

Aiuto per programmi AVS4YOU



AVS Cover Editor

www.avs4you.com

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 Tutti i diritti riservati

Scrivici

Se avete qualsiasi commenti, suggerimenti o domande relative ai programmi **AVS4YOU** o desiderate che una nuova funzione sia aggiunta per migliorare i nostri prodotti, vi preghiamo di contattarci.

La registrazione del prodotto vi dà il diritto all'assistenza tecnica.

Informazione generale:	info@avs4you.com
Assistenza tecnica:	support@avs4you.com
Vendite:	sales@avs4you.com
Aiuto ed altra documentazione:	help@avs4you.com

Assistenza tecnica

I programmi **AVS4YOU** non richiedono le conoscenze professionali. Se avete un problema o una domanda, vi preghiamo di riferirvi all'**Aiuto per i programmi AVS4YOU**. Se non potete trovare la soluzione, per favore contattate la nostra assistenza tecnica.



Nota: l'assistenza tecnica è disponibile solo per gli utenti registrati.

Lo staff AVS4YOU offre qualche forma di supporto:

- **Sistema di supporto AVS4YOU**
Potete utilizzare il **Modulo di supporto** disponibile sul nostro sito per fare una domanda.
- **Assistenza via e-mail**
Potete anche porre le vostre domande via e-mail all'indirizzo seguente: support@avs4you.com.



Nota: perché noi possiamo trovare una soluzione al vostro problema in modo veloce ed efficiente vi preghiamo di fornire le informazioni seguenti:

- Nome ed indirizzo e-mail usato per la registrazione
- Parametri del sistema (CPU, spazio disco disponibile, ecc.)
- Sistema operativo
- Informazioni sui dispositivi di cattura, audio/video, unità disco connessi al vostro computer (produttore e modello)
- Descrizione dettagliata delle vostre azioni

Vi preghiamo di **NON** allegare nessun file al vostro messaggio se non è richiesto dallo staff di assistenza tecnica AVS4YOU.com.

Resorse

La documentazione per i programmi AVS4YOU è disponibile in vari formati:

File di aiuto integrato nel prodotto (.chm) e aiuto in linea

Per ridurre la dimensione dei file di installazione dei programmi scaricati il file di aiuto è stato escluso dall'installazione però potete sempre scaricarlo dal nostro sito web all'indirizzo <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx> per scaricare l'ultima versione del file di aiuto disponibile eseguibile, eseguitelo ed installate nella cartella con i programmi AVS4YOU. Dopo questo potete utilizzarlo dal menù **Aiuto** del programma AVS4YOU installato.

L'**Aiuto in linea** include tutti i file di aiuto integrati nel prodotto, gli aggiornamenti e i collegamenti alle altre risorse disponibili sul sito. Potete trovare l'**Aiuto in linea** sul nostro sito - <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx>. Vi preghiamo di notare che la versione più aggiornata e completa del file di aiuto per i programmi AVS4YOU è sempre disponibile sul sito web.

Documentazione PDF

Il file di aiuto è anche disponibile nel formato pdf ottimizzato per la stampa. Tutti i file di aiuto PDF sono accessibili dalle pagine dei programmi AVS4YOU (<http://www.avs4you.com/it/index.aspx> e <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx>). Per poter leggere e stampare il file di aiuto AVS4YOU in PDF dovete avere il programma di lettura PDF installato.

Guide per l'utilizzo

Avete accesso alla vasta gamma delle risorse che vi aiutano ad utilizzare al meglio i programmi AVS4YOU. Le guide passo per passo aiutano non solo ai principianti ma anche agli utenti che desiderano eseguire una certa operazione e cercano di farlo. Vi preghiamo di visitare la sezione **Guide per l'utilizzo** del sito AVS4YOU all'indirizzo <http://www.avs4you.com/it/Guides/index.aspx> per leggere le informazioni dettagliate per vari programmi

Assistenza tecnica

Visitate il sito di **Assistenza tecnica AVS4YOU** all'indirizzo <http://support.avs4you.com> per fare domande riguardanti l'installazione, l'attivazione e l'uso dei programmi AVS4YOU. Non esitate a utilizzare l'indirizzo e-mail support@avs4you.com.

Download

Visitate la sezione **Scaricamenti** - <http://www.avs4you.com/it/downloads.aspx> - del nostro sito web per trovare gli ultimi aggiornamenti gratuiti, le versioni di prova ed altri programmi utili. I programmi aggiornati, le nuove versioni dei programmi più popolari e i nuovi programmi sono anche frequentemente rilasciati.

Descrizione

AVS Cover Editor è un'applicazione compatta e completamente funzionale che permette di creare delle etichette diverse per i dischi ottici e delle copertine, elaborarle e stamparle o salvarle in file grafici. Si può utilizzare **AVS Cover Editor** insieme a tutti gli altri prodotti di AVS4YOU o come un'applicazione separata.

Con AVS Cover Editor potete effettuare le seguenti operazioni:

- **creare** etichette per i vostri dischi CD, DVD e Blu-ray registrati;
- **creare** copertine fronte/retro per custodie diverse;
- utilizzare modelli preimpostati se desiderate designare;
- **stampare** le vostre etichette e copertine create usando vari layout del disco;
- salvare le vostre etichette e copertine create **in un file grafico** se non avete la possibilità di stamparle subito.

Il programma non richiede le conoscenze speciali anche se nello stesso tempo è dotato di numerose funzioni di elaborazione che permettono di creare delle etichette e delle copertine secondo i vostri gusti e desideri. Utilizzando **AVS Cover Editor** si può aggiungere una sfumatura personale alla collezione dei vostri dischi ottici e mettergli delle etichette per trovare i dischi necessari più velocemente.

Per eseguire **AVS Cover Editor** andate al menù **Start (Avvio)** e selezionate **Tutti i programmi -> AVS4YOU -> Masterizzazione -> AVS Cover Editor**.

Etichette e copertine: introduzione

La masterizzazione di un disco CD, DVD o BD è solo una parte del lavoro. Un'altra parte è la creazione di un'etichetta del disco e delle copertine per custodie che desiderate utilizzare.

Etichette



Le etichette per dischi masterizzati servono ad identificarli per non spendere tempo alla ricerca del disco necessario. Per etichettare un disco utilizzate uno dei seguenti metodi:

- **Penne**

Certamente, potete farlo usando una penna o un marcatore permanente, però questo è un po' monotono. Inoltre i marcatori a base di alcol o un solvente possono corrodere la superficie del disco.

- **Software di creazione delle etichette ed etichette adesive**

Allora, è più facile utilizzare un programma in grado di creare delle etichette che potete stampare ed attaccare ai dischi. Per quanto riguarda le etichette adesive. Anche se molti pacchetti di terza parte includono un aggeggio per applicare etichette, dovete aver cura per applicare la vostra etichetta uniformemente senza vuoti d'aria. Altrimenti, l'etichetta può causare un'ineguale distribuzione delle forze sul disco e rompere il disco durante il giro ad alta velocità come 52X per CD e 16X per DVD.

- **Stampanti che supportano la stampa sui supporti ottici**

Potete utilizzare anche le stampanti inkjet dotate di un vassoio per CD/DVD/BD per la stampa diretta sulla superficie del disco. Però per utilizzare queste stampanti per etichettare i dischi, avete bisogno dei dischi stampabili. Inoltre dovrete attendere 24 ore al minimo prima di inserire il vostro disco in un lettore CD/DVD/BD.

- **Tecnologia LightScribe**

Questa tecnologia vi permette di utilizzare il laser di masterizzazione per incidere etichette con testi o figure grafiche nella parte superiore del disco CD e DVD con rivestimento speciale. Allora, sono richiesti i dischi e un masterizzatore compatibile. Dopo aver inciso il lato con i dati ribaltate il disco ed inseritelo con il lato etichetta rivolto in basso. Poi il laser incide sul lato etichetta disegnando un'immagine. Però questo metodo anche ha svantaggi - le precauzioni speciali sono necessari per custodire i dischi LightScribe e prevenirli da perdere colore. Ma sono puramente superficiali; i dati memorizzati su tali dischi non vengono danneggiati.



Copertine



Le copertine sono create per le custodie che servono a proteggere il supporto dai graffi e da altri danni. Ci sono molte custodie diverse e ogni custodia richiede la sua propria copertina. Perciò prima di creare una copertina, selezionate la custodia che desiderate utilizzare per memorizzare il vostro disco CD/DVD/Blu-ray registrato.

- **Jewel Case**

E' una custodia originale dei dischi compatti usata a partire dal 1982 quando fu rilasciato il primo disco compatto. Ci sono anche le custodie **slimline jewel** che hanno conquistato popolarità come custodie CD vendute in Giappone ed Europa. Adesso sono comunemente usate per custodire CD-ROM registrati. Però la loro struttura ha un punto debole: il fatto è che la custodia è composta da due parti plastiche fragili che si rompono spesso.



- **Keep Case**

E' una custodia tradizionale dei DVD. E' più grande e più spessa che una custodia jewel, è fatta di una plastica più morbida, meno fragile, che non permette di romperla in modo così facile. Di solito contiene uno o due dischi, però può contenere fino a sei dischi.



Interfaccia del programma

AVS Cover Editor è dotato di un'interfaccia facile e amichevole. La sua **Finestra principale** consiste delle aree seguenti:

- La **Barra degli strumenti di accesso rapido** si usa per rapidamente accedere alle funzioni di base del programma: aprire, salvare e stampare etichette.
- La **Barra dei comandi ribbon** si usa per accedere a tutte le funzioni offerte dal programma, come lavoro con progetti, funzioni copia-incolla, zoom, ecc.
- Il **Pulsante d'applicazione** si usa per rapidamente eseguire le operazioni con progetti.
- Il **Pannello di navigazione** si usa per permettere all'utente di selezionare la pagina da elaborare: disco, copertine fronte/retro. Il contenuto di questo pannello dipende dal tipo di progetto selezionato.
- L'**Area di modifica** si usa per aggiungere differenti oggetti, cambiare la loro posizione e visualizzare il risultato in anteprima.
- La **Barra di stato** si usa per ingrandire o diminuire gli elementi visualizzati nell'**Area di modifica** e anche visualizzare le informazioni relative al tipo del progetto aperto, alla pagina da elaborare e agli oggetti selezionati.

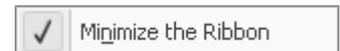
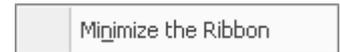


Barra degli strumenti di accesso rapido



La **Barra degli strumenti di accesso rapido** si usa per rapidamente accedere alle funzioni di base del programma e include le seguenti opzioni:

-  **Apri progetto** - premete questo pulsante per aprire un altro progetto. Per informazioni dettagliate riferitevi al capitolo **Aprire progetti**.
-  **Salva progetto** - premete questo pulsante per salvare il progetto corrente. Per saperne di più leggete il capitolo **Salvare progetti**.
-  **Stampa progetto** - premete questo pulsante per stampare il progetto corrente. Per ulteriori informazioni leggete il capitolo **Stampare e salvare come immagini**.
-  - utilizzate la freccia per aprire il menù di scelta rapida, che comprende la sola opzione: **Minimize the Ribbon** (Minimizza il ribbon). Selezionate questa opzione per nascondere la **Barra dei comandi ribbon**. Vengono visualizzate solo le schede. Cliccate su una delle schede della **Barra dei comandi ribbon** per far visualizzarla nella parte superiore della **Finestra di anteprima**. Se desiderate integrare la **Barra dei comandi ribbon** nella struttura di **Finestra principale**, cliccate su questa opzione ancora una volta per eliminare la spunta.



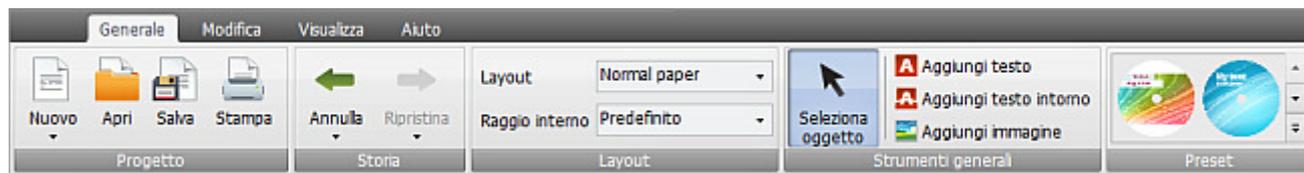
Barra dei comandi ribbon

La **Barra dei comandi ribbon** situata nella parte superiore della **Finestra principale** si usa per accedere alle funzioni offerte dal programma, come lavoro con progetti, funzioni copia-incolla, zoom, ecc. La **Barra dei comandi ribbon** comprende le schede seguenti:

- **Scheda Generale**
Questa scheda raggruppa i pulsanti che servono a gestire i progetti, annullare/ripristinare azioni, selezionare la disposizione (layout) degli oggetti sulla pagina, scegliere il preset desiderato.
- **Scheda Modifica**
In questa scheda potete trovare i pulsanti che vi permettono di eseguire varie operazioni: spostare oggetti, aggiungere testi, immagini.
- **Scheda Visualizza**
Qui potete regolare lo zoom, opzioni di griglia e di regoli.
- **Scheda Formato**
Questa scheda viene visualizzata in modo diverso secondo l'elemento selezionato all'interno dell'**Area di modifica** e permette di cambiare le sue proporzioni.
- **Scheda Aiuto**
Con i pulsanti di questa scheda potete visitare la pagina principale del sito AVS4YOU, contattare lo staff della nostra assistenza tecnica, aprire il file di aiuto per **AVS Cover Editor**, leggere informazioni sul programma e anche registrare e attivarlo.

Scheda Generale

La scheda **Generale** della **Barra dei comandi ribbon** raggruppa i pulsanti che servono a gestire i progetti, annullare/ripristinare azioni, regolare la disposizione degli oggetti sulla pagina, selezionare le preimpostazioni desiderate.



Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante e campo situato nella scheda **Generale**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Progetto	 Nuovo	Si usa per iniziare un nuovo progetto di AVS Cover Editor . Qui potete selezionare il tipo di progetto secondo il disco usato.
	 Apri	Si usa per aprire un progetto di AVS Cover Editor già creato e salvato.
	 Salva	Si usa per salvare il progetto di AVS Cover Editor che elaborate.
	 Stampa	Si usa per stampare il disegno creato utilizzando la stampante connessa al computer.
Storia	 Annulla	Si usa per annullare l'ultima azione eseguita. Potete impostare il numero di azioni da annullare cliccando sulla freccia sotto il pulsante.
	 Ripristina	Si usa per ripristinare l'ultima azione annullata. Potete impostare il numero di azioni da ripristinare cliccando sulla freccia sotto il pulsante.
Layout	Layout	Si usa per selezionare un layout tra quelli disponibili per l'etichetta del disco secondo la stampante usata.
	Raggio interno	Si usa per selezionare il raggio interno dell'etichetta creata. Le opzioni disponibili sono le seguenti: predefinito, piccolo e grande.
Strumenti generali	 Seleziona oggetto	Si usa per selezionare gli oggetti nell' Area di modifica per poter elaborarli.
	 Aggiungi testo	Si usa per aggiungere un testo all'immagine creata.
	 Aggiungi testo intorno	Si usa per aggiungere un testo intorno all'immagine.
	 Aggiungi immagine	Si usa per aggiungere differenti immagini al vostro progetto. Potete scegliere qualsiasi immagine memorizzata sul disco rigido del computer.
Preset		Si usa per selezionare una copertina preimpostata tra quelle disponibili.

Scheda Modifica

Nella **Scheda Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** trovate i pulsanti che permettono di eseguire varie operazioni di elaborazione: spostare oggetti, aggiungere testi e immagini.



Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante o campo situato nella **Scheda Modifica**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Modifica	 Taglia	Si usa per tagliare l'oggetto selezionato dall' Area di modifica agli appunti. Questo oggetto viene eliminato dall' Area di modifica e aggiunto agli appunti. Potete incollarlo successivamente nell' Area di modifica .
	 Copia	Si usa per copiare l'oggetto selezionato negli appunti, per poter incollarlo successivamente.
	 Incolla	Si usa per incollare l'oggetto già salvato dagli appunti all' Area di modifica .
Oggetti	 Oggetti	Cliccate sulla freccia sotto il pulsante per selezionare uno degli oggetti visualizzati all'interno dell' Area di modifica dall'elenco o selezionare/deselezionare tutti.
	 Elimina	Si usa per eliminare l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica .
	 Porta in primo piano	Si usa per portare l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica in primo piano.
	 Sposta al fondo	Si usa per spostare l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica al fondo.
	 Porta avanti	Si usa per portare l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica avanti.
	 Porta indietro	Si usa per portare l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica indietro.

Strumenti generali	 Seleziona oggetto	Si usa per selezionare gli oggetti nell' Area di modifica per poter elaborarli.
	 Aggiungi testo	Si usa per aggiungere un testo all'immagine creata.
	 Aggiungi testo intorno	Si usa per aggiungere un testo attorno all'immagine.
	 Aggiungi immagine	Si usa per aggiungere differenti immagini al vostro progetto. Potete scegliere qualsiasi immagine memorizzata sul disco rigido del computer.
Grafica semplice	 Linea	Si usa per disegnare linee dirette senza angoli e curve.
	 Polilinea	Si usa per disegnare linee con angoli e curve. Si può aggiungere alla linea dopo che l'avete disegnata tante svolte e curve quante vi servono.
	 Rettangolo	Si usa per disegnare rettangoli di dimensioni diverse.
	 Poligono	Si usa per disegnare poligoni diversi. Si può aggiungere al poligono creato tanti angoli quanti vi servono.
	 Cerchio	Si usa per disegnare cerchi delle dimensioni diverse.
	 Ellisse	Si usa per disegnare ellissi di dimensioni diverse allungate verticalmente e orizzontalmente.
	 Arco	Si usa per disegnare figure archiformi di dimensioni diverse con un riempimento vario.
	 Settore	Si usa per disegnare parti di circonferenza di dimensioni diverse con un riempimento vario.

Scheda Visualizza

Nella **Scheda Visualizza** della **Barra dei comandi ribbon** potete regolare lo zoom, opzioni di griglia e di regolo.



Qui sotto potete trovare la descrizione di ogni pulsante o campo situato nella **Scheda Visualizza**:

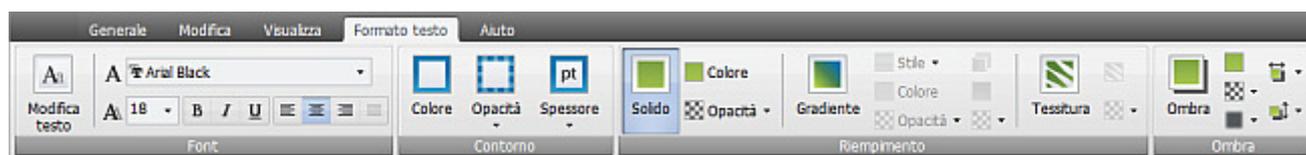
Gruppo	Pulsante	Descrizione
Zoom	 Zoom avanti	Si usa per ingrandire l'immagine nell' Area di modifica .
	 Zoom indietro	Si usa per diminuire l'immagine nell' Area di modifica .
	 Zoom per adattare	Si usa per adattare l'immagine elaborata all' Area di modifica .
	 Dimensione reale	Si usa per visualizzare l'immagine reale all'interno dell' Area di modifica .
Griglia	 Griglia	Si usa per far visualizzare o nascondere la griglia all'interno dell' Area di modifica .
	 Dimensione griglia	Si usa per impostare la dimensione di griglia dall'elenco: 0.1, 0.25, 0.5.
	 Colore griglia	Si usa per selezionare il colore di griglia dalla tavolozza di colori.
	 Allinea alla griglia	Si usa per allineare l'immagine sulla griglia.
Regoli	 Regoli	Si usa per far visualizzare o nascondere i regoli sui bordi dell' Area di modifica .
	Pixel	Si usa per utilizzare pixel come unità di misura dei regoli.
	Centimetri	Si usa per utilizzare centimetri come unità di misura dei regoli.
	Pollici	Si usa per utilizzare pollici come unità di misura dei regoli.

Scheda Formato

La **Scheda Formato** viene visualizzata in modo diverso secondo l'elemento selezionato all'interno dell'**Area di modifica** e permette di cambiare le sue proporzioni. Ci sono tre tipi:

- **Formato testo**
- **Formato immagine**
- **Formato oggetto**

Formato testo



Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante e campo situato nella **Scheda Formato testo**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Font	 Modifica testo	Si usa per aprire la finestra Modifica dove potete inserire il vostro testo.
	 Nome font	Si usa per selezionare il font desiderato per il testo inserito dall'elenco a discesa.
	 Dimensione font	Si usa per selezionare il font desiderato per il testo inserito dall'elenco a discesa.
	 Stile font	Si usa per selezionare lo stile del font desiderato per il testo inserito: neretto , corsivo o sottolineato .
	 Allinea	Si usa per selezionare il tipo di allineamento per il testo inserito all'interno del rettangolo di testo nell' Area di modifica . Sono disponibili le seguenti opzioni: allinea a sinistra , allinea al centro , allinea a destra , allinea per larghezza .
Contorno	 Colore	Si usa per selezionare il colore dei bordi del testo dalla tavolozza di colori.
	 Opacità	Si usa per impostare il valore di opacità dei bordi del testo.
	 Spessore	Si usa per regolare lo spessore dei bordi del testo.

Riempimento	 Solido	Si usa per riempire la parte interiore del testo con il colore uniforme selezionato. Qui potete impostare il valore di opacità -  .
	 Gradiente	Si usa per riempire la parte interiore del testo con un gradiente di due colori selezionati. Qui potete regolare i parametri seguenti:  stile gradiente,  colore 1,  colore 2,  opacità di due colori e potete anche  scambiare colori.
	 Tessitura	Si usa per riempire la parte interiore del testo con una tessitura da un'immagine. Si può selezionarla dall'elenco dei preset o caricarla da un file immagine sul disco rigido e anche impostare il valore di opacità per questa immagine -  .
Ombra	 Ombra	Si usa per aggiungere un'ombra al testo. Qui potete regolare i parametri seguenti:  colore,  opacità,  sfocatura,  distanza X,  distanza Y.

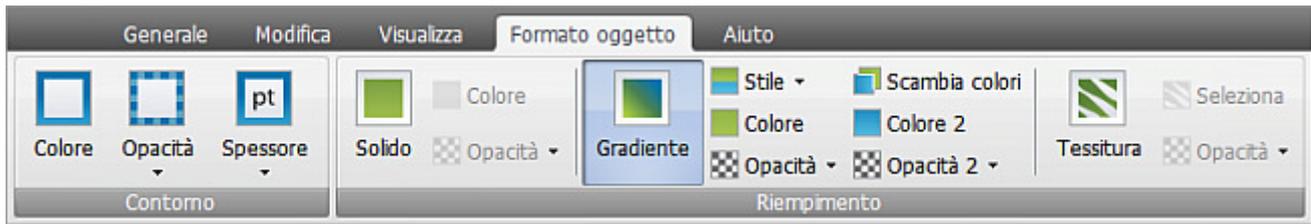
Formato immagine



Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante e campo situato nella **Scheda Formato immagine**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Immagine	 Seleziona immagine	Si usa per aggiungere differenti immagini al progetto. Potete selezionare un'immagine memorizzata sul disco rigido.
	 Opacità	Si usa per impostare il valore di opacità per l'immagine selezionata.
	 Mantieni proporzioni	Si usa per mantenere le proporzioni dell'immagine dopo la modifica.
	 Reimposta proporzioni	Si usa per reimpostare le proporzioni dell'immagine originale dopo la modifica.

Formato oggetto

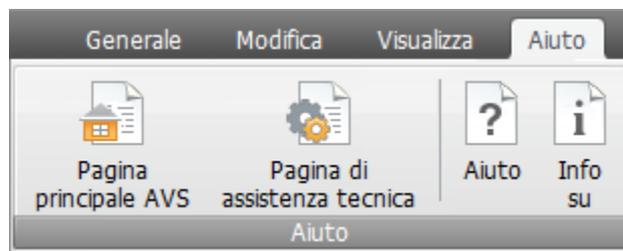


Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante e campo situato nella **Scheda Formato oggetto**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Contorno	 Colore	Si usa per selezionare il colore dei bordi dell'oggetto dalla tavolozza di colori.
	 Opacità	Si usa per impostare il valore di opacità dei bordi dell'oggetto.
	 Spessore	Si usa per regolare lo spessore dei bordi dell'oggetto.
Riempimento	 Solido	Si usa per riempire la parte interiore dell'oggetto con il colore uniforme selezionato. Qui potete impostare il valore di opacità -  .
	 Gradiente	Si usa per riempire la parte interiore dell'oggetto con un gradiente di due colori selezionati. Qui potete regolare i parametri seguenti:  stile gradiente,  colore 1,  colore 2,  opacità di due colori e potete anche  scambiare colori.
	 Tessitura	Si usa per riempire la parte interiore dell'oggetto con una tessitura da un file immagine. Si può selezionarla dall'elenco dei preset o caricarla da un file immagine sul disco rigido e anche impostare il valore di opacità per questa immagine -  .

Scheda Aiuto

Usando la **Scheda Aiuto** della **Barra dei comandi ribbon** potete visitare la pagina principale del sito AVS4YOU, contattare lo staff della nostra assistenza tecnica, aprire il file di aiuto per **AVS Cover Editor**, leggere informazioni sul programma e anche registrare e attivarlo. Questa scheda viene visualizzata in modo diverso secondo lo stato del programma. La figura a sinistra mostra la scheda **Aiuto** quando la vostra versione non è attivata. La figura a destra riflette la scheda **Aiuto** di **AVS Cover Editor** attivato.



Qui sotto trovate la descrizione di ogni pulsante e campo situato nella **Scheda Aiuto**:

Gruppo	Pulsante	Descrizione
Aiuto	 Registra	Questa opzione viene visualizzata quando AVS Cover Editor non è attivato. Per ottenere il codice di licenza e attivarlo visitate la pagina di registrazione AVS4YOU .
	 Attiva	Questa opzione viene visualizzata quando AVS Cover Editor non è attivato. Per farlo aprite la finestra di attivazione per inserire il codice di licenza che attiverà il programma.
	 Pagina principale AVS	Si usa per visitare la pagina principale AVS4YOU .
	 Pagina di assistenza tecnica	Si usa per aprire la pagina di assistenza tecnica AVS4YOU e inviare un messaggio allo staff della nostra assistenza tecnica.
	 Aiuto	Si usa per aprire il file di aiuto per AVS Cover Editor .
	 Info su	Si usa per aprire la finestra Info su dove trovate le informazioni sul programma e il contratto di licenza per utente finale e anche aprire il file di aiuto o inviare un messaggio al nostro staff.

Pulsante d'applicazione



Il **Pulsante d'applicazione** situata nella parte superiore sinistra della **Finestra principale** del programma si usa per rapidamente eseguire le operazioni disponibili con progetti. Cliccate su questa pulsante per aprire il menù. Qui sotto potete trovare la descrizione di tutti i pulsanti e i campi del menù di **Pulsante di applicazione**.

Pulsante	Tasto di scelta rapida	Descrizione
 Nuovo		Utilizzatelo per iniziare un nuovo progetto di AVS Cover Editor . Qui potete selezionare il tipo di progetto secondo il disco usato.
 Apri	Ctrl+O	Utilizzatelo per aprire un progetto di AVS Cover Editor già creato e salvato.
 Salva	Ctrl+S	Utilizzatelo per salvare il progetto di AVS Cover Editor che elaborate.
 Salva con	Shift+Ctrl+S	Utilizzatelo per salvare il progetto di AVS Cover Editor che elaborate con un altro nome oppure in un'altra cartella sul disco rigido.
 Esporta immagini	Shift+Ctrl+E	Utilizzatelo per esportare immagini dal progetto di AVS Cover Editor che elaborate e salvarle in file grafici per poter stamparle successivamente.
 Stampa	Ctrl+P	Utilizzatelo per stampare il disegno creato utilizzando la stampante connessa al computer.
 Esci		Utilizzatelo per terminare il lavoro con AVS Cover Editor e chiuderlo.
Progetti recenti		Utilizzatelo per aprire un progetto recentemente elaborato.

Barra di stato

La **Barra di stato** situata nella parte inferiore della **Finestra principale** si usa per ingrandire o diminuire gli oggetti visualizzati nell'**Area di modifica** e anche visualizzare le informazioni relative al tipo del progetto aperto, alla pagina elaborata e agli oggetti selezionati.



La barra di stato comprende gli elementi seguenti:

- **Progetto** - in questa sezione viene visualizzato il tipo del progetto selezionato.
- **Pagina** - qui potete visualizzare il numero di pagine che elaborate. Il numero di pagine nel progetto dipende dal tipo selezionato.
- **Selezione** - qui viene visualizzato il numero di oggetti selezionati nell'**Area di modifica**.
- **Zoom** - il valore di zoom corrente viene visualizzato in quest'area. Per cambiarlo potete utilizzare la barra di zoom o una delle opzioni:
 -  - utilizzatela per adattare l'immagine all'**Area di modifica**
 -  - utilizzatela per diminuire l'immagine nell'**Area di modifica**
 -  - utilizzatela per ingrandire l'immagine nell'**Area di modifica**

Menù di scelta rapida

Speciale		
	Seleziona immagine	
Ordina		
	Porta in primo piano	Ctrl+Home
	Sposta al fondo	Ctrl+End
	Porta avanti	Ctrl+PgUp
	Porta indietro	Ctrl+PgDn
Modifica		
	Taglia	Ctrl+X
	Copia	Ctrl+C
	Incolla	Ctrl+V
	Elimina	Del

Il **Menù di scelta rapida** si usa per semplificare l'accesso alle funzioni di modifica principali. Per attivarlo cliccate destro su un elemento visualizzato all'interno nell'**Area di modifica**.

Il **Menù di scelta rapida** del programma **AVS Cover Editor** è diviso in tre sezioni: speciale, ordina e modifica. Secondo l'elemento che cliccate destro le opzioni vengono visualizzate o nascoste, abilitate o disabilitate.

Nella tabella qui sotto potete trovare la descrizione di ogni opzione del **Menù di scelta rapida**.

Gruppo	Pulsante	Tasto di scelta rapida	Descrizione
Speciale	 Modifica testo		Utilizzatela per aprire la finestra Modifica testo , dove potete digitare il vostro testo. Questa opzione viene visualizzata se cliccate destro sul rettangolo di testo nell' Area di modifica .
	 Seleziona immagine		Utilizzatela per selezionare un'immagine per la vostra etichetta del disco sul disco rigido e aggiungerla all' Area di modifica . Questa opzione viene visualizzata se cliccate destro sull'immagine nell' Area di modifica .
Ordina	 Porta in primo piano	Ctrl + Home	Utilizzatela per portare in primo piano l'oggetto selezionato nell' Area di modifica .
	 Sposta al fondo	Ctrl+End	Utilizzatela per spostare al fondo l'oggetto selezionato nell' Area di modifica .
	 Porta avanti	Ctrl +PgUp	Utilizzatela per portare avanti l'oggetto selezionato nell' Area di modifica .
	 Porta indietro	Ctrl +PgDn	Utilizzatela per portare indietro l'oggetto selezionato nell' Area di modifica .
Modifica	 Taglia	Ctrl+X	Utilizzatela per tagliare l'oggetto selezionato dall' Area di modifica agli appunti. Questo oggetto viene eliminato dall' Area di modifica e aggiunto agli appunti. Potete incollarlo successivamente nell' Area di modifica .
	 Copia	Ctrl+C	Utilizzatela per copiare l'oggetto selezionato negli appunti, per poter incollarlo successivamente.
	 Incolla	Ctrl+V	Utilizzatela per incollare l'oggetto già salvato dagli appunti all' Area di modifica .
	 Elimina	Del	Utilizzatela per eliminare l'oggetto selezionato dall' Area di modifica .

Tasti di scelta rapida

L'interfaccia di **AVS Cover Editor** vi permette di utilizzare i tasti di scelta rapida per facilitare l'accesso alle funzioni principali del programma. Sono descritti nella tabella qui sotto:

Tasti di scelta rapida generali		
Ctrl + O	Apri	Si usa per aprire un progetto AVS Cover Editor esistente o precedentemente salvato.
Ctrl + S	Salva	Si usa per salvare il progetto AVS Cover Editor modificato.
Shift + Ctrl + S	Salva con	Si usa per salvare il progetto AVS Cover Editor modificato con un altro nome o in un'altra cartella sul disco rigido.
Shift + Ctrl + E	Esporta immagini	Si usa per esportare le immagini dal progetto AVS Cover Editor modificato e salvarle come file grafico per poter stamparle in seguito.
Ctrl + P	Stampa	Si usa per stampare l'etichetta creata usando la stampante connessa al vostro computer personale.
F1	Aiuto	Si usa per aprire il file di aiuto per AVS Cover Editor .
Tasti di scelta rapida di modifica		
Ctrl + Z	Annulla	Si usa per annullare l'ultima azione eseguita.
Ctrl + Y	Ripristina	Si usa per ripristinare l'ultima azione annullata.
Ctrl + X	Taglia	Si usa per tagliare l'oggetto selezionato dall' Area di modifica agli appunti. Viene eliminato dall' Area di modifica però aggiunto agli appunti. Potete incollarlo in seguito nell' Area di modifica .
Ctrl + C	Copia	Si usa per copiare l'oggetto selezionato negli appunti, per poter incollarlo in seguito.
Ctrl + V	Incolla	Si usa per incollare l'oggetto precedentemente copiato dagli appunti nell' Area di modifica .
Del	Elimina	Si usa per eliminare l'oggetto selezionato dall' Area di modifica .
Ctrl + Home	Porta in primo piano	Si usa per portare in primo piano l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica .
Ctrl + End	Sposta al fondo	Si usa per spostare al fondo l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica .
Ctrl + PgUp	Porta avanti	Si usa per portare avanti l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica .
Ctrl + PgDn	Porta indietro	Si usa per portare indietro l'oggetto selezionato all'interno dell' Area di modifica .
Shift + Ctrl + A	Sposta al centro	Si usa per spostare l'immagine aggiunta, il testo o il testo intorno al centro dell'etichetta o della copertina modificata.
Shift + Ctrl + C	Riempimento	Si usa per adattare l'immagine aggiunta, il testo o il testo intorno a tutta l'etichetta o la copertina modificata.

Uso di AVS Cover Editor

Il lavoro con **AVS Cover Editor** è facile e può essere diviso nelle seguenti tappe:

- Prima di elaborare un'etichetta o una copertina per il vostro disco, bisogna **creare un nuovo progetto**. All'avvio del programma un progetto con il nome *'Progetto 1'* verrà creato automaticamente.



Nota: potete caricare un progetto già salvato o elaborato se l'avete salvato.

- Poi potete **elaborare delle copertine ed etichette** utilizzando i preset inclusi nell'installazione o creando le vostre etichette e copertine dall'inizio.
- Quando avrete finito di editare il vostro disegno, potrete **stampare il progetto risultante** - stampare le copertine e etichette create utilizzando una stampante o salvarle come file grafici per poter stamparle successivamente.

E' applicabile a qualsiasi copertina o etichetta. Consultate questo **Aiuto** per trovare le risposte alla maggior parte delle domande riguardanti **AVS Cover Editor**.

Lavoro con progetti

AVS Cover Editor permette di creare delle etichette e delle copertine o modificare i modelli preimpostati esistenti. Tutte le azioni che fate nel programma restano nei progetti quando li salvate.

Un progetto è un file dati con estensione ***.cov** che contiene tutta l'informazione sulle immagini e sugli oggetti inclusi nella vostra copertina e su tutte le modifiche effettuate. Dopo aver salvato il progetto potete sempre aprirlo in seguito ed elaborarlo in **AVS Cover Editor** da dove avete terminato.

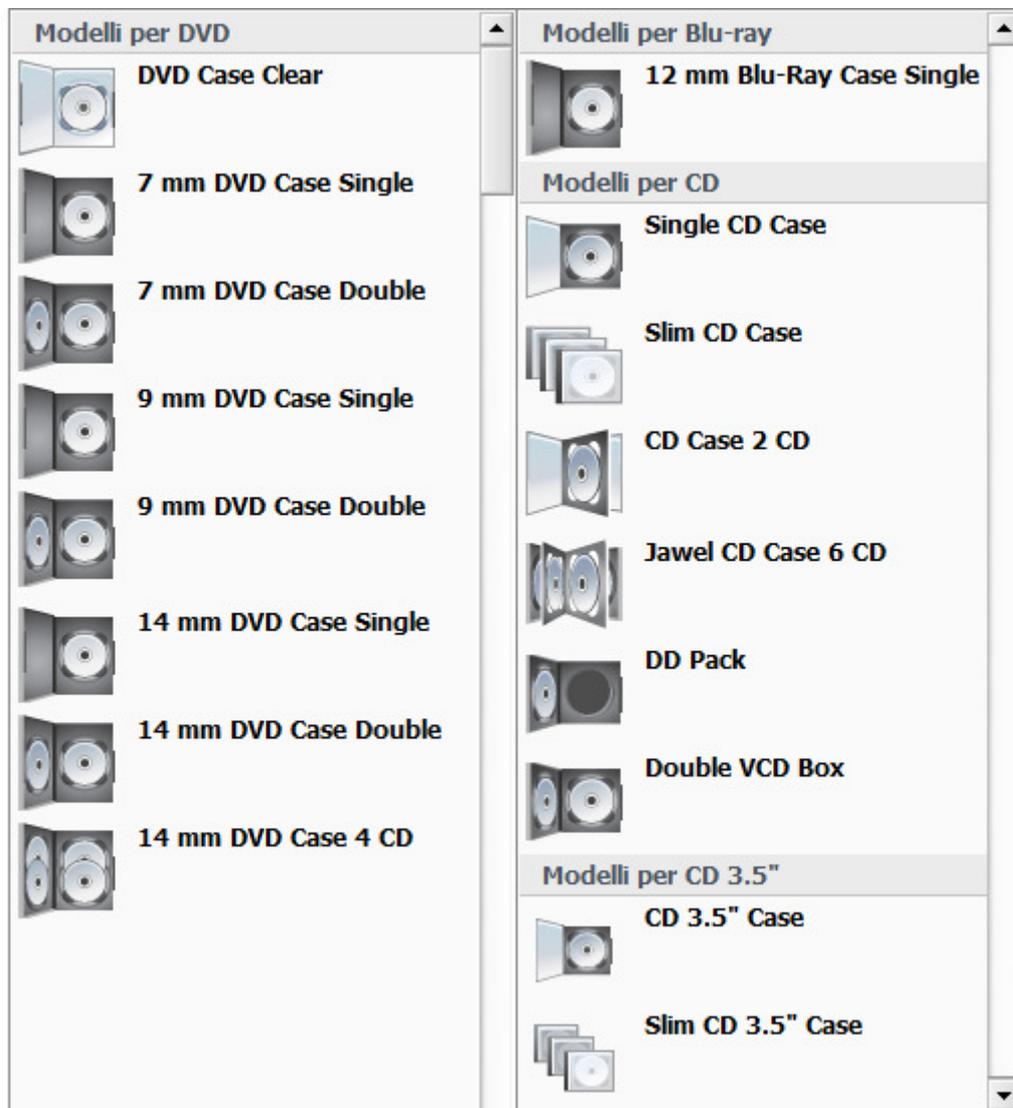
Il lavoro con i progetti include le seguenti tappe:

- **Creare i progetti nuovi** - create un progetto nuovo per cominciare a modificare un'etichetta nuova o una copertina del disco.
- **Salvare i progetti creati** - salvate il progetto creato per poter accedere a esso successivamente ed elaborare o stampare le copertine e le etichette risultanti.
- **Aprire i progetti esistenti o salvati** - a volte c'è il bisogno di aprire un progetto salvato per poi elaborare o stampare le sue copertine ed etichette.
- **Stampare i progetti risultanti** - potete stampare le copertine e le etichette create utilizzando una stampante o salvarle come file grafici per stamparle successivamente.

Creazione dei progetti



Quando eseguite **AVS Cover Editor**, vengono aperti tutti i preset caricati e il progetto *'Progetto 1'*. Però, potete creare il proprio progetto dall'inizio. Per farlo cliccate sul pulsante **Nuovo** nella scheda **Generale** della **Barra dei comandi** **ribbon** o selezionate la voce **Nuovo** dal menù di **Pulsante d'applicazione**. Poi scegliete il tipo progetto che desiderate creare:



Ci sono le seguenti opzioni da selezionare:

- **Modelli per DVD** - utilizzate questa opzione per creare le etichette e le copertine per DVD diversi (i preset includono DVD Clear Case, 14 mm DVD 4 disc case, 14 mm double DVD case, 14 mm single DVD case, 7 mm double DVD case, 7 mm single DVD case, 9 mm double DVD case, 9 mm single DVD case).
- **Modelli per Blu-ray** - utilizzate questa opzione per creare le etichette e le copertine per Blu-ray diversi (il preset disponibile è 12 mm single Blu-ray case).
- **Modelli per CD** - utilizzate questa opzione per creare le etichette e le copertine per CD diversi (i preset includono Single CD case, Slim CD case, 2 CD case, Jewel CD case for 6CD, DDPack, Double VCD Box).
- **Modelli per CD 3.5"** - utilizzate questa opzione per creare le etichette per i dischi CD 3.5 pollici (inch) , le copertine per tali dischi (i preset comprendono CD 3.5" e Slim CD 3.5").

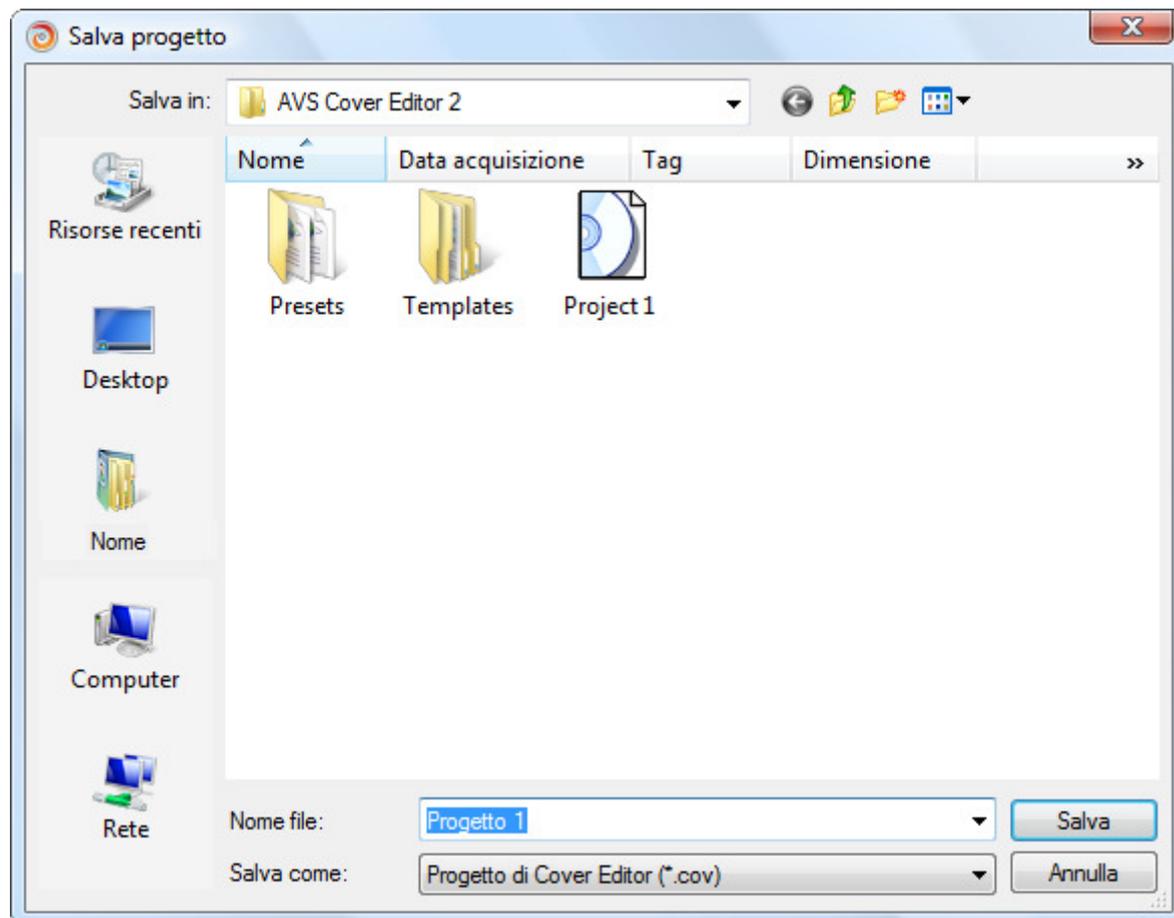
Salvataggio dei progetti



Modificato il progetto dovete salvarlo per poter usarlo in seguito. Potete farlo in modo seguente:

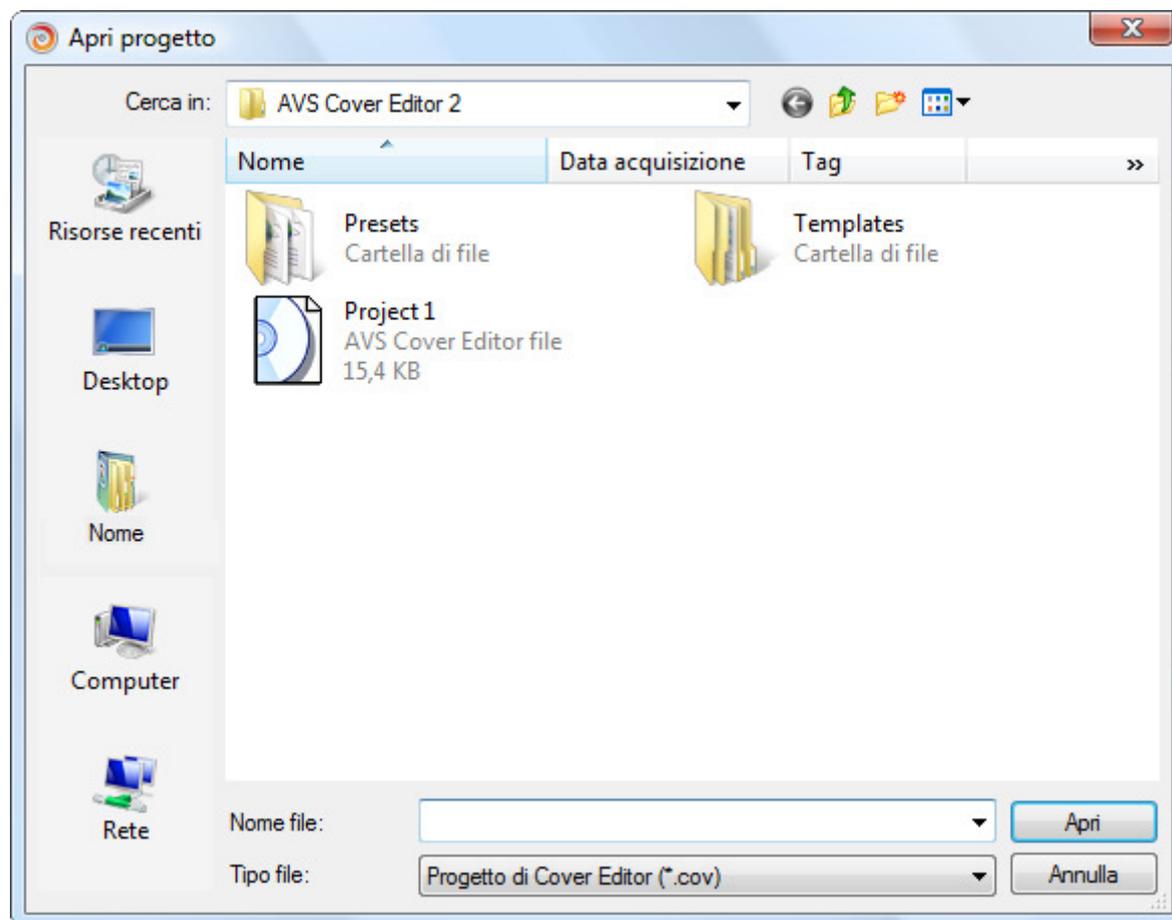
- cliccate su **Salva** della scheda **Generale** della **Barra dei comandi ribbon**, selezionate **Salva progetto** della **Barra degli strumenti di accesso rapido** o **Salva** dal menù di **Pulsante d'applicazione**;
- o selezionate l'opzione **Salva con** dal menù di **Pulsante d'applicazione** se desiderate salvare il progetto con un nome differente.

Si apre la seguente finestra che vi permette di salvare il progetto con il nome selezionato:



Apertura dei progetti esistenti

 Potete aprire i progetti già salvati cliccando sul pulsante **Apri** della scheda **Generale** della **Barra dei comandi ribbon**, selezionando l'opzione **Apri progetto** della **Barra degli strumenti di accesso rapido** o usando la voce **Apri** dal menù **Pulsante d'applicazione**. Si apre la seguente finestra:



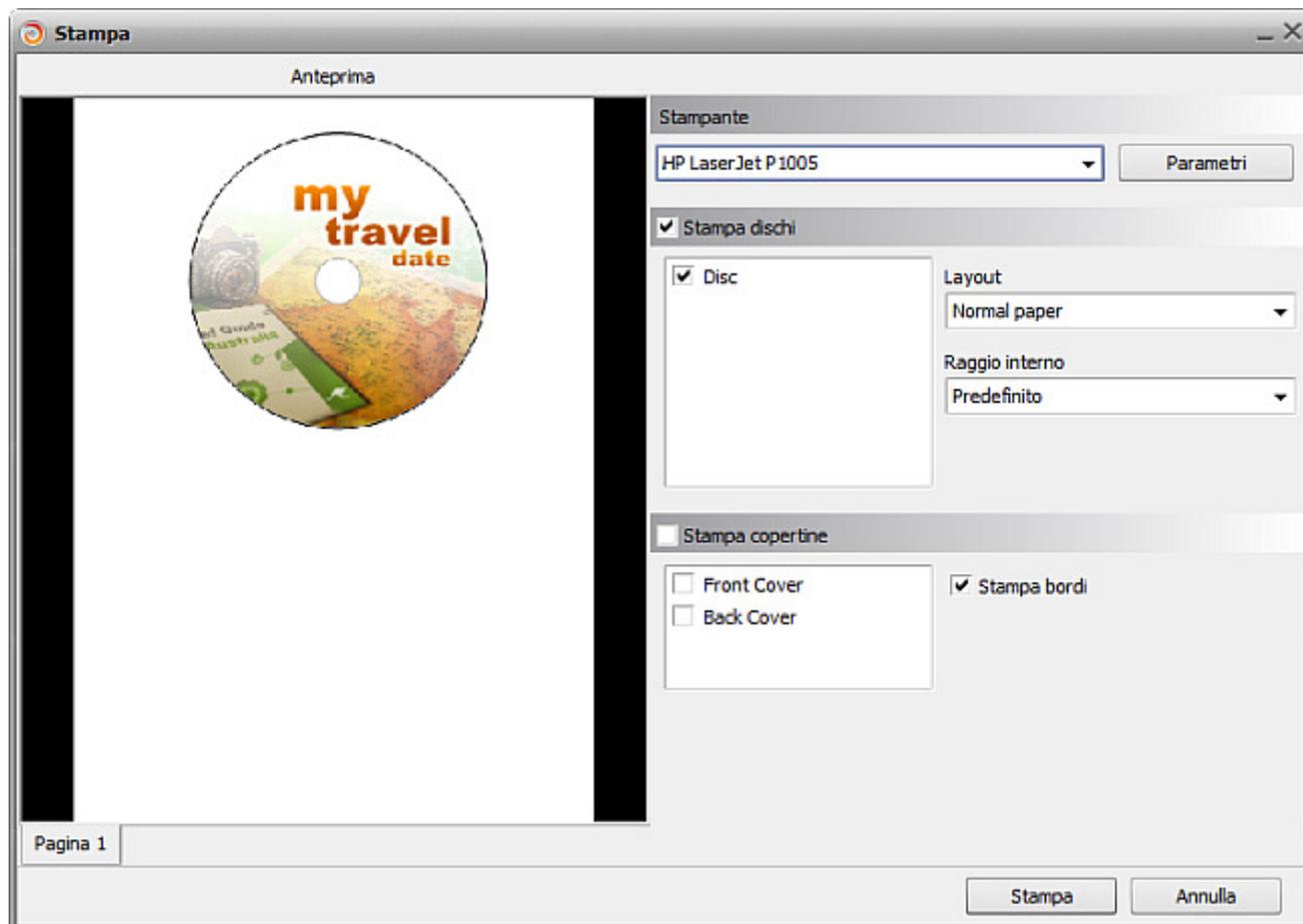
I progetti di **AVS Cover Editor** vengono visualizzati nella finestra aperta e hanno l'estensione file ***.cov**.

Si può anche aprire i progetti che avete recentemente editato direttamente dal menù di **Pulsante d'applicazione**. Per farlo cliccate sul **Pulsante d'applicazione** e scegliete il progetto necessario nel campo **Progetti recenti**. Il progetto selezionato verrà caricato automaticamente e non dovrete cercare il vostro oggetto sul disco rigido.

Stampa e salvataggio come immagini



Quando le etichette e le copertine per il disco sono pronte, potete stamparle con una stampante. Per farlo cliccate su **Stampa** della scheda **Generale** della **Barra dei comandi ribbon**, selezionate **Stampa progetto** sulla **Barra degli strumenti di accesso rapido** o utilizzate la voce **Stampa** dal menù di **Pulsante d'applicazione**. Si apre la seguente finestra:



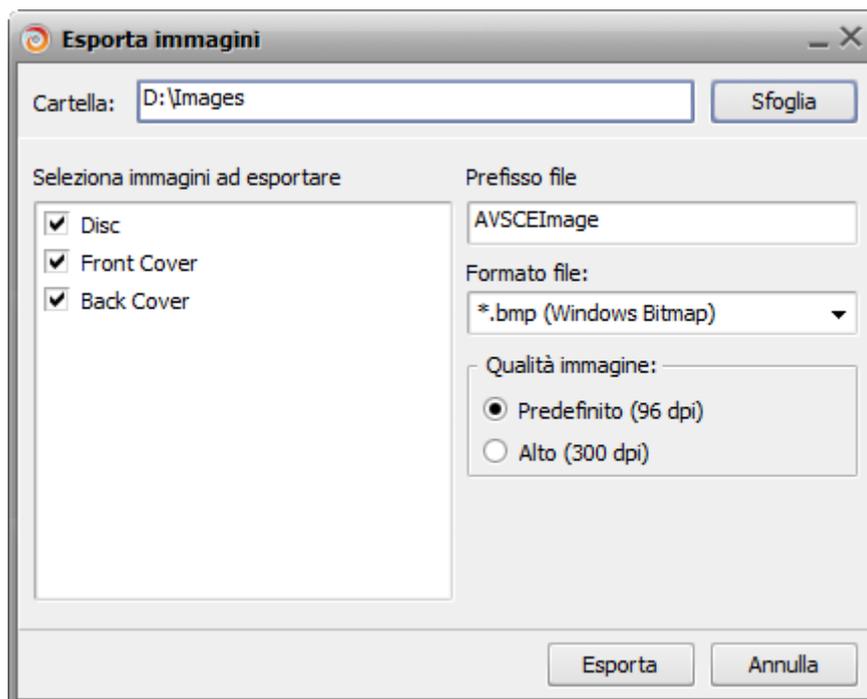
Qui potete selezionare:

- **Stampante** - selezionate una stampante nell'elenco di quelle disponibili. Se avete solo una stampante connessa al vostro computer, sarà selezionata per default. Altrimenti il sistema seleziona la stampante marcata per default se non ne scegliete altra.
 - **Parametri** - cliccate su questo pulsante per aprire la finestra delle proprietà della stampante da regolare, specifiche per ogni stampante. I parametri della stampante variano secondo il tipo e il modello della stampante e i driver della stampante installati.
- **Stampa dischi** - potete selezionare stampare l'etichetta del disco creata o non.
 - **Layout** - la disposizione della pagina secondo la stampante usata.
 - **Raggio interno** - il raggio interno dell'etichetta creata.
- **Stampa copertine** - potete selezionare tutte le copertine o solo una di quelle - **Front Cover** (copertina fronte) o **Back Cover** (copertina retro). Il numero di copertine visualizzate dipende dal tipo progetto selezionato durante la creazione del progetto.
 - **Stampa bordi** - utilizzate questa opzione per stampare i bordi della copertina sulla pagina. Potrebbe essere utile se lo sfondo della copertina è bianco e non sapete dove si trovano i bordi se non le stampate sulla pagina.

Impostate le proprietà necessarie, cliccate sul pulsante **Stampa** per avviare la stampa delle immagini o **Annulla** per chiudere questa finestra.



Tuttavia se non intendete stampare il risultato subito o non avete nessuna stampante disponibile, potete salvare le copertine e le etichette risultanti come immagini. Selezionate l'opzione **Esporta immagini** dal menù di **Pulsante d'applicazione** per aprire la seguente finestra di dialogo:



Qui potete selezionare:

- **Cartella** per salvare le immagini risultanti. La cartella **Documenti** è predefinita. Cliccate sul pulsante **Sfoggia** per trovare una cartella desiderata sul disco rigido del vostro computer.
- **Seleziona immagini da esportare** - potete selezionare tutte le etichette e le copertine create o solo alcune - un'etichetta sul **Disco**, **Front** (fronte) o **Back** (retro) della copertina. Il numero di copertine visualizzate dipende dal tipo progetto selezionato durante la creazione del progetto.
- **Prefisso file** è il titolo del progetto salvato.
- **Formato file** è il formato del file immagine selezionato nell'elenco. Potete selezionare tra i formati più usati - *.bmp, *.jpg, *.tga e *.png.
- **Qualità immagine** è la risoluzione dell'immagine da esportare. Sono disponibili le seguenti opzioni: **predefinito** (96 punto per pollice) o **alto** (300 punti per pollice).

Selezionate tutti i parametri, cliccate su **Esporta** per salvare le immagini o utilizzate il pulsante **Annulla** per chiudere questa finestra.

Modifica

La modifica delle copertine e delle etichette è molto facile e non richiede delle abilità specifiche. Potete selezionare un preset tra quelli disponibili nella scheda **Generale** o creare la propria immagine dall'inizio. Sarà sufficiente selezionare un elemento da aggiungere nella scheda **Modifica**, impostare le sue proprietà nella scheda **Formato** e cambiare la sua posizione all'interno dell'**Area di modifica** col mouse. Gli elementi principali sono i seguenti:

- **Linea e Polilinea;**
- **Rettangolo e Poligono;**
- **Cerchio e figure circolari;**
- **Testo e testo intorno;**
- **Immagine.**

Riferitevi ai capitoli rispettivi per sapere di più su ogni elemento.

Quando tutti gli elementi sono aggiunti, potete gestire la loro posizione l'uno rispetto all'altro, aggiungere o eliminare, copiare, tagliare o incollarli. Sono disponibili le seguenti operazioni:

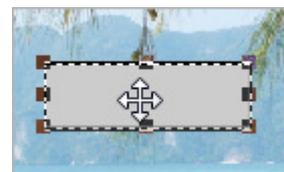
- **Aggiunta, eliminazione, taglia, copia, incolla**

Per farlo cliccate su un elemento all'interno dell'**Area di modifica** o premete il pulsante **Oggetti** nella scheda **Modifica** e selezionate l'elemento necessario dall'elenco. Poi selezionate i pulsanti seguenti situati nella scheda **Modifica**:

-  - Copia
-  - Taglia
-  - Incolla
-  - Elimina
-  - Aggiungi immagine,  - Aggiungi testo,  - Aggiungi testo intorno
- i pulsanti appropriati per aggiungere linea, polilinea, rettangolo, poligono, cerchio, ellisse, arco, settore

- **Cambiamento della posizione all'interno dell'area di modifica**

Per farlo cliccate su un elemento all'interno dell'**Area di modifica** o premete il pulsante **Oggetti** nella scheda **Modifica** e selezionate l'elemento necessario dall'elenco. Posizionate il puntatore del mouse su questo oggetto - il puntatore si trasforma in doppia freccia - e spostatelo nella posizione desiderata.



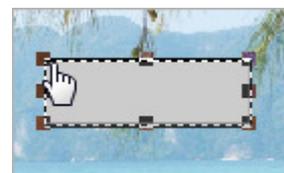
- **Cambiamento della posizione l'uno rispetto all'altro**

Per farlo cliccate su un elemento all'interno dell'**Area di modifica** o premete il pulsante **Oggetti** nella scheda **Modifica** e selezionate l'elemento necessario dall'elenco. Poi selezionate i pulsanti seguenti situati nella scheda **Modifica**:

-  - Porta in primo piano
-  - Sposta al fondo
-  - Porta avanti
-  - Porta indietro

- **Modifica della dimensione**

Per farlo cliccate su un elemento all'interno dell'**Area di modifica** o premete il pulsante **Oggetti** nella scheda **Modifica** e selezionate l'elemento necessario dall'elenco. Posizionate il puntatore del mouse su un rettangolo bianco ai bordi dell'elemento - il puntatore si trasforma in manina - e spostate nella direzione desiderata per diminuire o ingrandire l'oggetto selezionato.



- **Riempimento degli oggetti**

Per sapere di più su questa opzione di modifica leggete il capitolo **Riempimento degli oggetti**.

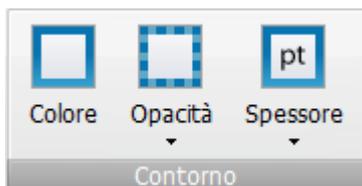
Disegno delle linee

Per disegnare i tipi diversi delle linee sul vostro disco o sulla copertina aprite la scheda **Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** e premete il pulsante **Linea** o **Polilinea** del gruppo **Grafica semplice**:

 **Linea** - Utilizzate questa opzione per disegnare le linee dirette senza angoli e curve.

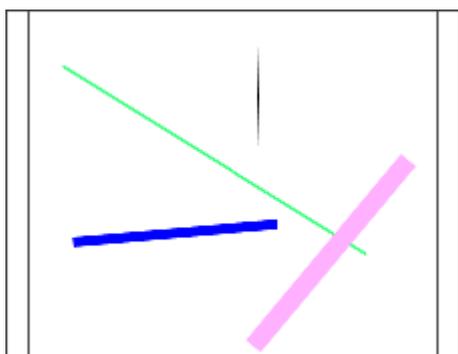
 **Polilinea** - Utilizzate questa opzione per disegnare le linee con angoli e curve. Potete aggiungere alla linea creata tante curve quante vi servono.

Quando selezionate qualsiasi oggetto, la scheda **Formato oggetto** apparisce sulla **Barra dei comandi ribbon** dove potete regolare i suoi parametri.

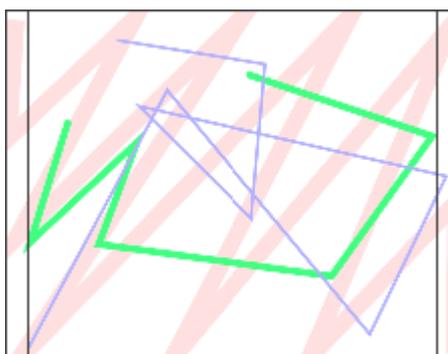


E' possibile selezionare il **Colore**, la sua **Opacità** e regolare lo **Spessore** delle **Linee** e **Polilinee** dall'elenco a discesa.

Qui potete visualizzare gli esempi di **Linee** e **Polilinee** disegnate:



Linea



Polilinea

Disegno dei rettangoli e poligoni

Per disegnare rettangoli e poligoni sul vostro disco o sulla copertina aprite la scheda **Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** e premete il pulsante **Rettangolo** o **Poligono** del gruppo **Grafica semplice**:



Rettangolo - Utilizzate questa opzione per disegnare i rettangoli di dimensioni diverse.



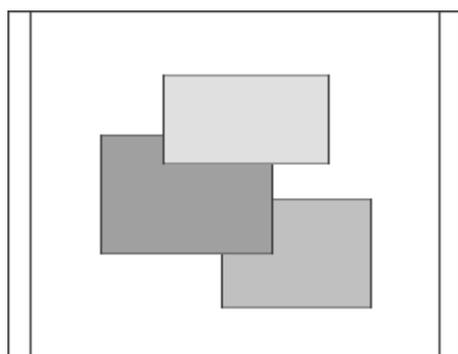
Poligono - Utilizzate questa opzione per disegnare i poligoni diversi. Potete aggiungere al poligono creato tanti angoli quanti vi servono.

Quando selezionate qualsiasi oggetto, la scheda **Formato oggetto** apparisce sulla **Barra dei comandi ribbon** dove potete regolare i suoi parametri.

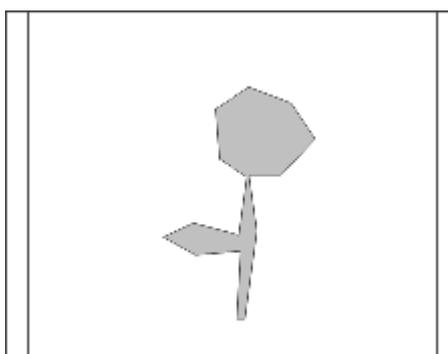


E' possibile selezionare il **Colore**, la sua **Opacità**, regolare lo **Spessore** dei **Rettangoli** e **Poligoni** dall'elenco a discesa e **riempirli**. Per saperne di più leggete il capitolo **Riempimento degli oggetti**.

Qui potete visualizzare gli esempi di **Rettangoli** e **Poligoni**:



Rettangolo



Poligono

Disegno delle figure circolari

Per disegnare i cerchi e le figure circolari sul vostro disco e sulla copertina aprite la scheda **Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** e premete il pulsante **Cerchio**, **Ellisse**, **Arco** o **Settore** del gruppo **Grafica semplice**:

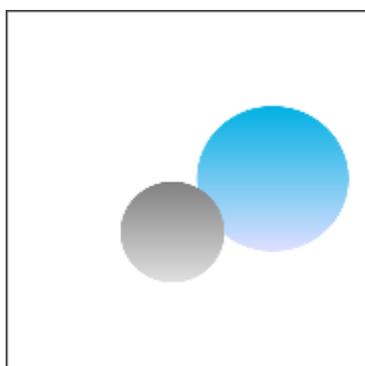
-  **Cerchio** - Utilizzate questa opzione per disegnare i cerchi di dimensioni diverse.
-  **Ellisse** - Utilizzate questa opzione per disegnare le ellissi di dimensioni diverse allungate verticalmente od orizzontalmente.
-  **Arco** - Utilizzate questa opzione per disegnare le figure archiformi di dimensioni diverse e il riempimento vario.
-  **Settore** - Utilizzate questa opzione per disegnare le parti di circonferenza di dimensioni diverse e il riempimento vario.

Quando selezionate qualsiasi oggetto, la scheda **Formato oggetto** apparisce sulla **Barra dei comandi ribbon** dove potete regolare i suoi parametri.

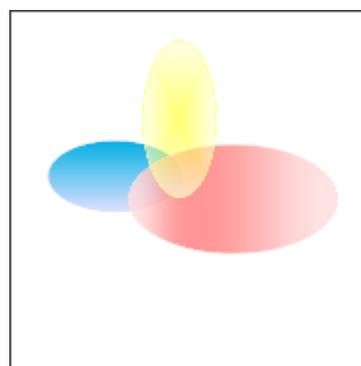


E' possibile selezionare il **Colore**, la sua **Opacità**, regolare lo **Spessore** dei **Cerchi**, **Ellissi**, **Archi** e **Settori** dall'elenco a discesa e **riempirli**. Per saperne di più leggete il capitolo **Riempimento degli oggetti**.

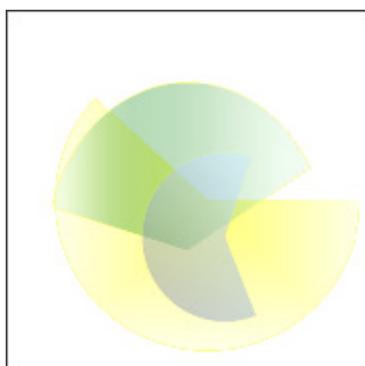
Qui potete visualizzare gli esempi di **Cerchi**, **Ellissi**, **Settori** e **Archi**:



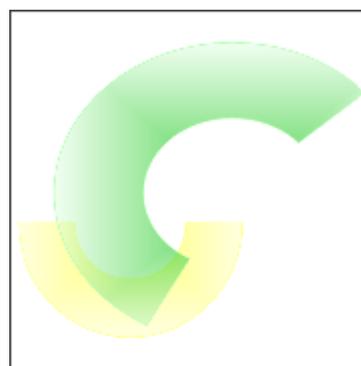
Cerchio



Ellisse



Arco



Settore

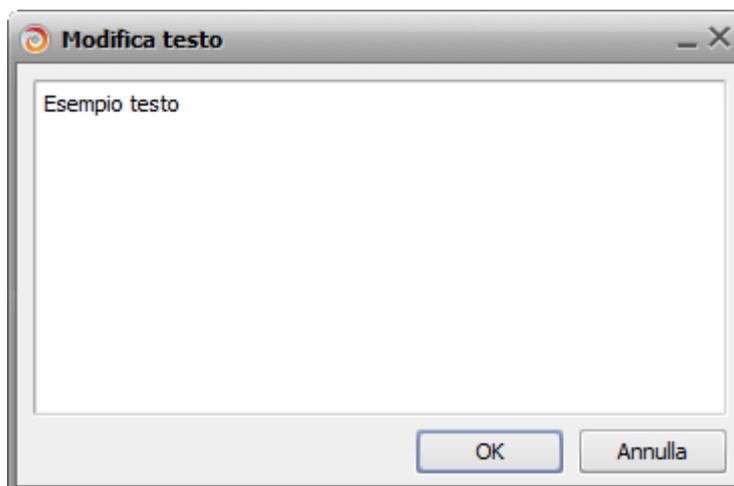
Aggiunta del testo

Per aggiungere dei titoli e delle scritte alla vostra etichetta o alla copertina aprite la scheda **Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** e premete il pulsante **Aggiungi testo** o **Aggiungi testo intorno** del gruppo **Strumenti generali**:

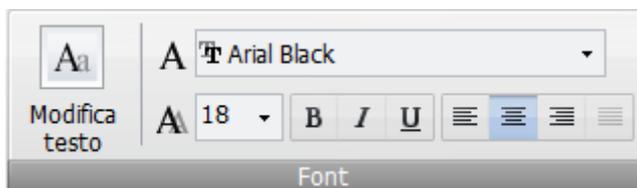
A **Aggiungi testo** - Utilizzate questa opzione per aggiungere un testo all'immagine creata.

A **Aggiungi testo intorno** - Utilizzate questa opzione per aggiungere un testo intorno all'immagine.

Quando cliccate su uno di questi pulsanti si apre la finestra **Modifica** dove potete digitare il testo desiderato:



Cliccate su **OK** per far visualizzare il testo inserito nell'**Area di modifica** e far apparire la scheda **Formato testo** sulla **Barra dei comandi ribbon** che permette di regolare i suoi parametri.



Questo gruppo dei pulsanti vi permette di regolare il tipo di **Font**, **Dimensione**, **Stile** (**neretto**, **corsivo**, **sottolineato**) e il tipo di **Allineamento testo**: allinea a sinistra, allinea al centro, allinea a destra, allinea per larghezza.

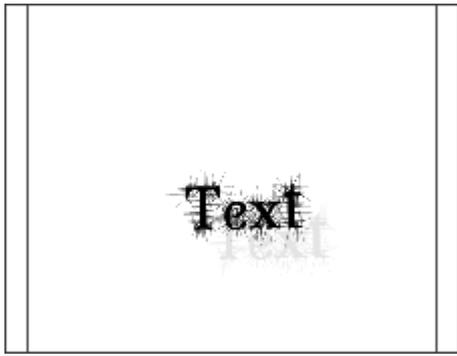


Questo gruppo dei pulsanti vi permette di selezionare il **Colore**, la sua **Opacità**, regolare lo **Spessore** dei bordi del testo dall'elenco a discesa o **riempirlo**. Per saperne di più leggete il capitolo **Riempimento degli oggetti**.



Utilizzate i pulsanti di questo gruppo per cambiare i parametri dell'**Ombra** (**Colore**, **Opacità**, **Sfocatura**, **Distanza X (orizzontale)** e **Distanza Y (verticale)**). Potete far visualizzare o nascondere l'**Ombra**.

Qui potete visualizzare gli esempi di **Testo** e **Testo intorno**:



Testo

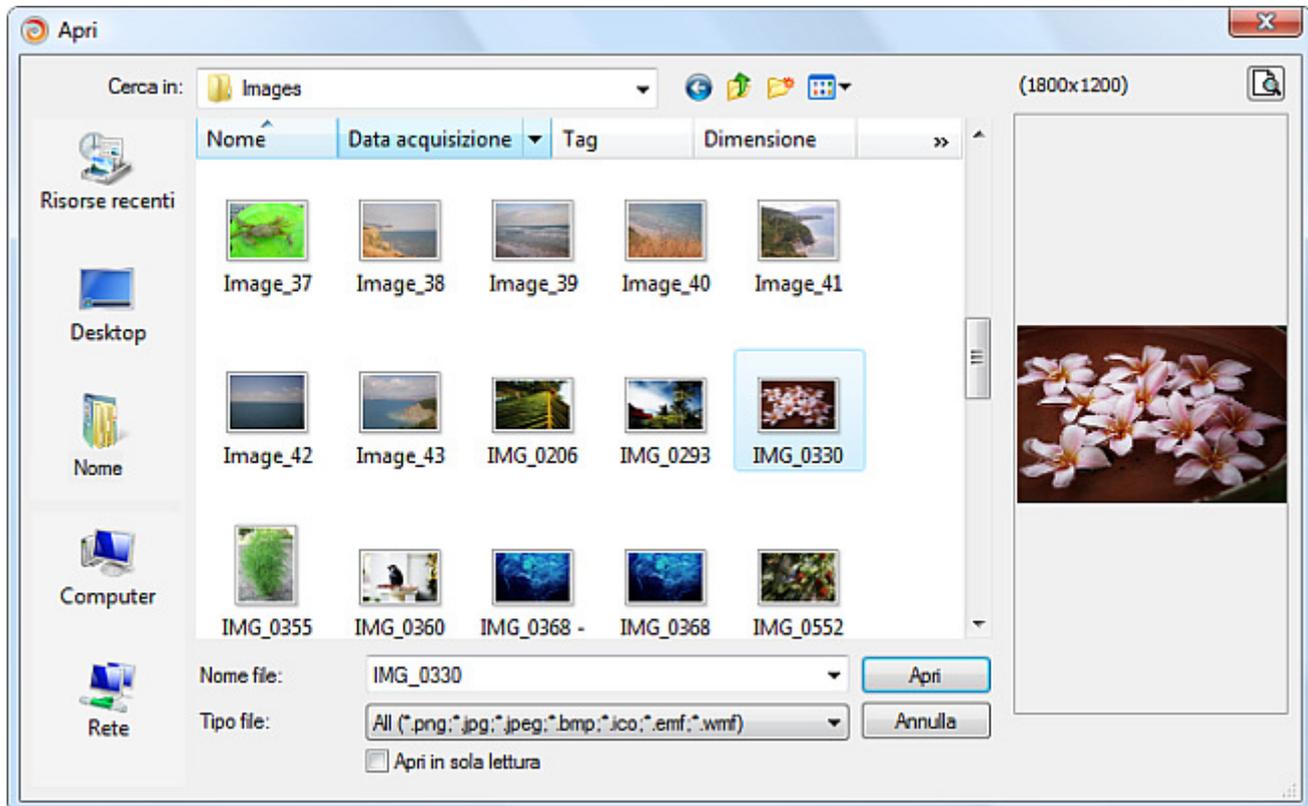


Testo intorno

Aggiunta delle immagini

AVS Cover Editor vi permette di aggiungere un'immagine all'etichetta del disco o alla copertina. Potete applicarla come lo sfondo o una parte dell'etichetta o la copertina. Per farlo aprite la scheda **Modifica** della **Barra dei comandi ribbon** e premete il pulsante **Aggiungi immagine** del gruppo **Strumenti generali**:

 **Aggiungi immagine** - Utilizzate questo pulsante per aggiungere un'immagine al progetto creato. Sull'etichetta o sulla copertina creata viene visualizzato un rettangolo contenente l'immagine aggiunta. Si apre la seguente finestra che permette di selezionare un'immagine di un formato grafico.



Selezionata l'immagine, potete cambiare la sua dimensione nell'**Area di modifica**, **mantenere o reimpostare le proporzioni**, impostare la sua **Opacità** o selezionare un'altra immagine per sostituire quella caricata cliccando sul pulsante **Seleziona immagine**. Potete inoltre ruotare l'immagine caricata, se posizionate il puntatore del mouse sul cerchio verde -



il puntatore si trasforma nella freccia circolare - e spostate il puntatore nella posizione desiderata.

Qui sotto potete visualizzare l'esempio di un'immagine aggiunta alla copertina retro:



Nella stessa maniera potete aggiungere un'immagine all'etichetta o alla copertina fronte.

Riempimento degli oggetti

Quando aggiungete un oggetto (**rettangolo, poligono, cerchio, ellisse, arco, settore e testo**) all'**Area di modifica** il gruppo dei pulsanti **Riempimento** appare sulla scheda **Formato** della **Barra dei comandi ribbon**.



Il programma vi permette di selezionare uno dei seguenti **strumenti di riempimento** da utilizzare per riempire la parte interna dell'oggetto selezionato:

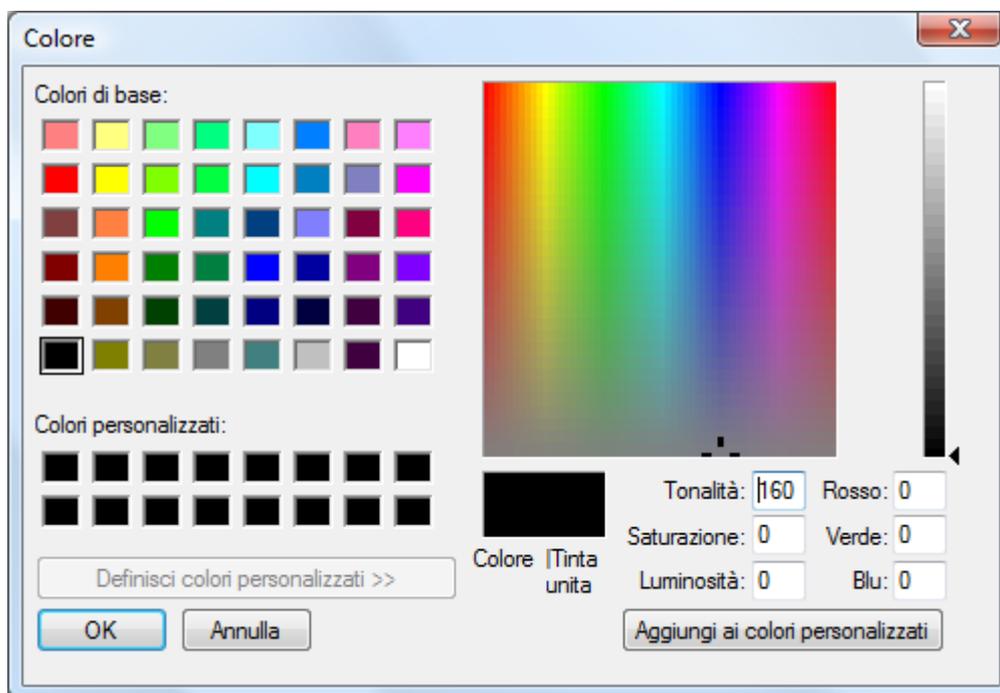
- **Solido** - utilizzate questa opzione per riempire la parte interna della figura con un singolo colore solido che selezionate.
- **Gradiente** - utilizzate questa opzione per riempire la parte interna della figura con la transizione graduale da un colore all'altro.
- **Tessitura** - utilizzate questa opzione per riempire la parte interna della figura con una tessitura presa dai preset o da qualche immagine supportata sul disco rigido del vostro computer.



Nota: potete cambiare il tipo di riempimento per l'oggetto selezionato in qualsiasi momento, cliccando sul pulsante **Oggetti** della scheda **Modifica** per selezionare l'oggetto necessario e regolare i suoi parametri nel gruppo **Riempimento** della scheda **Formato**.

Solido

Se volete riempire un oggetto col colore **Solido** potete selezionare il colore di **riempimento** nella finestra **Colore**. Cliccate su **Definisci colori personalizzati** per visualizzare i parametri disponibili:



Selezionate un colore di base nell'elenco dei colori a sinistra in alto della finestra e aggiustate manualmente i suoi componenti inserendo i valori di (**Rosso, Verde e Blu**) nelle caselle appropriate. O create il proprio colore utilizzando la **Tavolozza** e il **Selettore verticale della saturazione** a destra nella finestra. Cliccando col mouse sulla tavolozza selezionate il colore voluto,

e poi spostando il selettore su o giù aggiustate la saturazione di questo colore. Creato il colore premete il pulsante **Aggiungi ai colori personalizzati** per poter utilizzarlo in seguito.

Per accettare il colore e continuare la modifica, cliccate sul pulsante **OK**. Per tornare alla modifica senza cambiare il colore, premete **Annulla**.

Gradiente

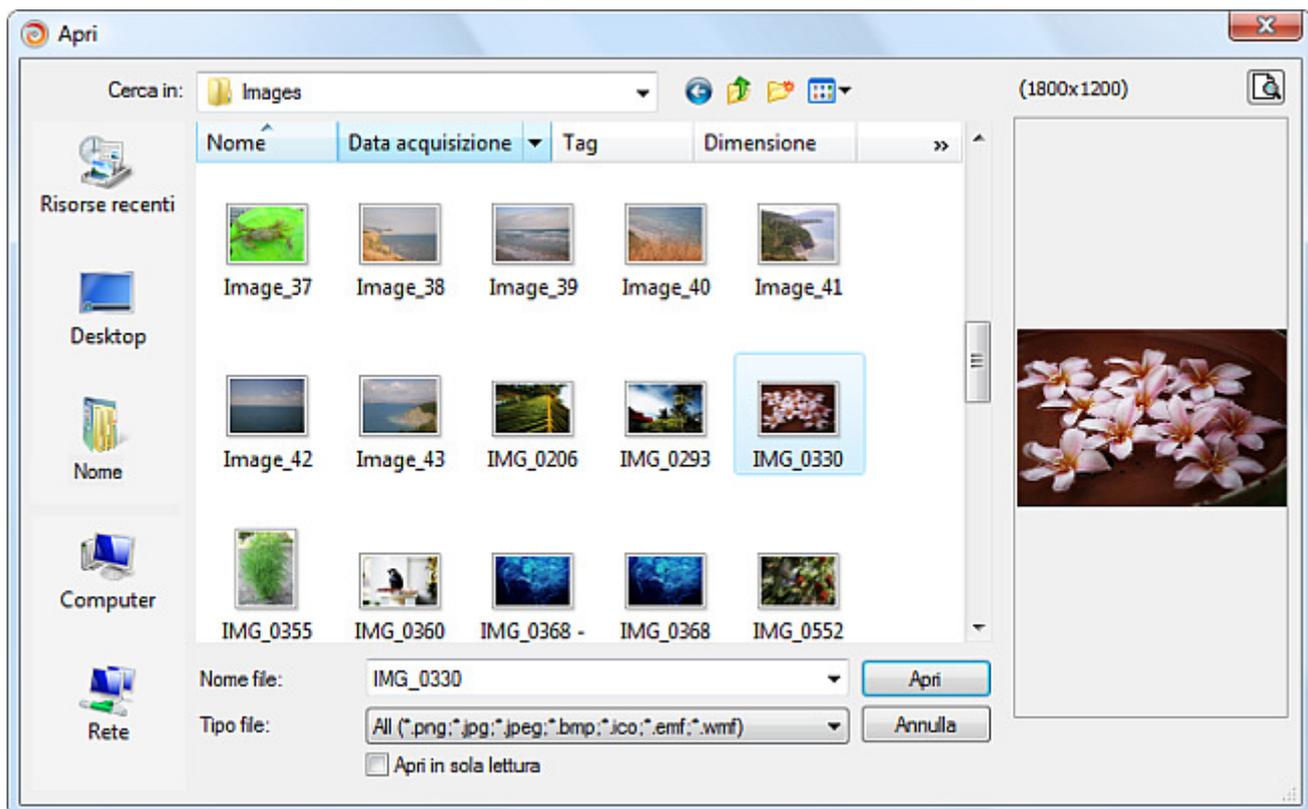
 Se volete riempire un oggetto con **Gradiente** potete selezionare i due colori di **riempimento** che creeranno una transizione graduale.

Quando cliccate su  **Colore 1** e  **Colore 2** si apre la finestra **Seleziona colore** per scegliere i colori necessari.

 **Opacità** e  **Stile** di gradiente usato per creare la transizione di due colori. Ci sono cinque **Stili di gradiente** visualizzati a sinistra. Potete selezionarne quella più adatta per la vostra copertina. E' possibile anche **scambiare** i colori selezionati per il gradiente cliccando su .

Tessitura

 Se volete riempire un oggetto con **Tessitura** il programma vi permette di selezionare l'immagine dalla cartella **Icone grandi**. Potete trovare qualsiasi cartella sul disco rigido del vostro computer e selezionare l'immagine necessaria. Si apre la seguente finestra:



Caricata l'immagine, potete cambiare la sua  **Opacità** o cliccare sul pulsante **Seleziona** per scegliere un'altra immagine.