



BoxMaker Classic è un programma grafico che permette di creare illustrazioni formato scatola, come quella che vediamo qui affianco, scatole software, libri, loghi, insomma immagini che si possono angolare ed esporre a una, due o tre facce tipo parallelepipedo, utile a creatori di software, webmaster e scrittori, per dare un bel aspetto al prodotto da pubblicizzare.

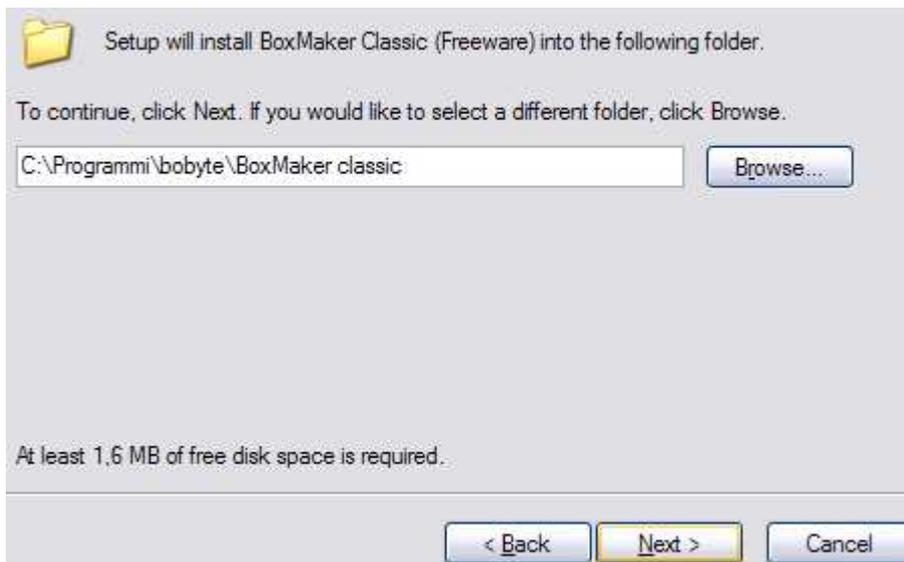
Il programma viene distribuito in un file compresso zip che contiene il vero file di installazione. Una volta decompresso, lanciamo il programma e nella prima finestra clicchiamo su **Next**



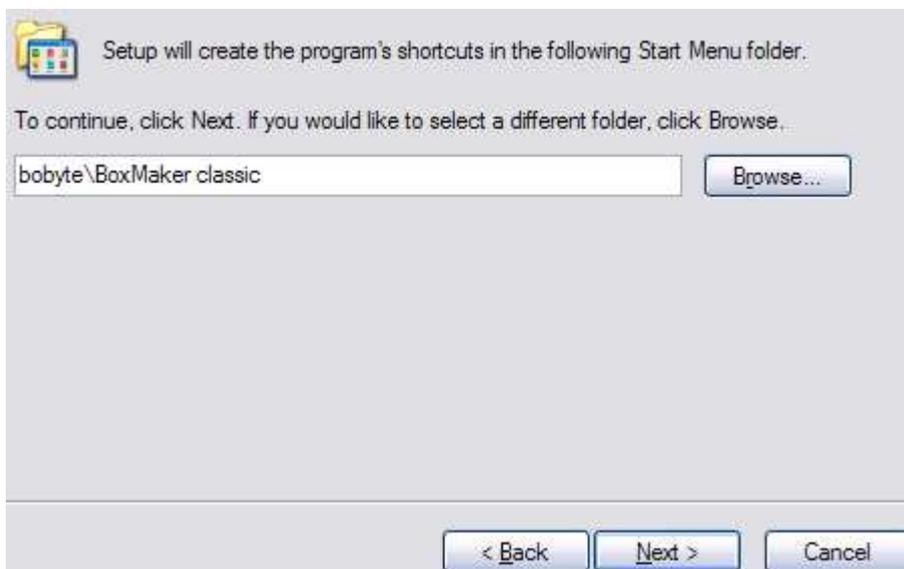
accettiamo la licenza e clicchiamo su **Next**



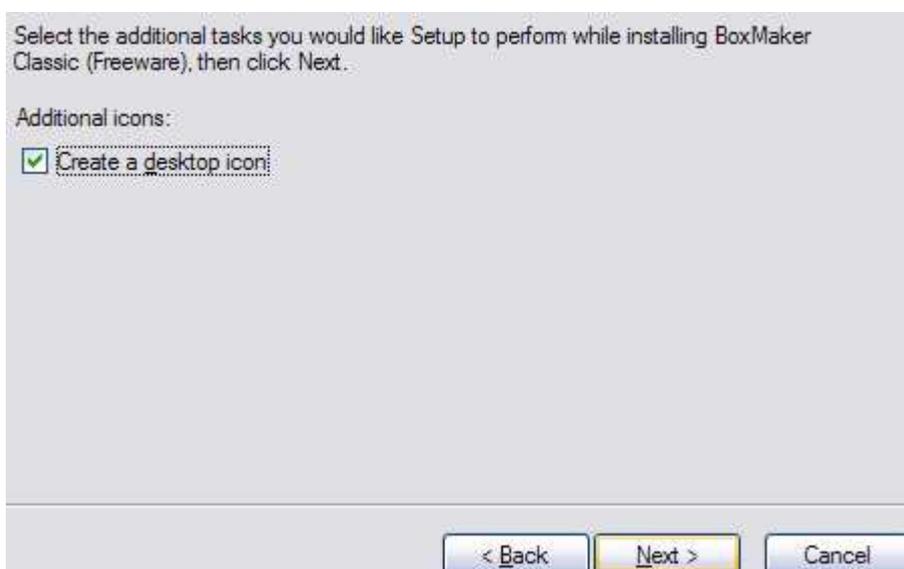
clicchiamo su **Next**



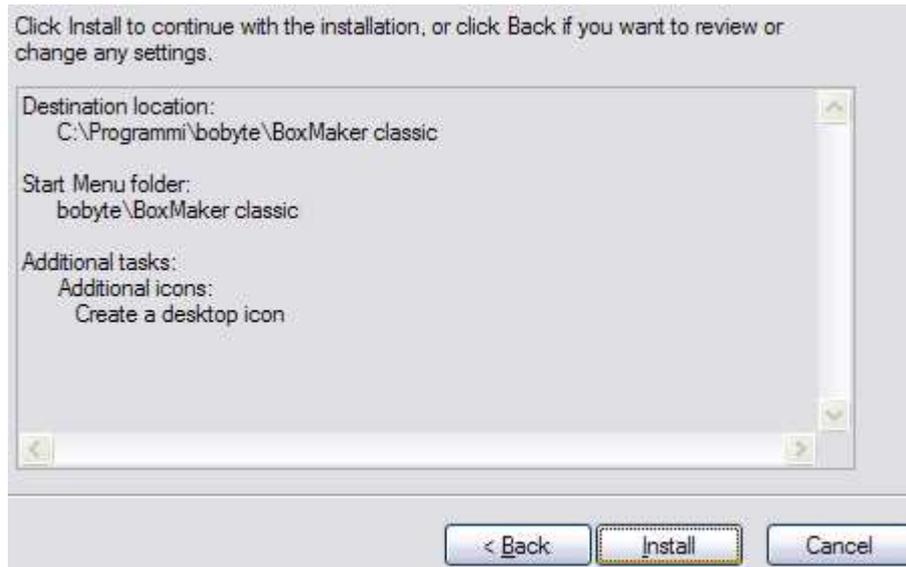
clicchiamo su **Next**



clicchiamo su **Next**



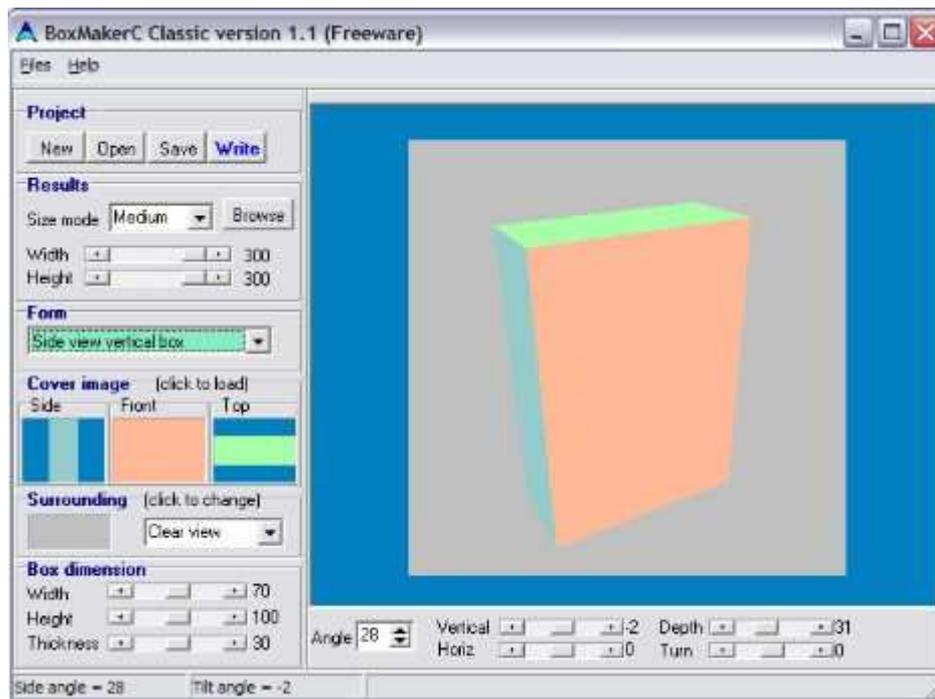
clicchiamo su **Install**



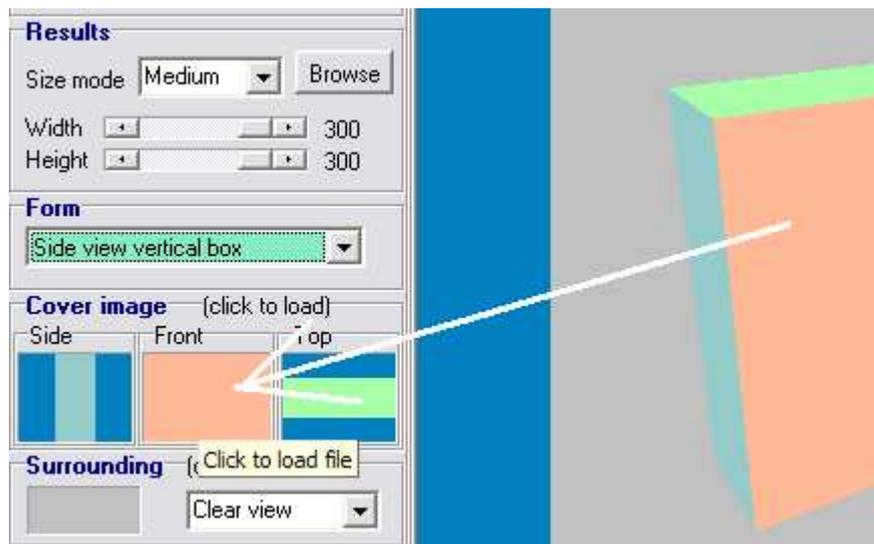
clicchiamo su **Finisk**



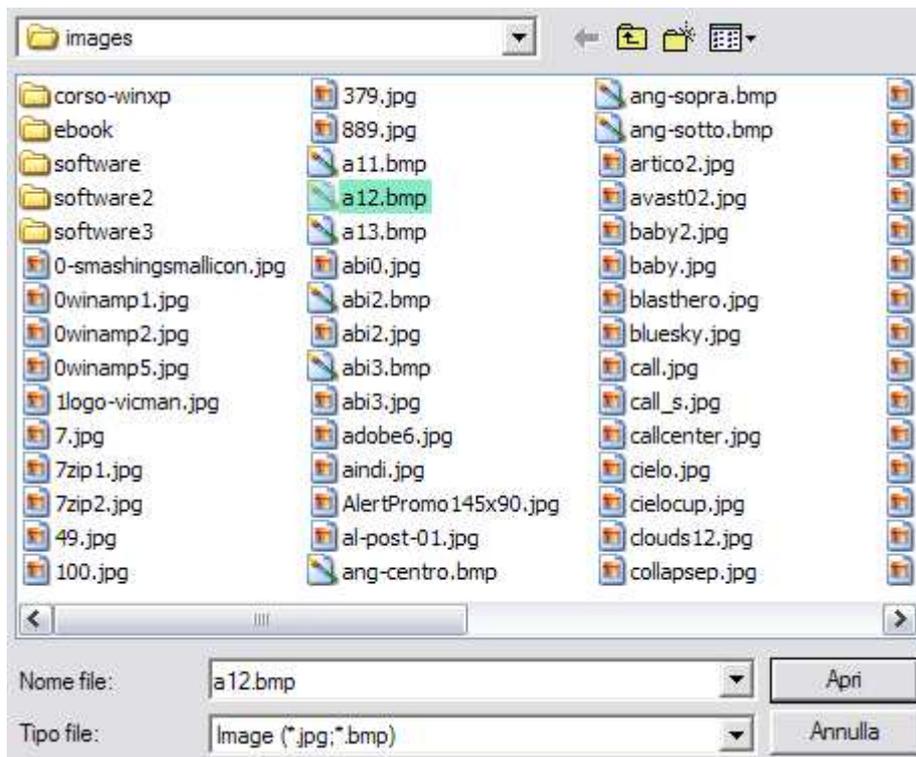
questa e la finestra principale del programma, ci sono tanti controlli per dimensionare la scatola in base alle nostre preferenze, ma di utilizzo molto semplice



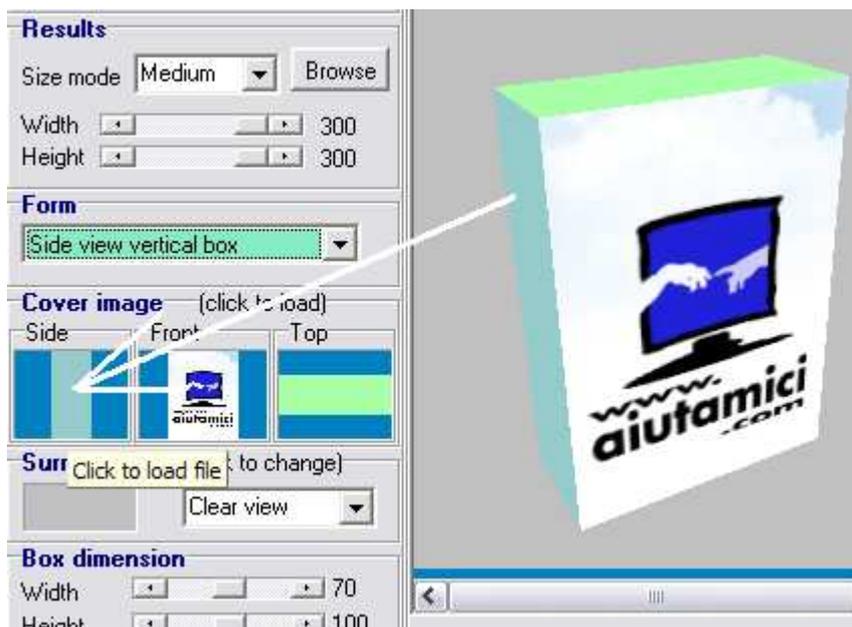
il grosso del lavoro nel creare la scatola tridimensionale, sta nel preparare le varie immagini da inserire sui vari lati, per caricare l'immagine principale clicchiamo su **Front**



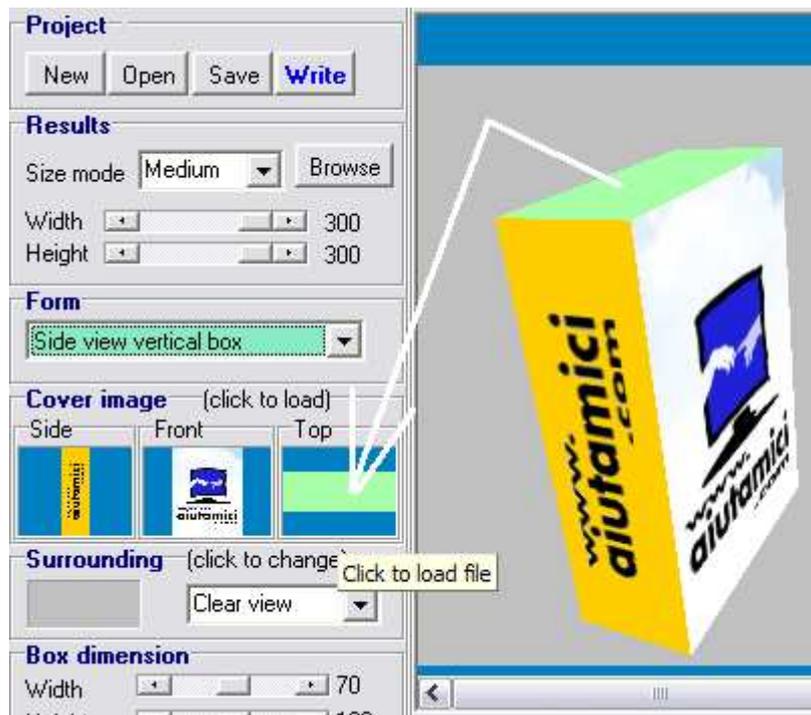
andiamo nella cartella dove abbiamo le immagini precedente preparate e selezioniamo quella da inserire



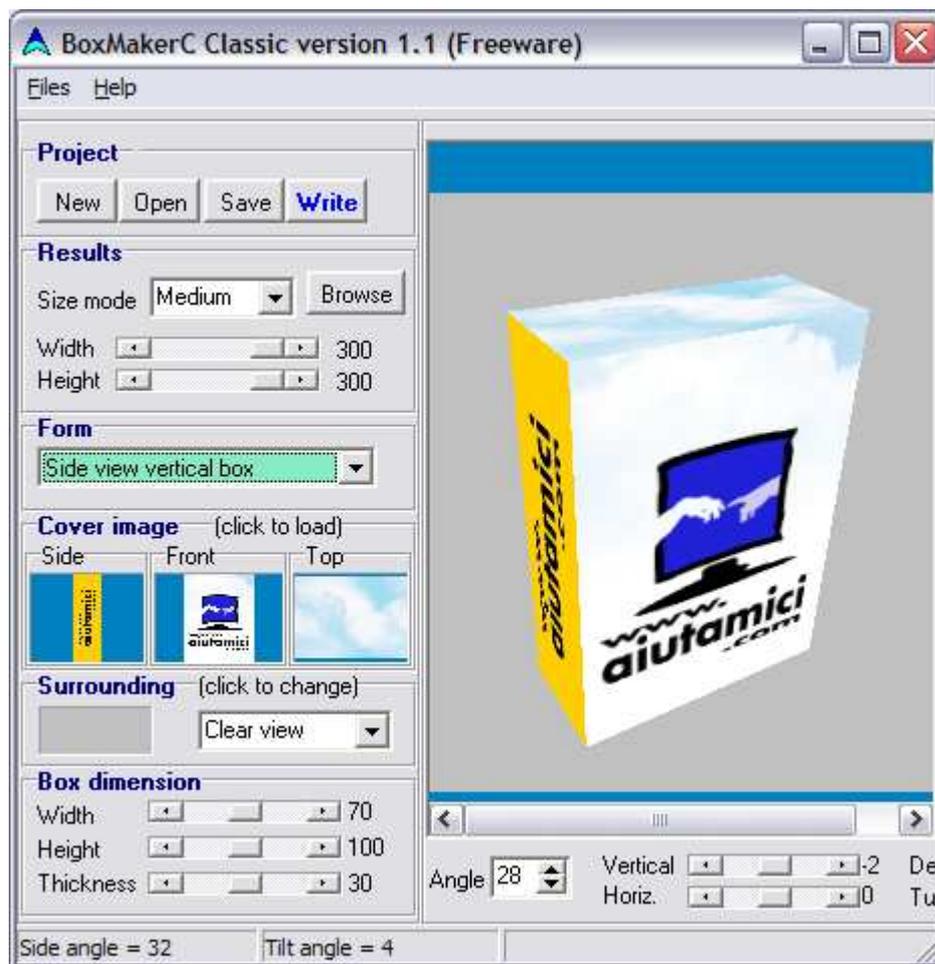
caricata l'immagine frontale, inseriamo quella laterale, cliccando su **Side**



clicchiamo su **Top** per inserire l'immagine superiore

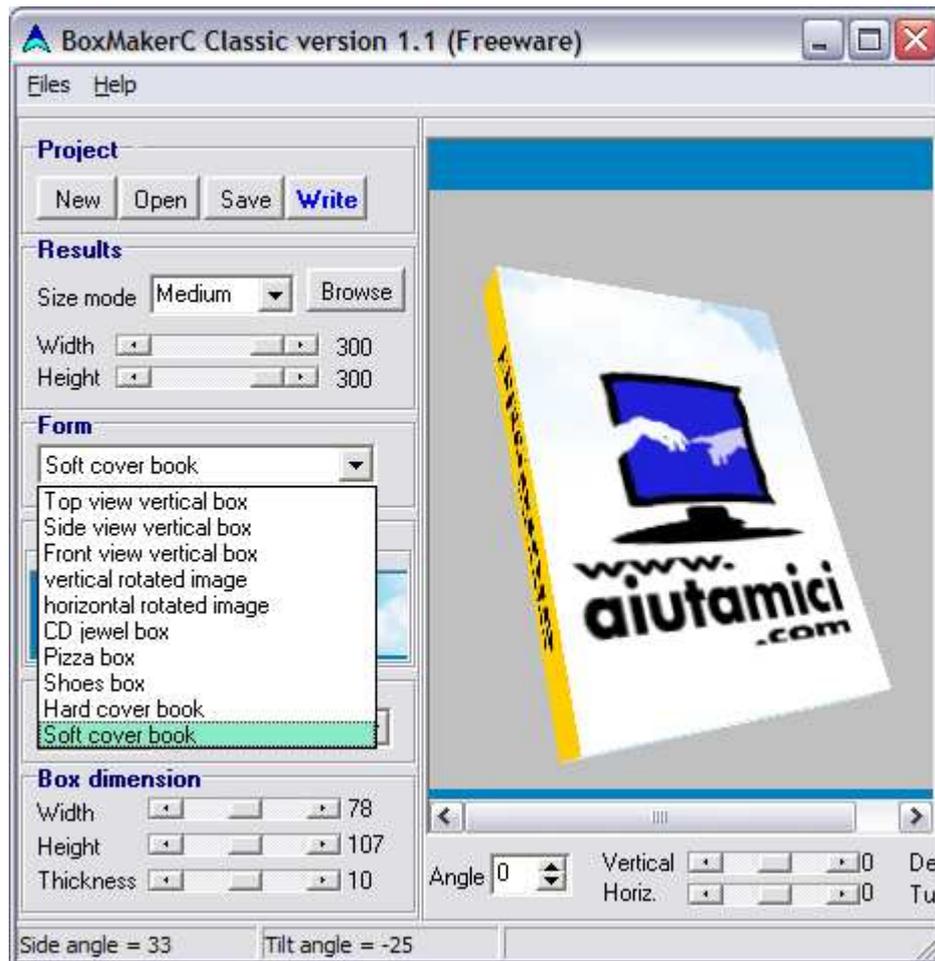


ed ecco pronta la nostra scatola, come potete vedere, l'utilizzo e semplicissimo, tutti i controlli servono per dimensionare la forma della scatola. Cliccando sulla scatola con il mouse e possibile orizzontarla nella posizione che preferiamo

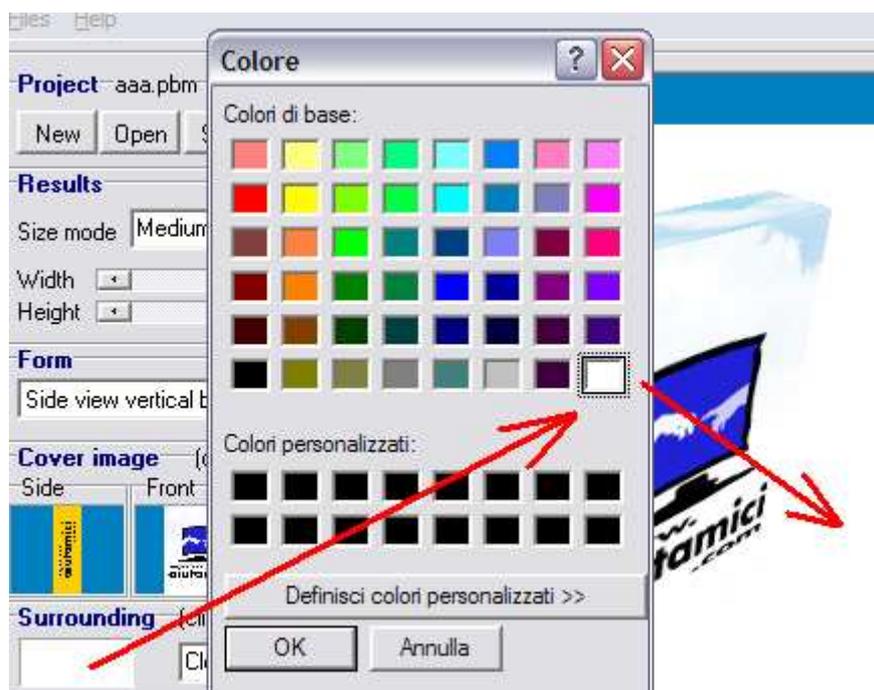


nel menu **Form** sono presenti delle scatole già impostate nelle misure, tutte possono

essere modificate in grandezza, altezza e profondità senza alcun limite



clickando su **Surrounding** è possibile cambiare il colore di sfondo



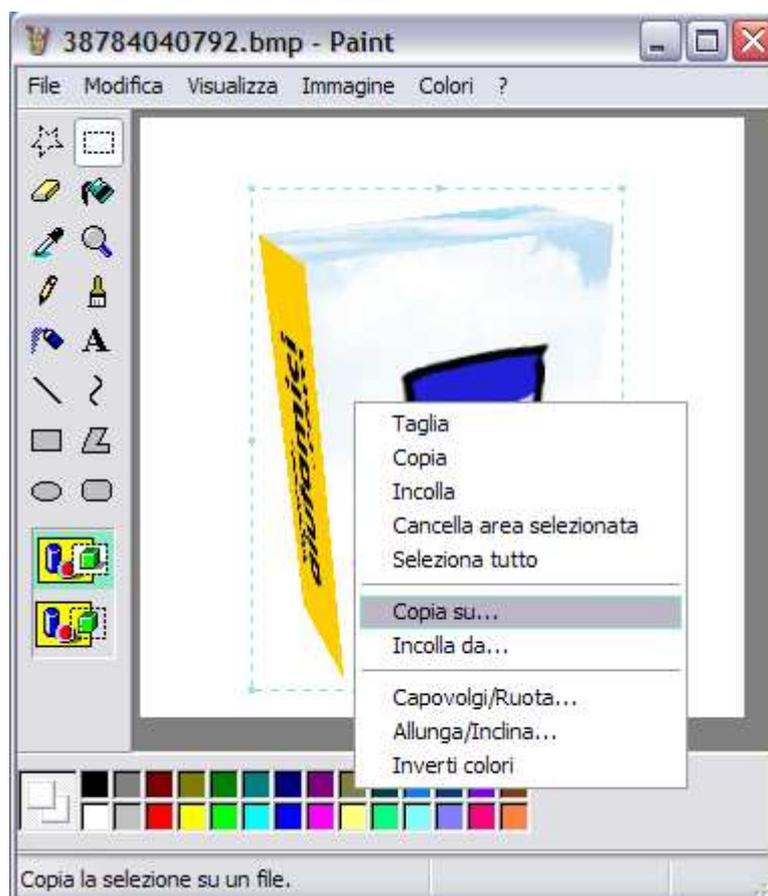
per salvare il progetto per future modifiche clicchiamo su **Save**, per salvare l'immagine clicchiamo su **Write**



si aprirà questa finestra, possiamo salvare in JPG con tanto di compressione o come BMP



una volta salvata l'immagine possiamo aprirla con il nostro programma di grafica per ulteriore manipolazione, qui sotto ad esempio ho aperto l'immagine con Paint di Windows e ho ritagliato l'immagine per farne il logo di questo programma



Il programma é gratuito e oltre alle scatole può essere utile per dare un aspetto tridimensionale a immagini di vario tipo.