

GRAPHTEC

Manuale di utilizzo di Graphtec Studio

Accordo di licenza Graphtec Studio

Informazioni sul copyright

Il copyright di tutti i files, i dati i documenti e gli altri lavori (in questo documento collettivamente denominati “software” e distribuiti e forniti da GRAPHTEC Corporation) è detenuto da Aspex Research & Technology Ltd. (©2012).

I suddetti lavori oggetto del copyright sono protetti dalla legge sul copyright e da altre norme e trattati relativi ai diritti sulla proprietà intellettuale.

Finalità di utilizzo

(1) È consentito creare una copia del software, come copia di back-up.

Tuttavia la copia dovrà includere le stesse informazioni relative al copyright ed ogni altra indicazione relativa ai diritti di proprietà riportate sul supporto di memorizzazione e nel software stesso.

(2) Nel caso in cui una terza parte convenga con i termini e le condizioni dell'Accordo, è possibile trasferire i diritti derivanti dall'Accordo alla terza parte. In tal caso, sarà necessario distruggere e smaltire la copia di back-up.

(3) A condizione che il software sia utilizzato su un computer alla volta, il software può essere trasferito su un altro computer. In questo caso, per “utilizzo” si intende una situazione nella quale il software venga fatto girare nella memoria temporanea (RAM) o nella memoria fisica (disco rigido) del computer, oppure da un CD-ROM/DVD-ROM.

Divieti

(1) È vietato effettuare copie del software, fatta eccezione per quanto previsto dall'Accordo.

(2) È vietato effettuare operazioni di ingegneria inversa, decompilare, disassemblare, modificare, alterare o creare qualsiasi derivazione del software dal software, compresi i formati di file Graphtec Studio, creati e forniti dal software.

(3) È vietato utilizzare, duplicare o distribuire le parti del software che includono un codice sorgente, un file di aiuto o un'unità codice.

(4) È vietato creare il software e distribuirlo o inviarlo ad una terza parte, o renderlo trasmissibile tramite trasmissione pubblica automatica, se non sia stato ottenuto l'esplicito previo consenso scritto da parte di GRAPHTEC Corporation.

(5) È vietato utilizzare il software in qualsiasi modo che consenta di effettuare operazioni di ingegneria inversa, decompilare o disassemblare il firmware delle unità hardware con le quali il software comunica, con l'intento di copiare o plagiare i metodi utilizzati dal software per comunicare con il firmware.

(6) Non rimuovere o modificare le informazioni relative a copyright.

(7) È vietato emendare l'Accordo di licenza o aggiungervi appendici, senza aver ottenuto previo consenso scritto da GRAPHTEC Corporation.

Dichiarazione di non responsabilità

(1) GRAPHTEC Corporation non garantisce le prestazioni o la qualità del software e dei file e documenti allegati.

(2) Tutti i rischi derivanti dall'utilizzo del software sono assunti dall'utente. GRAPHTEC Corporation non si assume responsabilità per l'uso del presente software oltre a quella riguardante il prezzo originale di acquisto.

(3) In nessun caso la GRAPHTEC Corporation o i suoi fornitori potranno essere ritenuti responsabili della perdita di profitti, di risparmi o altri danni diretti o indiretti, comprese perdite incidentali o consequenziali derivanti dall'installazione del software o da una sua incompatibilità con sistemi informatici o da limitazione tecnica del software o da un qualsiasi difetto, anche nel caso in cui Graphtec Corporation sia stata avvertita riguardo a possibilità di tali danni.

(4) GRAPHTEC Corporation non garantisce che le funzioni del software soddisferanno le vostre esigenze o che il software sarà compatibile con ogni sistema informatico su cui si intenda utilizzarlo o che il funzionamento del software sarà ilimitato o privo di errori.

(5) La scelta di questo software con la finalità di ottenere i risultati desiderati, la sua installazione ed utilizzo ed i risultati prodotti dal software stesso sono di unica responsabilità dell'utente.

Terminazione

La presente licenza ha efficacia fino alla sua cessazione. La cessazione della presente licenza può avvenire distruggendo il software nella sua interezza ed ogni sua copia di back-up.

La cessazione della licenza può anche avvenire in caso di inadempienza ai termine o alle condizioni del presente accordo.

In tal caso, si conviene che il software nella sua interezza ed ogni sua copia di back-up dovranno essere distrutti e smaltiti.

Diritti e limitazioni

Tutti i diritti e le limitazioni non specificamente previsti in questa licenza sono riservati a livello mondiale.

Accettazione

All'atto dell'installazione del software si ritiene che l'accordo sia stato letto e compreso e che si sia acconsentito ad essere vincolati dai relativi termini e condizioni.

Ogni individuo che installa questo software acconsente al fatto che questo accordo costituisca la totale ed esclusiva rappresentazione dell'accordo tra detto individuo e GRAPHTEC Corporation, che sostituisce ogni proposta o accordo precedente, nonché ogni altra comunicazione scritta o verbale effettuata tra l'utente e la GRAPHTEC Corporation.

Ogni modifica all'accordo priva della firma di un rappresentante autorizzato di GRAPHTEC è ritenuta nulla.

Parti del presente software utilizzano codici protetti da licenza o da copyright.

Copyright (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Tutti i diritti riservati.

Marchi registrati

Il nome della società e il nome del prodotto descritti in questo manuale sono marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Dichiarazione di non responsabilità

Alcune immagini del software utilizzate in questo manuale sono quelle utilizzate quando il software era ancora in fase di sviluppo e potrebbero essere leggermente differenti dall'aspetto attuale. Non ci sono differenze tra le funzioni e l'aspetto delle impostazioni illustrate in questo manuale e quelle della versione reale.

Come utilizzare questo manuale

Differenze fra Graphtec Studio e Graphtec Studio Pro



Questo manuale fornisce informazioni riguardanti entrambe le versioni.

Poiché la versione Pro è dotata di maggiori caratteristiche, esse saranno di volta in volta segnalate.

Questa icona indica che si tratta di una funzione di Studio Pro.



Ognuna delle note può contenere informazioni che potrebbero influenzare le operazioni di taglio.

Terminologia

Taglierina o Plotter, se non altrimenti specificato, si riferisce ad una delle taglierine Graphtec alimentate a rulli o a pianale.

Strumento di taglio si riferisce ad uno dei porta-lama con la lama inserita.

Immagini si riferisce alle immagini bitmap o fotografiche.

Materiale si riferisce al materiale utilizzato nel procedimento di disegno o di taglio.

Riquadro dei materiali si riferisce allo spazio bianco all'interno dell'area di anteprima.

Figura aperta si riferisce ad una forma la cui estremità è aperta, ossia i cui punti iniziale e finale non sono collegati.

Figura chiusa si riferisce a una forma che non presenta aperture.

Utilizzo dei nomi dei modelli in questo manuale

In questo manuale, il nome “FC8600” è riferito sia alla serie FC8000 che alla serie FC8600.

Utilizzo del software

Non utilizzare più applicazioni di taglio contemporaneamente.

In caso contrario si potrebbero verificare irregolarità nelle operazioni o malfunzionamenti.

- Non utilizzare Graphtec Studio e Cutting Master 2 ^{*1} contemporaneamente.
- Non utilizzare Graphtec Studio e Cutting Master 3 contemporaneamente.
- Non utilizzare questo software con il software di taglio di terze parti.

^{*1} Cutting Master 2 è la versione precedente di Cutting Master 3.

Visualizzazione schermo in modalità Semplice e Normale

I modelli della serie CE6000 possono passare dalla modalità Semplice a quella Normale utilizzando le impostazioni dell'unità principale.

Nella modalità Semplice, è possibile inviare dati alla taglierina con semplici operazioni dalla schermata del menu predefinito. Nella modalità Normale, è possibile impostare le funzioni per l'invio dei dati alla taglierina in uso ad una definizione più elevata.

Il contenuto della schermata del menu del software variano in base alla modalità (Semplice o Normale) abilitata nell'unità principale CE6000.



Schermata del menu quando è abilitata la modalità Semplice



Schermata del menu quando è abilitata la modalità Normale

In questo manuale si presuppone che sia abilitata la modalità Normale.

Pertanto, i contenuti della schermata del menu utilizzati in questo manuale sono quelli visualizzati nello schermo in modalità Normale.

Indice

Accordo di licenza Graphtec Studio

Marchi registrati

Dichiarazione di non responsabilità

Come utilizzare questo manuale

Terminologia

Utilizzo dei nomi dei modelli in questo manuale

Utilizzo del software

Visualizzazione schermo in modalità

Semplice e Normale

Introduzione

Installazione e impostazioni

Installazione di Graphtec Studio - Windows

Installazione Graphtec Studio - Macintosh

Descrizione elementare del software

Aprire Graphtec Studio

Aspetto generale del software

Area di anteprima

Pulsanti

Creazione di un nuovo disegno

Salvare un disegno

Aprire un disegno esistente

ii	Incorporazione di un disegno esistente con un disegno aperto al momento	10
iii	Correggere il Formato del Riquadro dei materiali	11
iii	Annulla/Ripristina	12
iii	Strumenti per lo zoom	12
iv	Utilizzo delle Linee di Griglia	13
iv	Disegno di Linee e Figure	14
v	Linee e Forme di base	14
	Forme avanzate	15
1	Testo	16
2	Creazione di testo	16
3	Modifica del testo	17
3	Posizionamento di testo in Forme e Tracciati	19
4	Modifica di oggetti	20
4	Lo strumento Selezione	20
5	Ridimensionare oggetti	22
6	Rotazione di oggetti	23
8	Cancellazione di oggetti	23
10	Inclinare oggetti	24
10	Ordine degli oggetti	26
10	Allineamento di oggetti	27

Indice, continuazione

Spaziatura di oggetti	28	Nidificazione di oggetti	49
Modifiche avanzate	29	Margini	49
Conversione di Oggetti in Tracciati	29	Creazione di Tracciati di sagomatura	51
Strumento modifica punti	30	Il Pannello laterale sagomatura	52
Strumento Gomma da cancellare	33	Bitmap e Tracciatura	53
Strumento Bisturi	34	Correggere le impostazioni di tracciatura	54
Linee e Riempimenti	37	Libreria	55
Opzioni dei Colori di base	37	Aggiunta di disegni alla Libreria	56
Opzioni Colore Avanzate	38	Utilizzare gli oggetti della Libreria	57
Gradienti	39	Organizzare la Libreria	57
Riempimenti con motivi	40	Visualizzare gli oggetti nella Libreria	57
Ombre	41	Taglio di un disegno	59
Combinazione di oggetti	43	Fasi per il taglio veloce di un disegno	59
Raggruppamento di oggetti	43	Taglierine collegate	59
Tracciati composti	44	Utilizzo delle Condizioni di taglio del software	61
Modifica degli oggetti	45	Cosa sono le Condizioni di taglio?	61
Copia di oggetti	46	Definizione di Condizioni e Tipi di materiale	62
Copia e Incolla	46	Definizione dei Tipi di materiale	63
Duplica	46	Simulazione di taglio	64
Replica	47	Assegnazione di Condizioni e Tipi di materiale	66

Indice, continuazione

Impostazioni riempimento	67
Classificazione degli Oggetti	68
Sezionamento di un lavoro	69
Copie matrice	77
Configurazione di un Lavoro di taglio	78
Stampa e Taglia.	81
Creazione del Tracciato di taglio	81
Crocini di taglio	82
Elaborazione del disegno	85
Impostazione delle Preferenze	86
Appendice A - Modelli di Linea di Taglio	91
Appendice B - Figure chiuse e Figure aperte	93
Appendice C - Compatibilità dei file	94
Aggiornamento del software	96

Introduzione

Graphtec Studio è un software di disegno di semplice utilizzo, sviluppato in esclusiva per Graphtec per creare originali disegni da utilizzare in una serie di applicazioni grafiche come cartelli, striscioni, decalcomanie, decorazioni per capi di abbigliamento ed altri progetti bidimensionali.

Caratteristiche

Graphtec Studio è dotato di tutti gli strumenti e le funzioni per realizzare disegni ritagliati. Tali funzioni includono:

- Strumenti di disegno intuitivi per tracciare linee, archi, cerchi, quadrati, rettangoli, poligoni, disegni a mano libera e linee curve.
- Strumenti di testo dotati di tutte le funzioni di un software per l'elaborazione di testo.
- Costituzione di gruppi, scorporo da gruppi e allineamento di oggetti.
- Spostamento, modifica o cancellazione di punti per il rimodellamento degli oggetti, con la finalità di ottenere un aspetto unico.
- Aggiunta di ombre agli oggetti.
- Uno strumento Gomma da cancellare unico, in grado di eliminare sezioni o di elementi di un oggetto.
- Possibilità di modificare gli oggetti dotandoli di una sagoma o di incorporarli in vari modi con le funzioni Salda, Sottrai, Ritaglia e Dividi.
- Possibilità di manipolare, ridimensionare, ruotare e specchiare gli oggetti.
- Possibilità di copiare gli oggetti utilizzando la funzione Replica, dotata di modalità innovative per la realizzazione di copie basate su motivi.
- Una funzione di tracciatura di bitmap di semplice utilizzo, per la creazione di loghi delineati in bitmap e di linee di contorno per la realizzazione del taglio.
- Crocini di taglio generati automaticamente che rendono il processo di stampa e taglio delle decalcomanie semplice e accurato.
- Possibilità di riempire gli elementi con colori, gradienti e motivi personalizzati.
- Operazioni "Annulla" e "Ripristina" illimitate.
- Graphtec Studio è progettato per gestire più taglierine contemporaneamente.
- Maggiore controllo della taglierina, come ad esempio la possibilità di modificare le impostazioni di taglio.

Installazione e impostazioni

Elementi da verificare prima di installare il software Graphtec Studio

✓ Verifica dei requisiti di sistema raccomandati

Prima di iniziare ad installare il software, prendere visione dei requisiti dell'hardware illustrati a destra. Assicurarsi che l'hardware sia in linea con i requisiti raccomandati. Tali requisiti vengono suggeriti per ottenere prestazioni ottimali. Tenere a mente che, sistemi dotati di processori più veloci, di memoria (RAM) maggiore e di hard disk più veloci ridurranno il tempo di elaborazione al minimo. Questo consentirà di lavorare con file più complessi e grandi.

Requisiti di sistema

	Windows	Macintosh
Processore	Processore da 1 GHz o più veloce. 2 GHz sono preferibili	
RAM	1 GB. 2 GB sono preferibili	
Spazio necessario all'installazione	100 MB	
Sistema operativo	Windows 8, Windows 7, Vista, XP (sp 3)	Mac OS X 10.5.8 Intel o più recente. (PPC non supportato)
Video	Monitor con risoluzione 800x600 con colore a 32 bit o superiore. (1024 x 764 preferibile)	
Altro	Drive CD/DVD e/o connessione internet ad alta velocità	
	Porta USB o seriale	
	Connessione Ethernet (se necessaria)	

✓ Installazione dei drivers ricevuti insieme alla taglierina

Anche se Graphtec Studio non necessita né utilizza i drivers di Window ricevuti insieme alla taglierina, è sempre meglio installarli. Ciò eviterà che vengano visualizzati messaggi di pulg & play.

✓ Esecuzione delle impostazioni del plotter

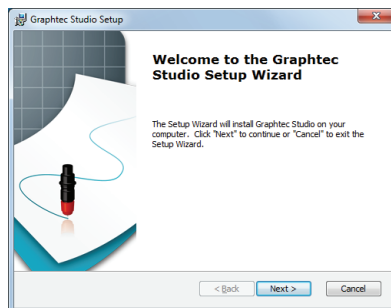
Poiché Graphtec Studio comunica i dati in uscita nel linguaggio della taglierina Graphtec, noto come GPGL, la taglierina dovrà essere impostata in modalità Automatica o GPGL.

Il GPGL ha 4 impostazioni di risoluzione, pertanto verificare che la DIMENSIONE DEL PASSO o la RISOLUZIONE della taglierina in uso corrisponda con quanto impostato nel software Graphtec Studio. Consultare la documentazione della vostra taglierina per le istruzioni su come effettuare la verifica.

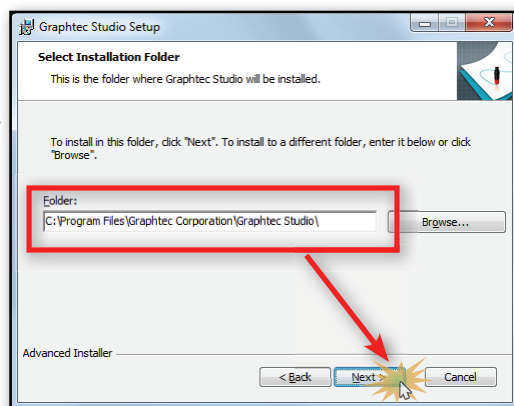
Installazione e impostazioni, continuazione

Installazione di Graphtec Studio - Windows

1. Disinstallare ogni precedente versione di Graphtec Studio presente sul computer.
2. Inserire il DVD di installazione nel drive CD/DVD del computer.
3. Potrebbe comparire una finestra di dialogo in cui si chiede conferma dell'avvio del programma di installazione. Cliccare su RUN.
4. Nella schermata di benvenuto dell'installazione guidata, cliccare su NEXT.



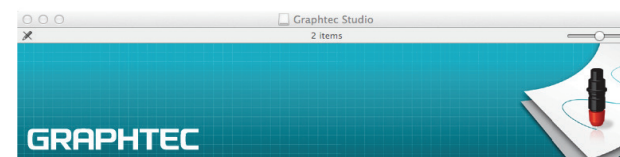
5. Selezionare la cartella o la posizione dove si desidera installare il software. Nella maggioranza dei casi, la posizione impostata per default sarà appropriata. Cliccare su NEXT.
6. Cliccare su INSTALL per avviare l'installazione del software.
7. Una barra di avanzamento inizierà ad indicare lo stato dell'installazione.
8. Spuntare la casella "Launch Graphtec Studio" se si desidera aprire Graphtec Studio al termine dell'installazione e selezionare FINISH.



Il software è PRONTO all'uso.

Installazione Graphtec Studio - Macintosh

1. Inserire il DVD di installazione nel drive CD/DVD del computer.
2. Comparirà una finestra in cui sono visualizzate un'icona di Graphtec Studio e la cartella delle Applicazioni. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare l'icona di Graphtec Studio nella cartella delle Applicazioni.



To install, drag Graphtec Studio to the Applications folder.

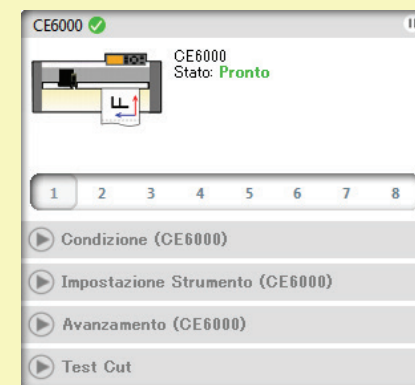
Verificare la connessione

Dopo aver installato il software, si consiglia di verificare il buon funzionamento della connessione, attenendosi alle fasi seguenti:

Assicurarsi che il plotter sia connesso, acceso e in modalità PRONTO.

Cliccare sul menu a tendina Taglierina e selezionare Mostra Taglierine.

Si aprirà il Pannello laterale Taglierine connesse. Dovrebbe venir visualizzato il modello della taglierina in uso e la segnalazione Pronta in colore verde.



Descrizione elementare del software

Aprire Graphtec Studio

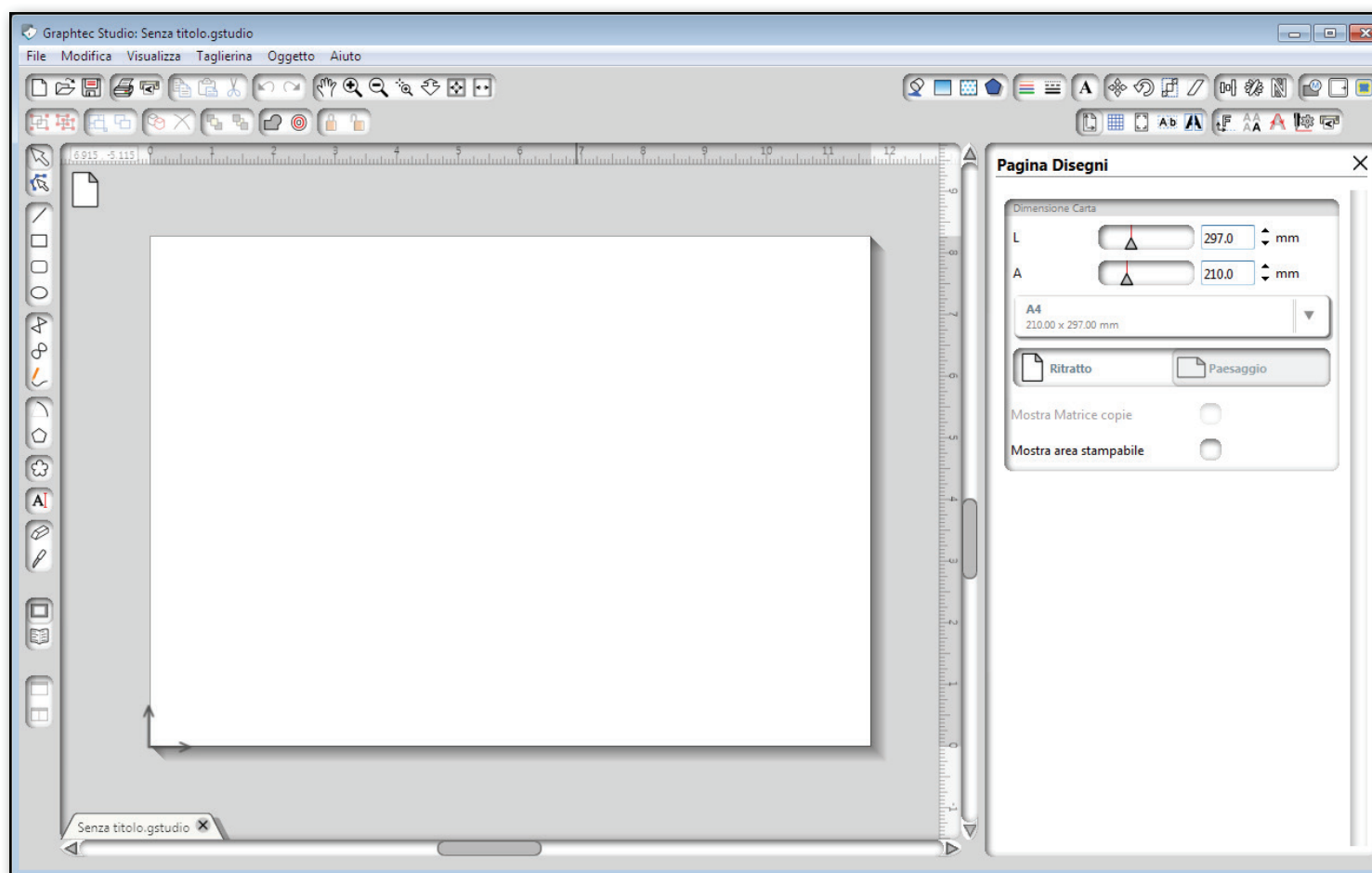
Per aprire il software in un PC, individuare l'icona sul desktop e farci doppio clic, oppure cliccare sul Menu Avvio di Windows, selezionare Tutti i programmi, la cartella Graphtec Studio e poi Graphtec Studio.

Per aprire il software su Mac, aprire la cartella Applicazioni e lanciare Graphtec Studio.

Una volta aperto, il software dovrebbe visualizzare un documento disponibile ed uno spazio di lavoro iniziali, come da illustrazione seguente:



Icona di
Graphtec Studio



Descrizione elementare del software, continuazione

Aspetto generale del software

Si rende necessaria una breve descrizione di ogni componente, al fine di acquisire familiarità con Graphtec Studio. I dettagli riguardanti le funzioni di ognuno dei pulsanti o le specifiche operazioni saranno illustrati nei capitoli seguenti.

Aspetto generale

Nell'aspetto generale del software, si possono distinguere cinque diverse sezioni.

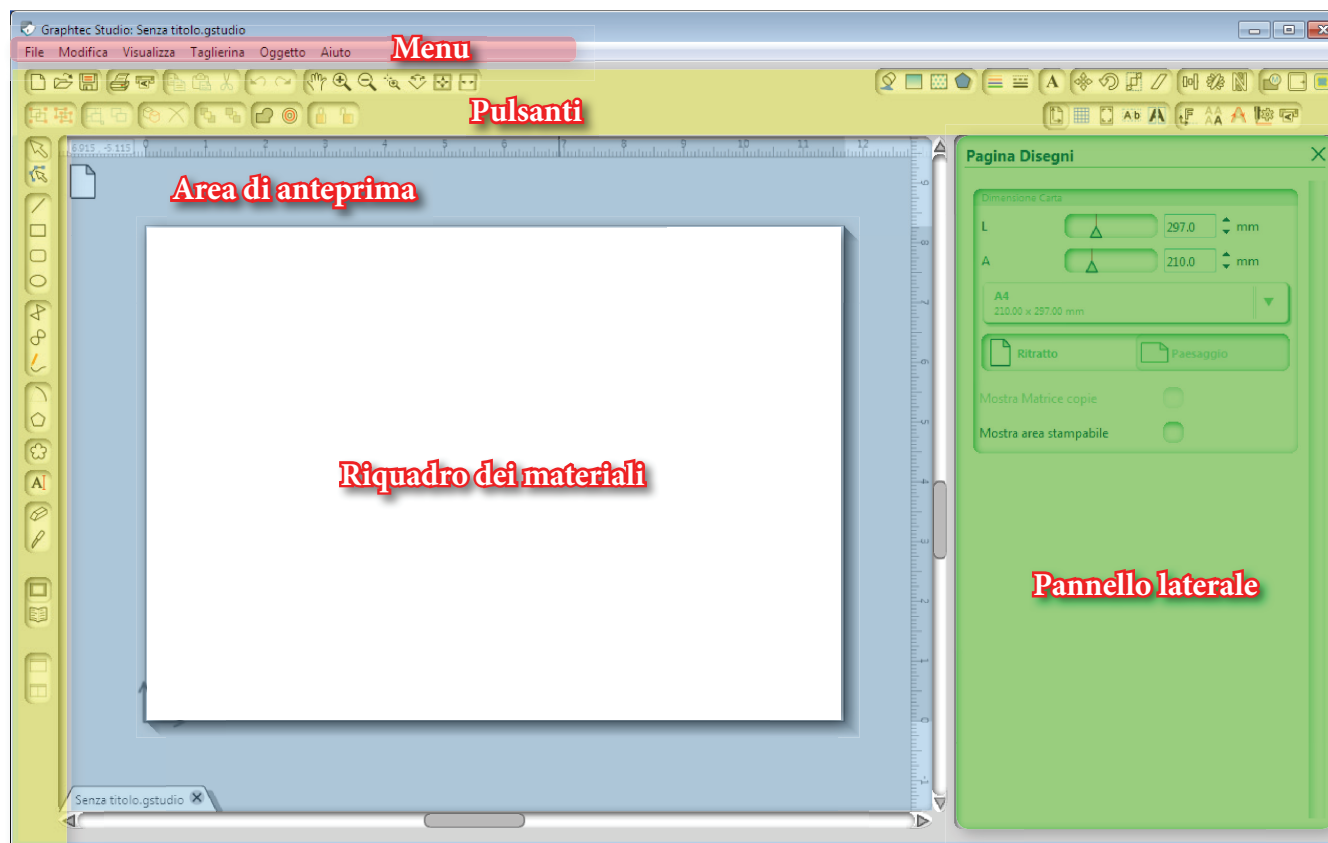
I **menu a tendina** contengono le differenti funzioni disponibili in Graphtec Studio. Essi funzionano in modo simile ai menu a tendina di altri programmi. Sono raggruppati per funzionalità simili.

L'**Area di anteprima** è dove viene visualizzato il disegno quando lo si sta tracciando o tagliando. Cfr. [Modalità dell'Area di anteprima](#).

Il **Riquadro dei materiali**, lo spazio bianco all'interno dell'Area di anteprima, è dove è collocato il disegno principale.

Il **Pannello laterale**, la zona sulla destra dell'Area di anteprima, mostrerà le opzioni delle differenti funzioni.

I **Pulsanti** intorno all'Area di anteprima e al Pannello laterale, se premuti, eseguiranno un'azione specifica oppure, corrispondendo a una funzione, ne mostreranno le relative opzioni nel Pannello laterale. Sono raggruppati per funzionalità simili.



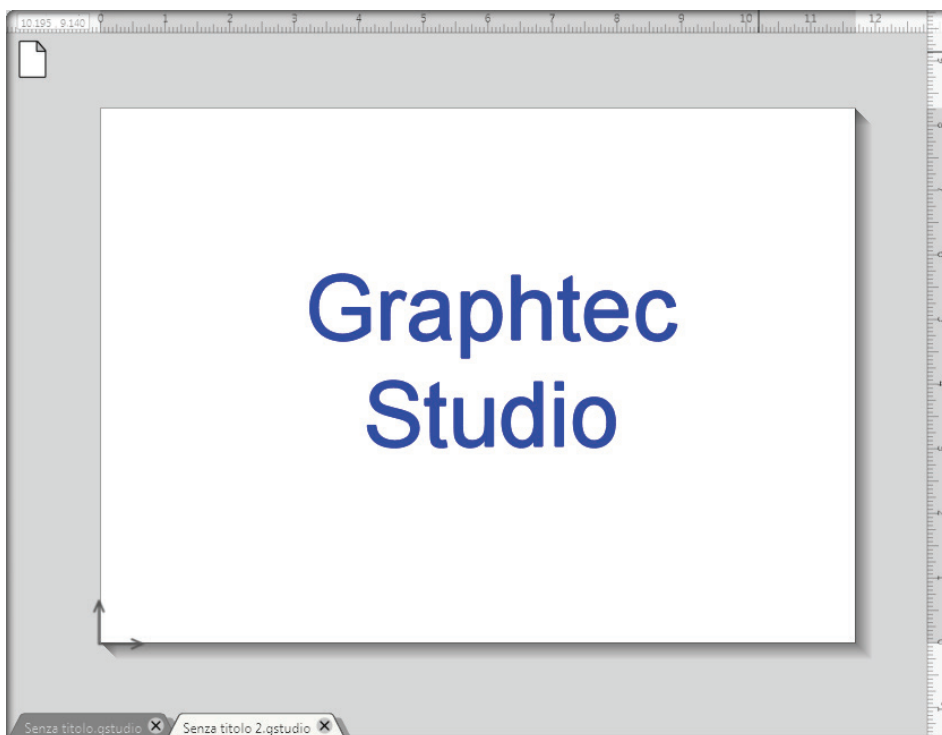
Descrizione elementare del software, continuazione

Area di anteprima

L'**Area di anteprima** ha due modalità: *Disegno* e *Anteprima di taglio*. Graphtec Studio passerà automaticamente da una modalità all'altra, in base all'operazione. Ad esempio, quando si delineano oggetti, il software imposterà per l'Area di anteprima la modalità Disegno. Quando si utilizza una funzione di taglio, come la Simulazione di taglio, l'Area di anteprima passerà alla modalità Taglio.

La modalità **Disegno** viene impostata per disegnare. Quando è in questa modalità, il Riquadro dei materiali diviene un'area di disegno. Come già menzionato, il software passerà automaticamente a questa modalità quando sarà selezionato uno strumento di disegno per creare Testo, Forme, Crocini di taglio o Pannelli di sezionamento.

La modalità **Anteprima di taglio** viene impostata per vedere in anteprima il lavoro, prima di procedere al taglio. Il Riquadro dei materiali diviene una rappresentazione del materiale che dovrà essere tagliato. Sarà visualizzato l'orientamento del disegno e la sua disposizione sul materiale in uso, o che si intende usare, nella taglierina.



Questo è un esempio di come appare un disegno nella Modalità Disegno dell'Area di anteprima.



Questo è lo stesso disegno nella Modalità Invio dell'Area di anteprima. Notare che gli è stato assegnato un contorno, per visualizzare come verrà tagliato.

Descrizione elementare del software, continuazione

Elementi dell'Area di anteprima

Si possono distinguere quattro differenti elementi nell'Area di anteprima: il Riquadro dei materiali, l'Area grigia di deposito, le Linguette dei lavori aperti e i Righelli.

Area di lavoro del materiale e Area grigia di deposito

L'area bianca è il **Riquadro dei materiali**. Si tratta dell'area attiva del documento, che rappresenta un'area dove creare i disegni o il materiale utilizzato per le operazioni di taglio. Quando l'Area di anteprima si trova in modalità Disegno, essa può essere utilizzata per posizionare o disegnare oggetti. Gli oggetti posizionati o disegnati al di fuori del Riquadro dei materiali, nell'area grigia, non saranno inviati alla stampante, né alla taglierina. Essi rimangono "invisibili" al momento dell'invio del lavoro. Ciò risulta estremamente comodo, quando si ha la necessità di lasciare temporaneamente da parte degli oggetti, che saranno utilizzati per uno sviluppo successivo del disegno.

Righelli

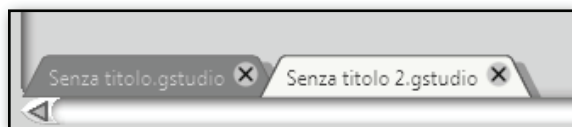
Se si utilizza Graphtec Studio Pro, i Righelli saranno posizionati nella zona in alto a destra dell'**Area di anteprima**. Essi forniscono un'orientamento dimensionale al disegno. La zona grigia scura contenuta all'interno dei Righelli rappresenta il Formato del Riquadro dei materiali.

Linguette dei lavori aperti

Alla base dell'**Area di anteprima** si trovano delle

linguette che rappresentano i lavori aperti al

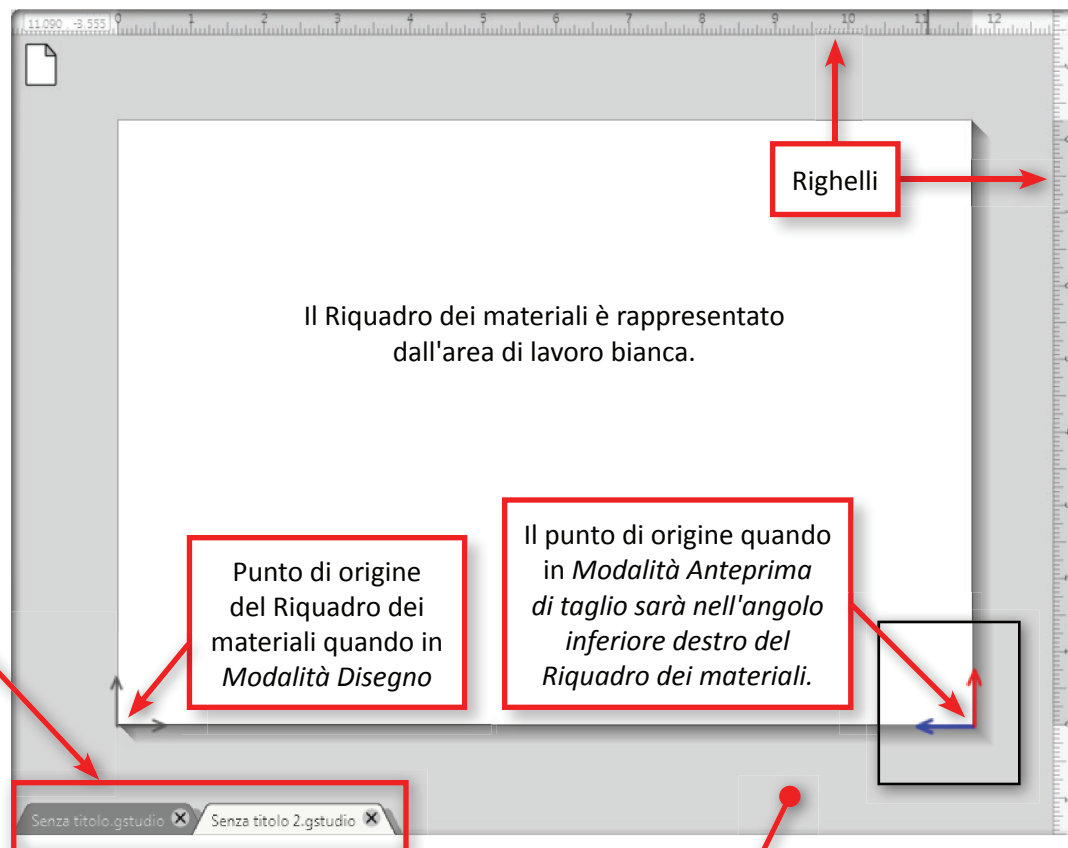
momento. Dal momento che si possono aprire più documenti o file contemporaneamente, le Linguette agevolano il passaggio da un documento all'altro.



Linguette dei lavori aperti

Lavoro originale

Se l'Area di anteprima è in modalità Disegno, il punto di origine con le due frecce si trova nell'angolo in basso a sinistra del **Riquadro dei materiali**. Se la Finestra di anteprima è in modalità Anteprima di taglio, le frecce di orientamento saranno posizionate in basso a destra del Riquadro dei materiali.



Area grigia di deposito
Qualsiasi elemento in quest'area non sarà tagliato

Descrizione elementare del software, continuazione

Pulsanti

I pulsanti sono raggruppati per funzionalità simili.

Gestione generale del file

Questo gruppo di pulsanti, collocato nell'area in alto a sinistra dello schermo, corrisponde a funzioni per la gestione generale del file, come l'apertura, la chiusura o l'invio di documenti ad una stampante o a una taglierina Graphtec.



Strumenti di modifica standard

Questo gruppo di pulsanti, collocati nell'area in alto a sinistra dello schermo, gestisce alcune azioni basilari, quali copia/incolla/taglia e annulla/ripristina, che si trovano generalmente in molti programmi.



Strumenti per lo zoom

Questo gruppo di pulsanti, collocati nell'area in alto a sinistra dello schermo, gestisce le funzioni di base di avvicinamento o allontanamento, per una visione più ravvicinata o da prospettiva più lontana.



Strumenti per lo stile

Questo gruppo di pulsanti, collocati al centro dello schermo, gestisce le modifiche allo stile degli oggetti, come lo riempimento di immagini, l'alterazione di linee, l'aggiunta di ombre (solo per la versione Pro) e la correzione degli attributi di testo. Cliccandoli, sul Pannello laterale si apriranno le relative opzioni possibili.



Strumenti di manovra

Questo gruppo di pulsanti, collocati accanto al gruppo degli **Strumenti per lo stile**, gestisce il riposizionamento, la rotazione, il ridimensionamento e l'inclinazione. Cliccandoli, sul Pannello laterale si apriranno le relative opzioni possibili.



Strumenti per la manipolazione

Questo gruppo di pulsanti, collocati nell'area in alto a destra dello schermo, accanto agli Strumenti di manovra, gestisce l'allineamento, la replica e la nidificazione. Cliccandoli, sul Pannello laterale si apriranno le relative opzioni possibili.



Strumenti per il rimodellamento

Questo gruppo di pulsanti gestisce il rimodellamento, la compensazione dei contorni e la tracciatura degli oggetti. Il rimodellamento comprende la saldatura, la sottrazione, la definizione dei contorni e il ritaglio degli oggetti.



Strumenti per la modifica veloce

Questo gruppo di pulsanti permette di apportare modifiche velocemente. In questo gruppo sono comprese le funzioni di raggruppamento e selezione delle immagini, duplicazione ed eliminazione di elementi, ordinamento degli oggetti (come portare le immagini in primo piano o collocarle in secondo piano, dietro ad altre immagini), saldatura e definizione veloce dei contorni e blocco/sblocco di oggetti.



Impostazione della pagina

Questi due pulsanti gestiscono il Formato della pagina e le impostazioni della Griglia.



Strumenti per la preparazione al taglio

Questo gruppo di strumenti gestisce le operazioni per la preparazione del disegno al taglio, come il sezionamento, il posizionamento dei Crocini di taglio, i Bordi dello riempimento, ecc. I primi tre imposteranno l'Area di anteprima in modalità Disegno, mentre gli ultimi cinque pulsanti la imposteranno in modalità Anteprima di taglio.



Descrizione elementare del software, continuazione



Strumenti di disegno

Il gruppo di strumenti che si trovano lungo il lato sinistro dello schermo sono gli Strumenti di disegno. Questi strumenti svolgono funzioni che variano dalla selezione di oggetti, al disegno oggetti, di linee ed archi, alla creazione diretta di testo nell'Area di anteprima.

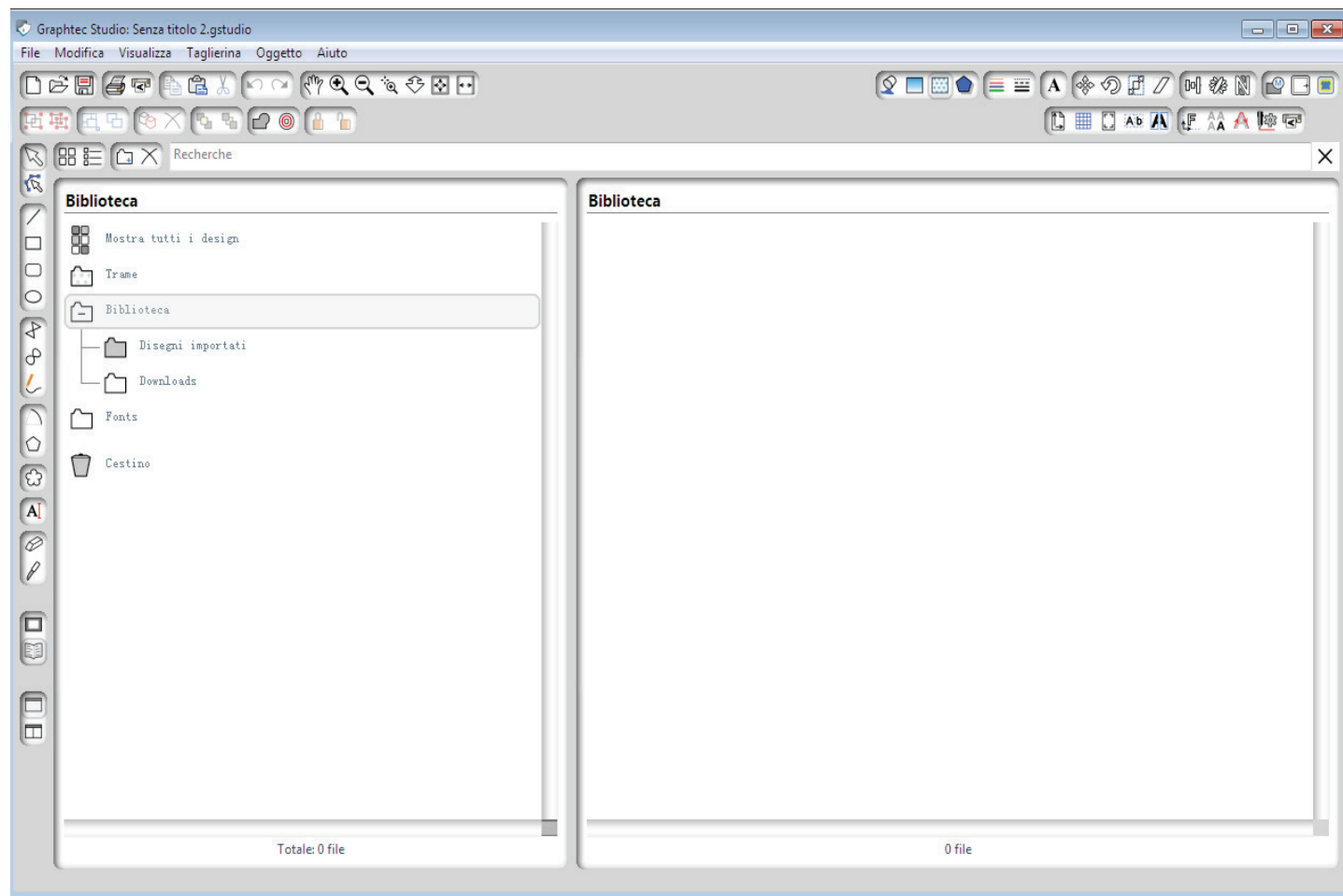
Sono presenti strumenti di modifica, come uno strumento Gomma da cancellare ed uno strumento Bisturi per sezionare gli oggetti.

Alcuni strumenti sono dotati di opzioni per correggere le forme, che appariranno nel Pannello laterale .

I Pulsanti Libreria



In basso a sinistra ci sono due Pulsanti Libreria. I due pulsanti semplicemente fanno passare dalla visualizzazione della Libreria a quella dell'Area di anteprima e viceversa. Quando sono visualizzati i Pannelli Libreria, comparirà un nuovo gruppo di pulsanti riguardanti la Libreria. (Cfr. Utilizzo della Libreria)



Pannello Libreria

Descrizione elementare del software, continuazione

Creazione di un nuovo disegno



Per aprire un nuovo documento di disegno, selezionare Nuovo dal menu a tendina File, oppure cliccare sul pulsante Nuovo. Si aprirà una nuova finestra per il documento, con diverse opzioni per il nuovo disegno, come il Riquadro dei materiali, l'orientamento del ritratto o del paesaggio e l'opzione per collocare i Crocini di taglio agli angoli del Riquadro dei materiali. Ricordare, tuttavia, che queste opzioni sono attive soltanto nella modalità Disegno.



Opzioni per un Nuovo disegno

Salvare un disegno



Per salvare un disegno, cliccare sul menu a tendina File e selezionare Salva, oppure cliccare sul pulsante Salva.

Quando si salva un disegno, il relativo file verrà salvato con il nome presente al momento. Se è la prima volta che si salva il disegno, un messaggio inviterà ad inserire un nome e a cliccare OK.

Per salvare un disegno con un nome differente, cliccare sull'opzione Salva come. Se è la prima volta che si salva il disegno, un messaggio inviterà ad inserire un nome e a cliccare OK.

Aprire un disegno esistente



Per aprire un file esistente, utilizzare l'opzione Apri del menu a tendina File, o cliccare sull'icona Apri. Verrà richiesto di individuare la cartella dove è collocato il file desiderato.

Il software Graphic Studio ha la capacità di aprire sia file vettoriali che file bitmap (Cfr. riquadro sui File compatibili).

I file bitmap possono essere aperti o incorporati per le applicazioni Stampa e Taglia o Tracciatura.

Apertura di disegni recenti

Per aprire disegni utilizzati di recente, cliccare sul menu **File** e selezionare **Apri recente**.

Incorporazione di un disegno esistente con un disegno aperto al momento

Disegni esistenti e tipi di file compatibili possono essere incorporati o importati nel disegno in uso, selezionando dal menu a tendina File l'opzione Incorpora.

Verrà richiesto di individuare la cartella dove è collocato il file desiderato.

Cliccare sul file che si desidera incorporare e poi cliccare OK

Tramite questa azione, i contenuti del file saranno collocati nell'Area di anteprima in uso

Tipi di file compatibili e disegni possono anche essere incorporati nel disegno in uso trascinando il file direttamente dalla sua posizione nel computer nello spazio di lavoro del software.

File compatibili

Nella lista seguente sono elencati i tipi di file compatibili che Graphtec Studio è in grado di APRIRE o INCORPORARE.

File vettoriali

GSTUDIO (Graphtec Studio), GSD/GST (Graphtec ROBO Master), DXF.

File bitmap

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4, RAS, RLC, CIT, EPS

 **Pro**

AI, PDF, SVG

Descrizione elementare del software, continuazione

Correggere il Formato del Riquadro dei materiali

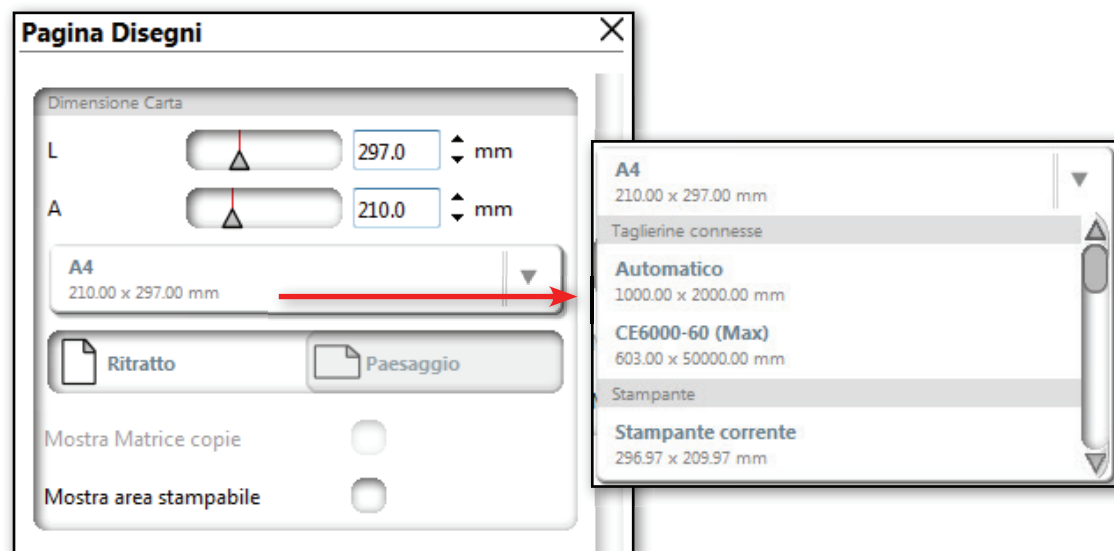
Il Riquadro dei materiali può essere corretto sia per la modalità Disegno che per la modalità Anteprema di taglio*. Per correggere il Formato del Riquadro dei materiali in modalità Disegno, cliccare sul pulsante Pagina Disegno. Verranno così visualizzate le opzioni Pagina Disegno nel Pannello laterale.

Le dimensioni della pagina possono essere impostate utilizzando le barre di scorrimento Larghezza (L) e Altezza (A). Le barre di scorrimento sono utilizzate per dimensionare il materiale visivamente. Accanto alle barre di scorrimento si possono anche immettere i valori relativi ai formati, per un dimensionamento più accurato.

Al di sotto delle barre di scorrimento, si trovano alcune opzioni predefinite. Queste opzioni variano da formati di documenti standard alle dimensioni rilevate dalle taglierine che sono al momento connesse al computer. Quando una taglierina è connessa al computer, il software interroga o rileva informazioni sulle dimensioni dalla taglierina. La **Dimensione ricavata** presenterà un'area di disegno che corrisponde al formato del materiale caricato nella taglierina.

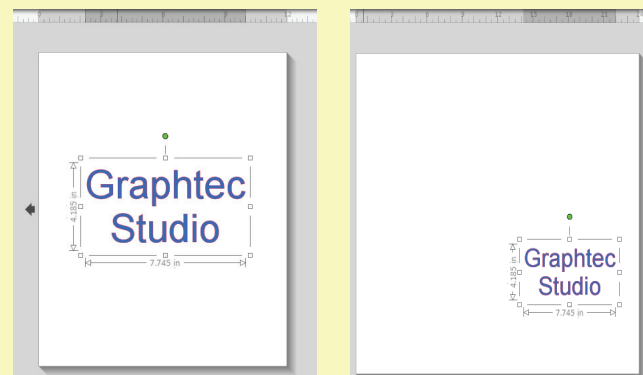
Mostra Copie Matrice visualizzerà le copie che sono impostate nella Finestra Matrice.

Mostra Area Stampabile visualizzerà un sottile contorno del Riquadro dei materiali. Esso riflette l'area consentita dalla stampante in uso. Qualsiasi oggetto al di fuori di quest'area non sarà stampato.



Ridimensionamento del materiale e Formato del lavoro

Ridimensionare il materiale non avrà alcun effetto sulle dimensioni del disegno, anche se potrebbe sembrare il contrario. Questo dipende dal fatto che Graphtec Studio aumenterà o ridurrà sempre le dimensioni del disegno, per mantenerlo comunque proporzionato rispetto al Formato del Riquadro dei materiali.

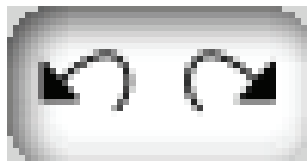


* Generalmente, la modalità Anteprema di stampa è impostata automaticamente sulla Dimensione ricavata della taglierina. Per correggerla, fare riferimento al capitolo Taglio di un disegno.

Descrizione elementare del software, continuazione

Annulla/Ripristina

ANNULLA l'ultima azione. Questa operazione può anche essere effettuata tenendo premuto il tasto Control della tastiera e premendo contemporaneamente il tasto Z, operazione anche chiamata Control-Z (per il Mac Command-Z).

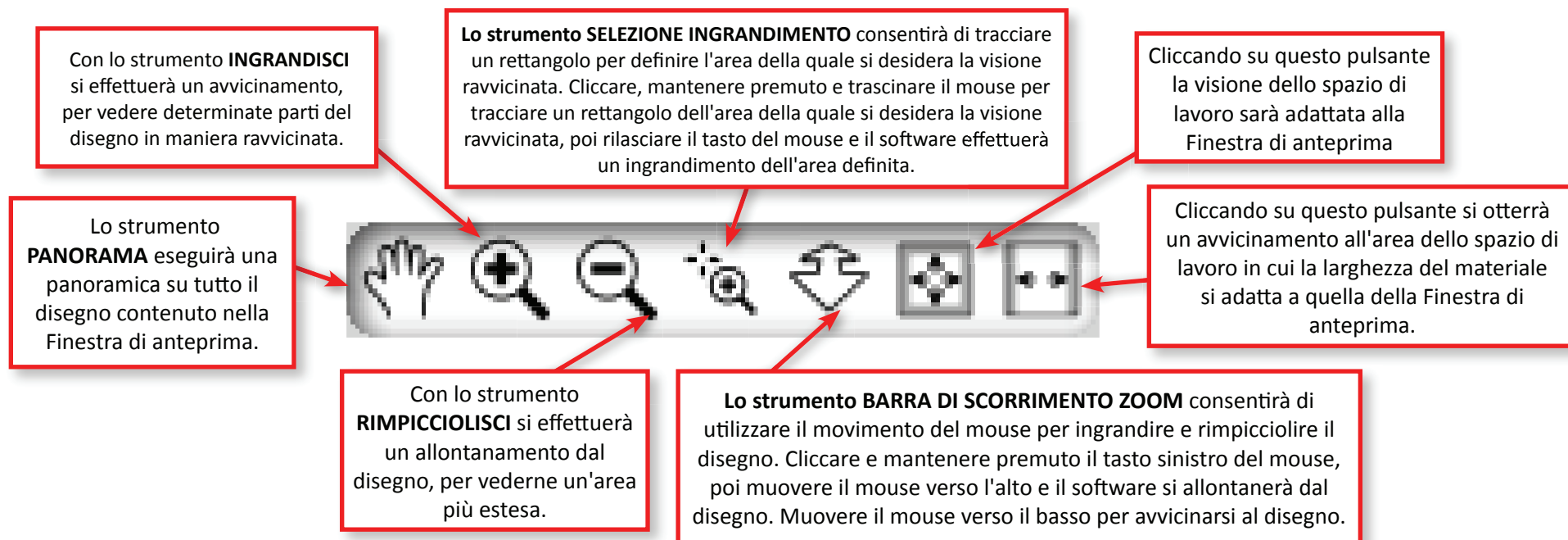


RIPRISTINA l'ultima azione. Questa operazione può anche essere effettuata tenendo premuti Control e SHIFT della tastiera e premendo contemporaneamente il tasto Z, operazione anche chiamata Control-Shift-Z (per il Mac Command-Shift-Z).

Le operazioni annulla/ripristina sono condizionate alla memoria disponibile.

Strumenti per lo zoom

Spesso, visualizzando l'area di lavoro, si desidera poterla ingrandire o poter vedere il disegno o parti di disegno più difficili da visualizzare o sulle quali lavorare, in maniera più ravvicinata. Il gruppo di strumenti per lo zoom, offre varie modalità di zoom, sia per ingrandire ottenendo una visione ravvicinata, che per rimpicciolire, ottenendo una visione più generale del disegno. A seguire sono illustrate le funzioni di tutti gli strumenti per lo zoom.



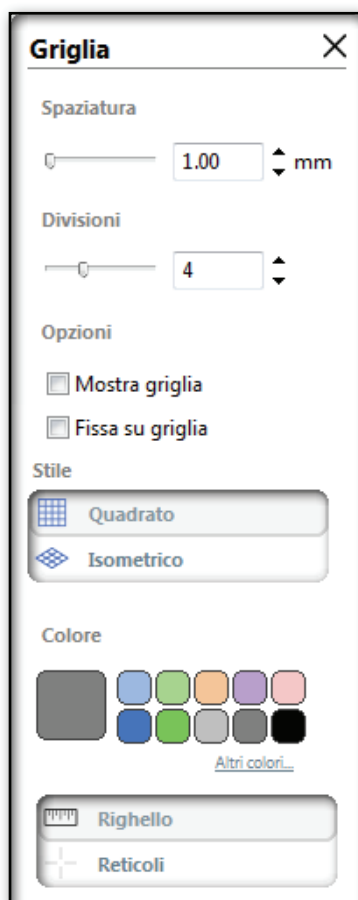
Descrizione elementare del software, continuazione

Utilizzo delle Linee di Griglia Pro

La Griglia è utilizzata per agevolare la visualizzazione delle misure e per disegnare in maniera più accurata. Per abilitare la Griglia in modo semplice, cliccare sul menu a tendina Visualizza, poi **Mostra** Griglia.



Per correggere la struttura della Griglia, cliccare sul pulsante Griglia, in alto a destra dello schermo. Verranno visualizzate le opzioni del Pannello laterale per correggere la struttura della griglia.



Spaziatura determina lo spazio tra le righe della Griglia

Divisioni imposta il numero di Griglie prima della visualizzazione di una riga più scura. In questo modo si agevola la rilevazione delle dimensioni degli oggetti.

Mostra Griglia abilita e disabilita la visualizzazione della Griglia.

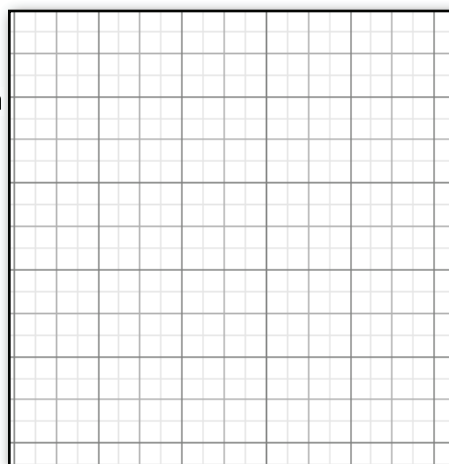
Ancora a Griglia farà in modo che gli oggetti si conformino agli incroci di reticolo. Ciò risulta di particolare utilità quando un oggetto deve conformarsi ad una specifica forma o misura.

Lo **Stile** della Griglia può essere selezionato tra una tradizionale Griglia **Quadrata** e una Griglia **Isometrica**. La Griglia Isometrica offre una visione tridimensionale. Anche in questo caso, i vari stili possono agevolare il disegno di immagini con il software, fornendo riferimenti riguardanti le misure, mentre si disegna.

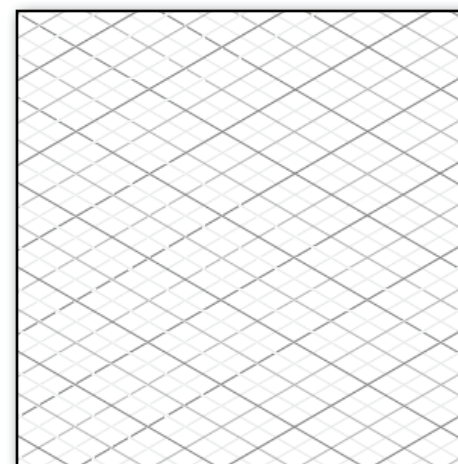
Colori offre diversi colori da applicare alla Griglia.

Righello (solo versione Pro) abilita o disabilita la visualizzazione dei Righelli.

Reticoli abiliterà reticoli leggeri. I reticoli possono essere d'aiuto quando si desidera individuare dei punti per disegnare degli oggetti.



Griglia tradizionale quadrata



Griglia isometrica

Disegno di Linee e Figure

Sul lato sinistro dell'Area di anteprima si trova una barra degli strumenti per il disegno. In questa barra degli strumenti sono presenti quattro strumenti per la selezione e la modifica e dieci strumenti per il disegno di oggetti, oltre ad uno strumento di Testo. In questo capitolo verranno illustrati gli strumenti per il disegno (Per le informazioni sulla creazione di testo, cfr. il capitolo sul [Testo](#)).

Linee e Forme di base

I primi quattro strumenti per il disegno sono la Linea, il Rettangolo, il Rettangolo Arrotondato e il Cerchio/Ellisse. Per attivare uno strumento, cliccarci sopra e iniziare a disegnare l'oggetto nell'Area di anteprima. Questi quattro strumenti per il disegno utilizzano la stessa procedura per disegnare:

1. Cliccare una volta con il mouse nel punto in cui deve iniziare l'oggetto*.
2. Muovere il cursore del mouse e gli oggetti inizieranno a formarsi.
3. Quando l'oggetto ha raggiunto la forma desiderata, cliccare di nuovo il mouse.

* *Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare, per poi rilasciarlo quando l'oggetto sarà stato disegnato.*

A seguire viene fornita una descrizione di ognuno degli strumenti:



Lo **Strumento Linea** creerà linee dritte singole. Mantenendo premuto il tasto *Shift* della tastiera mentre si traccia la linea, questa sarà costretta in direzione verticale, orizzontale o ad un angolo di 45° rispetto al punto di inizio.



Lo **Strumento Rettangolo** disegnerà un rettangolo. Mantenendo premuto il tasto *Shift* della tastiera mentre si disegna il rettangolo, la forma sarà costretta in un quadrato.



Lo **Strumento Rettangolo Arrotondato** funziona in maniera simile allo strumento Rettangolo, fatta eccezione per il fatto che il rettangolo presenta angoli arrotondati. Mantenendo premuto il tasto *Shift* la forma sarà costretta in un quadrato con angoli arrotondati. Per modificare un Rettangolo Arrotondato, cfr. il riquadro riguardante la [Modifica dei Rettangoli Arrotondati](#)



Lo **Strumento Ellisse/Cerchio** disegnerà la forma di un ovale o ellisse. Mantenendo premuto il tasto *Shift* della tastiera mentre si disegna, la forma sarà costretta in un cerchio. Il tasto *Alt* della tastiera, se mantenuto premuto, farà diventare il punto iniziale in cui si è cliccato il centro esatto dell'oggetto.

Modifica delle forme disegnate

Ogni strumento per il disegno tratterà solo la forma. Per modificare la forma, sarà necessario utilizzare lo strumento Selezione. Utilizzo dello Strumento Selezione.

Questo metodo può essere modificato tramite un'impostazione nelle Preferenze. Cfr. Impostazioni delle Preferenze

Modifica di Rettangoli Arrotondati

Per modificare un rettangolo arrotondato, cliccare sullo strumento Seleziona per utilizzarlo. Saranno presenti due Manopole di controllo nell'angolo in alto a sinistra del rettangolo che può essere utilizzato per impartire forma agli angoli. Quando si trascina una Manopola per rimodellare uno degli angoli, le modifiche si rifletteranno anche sugli altri 3 angoli.

Inoltre, per mantenere la forma dell'angolo proporzionata, mantenere premuto il tasto SHIFT MENTRE si muove una delle Manopole.

Disegno di figure, continuazione

Forme avanzate

I sei strumenti per il disegno successivi sono di tipo avanzato, in quanto in grado di disegnare con un metodo più complesso rispetto alle semplici linee, cerchi e rettangoli. A seguire viene fornita la descrizione di ognuno degli strumenti e del suo utilizzo:



Lo **Strumento Poligono** tratterà linee a segmenti multipli. Lo strumento disegnerà un punto ad ogni clic del mouse e le linee saranno tracciate tra il nuovo punto e quello precedente. Per smettere di disegnare linee, fare doppio clic con il mouse* o, nel caso in cui il punto finale sia allineato al punto iniziale, cliccare una sola volta**. Cliccando Annulla, si tornerà all'ultimo punto.

Mantenendo premuto il tasto **Shift** della tastiera mentre si traccia il segmento di linea, questo sarà costretto in direzione verticale, orizzontale o ad un angolo di 45° rispetto all'ultimo punto cliccato.



Lo **Strumento Figura Curvata** funziona esattamente come lo Strumento Poligono, ma disegna una linea curva.



Lo **Strumento Mano libera** tratterà una linea continua dalla forma libera. Per disegnare con questo strumento, cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il mouse. Verrà tracciata una linea con punti per la modifica nelle intersezioni, fino a quando il tasto del mouse non verrà rilasciato. Se il punto iniziale è allineato al punto finale, verrà creata una Figura chiusa.



Lo **Strumento Arco** tratterà un arco. Per creare un arco è necessario cliccare sul mouse per 3 volte. Il primo click determinerà il punto centrale dell'arco. Trascinare il mouse e cliccare una seconda volta per stabilire il raggio dell'arco. Trascinare di nuovo il mouse per iniziare a formare l'arco. Quando è stata raggiunta la lunghezza desiderata dell'arco, un terzo clic sul mouse creerà la figura dell'arco vera e propria.



Lo **Strumento Poligono** fa parte del gruppo Forme Automatiche e traccia figure di pentagoni. Cliccare una volta per stabilire la posizione del centro ed iniziare a formare il pentagono. Quando è stata raggiunta la dimensione desiderata, cliccare di nuovo.



Lo **Strumento Forme Automatiche** fa aprire il Pannello laterale, che mostra una serie di diverse forme che possono essere tracciate - dalle figure più semplici a quelle più complesse. Ogni tipo di forma può essere corretto utilizzando le Manopole di controllo e le Barre di scorrimento per il controllo.



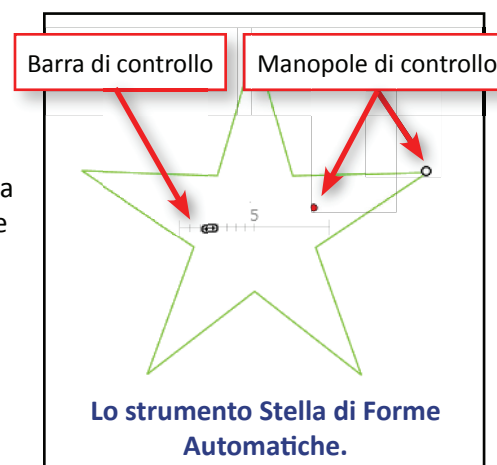
Strumento Poligono



Strumento Forma Curvata



Strumento Disegno a Mano Libera




* Questo crea una Figura aperta. Cfr. Appendice A

** Questo crea una Figura chiusa. Cfr. Appendice A

Testo

Creazione di testo

 La creazione di testo in Graphic Studio avviene in modalità del tutto simile a quella di un elaboratore di testo. Si ha l'accesso al tipo di carattere tipografico ed agli stili che fanno parte del sistema in uso, nonché ad altre caratteristiche quali il carattere e l'interlinea.

Procedura per la creazione di testo:

1. Cliccare sullo strumento Testo collocato sul lato sinistro della schermata del software. Verranno visualizzate le impostazioni di testo del Pannello laterale, dove possono essere selezionati il carattere tipografico, lo stile ed altre impostazioni.
2. Cliccare sull'Area di anteprima
3. Comparirà un cursore rosso lampeggiante.
4. Iniziare la digitazione.

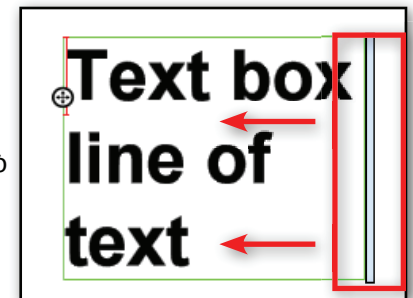


Per uscire dalla modalità di modifica del testo, cliccare in un punto qualsiasi al di fuori del riquadro di testo, che è delineato da una sottile linea verde.

Il Riquadro di testo

Quando si digita un testo, lo si farà in maniera del tutto simile a quella che si utilizzerebbe nel caso di utilizzo di un elaboratore di testo:

- Premere **Invio** per aggiungere un'altra riga di testo.
- Premere **Indietro** per eliminare l'ultimo carattere. Premere il tasto **Cancella** per eliminare il carattere alla destra del cursore.
- Per inserire del testo, posizionare il puntatore del mouse nel punto dove si desidera avvenga l'inserimento. Questo può essere fatto premendo le frecce direzionali per posizionare il cursore o cliccando tra due lettere, dove si vuole inserire il testo.



Muovendo la Barra di controllo, la disposizione del testo verrà adattata.

Correggere il Riquadro di testo.

La **Barra di controllo** sulla destra del testo, corregge la larghezza del Riquadro di testo. Spostando la **Barra di controllo** verso sinistra e destra, si modificherà la disposizione del testo ed intere parole saranno ricollocate nella linea successiva. Quando la barra viene spostata verso destra, il Riquadro di testo si ingrandirà ed la disposizione del testo verrà corretta di conseguenza.

Nell'angolo in basso a sinistra del Riquadro di testo si trova una **Manopola di controllo** per lo spostamento del testo. Se questa si trova vicino al tracciato di una forma, il testo verrà adattato in modo tale da essere posizionato all'interno di tale tracciato. Cfr. Posizionamento di testo in Forme e Tracciati



Manopola di controllo per lo spostamento del testo

La Barra di controllo corregge la larghezza del Riquadro di testo e la disposizione del testo.

Testo, continuazione

Modifica del testo

Per modificare le proprietà del testo o parti di esso, è necessario innanzitutto evidenziare il testo. Per evidenziare il testo, porre il mouse sul primo carattere da modificare, cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il mouse. Una volta evidenziato il testo, qualsiasi impostazione modificata nel Pannello laterale, si rifletterà nella porzione di testo evidenziata.



This is the Highlighted text



This is the *Altered* text

Spostare e Cancellare un Blocco di testo

Una volta selezionato il testo, la porzione evidenziata può essere spostata in un'altra posizione all'interno del Riquadro di Testo, utilizzando Taglia e Incolla.

Premendo i tasti Cancella o Indietro, il testo evidenziato sarà eliminato.



THIS IS TEST THAT MOVES



THIS IS MOVES TEST THAT

Modalità di Modifica

Come tutti gli altri oggetti, il Riquadro di testo è un tipo di oggetto dotato di due modalità: **Modalità Selezionato**, e **Modifica**.

Modalità Selezionato - Quando si clicca su un Riquadro di testo, esso passerà nella modalità Selezionato. In maniera simile a quando oggetti di altro tipo sono selezionati, esso sarà dotato di nove Manopole di controllo e una Manopola di controllo della rotazione circonda il Riquadro (cfr. Modifica di oggetti).

Modalità Modifica - Fare doppio clic sul Riquadro di testo per farlo passare in modalità Modifica. Il testo sarà visualizzato con una Manopola di controllo, una Barra di controllo ed un cursore rosso lampeggiante. È in questa modalità che i caratteri all'interno del Riquadro di testo possono essere cambiati, sostituiti, modificati o cancellati.

Quando il testo è in modalità Modifica, le operazioni di modifica si svolgono in maniera del tutto simile a quella utilizzata per un elaboratore di testo.



This is Select Mode text



This is Edit Mode text

Testo, continuazione

Utilizzo delle Opzioni di testo del Pannello laterale

Nel Pannello laterale sono presenti diverse opzioni per la modifica di testo all'interno del Riquadro di testo selezionato.



- L'opzione carattere in uso mostra il carattere tipografico utilizzato nel punto in cui si trova il cursore. Se non è selezionato alcun oggetto di testo, verrà visualizzato il carattere tipografico predefinito. Quest'ultimo può essere modificato selezionando un carattere dalla Lista dei caratteri.
- La Lista dei **caratteri** utilizza qualsiasi formato True Type (o TTF) installato sul computer in uso. Graphtec Studio si limita a richiamare tutti i caratteri tipografici installati e li visualizza nel Pannello laterale di testo.
- **Stile dei caratteri** corregge l'aspetto o "stile" dei caratteri. Alcuni caratteri tipografici sono dotati di un maggior numero di stili rispetto ad altri. Normalmente gli stili dei caratteri sono: Grassetto, Corsivo e Sottolineato. Cliccare su Stile dei caratteri per abilitare l'opzione. Cliccarci nuovamente sopra per disabilitarla.
- **Allineamento testo** allineerà il testo sul margine sinistro, sul margine destro o al centro del Riquadro di testo o lo giustificherà, ossia porrà degli spazi tra le parole in modo che il testo si espanda a raggiungere entrambi i margini del Riquadro di testo.
- **Direzione caratteri** determina la direzione nella quale i caratteri vengono scritti.

Dimensioni punto	poll.	mm.
18	1/4	6
36	1/2	13
72	1	25
144	2	50
288	4	100

- **Dimensione testo** è sempre espressa in punti. A destra è presente una tabella di conversione.
- **Spaziatura caratteri** determina la quantità di spazio tra ogni carattere.
- **Interlinea** determina la quantità di spazio tra ognuna delle righe nel Riquadro di testo.

Text Spacing at 125%

**Line
Spacing
at 150%**

Carattere
attuale

Lista di caratteri

Stile dei
caratteri

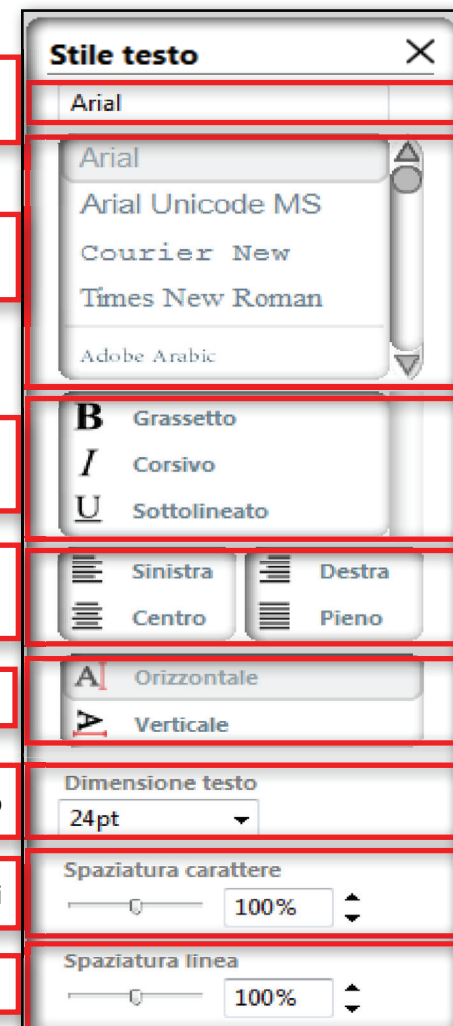
Allineamento
testo

Direzione caratteri

Dimensioni testo

Spaziatura caratteri

Interlinea



Testo, continuazione

Posizionamento di testo in Forme e Tracciati

La Manopola di controllo del Riquadro di testo consentirà di spostare il Riquadro di testo in una nuova posizione oppure, se trascinato su una forma o un tracciato, disporrà il testo in modo che esso segua il tracciato di quella forma.

Posizionare il testo su una forma:

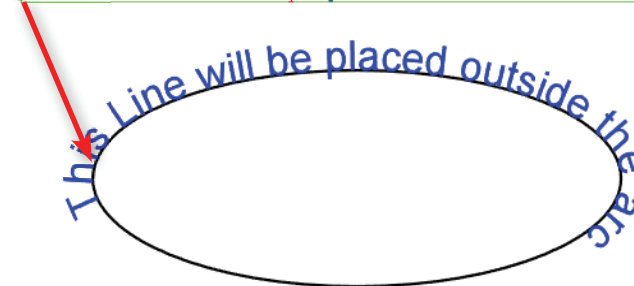
1. In modalità Modifica cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare la Manopola di controllo sopra un tracciato. Quando la punta si trova sopra il tracciato, ne seguirà il percorso.
2. Utilizzando il mouse, trascinare il testo nella posizione del tracciato desiderata. Se lo si colloca su una forma, come un cerchio, il testo può essere posizionato anche all'interno della forma, trascinandolo verso il centro della forma stessa.
3. Spostare il testo per collocarlo nella posizione desiderata.
4. Rilasciare il tasto del mouse.

La Manopola di controllo può essere utilizzata per spostare il testo sul tracciato. Il testo può anche essere trascinato via dal tracciato, ed in tal caso torna ad assumere il formato di un Riquadro di testo.

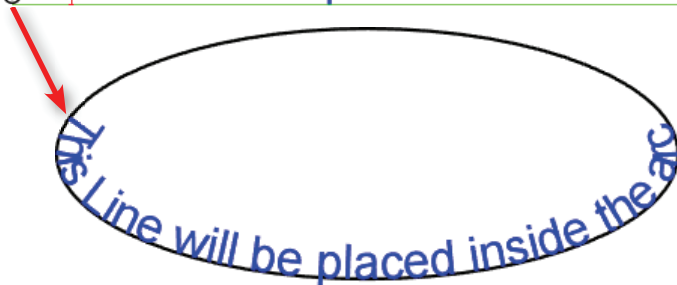
Correzione della Linea di base

La Linea di base è la linea sulla quale si "appoggiano" quasi tutte le lettere, tranne quelle estese come la "p" e la "q". Quando il testo si trova su un tracciato, la Linea di base viene rimodellata adeguandosi al tracciato. Per correggere la posizione del testo rispetto al tracciato, è disponibile una barra di scorrimento di controllo. Se la barra è posizionata da un lato, il testo viene collocato al di sotto della linea del tracciato. Se la barra di scorrimento è posizionata sull'altro lato, il testo viene collocato al di sopra della linea del tracciato.

This Line will be placed outside the arc



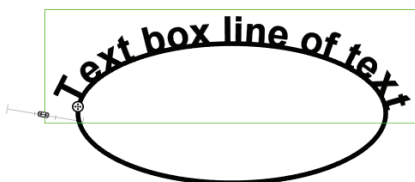
This Line will be placed inside the arc



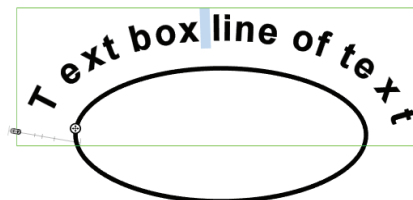
Trascinare una Manopola di controllo in un tracciato per collocare il testo all'interno o all'esterno del tracciato



La barra di scorrimento controlla la distanza fra il testo e la curva, che ha la funzione di linea di base.



Nel caso in cui la barra di scorrimento si trovi nella posizione predefinita, il testo è adagiato sul tracciato, che ha la funzione di linea di base per il testo.



Muovendo la barra di scorrimento da un lato, il testo viene sollevato al di sopra del tracciato.



Muovendo la barra di scorrimento dall'altro lato, il testo viene sollevato al di sotto del tracciato.

Modifica di oggetti

Lo strumento Selezione



Lo strumento Selezione, posto nella parte superiore della barra degli strumenti, assomiglia ad una freccia ed è lo strumento principale utilizzato per la modifica degli oggetti. Prima che si possa modificare un oggetto, esso deve essere selezionato. In genere, da impostazioni predefinite, dopo aver utilizzato uno strumento per il disegno o di testo, il software tornerà automaticamente allo strumento Selezione, ma questa impostazione può essere modificata in Preferenze. Con questo unico strumento, l'oggetto può essere spostato, ridimensionato, ruotato e persino rimodellato. Ci sono vari modi per selezionare gli oggetti.

Per selezionare un oggetto singolo:

1. Cliccare per prima cosa sullo strumento Selezione.
2. Cliccare sull'oggetto che si desidera selezionare.

Per selezionare più oggetti contemporaneamente:

1. Cliccare per prima cosa sullo strumento Selezione.
2. Cliccare sul primo degli oggetti.
3. Mantenere premuto il tasto Shift e iniziare a cliccare su altri oggetti.

Secondo metodo per selezionare più oggetti contemporaneamente:

1. Cliccare per prima cosa sullo strumento Selezione.
2. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il mouse con lo strumento Selezione e comparirà un riquadro di selezione tratteggiato.
3. Al formarsi del riquadro, qualsiasi oggetto al suo interno sarà selezionato.
4. Quando saranno stati selezionati tutti gli oggetti desiderati, rilasciare il tasto del mouse.

Per selezionare tutti gli oggetti.

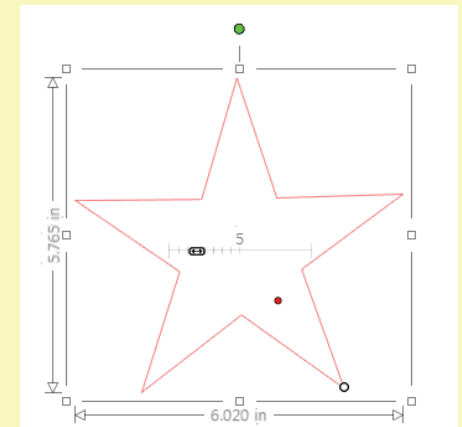
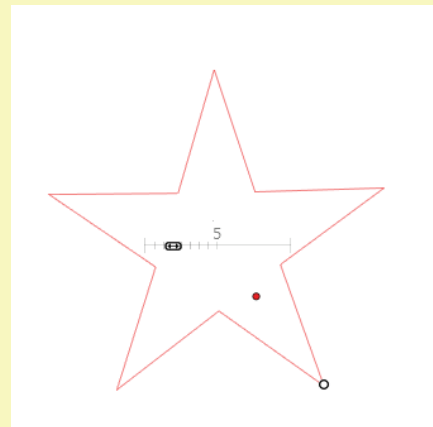
- Premere Control-A o Command-A su Mac.
- Cliccare sul menu a tendina **Modifica** e scegliere Seleziona Tutto.

Selezione di una Figura Automatica

Quando si seleziona una Figura Automatica, essa sarà visualizzata insieme alle sue Manopole di controllo. Ad esempio, la Figura Automatica *Stella* è dotata di due Manopole di controllo e di una Barra di controllo. Le Manopole controllano la forma della Stella e la Barra controlla il numero di punte della stella. Le modifiche possono essere effettuate anche quando sono selezionati più oggetti contemporaneamente.

Cliccando nuovamente sulla Stella, verranno visualizzate l'opzione Ridimensiona e le Manopole di rotazione.

Cfr. Modifica di Forme Automatiche



Modifica di oggetti, continuazione

Spostare un oggetto

1. Cliccare per prima cosa sullo strumento Selezione.
2. Passare il mouse sopra l'oggetto da spostare. La freccia dello strumento Selezione si modifica in una piccola mano, ad indicare che si trova in corrispondenza dell'oggetto.
3. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare l'oggetto nella nuova posizione.
4. Rilasciare il tasto del mouse.



Pannello laterale Sposta

Spostare oggetti multipli

1. Selezionare tutti gli oggetti da spostare.
2. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare gli oggetti nella nuova posizione.
3. Rilasciare il tasto del mouse.

Spostare gli oggetti tramite valori



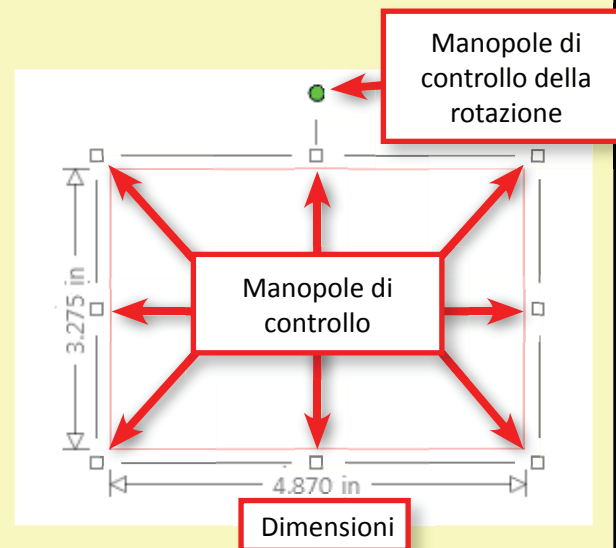
Per spostare un oggetto con maggiore accuratezza, cliccare sul pulsante Sposta. Si aprirà il Pannello laterale, contenente diverse opzioni per lo spostamento. Il Pannello laterale dispone di quattro dipi di spostamento (evidenziati), descritti a seguire:

- **Sposta per distanza** sposterà gli oggetti selezionati dalla posizione del momento in base ad un valore che esprime la distanza. Cliccando su una delle quattro opzioni, ossia Destra, Alto, Sinistra e Basso, l'oggetto verrà spostato in quella direzione.
- **Sposta il cursore verso** sposterà gli oggetti selezionati dalla posizione del momento in base a valori che esprimono la distanza su X e Y. Una volta impostati i valori, cliccare su **Applica**.
- **Sposta Angolo verso** sposterà l'*angolo inferiore sinistro* dell'oggetto verso la posizione assoluta, basata sull'angolo inferiore destro del Riquadro dei materiali. Una volta impostati i valori, cliccare su **Applica**.
- **Sposta Centro verso** sposterà il *centro* dell'oggetto verso la posizione assoluta, basata sull'angolo inferiore destro del Riquadro dei materiali. Una volta impostati i valori, cliccare su **Applica**.

Manopole degli oggetti

Quando si seleziona un oggetto, esso presenta 9 Manopole di controllo che lo circondano, utilizzate per spostare, ridimensionare e rimodellare l'oggetto.

L'unica Manopola di controllo verde, si usa per controllare la rotazione dell'oggetto.



Le dimensioni dell'oggetto saranno visualizzate all'esterno della sua sagoma. Esse sono dinamiche, ossia si modificheranno nel momento in cui la sagoma dell'oggetto sarà modificata.

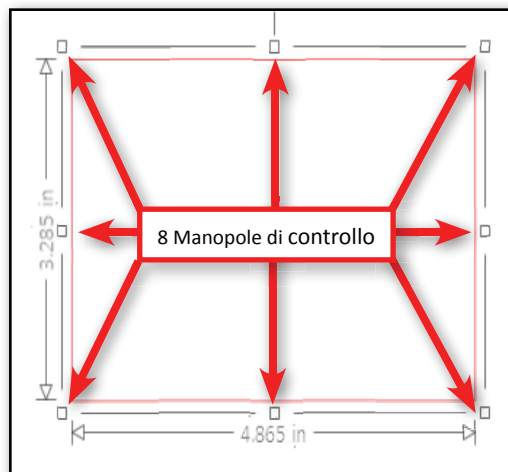
Modifica di oggetti, continuazione

Ridimensionare oggetti

Quando gli oggetti sono selezionati, essi possono essere ridotti o ridimensionati, proporzionalmente o non proporzionalmente, utilizzando le nove Manopole di controllo o utilizzando le opzioni Ridimensiona del Pannello laterale.

Ridimensionare oggetti utilizzando le Manopole di controllo

1. Selezionare l'oggetto
2. Per ridimensionarlo proporzionalmente cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare uno degli angoli delle Manopole di controllo.
3. Per ridimensionare gli oggetti in maniera non proporzionale, cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare una delle Manopole di controllo centrali per allungare l'oggetto in direzione orizzontale o verticale, a seconda della Manopola di controllo utilizzata.
4. Quando l'oggetto è ridimensionato nella misura desiderata rilasciare il tasto del mouse.



Ridimensionare oggetti utilizzando valori



Per un ridimensionamento più accurato, cliccare sul pulsante Ridimensiona. Si apriranno le opzioni della funzione Ridimensiona del Pannello laterale, che offrono vari metodi per il ridimensionamento di oggetti.

La prima sezione ridimensionerà gli oggetti di una delle percentuali predefinite: 33%, 50%, 200%, 300% e Personalizzata. Cliccando una di esse, le dimensioni degli oggetti selezionati si ridurranno (se inferiore al 100%) o aumenteranno (superiore al 100%). Questi valori percentuali predefiniti sono presenti anche nel menu a tendina Oggetto alla voce Ridimensiona.

Personalizzata permette di inserire una dimensione percentuale specifica. Una volta inserito un valore percentuale, cliccare **Applica**.

Specifica dimensioni consentirà di inserire dimensioni specifiche per la Larghezza (L) e l'Altezza (H). Per mantenere proporzionale il ridimensionamento, assicurarsi di aver spuntato la casella Blocca Percentuale Aspetto, altrimenti verrà applicato un allungamento distorto.

Dopo aver impostato il valore, cliccare su **Applica** per riportare le modifiche nell'Area di anteprima.

Pannello laterale Ridimensiona oggetto

Modifica di oggetti, continuazione

Rotazione di oggetti

Quando viene selezionato un oggetto, esso presenterà una Manopola di controllo verde da utilizzare per ruotare l'oggetto.

Ruotare un oggetto utilizzando la Manopola di controllo della rotazione

1. Selezionare l'oggetto
2. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare la Manopola di controllo della rotazione di colore verde.
3. Quando l'oggetto è ruotato nell'angolo desiderato, rilasciare il tasto del mouse.



Ruotare un oggetto utilizzando valori

Cliccando sul pulsante Ridimensiona si aprirà il Pannello laterale Ruota, contenente diverse opzioni riguardanti la rotazione degli oggetti.

La prima sezione presenta preselezioni di rotazione **comuni** da 45° SO", 90° SO, 180°, 45° SAO* e 90° SAO. Esse ruoteranno gli oggetti selezionati dell'angolo prescelto, rispetto all'angolo originario dell'oggetto.

Ruota di ruoterà gli oggetti selezionati di angoli comuni predefiniti di 0°, 90°, 180° e 270°.

Questi valori di angoli predefiniti sono presenti anche nel **menu a tendina Oggetto** alla voce Ruota.

Rotazione personalizzata di consentirà di inserire un angolo di rotazione specifico, nel quale l'oggetto verrà ruotato rispetto alla posizione in cui si trova.

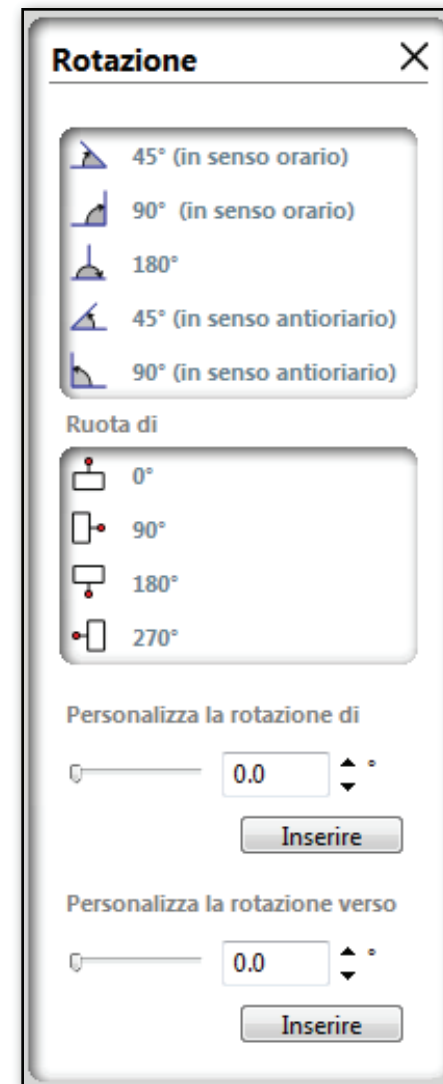
Rotazione personalizzata in consentirà di inserire un angolo specifico nel quale l'oggetto verrà ruotato.

* Senso Antiorario

Cancellazione di oggetti

Sono disponibili tre metodi per cancellare oggetti:

- Selezionare gli oggetti da cancellare e poi premere il tasto Cancella della tastiera.
- Selezionare gli oggetti da cancellare e poi cliccare sul menu a tendina Modifica per selezionare Cancella.
- Selezionare gli oggetti da cancellare, cliccare con il tasto destro sugli oggetti, per cliccare su Cancella quando compare il menu.



Modifica di oggetti, continuazione

Inclinare oggetti Pro

Inclinare un oggetto significa in pratica impartirgli una pendenza. Gli oggetti possono essere inclinati sia verticalmente che orizzontalmente. Con questo strumento è possibile conferire ad un oggetto un aspetto tridimensionale.

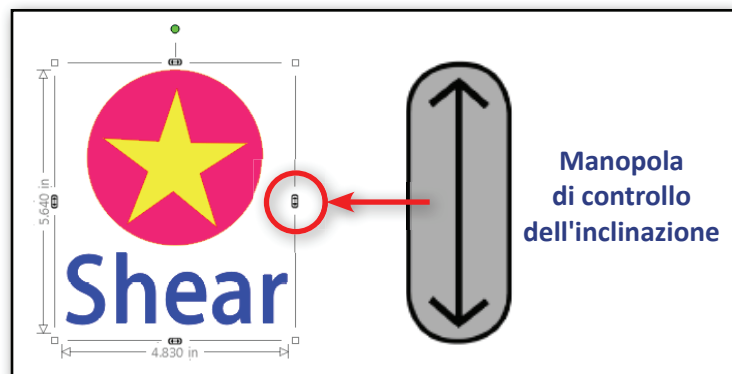
Cliccando sul pulsante Opzioni di inclinazione, saranno visualizzate le diverse scelte per l'inclinazione degli oggetti selezionati. Alcune di tali opzioni sono:

- **Annulla inclinazione** all'inizio dell'elenco, eliminerà l'ultima modifica relativa all'inclinazione.
- **Inclinazione orizzontale** è dotata di angoli predefiniti per inclinare gli oggetti selezionati in direzione orizzontale. I valori predefiniti sono 15°, 30°, -15° e -30°. Se è necessaria un'angolazione personalizzata, le Manopole della barra di scorrimento Personalizza e la casella in cui inserire i valori si trovano al di sotto delle angolazioni predefinite di Inclinazione.
- **Inclinazione verticale** è dotata di angoli predefiniti per inclinare gli oggetti selezionati in direzione verticale. I valori predefiniti sono 15°, 30°, -15° e -30°. Se è necessaria un'angolazione personalizzata, le Manopole della barra di scorrimento **Personalizza** e la casella in cui inserire i valori si trovano al di sotto delle angolazioni predefinite di Inclinazione Verticale.

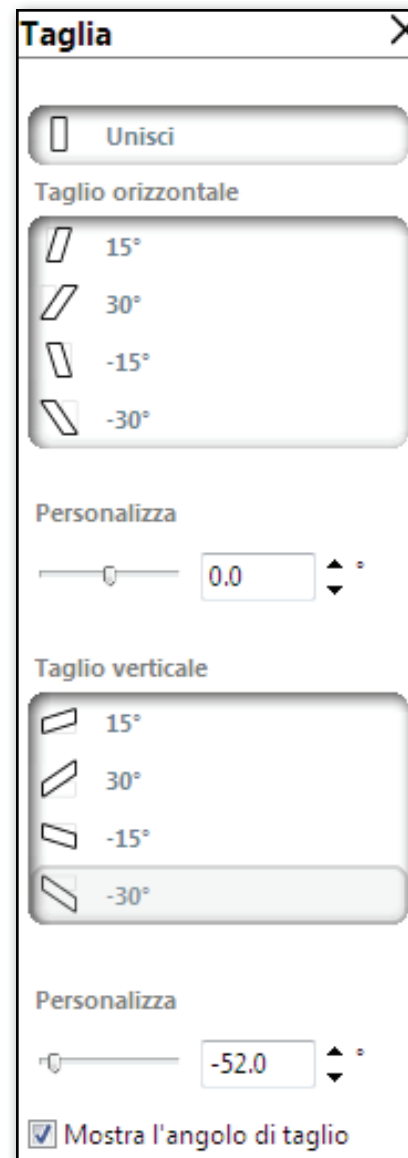
Inclinazione e utilizzo delle Manopole.

In fondo al Pannello laterale si trova la casella di spunta **Mostra Manopole di inclinazione**. Se selezionata, ai quattro lati* dell'oggetto compariranno le Manopole della barra di scorrimento, per poter correggere l'inclinazione dell'oggetto visivamente.

* Si suggerisce di provare a ruotare l'oggetto, oltre ad inclinarlo, per conferirgli un aspetto tridimensionale.



1. Abilitare **Mostra Manopole di inclinazione** cliccando sulla casella.
2. Cliccare sull'oggetto per selezionarlo e far comparire le Manopole. Cliccarci di nuovo sopra se si tratta di una Figura Automatica.
3. Cliccare e trascinare la Manopola per correggere l'inclinazione dell'oggetto.

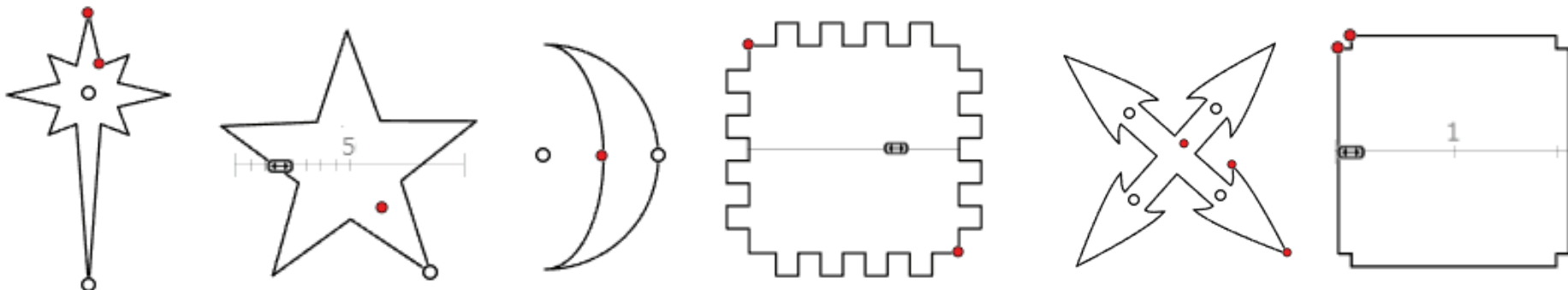


Opzioni del Pannello laterale Inclina

Modifica di oggetti, continuazione

Modifica di Forme Automatiche



Per modificare una Forma Automatica, cliccare sulla forma per far comparire Manopole e barra di scorrimento di controllo specifiche per quella forma*. Tramite le Manopole si può correggere la Forma Automatica, semplicemente trascinandole in differenti posizioni.

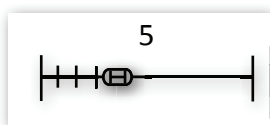


Ogni Figura Automatica ha le sue particolari Manopole di controllo.

Manopole e Barre di controllo

Di seguito viene fornita una generale descrizione dei comandi, ma per verificare le funzioni di ogni Manopola e Barra di controllo su ogni diversa Figura Automatica è necessario sperimentarle praticamente.

-  La Manopola di controllo ROSSA allungherà o accorcerà le parti ripetitive di una figura.
-  La Manopola di controllo BIANCA gestirà le dimensioni generali di una figura.



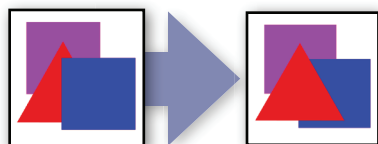
La BARRA DI CONTROLLO imposterà il numero di parti ripetitive per quella figura. Ad esempio, la Stella sarà dotata di una barra di scorrimento per determinare il numero di punte della stella. La Barra di controllo di un poligono, determinerà il numero dei lati.

* Nota: la selezione di testo ha l'effetto opposto a quello ottenuto con la selezione di Forme Automatiche. Cliccando una volta, verranno visualizzate l'opzione Ridimensiona e le Manopole di controllo per la rotazione. Cliccando due volte sul testo verranno visualizzate le posizioni della Manopola e della Barra di controllo (cfr. Modifica del testo).

Modifica di oggetti, continuazione

Ordine degli oggetti

Quando molti oggetti sono posizionati nell'Area di anteprima, è possibile che essi si sovrappongano. Se un oggetto o una forma vengono spostati davanti o dietro ad altre forme, quest'azione è detta sistemazione dell'ordine degli oggetti. Quest'azione diviene maggiormente evidente quando si utilizzano forme dotate di riempimento. Ci sono diversi esempi riguardo al funzionamento dell'operazione di sistemazione dell'ordine degli oggetti. In questi esempi, notare come il triangolo rosso si modifica in base al suo "livello" nell'ambito dell'ordine. Sono disponibili quattro opzioni per la sistemazione dell'ordine, corrispondenti a comandi semplificati della tastiera, che utilizzano le combinazioni dei tasti Control, Shift e Parentesi quadra.

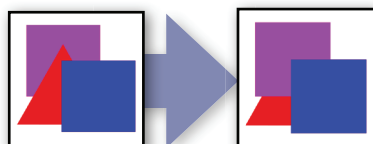


Porta davanti

(PC) Ctrl+Shift+]

(Mac) Cmd+Shift+]

Il triangolo rosso viene portato davanti agli altri oggetti

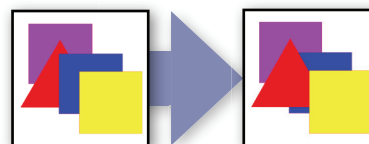


Invia dietro

(PC) Ctrl+Shift+[

(Mac) Cmd+Shift+[

Il triangolo rosso viene inviato dietro agli altri oggetti.

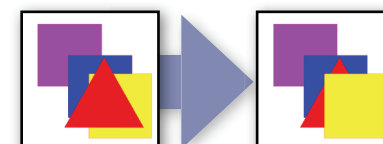


Porta in avanti

(PC) Ctrl+Shift+]]

(Mac) Cmd+Shift+]]

Il triangolo rosso viene portato in avanti di un livello.



Invia indietro

(PC) Ctrl+Shift+[[

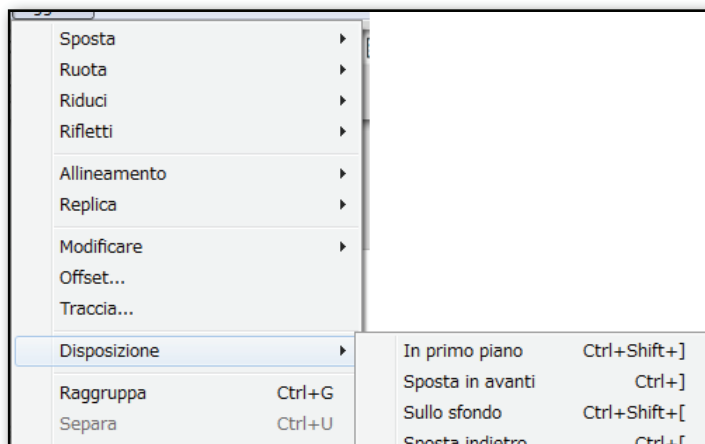
(Mac) Cmd+Shift+[[

Il triangolo rosso viene inviato indietro di un livello.

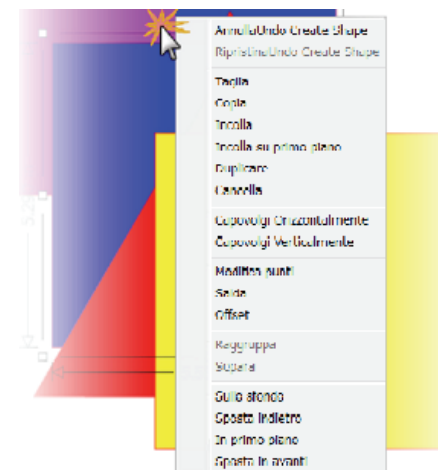
Indietro si riferisce alla direzione rispetto allo sfondo. Davanti è rispetto all'utente.

Sono disponibili diversi metodi per modificare l'ordine.

1. Per prima cosa cliccare gli oggetti di cui si desidera modificare l'ordine.
2. Selezionare l'ordine in cui si desidera sistemare l'oggetto. Questa operazione può essere eseguita:
 - Cliccando sul menu a tendina Oggetto, selezionando Sistema e poi scegliendo una delle quattro opzioni.
 - Cliccando su un oggetto con il tasto destro del mouse e selezionando l'ultima delle quattro opzioni dal menu a tendina.
 - Nella barra degli strumenti i pulsanti Impostazioni veloci in alto a sinistra offrono due scelte:



Menu a tendina Oggetto > Menu Sistema



Cliccare con il tasto destro del mouse su un oggetto per far comparire il relativo menu a tendina. Sul fondo sono presenti quattro scelte



Porta davanti



Invia dietro

Modifica di oggetti, continuazione

Allineamento di oggetti

Più oggetti possono essere allineati in relazione reciproca. Per allineare oggetti:

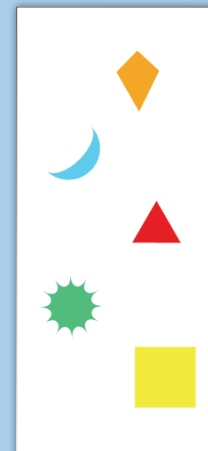
1. Cliccare il pulsante Allinea per aprire le opzioni Allinea nel Pannello laterale.
2. Selezionare due o più oggetti che si desidera allineare.
3. Selezionare una delle opzioni nel Pannello laterale per determinare come devono essere allineati gli oggetti.

Gli oggetti sono allineati all'area nella quale sono posizionati. Ad esempio, Allinea a sinistra allineerà gli oggetti selezionati al punto più a sinistra degli oggetti selezionati. Allinea in basso allineerà tutti gli oggetti selezionati al punto più in basso degli oggetti selezionati e così via. Le illustrazioni seguenti illustrano come ogni tipo di allineamento modifica la posizione degli oggetti selezionati.

Centra rispetto alla pagina

Questa opzione, che è la scelta più in basso, sposterà gli oggetti selezionati come gruppo al centro del Riquadro dei materiali, in altre parole lasciando invariata la loro relativa posizione reciproca.

Oggetti nella loro posizione originale

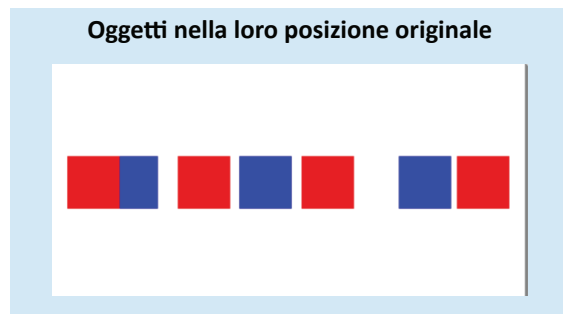


Centra Gli oggetti sono allineati al centro degli oggetti selezionati.	Allinea a sinistra Gli oggetti sono allineati nel punto più a sinistra dell'area in cui si trova l'oggetto selezionato	Allinea al centro Gli oggetti sono allineati al punto centrale in direzione verticale degli oggetti selezionati.	Allinea a sinistra Gli oggetti sono allineati nel punto più a destra dell'area in cui si trova l'oggetto selezionato.	Allinea al centro Gli oggetti sono allineati nel punto più in alto dell'area in cui si trovano gli oggetti selezionati.	Allinea in mezzo Gli oggetti sono allineati nel punto centrale dell'area in cui si trovano gli oggetti selezionati.	Allinea in basso Gli oggetti sono allineati nel punto più in basso dell'area in cui si trova l'oggetto selezionato.

Modifica di oggetti, continuazione

Spaziatura di oggetti

Tra le opzioni di Allineamento sono disponibili le selezioni relative alla spaziatura. La spaziatura distribuirà gli oggetti selezionati, distanziandoli regolarmente e assumendo come limite gli oggetti più all'esterno.



L'Allineamento e la Spaziatura possono essere applicati cliccando sul menu a tendina Oggetto e selezionando Allinea e poi scegliendo tra le opzioni di allineamento o di spaziatura disponibili.

Oggetti nella loro posizione originale	Oggetti con spaziatura verticale
Space 1 Space 2	Space 1 Space 2
Space 3 Space 4 Space 5	Space 3 Space 4 Space 5
Space 6	Space 6

Modifiche avanzate

Le forme degli oggetti possono essere completamente modificate e rimodellate tramite alcuni degli strumenti più avanzati di Graphtec Studio. Questo capitolo illustrerà tali strumenti: lo strumento **Modifica punti**, lo strumento **Gomma da cancellare** e lo strumento **Bisturi**.

Conversione di Oggetti in Tracciati

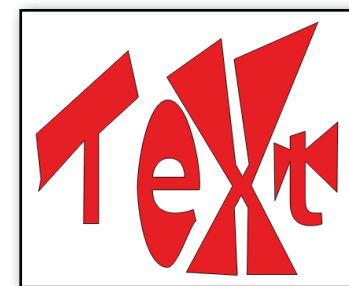
Alcuni oggetti, come i triangoli arrotondati, il testo e le Forme automatiche, devono essere convertiti in curve, per poter modificare il loro punti. Ricordare che, una volta convertiti in curve, gli oggetti non possono essere riportati al loro stato originale. Ad esempio, se il testo è convertito in curve, non potrà più essere modificato usando la modalità Modifica, per aggiungere o rimuovere caratteri.



Oggetto di
testo



Un oggetto di testo convertito in un tracciato. Notare
i punti in ogni angolo.



Il precedente oggetto
di testo rimodellato

Fasi per la conversione degli oggetti

Oggetti quali i rettangoli, i cerchi/ellissi, i poligoni, le forme curvate e le linee, non devono essere convertiti in curve per modificarne i punti.

Per convertire Forme automatiche e Rettangoli con angoli arrotondati in un tracciato:

1. Selezionare la Forma automatica o il Rettangolo arrotondato da convertire.
2. Cliccare sul menu a tendina dell'oggetto e poi cliccare su Converti in tracciato o Crea Tracciato composto

Per convertire del testo in un tracciato:

1. Selezionare il testo da convertire.
2. Dal menu a tendina Oggetto selezionare Converti in tracciato o Crea Tracciato composto.
3. Se si utilizza l'opzione Converti in tracciato, incorporare il testo selezionando Scorpora dal menu a tendina dell'oggetto.

Modifiche avanzate, continuazione

Strumento modifica punti

Tutti i punti di una linea nelle forme di un oggetto e nelle sue linee possono essere modificati. Come già menzionato nella sezione precedente, alcune forme di oggetti, come il testo, le Forme automatiche e altri oggetti, potrebbero necessitare di una conversione in tracciato, prima di accedere alla modalità Modifica punti. Una volta eseguito l'accesso alla modalità Modifica punti, tutti i punti dell'oggetto possono essere spostati, separati, cancellati o aggiunti. Le curve, compresi gli archi, possono essere appiattite e le linee possono essere modellate in curve. Tutte queste opzioni si possono trovare nel Pannello laterale Modifica punti.

Operazione

Per accedere alla modalità Modifica punti, fare doppio clic sull'oggetto desiderato o selezionare lo strumento Modifica punti. Si aprirà il Pannello laterale delle opzioni di Modifica punti. Per uscire dalla modalità Modifica punti, fare doppio clic sull'oggetto desiderato o cliccarci con il tasto destro del mouse e selezionare la modalità Abbandona modalità Modifica punti. Notare che gli oggetti in quella parte di un gruppo non avranno accesso alla modalità Modifica punti.

Selezione di un punto

1. Fare doppio clic sull'oggetto per accedere alla modalità Modifica punti.
2. Passare il puntatore del mouse sul punto che si desidera spostare. Eseguita questa operazione, comparirà un'icona di un punto con una linea che lo attraversa. Ciò indica che il puntatore del mouse è in corrispondenza di un punto.
3. Cliccare su uno dei punti e il segmento (curva o linea) diventerà più spesso e assumerà un colore rosso, indicando che può essere corretto.

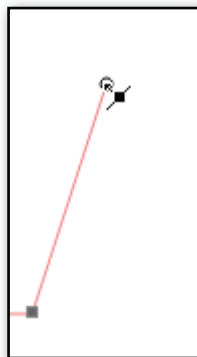


Quando un punto è selezionato, diventerà bianco.

Spostamento di un punto

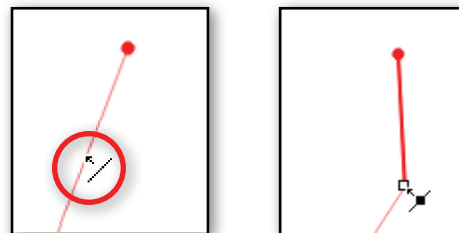
1. Selezione di un punto.
2. Cliccare e trascinare il punto nella nuova posizione.

La stessa operazione può essere eseguita cliccando, mantenendo tenuto il tasto del mouse e trascinando il punto nella nuova posizione.



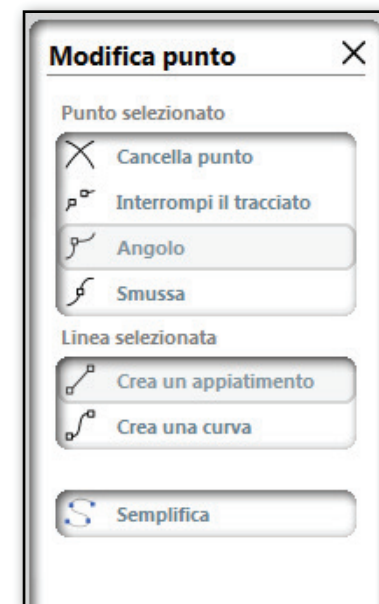
Aggiunta di un punto

1. Spostare il cursore sulla linea o segmento di curva. Il cursore si trasformerà in una linea con una piccola freccia.
2. Cliccare e trascinare il nuovo punto nella posizione desiderata.
3. Rilasciare il tasto del mouse.



Cancellare un punto

1. Selezione di un punto.
2. Cliccare su Cancella punto nel Pannello laterale o cliccare con il tasto destro e selezionare Cancella punto.



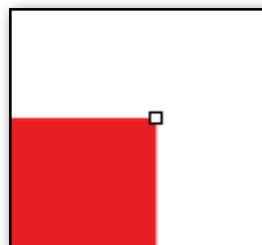
Modifiche avanzate, continuazione

Interrompere un tracciato

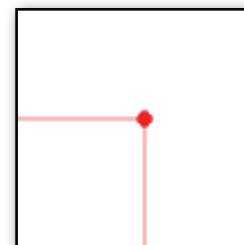
Interrompere un tracciato significa suddividere la linea di un oggetto ad un certo punto della forma dell'oggetto. Se si tratta di un oggetto chiuso, esso si trasformerà in un oggetto aperto e il suo riempimento verrà rimosso.

Fasi per l'interruzione di un tracciato:

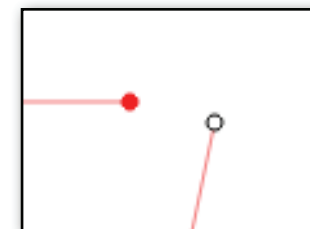
1. Selezionare un punto dove il tracciato deve essere interrotto.
2. Cliccare su Interrompi tracciato nel Pannello laterale.



Punto dell'angolo originale

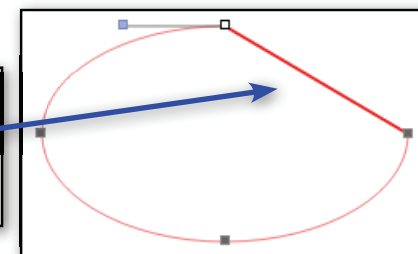
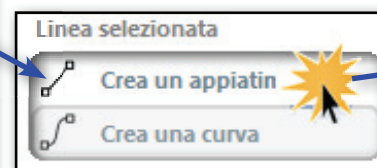
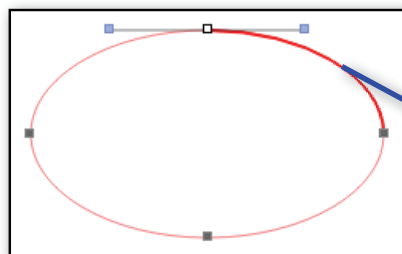


Il tracciato è interrotto al punto dell'angolo, pertanto viene eliminato lo riempimento



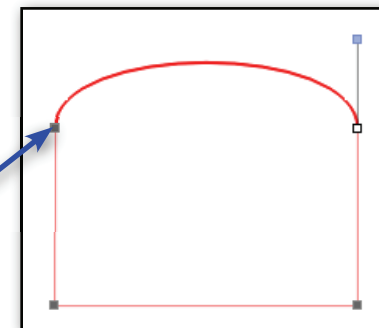
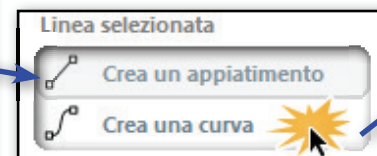
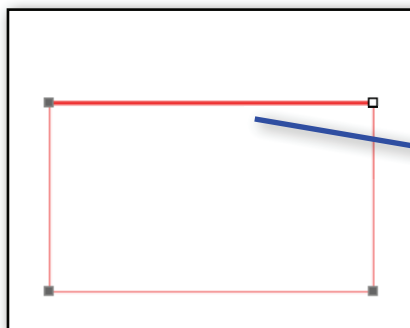
Rendere un segmento curvato piatto

1. Selezionare il punto annesso alla curva o all'arco. Il segmento che deve essere convertito si trasformerà in una linea spessa e rossa. Se è stato selezionato un segmento errato, selezionare il punto successivo. Nota: non cliccare sul segmento: si aggiungerebbe un altro punto.
2. Nel Pannello laterale, cliccare Rendi piatto o cliccare con il tasto destro sul punto e selezionare Rendi piatto.



Rendere un segmento lineare una curva

1. Selezionare il punto annesso al segmento lineare. Il segmento che deve essere convertito si trasformerà in una linea spessa e rossa. Se è stato selezionato un segmento lineare errato, selezionare il punto successivo.
2. Nel Pannello laterale, cliccare Rendi curvo o passare il mouse sul punto, cliccare con il tasto destro e selezionare Rendi piatto.



Modifiche avanzate, continuazione

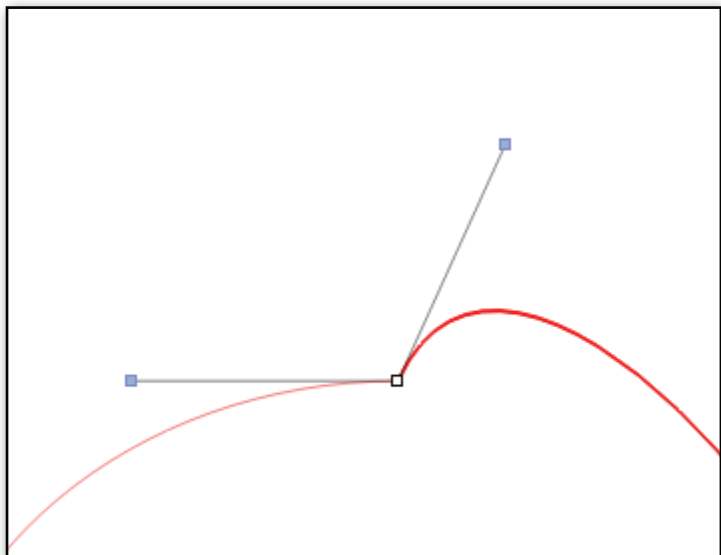
Lavorare con le curve

La correzione delle curve nelle forme degli oggetti si basa sul concetto delle curve di Bézier. Una volta selezionato un punto di curva (anche detto Punto di ancoraggio), compariranno due Manopole per la correzione della curva. Per correggere la curva, cliccare semplicemente su una delle Manopole per la correzione della curva e trascinarla verso l'alto o verso il basso. In questo modo la curva verrà rimodellata.

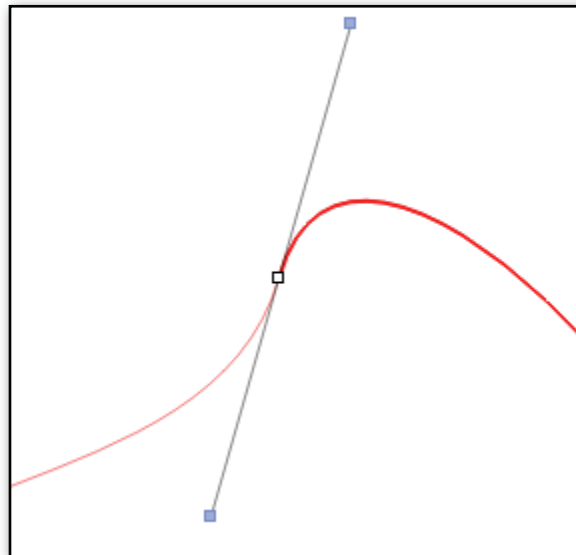
Graphtec Studio offre due tipi di Manopole per la correzione della curva, visualizzate nel Pannello laterale: **Angolare** e **Morbida**.

Selezionando **Angolare** si avranno due Manopole di correzione della curva che funzionano in maniera indipendente. Se una delle Manopole è spostata verso l'alto, l'altra rimarrà nella sua posizione. In questo modo, si creerà un effetto ad angolo tra due curve adiacenti.

Selezionando **Morbida** si avranno due Manopole di correzione della curva che lavorano all'unisono. In altre parole, se si muove una delle due Manopole, si muoverà anche l'altra. Se la prima Manopola viene spostata verso l'alto, l'altra si sposterà verso il basso. La finalità della Manopola Morbida è di mantenere allineati due segmenti di curva adiacenti, creando così, nell'insieme, una curva più morbida.



Manopole di correzione della curva in modalità Angolare

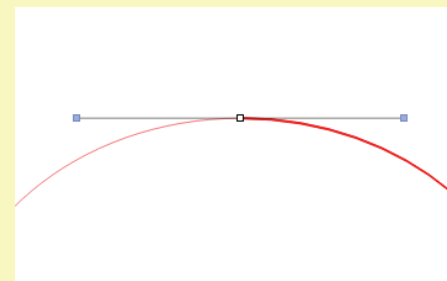


Manopole di correzione della curva in modalità Morbida

Distinguere una Linea da una Curva

Generalmente è semplice distinguere visivamente se un segmento è una linea o una curva.

Tuttavia, a volte, la distinzione è più complessa. Per capire se un segmento è una linea o una curva, cliccare su un punto e se il segmento è una curva, compariranno due Manopole per la correzione della curva.

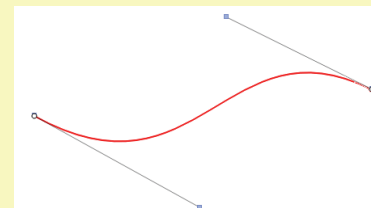


Lavorare con le curve di Bézier

Se non si è mai lavorato con la curva di Bézier, le Manopole di correzione della curva possono essere spostate in ogni direzione.

Le Manopole possono essere immaginate come magneti, che influenzano o attraggono la curva.

Le due Manopole, in ognuna delle estremità di un segmento di curva, influenzeranno l'altro lato del segmento di curva.



Modifiche avanzate, continuazione

Strumento Gomma da cancellare Pro

Questo strumento è molto comodo per eliminare parti indesiderate di oggetti. Con esso si possono anche creare alcuni particolari effetti sugli oggetti o sui disegni. Cliccando sullo strumento Gomma da cancellare, nel Pannello laterale vengono visualizzate le relative opzioni. Il cursore del mouse si trasforma in un'icona dalla forma di una gomma da cancellare, come quella presente nel Pannello laterale delle opzioni.

Diversi tipi di Gomma da cancellare

Nel Pannello laterale sono presenti diversi tipi di forme di Gomma da cancellare predefinite. Al di sotto delle forme di Gomma da cancellare, è possibile correggere le dimensioni della Gomma da cancellare, semplicemente trascinando il cerchietto bianco fino a raggiungimento della dimensione desiderata. Una volta determinate forma e dimensioni, il cursore del mouse si trasformerà conseguentemente.

Modalità di cancellazione

La Gomma da cancellare avrà diversi effetti sulle Figure chiuse e sulle Figure aperte.

Figure aperte

Si rammenta che una Figura aperta è una forma che presenta un'apertura o interruzione. Un arco, una linea o una polilinea sono Figure aperte. La Gomma da cancellare eliminerà parte del tracciato, dividendo il tracciato in parti singole, se la cancellazione è avviata dal centro del tracciato.

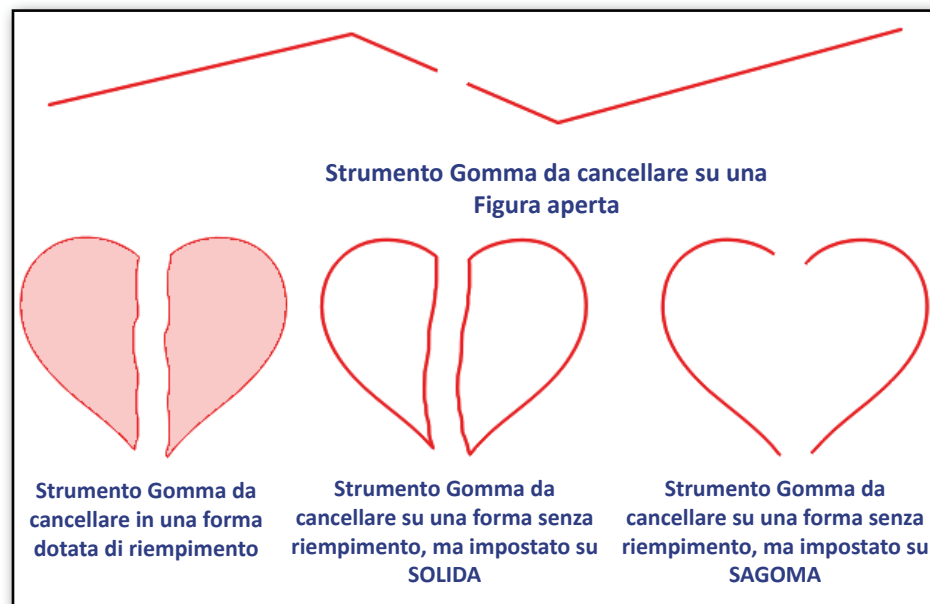
Figure chiuse

Quando si cancella un oggetto chiuso, dotato di riempimento o solido, la figura resterà chiusa. Se la forma non è dotata di riempimento, è possibile effettuare la cancellazione secondo due modalità disponibili nell'opzione **Tratta forme senza riempimento come:**

- **Solida** manterrà l'oggetto chiuso, sia che sia dotato di riempimento uniforme o no.
- **Sagoma** manterrà un oggetto dotato di riempimento chiuso, ma interromperà la linea della Figura chiusa, convertendola in Figura aperta. Lo strumento può essere utilizzato anche su Figure aperte, per cancellare parti di linee.

Fasi dell'utilizzo della Gomma da cancellare:

1. Cliccare sullo strumento Gomma da cancellare.
2. Impostare le dimensioni, la forma e la modalità.
3. Cliccare e trascinare il cursore del mouse sull'area dell'oggetto che si desidera cancellare.



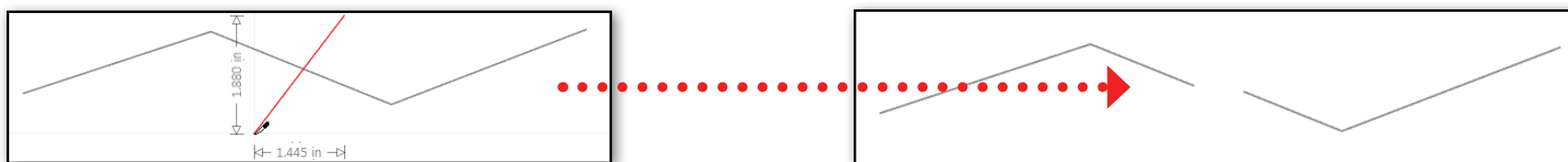
Modifiche avanzate, continuazione

Strumento Bisturi Pro

Questo strumento effettuerà la segmentazione di oggetti in parti separate. Esso invia diversi motivi di taglio a parti separate di immagini, per creare nuove forme indipendenti. Cliccando sul pulsante Strumento Bisturi, nel Pannello laterale vengono visualizzate le relative opzioni e il cursore del mouse si trasforma in un'inconca rappresentante un bisturi.

Effetti su Figure aperte e Figure chiuse

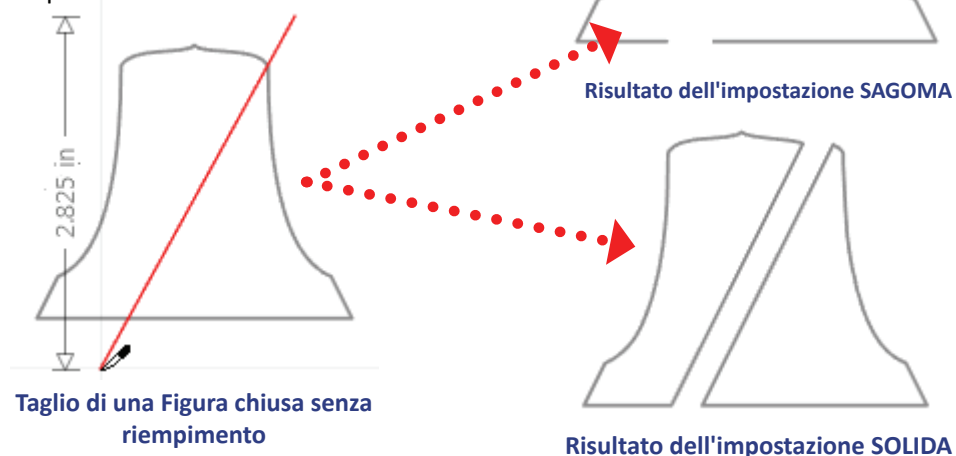
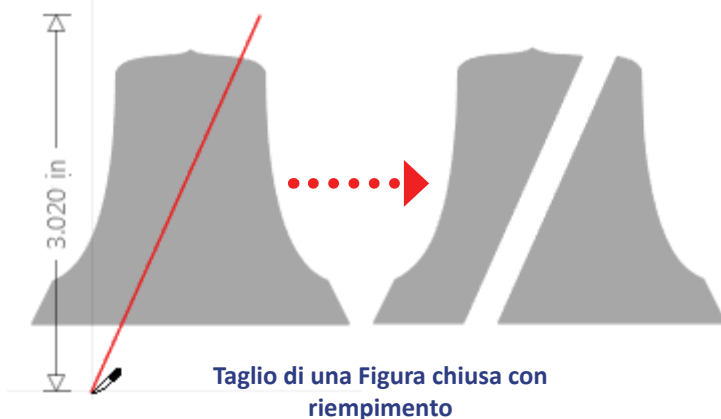
Quando la linea di taglio dello strumento Bisturi taglia una Figura APERTA (come una linea o un arco), il tracciato sarà suddiviso in due segmenti separati.



Se la linea di taglio dello strumento Bisturi taglia una Figura CHIUSA, in maniera simile a quanto avviene nel caso dello strumento Gomma da cancellare, l'oggetto verrà mantenuto chiuso.

Se la forma è una Figura CHIUSA, senza riempimento, nella barra degli strumenti, alla voce **Tratta forme senza riempimento come, si può scegliere tra:**

- **Solida** tratterà la forma come se fosse una forma dotata di riempimento. Essa rimarrà chiusa.
- **Sagoma** interromperà la linea della Figura chiusa, convertendola in Figura aperta.



Modifiche avanzate, continuazione

Opzioni del Bisturi

La prima sezione è il tipo di tracciato che il Bisturi dovrà definire: una linea dritta, una linea a segmenti multipli una forma poligonale, una linea a curve multiple o una linea a mano libera. Di seguito si descrivono i diversi metodi e le fasi di ciascuno:

Linea Retta tratterà una linea dritta attraverso l'oggetto.

1. Cliccare una sola volta e trascinare il mouse sul punto desiderato.
2. Cliccare di nuovo con il mouse per terminare il segmento. Tutte le linee o le forme che si incroceranno con la linea del Bisturi saranno tagliate.

Polilinea tratterà una linea a segmenti multipli.

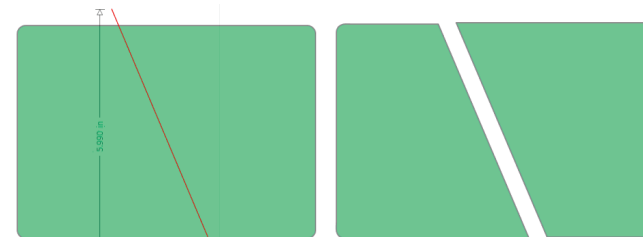
1. Cliccare una sola volta e trascinare il mouse per iniziare a formare il primo segmento della polilinea. Ogni clic successivo del mouse creerà un nuovo segmento.
2. Facendo doppio clic su un punto, si terminerà la creazione di segmenti di linea. Tutte le linee o le forme che si incroceranno con la polilinea saranno tagliate.

Curva continuerà a tracciare curva ad ogni clic del mouse.

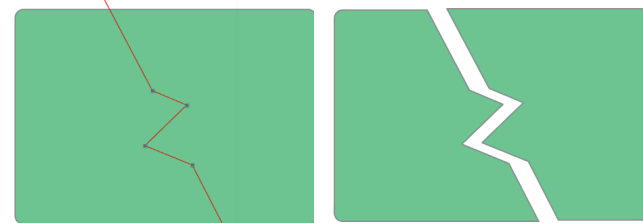
1. Cliccare una sola volta e trascinare il mouse per iniziare a formare il primo segmento curvilineo. Ogni clic successivo del mouse creerà un nuovo segmento curvilineo.
2. Facendo doppio clic sull'ultimo dei punti, i segmenti curvilinei saranno terminati. Tutte le linee o le forme che si incroceranno con la linea curva saranno tagliate.

Mano libera tratterà una linea continua dalla forma libera. La linea di taglio tracciata con questo strumento sarà continua, fino a quando non verrà rilasciato il tasto del mouse.

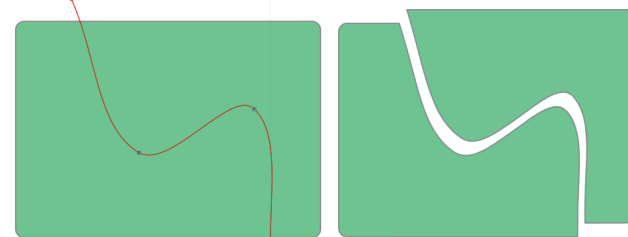
1. Cliccare, tenere premuto il tasto del mouse e trascinare lo strumento liberamente in qualsiasi punto.
2. Rilasciare il mouse per terminare il tracciato della linea di taglio. Tutte le linee o le forme che si incroceranno con la linea curva saranno tagliate.



Taglio di una forma con il Bisturi, utilizzando il metodo Linea Retta



Taglio di una forma con il Bisturi, utilizzando il metodo Polilinea



Taglio di una forma con il Bisturi, utilizzando il metodo Curva



Taglio di una forma con il Bisturi, utilizzando il metodo Mano libera

Modifiche avanzate, continuazione

Opzioni di motivi di taglio Pro

Al di sotto dei metodi di taglio, sono presenti i motivi di taglio. Essi possono rivelarsi utili quando è necessario uno speciale motivo per i bordi. Ogni motivo può essere corretto, disabilitando la casella di spunta **Applica automaticamente**.

Fasi per l'utilizzo del Bisturi con un motivo

1. Cliccare sullo strumento Bisturi.
2. Selezionare il metodo e il motivo per il Bisturi.
3. Cliccare sul primo punto.
4. Spostarsi sul secondo punto e cliccare. Verrà disegnato il motivo.

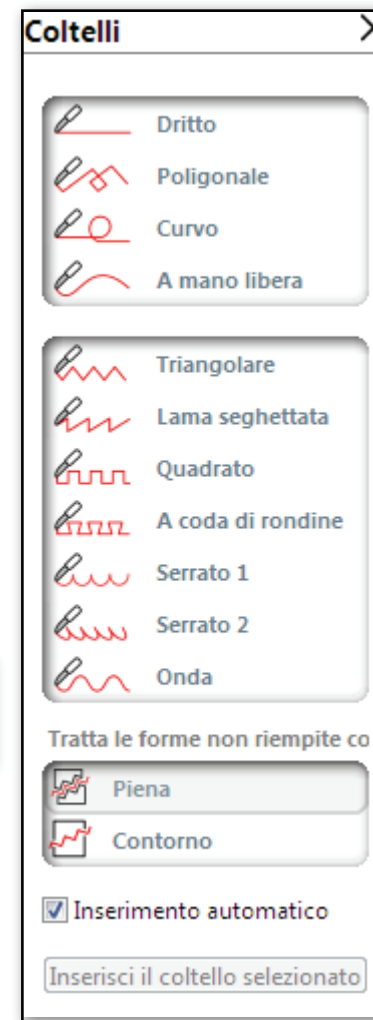
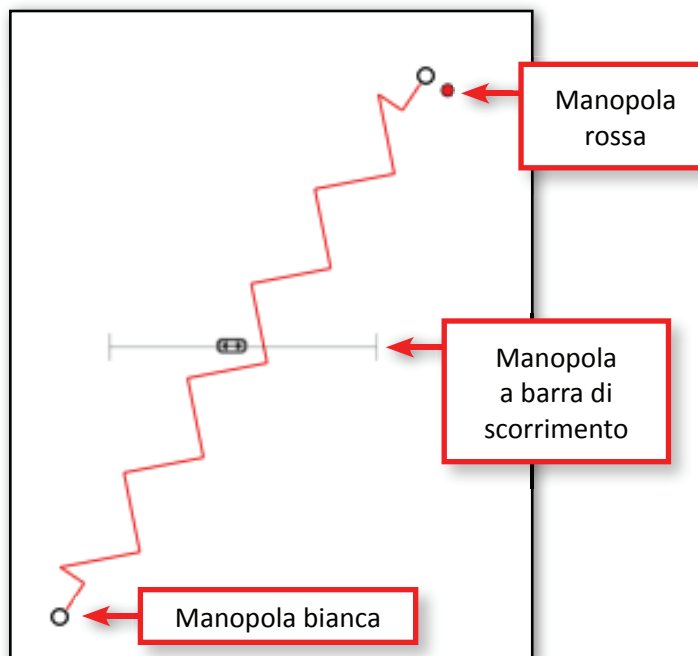
Se è spuntata la casella **Applica automaticamente**, la forma verrà immediatamente tagliata seguendo il motivo.

Se la casella **Applica automaticamente** non è spuntata, il motivo può essere corretto. Sono presenti una Manopola a barra di scorrimento, una Manopola rossa e una Manopola bianca.

Ad una estremità è presente una **Manopola rossa** che estenderà le punte e le rientranze del motivo.

Al centro è presente una **Manopola a barra di scorrimento**. Essa controlla la frequenza di ripetizione del motivo.

Il **punto bianco** ridimensionerà il tracciato di taglio.



Linee e Riempimenti

Opzioni dei Colori di base

Alle Forme degli oggetti possono essere applicate varie proprietà, come colori e tipi di linea, colori, gradienti e motivi per gli riempimenti, per modificarne l'aspetto. Il procedimento per modificare il colore delle linee e per riempire gli oggetti funziona nello stesso modo. Cliccando su una di queste icone si aprirà il Pannello laterale, che presenterà una tabella dei colori più comuni.

Le Linee, da impostazione predefinita, sono di colore rosso, mentre gli riempimenti sono in genere trasparenti o bianchi. Sia i colori dello riempimento che quelli della linea possono essere modificati in un qualsiasi altro colore desiderato.

Per modificare il colore di linea di un oggetto:


1. Selezionare uno o più oggetti.
2. Aprire il Pannello laterale Colore Linea e cliccare sul pulsante Colore Linea.
3. Il Pannello laterale si aprirà mostrando una tabella dei colori, come illustrato a destra.
4. Cliccando sul colore desiderato, il colore di linea degli oggetti selezionati si modificherà di conseguenza.




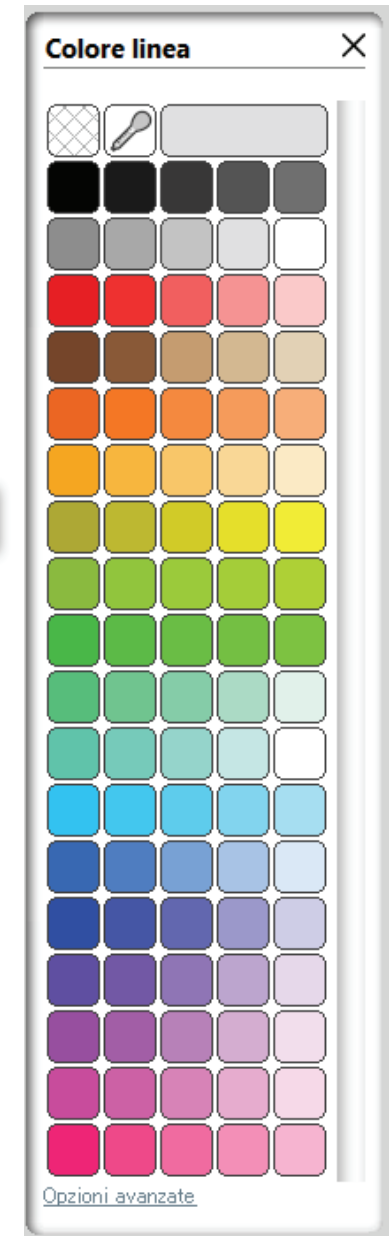
Per modificare il Colore dello Riempimento

1. Selezionare uno o più oggetti.
2. Aprire il Pannello laterale Colore dello Riempimento e cliccare sul pulsante Colore Riempimento.
3. Il Pannello laterale si aprirà mostrando una tabella dei colori, simile alla tavolozza illustrata a destra.
4. Cliccando sul colore desiderato, il Colore dello Riempimento degli oggetti selezionati si modificherà di conseguenza.



 Nella parte superiore della tabella dei colori, uno dei riquadri presenta delle linee incrociate. Questa opzione, se selezionata, eliminerà i colori di linea dell'oggetto. NOTA: Fare attenzione quando si cancella il colore di una linea che non ha riempimento. L'oggetto scomparirà virtualmente. Se esso si trova nel Riquadro dei materiali, sarà tagliato.

 Accanto a Cancella colore, si trova lo strumento Cattura Colore. Esso è utile nei casi in cui si rende necessario catturare un colore da uno degli altri oggetti. Funziona semplicemente selezionando l'oggetto di cui si desidera cambiare il colore. Cliccare sullo strumento Cattura Colore e selezionare un colore all'interno del disegno.



Le tavolozze Riempimento e Colore della Linea sono simili.

Linee e Riempimenti, continuazione

Opzioni Colore Avanzate

In fondo ad ogni tabella dei colori è presente la selezione per la visualizzazione delle Opzioni Avanzate. Cliccando su questo link, il Pannello laterale verrà modificato nelle opzioni di colore personalizzate. Questa operazione può essere effettuata scegliendo un colore dallo **Spettro**, inserendo specifici **valori di colore** (RGB, HSL) o inserendo un numero di colore.

Anche la Trasparenza della linea può essere corretta da questo Pannello, trascinando la barra Trasparenza verso sinistra o destra o digitando la percentuale desiderata: 0% corrisponde all'opacità totale e 100% alla totale chiarezza.

Per tornare alla tavolozza dei colori standard, cliccare su **Opzioni di base** in fondo al Pannello laterale.

Stili di Linea



Il Pannello delle opzioni Stili di Linea (illustrato nel diagramma sulla sinistra) comprende la larghezza della linea, oltre al suo tipo (intera, tratteggiata, ecc.). Cliccando sul pulsante Stili di Linea, si aprirà il Pannello contenente le opzioni per correggere la larghezza ed il tipo di linea.

- L'**impostazione Stile di Linea** riguarda il tipo di linea. Sono presenti diversi tipi di linea tra i quali scegliere.
- Lo **Spessore Linea** determina la larghezza della linea. Questa si misura e si modifica utilizzando punti tipografici e può essere regolata ad ogni tipo di spessore. Si corregge sia trascinando manualmente la barra di scorrimento Spessore di Linea, o digitando il valore desiderato del punto tipografico per lo spessore. Notare che, anche se la larghezza della linea può essere corretta, la linea sarà sempre tagliata come linea singola, quando il lavoro è inviato alla taglierina. Pertanto, le linee più spesse sono generalmente utilizzate per modificare l'aspetto di un oggetto per la stampa.
- L'opzione **Stile Angolo** correggerà l'aspetto delle linee in corrispondenza degli angoli di un oggetto. Angolare corrisponderà ad un angolo acuto formato da due linee che costituiscono l'angolo stesso, mentre Arrotondato renderà gli angoli arrotondati.
- L'opzione **Rifinisci stile estremità** correggerà solo le linee che presentano terminazioni aperte; se l'opzione Piatto rende appuntita l'estremità della linea, Arrotondata la renderà rotonda.
- L'opzione **Posizione** posizionerà la linea Davanti ad una figura dotata di riempimento o Dietro ad una figura dotata di riempimento.
- Se si desidera inviare il documento ad una stampante per stampare le immagini, l'opzione **Stampa Linee delle Figure Selezionate** abiliterà per la stampa tutte le linee delle immagini selezionate così come esse appaiono a schermo.

Spettro dei colori

Valori dei colori

Valori percentuali di trasparenza

Torna ad opzioni di base



Opzioni avanzate

Linee e Riempimenti, continuazione

Gradienti

I Gradienti sono molto efficaci per rendere più interessanti gli oggetti del disegno. In maniera del tutto simile al processo con il quale si possono riempire le immagini con colori uniformi, si può scegliere di riempire ogni immagine a linee chiuse con un riempimento a gradiente. Per visualizzare le opzioni di gradiente nel Pannello laterale, cliccare sul pulsante Gradiente accanto al pulsante Riempimento.

Per applicare uno riempimento a gradiente ad un oggetto:

Selezionare una Figura (oggetto chiuso)

1. Per visualizzare la tabella dei gradienti nel Pannello laterale, cliccare sul pulsante Riempimento a gradiente.
2. Diviene così possibile selezionare una delle Opzioni di base di gradienti predefiniti. Ancora una volta, la selezione del riquadro con linee incrociate, equivarrà a "cancella".
3. È anche possibile modificare la direzione di base del gradiente, cliccando su una delle opzioni di Direzione, in fondo al Pannello delle opzioni di base.



Campioni di gradienti predefiniti



Angoli di gradienti predefiniti



Opzioni avanzate

Opzioni avanzate

Cliccando sul link opzioni avanzate, in fondo al Pannello, verrà visualizzato il Pannello opzioni avanzate, dove possono essere creati Riempimenti a gradiente, dal Riempimento a gradiente selezionato al momento.

Creazione o Correzione di un Gradiente

Sul lato superiore del Pannello laterale, è possibile impostare il numero di barre di colore del gradiente. Ogni barra rappresenta un colore diverso. Per definizione, i Riempimenti a gradiente hanno sempre un minimo di due (2) colori, uno dei quali è situato in alto e l'altro in basso.

Per aggiungere più colori al gradiente:

1. Cliccare sullo spazio bianco sul lato destro del Pannello spettro gradienti. Verrà aggiunta una barra di colore.
2. La barra di colore potrà poi essere trascinata nella posizione desiderata del gradiente.
3. Modificare il colore della barra cliccando nella tavolozza dei colori al di sotto dello spettro.
4. Ruotare l'angolo del gradiente trascinando la barra rossa nel Pannello angoli o inserendo i gradi in forma numerica.
5. Modificare la **trasparenza** spostando la barra di scorrimento Trasparenza verso sinistra o verso destra o inserendo un valore percentuale.

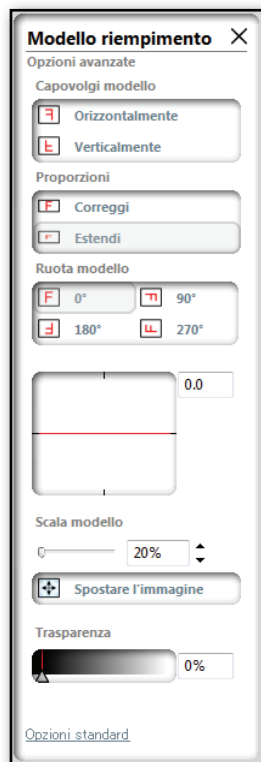
Linee e Riempimenti, continuazione

Riempimenti con motivi

Ultima opzione di riempimento è lo riempimento con motivi. Per accedere all'opzione riempimenti con motivi, cliccare sul pulsante Riempimenti con motivi.

Per applicare uno riempimento con motivi:

1. Selezionare l'oggetto o la forma da riempire.
2. Selezionare uno dei motivi disponibili dal Pannello laterale. Gli oggetti selezionati verranno riempiti con quel motivo.
3. Cliccare sul link opzioni avanzate nell'area inferiore del Pannello laterale per correggere il motivo.



Opzioni avanzate del Pannello laterale

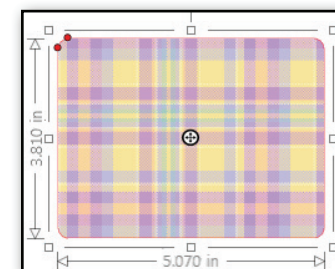
Correggere un motivo - Opzioni Avanzate

A seguire è fornita una descrizione delle opzioni avanzate:

- **Specchia motivo** eseguirà una specchiatura del motivo in direzione orizzontale o verticale.
- **Percentuale aspetto** regola il motivo come Fisso (il motivo è visualizzato così com'è) o Espandi (il motivo è esteso alla dimensione della figura).
- **Ruota motivo** ruoterà il motivo secondo angoli predefiniti o secondo angoli personalizzati trascinando lo strumento Angolo o inserendo il valore di un angolo specifico.
- **Ridimensiona motivo** ridurrà le dimensioni del motivo per modificare il motivo stesso in modo che possa riempire la forma selezionata. È possibile trascinare la barra Ridimensiona motivo o inserire un nuovo valore percentuale per determinare la modalità di riempimento della figura.
- **Panoramica motivo** è utilizzato per muovere il motivo all'interno della forma. Una volta selezionata l'opzione Panoramica motivo, comparirà una Manopola di controllo nella forma dotata di Riempimento con motivi. Per spostare il motivo, cliccare, mantenere premuto e trascinare la Manopola di controllo per riposizionare il motivo all'interno della figura.
- **Trasparenza** correggerà la trasparenza del motivo trascinando manualmente la barra di scorrimento Trasparenza o inserendo la percentuale desiderata, dove 0% corrisponde all'opacità totale e 100% alla chiarezza totale.



Il Pannello laterale delle opzioni di base



Manopola di controllo per spostare il motivo all'interno della figura.

Ombre

Dropshadow è un effetto in grado di conferire un bell'effetto tridimensionale agli oggetti. Quando si applicano ombre a una forma o a un oggetto, esse saranno accorpate all'oggetto originale, come se ne facessero parte integrante. Pertanto, se la forma viene corretta, lo sarà anche l'ombra.

Cliccare sul pulsante delle opzioni di Ombre, che si trova a destra del gruppo di pulsanti Riempimento, per visualizzare le impostazioni per la correzione delle ombre nel Pannello laterale. Tali opzioni sono illustrate a seguire:



- La casella di spunta **Mostra ombra** deve essere attivata per visualizzare le ombre e correggerne le impostazioni.

Tipi di ombre:

- Dinamica** manterrà l'ombra nella stessa direzione. In altre parole, se l'oggetto viene ruotato, l'ombra rimarrà sempre nella stessa direzione rispetto all'oggetto.
- Fissa** verrà integrata all'oggetto in modo tale che, se l'oggetto viene ruotato, anche l'ombra ruoterà con l'oggetto.

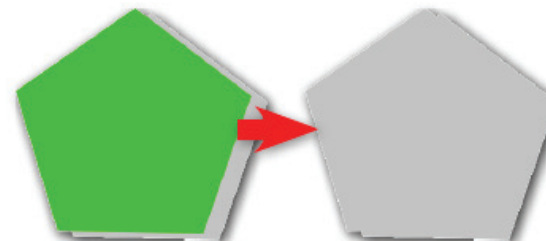
Impostazioni Compensazione ombra posizioneranno l'ombra in relazione all'oggetto sorgente.

- Muovi ombre**, se attivata, consentirà di spostare le ombre usando il mouse. Questa opzione è molto utile per posizionare le ombre visivamente. Se si utilizza questo metodo, verrà visualizzata una Manopola, che permetterà di spostare le ombre cliccandoci, mantenendo premuto il tasto del mouse e trascinando la Manopola. Quando l'ombra è stata riposizionata, i due valori sottostanti rifletteranno la posizione in valori numerici.

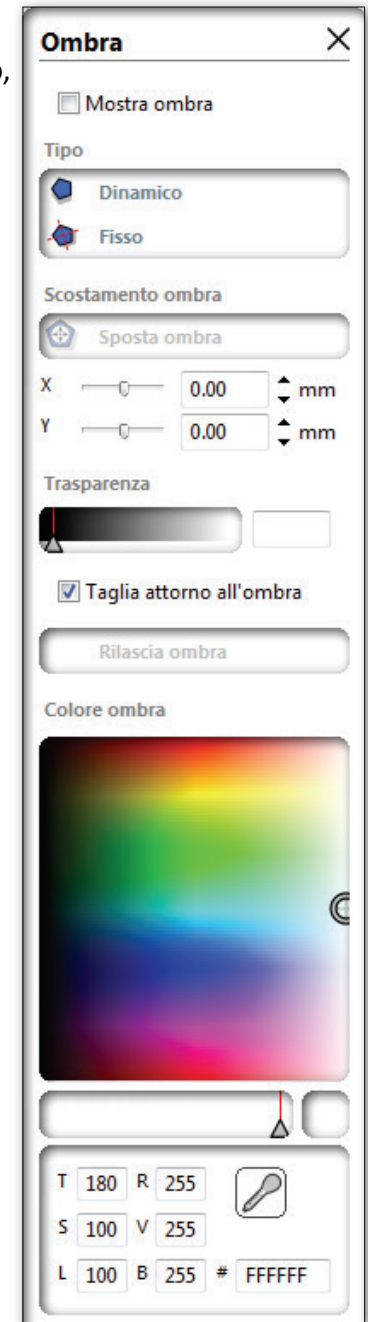
L'ombra può anche essere spostata inserendo un valore relativo alla distanza, sia utilizzando la barra di scorrimento, che inserendo il valore desiderato. Il valore in alto è per lo spostamento laterale dell'ombra, il valore in basso farà spostare l'ombra verso l'alto o verso il basso.

Colore e altre impostazioni:

- Trasparenza** imposterà la trasparenza dell'ombra.
- Taglia attorno all'ombra** assicurerà che, quando l'oggetto viene tagliato, l'ombra sia considerata parte della figura, come se fosse fusa ad essa. Tale opzione è maggiormente utilizzata quando si taglia il vinile, perché evita che si vedano i bordi dell'ombra sottostante. Cfr. Fasi per il Taglio di un ombra.
- Scorpora ombra** separerà l'ombra dall'oggetto, in modo che essa divenga un oggetto a sé stante.
- Colore ombra** è dove è possibile impostare il colore dell'ombra, trascinando lo strumento Cattura colore, impostando la saturazione o inserendo un valore di colore HSL o RGB. Lo strumento Cattura colore può essere utilizzato per selezionare un colore all'interno del disegno nell'Area di anteprima.+



Quando è abilitata l'opzione **Taglia attorno all'ombra**, Graphtec Studio taglierà sia la forma originale che la sua ombra.



Ombre, continuazione

Fasi per la creazione di un'ombra:

1. Selezionare l'oggetto o gli oggetti ai quali applicare l'ombra.
2. Cliccare sul pulsante Opzioni ombra.
3. Abilitare la casella di spunta Mostra ombre, cliccandoci sopra. Verrà visualizzata un'ombra.
4. Correggere la Compensazione ombra.
5. Correggere la Trasparenza e il Colore.



Se il disegno utilizza diversi vinili colorati:

1. Seguire le fasi illustrate in questa pagina.
2. Abilitare l'opzione Taglia attorno all'ombra, attivando la casella di spunta. In questo modo l'oggetto e la sua ombra saranno tagliati entrambi, come se fossero un oggetto unico o se fossero fusi.
3. Caricare il colore di vinile utilizzato per l'ombra e inviare il lavoro alla taglierina.
4. Disabilitare l'opzione Taglia attorno all'ombra. In questo modo verrà tagliata solo la sorgente, ossia l'oggetto originale.
5. Caricare il colore di vinile utilizzato per l'oggetto sorgente e inviare il lavoro alla taglierina.

Combinazione di oggetti

Combinare oggetti può essere utile quando è necessario raggruppare oggetti in modo che il gruppo si comporti come un oggetto singolo. Ciò è particolarmente efficace quando si lavora con loghi e forme complesse. Graphtec Studio offre diversi modi per combinare oggetti per differenti finalità:

Raggruppa è il metodo più semplice per combinare oggetti. Tramite questa opzione gli oggetti selezionati vengono raggruppati come se fossero un unico oggetto. Quando un oggetto del gruppo è selezionato, spostato o ridotto o modificato in qualsiasi altro modo, le modifiche sono applicate all'intero gruppo.

Crea Tracciato composto è un'opzione simile al raggruppamento di oggetti in quanto raggruppa gli oggetti selezionati come se fossero un oggetto unico. La differenza consiste nel fatto che, in presenza di oggetti più piccoli all'interno di un oggetto più grande, essi saranno trasformati in "buchi" nell'oggetto più grande. Ciò diviene percepibile quando al gruppo di oggetti combinati viene assegnato un riempimento. L'oggetto o gli oggetti all'interno si comporteranno come buchi, in modo tale che gli oggetti sullo sfondo saranno visibili attraverso i buchi. Nell'illustrazione di esempio sulla destra, è presente del testo all'interno di un rettangolo. Allo sfondo è stato assegnato un riempimento con motivi. Lo sfondo non fa parte del Tracciato composto ma serve ad illustrare come gli oggetti raggruppati differiscono dagli oggetti di un Tracciato composto.

Saldatura salderà gli oggetti sovrapposti rendendoli un unico oggetto in base alla sagoma di tutti gli oggetti selezionati, eliminando le parti interne. Si tratta di un'opzione utilissima quando si usano caratteri tipografici che presentano lettere sovrapposte. L'opzione Saldatura sarà discussa in un capitolo seguente (cfr. Modifica di oggetti).



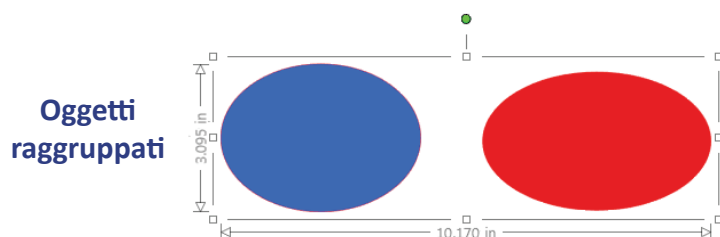
Raggruppamento di oggetti

Per raggruppare oggetti:

Selezionare gli oggetti che si desidera facciano parte del gruppo.

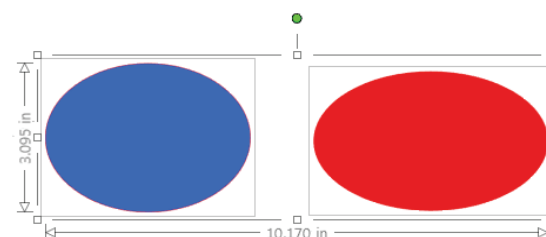
Eseguire una delle seguenti azioni:

- Cliccare il pulsante Raggruppa.
- Cliccare sul menu a tendina Oggetto e selezionare **Raggruppa**
- Premere semplicemente Control-G



Per scorporare oggetti:

1. Selezionare il gruppo.
2. Poi effettuare una delle seguenti azioni:
 - Cliccare il pulsante Scorpora.
 - Cliccare sul menu a tendina Oggetto e selezionare **Scorpora**.
 - Premere semplicemente Control-U.

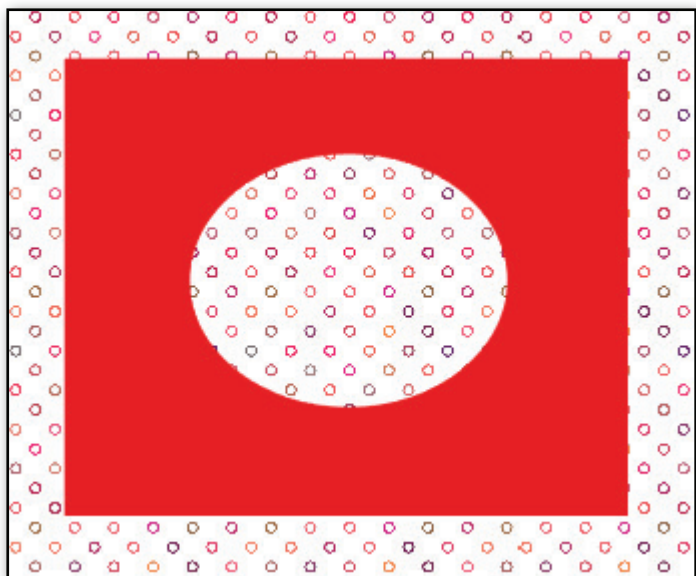


Combinazione di oggetti

Tracciati composti

Per creare un Tracciato composto:

1. Selezionare gli oggetti che si desidera facciano parte del Tracciato composto.
2. Per creare un Tracciato composto, seguire una delle seguenti procedure:
 - Cliccare sul pulsante Modifica e selezionare Crea Tracciato composto, in fondo al Pannello laterale.
 - Cliccare sul menu a tendina Oggetto e selezionare Crea un Tracciato composto.
 - Cliccare sugli oggetti selezionati e selezionare Crea Tracciato composto.



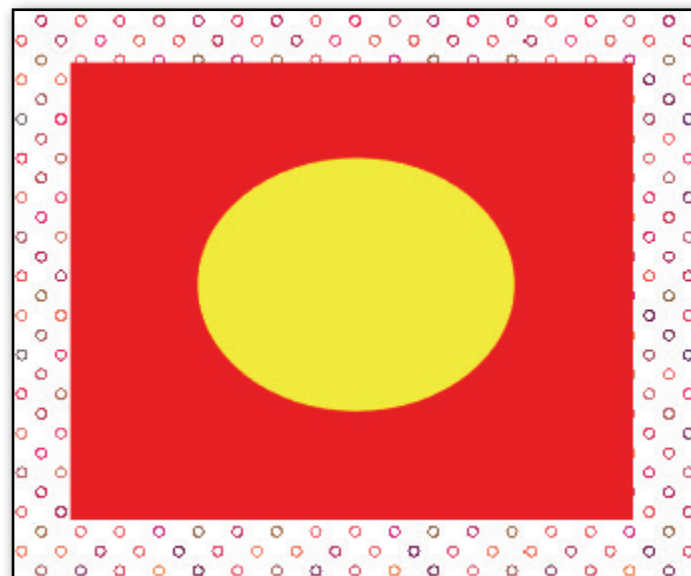
Il quadrato e il cerchio sono raggruppati in un Tracciato composto

Scioglimento di un Tracciato composto

Selezionare l'oggetto del Tracciato composto che si desidera scorporare.

Per sciogliere un Tracciato composto

- Cliccare sul pulsante Modifica e selezionare Sciogli Tracciato composto, in fondo al Pannello laterale.
- Cliccare sul menu a tendina Oggetto e selezionare Sciogli Tracciato composto.
- Cliccare sugli oggetti selezionati e selezionare Sciogli Tracciato composto.



Il quadrato e il cerchio sono scorporati

Modifica degli oggetti

Gli oggetti sovrapposti possono essere modificati in vari modi. Il pulsante delle opzioni Modifica visualizzerà nel Pannello laterale le opzioni per rimodellare gli oggetti. A seguire sono illustrate le opzioni e gli esempi per ognuna di esse:

Saldatura salderà gli oggetti sovrapposti rendendoli un unico oggetto in base alla sagoma di tutti gli oggetti selezionati, eliminando le parti interne. L'opzione Saldatura può tornare particolarmente utile in fase di taglio, per fare in modo che le linee di taglio non si sovrappongano durante il processo di taglio.

Interseca lascerà solo le sezioni sovrapposte o quelle che si intersecano degli oggetti selezionati.

Sottrai eliminerà tutte le sezioni sovrapposte degli oggetti che si trovano davanti a un altro oggetto, in modo tale che rimarrà solo l'oggetto che si trova dietro, dal quale sono state eliminate le parti di oggetti sovrapposti.

Ritaglia eliminerà tutte le aree non condivise dagli oggetti sovrapposti.

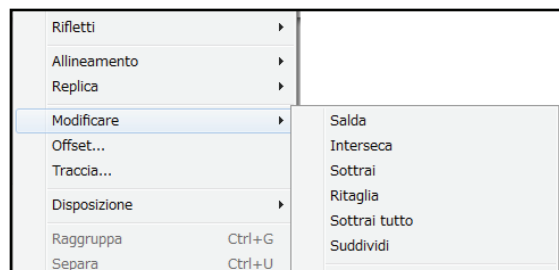
Sottrai Tutte eliminerà ogni sezione di un oggetto che si trova dietro a un altro oggetto.

Dividi creerà oggetti individuali dalle intersezioni di immagini selezionate, fino a un massimo di otto immagini.



Se gli oggetti sono dotati di riempimento e/o di linee spesse, **Separa Linee** può separarne e spostarne il contorno per creare due oggetti separati, uno degli oggetti composto solo dalle linee e l'altro composto solo dai rimanenti effetti di riempimento.

In maniera del tutto simile ad altre funzioni, si può accedere a Modifica tramite il menu a tendina Oggetto, selezionando **Modifica**.



Copia di oggetti

Esistono quattro metodi per fare copie di oggetti: Copia e Incolla, Duplica, Replica e tramite la funzione Copie matrice. Ognuno di questi metodi è utilizzato per diverse ragioni e sarà illustrato in questo capitolo, fatta eccezione per la funzione Copie matrice, che sarà illustrata nel capitolo Tagliare un Disegno.

Copia e Incolla

Copia e Incolla è probabilmente il metodo più comune per fare copie degli oggetti. Funziona in maniera simile ad altre applicazioni, memorizzando una copia dell'oggetto selezionato per poi incollarlo nell'Area di anteprima.

Per fare copie utilizzando questo metodo, selezionare per prima cosa gli oggetti che si desidera copiare.

Memorizzare la copia in uno dei seguenti modi:

- Cliccando il pulsante Copia della barra degli strumenti.
- Premendo Control-C.
- Cliccando sul menu a tendina Modifica e scegliendo Copia.
- Cliccando con il tasto destro del mouse sull'oggetto nell'Area di anteprima e selezionando Copia.

Per Incollare gli oggetti copiati seguire una delle seguenti procedure:

- Cliccare il pulsante Incolla della barra degli strumenti.
- Premere Control-V.
- Cliccare sul menu a tendina Modifica e scegliere Incolla.
- Cliccare con il tasto destro del mouse sull'Area di anteprima e selezionare Incolla.

Duplica

Duplicare gli oggetti è un'operazione simile a quella di Copia e Incolla, fatta eccezione per il fatto che la copia non viene memorizzata. Per contro, viene duplicato quanto selezionato al momento. Questo è forse il modo più semplice e più veloce per fare copie, dal momento che il numero di passaggi è inferiore.

Per duplicare oggetti utilizzando questo metodo, selezionare per prima cosa gli oggetti da duplicare, poi duplicarli in uno dei seguenti modi:

- Cliccando sul pulsante Duplica.
- Premendo Control-D.
- Cliccando sul menu a tendina Modifica e scegliendo Copia.
- Cliccando con il tasto destro del mouse sugli oggetti e scegliendo Duplica.



Qual'è la differenza tra Copia e Incolla e Duplica?

Entrambe le funzioni servono a realizzare copie utilizzando dei tasti, ma:

Copia e Incolla può prelevare degli oggetti da un file di disegno aperto e collocarli in un altro file di disegno aperto in Graphic Studio.

Duplica offre un modo più veloce di realizzare copie di oggetti, ma non è in grado di copiarli in un altro file di disegno aperto in Graphic Studio.

Copia di oggetti, continuazione

Replica

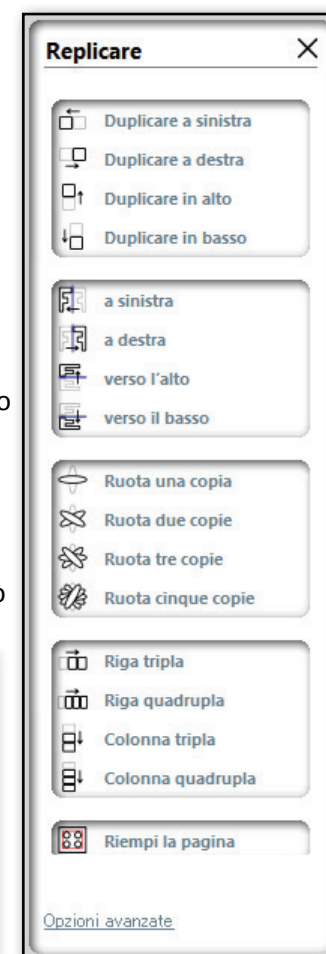
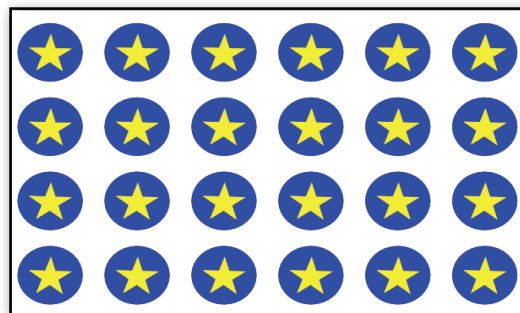
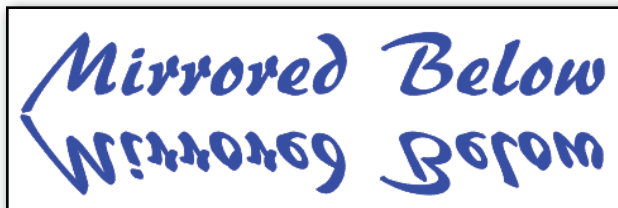
La Replica è un metodo più sofisticato di effettuare copie di motivi. Con questo strumento possono essere create velocemente molte copie senza dover copiare e incollare o duplicare.

Cliccare sul pulsante Replica per aprire le opzioni di Replica. Nel Pannello laterale compariranno le opzioni per l'effettuazione di copie dei motivi.

Replica - Opzioni di base

Queste opzioni si utilizzano per realizzare velocemente copie in una certa direzione, specchiate, ruotate o in righe e colonne. Le copie sono effettuate con la quantità minima di spazio tra gli oggetti.

- **Duplica a sinistra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia sulla sinistra.
- **Duplica a destra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia a destra.
- **Duplica sopra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia al di sopra.
- **Duplica sotto** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia al di sotto.
- **Specchia a sinistra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia specchiata sulla sinistra. Il punto cardine sarà posizionato sul margine sinistro dell'oggetto copiato.
- **Specchia a destra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia specchiata a destra.
- **Specchia sopra** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia specchiata al di sopra.
- **Specchia sotto** duplicherà gli oggetti selezionati posizionando la copia specchiata al di sotto.
- **Ruota una copia, Ruota due copie, Ruota tre copie e Ruota cinque copie** copierà gli oggetti selezionati e ne effettuerà da una a cinque copie, a seconda della scelta effettuata, posizionando le copie sopra l'immagine originale.
- **Riga da tre / Riga da quattro** copierà gli oggetti selezionati e ne replicherà due o tre copie aggiuntive consecutivamente, sistemandole orizzontalmente una accanto all'altra, con la minima quantità di spazio possibile tra gli oggetti.
- **Riempi pagina** realizzerà un numero di copie sufficienti a riempire il Riquadro dei materiali, con la minima quantità di spazio tra le copie.



Copia di oggetti, continuazione

Replica - Opzioni Avanzate

Si può accedere alle opzioni avanzate dalla parte inferiore del Pannello laterale. In questo Pannello si può effettuare un numero personalizzato di copie di oggetti selezionati e impostare la distanza tra gli oggetti replicati. Inoltre è possibile selezionare una direzione personalizzata. Le opzioni sono:

Numero di copie che può essere impostato tramite barra di scorrimento o inserendo un valore.

Posizione singola copia che determinerà dove verranno posizionate le copie successive. Se viene selezionata l'opzione Posizione personalizzata, la posizione potrà essere determinata tramite i valori X e Y, al di sotto della lista.

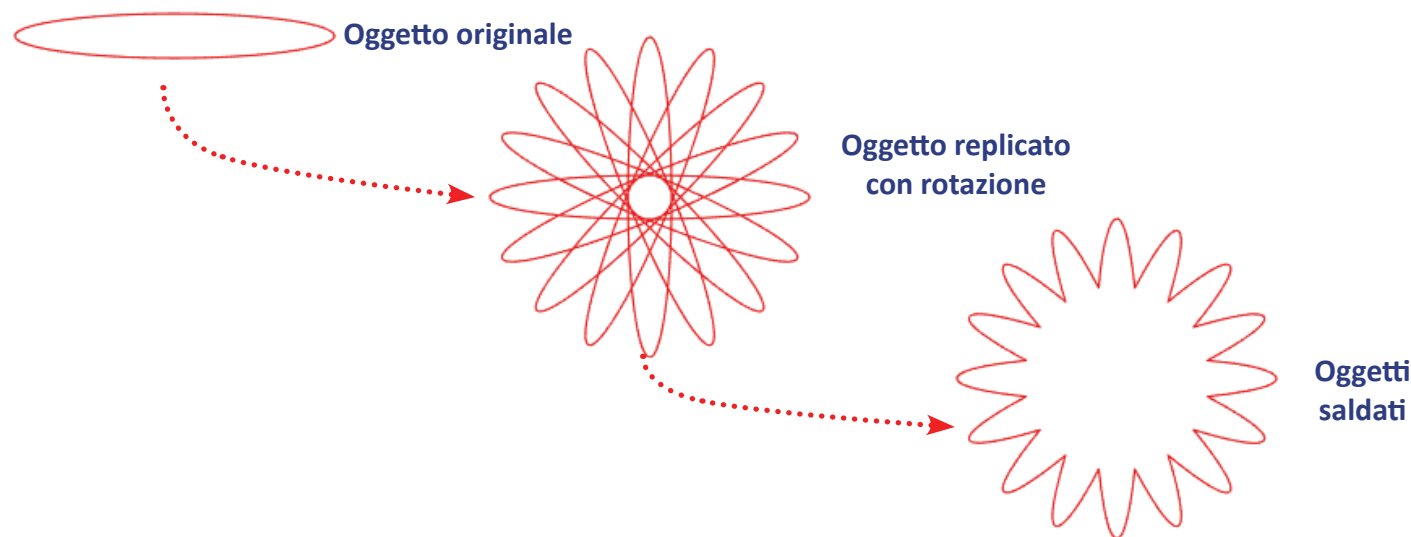
Ruota singola copia che ruoterà ogni copia aggiunta dell'angolo stabilito in questa impostazione.

Una volta impostati il numero di copie desiderate e la direzione, premere il pulsante **Replica** nella parte inferiore del menu opzioni avanzate per applicare gli attributi selezionati.

Cliccare sul link **Opzioni di base** per tornare alle precedenti opzioni di Replica.

La funzione Replica è particolarmente utile se combinata con una delle opzioni di saldatura.

Tutte le opzioni di Replica sono presenti anche nel menu a tendina di Oggetto.



Taking Steps
Taking Steps
Taking Steps

La nidificazione è un'efficace metodo di organizzazione degli oggetti, che permette di utilizzare la quantità minima di materiale, quando essi saranno tagliati. Tale risultato è ottenuto riposizionando tutti gli oggetti in maniera tale che essi occupino uno spazio il più ridotto possibile.

Quando si nidificano gli oggetti, soltanto quelli selezionati saranno nidificati, altrimenti tutti gli oggetti verrebbero nidificati.

Gli oggetti nidificati possono utilizzare come margine il Riquadro dei materiali o un oggetto selezionato.

La nidificazione può avvenire all'interno del Riquadro dei materiali o all'interno di un oggetto

To reveal the Nesting options, click on the Nesting tool icon on the top left area next to the Replicate tool icon. This will display the Nesting options within the side panel.

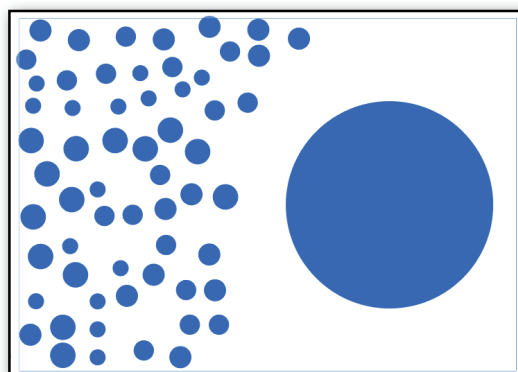


Per visualizzare le opzioni di Nidificazione, cliccare sull'icona dello strumento Nidificazione nell'area in alto a sinistra, accanto all'icona dello strumento Replica. Verranno così visualizzate le opzioni Nidificazione nel Pannello laterale.

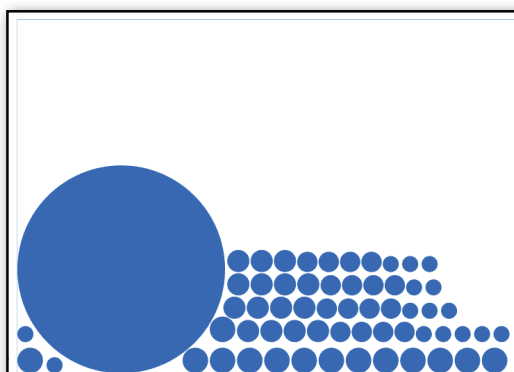
Margini

Utilizza materiale imposterà i margini del Riquadro dei materiali come margine per le forme nidificate.

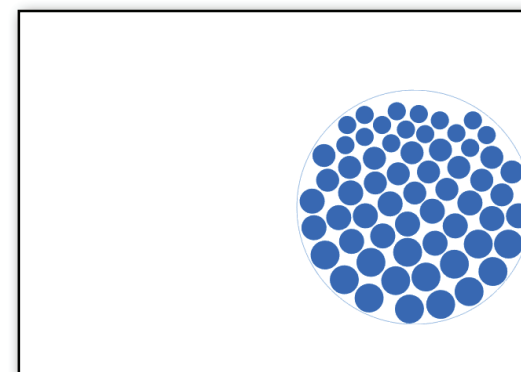
Se viene selezionato **Utilizza forma selezionata**, la forma selezionata diventerà il margine per le forme nidificate. Il margine può essere creato da una forma qualsiasi. Tracciare una forma, selezionarla e poi cliccare il pulsante "Imposta forma selezionata come margine" per fare in modo che la forma selezionata divenga il margine; in tal caso il contorno della forma sarà colorato di blu.



Disegno originale



Utilizzo del materiale come margine



Utilizzo di un oggetto selezionato come margine

Nidificazione di oggetti, continuazione

Opzioni

- **Incastra** tenta di far combaciare le forme o di incastrarle una nell'altra. Questa opzione può risultare utile quando si nidificano determinate lettere, come le L.
- **Mantieni grana** viene utilizzata quando le forme sono tagliate su materiali che presentano una determinata grana. Questa opzione ruoterà gli oggetti a 0 gradi e 180 gradi, per mantenerli in linea con il motivo o la grana. Questo assicura che tutte le forme siano sempre tagliate con la stessa grana o motivo del materiale.
- **Allinea in verticale** se utilizzato, ruota il margine più lungo della forma in posizione verticale. Ciò elimina la necessità della procedura di nidificazione, che si avvale di vari tentativi di differenti rotazioni per creare un buon incastro, cosa che a sua volta rende la nidificazione più veloce.
- **Scorpora testo** separerà il testo in modo tale che ogni lettera venga trattata come una forma individuale, prima di procedere alla nidificazione. Questo garantisce che ogni lettera possa essere ruotata per ottenere l'incastro migliore.

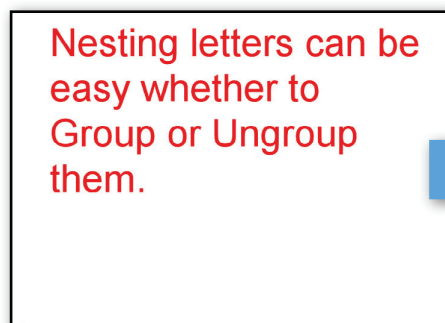


Prima della nidificazione

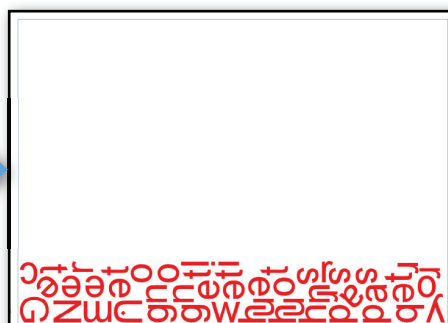
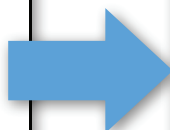
Nidificazione

- **Rotazioni** corrisponde al numero di rotazioni applicabili a una forma, al fine di trovare l'incastro migliore.
- **Accuratezza** è il livello di accuratezza adottato quando viene utilizzata l'opzione nidificazione. Se impostato su **Bassa** accuratezza il processo di nidificazione è veloce. Se impostato su **Media** accuratezza, la velocità è normale e se è impostato su **Elevata accuratezza** è più lenta.
- **Riempimento** controlla gli spazi vuoti tra le forme, e deve essere impostato prima di effettuare la nidificazione.

Dopo aver impostato le opzioni, cliccare su **Nidifica**.



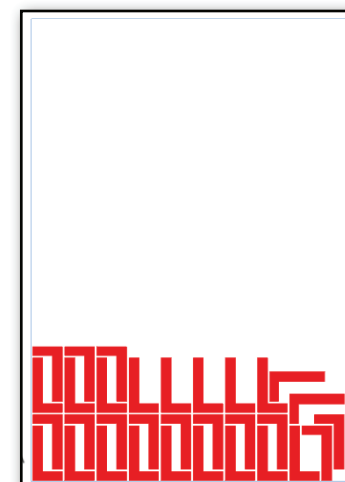
Testo prima della nidificazione



Testo dopo la nidificazione e lo scorporo
Testo abilitato



Nidificazione con incastro



Nidificazione senza incastro

Creazione di Tracciati di sagomatura

Creare un Tracciato di sagomatura può realmente migliorare un disegno. Esso può anche essere utilizzato per creare una Linea di taglio per le applicazioni di Stampa e Taglio. La Sagomatura è la definizione, interna o esterna, di una figura o oggetto.



Le Sagomature sono dotate di diversi colori, per migliorare il disegno



A questo disegno è stata applicata una Sagomatura, che servirà come Tracciato di taglio per l'applicazione Stampa e Taglia

Il contorno viene generalmente definito Sagomatura mentre il contorno interno si definisce Sagomatura interna.



A questo testo è stato applicato un *contorno rosso* o *Sagomatura*



A questo oggetto è stata applicata una *definizione interna* o *Sagomatura interna blu*

Creazione di Tracciati di taglio, continuazione

Il Pannello laterale sagomatura

Quando si clicca il pulsante Sagomatura, le relative opzioni sono visualizzate nel Pannello laterale, per creare o correggere la sagomatura :

- **Sagomatura** si seleziona se si desidera una definizione, un Tracciato di contorno all'esterno dell'oggetto.
- **Sagomatura interna** si seleziona se si desidera un contorno del lato interno dell'oggetto.
- **Distanza di Sagomatura** è lo spazio tra l'oggetto e il contorno, interno o esterno, a seconda che sia stata selezionata l'opzione Sagomatura o Sagomatura interna.
- **Acuti** renderà acuti gli angoli presenti nella Sagomatura.
- **Arrotondati** renderà arrotondati gli angoli acuti della Sagomatura.
- **Applica** applicherà le impostazioni alla Sagomatura interna o esterna.

Fasi per la creazione di una Sagomatura.

1. Cliccare sull'oggetto.
2. Cliccare sull'opzione che si desidera per la sagomatura: Sagomatura (esterna) o Sagomatura interna (interna). Comparirà la Sagomatura.
3. Impostare la Distanza di sagomatura, utilizzando la barra di scorrimento o inserendo un valore.
4. Cliccare su Acuti per avere angoli acuti o Arrotondati.
5. Cliccare su APPLICA.



**Pannello laterale
Sagomatura**

Bitmap e Tracciatura

La Tracciatura è un modo di definire il contorno degli oggetti, in generale di bitmap. Le bitmap, in particolare, devono essere tracciate perché una taglierina comprende soltanto tracciati lineari e vettoriali e non bitmap, che contengono punti (altrimenti detti pixel) che costituiscono l'immagine o la foto. Questa funzione è utilissima per convertire i loghi in bitmap in un oggetto delineato (o tracciato) come illustrato nell'esempio seguente. Poiché le bitmap sono generalmente oggetti che necessitano di tracciatura, questo capitolo sarà incentrato sulla tracciatura delle bitmap.

Le fasi di tracciatura di una bitmap sono essenzialmente 5:

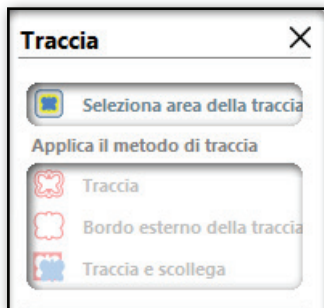
- Incorporare la bitmap nell'Area di anteprima.
- Aprire le opzioni di Tracciatura nel Pannello laterale, cliccando sul pulsante Traccia.
- Selezionare un'area dell'oggetto o l'intera bitmap da tracciare.
- Correggere le impostazioni del contorno.
- Infine tracciare la bitmap.



Selezionare l'area da tracciare.

Il software deve sapere quale area della bitmap è necessario tracciare. Per selezionare un'area:

1. Cliccare il pulsante Traccia.
2. Una volta che il Pannello laterale Tracciatura è aperto, cliccare in alto sulla selezione **Seleziona area tracciatura**.
3. Cliccare, mantenere premuto il tasto e trascinare il mouse per iniziare a formare il Riquadro di tracciatura. Il rettangolo sarà di colore grigio scuro traslucido, con un'area di tracciatura gialla.
4. Rilasciare il tasto del mouse.



Il Pannello laterale tracciatura

Il Riquadro di tracciatura grigio è dotato di nove Manopole di controllo per rimodellare il riquadro e di una Manopola di controllo della rotazione per ruotarlo, in maniera del tutto simile a quella utilizzata per gli oggetti. Per eliminare il Riquadro, cliccare sulla X nell'angolo superiore destro o premere Cancella.

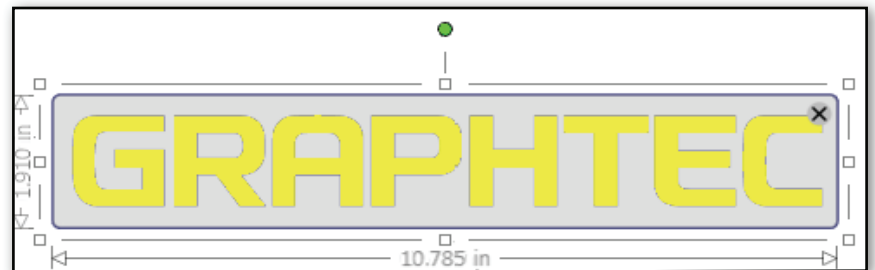
Tipi di bitmap accettabili per la Tracciatura
! PNG, JPEG, BMP, GIF, TIF, PCX, CG4



Bitmap del logo Graphtec



Contorno del logo tracciato

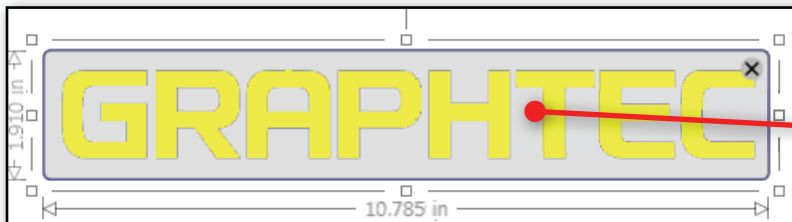


Il Riquadro di tracciatura grigio, che circonda un logo in bitmap Graphtec con l'area di tracciatura gialla.

Bitmap e Tracciatura, continuazione

Correggere le impostazioni di tracciatura

Una volta selezionata l'area che si desidera tracciare, verrà visualizzata un'area di tracciatura di colore giallo intorno alla bitmap. Questa è l'area gialla che sarà delineata dalle linee di tracciatura. Le opzioni del Pannello laterale di tracciatura consentiranno di correggere l'area gialla. Pertanto, il software utilizzerà quest'area gialla, e la delinea tutt'intorno. Di seguito viene descritto come ognuna delle impostazioni controlla l'area gialla.



L'area gialla è l'area che sarà delineata

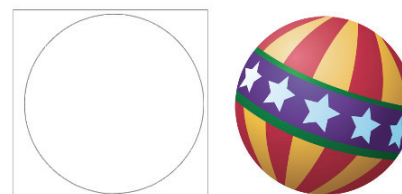
Impostazioni di tracciatura

- **Filtro passa alto**, se abilitato, filtra o elimina le differenze tra i punti tipografici più chiari e più scuri di una bitmap e aumenta o riduce l'area di tracciatura, in base alla Soglia impostata.
- **Filtro a passa basso**, se abilitato, è usato essenzialmente per eliminare "interferenze" in un'immagine. Dal momento che questo filtro può ridurre l'acutezza della linea di tracciatura, è necessario utilizzarlo con cautela.
- **Soglia** aumenterà o ridurrà la sensibilità dei colori più chiari, quando viene applicato il Filtro passa alto.
- **Ridimensiona** determina come viene ridimensionata un'immagine in scala di grigi. In altre parole, si tratta di come viene ridotta la luminosità di un punto tipografico, in modo che i margini dell'immagine siano più facilmente tracciabili. Essa può essere aumentata di 1 o 2 prima di correggere il valore Soglia.

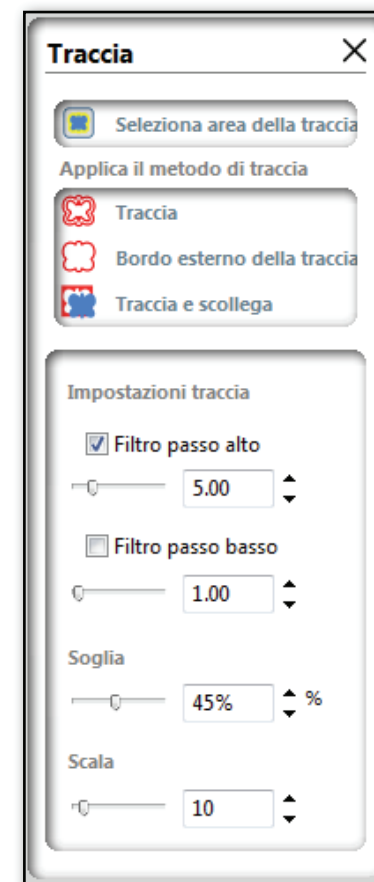
Applicazione di metodi di tracciatura

Dopo aver corretto le impostazioni di tracciatura, cliccare su una delle tre opzioni per completare la tracciatura:

- **Traccia** effettuerà la tracciatura intorno all'area di tracciatura gialla.
- **Traccia margine esterno** ignorerà qualsiasi punto aperto all'interno dell'area di tracciatura gialla.
- **Traccia e Separa** tratterà e separerà l'area di tracciatura gialla della bitmap dall'area non tracciata. Questa funzione può risultare molto utile nel caso in cui si desideri separare una porzione di una bitmap dalla bitmap originale.



Traccia e Separa separa la parte di area tracciata della bitmap dalla bitmap originale



Libreria

La Libreria è un mezzo per raccogliere ed immagazzinare oggetti e motivi che vengono utilizzati con regolarità nei disegni. In questo modo è possibile risparmiare tempo: anziché ricreare gli oggetti e i motivi più volte, è sufficiente crearli una sola volta e memorizzarli per gli utilizzi successivi. Anche i motivi che riempiono gli oggetti possono essere salvati o importati nella libreria.



Per accedere alla Libreria, cliccare sul pulsante Mostra Libreria sul fondo della barra degli strumenti per il disegno. Dopo aver cliccato, l'Area di anteprima scompare, sostituita dalla Libreria e compare una nuova barra degli strumenti sopra la Finestra della Libreria.

Aspetto generale della Libreria.

La Finestra della Libreria è suddivisa in due sezioni principali. La **sezione di sinistra** contiene cartelle che ordinano il contenuto della Libreria.

- **Mostra tutti i disegni**, se selezionata, visualizzerà tutti gli oggetti e i motivi contenuti nella Libreria. Ognuno di essi può essere spostato nell'Area di anteprima e utilizzato per nuovi disegni.
- La **Cartella motivi** contiene bitmap e immagini utilizzate per il riempimento degli oggetti. I motivi contenuti in questa cartella, appariranno anche come parte dei Riempimenti con motivi (vedi illustrazione).
- La **Cartella Libreria** contiene sia disegni vettoriali che bitmap. Questi oggetti possono essere spostati nell'Area di anteprima secondo necessità. La cartella predefinita è denominata Disegni Importati. È qui che vengono conservati i disegni. Alla cartella principale possono essere aggiunte altre cartelle, per una migliore organizzazione del lavoro

Visualizzazione dell'Area di anteprima e della Libreria



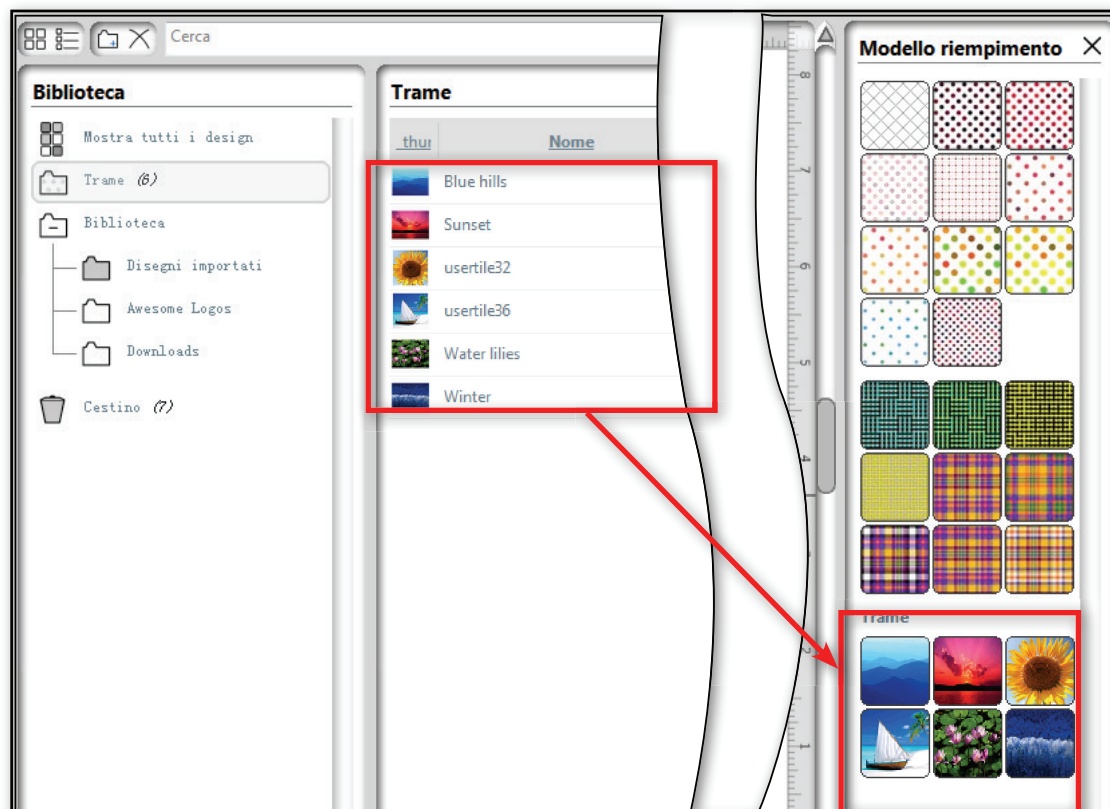
Per aprire l'**Area di anteprima** e la **Libreria** simultaneamente, cliccare sui pulsanti Mostra Libreria e Area di anteprima, sul fondo della barra degli strumenti per il disegno. In questo modo l'Area di anteprima verrà visualizzata accanto alla Libreria.



Per disabilitare la visualizzazione dell'Area di anteprima, cliccare sul pulsante al di sotto del pulsante Visualizzazione suddivisa.



Per visualizzare l'Area di anteprima da sola, cliccare sul pulsante Mostra Area di anteprima, sopra il pulsante Mostra Libreria.



Bitmap e immagini nella cartella Motivi faranno automaticamente parte dei Motivi degli riempiimenti.

Libreria, continuazione

Aggiunta di disegni alla Libreria

Esistono due metodi per aggiungere disegni alla Libreria. Il primo consiste nel salvare il disegno in uso dall'Area di anteprima nella Libreria. Il secondo metodo consiste nel trascinare i file nella Libreria da una cartella di Windows.

Salvataggio di disegni dall'Area di anteprima

1. Cliccare sul menu a tendina File e selezionare **Salva nella Libreria**.
2. Si aprirà una finestra che chiederà di confermare i seguenti elementi:
 - **Nome del file:** Gli oggetti nella Libreria sono file di disegno.
 - **Parole chiave:** sono di estrema utilità quando, in un secondo momento, si cercherà un oggetto nella Libreria. Esse saranno utili se non si ricorda il nome dell'oggetto. Esse saranno utili per ricercare l'oggetto tramite le parole chiave assegnatigli.
 - **Descrizione:** è una nota che descrive l'oggetto o il suo utilizzo.
 - **Artista** è il nome dell'autore dell'oggetto.
 - **Categoria:** è il fine per il quale il disegno o l'oggetto sono stati creati: Taglio normale, Stampa e Taglia, Motivo a diamanti, Schizzo e Oggetti tridimensionali.
3. Dopo aver inserito le informazioni richieste, cliccare OK

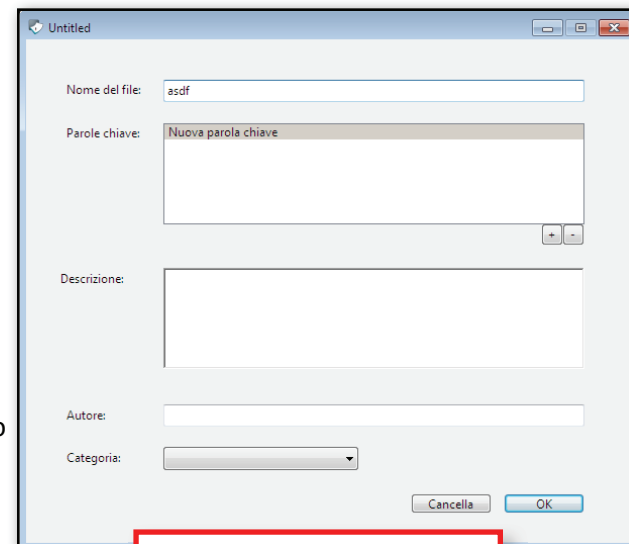
In questo modo l'intero disegno viene salvato dalla Pagina dei materiali alla Libreria. Per salvare solo un oggetto, provare a copiare e incollare l'oggetto, inserendolo in un nuovo disegno, poi salvarlo nella Libreria.

Importare un gruppo di file direttamente nella Libreria

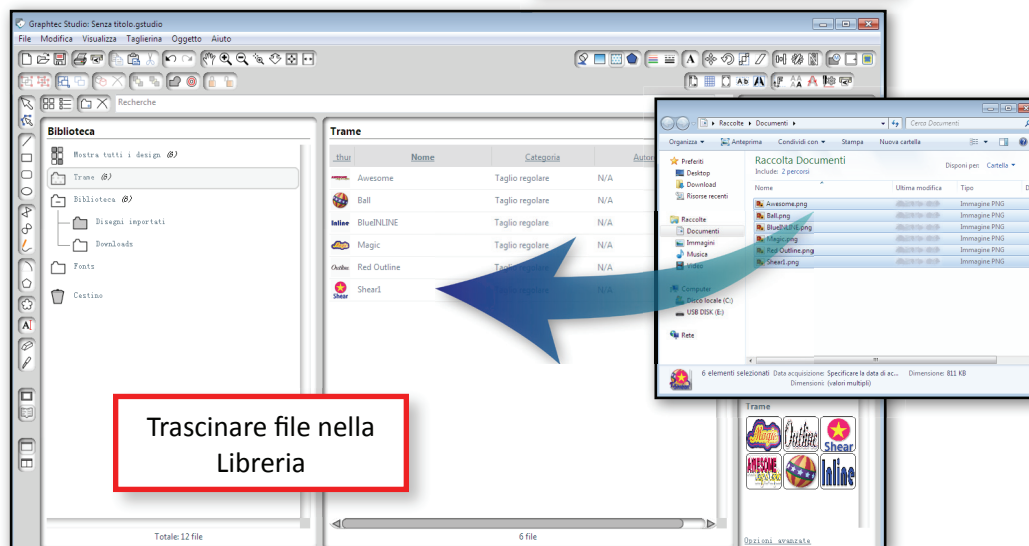
1. Aprire la Cartella Libreria o Motivi* nella quale si desidera eseguire l'importazione.
2. Aprire la cartella di Windows dove si trovano i file.
3. Selezionare i file che si desidera aggiungere alla Libreria.
4. Poi, trascinarli nella cartella Libreria**.

* Aprire la cartella Libreria o Motivi Solo bitmap e immagini possono essere importate nella cartella Motivi.

** Potrebbe essere necessario qualche secondo o qualche minuto, prima che compaiano nella cartella Libreria, in base alle dimensioni dei file.



Finestra che richiede informazioni



Libreria, continuazione

Utilizzare gli oggetti della Libreria

Fasi per il posizionamento di un oggetto dalla Libreria:

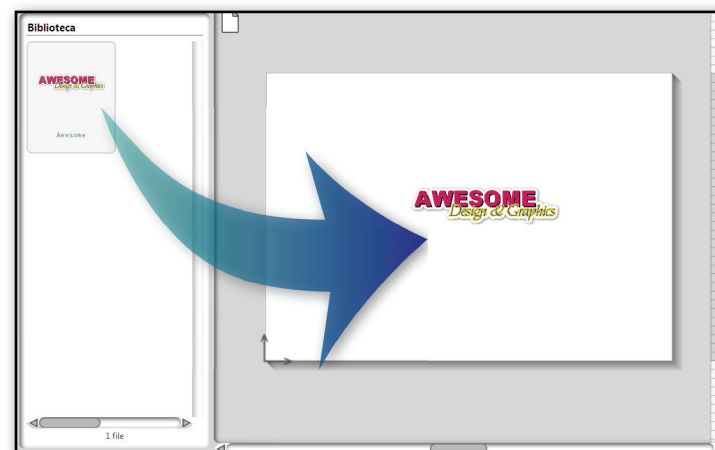
1. Aprire l'Area di anteprima, cliccando su Mostra Libreria e sul pulsante Anteprima.
2. Aprire la cartella dove si trova il disegno, cliccandoci sopra.
3. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il disegno nella posizione desiderata all'interno dell'Area di anteprima.

Ricerca di un oggetto

Se nella cartella Libreria si trovano un gran numero di oggetti, nella barra degli strumenti Libreria è presente un riquadro di ricerca. Iniziare a digitare e il software cercherà ed elencherà tutti gli oggetti, utilizzando quanto inserito nel riquadro di ricerca.



Trascinare oggetti nell'Area di anteprima



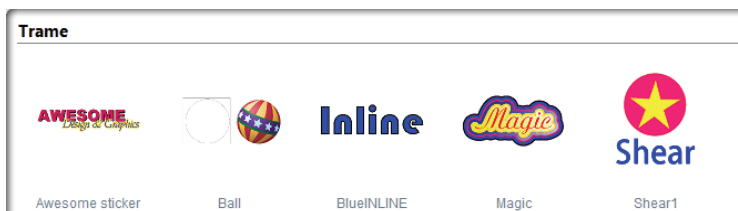
Trascinare oggetti nell'Area di anteprima

Organizzare la Libreria

Graphtec Studio offre una barra degli strumenti Libreria con molte opzioni per l'organizzazione della Libreria.

Visualizzare gli oggetti nella Libreria

I primi due pulsanti mostreranno i contenuti, sotto forma di icone o di elenco. Visualizzando gli oggetti sotto forma di icone, sarà possibile vederli con maggiore chiarezza. Quando gli oggetti sono visualizzati sotto forma di elenco, essi possono essere classificati per nome, categoria, artisti, data di creazione e dimensione.



Visualizzazione sotto forma di icona



	Nome	Date Added	Dimensione
Awesome sticker	Awesome sticker	1/20/2017 Thu, Aug 24, 2017	68.9 KB
Ball	Ball	1/20/2017 Thu, Aug 24, 2017	42.2 KB
BlueINLINE	BlueINLINE	1/20/2017 Thu, Aug 24, 2017	11.8 KB
Magic	Magic	1/20/2017 Thu, Aug 24, 2017	52.5 KB
Shear1	Shear1	1/20/2017 Thu, Aug 24, 2017	8.8 KB

Visualizzazione sotto forma di elenco

Libreria, continuazione

Creazione di cartelle



Un altro metodo per organizzare la Libreria è creare cartelle. Le cartelle possono essere utilizzate per raggruppare oggetti simili in una cartella. Possono anche essere create cartelle all'interno di altre cartelle. Tramite la creazione di cartelle, gli oggetti possono essere organizzati per gruppi o categorie.

Per creare una cartella:

1. Cliccare sul pulsante Nuova cartella o cliccare con il tasto destro del mouse sulla cartella Libreria o sulla cartella Motivi. Selezionare Nuova cartella.
2. Etichettare la cartella e premere Invio.

Dopo aver creato la cartella, si può iniziare a salvare o a spostare disegni al suo interno.



Creazione di una nuova Cartella Libreria

Spostare oggetti della Libreria all'interno della Libreria.

Dopo aver creato una o più cartelle, gli oggetti all'interno di una cartella della Libreria possono essere trascinati in un'altra cartella.

Accanto ad ogni cartella è visualizzato un numero tra parentesi, che indica quanti oggetti sono presenti in quella cartella.



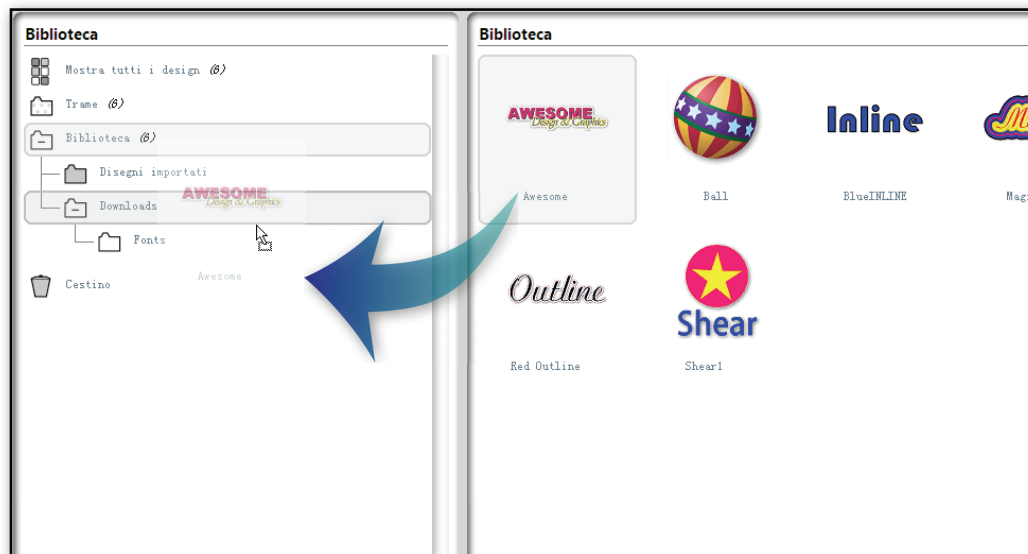
Eliminare oggetti e cartelle.

Per eliminare un oggetto o una cartella, selezionare l'oggetto da eliminare.

Cliccarci sopra con il tasto destro e selezionare Cancella.

O

Cliccare sul pulsante Cancella nella barra degli strumenti Libreria.



Gli oggetti possono essere organizzati trascinandoli da una cartella ad un'altra.

Taglio di un disegno

Fasi per il taglio veloce di un disegno

Per tagliare un disegno velocemente, seguire la seguente procedura:

1. Cliccare sul pulsante Taglierine. Nel Pannello laterale, la taglierina che si intende utilizzare (generalmente quella predefinita) deve trovarsi in modalità PRONTA. In caso contrario, verificare che la taglierina si accesa e collegata (vedi il Manuale di taglio Graphtec).
2. Cliccare su **Condizioni** per la taglierina che si intende usare nel Pannello laterale. Impostare le condizioni adeguate al materiale caricato.
3. Cliccare su Avanzate per ogni impostazione avanzata necessaria.
4. Cliccare sul menu a tendina Taglierina, selezionare **Invia lavoro di taglio** e selezionare la taglierina alla quale inviare il lavoro.
5. Per allineare i lavori in una delle taglierine, cliccare su **Allinea lavori di taglio**. In questo modo i lavori saranno tenuti in sospenso, fino a che il comando non verrà disattivato manualmente. **Per disattivare il comando**, cliccare su Inizia Taglio.

Taglierine collegate

Graphtec Studio è dotato di una buona interattività con tutte le taglierine Graphtec collegate. Cliccare sul pulsante Taglierina per aprire il Pannello laterale Opzioni della Taglierina, che mostrerà non soltanto tutte le taglierine connesse al computer, ma anche il loro stato e la loro condizione.

Ognuna delle taglierine visualizzate ha una sezione superiore che mostra un'immagine della taglierina, il numero di modello e lo stato della taglierina. A seguire sono illustrati i significati di ogni singolo stato*:

- **Pronta:** la taglierina è pronta a ricevere lavori da Graphtec Studio.
- **Pausa:** la taglierina ha sospeso le operazioni di taglio. Potrà comunque ricevere un lavoro; non lo taglierà subito ma lo conserverà in memoria. Quando la taglierina abbandonerà lo stato di pausa, i lavori in memoria saranno tagliati.
- **Occupata:** la taglierina è occupata nelle operazioni di taglio di un lavoro. Sarà in grado di ricevere un lavoro e procederà alle operazioni di taglio dopo aver completato i lavori precedenti.
- **Sincronizzazione:** il software sta raccogliendo informazioni sulla taglierina in uso. Questo si verifica, in genere, quando il plotter viene messo in linea per primo.

Al di sotto dell'illustrazione sono visualizzate alcune informazioni di base, quali la versione del firmware e la modalità di connessione della taglierina.

* Vengono qui illustrati i principali tipi di stato, sebbene ne esistano anche altri.



Taglio di un disegno, continuazione

Impostazioni della taglierina

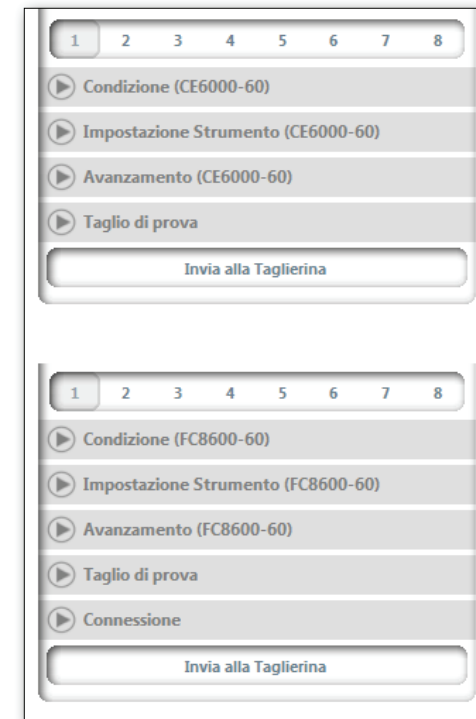
Le barre grigie sono i gruppi delle impostazioni del momento. I gruppi standard di impostazioni sono: Condizioni, Avanzate e Prova di Taglio. FC8600 e CE6000 avranno due ulteriori gruppi di Impostazioni Strumenti e Connessione.

Cliccando sulle frecce accanto ad ogni gruppo, saranno visualizzate le relative impostazioni. A seguire viene fornita una descrizione di ognuna di esse:

- **Condizioni** mostra la condizione impostata per la taglierina al momento. Per FC8600 e CE6000 saranno presenti i numeri da 1 a 8, ognuno dei quali rappresenta una delle otto condizioni di quelle taglierine.
- **Avanzate** mostra funzioni più avanzate. Per informazioni più dettagliate riguardo le impostazioni Avanzate, fare riferimento al manuale di taglio Graphtec.
- **Prova di Taglio** conterrà diversi tipi di schemi per la verifica delle Condizioni di taglio. Esse sono simili a quelle presenti nel pulsante Taglio di prova della taglierina.

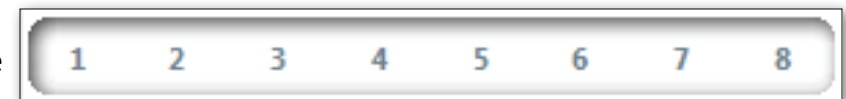
Specifiche per FC8600/CE6000:

- **Impostazione Strumenti** presenterà impostazioni** più avanzate in particolare per il taglio, quali: Dimensione passo, Forza di compensazione, Angolo e altre.
- **Connessione** contiene la configurazione per la porta Ethernet o per la porta seriale (RS232-C)



Gruppi Impostazioni della taglierina

Generalmente, ogni taglierina mostrerà la condizione in cui si trova al momento. Invece, FC8600 E CE6000 presenteranno i numeri da 1 a 8, proprio sopra le barre grigie. Ogni numero rappresenta una delle otto Condizioni di quella taglierina. Le informazioni relative alla Condizione selezionata saranno contenute nel Gruppo Condizioni. Questo è estremamente comodo, perché consente che tutte le otto Condizioni possano essere impostate dal software.



FC8600/CE6000 visualizzeranno questa barra delle Condizioni, che rappresenta le otto condizioni della taglierina.

* Si raccomanda vivamente, nel caso si intenda correggere una di queste impostazioni avanzate, di consultare il Manuale dell'Utente di FC8600 e CE6000 per acquisire familiarità con tali particolari opzioni.

Taglio di un disegno, continuazione

Utilizzo delle Condizioni di taglio del software

Cosa sono le Condizioni di taglio?

Una taglierina Graphtec dispone di otto Condizioni di taglio predefinite dall'utente, ognuna delle quali con proprie configurazioni di taglio, quali Velocità, Forza, Accelerazione e Tipo di lama. La loro finalità è quella di consentire che, ogni volta che viene caricato un materiale, anziché modificare la Velocità, la Forza o il Tipo di lama, si possa comodamente passare alla Condizione impostata specificamente per il taglio di quel materiale (Per ulteriori informazioni, vedi il manuale della taglierina Graphtec).

Graphtec Studio è in grado di sfruttare tutte le Condizioni di taglio della taglierina in uso (cfr. riquadro [Cosa sono le Condizioni di taglio?](#)) ottenendo in maniera interattiva e in seguito verificando le Condizioni dalle impostazioni presenti in Gruppo Condizioni del Pannello laterale. Ogni volta che le impostazioni delle Condizioni vengono corrette, il software modificherà immediatamente le impostazioni sulla taglierina. Questo agevola di molto il lavoro in quanto, una volta che un lavoro è pronto per il taglio, non è necessario correggere le Condizioni nella taglierina. Notare che, una Condizione o un Tipo di materiale assegnato ad un colore di linea o a uno strato avranno la precedenza sulle impostazioni di Condizione del Pannello laterale.

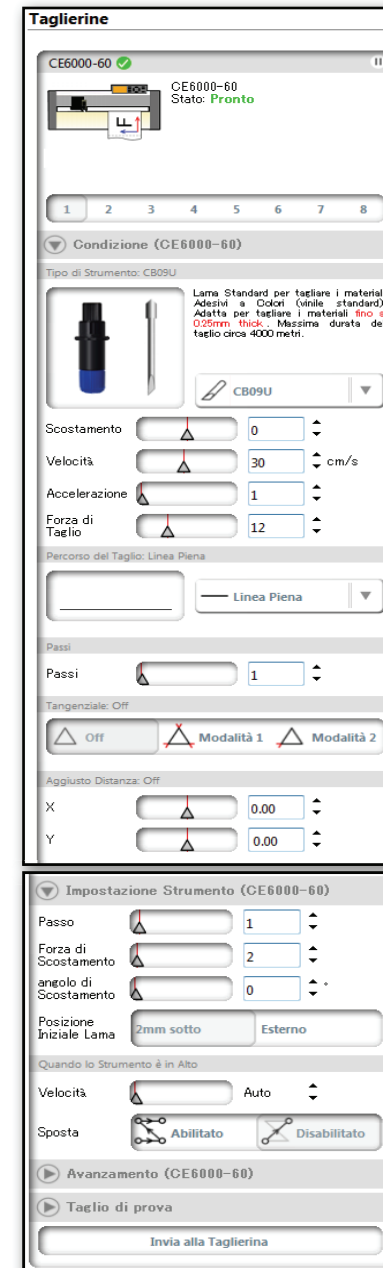
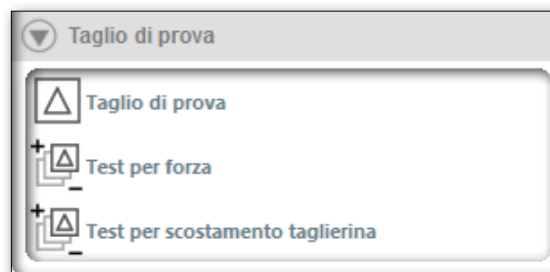
Impostazione Condizione

Ad ogni modello di taglierina presente nel Pannello laterale, corrispondono le impostazioni* di un Gruppo Condizioni. Cliccando sulla barra grigia, verranno visualizzate le Condizioni di taglio del momento, che sono anche visualizzate nel pannello di controllo della taglierina***. Esse comprendono:

- Tipo di lama, Velocità, Forza, Accelerazione e Compensazione.
- Tangenziale con Modalità 1 e Modalità 2.
- Modello di Linea di taglio. Cfr. Appendice A per ulteriori dettagli.

Ognuna di queste impostazioni può essere corretta tramite una selezione o inserendo un valore. Nel momento in cui una delle impostazioni viene corretta, la correzione si riflette immediatamente sulla taglierina.

Per verificare le nuove impostazioni, cliccare sulla barra grigia Prova di taglio e selezionare uno schema di taglio.



Impostazioni di strato del Pannello laterale per le taglierine connesse

* Su FC8600 e CE6000 tutte le otto Condizioni saranno disponibili nelle taglierine.

** Per informazioni più dettagliate riguardo alle impostazioni delle Condizioni, fare riferimento al manuale di taglio Graphtec.

Cutting a Design, continued

Definizione di Condizioni e Tipi di materiale

Questa funzione del software è molto utile quando in un disegno si intende assegnare impostazioni di Condizioni a tracciati di linea, che si tratti di Condizioni della taglierina o di impostazioni all'interno di un Tipo di materiale. Qui è possibile definire o impostare le Condizioni e i Tipi di materiale che possono essere assegnati. Ciò è utile in presenza di un disegno con due tracciati che richiedono strumenti o impostazioni differenti. Un esempio calzante di una simile situazione è dato da disegni per confezioni, per realizzare i quali è necessario utilizzare uno Strumento di taglio e uno di punzonatura.

Per aprire l'opzione Definisci Condizioni nel Pannello laterale, cliccare sul menu a tendina Taglierina e selezionare Definisci Condizioni. Quando nel Pannello laterale si aprono le opzioni di Definisci Condizioni, saranno visibili due cartelle:

Numeri di Condizione contiene le otto condizioni in cui i tipi di linee e i passi di taglio possono essere assegnati ad ogni condizione.

Predefiniti Graphtec contiene Tipi di materiale pre-installati. Cfr. [Definizione dei Tipi di materiale](#) più avanti in questo stesso capitolo.

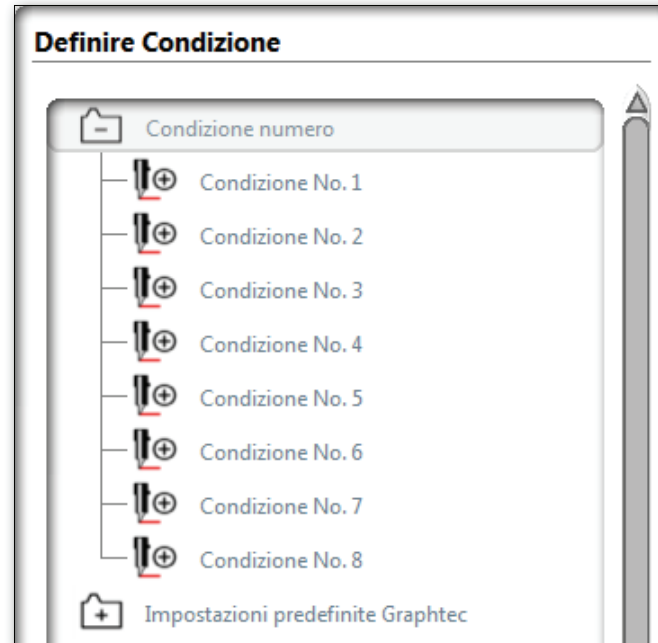
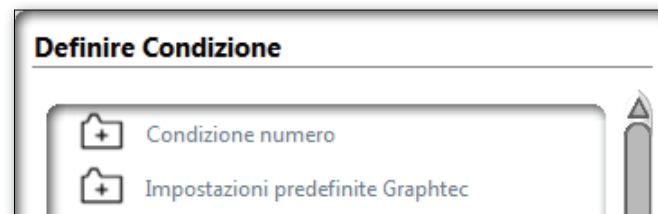
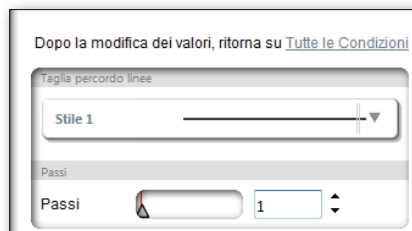
Cliccare su una delle cartelle per visualizzarne il contenuto.

Definizione della Condizione Tipo di Linea e Numero dei Passi

Quando si apre la cartella Numero di Condizione, saranno visualizzate le otto condizioni. Facendo doppio clic su una Condizione, saranno visualizzate due impostazioni nel Pannello laterale:

- **Tipo di Linea** assegnerà alla Condizione un Tipo di Linea, uniforme o tratteggiata, indipendentemente dal tipo di taglierina che sarà utilizzata*.
- **Passi** determina quanti passi saranno utilizzati per ogni linea. Questa è una funzione da utilizzare quando si tagliano materiali più duri, per i quali è necessario più di un taglio per tagliare completamente il materiale.

Se al computer è connessa più di una taglierina, potrebbe essere necessario impostare il Tipo di Linea o il Numero di Passi separatamente per ogni stampante. Per impostare il modello di taglierina per ogni Condizione, cliccare sull'icona Condizioni. In questo modo saranno visualizzate le taglierine connesse al momento. Si può poi assegnare ad ogni taglierina il suo Tipo di Linea o di Passo.



* Se si utilizza FC8600/CE6000, questo Tipo di Linea non dovrà essere confuso con il Modello di Linea di Taglio.

Taglio di un disegno, continuazione

Definizione dei Tipi di materiale

I Tipi di materiale sono impostazioni di condizioni predefinite di Graphtec Studio, che possono essere etichettate. Queste impostazioni, che sono simili ad una Condizione, hanno valori quali Velocità, Forza di taglio, Accelerazione, Compensazione e altro (cfr. [Che differenza c'è fra le Condizioni della taglierina e Tipi di materiale?](#)). Esse possono essere assegnate ad uno Strato o a un Colore di Linea. Se assegnate, Graphtec Studio utilizzerà la configurazione di taglio di quel Tipo di materiale per modificare la Condizione nella taglierina, prima di inviare il lavoro.

Cliccando il pulsante Definisci Condizioni, si aprirà il relativo Pannello laterale. In questo pannello è possibile creare o correggere i Tipi di materiali predefiniti.

Per aggiungere, modificare o cambiare qualsiasi elemento alla voce Definisci Condizioni del Pannello laterale, fare sempre doppio clic dopo l'ultimo inserimento. In questo modo si aprirà un menu a tendina dove saranno visualizzate le differenti azioni disponibili. In base alla sezione cliccata del menu, verrà visualizzato l'elemento disponibile. Ad esempio, sono disponibili più azioni da scegliere quando si seleziona un Tipo di materiale rispetto a quando si clicca con il tasto destro sullo spazio vuoto sotto all'ultimo inserimento di Tipo di materiale.

Aggiunta di Tipi di materiale

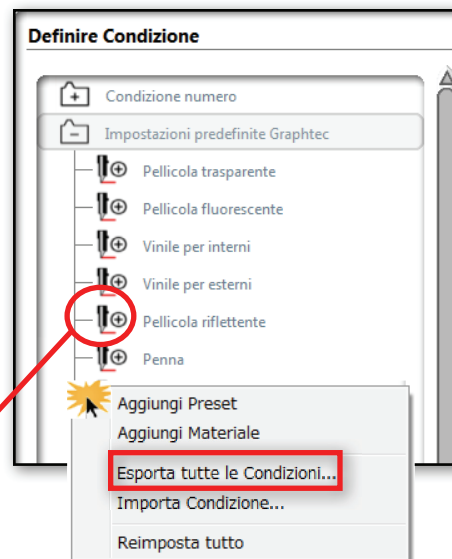
Fasi per l'aggiunta di un Tipo di materiale:

1. Cliccare con il tasto destro del mouse sull'area al di sotto dell'ultima voce di Tipi di materiale inserita. Se non esistono voci inserite, cliccare al di sotto dell'opzione Pellicola riflettente. Verrà visualizzato un menu a tendina con diverse opzioni.
2. Selezionare la seconda opzione "Aggiungi materiale"
3. Sarà visualizzato un tipo di materiale senza nome. Inserire il nome del nuovo tipo di materiale e premere INVIO.

Una volta creato il nuovo Tipo di materiale, i valori possono essere corretti (cfr. Modifica dei Tipi di materiale).



A sinistra del nome del Tipo di materiale si trova un'icona. Accanto all'icona si trova un piccolo cerchio contenente un segno "+". Cliccando sul segno più, il software visualizzerà i diversi modelli Graphtec, ognuno con le proprie impostazioni. Ciò avviene perché alcuni modelli sono dotati di funzioni speciali, che possono essere utilizzate nell'ambito di una Condizione. L'opzione Modello Linea di taglio della FC8600 costituisce l'esempio di un simile caso. Inoltre, non tutti i modelli taglieranno lo stesso materiale usando le stesse impostazioni. Per un determinato modello potrebbe essere necessaria una forza maggiore oppure, nel caso siano collegate due taglierine, una potrebbe utilizzare uno strumento di taglio differente dall'altra.



Differenze fra le Condizioni della taglierina e Tipi di materiale

Quando si utilizza una Condizione di taglio per operazioni di taglio con Graphtec Studio, il software invia un comando per commutare la taglierina a quella specifica Condizione. Ad esempio, se si seleziona la Condizione 4, il software farà passare la taglierina alla Condizione 4, prima di tagliare il lavoro. Questo significa che la Condizione per un determinato materiale caricato nella taglierina deve essere configurata prima di inviare il lavoro. Le Condizioni disponibili nella taglierina non possono essere etichettate, cosa che può generare qualche confusione. Nota: se si prevede di utilizzare le Condizioni nel Pannello di controllo della taglierina, assicurarsi che l'opzione Priorità Condizioni sia disattivata (vedi il manuale della taglierina per ulteriori informazioni).

Nell'opzione Tipi di materiale vengono impostate e salvate le configurazioni relative alla Condizione nell'ambito del software. Ciò consente di applicare un'etichetta descrittiva o un nome (ad esempio "Vinile ad elevate prestazioni XYZ"). Quando un Tipo di materiale viene utilizzato per il taglio, il software modificherà le impostazioni della Condizione, aggiungendo alla taglierina una Condizione aggiuntiva. Questo metodo rende il lavoro più agevole, poiché si dispone di etichette, anziché di numeri di Condizione.

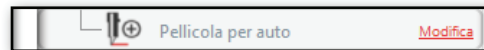
Taglio di un disegno, continuazione

Modifica dei Tipi di materiale

Alcuni Tipi di materiale predefiniti sono installati insieme a Graphtec Studio. Essi possono essere visualizzati cliccando sulla cartella Predefiniti Graphtec, riconoscibile dal grande segno "+" al suo interno.

Per rinominare un Tipo di materiale preesistente

1. Cliccare con il tasto destro del mouse sul tipo di materiale e selezionare Rinomina o fare doppio clic sul nome del tipo di materiale.
2. Inserire un nuovo nome e premere INVIO.



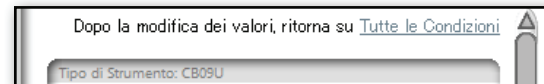
Correzione delle impostazioni di un Tipo di materiale

Sono disponibili due modalità per modificare le impostazioni di un Tipo di materiale preesistente:

- Passare il mouse sul lato destro del nome del materiale e cliccare sulla dicitura Modifica di colore rosso (che comparirà non appena il mouse viene passato su quell'area).
- Fare doppio clic sul lato destro del nome del materiale.

In entrambi i casi si aprirà il Pannello laterale delle impostazioni di Tipi di materiale, di aspetto molto simile a quello utilizzato per impostare le Condizioni (per apprendere come correggere le impostazioni, vedi Modifica delle Impostazioni delle Condizioni).

Una volta effettuate le correzioni delle impostazioni, cliccare sul link *Tutte le Condizioni* nella parte superiore del Pannello laterale o cliccare nuovamente il pulsante *Definisci Condizioni*.



Simulazione di taglio



Questa funzione offre la possibilità di visualizzare i tracciati che saranno seguiti dalla lama della taglierina, prima di effettuare realmente il taglio. Il software creerà un'animazione della posizione della lama in ogni momento e della sua posizione verticale.



Ciò è utile per le applicazioni che necessitano informazioni riguardo la direzione del taglio. Un esempio in merito potrebbe essere il taglio di un colore o di una tavola di compensato.

Per accedere a questa funzione, cliccare sul pulsante Simulazione.. blah blah

Taglio di prova prima della creazione di un Tipo di materiale



Prima di creare un Tipo di materiale, effettuare una prova di taglio del materiale con la taglierina. Dopo aver determinato il Tipo di lama, la Forza, la Velocità, l'Accelerazione ed altri tipi di impostazione, memorizzarli per poterli utilizzare per il nuovo Tipo di materiale.

Modifica : Pellicola per auto

Dopo la modifica dei valori, ritorna su [Tutte le Condizioni](#)

Tipo di Strumento: CB09U

 Lama Standard per tagliare i materiali Adesivi a Colori (vinile standard). Adatta per tagliare i materiali fino a 0.25mm thick. Massima durata del taglio circa 4000 metri.

 CB09U

Scostamento  0

Velocità  30 cm/s

Accelerazione  2

Forza di Taglio  17

Taglia percorso linee

Stile 1

Passi

Passi  1

Tangenziale: Off

 Off  Modalità 1  Modalità 2

Pannello delle impostazioni delle Condizioni del Tipo di materiale

Taglio di un disegno, continuazione

Organizzazione dei Tipi di materiale

A volte è necessario raggruppare i Tipi di materiale. Ad esempio, si potrebbe voler raggruppare tutti i Tipi di materiale di un certo produttore, o voler raggruppare un certo tipo di materiale. In questi casi possono venire utilizzate le Cartelle predefinite. La creazione di una cartella avviene in modo simile alla creazione di un Tipo di materiale.

Creazione di una cartella predefinita

1. Cliccare con il tasto destro del mouse sullo spazio libero (di colore giallo) al di sotto dell'ultimo inserimento.
2. Selezionare Aggiungi predefinita.
3. Alla fine della lista nel Pannello, comparirà una nuova Cartella predefinita. Inserire il nome della Cartella predefinita e premere Invio.

Creazione di una Cartella all'interno di una Cartella

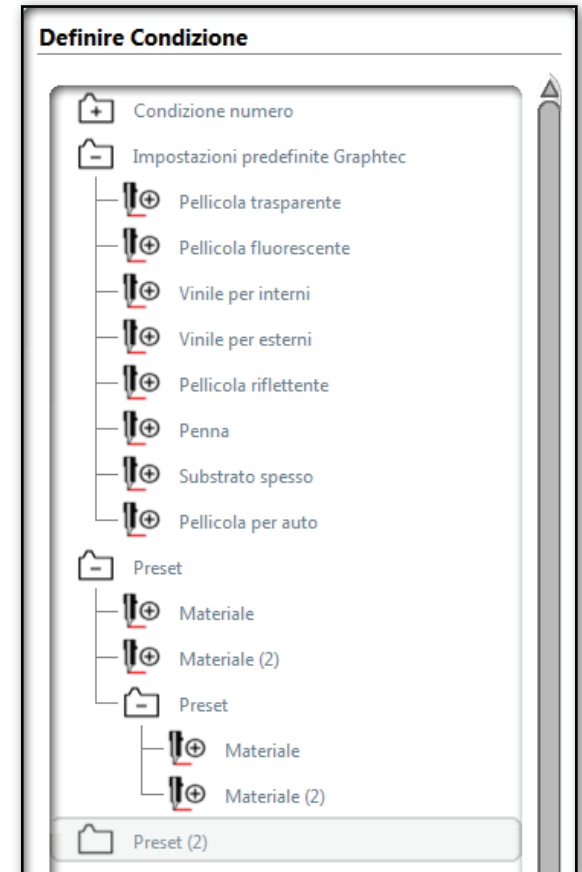
Le Cartelle predefinite possono anche essere nidificate. In altre parole, in modo simile alle cartelle presenti in un computer, si può creare una Cartella all'interno di un'altra Cartella.

Le Cartelle predefinite interne possono essere utilizzare per organizzare il contenuto di una Cartella. Ad esempio, si potrà avere una Cartella principale per un determinato produttore e poi creare Cartelle interne per i diversi Tipi di materiale di quel produttore.

Creazione di una Cartella all'interno di una Cartella

1. Cliccare sulla cartella con il tasto destro del mouse.
2. Selezionare Aggiungi predefinita.
3. Inserire il nome della Cartella e premere INVIO.*

Una volta creata la Cartella, i Tipi di materiale possono essere spostati al suo interno semplicemente trascinandoli.



* Nota: Graphtec Studio consente un numero di cartelle infinito.

Taglio di un disegno, continuazione

Assegnazione di Condizioni e Tipi di materiale

Nel software Graphtec Studio, ogni Condizione o Tipo di materiale può essere assegnato ad un Colore di linea o a uno strato. Questo risulta particolarmente utile quando due Tracciati vengono utilizzati per diverse operazioni. Ad esempio, un Tracciato potrebbe essere utilizzato per una linea punzonata, e l'altro per il taglio. Il risultato finale dovrebbe essere che la taglierina tratterà prima la linea punzonata per il primo Tracciato, poi modificato lo strumento o la condizione, taglierà il secondo Tracciato.

Come prima cosa è necessario impostare le Condizioni nella taglierina, o i Tipi di materiale nel Pannello Definisci Condizioni, in base a ciò che si intende utilizzare (cfr. [Definizione dei Tipi di materiale](#)). Una volta effettuate le impostazioni, esse saranno assegnate a differenti tipi di tracciato: punzonatura, plotting o taglio.

Per assegnare una Condizione o Tipo di materiale ad un Tracciato di colore

1. Cliccare sul pulsante **Configura Lavoro di taglio**. Si aprirà il Pannello laterale contenente le opzioni di Configurazione Lavoro di taglio.
2. Cliccare sulla cartella **Applica Condizioni**. Si apriranno le impostazioni per l'assegnazione di Condizioni e Tipi di materiale.
3. Qui è possibile selezionare il tipo di taglio fra **Tutto**, **Per colore** o **Per strato**. Cliccare su **Per colore**. Effettuata la selezione, verranno visualizzati tutti i colori del disegno.
4. Cliccare nella colonna Condizione e selezionare una Condizione o Tipo di materiale da assegnare ad ogni colore.

I Tracciati di colore che non saranno tagliati o punzonati possono essere disabilitati cliccando nella casella di spunta posta accanto al colore.

Per assegnare una Condizione o un Tipo di materiale a uno Strato

5. Seguire le fasi da 1 a 3 descritte sopra.
6. Cliccare Per strato per visualizzare tutti gli Strati del disegno.
7. Cliccare nella colonna Condizione e selezionare una Condizione o Tipo di materiale da assegnare ad ogni strato.
8. Gli strati che non saranno tagliati o punzonati devono venire disabilitati. Questa operazione si esegue cliccando nella casella di spunta accanto allo strato.



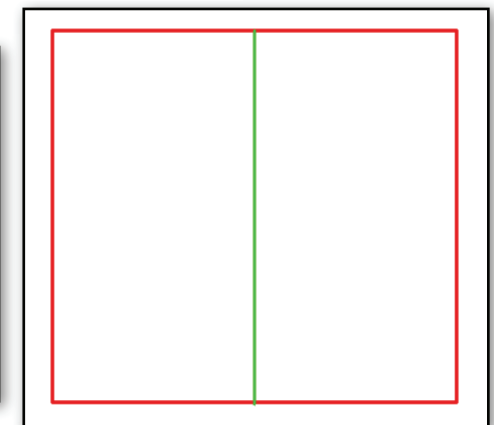
È importante ricordare che l'ordine di disposizione di ogni Colore o Strato, determinerà l'ordine dell'invio. In altre parole, gli oggetti posizionati sul Colore o sullo Strato più in superficie, saranno inviati alla taglierina per primi.



Nella cartella **Applica Condizioni**, alla linea verde è stata assegnata la Condizione 1, ossia la punzonatura mentre alla linea rossa è stata assegnata la Condizione 2, ossia il taglio. Le linee blu sono state disabilitate perché non si desidera inviarle alla taglierina



Nella cartella **Applica Condizioni** lo Strato Linea punzonata è stato impostato per il Tipo di materiale Punzonatura e lo Strato Taglio è stato impostato per il Tipo di materiale Taglio



Un disegno contenente una linea verde punzonata ed una linea di taglio rossa

Taglio di un disegno, continuazione

Impostazioni riempimento

I Bordi dello riempimento vengono usati in particolare quando si taglia del vinile autoadesivo. Dopo aver tagliato un disegno, i Bordi dello riempimento rendono più agevole la rimozione delle porzioni inutilizzate del vinile tagliato. Per accedere alle impostazioni dei Bordi e delle Linee dello riempimento, cliccare sul pulsante Impostazioni dello Riempimento.

Una volta aperto il Pannello delle Impostazioni dello Riempimento, possono essere configurate le impostazioni del Bordo dello riempimento e delle Linee dello Riempimento.

Nella prima sezione è possibile abilitare il Bordo dello riempimento ed impostarne le dimensioni. La seconda sezione è dedicata alle impostazioni delle Linee dello Riempimento (cfr. [Cosa sono i Bordi e le Linee dello Riempimento?](#)).

Bordo dello Riempimento

- La casella di spunta **Mostra Bordo dello Riempimento** consentirà di abilitare o disabilitare la visualizzazione dei Bordi dello Riempimento.
- Lo **riempimento** è la distanza fra il lavoro e il Bordo dello riempimento.

Linee dello Riempimento Pro

- **Orizzontale** posizionerà Linee dello Riempimento orizzontali tra i caratteri (quando le righe di testo hanno orientamento verticale), le righe di testo o gli oggetti.
- **Verticale** posizionerà Linee dello riempimento verticali tra i caratteri, le righe di testo (quando le righe di testo hanno orientamento verticale) o gli oggetti.
- **O/V** posizionerà Linee dello riempimento sia orizzontali che verticali tra i caratteri, le righe di testo o gli oggetti.
- **Ricursivo** posizionerà Linee dello riempimento orizzontali con linee verticali tra ogni carattere o oggetto. Le linee verticali si estendono solo tra linee orizzontali.

I Bordi e le Linee dello Riempimento, una volta creati saranno automaticamente corretti, se il disegno è a sua volta corretto o ridimensionato.

Se il disegno viene ruotato, il Bordo dello Riempimento si ridimensionerà per adattarsi al nuovo angolo, ma le Linee dello Riempimento potrebbero scomparire.

Impostazione Bordo

Bordo

Mostra Bordo ☒

Imbottitura mm

Linee Bordo

Linee Bordo ☐ Off

☐ Off

☒ Orizzontale

☐ Verticale

☐ O / V

☐ Ricorsivo



Differenze tra Bordi dello Riempimento e Linee dello Riempimento?

Un *Bordo dello riempimento* è un rettangolo che definisce il lavoro. La sua dimensione è determinata dallo riempimento, ossia lo spazio tra il lavoro e il Bordo.

Le *Linee dello riempimento* sono Linee di taglio all'interno del Bordo dello riempimento. Le Linee dello Riempimento, a seconda della loro disposizione, possono essere utili per ripulire gli oggetti più piccoli o più complessi.

Taglio di un disegno, continuazione

Classificazione degli Oggetti Pro

La classificazione degli oggetti in un lavoro, non solo migliora il rendimento, ma riduce anche lo slittamento diagonale. Se un lavoro è lungo e gli oggetti che contiene non sono stati classificati, può verificarsi un eccessivo movimento del materiale, che fa aumentare il tempo impiegato per il taglio e provoca possibili slittamenti diagonali. Graphtec Studio è dotato di opzioni che classificheranno gli oggetti automaticamente prima di inviare il lavoro alla taglierina.

Cliccando sul pulsante Configura Lavoro di taglio, l'opzione Classifica è collocata nel Pannello laterale di Configura Lavoro di taglio. La prima sezione organizzerà il lavoro in modo che gli oggetti siano classificati in base alle Condizioni alle quali sono assegnati*. Ad esempio, se due Strati o Colori sono assegnati alla stessa Condizione, tali oggetti saranno tagliati in successione, uno dopo l'altro. Tale operazione evita che la taglierina passi inutilmente da una Condizione all'altra.

Classificazione per Strati, effettuerà una classificazione per strati:

- **Nessuna classificazione** ordinerà gli strati nello stesso modo in cui sono elencati nel Pannello APPLICA CONDIZIONI. Utilizzare questa impostazione quando non sono assegnate Condizioni agli Strati o ai Colori.
- **Raggruppa Strati per Condizione** ordinerà gli Strati o i Colori assegnati alla stessa Condizione, in modo che essi vengano tagliati insieme, in successione.

Classificazione per Linea di taglio, effettuerà una classificazione per oggetto.

- **Nessuna Classificazione** invierà gli oggetti alla taglierina nello stesso ordine nel quale sono disposti nel disegno. Gli oggetti sulla parte superiore saranno tagliati per primi e quelli nella parte inferiore per ultimi.
- **Massimizza Velocità** ordinerà gli oggetti in modo che la scelta dell'oggetto successivo da tagliare cadrà su quello più vicino alla lama in quel momento. Utilizzare questa impostazione per massimizzare la velocità di taglio.
- **Minimizza il movimento del cilindro** ordina gli oggetti in modo che essi vengano tagliati nello stesso ordine nel quale sono posizionati nel lavoro. Gli oggetti più vicini alla freccia saranno tagliati per primi. Questo metodo è raccomandato come impostazione predefinita e minimizzerà il movimento del materiale.
- **Classifica per primi i contorni interni** classificherà la Linea di taglio in modo che essa venga tagliata per prima quando il lavoro è inviato alla taglierina.

Classificazione degli Strati e Classificazione delle Linee di taglio possono funzionare contemporaneamente. Per esempio si può selezionare l'opzione *Raggruppa Strati per Condizione* e classificare al suo interno oggetti per massimizzare la velocità.



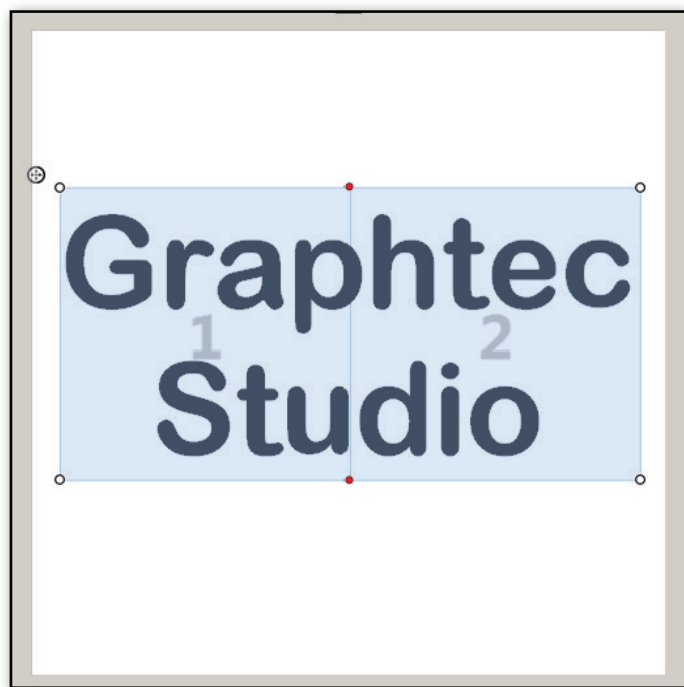
* Esso non comprenderà i Tipi di materiale, poiché questi ultimi utilizzano un'impostazione di Condizione ausiliaria.

Taglio di un disegno, continuazione

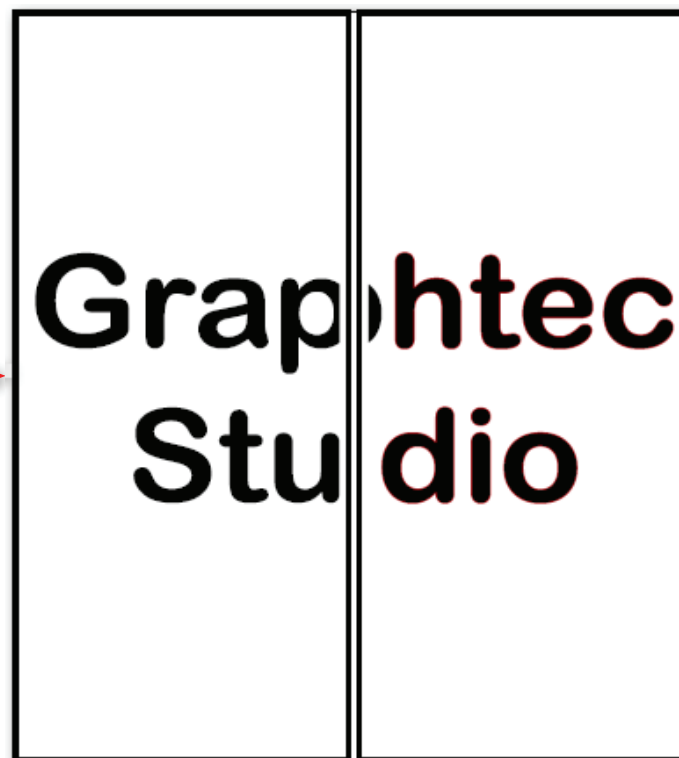
Sezionamento di un lavoro



Il Sezionamento è un'operazione necessaria se si prevede di tagliare un lavoro più grande della taglierina in uso. Il Pannello delle impostazioni di Sezionamento, consentirà di sezionare il lavoro. In altre parole, il lavoro verrà suddiviso in aree separate o sezioni. Ognuna delle Sezioni sarà tagliata come se fosse un lavoro individuale. Nell'illustrazione sottostante, a sinistra è mostrato un lavoro di grandi dimensioni, con un Pannello di Sezionamento applicato tramite Graphtec Studio. A destra è illustrato il risultato finale, con le due Sezioni tagliate separatamente.



Pannello di
Sezionamento applicato
nell'Area di anteprima



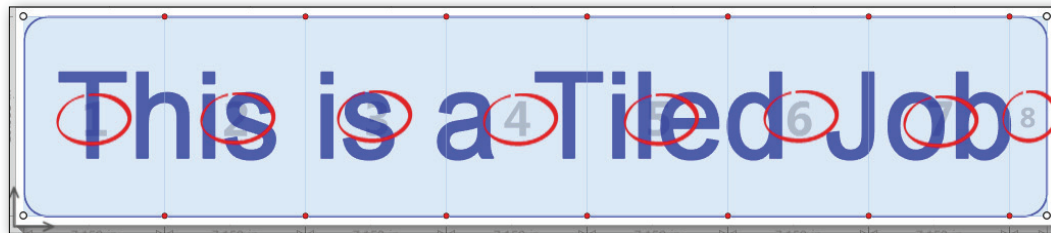
Il risultato finale consiste in
due pannelli rappresentanti
due lavori di taglio separati.

Taglio di un disegno, continuazione

Regolazione del Pannello di Sezionamento o della Griglia

Quando il disegno è pronto per il taglio, se le sue dimensioni sono maggiori di quelle della Pagina dell'Anteprima di taglio, il disegno sarà automaticamente sezionato. Tale Sezionamento non sarà visualizzato fino a quando non verrà abilitata l'opzione Mostra Sezionamento. Una volta abilitata tale funzione, verranno visualizzate le opzioni di sezionamento nella barra laterale e un Pannello di sezionamento ricoprirà il disegno. Il Pannello può essere poi corretto per adattarsi al tipo di disegno. A seguire viene illustrato come ogni opzione modificherà il Pannello di sezionamento.

- Come precedentemente menzionato, **Mostra Sezionamento** determina se il disegno sarà sezionato oppure no. Una volta abilitata questa opzione, l'Area di anteprima mostrerà uno schema del sezionamento del disegno. Ogni Sezione è numerata, per indicare l'ordine con il quale verrà tagliata.



Strato del Pannello di Sezionamento. Ogni Sezione è numerata, per indicare l'ordine con il quale verrà tagliata.

Configurazione della Posizione e delle Dimensioni

- Origine X** e **Origine Y** posizioneranno l'Origine del Pannello (che corrisponde all'angolo inferiore sinistro) tramite le coordinate x e y. Le coordinate si basano sull'angolo inferiore sinistro del Riquadro dei materiali.
- Larghezza** e **Altezza** mostreranno le dimensioni del Pannello di sezionamento, che sarà ridimensionato partendo dall'angolo inferiore sinistro.
- La casella di spunta **Mantieni Aspetto** garantirà che il Pannello di sezionamento mantenga le proporzioni durante il ridimensionamento.

Configurazione di una Griglia regolare

- Automatiche** imposterà automaticamente lo schema a griglia delle Sezioni in base alle dimensioni del materiale selezionato per la taglierina. Quando è selezionato Automatiche
- Personalizzate** consentirà di impostare uno schema personalizzato per le sezioni.
- Griglia regolare** imposterà dimensioni uniformi per tutte le Sezioni. Quando si seleziona questa opzione, vengono visualizzati quattro parametri:
Larghezza cella, **Altezza cella**, **Numero di colonne** e **Numero di righe**.

Taglio di un disegno, continuazione

Sovrapposizioni

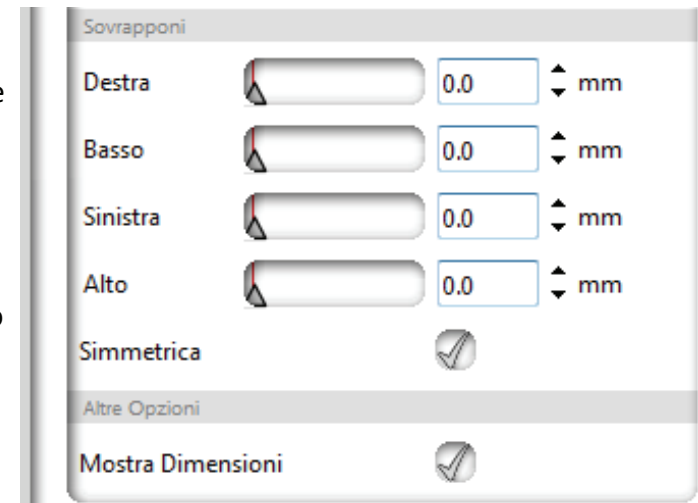
La funzione Sovrapposizione specifica la quantità di sovrapposizioni tra righe e colonne delle Sezioni. Sovrapponendo le sezioni su sezioni adiacenti, è possibile eliminare ogni spazio vuoto che potrebbe crearsi a causa di fattori ambientali, come il tempo.

- I valori **Destra**, **Basso**, **Sinistra**, e **Alto** determineranno la quantità della sovrapposizione tra le Sezioni.
- La funzione **Simmetria** garantirà che Destra e Sinistra e Alto e Basso si ridimensionino insieme

Cfr. sezione sulla [Sovrapposizione di Sezioni](#).

Altre opzioni

Mostra dimensioni visualizzerà le dimensioni delle sezioni.

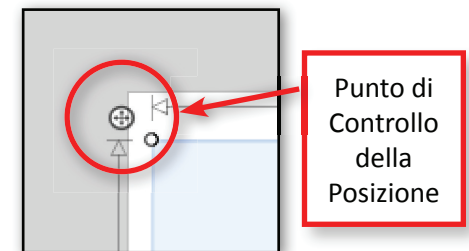


Spostare un Pannello di Sezionamento

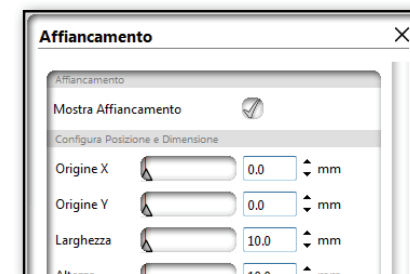
I Pannelli possono essere riposizionati cliccando sul Punto di Controllo della Posizione, che è collocato nell'angolo in alto a sinistra del Pannello di Sezionamento. I Pannelli di Sezionamento possono essere anche riposizionati utilizzando le impostazioni del Pannello laterale*.

Per spostare il Pannello utilizzando il Punto di Controllo della Posizione:

1. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare nel Punti di Controllo della Posizione.
2. Spostare nella nuova posizione.
3. Rilasciare il tasto del mouse.



Le impostazioni del Pannello laterale possono essere utilizzate per spostare il Pannello con maggiore accuratezza. Origine X serve per spostare il Pannello in direzione orizzontale e Origine Y serve a spostare il Pannello in direzione verticale. Questi valori sono assoluti e iniziano dall'angolo inferiore sinistro della Pagina dei materiali. Se viene aumentato il valore di Origine X, il Pannello si sposterà verso sinistra. Se il valore viene ridotto, il Pannello si sposterà verso destra. Se viene aumentato il valore di Origine Y, il Pannello si sposterà verso l'alto. Se il valore viene ridotto, il Pannello si sposterà verso il basso.



Valori dell'origine del Pannello laterale per lo spostamento del Pannello di Sezionamento

* Il Pannello non può essere spostato se la Griglia è impostata su Automatiche.

Taglio di un disegno, continuazione

Ridimensionamento del Pannello di Sezionamento

I Pannelli possono essere ridimensionati cliccando sui Punti di Controllo situati negli angoli o inserendo la Larghezza e l'Altezza, utilizzando le impostazioni del Pannello laterale.

Per ridimensionare un Pannello utilizzando i Punti di Controllo:

1. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare uno dei Punti di Controllo situati sugli angoli.
2. Una volta raggiunta la dimensione desiderata, rilasciare il tasto del mouse*.

Per ridimensionare un Pannello utilizzando valori numerici:

1. Inserire i valori di Larghezza e Altezza del Pannello.
2. Premere INVIO dopo aver immesso un valore.

* *Notare che i Punti di Controllo rossi possono essere utilizzati per ridimensionare il Pannello in direzione orizzontale e verticale, sebbene la loro principale finalità sia quella di riposizionare le Linee di Sezionamento.*

Disabilitazione di singole Sezioni all'interno di un Pannello

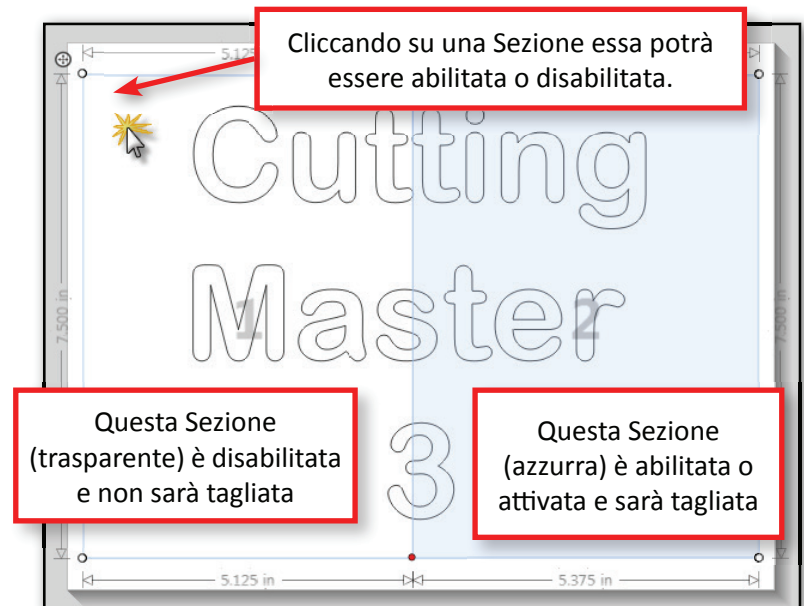
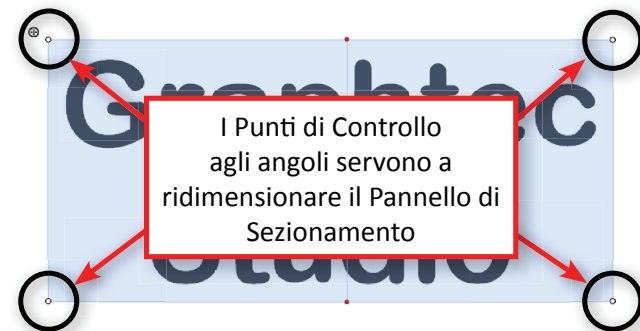
Le singole Sezioni possono essere "disattivate" o disabilitate nel caso in cui alcune di esse non debbano essere tagliate. Quando una Sezione è "attivata" o abilitata, essa sarà ricoperta dal Pannello azzurro trasparente e, quando il lavoro sarà inviato alla taglierina, verrà tagliata. Quando una Sezione è disabilitata, essa sarà trasparente e non verrà inviata alla taglierina.

Per Disabilitare una Sezione, assicurarsi che il Pannello della Sezione sia abilitato e cliccare sulla Sezione stessa. Quando sarà disabilitata la Sezione diventerà trasparente.

Per Abilitare una Sezione, cliccare nuovamente sulla Sezione stessa ed essa assumerà un colore azzurro.

Origine X	<input type="text"/>	5.0	mm
Origine Y	<input type="text"/>	5.0	mm
Larghezza	<input type="text"/>	250.0	mm
Altezza	<input type="text"/>	150.0	mm

Valori numerici del Pannello laterale per il ridimensionamento del Pannello di Sezionamento



Taglio di un disegno, continuazione

Tagliare una parte di un disegno

Il Sezionamento può essere utilizzato per tagliare porzioni del disegno. Ad esempio, se deve essere tagliata una lettera di un cartello, è possibile tracciare un Pannello di Sezionamento attorno a quella lettera.

Fasi:

1. Cliccare su **Crea Sezione**
2. Cliccare, tenere premuto il tasto e trascinare il mouse per trascinare il Pannello di Sezionamento attorno all'oggetto che si desidera ritagliare. Come impostazione predefinita, saranno visualizzate due Sezioni.
3. Nel Pannello laterale Sezionamento, cliccare su **Griglia regolare**. Le opzioni presenti nell'area sottostante si modificheranno in Larghezza cella, Altezza cella, Righe e Colonne.

Ora, quando il lavoro sarà inviato alla taglierina, essa taglierà solo gli oggetti all'interno della Sezione singola.

Ridimensionamento di Sezioni individuali

In alcuni casi, la Linea di Sezione può trovarsi proprio in mezzo ad una lettera o a un oggetto. Se si verifica un caso simile, Graphtec Studio suddividerà la lettera in modo che una parte di essa si trovi in una Sezione e l'altra parte sia posta nella Sezione successiva. In alcuni casi, ciò può non essere desiderabile. Questa situazione può essere corretta riposizionando le Linee di Sezione, utilizzando i Punti di controllo rossi.

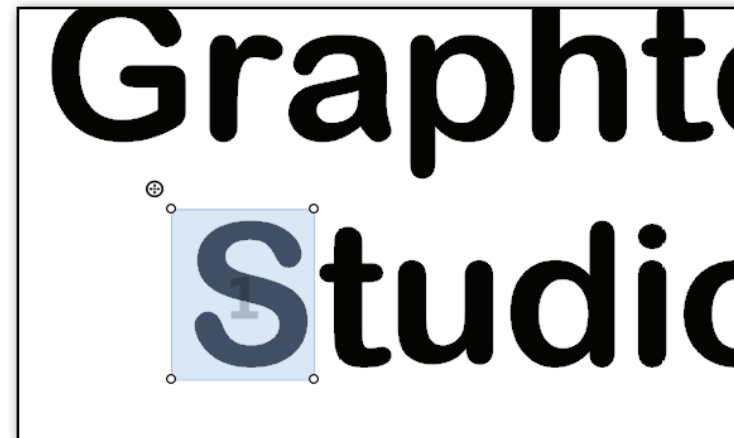
Per ridimensionare le Sezioni:

1. Passare il puntatore del mouse sopra i Punti di controllo rossi.
2. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il Punto di controllo rosso per posizionare la Linea di sezione in modo da ottenere la dimensione di Sezione desiderata**.
3. Rilasciare il tasto del mouse.

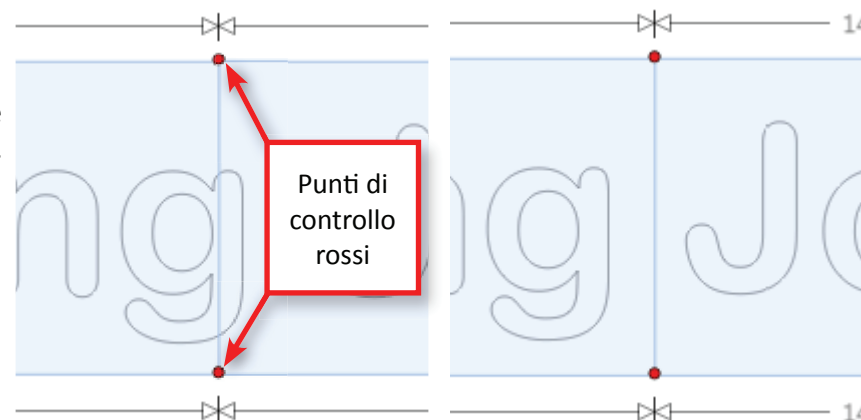
Nel collocare la Linea di Sezione nella sua nuova posizione, assicurarsi che le dimensioni della Sezione non siano maggiori della larghezza dell'area di taglio della taglierina in uso**, altrimenti parte della Sezione non verrà tagliata.

* Come già precedentemente menzionato, in questo modo è possibile ridimensionare anche il Pannello di sezionamento.

** Generalmente, questa operazione può essere effettuata premendo il tasto INVIO della taglierina.



Utilizzando la funzione Sezionamento, questa singola lettera può essere ritagliata



In questo caso la Linea di Sezione è stata collocata automaticamente sopra una lettera, situazione poco desiderabile

In questo caso la stessa Linea di sezione è stata collocata tra le lettere, come desiderato.

Taglio di un disegno, continuazione

Contrassegnare Sezioni con Sezioni

Se è necessario suddividere il lavoro il più Sezioni, questa operazione può essere effettuata tracciando nuove Linee di Sezione per suddividere quelle esistenti o utilizzando le impostazioni Griglia regolare e aggiungendo il numero totale delle Sezioni desiderate nelle impostazioni.

La suddivisione delle Sezioni consiste nel tracciare nuove linee all'interno delle Sezioni. Una volta tracciate, le linee possono essere spostate o corrette.

Fasi per la suddivisione delle Sezioni:

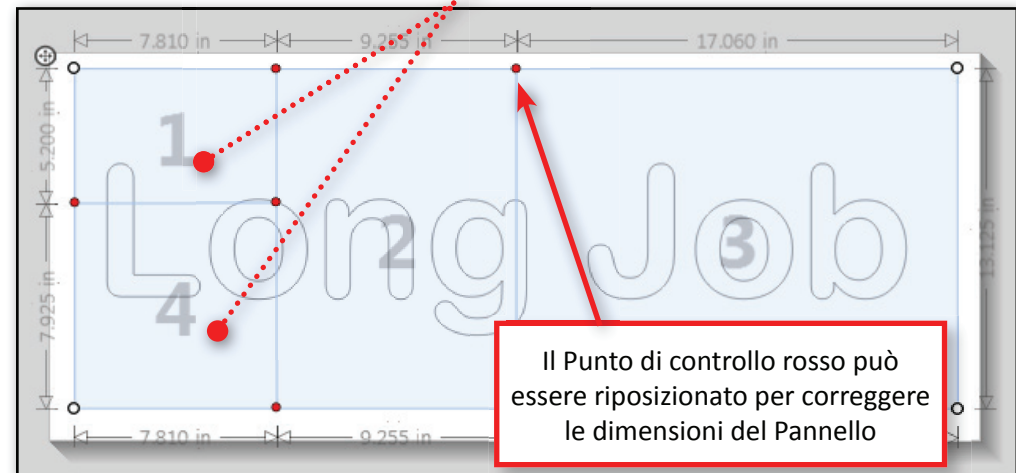
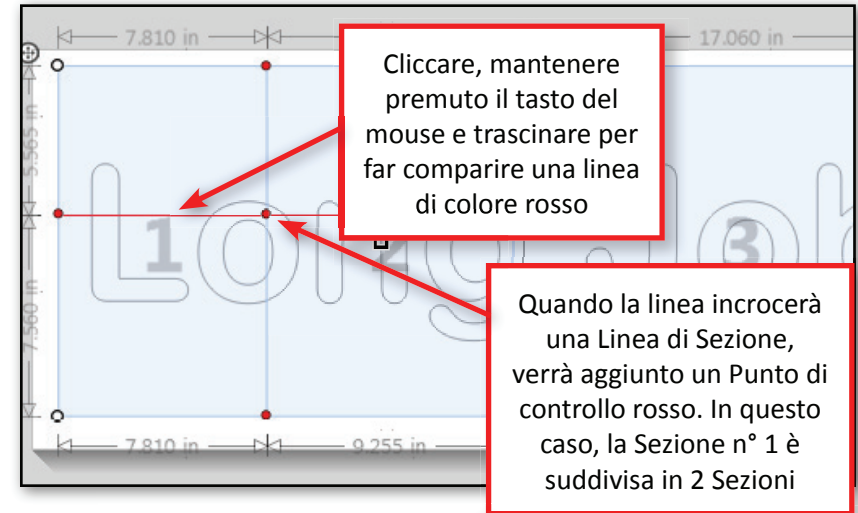
1. Passare il mouse sopra l'estremità del Pannello di Sezionamento. Il mouse si trasformerà in un più ed una freccia.
2. Cliccare, mantenere premuto il tasto del mouse e trascinare il mouse: verrà tracciata una linea rossa sul Pannello.
3. Trascinare il mouse su una delle Linee di Sezione o sull'estremità opposta del Pannello di Sezionamento. Se la linea incrocia una Linea di Sezione, verrà aggiunto un Punto di controllo rosso.
4. Rilasciare il tasto del mouse.



Mentre viene tracciata per suddividere le Sezioni, la linea rossa può essere estesa oltre altre Linee di sezione, creando così ancora più Sezioni.

Questi Punti di controllo aggiuntivi possono essere utilizzati per riposizionare le Linee di Sezione per ridimensionare le Sezioni.

Iniziando a tracciare una linea da una linea orizzontale del Pannello di Sezionamento si genereranno linee verticali. Iniziano a tracciare una linea da una linea verticale si genereranno linee orizzontali.



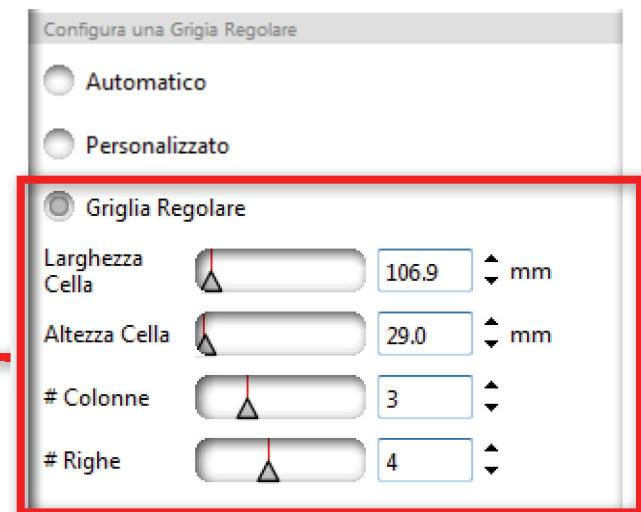
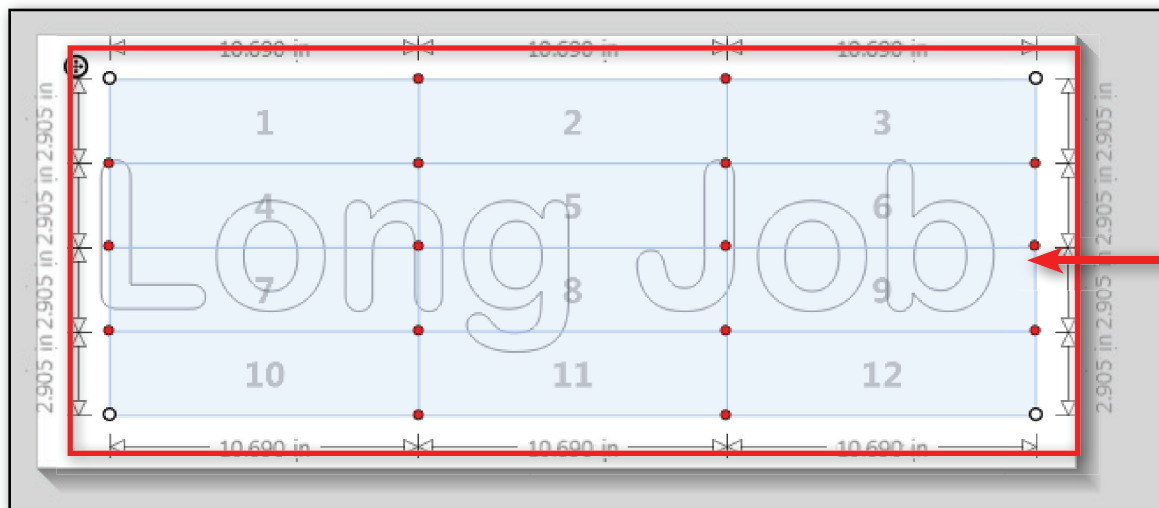
Nell'esempio, la Sezione 1 è suddivisa in 2 Sezioni, creando un totale di 4 Sezioni nel Pannello di Sezionamento. Una volta create le nuove Sezioni, a tutte le Sezioni viene assegnato un nuovo numero.

Taglio di un disegno, continuazione

Pannello di Sezionamento in Modalità Griglia

La creazione di Sezioni aggiuntive può essere realizzata utilizzando l'opzione Griglia regolare. La scelta di questa opzione, farà comparire le impostazioni della Griglia. In questa modalità, il Pannello di sezionamento disegna uno schema di Griglia simmetrica, in modo che ognuna delle Sezioni sia di uguali dimensioni. Appariranno le seguenti opzioni:

- Il valore **Larghezza Cella** modificherà l'altezza di ogni Sezione nel Pannello. Modificando la larghezza della Sezione, verrà modificata la larghezza totale del Pannello di Sezionamento.
- Altezza Cella modificherà l'altezza di tutte le Sezioni nel Pannello. Modificando l'altezza della Sezione, verrà modificata l'altezza totale del Pannello di Sezionamento.
- **N* di colonne e N* di righe** aggiungerà colonne e righe aggiuntive, ma manterrà le dimensioni del Pannello di Sezionamento invariate. Quando si aggiungono colonne e righe addizionali, le dimensioni di ogni Sezione si riducono in modo tale che il numero totale di righe e di colonne si adatti comunque al perimetro del Pannello di Sezionamento.

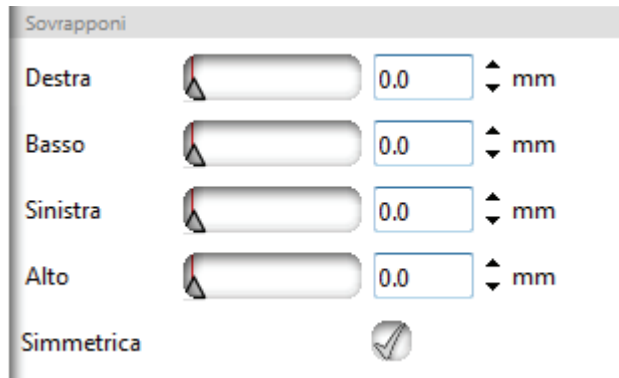


La struttura della Griglia è impostata in 3 x 4 Sezioni di uguali dimensioni

Taglio di un disegno, continuazione

Sovrapposizione di Sezioni

La funzione Sovrapposizione specifica la quantità di sovrapposizioni tra righe e colonne delle Sezioni. Sovrapponendo le Sezioni alle Sezioni contigue, è possibile eliminare eventuali spazi vuoti tra le Sezioni quando si compongono i Pannelli dopo le operazioni di taglio. Ciò può rivelarsi fondamentale quando fattori ambientali come il calore o il tempo atmosferico espandono o contraggono il materiale, come può succedere con il vinile autoadesivo. Quando la sovrapposizione è creata, essa è rappresentata da una barra rossa sulle Linee di sezione del Pannello.



The panel titled 'Sovrapponi' contains four directional settings: 'Destra' (Right), 'Basso' (Bottom), 'Sinistra' (Left), and 'Alto' (Top). Each setting has a slider and a numerical input field set to '0.0', followed by a unit indicator 'mm'. At the bottom, there is a 'Simmetrica' (Symmetrical) checkbox which is currently checked.

Sono disponibili 4 opzioni per controllare lo spessore delle Sovrapposizioni:

Destra estenderà la Sovrapposizione verso il lato destro di tutte le Sezioni

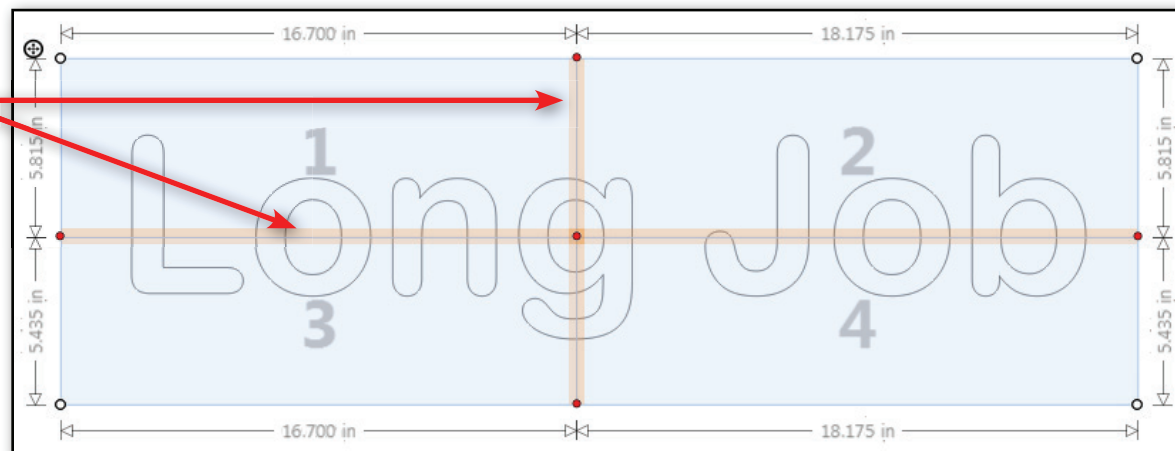
Inferiore estenderà la Sovrapposizione verso la parte inferiore di tutte le Sezioni

Sinistra estenderà la Sovrapposizione verso il lato sinistro di tutte le Sezioni

Superiore estenderà la Sovrapposizione verso la parte superiore di tutte le Sezioni

La **casella di spunta Simmetria** nella parte inferiore della sezione Sovrapposizioni, si utilizza per mantenere valori simmetrici. Le Sovrapposizioni superiore e inferiore, così come quelle destra e sinistra, saranno mantenute delle stesse dimensioni. Ad esempio, se il valore della Sovrapposizione inferiore viene modificato in 2,5 cm, anche il valore della Sovrapposizione superiore sarà impostato a 2,5 cm. La stessa cosa è valida per le Sovrapposizioni destra e sinistra: se una delle due è modificata, anche l'altra si modifica.

La barra rossa rappresenta la Sovrapposizione sulla Linea di Sezione

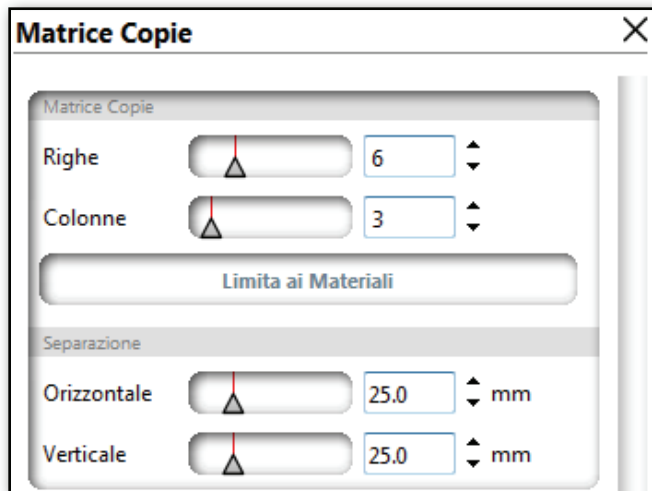


Taglio di un disegno, continuazione

Copie matrice

Quando un lavoro è pronto per l'invio, si possono aggiungere copie del disegno in un modulo matrice. Cliccando il pulsante Copie matrice, verranno visualizzate le relative opzioni nel Pannello laterale e il software convertirà la Finestra di anteprima nella modalità Anteprima di Taglio. In Modalità Anteprima di Taglio, la Pagina dei materiali è adeguata al formato reale impostato nella taglierina predefinita.

La prima delle impostazioni riguarda il tipo di matrice, ossia quante RIGHE e quante COLONNE si desiderano.



Il **parametro Righe** aumenterà o diminuirà le copie in direzione verticale a partire dal basso.

Il **parametro Colonne** aumenterà o diminuirà le copie in direzione orizzontale, a partire dalla destra.

L'**opzione Limita al materiale**, se spuntata, limiterà le copie in direzione orizzontale o verticale alla dimensione della pagina. Raggiunto il margine del Riquadro dei materiali, cesserà di eseguire copie.

La spaziatura fra le copie può essere corretta. **Orizzontale** modifica la distanza tra le copie in direzione orizzontale e **Verticale** quella tra le copie in direzione verticale.

Che differenza c'è tra Copie matrice e Replica

La differenza tra **Copie matrice** e **Replica** è che **Replica** effettuerà copie di oggetti singoli, mentre **Copie matrice** effettuerà copie di tutto il disegno secondo un modello a matrice. Replica è utile per creare una parte del disegno. Copie matrice è d'aiuto per effettuare copie istantanee dell'intero disegno e tuttavia non ha alcuna influenza sul disegno stesso.



Finestra di anteprima

Taglio di un disegno, continuazione

Configurazione di un Lavoro di taglio

Il Pannello Configura Lavoro di taglio dispone di cinque utili opzioni di configurazione. Queste impostazioni servono essenzialmente per aggiungere o modificare velocemente una funzione al Lavoro di taglio. In questo capitolo saranno illustrate nel dettaglio tre di queste impostazioni: Configura Sezionamento, Taglio diagonale e Avanzate. Le altre due opzioni, le impostazioni **Applica Condizioni** e **Classificazione**, sono già state trattate precedentemente in questo capitolo. Quando il Pannello Lavoro di Taglio viene aperto, l'Area di anteprima viene commutata in modalità Anteprima di Taglio, in modo che il formato reale del materiale che è caricato nella taglierina corrisponda al Formato della Pagina dei materiali.

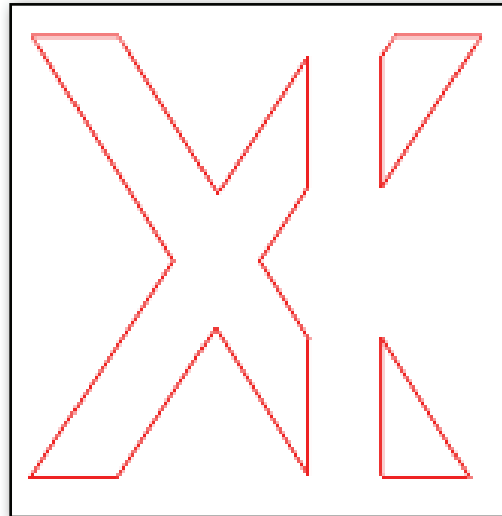


- **Applica Condizioni.** Queste impostazioni offrono la possibilità di applicare una Condizione o un Tipo di materiale a Colori di Linea o Strati.
- **Classificazione.** Questa impostazione consentirà di classificare gli oggetti del lavoro. In questo modo le operazioni di taglio saranno più efficaci e saranno evitati slittamenti laterali.

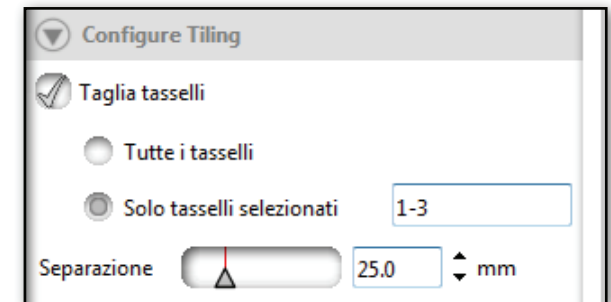
Configura Sezionamento

Il sezionamento è un'operazione che suddividerà un Pannello o un lavoro le cui dimensioni eccedono quelle dell'area di taglio della taglierina. Si raccomanda di rivedere la sezione riguardante il Sezionamento, prima di utilizzare le impostazioni presentate in questa sezione.

- **L'opzione Tutte le Sezioni**, se selezionata, taglierà tutte le Sezioni.
- **Solo Sezioni selezionate** taglierà solo le Sezioni elencate nel riquadro.
- Il valore **Separazione** determina la distanza fra le Sezioni, quando queste vengono tagliate.



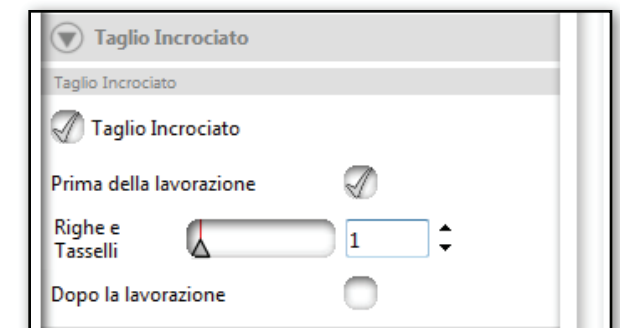
Il valore Separazione determina la distanza fra le Sezioni



Taglio diagonale

La funzione Taglio diagonale è abilitata se la taglierina dotata di questa funzione è selezionata come taglierina predefinita, utilizzando [Imposta come taglierina predefinita] nel Pannello laterale Taglierine Connesse.

- **La casella di spunta Taglio diagonale** abiliterà o disabiliterà il taglio diagonale.
- **Prima del lavoro** avvierà un'azione di taglio diagonale prima di effettuare il taglio del lavoro.
- **Le Righe e le Sezioni** effettueranno il taglio del materiale dopo un numero predefinito di righe.
- **Dopo il lavoro** avvierà un'azione di taglio diagonale dopo che il lavoro è stato tagliato.



Taglio di un disegno, continuazione

Impostazioni avanzate

La sezione Avanzate del Pannello laterale Configura Lavoro di taglio contiene impostazioni riguardanti le azioni successive al completamento di uno strato, di una sezione o di un lavoro.

Dopo aver tagliato un pannello

- **Continua Subito** continuerà a inviare il lavoro alla più elevata velocità di trasferimento dati possibile, senza effettuare pause.
- **Attendi che la Taglierina sia Pronta** sospenderà l'invio del lavoro, fino a quando la taglierina non sarà pronta. Riprenderà ad inviare il lavoro quando la taglierina sarà di nuovo in modalità PRONTA.

Dopo aver tagliato un tassello

- **Continua Subito** continuerà ad inviare il lavoro alla più elevata velocità di trasferimento possibile, indipendentemente dal fatto che la taglierina possa essere ancora occupata nell'operazione di taglio precedente.
- **Attendi che la Taglierina sia Pronta** non invierà il lavoro alla taglierina automaticamente se la taglierina non è in modalità PRONTA. Riprenderà ad inviare il lavoro quando la taglierina sarà di nuovo in modalità PRONTA.
- **Pausa** sospenderà l'invio dello Strato successivo. Verrà visualizzato un messaggio che consentirà di decidere quando riprendere le operazioni di taglio.

Dopo un lavoro

- **Inserisci** alimenterà il lavoro oltre la sua estremità e azzererà l'Origine. Questa impostazione è utile se si prevede di tagliare diversi lavori in sequenza.
- **Ritorna all'Origine** riporterà la taglierina al suo punto di Origine. La funzione Taglio diagonale (solo sulla serie FC8600) sarà disabilitata con questa impostazione.

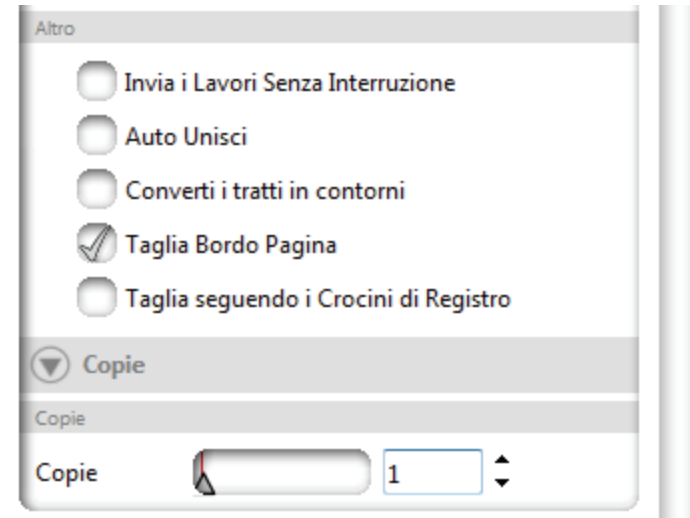
The screenshot shows the 'Avanzate' (Advanced) settings panel. It is organized into several sections:

- Dopo Aver Tagliato un Pannello**: Two radio button options: ☐ Continua Subito and ☒ Attendi che la Taglierina sia Pronta.
- Dopo aver tagliato un tassello**: Three radio button options: ☐ Continua Subito, ☐ Attendi che la Taglierina sia Pronta, and ☒ Pausa.
- Dopo un lavoro**: Two radio button options: ☐ Ritorna all'Origine and ☒ Inserisci. Below these is a slider for 'Avanzamento aggiuntivo' (Additional Advancement) set to 0.0 mm.
- Altro** (Other): Five radio button options: ☐ Invia i Lavori Senza Interruzione, ☐ Auto Unisci, ☐ Converti i tratti in contorni, ☒ Taglia Bordo Pagina, and ☐ Taglia seguendo i Crocini di Registro.
- Copie**: A section header for the number of copies.
- Copie**: A slider set to 1.

Taglio di un disegno, continuazione

Altro

- Seleziona **Invia i Lavori Senza Interruzione** per creare tutti i lavori di taglio e inviarli alla taglierina in una volta sola. Questo riduce il tempo di apertura del computer.
- Seleziona **Auto Unisci** per combinare oggetti sovrapposti prima di inviare i dati secondo la condizione specificata in **Applica Condizioni (Tutti, Per colore o Per strato)**.
- Seleziona **Converti i tratti in contorni** per creare e tagliare un contorno della larghezza della linea. Quando quest'opzione non è selezionata, viene tagliato il centro della larghezza della linea.
- Seleziona **Taglia Bordo Pagina** per tagliare i margini dell'oggetto tra le sezioni durante il sezionamento e la produzione di un oggetto. Quando questa funzione è disattivata, i margini dell'oggetto tra le sezioni non vengono tagliati.
- Seleziona **Taglia seguendo i Crocini di Registro** per eseguire la scansione di ogni marchio di registrazione segmentato e per eseguire un taglio segmentato sul disegno in cui sono collocati i marchi di registrazione segmentati. Quest'opzione offre una migliore precisione rilevando qualsiasi archeggio o deviazione sulle stampe più lunghe. Se quest'opzione non è selezionata, il taglio segmentato non viene eseguito (solo per serie FC8600).



Copie

Dopo aver impostato tutte le opzioni di taglio prima di inviare il lavoro, è possibile utilizzare questa opzione per inviare più copie del lavoro finale. Ad esempio, se è stata impostata la funzione Copie matrice in modo tale che il disegno presenti uno schema di 3 righe e 3 colonne ed il numero di copie in questa opzione è stato impostato su 2, verranno inviati 2 gruppi delle 9 copie, ossia un totale di 18 copie, effettuando una breve pausa tra i due gruppi.

Stampa e Taglia.

L'applicazione Stampa e Taglia consiste nel procedimento di preparazione di un disegno per la stampa, che verrà poi tagliata con una taglierina, seguendo un tracciato che delinea il contorno dell'immagine. Questo procedimento può essere utilizzato per la realizzazione di decalcomanie, immagini per confezioni e altre applicazioni.

Le fasi di questo processo, sono le seguenti:

- **Creazione del disegno**
- **Creare un tracciato di taglio attorno al disegno.** Esso rappresenterà il tracciato che la taglierina seguirà quando la stampa verrà tagliata.
- **Applicare Crocini di taglio** al disegno. I Crocini di taglio sono segnalini a forma di L collocati nei quattro angoli dell'immagine del disegno e della Linea di taglio. Essi vengono stampati con il disegno e sono utilizzati dalla taglierina come un sistema di mappatura, che indica alla taglierina dove eseguire il taglio.
- **Elaborare il disegno** inviandolo prima alla stampante e poi caricando la stampa nella taglierina e inviando il Tracciato di taglio.

Creazione del Tracciato di taglio

Una volta completato il disegno, è necessario creare un Tracciato di taglio attorno al disegno. Per creare il Tracciato di taglio, può essere utilizzata la funzione Sagomatura.

Per creare il Tracciato di taglio

1. Selezionare l'intero disegno del quale delineare il Tracciato di taglio.
2. Cliccare sul pulsante Sagomatura. Si aprirà il Pannello laterale Sagomatura (cfr. Creazione di una Sagomatura).
3. Correggere le impostazioni e cliccare su Applica.
4. Quando il contorno della Linea di taglio è stato creato, cliccare sul pulsante Stili di Linea ed aumentare lo spessore della linea. Questo renderà il tutto più visibile*.
5. Cliccare sul pulsante Strati e, nel relativo Pannello laterale, impostare Tracciato di taglio su un nuovo strato e rinominarlo "Tracciato di taglio", o applicarvi un colore specifico.



* Aumentare lo spessore della linea, non avrà alcun effetto sulla procedura di taglio: la linea sarà comunque tagliata come linea singola.

Stampa e Taglia, continuazione

Crocini di taglio

Una volta completato il disegno e creata la Sagomatura, possono venire applicati al lavoro i Crocini di Taglio.

Come già precedentemente illustrato, i Crocini di taglio sono delle piccole parentesi a forma di "L" collocate intorno al disegno. Questi segnalini aiutano la taglierina a tracciare il contorno in base al quale dovrà essere effettuato il taglio. Senza questi segnalini, la Linea di taglio per la realizzazione della decalcomania sarebbe completamente nulla.

Graphtec Studio offre una funzione speciale per la creazione automatica dei Crocini di Taglio. Vengono offerti diversi tipi di Crocini di taglio, che possono essere utilizzati per diverse finalità:

Graphtec TIPO 1 questi Crocini di taglio hanno gli angoli rivolti verso l'interno.

Graphtec TIPO 2 questi Crocini di taglio hanno gli angoli rivolti verso l'esterno. Il TIPO 2 è il modello più utilizzato, poiché lascia più spazio per il disegno.



Crocini di taglio di tipo 1



Crocini di taglio di tipo 2

Crocini di taglio segmentati per una maggiore accuratezza

Il tipo di Crocini "segmentato" è riservato a lavori più lunghi, nei quali durante la stampa può verificarsi lo slittamento del materiale. Per evitare questo inconveniente, i Crocini di taglio segmentati saranno posizionati non soltanto negli angoli, ma anche sui lati del disegno, in direzione verticale o orizzontale. Quando il sensore per Crocini di Taglio individua lo schema dei Crocini di taglio, può individuare e correggere la linea di taglio in caso di eventuali spostamenti curvilinei o slittamenti della stampa. Pertanto, i Crocini di taglio segmentati garantiscono una migliore accuratezza per le stampe più lunghe.

Esistono due opzioni di Crocini di taglio segmentati: Il **Segmento-O** e il **Segmento-V**. In entrambi i casi è possibile utilizzare il Tipo 1 o 2

Il **Segmento-O** posizionerà Crocini di taglio in direzione orizzontale (come illustrato nell'esempio) e viene generalmente usato per disegni larghi.

Il **Segmento-V** posizionerà Crocini di taglio in direzione verticale e viene generalmente usato per disegni lunghi.

Crocini di taglio per lavori più piccoli

I disegni più piccoli non hanno necessariamente bisogno di 4 o più Crocini di tagli, pertanto vengono forniti modelli che presentano il quantitativo minimo di Crocini di taglio (3 o persino solo 2), per abbreviare i tempi di lavorazione.



Il Segmento-O posizionerà i Crocini di taglio segmentati orizzontalmente



Segmento-V che posiziona i Crocini di taglio segmentati verticalmente

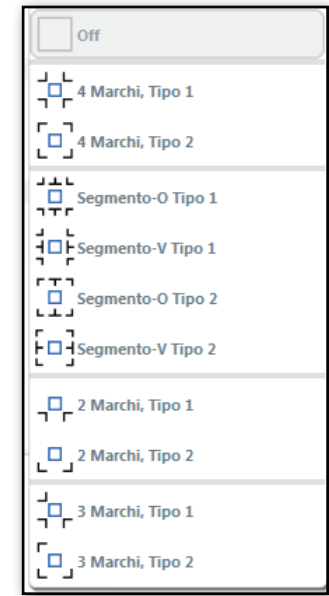
Stampa e Taglia, continuazione

Applicare i Crocini di taglio

Per Applicare i Crocini di taglio a un disegno:

1. Cliccare come prima cosa sul pulsante Crocini di taglio.
2. Cliccare sul tipo di Crocino di taglio necessario per il disegno. I differenti tipi di modello sono stati illustrati nella pagina precedente.

Per **disattivare lo schema dei Crocini di taglio**, cliccare su OFF.



ATTIVARE i Crocini di taglio
selezionando lo stile dei Crocini
di taglio



Nota sull'utilizzo dei Crocini di taglio di tipo "2 Crocini" o "3 Crocini"

Quando si utilizzano i Crocini di taglio di tipo "2 Crocini" o "3 Crocini", fare attenzione a quanto segue:

se il Formato del materiale specificato sulla Pagina Disegno eccede la larghezza della carta caricabile nel plotter, non si potranno impostare Crocini di taglio di tipo "2 Crocini" o "3 Crocini".

In tal caso, utilizzare Crocini di taglio di tipo "4 Crocini, tipo1" o "4 Crocini, tipo 2".

Esempi	CE6000-40 : 484mm(19inch)	FC8600-60 : 770mm(30.3inch)
	CE6000-60 : 712mm(28inch)	FC8600-75 : 920mm(36.2inch)
	CE6000-120 : 1346mm(52inch)	FC8600-100 : 1224mm(48.1inch)
		FC8600-130 : 1529mm(60.1inch)
		FC8600-160 : 1850mm(72.8inch)

Stampa e Taglia, continuazione

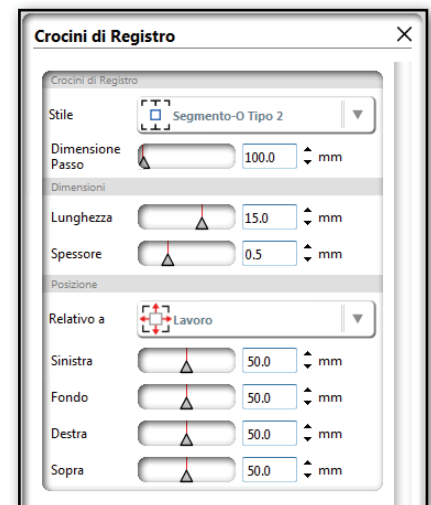
Correggere i Crocini di taglio

Quando i Crocini di taglio sono stati creati, la loro posizione può essere corretta. Il Pannello laterale Crocini di taglio, visualizzerà diverse impostazioni per questa operazione.

- **Dimensione del passo** si utilizza solo nel caso siano stati usati i Crocini di taglio segmentati. Questa funzione definisce la distanza fra i Crocini di taglio intermedi.
- **Dimensione** definisce la dimensione dei Crocini di taglio. La regola generale per il dimensionamento dei Crocini di taglio è: più grande è il disegno, più grandi saranno i Crocini di taglio.
- **Spessore** definisce lo spessore dei Crocini di taglio. La regola generale per lo spessore è la stessa che vale per il dimensionamento. Più grande è il disegno, più spessi saranno i Crocini di taglio. Il tipo di materiale può costituire un fattore determinante riguardo allo spessore. Se il sensore incontra difficoltà con Crocini di taglio più sottili, non esitare ad aumentarne lo spessore.

Impostazioni di posizionamento

- **Rispetto al LAVORO** correggerà la posizione dei Crocini di taglio rispetto al disegno o al lavoro, utilizzando le impostazioni Destra, Basso, Sinistra e Destra.
- **Rispetto al MATERIALE** correggerà la posizione dei Crocini di taglio rispetto al Formato del Riquadro dei materiali, utilizzando le impostazioni Destra, Basso, Sinistra e Destra.
- **Sinistra** correggerà la posizione del Crocino di taglio più a sinistra a destra o a sinistra in base alle impostazioni Rispetto al lavoro o Rispetto al materiale.
- **Basso** correggerà la posizione dei Crocini di taglio verso l'alto o verso il basso in base alle impostazioni Rispetto al lavoro o Rispetto al materiale.
- **Destra** correggerà la posizione dei Crocini di taglio situati più destra o verso destra o verso sinistra in base alle impostazioni Rispetto al lavoro o Rispetto al materiale.
- **Alto** correggerà la posizione dei Crocini di taglio collocati più in alto verso l'alto o verso il basso in base alle impostazioni Rispetto al lavoro o Rispetto al materiale.



Pannello laterale dei Crocini di taglio

Stampa e Taglia, continuazione

Elaborazione del disegno

Tre sono le fasi dell'elaborazione del disegno per l'invio: (1) inviare il disegno alla stampante senza il Tracciato di taglio, (2) caricare la stampa nella taglierina e infine (3) inviare il Tracciato di taglio dal software alla taglierina. Ognuna delle fasi è illustrata in dettaglio a seguire.

Inviare il disegno alla stampante



La prima cosa da ricordare in questa fase della procedura è che, a meno che non sia necessario stampare il Tracciato di taglio, è bene assicurarsi di averlo disattivato (cfr. Assegnare Condizioni e Materiali Predefiniti). In seguito, inviare il disegno alla stampante, premendo il pulsante Stampa o cliccando sul menu a tendina File e selezionando Stampa. In questo modo saranno inviati il disegno e i Crocini di taglio.

Caricare la stampa nella taglierina

Dopo che la stampante avrà terminato di stampare il disegno, prendere la stampa e metterla nella taglierina. Quando si carica la stampa, assicurarsi che l'orientamento sia quello corretto. Questo controllo può essere agevolmente effettuato nell'Area di anteprima, orientandosi con l'aiuto della Freccia direzionale. Ricordare che la freccia indica l'estremità che va caricata per prima.

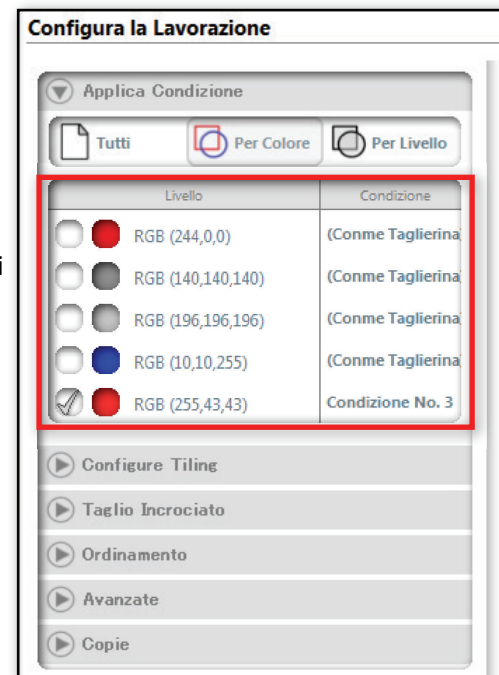
Inviare il Tracciato di taglio alla taglierina



1. Cliccare sul pulsante Configura Lavoro di taglio o cliccare sul menu a tendina della taglierina e selezionare Configura Lavoro di taglio. Si aprirà il Pannello laterale contenente le opzioni di Configurazione lavoro di Taglio.
2. Se il Tracciato di taglio è stato posto su uno strato, disabilitare tutti gli strati eccetto quello contenente il Tracciato di taglio.
3. Se il Tracciato di taglio ha un unico colore, disabilitare tutti i colori eccetto quello utilizzato dal Tracciato di taglio.
4. Assegnare al colore o allo strato del Tracciato di taglio una Condizione nella taglierina o un Tipo di materiale.
5. Aprire le Opzioni Taglierina nel Pannello laterale cliccando sul pulsante Pannello Taglierina.
6. Inviare il lavoro cliccando sul menu a tendina Taglierina, selezionando Invia Lavoro di taglio e poi scegliendo la taglierina alla quale si desidera inviare il lavoro.

La taglierina inizierà a effettuare la scansione di tutti i Crocini e poi taglierà il Tracciato del disegno.

AWESOME
Design & Graphics



Assegnare al colore o allo strato del Tracciato di taglio una condizione nella taglierina o un Tipo di materiale.

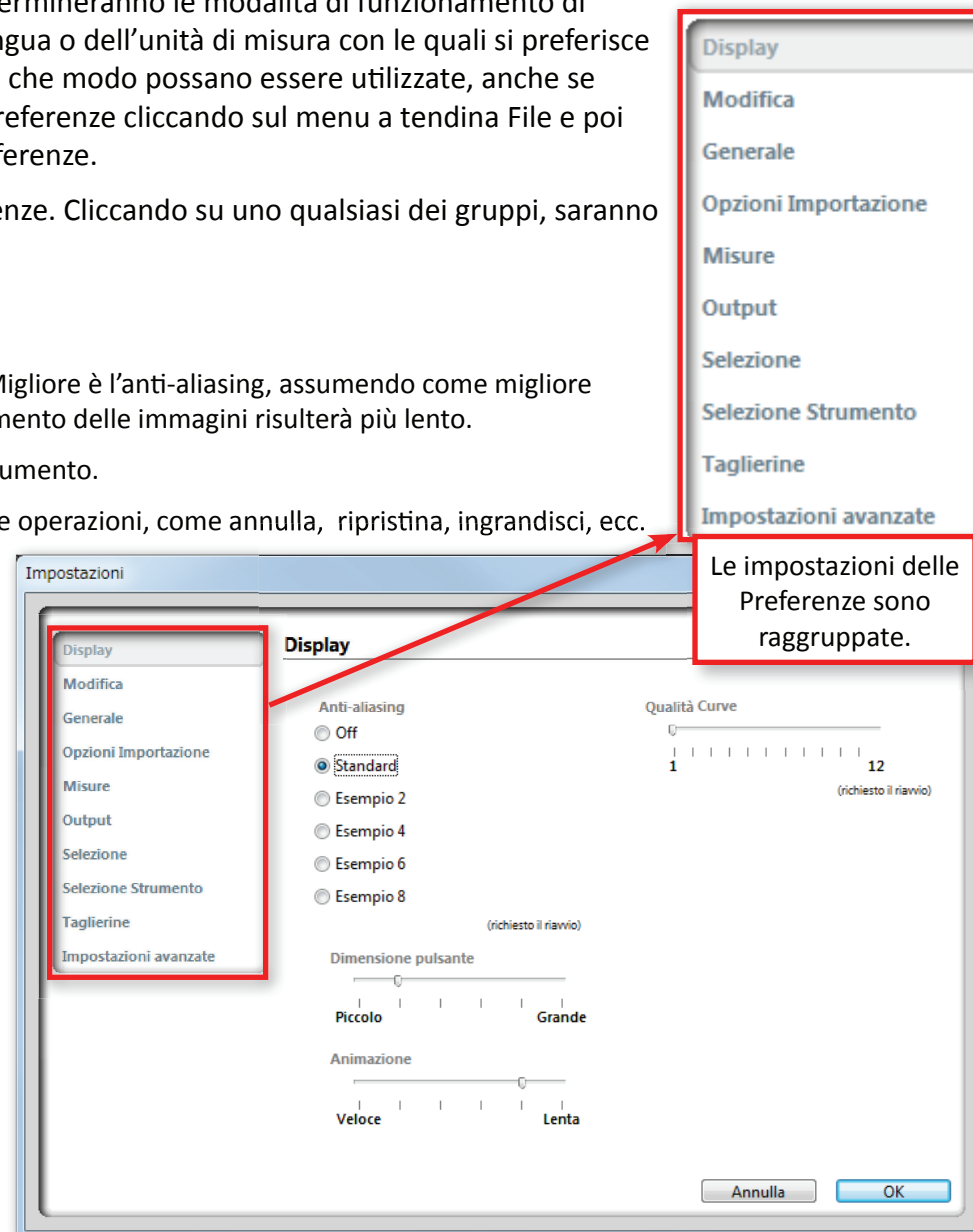
Impostazione delle Preferenze

Nella finestra delle Preferenze è possibile impostare le opzioni che determineranno le modalità di funzionamento di Graphtec Studio. Si tratta di impostazioni generali, quali quella della lingua o dell'unità di misura con le quali si preferisce lavorare. Questo capitolo illustrerà cosa siano queste impostazioni e in che modo possano essere utilizzate, anche se nella maggioranza dei casi si tratta di concetti intuitivi. Si accede alle Preferenze cliccando sul menu a tendina File e poi selezionando Preferenze. In questo modo si aprirà la finestra delle Preferenze.

Sul lato sinistro della finestra sono raggruppate le opzioni delle Preferenze. Cliccando su uno qualsiasi dei gruppi, saranno visualizzate le impostazioni di quel gruppo.

Display

- **Anti-aliasing** indica in che misura l'anti-alias è applicato alla grafica. Migliore è l'anti-aliasing, assumendo come migliore esempio il numero 8, migliore risulterà la grafica. Tuttavia, l'aggiornamento delle immagini risulterà più lento.
- La **Dimensione pulsante** determina la dimensione dell'icona dello Strumento.
- **Animazione** stabilisce la velocità di animazione del programma. Molte operazioni, come annulla, ripristina, ingrandisci, ecc. vengono visualizzate come animazioni.
- **Qualità Curve** regola la visualizzazione della curva. Più alto è il numero, più dolce sarà la curva visualizzata.



Finestra delle preferenze

Impostazione delle Preferenze, continuazione

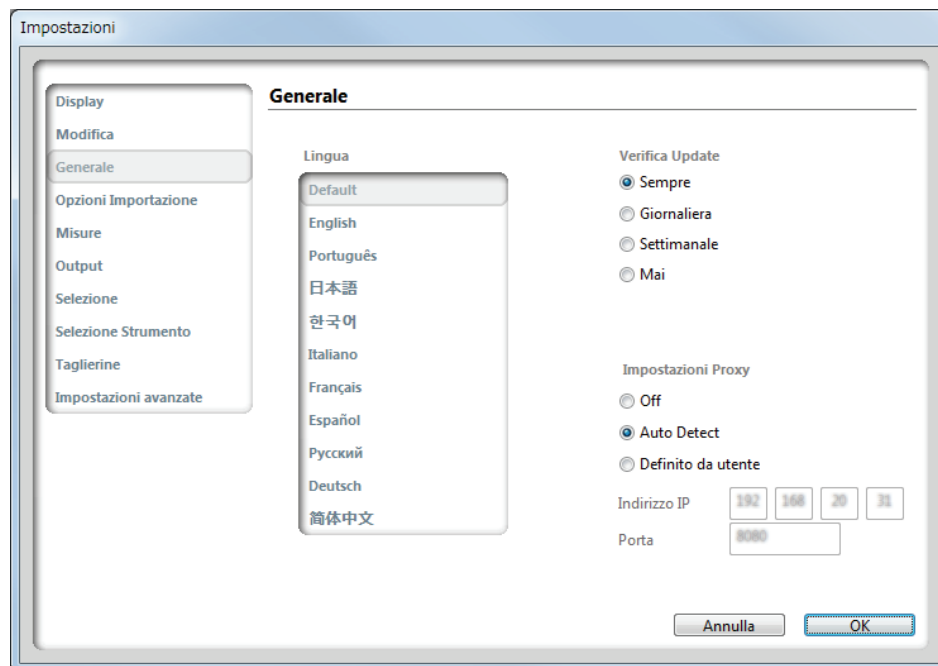
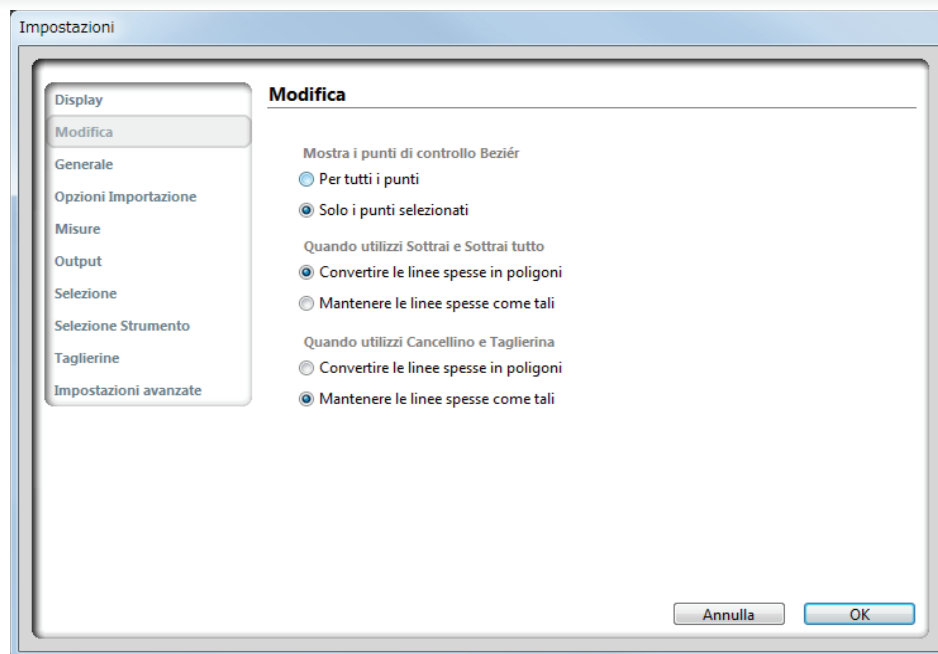
Modifica

Queste impostazioni delle Preferenze consentiranno di impostare le diverse funzioni di modifica predefinite:

- **Mostra i Punti di controllo Bézier** curve di Bézier, stabilisce se le Manopole di controllo curve di Bézier saranno visualizzate per tutti i punti di un oggetto o soltanto per quelli selezionati. (Cfr. [Lavorare con le curve](#))
- **Quando utilizzi Sottrai e Sottrai tutto** si determina come verranno gestite le linee spesse di un oggetto, ossia se esse saranno convertite in un poligono o conservate come linee spesse. (Cfr. [Modifica di oggetti](#))
- **Quando utilizzi Cancellino e Taglierina** si determina come verranno gestite le linee spesse di un oggetto, ossia se esse saranno convertite in un poligono o conservate come linee spesse. (Cfr. i capitoli riguardanti lo strumento [Gomma da cancellare](#) e/o lo [strumento Bisturi](#))

Generale

- Le impostazioni di queste Preferenze, determinano quale Lingua verrà utilizzata in Graphtec Studio.
- **Verifica Update** specifica l'intervallo nel quale vengono controllate le informazioni di aggiornamento all'attivazione del software. Il valore predefinito è **Sempre**.
- **Impostazioni Proxy** sono le impostazioni per la connessione internet del browser Web. Il valore predefinito è **Ricerca Automatica**.



Impostazione delle Preferenze, continuazione

Opzioni Importazione

Le impostazioni di queste Preferenze determinano le modalità con le quali Graphtec Studio importa i formati di file grafici nell'area di disegno. Per ogni formato sono disponibili le stesse impostazioni:

- **Quando importi il GSD** determina dove collocare il file di disegno nel **Riquadro dei materiali** dell'**Area di anteprima**.
- La casella di spunta **Rendi nere le linee bianche** determina se gli oggetti bianchi o trasparenti importati in Graphtec Studio saranno visualizzati con un contorno di colore nero oppure no.
- **Unisci linee in una polilinea** convertirà forme realizzate da diversi contorni separati, con punti terminali modificabili, in forme dotate di un contorno unico e continuo. In questo modo si eviterà che la lama della taglierina si sollevi e torni a livello del lavoro, come accadrebbe se i segmenti fossero separati. Così si potrà lavorare più velocemente e realizzare un taglio più uniforme.

Misure

Le impostazioni di queste Preferenze determinano le **unità di misura** che saranno utilizzate in Graphtec Studio, ad esempio pollici o centimetri.

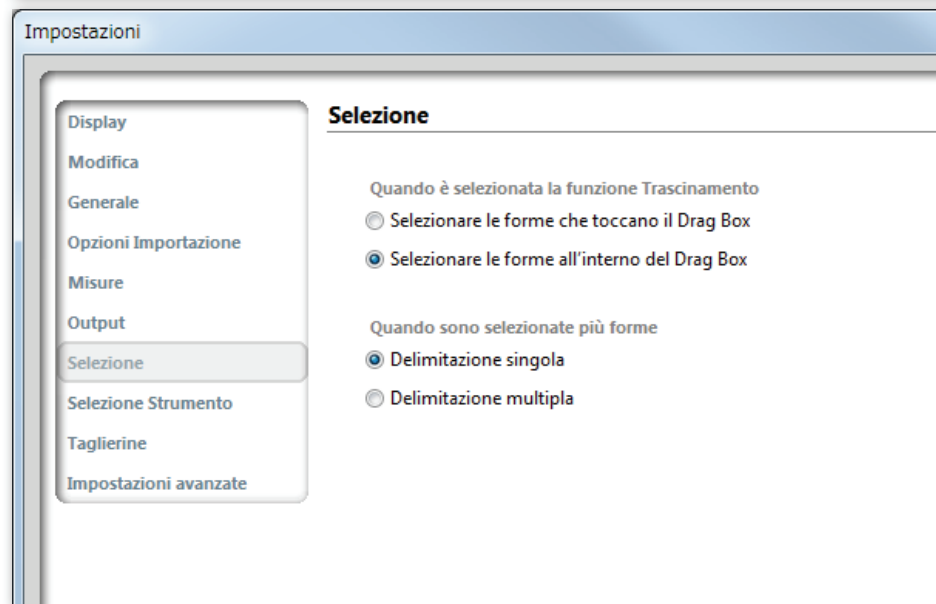
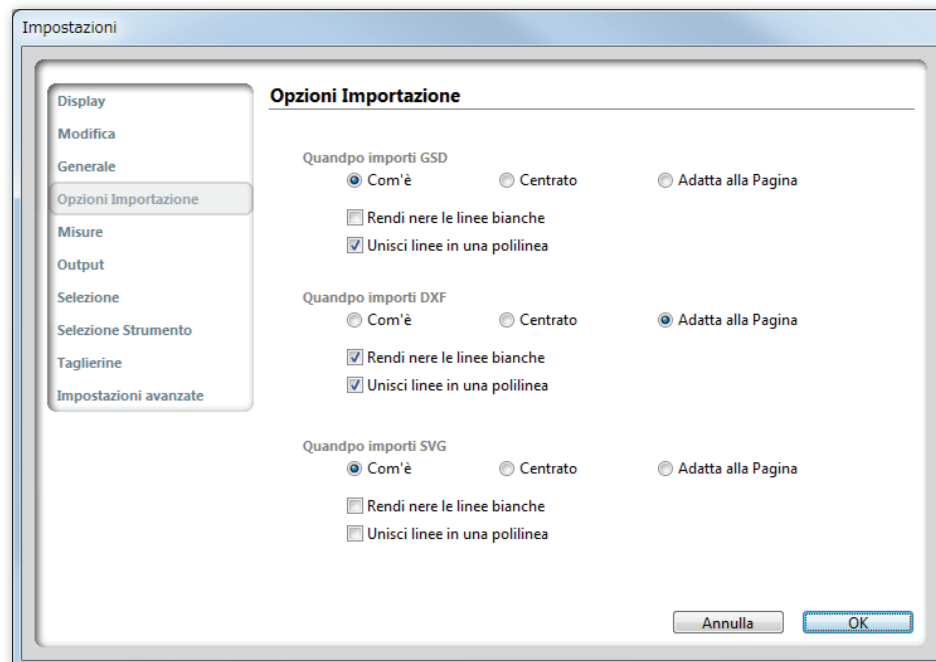
Output

Le impostazioni di queste Preferenze determinano la risoluzione del disegno al momento del suo invio alla stampante.

Selezione

Queste Preferenze comprendono impostazioni relative alla selezione degli oggetti:

- **Quando è selezionata la funzione Trascinamento**, si stabilisce come le forme e gli oggetti vengono selezionati al momento in cui si traccia un riquadro intorno ad essi, se le forme vengono selezionate nel caso in cui il riquadro entra in contatto con loro o se esse vengono selezionate soltanto quando il riquadro le comprende al suo interno.
- **Quando sono selezionate più forme**, si determina se verrà utilizzato un solo riquadro per tutti gli oggetti selezionati o più riquadri, ossia uno per ciascun oggetto selezionato.



Impostazione delle Preferenze, continuazione

Selezione Strumento

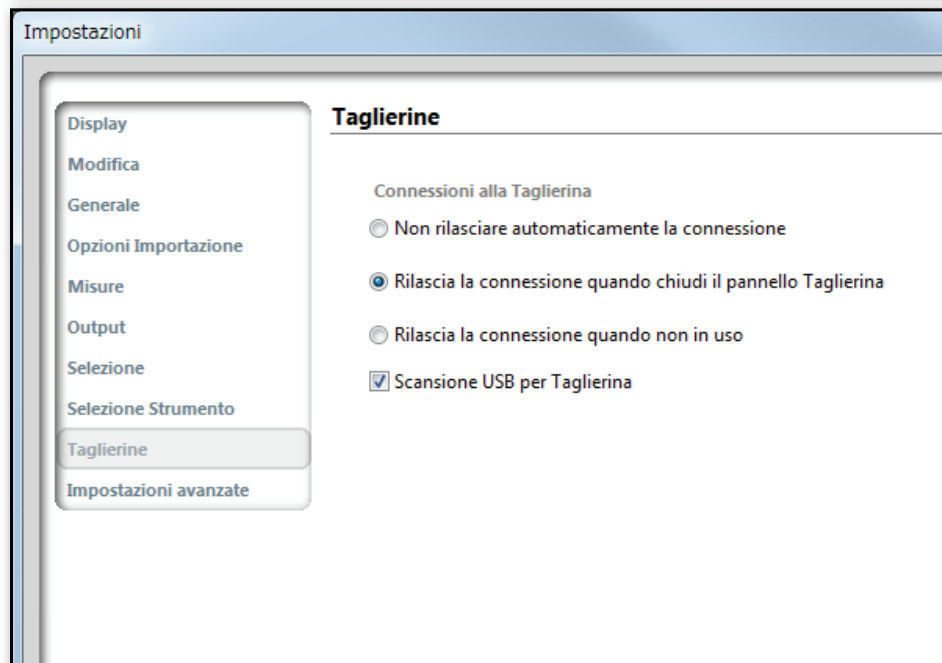
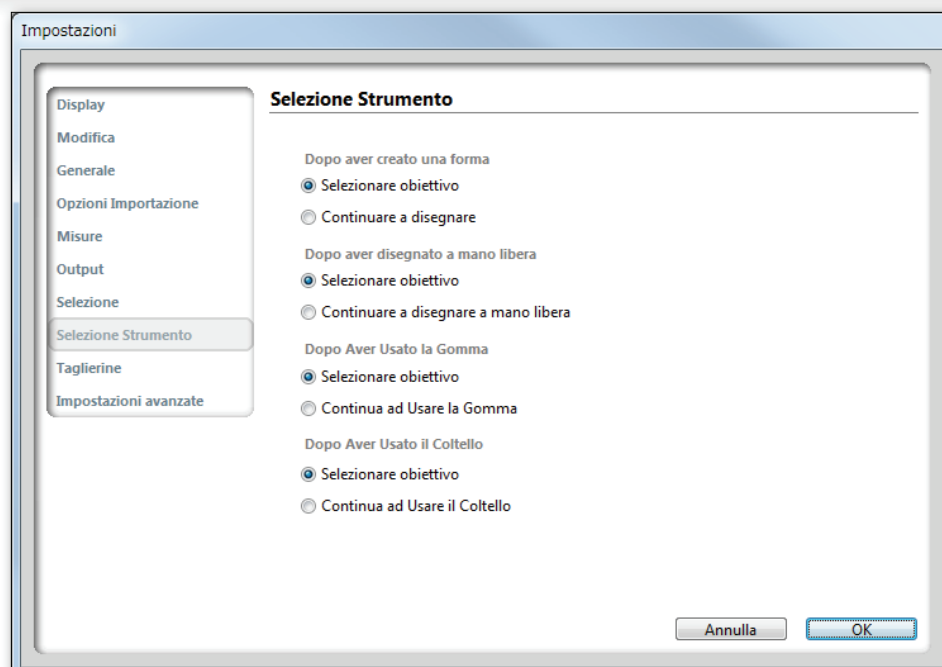
Le impostazioni di queste Preferenze determinano quale azione verrà compiuta dopo aver utilizzato quattro diversi strumenti: Creazione di forme, Disegno a Mano Libera, strumento Gomma da cancellare e strumento coltello. Le differenti opzioni di selezione sono uguali per ciascuno strumento:

- **Selezionare obiettivo**, farà in modo che, dopo l'utilizzo di uno strumento, si passi allo Strumento Selezionato. Ad esempio, dopo aver creato un rettangolo, il software tornerà allo Strumento Selezionato.
- **Continuare a disegnare**, continuerà il lavoro con il medesimo strumento, senza passare allo Strumento Selezionato.

Taglierine

Le impostazioni di queste Preferenze determinerà per quante volte e per che durata di tempo Graphtec Studio si conetterà alla taglierina.

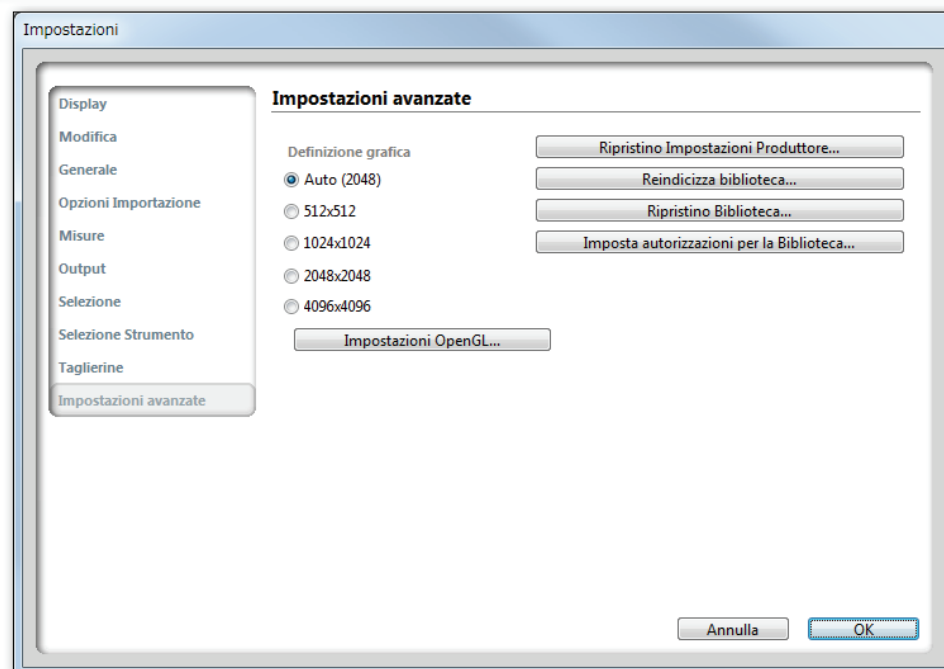
- **Non rilasciare automaticamente la connessione** alla taglierina farà in modo che Graphtec Studio rimanga connesso a tutte le taglierine collegate fino a quando non si uscirà dall'applicazione o l'utente non imposterà manualmente l'abbandono di una taglierina.
- **Rilascia la connessione quando chiudi il pannello Taglierina** alla taglierina farà in modo che Graphtec Studio si connetta automaticamente alle taglierine solo quando il Pannello Taglierine è aperto e si disconnetta da esse in tutti gli altri casi (consentendo così ad altre applicazioni di avere accesso alle taglierine).
- **Rilascia connessione quando non in uso** la taglierina quando non utilizzate farà abbandonare la taglierina quando essa non è in uso.
- **Scansione USB per Taglierina**, se spuntata, effettuerà automaticamente una ricerca e la connessione alle taglierine Graphtec collegate tramite porte USB. Raccoglierà poi le informazioni sulle taglierine per mostrarle nel Pannello Taglierina connessa.



Impostazione delle Preferenze, continuazione

Impostazioni avanzate

- **Definizione grafica** determina come la scheda grafica del Vostro computer gestisce i raster nel programma. OpenGL permetterà di visualizzare ulteriori impostazioni per questa opzione.
- **Ripristino Impostazioni Produttore**, provocherà la rimozione permanente delle impostazioni di Preferenze e Condizioni, ripristinando quelle predefinite a livello di produzione.
- **Reindicizza biblioteca**, eseguirà una nuova indicizzazione della Libreria per garantire la soluzione di errori o perdite di dati. Se la Libreria non si carica correttamente, questa opzione potrebbe risolvere il problema
- **Ripristino Bilblioteca**, rimuoverà tutte le immagini e le cartelle dalla libreria e la riporterà alle impostazioni originali del software.
- **Imposta autorizzazioni per la Biblioteca**, imposterà automaticamente i permessi della Libreria.



Appendice A - Modelli di Linea di Taglio

Un modello di Linea di Taglio può essere selezionato come parte di una Condizione o di un Tipo di materiale. Il modello di Linea di Taglio può essere costituito da una linea uniforme o da un modello di linea tratteggiata. Quando il lavoro viene tagliato, il taglio verrà eseguito secondo quel modello. Esiste un solo tipo di linea uniforme, ma le linee tratteggiate possono essere differenti, essenzialmente per lunghezza dei tratti e per distanza fra un tratto e l'altro. I Modelli di Linea di Taglio per FC8600 e CE6000 sono diversi da quelli delle altre taglierine: CE5000, FC2250, e serie FC4500. Poiché è importante chiarire le differenze, a seguire sarà illustrato l'uso del Modello di Linea di Taglio nei differenti modelli:

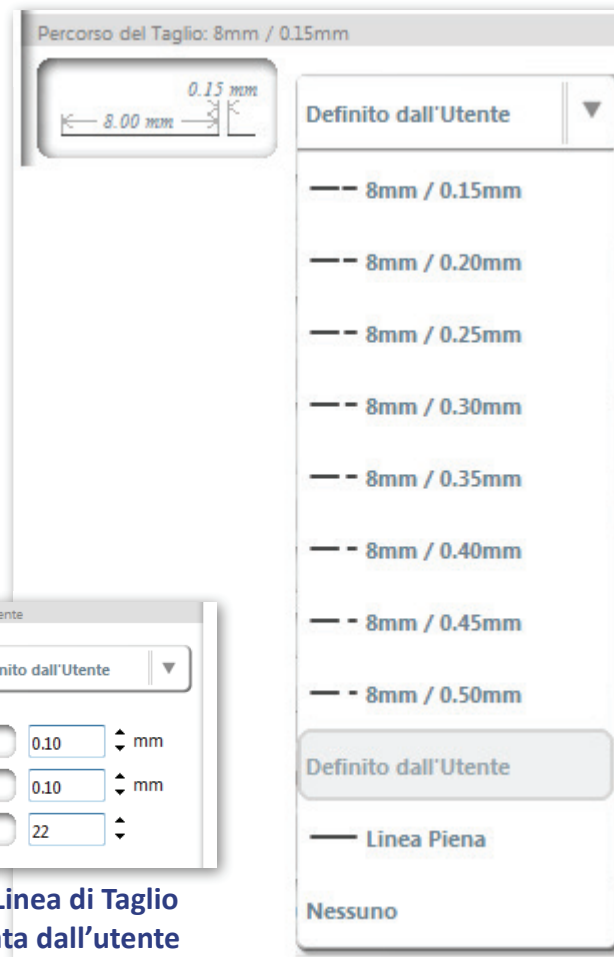
Modello di Linea di Taglio per FC8600/CE6000

FC8600 e CE6000 dispongono di modelli di Linee di Taglio incorporati. La lista di Modelli di Linea di Taglio per questi due apparecchi mostrerà come vengono impostati tali modelli. Il primo dei numeri è il tratto e il secondo rappresenta la distanza fra i tratti. Poiché la Scelta dei modelli è un'opzione inerente alle taglierine, essi non possono essere modificati. Ciò che differenzia tali modelli è la distanza fra i tratti; la lama non viene mai completamente sollevata dal materiale, ma taglierà con forza inferiore, operazione anche detta "mezzo taglio".

Questo tipo di linea tratteggiata è studiata per tagliare completamente il materiale. Le distanze fra i tratti (anche denominate etichette) manterranno in sede gli oggetti sottoposti a taglio fino a quando le operazioni di taglio non saranno completate.

Per modificare il modello di linea personalizzata:

1. Cliccare sull'elenco a tendina dei Modelli di Linea.
2. Selezionare la voce Definito dall'utente, alla fine della lista. La voce si espanderà mostrando tre impostazioni:
 - Lunghezza di Taglio è la parte della linea dove viene applicata la forza di taglio maggiore, che taglierà il materiale completamente.
 - Lunghezza Su sono i segmenti della Linea di Taglio dove viene utilizzata la Forza Su e dove la forza viene ridotta. La Lunghezza Su determina le etichette che manterranno la porzione da tagliare in sede.
 - Forza Su è la forza utilizzata quando si taglia la Lunghezza Su.
3. Impostare i valori desiderati per ogni voce e premere Invio.



Modello di Linea di Taglio personalizzata dall'utente

Modelli di Linea di Taglio per FC8600 e CE6000

Appendice A - Modelli di Linea di Taglio

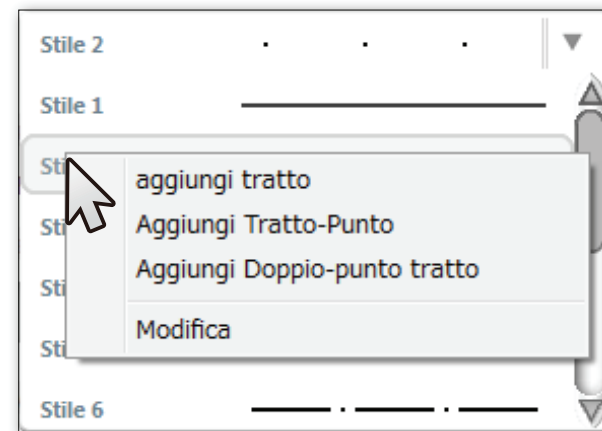
Modelli di Linea di Taglio per CE5000, FC2250 e FC4500

I Modelli di Linea di Taglio per queste taglierine Graphtec sono dotati di nove Stili di Linea predefiniti e tre Stili Personalizzati. Il primo stile è costituito da una linea uniforme, che è generalmente lo stile predefinito e che non può essere modificato. Esistono poi una vasta gamma di modelli o stili di linee tratteggiate, ognuno dei quali può essere modificato. Se necessario, possono essere aggiunti alla lista ulteriori stili. Le linee tratteggiate per queste taglierine sono utilizzate quando le Linee di Taglio devono essere perforate o quando si esegue la stampa di linee tratteggiate.

Quando si modifica uno Stile, se ne può correggere solo l'inclinazione. Verrà visualizzato un grafico ad illustrare come l'inclinazione modifica la linea. Ricordare che, durante la modifica, è possibile etichettare la linea con un nome.

Per modificare uno Stile:

1. Cliccare sull'elenco a tendina.
2. Cliccare con il tasto destro su Stile e selezionare Modifica, o passare il mouse sullo stile della linea e cliccare Modifica.
3. Inserire la lunghezza dell'inclinazione e premere Invio.



Modelli di stile

Per modificare uno Stile Personalizzato:

1. Cliccare sull'elenco a tendina.
2. Cliccare con il tasto destro su Stile Personalizzato e selezionare Modifica, o passare il mouse sullo stile della linea e cliccare Modifica.
3. Inserire la lunghezza dell'inclinazione e premere Invio.

Per aggiungere una nuova Linea tratteggiata

1. Cliccare sull'elenco a tendina.
2. Cliccare un punto qualsiasi dell'elenco con il tasto destro del mouse.
3. Selezionare una delle tre opzioni di linea tratteggiata.
4. Impostare la lunghezza di A, B e C e premere Invio.



Definizione di un Modello di Linea di Taglio personalizzata

Appendice B - Figure chiuse e Figure aperte

Gli oggetti chiusi sono forme che non presentano spazi vuoti nelle linee e negli archi che compongono la forma. Queste forme possono essere dotate di riempimenti.

Le figure aperte presentano un'interruzione nel tracciato della linea che definisce la forma. Alcune di esse sono facilmente riconoscibili, mentre altre, specialmente nel punto di congiunzione tra punto iniziale e punto finale, non sono così distinguibili. Il modo migliore per verificare se un oggetto è una Figura aperta o una Figura chiusa è di assegnargli uno riempimento.

Se un oggetto non è dotato di riempimento, allora si tratta di una Figura aperta.



Appendice C - Compatibilità dei file

Graphtec Studio può importare sia file vettore sia file bitmap creati con diverse applicazioni.

Per quanto riguarda i file bitmap, è possibile eseguire l'operazione di "Stampa e Taglia" e tracciare un profilo, utilizzando lo strumento "Modifica Oggetto" presente nel programma.

Graphtec Studio supporta l'importazione e l'inserimento dei seguenti formati di file:

L'estensione è indicata tra parentesi.

File vettore

- File Graphtec (gstudio)
- File Graphtec ROBO Master (gsd/gst/gsp)
- File DXF (dxf)
- Windows Metafile (wmf)
- Enhanced Metafile (emf)

File Bitmap (i profili possono essere tracciati all'interno dei file contrassegnati da un asterisco (*).)

- File EPS (eps)*
- File BMP (bmp, did)*
- File TIFF (tif, tiff)*
- File PCX (pcx)*
- File CG4 (cg4)*
- File JPEG (jpg, jpe, jpeg, jfif)*
- File PNG (png)*
- File GIF (gif)*
- File RAS (ras)
- File CIT (cit)
- File RLC (rlc)
-

File supportati da Graphtec Studio Pro



- File AI (ai)
- File PDF (pdf)
- File SVG (svg)

Appendice C - Compatibilità dei file

Importazione di un file EPS

Le seguenti restrizioni si applicano durante l'importazione o l'inserimento di un file EPS.

1. Le impostazioni degli strati non possono essere importate.
Tutti gli strati impostati vengono importati con una struttura unificata.
2. Gli oggetti mostrati di seguito possono essere importati, ma non possono essere tagliati correttamente.
Modificali utilizzando lo strumento "Modifica Oggetto" di Graphtec Studio.
Nel caso in cui venissero inviati dati senza modificare l'oggetto, quest'ultimo potrà essere tagliato più volte o delicatamente spostato nell'area riempita.
 - Oggetti riempiti con una gradazione o con un pattern
 - Oggetti riempiti utilizzando la funzione di trasparenza

Il file EPS mantiene le informazioni relative alle cornici dell'oggetto e al riempimento.
Pertanto, quando questi dati vengono inviati alla Taglierina, l'operazione di taglio verrà eseguita più volte per ogni singolo oggetto.
3. Caratteri integrati nel file EPS.
Adobe PostScript Level 2 è supportato.

Aggiornamento del software

Il software verifica automaticamente le informazioni riguardanti l'aggiornamento all'avvio.

Se l'ultima versione pubblicata è più recente del software in uso, viene visualizzata una schermata di testo per l'aggiornamento.

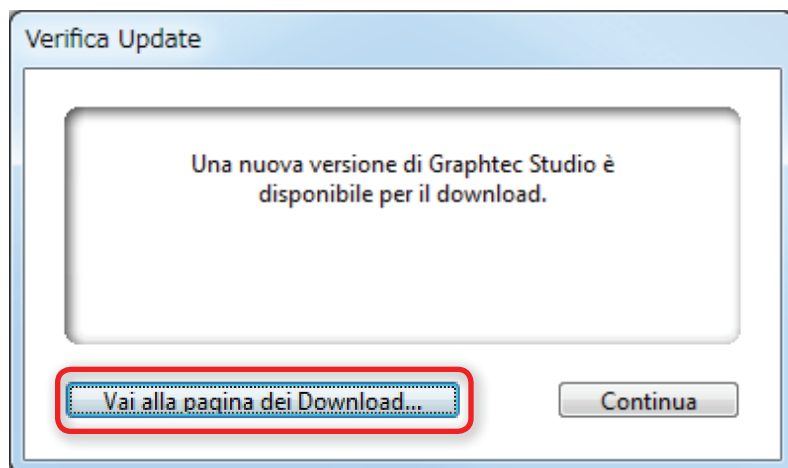
Aggiornare il software seguendo i messaggi di istruzioni.

Le informazioni relative all'aggiornamento possono anche essere verificate manualmente.

* È necessario un ambiente operativo che possa essere connesso ad Internet, per verificare le informazioni relative all'aggiornamento del software.

Aggiornamento del software

1. La schermata di testo mostrata qui sotto viene visualizzata quando è possibile aggiornare il software nella versione più recente.
Cliccare il pulsante Vai alla pagina di download.



2. Si aprirà la pagina del download del sito web Graphtec.

3. Selezionare e scaricare il software desiderato dalla pagina di download.
4. Quando il download è completo, chiudere tutte le applicazioni in uso.
5. Fare doppio click sul software scaricato per avviare l'installazione.



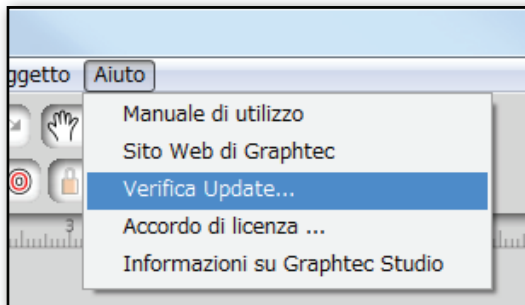
6. Al termine dell'installazione, l'aggiornamento del software è completato.

Aggiornamento del software, continuazione

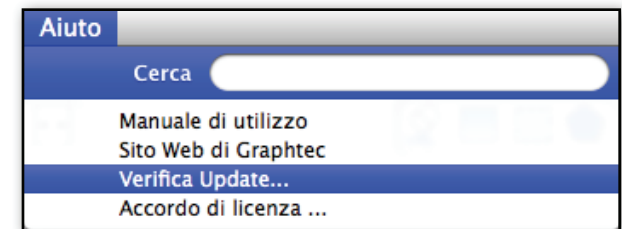
Verifica delle informazioni relative all'aggiornamento

Per verificare le informazioni relative all'aggiornamento del software, selezionare Controlla aggiornamenti dal menu Aiuto.

Versione per
Windows



Versione per
Macintosh



Preferenza delle informazioni relative all'aggiornamento

In Preferenze, è possibile specificare la frequenza con la quale devono essere verificate le informazioni relative all'aggiornamento, al momento dell'avvio del software.

Versione per Windows

Selezionare Preferenze dal menu File.

Versione per Macintosh

Selezionare Preferenze dal menu Graphtec Studio.

