# Expression 3 Glossario delle voci dei menù

## 1. Menù Expression 3 (solo nella versione Mac)



# □ About Expression 3 – Su Expression 3

Fornisce informazioni sul programma

## □ Preferences – Preferenze

Da qui si possono impostare le numerose preferenze del software, che ci consentono di adattarlo alle nostre abitudini e ai nostri metodi di lavoro.

## □ Services – Servizi

Da questa voce si accede ad impostazioni tipiche dei programmi Mac, non collegate ad Expression in particolare.

# □ Hide Expression 3 e Hide Others – Nascondi Expression 3 e Nascondi altre

Anche in questo caso si tratta di voci specifiche della versione Mac, con le quali è possibile nascondere l'applicazione in primo piano o le altre che sono in *background*.

## □ Quit Expression 3 – Esci da Expression 3

Il comando si commenta da solo. In Windows, con il nome di *Exit*, è disponibile nel menù File.

## 2. Menù File

4					
<b>\</b>	Fig. 1 – La versione Macintosh del menù Fil	e		Fig.2 – La v Windows de	ersione l menù File
New Open Open Recent Close Save Save As Save a Copy Revert to Saveo Close All	₩N ₩O ₩W ₩S		New Open Close Save Save As. Save a C Revert to Close All	C <b>opy</b> Saved	Ctrl+N Ctrl+O Ctrl+W Ctrl+S
Insert Bitmap Save as Bitmap Export	第Ⅰ … ℃第B		Insert Bi Save as Export	tmap Bitmap	Ctrl+I Ctrl+Alt+B
Preferences Options	<u></u> ሰ0 ▶	-	Documer	nt Setup	Shift+0
Document Setup Color Management Page Setup Print WP		-	Options Color Ma	anagement	Ctrl±P
Quit	жç	-	Exit	operumente S	Ctrl+Q

Come si può notare le voci del menù File sono quasi tutte identiche nelle due piattaforme, fatta eccezione per qualche cambio di nome che si riferisce, peraltro, agli stessi comandi. Da notare (e questo vale per tutte le volte che si confrontano programmi per Macintosh con programmi per Windows) è che le scorciatoie da tastiera in Windows presentano il tasto "comando" (reso dall'icona  $\mathfrak{X}$ , che su alcune tastiere è rappresentata invece da una mela, cioè così:  $\bigstar$ ) sostituito da "Ctrl". Il simbolo  $\mathcal{N}$ , invece, corrisponde al tasto "Alt" delle tastiere Windows, perciò è la regola che sulle tastiere destinate ad entrambe le piattaforme, i due simboli compaiano l'uno sopra l'altro.

Le voci dei menù sono raggruppate logicamente ed i gruppi sono separati da una linea orizzontale. Così avremo il gruppo che consente di operare sui file (*New, Open, Close,* ecc.), il gruppo di gestione e salvataggio di file, ecc., come in altri software. Vediamo ora i comandi specifici di Expression 3...

□ **Insert Bitmap** – Consente di inserire immagini nei formati *raster* più importanti, tra i quali Photoshop (PSD), Tiff, Jpeg, ecc.

∢	All supported formats
	Photoshop format
	TIFF format
	JPEG image
	BMP format
	PNG format
	pct format
	EPS format
	CIN format
	PNG format
	WBMP format
	BMP format
	FLM format
	PCX format
	PCD format
	PXR format
	TGA format

Fig.3 – A sinistra: i formati bitmap che possono essere inseriti nei documenti di Expression 3.

## □ Save as bitmap – Salva come bitmap

Consente di salvare il documento di lavorazione in formato bitmap, perdendo così le informazioni vettoriali. I formati bitmap di salvataggio non concidono esattamente con tutti quelli previsti per l'importazione, ma i più utili sono tutti presenti.

## □ Export – Esporta

In questo caso si salva in formati che mantengono le informazioni vettoriali, più precisamente: in Illustrator, Flash, EPS e PDF.

## □ Options – Opzioni

Sono preferenze relative alla visualizzazione dei tracciati vettoriali, comprendenti:

 Show Freehand pen pressure trail – Mostra il tracciato della pressione della penna a mano libera

Questa opzione, se selezionata, fa sì che si veda lo spessore della pennellata, che risulterà variabile nel caso in cui si disegni con una tavoletta grafica sensibile alla pressione (dovrà in questo caso essere abilitata la preferenze "*Enable pressure sensitivity*").

 Highlight new freehand paths - Evidenzia i nuovi tracciati a mano libera

Funzione che in genere conviene mantenere selezionata, per tenere sempre sotto osservazione i tracciati nascosti, altrimenti dissimulati dalle "pennellate".

- Show selected object nodes Mostra i nodi degli oggetti selezionati Funzione in attiva di default, che assicura la visualizzazione dei punti di controllo (nodi) del tracciato selezionato, rendendone più semplice la modifica.
- Auto commit transform Trasformazione automatica

Quando questa funzione è attiva, l'eventuale trasformazione non concerne soltanto il riempimento, ma anche la forma stessa della pennellata, il cui spessore varierà in base all'entità della deformazione applicata. Solitamente questa opzione non viene attivata di *default*.

Draw tools append to path – Aggancia al tracciato gli strumenti di disegno

Funzione che consente di agganciare un nuovo tracciato ad un precedente tracciato aperto.

### Document Setup – Impostazione del documento

Funzione con cui si sceglie il formato della carta. Si può definire anche un proprio formato personale.

## □ Color Management – Gestione del colore

Da qui si accede al controllo del colore. Tra le impostazioni più importanti vi è il profilo del dispositivo di visualizzazione (il monitor) e la resa cromatica. Quest'ultima è importante nel caso in cui si debba convertire un documento dal profilo cromatico originario a quello di lavorazione. I metodi sono i seguenti:

	Color Management Setup	
Monitor Profile:	iMac     * Rel.Colorimetric       Use Sys. Profile	
CMYK Profile:	Profilo CMYK Generico	Fig.4 – La finestra di gestione del colore.
Enable Color Manag	ement	
	Cancel OK	

**Percettivo** - I colori cambiano, ma sono preservate le variazioni tonali. **Saturazione** – È mantenuta la saturazione, ma altri attributi dei colori cambiano.

**Colorimetrico Relativo** – Questo metodo sostituisce i colori fuori gamma con i più vicini incontrati, dopo aver effettuato un aggiustamento complessivo alla mappa del punto di bianco del colore iniziale a quello di destinazione nello spazio colore. Questo è l'intento colorimetrico pre impostato in Expression 3. **Colorimetrico Assoluto** – Questo approccio è simile al precedente, ma senza che sia ridefinito il punto di bianco.

#### □ Page Setup – Impostazione della pagina (Solo nella versione Mac)

Funzione simile a "Document Setup", ma più orientata alla stampa. Nella versione Windows di Expression 3 esiste soltanto "Document Setup", che assomma le caratteristiche dei due comandi.

#### 🗆 Print – Stampa

Il significato è intuitivo.

# 3. Menù Edit (It.: "Elabora")



Fig.5 – La versione Macintosh del menù Edit.



Fig.6 – La versione Windows del menù Edit.

<b>Undo Pen</b> Redo	<b>第Z</b> 策Y	Undo Translate Redo	Ctrl+Z Ctrl+Y
Cut Copy	жх жс	Cut Copy Pacto	Ctrl+X Ctrl+C
Clear	光 V	Clear	Curry
Paste in Front	ЖF	Paste in Front	Ctrl+F
Paste in Back	ЖB	Paste in Back	Ctrl+B
Paste with Layer	θL	Paste with Layer	Shift+L
Duplicate Clone	ЖD	Duplicate Clone	Ctrl+D
Select All Deselect All Invert Selection Select By Select Master	₩A 企 ಱA	Select All Deselect All Invert Selection Select By Select Master	Ctrl+A Shift+Ctrl+A
Crop Marks Set Ruler Origin	Þ	Crop Marks	

### 🗆 Undo – Annulla

Funzione con cui si annulla l'ultima operazione. Se si digita più volte la combinazione # + Z (Mac) o Ctrl + Z (Win), si annulleranno tante operazioni quante le volte in cui il comando sarà applicato. Il limite impostato nelle preferenze è di *default* pari a 40, ma può essere modificato. Il numero degli annullamenti influisce sulla RAM necessaria al programma per funzionare al meglio. <sup>1</sup>

#### 🗆 Redo – Ripristina

Operazione inversa all'annullamento, che come quest'ultimo può essere applicata più volte di seguito, anche in rapida successione.

## 🗆 Cut, Copy, Paste, Clear – Taglia, Copia, Incolla, Elimina

Operazioni dal significato ovvio. Le varianti Paste in front, Paste in Back, Paster

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Il nome subito dopo la voce "Undo" corrisponde a quello dell'ultima operazione.

*with layer* fanno sì che si possa incollare gli oggetti messi in memoria, rispettivamente: in primo piano, sullo sfondo, o assieme a tutto il livello al quale appartengono (o appartenevano).

## Duplicate, Clone – Duplica, Clona

Operazioni dal significato simile. Un clone è un duplicato esatto di un certo oggetto. La differenza tra le due operazioni di clonazione e duplicazione è che nella prima si deve sempre partire dell'originale per duplicare, mentre nella seconda si può procedere anche da una copia.

## □ Select All, Deselect, Invert Selection – Seleziona Tutto, Deseleziona, Inverti la Selezione

Si tratta di funzioni proprie di tutti i programmi di grafica, con in aggiunta due utili varianti:

#### Select By – Seleziona per...

Funzione che consente di impostare le selezioni in base al tratto, al riempimento e al tipo di pennellata ("stroke").

 Select Master – Seleziona l'oggetto principale (in una clonazione) Funzione con la quale si seleziona la sorgente in una serie di oggetti duplicati.

#### □ Crop Marks – Marcatori di ritaglio

Questa voce, tramite alcuni comandi accessibili dal suo sottomenù, permette di impostare i margini per ritagliare una parte dell'area del documento, o il rettangolo di selezione di uno o più oggetti.

#### □ Set Rulers Origin – Imposta l'origine dei righelli

Permette di impostare come origine un punto diverso da quello costituito, per *default*, da uno dei vertici del rettangolo del documento.

# 4. Menù Arrange (It.: "Disponi")



1

Fig.8 – La versione Windows

	Macintosh del menù Arrange		del menù Arrange.
To Front	ж‡	To Front	Ctrl+Page up
To Back	<b>£</b> ≢	To Back	Ctrl+Page down
Up One	\$	Up One	Page up
Down One	ŧ	Down One	Page down
Group	жG	Group	Ctrl+G
Make Warp C	Group 企W	Make Warp Grou	p Shift+W
Ungroup	жU	Ungroup	Ctrl+U
Repeat Last Repeat Accur Reset Transf Commit Tran	Transform mulated Transform orm nsform	Repeat Last Tran Repeat Accumula Reset Transform Commit Transfor	sform ted Transform m
Align	•	Align	I
Distribute	▶	Distribute	,
Stack	▶	Stack	I

## To Front, To Back, Up One, Down one – Davanti, Sullo sfondo, Avanti di uno, Indietro di uno

Funzioni che modificano l'ordine con cui si sovrappongono gli oggetti nell'area di lavoro.

#### □ Group, Ungroup – Raggruppa, Separa

Con "Raggruppa" si possono raggruppare gli oggetti, ad esempio per facilitarne lo spostamento o la trasformazione simultanea. "Separa" è ovviamente l'operazione inversa. Quando si raggruppano più oggetti questi non perdono affatto le loro caratteristiche individuali (tratto, riempimento, stroke, ecc.), come invece accadrebbe con il comando "Unisci" (menù *Objects>Path Operations>Unite*).

#### □ Make Warp Group – Crea un gruppo di deformazione

Si tratta di una delle più utili e affascinanti funzioni di Expression, con la quale si possono deformare oggetti singoli o gruppi agendo sui nodi di una rete che fa da box di contenimento. La frequenza dei nodi può essere regolata tramite il comando Objects>Warp Mesh, scegliendo la voce "Increase" ("Incrementa") oppure "Decrease" ("Diminuisci"). Per applicare le deformazioni, eliminando la "rete di deformazione" ("Warp Mesh"), si ricorre ad "Ungroup". Per annullare le deformazioni riportando i nodi della rete alla loro posizione di *default* nella griglia iniziale, il comando da impartire è: menù Objects>Warp Mesh>Reset Grid.



□ Repeat Last Transform, Repeat Accumulated Transform, Reset Transform, Commit Transform – Ripeti l'ultima trasformazione, Ripeti tutte le trasformazioni sommate, Annulla le trasformazioni, Esegui trasformazione

Sono tutti comandi che annullano o ripristinano le ultime operazioni effettuate tramite le voci sui gruppi del menù Arrange. La loro utilità è un po' dubbia, dato che ripetono un po' le funzioni di "Annullamento" e "Ripristino" del menù File.

#### □ Align – Allinea

È una funzione molto utile quando si deve dare ordine ad un insieme di più oggetti (previamente selezionati). Le possibilità sono:

- Top Edges Margini superiori
   Gli oggetti saranno allineati ai loro margini superiori.
- Bottom Edges Margini inferiori
   Gli oggetti saranno allineati ai loro margini inferiori.
- Left Edges Margini sinistri Gli oggetti saranno allineati ai loro margini sinistri.
- Right Edges Margini destri
   Gli oggetti saranno allineati ai loro margini destri.
- V. Centers Centri in verticale
   Gli oggetti avranno i loro centri giacenti su una retta <u>orizzontale</u>. Tutte

le loro <u>altezze</u> saranno disposte simmetricamente attorno a tale retta. <u>Cambieranno solo le ordinate degli oggetti.</u>

## • H. Centers – Centri in orizzontale

Gli oggetti avranno i loro centri giacenti su una retta <u>verticale</u>. Tutte le loro <u>larghezze</u> saranno disposte simmetricamente attorno a tale retta. <u>Cambieranno solo le ascisse degli oggetti.</u>

## □ Distribute – Distribuisci

È una funzione simile all'allineamento, ma in questo caso l'effetto è una distribuzione regolare, cioè una disposizione degli oggetti in modo tale che i loro margini (superiore, inferiore, sinistro o destro) o i loro centri siano collocati a distanze regolari.  $^2$ 

## 🗆 Stack – Pila

È un insieme di comandi di distribuzione la cui utilità non è evidente.

## Upwards – Verso l'alto

Gli oggetti selezionati sono distribuiti in verticale ad eguali intervalli. L'oggetto più basso rimane dov'è.

## Downwards – Verso il basso

Gli oggetti selezionati sono distribuiti in verticale ad eguali intervalli. L'oggetto più alto rimane dov'è.

## To the left – Verso sinistra

Gli oggetti selezionati sono distribuiti in orizzontale ad eguali intervalli. L'oggetto più a destra resta dov'è.

## To the right – Verso destra

Gli oggetti selezionati sono distribuiti in orizzontale ad eguali intervalli. L'oggetto più a sinistra resta dov'è.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Applicando in successione i comandi V. Centers e H. Centers si ottiene che tutte le figure divengano concentriche. Questo è valido sia per *Align* che per *Distribute*.

# 5. Menù Objects (It.: "Oggetti")



Fig.9 – La versione Macintosh del menù Objects.

Compound Object Clipper Text on Path Guide	* * * *
Bitmap Effect Lines	•
Unstructure Convert to Path Reverse Path Join Path Close Path Blend Paths Smooth Path	合 第 U 日 日 日 日 日 日
Stroke Width Softedge Width	•
Remove Ref Vector Set opacities	
Arc Mode Node Continuity Node Marking Path Operations Warp Mesh	



Fig. 10 – La versione Windows del menù Objects.

Compound Object		Þ
Clipper		Þ
Text on Path		Þ
Guide		۲
Bitmap		Þ
Effect Lines		Þ
Unstructure	Shift+Ctrl+U	
Convert to Path	Shift+P	
Reverse Path	Ctrl+R	
Join Dath		

Convert to Path	Shift+P	
Reverse Path	Ctrl+R	
Join Path		►
Close Path		►
Blend Paths		
Smooth Path		
Stroke Width		►
Softedge Width		×
Remove Ref Vector		
Set Opacities		
Arc Mode		►
Node Continuity		►
Node Marking		►
Path Operations		►
Warp Mesh		►

Properties...

#### □ Compound – Componi

Questa voce si applica a selezioni multiple di due o più oggetti ed è composta di due comandi: *Make* e *Release* (Crea e Rilascia).

#### Make – Crea

L'effetto dell'applicazione di questo comando a due o più oggetti è di

unire più tracciati in uno solo. Dopo l'unione il tracciato e il riempimento avranno le stesse caratteristiche. Come esempio, si possono osservare le due coppie di figure seguenti. Come si può notare, gli oggetti risultanti dall'operazione assumono contorno e riempimento dell'oggetto posto in secondo piano.

## Release - Rilascia

L'operazione annulla la precedente, ma non ripristina i tratti e i riempimenti originali. Gli oggetti tornano indipendenti, ma con tratti e riempimenti eguali.



Fig.11 – **Comando "Compound".** A sinistra: due coppie di oggetti selezionati prima dell'applicazione del comando "compound". A destra, le due coppie dopo l'applicazione del comando.

## □ Clipper – Tagliatore

Questo comando crea quello che in altri software è denominato "gruppo di ritaglio", cioè un'operazione con la quale si usa la sagoma di un oggetto per ritagliarne uno o più di uno. Più esattamente, il tracciato che fa da "taglierina" è simile ad una maschera sagomata attraverso la quale si possono scorgere le parti degli altri oggetti che essa copre. Anche dopo l'operazione, le parti derivanti dai due oggetti possono essere modificate separatamente. Le opzioni sono:

- Make with Top Path Crea (ritaglia) con il tracciato superiore
- Make with Bottom Path Crea (ritaglia) con il tracciato inferiore
- Release Rilascia

Quest'ultima operazione ripristina totalmente l'assetto originale degli oggetti prima del taglio.

Fig. 12 – **Make** (a Clipping Path) with Bottom Path – Crea (un tracciato di ritaglio) con il tracciato inferiore. In questo esempio, la sagoma della stella diventa una sorta di "finestra" che "taglia" le sagome dei quadrati che le sono posti davanti.





Figg. 13, 14, 15 – **Il clipper** può essere applicato anche alla combinazione di un'immagine bitmap con un tracciato. Nell'esempio si può notare come il testo "giaguaro", dopo essere stato trasformato in un tracciato unico (immagine 13), ritagli la foto posta sullo sfondo. Nelle immagini 14 e 15 si vede qual è il risultato finale.





## □ Text on Path – Testo su tracciato

Questo comando fa sì che un testo possa essere disposto sul contorno di un tracciato, seguendone la forma (*Attach Text*) o inserito al suo interno (*Attach Area Text*).



Utilizzando un secondo tracciato invisibile, più ampio di quello attorno al quale vogliamo che il testo apparentemente scorra, si può anche aggiungere un margine esterno (figura qui sotto). La stessa cosa si può fare per assegnare un margine al testo inserito all'interno del tracciato.



## □ Guide – Guide

Con questa voce si può trasformare qualsiasi tracciato in una guida, alla quale agganciare punti e tracciati. La funzione è potenzialmente molto utile, ma per usarla al meglio occorre fare buon uso della propria immaginazione e intuizione. Un impiego interessante è quello che serve per creare delle lettere alla maniera antica, cioè a partire da circoli e archi intrecciati. Scegliendo "release" tutte le guide create saranno trasformate di nuovo nei tracciati iniziali.

## □ Bitmap

Comprende diversi utilissimi comandi:

#### Make Bitmap – Crea Bitmap

Tale comando trasforma qualsiasi selezione in un nuovo oggetto bitmap, perdendo le informazioni vettoriali degli oggetti di partenza.

#### Autotrace Bitmap – Autotraccia Bitmap

È la funzione con la quale si vettorializza un'immagine bitmap. È impostabile il numero dei passaggi e il grado di precisione. Utile, ad esempio, quando si deve tradurre un logo disegnato a mano, poi acquisito con lo scanner, nel suo corrispondente vettoriale.

## Export Bitmap – Esporta Bitmap

La funzione, a differenza dell'analogo comando del menù **File** (**Save Bitmap**) si applica ai soli oggetti bitmap selezionati nel documento attivo.

#### □ Unstructure – Destruttura

L'effetto si applica alle pennellate strutturate (purché vettoriali), delle quali viene "aperto" il tracciato che minutamente le compone, mettendo in vista tutti i punti di controllo che le costituiscono.

#### □ Convert to Path – Converti in tracciato

Operazione che si usa per trasformare una scritta qualsiasi in un tracciato vettoriale modificabile.

#### □ *Reverse Path* – Inverti tracciato

Cambia la direzione del tracciato, con effetti sulla pennellata se in questa vi è una sequenza non invertibile di sezioni. L'operazione non ha effetto sulle pennellate nelle quali non vi è distinzione fra inizio e fine.

#### □ Join Path-Congiungi tracciato

Unisce due tracciati aperti in uno solo.

#### □ Close Path- Chiudi tracciato

Il comando trasforma un tracciato aperto in un tracciato chiuso.

#### □ Blend Paths-Fondi tracciati

Funzione con la quale si fondono due tracciati, con i relativi riempimenti, con l'effetto di un'intercalazione i cui passaggi vengono definiti in una finestra di

preferenze.

## □ Smooth Path-Ammorbidisci il tracciato

Funzione che arrotonda un tracciato.

# □ Stroke Width e Soft Edge Width – Larghezza Pennellata e Larghezza del margine morbido

Due comandi che consentono di incrementare **(Increase)**, o diminuire **(Decrease)**, rispettivamente, la larghezza del tratto di contorno e la larghezza del margine sfumato (se presente) di una forma.

## □ *Remove Ref Vector* – Rimuovi vettore di riferimento

Funzione che rimuove un tracciato ("vettore") che è servito da guida per una fusione vettoriale. Nella Tool Box è presente uno strumento (d'uso, invero, un po' difficile) che serve a definire l'orientamento degli oggetti da sottoporre a fusione *(Path Blending).* 



## Set Opacity – Regola opacità

È la stessa funzione svolta da due comodi cursori nella finestra **Paint Style**.

## Le funzioni di combinazione dei tracciati del menù Objects

Le ultime voci del menù **Objects**, escluse **Arc Mode** e **Mesh Warp**, sono operazioni di combinazione di tracciati (**Path Operations**) o di impostazione dei tipi di nodo (**Node Continuity e Node Marking**). Tutte queste operazioni risultano di più rapida (e intuitiva) applicazione se attivate dalla finestra **Attributes**.

□ Arc Mode – Modalità (di rappresentazione – N.d.R.) dell'arco

- Open Arc Arco Aperto
- *Pie* Fetta di torta
- With Chord Con corda

#### □ Node Continuity – Continuità (della curva – N.d.R.) nel nodo

- **Symmetrical Simmetrica** Tangenti e curvatura sono le stesse a destra e a sinistra del nodo.
- Smooth Morbida

La tangente è unica nel nodo, ma la curvatura è asimmetrica rispetto al nodo (questo, ad esempio, è tipico dei punti di "flesso" della curva), ovvero in parte concava e in parte convessa.

## Angle Locked – Angolo bloccato

Le tangenti sinistra e destra hanno diverso orientamento, ma formano un angolo costante. Il nodo è dunque un punto "angoloso", o di "discontinuità" della curva.

 Unconstrained – Non vincolata Nessuna relazione esiste tra le tangenti e la curvatura, a sinistra e a destra del nodo.

#### □ Path Operations – Operazioni sui tracciati

Dati due tracciati chiusi A in primo piano e B in secondo piano, si conseguono i seguenti effetti:

Unite – Unisci

Si ottiene un terzo tracciato C, che è somma dei contorni A e B.

#### Front Minus Back – Anteriore meno posteriore

Si ottiene un terzo tracciato C, che è la differenza del contorno A meno il contorno B.

## Back Minus Front – Posteriore meno anteriore

Si ottiene un terzo tracciato C, che è la differenza del contorno B meno il contorno A.

#### Intersection – Intersezione

Si ottiene un terzo tracciato C, che è dato dall'intersezione, vale a dire

dall'area comune delimitata dai contorni A e B.

## Divide – Dividi

Si ottengono tre tracciati, C, D, E, dati rispettivamente:

- o C dall'intersezione di A e B;
- D da A meno C;
- $\circ$  E da B meno C.

#### □ Warp Mesh – Rete di deformazione

Di questa voce e del suo sottomenù si è già trattato, con riferimento al comando *Make Warp Group* del menù *Arrange*.

# 6. Menù Stroke (It.: "Pennellata")



Fig.19 – La versione Macintosh del menù Stroke.

New Stroke Definition Delete Stroke Definition Edit Stroke Definition

Add Stroke View Remove Stroke View

Define Stroke... Define Bitmap Stroke...

# Set as Quick Stroke...

Anchor Repeating

►

►

Reset Stroke Shear Reverse Ribbon Folds Set Ellipse Ratio... Set Stroke Twist...



Fig.20 – La versione Windows del menù Stroke.

New Stroke Definition Delete Stroke Definition

Edit Stroke Definition

Add Stroke View Remove Stroke View

Define Stroke... Define Bitmap Stroke...

Set as Quick Stroke...

۲

٠

Anchor Repeating

Reset Stroke Shear Reverse Ribbon Folds Set Ellipse Ratio... Set Stroke Twist...



## New Stroke Definition – Definizione di una nuova pennellata

Comando che trasforma qualsiasi tracciato vettoriale, comprese le font, in una nuovo tratto, con il quale "pennellare" descrivendo tracciati di qualsiasi forma. Questa è la procedura:



si seleziona un oggetto vettoriale (qui una lettera "P");

 Si regolano i margini attorno all'oggetto, spostando i triangolini grigi in rilievo e infine si clicca sulla freccia (in basso a sinistra, nella cornice inferiore del box di definizione).



- si seleziona la figura scelta all'interno del box;
- si sceglie se si desidera che la figura sia ripetuta (e quante volte) lungo il percorso della pennellata, o se si preferisce che la figura venga stirata. Nel primo caso si clicca sull'icona del "cancello" (*Repeat Tool*) nella *ToolBox*.

Θ	0 (	)	Т	oolBo	x	
<b>₽</b>	${}^{\textcircled{m}}$	H,	ð	*	=	III X
$\triangleright$	Q	ŝ	$\mathbf{A}$	≯€	Т	
m	R			G		

Nella finestra successiva si assegna un nome al nuovo pennello (nell'esempio: "Lettera P"), osservandolo apparire nella lista della finestra **Stroke**.

	-		
┥	)		
_			

- Define Stroke?

   Stroke Name:

   Lettera P

   Folder:

   Dry

   Default Width:
- Quando la nuova pennellata sarà stata definita, si potrà "dipingere" con la nuova figura.

Fig.21 – Una pennellata ottenuta con la lettera "P".



## Delete Stroke Definition – Elimina la definizione della pennellata

## □ Edit Stroke Definition – Elabora la definizione (...)

Comando che permette di modificare la definizione della pennellata.

## □ Add Stroke View – Aggiungi vista sulla pennellata

Permette di trasformare una qualsiasi pennellata in un set di fotogrammi, grazie al quale si susseguiranno lungo un tracciato tante forme diverse quante saranno le "viste" inserite (qui intese come fotogrammi). Spiegare come ottenere una pennellata "a fotogrammi" esula dal carattere sintetico di questa dispensa, perciò si rimanda per i dettagli alla guida completa di Expression 3.

## Remove Stroke View – Rimuovi vista sulla pennellata

Elimina uno alla volta i "fotogrammi" introdotti nella pennellata.

## Define Bitmap Stroke – Definisci pennellata bitmap

Definisce una nuova pennellata a partire da un'immagine bitmap.



## Variare ancoraggi e ripetizioni

Expression permette di decidere liberamente non soltanto se vogliamo che il motivo grafico sia ripetuto o stirato per tutta la lunghezza del tratto, ma anche di calibrare con precisione quale sarà l'intervallo entro cui sarà valida la ripetizione e quali parti invece assegnare allo "stiramento" *(stretching).* Tale flessibilità di definizione è resa possibile dai comandi **Anchor** e **Repeat** del menù *Stroke.* 



Fig.23 – Utilizzo combinato di "anchor" e "repeat" nella definizione della pennellata.

Ad esempio, la figura a è composta da una "testa", un corpo e una "coda". A metà del corpo è situato un cuore.

Se si selezionano separatamente i tre oggetti (la selezione va effettuata nel box di definizione), si possono ad esempio sperimentare le seguenti combinazioni:

- A. semplice *skeletal stroke*;
- B. testa e coda della freccia ancorati all'inizio e alla fine;
- C. caso simile al B, ma il cuore è ancorato al 30% circa di distanza dalla testa;
- D. come in B, ma questa volta il cuore si ripete, tra i limiti del 30% e del 70% dalla testa e dalla fine della freccia;
- E. come in D, ma con i limiti della ripetizione ancorati all'inizio e alla fine della freccia.

Queste possibilità di variazione si prestano all'invenzione di invenzioni grafiche originali, ma richiedono un po' di pratica.

#### □ Set Stroke Twirl – Imposta la rotazione della pennellata

Comando con il quale si ottiene l'avvitamento della pennellata su se stessa. I valori impostabili si riferiscono al numero delle torsioni.



## □ Reset Stroke Shear – Annulla la deformazione

Fig.25 – Significato di alcune icone nella finestra "Attributes".



Comando che ripristina lo stato iniziale di una pennellata, dopo che essa è stata modificata tramite il cursore a destra dell'icona **Shear**, nella finestra **Attributes**.

## □ Reverse Ribbon Folds – Annulla le pieghe ("folds") a nastro ("ribbon").

Comando che ripristina lo stato normale della pennellata dopo che sia stato applicato un effetto "*Ribbon Fold*".

#### □ Set Ellipse Ratio – Imposta il rapporto nell'ellisse

È un comando che modifica il rapporto fra larghezza e altezza della forma usata come pennellata. Il valore che mantiene la forma normale è 90. Il valore di massima deformazione è 10.

## 7. Menù PS-Plugins (It.: "Moduli aggiuntivi di Photoshop")

Questo menù consente di utilizzare i moduli aggiuntivi, o "filtri" di Photoshop, purché la versione installata nel sistema sia compatibile con Expression 3.

# 8. Menù View (It.: "Vista")



Fig.26 – La versione Macintosh del menù View.



Fig.27 – La versione Windows del menù View.

Show Snap Display Quality Onion Skin Turn Off Highlights Temporarily	Show > Snap > Display Quality > Onion Skin > Turn Off Highlights Temporarily E
Zoom In 第+ Zoom Out 第一 Zoom on Selection 企N View All 企Z Actual Size N Center View	Zoom InCtrl+Plus (+)Zoom OutCtrl+Minus (-)Zoom on SelectionShift+ZView AllHomeActual SizeHomeConter ViewShift Home
Rotate Clockwise}Rotate Anti-Clockwise{Reset View Rotation>New ViewEdit Warp Group	Center View     Shift+Home       Rotate Clockwise     }       Rotate Anti-Clockwise     {       Reset View Rotation     End       New View     End

#### □ Show - Mostra

La voce consente di mostrare i righelli e la griglia.

#### 🗆 Snap - Aggancia

Da qui si può far sì che gli oggetti si aggancino alle guide, alla griglia e ai nodi.

#### Display Quality – Qualità di visualizzazione

È possibile scegliere tra:

- Path Tracciato
- Wireframe Rete a fil di ferro
- Preview Anteprima
- Better Preview Anteprima migliore

#### □ Onion Skin – Pelle di cipolla (letteralmente)

Si tratta di una tecnica usata dagli animatori, con la quale, in una sequenza di disegni (o fotogrammi), un solo fotogramma è visualizzato con opacità piena, mentre gli altri sono semitrasparenti. In Expression questa funzione si può

utilizzare per osservare in trasparenza i file di Expression aperti sotto quello che è in primo piano.

# □ Turn Off Highlights Temporarily – Disattiva temporaneamente l'evidenziazione

Comando che disattiva temporaneamente la selezione da uno o più tracciati nell'area di lavoro.

## □ Zoom In, Zoom Out, Zoom On Selection – Zoom diretto (o ingrandimento), Zoom inverso (o allargamento), Zoom sulla selezione

## 🗆 View All – Guarda tutto

La funzione allarga la visione a tutti gli oggetti presenti sul documento e sull'area di lavoro.

## □ Actual View – Vista attuale

Ripristina la vista degli oggetti all'ultima zoomata.

## □ Center View – Vista centrale

#### Vedute ruotate

Expression dà la possibilità, come accadrebbe con un foglio concreto su un'autentica scrivania, di ruotare il foglio virtuale per osservare gli oggetti anche da altre angolazioni. In queste viste le guide si mantengono allineate ai righelli e non ai alti del documento ruotato. Se si ripristina la veduta normale, le guide create durante la fase ruotata, rimarranno oblique e, in caso di spostamento, si potranno muovere soltanto parallelamente a se stesse.



## □ Rotate Clockwise – Ruota in senso orario

Ruota il documento in senso orario.

## 🗆 Rotate Anti Clockwise – Ruota in senso antiorario

Ruota il documento in senso antiorario.

## □ Reset View Rotation – Ripristina la rotazione della veduta

Riporta il documento allineato alle verticali e alle orizzontali.

#### 🗆 New View – Nuova vista

Apre una nuova finestra del documento, sulla quale si può zoomare ed effettuare rotazioni di vista indipendentemente da altre finestre già aperte.

#### □ Edit Warp Group – Elabora Gruppo di Deformazione

Apre una finestra speciale che permette di modificare separatamente i tracciati degli oggetti compresi in un gruppo di deformazione. Una volta finito, si chiude la finestra e gli oggetti risulteranno già aggiornati nel gruppo di deformazione nel quale sono inseriti.

## 9. Menù Windows (It.: "Finestre")

Questo menù permette di aprire e chiudere, come si può intuire, tutte le finestre con gli strumenti e le opzioni del programma.



La versione Windows del menù Windows (mi si scusi per il non voluto gioco di parole) permette, rispetto all'interfaccia per Macintosh, di disporre più finestre sul desktop in modalità *Tile* o *Cascade* (letteralmente: a "tegola" e a "cascata"). Nella prima modalità, le finestre occupano in parti eguali il desktop, nella seconda sono mostrate in sovrapposizione.



in modalità "tile".

Infine, nella versione Windows, vengono elencati i documenti aperti.

# 10. Menù Help (It.: "Aiuto")

Questo menù si usa in modo leggermente nelle due piattaforme, ma ovviamente il suo significato è sempre lo stesso.

Andrea Guaraldo, 2008