

# 6

## Strumenti visivi

*In questo capitolo affronteremo tutti quei comandi, strumenti e funzioni, legati alla gestione e visualizzazione dei documenti. Tra i vari approfondimenti vedremo come si usano i righelli, il pannello Allinea, ma vedremo anche come impostare una prova colore sul video.*

### Modalità di visualizzazione

Durante l'editing di un progetto capita spesso di dover cambiare modalità di visualizzazione per verificare dettagli degli elementi grafici. Si abilita per esempio la modalità *struttura* per recuperare oggetti che sembravano essere scomparsi, in quanto coperti da altri. Altre volte invece si effettuano *ingrandimenti* di piccole zone, per controllare se punti e tracciati sono uniti correttamente. Illustrator CS3 vanta numerosi strumenti di visualizzazione, molti di più di quanti ce ne siano in FreeHand MX. Per i freehandisti può risultare un pò complicato l'approccio con tutti questi strumenti, cerchiamo quindi di procedere con calma, analizzandoli uno per uno.

### Anteprima/Contorno

In Illustrator CS3 è possibile passare rapidamente dalla visualizzazione a colori alla struttura del documento. In FreeHand MX il cambiamento tra la modalità di *Anteprima* e quella di *Struttura* si effettua sia dal piccolo menu nella parte bassa del documento attivo, sia con il comando *Visualizza > Struttura*. In Illustrator CS3 la modalità struttura prende il nome di *Contorno* e si abilita con il comando *Visualizza > Contorno*.



NOTA – L'abbreviazione da tastiera per passare dalla modalità *Normale* ad *Anteprima* è Cmd + Y (Ctrl + Y su Windows).

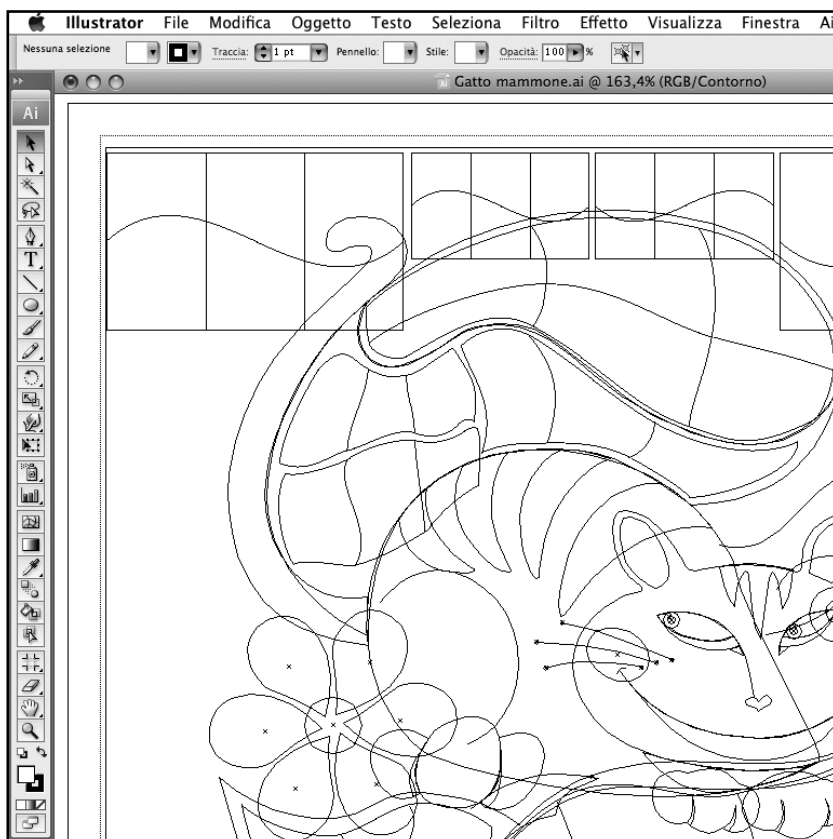


Fig. 6.1 – La modalità *Contorno* mostra solo i contorni degli elementi grafici presenti nel documento.

### **Anteprima pixel**

Questa modalità di visualizzazione è una particolarità di Illustrator CS3. È molto utile quando si progettano elementi grafici che rimangono “confinati” nel video, su un sito o su un DVD. Se si impartisce il comando *Visualizza > Anteprima pixel*, Illustrator cambia la modalità di visualizzazione da *vettori a pixel*, usando il valore standard per il video di 72 DPI (punti per pollice). Questa modalità è molto utile per verificare in maniera precisa posizione, dimensione ed effetto *anti-alias* di qualunque oggetto, usando il singolo pixel come unità di misura. Se tenti di modificare un oggetto vettoriale mentre è attivata l'*anteprima pixel* noterai che gli spostamenti non sono fluidi come sempre, ma vanno a *scatti*. In pratica, invece di usare l'unità di misura predefinita nel documento, vengono usati i pixel, con una definizione base di 72 DPI.



ATTENZIONE – Questa modalità di visualizzazione non va confusa con le *Impostazioni degli effetti raster* del documento. È utile solo nei casi in cui si stia lavorando su elementi grafici che devono essere trasferiti su un sito oppure su qualunque supporto per il video.