



GLASS EYE 2000 ENTERPRISE EDITION

Supplemento alla Guida Utente

◆ Copyright

Copyright © 2001-2008 Dragonfly Software. Tutti i diritti riservati.

Prima stampa, Giugno 2008

Abbiamo lavorato duramente per creare un prodotto di qualità e desideriamo raccogliere i meritati frutti del nostro lavoro. Per questo motivo insistiamo che voi onorate il nostro copyright. Allo stesso tempo vogliamo incoraggiare l'utilizzo del nostro prodotto in tutte le possibili circostanze e cercheremo di soddisfare le vostre necessità se ci chiamerete e ci richiederete l'autorizzazione.

I seguenti termini regolano il vostro utilizzo del Programma allegato salvo che non abbiate un contratto scritto a parte con Dragonfly Software.

❖ Garanzia Licenza

Dragonfly Software vi garantisce una licenza di utilizzo per una copia di questo Programma su un solo computer per ogni licenza rilasciata. Per "voi" si intende la società, entità o persona i cui fondi vengono utilizzati per pagare il diritto di concessione. Per "utilizzo" si intende archiviare, caricare, installare, eseguire o visualizzare il Programma. Se al Programma accederanno differenti stazioni di lavoro attraverso una rete, ogni stazione di lavoro deve avere la propria licenza, a prescindere se il Programma venga utilizzato in tempi diversi o contemporaneamente.

❖ Utilizzo della licenza

E' vostra responsabilità proteggere la vostra chiave hardware (nota anche come "protezione elettronica" da perdita, da smarrimento, danneggiamento o abuso. La sostituzione di una protezione elettronica danneggiata o perduta renderà necessario l'acquisto di una nuova licenza a prezzo pieno. Se una protezione elettronica viene rubata o distrutta, Dragonfly Software può provvedere ad una sostituzione ad un prezzo scontato se viene fornita una copia verificabile di un rapporto di polizia o una denuncia all'assicurazione.

❖ Proprietà

Il Programma appartiene ed è coperto da copyright da Dragonfly Software. La vostra licenza non vi conferisce alcun titolo o proprietà sul Programma e non deve intendersi come una vendita di alcun diritto del Programma.

❖ Copie e adattamenti

Potete fare copie o adattamenti del Programma solamente a fini di archiviazione. Dovete riprodurre tutti gli avvisi di copyright del Programma originale su tutte le copie o adattamenti autorizzati. Non potete rendere disponibile il Programma attraverso Internet né copiarlo su alcuna bacheca o sistema simile. Senza il permesso scritto di Dragonfly Software e per qualsiasi finalità diversa dall'utilizzo personale dell'acquirente, non possono essere riprodotti, archiviati in un sistema di richiamo dati o trasmessi in qualsiasi forma o qualsiasi mezzo elettronico o meccanico, incluse fotocopiatura e registrazione, parti di questo Programma o file ausiliari.

❖ Utilizzo di disegni

Potete costruire e vendere opere artistiche basate sui disegni inclusi in questo Programma. Non potete però vendere, cedere o trasferire qualsiasi disegno in formato stampa o digitale, anche se modificato o invariato.

❖ Utilizzo della libreria del vetro

Tutte le immagini del vetro e i relativi dati descrittivi distribuiti con il Programma sono aggiunti con il permesso dei produttori del vetro. Queste immagini e dati sono stati ottimizzati ed elaborati da Dragonfly Software per l'utilizzo con il Programma. Non potete utilizzare queste immagini e dati se non assieme al Programma.

❖ Altre restrizioni

Non potete modificare, adattare, tradurre, creare lavori derivati, scomporre, disassemblare o altre decompilazioni o tentativi di decompilazione o di ricavare il codice sorgente da tutto o una qualsiasi porzione del Programma o qualsiasi elemento incorporato in esso, o permettere o incoraggiare terzi a farlo. Non potete modificare, adattare, tradurre, scomporre, disassemblare o altre decompilazioni o tentativi di decompilazione o di ricavare informazioni sulla licenza o dati associati dalla protezione elettronica.

❖ Cessione

La vostra licenza verrà automaticamente terminata a fronte di qualsiasi cessione del Programma ad un altro individuo o società. In caso di cessione dovete fornire tutte le copie complete, parziali o archiviate elettronicamente del Programma e relativa documentazione e protezione(i) elettronica associata al cessionario. Il cessionario deve accettare questi Termini come condizione della cessione. Se il Programma è un aggiornamento, qualsiasi cessione deve includere l'aggiornamento e tutte le revisioni precedenti. Ogni protezione elettronica addizionale per questo Programma venduta a voi scontata da Dragonfly Software non può essere rivenduta o ceduta a meno che la vendita o la cessione non includano la protezione elettronica primaria.

❖ Termine

Dragonfly Software può terminare la vostra licenza qualora avesse notizia di un mancato rispetto di questi termini. In caso di termine dovete distruggere immediatamente il Programma insieme a tutte le copie, adattamenti e porzioni incorporate in qualsiasi forma. Chiavi di protezione associate devono essere distrutte o ritornate a Dragonfly Software.

❖ Prerequisiti d'esportazione

Non siete autorizzati ad esportare o riesportare il Programma o qualsiasi copia o adattamento in violazione a leggi o regolamenti applicabili.

❖ Clausola di esonero da garanzia

Questo Programma e i file che lo accompagnano sono venduti "così com'è" e senza garanzie sul rendimento commerciale o qualsiasi altra garanzia anche se palesi o implicite. In considerazione della varietà di hardware e programmi nei quali il Programma può essere inserito, non viene concessa alcuna garanzia di idoneità per uno scopo particolare.

Le buone procedure di elaborazione dati dettano che ogni programma sia accuratamente testato con dati non critici prima che sia considerato affidabile. L'utilizzatore deve assumersi l'intero rischio dell'utilizzo del Programma. Qualsiasi responsabilità del venditore sarà limitata esclusivamente alla sostituzione del prodotto o al rimborso del prezzo d'acquisto.

❖ Marchi di fabbrica

Dragonfly Software, il logo di Dragonfly Software e Glass Eye 2000 sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Dragonfly Software negli Stati Uniti ed in altri paesi. Microsoft e Windows sono marchi di fabbrica registrati di Microsoft Corporation.

PRIMI PASSI

Grazie per avere acquistato Glass Eye 2000 Enterprise Edition! Questa guida tratta delle caratteristiche specifiche dell'Enterprise Edition. Per un'esercitazione sulle caratteristiche del prodotto base, consultate la Guida utente del vostro Glass Eye 2000.

■ Requisiti minimi di sistema

I requisiti di sistema specifici per l'Enterprise Edition sono:

- Microsoft Windows 98 o successivi
- 32MB RAM
- 64MB liberi su disco
- Porta USB

■ Installazione

Siete pregati di leggere interamente la presente sezione prima di installare l'Enterprise Edition.

1. Inserite il CD nel vostro lettore di CD ROM.
2. Se l'installazione non si avvia automaticamente, digitate D:\SETUP.EXE (dove D: è la lettera del vostro lettore CD ROM).
3. Il programma di installazione vi guiderà attraverso il processo di installazione. Seguite le istruzioni a schermo.
4. Una volta che l'installazione è completata, inserite la vostra chiave hardware (protezione elettronica).


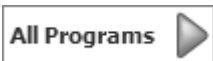
Se avete in precedenza installato un'altra versione di Glass Eye 2000, non dovete disinstallarla prima di installare l'Enterprise Edition.

■ Avviare Glass Eye 2000

Per avviare Glass Eye 2000 cliccate due volte sull'icona sul vostro desktop.



Un altro modo per avviare il programma è il seguente:

1. Cliccate sul pulsante  nella barra di Windows.
2. Selezionate  dal menu che appare.
3. Selezionate  dal prossimo menu che appare.
4. Selezionate  dal prossimo menu che appare.

■ Disinstallare

Se si rendesse necessario di rimuovere Glass Eye 2000 dal vostro computer, seguite i seguenti passaggi:

1. Aprite il Pannello di Controllo di Windows.
2. Cliccate due volte sull'icona Aggiungi/Rimuovi Programmi.
3. Selezionate "Glass Eye 2000" dalla lista di programmi.
4. Cliccate sul pulsante Cambia/Rimuovi.
5. Seguite le istruzioni a schermo.

Disinstallate solamente se volete rimuovere Glass Eye 2000 dal vostro computer in modo permanente.

■ **Spostare su un altro computer**

Potete installare Glass Eye 2000 su computer multipli. Fatelo sempre installando il vostro CD di Enterprise Edition; non tentate di copiare file che costituiscono il programma Glass Eye 2000. Quando desiderate lavorare su un altro computer sul quale è installata l'Enterprise Edition, portate con voi la chiave hardware ed inseritela nella porta USB sull'altro computer prima di avviare Glass Eye 2000.

■ **Chiave hardware persa o danneggiata**

La chiave hardware è di gran lunga la parte più preziosa del vostro acquisto. Essa contiene la vostra licenza dell'Enterprise Edition. Prendete le azioni necessarie per evitare che la chiave venga danneggiata o rubata.

Se la chiave hardware venisse rubata o distrutta, Dragonfly Software può essere in grado di fornire una sostituzione ad un prezzo scontato se viene fornita una copia verificabile di un rapporto di polizia o una denuncia all'assicurazione.

Allo stesso modo possiamo essere in grado di sostituire una chiave hardware danneggiata ad un costo ridotto se l'originale viene restituito a Dragonfly Software. Se la chiave viene persa e non è disponibile alcun rapporto di polizia o una denuncia all'assicurazione, il prodotto deve essere riacquistato nuovamente a prezzo pieno.

Enterprise Edition di Glass Eye 2000

L'Enterprise Edition di Glass Eye 2000 è la migliore della famiglia di programmi di disegno di vetrate artistiche di Dragonfly Software. Essa include tutte le potenzialità della Professional Plus Edition, ma aggiunge la capacità di inviare i vostri disegni a dispositivi di plottaggio e di taglio. Per semplicità d'ora in poi ci riferiremo a qualsiasi dispositivo che muove un utensile lungo una superficie di taglio come a un "plotter" anche se potremmo parlare di un plotter da taglio, macchina di taglio a getto d'acqua o altri dispositivi simili.

Gran parte dei plotter non dispongono di driver di stampa per Windows, un tipo di programma particolarmente adatto per documenti cartacei a pagine multiple. Quasi tutti i plotter accettano sequenze di controllo nei linguaggi Hp-GL o DM/PL o in dialetti di questi linguaggi. Per esprimerlo con parole semplici, l'Enterprise Edition aggiunge a Glass Eye 2000 il supporto del HP-GL e DM/PL in modo tale che i vostri disegni possano essere inviati a dispositivi che capiscono tali linguaggi.

Tuttavia il supporto plotter va decisamente oltre a questo. Per molte applicazioni è prima necessario separare un disegno nei suoi singoli pezzi. Questo è essenziale, per esempio, nell'invio di disegni ad un dispositivo di taglio ad acqua o per tagliare pellicole di copertura. Dopo avere separato il disegno in pezzi, i disegni possono anche essere raggruppati per colore prima di inviarli al dispositivo di plottaggio.

Questa esercitazione vi guiderà attraverso i passaggi basilari dell'utilizzo di Glass Eye 2000 con il vostro plotter: configurazione del plotter, separazione dei pezzi, annidamento e plottaggio. Strada facendo conosceremo altre importanti funzionalità del prodotto che vanno al di là di quelle basilari. Allora cominciamo!

■ Unità e precisione

Prima di iniziare l'esercitazione utilizzate il comando Unità e precisione nel menu Visualizza per aprire la seguente finestra di dialogo:

Unità e precisione

Misure disegno

Unità: Pollici Arrotondamento decimali: 0.001

Formato visualizzazione: Decimali Arrotondamento frazioni: 1/32

Mostra simbolo unità sui righelli e barra di stato

Utilizzo profilo e nastro

Unità: Piedi Arrotondamento decimali: 0.001

Formato visualizzazione: Decimali Arrotondamento frazioni: 1/32

Utilizzo vetro

Unità: Pied² Arrotondamento decimali: 0.001

Formato visualizzazione: Decimali Arrotondamento frazioni: 1/32

Zoom

Percentuale di zoom: 40%

Rotella mouse zoom al centro

Rotella mouse zoom sul puntatore

Rotella mouse scorre verticalmente

Precisione rotazione: 1°

Precisione raddrizzamento: 1°

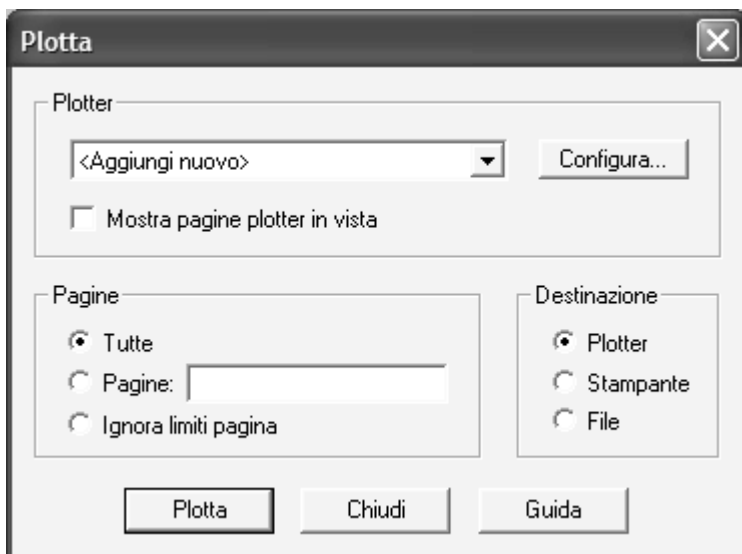
Mostra trattino nelle frazioni

OK Annulla Guida

L'impostazione importante è la prima. Se abitualmente lavorate in piedi e pollici, selezionate "Pollici" per le misure del vostro disegno. Se utilizzate il sistema metrico, selezionate "millimetri". Impostando le corrette unità renderà più facile seguire più avanti la discussione in quanto le funzioni di plottaggio utilizzano queste unità.

■ Configurazione Plotter

Il primo passo per preparare l'Enterprise Edition all'uso è di impostare il vostro plotter. Considerato che la configurazione del plotter non viene eseguita molto spesso, non esiste un menu per farlo. Potete invece ottenerlo utilizzando il comando Plotta nel menu File. Più tardi esploreremo il comando Plotta più nei dettagli, ma per ora semplicemente invochiamo il comando Plotta per visualizzare la finestra di dialogo Plotta:



Il controllo a tendina nella parte superiore vi mostra una lista di plotter che sono stati configurati come anche la scelta "<Aggiungi nuovo>". Molto probabilmente questa sarà vostra sola scelta poiché non sono stati ancora configurati plotter, ma Glass Eye 2000 potrebbe individuare definizioni di plotter precedentemente definite da altri programmi. Per ora selezionate "<Aggiungi nuovo>" da questa lista cliccate sul pulsante "Configura..." per iniziare la configurazione plotter.

La configurazione Plotter consiste in quattro pagine con linguetta. Ecco un breve sommario degli attributi che potete impostare in queste pagine:

Generale: Nome, produttore, porta e risoluzione

Supporto: Dimensioni pagina, sovrapposizione pagina, spazio tra pagine, lato di avanzamento

Output: Linguaggio, caratteri inizializzazione/interruzione, opzioni di plottaggio

Impostazioni testa: controllo avanzato sugli attributi della testina di stampa

Alcuni di questi termini potrebbero essere nuovi per voi. Nelle pagine successive ve li descriveremo ognuno in dettaglio. Molte di queste impostazioni sono opzionali e i loro valori attuali normalmente vanno già perfettamente.

Generale

La pagina di configurazione del plotter "Generale" appare così:



Iniziate inserendo un nome di plotter di vostra scelta. Potete chiamarlo come volete. Sarete in grado di modificarlo successivamente se lo riterrete necessario.

Ora selezionate il produttore del plotter dalla lista, la quale alcune volte include un modello specifico oltre a un produttore. Se non vedete una perfetta corrispondenza, probabilmente andrà bene anche una corrispondenza vicina. Se

non trovate neppure una corrispondenza vicina, allora selezionate o “Hp-GL generico” o “DM/PL generico” in base a quale linguaggio è accettabile per il vostro plotter. Consultate la documentazione del vostro plotter per la scelta corretta.

La porta è il punto di connessione sul vostro computer dove collegare il cavo di comunicazione del vostro plotter.

Glass Eye 2000 non è in grado di determinare la porta automaticamente; dovrete selezionare la porta corretta dall'elenco a tendina. Se avete usato con successo il plotter con altri programmi ma non siete in grado di richiamare le corrette impostazioni della porta, potete provare ad avviare tali programmi per vedere quali impostazioni della porta utilizza.

E' possibile plottare attraverso una rete selezionando la porta desiderata della rete dall'elenco. E' da notare che potete congiurare la porta se necessario. E' probabile che le impostazioni predefinite funzioneranno bene, ma consultate la documentazione del vostro plotter per verificare di modificare queste impostazioni.

Il valore di risoluzione determina la più piccola misura possibile del movimento del plotter. Questo valore è sempre in passi/pollice anche se state utilizzando il sistema metrico. **Non dovete regolare il valore di risoluzione salvo che non vi venga detto da un tecnico del supporto tecnico.**

Nel caso in cui dobbiate ritornare alle impostazioni del plotter raccomandate dal produttore, il pulsante in basso alla pagina lo compierà. Il reset si applicherà a tutte e quattro le pagine della configurazione del plotter.

Supporto

Cliccate sul segnalibro etichettato “Supporto” per spostarvi alla prossima pagina. In questa pagina voi descrivete il supporto al quale vengono inviate le pagine del vostro plotter. L'impostazione più semplice è la dimensione del supporto, che inserite in termini di larghezza ed altezza. non ha molta importanza larghezza e quale come altezza, in quanto questi valori possono essere scambiati facilmente se necessario. Ai fini di questa esercitazione

impostate la larghezza a 27 e la larghezza a 20 (o 660 mm di larghezza e 460 mm di altezza se metrico).

Se volete che le vostre stampe da plotter si estendano oltre i margini della pagina, potreste inserire un valore

Alcune persone lo utilizzano come aiuto per allineare le stampe da plotter che si estendono su pagine multiple.

Per ora lasciate questo valore su zero per indicare che non volete che la vostra stampa da plotter si estenda oltre i margini della pagina.



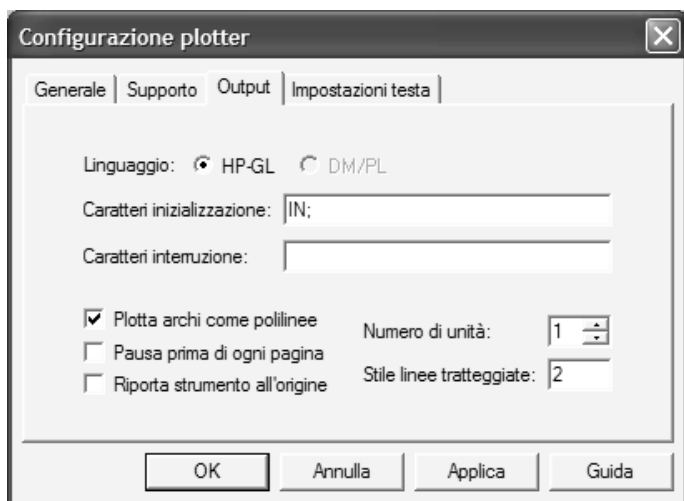
Quando stampate pagine multiple consecutive, come su un rotolo di carta, l'"Intervallo" rappresenta lo spazio tra le pagine. Lasciate questo valore invariato.

Il "lato di avanzamento" specifica quale lato del supporto verrà inviato per primo attraverso la stampante. Impostatelo per ora su "Inferiore" e discuteremo ulteriormente su questa impostazione quando faremo la nostra prima stampa da plotter.

Il pulsante "Ruota pagina" vi offre un mezzo rapido per scambiare la larghezza con l'altezza e per spostare di 90° in senso orario il lato di avanzamento.

Output

Le impostazioni in questa pagina sono più avanzate di quelle che abbiamo visto finora, ma la buona notizia è che non andremo a modificare nessuna delle impostazioni predefinite. Descriveremo queste opzioni, ma potete saltarle se preferite evitare questa sezione.



Il "Linguaggio" è o HP-GL o DM/PL, che sono i due linguaggi che Glass Eye 2000 utilizza per comunicare con il vostro plotter. Le impostazioni predefinite sono determinate dalla vostra scelta del produttore nella pagine Generale. Se lo desiderate potete annullare questi valori ma è sconsigliato.

I caratteri di inizializzazione sono il gruppo di caratteri che vengono inviati al vostro plotter all'inizio della stampa da plotter. La modifica di questi codici richiede la conoscenza dei linguaggi HP-GL o DM/PL e, a meno che non abbiate una specifica necessità tecnica, non dovere modificare queste caratteristiche. Allo stesso modo i codici di interruzione sono i codici inviate al vostro plotter alla fine della stampa da plotter.

Le restanti opzioni, che per ora non andremo a modificare, sono:

Plotta archi come polilinee

Alcuni plotter sono in grado di interpretare un comando per disegnare archi e altri no. Normalmente gli archi appaiono più morbidi quando vengono disegnati in questa maniera, ma se avete abilitato questa funzione e gli archi non appaiono, allora dovete probabilmente disabilitarla. Quando questa opzione è disabilitata, un arco viene approssimato, disegnandolo come una serie di piccolissimi segmenti di linee diritte, note come polilinee.

Pausa prima di ogni pagina

Abilitate questa funzione se volete che Glass Eye 2000 attenda una conferma prima di stampare una pagina.

Riporta strumento all'origine

Lo "strumento" è quello che si muove da una parte all'altra del supporto, come una penna o una lama. Abilitando questa opzione lo strumento viene riportato al suo punto di partenza dopo che una pagina è stata plottata.

Numero di unità

Quando tagliate un materiale duro, può essere utile un secondo o un terzo passaggio di taglio. Normalmente lasciate questo valore su 1, ma potete incrementarlo se volete passaggi multipli.

Stile linee tratteggiate

La maggior parte dei plotter può gestire una varietà di modelli di linee tratteggiate, ma i modelli di un plotter sono spesso differenti da quelli di un altro. Se state plottando linee tratteggiate, consultate la documentazione del vostro plotter per trovare le impostazioni migliori oppure sperimentate con nuovi valori differenti. Normalmente le impostazioni predefinite forniranno i migliori risultati.

Impostazioni testa

In questa pagina potete definire dei codici di controllo supplementari che verranno inviati ogni volta che plottate. Se non inserite alcun valore, non verrà inviato alcun codice supplementare e questo è ciò che vogliamo per ora. Dovete regolare questi valori solo se istruiti a farlo dalla documentazione del vostro plotter. Anche se volete regolare alcuni di questi valori, è preferibile che regolate questi valori utilizzando il pannello di controllo del plotter stesso.



I quattro codici che potete regolare sono:

Selezione dello strumento: Questo indica quale strumento di plottaggio viene utilizzato, assumendo che il vostro plotter possa scegliere da un set di strumenti disponibili. In questo caso uno "strumento" si riferisce ad uno strumento di plottaggio, generalmente una penna o una lama.

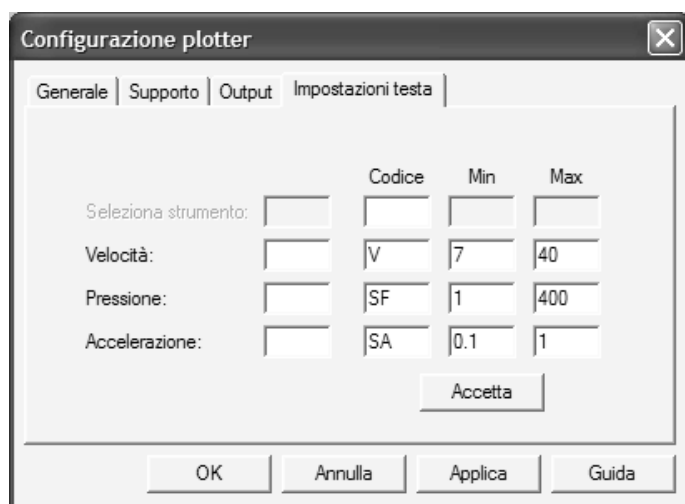
Velocità: La velocità alla quale viene eseguita il plottaggio.

Forza: Il valore di pressione verso il basso applicata allo strumento durante il plottaggio.

Accelerazione: Il valore nel quale lo strumento raggiunge la velocità piena quando inizia o termina una linea.

Vicino ad ogni campo vedrete visualizzata la gamma di valori accettabili. Ogni valore è inviato al vostro plotter come un codice e un numero. Potete modificare i codici e la gamma di numeri accettabili cliccando sul pulsante “Mostra impostazioni avanzate” ed inserendo i vostri nuovi valori. I valori originali derivano dalle specifiche dal produttore e dovete modificarli solamente se siete assolutamente sicuri che sono sbagliati.

Nell'esempio qui mostrato il plotter non dispone di strumenti multipli per qui l'opzione di selezione dello strumento non è disponibile. La velocità deve restare nella gamma da 7 a 40 e utilizza il codice “V” per questa opzione; i valori di forza e accelerazione funzionano in modo simile.



The image shows a software dialog box titled "Configurazione plotter" with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: "Generale", "Supporto", "Output", and "Impostazioni testa", with "Impostazioni testa" currently selected. The dialog contains a table for configuring test settings:

	Codice	Min	Max
Selezione strumento:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Velocità:	V	7	40
Pressione:	SF	1	400
Accelerazione:	SA	0.1	1

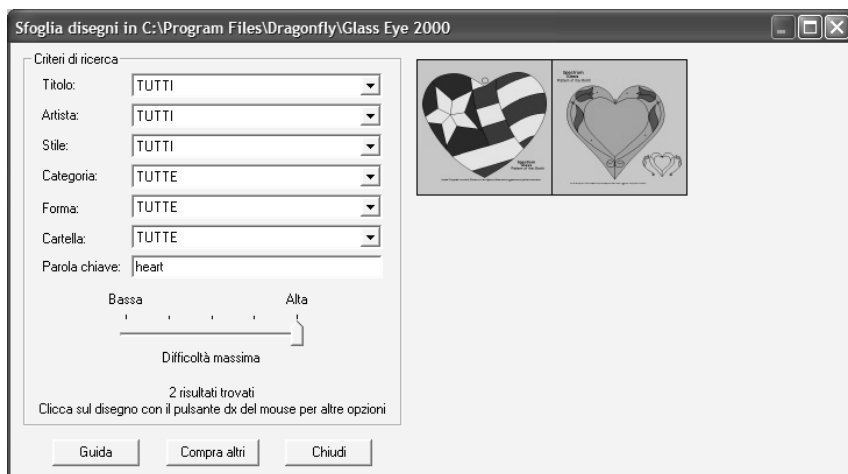
Below the table is an "Accetta" button. At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Annulla", "Applica", and "Guida".

Ora cliccate sul pulsante OK per concludere la configurazione del plotter e ritornerete alla finestra di dialogo Plotta. Cliccate sul pulsante Chiudi per ritornare a Glass Eye 2000.

■ Plotta



Ora che il vostro plotter è definito, siete pronti ad utilizzarlo. Facciamo una prova utilizzando il disegno "Heart of America" di Lisa Vogt. Questo disegno fa parte della libreria standard Glass Eye 2000, che potete vedere utilizzando il pulsante Sfoglia disegni nella barra degli strumenti. Per trovare velocemente il disegno digitate la parola di ricerca "heart" e probabilmente dovrete vedere solamente due disegni:



"Heart of America" è quello che appare simile ad una bandiera a forma di cuore. Cliccate due volte su quella immagine per aprirla in Glass Eye 2000.

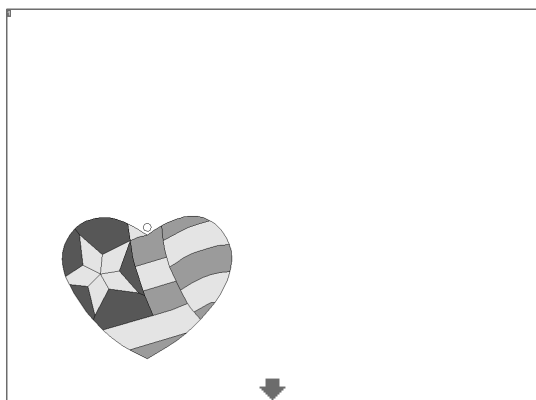
Se volete stampare (invece di plottare) questo disegno, dovete utilizzare il comando Stampa e lasciare che il programma calcoli come centrarlo sulla carta. Ma plottare è un po' differente e volete avere quasi sempre il controllo sul posizionamento del disegno sul supporto di stampa da plotter.

Per aiutarvi a raggiungere questo controllo Glass Eye 2000 può mostrarvi le pagine del plotter direttamente nel vostro disegno in modo tale che possiate vedere esattamente dove verrà posizionato il vostro disegno. Proviamolo ora.



Utilizzate il pulsante della barra degli strumenti mostrata a lato per invocare il comando Plotta. Selezionate l'opzione "Mostra pagine plotter in vista" e poi cliccate sul pulsante Chiudi. Probabilmente

non vedrete ancora l'effetto poiché le modifiche sono avvenute all'esterno della visualizzazione, , ma premete il tasto Invio per uno "Zoom su tutto" e vedrete un riquadro rettangolare che circonda il vostro disegno.



Questo rettangolo rappresenta il margine della pagina nella dimensione che abbiamo specificato nella pagina Supporto e dato che il disegno ci sta facilmente, appare una sola pagina. Quando plottiamo questo disegno il cuore apparirà nella pagina esattamente nella posizione mostrata.

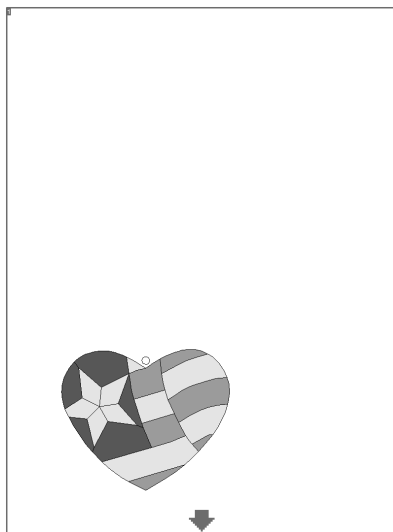
Prima di plottare però abbiamo bisogno che la pagina sia orientata correttamente. Avete quattro lati in una pagina rettangolare e il posizionamento del disegno dipenderà ovviamente da quale lato del supporto passerà per primo attraverso la stampante. In altre parole, facendo passare attraverso il plotter per primo il lato corto otterrete un posizionamento differente che facendo passare per primo il lato lungo.

Qui è dove entra in gioco il concetto di "lato di avanzamento". Quando avevamo configurato il nostro plotter avevamo specificato che il lato inferiore era il lato di avanzamento. Glass Eye 2000 tiene conto di questa scelta quando genera l'output del plotter. Perché la vostra stampa da plotter appaia come quella mostrata sul vostro schermo, dovrete alimentare per primo il lato lungo della vostra pagina attraverso il plotter. Questo perché il lato lungo, come possiamo vedere, è il lato inferiore.

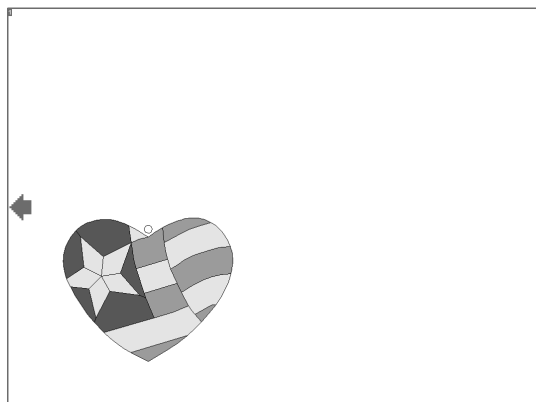
Sul vostro schermo vedrete una freccia verde che indica il lato di avanzamento. Se vi piace potete pensare alla freccia come se indichi la direzione di spostamento del supporto attraverso il plotter. Nel nostro diagramma di

seguito abbiamo ingrandito la dimensione della freccia per renderla più visibile; la freccia che vedrete apparirà più piccola.

Potrebbe essere che il vostro plotter non sia largo abbastanza per accogliere il lato lungo di una pagina e che dobbiate inviare il lato corto per primo attraverso il plotter. Esistono due modi di farlo. Il primo è di utilizzare il comando Configurazione plotter per ruotare la pagina scambiando la larghezza con l'altezza ma mantenendo quello inferiore come lato d'avanzamento. Come risultato vedreste qualcosa di simile a ciò che vedete sopra.



L'altra soluzione sarebbe di lasciare invariate larghezza ed altezza ma di rendere il lato sinistro o destro come lato d'avanzamento. Rendendolo il sinistro otterrete quanto segue:



Notate che ciascuna delle modifiche porta a una differente posizione del cuore sulla pagina del plotter. Scegliete quella che vi va bene.

Come promemoria di questa guida riterremo che siate in grado di plottare su pagine configurate come abbiamo descritto in

precedenza. Se le vostre necessità di supporto sono differenti, potete adattare un po' queste lezioni per compensare.

Caricate il supporto nel vostro plotter seguendo le indicazioni del vostro produttore e poi invocare nuovamente il comando Plotta. La vostra finestra di dialogo Plotta dovrebbe apparire simile a quella che vedete sotto, anche se il nome del vostro plotter sarà quello che avevate dichiarato essere.



Abbiamo discusso della metà superiore della finestra, per cui ora osserviamo la metà inferiore. Sulla sinistra potete selezionare le pagine che desiderate plottare. Il nostro attuale disegno occupa una sola pagina e selezionando "Tutte" verrà inviata quella unica pagina al plotter. Sulla destra potete selezionare di inviare il nostro output del plotter a un plotter, a una stampante o a un file. Proveremo queste altre opzioni più tardi, ma per ora assicuratevi che la vostra destinazione sia un plotter. Accendete il vostro plotter, posizionate lo strumento nel punto di partenza desiderato e poi cliccate sul pulsante Plotta sul vostro schermo.

Se tutto è configurato correttamente, il vostro disegno dovrebbe ora apparire sul vostro plotter. Dato che è la prima volta che provate a plottare, ci sono sempre possibilità che il vostro primo tentativo fallisca. Se il vostro disegno non viene plottato, ecco alcune possibili spiegazioni e soluzioni.

- Il plotter non si trova nello stato di "pronto". Spesso i plotter hanno un interruttore per scegliere tra le posizioni acceso e spento. Assicuratevi che il vostro plotter sia acceso.

- Porta sbagliata. Non è raro che questa impostazione sia sbagliata quando provate per la prima volta a plottare. Utilizzate il programma di diagnostica che è stato fornito con il vostro plotter per scoprire quale è la porta corretta e poi selezionatela nella pagina Generale della configurazione plotter.
- Configurazione della porta sbagliata. Il pulsante “Configura porta” nella pagina Generale vi permette di impostare le opzioni della porta, come bit per secondo, bit di dati, parità, bit di stop e controllo di flusso. Le impostazioni predefinite spesso funzionano bene, ma potete consultare la documentazione del vostro plotter per conoscere le impostazioni corrette. Quando queste impostazioni sono sbagliate, il risultato del plotter è decisamente imprevedibile.
- La porta è bloccata. Se avete altri programmi che stanno utilizzando attivamente la porta designata, Windows può non permettere comunicazioni tra Glass Eye 2000 e il vostro plotter.

Se avete un altro programma che comunica con successo con il vostro plotter, verificate le sue impostazioni delle porta e cercate di farle combaciare in Glass Eye 2000.

Se nessuna di queste idee risolve il vostro problema, contattate il supporto tecnico di Dragonfly Software e vi assisteremo nella configurazione del vostro plotter. Siete pregati di avere a portata di mano la documentazione del vostro plotter quando ci chiamate. Ricordate che il problema potrebbe essere qualcosa di specifico con la vostra marca di plotter e, dato che non disponiamo di tutti i dettagli su qualsiasi marca di apparecchi di flottaggio, potremmo richiedervi di contattare il produttore del vostro plotter per assistenza aggiuntiva.

Se la vostra plottata è apparsa correttamente sul vostro plotter, allora congratulazioni! Ora potete utilizzare il vostro plotter esattamente come una grossa stampante e se ciò è tutto quello che richiedete, allora avete tutto quello che vi serve per essere produttivi. Ma c'è molto altro a vostra disposizione, per cui andiamo avanti nella nostra discussione con un'occhiata alla separazione pezzi.

■ Esplosi

Un tipico disegno di Glass Eye 2000 ha tutti i suoi pezzi uniti e senza le funzionalità dell'Enterprise Edition risulta molto difficile separare i singoli pezzi. Per molte applicazioni di plottaggio (per esempio taglio a getto d'acqua) è essenziale plottare i singoli contorni dei pezzi.

Il comando Esplosi svolge questa funzione, che talvolta nota come "esplosione". Non solo i pezzi verranno separati ma ognuno di essi può ridursi o ingrandirsi durante il processo. Proviamolo ora.



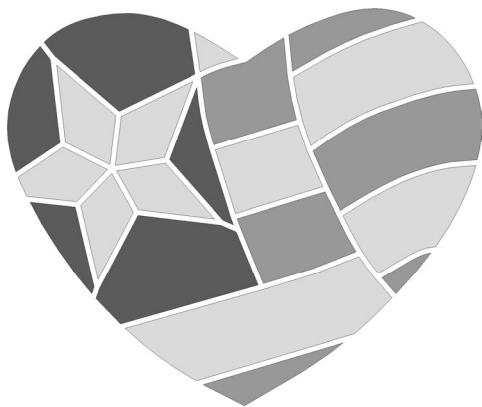
Se il disegno "Heart of America", con il quale abbiamo già lavorato, non è ancora visibile sul vostro schermo, apriamolo. Ora invocate il comando Esplosi utilizzando il pulsante della barra degli strumenti qui mostrato. Così facendo aprirete la finestra di dialogo Esplosi:

Finestra di dialogo "Esplosi" con i seguenti campi e controlli:

- Separazione**
 - Spaziatura tra pezzi: Pollici
 - Metodo di giunzione: ▼
 - Aggiungi contorno esterno
 - Unisci pezzi confinanti dello stesso colore
 - Crea ogni pezzo esplosi come gruppo
- Annidamento**
 - Non annidare
 - Annidamento ampio
 - Annidamento stretto
 - Prossimità: Pollici
 - Margine pagina:
 -
 - Ruota pezzi per allineare direzione del vetro

Bottoni di controllo:

Prima di spiegare tutte queste opzioni, facciamo una prova con EsploDi. Selezionate le opzioni per farle combaciare con quelle mostrate nella pagina precedente. Molto probabilmente dovrete modificare solamente la "Spaziatura tra pezzi" ad un valore di 0.1" (2.5mm per metrico). Quando avete ottenuto le giuste impostazioni, premete il pulsante OK. Ora vedrete un nuovo disegno che apparirà come questo:





Come potete vedere, questo disegno corrisponde al vostro disegno originale ad eccezione che ogni pezzo ha un contorno indipendente. Lo spazio tra i pezzi è il valore di 0.1" che avete fornito. Se disponete di un apparecchiatura da taglio collegata al vostro computer, potreste ora plottare questo disegno e i pezzi verrebbero

tagliati in modo indipendentemente nel vostro supporto di flottaggio. I margini di pagina che vedete indicano, come abbiamo discusso precedentemente, come il vostro disegno apparirà sul vostro supporto di plottaggio.

Se disponete di etichette sui vostri pezzi, il comando EsploDi conserverà tali etichette sui pezzi nel vostro disegno esploso.

Cos'è successo al vostro disegno originale? E' sempre lì, non toccato dal comando EsploDi. Glass Eye 2000 può conservare disegni multipli alla volta e questi disegni sono elencati nel menu Finestra. Il disegno originale avrà il nome FlagHeart.eye e quello esploso avrà il nome FlagHeart exploded.eye. Potete utilizzare il menu Finestra per ritornare al vostro disegno originale, ma ritornate alla versione esplosa prima di continuare.

Ora chiudete il disegno esploso utilizzando o il comando Chiudi nel menu File menu o cliccano sull'icona  nell'angolo superiore destro della visualizzazione. Non confondetelo con l'icona più grande  sopra di essa che

chiude Glass Eye 2000! Ora dovrete essere ritornati al vostro disegno originale.


Utilizzate ancora una volta il comando Esplosi e questa volta selezionate la casella che attiva l'opzione denominata "Unisci pezzi confinanti dello stesso colore". Cliccate su OK per esplodere nuovamente il vostro disegno. Questa volta vedrete un risultato differente:



Notate come alcuni pezzi si siano combinati. Ciò che ha fatto l'opzione che avete selezionato è di unire pezzi dello stesso colore che sono separati da una sola linea nel disegno originale. Questa opzione ha grande applicazione come, per esempio, quando stendete del nastro guida sopra un film tagliato, in quanto è più semplice avere a che fare con un pezzo singolo che dovere posizionare una raccolta di pezzi.

L'ultima opzione di separazione dei pezzi è il metodo di giunzione. Il valore predefinito è "Arrotondato" ed è improbabile che dobbiate mai modificarlo. Invece di spiegare questa opzione ora, posticipiamo questo argomento a quando discuteremo più avanti in questo supplemento il comando Contorna. Anche tale comando dispone di un'opzione di metodo di giunzione e tale discussione andrà altrettanto bene per il comando Esplosi.

■ Manipolatore pezzi

Avrete notato che dopo avere esplosi un disegno il vostro puntatore del mouse prende la una forma inusuale  che assomiglia a un pezzo di un puzzle. Questa forma indica che vi trovate nella modalità Manipolatore pezzi.



In questa modalità è molto facile muovere e ruotare singoli pezzi. Posizionate semplicemente il puntatore all'interno di un pezzo, poi tenete premuto il tasto sinistro del mouse e trascinatelo in un'altra posizione. Potete anche notare che in un disegno esploso la funzione Appiccicoso è disabilitata, per cui se trascinate un pezzo sopra a un altro il programma non tenterà di unire tali pezzi.

Se il vostro mouse dispone di una rotella (e siete attrezzati bene se ne avete uno) allora provate a posizionare il puntatore all'interno di un pezzo e a ruotare la rotella.

Scoprirete che ogni piccola rotazione della rotella ruoterà il vostro pezzo di 5°. Utilizzando una combinazione di trascinamento e rotazione, disponete di un metodo molto semplice per posizionare i vostri pezzi in qualsiasi posto li vogliate.

Se non disponete di una rotella del mouse, la rotazione dei pezzi è ancora possibile. Posizionate il puntatore all'interno di un pezzo e cliccate con il puntatore del mouse. L'intero pezzo verrà mostrato come selezionato. Ora utilizzate il comando Ruota nel menu Modifica per ruotare la vostra selezione come avete imparato nella Lezione 16 della Guida Utente.



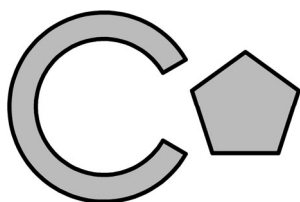
Potete ancora utilizzare la modalità Puntatore su un disegno esploso. Cliccate sul pulsante Puntatore nella barra degli strumenti per farlo. Potete spostare pezzi in questa modalità, ma è più difficile. Cliccate su una linea che circonda un pezzo e notate che tutto il pezzo viene selezionato. Questo perché avevate abilitato, nella finestra di dialogo Esploidi, l'opzione "Crea ogni pezzo esploso come gruppo". Se non volete che le linee di un pezzo esploso formino un gruppo, lasciate questa opzione disabilitata.

Se siete entrati nella modalità Puntatore o in un'altra modalità e desiderate ritornare alla modalità Manipolatore pezzi, cliccate sul pulsante della barra degli strumenti qui mostrato. Questa modalità è disponibile in ogni disegno, anche se, se i vostri pezzi non sono separati, allora dovete selezionare un pezzo prima di poterlo trascinare o ruotare.

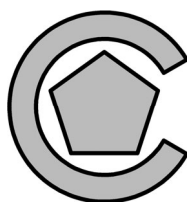
■ Esplosi (con annidamento)

Finora abbiamo ignorato la metà inferiore della finestra di dialogo Esplosi. Li troverete le opzioni di annidamento, che vi permettono di raggruppare i vostri pezzi separati sulle pagine del plotter. Glass Eye 2000 raggrupperà i vostri pezzi in stretta vicinanza sulle pagine, con ciascuna pagina contenente pezzi dello stesso colore.

Prima di provarlo, osserviamo i due tipi di annidamento disponibile: annidamento ampio e annidamento stretto. Il diagramma qui sotto mostra le differenze. Nell'annidamento ampio un pezzo non viene mai posizionato all'interno di un altro pezzo; con l'annidamento stretto questo è permesso. L'annidamento ampio viene fornito come opzione ma potreste non averne mai bisogno in quanto l'annidamento stretto fa uso migliore del supporto di plottaggio. Utilizzeremo qui in tutte le nostre discussioni l'annidamento stretto.



Annidamento ampio



Annidamento stretto

Eseguite un altro Esplosi, ma questa volta rimuovete l'opzione "Unisci pezzi confinanti dello stesso colore" e abilitate l'opzione "Annidamento stretto". Cliccate su OK e il disegno esplosivo dovrebbe apparire simile a quello che vedere nella prossima pagina.

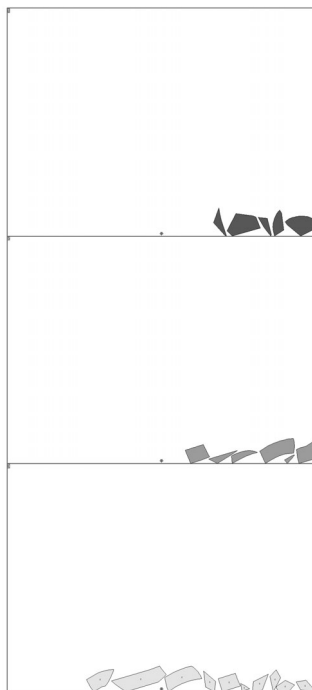
Qui vedete i 21 pezzi del disegno raccolti su tre pagine: 5 pezzi blu sulla prima pagina, 6 pezzi rossi sulla seconda e 10 pezzi bianchi sulla terza. Ora potete plottare la prima pagina su del materiale blu, la seconda su del materiale rosso e la terza su del materiale bianco.

Se desiderate provarlo ora, caricate il vostro plotter con una pagina del

supporto del materiale appropriato e utilizzate il comando Plotta per plottare una delle pagine. Come caricherete il vostro supporto nel plotter dipende dal tipo di apparecchiatura di plottaggio di cui disponete, ma assicuratevi di impostare il punto d'origine nel punto del supporto dove volete che appaia l'angolo destro inferiore della pagina. Per stampare solamente una singola pagina, inserite il numero di tale pagina nel campo "Pagine" e cliccate sul pulsante Plotta. La vostra stampa da plotter apparirà sulla pagina.

Talvolta potete voler plottare semplicemente un singolo pezzo o un piccolo numero di pezzi e volete che il plottaggio inizi nel punto di origine del plotter. Provatelo ora selezionando un singolo pezzo dal vostro disegno esploso. Ciò viene facilmente fatto cliccando all'interno di un pezzo mentre siete nella modalità Manipolatore pezzi. Poiché esiste una selezione, solamente tale selezione verrà inviata al vostro plotter quando usate il comando Plotta. Fate così ora e notate che la scelta per l'opzione Pagine è "Ignora limiti pagina". Questo significa che il plottaggio inizierà più vicino possibile all'origine del plotter e che il plottaggio verrà eseguito senza riguardo ai margini della pagina. Potete provarlo ora o cliccate su Annulla per terminare.

Come potete vedere i pezzi sono annidati stretti su ogni pagina, partendo dall'angolo inferiore destro, che è l'angolo di inizio dell'annidamento quando il lato di avanzamento è nel lato inferiore della pagina. Il nostro annodamento viene eseguito senza ruotare i pezzi, solo spostandoli dalle loro posizioni originali, anche se si potrebbe eseguire un annidamento più stretto permettendo tali rotazioni. Non è al momento possibile in Glass Eye 2000 permettere rotazioni per migliorare l'efficienza di annidamento ma è un miglioramento che considereremo per versioni future.



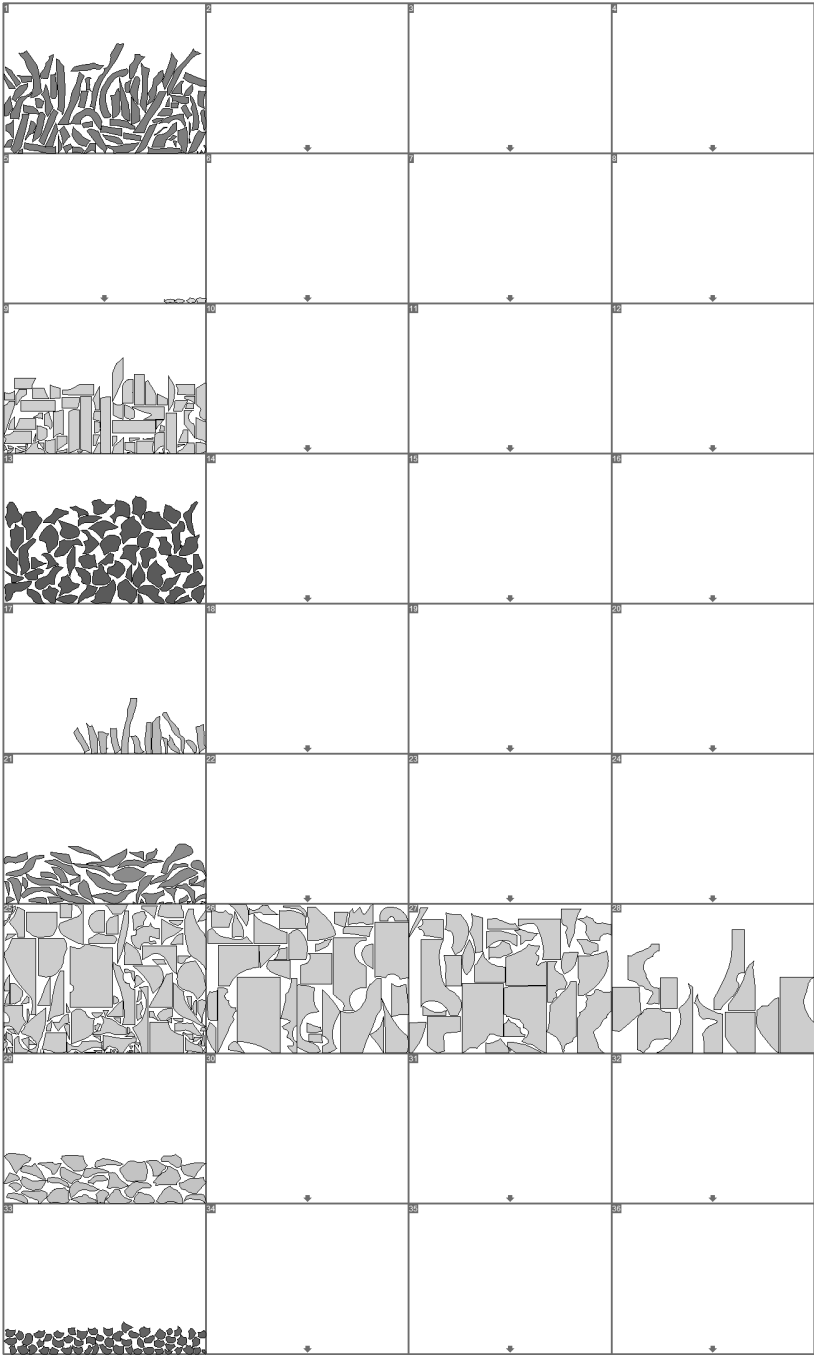
Glass Eye 2000 permette che le immagini del vetro vengano ruotate di 90°, per cui quando plottate potete volere ruotare alcuni pezzi di 90° in modo tale che i pezzi plottati abbiano la loro direzione del vetro allineata. Questo è lo scopo dell'opzione "Ruota pezzi per allineare la direzione del vetro". Non esploreremo questa opzione ora, ma potete mettere in pratica questa impostazione in qualsiasi momento.

Il nostro disegno della bandiera contiene solamente 21 pezzi, il che è perfetto per ora, ma eventualmente vorrete esplodere disegni aventi maggiore complessità. Non abbiamo bisogno di sperimentarlo ora, ma osservate il diagramma nella prossima pagina. Esso mostra il risultato dell'esplosione di un disegno che contiene più di 500 pezzi. Notate che quando l'annidamento riempie una pagina tale annidamento continua in una pagina sulla destra di tale pagina. In questo esempio tutti i pezzi di un colore ci stanno su una singola pagina, ad eccezione di un colore con quasi 200 pezzi che si estende su quattro pagine del plotter.

Quando annidate, Glass Eye 2000 posiziona i pezzi molto vicini l'uno all'altro e qualche volta i pezzi quasi si toccano. Se desiderate avere più spazio tra i pezzi, aumentate il valore di "prossimità". Questo valore rappresenta la distanza minima tra i pezzi. Per definizione questo valore è zero, il che significa annidare il più vicino possibile, ma potete impostarlo su qualsiasi valore desiderate.

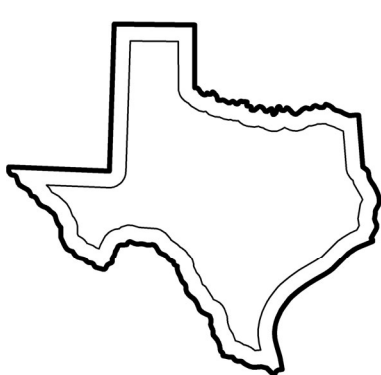
In modo simile l'annidamento viene anche eseguito in modo ravvicinato contro i lati delle pagine. Se desiderate un margine intorno alla pagina, inserite la sua dimensione nel campo "Margine pagina". Per esempio se specificate un margine di 1", allora otterrete un margine intorno alla pagina senza pezzi posizionati al suo interno.

Infine notate il pulsante "Plotter". Questo pulsante vi offre accesso rapido alla pagina del supporto della definizione del vostro plotter attuale, nel caso vogliate modificare la dimensione del supporto o ruotare la pagina. Utilizzare il pulsante equivale ad accedere alla configurazione del plotter tramite il comando Plotter, ma è più veloce se state già visualizzando la finestra di dialogo Esplosi.

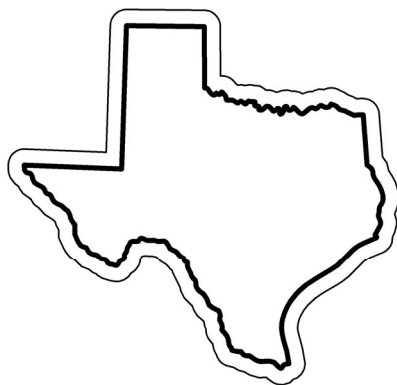


■ Contorno

Quando utilizzate il comando Esplosi per separare in pezzi un disegno, specificando un valore per la "Spaziatura tra pezzi" state effettivamente riducendo di poco ogni pezzo per creare tale spaziatura. Questo processo è noto come "contornatura" e potete applicarla a forme singole senza esplodere utilizzando il comando Contorno. Questo comando disegnerà un contorno lungo il bordo interno o esterno della forma, come illustra il diagramma seguente.



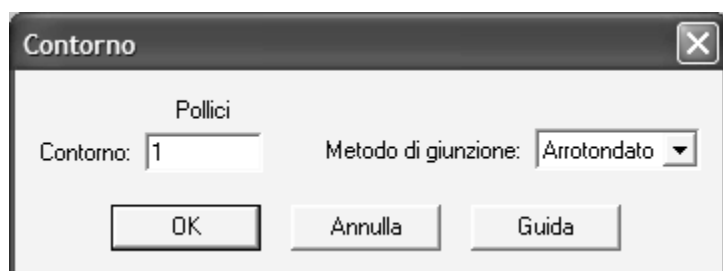
Texas con contorno interno




Texas con contorno esterno

La linea spessa rappresenta la forma originale e la linea sottile rappresenta il contorno.

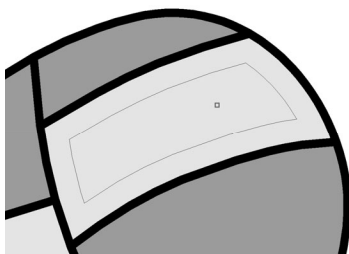
Proviamo ora il comando Contorno. Ritornate al disegno originale e inesploso del "Heart of America" e selezionate il comando Contorno dal menu Disegna. Così facendo aprirete la finestra di dialogo Contorno:



Le uniche opzioni sono la dimensione del contorno e un "Metodo di giunzione".

Selezionate 0.3" (8mm per metrico) e un metodo di giunzione "Arrotondato" e cliccate su OK. Vedrete il puntatore del vostro mouse trasformarsi in una forma  indicando che vi trovate nella modalità

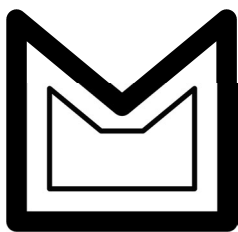
Contorno. Ora posizionate il puntatore del mouse all'interno di un pezzo senza cliccare e vedrete una linea che vi mostrerà la forma del contorno per tale pezzo. Il valore che inserite come contorno è la distanza tra la forma del contorno e il pezzo.



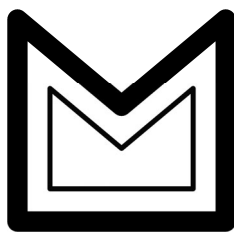
L'evidenziazione del contorno può essere difficile da vedere se avete visibili nel vostro disegno immagini del vetro. Potete voler utilizzare il comando Contorno.

Per ottenere un contorno esterno intorno al cuore, è sufficiente che muoviate il puntatore del mouse in una posizione vicino al cuore ma appena al di fuori, poi cliccate con il tasto sinistro del mouse per disegnare la forma del contorno indicata.

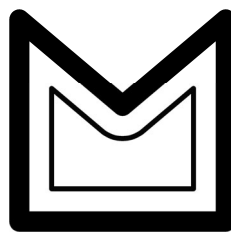
Se esiste un angolo aguzzo nel vostro contorno allora l'opzione "Metodo di giunzione" determina come verrà attraversato tale angolo. Il diagramma di seguito illustra le tre opzioni:



Smussato



Appuntito



Arrotondato

Una cliccata con il tasto destro del mouse mentre utilizzate il comando Contorno vi riporta al dialogo Contorno per potere facilmente modificare le vostre opzioni.

■ Cianfrusaglie

Prima di concludere la nostra esercitazione, diamo un'occhiata ad alcune importanti funzionalità dell'Enterprise Edition di Glass Eye 2000.

Configurazione plotter multipli

E' probabile che abbiate solamente un plotter e conseguentemente è necessaria una sola configurazione plotter. Ma ipotizziamo che abitualmente utilizzate due tipi di supporti plotter. Invece di cambiare manualmente le impostazioni del supporto ogni volta che cambiate supporto, potete definire due configurazioni plotter che hanno produttori identici ma differenti impostazioni del supporto.

Potete aggiungere una seconda configurazione nella finestra di dialogo Plotta selezionando "<Aggiungi nuovo>" e cliccando sul pulsante Configura. Potete poi selezionare tra i due tipi di supporto utilizzando il controllo a tendina nella finestra dialogo Plotta.

Mostrare pagine plotter rapidamente

Se avete bisogno di aprire e chiudere spesso pagine del plotter nella vostra visualizzazione, esiste un modo più veloce di passare sempre attraverso il comando Plotta. Utilizzate il comando "Personalizza menu e tasti funzione" e assegnare ad un tasto funzione il "Mostra pagine plotter in vista" o posizionatelo nel menu che appare quando non sono selezionati elementi del disegno. Ora per abilitare o disabilitare la visualizzazione dei margini di pagina manca solamente la pressione di un tasto (o due cliccate).

Spostare i margini di pagina

Se il vostro disegno non appare nella posizione desiderata all'interno delle pagine del plotter, potete trascinarlo in un'altra posizione. Come alternativa potete muovere le linee di margine trascinandole in giro utilizzando il vostro mouse. E' sufficiente che posizionate il puntatore del mouse sopra una delle linee verdi, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e trascinate le linee di margine in un'altra posizione.

Dimensione negativa della spaziatura

Come sapete voi specificate una dimensione della spaziatura tra i pezzi quando utilizzate il comando Esplosi. Questo fa sì che ogni pezzo venga tagliato tutto intorno per metà di tale valore così che la spaziatura totale tra tutti i pezzi sia pari al vostro valore di spaziatura. Il valore che voi fornite per la spaziatura può essere zero o anche negativo. Se negativo allora ogni pezzo esplosivo viene ingrandito di metà del valore di spaziatura.

Plottare testo

Glass Eye 2000 può inviare testo al vostro plotter, ma tipicamente i plotter non gestiscono caratteri. Essi traducono il testo in un set di caratteri da un semplice tratto di penna. Il vostro testo apparirà nel posto giusto, ma le lettere avranno uno stile differente da quello che vedete in Glass Eye 2000. Se volete che il vostro testo venga disegnato dal vostro plotter nel carattere corretto, convertite prima il vostro testo in linee utilizzando il comando Tracciatura automatica testo.

Se avete del testo visibile quando plottate, vi verrà data la scelta di plottare solo il testo nel vostro disegno, solo le linee nel vostro disegno o entrambi.

Plottare a una stampante o a un file

Le stesse pagine che inviate al vostro plotter possono essere inviate anche alla vostra stampante. Come possibile utilizzo di ciò ipotizziamo che state inviando pezzi a un plotter da taglio ma volete conoscere l'etichetta per ogni pezzo tagliato. Sicuramente non volete che il plotter da taglio tagli il numero del pezzo, per cui quando vi verrà richiesto sul testo quando utilizzate il comando Plotta specificherete "Plotta solo linee". Potete poi fare una seconda plottata sulla vostra stampante modificando la scelta di Destinazione nella finestra di dialogo Plotta. Quando plottate in questo modo specificate "Plotta linee e testo" e quel risultato di stampa costituirà una guida per etichettare i pezzi tagliati.

Se desiderate un file di plottaggio ma non avete disponibile il plotter attraverso una porta sul vostro computer, potete plottare a un file selezionando "File"

come destinazione. Al momento di plottare vi verrà richiesto un nome di file e poi i comandi normalmente inviati al vostro plotter verranno memorizzati in quel file. Potete poi trasferire tale file per posta elettronica o altri mezzi ad un altro computer.

■ **Conclusione**

Questo conclude la nostra esercitazione. Abbiamo coperto tutte le principali funzionalità specifiche dell'Enterprise Edition, ma ci sono ancora ulteriori informazioni disponibili per voi utilizzando il sistema Guida all'interno di Glass Eye 2000. Cercate i pulsanti "Guida" nelle finestre di dialogo o cercate nel sistema Guida gli argomenti che vi interessano.

Noi di Dragonfly Software vi ringraziamo per l'acquisto dell'Enterprise Edition di Glass Eye 2000 e per renderci partecipi del vostro processo creativo.