I pattern" a pagina 203

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.

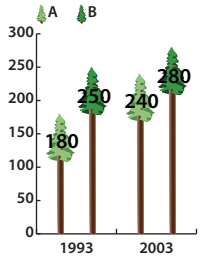
6 Con lo strumento selezione , selezionate l'intero ideogramma, compresi il rettangolo e il testo.

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.

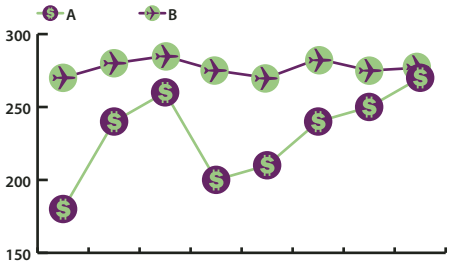


Grafico a linee con ideogrammi per indicatori

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

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

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.

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)	
Strumento rettangolo	M	M
Strumento ellisse	L	L
Strumento pennello	B	B
Strumento matita	N	N
Strumento rotazione	R	R
Strumento riflessione	O	O
Strumento ridimensionamento	S	S
Strumento altera	Maiusc + R	Maiusc + R
Strumento trasformazione libera	E	E
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 area di ritaglio	Maiusc + O	Maiusc + O
Strumento sezione	Maiusc + K	Maiusc + K

Risultato	Windows	Mac OS
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
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)
Uscire dalla modalità della tavola da disegno	Esc	Esc
Creare una tavola da disegno all'interno di un'altra	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Passare al documento successivo	Ctrl + F6	Opzione + 9, quindi Comando + Barra spaziatrice

Risultato	Windows	Mac OS
Passare al documento precedente	Ctrl + Maiusc + F6	Opzione + 9, quindi Comando + Maiusc + Barra spaziatrice
Passare al gruppo di documenti successivo	Ctrl + Alt + F6	Opzione + 9, quindi continuate a tenere premuto Opzione e premete Comando + Barra spaziatrice
Passare al gruppo di documenti precedente	Ctrl + Alt + Maiusc + F6	Opzione + 9, quindi continuate a tenere premuto Opzione e premete Comando + Maiusc + Barra spaziatrice
Uscire dalla modalità a schermo intero	Esc	Esc
Salvare diverse tavole da disegno in Illustrator CS3 o formato precedente	Alt + V	Opzione + 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	Alt + trascinamento	Opzione + trascinamento
Modificare il valore di apertura di una spirale	Ctrl + trascinamento	Comando + trascinamento

Risultato	Windows	Mac OS
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
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

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

Risultato	Windows	Mac OS
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	

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

Risultato	Windows	Mac OS
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
Trasformare i pulsanti metodo forma del pannello Elaborazione tracciati in comandi di elaborazione tracciati	Alt + metodo forma	Opzione + metodo forma

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	Alt + strumento contagocce	Opzione + 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)
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	

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 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
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
Alternare gli strumenti testo in area e testo, testo su tracciato e testo in area, testo verticale su tracciato e testo verticale in area	Alt + clic sullo strumento testo	Opzione + clic sullo strumento testo

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	Alt + clic sul pulsante Esegui	Opzione + clic sul pulsante Esegui
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
Modificare contemporaneamente l'angolo e il punto di fine	Alt + trascinamento al punto di fine della freccia di sfumatura	Opzione + trascinamento al punto di fine della freccia di sfumatura
Vincolare lo strumento sfumatura o la freccia sfumatura durante il trascinamento	Maiusc + trascinamento	Maiusc + trascinamento
Visualizzare la freccia 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

Risultato	Windows	Mac OS
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 nuovo 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
Selezionare un campione per nome (usando la tastiera)	Ctrl + Alt + clic sull'elenco dei colori	Comando + Opzione + clic sull'elenco dei colori

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

Risultato	Windows	Mac OS
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
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

Indice

A

a capo nello stesso paragrafo 501
abbondanza
  creare 460
  informazioni 458
  linee 461
abbondanza negativa 458
abbondanza positiva 458
Acrobat. *Vedere* Adobe Acrobat
Adatta titolo, comando 318
Adobe Acrobat
  file PDF con più livelli 300
  predefiniti per l'esportazione in 300
  versioni a confronto 304
Adobe Bridge
  impostazioni colore di Creative Suite 139, 141
  informazioni 34
  metadati 311
  visualizzare il file corrente in 10
Adobe ConnectNow 37
Adobe Exchange 3
Adobe Flash
  esportare testo 357
  integrazione con Illustrator 409
  simboli 85, 87
Adobe GoLive
  creare dati dinamici per 478
  esportare file di Illustrator per 237
Adobe Graphics Server 474, 478
Adobe Illustrator
  file preferenze 51
  formato file, salvare 284, 285
  importare file in Flash 410
  integrazione con Flash 409
  metadati 311
  migliorare le prestazioni 380
  ottimizzazione dei contenuti di Illustrator per dispositivi mobili 399
  test di contenuto per dispositivi mobili creato in 398
  utilizzo con Device Central 397
Adobe InDesign
  esportare disegno in 237
  inserire file di Illustrator 449
  metadati 311
Adobe PDF. *Vedere* PDF, file
Adobe Photoshop
  copiare oggetti in e da 237
  esportare file da Illustrator 237, 291
  immagine incorporata 380
  importare file 282, 283
  metadati 311
  spostare parte di un'immagine a Illustrator 283
  spostare tracciati a Illustrator 284
  tracciati composti 254
  usare effetti di Photoshop in Illustrator 380
Adobe RGB, spazio colore 157, 158
Adobe Version Cue
  accedere ai comandi nella barra di stato 10
Affresco, comando 382, 387
Aggiorna testo precedente, comandi 371
aggiornamenti 3
Aggiungi (Elaborazione tracciati), effetto 251
Aggiungi nuova traccia, comando 170
Aggiungi nuovo riempimento, comando 170
aggiungi punto di ancoraggio, strumento 22
AI, file.*Vedere* Adobe Illustrator, file
AI, formato file. *Vedere* Adobe Illustrator
AIPrefs, file 51
AIT, file 33
aki 362
Allinea al pixel, comando 397
Allinea al punto, comando 221
Allinea, pannello 223
allineamento ottico al margine 349
allineare numeri 338
alterare gli oggetti
  effetto Altera 264
  involucri 246
  strumento altera 245
AlterCast. *Vedere* Adobe Graphics Server
alternative contestuali 344
Altra biblioteca, comando 111
angoli arrotondati 166
Angoli arrotondati, effetto 264
angoli smussati, per tracce 166
angoli vivi, opzioni 166
angoli, arrotondare 264
angoli, per tracce 166
angolo di rotazione 226, 227
animazioni
  creare 407, 408
  rilasciare oggetti in livelli 232
  salvare con il comando Esporta 293
annotazioni, nella finestra di dialogo Salva per Web 412
Annulla scorrimento di tutti i colori, comando 423
annullare contornamento di testo dagli oggetti 321
annullare e ripristinare le modifiche 10, 52
anteprima
  colori. *Vedere* prove colore su schermo
  comando Anteprima 44
  disegno nel supporto di output 45
  selezioni colore 437
  sovrastampa 437
Anteprima conversione trasparenza, pannello 45, 453
anteprima inchiostri 45
Anteprima pixel, modalità 45, 397
Anteprima sovrastampa, comando 457
anti-alias
  grafica per Web 415
  in involucri 248
  nel testo 335
  per immagini generate da effetti 379
  per salvare un disegno 296, 297, 298
  preferenze per disegni 46
  visualizzare in anteprima 397
apice, testo 336
AppleScript 473
Applica filtro SVG, comando 405
Applica texture, comando 387
applicare grafica a oggetti 3D 271
Appunti, importare ed esportare disegni 237
Apri, comando
  file Adobe Photoshop 282
  file DCS 282
  file EPS 281
  file PDF 279

archi
  disegnare 60
  strumento arco 22
area di lavoro
  informazioni 7
area di lavoro predefinita
  ripristinare 16
area non stampabile 37
area stampabile 37
aree di lavoro
  duplicare 17
  personalizzare 17
  rinominare 17
arrotonda, strumento 22, 74
Artistico, effetti 382
ASCII, formato file 313
aspetto, attributi
  Vedere anche destinazione
  copiare tra gli oggetti 377
  di nuovi oggetti 374
  duplicare 375
  impostare elementi come destinazione 374
  informazioni 373
  ordine di sovrapposizione 376
  pannello Aspetto 373
  rimuovere dagli oggetti 376
asse dei valori, per grafico 484
asse delle categorie, per grafico 484
Assegna profili, comando 155
Assegna profilo, comando 155
assi
  regolare asse di riflessione 228
  ruotare 227
assi *x* e *y*, ruotare 227
Attiva/disattiva colore Web per selezione, comando 423
attivare il software 1
attributi di aspetto
  riempimenti e tracce multipli 170
AutoCAD, formati di file 291
automazione. *Vedere* azioni
avvicinamento 340, 341
azioni 52
  annullare 466
  caricare 471
  elaborare i file in batch 471, 472
  escludere operazioni 469
  informazioni 465
  inserire interruzioni 468
  modificare i valori registrati 468
  operazioni non registrabili 467
  registrare 466
  registrare nuovamente 470
  riprodurre 466
  selezionare 466
Azioni, pannello
  informazioni 465

B

bacchetta magica, strumento 21, 210, 214
Bagliore diffuso, comando 384
Bagliore esterno, effetto 388
Bagliore interno, effetto 388
bagliori, creare 388
barra di stato 10
barre colori 440
barre, grafico
  Vedere anche ideogrammi, grafico
  immettere i dati 482
  informazioni 27
base (lato senza emulsione) 439
Bassorilievo, comando 385
bianco e nero, grafica 101
biblioteche
  campioni 109, 134
  ideogrammi 489
  pennelli 181
  simbolo 90
  stile di grafica 394
biglietti da visita, template 32
biglietto di auguri, template 32
bitmap, immagini
  pubblicazione online 279
Blocca altri livelli, comando 233
Blocca tutta la grafica sopra, comando 233
Blocca tutti i livelli, comando 233
Blocca/sblocca colori selezionati, comando 424
bloccare oggetti 233
BMP, formato file 291
  Vedere anche esportare disegni
bomboletta simboli, strumento 92
Bordi brillanti, comando 386
Bridge. *Vedere* Adobe Bridge
brochure, template 32
browser, dithering 418
Bunri-Kinshi 367
Burasagari 349, 367
buste, template 32

C

cambia forma, strumento 25, 73
Cambia maiuscole, comandi 334
campi modulo, proteggere 310
campioni
  biblioteche 109, 110, 119
  colori quadricromia 112
  combinare 113
  duplicare 113
  eliminare 113
  gruppi di colori 107, 109, 113
  importare 110, 111
  informazioni 107
  opzioni 114
  pannello Campioni 104, 108
  salvare dal pannello Guida colori 119
  sfumatura 112
  sostituire 113
  tinte piatte 112
  visualizzazione e stampa di tinte piatte 134
cancella tracciato, strumento 77
Cancella, comando 234
cancellare un disegno 22, 77
capacità delle versioni PDF 304
carattere, stili
  informazioni 355
caratteri
  Vedere anche testo
  Vedere anche testo, formattare
  pannello Carattere 333
  ridimensionare 326
  selezionare 331
  spazio tra 340
  speciali 342
  stili 356
  Unicode 327
caratteri non stampabili 345
caratteri speciali
  asiatici 360
  evidenziare 344
  font OpenType 328
  informazioni 342
  inserire con il pannello Glifi 343
  legature e alternative contestuali 344
  numeri 337, 338
  ornati 344
  pannello OpenType 343
caratteri titolazione, nel testo 344
Carica azioni, comando 471

caricare
impostazioni di output 428
tavole colore 424
Carta da lettere, comando 386
carta intestata, template 32
cartolina, template 32
casella finale 319
casella iniziale 319
caselle di testo, unità di misura 47
celle di spaziatura 429
celle vuote 429
certificato, template 32
Chiudi tracciato, comando (InDesign) 65, 67
CMS. *Vedere* corrispondenza dei colori
CMYK 102
colori quadricromia 107
informazioni 99
modifica in RGB 133
tinte 107, 132
tinte piatte 107, 134
CMYK base, profilo nuovo documento 30
collegare
oggetti di testo 319
pannello Collegamenti 274
collegati file
aggiornare 276
ricollegare 276
visualizzare informazioni 276
collegati, file
gestione del colore 143
modificare file originale 277
Colonna, comando (grafici) 491
colonne di testo, creare 318
colonne e ideogrammi. *Vedere* ideogrammi
colonne, grafico
Vedere anche ideogrammi, grafico
immettere i dati 482
informazioni 27
colorare
Vedere anche colori, riempimenti, Pittura dinamica, tracce
strumenti 24
colore
applicare a oggetti 162, 163
Colore brucia, metodo di fusione 194
colore di base, impostare per il gruppo di colori 119
colore di sfondo
finestra documento 41
pagine Web 430
sezioni 401
Colore dinamico. *Vedere* Finestra di dialogo Modifica colori o Ricolora grafica
Colore mezzetinte, comando 385
Colore scherma, metodo di fusione 195
colore, gamme cromatiche 137
Colore, metodo di fusione 195
Colore, pannello
informazioni 106
selezionare i colori 104, 106
colori
Vedere anche gestione del colore, modelli
applicare al testo 333
biblioteche di sistemi di colore 109, 134
bloccare nella palette Tavola colore 424
Campioni, pannello 107, 108
convertire in complementare 132
convertire in scala di grigio 134
differenze fra InDesign e Illustrator 103
eliminare 169, 424
fuori gamma 131
fusione 132, 135, 196
intervallo 101
invertire 132, 133
mappare fino alla trasparenza 423
mescolare inchiostri tinta piatta e quadricromia 103
metodi di fusione 194
miscelare 135
modificare nella finestra di dialogo Modifica colori 116, 122
modificare nella finestra di dialogo Ricolora grafica 122
nella grafica digitale 98
passare alla palette Web 423
per Web 132, 396
quadricromia 107, 112
regolare più colori 133
ridurre per l'output 129
saturazione 135
selezionare 104, 105, 106
sfumature 196
sottrattivi 99
stampabili 131
tinte 107, 132
tinte piatte 102, 107, 112
colori additivi 98
colori complementari, convertire 132
colori fuori gamma
convertire 131
informazioni 101
colori globali
quadricromia 107
usare la finestra di dialogo Ricolora grafica 120
Colori NTSC, comando 387
colori quadricromia
suggerimenti per l'uso 102
colori sicuri per il browser. *Vedere* colori sicuri per il Web
colori sicuri per il Web
gruppi di colori 122
informazioni 396, 418
RGB per Web, metodo 99
colori stampabili 131
colorizzare
immagini in scala di grigio 134
simboli 93
Combina (Elaborazione tracciati), effetto 251
Combina sezioni, comando 403
combinare
campioni 113
forme. *Vedere* forme composte
livelli 233
combinare oggetti
con gli effetti Elaborazione tracciati 250
con i tracciati composti 254
con le forme composte 252
con le maschere di ritaglio 257
informazioni 248
compensazione punto nero 160
Composizione multi-riga 351
Composizione riga-per-riga 351
composizione, metodi 351
composizioni livelli, in file Photoshop 283
compressione
formato Illustrator 285
PDF 305
concatenamenti di testo, mostrare e nascondere 319
consolidare i livelli 233
contagocce, strumento
copiare l'aspetto 376
informazioni 24, 104
Conté Crayon, comando 386
contenuto, protezione 310

contornare forme
metodo contorni 44
strumenti cambia forma 25
tracciati 250
Contorni accentuati, comando 384
Contorni con inchiostro, comando 384
Contorni frastagliati, effetto 264
Contorni poster, comando 383
Contorni strappati, comando 386
contorni, visualizzare 44
Contorno (Elaborazione tracciati), effetto 251
Contorno sfocato, effetto 389
Contrasta, effetti 382, 385
controlli modali, nelle azioni 468
controllo ortografico 326
Controllo ortografico, comando 326
Controllo sfocatura, comando 383
Controllo, pannello 11
conversione
da punti morbidi a punti angolo 68
durante la stampa 450
singoli oggetti 456
conversione della trasparenza
informazioni 449
predefiniti 454
predefiniti, creare e modificare 455
predefiniti, esportare e importare 455
predefiniti, utilizzare 455
visualizzare in anteprima 453
conversione, predefiniti 300
Converti in CMYK, comando 134
Converti in forma, effetto 263
Converti in profilo, comando 156
Converti in scala di grigio, comando 134
converti punto di ancoraggio, strumento 22, 76
Converti trasparenza, comando 456
convertire
trasparenza in file PDF 309
convertire a livello unico
livelli 233
coordinate *x* e *y* 51
copiare gli oggetti
Appunti 237
comandi per 221
incollare sopra o sotto 223
in livelli 223
mediante trascinamento 236
cornici di testo concatenate 319
cornici mobili.*Vedere* livelli CSS
cornici, suddividere 79
correggere errori 52
Crea (Fusione), comando 261
Crea (Involucro), comandi 246
Crea (Maschera di ritaglio), comando 258
Crea (Sezione), comando 401
Crea (Testo concatenato), comando 319
Crea (Tracciato composto), comando 254
Crea contornamento, comando 321
Crea contorno, comando 337
Crea da guide, comando 401, 402
Crea da selezione, comando 401, 402
Crea guide, comando 48
crenatura 340, 341
Cristallizza, comando 385
cristallizza, strumento 25
criteri per armonia colori
scegliere nella finestra di dialogo Modifica colori 119
scegliere nella finestra di dialogo Modifica colori o Ricolora grafica 114
scegliere nella finestra di dialogo Ricolora grafica 119
croma 100
CSS (Cascading Style Sheets)
opzioni di output delle sezioni Genera CSS 429
curve
disegnare 60
disegnare con lo strumento penna 65, 67, 68
rimodellare 54, 71
stampare 442
cutter, strumento 28, 255, 256

D

Daltonismo
prove colore 147
data e ora, visualizzate nella barra di stato 10
DCS, formato file, importare 282
Deformazione, effetto 264
Deseleziona tutti i colori, comando 422
Deseleziona, comando 218
destinazione, impostare elementi nel pannello Livelli 375
DIC, sistema di colore 109
Differenza, metodo di fusione 195
diffusione, dithering 420
dimensione punti 330
Dimensione visibile, comando 42
Dimensioni file minime, impostazione 302
Dimensioni reali, comando 42
disegnare 58
Vedere anche pennelli, simboli
archi 60
ellissi 59
griglie 61
linee 58
modificare punti di ancoraggio 76
poligoni 59
rettangoli e quadrati 58
spirali 60
stelle 59
tracciati con lo strumento matita 62, 63
tracciati con lo strumento penna 64, 65, 67, 68
disegno
anteprima nel supporto di output 45
copiare da Photoshop 283
strumento Matita 62
visualizzare come contorni 44
dispositivi mobili, profilo documento 30
dispositivi portatili, ottimizzazione del contenuto di Illustrator 399
distanza dai margini per testo 316
distorcere gli oggetti
effetti 263
effetto Distorsione libera 263
involucri 246
strumenti fluidifica 245
strumento trasformazione libera 245
Distorci e trasforma, effetto 263
Distorsione libera, effetto 263
distribuire gli oggetti 223, 224
disturbo, dithering 420
dithering
browser 418
impostazione Nessun dithering 425
passare a colori sicuri per Web 423
trasparenza, in pannello Ottimizza 420
dividere gli oggetti 255
dividere i tracciati
con lo strumento forbici 79
Dividi sezioni, comando 403
divisione parole, evitare 351
dizionari
assegnare al testo 327
modificare 327
Dizionari Proximity 327

documenti
aggiungere più pagine 42
aprire 34
in Bridge 34
creare 31
creare template 33
gestire con Version Cue 34
impostare 44, 47
profili per nuovi documenti 30
ridimensionare 435
schermata introduttiva 31
tipi 30
unità di misura 47
documenti troppo grandi, stampare 435
documenti, profili. *Vedere* profili colore
dorso, in oggetti di fusione 262
download
aggiornamenti, plug-in e versioni di prova 3
downsampling, in file PDF 305
dpi (punti per pollice) 435
due tonalità, importare da file PDF 280
Duplica campione, comando 113
duplicare gli oggetti 221
incollare 221
mediante trascinamento 236
nel pannello Livelli 236
scostare 237
DXF/DWG, formato di file 291

E

effetti
Vedere anche nomi di singoli effetti
applicare 378
applicare a immagini bitmap 380
come attributi di aspetto 373
per file SVG 405, 406
informazioni 378
modificare ed eliminare 380
raster 379
ridimensionare 241
effetti dinamici. *Vedere* effetti
Effetto acquerello, comando 383
effetto calamita 47, 48, 49
Effetto carboncino, comando 385
Effetto carta bagnata, comando 386
Effetto cromatura, comando 386
Effetto fotocopia, comando 386
Effetto incrinatura, comando 386
Effetto intonaco, comando 386
Effetto pennellate, comando 383
Effetto pixel, effetti 385
Effetto punti, comando 385
Effetto retinatura, comando 386
Effetto risucchio e gonfiamento, effetto 264
Effetto ritaglio, comando 382
Effetto sfumino, comando 383
Effetto spatola, comando 383
Effetto spugna, comando 383
elaborazione in batch 471, 472
Elaborazione tracciati, effetti
applicare 250, 251
informazioni 250
opzioni 250
pannello Elaborazione tracciati 249
riepilogo 251
Elimina area di lavoro, comando 18
Elimina colore, comando 424
Elimina concatenamento (Testo concatenato), comando 320
Elimina guide, comando 48
elimina punto di ancoraggio, strumento 22
Elimina tutto, comando 403
eliminare
oggetti 234
oggetti di testo vuoti 321
sezioni 403
ellisse, strumento 22, 59
EMF, file
conversione della trasparenza 449
EMF, formato file 291
Vedere anche esportare disegni
en e em, trattini 339
EPS, formato file
confronto con altri formati 284
importare file 281
opzioni per il salvataggio 286
problemi con tinte piatte e disegni trasparenti 102
salvataggio 286
stampare file incorporati 281
errori, annullare 52
Escludi (Elaborazione tracciati), effetto 251
Esclusione, metodo di fusione 195
espandere
istanze simbolo 88
oggetti 220
ricalcare gli oggetti 84
riflessi 97
tracciati disegnati con pennelli 183
Espandi (fusione), comando 263
Espandi (Involucro), comando 248
Espandi aspetto, comando 183, 220
Espandi forme composte, comando 253
Espandi, comando 220
esportare disegni
Vedere anche salvare disegni
confronto con salvataggio 284
formati di file supportati 291
formato compatibile Microsoft 290
formato PostScript 287
procedura 291
esportare testo 357
esposizione dell'immagine 439
esterna, punteggiatura 348
estremi
di tracciati 54
estremi, per tracce 166
etichetta, template 32
Exchange 3
Extensible Metadata Platform (XMP) 311
Extra 4

F

file
Vedere anche documenti, formati di file
aprire in Illustrator 34
collegati e incorporati 273
dimensioni della grafica per Web 396
elaborazione batch 471, 472
inserire 274
ripristinare 52
salvare 284
file collaterali 311
file collegati
aggiungere a un documento 274
anteprima per file EPS 281
applicare effetti 380
confronto con file incorporati 273
incorporare 277, 285
mostrare con il metodo contorni 44
opzioni di inserimento 277
visualizzare i metadati 275
File collegato, variabili 474, 476
file incorporati
Vedere anche file collegati
aggiungere a un documento 274
applicare effetti 380
confronto con file collegati 273

File PDF
tavole da disegno 300
file recenti, aprire 34
filtri. *Vedere effetti*
finestre
spostare 13
finestre di dialogo
calcolare i valori 11
immettere valori 11
finestre, creare più finestre 45
Flash, grafica
salvare con il comando Esporta 293
Flash. *Vedere* Adobe Flash
flessografia 435
fluidifica, strumenti 245
flussi di lavoro, con prodotti diversi 237
FOCOLTONE, sistema di colore 109
font
anteprima 329
compositi 368, 370, 371
famiglie di font 328
incorporare 286, 444
installazione 2
mancanti 330
OpenType 328
residenti nella stampante 443
scaricare 443
selezionare 329
trovare e sostituire 330
font compositi
anteprima nel menu Font 329
creare 368
eliminare 371
esportare 371
personalizzare 370
foratura
creare forature di trasparenza 189
evitare l'uso della sovrastampa 456
forbici, strumento 28, 79
formati di file
AIT 33
ASCII 313
AutoCAD 291
BMP 291
DWG e DXF 291
EMF 291
EPS 286
Illustrator (AI) 285
JPEG 291
Photoshop 292
PICT 291
PNG 292
RTF 313
SVG e SVGZ 287, 404
SWF (Flash) 407
Targa 292
testo 313
TIFF 292
WMF 292
formattare il testo
Vedere anche font, stili di carattere, stili di paragrafo
font OpenType 328
Roman o Plain 328
forme
archi 60
composte 248, 252
disegnare con lo strumento matita 63
disegnare con lo strumento penna 64
ellissi 59
fusione 196
poligoni 59
rettangoli 58
spirali 60
stelle 59
forme composte
condividere con Photoshop 253
condivisione con Photoshop 297
informazioni 248, 252
usare 252
forme di foratura
variare forature trasparenza 193
fotocamere digitali, gamma cromatica 101
fotocomposizione
immagini bitmap 278
frazioni
comando Revisione tipografica 338
font OpenType 338
frecce, aggiungere alle linee 169
frequenza di retino
informazioni 435
modificare 435
per sfumature, trame e fusioni 446
funzioni multilingue 313
fusione, strumento 25, 261
fusioni
cambiare il dorso 262
creare 261
espandere 263
informazioni 260
invertire 262
opzioni 261
problemi di stampa 446, 447
rilasciare 263
fusioni di colore, stampare 446

G

gamma, di colori 101, 131
gamme 137
Generali, preferenze
Aggiungi convertito all'apertura di file di precedenti versioni 371
Grafica anti-alias 46
Incrementi da tastiera 221, 498
Indicatori di taglio giapponesi 50
Mostra consigli sugli strumenti 20
Raggio angolo 58
Ridimensiona tratti ed effetti 241
Selezione % tinta simile 170
Trasforma porzioni pattern 240
Usa bordi anteprima 51
Usa cursori precisi 21
Gessetto e carboncino, comando 385
gestione del colore
Vedere anche profili colore, impostazioni colore
considerazioni su quadricromia e tinte piatte 142
considerazioni sull'importazione delle immagini 143, 144
creare un ambiente di visualizzazione 139
file PDF 145, 151
grafica online 145, 146
impostare 140
impostazioni colore 157
informazioni 137, 138, 139
per la stampa dei documenti 149
prove colore a video 146, 149
sincronizzare le impostazioni colore 141
Gestione file e Appunti, preferenze 276, 281, 450
Gestisci aree di lavoro, comando 17
GIF, formato di file
impostazioni per ottimizzazione Web 417
opzioni di ottimizzazione 417
ottimizzazione Web 400
salvare 290, 335, 397
GIF, formato file
confronto con altri formati di grafica per Web 404

glifi
asiatici 360
evidenziare 344
font OpenType 328, 343
frazioni e ordinali 338
informazioni 342
inserire 343
legature e alternative contestuali 344
numeri 337
ornati 344
pannello Glifi 342
spaziatura 346
glifi alternativi
asiatici 360
evidenziare 344
font OpenType 328, 343
frazioni e ordinali 338
informazioni 342
inserire 343
legature e alternative contestuali 344
numeri 337
ornati 344
pannello Glifi 342
GoLive. *Vedere* Adobe GoLive
gonfiamento, strumento 25
grafica con variabili
Vedere anche variabili
creare variabili 474
informazioni 53, 473
modificare oggetti dinamici 476
modificare variabili 475
salvare template 478
usare biblioteche di variabili 477, 478
usare i set di dati 477
grafica Flash
creare animazioni 408
informazioni 407
grafica non nativa 280
grafica per Web
gestione del colore 145, 146
grafica vettoriale
anteprima della rasterizzazione 397
convertire in bitmap 290
formato di file SWF (Flash) 426
informazioni 54
grafica, incorporare 277
grafici
etichette 481
tipi 27
grafici a dispersione 481
grafico
assegnare scale all'asse 484
combinare tipi 487
creare 479
immettere i dati 480, 481, 482
legenda 486
modificare il tipo 484
sfumature 484
variabili 474, 476
grafico, formattare
aggiungere ombre esterne 486
assi 484
colonne, barre e linee 485
grafico a torta 486
informazioni 483
selezionare parti 487
testo 488
Grana pellicola, comando 382
Granulosità, comando 387
griglia polare, strumento 22, 62
griglie
con disegni 47
creare 255, 256
disegnare 61
preferenze 47
rettangolari 61
griglie circolari 62
griglie rettangolari 61
gruppi
creare 219
informazioni 219
modalità Isolamento 211
nidificati 219
selezionare 213, 216, 217
selezionare oggetti 217
visualizzare come contorni 44
gruppi colore
creare nella finestra di dialogo Modifica colori o Ricolora grafica 119
finestra di dialogo Modifica colori 116
finestra di dialogo Ricolora grafica 116
gruppi di colori
aggiungere o rimuovere i colori 125
creare 114, 115, 119
eliminare 126
impostare il colore di base 119
informazioni 114
limitare alla biblioteca di campioni 120
modificare colori e gruppi di colori 120
pannello Campioni 107, 108
predefiniti 129
ridurre i colori 129
gruppi nidificati 219
Guida colori, pannello
informazioni 115
selezionare i colori 104
guide
allineare testo e grafica 47
Guide sensibili 48
mostrare e nascondere 47
Guide bloccate, comando 48
guide di allineamento 47
Guide e griglia, preferenze 47
Guide sensibili 48, 49
Guide sensibili e sezioni, preferenze 49
GyoumatsuYakumonoHankaku, set Mojikumi 365
GyoumatsuYakumonoZenkaku, set Mojikumi 365

H

Hiragana, font 360
HKS, sistema di colore 109
host, selezioni colore basate su 439
HSB, modello colore 100
HTML
impostazioni di output 429

I

ICC, profili
Vedere anche profili colore
icone
pannelli ridotti a 16
ideogrammi
applicare 491, 492
creare 489, 490, 491
importare 489
informazioni 488
riutilizzare 492
ideogrammi, grafico *Vedere* ideogrammi
illuminare gli oggetti 3D 266, 267
Illustrator. *Vedere* Adobe Illustrator
immagini
ridimensionare nella finestra di dialogo Salva per Web 415
immagini a tono continuo, stampare 436
immagini bitmap
applicare effetti 380
attenuare 230
colorizzare 134
copiare da Photoshop 283

create da effetti 379
create da vettore 290
informazioni 278
ricalcare 80
texture 387
immagini composite, stampare 431
immagini raster. *Vedere* immagini bitmap
Importa filtro SVG, comando 406
importare
campioni da un altro documento 110
file DCS 282
file di testo 237, 313
file EPS 281
file PDF 279
file Photoshop 282, 283, 284
immagini a una, due o tre tonalità 280
Imposta prova, comando 146
impostazioni colore
Vedere anche gestione del colore
applicazioni Adobe 141
conversioni colore 160
criteri di gestione colore 158
intenti di rendering 160
personalizzare 157
predefiniti 157
sincronizzare con altre applicazioni 141
spazi di lavoro 157
impostazioni di conversione Adobe PDF 300
Impostazioni di output, finestra di dialogo
opzioni di impostazione 428
opzioni di output HTML 429
Impostazioni effetti raster del documento, comando 379
inclinare gli oggetti
metodi 243
pannello Trasforma 244
ripetere 239
strumento inclinazione 25, 243
inclinare il testo 325
inclinazione. *Vedere* inclinare gli oggetti
incorporati file
convertire dai file collegati 277
Increspatura oceano, comando 384
InDesign. *Vedere* Adobe InDesign
Indicatori di taglio, comando 50
indicatori grafici. *Vedere* ideogrammi
Info documento, comando 311
informazioni pagina, stampa 440
Informazioni, pannello 51
ingrandire il disegno 42
in-RIP, selezioni colore 439
Inserisci interruzione, comando 468
Inserisci, comando
file Adobe Photoshop 282
file DCS 282
file EPS 281
file PDF 279, 280
informazioni 274
Integrazione di Device Central
Illustrator 397
intenti di rendering 160
interattività
aggiungere a file SVG 406
creare con i livelli CSS 415
interlinea
impostare 339
nel testo asiatico 361
Interlinea da base superiore 361
Interlinea da linea di base 361
International Color Consortium (ICC) 139
interruzioni di riga, mostrare 345
interruzioni, inserire in registrazioni 468
Interseca (Elaborazione tracciati), effetto 251
intersecare le forme. *Vedere* forme composte, effetti di elaborazione tracciati
Inverti (Seleziona), comando 219
Inverti dorso, comando 262
invertire
tracciati 254
invertire i colori 132, 133
Invia a livello corrente, comando 232
involucri 246, 247, 248
involucri di tipo griglia a trama 246
Involucro di plastica, comando 383
Isolamento, modalità
informazioni 210, 211
simboli 89
Istanza simbolo (Seleziona > Simile), comando 218
istanze simbolo 85

J

JavaScript 406, 473
JPEG, file
opzioni di esportazione 296
opzioni ottimizzazione 416

K

kinsoku 366
Kurikaeshi Moji Shori 368

L

Lab, modello di colore 100
larghezze di carattere frazionali 341
lazo, strumento 210, 214
selezionare con 70
selezionare punti di ancoraggio 70
legature 344
inserire con il comando Revisione tipografica 338
usare nei font OpenType 344
legende, per grafici 486
Leggimi, file 2
lettura corretta. *Vedere* emulsione
limitcheck, errore 435, 442
linea di base, scostamento 317
linee
Vedere anche tracciati, tracce
abbondanza 461
aggiungere con lo strumento matita 63
aggiungere frecce 169
collegare con lo strumento matita 63
disegnare con lo strumento matita 62
disegnare con lo strumento penna 64, 65, 67, 68
disegnare con lo strumento segmento linea 58
modificare lo spessore 165
regolare angolo e lunghezza 71
rimodellare 54, 63
spostare 71
tratteggiate 166
linee e punti di direzione
informazioni 54, 55
mostrare e nascondere 56
preferenze 57
specificare 56
spostare 71
linee ondulate, creare 264
linee, grafico
Vedere anche ideogrammi, grafico
immettere i dati 482
informazioni 27
lingua
assegnare al testo 327
supporto Unicode 327

livelli
aggiungere oggetti 235
bloccare e sbloccare 233
consolidare 233
convertire in livelli CSS 415
creare 231
duplicare oggetti 236
esportare in Adobe Photoshop 296
gruppi 219
incollare oggetti 223
informazioni 229
mantenere in Adobe Acrobat 305
nascondere 234
ordine di sovrapposizione 235
pannello Livelli 374
pannello livelli 229
rendere non stampabili 432
rilasciare oggetti in 232
selezionare oggetti 210, 213
sottolivelli, modalità Isolamento 213
spostare oggetti tra 232
template 81
trovare elementi in 233
visualizzare come contorni 44
livelli CSS, generare 415
livelli di grigio, per stampare 446
livelli template 81
Livelli, pannello 375
livello zoom, visualizzato nella barra di stato 10
lpi (linee per pollice) 435
Luce al neon, comando 383
Luce intensa, metodo di fusione 195
Luce soffusa, metodo di fusione 195
luminosità
nel modello colore HSB 100
regolare in Illustrator 9
Luminosità, metodo di fusione 195

M

Macromedia FreeHand, importare tracciati 254
maiuscole o minuscole, cambiare 334
maiuscoletto 334
mano, strumento 29, 43
mappare i colori fino alla trasparenza 423
mappe immagine, creare 403
Maschera di contrasto, comando 385
maschere
opacità 190, 191
ritagliare 257
suddividere 443
maschere di ritaglio
creare 258
informazioni 257
modificare 258, 259
master digitali 299
Matita colorata, comando 382
matita, strumento
aggiungere a tracciati 63
collegare i tracciati 63
disegnare 63
informazioni 62
opzioni 64
rimodellare tracciati 63
Media, comando 76
menu del pannello, visualizzare 9
metadati
informazioni 311
metadati, visualizzare 275
metodi di fusione
informazioni 194
isolare a gruppi o livelli 196
miscelare colori sovrapposti 135
modificare 195
selezionare oggetti con stesso 214
Metodo fusione (Seleziona > Simile), comando 218
Metodo fusione, comando 196
Mezzatinta, comando 385
Microsoft
importare testo da 313
salvare file 290
Visual Basic 473
miniature
in file EPS 287
in file PDF 305
Miscela colori, effetto 135, 251
misura, strumento 24, 50
Modalità pulsante, comando 466
modelli di colore
CMYK 99
HSB 100
per immagini generate da effetti 379
informazioni 98, 101
Lab 100
modificare 133
RGB 98
scala di grigio 101
modello colore spazio di lavoro 155
Modifica colori, finestra di dialogo
aprire 118
assegnare i colori 125
crea gruppi colore 114
creare colori 119
informazioni 116
modificare i colori 120
scollegare i colori 123
selezionare colori 104
usare il Selettore colore 125
Modifica dizionario personale, comando 327
modifica in scala
oggetti 241
Modifica originale, comando 277
Modifica selezione, comando 219
Modifica viste, comando 45
Mojikumi 366
mojikumi 364, 365
Moltiplica, metodo di fusione 194
monitor
profili 151, 153
monitor, gamma cromatica del 101
Mostra tutto, comando 234
mostrare e nascondere
caratteri nascosti 345
consigli sugli strumenti 20
disegno 234
disegno non selezionato 495
griglie 47
Guide sensibili 49
livelli 234
oggetti 234, 474, 476
oggetti, usare le variabili 474
rettangolo di selezione 240
righelli 46
sezioni 403
tavola disegno 37
Motore di ricerca della comunità 2
Multiple Master, font 329

N

Nascondi tutta la grafica sopra, comando 234
Nascondi tutti gli altri livelli, comando 234
navigatore, pannello 43
Nessuna interruzione, comando 351

Nessuno, campione per riempimenti e tracce 107
Nessuno, pulsante, per riempimenti e tracce 163
Normale, metodo di fusione 194
numeri, formattare 337
Nuova azione, comando 467
Nuova vista, comando 45
Nuovo colore, comando 422

O

oggetti
- 3D. *Vedere* oggetti 3D
- allineare e distribuire 223, 224
- alterare 264
- attributi predefiniti 374
- bloccare e sbloccare 233
- combinare 248, 254
- creare oggetti da 232
- duplicare 236
- eliminare 234
- espandere 220
- Guide sensibili 48
- inclinare 243
- mascherare 257
- nascondere 234
- ordine di sovrapposizione 235
- organizzare con livelli 229
- rasterizzazione 290
- ridimensionare 241
- riflettere 227
- rimodellare 246, 263
- ruotare 225
- scostare 381
- selezionare 210
- spostare 47, 48, 220, 223
- tagliare o dividere 255
- visualizzare 229

oggetti 3D
- illuminare 267
- informazioni 265
- mappare immagini sulla superficie 271, 272
- ombreggiare la superficie 266, 267, 271
- ruotare 267, 271
- smussi personalizzati 270
- sottoporre a estrusione 265
- sottoporre a rivoluzione 266

oggetti dinamici 476
oggetti scostati, creare 381
oggetti tridimensionali. *Vedere* oggetti 3D
Oggetto (Seleziona), comandi 219
Oggetto contorno, effetto 337
Oggetto successivo (Seleziona), comandi 218
Oldstyle, cifre 338
Ombra tratteggiata, comando 384
ombre esterne
- creare 388
- nei grafici 486
- opzioni 388

ombreggiare gli oggetti 3D 266, 267, 271
opacità
- *Vedere anche* trasparenza
- comando Opacità (Seleziona > Simile) 189
- maschere di opacità 190
- Opacità (Seleziona > Simile), comando 218

OpenType, font
- anteprima 329
- frazioni e ordinali 338
- informazioni 328
- legature e alternative contestuali 344
- opzioni per testo asiatico 360
- ornati 344
- pannello OpenType 343
- stile dei numeri 337

operazioni matematiche in caselle di testo 10
operazioni non registrabili, in azioni 467
opzioni di emulsione 439
Opzioni playback, comando 469
Ordina (Oggetto), comandi 236
Ordina per luminanza, comando 422
Ordina per tonalità, comando 422
Ordina per utilizzo, comando 422
ordinali 338
ordine di disegno. *Vedere* ordine di sovrapposizione
ordine di sovrapposizione
- aggiungere oggetti 235
- livelli 229
- modificare 235, 236

origine zero, righelli 46
orizzontale, orientamento di pagina 434
ornati, nel testo 344
Ottimizza, pannello
- specificare dithering della trasparenza 420

ottimizzare
- file GIF e PNG-8 417
- file JPEG 416
- file SWF (Flash) 426

ottimizzare la grafica per Web
- anteprima dei risultati 416
- comprimere secondo dimensioni specifiche 414
- con Tavola colore per sezioni 421
- formati di file 416
- generare i livelli CSS 415
- opzioni SVG 427
- procedura di base 412
- salvare i predefiniti 413

P

pagina al vivo in stampa 441
pagina, strumento 29, 433
pagine
- aggiungere 42
- dimensioni 434
- visualizzare i bordi 37

pagine al vivo
- aggiungere 441
- informazioni 441
- ritagliare un PDF importato 280
- salvare in file PDF 307

Pagine di dimensioni eccessive, predefinito PDF 301
Pagine Web compatibili con XHTML 429
palette
- *Vedere anche* pannelli
- informazioni 7

pannelli
- *Vedere anche* palette
- ancorare 13
- calcolare i valori 11
- immettere valori
- impilare 15
- informazioni 7
- mostrare e nascondere 9
- raggruppare 15
- ridurre a icona 16
- spostare 14

PANTONE, sistema di colore 109
paragrafi
- pannello Paragrafo 345
- rientro 347
- sillabazione 350, 351
- spaziatura 348
- spaziatura di parole e lettere 346
- stili 356

password aperte, in PDF 309

password per le autorizzazioni
nei file PDF 309
password, in PDF 309
Pastelli su superficie ruvida, comando 383, 387
Patchwork, comando 387
pattern
applicare a oggetti 164
campioni 107
continui 205
creare 204
disposizione in porzioni 203
espandere 220
in file SWF (Flash) 408
inclinare 244
informazioni 203
irregolari 206
modificare 209
nelle fusioni di oggetti 260
pennelli 179, 186
porzioni d'angolo 207
preferenze 240
ridimensionare 242
riquadro di delimitazione 203
ruotare 222, 226
trasformare 240
Pattern mezzetinte, comando 386
pattern, dithering 420
PDF, file
compressione 305
conformità allo standard PDF/X 304
confronto con altri formati 284
convertire la trasparenza 309
downsampling 305
esportare 299
gestione del colore 145, 151
grafica non nativa 280
importare 279
livelli di compatibilità 304
opzioni di inserimento 280
pagina al vivo 307
predefiniti 302
protezione 309
salvare con livelli 300
salvare con più pagine 300
salvare, generale 299
sovrastampa 309
trasparenza 449
PDF, impostazioni conversione 300
PDF/X, file conforme
creare 300
opzioni 308
standard 304
PDF/X, file conformi
gestione del colore 151
pedice, testo 336
pellicola
base 439
risparmiare 434
pellicola negativa 439
pellicola positiva 439
Penna grafica, comando 386
penna, strumento
disegnare curve e linee 67, 68
disegnare linee curve 65, 69
disegnare linee rette 64
informazioni 22
misurare le coordinate 51
passare allo strumento aggiungi o elimina punto di ancoraggio 74
pennelli
applicare tratti di pennello 182
artistici 179, 186
biblioteche 181
calligrafici 78, 168, 179, 184
colorizzazione, opzioni 185
creare 183
diffusione 179, 185
espandere 183
modificare 183
opzioni 78, 168, 184, 185, 186
pannello Pennelli 181
strumento pennello tracciato chiuso 167
tipi 179
Pennello a secco, comando 382
Pennello tracciato chiuso, strumento 167
pennello tracciato chiuso, strumento 24
pennello, strumento 24, 182
periferica di input, profili 151
periferiche di input, profili 154
periferiche di output, profili 150, 152, 154
periferiche, gamma cromatica 101
Permanente, comando 109
Photoshop. *Vedere* Adobe Photoshop
pica 47
PICT, formato di file
Vedere anche esportare disegni
conversione della trasparenza 449
informazioni 291
pittura
informazioni 162
Pittura dinamica
aggiungere elementi a un gruppo 176
colorare 177, 178
convertire gli oggetti 84, 173
creare gruppi 173
espandere e rilasciare gruppi 174
informazioni 162, 171
limitazioni 172
selezionare facce e bordi 217
strumento selezione pittura dinamica 210, 217
pittura dinamica
strumento secchiello pittura dinamica 24
strumento selezione pittura dinamica 21, 24
più pagine, creazione PDF con 300
pixel, informazioni 278
plug-in 52
in Adobe Store 3
PNG, formati file 297
Vedere anche l'Aiuto di Illustrator
PNG-24, formato di file
opzioni di ottimizzazione 425
PNG-8, formato di file
opzioni di ottimizzazione 417
poligono, strumento 22, 59
Porta avanti, comando 236
Porta dietro, comando 236
Porta in primo piano, comando 236
Porta sotto, comando 236
Portable Document Format (PDF).*Vedere* PDF, file
porzione pagina 42, 45, 433
PostScript, formato di file 287
PPD, file
e dimensioni di pagina 434
per fotounità 436
informazioni 441
versioni 441, 442
predefiniti
Vedere anche biblioteche
per la conversione di file 300
conversione della trasparenza 451, 454
esportazione PDF 300
PDF 302
ricalcare 83
stampante 463
Predefiniti di conversione trasparenza , comando 455

predefiniti PDF
creare 300
informazioni 300
preferenze
Vedere anche le singole categorie di preferenze
informazioni 51
linee e punti di direzione 57
punto di ancoraggio 57
ripristinare 51
selezione 211, 215
prestazioni
migliorare 380
Prima colonna davanti, opzione, per grafici 485
prima linea di base, scostamento 317
Prima riga davanti, opzione, per grafici 485
prima riga, rientri 347
Primo oggetto sopra (Seleziona), comando 218
profili colore
assegnare e rimuovere 154
assegnare e rimuovere dai documenti 155
convertire 156
immagini importate 143, 144
informazioni 151
installare 154
messaggi di avviso 158
per i monitor 153
per stampanti desktop 150
profili ICC
incorporare in file 285, 296, 297, 298, 417
visualizzati nella barra di stato 10
profili, nuovo documento 30
Programma di miglioramento del prodotto Adobe 1
protezione, file PDF 309
prova colori su schermo 45
prove colore su schermo
Acrobat 149
in Photoshop, Illustrator e InDesign 146
informazioni 146
Pulisci (tracciato), comando 321
puntatore 21
punteggiatura
esterna 348
revisione tipografica 338
punteggiatura esterna romano 349
punti
di un tracciato, tipi 55
misurare distanze fra oggetti 50
come unità di misura 47
punti di ancoraggio
aggiungere 73
allineare oggetti 48
convertire punti morbidi in punti ad angolo (e viceversa) 76
eliminare 73, 75
individuare punti isolati 74
informazioni 54
mostrare e nascondere 56
preferenze 57
selezionare 69
spostare 73, 76
spostare e spingere 71
tipi 55
unire gli estremi 72
punti di attivazione, grafica per Web 403
punti finali
collegare 72
Punti isolati, comando 74
punto centrale 55
punto di riferimento, per rotazione 225

Q

Q, unità di misura 47
quadricromia
Vedere anche corrispondenza dei colori
creare campioni 107, 112
nelle fusioni di oggetti 260
gestione del colore, considerazioni 142
globali 107
informazioni 102, 436
tinte 132
usare con le tinte piatte 103
quadro
espandere 31
informazioni 37
Qualità tipografica, predefiniti PDF 301

R

radar, grafico
Vedere anche ideogrammi, grafico
immettere i dati 482
informazioni 27
raggio angolo, modificare 58
Raggruppa, comando 219
rasterizzazione
della grafica durante la stampa 456
di grafica vettoriale 290
di testo 335
effetti raster 379
migliorare le prestazioni 380
visualizzare in anteprima 397
registrazione del software 1
registrazione, inserire interruzioni 468
registro
colore 107, 439
crocini 440
registro degli inchiostri, errori 458
Regola bilanciamento colore, comando 133
retinatura
risoluzione 435
rettangoli 58
rettangoli di selezione
informazioni 240
ruotare gli oggetti 225
rettangolo con angoli arrotondati, strumento 22, 58
rettangolo di selezione di stampa 39
Revisione tipografica, comando 338
revisione tipografica, opzione 339
RGB
informazioni 98
modifica in CMYK 133
RGB base, profilo nuovo documento 30
ricalcare disegno
metodi 80
ricalcare grafica
convertire oggetti di ricalco 84
oggetto di ricalco, definizione 82
opzioni 81, 82
predefiniti 83
regolare i risultati di ricalco 83
rilasciare oggetto di ricalco 84
specificare i colori 83
visualizzare un oggetto di ricalco 82
Rich Content PDF, impostazione 302
ricollegare file 276
Ricolora grafica con predefinito, comando 129
Ricolora grafica, comando 127
Ricolora grafica, finestra di dialogo
aprire 118
assegnare i colori 125
crea gruppi colore 114
creare colori 119

informazioni 116
modificare i colori 120
ridurre i colori 129
scollegare i colori 123
selezionare colori 104
usare il Selettore colore 125
ridimensiona simboli, strumento 93
ridimensionamento 9 sezioni, simboli 87
ridimensionare
documenti al momento della stampa 435
oggetti 25
simboli 92
testo 326
ridimensionare gli oggetti. *Vedere* ridimensionare oggetti
ridurre i colori nella grafica 129
riduzione colori, opzioni 129
Riduzione tinta, valore 460
riempimenti
Vedere anche colori, sfumature, pattern
applicare a oggetti 164
comando Colore riempimento (Seleziona > Simile) 170, 218
comando Riempimento e traccia (Seleziona > Simile) 170
come attributi di aspetto 373
controlli 163
convertire in oggetti 220
creare più riempimenti 170
eliminare 169
informazioni 162, 163
nascondere 44
Riempimento e traccia (Seleziona > Simile), comando 218
Riempimento, pulsante 163
Riempimento e traccia di default, pulsante 163
rientrare il testo 347
rientri sporgenti 348
rifilare gli oggetti 255
rifili 440
riflesso, strumento 22
riflettere
oggetti 25, 227
testo 325
righe di testo, creare 318
Righe e colonne, comando 255, 256
righelli 46, 47
Rilascia (fusione), comando 263
Rilascia (Involucro), comando 248
Rilascia (Maschera di ritaglio), comando 259
Rilascia (sezione), comando 403
Rilascia (Tracciato composto), comando 255
Rilascia contornamento, comando 321
Rilascia forme composte, comando 253
Rilascia guide, comando 48
Rilascia in livelli, comando 232
Rilascia selezione (Testo concatenato), comando 320
rimodellare gli oggetti. *Vedere* distorcere gli oggetti, trasformare
RIP (Raster Image Processor) 439
Ripristina azioni, comando 471
Ripristina rettangolo di selezione, comando 240
riquadro di delimitazione
nei pattern 203
risoluzione
di immagini generate da effetti 379
grafica per Web 396
stampante 435
Risorse della comunità 2
risorse online 4
risparmiare carta e pellicola 434
risucchio, strumento 25
ritagli di immagini, trascinare sulla scrivania 237
Ritaglia (Elaborazione tracciati), effetto 251
Ritaglia secondo tavola disegno, comando 403
ritagliare un disegno
creare più tavole da disegno 39
indicatori di taglio 50
indicatori di taglio, stile giapponese 50
RTF, formato file 313
ruga, strumento 25
ruotare
Vedere anche Torsione, effetto
pattern 222, 226
simboli 93
testo 325
ruotare assi *x* e *y* di un documento 227
ruotare gli oggetti
3D 267
da un angolo specifico 226
comando Rotazione 226
comando Trasforma ognuno 226
informazioni 225
pannello Trasforma 226
con il rettangolo di selezione 225
strumento rotazione 25, 225
strumento trasformazione libera 225
tridimensionali 271
ruotare il testo 326

S

Salva area di lavoro, comando 17
Salva attuale, comando 17
Salva azioni, comando 470
Salva per Microsoft Office, comando 290
Salva per Web, finestra di dialogo
informazioni 411
lavorare con sezioni 414
ridimensionare immagini 415
scheda Dimensione immagine 415
Tavola colore, palette 421
visualizzare le annotazioni 412
Salva selezione, comando 219
salvare
disegno trasparente 449
tavole colore 424
salvare disegni
Vedere anche esportare disegni
EPS, formato 286
formati SVG e SVGZ 287
Illustrator (AI), formato 285
informazioni 284
saturazione
informazioni 100
metodo di fusione 195
Saturazione, comando 135
sbloccare oggetti 233
scala di grigio, immagini
colorizzare 134
convertire da immagini a colori 134
informazioni 101
scanner, gamma cromatica 101
Scarabocchio, effetto 389
scaricare font 443
scelte rapide da tastiera, personalizzare 493
schermata introduttiva, usare 31
schermo grande, modalità 10
schermo intero, modalità 10
schermo standard, modalità 10
schermo, modalità 10
Schiarisci, metodo di fusione 194
Schizzo, effetti 382, 385
Scolora, metodo di fusione 194

Scomponi (Elaborazione tracciati), effetto 251
Scomponi oggetti sottostanti, comando 256
Scostamento tracciato, comando 237
script
  informazioni 53, 473
  nei file SVG 406
  usare 473
Scurisci, metodo di fusione 194
segmenti di tracciato
  spostare 73
segmenti, tracciato 54
segmento linea, strumento 22, 58
segni di stampa 440
Selettore colore 105
  informazioni 104
  modificare il gruppo di colori 125
  selezionare i colori 104, 105
Seleziona di nuovo, comando 170, 219
Seleziona tutto, comando 218
selezionare
  colori 104
  file PPD 442
  punti di ancoraggio 69
  tracciati 70
selezionare gli oggetti
  per caratteristica 218
  in gruppi 216, 217
  in base all'opacità 189
  informazioni 210
  pannello Livelli 213
  preferenze 211
  per riempimento o tracciato 215
  strumento bacchetta magica 214
  strumento lazo 214
  strumento selezione 21, 210, 213, 216
  successivo in ordine di sovrapposizione 218
  tramite facce o bordi 217
selezionare oggetti
  in base alla tinta 170
selezione diretta, strumento 69
  informazioni 21, 210
  selezionare con 69, 70
  usare 217
selezione gruppo, strumento 21, 210, 217
selezioni
  salvare 219
selezioni colore
  anteprima 437
  anteprima delle lastre di selezione 437
  basate su host o in-RIP 439
  creare 438
  informazioni 436
  preparare i disegni 436
  problemi con tinte piatte e disegni trasparenti 102
selezioni. *Vedere* selezioni colore
Semplifica, comando 75
Separa, comando 219
separazioni.*Vedere* selezioni colore
set di azioni 471
set di dati, creare 477
sezioni
  confronto con mappe immagine 403
  eliminare e rilasciare 403
  informazioni 400
  lavorare con Salva per Web 414
  mostrare e nascondere 403
  opzioni 401
  salvare in formato SVG 289
  strumento seleziona sezione 28
  strumento sezione 28, 401
  visualizzare 400
sezioni automatiche 400
Sfocatura migliore, effetto 383
Sfocatura radiale, comando 383
Sfocatura, effetti 383
sfondo, immagini 430
sfumature
  applicare a oggetti 164, 196, 199
  applicare l'ultima tinta selezionata 163
  calcolare la lunghezza massima della fusione 447
  campioni 107, 112
  creare e modificare 196
  creare nuove sfumature 198
  frequenza di retino corretta per stampare 446
  nei grafici 484
  in file SWF (Flash) 408
  informazioni 196
  modificare la direzione 199
  pannello Sfumatura 197
  pannello Sfumatura scelte rapide 503
  stampare 199, 446
  strumento sfumatura 24, 51
  tinte piatte 199
sillabazione 327, 350
  automatica 350
  evitare interruzioni 351
  metodi di composizione 351
  opzioni 350
simboli
  applicare stili di grafica 94
  biblioteche 90
  come superficie di un oggetto 3D 271
  creare 86
  espandere 88, 220
  importare da un altro documento 90
  informazioni 85
  inserire 86, 91
  modalità Isolamento 89, 211
  modifica 89
  modificare colore 93
  nel formato file SVG 405
  nelle animazioni Flash 407
  nelle fusioni di oggetti 260
  operazioni con istanze di simboli 88
  pannello Simboli 85, 90
  ridimensionamento 9 sezioni 87
  set 91, 92
  strumenti simboli 94
  uso con Flash 85
simboli, flusso di lavoro 410
Simbolo, comando (grafico) 492
Simile (Seleziona), comandi 218
Simula bianco carta, opzione 149
Simula nero inchiostro, opzione 149
simulare la carta colorata 41
smerlo, strumento 25
smussi, per oggetti 3D 270
software
  attivazione 1
  download 3
  registrazione 1
Sopra meno sotto (Elaborazione tracciati), effetto 251
Sostituisci azioni, comando 471
Sostituisci dorso, comando 262
sottolineare testo 334
sottolivelli. *Vedere* livelli
sottoporre gli oggetti a estrusione 265
sottoporre gli oggetti a rivoluzione 266
Sottrai (Elaborazione tracciati), effetto 251
Sovrapponi colori, effetto 135, 251
Sovrapponi, comando 45
Sovrapponi, metodo di fusione 195

sovrastampa
abbondanza 461, 462
anteprima degli effetti 437
eliminare 458
in file PDF 309
nero 456, 457
riempimenti 457
simulare 458
visualizzare in anteprima 45, 457
spazi colore 98, 101
spazi di lavoro, colore 157
spazi superflui, eliminare 339
spaziatura
testo attorno a curve 325
tra oggetti 237, 381
tra parole e lettere 346
spaziatura tra lettere 340, 346
spaziatura tra parole 346
spirali, disegnare 61
sporgenti, rientri 347, 348
sposta simboli, strumento 92
spostamento della linea di base 340
Spostamento, comando 222
spostare gli oggetti
a un altro livello 232
allineare e distribuire 223
con Guide sensibili 48
spostare i punti di ancoraggio e i segmenti di tracciato 73
spostare oggetti
metodi per 220
Spruzzo, comando 384
sRGB, spazio colore 145, 158
stampa
disegno trasparente 449
effetti 380
gestione del colore 149
Stampa di alta qualità, predefinito PDF 301
stampa in quadricromia 99
Stampa, comando 431
Stampa, profilo nuovo documento 30
stampante
font residenti 443
stampante, risoluzione 435
stampanti desktop, profili colore 150
stampanti, selezionare file PPD 442
stampare
Vedere anche selezioni colore
come bitmap 456
curve 442
documenti troppo grandi 435
errore limitcheck 442
file e informazioni sugli errori 311
fusioni di colore 446
immagini a tono continuo 436
immagini composite 431
immagini EPS incorporate 281
livello PostScript 444
oggetti su tutte le lastre 439
pagina al vivo 441
più pagine 42
più tavole da disegno 433
rendere un disegno non stampabile 432
sfumature 199, 446
su più pagine 433
standard ISO 304
stella, strumento 22, 59
Stile (Seleziona > Simile), comando 218
stile simboli, strumento 94
stili di carattere
eliminare 357
rimuovere 356
stili di grafica
applicare 393
applicare a simboli 93, 94
biblioteche 394, 395
creare 392, 393
duplicare 393
eliminare 394
importare da un altro documento 395
informazioni 391
interrompere collegamento 394
opzione Ignora colore carattere 393
pannello Stili grafica 391
sostituire 394
stili di paragrafo 355, 356, 357
Stili di paragrafo, pannello
informazioni 355
stili di stampa 463
stili. *Vedere* stili di grafica, paragrafi, caratteri
Stilizzazione, effetti 382, 386
stiramento della carta, durante la stampa 460
striature, nelle fusioni e nelle sfumature 447
Stringa di testo, variabili 474, 476
strumenti
consigli 20
modificare i puntatori 21
pannello Strumenti 18
selezione 20
Strumenti, pannello
configurare 9
suddividere tracciati
per stampare forme complesse 442
Sumi-e, comando 384
superficie, grafico
Vedere anche ideogrammi, grafico
immettere i dati 482
informazioni 27
SVG (Scalable Vector Graphics)
comando Salva con nome 287
comando Salva per Web 427
confronto con altri formati 284
effetti 405, 406
eventi 406
informazioni 404
scripting 406
variabili 476, 478
SWF, file
esportare da Illustrator 410
informazioni 426
Vedere anche Flash, grafica

T

tabelle Web. *Vedere* sezioni
tabulazioni
aggiungere caratteri di riempimento 355
decimali 354
impostare 353
mostrare e nascondere 345
pannello Tabulazioni 352
spostare 354
utilizzo 353, 354
tagliare gli oggetti 255
Targa, formato di file 292
Vedere anche esportare disegni
tasti funzione 506
Tate-chu-yoko 361
Tavola colore, palette 421
tavole colore
ordinamento 422
tavole da disegno
aggiungere griglie 47
aggiungere guide 47
creare 39
esportare 291
informazioni 37
ingrandire 42

opzioni 39
PDF a più pagine 300
porzione 42
scorrere 43
stampa multipla 433
tavolo di montaggio. *Vedere* quadro
template
creare 33
informazioni 32
per grafica basata su dati 473, 478
testo
assegnare tag per Flash 357
barrare 334
concatenamento tra oggetti 319
creare 23, 314, 321
dinamico 357
importare da Illustrator a Flash 411
importare ed esportare 297, 313, 408
in sezioni 401
selezionare 331
stile 328
unità di misura 47
testo alternativo 401
testo asiatico. *Vedere* testo, asiatico
testo attorno agli oggetti 320, 321
Testo dinamico 357
testo giapponese. *Vedere* testo, asiatico
testo giustificato, regolare la spaziatura 346
Testo immissione 357
testo in area
creare 314
distanza dai margini 316
ridimensionare 316
righe e colonne 318
scostamento della prima linea di base 317
testo in area, strumento 23
testo in eccesso 315, 319, 322
testo indipendente 314
creare 314
testo orizzontale, convertire in verticale 326
testo precedente 371, 372
testo statico 357
testo su tracciati
allineamento verticale 324
capovolgere e spostare il testo 322
creare 321
effetti 323
informazioni 315, 322
spaziature attorno a curve 325
testo su tracciato, strumento 23
testo verticale in area, strumento 23
testo verticale su tracciato, strumento 23, 321
testo verticale, convertire in orizzontale 326
testo verticale, strumento 23, 314, 321
testo, asiatico
aki 362
allineare caratteri 364
Burasagari 367
font compositi 368, 370, 371
font OpenType 360
glifi 360
interlinea 361
Kurikaeshi Moji Shori 368
mojisoroe 364
opzioni di interruzione di riga 367
ruotare caratteri a mezza larghezza 361
set Kinsoku 366, 367
set Mojikumi 364, 365, 366
supporto Unicode 327
Tate-chu-yoko 361
visualizzare le opzioni 359
Warichu 363
testo, blocchi. *Vedere* testo in area
testo, creare 314
testo, formattare
Vedere anche stili di carattere, stile di paragrafo, tabulazioni
apice e pedice 336
barrare 334
caratteri speciali 342
colore 333
crenatura e avvicinamento 340, 341
dimensione 330
disporre attorno agli oggetti 320
font 329, 330
font mancanti 330
frazioni e ordinali 338
interlinea 339
larghezze di carattere frazionali 341
legature e alternative contestuali 344
metodi di composizione 351
numeri 337
opzioni testo in area 316, 317, 318
opzioni testo su tracciato 323, 324, 325
ornati 344
pannello Carattere 333
pannello OpenType 343
pannello Paragrafo 345
punteggiatura esterna 348
ridimensionare 326
rientro 347
sottolineare 334
spaziatura tra paragrafi 348
spaziatura tra parole 346
spostamento linea di base 340
stili di grafica 333, 393
trasformare 325, 326
tutto maiuscolo e maiuscoletto 334
testo, importare ed esportare 357
testo, modificare
aggiornare testo di AI 10 e versioni precedenti 371, 372
assegnare una lingua 327
cambiare l'uso delle maiuscole 334
capovolgere testo su tracciati 322
controllo ortografico 326
convertire in contorni 337
mostrare caratteri nascosti 345
opzioni anti-alias 335
punteggiatura 335, 338, 350
ridimensionare un'area di testo 316
sillabazione 350, 351
supporto Unicode 327
trasformare il testo 325
trovare e sostituire il testo 332
Testo, preferenze
Avvicinamento 502
Dimensione/Interlinea 502
Mostra opzioni asiatiche 359
Numero di font recenti 329
Selezione di oggetto testo solo tramite tracciato 332
Spostamento linea di base 502
testo, selezionare 331, 332
testo, strumento 23, 314, 321
Texture, effetti 386
TIFF, formato di file
Vedere anche esportare disegni
TIFF, formato file 292
Timbro, comando 386
tinte 107, 132
tinte piatte 102
creare campioni 112
nelle fusioni di oggetti 260
gestione del colore, considerazioni 142
informazioni 102, 436
nel pannello Campioni 107
problemi di esportazione 102
nelle sfumature 199

tinte 132
usare con i colori in quadricromia 103
visualizzare i valori Lab 134
tipo di carattere. *Vedere* font
titoli, fare scorrere lungo il testo 318
Togli (Elaborazione tracciati), effetto 251
Togli interlacciato, comando 387
tonalità 100
Tonalità, metodo di fusione 195
Torsione, effetto 264
torta, grafico
Vedere anche ideogrammi, grafico
formattare 486
immettere i dati 482
informazioni 27
TOYO, sistema di colore 109
tracce
applicare 166, 170
colore, selezionare gli oggetti per 218
colore, selezionare oggetti con 214
comando Colore traccia (Seleziona > Simile) 170
comando Spessore traccia (Seleziona > Simile) 170
comando Traccia 461
come attributi di aspetto 373
convertire in contorni 168
convertire in oggetti 220
eliminare 169
informazioni 162, 163
nascondere 44
pannello Traccia 165
scambiare con il colore riempimento 163
Spessore traccia (Seleziona > Simile), comando 218
unità di misura 47
Traccia contorno, comando 168
tracciati
Vedere anche punti di ancoraggio, linee, forme, tracciati ritagliati
aggiungere 63
arrotondare e semplificare 74
autointersezione 254
chiudere 65, 67
collegare 63, 72
combinare 72
composti 248, 254
copiare 70
copiare in e da Photoshop 237, 284
copiare un segmento 70
disegnare con lo strumento matita 62, 63
disegnare con lo strumento penna 64, 65, 67, 68
eliminare 71
informazioni 54
lasciare aperti 67
linee e punti di direzione 55
modificare i segmenti 70
nel formato file SVG 405
ondulati e a zig zag 264
regolare angolo e lunghezza 71
rimodellare 54, 63, 71
segmenti curvi 55, 67
segmenti retti 55, 67
selezionare 70
spostare 71
suddividere 79
tracciato pennello 182
unire 167
unire e dividere 79, 443
visualizzare senza riempimenti e tracce 44
tracciati aperti
creare con lo strumento matita 62
creare con lo strumento penna 67
informazioni 54
tracciati chiusi
creare con lo strumento matita 63
creare con lo strumento penna 67
informazioni 54
tracciati composti
creare 254
creare da tracce 168
informazioni 248, 254
regolare 254
regole di riempimento 255
rilasciare 255
tracciato di ritaglio documento, nei file Photoshop 283
trame
creare 201
in file SWF (Flash) 408
informazioni 196, 200
modificare 202
strumento trama 201
trapping.*Vedere* abbondanza
trasformare gli oggetti
con Guide sensibili 48
distorcere 245
effetto Trasforma 264
inclinare 243
informazioni 239
pannello Trasforma 239
pattern 240
ridimensionare 241
riflettere 228
ruotare 226
spostare 220, 222
trasformazione libera, strumento
distorcere gli oggetti 245
inclinare gli oggetti 244
informazioni 25
riflettere oggetti 227
ruotare gli oggetti 225
trasparenza
Vedere anche conversione della trasparenza
aggiungere ai simboli 93
applicare 189
come attributi di aspetto 373
convertire per l'output 449
creare gruppi di foratura 189
dithering 420
formati di file che mantengono 449
informazioni 188
maschere 190, 191
nella grafica per Web 421
pannello Trasparenza 188
predefiniti conversione 451
salvare 285, 286
selezionare oggetti con la stessa trasparenza 189
selezionare oggetti con stessa 214
usare per creare una forma di foratura 193
tratteggi, per linee 166
tratti
controlli 163
ridimensionare 241
Tratti a spruzzo, comando 384
Tratti ad angolo, comando 384
tratti di pennello
applicare 181
convertire in contorni 183
effetti 384
eliminare 182
Tratti scuri, comando 384
trattini en, em 339
tre tonalità, importare da file PDF 280
Trova e sostituisci, comando 332
Trova successivo, comando 333
TrueType, font 329
Trumatch, sistema di colore 109

tutto maiuscolo, nel testo 334
Tutto sullo stesso livello, comando 213
Type 1, font 329

U

Ultimo oggetto sotto (Seleziona), comando 218
una tonalità, importare da file PDF 280
Unicode 313, 327
Unisci, comando 72
unità di misura 47
Unità e prestazioni di visualizzazione, preferenze 43, 47, 476
URL, assegnare a un oggetto 403

V

valori e tacche, per grafico 484
variabili
  creare 474
  creare set di dati 477
  eliminare 475
  importare ed esportare 477, 478
  informazioni 473
  modificare 475
  modificare dati associati 476
  pannello Variabili 474
  salvare in formato SVG 289
  visualizzare ID XML 476
variazioni di colore
  opzioni 115
  pannello Guida colori 115
velocità di riproduzione azioni 469
Vernice di fondo, comando 383
Version Cue. *Vedere* Adobe Version Cue
Versione precedente, comando 52
versioni di prova 3
verticale, orientamento di pagina 434
Vetro colorato, comando 387
Vetro, comando 384, 387
Video e film, profilo nuovo documento 30
Video, effetti 387
vincolare gli spostamenti 221
virgolette
  arrotondate o verticali 335
  semplici 335, 338
  tipografiche 335, 338
Visibilità, variabili 474, 476
viste
  area di visualizzazione, spostare 43
  creare 45
visualizzare in anteprima
  file EPS 281
vortice, strumento 25

W

Warichu 363
WBMP, formato file
  Vedere grafica per Web
WBMP, opzioni di ottimizzazione 425
Web, colori
  convertire 132
  triangolo di avviso 114
Web, formati di file
  GIF e PNG-8 417
  JPEG 416
  PNG-24 425
Web, grafica
  Vedere anche formati di file specifici
  anteprima della rasterizzazione 397
  colori 132
  confronto tra formati di file 416
  generare i livelli CSS 415
  impostazioni di output 430
  mappe immagine 403
  progettare 396
  sezioni 400
  visualizzare in anteprima 416
Web, predefiniti per documenti 30
Web, template per sito 32
WMF, file
  conversione della trasparenza 449
WMF, formato di file 292
  Vedere anche esportare disegni

X

XML
  effetti SVG e 405
  importare ed esportare le variabili 477, 478
  informazioni 404
  preferenza ID XML 476
XMP (Extensible Metadata Platform) 311
XMP, metadati
  salvare con un file 413
XMP, Software Development Kit 311

Y

YakumonoHankaku, set Mojikumi 364
YakumonoZenkaku, set Mojikumi 365

Z

Zig zag, effetto 264
zona anteprima di riferimento 43
zoom, strumento 29, 42