

Gadget

Il DiLand Kiosk 2 estende il supporto dei prodotti ordinabili nel negozio fotografico a un'ampia gamma di prodotti diversi dalle semplici stampe, per esempio i gadget. **I gadget sono essenzialmente delle stampe** (ottenute seguendo il workflow già descritto, con profilo di output → canale → ecc.) **che verranno poi utilizzate dal fotografo per creare oggetti finiti** (t-shirt, tazze, cuscini e altro ancora).

Caratteristiche del prodotto Gadget

A differenza della stampa, l'ordine di un gadget segue un flusso di lavoro leggermente diverso. In particolare:

1. Il prodotto gadget che vogliamo ordinare viene scelto prima di selezionare le foto.
2. Non è possibile selezionare più di una foto (si deve scegliere solo una foto, che verrà utilizzata poi per creare il gadget).
3. La foto viene mostrata direttamente in modifica, in modo da applicare subito l'eventuale correzione sia in termini di effetti che di ritaglio.
4. Successivamente viene mostrata **l'anteprima** del risultato finale a pieno schermo.

Come si crea un nuovo prodotto di tipo Gadget?

Per creare un nuovo gadget, andare in Configura → **prodotti** e scegliere **nuovo**. Scegliere poi il prodotto **Gadget** e premere OK.

In questa fase configuriamo il prodotto esattamente come se fosse una stampa, quindi dobbiamo mettere il **Nome** e il **Canale predefinito** come già descritto in precedenza. Nel caso dei gadget è consigliabile utilizzare un profilo di output dedicato su Folder, in modo da avere più flessibilità nella gestione successiva dell'ordine che avverrà manualmente da parte del fotografo.

Configurare il gadget per visualizzarne l'anteprima

Come abbiamo descritto, il gadget è essenzialmente una stampa, ma viene proposto dal software con l'obiettivo di creare poi un oggetto finito. Il programma consente di configurare una serie di parametri che consentono di mostrare un'anteprima al cliente finale di quello che sarà il suo prodotto.

Di seguito vediamo i parametri che si possono configurare nel prodotto **Gadget** in modo da visualizzare l'anteprima migliore possibile.

Immagine di anteprima (A)

Un file .png che mostra l'anteprima del gadget. In questo file non è necessario preoccuparsi di dove verrà inserita la nostra foto.



Maschera dell'immagine nell'anteprima (B)

Un file .png da utilizzare come maschera per determinare la posizione della foto nell'immagine di anteprima (A). Cosa significa? L'immagine deve avere la stessa risoluzione in pixel di A e deve essere completamente trasparente, tranne la parte dove verrà posizionata la foto del cliente. Il colore nero indica al programma dove deve essere posizionata la foto.

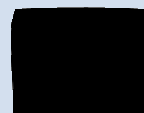


Immagine di overlay (C)

Un file .png che viene posto sopra al risultato finito dell'anteprima e può essere utilizzato per evidenziare eventuali effetti di luce. Deve avere la stessa risoluzione in pixel di A e B.

Come la foto viene mostrata nell'immagine di anteprima

La maschera dell'immagine nell'anteprima (B) serve essenzialmente per determinare la posizione della foto nell'anteprima, tuttavia si può utilizzare anche come canale alfa vero e proprio: il parametro **Nell'anteprima mostra l'immagine della maschera** serve per controllare questo comportamento.

Nell'anteprima mostra l'immagine nella maschera (→ Sì)

Con questo parametro possiamo decidere che la maschera dell'immagine nell'anteprima (B) sia utilizzata effettivamente come canale alfa e la foto venga mostrata dentro a quello spazio.

Nell'anteprima NON mostrare l'immagine nella maschera (→ No)

Se impostiamo questo parametro a No, la maschera dell'immagine nell'anteprima (B) viene utilizzata solo come riferimento per il posizionamento dell'immagine, ma NON come canale alfa, di conseguenza la foto verrà centrata dentro allo spazio senza nessun altro effetto.

Gestione delle taglie e dei colori

In base al tipo di gadget che vogliamo creare, possiamo configurare anche le varianti: le **taglie** (una t-shirt può essere S, M, L, XL, ecc.) e i **colori** (bianca, rossa, nera, ecc.)

Per configurare ciascuna di queste varianti, in fase di modifica del gadget abbiamo due pulsanti appositi. Sia le taglie che i colori hanno parametri in comune e queste caratteristiche:

- **Si può avere una scelta gestita in categorie**, e comunque personalizzabile in termini di ordinamento e di visualizzazione.
- Il parametro **Codice** viene utilizzato come riferimento da associare al nome del prodotto quando si gestisce l'ordine (ad esempio sul nome della cartella di destinazione). Se non viene specificato il Codice, viene utilizzato il Nome al suo posto.
- **Nome** e **Descrizione** consentono di inserire il valore testuale che viene utilizzato nella scelta.
- **Anteprima** è un'immagine opzionale in formato .png che viene utilizzata sull'anteprima per mostrare il prodotto finito anche con la variante di taglia e colore. In particolare:
 - Nella **taglia** il file .png viene messo su un ulteriore livello di overlay e serve per mostrare ad esempio un'etichetta o un'informazione testuale.
 - Nel **colore** il file .png viene utilizzato in sostituzione dell'immagine di anteprima (A).