

Istruzioni per l'uso

Zünd Design Center - ZDC



Conservare per uso futuro!

Istruzioni per l'uso originale

Versione Firmware/Software: ZDC 4.2

Data: 03-2019

Sommario

1 Zünd Design Center - ZDC.....	5
2 Licenza del programma.....	7
2.1 Informazioni sulla licenza.....	7
2.2 Dongle.....	8
2.3 Estensione della licenza.....	8
3 Requisiti di sistema e compatibilità.....	9
Windows.....	9
Mac.....	9
4 Prima dell'installazione su computer Mac.....	11
4.1 Verifica compatibilità.....	11
4.2 Software anti-virus.....	11
4.3 Disattivazione e attivazione del gatekeeper.....	11
4.4 Aggiornamento di certificati scaduti.....	12
4.5 Installazione.....	12
4.6 Creazione del protocollo di installazione.....	12
5 Installazione, disinstallazione.....	13
5.1 Prima dell'installazione.....	13
5.2 Installazione.....	13
5.3 Windows: rimuovere ZDC.....	13
5.4 Mac: rimuovere ZDC.....	13
6 Prima del primo utilizzo.....	15
6.1 Richiamare il plug-ZDC.....	15
6.2 Ricorda livelli.....	15
7 Panoramica ZDC.....	17
7.1 Viste design.....	18
7.2 Gestire viste 3D.....	19
7.3 Controllo dell'animazione 3D.....	20
7.4 Creazione di un nuovo modello.....	20
7.5 Biblioteca.....	21
7.6 Material.....	28
7.7 Biblioteca di oggetti.....	31
7.8 Manager oggetti.....	32
7.9 Impostazioni luce.....	35
7.10 Opzioni modello.....	36
7.11 Impostazioni di piegatura.....	39
7.12 Controllo della pagina.....	41
7.13 Impostazioni di esportazione.....	43
7.14 Impostazioni.....	44
8 Illustrator.....	45

8.1 Livelli.....	45
8.2 Colori spot.....	46
8.3 Pannello utensili ZDC.....	47
9 Consigli.....	51
9.1 Adattamento individuale del contorno del design disponibile.....	51
9.2 Collocare elementi creativi.....	52
9.3 Creazione di sezioni.....	53

1 Zünd Design Center - ZDC

Lo 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'esauriente biblioteca contenente i design. Tutti i design compresi sono parametrizzati. Ciò significa che occorre soltanto determinare le dimensioni rilevanti. Tutte le altre misure vengono calcolate automaticamente.



- Scegliete un design dalla ricca libreria e, se necessario, inserite le dimensioni personalizzate.
- In Adobe® Illustrator® completate il design con loghi, motivi, testo e altri componenti creativi.
- Servitevi della 3D Preview per verificare in qualsiasi momento l'articolo pieghevole tridimensionale prodotto secondo il suo design.
- Definite le impostazioni del materiale desiderate, come la trasparenza o lo spessore.
- Esportate il design per la preparazione dell'offerta o per le presentazioni come PDF tridimensionale, come immagine in formato .png, come file video .mp4 oppure come oggetto tridimensionale.

Lo Zünd Design Center comprende sia creazioni di rinomati designer per imballaggio sia design standardizzati (FEFCO). Tuttavia, è anche possibile iniziare con un modello ottimizzato e creare il proprio design in completa autonomia.



Suggerimento:

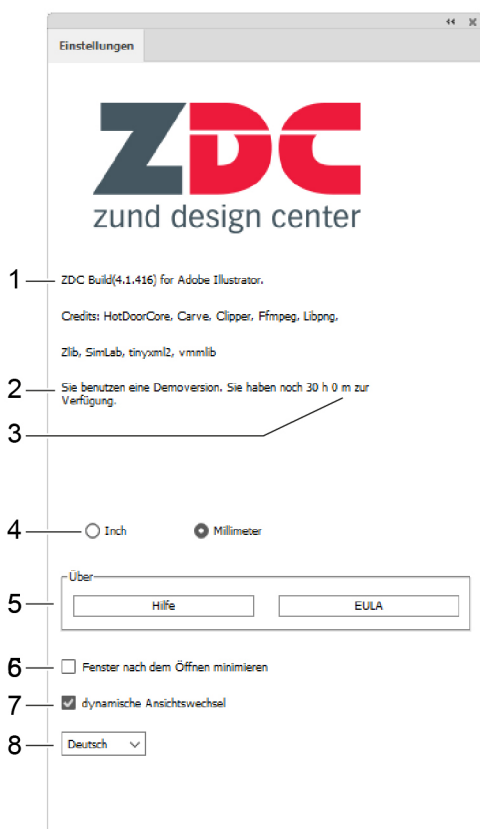
Ogni design è già predisposto in modo da poter essere importato nello Zünd Cut Center senza bisogno di ulteriori passaggi intermedi.

2 Licenza del programma

A seconda della licenza acquistata è possibile utilizzare lo Zünd Design Center per 1, 3 oppure 5 anni. Nel corso di tale periodo, otterrete gratuitamente tutti gli aggiornamenti del programma e dei design. Allo scadere della licenza del programma, non sarà più possibile utilizzare lo ZDC. Contattate il vostro referente Zünd per acquistare un'estensione della licenza, rispettando le indicazioni riportate nei seguenti paragrafi.

2.1 Informazioni sulla licenza

Nella scheda *Impostazioni* alla pagina 44 sono visualizzate le seguenti informazioni sulla licenza:



- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | versione del programma | 5 | ulteriori informazioni (Guida/EULA) |
| 2 | identificazione dongle | 6 | Minimizzare la finestra ZDC dopo l'apertura di un design |
| 3 | durata della licenza rimanente | 7 | Attivazione/disattivazione del cambiamento dinamico della vista |
| 4 | Selezione dell'unità di misura (mm/inch) | 8 | Selezione lingua (tedesco/inglese) |



Suggerimento:

30 giorni prima della scadenza della vostra licenza, all'avvio del ZDC apparirà la relativa indicazione.

2.2 Dongle

Il funzionamento del plug-in richiede l'impiego di un dongle valido. Questo dongle contiene le informazioni sulla licenza necessarie al funzionamento del plug-in. Prima di avviare lo Zünd Design Center inserire il dongle in una porta USB disponibile.

2.3 Estensione della licenza

Contattate il vostro referente Zünd per estendere la licenza, comunicandogli il sistema operativo (Windows o Mac) per cui desiderate acquistare l'estensione.

Il vostro referente Zünd vi farà pervenire il file di licenza corretto. Utilizzate questo file come segue:

- A** Inserite il dongle in una porta USB disponibile.
- B** Aprite il file di licenza ottenuto con un doppio clic (.exe per Windows, .V2C per Mac).
- C** Confermate le finestre di dialogo.

Risultati

Viene effettuata l'estensione della licenza. È possibile utilizzare lo ZDC per altri 12 mesi.

3 Requisiti di sistema e compatibilità

Nota:

Prima di ogni aggiornamento del sistema operativo, di Adobe® Illustrator® o di ZDC verificare la compatibilità dei singoli componenti tra loro!

Lo Zünd Design Center richiede l'installazione di Adobe® Illustrator®. Il plug-in è compatibile con le seguenti versioni di Illustrator e i seguenti sistemi operativi:

Windows

Sistema operativo	CC 2017	CC 2018 (Ottobre 2017)	CC 2019	CC 2020
Windows 7 SP1	X	X	X	X
Windows 8	-	-	-	-
Windows 8.1	X	X	-	-
Windows 10 (- 1909)	X	X	X	X

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

Mac

Sistema operativo	CC 2017	CC 2018 (Ottobre 2017)	CC 2019	CC 2020
OS X 10.14	-	-	X	X
OS X 10.15	-	-	-	X

4 Prima dell'installazione su computer Mac

Questo paragrafo riporta le operazioni necessarie prima dell'installazione dello ZDC su computer MAC, in modo da prevenire errori nel processo di installazione successivo.

4.1 Verifica compatibilità

Controllare [Requisiti di sistema e compatibilità](#) alla pagina 9 prima di aggiornare OSX, Adobe Illustrator, e/o ZDC.

4.2 Software anti-virus

Disattivare o configurare i software anti-virus presenti in modo che sia possibile installare nuove applicazioni, non identificate da Apple.

4.3 Disattivazione e attivazione del gatekeeper

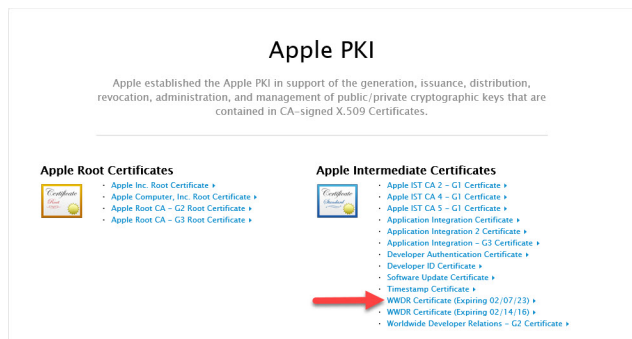
OSX 10.12 soddisfa direttive di sicurezza più severe rispetto alle versioni precedenti, per cui non è possibile installare programmi non identificati da Apple.

- A** Aprire le **Impostazioni di sistema**.
- B** Fare clic su **Sicurezza**.
- C** Fare clic sull'**icona lucchetto** in basso a sinistra.
- D** Immettere la password amministratore e fare clic su **abilitare**. Se necessario rivolgersi all'amministratore di sistema.
- E** Far clic sul pulsante di opzione **di qualsiasi provenienza**. Quando appare la richiesta, far clic su **Consentire qualsiasi provenienza**.

A questo punto è possibile installare applicazioni senza che il gatekeeper blocchi l'installazione. Installare ora lo ZDC e in seguito riattivarlo, ripetendo le fasi da A a D e ripristinando il pulsante opzione di opzione su **Mac App Store e sviluppatori identificati**.

4.4 Aggiornamento di certificati scaduti

- A All'indirizzo <https://www.apple.com/certificateauthority/> scaricare il nuovo **Certificato WWDR** (valido fino al 02/07/23).



- B Fare doppio clic sul certificato scaricato **AppleWWDRCA.cer**.
- C Immettere la password amministratore per accedere all'**Accesso Portachiavi** (Keychain Access).
Si apre l'Accesso Portachiavi. Il nuovo certificato è visibile.
Non è tuttavia sufficiente limitarsi a installare il nuovo certificato, ma si deve cancellare la copia del certificato scaduto. Di default, i certificati scaduti non vengono visualizzati.
- D Fare clic su **Visualizzare certificati scaduti**.
- Il testo cambia in **Visualizzare certificati scaduti**. I certificati scaduti vengono rappresentati mediante una X bianca in un cerchio rosso sull'icona.
- E Far clic con il tasto destro sul certificato scaduto e selezionare **Cancellare**.

4.5 Installazione

A questo punto deve essere installato ZDC. Eseguire l'installazione come descritto in [Installazione](#) alla pagina 13.

Se non fosse possibile installare ZDC nonostante le fasi descritte in questo capitolo, rivolgersi al proprio referente Zünd. A questo scopo, tenere pronto il [protocollo di installazione](#), per semplificare la ricerca degli errori.

4.6 Creazione del protocollo di installazione

- A Far doppio clic sul file di installazione per avviare il programma di installazione ZDC.
- B Nella barra dei menu far clic su **Finestra > Protocollo di installazione** e premere Command+L.
Si apre la finestra del protocollo di installazione.
- C Proseguire con l'installazione fino al verificarsi di un errore. **Non chiudere l'installer ZDC**.
- D Fare clic sull'**icona di salvataggio** nella finestra del protocollo di installazione.
- E Inviare il protocollo del proprio referente Zünd.

5 Installazione, disinstallazione

5.1 Prima dell'installazione

La numerazione delle versioni è stata modificata all'uscita di ZDC build 324. Ciò ha come conseguenza che le versioni di ZDC V3 SP0 o precedenti devono essere disinstallate prima che sia possibile installare ZDC build 324.



Suggerimento:

Tutte le versioni future non richiederanno più alcun Clean Install. Per procedere con la disinstallazione vedere [Windows: rimuovere ZDC](#) alla pagina 13 o [Mac: rimuovere ZDC](#) alla pagina 13.

5.2 Installazione

- A Scaricare il file di installazione da www.zund.com/de/download e salvarlo localmente.
- B Inserire il dongle in una porta USB disponibile.
- C Fare clic sul file di installazione:
 - ZDCsetupx.x.msi per Windows
 - ZDCsetupx.x.pkg per Mac/OS
- D Leggere e accettare il contratto di licenza per l'utente finale.
- E Confermare il percorso di installazione consigliato.
- F Fare clic su **Install**, per avviare l'installazione.

5.3 Windows: rimuovere ZDC

- A Avviare il pannello di controllo.
- B Fare doppio clic su **Software**.
- C Selezionare lo Zünd Design Center nell'elenco dei programmi installati e fare clic su **Rimuovi** o **Aggiungi/rimuovi**. Se viene visualizzata una finestra di dialogo, seguire le istruzioni.

5.4 Mac: rimuovere ZDC

- A Aprire il Finder.
- B Portarsi su **<Disco rigido>/Libreria/Programmi**.
- C Eliminare la cartella **Zünd Systemtechnik**.
- D Nella barra dei menu, fare clic su **Vai** tenendo premuto il tasto ALT.
- E Selezionare la voce **Libreria** dal menu a tendina.
- F Portarsi su **/Programmi**.
- G Eliminare la cartella **Zünd Systemtechnik**.
- H Immettere la password amministratore e confermare con **OK**.
- I Fare clic con il tasto destro del mouse sull'icona del cestino nel Dock.
- J Dal menu a tendina selezionare **Svuota cestino**.

6 Prima del primo utilizzo

6.1 Richiamare il plug-ZDC

- A** Avviare il programma Adobe® Illustrator®.
- B** Cliccare sulla **finestra**.
- C** Cliccare su **Zünd Design Center**.

6.2 Ricorda livelli

Attivare in Adobe® Illustrator® attivare l'impostazione **Ricorda livelli** prima di iniziare il lavoro con ZDC.



Suggerimento:

Questa impostazione fa sì che il livello originale di un oggetto di un altro file venga copiato automaticamente. Quando l'oggetto copiato viene inserito, il livello originale viene creato nel suo attuale file e l'oggetto viene collocato a questo livello.

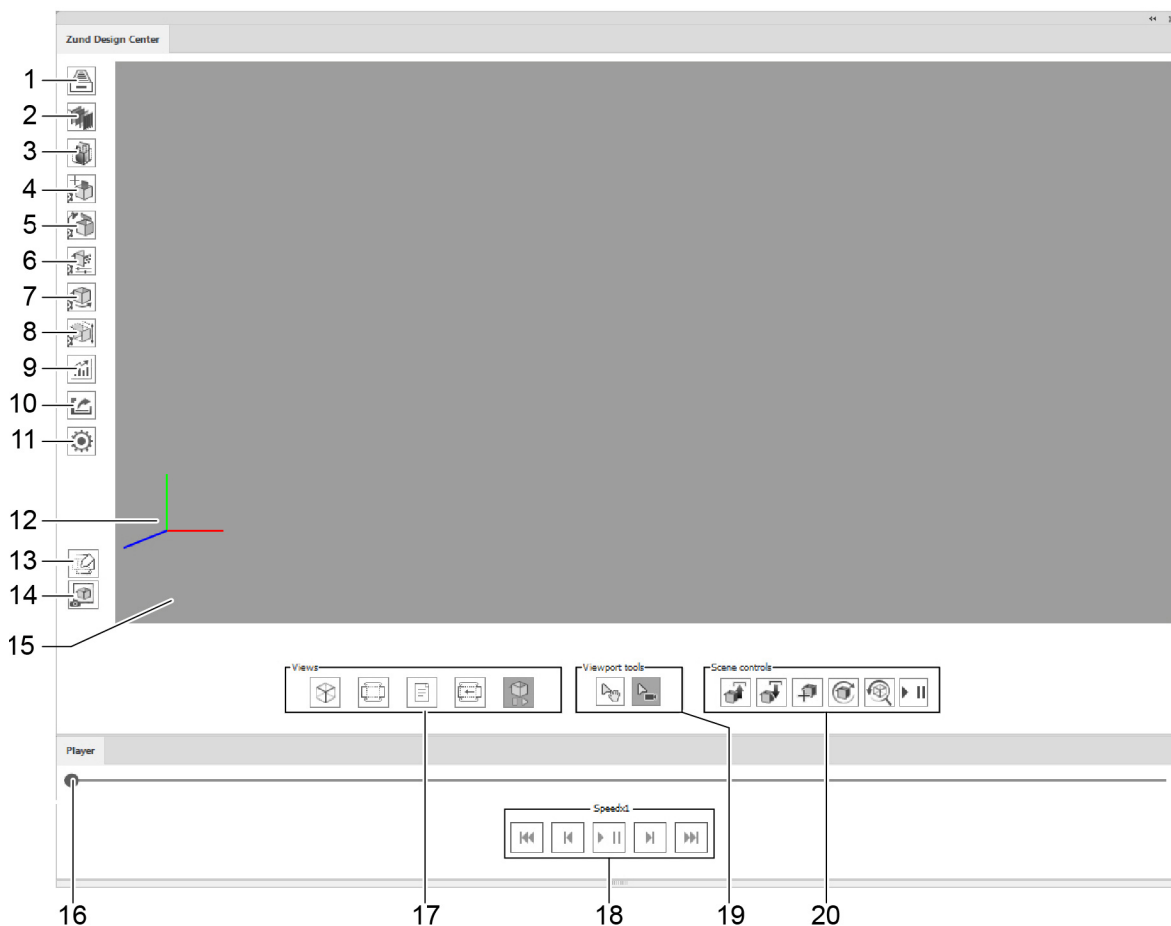
Presupposti

- In Adobe® Illustrator® la finestra **Livelli** è aperta (**finestra > Livelli**).
- A** Nella finestra **Livelli** fare clic sul pannello di comando dei livelli.
 - B** Cliccare sulla voce **Ricorda livelli**.

7 Panoramica ZDC

Presupposti

- In Adobe Illustrator® se è aperta la finestra **ZDC (finestra > ZDC)**.


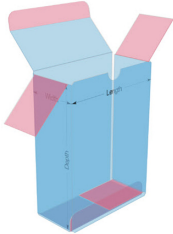
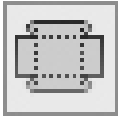
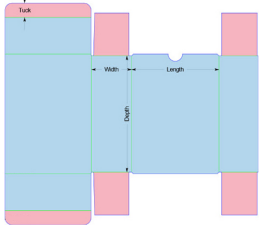

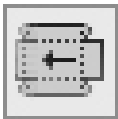

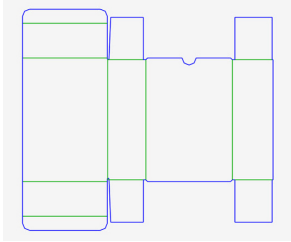




- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | Biblioteca | 11 | Impostazioni alla pagina 44 |
| 2 | Material | 12 | Asse coordinate |
| 3 | Biblioteca di oggetti alla pagina 31 | 13 | Creazione di un nuovo modello alla pagina 20 |
| 4 | Manager oggetti alla pagina 32 | 14 | Copiare l'immagine |
| 5 | Impostazioni luce alla pagina 35 | 15 | Finestra di anteprima |
| 6 | Opzioni modello alla pagina 36 | 16 | Asse del tempo |
| 7 | Impostazioni di piegatura alla pagina 39 | 17 | Viste design alla pagina 18 |
| 8 | Regolazioni di posizione | 18 | Controllo dell'animazione 3D alla pagina 20 |
| 9 | Statistiche | 19 | Viste |
| 10 | Impostazioni di esportazione alla pagina 43 | 20 | Controllo della pagina alla pagina 41 |

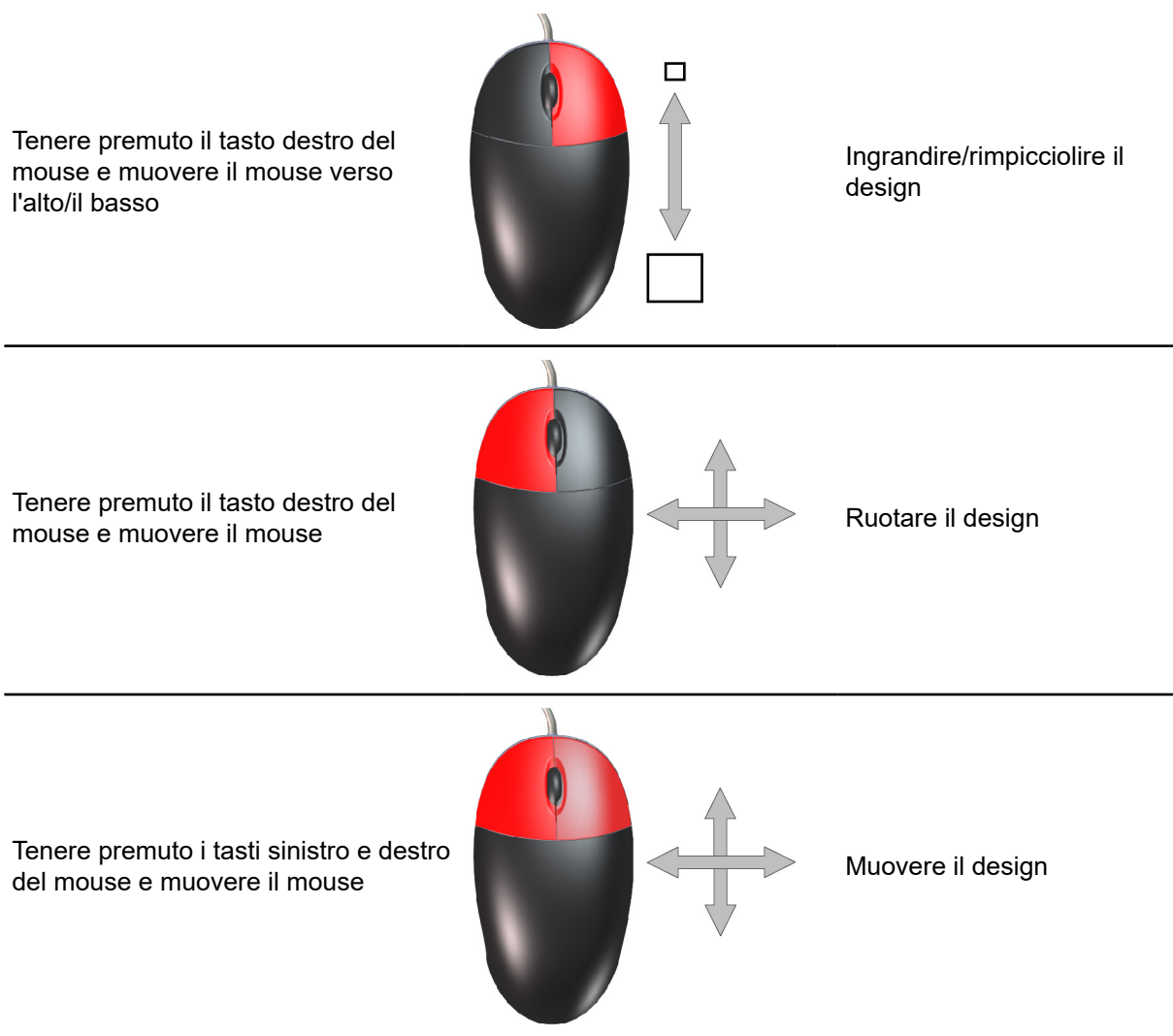
7.1 Viste design

L'anteprima del design selezionato è disponibile in 5 viste:

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










<p>Vista 3D statica</p> 	<p>Anteprima di piegatura del design</p>	
<p>Vista 2D statica</p> 	<p>Fustellato del design Tutte le misure modificabili sono contrassegnate in verde.</p>	
<p>Vista informazioni</p> 	<p>Descrizione dei parametri con indicazioni relative all'immissione delle dimensioni</p>	<p>Notes for this design Width should not be larger than Length. Depth should be the largest dimension.</p>
<p>Vista 2D dinamica</p> 	<p>Visualizzazione dinamica sulla base di parametri che possono essere immessi individualmente La vista viene aggiornata mediante il pulsante .</p>	
<p>Vista 3D dinamica</p> 	<p>Vista 3D design</p>	

7.2 Gestire viste 3D



7.3 Controllo dell'animazione 3D

Le seguenti impostazioni consentono di modificare l'animazione del design:

	Scorrimento manuale dell'animazione e possibilità di congelare l'animazione in un punto qualsiasi
	Passaggio al primo frame dell'animazione
	Riduzione della velocità dell'animazione. Con un'impostazione nell'intervallo negativo, l'animazione viene riprodotta all'indietro.
	Riprodurre/mettere in pausa l'animazione
	Aumento della velocità dell'animazione. Con un'impostazione nell'intervallo positivo, l'animazione viene riprodotta in avanti.
	Passaggio all'ultimo frame dell'animazione
	Avviare l'animazione di piegatura 3D
	Ripristinare la vista
	Copiare la vista attuale negli appunti

7.4 Creazione di un nuovo modello



Suggerimento:

Utilizzare la funzione **NUOVO MODELLO**, per creare design dell'utente. I livelli predefiniti vi consentono di assegnare le vostre bozze in modo rapido e semplice al metodo di lavorazione corretto. Ciò semplifica l'anteprima di piegatura del vostro design.

Clic sul pulsante
NUOVO MODELLO



Viene aperto un nuovo file .ai. Esso contiene già tutti i *livelli* e i *colori spot* necessari per importare il file nello ZCC.

7.5 Biblioteca



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Aprire il catalogo design PDF | 8 | Aprire design |
| 2 | Ricerca nella biblioteca alla pagina 22 | 9 | Aggiornare la visualizzazione dinamica dell'anteprima design |
| 3 | visualizza/nascondi parametri avanzati del design | 10 | Ripristinare la selezione |
| 4 | Selezione design alla pagina 22 | 11 | Nome del design selezionato |
| 5 | Design selezionabili, classificati per materiale | 12 | Creare/cancellare/selezionare le preimpostazioni |
| 6 | Preferiti salvati | 13 | Parametri design |
| 7 | Aggiungere/eliminare preferito | 14 | Vista design |

7.5.1 Catalogo design PDF

Il catalogo design PDF mette a disposizione in formato tabellare una panoramica di tutti i design della libreria.

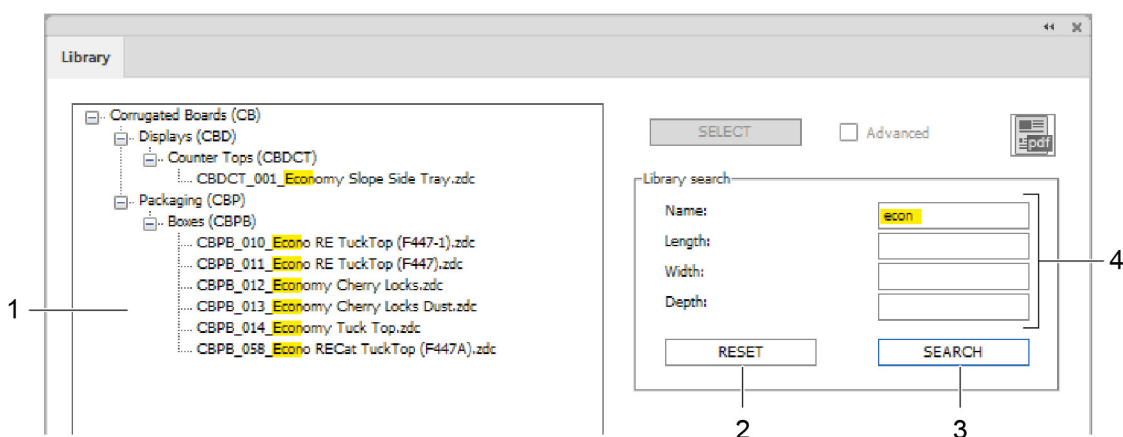
7.5.2 Ricerca nella biblioteca

La ricerca consente di ritrovare in modo rapido e semplice design inserendo le dimensioni esplicite oppure il nome.



Suggerimento:

Per imballare un determinato prodotto senza avere un'idea precisa dell'imballaggio, è possibile effettuare la ricerca in base alle dimensioni interne minime necessarie. Il risultato della ricerca conterrà tutti i design con dimensioni standard adatte al prodotto.



- 1 Risultato della ricerca
- 2 Annullare la ricerca
- 3 Cerca
- 4 Parametri di ricerca

7.5.3 Seleziona design

- A Selezionare il design desiderato nella **biblioteca** .
- B Fare clic sul pulsante **SELEZIONA**.

Risultati

Il design viene selezionato. A questo punto è possibile immettere parametri personalizzati e aprire il design in Adobe® Illustrator® .

7.5.4 Ripristinare la selezione

Presupposti

- Con il pulsante **SELEZIONA** è stato selezionato un design dalla biblioteca.

Clic sul pulsante
CHIUDI



La selezione è annullata e vengono nascosti sia l'anteprima del design sia i parametri del design. Se necessario, è possibile selezionare un altro design dalla libreria.

7.5.5 Immettere dimensioni del design individuali

- A** Selezionare un design dalla **libreria**.
- B** Fare clic sul pulsante **SELEZIONA**.
- C** Immettere parametri individuali per il design.
- D** Fare clic sul pulsante .

Risultati

La **Vista 2D dinamica** viene aggiornata e mostra il design con le dimensioni personalizzate.



Suggerimento:

Nell'immissione delle dimensioni personalizzate, considerare gli appunti nella **Vista informazioni**.

7.5.6 Cambiare unità

Selezionare uno dei due pulsanti di opzione per visualizzare le dimensioni del design nell'unità di misura desiderata:

- Pulsante di opzione **Inch**
- Pulsante di opzione **Millimetri**



Suggerimento:

Se è attivata la casella **Importa misure** nella finestra di dialogo *Aprire design* alla pagina 25, dopo l'apertura del file .ai le misure vengono visualizzate in un livello separato nell'unità selezionata.

7.5.7 Visualizzazione delle dimensioni del design

- A** Selezionare un design dalla **biblioteca**.
- B** Fare clic sul pulsante **SELEZIONA**.
- C** Se necessario immettere dimensioni individuali per il design.
- D** Fare clic sul pulsante **Apri**.
- E** Attivare la casella di selezione **Mostra misure**.

Risultati

Il file .ai aperto contiene un livello separato con le dimensioni del design.



Suggerimento:

A seconda del pulsante di opzione attivato nella finestra **Biblioteca**, le dimensioni vengono visualizzate in pollici o in millimetri.

7.5.8 Aprire design

Presupposti

- Con il pulsante **SELEZIONA** è stato selezionato un design dalla biblioteca.



Suggerimento:

Se necessario, prima dell'apertura modificare le dimensioni del design. Nella finestra di anteprima di **Vista statica 2D** sono visibili tutte le dimensioni modificabili.

Clic sul pulsante
APRI



Compare una finestra di dialogo con ulteriori possibilità di impostazione.

The screenshot shows the 'Open file' dialog box with the following fields and callouts:

- 1: FCPB_009_RTE Locks Top None Btm 2.zdc
- 2: Parts count:: 1
- 3: Min artboard size:: 342.00x264.00
- 4: Show Dimensions
- 5: Material: Folding Carton (dropdown), Width: 1000.00, Height: 1000.00, Thickness: 3.00
- 6: Edge offset: 10
- 7: Part offset: 10
- Open as new document (dropdown)
- Buttons: Cancel, OK

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Nome del design selezionato | 5 | Selezione del materiale e delle dimensioni della superficie di disegno |
| 2 | Numero di parti singole del design | 6 | Distanza dal design al bordo del materiale |
| 3 | Dimensioni minime della superficie di disegno | 7 | Distanza reciproca delle parti (rilevante solo nei design in più parti) |
| 4 | <i>Mostra dimensioni design</i> | | |



Suggerimento:

Quando si apre un nuovo design, come opzione è possibile adattare le dimensioni del materiale selezionato. Il valore indicato corrisponde alle dimensioni della superficie di disegno sulla quale il design viene collocato dopo l'apertura.

Immettere qui le misure del materiale (ad es. misure del foglio di cartone, dimensioni del materiale in lamine ecc.). In questo modo ci si può assicurare sin dall'inizio del progetto che il design si adatti al materiale desiderato. È inoltre possibile assegnare in modo ottimale i design in più parti a fogli/lamine diversi.

7.5.9 Aggiunta/eliminazione di preferiti

Presupposti

- Con il pulsante **SELEZIONA** è stato selezionato un design dalla biblioteca.



Suggerimento:

Utilizzare la funzione **AGGIUNGI AI PREFERITI**, per contrassegnare come preferiti i design che vengono continuamente riutilizzati.

Clic sul pulsante

**AGGIUNGI AI
PREFERITI**



Il design selezionato viene aggiunto alla lista dei design preferiti.

Clic sul pulsante

**RIMUOVI DAI
PREFERITI**



Il design selezionato è stato rimosso dalla lista di design preferiti.

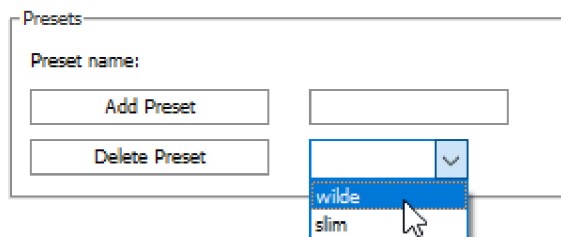
Come opzione è possibile utilizzare il campo di immissione **Nome preferito** per assegnare denominazioni personalizzate ai design preferiti. Il nome originale del design viene sempre mantenuto ed è posposto al nome definito dall'utente.

7.5.10 Preimpostazioni



Suggerimento:

Con la creazione delle preimpostazioni è possibile salvare per ciascun design i propri parametri preferiti, se necessario anche numerose



7.5.10.1 Aggiungere preimpostazioni

Presupposti

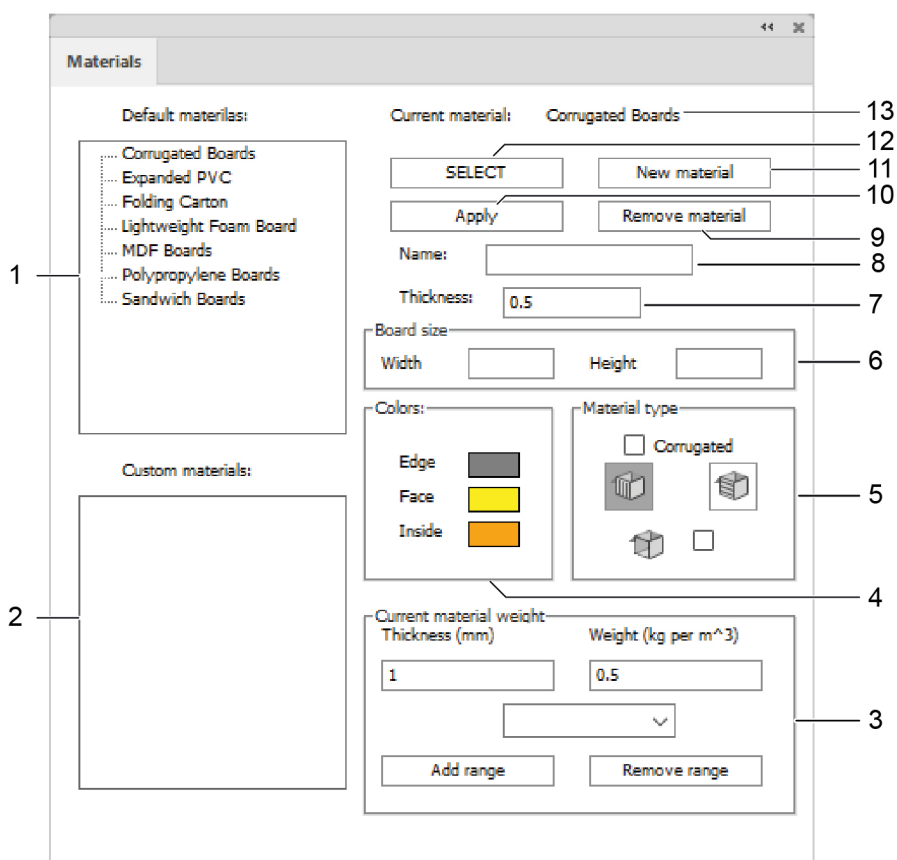
- Con il pulsante **SELECT** è stato selezionato un design dalla biblioteca.
- A Immettere parametri individuali.
 - B Immettere un nome per la preimpostazione.
 - C Fare clic sul pulsante **ADD DEFAULT SETTINGS**.

7.5.10.2 Cancellare le preimpostazioni

Presupposti

- Con il pulsante **SELECT** è stato selezionato un design dalla biblioteca.
- A Selezionare dalla lista le preimpostazioni da cancellare.
 - B Fare clic sul pulsante **DELETE PRESET**.

7.6 Material



- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | sono disponibili per la selezione materiali standard | 8 | Modifica del nome del materiale selezionato/ immissione del nome per il nuovo materiale |
| 2 | Materiali definiti dall'utente salvati | 9 | Eliminazione del materiale |
| 3 | Immissione del peso e dello spessore del materiale | 10 | Applicazione delle modifiche |
| 4 | Impostazioni del colore per le superfici, i lati interni e i bordi del materiale | 11 | <i>Aggiunta del materiale</i> |
| 5 | Impostazione della direzione di ondulatione del cartone ondulado e della trasparenza | 12 | <i>Seleziona il materiale</i> |
| 6 | Dimensioni del foglio di materiale | 13 | Nome del materiale selezionato |
| 7 | Spessore del materiale in mm | | |

7.6.1 Seleziona il materiale

Selezionare un materiale con cui simulare il design nell'anteprima di piegatura. Sono disponibili i materiali del cliente, creati dall'utente stesso, oppure i seguenti materiali standard predefiniti:

- Corrugated Boards
- Expanded PVC
- Folding Boards
- Kapa Board
- Polypropylene Boards
- Sandwich Boards

A Fare clic su un materiale dalla lista **Materiali standard** o **Materiali cliente**.

B Fare clic sul pulsante **Seleziona**.

7.6.2 Impostazioni del materiale

Con le seguenti impostazioni è possibile definire l'aspetto del materiale selezionato:

Colore (bordi, lato anteriore, lato interno)	Impostazione dei colori individuali per il bordo nonché il lato esterno e interno del design.
Spessore del materiale	Immissione dello spessore del materiale desiderato in mm.
Peso	Immissione del peso del materiale in g/m ²
Direzione di ondulazione (orizzontale/verticale)	Indicazione della direzione di ondulazione per il cartone ondulato
Trasparenza	Trasparenza per materiali permeabili alla luce
Foglio di materiale	Immissione delle dimensioni del materiale o della lamina

Importante:

Confermare la selezione facendo clic sul pulsante **Applica**.

7.6.3 Aggiunta del materiale

A Fare clic sul pulsante **Aggiungi materiale**.

Nella lista dei materiali del cliente appare un nuovo inserimento.

B Fare clic sul nuovo materiale del cliente.

C Immettere nel campo **Nome** una definizione per il nuovo materiale.

D Procedere a tutte le impostazioni desiderate (dimensione, colore, trasparenza, direzione di ondulazione, ecc.).



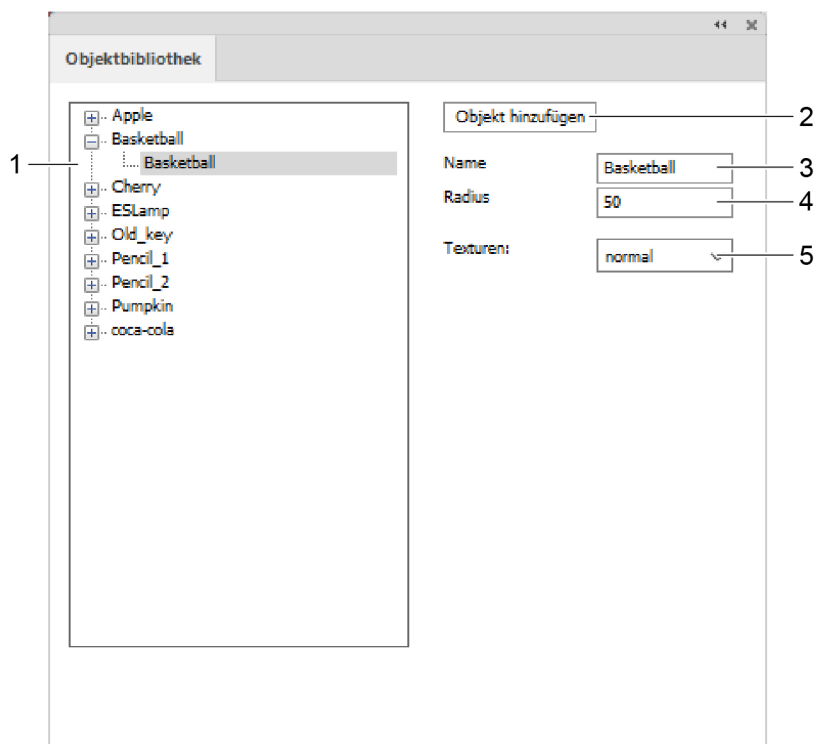
Suggerimento:

Immettere qui le misure effettive del materiale (ad es. misure del foglio di cartone, dimensioni del materiale in lamine, ecc.). In questo modo ci si può assicurare sin dall'inizio del progetto che il design si adatti al materiale desiderato. È inoltre possibile assegnare in modo ottimale i design in più parti a fogli/lamine diversi.

E Fare clic sul pulsante **Applica**.

7.7 Biblioteca di oggetti

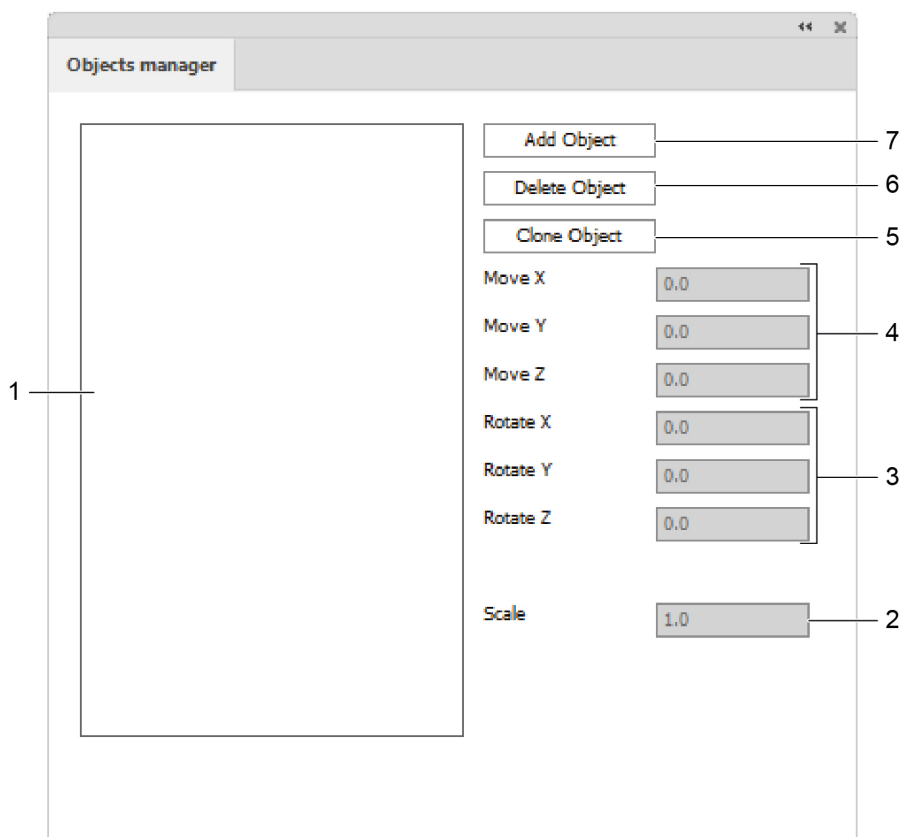
Con la biblioteca di oggetti è possibile aggiungere nuovi oggetti nella pagina attiva. Utilizzare il manager oggetti per modificare gli oggetti inseriti.



- 1 Elenco degli oggetti disponibili
- 2 Colloca l'oggetto nella pagina attiva
- 3 Denominazione dell'oggetto
- 4 Fattore di scala dell'oggetto
- 5 Selezione della proprietà della superficie dell'oggetto

7.8 Manager oggetti

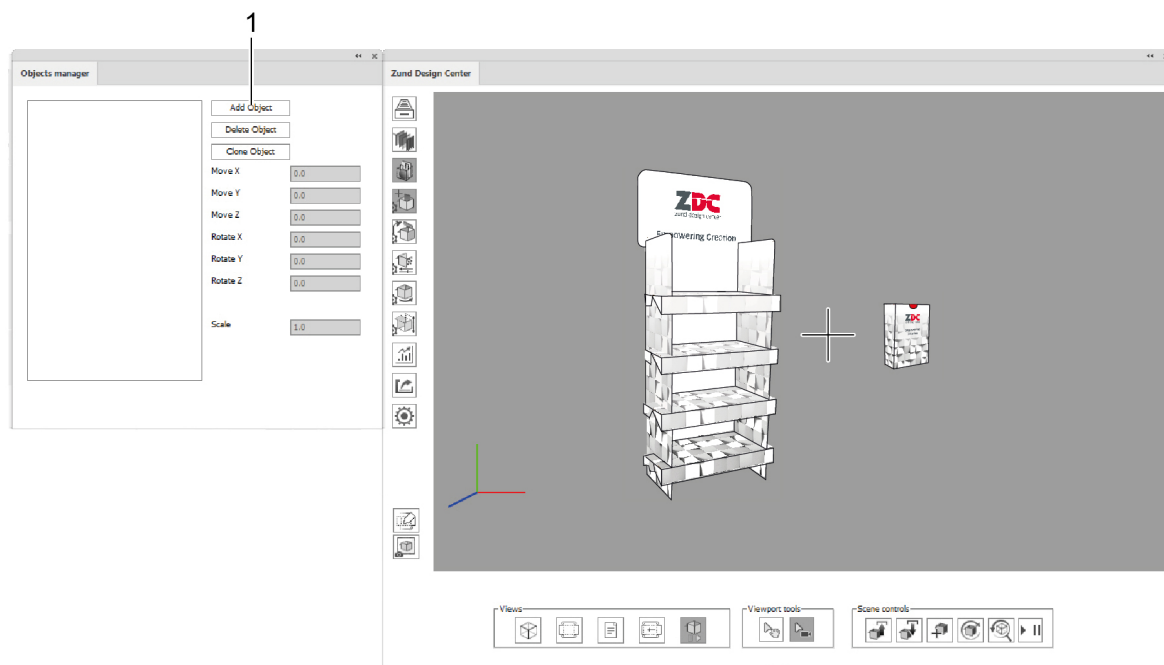
Il manager oggetti consente di manipolare gli oggetti nella pagina attiva.



- | | | | |
|---|---------------------------------------|---|---------------------------------|
| 1 | Lista degli oggetti disponibili | 5 | <i>Clonazione di un oggetto</i> |
| 2 | Scala | 6 | Cancella oggetto |
| 3 | Ruota oggetto attorno all'asse X/Y/Z | 7 | <i>Aggiungi oggetto</i> |
| 4 | Spostare l'oggetto in direzione X/Y/Z | | |

7.8.1 Aggiungi oggetto

Con questa funzione si riunisce un numero qualsiasi di oggetti 3D in una pagina. In questo modo è possibile, per esempio, collocare diverse scatole di piccole dimensioni in un grande display POS oppure mettere in fila l'uno dopo l'altro numerosi imballaggi differenti di una serie.



1 Pulsante Aggiungi oggetto.

A Far clic sul pulsante **Aggiungi oggetto**.

B Selezionare un file .obj e fare clic su **Apri**.

Il nuovo oggetto viene incollato nella pagina esistente. L'utente è in grado di ruotare, spostare e ridimensionare, come desidera.

7.8.2 Clonazione di un oggetto

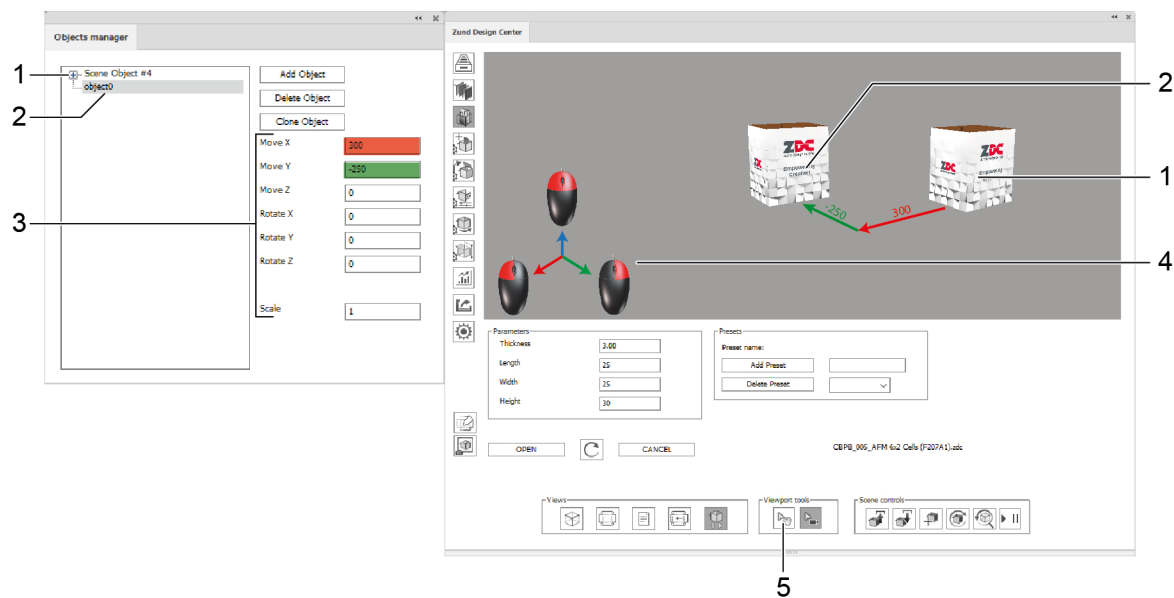
A Selezionare un oggetto presente dall'elenco.

B Fare clic sul pulsante **Clona oggetto**.

7.8.3 Spostamento di oggetti

Presupposti

- Con il pulsante **AGGIUNGI OGGETTO** al design aperto originariamente è stato aggiunto almeno un ulteriore oggetto.



- 1 Oggetto originario
- 2 oggetto aggiunto (selezionato)
- 3 Parametro per spostare, ruotare e ridimensionare l'oggetto selezionato
- 4 Sistema di coordinate
- 5 Selezione oggetto

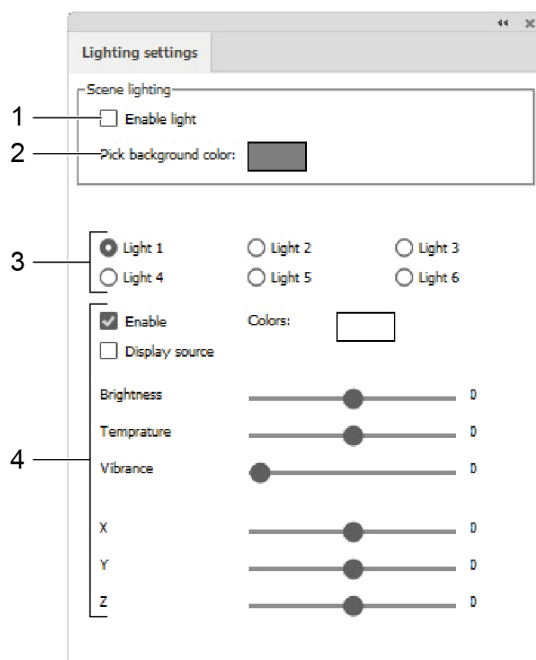
Spostamento di oggetti con parametri

- A Selezionare l'oggetto da spostare nell'elenco.
- B Inserire il parametro positivo o negativo per spostare, ruotare o ridimensionare.

Spostamento di oggetti con il mouse

- A Selezionare il pulsante **SELEZIONE OGGETTO**.
- B Contrassegnare l'oggetto da spostare.
- C Tenere premuto il tasto del mouse corrispondente per spostare l'oggetto.

7.9 Impostazioni luce



- 1 Attivare/disattivare la luce
- 2 Selezione di un colore di sfondo individuale
- 3 Sorgenti luminose 1-6
- 4 [Impostazioni di illuminazione personalizzate](#)

7.9.1 Impostazioni di illuminazione personalizzate

Impostando diverse sorgenti luminose è possibile cambiare l'ambientazione della rappresentazione del modello nella vista 3D.

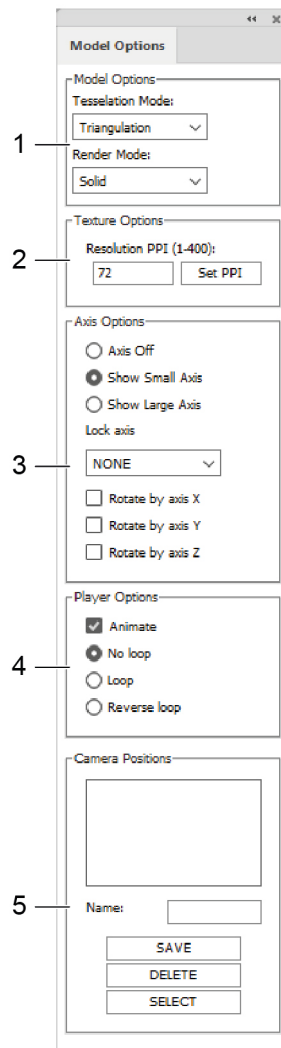


Suggerimento:

Ogni sorgente luminosa che deve essere attiva va accesa separatamente.

- A** Attivare la casella di selezione **Attiva luce**.
- B** Selezionare una delle sorgenti luminose 1-6.
- C** Attivare la casella di selezione **Accendi**.
- D** Impostare il colore, la luminosità, la temperatura, l'ambientazione e la posizione desiderati.
- E** Se necessario ripetere i passi B - D per altre sorgenti luminose.

7.10 Opzioni modello

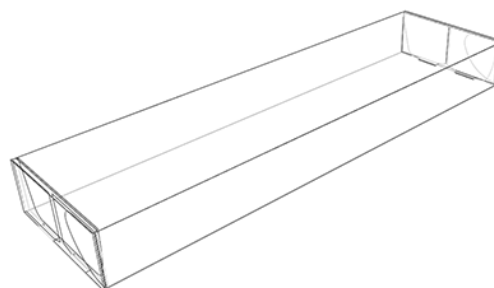


- 1 *Opzioni modelli (tassellatura, modalità rendering)*
- 2 *Risoluzione in PPI*
- 3 *Opzioni assi*
- 4 *Opzioni di riproduzione*
- 5 *Posizioni della telecamera*

7.10.1 Impostazioni modelli

**Rappresentazione
come**
Modello a griglia

Visualizzazione del contorno
del design



**Rappresentazione
come**
Modello a corpo

Tutti gli oggetti del livello
Face Graphics vengono
rappresentati sul lato esterno.
La rappresentazione avviene
con superficie ombreggiata in
diverse tonalità di colore per
ciascuna superficie.



7.10.2 Opzioni di risoluzione

Risoluzione PPI

La risoluzione delle texture utilizzate può essere impostata su 1-400 ppi. Quanto più elevato sarà questo valore, tanto maggiore sarà la risoluzione dell'anteprima 3D.



Suggerimento:

Considerate che una maggiore risoluzione richiede anche un tempo di rendering superiore.

7.10.3 Impostazioni asse

Sono disponibili le seguenti impostazioni per l'asse delle coordinate:

Nascondere assi	non visualizzare nessun asse coordinate
Visualizzazione asse piccola	visualizzare asse coordinate di piccole dimensioni
Visualizzazione asse grande	Visualizzare asse coordinate di grandi dimensioni
Fissare assi (None/X/Y/Z)	Bloccare singoli assi
Rotazione attorno all'asse X	Ruotare il design attorno all'asse X
Rotazione attorno all'asse Y	Ruotare il design attorno all'asse Y
Rotazione attorno all'asse Z	Ruotare il design attorno all'asse Z

7.10.4 Opzioni di riproduzione

Animazione	Attivazione/disattivazione dell'animazione di piegatura
Ciclo continuo off	Disattivazione della riproduzione continua
Ciclo continuo	Attivazione della riproduzione continua
Inverti ciclo continuo	Riproduzione continua all'indietro

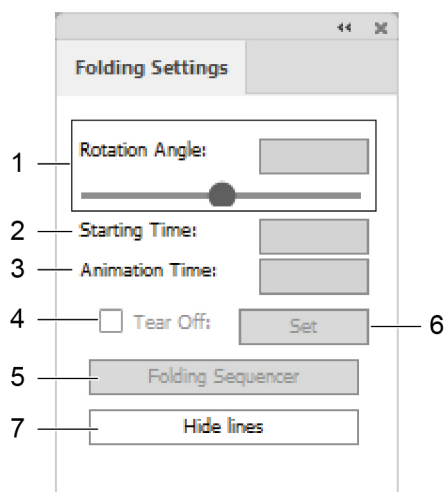
7.10.5 Salvataggio delle posizioni della telecamera

- A** Impostare la vista desiderata nella finestra di anteprima (vedere al riguardo [Gestire viste 3D](#) alla pagina 19).
- B** Nel campo di immissione **Nome**, immettere una denominazione per la vista attuale.
- C** Fare clic sul pulsante **Salva**.

La nuova posizione della telecamera viene mostrata nell'elenco e d'ora in poi è disponibile per il design attuale. Se non si cambia la vista, è possibile ripristinare in qualsiasi momento la posizione della telecamera facendo clic sul pulsante **Selezione**.

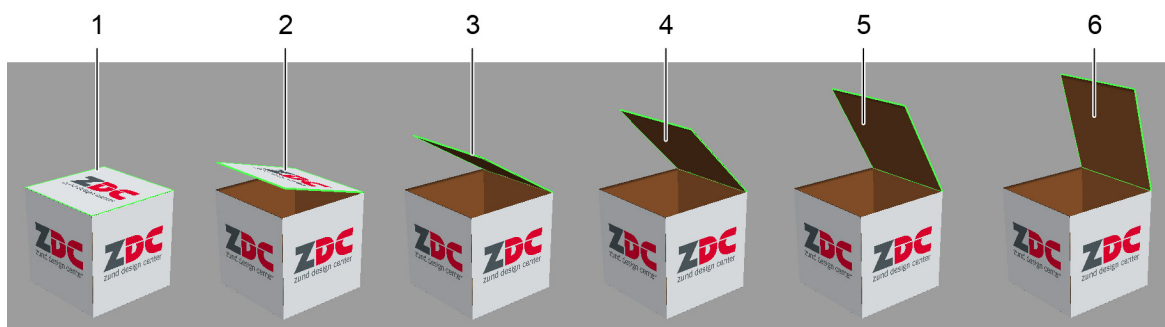
7.11 Impostazioni di piegatura

Per ciascun percorso dei livelli Crease e V-cut è possibile impostare l'animazione dell'anteprima di piegatura. Ciò consente pertanto di definire la sequenza di piegatura e l'angolo con cui devono essere piegate le superfici.



- | | | | |
|---|--|---|--|
| 1 | Angolo di rotazione del quale devono essere ripiegate le due superfici adiacenti sul percorso selezionato. | 5 | Apertura del menu sequenza di piegatura |
| 2 | Momento iniziale dell'animazione in secondi | 6 | Confermare le immissioni |
| 3 | Durata dell'animazione in secondi | 7 | Sovrapposizione di tutte le linee di costruzione, piegatura, V-Cut e taglio con una superficie bianca. |
| 4 | Strappare il materiale nel percorso selezionato | | |

7.11.1 Definire le proprietà di piegatura



1 Angolo: 90°

2 Angolo: 75°

3 Angolo: 60°

4 Angolo: 45°

5 Angolo: 30°

6 Angolo: 15°



Suggerimento:

Se i valori non vengono impostati diversamente, tutte le piegature vengono effettuate a 90°.

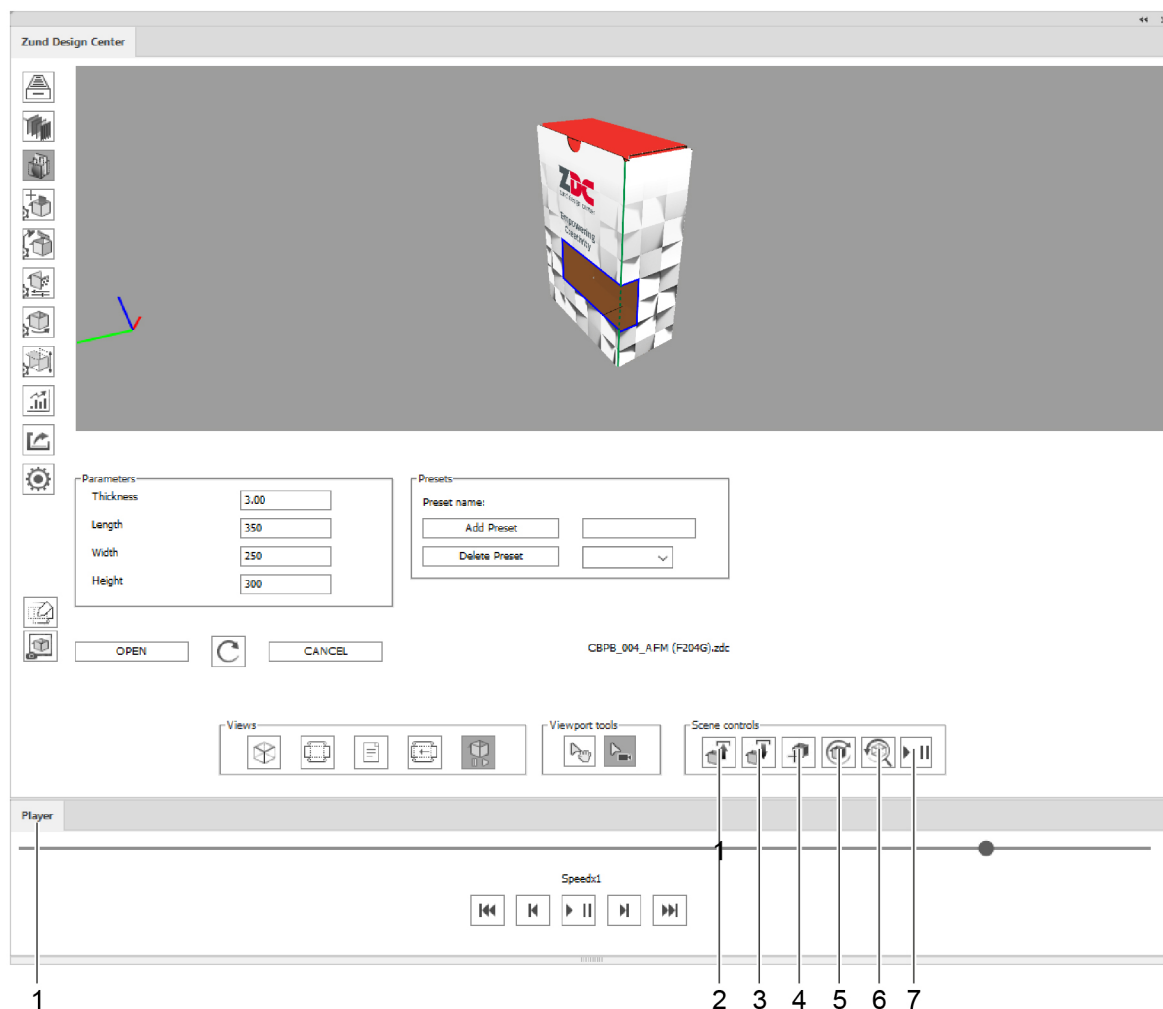
A Selezionare almeno un percorso dei livelli Crease oppure V-cut.

B Immettere i valori desiderati nei campi **Rotation Angle**, **Starting Time** e **Animation Time**.

C Fare clic sul pulsante **Set**.

7.12 Controllo della pagina

Una pagina contiene la posizione e il posizionamento di uno o più oggetti.



1 Finestra player

Controllare la velocità dell'animazione 3D

2 Salva la pagina

Salva lo stato attuale della pagina come file *.ZDCP. Prima si deve salvare il documento Illustrator.

3 Carica la pagina

Carica una pagina da un file *.ZDCP.

4 Nuova pagina

Crea una nuova pagina vuota.

5 Aggiorna pagina

Aggiorna la pagina attiva.

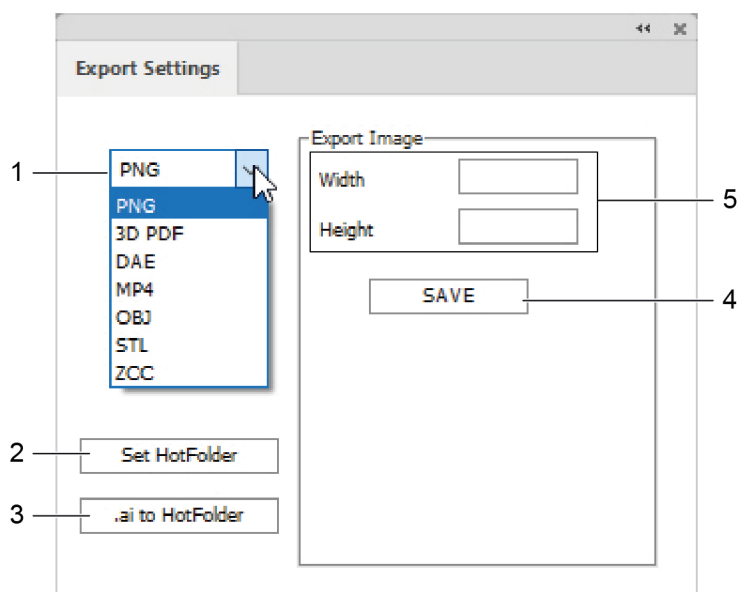
6 Reset

Sposta gli oggetti nella pagina nell'allineamento iniziale.

7 Apri finestra player

Apri/chiudi il player in una finestra separata. La finestra può essere agganciata alla finestra ZDC.

7.13 Impostazioni di esportazione



- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Selezione del formato di esportazione
(PNG, 3D-PDF, DAE, MP4, OBJ, STL, ZCC) | 4 | Impostazioni specifiche del formato
(per es. dimensioni, durata, frame rate, ecc.) |
| 2 | Seleziona hot folder | 5 | Salva |
| 3 | Salva file .ai in HotFolder | | |

Importante:

Aprire sempre un PDF 3D con Adobe Reader e attivare la riproduzione di contenuti 3D (**Modifica > preimpostazioni... > 3D & Multimedia > Attiva riproduzione di contenuti 3D**).

7.14 Impostazioni



1 versione del programma

2 identificazione dongle

3 durata della licenza rimanente

4 Selezione dell'unità di misura (mm/inch)

5 ulteriori informazioni (Guida/EULA)

6 Minimizzare la finestra ZDC dopo l'apertura di un design

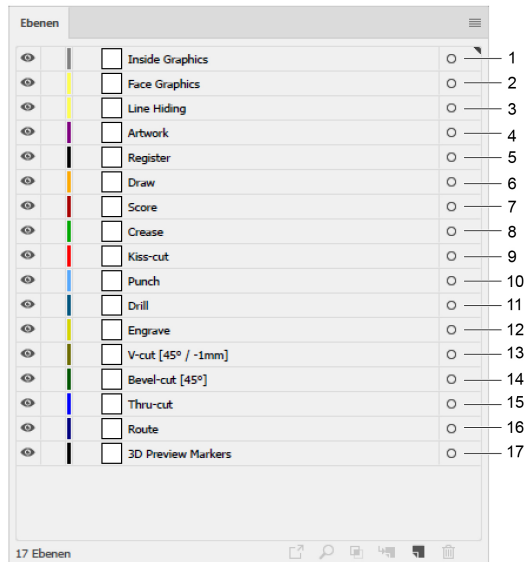
7 Attivazione/disattivazione del cambiamento dinamico della vista

8 Selezione lingua (tedesco/inglese)

8 Illustrator

8.1 Livelli

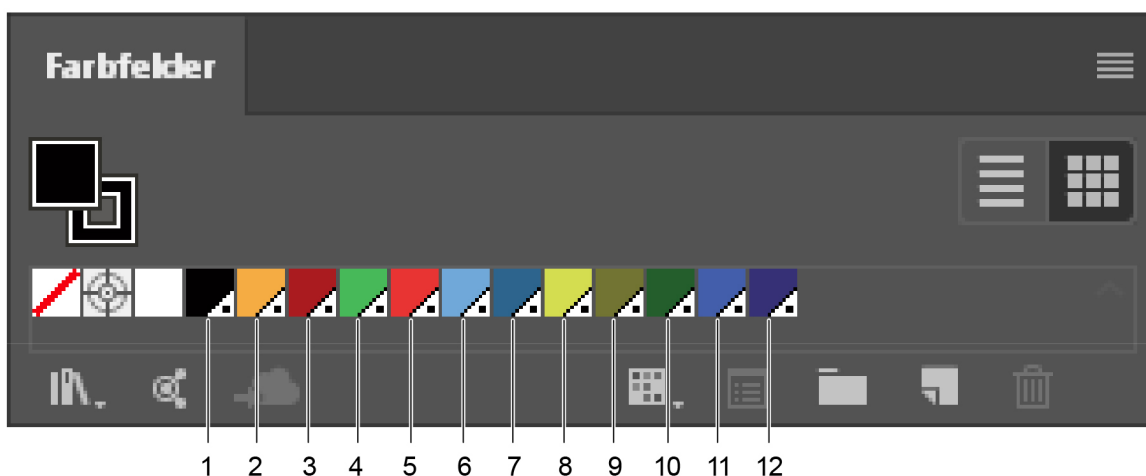
Ciascun design contiene già tutti i livelli necessari a importare il file nello ZCC. Prima di effettuare modifiche, assicuratevi che sia attivato il livello corretto.



1	Inside Graphics	Elementi creativi per il lato interno del design.	10	Punch	Punzonature
2	Face Graphics	Elementi creativi per il lato esterno del design.	11	Drill	Fori
3	Line Hiding	Copertura delle linee con una superficie bianca	12	Engrave	Contorni incisioni
4	Artwork	Livello grafico per processi di elaborazione avanzati	13	V-Cut	Contorni V-cut Livello separato per ciascuna impostazione angolare (0°, 15°, 22.5°, 30°, 45°)
5	Register	Segni di registrazione	14	Bevel-Cut	Contorni tagli obliqui
6	Draw	Contorni disegno	15	Thru-Cut	Contorni di taglio
7	Score	Contorni rigature	16	Route	Contorni fresature
8	Crease	Contorni cordonature	17	3D Preview Markers	Definizione dei punti di collegamento di design in più parti
9	Kiss-Cut	Contorni Kiss-cut			

8.2 Colori spot

Quando si apre un design dalla libreria o si crea un nuovo modello, il file .ai contiene già colori spot predefiniti per ogni metodo di lavorazione:



- | | | |
|----|-----------------------|-------------------------------------|
| 1 | Register 100% | Segni di registrazione: |
| 2 | Draw 100% | Contorni disegno |
| 3 | Score 100% | Contorni rigature |
| 4 | Crease 100% | Contorni cordonature e perforazioni |
| 5 | Kiss-cut 100% | Contorni Kiss-cut |
| 6 | Punch 100% | Punzonature |
| 7 | Drill 100% | Fori |
| 8 | Engrave 100% | Contorni incisioni |
| 9 | V-cut 100% | Contorni V-cut |
| 10 | Bevel-cut 100% | Contorni tagli obliqui |
| 11 | Thru-cut 100% | Contorni di taglio |
| 12 | Route 100% | Contorni fresature |

Per la produzione del proprio design utilizzate per il **colore del contorno** i colori spot predefiniti per i rispettivi metodi di lavorazione. In questo modo sarà immediatamente riconoscibile il modo in cui successivamente verrà lavorata una forma (tagliata, cordonata, ecc.).

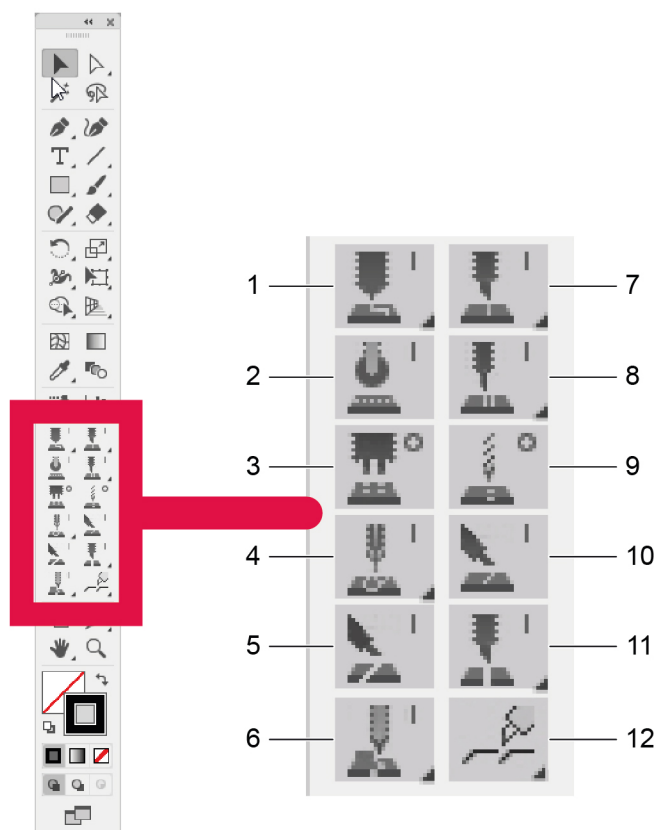


Suggerimento:

Molti softwari RIP comuni riconoscono automaticamente i contorni con colori spot come oggetti che non devono essere stampati. Ciò consente di rilevare un percorso di lavorazione e di assegnare un metodo di lavorazione senza che questo contorno risulti visibile nella stampa.

8.3 Pannello utensili ZDC

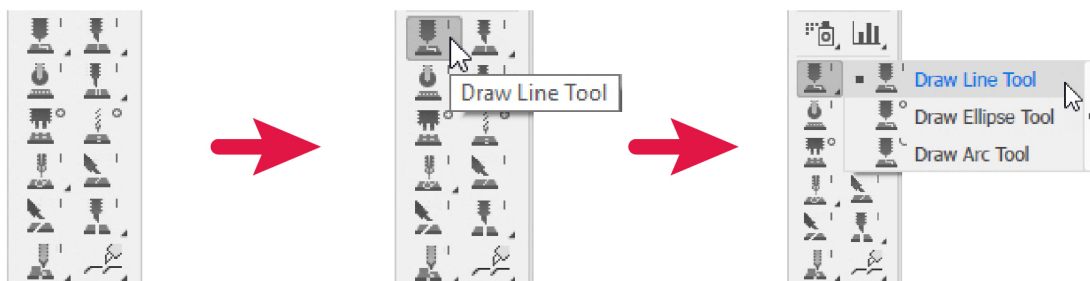
Il pannello di comando utensili standard di Adobe® Illustrator® è stato ampliato di speciali utensili ZDC che semplificano la creazione di alcuni design ovvero la modifica di design esistenti:



- | | | | |
|---|-------------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | Draw Line/Ellipse/Arc Tool | 7 | Score Line/Ellipse/Arc Tool |
| 2 | Crease Line Tool | 8 | Kiss-cut Line/Ellipse/Arc Tool |
| 3 | Punch Ellipse Tool | 9 | Drill Ellipse Tool |
| 4 | Engrave Line/Ellipse/Arc Tool | 10 | V-cut Line Tool |
| 5 | Bevel-cut Line Tool | 11 | Thru-cut Line/Ellipse/Arc Tool |
| 6 | Route Line/Ellipse/Arc Tool | 12 | Tear Strip Tool A/B/C/D |

8.3.1 Visualizzazione di utensili nascosti

È possibile espandere alcuni utensili in modo che vengano visualizzati gli utensili nascosti al di sotto. Un piccolo triangolo nell'angolo inferiore destro dell'utensile indica che sono presenti ulteriori utensili nascosti.



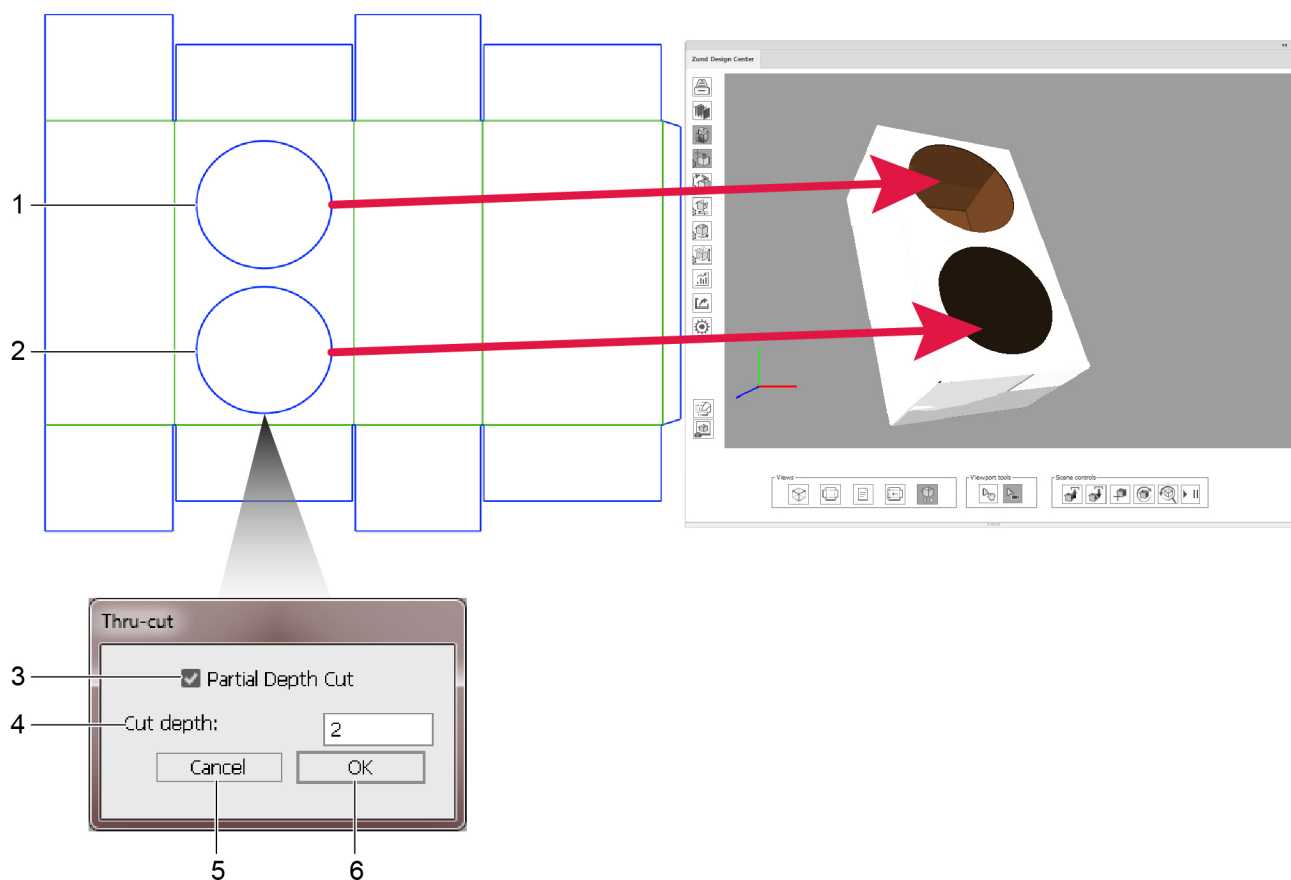
- A** Portare il puntatore del mouse verso un utensile con il piccolo triangolo nell'angolo inferiore.
- B** Attraverso l'utensile visibile tenere premuto il tasto destro del mouse.

Risultati

Gli utensili nascosti vengono visualizzati e possono essere selezionati.

8.3.2 Partial Depth Cut

Alcuni utensili ZDC supportano un Partial Depth Cut. In questo caso, il contorno tracciato con l'utensile non viene intagliato completamente nel materiale, bensì soltanto fino a una profondità definita dall'utente.



- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Forma senza Partial Depth Cut | 4 | Profondità di lavorazione per Partial Depth Cut |
| 2 | Forma con Partial Depth Cut | 5 | Interrompere |
| 3 | Selezionare/deselezionare Partial Depth Cut | 6 | Confermare |

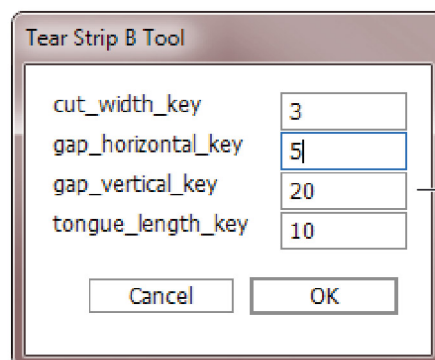
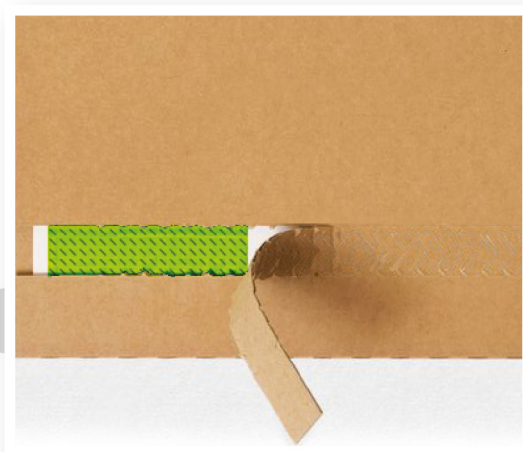
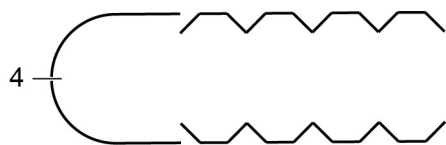
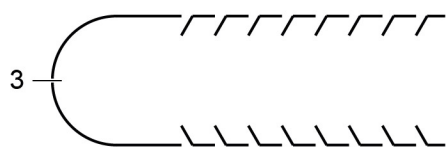
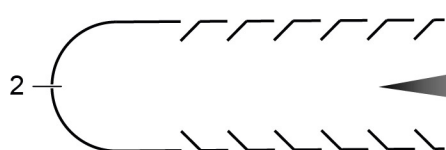
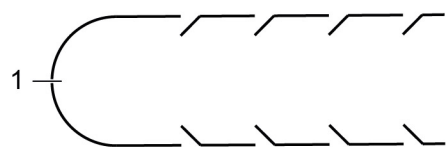


Suggerimento:

Con il Partial Depth Cut è possibile tagliare per esempio forme nello strato superiore del cartone ondulato e in questo modo strutturare la superficie.

8.3.3 Tear Strip Tool

I Tear Strip Tool consentono di tracciare con pochi clic strisce per lo strappo professionali che rendono possibile l'apertura confortevole dei vostri imballaggi. Lo ZDC offre qui quattro diversi tipi preimpostati di strisce per lo strappo che, opzionalmente, si possono ancora configurare in misura ulteriore.



- 1 Strisce per lo strappo tipo A
- 2 Strisce per lo strappo tipo B
- 3 Strisce per lo strappo tipo C

- 4 Strisce per lo strappo tipo D
- 5 Opzioni di configurazione



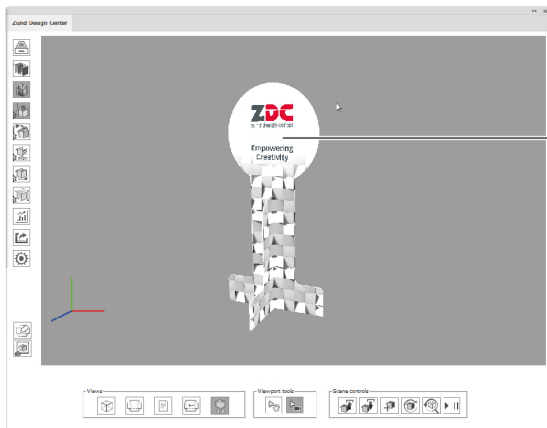
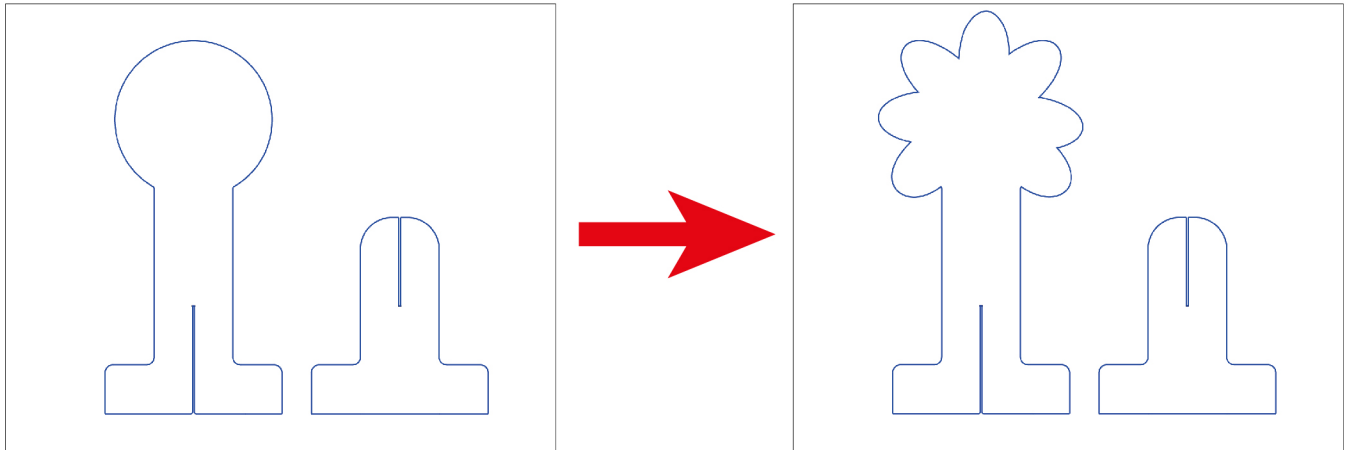
Suggerimento:

Non appena si traccia una striscia per lo strappo con il Tear Strip Tool, viene creato automaticamente un nuovo piano "Tear Strip Lines".

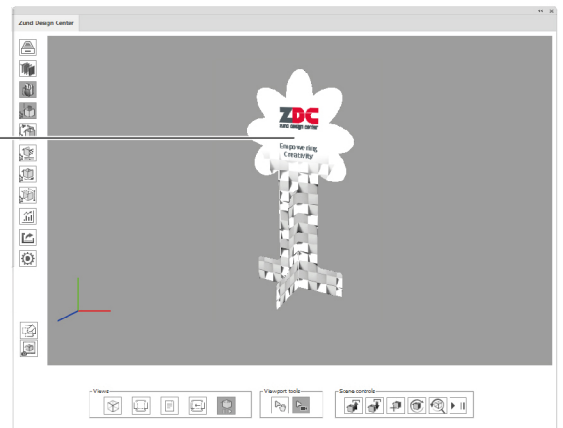
9 Consigli

9.1 Adattamento individuale del contorno del design disponibile

Per creare design individuali, è possibile prendere come riferimento design simili, già disponibili nello ZDC, e se necessario adattarli.



1



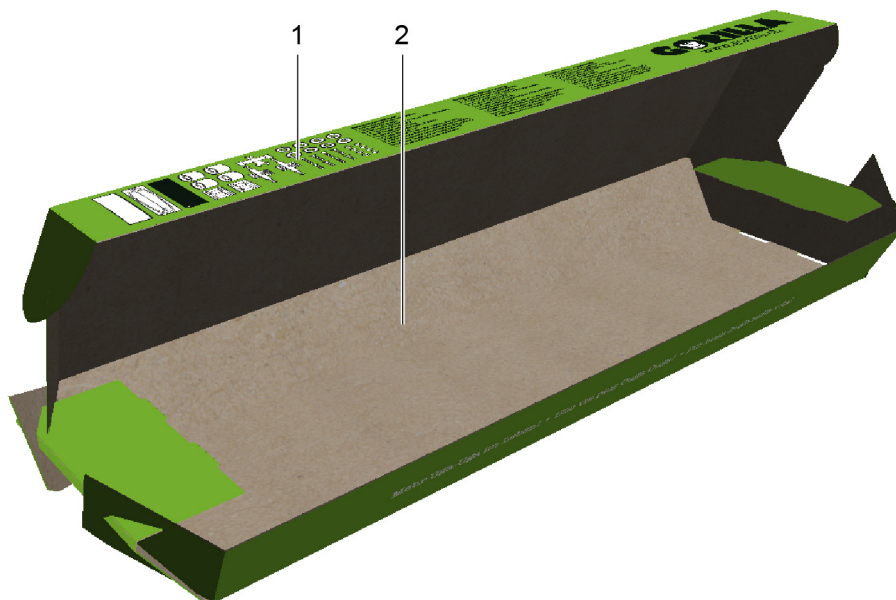
2

- 1 Design originario
- 2 Design con contorno adattato in modo individuale

- A Aprire un design della biblioteca che serva da base per il proprio progetto.
- B Adattare individualmente il contorno.

9.2 Collocare elementi creativi

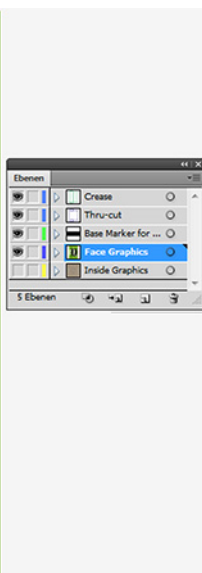
Mediante i livelli *Face Graphics* e *Inside Graphics* è possibile simulare il proprio design in modo fedele alla realtà. Disporre in questi livelli superfici a colori, testi, loghi, immagini ecc.



- 1 Face Graphics: lato esterno del design
- 2 Inside Graphics: lato interno del design

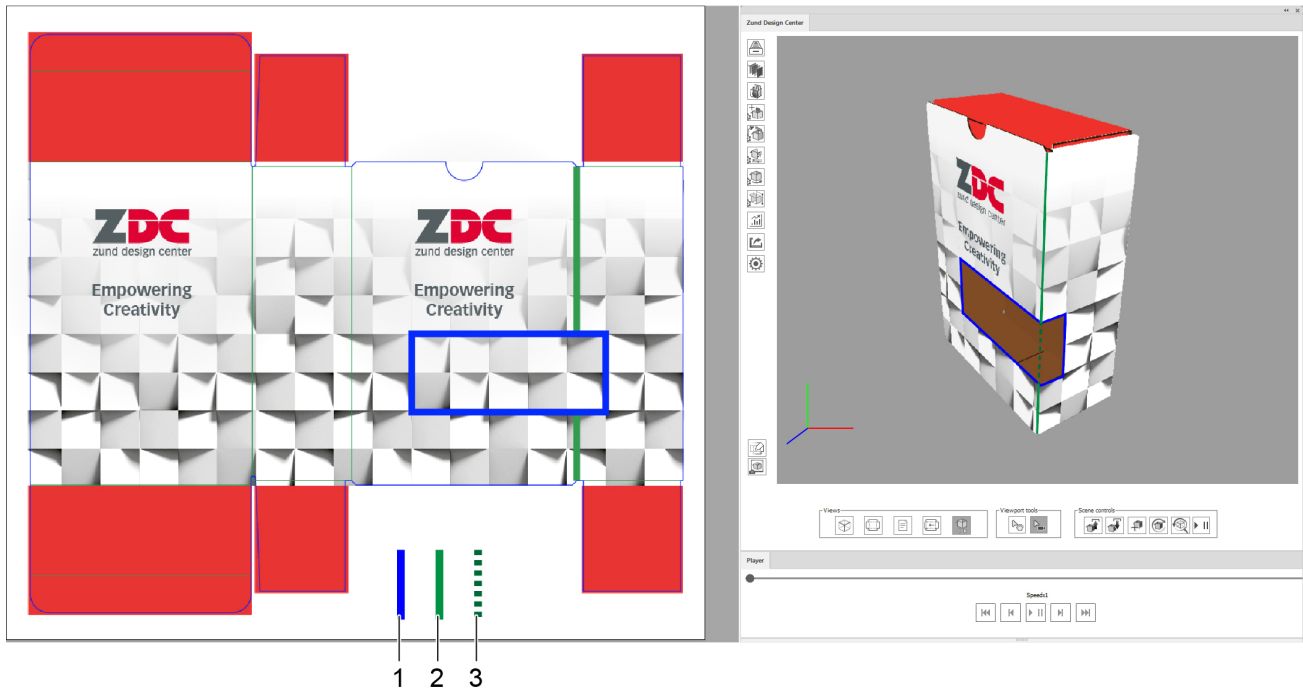
Face Graphics

Inside Graphics



- A** Attivare il livello Face Graphics o Inside Graphics.
- B** Disporre forme, grafici o testo. Il plug-in è compatibile con tutte le funzioni eseguibili in Adobe® Illustrator®.

9.3 Creazione di sezioni



- 1 Sezione, contorno di taglio a livello Thru-Cut
- 2 Contorno cordonatura a livello Crease
- 3 Tratto parziale da rimuovere del contorno cordonatura

- A** Aprire il design per cui si intende creare una sezione.
- B** Attivare il livello Thru-Cut.
- C** Disegnare il contorno desiderato per la sezione.
- D** Rimuovere tutti i contorni dei livelli Crease che si sviluppano attraverso la sezione.

