Manuale del software ZDC 5.1



Traduzione del tutorial originale Prima di qualsiasi intervento leggere le istruzioni!



Zünd Systemtechnik AG Industriestrasse 8 9450 Altstätten Svizzera +41 71 554 81 00 info@zund.com https://www.zund.com/it

v. 2 / it-IT / 31.08.2021

© 2021



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.

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 possibile 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 o ambientali.
i	Suggerimento, un consiglio non vincolante
	Singoli passi di un'istruzione
\Rightarrow	Risultato intermedio, risultato di un'istruzione
Ŕ	Rimando ad ulteriori informazioni
	Singola voce di un elenco
[Annulla]	Elementi di comando quali tasti, opzioni di selezione,
«Finestra principale»	Testo a schermo come nomi di finestre, sezioni, testi software,
Codice	Rappresentazione di directory

Convenzioni generali





Indice

1	Zünd Design Center (ZDC)	7		
2	Installazione			
	2.1 Scaricamento del software	8		
	2.2 Sistema operativo Windows	8		
	2.2.1 Requisiti del sistema e compatibilità	8		
	2.2.2 Disinstallazione di una vecchia versione di ZDC	8		
	2.2.3 Installazione di ZCC	9		
	2.3 Sistema operativo mac OS	10		
	2.3.1 Requisiti del sistema e compatibilità	10		
	2.3.2 Eliminazione di una vecchia versione	10		
	2.3.3 Installazione di ZCC	10		
	2.4 Modificare le impostazioni di Adobe® Illustrator®	11		
3	Licenza	12		
	3.1 Attiva licenza	12		
	3.2 Estensione della licenza	12		
	3.3 Condivisione della licenza	14		
	3.4 Trasferimento della licenza	15		
	3.4.1 Trasferimento diretto della licenza (online)	15		
	3.4.2 Trasferimento di una licenza tramite file (offline)	16		
4	Orientamento	18		
	4.1 Finestra principale	18		
	4.2 Metodi di lavorazione	19		
	4.3 Impostazioni	20		
	4.4 Libreria	21		
5	Configurazione	22		
	5.1 Riduzione della finestra a icona	22		
	5.2 Cambiamento dinamico della vista	22		
	5.3 Cambiamento dell'unità di misura	22		
	5.4 Cambiamento della lingua	22		
6	Uso	24		
	6.1 Lavorare con ZDC	24		
	6.2 Creazione di un design proprio	25		
	6.3 Creazione di un design come modello	25		
	6.3.1 Filtraggio dei modelli di design	25		
	6.3.2 Stabilimento della vista	26		
	6.3.3 Scelta di un modello di design	26		
	6.3.4 Apertura di un modello di design	27		



6.3.5	Gestione dei parametri del design	27
6.3.6	Gestione delle impostazioni predefinite	27
6.3.7	Aggiornamento del catalogo dei design	28
6.4 Ge	stione dei preferiti di design	30
6.4.1	Salvataggio di un design come preferito	30
6.4.2	Visualizzazione dei preferiti	30
6.4.3	Eliminazione dell'identificazione di preferito	30
6.5 Ge	stione della vista 3D	30
6.6 Ge	stione delle scene	31
6.7 Ma	ıteriali	33
6.7.1	Gestione del materiale	33
6.7.2	Selezione del materiale	33
6.7.3	Aggiungere materiale	34
6.7.4	Modifica di un materiale	34
6.7.5	Eliminare materiale	35
6.8 Re	golazione della luce	36
6.9 lm	postazioni visive	38
6.9.1	Definizione delle impostazioni visive	38
6.9.2	Impostazione di una variante di rappresentazione	38
6.9.3	Impostazione della risoluzione	38
6.9.4	Impostazione degli assi	39
6.9.5	Impostazione delle opzioni di riproduzione	39
6.9.6	Salvataggio delle posizioni della fotocamera	40
6.9.7	Eliminazione di posizioni della fotocamera	40
6.9.8	Selezione di posizioni della fotocamera	40
6.10 lm	postazione dei parametri di piegatura	42
6.11 Co	ntrollo dell'animazione 3D	44
6.12 Es	portare il design	45
Consigli	e suggerimenti	46
7.1 Ad	attare il contorno del design	46
7.2 Co	llocazione di elementi creativi	47
7.3 Cre	eazione di sezioni	48

7



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. Tutti i design sono parametrizzati, pertanto occorre soltanto determinare le dimensioni rilevanti. Tutte le altre misure vengono calcolate automaticamente.

- Scegliete un design dalla libreria e, se necessario, inserite misure personalizzate.
- Completate 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.
- Definite le impostazioni del materiale desiderate, ad es. la trasparenza.
- Esportate 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.
- Esportate il design nello Zünd Design Center.

«ZündDesign 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. 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 📇.

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

Informazioni sul software



2 Installazione

2.1 Scaricamento del software

Obiettivo:

Qui viene spiegato come e dove scaricare il software.

- 1. Andare alla pagina: https://my.zund.com/software/.
- **2.** Selezionare il prodotto software desiderato.
- 3. Selezionare il pacchetto di download desiderato.
 - ➡ II pacchetto di download viene scaricato.

2.2 Sistema operativo Windows

2.2.1 Requisiti del sistema e compatibilità

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

Sistema operativo	CC 2019	CC 2020	CC 2021
Windows® 10	Х	Х	Х

2.2.2 Disinstallazione di una vecchia versione di ZDC

Obiettivo:

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

- **1.** Selezionare: *«Windows → Avvio → Impostazioni → Programmi»*.
- **<u>2.</u>** 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 terminato
- **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 2019	CC 2020	CC 2021
OS X 10.14	Х	Х	Х
OS X 10.15	-	Х	Х
OS 111	-	-	Х

¹ I processori Apple M1 non vengono supportati in forma nativa. È necessario Rosetta di Mac OS 11 come emulatore.

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.

- abbonamento risolto
- Software scaricato
- Adobe® Illustrator® è terminato
- **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 le impostazioni di Adobe® Illustrator®

Obiettivo:

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

- **1.** Eseguire Adobe® Illustrator®.
- 2. Selezionare: *«Finestra → Livelli»*.
- 3. Nel menu di *«Livelli»* attivare l'opzione *«Ricorda livelli durante l'aggiunta»*.
 - ➡ Le impostazioni di Adobe® Illustrator® sono modificate.



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 al portale riservato ai clienti: → https:// my.zund.com.
- 2. Selezionare: «Le mie risorse → Software».
- 3. Selezionare il software da acquistare in licenza dall'elenco.
- **4.** 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

Obiettivo:

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.
- Sul portale clienti *https://my.zund.com* è disponibile la procedura per il rinnovo del software.
- 1. Accedere al portale riservato ai clienti: → https:// my.zund.com.
- 2. ▶ Selezionare: «Le mie risorse → 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.



	Swiss outling systems
3.3 Condivisione della lice	enza
	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 instal- lato con l'opzione «Server di rete».
	 Sul client delle licenze sono installati il software da condividere e CodeMeter Runtime.
Configurazione del server delle	1. Passare al computer designato come server delle licenze.
licenze	2. Aprire l'indirizzo dell'admin web di CodeMeter:→ http://local- host:22350.
	3. Selezionare: «Impostazioni → Server → Accesso al server».
	4. Attivare l'opzione <i>«Attiva server di rete»</i> .
	 Il servizio server può fornire la licenza.
<i>Configurazione del client delle</i>	5. Passare al computer designato come client delle licenze.

- 6. Aprire l'indirizzo dell'admin web di CodeMeter: → http://localhost:22350.
- 7. ▶ Selezionare: «Impostazioni → Base → Elenco di ricerca dei server».
- 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.

licenze



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.
- **1.** Passare al computer di origine.
- 2. Accedere al portale riservato ai clienti: https://my.zund.com
- 3. Selezionare: «Le mie risorse → 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»*.
- 7. Contrassegnare la licenza desiderata con il segno di spunta.
- 8. Selezionare la funzione *«Restituisci licenze selezionate adesso».*
 - ➡ La licenza è stata restituita a CodeMeter.
- 9. Attivare la licenza come descritto in *«Attiva licenza».* → Capitolo 3.1 *«Attiva licenza» a pag. 12*→ Capitolo 3.1 *«Attiva licenza» a pag. 12*
 - ➡ Le licenze sono state trasferite online.

Restituzione di una o più licenze

Attivazione di licenze



3.4.2 Trasferimento di una licenza tramite file (offline)

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.

Zünd consiglia di trasferire la licenza sempre direttamente: → Capitolo 3.4.1 «Trasferimento diretto della licenza (online)» a pag. 15

Presupposto

- Sul nuovo computer di destinazione sono installati il software ZDC 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.
- **1.** Passare al computer di origine.
- 2. Avviare il 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.
- 7. 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: «Le mie risorse → 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].
- **14.** 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]*
- **17.** 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.

Creazione di un file di richiesta

Richiesta del file di aggiornamento



mento

- **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.
- 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 il «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.
 - ➡ È stato importato un file di aggiornamento della licenza.
- **27.** Selezionare la funzione nella finestra principale *[Aggiornamento licenza].*
 - ➡ L'assistente CmFAS si apre in una nuova finestra.
- 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 è stato creato.
- **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».
- **35.** 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».

Creazione di un file di ricevuta

Importazione del file di aggiorna-

Invio di un file di ricevuta



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®* \rightarrow *Finestra* \rightarrow *Zünd Design Center»*.



Fig. 1:

- 1 Finestra di anteprima con sistema di coordinate
- Libreria
- Nuovo modello
- Materiale
- Attivare luce
- 🗠 Esportazione
- Depiare l'immagine
- Impostazioni
- Aggiornare la scena
- Ripristinare la scena
- ▶ II 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 lavorazione	Colore spot
-	Inside Graphics	-
-	Face Graphics	-
-	Line Hiding	-
-	Artwork	-
-	Register	R0-G0-B0
<u>.</u>	Draw	<mark>–</mark> R250-B165-G44
<u></u>	Score	— —R169-B29-G34
<u>ě</u>	Crease	🗾 R25-G178-B75
<u></u> '	Kiss-Cut	— R238-G50-B43
# °	Punch	N96-G158-B213
¥ 0	Drill	2 R29-G90-B133
₩ ¹	Engrave	<mark>–</mark> R207-G217-B53
<u>N</u> 1	V-Cut	— R103-G108-B46
<u>N</u>	Bevel-Cut	R 20-G87-B44
Ξ.	Thru-cut	R 57-G83-B164
<u> </u>	Route	R 50-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® \rightarrow Finestra \rightarrow Zünd Design Center \rightarrow Impostazioni».



Fig. 3:

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



4.4 Libreria

Mediante l'area *«Libreria»* 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 $\mathbb{B} \rightarrow$ Finestra \rightarrow Zünd Design Center \rightarrow Libreria».



Fig. 4:

- 1 Altre opzioni
- 2 Presentazione della vista
- 3 Elenco dei modelli di design
- 4 [Mostra preferiti] o [Non mostrare preferiti]
- 5 Catalogo dei design in formato PDF
- 6 Ricerca nella libreria
- 7 [Aggiungi] o [Elimina] preferiti
- 8 Modifica impostazioni dei parametri
- 9 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

Nell'area Impostazioni (i) è possibile scegliere tra le unità di misura *«Pollici»* e *«Millimetri»*.

Obiettivo:

Qui viene spiegato come cambiare le unità di misura.

Prerequisito:

- 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.



6.1 Lavorare con ZDC	
	Qui viene descritto il processo di design generale. ZDC può essere utilizzato con o senza la vasta libreria di design. Questa panora- mica 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?
Cercare nella libreria	Aprire la libreria e cercare un modello di progetto adeguato. La libreria offre una vasta scelta di design già pronti. <i>← Capitolo 6.3.1 «Filtraggio dei modelli di design» a pag. 25</i>
Stabilire i parametri del design	Selezionare una proposta di design e stabilire parametri quali spessore, lunghezza, larghezza, altezza. <i>← Capitolo 6.3.5 «Gestione dei parametri del design» a pag. 27</i>
Aprire il design	Aprire il design in Adobe® Illustrator®. ➡ Capitolo 6.3.4 «Apertura di un modello di design» a pag. 27
Adattare il contorno del design	Se necessario, adattare il contorno del design alle proprie esi- genze specifiche. Capitolo 7 «Consigli e suggerimenti» a pag. 46
Personalizzare le aree interne ed esterne	Ad esempio, se si intende produrre un imballaggio, è possibile per- sonalizzare le aree interne ed esterne. <i>➡ Capitolo 7 «Consigli e suggerimenti» a pag. 46</i>
Esportare il design	Esportare il progetto in uno dei seguenti formati per presentarlo o produrlo.



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
 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
 aperta
- 1. Selezionare un design dall'elenco *«Modelli di design»*.
- **2.** Selezionare la vista desiderata.
 - Vista 3D (statica) 🛛 🛞
 - Vista 2D (statica)
 - Vista informazioni
 - 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.

Dopo aver selezionato un design, è possibile impostarlo sui parametri personalizzati o aprirlo direttamente per l'ulteriore processo di disegno.

Prerequisito:

- Area libreria
 aperta
- **1.** Selezionare il design desiderato dall'elenco *«Modelli di design»*.
- 2. Premere il pulsante [Seleziona].
 - ➡ Il design è stato selezionato.

Compaiono l'area di personalizzazione dei parametri e gli ulteriori pulsanti.



- **3.** Premere il pulsante *[Annulla]* se si desidera annullare la selezione del design.
 - ➡ La selezione del design viene eliminata.

L'area di personalizzazione dei parametri e gli ulteriori pulsanti scompaiono.

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
 aperta
 - Premere il pulsante [Apri].
 - Il design viene aperto e mostrato in un nuovo documento di Adobe® Illustrator®.

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. 26
- Area libreria
 aperta



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

- **1.** Nell'area *«Impostazioni dei parametri»* inserire i parametri desiderati.
 - Nella Presentazione della vista compare la vista 2D dinamica con i parametri modificati.
- **2.** Premere il pulsante *[Annulla]* se si desidera annullare le impostazioni dei parametri.
 - ➡ La selezione del design viene eliminata.

L'area di personalizzazione dei parametri e gli ulteriori pulsanti scompaiono.

6.3.6 Gestione delle impostazioni predefinite

Memorizzazione delle impostazioni Obiettivo: predefinite Oui viene

Qui viene spiegato come salvare il design impostato su parametri personalizzati come impostazione predefinita.



Prerequisito:

- Modello di design e parametri personalizzati impostati Capitolo 6.3.5 «Gestione dei parametri del design» a pag. 27
- Area libreria
 aperta
- 1. Premere il pulsante [Altre opzioni].
 - ➡ Si apre la finestra «Altre opzioni».
- **2.** Nel campo di input accanto al pulsante *[Aggiungi impostazione predefinita]* inserire il nome desiderato per l'impostazione predefinita.
- 3. Premere il pulsante [Aggiungi impostazione predefinita].
 - ➡ L'impostazione predefinita è stata salvata.

Obiettivo:

Qui viene spiegato come caricare il design salvato nelle impostazioni predefinite.

Prerequisito:

- Design salvato nelle impostazioni predefinite
- Area libreria
 aperta
- 1. Premere il pulsante [Altre opzioni].
 - ➡ Si apre la finestra «Altre opzioni».
- **2.** Selezionare l'impostazione predefinita desiderata dall'elenco a discesa.
 - Il design viene mostrato con le impostazioni predefinite selezionate.

Eliminazione delle impostazioni predefinite

Selezione delle impostazioni prede-

Obiettivo:

Qui viene spiegato come eliminare il design salvato nelle impostazioni predefinite.

Prerequisito:

- Design salvato nelle impostazioni predefinite
- Area libreria
 aperta
- 1. Premere il pulsante [Altre opzioni].
 - ➡ Si apre la finestra «Altre opzioni».
- **2.** Selezionare l'impostazione predefinita desiderata dall'elenco a discesa.
- 3. Premere il pulsante [Elimina impostazione predefinita].
 - ➡ L'impostazione predefinita viene eliminata

6.3.7 Aggiornamento del catalogo dei design

Obiettivo:

finite



- Area libreria
 aperta
- 1. Premere il pulsante [Altre opzioni].
 - ➡ Si apre la finestra «Altre opzioni».
- 2. Premere il pulsante [Update Library].
- **3.** Aprire il nuovo catalogo dei design dalla directory.
 - ➡ Il catalogo dei design viene aggiornato.



6.4 Gestione dei preferiti di design

6.4.1 Salvataggio di un design come preferito

Obiettivo:

Qui viene spiegato come contrassegnare un design come preferito.

Prerequisito:

- La finestra principale *«Zünd Design Center»* è aperta
- **1.** Aprire la libreria.
- 2. Disattivare l'opzione sopra i design *«FAVORITES»*.
- 3. Selezionare un design dall'elenco.
- 4. Passare al campo «Preferiti»e digitare un nome.
- 5. Premere il pulsante [Aggiungi].
 - ➡ Il design evidenziato è contrassegnato come preferito.
 - ➡ II 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.
- 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

Obiettivo:

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

Prerequisito:

- La finestra principale «Zünd Design Center» è aperta
- 1. Aprire la libreria.
- 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. 24
 - ➡ Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 25
- **1.** Trasformare il modello 3D presente nella Finestra di anteprima della finestra principale *«finestra di design Zünd»* nella vista desiderata.



- Salvare la vista desiderata come Scena (*→ Capitolo 6.6 «Gestione delle scene» a pag. 31*) o regolare la posizione desiderata per la fotocamera.
 - ➡ La vista desiderata è stata impostata.

6.6 Gestione delle scene

Impostazione delle scene

Obiettivo:



Qui viene spiegato come stabilire una vista del modello 3D come scena.

Nell'area Gestione scena è possibile impostare, salvare e aprire nuovamente le singole viste del modello 3D nella finestra della vista *«Zünd Design Center»*. Le viste vengono salvate nella directory come file ZDCP.

L'area Gestione scena si trova in *«Adobe® Illustrator®* \rightarrow *Finestra* \rightarrow *Zünd Design Center»*.

- La vista desiderata 3D è stata impostata → Capitolo 6.5 «Gestione della vista 3D » a pag. 30
- 1. Premere il pulsante Aggiorna scena 🕥.
 - La vista 3D impostata viene salvata provvisoriamente come scena attuale.
- 2. Premere il pulsante Ripristina scena @ se si desidera riportare la scena aggiornata alla vista 3D impostata in precedenza.
 - ➡ Compare la vista 3D impostata in precedenza.



6.7 Materiali

6.7.1 Gestione del materiale



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 is trova in «Adobe® Illustrator® -> Finestra → Zünd Design Center → Materiali».

Fig. 5:

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

6.7.2 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. 24
 - ➡ Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 25
- 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.



6.7.3 Aggiungere materiale

Obiettivo:

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

Prerequisito:

- Area Materiali 🐐 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.
- **4.** ► Eseguire le impostazioni desiderate per il materiale aggiunto. → Capitolo 6.7.4 «Modifica di un materiale» a pag. 34
- 5. Premere il pulsante [Applica].
 - ➡ Il nuovo materiale compare nell'elenco «Materiali cliente».

6.7.4 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 <i>«Libreria»</i> mediante l' <i>«impostazione del para- metro»</i> .
Colore del materiale	Impostazione del colore per Rand
(bordi, lato esterno,	(bordo), lato interno e lato esterno (Face)
lato interno)	del design
Cartone ondulato	Indicazione della direzione di ondula-
(orizzontale, verticale)	zione per il cartone ondulato
Trasparenza	Attivazione della trasparenza per i mate- riali trasparenti

- Materiale selezionato nell'area Materiale 🐃. → Capitolo 6.7.2 «Selezione del materiale» a pag. 33
- **1.** Selezionare i colori desiderati per il bordo, il lato esterno e il lato interno.
- 2. Attivare la casella di controllo [Cartone ondulato].
- **3.** 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.



Obiettivo:

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



- Area Materiali 🐐 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».



6.8 Regolazione della luce

Lichteinstellungen – Lichteinstellungen Auswahl Hintergrund	dfarb	1	/	2	
 Lichtquele 1 Lichtquele 3 Lichtquele 5 Lichtquele aktiv Quele anzeigen Heligkeit Temperatur Stimmung 	ieren	C Licht	quelle 2 quelle 4 quelle 6	0	-3 -4 -5 -6
Position der Lichtqu X Y Z	ele	0 0 0		0	.7

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 (i) 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®* → *Finestra* → *Zünd Design Center* → *Impostazioni»*.

Fig. 6:

- 1 Colore di sfondo
- 2 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

Prerequisito:

- Area Impostazioni
 aperta.
- 1. Selezionare un colore di sfondo per la finestra di anteprima.
- 2. Selezionare una sorgente luminosa.

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.

^{3.}



- 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.



6.9 Impostazioni visive

6.9.1 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® \rightarrow Finestra \rightarrow Zünd Design Center \rightarrow Impostazioni».

Fig. 7:

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

6.9.2 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
- **1.** 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.

6.9.3 Impostazione della risoluzione

Obiettivo:

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



Area Impostazioni
 aperta

	È possibile impostare una risoluzione com- presa tra 1 e 400 ppi.
	Quanto maggiore è il valore di risoluzione, tanto maggiori sono la risoluzione nell'ante- prima 3D e il tempo necessario per il rende- ring.

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

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

6.9.4 Impostazione degli assi

Obiettivo:

1.

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

Prerequisito:

- 1. Impostare la visualizzazione desiderata per gli assi delle coordinate.

Assi off	Nessuna visualizzazione degli assi delle coordinate
Visualizzazione assi piccoli	Mostrare assi delle coordinate piccoli
Visualizzazione assi grandi	Mostrare assi delle coordinate 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.

6.9.5 Impostazione delle opzioni di riproduzione

Obiettivo:

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

- 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.

6.9.6 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. 30
- 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».

6.9.7 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».

6.9.8 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».



6.10 Impostazione dei parametri di piegatura

Obiettivo:

Falten

Rotationswinkel

Startzeit

Animationszeit

abreissen

Bestätgen

4

5

Linien ausblenden

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®* → *Finestra* → *Zünd Design Center* → *Impostazioni»*.

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

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 .





- 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.
- 4. 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. Limettere 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.



6.11 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®* \rightarrow *Finestra* \rightarrow *Zünd Design Center»*.

- È stato creato un design proprio o un design a partire da un modello di design
 - ➡ Capitolo 6 «Uso» a pag. 24
 - ← Capitolo 6.2 «Creazione di un design proprio» a pag. 25
- 1. Premere il pulsante Nuova scena 🌵.
 - ➡ Viene riprodotta l'animazione del design
- 2. Premere il pulsante Player MI.
 - Si apre la finestra *«Player»* per il controllo personalizzato dell'animazione.



6.12 Esportare il design

Obiettivo:

Qui viene spiegato come esportare il design in un formato 2D o 3D.

Si può esportare il design finito in diversi formati 2D e 3D.

La funzione *«Esportazione»* si trova in *«Adobe® Illustrator®* → *Finestra* → *Zünd Design Center* → *Impostazioni»*.

Prerequisito:

- Processo di design concluso
- Finestra principale «Zünd Design Center» aperta → Capitolo 1 «Zünd Design Center (ZDC)» a pag. 7
- 1. Premere il pulsante Esporta 🗠.
 - ➡ Si apre la finestra «Esportazione».
- **2.** Selezionare il formato di esportazione desiderato dall'elenco a discesa.
 - In funzione del formato di esportazione desiderato, nell'area «Esportazione OBJ» compaiono diverse impostazioni specifiche del formato.
- **3.** Premere il pulsante *[Imposta hot folder]* per impostare un hot folder.
 - ➡ Compare la finestra di Windows «Scegli percorso».
- 4. Selezionare una cartella hot folder.
- 5. Premere il pulsante *[.ai su HotFolder]* se si desidera salvare il file nell'hot folder.
 - ➡ Il file viene salvato nell'hot folder impostato in precedenza.

In fu nell'a a div

In funzione del formato di esportazione selezionato, nell'area «Esportazione OBJ» bisognerà procedere a diverse impostazioni specifiche del formato.

- **6.** Immettere le impostazioni specifiche del formato del file di esportazione desiderato.
- 7. Premere il pulsante [Salva].
 - La vista compare nella finestra di anteprima della finestra principale «Zünd Design Center».



Apertura di un PDF tridimensionale

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

«Adobe Reader → Modifica → Impostazioni predefinite... → 3D e multimedia → Attiva la riproduzione di contenuti 3D»



Consigli e suggerimenti 7

Adattare il contorno del design 7.1

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.





- 2. Passare al livello corrispondente in Adobe® Illustrator®.
- 3. Modificare i percorsi nei livelli desiderati.



Fig. 12:

Fig. 11:

- 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)
- 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.
- 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.

Configurazione dell'involucro esterno

Configurazione del lato interno



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.