# Manuale del software

# **ZDC 5.3**





Zünd Systemtechnik AG Industriestrasse 8 9450 Altstätten Svizzera

Telefono: +41 71 554 81 00 E-mail: info@zund.com

Internet: https://www.zund.com

:26.04.2022\_4\_it-IT

© 2022



# Istruzioni aggiuntive

### Parità di trattamento generale

In questo manuale la forma grammaticale maschile viene utilizzata in senso neutro per mantenere la leggibilità del testo. Essa si riferisce allo stesso modo a tutti i sessi.

### Conservazione e uso del manuale

Questo manuale consente di utilizzare il software in modo sicuro ed efficiente. Il manuale è parte integrante del software e va mantenuto a portata di mano del personale, nella lingua di quest'ultimo e nella versione più recente. Il personale deve aver letto e compreso il contenuto di questo manuale prima di iniziare qualunque lavoro. Le immagini di questo manuale servono per una comprensione di base e possono differire dall'esecuzione effettiva.

# Convenzioni generali

Identificatore	Descrizione
PERICOLO	Questa parola chiave richiama l'attenzione su una situazione di immediato pericolo che porta a decesso o lesioni gravi.
AVVERTENZA	Questa parola chiave richiama l'attenzione su una situazione di immediato pericolo che può portare a lesioni gravi.
ATTENZIONE	Questa parola chiave richiama l'attenzione su una situazione di immediato pericolo che può portare a lesioni leggere.
NOTA	Questa parola chiave richiama l'attenzione su danni materiali.
AMBIENTE	Questa parola chiave richiama l'attenzione su danni ambientali.
i	Suggerimento, un consiglio o il riassunto di un tema
_	Singoli passi di un'istruzione
•	Risultato intermedio o definitivo di un'azione
<b>~</b>	Rimando ad ulteriori informazioni
Tasto [Consenso]	Elementi di comando quali tasti, interruttori
«Avvio»	Elementi a schermo quali pulsanti, voci di menu
Code	Rappresentazione del codice di programmazione oppure directory

### Protezione dei marchi

Adobe®, Creative Cloud®, Illustrator® sono marchi registrati o marchi di Adobe negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

# Istruzioni aggiuntive





# Indice

1	Zünd Design Center (ZDC)	8
2	Installazione	10
2.1	Scaricamento del software	10
2.2	Sistema operativo Windows	10
2.2.1	Requisiti del sistema e compatibilità	10
2.2.2	Disinstallazione di una vecchia versione di ZDC	10
2.2.3	Installazione di ZCC	11
2.3	Sistema operativo mac OS	12
2.3.1	Requisiti del sistema e compatibilità	12
2.3.2	Eliminazione di una vecchia versione	12
2.3.3	Installazione di ZCC	13
2.4	Modificare Adobe	13
2.4.1	Adobe Illustrator modificare	13
2.4.2	Modificare Creative Cloud Desktop	13
3	Licenza	14
3.1	Attiva licenza	14
3.2	Estensione della licenza	14
3.3	Condivisione della licenza	16
3.4	Trasferimento della licenza	17
3.4.1	Trasferimento diretto della licenza (online)	17
3.4.2	Trasferimento di una licenza tramite file (offline)	18
4	Orientamento	21
4.1	Finestra principale	21
4.2	Metodi di lavorazione	22
4.3	Impostazioni	23
4.4	Libreria modelli	23
5	Configurazione	25
5.1	Riduzione della finestra a icona	25
5.2	Cambiamento dinamico della vista	25
5.3	Cambiamento dell'unità di misura	25
5.4	Cambiamento della lingua	26
6	Uso	27
6.1	Lavorare con ZDC	27
6.2	Creazione di un design proprio	28



6.3	Creazione di un design come modello	28
6.3.1	Filtraggio dei modelli di design	28
6.3.2	Stabilimento della vista	29
6.3.3	Scelta di un modello di design	29
6.3.4	Apertura di un modello di design	29
6.3.5	Gestione dei parametri del design	30
6.3.6	Aggiornare la libreria modelli	30
6.4	Gestione dei preferiti di design	31
6.4.1	Salvataggio di un design come preferito	31
6.4.2	Visualizzazione dei preferiti	31
6.4.3	Eliminazione dell'identificazione di preferito	31
6.5	Gestione della vista 3D	32
6.6	Materiali	34
6.6.1	Gestione del materiale	34
6.6.2	Selezione del materiale	34
6.6.3	Aggiungere materiale	35
6.6.4	Modifica di un materiale	35
6.6.5	Eliminare materiale	36
6.7	Regolazione della luce	37
6.8	Impostazioni visive	39
6.8.1	Definizione delle impostazioni visive	39
6.8.2	Impostazione di una variante di rappresentazione.	39
6.8.3	Impostazione della risoluzione	39
6.8.4	Impostazione degli assi	40
6.8.5	Impostazione delle opzioni di riproduzione	40
6.8.6	Salvataggio delle posizioni della fotocamera	41
6.8.7	Eliminazione di posizioni della fotocamera	41
6.8.8	Selezione di posizioni della fotocamera	41
6.9	Impostazione dei parametri di piegatura	43
6.10	Controllo dell'animazione 3D	45
6.11	Esportare il design	45
6.11.1	Determinare Hotfolder	45
6.11.2	Inviare design a Hotfolder come Al	45
6.11.3	Esportare il formato PNG	46
6.11.4	Esportare il formato 3D PDF	46
6.11.5	Esportare il formato DAE	47





6.11.6	Esportare il formato MP4	47
6.11.7	Esportare il formato OBJ	48
6.11.8	Esportare il formato STL	48
6.11.9	Esportare il formato ZCC	48
7	Consigli e suggerimenti	50
	Consigli e suggerimenti	
		50



# 1 Zünd Design Center (ZDC)

Questo manuale del software descrive il software «Zünd Design Center (ZDC)» nella versione v5.1.

Zünd Design Center è un plug-in di Adobe Illustrator per la produzione di imballaggi e display POS tridimensionali in cartone teso, cartone ondulato, materiale a sandwich e pannelli in PP, PVC, MDF e schiuma morbida.

La base dello ZDC è un'estesa libreria di modelli. Tutti i design sono parametrizzati, pertanto occorre soltanto determinare le dimensioni rilevanti. Tutte le altre misure vengono calcolate automaticamente.

- Scegliere un design dalla libreria di modelli e, se necessario, inserire misure personalizzate.
- Completare il design in Adobe Illustrator con logotipi, motivi, forme testo e altri componenti creativi.
- L'articolo pieghevole tridimensionale creato in base al design può essere controllato in qualsiasi momento nella vista in 3D.
- Definire le impostazioni del materiale desiderate, ad es. la trasparenza.
- Esportare il design per la preparazione dell'offerta o per presentazioni come PDF tridimensionale, come immagine in formato .png, come file video .mp4 oppure come oggetto tridimensionale.
- Esportare il design nello Zünd Design Center.

«Zünd Design Center (ZDC)» include sia creazioni di rinomati designer di imballaggi che design standardizzati (FEFCO). Tuttavia, è anche possibile iniziare con un modello ottimizzato e creare il proprio design in completa autonomia.



Importazione in Zünd Cut Center

Ogni design è già predisposto in modo da poter essere importato nello Zünd Cut Center senza bisogno di ulteriori passaggi intermedi.

### Catalogo design 🗒

Il catalogo dei design illustra i modelli di design disponibili nella libreria di modelli. Nel corso del processo di design si può iniziare con un modello di design già esistente adattandolo ai propri parametri individuali.

Il catalogo dei design 🗟 si trova nella finestra Libreria di modelli 🖺.

### Informazioni sul software

Le informazioni di base sul software riportate di seguito si trovano nella sezione Impostazioni .





- Versione del programma
- Informazioni sulla licenza attiva
- Aiuto sul software
- Accordo di licenza

# Protezione dei marchi



# 2 Installazione

### 2.1 Scaricamento del software

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come scaricare un software da MyZund.

- Il login in MyZund è stato effettuato.
- 1. Aprire la sezione «Software».
- 2. Selezionare il prodotto software desiderato.
- 3. Selezionare la scheda «Installer».
- **4.** Fare clic sul pacchetto desiderato da scaricare.
  - \*.pkg Apple OS
  - \*.exe Microsoft Windows
  - ➡ Il pacchetto software selezionato viene scaricato.

# 2.2 Sistema operativo Windows

# 2.2.1 Requisiti del sistema e compatibilità

*«Zünd Design Center»* presuppone l'installazione di Adobe Illustrator. Il plug-in è compatibile con le seguenti versioni (sistema operativo, Adobe Illustrator):

Sistema operativo	CC 2020	CC 2021 (25.2)	CC 2022
Windows® 10 (fino alla versione 21H1)	X	X	X
Windows® 11	Χ	X	X

Le seguenti versioni non sono supportate da Windows® 10 1507, 1511, 1607, 1703, e 1709.

# 2.2.2 Disinstallazione di una vecchia versione di ZDC

### Ohiettivo:

Qui viene spiegato come disinstallare una vecchia versione. Disinstallando la vecchia versione si evitano conflitti tra versioni.

- 1. Selezionare: «Windows → Avvio → Impostazioni → Programmi».
- 2. Nell'elenco, cercare «ZDC».
- 3. Selezionare «ZDC» tra i risultati della ricerca. Se «ZDC» non è presente nell'elenco, vuol dire che «ZDC» non è stato installato nel computer.



- **4.** Selezionare [Disinstalla] e seguire le istruzioni.
  - → La vecchia versione è disinstallata.

### 2.2.3 Installazione di ZCC

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come installare ZDC sul computer.

- Abbonamento risolto
- Software scaricato
- Adobe Illustrator è concluso



- 1. Fare doppio clic sul file di installazione.
- 2. Seguire le istruzioni della routine di installazione.
  - Selezione della lingua
  - Conferma dell'accordo di licenza
  - Selezione dei componenti da installare
  - ➡ Il software viene installato dalla routine di installazione.
- 3. Fare clic su [Fine] per terminare l'installazione.
  - → Il software è installato.



# 2.3 Sistema operativo mac OS

# 2.3.1 Requisiti del sistema e compatibilità

Lo Zünd Design Center richiede l'installazione di Adobe Illustrator. Il plug-in è compatibile con le seguenti versioni (sistema operativo, Adobe Illustrator):

Sistema operativo	CC 2020	CC 2021 (25.2)	CC 2022
OS X 10.15	X	X	X
OS 11 (M1 in Rosetta)	-	X	X
OS 12	-	-	X

ZDC 5.3 non supporta nativamente i nuovi processori Apple M1. Il plugin funziona con macOS e Rosetta di Apple, ma possono verificarsi problemi di compatibilità. Zünd raccomanda di eseguire alcuni test su una partizione non di produzione onde assicurarsi che ZDC 5.3 funzioni correttamente.

### 2.3.2 Eliminazione di una vecchia versione

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come eliminare una vecchia versione di ZDC. Eliminando la vecchia versione si evitano conflitti tra versioni.

- 1. Aprire il «Finder».
- **2.** Selezionare: «Programmi → Adobe Illustrator → Plug-Ins»
- 3. Spostare il file «ZDC.aip» nel cestino.
- **4.** ▶ Spostare la cartella *«ZundDesignCenter»* nel cestino.
- **5.** Svuotare il cestino.
  - → Zünd Design Center è eliminato.



# 2.3.3 Installazione di ZCC

### Obiettivo:

Qui viene spiegato come installare ZDC.

### Prerequisito:

- Abbonamento risolto
- Software scaricato
- Adobe Illustrator è concluso



- **1.** Fare doppio clic sul file di installazione scaricato.
- 2. Seguire le istruzioni della routine di installazione.
  - ➡ Il software viene installato dalla routine di installazione.
- **3.** Fare clic su [Chiudi] per terminare la routine di installazione.
  - → Il software è installato.

### 2.4 Modificare Adobe

### 2.4.1 Adobe Illustrator modificare

### Obiettivo:

Qui viene spiegato come modificare le impostazioni di Adobe Illustrator per ZDC.

- 1. Avviare Adobe Illustrator.
- 2. ▶ Selezionare: «Fenster → Ebenen».
- 3. Nel menu di «Livelli» attivare l'opzione «Ricorda livelli durante l'aggiunta».
  - → Le impostazioni di Adobe Illustrator sono state modificate.

# 2.4.2 Modificare Creative Cloud Desktop



Compatibilità tra Adobe Illustrator e ZDC

Prima di ogni aggiornamento o di ogni nuova versione di Adobe Illustrator, verificare la compatibilità con ZDC. Nel caso in cui ZDC non sia compatibile per la nuova versione di Adobe Illustrator, ciò può determinare malfunzionamenti. Capitolo 2.2.1 «Requisiti del sistema e compatibilità» a pag. 10

A riguardo, tenere presente le impostazioni disponibili in «Creative Cloud Desktop». Sono possibili le seguenti impostazioni:

- Importare le impostazioni e le preferenze precedenti quando si aggiorna Adobe Illustrator.
- Conservare le versioni precedenti di Adobe Illustrator



# 3 Licenza

### 3.1 Attiva licenza

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come attivare il software con una licenza valida.

### **Prerequisito:**

- Il software da concedere in licenza e il CodeMeter Centro di controllo sono installati.
- Il computer dispone di una connessione Internet attiva.
- 1. ▶ Accedere a MyZund: → https://my.zund.com.
- 2. Selezionare: «MyAssets → Software».
- 3. Selezionare il software da acquistare in licenza dall'elenco.
- Leggere e confermare i «Termini e condizioni del software Zünd».
- **5.** Selezionare la funzione «Attiva e gestisci il software».
  - → Si aprirà il portale web.
- **6.** Contrassegnare la licenza desiderata con il segno di spunta.
- **7.** Selezionare la funzione [Attiva licenze selezionate adesso].
  - → Il software selezionato verrà attivato in base all'abbonamento prescelto.

### 3.2 Estensione della licenza

### **Objettivo:**

Qui viene spiegato in che modo attivare il rinnovo di un abbonamento.

# Presupposto

- Il software da concedere in licenza e il CodeMeter Centro di controllo sono installati.
- Il computer dispone di una connessione Internet attiva.
- La licenza da rinnovare è stata acquistata in MyZund.
- 1. Accedere a MyZund: → https://my.zund.com.
- 2. ▶ Selezionare: «MyAssets → Software».
- 3. Selezionare il software da acquistare in licenza dall'elenco.
- 4. Selezionare la funzione «Rinnova licenza».
  - ⇒ Si aprirà il portale web.



- **5.** Contrassegnare la licenza desiderata con il segno di spunta.
- **6.** Selezionare la funzione [Rinnovo automatico].
- **7.** Selezionare la funzione [Trasferisci aggiornamento licenza adesso].
  - → Il software verrà attivato in base all'abbonamento prescelto.



### 3.3 Condivisione della licenza

### Obiettivo:

Qui viene illustrato come condividere una licenza in rete all'interno di un'organizzazione. A seconda del prodotto software acquistato, la condivisione può avvenire nel seguente modo:

- Una licenza valida può essere utilizzata su più computer in momenti diversi.
- È possibile utilizzare contemporaneamente più licenze su più computer. Il numero di licenze determina il numero di computer disponibili per il software.

### Prerequisito:

- È stato definito un computer come server delle licenze.
- Il server delle licenze e il client delle licenze si trovano sulla stessa rete.
- La licenza in questione è già stata attivata sul server licenze.
- Sul server delle licenze CodeMeter Runtime deve essere installato con l'opzione «Server di rete».
- Sul client delle licenze sono installati il software da condividere e CodeMeter Runtime.

# Configurazione del server delle licenze

- 1. Passare al computer designato come server delle licenze.
- 2. Aprire l'indirizzo dell'admin web di Code-Meter: → http://localhost:22350.
- 3. Selezionare: «Einstellungen → Server → Server-Zugriff».
- **4.** Attivare l'opzione «Attiva server di rete».
  - → Il servizio server può fornire la licenza.

# Configurazione del client delle licenze

- **5.** Passare al computer designato come client delle licenze.
- 6. Aprire l'indirizzo dell'admin web di Code-Meter: → http://localhost:22350.
- 7. Selezionare: «Einstellungen → Basis → Server-Suchliste».
- **8.** Fare clic su [Aggiungi nuovo server].
- 9. Inserire il nome del server o l'indirizzo IP.
- 10. Confermare i dati immessi con [Aggiungi].
  - ➡ Il client può ottenere la licenza dal server.



### 3.4 Trasferimento della licenza

# 3.4.1 Trasferimento diretto della licenza (online)

### Obiettivo:

Qui viene illustrato come trasferire una licenza su un altro computer. Ciò può essere necessario, ad esempio, quando si deve sostituire il computer e il software verrà utilizzato sul nuovo computer. Una licenza può essere attiva solo su un computer alla volta.

### **Presupposto**

- Il computer di origine e il computer di destinazione dispongono di una connessione Internet attiva.
- Sul computer di destinazione sono installati il software e il CodeMeter Centro di controllo.
- Il software deve essere terminato su tutti i computer.

### Restituzione di una o più licenze

- **1.** Passare al computer di origine.
- 2. Accedere al portale riservato ai clienti: 

  https://my.zund.com.
- 3. Selezionare: «MyAssets → Software».
- 4. Selezionare il software desiderato.
- **5.** Selezionare la funzione «Attiva e gestisci software».
  - ⇒ Si apre una finestra del deposito web.
- **6.** Selezionare la funzione «Sposta licenze».
- Contrassegnare la licenza desiderata con il segno di spunta.
- 8. Selezionare la funzione «Restituisci licenze selezionate adesso».
  - → La licenza è stata restituita a CodeMeter.

### Attivazione di licenze

- 9. Attivare la licenza come descritto in «Attiva licenza».
  - → Le licenze sono state trasferite online.



# 3.4.2 Trasferimento di una licenza tramite file (offline)

#### **Objettivo:**

Qui viene illustrato come trasferire la licenza su un altro computer. Ciò può essere necessario, ad esempio, quando si deve sostituire il computer e il software verrà utilizzato sul nuovo computer. Una licenza può essere attiva solo su un computer alla volta.

Zünd consiglia di trasferire la licenza sempre direttamente: → Capitolo 3.4.1 «Trasferimento diretto della licenza (online)» a pag. 17

### **Presupposto**

- Sul nuovo computer di destinazione sono installati il software ZPC e il CodeMeter Centro di controllo.
- I due computer devono poter essere in grado di scambiare i dati tra loro.
- È necessario un computer con una connessione Internet attiva.
- Il software deve essere terminato su tutti i computer.

### Creazione di un file di richiesta

- 1. Passare al computer di origine.
- 2. Avviare CodeMeter Centro di controllo.
- 3. Selezionare la funzione nella finestra principale «Aggiornamento licenza».
  - ⇒ L'assistente CmFAS si apre in una nuova finestra.
- 4. Fare clic su [Avanti].
- 5. Selezionare l'opzione «Genera richiesta di licenza».
- 6. Scegliere un nome di file e un percorso.
  - → È stato creato un file di richiesta della licenza.

### Richiesta del file di aggiornamento

- Passare a un computer con una connessione Internet attiva.
- **8.** Copiare il file di richiesta sul computer con la connessione Internet attiva.
- 9. Accedere al portale riservato ai clienti: 

  https://my.zund.com.
- **10.** Selezionare: «MyAssets → Software».
- 11. Selezionare il software desiderato.
- 12. Selezionare la funzione «Attiva e gestisci software».
  - ⇒ Si apre una finestra del deposito web.
- 13. Selezionare la funzione [Sposta licenze].
- Selezionare la funzione [Trasferimento di licenza basato su file].



- **15.** ▶ Contrassegnare la licenza desiderata con il segno di spunta.
- **16.** Selezionare la funzione [Seleziona file]
- Selezionare il file di richiesta della licenza creato nella sezione precedente e confermare con [Ok].
- **18.** Selezionare la funzione [Carica richiesta ora e continua].
  - → La richiesta è in elaborazione. L'operazione richiede di solito solo pochi secondi.
- 19. Selezionare la funzione [Scarica il file di aggiornamento della licenza adesso].
  - → Il file di aggiornamento della licenza viene scaricato.
  - → Lasciare aperto il deposito web.

### Importazione del file di aggiornamento

- **20.** Passare al computer su cui si desidera attivare il software.
- **21.** Copiare il file di aggiornamento sul computer su cui si desidera attivare il software.
- 22. Avviare «CodeMeter Centro di controllo».
- **23.** Selezionare la funzione nella finestra principale «Aggiornamento licenza».
  - → L'assistente CmFAS si apre in una nuova finestra.
- **24.** Fare clic su [Avanti].
- **25.** Selezionare l'opzione [Importa aggiornamento licenza], quindi fare clic su [Avanti].
- **26.** Scegliere un nome da assegnare al file.
- **27.** Selezionare la funzione nella finestra principale [Aggiornamento licenza].
  - ⇒ L'assistente CmFAS si apre in una nuova finestra.

### Creazione di un file di ricevuta

- 28. Fare clic su [Avanti].
- **29.** Selezionare l'opzione «*Crea ricevuta*», quindi fare clic su [*Avanti*].
- **30.** ▶ Scegliere un nome di file e un percorso.
  - → Il file di ricevuta viene creato.

### Invio di un file di ricevuta

- 31. Passare a un computer con il deposito web aperto.
- **32.** Copiare il file della ricevuta sul computer con il deposito web aperto.
- **33.** ▶ Fare clic su [Avanti].
- **34.** ▶ Selezionare la funzione «Seleziona file».



- Selezionare il file di ricevuta creato nella sezione precedente e confermare con [Apri].
- **36.** Selezionare la funzione «Carica ricevuta adesso».
  - ➡ Se il trasferimento è avvenuto correttamente, si riceverà il messaggio «Trasferimento della licenza completato».



# 4 Orientamento

# 4.1 Finestra principale

Dalla finestra principale *«Zünd Design Center»* ci si può spostare su tutte le funzioni di Zünd Design Center.

La finestra principale si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center».



Fig. 1

- 1 Finestra di anteprima con sistema di coordinate
- Libreria modelli
- Nuovo modello
- Materiale
- Attivare luce
- Esportazione
- Copiare l'immagine
- Impostazioni
- Aggiornare la scena
- Ripristinare la scena
- ▶ □ Player



# 4.2 Metodi di lavorazione



Fig. 2

- 1 Barra degli strumenti di ZDC
- 2 Livelli
- 3 Colori spot

In Adobe Illustrator vengono assegnati i rispettivi metodi di lavorazione. Ciascun metodo di lavorazione è assegnato a un livello con un colore spot. I percorsi creati possono essere assegnati ai metodi di lavorazione desiderati per mezzo dei livelli o dei colori spot.

Dalla barra degli strumenti di ZDC in Adobe Illustrator è possibile creare direttamente un percorso del metodo di lavorazione desiderato.

La tabella che segue offre una panoramica dei metodi di lavorazione:

Icona	Metodo di lavora- zione	Colore spot
-	Inside Graphics	-
-	Face Graphics	-
-	Line Hiding	<u>u</u>
-	Artwork	-
-	Register	<b>P</b> R0-G0-B0
<u>.</u>	Draw	R250-B165-G44
<u>#</u> ,	Score	R169-B29-G34
<u>o</u> 1	Crease	R25-G178-B75
<u>T</u> ,	Kiss-Cut	R238-G50-B43
, o	Punch	R96-G158-B213
0	Drill	R29-G90-B133
# 1	Engrave	R207-G217-B53
<u>×</u>	V-Cut	R103-G108-B46
2	Bevel-Cut	R20-G87-B44
Ϊ.	Thru-cut	R57-G83-B164
Z'	Route	R50-G43-B112
-	3D Preview Markers	-



# 4.3 Impostazioni

Mediante l'area *«Impostazioni»* è possibile definire impostazioni personalizzate per le funzioni generali e specifiche di Zünd Design Center.

L'area «Impostazioni» si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen».



Fig. 3

- 1 Impostazioni generali
- 2 Impostazioni luce
- 3 Impostazioni visive
- 4 Regolazioni di posizione
- 5 Impostazioni di piegatura

# 4.4 Libreria modelli

Mediante l'area «Libreria modelli» è possibile selezionare modelli di design esistenti, modificarli secondo le proprie necessità e definire impostazioni per le funzioni generali e specifiche di Zünd Design Center per l'ulteriore processo di design.

L'area «Impostazioni» si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Vorlagenbibliothek».

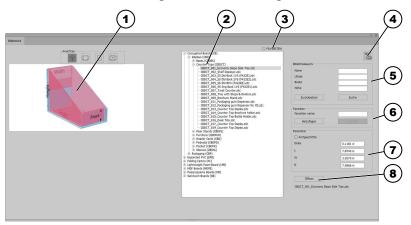


Fig. 4

- 1 Presentazione della vista
- 2 Libreria modelli
- 3 [Mostra preferiti] o [Non mostrare preferiti]
- 4 Catalogo dei design in formato PDF
- 5 Ricerca nella libreria

# Orientamento



- 6 [Aggiungi] o [Elimina] preferiti7 Modifica impostazioni dei parametri
- 8 Modello di design [Apri] oppure [Annulla]
- ∀ Vista 3D statica
- Vista 2D statica
- Vista informazioni
- Vista 2D dinamica



# 5 Configurazione

### 5.1 Riduzione della finestra a icona

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come attivare la riduzione automatica a icona delle finestre non necessarie dopo aver eseguito le azioni.

### Prerequisito:

- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta
- 1. Premere il pulsante Impostazioni .
- 2. Attivare la casella di controllo [Riduci finestra ZDC a icona dopo l'apertura].
  - → La funzione «Riduzione della finestra a icona» è attivata.

# 5.2 Cambiamento dinamico della vista

### Obiettivo:

Qui viene spiegato come attivare il cambiamento dinamico delle viste.

### **Prerequisito:**

- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta
- 1. Premere il pulsante Impostazioni .
- 2. Attivare la casella di controllo [Cambiamento dinamico della vista].
  - → La funzione «Cambiamento dinamico della vista» è attivata.

### 5.3 Cambiamento dell'unità di misura

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come cambiare le unità di misura. L'unità di misura selezionata è suggerita per ogni campo di immissione. Se si inseriscono valori con un'unità di misura diversa, questi valori vengono automaticamente convertiti nel campo di immissione.

Nell'area Impostazioni 🍥 è possibile scegliere tra le unità di misura «Pollici» e «Millimetri».

- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta
- 1. Premere il pulsante Impostazioni .



- 2. Selezionare la casella di controllo dell'unità di misura desiderata.
  - → L'unità di misura è cambiata.

# 5.4 Cambiamento della lingua

Le impostazioni della lingua si cambiano nell'area Impostazioni .

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come cambiare le impostazioni della lingua.

- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta
- 1. Premere il pulsante Impostazioni .
- 2. Selezionare la lingua desiderata dall'elenco a discesa.
  - → Compare il messaggio sul riavvio di Adobe Illustrator.
- 3. Riavviare Adobe Illustrator.
  - → La lingua è cambiata.



# 6 Uso

### 6.1 Lavorare con ZDC

Qui viene descritto il processo di design generale. ZDC può essere utilizzato con o senza la vasta libreria di design. Questa panoramica offre una panoramica della procedura di base.

### Stabilire l'obiettivo

L'obiettivo che si ha in mente stabilisce le condizioni di base del progetto. Tali condizioni forniranno un aiuto durante la successiva realizzazione con ZDC. Le possibili domande sono:

- Che materiale si desidera utilizzare?
- Si vuole creare un imballaggio o un espositore POS?
- Il materiale va anche stampato?

### Ricercare in libreria modelli

Aprire la libreria modelli e cercare un modello di progetto adeguato. La libreria modelli offre una vasta scelta di design già pronti.

→ Capitolo 6.3.1 «Filtraggio dei modelli di design» a pag. 28

### Stabilire i parametri del design

Selezionare una proposta di design e stabilire parametri quali spessore, lunghezza, larghezza, altezza.

→ Capitolo 6.3.5 «Gestione dei parametri del design» a pag. 30

### Aprire il design

Aprire il design in Adobe Illustrator.

→ Capitolo 6.3.4 «Apertura di un modello di design» a pag. 29

# Adattare il contorno del design

Se necessario, adattare il contorno del design alle proprie esigenze specifiche.

→ Capitolo 7 «Consigli e suggerimenti» a pag. 50

# Personalizzare le aree interne ed esterne

Ad esempio, se si intende produrre un imballaggio, è possibile personalizzare le aree interne ed esterne.

→ Capitolo 7 «Consigli e suggerimenti» a pag. 50

### Esportare il design

Esportare il progetto in uno dei seguenti formati per presentarlo o produrlo.

→ Capitolo 6.11 «Esportare il design» a pag. 45



# 6.2 Creazione di un design proprio

Con la funzione Nuovo modello ⋈ si apre un nuovo file di Adobe Illustrator ed è possibile creare un design proprio.



Utilizzare livelli e/o colori spot predefiniti!

Per assegnare il metodo di lavorazione desiderato al proprio design, utilizzare i livelli e/o colori spot predefiniti di ZDC. In questo modo è possibile ottenere un'anteprima delle piegature e realizzare un'esportazione ottimizzata nel programma successivo «Zünd Cut Center».

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come creare un design ottimizzato per il processo di design.

### Prerequisito:

- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta
- 1. Premere il pulsante Nuovo modello 🐵.
  - ⇒ Si apre la finestra «Nuovo modello».
- 2. Selezionare il materiale desiderato.
- 3. Specificare le misure e lo spessore del materiale.
- 4. Confermare i dati immessi.
  - ⇒ Si apre un nuovo file di Adobe Illustrator.
- **5.** Creare il proprio design e assegnare i percorsi ai possibili metodi di lavorazione.
  - → Il design proprio è creato.

# 6.3 Creazione di un design come modello

# 6.3.1 Filtraggio dei modelli di design

### Obiettivo:

Qui viene spiegato come delimitare la scelta di modelli di design tramite la ricerca nella libreria. La ricerca nella libreria può essere filtrata in base a nomi e misure.

- Area Libreria modelli A aperta
- 1. Nell'area «Ricerca nella libreria» inserire il filtro desiderato.
- 2. Premere il pulsante [Cerca].
  - Nell'elenco «Modelli di design» compaiono i modelli di design filtrati.



- **3.** Premere il pulsante [*Ripristina*] se si desidera azzerare i filtri.
  - → Le impostazioni dei filtri nell'area «Ricerca nella libreria» vengono cancellate.

### 6.3.2 Stabilimento della vista

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come visualizzare i design della libreria dei design in viste diverse.

### Prerequisito:

- Area Libreria modelli 

  aperta
- 1. Selezionare un design dall'elenco «Modelli di design».
- 2. Selezionare la vista desiderata.

Vista 3D (statica)	*
Vista 2D (statica)	
Vista informazioni	Ē
Vista 2D (dinamica)	[+]

→ La vista scelta compare nell'area di presentazione della vista.



- Le superfici azzurre caratterizzano la superficie del design.
- Le superfici rosa non sono visibili quando il materiale è piegato, oppure non si trovano sul lato interno dell'imballaggio.
- Le linee verdi indicano le linee di piegatura del design.

# 6.3.3 Scelta di un modello di design

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come selezionare un modello di design per poterlo elaborare ulteriormente nel processo di disegno successivo.

### **Prerequisito:**

- Area Libreria modelli 

  aperta
- Selezionare il design desiderato dall'elenco «Modelli di design».
  - ➡ Il design è stato selezionato.

# 6.3.4 Apertura di un modello di design

### **Obiettivo:**



Qui viene spiegato come aprire il design dopo aver scelto il design desiderato.

### **Prerequisito:**

- Area Libreria modelli 

  aperta
- 1. Selezionare un modello di design dall'elenco.
- 2. Premere il pulsante [Apri].
  - Il design viene aperto in Zünd Design Center e Adobe Illustrator.

i Se il design si compone di diverse parti è possibile determinare se in Adobe Illustrator il design debba essere posizionato in una o più Aree di disegno.:

# 6.3.5 Gestione dei parametri del design

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come impostare il design selezionato su parametri personalizzati.

# Prerequisito:

- Modello di design selezionato → Capitolo 6.3.3 «Scelta di un modello di design» a pag. 29
- Area Libreria modelli 

  aperta

i Quando si inseriscono parametri personalizzati, tenere conto delle indicazioni mostrate nella vista informazioni

- Nell'area «Impostazioni dei parametri» inserire i parametri desiderati.
  - Nella Presentazione della vista compare la vista
     2D dinamica ⊕ con i parametri modificati.

### 6.3.6 Aggiornare la libreria modelli

### Objettivo:

Qui viene spiegato come importare il catalogo dei design aggiornato in ZDC.

- Area Impostazioni @ aperta
- Libreria modelli aggiornata disponibile
- 1. Premere il pulsante [Aggiornare la libreria modelli].
- 2. Aprire la nuova libreria modelli dalla directory.
  - → La libreria modelli viene aggiornata.



# 6.4 Gestione dei preferiti di design

# 6.4.1 Salvataggio di un design come preferito



Preferito con parametri personalizzati

Un disegno può essere salvato come preferito con parametri o nomi personalizzati.

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come contrassegnare un design come preferito.

### **Prerequisito:**

- La finestra principale «Zünd Design Center» è aperta
- 1. Aprire la libreria modelli.
- 2. Disattivare l'opzione sopra i design «FAVORITES».
- 3. Selezionare un design dall'elenco.
- 4. Adeguare i parametri secondo le esigenze.
- **5.** Passare al campo *«Preferiti»* e digitare un nome.
- **6.** ▶ Premere il pulsante [Aggiungi].
  - → Il disegno selezionato con i parametri associati è contrassegnato come preferito.
  - ➡ Il design evidenziato viene espanso con il nome preferito.

# 6.4.2 Visualizzazione dei preferiti

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come visualizzare i preferiti.

### **Prerequisito:**

- Almeno un design è definito come preferito.
- La finestra principale «Zünd Design Center» è aperta
- 1. Aprire la libreria modelli.
- 2. Attivare l'opzione sopra i design «Favorites».
  - Nell'elenco saranno ora visibili solo i design contrassegnati come preferiti.

# 6.4.3 Eliminazione dell'identificazione di preferito

### **Objettivo:**

Qui viene illustrato come eliminare l'identificazione di un elemento come preferito.

- La finestra principale «Zünd Design Center» è aperta
- 1. Aprire la libreria modelli.



- 2. Attivare l'opzione sopra i design «Favorites».
- 3. Selezionare un design dall'elenco.
- 4. Premere il pulsante «Elimina».
  - ➡ Il design non è più contrassegnato come preferito.

### 6.5 Gestione della vista 3D

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come ruotare, ridimensionare e posizionare il modello 3D per la gestione delle scene e il posizionamento della fotocamera.

### Prerequisito:

- È stato aperto un design proprio o un design di un modello di design
  - → Capitolo 6 «Uso» a pag. 27
  - → Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 28
- 1. Trasformare il modello 3D presente nella Finestra di anteprima della finestra principale «Finestra di design Zünd» nella vista desiderata.



# Ingrandimento/riduzione del design

Tenere premuto il tasto destro del mouse e muovere il mouse verso l'alto e il basso.



# Rotazione del design

Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e ruotare il modello 3D sulla vista 3D desiderata.



# Posizionamento del design

Tenendo premuti i tasti sinistro e destro del mouse, collocare il modello 3D nella posizione desiderata nella finestra della vista.



- 2. Salvare la vista desiderata come Scena o regolare la posizione desiderata per la fotocamera.
  - → La vista desiderata è stata impostata.



### 6.6 Materiali

# 6.6.1 Gestione del materiale

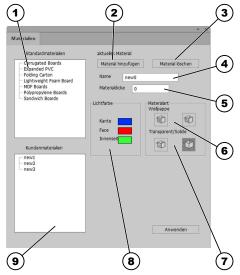


Fig. 5

- 1 Materiali standard
- 2 Aggiungere materiale
- 3 Eliminare materiale
- 4 Nome del materiale
- 5 Spessore del materiale
- 6 Tipo di materiale: carta ondulata con scanalature longitudinali o trasversali
- 7 Tipo di materiale: trasparente o opaco
- 8 Impostazioni colore
- 9 Materiali cliente

Nell'area Materiali 🐞 è possibile stabilire e gestire materiali e caratteristiche dei materiali. È possibile scegliere materiali standard già impostati o aggiungere materiali cliente propri.

L'area Materiali 🐐 si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Materialien».

# 6.6.2 Selezione del materiale

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come assegnare il materiale desiderato al design aperto.

- È stato aperto un design proprio o un design di un modello di design
  - → Capitolo 6 «Uso» a pag. 27
  - → Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 28
- 1. Premere il pulsante Materiali 🐞.
- 2. Selezionare il materiale desiderato dall'elenco «Materiali standard» oppure «Materiali cliente».
- 3. Premere il pulsante [Applica].
  - → Il materiale desiderato è selezionato.



# 6.6.3 Aggiungere materiale

#### Obiettivo:

Qui viene spiegato come aggiungere materiali personalizzati all'elenco «Materiali cliente».

### Prerequisito:

- Area Materiali na aperta
- 1. Premere il pulsante [Aggiungere materiale].
- 2. Nell'elenco «Materiali cliente» selezionare il materiale aggiunto.
- 3. Nel campo di input «Nome» immettere il nome desiderato per il materiale.
- Eseguire le impostazioni desiderate per il materiale aggiunto. 

  Capitolo 6.6.4 «Modifica di un materiale» a pag. 35
- **5.** Premere il pulsante [Applica].
  - → Il nuovo materiale compare nell'elenco «Materiali cliente».

### 6.6.4 Modifica di un materiale

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come impostare i materiali per adattarli alle proprie esigenze. Sono possibili le seguenti impostazioni:

Spessore del
materiale

Indicazione dello spessore del materiale del design. Lo spessore del materiale si imposta nella finestra «Libreria modelli» mediante l'«Impostazione del parametro».

Colore del materiale (bordi, lato esterno, lato interno)

Impostazione del colore per Rand (bordo), lato interno e lato esterno

(Face) del design

Cartone ondulato (orizzontale, verticale) Indicazione della direzione di ondula-

zione per il cartone ondulato

Trasparenza

Attivazione della trasparenza per i materiali trasparenti

- Materiale selezionato nell'area Materiale \*\*

  Capitolo 6.6.2 «Selezione del materiale» a pag. 34
- Selezionare i colori desiderati per il bordo, il lato esterno e il lato interno.
- 2. Attivare la casella di controllo [Cartone ondulato].



- Premere il pulsante della direzione di ondulazione desiderata per impostare la direzione di ondulazione.
- 4. Attivare la casella di controllo [Trasparenza].
- **5.** Premere il pulsante [Applica].
  - → Vengono salvate le modifiche al materiale.

### 6.6.5 Eliminare materiale

### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come eliminare i materiali non necessari dall'area «Materiali cliente».

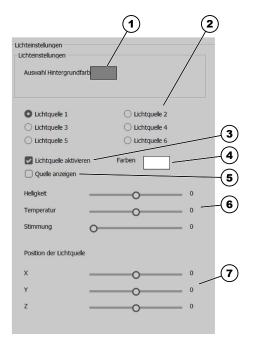


I materiali preinstallati dell'area «Materiali standard» non possono essere eliminati.

- Area Materiali na aperta
- 1. Selezionare il materiale da eliminare nell'elenco «Materiali cliente».
- 2. Premere il pulsante [Eliminare materiale].
  - → Il materiale viene eliminato dall'elenco «Materiali cliente».



# 6.7 Regolazione della luce



#### Fig. 6

- 1 Colore di sfondo
- Selezionare la sorgente luminosa
- 3 Attivare e disattivare la sorgente di luce
- 4 Colori della luce
- 5 Mostrare la sorgente luminosa nella finestra di anteprima
- 6 Parametri luce
- 7 Posizione della sorgente luminosa nella finestra di anteprima

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come attivare, disattivare e adattare alle proprie esigenze le sorgenti luminose per la presentazione del modello 3D.

È possibile ottimizzare la presentazione del modello 3D nella finestra principale «Zünd Design Center» con sorgenti luminose. Impostando diverse sorgenti luminose è possibile cambiare l'ambientazione della rappresentazione del modello nella vista 3D della finestra di anteprima.

La luce si può attivare e disattivare con il pulsante Attiva luce \* nella finestra principale "Zünd Design Center".

Le impostazioni delle varie sorgenti luminose possono essere personalizzate nell'area Impostazioni .

Nell'area Impostazioni 🍥 è possibile attivare e disattivare le varie sorgenti luminose e personalizzare le impostazioni della luce per la presentazione nel design corrispondente.

L'area «Impostazioni luce» si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen».

#### Prerequisito:

- Area Impostazioni 
  aperta.
- 1. Selezionare un colore di sfondo per la finestra di anteprima.
- 2. Selezionare una sorgente luminosa.
- 3. i Se si desidera che siano attive più sorgenti luminose, è necessario attivare ogni sorgente luminosa separatamente.:

Attivare la sorgente luminosa.

4. Selezionare un colore di luce.

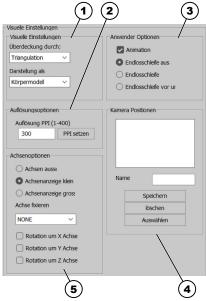


- **5.** Se lo si desidera, attivare la visualizzazione della sorgente luminosa nella finestra di anteprima.
  - → La sorgente luminosa compare nella finestra di anteprima con il simbolo di una croce nel colore di luce selezionato.
- **6.** Impostare i valori di luminosità, temperatura e ambientazione della luce.
- 7. Impostare la posizione della sorgente luminosa.
- **8.** Ripetere i passi 3 8 per ogni altra sorgente luminosa selezionata.
  - → Le sorgenti luminose sono impostate.



# 6.8 Impostazioni visive

#### 6.8.1 Definizione delle impostazioni visive



È possibile adattare la vista del modello 3D nella finestra principale *«Zünd Design Center»* alle proprie esigenze. Il modello 3D viene mostrato nella finestra di anteprima in base alle impostazioni visive.

L'area «Impostazioni visive» si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen».

Fig. 7

- Variante di rappresentazione (copertura del modello e rappresentazione del modello)
- 2 Opzioni di risoluzione
- 3 Opzioni utente
- 4 Posizioni della fotocamera
- 5 Opzioni assi

# 6.8.2 Impostazione di una variante di rappresentazione

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come impostare la copertura e la rappresentazione del modello 3D per la presentazione nella finestra di anteprima.

#### Prerequisito:

- Area Impostazioni 
   aperta
- Selezionare una rappresentazione del modello dall'elenco a discesa [Copertura mediante].
- 2. Selezionare una rappresentazione del modello dall'elenco a discesa [Rappresentazione come].
  - → La variante di rappresentazione è impostata.

# 6.8.3 Impostazione della risoluzione

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come impostare la risoluzione per la rappresentazione del modello 3D.



#### Prerequisito:

- Area Impostazioni 
   aperta
- 1. È possibile impostare una risoluzione compresa tra 1 e 400 ppi. :

Quanto maggiore è il valore di risoluzione, tanto maggiori sono la risoluzione nell'anteprima 3D e il tempo necessario per il rendering.

Immettere la risoluzione desiderata nel campo di input [Risoluzione PPI].

- 2. Premere il pulsante [Imposta PPI].
  - → La risoluzione compresa è impostata.

# 6.8.4 Impostazione degli assi

#### **Objettivo:**

Qui viene spiegato come definire le impostazioni degli assi delle coordinate del modello 3D.

# Prerequisito:

- Area Impostazioni @ aperta
- 1. Impostare la visualizzazione desiderata per gli assi delle coordinate.

Assi off Nessuna visualizzazione degli

assi delle coordinate

Visualizzazione assi Mostrare assi delle coordinate

piccoli piccoli

Visualizzazione assi Mostrare assi delle coordinate

grandi grandi

2. Selezionare dall'elenco a discesa [Fissare assi] l'asse che deve essere bloccato.

- 3. Selezionare l'asse intorno al quale deve ruotare il modello 3D.
  - → Gli assi sono impostati.

# 6.8.5 Impostazione delle opzioni di riproduzione

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come definire le impostazioni di animazione del modello 3D.

#### Prerequisito:

- Area Impostazioni @ aperta
- 1. Attivare la casella di controllo [Animazione] per abilitare l'animazione.



- 2. Selezionare l'opzione di riproduzione desiderata.
  - Ciclo continuo off
  - Ciclo continuo
  - Ciclo continuo avanti e indietro
  - → Le opzioni di riproduzione sono impostate.

#### 6.8.6 Salvataggio delle posizioni della fotocamera

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come salvare la vista attuale del modello nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center» per poterla visualizzare rapidamente in seguito.

### Prerequisito:

- È stato creato un design nuovo o è stato modificato un design a partire da un modello.
- 1. Nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center» impostare il modello 3D sulla vista desiderata. → Capitolo 6.5 «Gestione della vista 3D » a pag. 32
- 2. Premere il pulsante Impostazioni .
- 3. Nell'area «Posizione fotocamera» immettere il nome desiderato nel campo di input [Nome].
- 4. Premere il pulsante [Salva].
  - ➡ Il nome immesso compare nell'elenco «Posizioni fotocamera».

# 6.8.7 Eliminazione di posizioni della fotocamera

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come eliminare una vista modello salvata dall'elenco «Posizioni fotocamera».

#### Prerequisito:

- Area Impostazioni @ aperta
- 1. Nell'elenco «Posizioni fotocamera» selezionare la vista desiderata.
- **2.** Premere il pulsante [Elimina].
  - → La vista viene eliminata dall'elenco «Posizioni fotocamera».

#### 6.8.8 Selezione di posizioni della fotocamera

#### Obiettivo:



Qui viene spiegato come selezionare la vista modello salvata per visualizzarla nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center».

# Prerequisito:

- Area Impostazioni @ aperta
- 1. Nell'elenco «Posizioni fotocamera» selezionare la vista desiderata.
- 2. Premere il pulsante [Seleziona].
  - → La vista compare nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center».



# 6.9 Impostazione dei parametri di piegatura

# Falten Rotationswinkel Startzeit Animationszeit abreissen Bestätigen 5 Linien ausblenden 7

# Fig. 8:

- 1 Definire l'angolo di rotazione
- 2 Momento iniziale dell'animazione in secondi
- 3 Durata dell'animazione in secondi
- 4 Pulsante [Conferma]
- 5 Aprire il menu Sequenza di piegatura
- 6 Pulsante [Nascondi linee]
- 7 Strappare il materiale nel percorso selezionato

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come eseguire le impostazioni di piegatura dell'animazione del modello 3D nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center».

Per ciascun percorso dei livelli «*Crease*» e «*V-Cut*» è possibile impostare l'animazione dell'anteprima di piegatura. Mediante le impostazioni di piegatura è possibile definire lo svolgimento della sequenza di piegatura e l'angolo delle superfici piegate.

L'area «Impostazioni di piegatura» si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen».

#### Prerequisito:

- È stato creato un design nuovo o è stato modificato un design a partire da un modello.
- ₫ È possibile definire parametri di piegatura personalizzati solo per i percorsi dei livelli «Crease» e «V-Cut».:
- **1.** Selezionare nel file di Adobe Illustrator il percorso desiderato.
- 2. Premere il pulsante Impostazioni .



i Se non si modificano i valori predefiniti degli angoli di rotazione, tutte le pieghe vengono eseguite contemporaneamente con un angolo di 90°.:

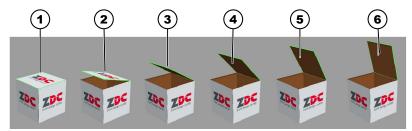


Fig. 9:

- 1 Angolo 90°
- 2 Angolo 75°
- 3 Angolo 60°
- 4 Angolo 45°
- 5 Angolo 30°
- 6 Angolo 15°
- 3. Impostare l'angolo di rotazione desiderato per il percorso selezionato.
- Immettere il momento iniziale dell'animazione in secondi.
- **5.** Immettere la durata dell'animazione in secondi.
- 6. Attivare la casella di controllo [Strappare] se si desidera che il materiale venga strappato nel percorso selezionato.
- 7. Premere il pulsante [Sequenza di piegatura].
  - ⇒ Si apre la finestra «Sequenza di piegatura».
- 8. Immettere i valori desiderati per la sequenza di piegatura.
- 9. Premere il pulsante [Nascondi linee] se si desidera che la sovrapposizione delle linee di costruzione, piegatura, taglio a V e troncatura venga mostrata con una superficie bianca.
- **10.** ▶ Premere il pulsante [Conferma]
  - → Le impostazioni di piegatura effettuate per il percorso selezionato sono salvate.



#### 6.10 Controllo dell'animazione 3D

#### Obiettivo:

Qui viene spiegato come controllare l'animazione del modello 3D.

Nell'area Gestione scena è possibile gestire l'animazione del modello 3D nella finestra della vista *«Zünd Design Center»*.

L'area Gestione scena si trova in «Adobe Illustrator → Fenster → Zünd Design Center».

### Prerequisito:

- È stato creato un design proprio o un design a partire da un modello di design
  - → Capitolo 6 «Uso» a pag. 27
  - → Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 28
- 1. Premere il pulsante Aggiorna scena .
  - L'animazione viene aggiornata.
- 2. Premere il pulsante Ripristinare la scena @.
  - → L'animazione viene ripristinata.
- 3. ▶ Premere il pulsante Player ▶ 11.
  - Si apre la finestra «Player» per il controllo personalizzato dell'animazione.

# 6.11 Esportare il design

#### 6.11.1 Determinare Hotfolder

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come impostare una cartella come Hotfolder. Una Hotfolder è richiesta per l'esportazione di \*.ai.

#### Prerequisito:

- 1. Premere il pulsante Esportazione 🗠 .
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- **2.** Premere il pulsante [Imposta Hotfolder] per impostare un Hotfolder.
  - Compare la finestra di Windows «Scegli percorso».
- 3. Selezionare una cartella Hotfolder e confermare con [Seleziona cartella].

# 6.11.2 Inviare design a Hotfolder come Al

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come inviare il file Adobe Illustrator alla Hotfolder.



#### Prerequisito:

- Una Hotfolder viene stabilita.
- 1. Salvare localmente il progetto ZDC.
- 2. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 3. Premere il pulsante [Invia .ai a Hotfolder].
- Impostare le opzioni di Illustrator e confermare con [Ok].
  - → Il design viene inviato alla Hotfolder.

# 6.11.3 Esportare il formato PNG

#### Obiettivo:

Qui viene spiegato come esportare il design in formato PNG.

- Passare alla finestra principale di Zünd Design Center.
- 2. Portare il design nella posizione desiderata.
- 3. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 4. Selezionare il formato «PNG» dall'elenco a discesa.
- **5.** Premere [Salva].
- **6.** Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - ➡ Il design viene esportato nel formato desiderato.

# 6.11.4 Esportare il formato 3D PDF

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come esportare il design in formato 3D PDF.

- 1. Passare alla finestra principale di Zünd Design
- 2. Portare il design nella posizione desiderata.
- 3. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 4. Selezionare il formato «3D PDF» dall'elenco a discesa.



- **5.** Prevedere le impostazioni per l'esportazione:
  - Selezione: Modello corpo o modello wireframe
  - Input: Fotogrammi al secondo (FPS)
  - Numero di ripetizioni
  - Avvio dell'animazione all'apertura: Sì/No
  - Inserimento di una tabella con informazioni di base: Sì/ No
  - Inserimento di un logo: Sì/ No
  - Inserimento di indicazioni per la gestione: Sì/ No
- **6.** Premere [Salva].
- 7. Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - → Il design viene esportato nel formato desiderato.



Apertura di un PDF tridimensionale

Aprire un PDF tridimensionale sempre con il programma «Adobe Reader» e attivare la riproduzione di contenuti 3D.

«Adobe Reader → Bearbeiten → Voreinstellungen... → 3D & Multimedia → Wiedergabe von 3D-Inhalten aktivieren»

# 6.11.5 Esportare il formato DAE

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come esportare il design in formato DAE.

- 1. Passare alla finestra principale di Zünd Design Center.
- 2. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 3. Selezionare il formato «DAE» dall'elenco a discesa.
- 4. Premere [Salva].
- 5. Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - → Il design viene esportato nel formato desiderato.

#### 6.11.6 Esportare il formato MP4

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come esportare il design in formato MP4.

- 1. Passare alla finestra principale di Zünd Design
- 2. Portare il design nella posizione desiderata.
- 3. Premere il pulsante Esportazione 🖾 .
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».



- 4. Selezionare il formato «MP4» dall'elenco a discesa.
- **5.** Prevedere le impostazioni per l'esportazione:
  - Tempo di avvio
  - Tempo di fine
  - Fotogrammi al minuto
- **6.** ▶ Premere [Salva].
- 7. Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - → Il design viene esportato nel formato desiderato.

# 6.11.7 Esportare il formato OBJ

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come esportare il design in formato OBJ.

- 1. Passare alla finestra principale di Zünd Design Center.
- 2. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 3. Selezionare il formato «OBJ» dall'elenco a discesa.
- 4. Premere [Salva].
- **5.** Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - → Il design viene esportato nel formato desiderato.

# 6.11.8 Esportare il formato STL

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come esportare il design in formato STL.

- Passare alla finestra principale di Zünd Design Center.
- 2. Premere il pulsante Esportazione 🗠.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- 3. Selezionare il formato «STL» dall'elenco a discesa.
- 4. Premere [Salva].
- **5.** Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - ➡ Il design viene esportato nel formato desiderato.

#### 6.11.9 Esportare il formato ZCC

#### **Obiettivo:**



Qui viene spiegato come esportare il design in formato ZCC.

- 1. Passare alla finestra principale di Zünd Design Center.
- 2. Portare il design nella posizione desiderata.
- 3. Premere il pulsante Esportazione 🖾.
  - ⇒ Si apre la finestra «Esporta».
- **4.** Selezionare il formato «ZCC» dall'elenco a discesa.
- **5.** Prevedere le impostazioni per l'esportazione:
  - Tipo di materiale
- **6.** ▶ Premere [Salva].
- 7. Selezionare un percorso e confermare con [Salva].
  - ➡ Il design viene esportato nel formato desiderato.



Area di disegno quando si esporta in \*.zcc

L'area di disegno in ZDC è interpretata come una dimensione del materiale in ZCC.



# 7 Consigli e suggerimenti

# 7.1 Adattare il contorno del design

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come modificare il contorno del design in base a un design esistente.

1. Aprire il design desiderato dal catalogo dei design.



Fig. 10



Fig. 11

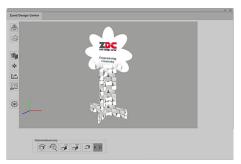


Fig. 12

- 2. Passare al livello corrispondente in Adobe Illustrator.
- 3. Modificare i percorsi nei livelli desiderati.
- 4. Controllare la modifica.
  - ⇒ È stato modificato un design esistente.



#### 7.2 Collocazione di elementi creativi

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come configurare la superficie esterna e interna di un imballaggio. È possibile presentare il design come video o PDF tridimensionale o produrlo direttamente.

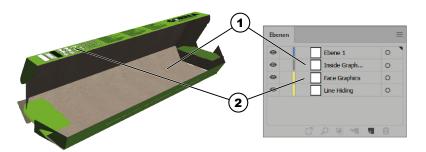


Fig. 13

- 1 Inside Graphics (interno)
- 2 Face Graphics (esterno)

# Configurazione dell'involucro esterno

- 1. Attivare il livello «Face Graphics».
- 2. Attivare ulteriori livelli come «Crease» oppure «Thru-Cut»
  - → I percorsi lungo i quali avvengono il taglio o la piegatura sono visibili.
- **3.** A questo punto collocare testi, logotipi, immagini ecc. sul livello *«Face Graphics»*.
  - ➡ L'involucro esterno della scatola è configurato.

# Configurazione del lato interno

- 4. Attivare il livello «Inside Graphics».
- 5. Attivare ulteriori livelli come «Crease» oppure «Thru-Cut».
  - → I percorsi lungo i quali avvengono il taglio o la piegatura sono visibili.
- 6. A questo punto collocare testi, logotipi, immagini ecc. sul livello *«Inside Graphics»*.
  - ➡ Il lato interno della scatola è configurato.



# 7.3 Creazione di sezioni

#### **Obiettivo:**

Qui viene spiegato come configurare sezioni negli imballaggi.

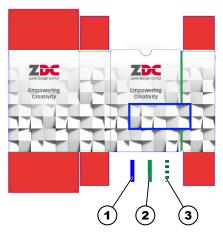




Fig. 14

- 1 Percorso del livello «Thru-Cut»
- 2 Percorso del livello «Crease»
- 3 Percorso del livello «Crease» della sezione
- 1. Aprire un design in cui si intende creare una sezione.
- 2. Attivare il livello «Thru-Cut».
- 3. Nel livello *«Thru-Cut»* creare i percorsi per la sezione.
  - → Nella scatola è stata creata una sezione.