



Bricsys®

Riferimento Comandi (V25)

Documentazione del Prodotto





Indice

1.	Riferimento Comandi	92
1.1	Esecuzione dei Comandi	92
1.2	Opzioni del comando	92
1.3	Accesso alla cronologia degli input	92
1.4	Prefissi dei comandi	93
2.	+	94
2.1	+PANNELLOSTRUTTURA	94
2.1.1	Descrizione	94
3.	?	95
3.1	?	95
3.1.1	Descrizione	95
4.	2	96
4.1	SNAPINTERSEZIONE2D	96
4.1.1	Descrizione	96
5.	3	97
5.1	3D	97
5.1.1	Descrizione	97
5.1.2	Opzioni all'interno del comando	97
5.2	SERIE3D	103
5.2.1	Descrizione	103
5.2.2	Metodo	103
5.2.3	Opzioni all'interno del comando	103
5.3	3DCONFRONTA	103
5.3.1	Descrizione	103
5.3.2	Modello 1	104
5.3.3	Selezionare il primo disegno	104
5.3.4	Modello 2	104
5.3.5	Selezionare il secondo disegno	104
5.3.6	Opzioni Avanzate	104
5.3.7	Confrontare riferimenti di blocco	104
5.3.8	Confrontare entità su layer congelati	105
5.4	3DCONVERTI	106
5.4.1	Descrizione	106
5.5	DWF3D	106
5.5.1	Descrizione	106
5.6	3DFACCIA	106
5.6.1	Descrizione	107
5.6.2	Opzioni all'interno del comando	107
5.7	SNAPINTERSEZIONE3D	107
5.7.1	Descrizione	107
5.8	3DMESH	107
5.8.1	Descrizione	107
5.8.2	Opzioni all'interno del comando	107
5.9	3DOSNAP	108
5.9.1	Descrizione	108
5.10	-3DOSNAP	108
5.10.1	Descrizione	108



Indice

5.10.2	Opzioni all'interno del comando	108
5.11	3DPOLI	109
5.11.1	Descrizione	109
5.11.2	Metodo	110
5.11.3	Opzioni all'interno del comando	110
5.12	RUOTA3D	111
5.12.1	Descrizione	111
5.12.2	Metodo	111
5.12.3	Opzioni all'interno del comando	112
6.	A	113
6.1	INFO	113
6.1.1	Descrizione	113
6.2	ACETUCS-BACK (Express Tools)	113
6.2.1	Metodo	114
6.3	ACETUCS-BOTTOM (Strumenti rapidi)	114
6.3.1	Metodo	114
6.4	ACETUCS-FRONT (Express Tools)	114
6.4.1	Metodo	114
6.5	ACETUCS-LEFT (Express Tools)	115
6.5.1	Metodo	115
6.6	ACETUCS-RIGHT (Express Tools)	115
6.6.1	Metodo	115
6.7	ACETUCS-TOP (Express Tools)	116
6.7.1	Metodo	116
6.8	ACISIN	116
6.8.1	Descrizione	117
6.9	ACISOUT	117
6.9.1	Descrizione	117
6.10	ATTIVAVISTASEZIONE	117
6.10.1	Descrizione	117
6.11	ATTIVAPIANO	117
6.11.1	Metodo	118
6.11.2	Opzioni all'interno del comando	118
6.12	ADDINMAN	118
6.12.1	Descrizione	118
6.12.2	Add-ins disponibili	118
6.12.3	Descrizione	119
6.12.4	Comportamento Caricamento	119
6.13	AGGIUNGIETICHETTECURVELINEE	119
6.13.1	Metodo	119
6.14	ADDSELECTED	119
6.14.1	Metodo	119
6.15	AGGIUNGIETICHETTESUPERFICIE	120
6.15.1	Descrizione	120
6.15.2	Metodo	120
6.15.3	Opzioni all'interno del comando	120
6.16	AI_BOX	120
6.16.1	Descrizione	120



Indice

6.16.2	Metodo_____	120
6.16.3	Opzioni all'interno del comando_____	121
6.17	AI_CONE_____	122
6.17.1	Descrizione_____	122
6.17.2	Metodi_____	124
6.17.3	Opzioni all'interno del comando_____	124
6.18	AI_CIRCTAN (Express Tools)_____	125
6.18.1	Descrizione_____	125
6.18.2	Metodo_____	125
6.18.3	Opzioni all'interno del comando_____	126
6.19	AI_CYLINDER_____	126
6.19.1	Descrizione_____	126
6.19.2	Metodo_____	127
6.19.3	Opzioni all'interno del comando_____	127
6.20	AI_DESELECT (Express Tools)_____	128
6.21	AI_DIM_TEXTABOVE (Express Tools)_____	128
6.21.1	Metodo_____	128
6.22	AI_DIM_TEXTCENTER (Express Tools)_____	128
6.22.1	Metodo_____	128
6.23	AI_DIM_TEXTHOME (Express Tools)_____	129
6.24	AI_DISH_____	129
6.24.1	Descrizione_____	129
6.24.2	Metodo_____	129
6.24.3	Opzioni all'interno del comando_____	130
6.25	AI_DOME_____	130
6.25.1	Descrizione_____	130
6.25.2	Metodo_____	131
6.25.3	Opzioni all'interno del comando_____	131
6.26	AI_DRAWORDER (Express Tools)_____	131
6.26.1	Metodo_____	132
6.26.2	Opzioni all'interno del comando_____	132
6.27	AI_EDGESURF_____	132
6.28	AI_FMS (Express Tools)_____	132
6.28.1	Metodo_____	132
6.29	AI_MOLC (Express Tools)_____	132
6.30	AI_MSPACE (Express Tools)_____	132
6.31	AI_PROPCHK (Express Tools)_____	132
6.32	AI_PSPACE (Express Tools)_____	133
6.33	AI_PYRAMID_____	133
6.33.1	Descrizione_____	133
6.33.2	Metodi_____	133
6.33.3	Opzioni all'interno del comando_____	133
6.34	AI_REVSURF_____	135
6.35	AI_RULESURF_____	135
6.36	AI_SELALL (Express Tools)_____	136
6.37	AI_SPHERE_____	136
6.37.1	Descrizione_____	136
6.37.2	Metodo_____	136



Indice

6.37.3	Opzioni all'interno del comando_____	136
6.38	AI_TABSURF_____	137
6.39	AI_TILEMODE1 (Express Tools)_____	137
6.40	AI_TORUS_____	137
6.40.1	Descrizione_____	137
6.40.2	Metodi_____	138
6.40.3	Opzioni all'interno del comando_____	138
6.41	AI_WEDGE_____	139
6.41.1	Descrizione_____	139
6.41.2	Metodo_____	139
6.41.3	Opzioni all'interno del comando_____	139
6.42	AIMLEADEREDITADD_____	140
6.42.1	Descrizione_____	140
6.42.2	Metodo_____	140
6.42.3	Opzioni all'interno del comando_____	140
6.43	AIMLEADEREDITREMOVE_____	140
6.43.1	Descrizione_____	140
6.43.2	Metodo_____	140
6.43.3	Opzioni all'interno del comando_____	141
6.44	AIDIMFLIPARROW_____	141
6.44.1	Descrizione_____	141
6.45	AIDIMPREC_____	141
6.45.1	Descrizione_____	141
6.46	AIDIMSTYLE_____	141
6.46.1	Descrizione_____	142
6.46.2	Metodo_____	142
6.46.3	Opzioni all'interno del comando_____	142
6.47	ALLINEA_____	142
6.47.1	Descrizione_____	142
6.47.2	Opzioni all'interno del comando_____	142
6.48	ALIASEDIT (Express Tools)_____	143
6.48.1	Metodo_____	143
6.49	ALLINEAMENTO_____	143
6.49.1	Descrizione_____	143
6.49.2	Opzioni all'interno del comando_____	144
6.50	ALLINEAMENTO3D_____	144
6.50.1	Descrizione_____	144
6.51	ALLINEAMENTOCURVA_____	144
6.51.1	Metodo_____	144
6.51.2	Opzioni all'interno del comando_____	145
6.52	EDITAALLINEAMENTO_____	145
6.52.1	Metodo_____	145
6.52.2	Opzioni all'interno del comando per Allineamento orizzontale_____	145
6.52.3	Opzioni all'interno del comando per Allineamento verticale_____	146
6.53	ALLINEAMENTOELEMENTOTRA_____	146
6.53.1	Descrizione_____	146
6.53.2	Opzioni all'interno del comando_____	146
6.54	ALLINEAMENTOELEMENTODA_____	148



Indice

6.54.1	Descrizione	149
6.54.2	Opzioni all'interno del comando	149
6.55	ALLINEAMENTOLINEA	151
6.55.1	Metodo	152
6.55.2	Opzioni all'interno del comando	152
6.56	VISTAALLINEAMENTO	152
6.56.1	Metodo	152
6.57	ALLINEAMENTOVERTICALE	152
6.57.1	Descrizione	152
6.57.2	Metodo	153
6.57.3	Opzioni all'interno del comando	153
6.58	ALIGNSPACE	153
6.58.1	Descrizione	154
6.59	AMCLEAN	154
6.59.1	Descrizione	154
6.59.2	Metodo	154
6.60	AMBALLOON	155
6.60.1	Metodo	155
6.60.2	Opzioni all'interno del comando	155
6.61	AMBOMSETTINGS	156
6.61.1	Metodo	156
6.61.2	Componente	157
6.61.3	Elenco Parti	158
6.61.4	Aggiungi nuova	158
6.61.5	Aggiungi predefiniti	158
6.61.6	Ripristina impostazioni predefinite	159
6.62	AMDATUMID	159
6.62.1	Metodo	159
6.63	AMEDGESYM	160
6.63.1	Metodo	161
6.63.2	Simbolo	162
6.63.3	Requisiti	162
6.63.4	Direttrice	163
6.64	AMFCFRAME	163
6.64.1	Descrizione	163
6.64.2	Metodo	163
6.64.3	Simbolo	165
6.64.4	Requisiti	165
6.64.5	Direttrice	166
6.65	AMNOTE	166
6.65.1	Metodo	166
6.65.2	Simbolo	167
6.65.3	Requisiti	167
6.65.4	Direttrice	167
6.66	AMPARTLIST	167
6.66.1	Metodo	168
6.66.2	Opzioni all'interno del comando	168
6.67	AMPARTREF	168
6.67.1	Metodo	169



Indice

6.67.2	Opzioni all'interno del comando_____	170
6.68	AMPARTREFEDIT_____	170
6.68.1	Metodo_____	170
6.69	AMPOWERDIM_ALI_____	171
6.69.1	Descrizione_____	171
6.69.2	Metodo_____	171
6.69.3	Opzioni all'interno del comando_____	171
6.70	AMPOWERDIM_ANG_____	171
6.70.1	Descrizione_____	171
6.70.2	Metodo_____	171
6.70.3	Opzioni all'interno del comando_____	172
6.71	AMPOWERDIM_DIA_____	172
6.71.1	Descrizione_____	172
6.71.2	Metodo_____	172
6.71.3	Opzioni all'interno del comando_____	172
6.72	AMPOWERDIM_HOR_____	172
6.72.1	Descrizione_____	173
6.72.2	Metodo_____	173
6.72.3	Opzioni all'interno del comando_____	173
6.73	AMPOWERDIM_RAD_____	173
6.73.1	Descrizione_____	173
6.73.2	Metodo_____	173
6.73.3	Opzioni all'interno del comando_____	174
6.74	AMPOWERDIM_ROT_____	174
6.74.1	Descrizione_____	174
6.74.2	Metodo_____	174
6.74.3	Opzioni all'interno del comando_____	174
6.75	AMPOWERDIM_VER_____	174
6.75.1	Descrizione_____	175
6.75.2	Metodo_____	175
6.75.3	Opzioni all'interno del comando_____	175
6.76	AMPOWEREDIT_____	175
6.76.1	Descrizione_____	175
6.77	AMRESCALE_____	175
6.77.1	Metodo_____	175
6.78	AMSETUPDWG_____	176
6.78.1	Metodi_____	177
6.79	AMSIMPLEWELD_____	177
6.79.1	Metodo_____	178
6.79.2	Opzioni all'interno del comando_____	178
6.80	AMSURFSYM_____	179
6.80.1	Metodo_____	179
6.81	AMWELDSYM_____	180
6.81.1	Metodo_____	181
6.82	ANALISI_____	182
6.82.1	Descrizione_____	182
6.83	CHIUDIEDITORANIMAZIONE_____	182
6.83.1	Descrizione_____	183



Indice

6.84	APRIEDITORANIMAZIONE	183
6.84.1	Descrizione	183
6.84.2	Aggiungi scena	184
6.84.3	Aggiungi Timeline	184
6.84.4	Rendering video	184
6.84.5	Registra grafica per la scena attuale	186
6.84.6	Carica grafica animazione	186
6.84.7	Configuratore	186
6.84.8	Pulsante Blocca/Sblocca timeline	186
6.84.9	Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline	186
6.84.10	Cursore	186
6.85	PLAYBACKEDITORANIMAZIONE	186
6.85.1	Descrizione	186
6.86	-ANIMATIONEDITORPLAYBACK command	187
6.86.1	Description	187
6.86.2	Method	187
6.86.3	Options within the command	187
6.87	REGISTRAEDITORANIMAZIONE	187
6.87.1	Descrizione	187
6.87.2	Opzioni all'interno del comando	187
6.88	ANIMAPERC	188
6.88.1	Descrizione	188
6.89	RIPRISTANN	188
6.89.1	Descrizione	188
6.90	AGGIORNANNOT	188
6.90.1	Metodo	188
6.91	SNAPAPPARENTE	188
6.91.1	Descrizione	189
6.92	APPLOAD	189
6.92.1	Descrizione	189
6.92.2	Aggiungi file applicazione	190
6.92.3	Carica applicazione selezionata	190
6.92.4	Scarica applicazione selezionata	190
6.92.5	Sposta applicazione verso alto	190
6.92.6	Sposta applicazione verso basso	190
6.92.7	Rimuovi applicazione selezionata	190
6.92.8	Elenco file delle applicazioni	191
6.92.9	Percorso del file dell'applicazione	191
6.93	ARCO	191
6.93.1	Descrizione	191
6.93.2	Metodo	192
6.94	ARCTEXT (Express Tools)	193
6.94.1	Descrizione	193
6.94.2	Metodo	194
6.94.3	Opzioni testo	194
6.94.4	Colore del testo	195
6.94.5	Stile di testo	195
6.94.6	Carattere del testo	195
6.94.7	Contenuto del testo	195



Indice

6.94.8	Properties (Proprietà)	195
6.95	AREA	195
6.95.1	Metodo	195
6.95.2	Opzioni all'interno del comando	196
6.96	DISPONI	196
6.96.1	Metodi	196
6.96.2	Pannello contesto comando Disponi	199
6.96.3	Direzione	199
6.96.4	Allinea	200
6.96.5	Distribuisce	202
6.96.6	Ripristina tutto	204
6.96.7	Applica	204
6.97	SERIE	204
6.97.1	Descrizione	204
6.97.2	Metodi	204
6.97.3	Opzioni all'interno del comando	205
6.98	-SERIE	205
6.98.1	Descrizione	205
6.98.2	Metodo	205
6.98.3	Opzioni all'interno del comando	205
6.99	SERIECLASSICA	207
6.99.1	Descrizione	207
6.99.2	Tipo Serie	207
6.99.3	Seleziona entità	207
6.99.4	Anteprima	208
6.99.5	Impostazioni	208
6.99.6	Punto base entità (solo polare)	210
6.100	CHIUDISERIE	211
6.100.1	Descrizione	211
6.100.2	Opzioni all'interno del comando	211
6.101	-CHIUDISERIE	211
6.101.1	Descrizione	211
6.101.2	Opzioni all'interno del comando	212
6.102	RILEVASERIE	212
6.102.1	Descrizione	212
6.102.2	Metodi	212
6.102.3	Opzioni all'interno del comando	214
6.103	MODIFSERIE	215
6.103.1	Metodo	215
6.103.2	Opzioni all'interno del comando	215
6.104	EDITASERIEEXT	215
6.104.1	Descrizione	215
6.104.2	Metodo	216
6.104.3	Opzioni all'interno del comando	216
6.105	SERIETRAIETT	216
6.105.1	Descrizione	217
6.105.2	Opzioni all'interno del comando	217
6.106	SERIEPOLARE	220
6.106.1	Descrizione	220



Indice

6.106.2	Opzioni all'interno del comando	220
6.107	SERIERETTANG	222
6.107.1	Descrizione	222
6.107.2	Opzioni all'interno del comando	222
6.108	ATTACCAOGGETTICIVILE	223
6.108.1	Descrizione	223
6.108.2	Percorso	224
6.108.3	Sfoggia	224
6.108.4	Tipo percorso	224
6.108.5	Oggetto civile attaccato	224
6.109	CHIUDIPANNELLORIFERIMENTI	225
6.109.1	Descrizione	225
6.110	APRIPANNELLORIFERIMENTI	225
6.110.1	Descrizione	225
6.110.2	Intestazione elenco proprietà dei riferimenti	226
6.110.3	Properties (Proprietà)	228
6.110.4	Nome del documento	228
6.110.5	Elenco file dei riferimenti	228
6.110.6	Pulsante per attaccare i riferimenti	228
6.110.7	Aggiorna	228
6.110.8	Stacca	228
6.110.9	Apri	228
6.110.10	Vista Struttura	228
6.110.11	Vista Griglia	228
6.110.12	Menu contestuale	229
6.111	DEFATT	230
6.111.1	Descrizione	230
6.111.2	Opzioni attributo	230
6.111.3	Opzioni modalità attributo	231
6.111.4	Opzioni testo	232
6.111.5	Opzioni inserisci coordinate	232
6.112	-DEFATT	232
6.112.1	Descrizione	232
6.112.2	Opzioni all'interno del comando	232
6.113	VISATT	234
6.113.1	Descrizione	234
6.113.2	Opzioni all'interno del comando	234
6.114	EDITATT	235
6.114.1	Descrizione	235
6.114.2	Metodi	235
6.114.3	Opzioni all'interno del comando	235
6.115	ESTRATT	236
6.115.1	Descrizione	236
6.115.2	Seleziona	237
6.115.3	Formato del File di Testo Estratto	237
6.115.4	File modello	237
6.115.5	File di output	237
6.115.6	Estrai	237
6.116	-ESTRATT	237



Indice

6.116.1	Metodo	238
6.116.2	Opzioni all'interno del comando	238
6.117	ATTIN (Express Tools)	238
6.117.1	Descrizione	238
6.117.2	Metodo	239
6.118	ATTIPEDIT (Express Tools)	239
6.118.1	Metodo	239
6.119	ATTIN (Express Tools)	239
6.119.1	Descrizione	240
6.119.2	Metodo	240
6.120	ATTREDEF	240
6.120.1	Descrizione	241
6.121	SINCATT	241
6.121.1	Descrizione	241
6.121.2	Opzioni all'interno del comando	241
6.122	VERIFICA	241
6.122.1	Descrizione	242
6.122.2	Opzioni all'interno del comando	242
6.123	COMPLETAUTO	242
6.123.1	Descrizione	242
6.123.2	Opzioni all'interno del comando	242
6.123.3	Suggerimenti di completamento automatico basati sull'intelligenza artificiale	243
6.124	VINCAUTO	243
6.124.1	Descrizione	243
7.	B	245
7.1	SFONDO	245
7.1.1	Descrizione	245
7.1.2	Nessuno	245
7.1.3	Solido	246
7.1.4	Sfumatura	246
7.1.5	Immagine	248
7.2	BASE	250
7.2.1	Descrizione	250
7.3	GESTATTBL	250
7.3.1	Descrizione	250
7.3.2	Nome del blocco	251
7.3.3	Seleziona blocco	251
7.3.4	Elenco attributi	251
7.3.5	Scheda Attributo	251
7.3.6	Scheda Proprietà	252
7.3.7	Scheda Opzioni testo	252
7.3.8	Applica	252
7.3.9	Sincronizza	252
7.4	CHIUDIBLOC	252
7.4.1	Opzioni all'interno del comando	252
7.5	BCOUNT (Express Tools)	252
7.5.1	Metodo	253
7.6	MODIFBLOC	253



Indice

7.6.1	Descrizione	253
7.6.2	Blocco da creare o modificare	254
7.6.3	Anteprima	254
7.6.4	Descrizione	254
7.7	-MODIFBLOC	254
7.7.1	Descrizione	254
7.7.2	Metodo	254
7.7.3	Opzioni all'interno del comando	254
7.8	BEXTEND (Express Tools)	254
7.8.1	Metodo	254
7.8.2	Opzioni all'interno del comando	255
7.9	PTRATT	255
7.9.1	Descrizione	256
7.10	-PTRAT	256
7.11	BIMAGGRIFDETTAGLIO	256
7.11.1	Descrizione	256
7.11.2	Metodo	256
7.11.3	Opzioni all'interno del comando	256
7.12	BIMAGGECCENTRICITA	256
7.12.1	Descrizione	257
7.12.2	Metodo	257
7.12.3	Opzioni all'interno del comando	257
7.13	BIMALLINEABLOCCHISEZIONE	258
7.13.1	Descrizione	258
7.13.2	Metodo	258
7.14	BIMMODELLOANALITICO	258
7.14.1	Descrizione	258
7.14.2	Metodo	258
7.14.3	Opzioni all'interno del comando	258
7.14.4	Opzioni in un nodo	259
7.14.5	Opzioni in un asse	259
7.15	BIMANCORA (Sperimentale)	260
7.15.1	Esclusione di responsabilità	260
7.15.2	Metodo	260
7.16	BIMAPPLICAPROFILO	260
7.16.1	Descrizione	260
7.16.2	Metodi	261
7.16.3	Opzioni all'interno del comando	261
7.17	BIMATTACCACOMPOSIZIONE	261
7.17.1	Metodo	261
7.17.2	Opzioni all'interno del comando	262
7.18	BIMATTACCAPOSSPAZIALE	263
7.18.1	Metodo	263
7.18.2	Opzioni all'interno del comando	263
7.19	BIMAUTOMATCH	263
7.19.1	Metodo	263
7.19.2	Opzioni all'interno del comando	264
7.20	BIMTRAVE	265
7.20.1	Descrizione	266



Indice

7.20.2	Metodo	266
7.20.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	266
7.21	BIMVERIFICADETTAGLI	268
7.21.1	Descrizione	268
7.21.2	Metodo	268
7.22	BIMCLASSIFICA	270
7.22.1	Metodo	271
7.22.2	Opzioni all'interno del comando	271
7.23	BIMRACCOGLIDETTAGLI	272
7.23.1	Metodo	272
7.24	-BIMRACCOGLIDETTAGLIDAFOLGI	272
7.24.1	Descrizione	272
7.24.2	Metodo	272
7.25	BIMCOLONNA	272
7.25.1	Descrizione	273
7.25.2	Metodo	273
7.25.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	273
7.26	BIMCOPIA	276
7.26.1	Descrizione	276
7.26.2	Metodo	276
7.26.3	Opzioni all'interno del comando	276
7.27	BIMCREADETTAGLIO	276
7.27.1	Metodo	277
7.27.2	Base	277
7.27.3	Avanzato	279
7.28	BIMFACCIATACONTINUA	282
7.28.1	Descrizione	282
7.28.2	Metodo	282
7.28.3	Opzioni all'interno del comando	283
7.29	BIMDECOMPONI	284
7.29.1	Descrizione	284
7.29.2	Metodo	284
7.30	BIMQUOTA	285
7.30.1	Metodo	285
7.30.2	Opzioni all'interno del comando	287
7.31	BIMESTENDI	287
7.31.1	Metodo	287
7.32	BIMINVERTI	288
7.32.1	Descrizione	288
7.32.2	Metodo	288
7.32.3	Opzioni all'interno del comando	289
7.33	BIMCONNETTIFLUSSO	289
7.33.1	Descrizione	289
7.33.2	Opzioni all'interno del comando	289
7.34	BIMGENERASCALE2D	290
7.34.1	Descrizione	291
7.34.2	Opzioni all'interno del comando	291
7.35	BIMGRIGLIA	291



Indice

7.35.1	Descrizione	291
7.35.2	Metodo	292
7.35.3	Opzioni all'interno del comando	292
7.36	BIMIFICA	293
7.36.1	Descrizione	293
7.36.2	Metodo	293
7.36.3	Pannello Contesto Comando Bimifica	293
7.37	-BIMINSERISCI	295
7.38	BIMINSERISCI	296
7.39	BIMINVERTISPAZI	296
7.39.1	Descrizione	296
7.39.2	Metodo	296
7.39.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	296
7.40	BIMSOLIDOLINEARE	297
7.40.1	Opzioni all'interno del comando	297
7.41	BIMLISTA	298
7.41.1	Descrizione	298
7.41.2	Metodo	298
7.42	BIMMULTISELEZIONE	299
7.42.1	Descrizione	299
7.42.2	Metodo	299
7.42.3	Opzioni all'interno del comando	299
7.43	BIMPARAMETRIZZADETTAGLIO	300
7.43.1	Descrizione	300
7.44	BIMPROFILO	300
7.44.1	Descrizione	300
7.44.2	Filtri	301
7.44.3	Strumenti	301
7.44.4	Nel progetto	301
7.44.5	Nel Database Centrale	301
7.44.6	Campi personalizzati	302
7.44.7	Forma preselezionata	302
7.44.8	Scegli il profilo nel modello	302
7.44.9	Imposta offset profilo	302
7.44.10	Proprietà del profilo	302
7.45	BIMINFOPROGETTO	302
7.45.1	Descrizione	302
7.45.2	Database di Progetto	303
7.45.3	Database Centrale	305
7.45.4	Filter (Filtro)	307
7.46	BIMPROPAGA	308
7.46.1	Descrizione	308
7.46.2	Metodo	308
7.46.3	Opzioni all'interno del comando	309
7.47	BIMPROPAGAANGOLO	310
7.47.1	Descrizione	310
7.47.2	Metodo	310
7.47.3	Opzioni all'interno del comando	310
7.48	BIMPROPAGABORDO	311



Indice

7.48.1	Descrizione	311
7.48.2	Metodo	311
7.48.3	Opzioni all'interno del comando	312
7.49	BIMPROPAGADAFILE	312
7.49.1	Descrizione	312
7.50	-BIMPROPAGATEFROMFILE	312
7.50.1	Descrizione	313
7.50.2	Metodo	313
7.51	BIMPROPAGALINEARE	313
7.51.1	Metodo	313
7.51.2	Opzioni all'interno del comando	314
7.52	BIMPROPAGAMODELLO	314
7.52.1	Descrizione	314
7.52.2	Metodo	314
7.52.3	Opzioni all'interno del comando	315
7.53	BIMPROPAGAPIANO	315
7.53.1	Metodo	316
7.53.2	Opzioni all'interno del comando	317
7.54	BIMPROPRIETA	317
7.54.1	Descrizione	317
7.54.2	Spazionome:	319
7.54.3	Aggiungi Imposta	319
7.54.4	Aggiungi Proprietà	319
7.54.5	Aggiungi Valore	319
7.54.6	Su	319
7.54.7	Giù	319
7.54.8	Rimuovi	319
7.54.9	Filter (Filtro)	319
7.54.10	Properties (Proprietà)	319
7.54.11	Albero delle Proprietà	320
7.54.12	Importa	320
7.54.13	Esporta	320
7.54.14	Visibilità	321
7.55	BIMPYTHON	321
7.55.1	Metodo	321
7.56	BIMQUICKBUILDING	321
7.56.1	Descrizione	321
7.56.2	Metodo	321
7.56.3	Opzioni all'interno del comando	323
7.57	BIMQUICKDRAW	323
7.57.1	Descrizione	324
7.57.2	Metodo	324
7.57.3	Quote	325
7.57.4	Opzioni all'interno del comando	326
7.57.5	Opzioni di snap avanzate	326
7.57.6	Widget Aggiungi Piano	326
7.58	BIMRIASSOCIA	327
7.58.1	Descrizione	327
7.59	BIMRICALCOLAASSI	327



Indice

7.59.1	Descrizione	327
7.60	BIMTETTO	327
7.60.1	Descrizione	328
7.60.2	Metodo	328
7.60.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	328
7.61	BIMSEZIONE	330
7.61.1	Descrizione	330
7.61.2	Metodo	330
7.61.3	Opzioni all'interno del comando	331
7.61.4	Modifica mediante grip	332
7.62	BIMAPRISEZIONE	333
7.62.1	Descrizione	333
7.62.2	Metodo	333
7.63	BIMAGGIORNASEZIONE	333
7.63.1	Descrizione	334
7.63.2	Metodo	334
7.64	BIMIMPDIREZIONECUSCINETTODICARICO	334
7.64.1	Metodo	334
7.65	BIMIMPOSTAFACCIARIFERIMENTO	335
7.65.1	Metodi	335
7.65.2	Opzioni all'interno del comando	336
7.66	BIMSOLAIO	336
7.66.1	Descrizione	337
7.66.2	Metodo	337
7.66.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	337
7.66.4	Opzioni all'interno della barra dei comandi	338
7.67	BIMTRANCIAMURO	338
7.67.1	Metodo	339
7.68	BIMSPAZIO	339
7.68.1	Descrizione	339
7.68.2	Opzioni all'interno del comando	339
7.69	BIMPOSSPAZIALE	340
7.69.1	Descrizione	341
7.69.2	Nuovo Edificio	341
7.69.3	Nuovo Piano	342
7.69.4	Elimina Edificio o Piano selezionato	343
7.69.5	Importa posizioni spaziali	343
7.69.6	Opzioni all'interno del comando	344
7.70	BIMDIVIDI	344
7.70.1	Descrizione	345
7.70.2	Metodo	345
7.71	BIMSCALA	348
7.71.1	Descrizione	348
7.71.2	Metodo	348
7.71.3	Opzioni all'interno del comando	350
7.72	BIMSTIRA	351
7.72.1	Descrizione	351
7.72.2	Metodo	351
7.72.3	Opzioni all'interno del comando	351



Indice

7.73	BIMCONNETTISTRUTTURALE	351
7.73.1	Descrizione	352
7.73.2	Metodo	352
7.73.3	Opzioni all'interno del comando	352
7.74	BIMTICHETTA	353
7.74.1	Descrizione	353
7.74.2	Metodo	353
7.74.3	Opzioni all'interno della barra dei comandi	355
7.75	BIMTAGLIA	356
7.75.1	Metodo	356
7.76	BIMAGGIORNASPAZIO	356
7.76.1	Descrizione	356
7.77	BIMAGGIORNASPESSORE	356
7.77.1	Metodo	357
7.77.2	Opzioni all'interno del comando	357
7.78	BIMAGGIORNAINTERPIANO (Sperimentale)	357
7.78.1	Esclusione di responsabilità	357
7.78.2	Metodo	358
7.78.3	Scheda Manuale	358
7.78.4	Scheda Posizione spaziale	359
7.78.5	Anteprima operazioni	360
7.79	BIMMURO	362
7.79.1	Descrizione	362
7.79.2	Metodo	362
7.79.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	363
7.80	BIMCREAFINESTRA	365
7.80.1	Descrizione	365
7.80.2	Opzioni all'interno del comando	366
7.81	-BIMWINDOWCREATE	366
7.81.1	Descrizione	366
7.81.2	Opzioni all'interno del comando	367
7.82	BIMAGGIORNAFINESTRA	367
7.82.1	Descrizione	367
7.82.2	Opzioni all'interno del comando	367
7.83	BLADE	368
7.83.1	Descrizione	368
7.84	BLCOMPOSIZIONI	368
7.84.1	Descrizione	368
7.84.2	Categoria Composizione	369
7.84.3	Nuova Composizione	369
7.84.4	Nel progetto	369
7.84.5	Nel database centrale	370
7.84.6	Riquadro di anteprima	370
7.84.7	Nome	370
7.84.8	Tipo	370
7.84.9	Aggiungi strato	370
7.84.10	Duplica strato	370
7.84.11	Griglia struttura	370
7.84.12	Griglia delle proprietà	371



Indice

7.84.13	Proprietà personalizzate	372
7.85	PUNTINI	372
7.85.1	Descrizione	372
7.86	BLMATERIALI	372
7.86.1	Descrizione	372
7.86.2	Nel progetto	373
7.86.3	Nel database centrale	373
7.86.4	Nome del materiale	373
7.86.5	Schede specifiche del materiale	373
7.87	BLOCCO	374
7.87.1	Descrizione	374
7.87.2	Nome Blocco	374
7.87.3	Unità Blocco	375
7.87.4	Descrizione	375
7.87.5	Punto Base	375
7.87.6	Entità	375
7.87.7	Comportamento	376
7.88	-BLOCCO	376
7.88.1	Metodo	376
7.88.2	Opzioni all'interno del comando	377
7.89	BLOCK? (Express Tools)	377
7.89.1	Metodo	377
7.90	CONVERTIBLOCCO	377
7.90.1	Descrizione	377
7.90.2	Metodo	377
7.91	BLOCCOICONA	379
7.91.1	Metodo	379
7.91.2	Opzioni all'interno del comando	379
7.92	-BLOCKIFY	380
7.92.1	Descrizione	380
7.92.2	Metodo	380
7.92.3	Opzioni all'interno del comando	380
7.93	BLOCKIFY	381
7.93.1	Descrizione	381
7.93.2	Metodo	381
7.93.3	Rileva le corrispondenze con le entità selezionate	382
7.93.4	Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti	384
7.93.5	Rileva solidi 3D uguali	387
7.93.6	Rileva collezioni	389
7.94	SOSTITUISCIBLOCCO	392
7.94.1	Metodo	392
7.94.2	Selezionare il blocco da sostituire	394
7.94.3	Selezionare particolari istanze di blocco	394
7.94.4	Opzioni	394
7.95	-SOSTITUISCIBLOCCO	395
7.95.1	Metodo	395
7.95.2	Opzioni all'interno del comando	396
7.96	BLOCCOAXRIF	396
7.96.1	Metodo	397



Indice

7.96.2	Selezionare il blocco da sostituire	397
7.96.3	Selezionare particolari istanze di blocco	397
7.96.4	Opzioni	397
7.97	-BLOCCOAXRIF	398
7.97.1	Metodo	398
7.97.2	Opzioni all'interno del comando	398
7.98	BMANIMA	399
7.98.1	Metodo	399
7.98.2	Opzioni all'interno del comando	400
7.99	BMFRECCIA	400
7.99.1	Descrizione	400
7.99.2	Metodo	400
7.99.3	Opzioni all'interno del comando	400
7.100	BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE	401
7.100.1	Descrizione	401
7.100.2	Metodo	401
7.100.3	Pannello contestuale del comando Ispeziona Assieme	401
7.100.4	Opzioni all'interno del comando	407
7.101	BMRICHIAMO	407
7.101.1	Descrizione	407
7.101.2	Opzioni all'interno del comando	407
7.102	BMBOM	409
7.102.1	Descrizione	409
7.102.2	Opzioni all'interno del comando	410
7.103	BMEDITABOM	418
7.103.1	Opzioni all'interno del comando	418
7.104	-BMESPORTABOM	418
7.104.1	Opzioni all'interno del comando	419
7.105	BMESPORTABOM	419
7.105.1	Opzioni all'interno del comando	419
7.106	BMCHIUDIPANNELLOBOM	420
7.106.1	Descrizione	420
7.107	BMAPRIPANNELLOBOM	420
7.107.1	Descrizione	420
7.108	BMEDITAMODELLOBOM	420
7.108.1	Descrizione	420
7.108.2	Opzioni all'interno del comando	421
7.109	BMCONNETTI	421
7.109.1	Descrizione	422
7.109.2	Metodo	422
7.109.3	Opzioni all'interno del comando	422
7.110	BMCONVERTI	425
7.110.1	Metodo	425
7.110.2	Opzioni all'interno del comando	425
7.111	BMCREACOMPONENTE	426
7.112	-BMCREACOMPONENTE	426
7.113	BMDIPENDENZE	426
7.113.1	Metodo	426



Indice

7.114	BMDISSOLVI	426
7.114.1	Descrizione	427
7.115	BMESPLODI	427
7.115.1	Descrizione	427
7.115.2	Metodo	427
7.115.3	Opzioni all'interno del comando	428
7.116	BMESPLODISPOSTA	431
7.116.1	Descrizione	431
7.116.2	Opzioni all'interno del comando	431
7.117	BMESPLODIMODIFSTEP	432
7.117.1	Descrizione	432
7.117.2	Metodo	432
7.117.3	Opzioni all'interno del comando	432
7.118	BMESTERNALIZZA	433
7.118.1	Descrizione	433
7.118.2	Opzioni all'interno del comando	434
7.119	BMFORM	434
7.119.1	Descrizione	434
7.119.2	Opzioni all'interno del comando	434
7.120	BMFERRAMENTA	435
7.120.1	Descrizione	435
7.121	-BMFERRAMENTA	435
7.121.1	Metodo	435
7.121.2	Opzioni all'interno del comando	435
7.122	BMNASCONDI	436
7.122.1	Descrizione	437
7.122.2	Opzioni all'interno del comando	437
7.123	BMINSER	437
7.123.1	Descrizione	437
7.123.2	Metodo	438
7.123.3	Opzioni all'interno del comando	438
7.124	-BMINSER	439
7.124.1	Descrizione	439
7.125	BMLINK	439
7.125.1	Descrizione	439
7.125.2	Opzioni all'interno del comando	440
7.126	BMLOCALIZZA	440
7.126.1	Descrizione	440
7.126.2	Opzioni all'interno del comando	440
7.127	BMPROPMASS	440
7.127.1	Metodo	441
7.127.2	Opzioni all'interno del comando	441
7.128	BMMECH	442
7.128.1	Descrizione	442
7.128.2	Opzioni all'interno del comando	442
7.129	BMNUOVO	443
7.129.1	Descrizione	443
7.130	BMAPRI	443



Indice

7.130.1	Descrizione	443
7.131	BMAPRICOPIA	443
7.131.1	Descrizione	443
7.132	-BMPARAMETRI	444
7.132.1	Descrizione	444
7.132.2	Opzioni all'interno del comando	444
7.133	BMPROPRIETA	444
7.133.1	Descrizione	444
7.133.2	Spazionome:	445
7.133.3	Aggiungi Imposta	446
7.133.4	Aggiungi Proprietà	446
7.133.5	Rimuovi	446
7.133.6	Pulsante Sposta Sù	446
7.133.7	Pulsante Sposta Giù	446
7.133.8	Filter (Filtro)	446
7.133.9	Properties (Proprietà)	446
7.133.10	Albero delle Proprietà	446
7.133.11	Importa	446
7.133.12	Esporta	446
7.134	BMPOUT	446
7.134.1	Descrizione	446
7.135	BMRECUPERA	447
7.135.1	Descrizione	447
7.136	BMSOSTITUISCI	447
7.136.1	Descrizione	447
7.136.2	Opzioni all'interno del comando	447
7.137	BSCALE (Express Tools)	448
7.137.1	Opzioni all'interno del comando	448
7.138	BMESPLODICONFIG	448
7.138.1	Descrizione	448
7.138.2	Metodo	448
7.138.3	Opzioni all'interno del comando	448
7.139	BMSEQUENZA (Sperimentale)	449
7.139.1	Esclusione di responsabilità	449
7.139.2	Metodo	449
7.139.3	Opzioni all'interno del comando	455
7.140	BMCHIUDIPANNELLOSEQUENZA	455
7.140.1	Descrizione	455
7.141	BMAPRIPANNELLOSEQUENZA	455
7.141.1	Descrizione	455
7.141.2	Esclusione di responsabilità	455
7.142	BMEDITASEQUENZASTEP	455
7.142.1	Metodo	456
7.142.2	Esclusione di responsabilità	456
7.142.3	Opzioni all'interno del comando	456
7.143	BMMOSTRA	456
7.143.1	Descrizione	456
7.143.2	Opzioni all'interno del comando	456
7.144	BMLINEEGUIDA	456



Indice

7.144.1	Descrizione	457
7.144.2	Opzioni all'interno del comando	457
7.145	BMUNLINK	457
7.145.1	Descrizione	457
7.146	BMUNMECH	457
7.146.1	Descrizione	457
7.146.2	Opzioni all'interno del comando	457
7.147	BMAGGIORNA	458
7.147.1	Descrizione	458
7.147.2	Opzioni all'interno del comando	458
7.148	BMSTILEV	458
7.148.1	Descrizione	459
7.148.2	Opzioni all'interno del comando	459
7.149	BMANNOTASALDATURA	460
7.149.1	Metodo	460
7.149.2	Opzioni all'interno del comando	460
7.150	BMSALDATURA	461
7.150.1	Metodo	461
7.150.2	Opzioni all'interno del comando	462
7.151	BMSALDATURASIMMETRICA	462
7.151.1	Descrizione	462
7.151.2	Metodo	462
7.151.3	Opzioni all'interno del comando	463
7.152	BMXCONVERT	463
7.152.1	Descrizione	463
7.153	CONTORNI	463
7.153.1	Descrizione	463
7.153.2	Finestra di dialogo Contorno	464
7.153.3	Opzioni all'interno del comando	466
7.154	-CONTORNI	466
7.154.1	Descrizione	466
7.154.2	Metodi per creare un contorno	467
7.154.3	Opzioni all'interno del comando -CONTORNI	467
7.155	PARALLELEPIPEDO	468
7.155.1	Descrizione	468
7.155.2	Metodo	469
7.155.3	Opzioni all'interno del comando	469
7.156	SPEZZA	470
7.156.1	Metodo	470
7.156.2	Opzioni all'interno del comando	470
7.157	BREAKLINE (Express Tools)	471
7.157.1	Metodo	471
7.157.2	Opzioni all'interno del comando	471
7.158	BROWSER	472
7.158.1	Descrizione	472
7.159	SALVABLOCNOME	472
7.159.1	Descrizione	472
7.159.2	Blocco da salvare	473



Indice

7.159.3	Anteprima	473
7.159.4	Descrizione	473
7.160	BTRIM (Express Tools)	473
7.160.1	Metodo	473
7.160.2	Opzioni all'interno del comando	474
7.161	BURST (Express Tools)	474
7.161.1	Metodo	474
8.	C	475
8.1	CAEANALIZZA2D (Sperimentale)	475
8.1.1	Esclusione di responsabilità	475
8.1.2	Descrizione	475
8.1.3	Metodo	475
8.2	CAL	479
8.2.1	Descrizione	479
8.2.2	Vista	480
8.2.3	Nome della vista	481
8.2.4	Mantieni in primo piano	481
8.2.5	Cronologia	481
8.3	CALLOUT	481
8.3.1	Descrizione	482
8.4	APPFOT	482
8.4.1	Metodo	482
8.4.2	Opzioni all'interno del comando	482
8.5	CDORDER (Express Tools)	484
8.5.1	Metodo	484
8.5.2	Elenco dei colori	484
8.5.3	Pulsanti di spostamento verso l'alto e verso il basso	484
8.5.4	Metodo Riordinamento	485
8.5.5	Posizione Ordine di Visualizzazione	485
8.6	-CDORDER (Express Tools)	485
8.6.1	Opzioni all'interno del comando	485
8.7	SNAPCENTRO	486
8.7.1	Descrizione	486
8.8	DISSOCIACENTRO	486
8.8.1	Descrizione	486
8.9	LINEAASSE	486
8.9.1	Descrizione	486
8.9.2	Metodo	487
8.10	CENTRO	487
8.10.1	Descrizione	488
8.10.2	Metodo	488
8.11	RIASSOCIACENTRO	488
8.11.1	Descrizione	488
8.12	REIMPOSTACENTRO	488
8.12.1	Descrizione	489
8.13	CIMA	489
8.13.1	Metodo	489
8.13.2	Opzioni all'interno del comando	489



Indice

8.14	CAMBIA	491
8.14.1	Metodo	491
8.14.2	Opzioni all'interno del comando	492
8.15	VERIFICAAGGIORNAMENTI	492
8.15.1	Descrizione	492
8.16	CONTRSTANDARD	492
8.16.1	Metodo	492
8.16.2	Finestra di dialogo Controllare Standard CAD	493
8.17	CAPROP	494
8.17.1	Descrizione	494
8.17.2	Opzioni all'interno del comando	494
8.18	CAMBIASPAZIO	495
8.18.1	Metodo	495
8.18.2	Opzioni all'interno del comando	495
8.19	CHURLS (Express Tools)	495
8.19.1	Metodo	496
8.20	CERCHIO	496
8.20.1	Descrizione	496
8.20.2	Metodi	496
8.20.3	Opzioni all'interno del comando CERCHIO	496
8.21	IMPORTACIVIL3D	498
8.21.1	Descrizione	499
8.21.2	Converti da disegno corrente	500
8.21.3	Seleziona disegno da importare:	500
8.21.4	Seleziona Tutto	500
8.21.5	Nome del layer del template per oggetti Civil 3D:	500
8.21.6	Importa oggetti CAD nativi	500
8.21.7	Importa etichette Civil 3D come blocchi	500
8.22	ESPORTACIVILDWG	500
8.22.1	Descrizione	501
8.22.2	Opzioni all'interno del comando	501
8.23	CIVILEXPLORERCLOSE	501
8.23.1	Descrizione	501
8.24	APRIESPLORACIVILE	501
8.24.1	Descrizione	501
8.24.2	Scheda Civile	502
8.24.3	Scheda GIS	514
8.24.4	Scheda Impostazioni	518
8.25	-PUNTICIVILE	520
8.25.1	Descrizione	520
8.25.2	Metodo	521
8.25.3	Opzioni all'interno del comando	521
8.26	PUNTICIVILE	521
8.26.1	Descrizione	522
8.26.2	Metodo	522
8.26.3	Opzioni all'interno del comando	522
8.27	ATTRIBUTIPUNTOCIVILE	523
8.27.1	Opzioni all'interno del comando	523



Indice

8.28	EDITAPUNTOCIVILE_____	524
8.28.1	Descrizione_____	524
8.29	-ESPORTAPUNTICIVILI_____	525
8.29.1	Metodo_____	525
8.29.2	Opzioni all'interno del comando_____	525
8.30	ESPORTAPUNTICIVILI_____	526
8.30.1	Descrizione_____	526
8.31	GRUPPOPUNTICIVILI_____	527
8.31.1	Metodo_____	527
8.32	-GRUPPOPUNTICIVILI_____	527
8.32.1	Descrizione_____	527
8.32.2	Metodo_____	527
8.32.3	Opzioni all'interno del comando_____	527
8.33	ZOOMPUNTOCIVILE_____	529
8.33.1	Descrizione_____	529
8.33.2	Opzioni all'interno del comando_____	529
8.34	DISATTSCHINT_____	529
8.35	ATTSCHINT_____	530
8.35.1	Metodo_____	530
8.36	PULISCIVARIABILIINUTILIZZATE_____	530
8.36.1	Descrizione_____	530
8.37	VISUALIZZARITAGLIO_____	530
8.38	CLIPIT (Express Tools)_____	530
8.38.1	Descrizione_____	530
8.38.2	Metodo_____	531
8.39	CHIUDI_____	531
8.39.1	Descrizione_____	532
8.40	COLORE_____	532
8.40.1	Descrizione_____	532
8.40.2	Scheda Colore Indice_____	532
8.40.3	Scheda True Color_____	533
8.40.4	Scheda Cataloghi Colore_____	534
8.41	-COLORE_____	534
8.41.1	Metodi_____	534
8.42	LINEACOM_____	535
8.42.1	Descrizione_____	535
8.42.2	Barra dei Comandi_____	535
8.42.3	Cronologia dei Comandi_____	536
8.42.4	Accesso alla cronologia degli input_____	536
8.43	NASCLINEACOM_____	536
8.43.1	Descrizione_____	536
8.44	COMANDI_____	536
8.44.1	Descrizione_____	537
8.44.2	Opzioni_____	537
8.45	COMMUNICATORINFO_____	537
8.45.1	Descrizione_____	537
8.46	CONO_____	537
8.46.1	Descrizione_____	538



Indice

8.46.2	Metodo	538
8.46.3	Opzioni all'interno del comando	538
8.47	CONNETTI	543
8.47.1	Descrizione	543
8.47.2	Metodo	543
8.47.3	Opzioni all'interno del comando	544
8.48	BARRAVINC	544
8.48.1	Descrizione	544
8.48.2	Opzioni	544
8.49	CHIUDINAVIGATORECONTENUTO	545
8.49.1	Descrizione	545
8.50	APRINAVIGATORECONTENUTO	545
8.50.1	Descrizione	545
8.50.2	Aggiungi Cartella...	546
8.50.3	Aggiorna	546
8.50.4	Definizioni nel disegno selezionato	546
8.50.5	Albero delle cartelle locali	547
8.50.6	Anteprima delle definizioni	547
8.50.7	Descrizione	547
8.51	CONVERTICOMPONENTIABLOCCI	547
8.51.1	Descrizione	547
8.52	CONVERTCTB	547
8.52.1	Descrizione	547
8.53	CONVERTIPOLI	547
8.53.1	Metodo	547
8.53.2	Opzioni all'interno del comando	548
8.54	CONVERTSTILIST	548
8.54.1	Descrizione	548
8.55	CONVINMESH	548
8.55.1	Descrizione	549
8.55.2	Metodo	549
8.56	CONVINSOLIDO	549
8.56.1	Descrizione	549
8.56.2	Metodo	549
8.57	CONVINSUPERF	549
8.57.1	Descrizione	550
8.57.2	Metodo	550
8.58	COPIA	550
8.58.1	Metodo	551
8.58.2	Opzioni all'interno del comando	551
8.59	COPIAPUNTOB	551
8.59.1	Descrizione	551
8.60	COPIACLIP	551
8.60.1	Descrizione	552
8.61	COPYEDATA	552
8.61.1	Metodo	552
8.61.2	Opzioni	552
8.62	COPIAGUIDATA	552



Indice

8.62.1	Descrizione	552
8.62.2	Metodo	552
8.62.3	Opzioni all'interno del comando	553
8.63	COPIAGUIDATA3D	554
8.63.1	Metodo	554
8.63.2	Opzioni all'interno del comando	555
8.64	COPIACRONO	555
8.65	COPYM (Express Tools)	556
8.65.1	Metodo	556
8.65.2	Opzioni all'interno del comando	556
8.66	COPYTOLAYER (Express Tools)	557
8.66.1	Descrizione	557
8.66.2	Metodo	557
8.66.3	Opzioni all'interno del comando	558
8.67	-COPIATOLAYER (Express Tools)	558
8.67.1	Descrizione	558
8.67.2	Opzioni all'interno del comando	558
8.68	CORRIDOIO	558
8.68.1	Metodi	558
8.68.2	Opzioni all'interno del comando	559
8.69	MODIFICACORRIDOIO	559
8.69.1	Metodo	559
8.69.2	Opzioni all'interno del comando	559
8.70	ESTRAICORRIDOIO	561
8.70.1	Descrizione	561
8.70.2	Metodo	561
8.70.3	Opzioni all'interno del comando	561
8.71	CORRIDOIOTEMPLATE	562
8.71.1	Metodo	562
8.71.2	Opzioni all'interno del comando	562
8.72	CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE	562
8.72.1	Descrizione	562
8.72.2	Metodo	563
8.72.3	Opzioni all'interno del comando	563
8.73	EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO	563
8.73.1	Descrizione	563
8.73.2	Opzioni all'interno del comando	564
8.74	CPAGESETUP	565
8.74.1	Descrizione	566
8.74.2	Nome impostazione pagina	567
8.74.3	Configurazione Stampante / Plotter	567
8.74.4	Dimensione foglio	567
8.74.5	Area di stampa	567
8.74.6	Scala di stampa	567
8.74.7	Tabella stili di stampa	567
8.74.8	Orientamento disegno	567
8.74.9	Offset di stampa	568
8.74.10	Opzioni di stampa	568
8.74.11	Opzioni ombreggiatura finestra	568



Indice

8.75	CREAPROGETTOBIM	568
8.75.1	Descrizione	568
8.76	CREABLOCCOLIBRERIA	568
8.76.1	Descrizione	569
8.76.2	Gruppo di selezione	569
8.76.3	Nome	569
8.76.4	Categoria	569
8.76.5	Localizzazione	570
8.76.6	Mostra/Nascondi opzioni	570
8.76.7	Cambia corrente:	570
8.76.8	Unità di inserimento	570
8.76.9	Crea	571
8.76.10	Annulla	571
8.77	-CREABLOCCOLIBRERIA	571
8.77.1	Descrizione	571
8.78	CREAMINIATURE	572
8.78.1	Descrizione	572
8.78.2	Metodo	573
8.79	CARICAIUPERS	573
8.79.1	Descrizione	573
8.79.2	Gruppi di Personalizzazione Caricati	573
8.79.3	Carica Gruppo di Personalizzazione Da File	573
8.80	CUIUNLOAD	574
8.80.1	Descrizione	574
8.80.2	Gruppi di Personalizzazione Caricati	574
8.80.3	Carica Gruppo di Personalizzazione Da File	574
8.81	CALCCURVA	575
8.81.1	Descrizione	575
8.81.2	Definizione arco	575
8.81.3	Definizione corda	576
8.81.4	Opzioni all'interno del comando	577
8.82	PERSONALIZZA	578
8.82.1	Descrizione	578
8.82.2	File	578
8.82.3	File principale di personalizzazione:	579
8.82.4	Elenco schede	579
8.82.5	Gestisci le tue personalizzazioni	590
8.83	TAGLIACLIP	590
8.83.1	Descrizione	590
8.84	NASCVC	590
8.84.1	Metodo	591
8.85	MOSTRAVC	591
8.85.1	Metodo	591
8.86	CILINDRO	592
8.86.1	Descrizione	592
8.86.2	Metodo	593
8.86.3	Opzioni all'interno del comando	593
9.	D	598
9.1	ESTRDATI	598



Indice

9.1.1	Descrizione	598
9.1.2	Finestra di dialogo Pagina 1 Procedura Guidata	598
9.1.3	Finestra di dialogo Pagina 2 Procedura Guidata	599
9.1.4	Finestra di dialogo Pagina 3 Procedura Guidata	602
9.1.5	Finestra di dialogo Pagina 4 Procedura Guidata	603
9.1.6	Finestra di dialogo Pagina 5 Procedura Guidata	605
9.2	-ESTRDATI	606
9.2.1	Metodo	606
9.3	COLLDATI	606
9.3.1	Descrizione	606
9.3.2	Crea nuovo collegamento dati	607
9.3.3	Dettagli collegamento	607
9.3.4	Anteprima	607
9.4	AGGIORNCOLLDATI	607
9.4.1	Metodo	607
9.4.2	Opzioni all'interno del comando	607
9.5	DATASMITHCONNECT	608
9.5.1	Descrizione	608
9.6	DATASMITHEXPORT	608
9.6.1	Descrizione	608
9.7	DATASMITHSYNC	608
9.7.1	Descrizione	609
9.8	DATE (Express Tools)	609
9.8.1	Metodo	609
9.9	LISTDB	609
9.9.1	Descrizione	609
9.10	VDALLINEATO	609
9.10.1	Descrizione	609
9.10.2	Metodo	609
9.10.3	Opzioni all'interno del comando	610
9.11	VDANGOLARE	610
9.11.1	Descrizione	610
9.11.2	Metodi	610
9.12	VDCONVERTI	611
9.12.1	Descrizione	611
9.13	VDDIAMETRICO	611
9.13.1	Descrizione	611
9.14	VDVISUALIZZA	612
9.14.1	Descrizione	612
9.15	VDORIZZONTALE	612
9.15.1	Descrizione	612
9.15.2	Metodo	612
9.15.3	Opzioni all'interno del comando	613
9.16	VDLINEARE	613
9.16.1	Descrizione	613
9.16.2	Metodo	613
9.16.3	Opzioni all'interno del comando	613
9.17	VDRAGGIO	613



Indice

9.17.1	Descrizione	613
9.18	VVERTICALE	614
9.18.1	Descrizione	614
9.18.2	Metodo	614
9.18.3	Opzioni all'interno del comando	614
9.19	DDATTE	614
9.19.1	Descrizione	615
9.19.2	Nome del blocco	615
9.19.3	Etichetta	615
9.19.4	Richiesta	615
9.19.5	Valore	615
9.19.6	... Formattazione del Testo	616
9.20	DDEDIT	616
9.20.1	Descrizione	616
9.21	DDEMODES	616
9.21.1	Descrizione	616
9.21.2	Metodo	616
9.22	DDFILTER	618
9.22.1	Descrizione	618
9.23	DDGRIPS	618
9.23.1	Descrizione	618
9.24	DDPTYPE	618
9.24.1	Descrizione	618
9.25	DDSELECT	618
9.25.1	Descrizione	618
9.26	DDSETVAR	618
9.26.1	Descrizione	619
9.27	DDSTRACK	619
9.27.1	Descrizione	619
9.28	DDVPOINT	619
9.28.1	Descrizione	619
9.28.2	Riferimento Comandi	620
9.28.3	Orizzontale	620
9.28.4	Verticale	620
9.28.5	Preimpostazione angolo	622
9.28.6	Piana	622
9.28.7	Precedente	622
9.29	DISATTIVAPIANO	622
9.29.1	Descrizione	622
9.30	DEFAULTSCALELIST	622
9.30.1	Descrizione	622
9.30.2	Riferimento Comandi	623
9.30.3	Aggiungi nuova scala	623
9.30.4	Modifica scala	623
9.30.5	Sposta in Alto	623
9.30.6	Sposta in Basso	623
9.30.7	Elimina	623
9.30.8	Ripristina	624
9.31	PAUSA	624



Indice

9.31.1	Descrizione	624
9.31.2	Opzioni all'interno del comando	624
9.32	ELIMVINC	624
9.32.1	Metodo	624
9.33	DELEDATA	624
9.33.1	Descrizione	624
9.33.2	Opzioni	624
9.34	ELIMINAFUNZIONESCHIZZO	625
9.34.1	Descrizione	625
9.34.2	Metodo	625
9.35	DEPARAMETRIZZA	625
9.35.1	Descrizione	625
9.35.2	Opzioni all'interno del comando	625
9.36	TABELLAPROGETTO	625
9.36.1	Descrizione	626
9.36.2	Opzioni all'interno del comando	626
9.37	-EDITATABELLAPROGETTO	626
9.37.1	Opzioni all'interno del comando	626
9.38	CHIUDIPANNELLODETTAGLI	627
9.38.1	Descrizione	627
9.39	APRIPANNELLODETTAGLI	627
9.39.1	Descrizione	627
9.39.2	Inizio	628
9.39.3	Libreria dettagli	628
9.39.4	Filter (Filtro)	629
9.39.5	Menu	630
9.39.6	Vista elenco / Vista griglia	630
9.39.7	Crea dettaglio	630
9.40	ESPORTADGN	631
9.40.1	Descrizione	631
9.41	-ESPORTADGN	631
9.41.1	Metodo	631
9.41.2	Opzioni all'interno del comando	631
9.42	IMPORTADGN	631
9.42.1	Descrizione	631
9.43	DGNIMPORTOPTIONS	631
9.43.1	Descrizione	632
9.44	FIRMEDIGITALI	632
9.44.1	Metodo	632
9.45	-FIRMEDIGITALI	633
9.45.1	Metodo	634
9.45.2	Opzioni all'interno del comando	634
9.46	DIM	634
9.46.1	Descrizione	634
9.46.2	Opzioni all'interno del comando	635
9.47	DIM1	636
9.47.1	Descrizione	636
9.47.2	Opzioni all'interno del comando	636



Indice

9.48	DIMALLINEATA	637
9.48.1	Descrizione	637
9.48.2	Metodo	638
9.48.3	Opzioni all'interno del comando	638
9.49	DIMANGOLO	640
9.49.1	Descrizione	640
9.49.2	Metodo	641
9.49.3	Opzioni all'interno del comando	641
9.50	ARCOQUOTA	643
9.50.1	Descrizione	643
9.50.2	Metodo	644
9.50.3	Opzioni all'interno del comando	644
9.51	DIMLBASE	645
9.51.1	Descrizione	646
9.51.2	Metodo	646
9.51.3	Opzioni all'interno del comando	646
9.52	INTERRQUOTA	647
9.52.1	Descrizione	647
9.52.2	Opzioni all'interno del comando	647
9.53	DIMCENTRO	648
9.53.1	Descrizione	648
9.53.2	Metodo	648
9.53.3	Opzioni all'interno del comando	648
9.54	VINCQUOTA	648
9.54.1	Metodo	648
9.54.2	Opzioni all'interno del comando	648
9.55	DIMCONTINUA	649
9.55.1	Descrizione	649
9.55.2	Metodo	650
9.55.3	Opzioni all'interno del comando	650
9.56	DIMDIAMETRO	650
9.56.1	Descrizione	651
9.56.2	Metodo	651
9.56.3	Opzioni all'interno del comando	651
9.57	DIMDISSOCIA	652
9.57.1	Descrizione	652
9.58	DIMEDITA	652
9.58.1	Descrizione	652
9.58.2	Metodi	653
9.58.3	Opzioni all'interno del comando	653
9.59	DIMEX (Express Tools)	654
9.59.1	Metodo	654
9.59.2	File...	654
9.59.3	Stili di Quota disponibili	654
9.59.4	Esporta	654
9.60	DIMIM (Express Tools)	654
9.60.1	Metodo	655
9.60.2	File...	655
9.60.3	Stili di quota utilizzati	655



Indice

9.60.4	Stili di testo utilizzati	655
9.60.5	Tipilinea utilizzati	656
9.60.6	Importa	656
9.61	QUOTARIDOTTA	656
9.61.1	Descrizione	656
9.61.2	Metodo	656
9.61.3	Opzioni all'interno del comando	656
9.62	QUOTARIDLIN	656
9.62.1	Descrizione	657
9.62.2	Metodo	657
9.62.3	Opzioni all'interno del comando	657
9.63	DIMDIRETTRICE	657
9.63.1	Descrizione	657
9.63.2	Metodo	658
9.63.3	Opzioni all'interno del comando	658
9.64	DIMLINEARE	660
9.64.1	Descrizione	660
9.64.2	Metodo	660
9.64.3	Opzioni all'interno del comando	661
9.65	DIMMARCAMODIFLOCALI	663
9.65.1	Descrizione	663
9.65.2	Opzioni all'interno del comando	663
9.66	DIMCOORDINATA	664
9.66.1	Descrizione	664
9.66.2	Metodo	664
9.66.3	Opzioni all'interno del comando	664
9.67	DIMMODILOCALE	666
9.67.1	Descrizione	666
9.67.2	Opzioni all'interno del comando	666
9.68	DIMRAGGIO	666
9.68.1	Descrizione	666
9.68.2	Metodo	667
9.68.3	Opzioni all'interno del comando	667
9.69	DIMREASSOC (Express Tools)	668
9.69.1	Metodo	668
9.70	DIMRIASSOCIA	668
9.70.1	Descrizione	668
9.70.2	Metodi	668
9.70.3	Opzioni	669
9.71	DIMRIGEN	669
9.71.1	Descrizione	669
9.72	SPAZIOQUOTE	669
9.72.1	Descrizione	669
9.72.2	Metodo	669
9.72.3	Opzioni all'interno del comando	669
9.73	DIMSTILE	670
9.73.1	Descrizione	670
9.73.2	Metodo	670
9.73.3	Opzioni Menu Contestuale	671



Indice

9.73.4	Opzioni all'interno del pannello Edita stili di quota	671
9.74	-DIMSTILE	682
9.74.1	Metodo	683
9.74.2	Opzioni all'interno del comando	683
9.75	DIMSTILESET	683
9.75.1	Metodo	683
9.76	DIMTEDIT	683
9.76.1	Descrizione	684
9.76.2	Metodo	684
9.76.3	Opzioni all'interno del comando	684
9.77	DISH	684
9.78	DISSOLVIFUNZIONISCHIZZO	685
9.78.1	Metodo	685
9.79	DIST	685
9.79.1	Metodo	685
9.79.2	Opzioni all'interno del comando	686
9.80	LUCELONTANA	686
9.80.1	Descrizione	687
9.80.2	Opzioni all'interno del comando	687
9.81	DIVIDI	687
9.81.1	Metodo	688
9.81.2	Opzioni all'interno del comando	688
9.82	DMANGOLO3D	689
9.82.1	Descrizione	689
9.82.2	Opzioni all'interno del comando	689
9.83	DMVERIFICA	689
9.83.1	Descrizione	690
9.83.2	Metodo	690
9.84	DMVERIFICATUTTO	691
9.84.1	Descrizione	691
9.84.2	Metodo	691
9.84.3	Opzioni all'interno del comando	691
9.85	DMPIEGA	692
9.85.1	Metodo	692
9.85.2	Opzioni all'interno del comando	692
9.86	DMCIMA	693
9.86.1	Descrizione	693
9.86.2	Opzioni all'interno del comando	694
9.87	DMCOINCIDENTE3D	694
9.87.1	Metodo	695
9.87.2	Opzioni all'interno del comando	695
9.88	DMCONCENTRICO3D	695
9.88.1	Metodo	695
9.88.2	Opzioni all'interno del comando	695
9.89	DMVINCOLO3D	695
9.89.1	Descrizione	695
9.89.2	Opzioni all'interno del comando	696
9.90	DMCOPIAFACCE	698



Indice

9.90.1	Descrizione	698
9.90.2	Opzioni all'interno del comando	698
9.91	DMDEFORMACURVA	700
9.91.1	Descrizione	700
9.91.2	Opzioni all'interno del comando	700
9.92	DMDEFORMASPOSTA	700
9.92.1	Descrizione	701
9.92.2	Opzioni all'interno del comando	702
9.93	DMDEFORMAPUNTO	702
9.93.1	Descrizione	702
9.93.2	Opzioni all'interno del comando	703
9.94	DMCANCELLA	703
9.95	DMDISTANZA3D	703
9.95.1	Descrizione	704
9.95.2	Opzioni all'interno del comando	704
9.96	DMESTRUDI	704
9.97	DMRACCORDA	704
9.97.1	Descrizione	705
9.97.2	Opzioni all'interno del comando	705
9.98	DMFISSO3D	706
9.98.1	Descrizione	707
9.98.2	Opzioni all'interno del comando	707
9.99	DMGRUPPO	707
9.99.1	Descrizione	707
9.99.2	Opzioni all'interno del comando	707
9.100	DMSPOSTA	707
9.100.1	Descrizione	708
9.101	DMPARALLELO3D	708
9.101.1	Metodo	708
9.101.2	Opzioni all'interno del comando	708
9.102	DMPERCORSO3D	708
9.102.1	Metodo	708
9.102.2	Opzioni all'interno del comando	709
9.103	DMPERPENDICOLARE3D	709
9.103.1	Descrizione	709
9.103.2	Opzioni all'interno del comando	709
9.104	DMPREMITIRA	709
9.104.1	Descrizione	709
9.104.2	Opzioni all'interno del comando	710
9.105	DMRAGGI3D	710
9.105.1	Descrizione	711
9.105.2	Metodo	711
9.105.3	Opzioni all'interno del comando	711
9.106	DMREPAIR	711
9.107	DMRIVOLUZIONE	711
9.107.1	Descrizione	712
9.108	DMRIGIDSET3D	712
9.108.1	Metodo	712



Indice

9.108.2	Opzioni all'interno del comando	712
9.109	DMRUOTA	712
9.110	DMSELEZIONA	712
9.110.1	Descrizione	712
9.110.2	Opzioni all'interno del comando	712
9.111	DMSELEZIONASPIGOLI	714
9.111.1	Metodo	714
9.112	DMSEMPLIFICA	714
9.112.1	Descrizione	715
9.112.2	Metodo	715
9.112.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	715
9.113	DMSEMPLIFICATUTTO	716
9.113.1	Descrizione	716
9.113.2	Metodo	716
9.113.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	716
9.114	DMCUCI	718
9.114.1	Metodo	718
9.114.2	Opzioni all'interno del comando	718
9.115	DMSTIRA	719
9.115.1	Descrizione	719
9.115.2	Opzioni all'interno del comando	719
9.116	DMTANGENTE3D	719
9.116.1	Descrizione	720
9.116.2	Opzioni all'interno del comando	720
9.117	DMISPESSISCI	720
9.117.1	Descrizione	720
9.117.2	Opzioni all'interno del comando	720
9.118	DMFILETTO	720
9.118.1	Descrizione	721
9.118.2	Metodo	721
9.119	DMTORSIONE	722
9.119.1	Descrizione	722
9.119.2	Metodo	722
9.119.3	Opzioni all'interno del comando	722
9.120	DMAGGIORNA	723
9.120.1	Descrizione	723
9.121	CUPOLA	723
9.122	ANELLO	723
9.122.1	Descrizione	723
9.122.2	Metodo	724
9.122.3	Opzioni all'interno del comando	724
9.123	TRASCINA	726
9.123.1	Descrizione	726
9.123.2	Metodo	726
9.123.3	Opzioni all'interno del comando	727
9.124	DRAGMODE	727
9.124.1	Descrizione	727
9.124.2	Opzioni all'interno del comando	728



Indice

9.125	RECDISEGNO	728
9.125.1	Descrizione	728
9.125.2	File di Backup	729
9.126	NASCRECDISEGNO	730
9.126.1	Descrizione	730
9.127	ORDINEDIS	730
9.127.1	Descrizione	730
9.127.2	Metodo	730
9.127.3	Opzioni all'interno del comando	731
9.128	ORDINEDISCONLAYER	731
9.128.1	Descrizione	731
9.129	IMPOSTADIS	733
9.129.1	Descrizione	733
9.130	TESTODIN	733
9.131	DUMPSTATE	733
9.131.1	Descrizione	734
9.131.2	Metodo	734
9.132	VISTAD	734
9.132.1	Metodo	734
9.132.2	Opzioni all'interno del comando	734
9.133	DWFOUT	735
9.133.1	Descrizione	736
9.134	DWGCODEPAGE	736
9.134.1	Descrizione	736
9.135	COMPARADWG	736
9.135.1	Descrizione	736
9.135.2	Opzioni all'interno del comando	737
9.136	CHIUDICOMPARADWG	737
9.136.1	Descrizione	737
9.137	APRICOMPARADWG	737
9.137.1	Descrizione	737
9.137.2	Setup	738
9.137.3	Risultati	739
9.137.4	Fine confronto	741
9.138	-SALUTEDWG	741
9.138.1	Metodo	741
9.139	SALUTEDWG	742
9.139.1	Descrizione	742
9.139.2	Crea nuovo	743
9.139.3	Seleziona una routine	743
9.139.4	Elenco a discesa	743
9.139.5	Salva come	744
9.139.6	Edita	744
9.139.7	Elenco delle attività incluse nella routine	744
9.139.8	Modalità interattiva	744
9.139.9	Inizio	744
9.140	PROPDIS	745
9.140.1	Descrizione	745



Indice

9.140.2	Generale	746
9.140.3	Sommario	746
9.140.4	Statistiche	747
9.140.5	Gruppo di Fogli	747
9.140.6	Personalizzato	747
9.140.7	Riferimento Comandi	748
9.141	DXFIN	748
9.141.1	Descrizione	748
9.142	DXFOUT	748
9.142.1	Descrizione	748
9.142.2	Opzioni all'interno del comando	748
10.	E	750
10.1	MODIFATTBL	750
10.1.1	Descrizione	750
10.1.2	Lista attributi	751
10.1.3	Valore	751
10.1.4	Properties (Proprietà)	751
10.1.5	Opzioni testo	751
10.2	SUPCOON	751
10.2.1	Metodo	752
10.2.2	Modifica mediante grip	752
10.3	EDITEDATA	752
10.3.1	Metodo	752
10.4	EDITTIME (Express Tools)	752
10.4.1	Metodo	753
10.4.2	Opzioni all'interno del comando	753
10.5	ELEV	753
10.5.1	Descrizione	753
10.5.2	Opzioni all'interno del comando	753
10.6	ELLISSE	754
10.6.1	Descrizione	754
10.6.2	Metodo	755
10.6.3	Opzioni all'interno del comando	755
10.7	ENABLEASSOCVIEWS	756
10.7.1	Descrizione	756
10.7.2	Metodo	756
10.7.3	Opzioni all'interno del comando	756
10.8	FINECOMPARA	756
10.8.1	Descrizione	757
10.9	SNAPFINALE	757
10.9.1	Descrizione	757
10.10	CANCELLA	757
10.10.1	Metodo	757
10.11	ETRANSMIT	757
10.11.1	Descrizione	757
10.11.2	Metodi	758
10.11.3	Opzioni Menu Contestuale	758
10.11.4	Opzioni all'interno del comando	759



Indice

10.12	-ETRANSMIT	759
10.12.1	Descrizione	759
10.12.2	Opzioni all'interno del comando	759
10.13	EXC (Express Tools)	759
10.13.1	Metodo	760
10.14	EXCP (Express Tools)	760
10.14.1	Metodo	760
10.15	ESEGUISTRUMENTO	760
10.16	EXF (Express Tools)	760
10.16.1	Metodo	760
10.17	EXOFFSET (Express Tools)	761
10.17.1	Metodo	761
10.17.2	Opzioni all'interno del comando	761
10.18	EXP (Express Tools)	761
10.18.1	Descrizione	761
10.19	EXPLAN (Express Tools)	761
10.19.1	Opzioni all'interno del comando	762
10.20	ESPLORABLOCCHI	762
10.20.1	Descrizione	762
10.20.2	Opzioni Menu Contestuale	763
10.20.3	Opzioni all'interno delle colonne	763
10.21	ESPLORACARTELLE	764
10.21.1	Descrizione	764
10.21.2	Opzioni Menu Contestuale	765
10.21.3	Opzioni all'interno della scheda Cartelle	765
10.22	ESPLORAIMMAGINI	765
10.22.1	Descrizione	765
10.22.2	Opzioni Menu Contestuale	766
10.22.3	Opzioni all'interno delle colonne	767
10.23	ESPLORALAYER	767
10.23.1	Descrizione	767
10.23.2	Opzioni Menu Contestuale	768
10.23.3	Opzioni all'interno del pannello Filtri	769
10.24	ESPLODI	770
10.24.1	Descrizione	770
10.24.2	Metodo	771
10.25	EXPLORER	771
10.25.1	Descrizione	771
10.25.2	Opzioni all'interno della barra dei menu	772
10.26	ESPORTA	773
10.26.1	Descrizione	773
10.27	ESPORTLAYOUT	775
10.27.1	Descrizione	775
10.28	ESPORTAPDF	775
10.28.1	Descrizione	776
10.29	ESPORTASVG	776
10.29.1	Metodo	776
10.29.2	Opzioni all'interno del comando	777



Indice

10.30	EXPORTTOAUTOCAD	777
10.30.1	Descrizione	777
10.30.2	Metodo	777
10.30.3	Opzioni all'interno del comando	777
10.31	ESPLODIABRICSCAD	778
10.31.1	Descrizione	778
10.31.2	Metodo	778
10.31.3	Opzioni all'interno del comando	778
10.32	ESPORTAETICHETTELINEECURVE	779
10.32.1	Descrizione	779
10.33	ESPLORAPDF	779
10.33.1	Descrizione	779
10.33.2	Opzioni all'interno del comando	779
10.33.3	Opzioni menu contestuale	780
10.34	EXPRESSMENU (Express tools)	781
10.35	EXPRESSTOOLS (Express Tools)	781
10.36	ESPLORAUCS	781
10.36.1	Descrizione	781
10.36.2	Opzioni all'interno delle colonne	781
10.36.3	Opzioni Menu Contestuale	782
10.37	ESPLORAXRIF	782
10.37.1	Descrizione	782
10.37.2	Metodo	782
10.37.3	Opzioni all'interno del comando	783
10.37.4	Opzioni menu contestuale	784
10.38	ESTENDI	784
10.38.1	Metodo	785
10.38.2	Opzioni all'interno del comando	785
10.39	SNAPESTENSIONE	786
10.39.1	Descrizione	786
10.40	ESTRAIBLOCCHI	786
10.40.1	Metodo	786
10.41	EXTRIM (Express Tools)	787
10.41.1	Metodo	787
10.42	ESTRUDI	787
10.42.1	Descrizione	788
10.42.2	Metodo	788
10.42.3	Opzioni all'interno del comando	788
10.43	EXW (Express Tools)	796
10.43.1	Metodo	796
10.44	EXWP (Express Tools)	797
10.44.1	Metodo	797
11.	F	798
11.1	FASTSEL (Express Tools)	798
11.1.1	Metodo	798
11.2	ESPORTAFBX	798
11.2.1	Metodo	798
11.2.2	Opzioni all'interno del comando	798



Indice

11.3	-ESPORTAFBX	799
11.4	CAMPODATI	799
11.4.1	Metodo	799
11.4.2	Opzioni all'interno del comando	799
11.4.3	Data&Ora	800
11.4.4	Documento	801
11.4.5	Collegato	802
11.4.6	Oggetti	802
11.4.7	Stampa	804
11.4.8	Variabili	804
11.4.9	Gruppo di Fogli	805
11.4.10	Estensioni	806
11.4.11	Espressione campo:	807
11.5	APRIFILE	807
11.5.1	Descrizione	807
11.5.2	Opzioni all'interno del comando	807
11.6	FILES	807
11.7	PIENO	807
11.7.1	Descrizione	808
11.8	RACCORDO	808
11.8.1	Descrizione	808
11.8.2	Opzioni all'interno del comando	808
11.9	TROVA	809
11.9.1	Descrizione	809
11.9.2	Trova Testo	810
11.9.3	Trova	810
11.9.4	Cerca in	810
11.9.5	Seleziona entità	811
11.9.6	Opzioni	811
11.9.7	Sostituisci con:	811
11.9.8	Sostituisci Tutto	812
11.9.9	Sostituisci	812
11.9.10	Seleziona	812
11.9.11	Seleziona Tutto	812
11.9.12	Zoom Out del disegno	812
11.9.13	Zoom In del disegno	812
11.9.14	Report della ricerca	812
11.10	TROVAENTITAESTERNE	812
11.10.1	Descrizione	812
11.10.2	Metodo	812
11.10.3	Modalità 2D	814
11.10.4	Modalità 3D	814
11.10.5	impostaZioni	814
11.10.6	Mostra area valida	815
11.10.7	Ispeziona anomalie	815
11.10.8	Risultati	815
11.10.9	Torna alle Impostazioni	816
11.10.10	Fine	816
11.11	ADATTAARCO	816



Indice

11.11.1	Descrizione	816
11.11.2	Metodi	817
11.11.3	Opzioni all'interno del comando	817
11.12	ADATTALINEA	818
11.12.1	Descrizione	818
11.12.2	Metodi	818
11.12.3	Opzioni all'interno del comando	819
11.13	ADATTAPOLILINEA	819
11.13.1	Descrizione	820
11.13.2	Metodo	820
11.13.3	Opzioni all'interno del comando	821
11.14	GEOMPIATTA	822
11.14.1	Descrizione	822
11.14.2	Destinazione	823
11.14.3	Linee Visibili	824
11.14.4	Linee Nascoste	824
11.14.5	Crea	824
11.14.6	Annulla	824
11.15	FLATTEN	824
11.15.1	Descrizione	824
11.15.2	Metodo	825
11.15.3	Opzioni all'interno del comando	825
11.16	LINEAINVERSIONE	825
11.16.1	Metodo	825
11.16.2	Opzioni all'interno del comando	826
11.17	EDITALINEAINVERSIONE	826
11.17.1	Metodo	826
11.17.2	Opzioni all'interno del comando	827
11.18	DA	827
11.18.1	Opzioni all'interno del comando	827
11.19	FS (Express Tools)	827
11.19.1	Metodo	827
11.20	FSMODE (Express Tools)	828
11.20.1	Opzioni all'interno del comando	828
12.	G	829
12.1	GATTE (Express Tools)	829
12.1.1	Metodo	829
12.1.2	Opzioni all'interno del comando	829
12.2	VGCOINCIDENTE	829
12.2.1	Descrizione	829
12.2.2	Metodi	829
12.2.3	Opzioni all'interno del comando	830
12.3	VGCOLLINEARE	830
12.3.1	Descrizione	830
12.3.2	Metodo	830
12.3.3	Opzioni all'interno del comando	830
12.4	VGCONCENTRICO	831
12.4.1	Descrizione	831
12.4.2	Metodo	831



Indice

12.4.3	Opzioni all'interno del comando	831
12.5	SNAPCENGEOMETRICO	831
12.5.1	Descrizione	831
12.6	VGUGUALE	831
12.6.1	Descrizione	832
12.6.2	Metodo	832
12.6.3	Opzioni all'interno del comando	832
12.7	VGFISSO	832
12.7.1	Descrizione	832
12.7.2	Metodo	832
12.7.3	Opzioni all'interno del comando	833
12.8	VGORIZZONTALE	833
12.8.1	Descrizione	833
12.8.2	Metodo	833
12.8.3	Opzioni all'interno del comando	833
12.9	VGPALLELO	833
12.9.1	Descrizione	834
12.9.2	Metodo	834
12.9.3	Opzioni all'interno del comando	834
12.10	VGPENDICOLARE	834
12.10.1	Descrizione	834
12.10.2	Metodo	834
12.10.3	Opzioni all'interno del comando	834
12.11	VGUNIFORME	834
12.11.1	Descrizione	835
12.11.2	Metodo	835
12.11.3	Opzioni all'interno del comando	835
12.12	VGSIMMETRICO	835
12.12.1	Descrizione	835
12.12.2	Metodo	835
12.12.3	Opzioni all'interno del comando	835
12.13	VGTANGENTE	836
12.13.1	Descrizione	836
12.13.2	Opzioni all'interno del comando	836
12.14	VGVERTICALE	836
12.14.1	Descrizione	836
12.14.2	Metodo	836
12.14.3	Opzioni all'interno del comando	836
12.15	GENERACONTORNO	837
12.15.1	Descrizione	837
12.15.2	Metodo	837
12.16	POSGEOGRAFICA	837
12.16.1	Descrizione	837
12.16.2	Sistema di Coordinate GIS	838
12.16.3	Latitude / Longitude	838
12.16.4	Posizione	839
12.16.5	Direzione del Nord	839
12.16.6	Elevazione	839
12.16.7	Informazioni su CSMAP	839



Indice

12.17	GEOIMPORT	839
12.17.1	Descrizione	839
12.17.2	Metodo	840
12.18	CARTAGEO	840
12.18.1	Descrizione	840
12.18.2	Opzioni all'interno del comando	840
12.19	IMMCARTAGEO	842
12.19.1	Descrizione	842
12.19.2	Metodo	842
12.19.3	Opzioni all'interno del comando	843
12.20	IMMCARTAGEORISOLUZIONE	843
12.20.1	Descrizione	843
12.20.2	Opzioni all'interno del comando	843
12.21	IMMCARTAGEOTIPO	843
12.21.1	Descrizione	843
12.21.2	Opzioni all'interno del comando	843
12.22	AGGIORNAIMMCARTAGEO	845
12.22.1	Descrizione	845
12.22.2	Opzioni all'interno del comando	845
12.23	CHIAVECARTAGEO	845
12.23.1	Descrizione	845
12.23.2	Configurazione della chiave Esri Maps	846
12.24	STILECARTAGEO	850
12.24.1	Descrizione	850
12.25	VINCGEOM	850
12.25.1	Descrizione	850
12.25.2	Opzioni all'interno del comando	851
12.26	CONVERTIGIS	852
12.26.1	Descrizione	852
12.27	ESPORTAGIS	852
12.27.1	Metodo	852
12.28	IMPORTAGIS	852
12.28.1	Descrizione	853
12.28.2	Metodo	853
12.28.3	Sistema di Coordinate Corrente	853
12.28.4	Tabella delle Caratteristiche GIS importate	853
12.28.5	Aggiungere layer al gruppo	856
12.28.6	Specifica Area di Importazione:	856
12.28.7	Importa	856
12.29	GETSEL (Express Tools)	856
12.29.1	Metodo	856
12.30	VAIASTART	856
12.30.1	Descrizione	856
12.31	SFUMAT	857
12.31.1	Descrizione	857
12.31.2	Modello	858
12.31.3	Origine tratteggio	859
12.31.4	Acquisisci proprietà	859



Indice

12.31.5	Contorni	860
12.31.6	Stile visualizzazione isola	861
12.31.7	Opzioni	861
12.31.8	Colore sfumatura	861
12.31.9	Modello sfumatura	861
12.31.10	Orientamento sfumatura	862
12.32	-SFUMAT	862
12.32.1	Descrizione	862
12.32.2	Metodo	862
12.32.3	Opzioni all'interno del comando	862
12.33	GRADIENTBKGGOFF	865
12.33.1	Descrizione	865
12.34	GRADIENTBKGON	865
12.34.1	Descrizione	865
12.35	SCARPATA	865
12.35.1	Descrizione	865
12.35.2	Metodo	865
12.35.3	Opzioni all'interno del comando	865
12.36	BILANCIAMENTOSCARPATA	866
12.36.1	Descrizione	866
12.37	EDITASCARPATA	866
12.37.1	Descrizione	866
12.37.2	Opzioni all'interno del comando	866
12.38	SOVRASCRIVIGRAFICA	867
12.38.1	Metodo	867
12.39	SCHGRAF	868
12.39.1	Descrizione	868
12.40	GRIGLIA	869
12.40.1	Metodo	869
12.40.2	Opzioni all'interno del comando	869
12.41	GRUPPO	869
12.41.1	Descrizione	869
12.41.2	Gruppi esistenti	870
12.41.3	Crea Gruppo	870
12.41.4	Modifica Gruppo	871
12.42	-GRUPPO	872
12.42.1	Descrizione	872
12.42.2	Opzioni all'interno del comando	872
13.	H	874
13.1	TRATTEGGIO	874
13.1.1	Descrizione	874
13.1.2	Modello	875
13.1.3	Origine tratteggio	876
13.1.4	Acquisisci proprietà	876
13.1.5	Contorni	877
13.1.6	Stile visualizzazione isola	878
13.1.7	Opzioni	878
13.1.8	Colore sfumatura	878
13.1.9	Modello sfumatura	878



Indice

13.1.10	Orientamento sfumatura	879
13.2	-TRATTEGGIO	879
13.2.1	Metodo	879
13.2.2	Opzioni all'interno del comando	879
13.3	EDITATRATT	882
13.3.1	Descrizione	882
13.4	-EDITARETINO	883
13.4.1	Descrizione	883
13.4.2	Metodo	883
13.4.3	Opzioni all'interno del comando	884
13.5	HATCHEDITEXT	884
13.5.1	Descrizione	884
13.5.2	Opzioni all'interno del comando	884
13.6	GENERACONTORNOTRATTEGGIO	884
13.6.1	Descrizione	885
13.7	HATCHTOBACK	885
13.8	ELICA	885
13.8.1	Descrizione	885
13.8.2	Metodo	886
13.8.3	Opzioni all'interno del comando	886
13.9	GUIDA	886
13.9.1	Descrizione	886
13.10	HELPSEARCH	887
13.10.1	Descrizione	887
13.11	NASCONDI	887
13.11.1	Metodo	887
13.12	HIDEOBJECTS	887
13.12.1	Descrizione	888
13.13	COLLIPERT	888
13.13.1	Descrizione	888
13.13.2	Collegamento a file o URL	889
13.13.3	Informazione opzionale	889
13.14	-COLLIPERT	889
13.14.1	Descrizione	889
13.14.2	Opzioni all'interno del comando	890
13.15	OPZIONICOLLIPERT	890
13.15.1	Descrizione	890
13.15.2	Opzioni all'interno del comando	890
14.	I	892
14.1	ID	892
14.1.1	Descrizione	892
14.2	IEMBED	892
14.2.1	Metodo	892
14.3	ESPORTAIFC	892
14.3.1	Descrizione	892
14.3.2	Metodo	893
14.4	IFCCONVALIDA	893
14.4.1	Descrizione	893



Indice

14.4.2	Metodo	893
14.4.3	Opzioni all'interno del comando	894
14.5	IMMAGINE	894
14.5.1	Descrizione	894
14.6	IMAGEAPP (Express Tools)	894
14.6.1	Metodo	894
14.7	REGOLA IMM	894
14.7.1	Metodo	894
14.8	-ATTACCA IMM	895
14.8.1	Metodo	895
14.8.2	Opzioni all'interno del comando	895
14.9	ATTACCA IMM	896
14.9.1	Descrizione	896
14.9.2	Guida	897
14.9.3	Nome	897
14.9.4	Sfoggia	897
14.9.5	Percorso	897
14.9.6	Tipo percorso	897
14.9.7	Informazioni Geocoding	897
14.9.8	Punto di inserimento	897
14.9.9	Scala	898
14.9.10	Rotazione	898
14.9.11	Angolo	898
14.10	RITAGLIA IMM	898
14.10.1	Metodo	898
14.10.2	Opzioni all'interno del comando	899
14.11	IMAGEEDIT (Express Tools)	899
14.11.1	Descrizione	899
14.12	CORNICE IMM	899
14.12.1	Descrizione	900
14.13	QUALITIMM	900
14.13.1	Descrizione	900
14.14	IMAGEOVERLAP (Express Tools)	900
14.14.1	Metodo	900
14.15	-IMPORTA	900
14.15.1	Metodo	901
14.16	IMPORTA	901
14.16.1	Descrizione	901
14.17	IMPRIMI	902
14.17.1	Metodo	903
14.18	INSER	903
14.18.1	Descrizione	903
14.18.2	Nome	904
14.18.3	Sfoggia	904
14.18.4	Percorso	905
14.18.5	Inserisci riferimento esterno	905
14.18.6	Punto di inserimento	905
14.18.7	Scala	905
14.18.8	Rotazione	905



Indice

14.18.9	Unità Blocco	905
14.18.10	Impostazioni avanzate	905
14.18.11	Opzioni della Barra dei comandi	906
14.19	-INSER	908
14.19.1	Descrizione	908
14.19.2	Metodo	908
14.19.3	Opzioni all'interno del comando	908
14.20	INSERALLINEATO	911
14.20.1	Descrizione	911
14.20.2	Opzioni all'interno del comando	911
14.21	SNAPINSERIMENTO	912
14.21.1	Descrizione	912
14.22	INSERTLAYOUT	912
14.22.1	Descrizione	912
14.23	-INSERTLAYOUT	913
14.23.1	Descrizione	913
14.24	-INSERLAYOUTMUTIPLO	913
14.24.1	Descrizione	913
14.24.2	Metodo	913
14.25	INSEROGG	913
14.25.1	Descrizione	913
14.25.2	Crea nuovo oggetto	914
14.25.3	Crea dal file	914
14.26	INTERFERENZA	915
14.26.1	Metodo	915
14.26.2	Opzioni all'interno del comando	915
14.27	-INTERFERENZA	916
14.27.1	Metodo	916
14.27.2	Opzioni all'interno del comando	917
14.28	INTERSEZIONE	918
14.28.1	Descrizione	918
14.28.2	Metodo	918
14.29	SNAPINTERSEZIONE	919
14.29.1	Descrizione	919
14.30	ISAVEAS	919
14.30.1	Descrizione	920
14.31	ISOLATEOBJECTS	920
14.31.1	Descrizione	920
14.32	PIANOASS	920
14.32.1	Descrizione	920
14.33	IUNEMBED	920
14.33.1	Descrizione	921
15.	J	922
15.1	UNISCI	922
15.1.1	Descrizione	922
15.1.2	Metodo	922
16.	K	923
16.1	KEEPME	923



Indice

16.1.1	Metodo	923
17.	L	924
17.1	ESPORTALANDXML	924
17.1.1	Descrizione	924
17.1.2	Seleziona tutto	924
17.1.3	Seleziona oggetti nel disegno	924
17.1.4	Esporta	924
17.2	-ESPORTALANDXML	925
17.2.1	Metodo	925
17.3	IMPORTALANDXML	925
17.3.1	Descrizione	925
17.3.2	Opzioni all'interno del comando	925
17.4	LAYCORR	925
17.4.1	Descrizione	926
17.5	LAYDEL (Express Tools)	926
17.5.1	Metodo	926
17.5.2	Opzioni all'interno del comando	926
17.6	-LAYER	927
17.6.1	Descrizione	927
17.6.2	Opzioni all'interno del comando	927
17.7	LAYER	929
17.7.1	Descrizione	929
17.8	LAYERP	930
17.8.1	Descrizione	930
17.9	LAYERSPANELCLOSE	930
17.9.1	Descrizione	930
17.10	APRIPANNELLOLAYER	930
17.10.1	Descrizione	930
17.10.2	Elenco layer	931
17.10.3	Aggiungi layer	936
17.10.4	Elimina	936
17.10.5	Pulisci	936
17.10.6	Cerca	936
17.10.7	Controllo Stato Layer	936
17.10.8	Filtro utilizzato	936
17.10.9	Inverti Filtro	936
17.10.10	Esplora Layer	936
17.10.11	Esplora Stati Layer	937
17.10.12	Nascondi simboli xrif On/Off	937
17.10.13	Menu	937
17.11	STATOLAY	937
17.11.1	Descrizione	937
17.11.2	Opzioni all'interno del comando	938
17.11.3	Opzioni Menu Contestuale	938
17.12	CONGLAY	939
17.12.1	Descrizione	939
17.12.2	Metodo	940
17.12.3	Opzioni all'interno del comando	940
17.13	ISOLAY	940



Indice

17.13.1	Descrizione	941
17.13.2	Metodo	941
17.13.3	Opzioni all'interno del comando	941
17.14	BLOCLAY	941
17.14.1	Descrizione	941
17.14.2	Metodo	941
17.15	LAYMCH (Express Tools)	942
17.15.1	Metodo	942
17.15.2	Opzioni all'interno del comando	942
17.16	RENDILAYCORR	942
17.16.1	Metodo	942
17.17	LAYMRG (Express Tools)	942
17.17.1	Metodo	942
17.17.2	Opzioni all'interno del comando	942
17.18	LAYOFF	943
17.18.1	Descrizione	943
17.18.2	Metodo	943
17.18.3	Opzioni all'interno del comando	943
17.19	LAYON	944
17.19.1	Descrizione	944
17.20	LAYOUT	944
17.20.1	Metodo	944
17.20.2	Opzioni all'interno del comando	944
17.21	LAYOUTMANAGER	945
17.21.1	Descrizione	945
17.21.2	Cerca	946
17.21.3	Aggiungi nuovo layout	946
17.21.4	Copia i layout selezionati	946
17.21.5	Elimina	946
17.21.6	Sposta in Alto	947
17.21.7	Sposta in Basso	947
17.21.8	Pulisci selezione	947
17.21.9	Pubblica	947
17.21.10	Scheda	947
17.21.11	Corrente	947
17.21.12	Nome layout	947
17.22	LAYOUTMERGE (Express Tools)	947
17.22.1	Metodo	947
17.22.2	Layout da unire	948
17.22.3	Layout di destinazione	948
17.22.4	Digitare il nome di un layout	948
17.22.5	Opzioni all'interno del comando	948
17.23	-LAYOUTMERGE (Express Tools)	948
17.23.1	Opzioni all'interno del comando	948
17.24	SCONGLAY	949
17.24.1	Descrizione	949
17.25	CONVLAYER	949
17.25.1	Descrizione	949
17.25.2	Converti Da	950



Indice

17.25.3	Converti A	950
17.25.4	Mappature di Conversione	950
17.25.5	Opzioni	950
17.26	SBLOCLAY	950
17.26.1	Descrizione	950
17.26.2	Metodo	950
17.27	RIMISOLAY	950
17.27.1	Descrizione	951
17.28	LAYWALK (Express Tools)	951
17.28.1	Metodo	951
17.28.2	Scegliere i layer	952
17.28.3	Elenco layer	952
17.28.4	Filter (Filtro)	952
17.28.5	Seleziona Tutto	952
17.28.6	Ripristina su Uscita	952
17.28.7	Layer 0 sempre ON	952
17.29	LCONNETTI	952
17.29.1	Descrizione	952
17.29.2	Opzioni all'interno del comando	954
17.30	DIRETTRICE	955
17.30.1	Descrizione	955
17.30.2	Opzioni all'interno del comando	955
17.31	CONVERTILEICA	956
17.31.1	Descrizione	956
17.31.2	Opzioni all'interno del comando	956
17.32	ALLUNGA	957
17.32.1	Metodo	957
17.32.2	Opzioni all'interno del comando	957
17.33	CHIUDIPANNELLOLIBRERIA	957
17.33.1	Descrizione	958
17.34	APRIPANNELLOLIBRERIA	958
17.34.1	Descrizione	958
17.34.2	Libreria Blocchi	958
17.34.3	Inizio	959
17.34.4	Aggiungi	959
17.34.5	Vista	959
17.34.6	Cerca	959
17.34.7	Menu	959
17.35	GESTORELICENZE	960
17.35.1	Descrizione	960
17.35.2	Gestore Licenze	960
17.35.3	Vedi prezzi	963
17.35.4	Info	963
17.35.5	Gestire la licenza per il prodotto selezionato	963
17.35.6	Compra	965
17.36	LUCE	965
17.36.1	Opzioni all'interno del comando	965
17.37	ELENCOLUCI	966
17.37.1	Descrizione	966



Indice

17.37.2	Opzioni all'interno del pannello Modificare le proprietà della finestra di visualizzazione Sole attivo	966
17.37.3	Opzioni Menu Contestuale	967
17.38	LIMITI	967
17.38.1	Descrizione	967
17.38.2	Opzioni all'interno del comando	968
17.39	LINEA	968
17.39.1	Descrizione	968
17.39.2	Metodo	968
17.39.3	Opzioni all'interno del comando	969
17.40	-TLINEA	970
17.40.1	Metodo	970
17.40.2	Opzioni all'interno del comando	970
17.41	TLINEA	970
17.41.1	Descrizione	971
17.41.2	Opzioni Menu Contestuale	972
17.42	LISTA	973
17.42.1	Descrizione	973
17.42.2	Metodo	973
17.42.3	Opzioni all'interno del comando	973
17.43	SEZIONE3D	974
17.43.1	Descrizione	974
17.44	LMAN (Express Tools)	974
17.44.1	Metodo	975
17.44.2	Stati Layer Salvati	975
17.44.3	Opzioni degli Stati Layer	975
17.44.4	Ripristina	976
17.45	-LMAN (Express Tools)	976
17.45.1	Opzioni all'interno del comando	976
17.46	LMANMODE (Express Tools)	977
17.46.1	Metodo	977
17.47	-LMANMODE (Express Tools)	977
17.47.1	Descrizione	977
17.48	CARICA	977
17.48.1	Descrizione	977
17.49	LOFT	977
17.49.1	Metodo	978
17.49.2	Opzioni all'interno del comando	978
17.50	LOGFILEOFF	980
17.50.1	Descrizione	980
17.51	LOGFILEON	980
17.51.1	Descrizione	980
17.52	-LOGIN	980
17.52.1	Descrizione	980
17.52.2	Indirizzo e-mail	981
17.52.3	Password	981
17.52.4	Ricordami	981
17.52.5	Hai dimenticato la password?	981



Indice

17.52.6	Entra_____	981
17.52.7	Accedi come ospite_____	981
17.53	-LOGINUSAGEDATAPROGRAM_____	982
17.53.1	Descrizione_____	982
17.53.2	Indirizzo e-mail_____	982
17.53.3	Password_____	982
17.53.4	Ricordami_____	982
17.53.5	Hai dimenticato la password?_____	983
17.53.6	Entra_____	983
17.53.7	Accedi come ospite_____	983
17.54	-LOGOUT_____	983
17.54.1	Descrizione_____	983
17.55	LOOKFROM_____	983
17.55.1	Descrizione_____	983
17.55.2	Metodi_____	983
17.56	LSP (Express Tools)_____	983
17.56.1	Opzioni all'interno del comando_____	983
17.57	LSPSURF (Express Tools)_____	984
17.57.1	Descrizione_____	984
17.58	SPESSLIN_____	984
17.58.1	Descrizione_____	984
18.	M_____	985
18.1	MAIL_____	985
18.1.1	Descrizione_____	985
18.2	GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI_____	985
18.2.1	Descrizione_____	985
18.3	MANIPOLATORE_____	986
18.3.1	Metodi_____	986
18.3.2	Opzioni all'interno del comando_____	987
18.4	CONNETTIMAPPA_____	988
18.4.1	Descrizione_____	989
18.4.2	Connessioni WMS_____	989
18.4.3	Connessione_____	989
18.4.4	Account utente_____	990
18.4.5	Server proxy_____	990
18.5	MAPTRIM_____	991
18.5.1	Descrizione_____	991
18.5.2	Metodo_____	991
18.5.3	Opzioni all'interno del comando_____	992
18.6	PROPMASS_____	993
18.6.1	Descrizione_____	993
18.6.2	Opzioni all'interno del comando_____	993
18.7	CHIUDIBROWSERMAT_____	993
18.7.1	Descrizione_____	993
18.8	APRIBROWSERMAT_____	993
18.8.1	Descrizione_____	994
18.8.2	Libreria dei materiali_____	995
18.8.3	Inizio_____	995



Indice

18.8.4	Cerca	995
18.9	CORRISPPROSPETTIVA	995
18.9.1	Descrizione	995
18.10	CORRISPROP	995
18.10.1	Metodo	996
18.10.2	Opzioni all'interno del comando	996
18.10.3	Tutte/Nessuna	997
18.10.4	Base	997
18.10.5	Speciali	998
18.11	ASSEGNAMATER	999
18.11.1	Descrizione	1000
18.11.2	Metodo	1000
18.12	MAPPAMATER	1000
18.12.1	Descrizione	1000
18.12.2	Metodo	1001
18.12.3	Opzioni all'interno del comando	1001
18.13	MATERIALI	1002
18.13.1	Metodo	1003
18.13.2	Opzioni all'interno di Esplora Disegno	1003
18.13.3	Opzioni menu contestuale	1007
18.14	LIBMAT	1007
18.14.1	Descrizione	1007
18.15	MISURA	1007
18.15.1	Metodo	1008
18.15.2	Opzioni all'interno del comando	1008
18.16	CHIUDINAVIGATOREMECCANICO	1008
18.16.1	Descrizione	1008
18.17	APRINAVIGATOREMECCANICO	1008
18.17.1	Descrizione	1008
18.17.2	Raggruppa per entità	1010
18.17.3	Raggruppa per tipo	1010
18.17.4	Visualizza ricerca	1010
18.17.5	Impostazioni	1010
18.17.6	Ordina Alfabeticamente	1011
18.17.7	Mostra selezionati	1011
18.17.8	Elenco delle entità meccaniche	1011
18.17.9	Properties (Proprietà)	1015
18.18	MENU	1016
18.18.1	Descrizione	1016
18.19	CARMENU	1016
18.19.1	Descrizione	1016
18.20	SCARMENU	1016
18.20.1	Descrizione	1016
18.21	SNAPMEDIO	1016
18.21.1	Descrizione	1017
18.22	INSERM	1017
18.22.1	Descrizione	1017
18.22.2	Opzioni all'interno del comando	1017



Indice

18.23	SPECCHIO	1018
18.23.1	Descrizione	1018
18.23.2	Opzioni all'interno del comando	1018
18.24	SPECCHIO3D	1018
18.24.1	Descrizione	1018
18.24.2	Opzioni all'interno del comando	1018
18.25	MKLTYPE (Express Tools)	1019
18.25.1	Metodo	1019
18.25.2	Opzioni all'interno del comando	1019
18.26	MKLTYPE (Express Tools)	1020
18.26.1	Metodo	1020
18.27	MULTIDIR	1021
18.27.1	Descrizione	1021
18.27.2	Metodo	1022
18.27.3	Opzioni con il comando	1022
18.28	ALLMULTIDIR	1023
18.28.1	Descrizione	1023
18.28.2	Metodo	1024
18.28.3	Opzioni all'interno del comando	1024
18.29	RACCMULTIDIR	1025
18.29.1	Descrizione	1026
18.29.2	Metodo	1026
18.29.3	Opzioni all'interno del comando	1026
18.30	MODMULTIDIR	1027
18.30.1	Descrizione	1027
18.30.2	Metodo	1027
18.30.3	Opzioni all'interno del comando	1028
18.31	EDITAMULTIDIR	1028
18.31.1	Descrizione	1028
18.31.2	Opzioni all'interno del comando	1028
18.32	STILEMULTIDIR	1029
18.32.1	Descrizione	1030
18.33	LINEAM	1030
18.33.1	Descrizione	1030
18.33.2	Metodo	1030
18.33.3	Opzioni all'interno del comando	1031
18.34	STILEML	1033
18.34.1	Descrizione	1033
18.34.2	Opzioni all'interno del pannello Edita Stile Multilinea	1034
18.34.3	Opzioni Menu Contestuale	1037
18.35	MOCORO (Express Tools)	1038
18.35.1	Metodo	1038
18.35.2	Opzioni all'interno del comando	1038
18.36	MODELERPROPERTIES	1038
18.36.1	Descrizione	1039
18.37	-MODELERPROPERTIES	1039
18.37.1	Descrizione	1039
18.37.2	Metodo	1039



Indice

18.37.3	Opzioni all'interno del comando	1039
18.38	SPOSTA	1040
18.38.1	Descrizione	1040
18.38.2	Opzioni all'interno del comando	1041
18.39	MOVEBAK (Express Tools)	1041
18.39.1	Metodo	1041
18.40	MOVEEDATA	1041
18.40.1	Metodo	1042
18.40.2	Opzioni all'interno del comando	1042
18.41	SPOSTAGUIDATA	1042
18.41.1	Descrizione	1042
18.41.2	Metodo	1042
18.41.3	Opzioni all'interno del comando	1043
18.42	MPEDIT (Express Tools)	1043
18.42.1	Metodo	1043
18.42.2	Opzioni all'interno del comando	1043
18.43	GENDIA	1044
18.43.1	Descrizione	1044
18.44	SPAZIOM	1044
18.44.1	Descrizione	1044
18.45	MSTRETCH (Express Tools)	1045
18.45.1	Metodo	1045
18.45.2	Opzioni all'interno del comando	1045
18.46	TESTOM	1046
18.46.1	Descrizione	1046
18.46.2	Opzioni all'interno del comando	1046
18.47	-TESTOM	1047
18.47.1	Descrizione	1047
18.47.2	Opzioni all'interno del comando	1047
18.48	MTP	1048
18.48.1	Descrizione	1048
18.48.2	Metodo	1049
18.48.3	Opzioni all'interno del comando	1049
18.49	MULTIPLO	1049
18.49.1	Descrizione	1049
18.50	FINMUL	1049
18.50.1	Descrizione	1049
18.50.2	Opzioni all'interno del comando	1050
18.51	MVSETUP	1053
18.51.1	Descrizione	1053
18.51.2	Metodo	1053
18.51.3	Opzioni all'interno del comando	1053
19.	N	1055
19.1	NAVIGATE	1055
19.1.1	Descrizione	1055
19.1.2	Metodo	1055
19.1.3	Opzioni della tastiera	1055
19.1.4	Opzioni del mouse	1055



Indice

19.1.5	Modalità Passeggiata	1056
19.1.6	Impostazioni disegno corrente	1056
19.1.7	Impostazioni registro	1056
19.2	NCOPY (Express Tools)	1057
19.2.1	Metodo	1057
19.2.2	Opzioni all'interno del comando	1057
19.3	SNAPVICINO	1057
19.3.1	Descrizione	1057
19.4	NETLOAD	1057
19.4.1	Descrizione	1057
19.5	NUOVO	1058
19.5.1	Descrizione	1058
19.6	NUOVOGRUPPOFOGLI	1058
19.6.1	Descrizione	1058
19.6.2	Usa modello	1058
19.6.3	Usa un altro gruppo di fogli	1059
19.6.4	Usa disegni esistenti	1060
19.6.5	Vuoto	1060
19.7	NEWWIZ	1061
19.7.1	Descrizione	1061
19.7.2	Inizia da Zero	1062
19.7.3	Inizia da Modello	1062
19.7.4	Inizia dal Modello Predefinito	1063
19.7.5	Usa una Procedura Guidata	1063
19.7.6	Guida	1066
19.8	SNAPNODO	1066
19.8.1	Descrizione	1067
19.9	SNAPNESSUNO	1067
19.9.1	Descrizione	1067
19.10	NUMERO	1067
19.10.1	Descrizione	1067
19.10.2	Opzioni all'interno della barra dei comandi	1069
20.	O	1071
20.1	SCALAOGG	1071
20.1.1	Descrizione	1071
20.1.2	Lista Scale Oggetto	1071
20.1.3	Opzioni	1072
20.2	-SCALAOGG	1072
20.2.1	Descrizione	1072
20.2.2	Opzioni all'interno del comando	1072
20.3	OFFSET	1073
20.3.1	Descrizione	1073
20.3.2	Metodo	1073
20.3.3	Opzioni all'interno del comando	1073
20.4	OLELINKS	1074
20.4.1	Descrizione	1074
20.5	OLEOPEN	1074
20.5.1	Descrizione	1074



Indice

20.6	ONWEB	1074
20.6.1	Descrizione	1074
20.7	OOPS	1074
20.7.1	Descrizione	1075
20.8	APRI	1075
20.8.1	Descrizione	1075
20.9	APRIGRUPPOFOGLI	1075
20.9.1	Descrizione	1076
20.10	-APRIGRUPPOFOGLI	1076
20.10.1	Descrizione	1076
20.11	OTTIMIZZA	1076
20.11.1	Descrizione	1076
20.11.2	Metodi	1078
20.11.3	Opzioni all'interno del comando, in modalità 2D	1078
20.11.4	Opzioni all'interno del comando, in modalità 3D	1080
20.12	OPZIONI	1081
20.12.1	Descrizione	1081
20.13	ORTO	1081
20.13.1	Descrizione	1081
20.14	OSNAP	1082
20.14.1	Descrizione	1082
20.15	-OSNAP	1082
20.15.1	Descrizione	1082
20.15.2	Opzioni all'interno del comando	1082
20.16	ELIMINADUPLICATI	1084
20.16.1	Descrizione	1084
20.16.2	Opzioni all'interno del comando	1084
20.16.3	Pannello contestuale del comando Elimina Duplicati	1084
20.17	-ELIMINADUPLICATI	1085
20.17.1	Descrizione	1086
20.17.2	Opzioni all'interno del comando	1086
21.	P	1088
21.1	PACKAGE	1088
21.2	IMPOSTAPAG	1088
21.2.1	Descrizione	1088
21.2.2	Opzioni Menu Contestuale	1088
21.3	PAN	1089
21.3.1	Descrizione	1089
21.4	-PAN	1089
21.4.1	Descrizione	1089
21.4.2	Metodo	1090
21.4.3	Opzioni all'interno del comando	1090
21.5	PANNELLIZZA	1091
21.5.1	Descrizione	1091
21.5.2	Opzioni all'interno del comando	1091
21.6	SNAPPARALLELO	1091
21.6.1	Descrizione	1092
21.7	-PARAMETRI	1092



Indice

21.7.1	Descrizione	1092
21.7.2	Opzioni all'interno del comando	1092
21.8	CHIUDIPANNELLOPARAMETRI	1092
21.8.1	Descrizione	1093
21.9	APRIPANNELLOPARAMETRI	1093
21.9.1	Descrizione	1093
21.9.2	Elenco parametri	1094
21.9.3	Nuovo parametro	1097
21.9.4	Anima	1097
21.9.5	Elimina	1097
21.9.6	Pulisci variabili non utilizzate	1097
21.9.7	Mostra parametri dipendenti	1097
21.9.8	Mostra parametri di definizione	1097
21.9.9	Mostra selezionati	1098
21.9.10	Cerca	1098
21.10	BLOCKIFYPARAMETRICO	1098
21.10.1	Descrizione	1098
21.10.2	Metodo	1098
21.10.3	Rileva le corrispondenze con le entità selezionate	1098
21.10.4	Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti	1101
21.10.5	Rileva solidi 3D uguali	1103
21.10.6	Rileva collezioni	1106
21.11	SPOSTAPARAMETRICO	1108
21.11.1	Descrizione	1109
21.11.2	Metodo	1109
21.11.3	Opzioni all'interno del comando	1109
21.12	EDITASPOSTAPARAMETRICO	1110
21.12.1	Metodo	1110
21.12.2	Opzioni all'interno del comando	1110
21.13	OFFSETPARAMETRICO (Sperimentale)	1111
21.13.1	Esclusione di responsabilità	1111
21.13.2	Descrizione	1111
21.13.3	Metodo	1111
21.13.4	Opzioni all'interno del comando	1111
21.14	EDITAOFFSETPARAMETRICO (Sperimentale)	1112
21.14.1	Esclusione di responsabilità	1112
21.14.2	Metodo	1112
21.14.3	Opzioni all'interno del comando	1112
21.15	RUOTAPARAMETRICO	1113
21.15.1	Metodo	1113
21.15.2	Opzioni all'interno del comando	1113
21.16	EDITARUOTAPARAMETRICO	1114
21.16.1	Metodo	1114
21.16.2	Opzioni all'interno del comando	1114
21.17	SCALAPARAMETRICA	1115
21.17.1	Metodo	1115
21.17.2	Opzioni all'interno del comando	1115
21.18	EDITASCALAPARAMETRICA	1116
21.18.1	Metodo	1116



Indice

21.18.2	Opzioni all'interno del comando	1116
21.19	STIRAPARAMETRICO	1117
21.19.1	Descrizione	1117
21.19.2	Metodo	1117
21.19.3	Opzioni all'interno del comando	1117
21.20	EDITASTIRAPARAMETRICO	1118
21.20.1	Metodo	1118
21.20.2	Opzioni all'interno del comando	1118
21.21	PARAMETRIZZA	1119
21.21.1	Descrizione	1119
21.22	PARAMETRIZZA2D	1119
21.22.1	Descrizione	1119
21.23	INCOLLABLOC	1119
21.23.1	Descrizione	1120
21.24	INCOLLACLIP	1120
21.24.1	Metodo	1120
21.24.2	Opzioni all'interno del comando	1120
21.25	INCOLLAORIG	1120
21.25.1	Descrizione	1121
21.26	INCOLLASPEC	1121
21.26.1	Descrizione	1121
21.26.2	Origine	1121
21.26.3	Incolla Come	1122
21.26.4	Incolla collegamento	1123
21.26.5	Risultato	1123
21.26.6	Visualizza come icona	1123
21.27	PBLOCKOPERATIONSDISPLAY	1123
21.27.1	Metodo	1123
21.27.2	Opzioni all'interno del comando	1124
21.28	PCNEAREST	1124
21.28.1	Descrizione	1124
21.29	PDF	1124
21.29.1	Descrizione	1124
21.30	REGOLAPDF	1124
21.30.1	Descrizione	1125
21.30.2	Opzioni all'interno del comando	1125
21.31	ALLEGAPDF	1125
21.31.1	Descrizione	1125
21.31.2	Guida	1126
21.31.3	Nome	1126
21.31.4	Pagina	1126
21.31.5	Sfoggia	1126
21.31.6	Percorso	1126
21.31.7	Tipo percorso	1126
21.31.8	Punto di inserimento	1127
21.31.9	Scala	1127
21.31.10	Rotazione	1127
21.32	-ALLEGAPDF	1128
21.32.1	Descrizione	1128



Indice

21.32.2	Opzioni all'interno del comando_____	1128
21.33	RITAGLIAPDF_____	1128
21.33.1	Descrizione_____	1128
21.33.2	Opzioni all'interno del comando_____	1129
21.34	IMPORTAPDF_____	1129
21.34.1	Metodo_____	1129
21.34.2	Opzioni sottoposto_____	1130
21.34.3	Opzioni di importazione file_____	1130
21.35	-IMPORTAPDF_____	1131
21.36	LAYERPDF_____	1131
21.36.1	Descrizione_____	1131
21.37	OPZIONIPDF_____	1131
21.37.1	Descrizione_____	1131
21.38	PDIM_____	1131
21.38.1	Metodo_____	1132
21.38.2	Opzioni all'interno del comando_____	1133
21.39	EDITPL_____	1134
21.39.1	Descrizione_____	1134
21.39.2	Opzioni all'interno del comando_____	1134
21.40	PEDITEXT_____	1138
21.40.1	Descrizione_____	1138
21.40.2	Opzioni all'interno del comando_____	1138
21.41	SNAPPERPENDICOLARE_____	1140
21.41.1	Descrizione_____	1141
21.42	POLIMESH_____	1141
21.42.1	Descrizione_____	1141
21.42.2	Opzioni all'interno del comando_____	1141
21.43	POSIZIONAVISTA_____	1142
21.43.1	Descrizione_____	1142
21.43.2	Metodo_____	1142
21.43.3	Opzioni all'interno del comando_____	1142
21.44	PIANA_____	1142
21.44.1	Descrizione_____	1142
21.44.2	Opzioni all'interno del comando_____	1143
21.45	PLINEA_____	1144
21.45.1	Descrizione_____	1144
21.45.2	Metodo_____	1145
21.45.3	Opzioni all'interno del comando_____	1145
21.46	STAMPA_____	1147
21.46.1	Descrizione_____	1147
21.46.2	Riferimento Comandi_____	1149
21.46.3	Nome impostazione pagina_____	1149
21.46.4	Crea impostazione pagina_____	1149
21.46.5	Configurazione Stampante/Plotter_____	1149
21.46.6	Modifica configurazione plotter_____	1149
21.46.7	Dimensione foglio_____	1149
21.46.8	Area di stampa_____	1150
21.46.9	Scala di stampa_____	1151
21.46.10	Tabella stili di stampa_____	1151



Indice

21.46.11	Modifica Stile di Stampa	1151
21.46.12	Crea un Nuovo Stile di Stampa	1152
21.46.13	Orientamento disegno	1152
21.46.14	Offset di stampa	1152
21.46.15	Opzioni di stampa	1152
21.46.16	Opzioni ombreggiatura finestra	1153
21.46.17	Stampa su file	1153
21.46.18	Numero di copie	1153
21.46.19	Applica	1153
21.46.20	Anteprima	1153
21.47	-STAMPA	1154
21.47.1	Descrizione	1154
21.47.2	Metodo	1154
21.47.3	Opzioni all'interno del comando	1154
21.48	ETICHETTEST	1156
21.48.1	Descrizione	1156
21.48.2	Intestazione	1157
21.48.3	Piè di Pagina	1157
21.48.4	Carattere	1157
21.48.5	Dimensione	1157
21.49	STILESTAMPA	1157
21.49.1	Descrizione	1157
21.49.2	Stile di Stampa Corrente	1158
21.49.3	Attiva tabella stile stampa	1158
21.50	GESTIONEPLOTTER	1158
21.50.1	Descrizione	1159
21.51	PLT2DWG (Express Tools)	1159
21.51.1	Metodo	1159
21.52	PNGOUT	1159
21.52.1	Descrizione	1159
21.53	PUNTO	1159
21.53.1	Descrizione	1159
21.53.2	Metodo	1160
21.53.3	Opzioni all'interno del comando	1160
21.54	NUVOLAPUNTI	1160
21.54.1	Descrizione	1160
21.54.2	Opzione all'interno di Esplora Disegno	1160
21.54.3	Opzioni menu contestuale	1161
21.55	ALLINEANUVPUNTI	1161
21.55.1	Descrizione	1161
21.55.2	Opzioni all'interno del comando	1161
21.56	ATTACCANUVPUNTI	1162
21.56.1	Metodo	1162
21.56.2	Opzioni all'interno del comando	1163
21.57	-ATTACCANUVPUNTI	1164
21.57.1	Descrizione	1165
21.57.2	Opzioni all'interno del comando	1165
21.58	NUVPUNTI BUBBLEVIEWER	1165
21.58.1	Descrizione	1165



Indice

21.58.2	Bubble Viewer	1165
21.59	CLASSIFICANUVPUNTI	1167
21.59.1	Requisiti	1168
21.59.2	Preparare le librerie di classificazione	1168
21.59.3	Metodo	1168
21.59.4	Opzioni all'interno del comando	1170
21.60	MAPPACOLORINUVPUNTI	1170
21.60.1	Descrizione	1170
21.60.2	Metodo	1170
21.60.3	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	1170
21.61	COMPRIMINUVPUNTI	1174
21.61.1	Metodo	1174
21.62	RITNUVPUNTI	1175
21.62.1	Descrizione	1175
21.62.2	Metodo	1175
21.62.3	Opzioni all'interno del comando	1175
21.63	SOLIDODIRITAGLIONUVPUNTI	1177
21.63.1	Metodo	1177
21.63.2	Opzioni all'interno del comando	1177
21.64	DECOMPRIMINUVPUNTI	1178
21.64.1	Metodo	1178
21.65	ELIMINAELEMENTONUVPUNTI	1178
21.65.1	Descrizione	1178
21.65.2	Preelabora una nuova scansione	1179
21.65.3	Cache utilizzata	1179
21.65.4	Spazio disponibile	1179
21.65.5	Impostazioni della cartella Cache	1179
21.65.6	Tabella delle scansioni	1179
21.66	-ELIMINAELEMENTONUVPUNTI	1181
21.66.1	Descrizione	1181
21.66.2	Metodo	1181
21.67	RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI	1181
21.67.1	Descrizione	1181
21.67.2	Opzioni all'interno del comando	1181
21.68	RILEVALOCALINNUVPUNTI	1182
21.68.1	Metodo	1182
21.69	DEVIAZIONENUVPUNTI	1183
21.69.1	Metodo	1183
21.69.2	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	1184
21.70	CASADELLEBAMBOLESUNUVPUNTI	1185
21.70.1	Descrizione	1186
21.70.2	Opzioni all'interno del comando	1186
21.71	ESPORTANUVPUNTI	1187
21.71.1	Descrizione	1187
21.72	-ESPORTANUVPUNTI	1187
21.72.1	Metodo	1187
21.72.2	Opzioni all'interno del comando	1187
21.73	ADATTACILINDRICONUVPUNTI	1187



Indice

21.73.1	Descrizione_____	1187
21.73.2	Metodo_____	1187
21.73.3	Opzioni all'interno del comando_____	1188
21.74	ADATTAPLANARENUVPUNTI_____	1188
21.74.1	Metodo_____	1188
21.74.2	Opzioni all'interno del comando_____	1189
21.75	ADATTALOCALINUVPUNTI_____	1190
21.75.1	Metodo_____	1191
21.75.2	Opzioni all'interno del comando_____	1191
21.76	POSGEOGRAFICANUVPUNTI_____	1191
21.76.1	Metodo_____	1192
21.76.2	Opzioni all'interno del comando_____	1192
21.77	CHIUDIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI_____	1192
21.77.1	Descrizione_____	1192
21.78	APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI_____	1192
21.78.1	Descrizione_____	1192
21.78.2	Scheda Gestore Nuvola di Punti_____	1193
21.78.3	Scheda Impostazioni Render_____	1196
21.79	CLASSEDIMODIFICANUPUNTI_____	1198
21.79.1	Descrizione_____	1198
21.79.2	Metodo_____	1198
21.79.3	Opzioni all'interno del comando_____	1198
21.80	NORMALINUVPUNTI_____	1199
21.80.1	Descrizione_____	1199
21.81	DIMENSPUNTONUVPUNTI_MINUS_____	1199
21.81.1	Descrizione_____	1199
21.82	DIMENSPUNTONUVPUNTI_PLUS_____	1199
21.82.1	Descrizione_____	1199
21.83	PROCESSANUVPUNTI_____	1199
21.84	-PROCESSANUVPUNTI_____	1199
21.85	PROIETTASEZIONENUVPUNTI_____	1200
21.85.1	Descrizione_____	1200
21.85.2	Opzioni all'interno del comando_____	1201
21.86	RIFERIMENTONUVPUNTI_____	1202
21.86.1	Descrizione_____	1202
21.86.2	Preelabora una nuova scansione_____	1203
21.86.3	Cache utilizzata_____	1203
21.86.4	Spazio disponibile_____	1203
21.86.5	Impostazioni della cartella Cache_____	1203
21.86.6	Tabella delle scansioni_____	1203
21.87	-RIFERIMENTONUVPUNTI_____	1205
21.87.1	Descrizione_____	1205
21.87.2	Metodo_____	1205
21.87.3	Opzioni all'interno del comando_____	1205
21.88	REGIONENUVPUNTI_____	1205
21.88.1	Opzioni all'interno del comando_____	1205
21.89	APRIIMPRENDERINGNUVPUNTI_____	1206
21.89.1	Descrizione_____	1206



Indice

21.90	NUVOLAPUNTIVISUALIZZABOLLE	1206
21.90.1	Opzioni all'interno del comando	1207
21.91	ANNULLARITNUVPUNTI	1207
21.91.1	Descrizione	1207
21.92	LUCEPUNT	1207
21.92.1	Descrizione	1207
21.92.2	Opzioni all'interno del comando	1208
21.93	POLIGONO	1210
21.93.1	Descrizione	1210
21.93.2	Metodo	1211
21.93.3	Opzioni all'interno del comando	1211
21.94	POLISOLIDO	1211
21.94.1	Descrizione	1211
21.94.2	Metodo	1212
21.94.3	Opzioni all'interno del comando	1212
21.95	ANTEPRIMA	1215
21.95.1	Descrizione	1215
21.96	PRINT	1216
21.96.1	Descrizione	1216
21.96.2	Riferimento Comandi	1218
21.96.3	Nome impostazione pagina	1218
21.96.4	Crea impostazione pagina	1218
21.96.5	Configurazione Stampante/Plotter	1218
21.96.6	Modifica configurazione plotter	1218
21.96.7	Dimensione foglio	1218
21.96.8	Area di stampa	1219
21.96.9	Scala di stampa	1220
21.96.10	Tabella stili di stampa	1220
21.96.11	Modifica Stile di Stampa	1220
21.96.12	Crea un Nuovo Stile di Stampa	1221
21.96.13	Orientamento disegno	1221
21.96.14	Offset di stampa	1221
21.96.15	Opzioni di stampa	1221
21.96.16	Opzioni ombreggiatura finestra	1222
21.96.17	Stampa su file	1222
21.96.18	Numero di copie	1222
21.96.19	Applica	1222
21.96.20	Anteprima	1222
21.97	GESTOREPROFILO	1223
21.97.1	Descrizione	1223
21.97.2	Crea	1223
21.97.3	Imposta Corrente	1224
21.97.4	Copia	1224
21.97.5	Elimina	1225
21.97.6	Esporta...	1225
21.97.7	Importa...	1225
21.97.8	Avvia	1225
21.98	PROIETTAGEOMETRIA	1225
21.98.1	Descrizione	1225



Indice

21.98.2	Opzioni all'interno del comando	1226
21.99	PROPRIETA	1226
21.99.1	Descrizione	1227
21.99.2	Modalità Proprietà	1228
21.99.3	Modalità Selezione Rapida	1232
21.100	CHIUDIPROP	1234
21.100.1	Descrizione	1234
21.101	PROPULATE (Express Tools)	1234
21.101.1	Descrizione	1234
21.101.2	Opzioni all'interno del comando	1235
21.102	PROXYINFO	1235
21.102.1	Descrizione	1235
21.102.2	Grafica Proxy	1236
21.103	PSBSCALE (Express Tools)	1236
21.103.1	Metodo	1236
21.103.2	Opzioni all'interno del comando	1236
21.104	IMPOSTAPAGIN	1236
21.104.1	Descrizione	1237
21.104.2	Disegno di origine	1237
21.104.3	Elenco delle impostazioni di pagina	1237
21.104.4	Dettagli	1237
21.105	-IMPOSTAPAGIN	1237
21.105.1	Descrizione	1238
21.105.2	Metodo	1238
21.106	SPAZIOC	1238
21.106.1	Descrizione	1238
21.107	PSTSCALE (Express Tools)	1238
21.107.1	Descrizione	1238
21.107.2	Opzioni all'interno del comando	1238
21.108	PUBBLICA	1238
21.108.1	Descrizione	1239
21.108.2	Lista Fogli	1240
21.108.3	Disegno	1240
21.108.4	Opzioni PDF	1241
21.108.5	Output di Pubblicazione	1243
21.109	-PUBBLICA	1243
21.109.1	Descrizione	1243
21.109.2	Metodo	1244
21.110	ELIMINA	1244
21.110.1	Descrizione	1244
21.110.2	Filtra nomi elementi:	1245
21.110.3	Eliminare elementi annidati	1245
21.110.4	Tipi	1245
21.111	-ELIMINA	1246
21.111.1	Metodo	1246
21.111.2	Opzioni all'interno del comando	1246
21.112	PIRAMIDE	1247
21.112.1	Descrizione	1248
21.112.2	Metodo	1248



Indice

21.112.3	Opzioni all'interno del comando	1249
22.	Q	1251
22.1	QCHIUDI	1251
22.1.1	Descrizione	1251
22.2	DIMRAPID	1251
22.2.1	Metodo	1251
22.2.2	Opzioni all'interno del comando	1251
22.3	QLATTACH (Express Tools)	1252
22.3.1	Metodo	1252
22.4	QLATTACHSET (Express Tools)	1252
22.4.1	Metodo	1252
22.5	QLDETACHSET (Express Tools)	1252
22.5.1	Metodo	1252
22.6	DIRRAPID	1252
22.6.1	Descrizione	1253
22.6.2	Opzioni all'interno del comando	1253
22.7	CNUOVO	1253
22.7.1	Descrizione	1253
22.8	QPRINT	1253
22.8.1	Descrizione	1254
22.9	QQUIT (Express Tools)	1254
22.9.1	Metodo	1254
22.10	QRTESTO	1254
22.10.1	Descrizione	1254
22.10.2	Opzioni all'interno del comando	1255
22.11	SALVAVEL	1255
22.11.1	Descrizione	1255
22.11.2	Metodo	1255
22.12	SELERAPID	1255
22.12.1	Descrizione	1255
22.13	QRDIRETTRICE	1256
22.13.1	Descrizione	1256
22.13.2	Opzioni all'interno del comando	1256
22.14	TESTOVEL	1256
22.14.1	Descrizione	1256
22.15	SNAPQUADRANTE	1257
22.15.1	Descrizione	1257
22.16	CALCRAPIDA	1257
22.16.1	Descrizione	1257
22.16.2	Ottieni coordinate	1258
22.16.3	Distanza tra due punti	1258
22.16.4	Angolo della linea definita da due punti	1259
22.16.5	Intersezione di due rette definite da quattro punti	1259
22.16.6	Cancella cronologia	1259
22.16.7	Pannello cronologia	1259
22.16.8	Area di input	1259
22.16.9	Incolla il valore nella barra dei comandi	1259
22.16.10	Scientifiche	1259



Indice

22.16.11	Conversione unità	1259
22.16.12	Variabili	1259
22.16.13	Funzioni personalizzate che possono essere utilizzate nelle espressioni della Calcolatrice	1260
22.17	ESCI	1262
22.17.1	Metodo	1262
23.	R	1263
23.1	RAGGIO	1263
23.1.1	Descrizione	1263
23.1.2	Metodo	1263
23.1.3	Opzioni all'interno del comando	1263
23.2	REASSOCAPP	1266
23.2.1	Descrizione	1266
23.2.2	Applicazioni associate con i Dati Entità	1267
23.2.3	Opzioni	1267
23.3	RECUPERA	1267
23.3.1	Descrizione	1267
23.4	RECUPERATUTTO	1267
23.4.1	Descrizione	1267
23.5	REGSCRIPT	1267
23.5.1	Descrizione	1268
23.6	RETTANGOLO	1268
23.6.1	Descrizione	1268
23.6.2	Metodo	1268
23.6.3	Opzioni all'interno del comando	1269
23.7	RIDEF	1270
23.7.1	Descrizione	1270
23.8	REDIR (Express Tools)	1270
23.8.1	Metodo	1271
23.8.2	Opzioni all'interno del comando	1271
23.9	REDIRMODE (Express Tools)	1271
23.9.1	Metodo	1271
23.10	-REDIRMODE (Express Tools)	1271
23.10.1	Metodo	1271
23.11	RIPETI	1271
23.11.1	Descrizione	1272
23.12	RIDIS	1272
23.12.1	Descrizione	1272
23.13	RIDIST	1272
23.13.1	Descrizione	1272
23.14	REDSKINFO	1272
23.14.1	Descrizione	1272
23.15	CHIUDIRIF	1273
23.15.1	Descrizione	1273
23.15.2	Metodo	1273
23.15.3	Opzioni all'interno del comando	1273
23.16	MODRIF	1273
23.16.1	Descrizione	1273
23.16.2	Percorso	1274



Indice

23.16.3	Descrizione	1274
23.16.4	Nome Riferimento	1274
23.16.5	Anteprima	1274
23.16.6	Seleziona entità annidate	1274
23.16.7	Impostazioni	1275
23.17	-MODRIF	1275
23.17.1	Descrizione	1275
23.17.2	Opzioni all'interno del comando	1275
23.18	CURVEDIRIFERIMENTO	1276
23.18.1	Metodo	1276
23.18.2	Opzioni all'interno del comando	1280
23.19	GRUPPORIF	1280
23.19.1	Descrizione	1280
23.19.2	Opzioni all'interno del comando	1280
23.20	RIGEN	1280
23.20.1	Descrizione	1281
23.21	RIGENT	1281
23.21.1	Descrizione	1281
23.22	RIGENAUTO	1281
23.22.1	Descrizione	1281
23.23	REGIONE	1282
23.23.1	Descrizione	1282
23.23.2	Metodo	1282
23.24	INIZIALIZZA	1282
23.24.1	Descrizione	1283
23.25	RIMUOVIFUNZIONESCHIZZO	1283
23.25.1	Metodo	1283
23.26	RINOMINA	1283
23.26.1	Descrizione	1283
23.27	-RINOMINA	1283
23.27.1	Opzioni all'interno del comando	1284
23.28	RENDER	1284
23.28.1	Descrizione	1284
23.28.2	Destinazione Render	1285
23.28.3	Dimensione di output	1285
23.29	-RENDER	1285
23.29.1	Descrizione	1285
23.29.2	Opzioni all'interno del comando	1286
23.30	PREIMPRENDERING	1286
23.30.1	Descrizione	1286
23.30.2	Opzioni all'interno del pannello Modificare il render preimpostato	1286
23.30.3	Opzioni Menu Contestuale	1288
23.31	RENDERWINCLOSE	1289
23.31.1	Descrizione	1289
23.32	REPORTPANELCLOSE	1289
23.32.1	Descrizione	1289
23.33	APRIPANNELLOREPORT	1289
23.33.1	Descrizione	1289



Indice

23.33.2	Raggruppamento Vista	1290
23.33.3	Output report	1290
23.33.4	Dettaglio degli elementi dell'output	1290
23.34	REPURLS (Express Tools)	1291
23.34.1	Metodo	1291
23.35	RESETVISTEASSOCIATIVE	1291
23.35.1	Descrizione	1291
23.36	RIPRISTBLOC	1291
23.36.1	Descrizione	1291
23.37	RIPRENDI	1291
23.37.1	Descrizione	1291
23.38	FUMETTOREV	1292
23.38.1	Descrizione	1292
23.38.2	Opzioni all'interno del comando	1292
23.39	REVERT (Express Tools)	1295
23.39.1	Metodo	1295
23.40	RIVOLUZIONE	1295
23.40.1	Descrizione	1295
23.40.2	Metodo	1295
23.40.3	Opzioni all'interno del comando	1295
23.41	SUPRIV	1297
23.41.1	Metodo	1298
23.42	BARRAMULTIF	1299
23.42.1	Descrizione	1299
23.43	CHIUDIBARRAMULTIF	1299
23.43.1	Descrizione	1299
23.44	RUOTA	1299
23.44.1	Descrizione	1299
23.44.2	Opzioni all'interno del comando	1300
23.45	RUOTA3D	1300
23.45.1	Descrizione	1300
23.45.2	Metodo	1300
23.45.3	Opzioni all'interno del comando	1301
23.46	RSCRIPT	1302
23.46.1	Metodo	1302
23.47	RTEDIT (Express Tools)	1302
23.47.1	Opzioni all'interno del comando	1302
23.48	RTEXT (Express Tools)	1302
23.48.1	Descrizione	1302
23.48.2	Opzioni all'interno del comando	1302
23.49	RTEXTAPP (Express Tools)	1303
23.50	RTLOOK	1303
23.50.1	Metodo	1303
23.50.2	Opzioni Menu Contestuale	1303
23.51	PANTR	1303
23.51.1	Metodo	1304
23.51.2	Opzioni Menu Contestuale	1304
23.52	RTROT	1304



Indice

23.52.1	Metodo	1304
23.52.2	Opzioni Menu Contestuale	1304
23.53	RTROTCTR	1305
23.53.1	Metodo	1305
23.53.2	Opzioni Menu Contestuale	1305
23.54	RTROTF	1305
23.54.1	Metodo	1305
23.54.2	Opzioni Menu Contestuale	1306
23.55	RTROTX	1306
23.55.1	Metodo	1306
23.55.2	Opzioni Menu Contestuale	1306
23.56	RTROTY	1306
23.56.1	Metodo	1307
23.56.2	Opzioni Menu Contestuale	1307
23.57	RTROTZ	1307
23.57.1	Metodo	1307
23.57.2	Opzioni Menu Contestuale	1307
23.58	RTUCS (Express Tools)	1308
23.58.1	Metodo	1308
23.58.2	Opzioni all'interno del comando	1308
23.59	RTUPDOWN	1308
23.59.1	Metodo	1309
23.59.2	Opzioni Menu Contestuale	1309
23.60	RTWALK	1309
23.60.1	Metodo	1309
23.60.2	Opzioni Menu Contestuale	1309
23.61	ZOOMTR	1309
23.61.1	Metodo	1310
23.61.2	Opzioni Menu Contestuale	1310
23.62	SUPRIG	1310
23.62.1	Descrizione	1310
23.62.2	Metodo	1310
24.	S	1312
24.1	SALVA	1312
24.1.1	Descrizione	1312
24.2	SAVEALL	1313
24.2.1	Metodo	1313
24.3	SALVACOME	1313
24.3.1	Descrizione	1313
24.4	SAVEASR12	1313
24.4.1	Descrizione	1313
24.5	SAVE-CLOSEALL (Express Tools)	1313
24.5.1	Metodo	1314
24.6	SALVAFILECARTELLA	1314
24.6.1	Descrizione	1314
24.7	SCALA	1314
24.7.1	Metodo	1314
24.7.2	Opzioni all'interno del comando	1315



Indice

24.8	MODIFELENCOSCALE	1315
24.8.1	Descrizione	1315
24.8.2	Riferimento Comandi	1316
24.8.3	Aggiungi nuova scala	1316
24.8.4	Modifica scala	1316
24.8.5	Sposta in Alto	1316
24.8.6	Sposta in Basso	1316
24.8.7	Elimina la scala selezionata	1316
24.8.8	Ripristina	1316
24.8.9	Nascondi scale xrif	1316
24.9	-MODIFELENCOSCALE	1316
24.9.1	Descrizione	1316
24.9.2	Opzioni all'interno del comando	1316
24.10	SCREENSHOT	1317
24.10.1	Descrizione	1317
24.11	SCRIPT	1317
24.11.1	Descrizione	1317
24.12	BARREDISCORRIMENTO	1317
24.12.1	Descrizione	1317
24.12.2	Opzioni all'interno del comando	1317
24.13	SEZIONE	1318
24.13.1	Descrizione	1318
24.13.2	Opzioni all'interno del comando	1318
24.14	PIANOSEZ	1319
24.14.1	Descrizione	1319
24.14.2	Opzioni all'interno del comando	1319
24.15	IMPOSTPIANOSEZ	1320
24.15.1	Descrizione	1320
24.15.2	Metodi	1320
24.15.3	Opzioni all'interno del comando	1321
24.15.4	Opzioni Menu Contestuale	1328
24.16	PIANOSEZABLOCCO	1329
24.16.1	Descrizione	1329
24.16.2	Destinazione	1329
24.16.3	Geometria di origine	1330
24.16.4	Piano di sezione	1330
24.16.5	Tipo sezione	1330
24.17	SECURITY	1331
24.17.1	Descrizione	1331
24.17.2	Molto alto	1332
24.17.3	Alto	1332
24.17.4	Medio	1332
24.17.5	Basso	1332
24.17.6	Editore affidabile	1332
24.18	OPZIONISICUREZZA	1333
24.18.1	Descrizione	1333
24.18.2	Inserisci Password	1333
24.18.3	Fornitore di crittografia	1333
24.18.4	Lunghezza chiave	1333



Indice

24.19	SELEZ_____	1333
24.19.1	Descrizione_____	1334
24.19.2	Metodi_____	1334
24.19.3	Opzioni all'interno del comando_____	1334
24.20	SELEZIONAFACCEALLINEATE_____	1338
24.20.1	Metodo_____	1338
24.21	SELEZIONASOLIDIALLINEATI_____	1339
24.21.1	Metodo_____	1339
24.22	SELEZIONAFACCECONNESSE_____	1340
24.22.1	Metodo_____	1340
24.23	SELEZIONASOLIDICONNESSI_____	1340
24.23.1	Metodo_____	1340
24.24	SELECTSIMILAR_____	1341
24.24.1	Descrizione_____	1341
24.24.2	Metodo_____	1341
24.24.3	Opzioni all'interno del comando_____	1341
24.25	SELGRIPS_____	1342
24.25.1	Descrizione_____	1342
24.26	IMPDALAY_____	1343
24.26.1	Descrizione_____	1343
24.26.2	Metodo_____	1343
24.26.3	Opzioni all'interno del comando_____	1343
24.27	-IMPDALAY_____	1343
24.27.1	Descrizione_____	1343
24.27.2	Metodo_____	1344
24.27.3	Opzioni all'interno del comando_____	1344
24.28	SETLICENSELEVEL_____	1344
24.28.1	Descrizione_____	1344
24.28.2	Metodo_____	1344
24.28.3	Opzioni all'interno del comando_____	1344
24.29	IMPOSTAPOSProgetto_____	1345
24.29.1	Descrizione_____	1345
24.29.2	Metodo_____	1345
24.29.3	Opzioni all'interno del comando_____	1345
24.30	SETSITELocation_____	1346
24.30.1	Descrizione_____	1346
24.30.2	Metodo_____	1346
24.30.3	Opzioni all'interno del comando_____	1346
24.31	IMPOSTAPOSRIlievo_____	1346
24.31.1	Descrizione_____	1347
24.31.2	Metodo_____	1347
24.31.3	Opzioni all'interno del comando_____	1347
24.32	IMPOSTAZIONI_____	1348
24.32.1	Descrizione_____	1348
24.32.2	Categorie_____	1349
24.32.3	Alfabetico_____	1349
24.32.4	Mostra le differenze_____	1349
24.32.5	Configurazione della finestra di dialogo_____	1349
24.32.6	Barra di ricerca_____	1349



Indice

24.32.7	Successivo_____	1349
24.32.8	Precedente_____	1349
24.32.9	Esporta_____	1349
24.32.10	Nome_____	1349
24.32.11	Descrizione_____	1349
24.32.12	Properties (Proprietà)_____	1349
24.33	CERCAIMPOSTAZIONI _____	1349
24.33.1	Descrizione_____	1350
24.33.2	Metodo_____	1350
24.34	SETUCS _____	1350
24.34.1	Descrizione_____	1350
24.34.2	Imposta l'UCS selezionato relativo a..._____	1351
24.34.3	Cambia Vista a Vista piana dell'UCS selezionato_____	1351
24.34.4	Seleziona UCS_____	1352
24.34.5	UCS planari_____	1352
24.35	MODIVAR _____	1352
24.35.1	Descrizione_____	1352
24.35.2	Metodo_____	1352
24.35.3	Opzioni all'interno del comando_____	1352
24.36	OMBRA _____	1353
24.36.1	Descrizione_____	1353
24.37	MODOOMBRA _____	1353
24.37.1	Descrizione_____	1353
24.37.2	Opzioni all'interno del comando_____	1353
24.38	-MODOOMBRA _____	1358
24.38.1	Descrizione_____	1358
24.38.2	Opzioni all'interno del comando_____	1358
24.39	FORMA _____	1361
24.39.1	Metodo_____	1361
24.39.2	Opzioni all'interno del comando_____	1361
24.40	GRUPPOFOGLI _____	1362
24.40.1	Descrizione_____	1362
24.40.2	Nome del gruppo di fogli corrente_____	1363
24.40.3	Cerca_____	1363
24.40.4	Menu_____	1363
24.40.5	Crea gruppo di fogli_____	1363
24.40.6	Apri gruppo di fogli_____	1363
24.40.7	Pubblica_____	1364
24.40.8	eTransmit_____	1364
24.40.9	Gruppi di selezione foglio_____	1364
24.40.10	Proprietà personalizzate_____	1364
24.40.11	Aggiorna_____	1365
24.40.12	Lista fogli_____	1365
24.40.13	Vista categoria_____	1365
24.40.14	Viste modello_____	1366
24.40.15	Elenco dei Gruppi di Fogli_____	1366
24.40.16	Dettagli_____	1368
24.41	NASCONDIGRUPPOFOGLI _____	1369
24.41.1	Descrizione_____	1369



Indice

24.42	SHELL	1369
24.42.1	Descrizione	1369
24.42.2	Metodo	1370
24.43	SHOWURLS (Express Tools)	1370
24.43.1	Metodo	1370
24.43.2	Mostra URL	1370
24.43.3	Modificare	1370
24.43.4	Sostituisci	1370
24.43.5	CHIudi	1370
24.43.6	Guida	1371
24.44	SHP2BLK (Express Tools)	1371
24.44.1	Metodo	1371
24.45	FIRMAVALE	1371
24.45.1	Metodo	1371
24.46	SEMPLIFICA	1373
24.46.1	Descrizione	1373
24.46.2	Metodo	1373
24.46.3	Entità	1374
24.46.4	impostaZioni	1374
24.46.5	Semplifica	1375
24.46.6	Opzioni all'interno della Barra dei comandi	1376
24.47	SINGLETON	1377
24.47.1	Opzioni all'interno del comando	1377
24.48	SCHIZZO	1377
24.48.1	Descrizione	1377
24.48.2	Opzioni all'interno del comando	1378
24.49	SCHIZZOEDITA	1378
24.49.1	Descrizione	1379
24.49.2	Metodo	1379
24.50	TRANCIA	1380
24.50.1	Metodo	1380
24.50.2	Opzioni all'interno del comando	1381
24.51	SMESPORTAASSIEME	1386
24.51.1	Metodo	1386
24.51.2	Opzioni all'interno del comando	1387
24.52	SMCORDONE	1387
24.52.1	Descrizione	1387
24.52.2	Metodo	1387
24.52.3	Opzioni all'interno del comando	1387
24.53	SMPIEGA	1388
24.53.1	Metodo	1388
24.53.2	Opzioni all'interno del comando	1389
24.54	SMCREAPIEGA	1389
24.54.1	Descrizione	1389
24.55	SMCOMMUTAPIEGA	1389
24.55.1	Descrizione	1389
24.56	SMCONVERTI	1389
24.56.1	Descrizione	1390



Indice

24.56.2	Opzioni all'interno del comando	1390
24.57	SMELIMINA	1390
24.57.1	Descrizione	1390
24.57.2	Metodo	1390
24.58	SMDISSOLVI	1390
24.58.1	Descrizione	1391
24.58.2	Metodo	1391
24.59	SMESPLODI	1391
24.59.1	Metodo	1391
24.60	SMESPORTA2D	1391
24.60.1	Descrizione	1391
24.61	SMESPORTAOSM	1392
24.61.1	Descrizione	1392
24.61.2	Opzioni all'interno del comando	1392
24.62	SMESTRUDI	1392
24.62.1	Descrizione	1393
24.62.2	Metodo	1393
24.63	SMFLANGIA	1393
24.63.1	Descrizione	1394
24.63.2	Opzioni all'interno del comando	1394
24.64	SMFLANGIADIBASE	1394
24.64.1	Descrizione	1394
24.65	SMPIEGAFLANGIA	1394
24.65.1	Opzioni all'interno del comando	1394
24.66	SMCONNETTIFLANGE	1397
24.66.1	Metodo	1397
24.67	SMFLANGIADACONTORNO	1397
24.67.1	Descrizione	1397
24.68	SMFLANGIADASPIGOLO	1398
24.68.1	Descrizione	1398
24.68.2	Opzioni all'interno del comando	1399
24.69	SMRUOTAFLANGIA	1401
24.69.1	Descrizione	1401
24.70	SMINVERTI	1401
24.70.1	Metodo	1401
24.70.2	Opzioni all'interno del comando	1402
24.71	SMFORMA	1402
24.71.1	Metodo	1403
24.71.2	Opzioni all'interno del comando	1403
24.72	SMORLO	1403
24.72.1	Metodo	1403
24.72.2	Opzioni all'interno del comando	1404
24.73	SMCREAORLO	1406
24.73.1	Metodo	1406
24.74	SMIMPRIMI	1406
24.74.1	Descrizione	1406
24.75	SMSFALSAMENTO	1407
24.75.1	Metodo	1407



Indice

24.75.2	Opzioni all'interno del comando	1408
24.76	SMGIUNZIONE	1409
24.76.1	Descrizione	1409
24.76.2	Metodo	1409
24.76.3	Opzioni all'interno del comando	1410
24.77	SMCREAGIUNZIONE	1410
24.77.1	Descrizione	1410
24.78	SMCOMMUTAGIUNZIONE	1410
24.78.1	Metodo	1410
24.79	SMLOFT	1411
24.79.1	Descrizione	1411
24.79.2	Opzioni all'interno del comando	1411
24.80	SMPARAMETRIZZA	1412
24.80.1	Descrizione	1412
24.81	SMRAPIDO	1412
24.81.1	Metodo	1413
24.81.2	Opzioni all'interno del comando	1413
24.82	SMSCARICO	1413
24.82.1	Descrizione	1414
24.82.2	Opzioni all'interno del comando	1414
24.83	SMCREASCARICO	1414
24.83.1	Descrizione	1414
24.84	SMCOMMUTASCARICO	1414
24.84.1	Descrizione	1414
24.84.2	Opzioni all'interno del comando	1415
24.84.3	Illustrazione dell'estensione dello scarico	1417
24.85	SMRIPARA	1419
24.85.1	Metodo	1419
24.85.2	Opzioni all'interno del comando	1419
24.86	SMSOSTITUISCI	1421
24.86.1	Descrizione	1421
24.86.2	Opzioni all'interno del comando	1422
24.87	SMCREANERVATURA	1422
24.87.1	Descrizione	1423
24.88	SMSPIGOLOCURVO	1423
24.88.1	Metodo	1423
24.88.2	Opzioni all'interno del comando	1423
24.89	SMRUOTA	1424
24.89.1	Descrizione	1424
24.90	SMSELEZIONA	1425
24.90.1	Descrizione	1425
24.90.2	Opzioni all'interno del comando	1425
24.91	SMDIVIDI	1425
24.91.1	Descrizione	1425
24.91.2	Opzioni all'interno del comando	1425
24.92	SMLINGUETTE	1427
24.92.1	Metodo	1427
24.92.2	Opzioni all'interno del comando	1427



Indice

24.93	SMCREALINGUETTE	1428
24.93.1	Descrizione	1429
24.94	SMSPIEGAMENTO	1429
24.94.1	Metodo	1429
24.94.2	Opzioni all'interno del comando	1429
24.95	SNAP	1430
24.95.1	Metodo	1430
24.95.2	Opzioni all'interno del comando	1430
24.96	POLIG	1431
24.96.1	Metodo	1431
24.96.2	Opzioni all'interno del comando	1431
24.97	MODIFSOLIDI	1431
24.97.1	Descrizione	1432
24.97.2	Opzioni all'interno del comando	1432
24.98	SOLIDIFICA	1434
24.98.1	Descrizione	1434
24.98.2	Opzioni all'interno del pannello contesto comando	1434
24.99	SOLPROF	1436
24.99.1	Metodo	1436
24.99.2	Opzioni all'interno del comando	1436
24.100	ORTOGRAF	1437
24.100.1	Descrizione	1437
24.100.2	Riferimento Comandi	1438
24.100.3	Dove controllare	1438
24.100.4	Seleziona entità	1439
24.100.5	Avvia	1439
24.100.6	Parola corrente	1439
24.100.7	Suggerimenti	1439
24.100.8	Ignora	1439
24.100.9	Ignora Tutto	1439
24.100.10	Cambia	1439
24.100.11	Cambia Tutto	1439
24.100.12	Aggiungi	1439
24.100.13	Ricerca	1439
24.100.14	Cambia Dizionari...	1439
24.100.15	Contesto	1439
24.101	SFERA	1440
24.101.1	Descrizione	1440
24.101.2	Metodo	1440
24.101.3	Opzioni all'interno del comando	1441
24.102	SPLINE	1441
24.102.1	Descrizione	1441
24.102.2	Metodo	1441
24.102.3	Opzioni all'interno del comando	1441
24.103	EDITSPLINE	1442
24.103.1	Descrizione	1442
24.103.2	Opzioni all'interno del comando	1442
24.104	RIFLETTORE	1443
24.104.1	Descrizione	1444



Indice

24.104.2	Opzioni all'interno del comando	1444
24.105	SSX (Express Tools)	1447
24.105.1	Metodo	1447
24.105.2	Opzioni all'interno del comando	1447
24.106	CHIUDIPANNELLOPARTISTANDARD	1447
24.106.1	Descrizione	1447
24.107	APRIPANNELLOPARTISTANDARD	1448
24.107.1	Descrizione	1448
24.108	STANDARD	1448
24.108.1	Metodo	1448
24.108.2	Finestra di dialogo Standard CAD	1448
24.109	BARRADISTATO	1450
24.109.1	Descrizione	1450
24.110	STATO	1450
24.110.1	Descrizione	1450
24.111	STLOUT	1450
24.111.1	Descrizione	1450
24.111.2	Metodo	1451
24.111.3	Opzioni all'interno del comando	1451
24.112	STOPSCRIPT	1451
24.112.1	Descrizione	1451
24.113	STIRA	1451
24.113.1	Metodo	1452
24.114	STRINGA	1452
24.114.1	Descrizione	1452
24.114.2	Metodo	1452
24.114.3	Opzioni all'interno del comando	1452
24.115	STRINGAAGGIUNGICURVA	1453
24.115.1	Descrizione	1453
24.115.2	Metodo	1453
24.115.3	Opzioni all'interno del comando	1453
24.116	STRINGAAGGIUNGIPUNTOELEVAZIONE	1453
24.116.1	Metodo	1453
24.116.2	Opzioni all'interno del comando	1453
24.117	STRINGAAGGIUNGIPI	1453
24.117.1	Descrizione	1454
24.117.2	Metodo	1454
24.117.3	Opzioni all'interno del comando	1454
24.118	STRINGAELIMINAPUNTOELEVAZIONE	1454
24.118.1	Metodo	1454
24.119	STRINGAELIMINAPI	1454
24.119.1	Metodo	1454
24.120	STRINGAELEVAZIONEDASUPERFICIE	1454
24.120.1	Descrizione	1454
24.120.2	Seleziona superficie	1455
24.120.3	Inserisci punti di quota altimetrica in corrispondenza delle intersezioni con gli spigoli dei triangoli di superficie	1455
24.120.4	Offset quota altimetrica rispetto alla superficie	1455



Indice

24.121	STRINGADAOGGETTO	1455
24.121.1	Descrizione	1455
24.121.2	Metodo	1455
24.122	PANNELLOSTRUTTURA	1455
24.122.1	Descrizione	1456
24.122.2	Configurazione struttura ad albero	1457
24.122.3	Menu configurazioni	1457
24.122.4	Campo cerca	1457
24.122.5	File	1458
24.122.6	Scheda Gruppo/Ordina	1458
24.122.7	Scheda Visualizza/Ignora	1460
24.122.8	Scheda opzioni	1461
24.123	CHIUDIPANNELLOSTRUTTURA	1463
24.123.1	Descrizione	1463
24.124	STILE	1463
24.124.1	Descrizione	1463
24.124.2	Opzioni all'interno di Esplora Disegno	1463
24.124.3	Opzioni Menu Contestuale	1465
24.125	-STILE	1466
24.125.1	Descrizione	1466
24.125.2	Opzioni all'interno del comando	1466
24.126	GESTIONESTILI	1467
24.126.1	Metodo	1467
24.127	SOTTRAI	1467
24.127.1	Descrizione	1467
24.127.2	Metodo	1467
24.128	PROPRSOLE	1468
24.128.1	Descrizione	1468
24.128.2	Opzioni all'interno di Esplora Disegno	1468
24.128.3	Opzioni menu contestuale	1469
24.129	SUPERHATCH (Express Tools)	1470
24.129.1	Metodo	1470
24.130	SUPPORTFOLDER	1470
24.130.1	Descrizione	1470
24.131	SOPPRIMI	1470
24.131.1	Descrizione	1470
24.131.2	Opzioni all'interno del comando	1470
24.132	SVGOPZIONI	1471
24.132.1	Descrizione	1471
24.133	SWEEP	1471
24.133.1	Descrizione	1471
24.133.2	Metodo	1471
24.133.3	Opzioni all'interno del comando	1471
24.134	SYSVDLG (Express Tools)	1474
24.134.1	Metodo	1474
24.134.2	Variabili di sistema	1474
24.134.3	Dettagli	1474
24.134.4	Valore	1475
24.134.5	Info	1475



Indice

24.134.6	Guida	1475
24.134.7	Aggiorna	1475
24.134.8	Salva	1475
24.134.9	Cerca	1475
24.135	SISFIN	1475
24.135.1	Descrizione	1475
24.135.2	Opzioni all'interno del comando	1475
25.	T	1477
25.1	TABELLA	1477
25.1.1	Descrizione	1477
25.1.2	Da zero	1477
25.1.3	Da dati	1477
25.2	-TABELLA	1478
25.2.1	Descrizione	1478
25.2.2	Metodo	1478
25.2.3	Opzioni all'interno del comando	1479
25.3	MODIFTABELLA	1479
25.3.1	Metodo	1479
25.4	ESPORTATABELLA	1479
25.4.1	Metodo	1479
25.5	TABLEMOD	1479
25.5.1	Metodo	1479
25.5.2	Opzioni all'interno della barra degli strumenti Tabella	1480
25.5.3	Finestra di dialogo Proprietà Bordo Cella	1482
25.5.4	Finestra di dialogo Gestisci il contenuto della cella	1483
25.5.5	Opzioni Menu Contestuale	1484
25.6	STILETABELLA	1485
25.6.1	Descrizione	1485
25.6.2	Opzioni all'interno di Esplora Disegno	1485
25.6.3	Opzioni Menu Contestuale	1486
25.7	TAVOLET	1486
25.7.1	Descrizione	1487
25.7.2	Metodo	1487
25.7.3	Opzioni all'interno del comando	1487
25.8	SUPOR	1487
25.8.1	Metodo	1487
25.9	SNAPTANGENTE	1488
25.9.1	Descrizione	1488
25.10	TCASE (Express Tools)	1488
25.10.1	Metodo	1489
25.11	-TCASE (Express Tools)	1489
25.11.1	Metodo	1489
25.11.2	Opzioni all'interno del comando	1489
25.12	TCIRCLE (Express Tools)	1490
25.12.1	Metodo	1490
25.12.2	Opzioni all'interno del comando	1490
25.13	TCONNETTI	1490
25.13.1	Descrizione	1490



Indice

25.13.2	Opzioni all'interno del comando	1491
25.14	TCOUNT (Express Tools)	1491
25.14.1	Metodo	1492
25.14.2	Opzioni all'interno del comando	1492
25.15	TEMPLATEFOLDER	1492
25.15.1	Descrizione	1492
25.16	TESTO	1493
25.16.1	Metodo	1493
25.16.2	Opzioni all'interno del comando	1493
25.17	-TESTO	1494
25.17.1	Descrizione	1494
25.18	TEXTEDIT (Express Tools)	1494
25.18.1	Descrizione	1494
25.19	TEXTFIT (Express Tools)	1494
25.19.1	Metodo	1494
25.19.2	Opzioni all'interno del comando	1494
25.20	TEXTMASK (Express Tools)	1495
25.20.1	Metodo	1495
25.20.2	Opzioni all'interno del comando	1495
25.21	SCHTESTO	1495
25.21.1	Descrizione	1495
25.22	TESTOPRIMOPIANO	1496
25.22.1	Descrizione	1496
25.22.2	Opzioni all'interno del comando	1496
25.23	TEXTUNMASK (Express Tools)	1496
25.24	TFRAMES (Express Tools)	1496
25.24.1	Metodo	1496
25.25	TIFFOUT	1497
25.25.1	Metodo	1497
25.26	TEMPO	1497
25.26.1	Descrizione	1498
25.26.2	Opzioni all'interno del comando	1498
25.27	-TIN	1498
25.27.1	Descrizione	1498
25.27.2	Metodo	1499
25.27.3	Opzioni all'interno del comando	1499
25.28	TIN	1500
25.28.1	Descrizione	1501
25.28.2	Metodo	1501
25.28.3	Opzioni all'interno del comando	1501
25.29	TINASSEGNAIMMAGINE	1505
25.29.1	Metodo	1505
25.30	-EDITATIN	1505
25.30.1	Descrizione	1506
25.30.2	Opzioni all'interno del comando	1506
25.31	TINEDITA	1509
25.31.1	Descrizione	1510
25.31.2	Opzioni all'interno del comando	1510



Indice

25.32	-TINESPORTA	1516
25.32.1	Descrizione	1516
25.32.2	Metodo	1516
25.32.3	Opzioni all'interno del comando	1516
25.33	TINESPORTA	1516
25.33.1	Descrizione	1516
25.33.2	Seleziona superficie	1517
25.33.3	Formato	1517
25.33.4	Nome file	1517
25.34	-TINESTRAI	1517
25.34.1	Descrizione	1517
25.34.2	Metodo	1517
25.34.3	Opzioni all'interno del comando	1517
25.35	TINESTRAI	1518
25.35.1	Descrizione	1518
25.35.2	Curve di livello principali	1519
25.35.3	Curve di livello secondarie	1519
25.35.4	Punti	1519
25.35.5	Triangoli	1519
25.35.6	Bordi	1520
25.36	TINUNISCI	1520
25.36.1	Descrizione	1520
25.36.2	Metodi	1520
25.36.3	Opzioni all'interno del comando	1520
25.37	TINMANIPOLA	1520
25.37.1	Descrizione	1520
25.37.2	Opzioni all'interno del comando	1521
25.38	TINPROIETTA	1521
25.38.1	Descrizione	1521
25.39	INSERTABELLA	1522
25.39.1	Metodo	1522
25.39.2	Nome	1523
25.39.3	Sfoggia	1523
25.39.4	Percorso	1523
25.39.5	Anteprima	1523
25.39.6	Properties (Proprietà)	1523
25.39.7	Allineamento cella	1524
25.40	TINVOLUME	1524
25.40.1	Metodo	1524
25.40.2	Opzioni all'interno del comando	1524
25.41	TINGOCCIAACQUA	1525
25.41.1	Metodo	1525
25.42	TJUST (Express Tools)	1525
25.42.1	Opzioni all'interno del comando	1525
25.43	TOLLERANZA	1526
25.43.1	Descrizione	1526
25.43.2	Simbolo	1527
25.43.3	Tolleranza 1 & 2	1527
25.43.4	Riferimento 1, 2 e 3	1527



Indice

25.44	BAR_STRU_____	1529
25.44.1	Metodo_____	1529
25.44.2	Opzioni all'interno del comando_____	1529
25.45	-BAR_STRU_____	1529
25.45.1	Descrizione_____	1529
25.46	TAVOLOZZESTRUMENTI_____	1529
25.46.1	Descrizione_____	1529
25.46.2	Schede delle Tavolozze_____	1530
25.46.3	Pulsante Aggiungi tavolozza degli strumenti_____	1531
25.46.4	Pulsante per l'elenco delle tavolozze degli strumenti_____	1531
25.46.5	Strumenti_____	1531
25.46.6	Pulsante Aggiungi_____	1532
25.46.7	Cerca_____	1532
25.46.8	Menu contestuale tavolozza degli strumenti_____	1532
25.46.9	Modalità vista_____	1533
25.47	CHIUDITAVOLOZZESTRUMENTI_____	1533
25.47.1	Descrizione_____	1533
25.48	-TOOLPANEL_____	1533
25.48.1	Descrizione_____	1534
25.48.2	Metodo_____	1534
25.48.3	Opzioni all'interno del comando_____	1534
25.49	TORIENT (Express Tools)_____	1534
25.49.1	Metodo_____	1534
25.49.2	Opzioni all'interno del comando_____	1536
25.50	TORO_____	1536
25.50.1	Descrizione_____	1536
25.50.2	Opzioni all'interno del comando TORO_____	1537
25.51	NAVIGTS_____	1537
25.51.1	Descrizione_____	1537
25.51.2	Metodo_____	1537
25.52	TRACCIA_____	1537
25.52.1	Descrizione_____	1538
25.53	TRASPARENZA_____	1538
25.53.1	Metodo_____	1538
25.53.2	Opzioni all'interno del comando_____	1541
25.54	TREX (Express Tools)_____	1541
25.54.1	Metodo_____	1541
25.55	TAGLIA_____	1541
25.55.1	Metodo_____	1541
25.55.2	Opzioni all'interno del comando_____	1542
25.56	TSCALE (Express Tools)_____	1543
25.56.1	Metodo_____	1543
25.56.2	Opzioni all'interno del comando_____	1543
25.57	TSPACEINVADERS (Express Tools)_____	1543
25.57.1	Metodo_____	1543
25.57.2	Opzioni all'interno del comando_____	1543
25.58	APRITUTORIAL_____	1544
25.58.1	Descrizione_____	1544



Indice

25.58.2	Metodo	1544
25.59	DATESTOATESTOM (Express Tools)	1545
25.59.1	Metodo	1546
25.59.2	Opzioni all'interno del comando	1546
25.60	ESPLTESTO (Express Tools)	1546
25.60.1	Metodo	1546
25.61	PIANOTIPO	1546
25.61.1	Descrizione	1547
25.61.2	Cerca	1547
25.61.3	Menu contestuale	1547
25.61.4	Modifica piano tipo	1547
25.61.5	Aggiungi piano tipo	1547
26.	U	1549
26.1	A	1549
26.1.1	Descrizione	1549
26.2	UCS	1549
26.2.1	Metodo	1549
26.2.2	Opzioni all'interno del comando	1549
26.3	ICONAUCS	1551
26.3.1	Descrizione	1551
26.3.2	Opzioni all'interno del comando	1551
26.4	NUOVDEF	1551
26.4.1	Metodo	1552
26.5	ANNULLA	1552
26.5.1	Descrizione	1552
26.5.2	Opzioni all'interno del comando	1552
26.6	UNDOENT	1553
26.6.1	Descrizione	1553
26.6.2	Opzioni all'interno del comando	1553
26.7	SEPARA	1553
26.7.1	Metodo	1554
26.7.2	Opzioni all'interno del comando	1554
26.8	UNIONE	1554
26.8.1	Descrizione	1554
26.8.2	Metodo	1554
26.9	UNISOLATEOBJECTS	1555
26.9.1	Descrizione	1555
26.10	UNITA	1555
26.10.1	Descrizione	1555
26.11	-UNITA	1555
26.11.1	Opzioni nel comando	1555
26.12	AGGCAMPODATI	1557
26.12.1	Descrizione	1557
26.13	AGGIORNABLOCCOLAYOUT	1557
26.13.1	Descrizione	1557
26.13.2	Opzioni all'interno del comando	1557
26.14	UPDATESKETCH	1557
26.14.1	Descrizione	1557



Indice

26.14.2	Metodo	1558
26.15	URL	1558
26.15.1	Descrizione	1558
26.16	USAVE-CLOSEALL (Express Tools)	1558
27.	V	1559
27.1	VBAIDE	1559
27.1.1	Descrizione	1559
27.2	VBACARICA	1559
27.2.1	Descrizione	1559
27.3	-VBACARICA	1559
27.3.1	Descrizione	1560
27.4	VBAGEST	1560
27.4.1	Descrizione	1560
27.4.2	Disegno	1560
27.4.3	Progetto Integrato	1561
27.4.4	Progetti	1561
27.4.5	Estrai	1561
27.4.6	Incorpora	1561
27.4.7	Nuovo	1561
27.4.8	Salva Come	1561
27.4.9	Carica	1561
27.4.10	Scarica	1562
27.4.11	Macro	1562
27.4.12	Visual Basic Editor	1562
27.5	VBANUOVO	1562
27.5.1	Descrizione	1562
27.6	VBAESEGUI	1562
27.6.1	Descrizione	1562
27.6.2	Nome macro	1563
27.6.3	Macro in	1563
27.6.4	Descrizione	1563
27.6.5	Avvia	1563
27.6.6	Step Entra	1563
27.6.7	Modificare	1563
27.6.8	Crea	1563
27.6.9	Elimina	1563
27.7	-VBAESEGUI	1563
27.7.1	Descrizione	1563
27.8	VBASESECURITY	1564
27.8.1	Descrizione	1564
27.9	VBASCARICA	1564
27.9.1	Descrizione	1564
27.10	VERSIONCONTROL	1564
27.10.1	Descrizione	1564
27.10.2	Metodo	1564
27.10.3	Opzioni all'interno del comando	1565
27.11	VISTA	1566
27.11.1	Descrizione	1566
27.11.2	Opzioni all'interno del pannello Modifica Vista	1566



Indice

27.11.3	Opzioni Menu Contestuale_____	1567
27.12	-VISTA_____	1568
27.12.1	Descrizione_____	1568
27.12.2	Opzioni all'interno del comando_____	1568
27.13	VISTABASE_____	1568
27.13.1	Metodo_____	1569
27.13.2	Opzioni all'interno del comando_____	1569
27.14	INTERROMPIVISTA_____	1572
27.14.1	Metodo_____	1573
27.14.2	Opzioni all'interno del comando_____	1573
27.14.3	Modifica grip_____	1574
27.15	VISTADETTAGLIO_____	1574
27.15.1	Metodo_____	1575
27.15.2	Opzioni all'interno del comando_____	1575
27.15.3	Modifica mediante grip_____	1576
27.16	STILEVISTADETTAGLIO_____	1577
27.16.1	Descrizione_____	1577
27.16.2	Opzioni all'interno del pannello Modifica Stile Visualizzazione Dettaglio_____	1577
27.16.3	Opzioni Menu Contestuale_____	1578
27.17	MODIFVISTA_____	1579
27.17.1	Metodo_____	1579
27.17.2	Opzioni all'interno del comando_____	1579
27.18	ESPORTAVISTA_____	1579
27.18.1	Descrizione_____	1579
27.18.2	Metodo_____	1580
27.18.3	Opzioni all'interno del comando_____	1580
27.19	VIEWHORIZONTAL_____	1580
27.19.1	Descrizione_____	1580
27.20	VIEWLABEL_____	1580
27.20.1	Descrizione_____	1580
27.21	VIEWPOINT_____	1580
27.21.1	Descrizione_____	1580
27.22	PROIEZVISTA_____	1580
27.22.1	Metodo_____	1581
27.22.2	Opzioni all'interno del comando_____	1581
27.23	VISTARIS_____	1581
27.23.1	Descrizione_____	1582
27.23.2	Opzioni all'interno del comando_____	1582
27.24	VISTASEZIONE_____	1582
27.24.1	Metodo_____	1582
27.24.2	Opzioni all'interno del comando_____	1582
27.24.3	Modifica Mediante Grip_____	1586
27.25	STILEVISTASEZIONE_____	1586
27.25.1	Descrizione_____	1586
27.25.2	Opzioni all'interno del pannello Stile Sezione Vista_____	1587
27.25.3	Opzioni Menu Contestuale_____	1588
27.26	AGGIORNAVISTA_____	1589
27.26.1	Descrizione_____	1589



Indice

27.26.2	Opzioni all'interno del comando	1589
27.27	VISIBILITYSTATES	1589
27.27.1	Descrizione	1589
27.27.2	Opzioni all'interno del comando	1590
27.28	VISIBILITYSTATESPANELCLOSE	1590
27.28.1	Metodi	1591
27.29	APRIPANNELLOSTATIDIVISIBILITA	1591
27.29.1	Descrizione	1591
27.29.2	Entità dello stato	1592
27.29.3	Opzioni menu contestuale	1593
27.30	SNAPVISIBILE	1594
27.30.1	Descrizione	1594
27.31	STILIVISUAL	1594
27.31.1	Metodo	1594
27.31.2	Opzioni Menu Contestuale	1597
27.32	-STILIVISUAL	1598
27.32.1	Descrizione	1598
27.32.2	Opzioni all'interno del comando	1598
27.33	VLIDE	1602
27.33.1	Descrizione	1602
27.34	VLISP	1602
27.34.1	Descrizione	1603
27.35	VMLOUT	1603
27.35.1	Descrizione	1603
27.36	RITAGLIAFIN	1603
27.36.1	Descrizione	1603
27.36.2	Opzioni all'interno del comando	1604
27.37	LAYERFIN	1604
27.37.1	Descrizione	1604
27.37.2	Opzioni all'interno del comando	1605
27.38	FINMAX	1606
27.38.1	Metodo	1606
27.39	FINMIN	1606
27.39.1	Metodo	1606
27.40	PVISTA	1606
27.40.1	Descrizione	1607
27.40.2	Metodo	1607
27.40.3	Opzioni all'interno del comando	1607
27.41	FINESTRE	1607
27.41.1	Descrizione	1608
27.41.2	Opzioni all'interno del comando	1608
27.42	-FINESTRE	1611
27.42.1	Descrizione	1611
27.43	VPSCALE (Express Tools)	1611
27.43.1	Metodo	1611
27.44	VPSYNC (Express Tools)	1611
27.44.1	Metodo	1611
27.45	STILEVISCORRENTE	1612



Indice

27.45.1	Descrizione	1612
27.45.2	Opzioni all'interno del comando	1612
27.46	VISDIA	1617
27.46.1	Descrizione	1617
27.47	OPZIONITV	1617
27.47.1	Descrizione	1617
28.	W	1618
28.1	MBLOCCO	1618
28.1.1	Descrizione	1618
28.1.2	File di destinazione	1619
28.1.3	Salva Blocco	1619
28.1.4	Unità di inserimento	1619
28.1.5	Origine Blocco	1619
28.1.6	Entità	1619
28.1.7	Opzioni	1619
28.1.8	Punto Base	1620
28.2	-MBLOCCO	1620
28.2.1	Descrizione	1620
28.2.2	Opzioni all'interno del comando	1620
28.3	WCASCADE	1620
28.3.1	Descrizione	1621
28.4	WCLOSE	1621
28.4.1	Descrizione	1621
28.5	WCLOSEALL	1621
28.5.1	Descrizione	1621
28.6	LUCEAMBIENTE	1621
28.6.1	Descrizione	1621
28.6.2	Opzioni all'interno del comando	1622
28.7	CUNEO	1624
28.7.1	Descrizione	1624
28.7.2	Metodo	1625
28.7.3	Opzioni all'interno del comando	1625
28.8	WHOHAS	1625
28.8.1	Descrizione	1625
28.9	WHTILE	1625
28.9.1	Descrizione	1626
28.10	WIDISPONI	1626
28.10.1	Descrizione	1626
28.11	ENTCOPR	1626
28.11.1	Descrizione	1626
28.11.2	Metodo	1627
28.11.3	Opzioni all'interno del comando	1627
28.12	Comando WMFIN	1628
28.12.1	Metodo	1628
28.12.2	Opzioni all'interno del comando	1628
28.13	WMFOUT	1628
28.13.1	Metodo	1628
28.14	WNEXT	1628



Indice

28.14.1	Descrizione	1628
28.15	PIANODILAVOROATTIVA (Sperimentale)	1629
28.15.1	Esclusione di responsabilità	1629
28.15.2	Metodo	1629
28.15.3	Opzioni all'interno del comando	1629
28.16	PIANODILAVOROCREA (Sperimentale)	1629
28.16.1	Esclusione di responsabilità	1629
28.16.2	Descrizione	1630
28.16.3	Opzioni all'interno del comando	1630
28.17	PIANODILAVORONASCONDI (sperimentale)	1630
28.17.1	Esclusione di responsabilità	1630
28.17.2	Metodo	1631
28.17.3	Opzioni all'interno del comando	1631
28.18	PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)	1631
28.18.1	Esclusione di responsabilità	1631
28.18.2	Metodo	1631
28.18.3	Opzioni all'interno del comando	1631
28.19	PIANODILAVOROMOSTRA (sperimentale)	1632
28.19.1	Esclusione di responsabilità	1632
28.19.2	Metodo	1632
28.19.3	Opzioni all'interno del comando	1632
28.20	PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)	1632
28.20.1	Esclusione di responsabilità	1632
28.20.2	Metodo	1633
28.21	WORKSETS	1633
28.21.1	Descrizione	1633
28.21.2	Carica l'ultima sessione	1633
28.21.3	Carica Gruppo di Lavoro	1633
28.21.4	Salva Gruppo di Lavoro	1633
28.21.5	Guida	1634
28.22	AREALAVORO	1634
28.22.1	Descrizione	1634
28.22.2	Opzioni all'interno del comando	1634
28.23	WPREV	1634
28.23.1	Descrizione	1634
28.24	SALVAADL	1635
28.24.1	Descrizione	1635
28.24.2	Salva area di lavoro corrente sotto il nuovo nome	1635
28.25	IMPOSTAZADL	1635
28.25.1	Descrizione	1635
28.26	WVTILE	1635
28.26.1	Descrizione	1635
29.	X	1637
29.1	XATTACCA	1637
29.1.1	Descrizione	1637
29.1.2	Guida	1638
29.1.3	Nome	1638
29.1.4	Sfoggia	1638
29.1.5	Percorso	1638



Indice

29.1.6	Tipo percorso	1638
29.1.7	Riferimento Esterno	1638
29.1.8	Punto di inserimento	1638
29.1.9	Scala	1639
29.1.10	Rotazione	1639
29.1.11	Unità Blocco	1639
29.1.12	Inserisci come ancoraggio	1639
29.2	XRITAGLIA	1640
29.2.1	Metodo	1640
29.2.2	Opzioni all'interno del comando	1640
29.3	XDATA (Express Tools)	1641
29.3.1	Metodo	1641
29.3.2	Opzioni all'interno del comando	1641
29.4	XDEDIT (Express Tools)	1642
29.4.1	Metodo	1642
29.4.2	Nome APP	1642
29.4.3	Valore	1642
29.4.4	Nuovo valore	1643
29.4.5	Selezione	1643
29.5	XDLIST (Express Tools)	1643
29.5.1	Metodo	1643
29.5.2	Opzioni all'interno del comando	1643
29.6	XSPIGOLI	1643
29.6.1	Descrizione	1643
29.7	XFACCE	1643
29.7.1	Descrizione	1643
29.7.2	Opzioni all'interno del comando	1644
29.8	XLINEA	1644
29.8.1	Descrizione	1644
29.8.2	Metodo	1644
29.8.3	Opzioni all'interno del comando	1644
29.9	XLIST (Express Tools)	1647
29.9.1	Metodo	1647
29.10	-XLIST (Express Tools)	1648
29.10.1	Metodo	1648
29.11	XAPRI	1648
29.11.1	Descrizione	1648
29.12	XPLODE	1649
29.12.1	Descrizione	1649
29.12.2	Opzioni all'interno del comando	1649
29.13	XRIF	1649
29.13.1	Descrizione	1650
29.14	-XRIF	1650
29.14.1	Descrizione	1650
29.14.2	Opzioni all'interno del comando	1650
30.	Y	1652
31.	Z	1653
31.1	SNAPZCENTRO	1653




Indice

31.1.1	Descrizione	1653
31.2	SNAPINTERSEZIONEZ	1653
31.2.1	Descrizione	1653
31.3	SNAPZNODO	1653
31.3.1	Descrizione	1653
31.4	SNAPZPUNTOMEDIO	1654
31.4.1	Descrizione	1654
31.5	SNAPZVICINO	1654
31.5.1	Descrizione	1654
31.6	SNAPZNESSUNO	1654
31.6.1	Descrizione	1654
31.7	ZOOM	1655
31.7.1	Descrizione	1655
31.7.2	Opzioni all'interno del comando	1655
31.8	SNAPZPERPENDICOLARE	1656
31.8.1	Descrizione	1656
31.9	SNAPZVERTICE	1656
31.9.1	Descrizione	1656

1. Riferimento Comandi

1.1 Esecuzione dei Comandi

In BricsCAD, è possibile avviare i comandi nei seguenti modi:

- Barra dei comandi: digitando NomeComando
- Barra dei menu: cercando nella barra dei menu il NomeComando, ad es. Disegna | Linea
- Ribbon: cercando nella barra multifunzione il NomeComando, ad es. Inizio | Disegno | Linea
- Barra degli strumenti: cercando nella barra degli strumenti il NomeComando, ad es. Disegno | 

Nota: Per aprire una barra degli strumenti specifica, posizionare il cursore su una barra degli strumenti, cliccare con il pulsante destro del mouse, aprire **Barre degli strumenti > BricsCAD** e scegliere la barra degli strumenti che si desidera visualizzare sul display.

- Schede Quad: cercando nella scheda quad il NomeComando, es. Disegno | 

1.2 Opzioni del comando

Le opzioni di comando vengono visualizzate nella barra di stato o nella barra dei comandi e anche in un menu di richiesta, a seconda dell'impostazione della variabile di sistema PROMPTMENU.

La variabile di sistema PROMPTOPTIONFORMAT controlla la modalità di visualizzazione delle opzioni di comando nei prompt della barra dei comandi.

1.3 Accesso alla cronologia degli input

È possibile accedere e riutilizzare la cronologia dei comandi recenti inseriti in due modi:

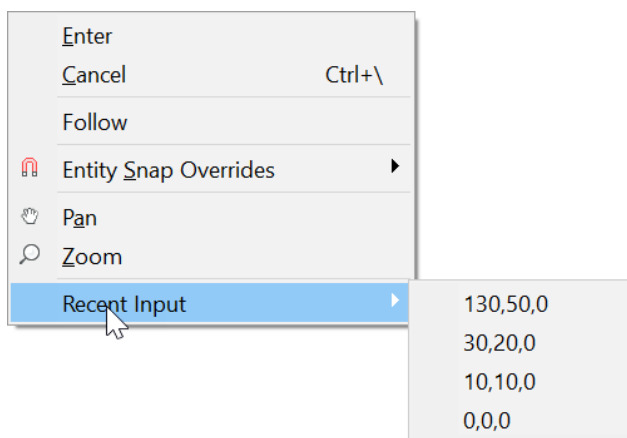
1 Dalla Barra dei comandi

Utilizzare i tasti freccia su e freccia giù alla Barra dei comandi o a una richiesta di input.

Nota: I contrassegni per l'input recente delle posizioni dei punti vengono visualizzati nell'area di disegno. I marcatori sono controllati dalle variabili di sistema SNAPMARKERSIZE, SNAPMARKERCOLOR e SNAPMARKERTHICKNESS.

2 Dal menu contestuale dei comandi

Espandere l'opzione **Input Recenti** dal menu contestuale del comando.



Nota: È possibile accedere al menu contestuale quando la variabile di sistema SHORTCUTMENU è impostata su 4.

Attenzione: La cronologia di input può includere gli ultimi 12 elementi del comando corrente (dalle chiamate correnti e precedenti) e gli ultimi 12 elementi di altri comandi precedenti.

1.4 Prefissi dei comandi

Con i comandi BricsCAD è possibile utilizzare i seguenti prefissi:

Prefisso	Tipo	Risultato
' (virgolette singole o apostrofo)	Trasparenza	Consente l'esecuzione di un comando all'interno di un altro comando. Ad esempio, se si sta disegnando una linea, digitare 'zoom al prompt dei comandi per interrompere temporaneamente il comando LINEA durante l'esecuzione del comando ZOOM.
- (trattino)	Barra dei Comandi	Avvia una versione non di dialogo di un comando. Tutte le opzioni di comando sono disponibili nella Barra dei comandi. Ad esempio, digitare -layer nella barra dei comandi per sopprimere la finestra di dialogo Esplora disegno / Layer. Tutte le opzioni di comando sono disponibili nella Barra dei comandi. Ciò è particolarmente utile se è necessario eseguire tali comandi in uno script.
_ (carattere di sottolineatura)	Global	Esegue il comando originale in inglese (comando globale) nella versione tradotta di BricsCAD. Si consiglia di utilizzare il prefisso di comando globale negli script o quando si definiscono tasti di scelta rapida o strumenti personalizzati.
. (Punto)	Non ridefinito	Esegue i comandi che sono stati temporaneamente rimossi dall'utilizzo BricsCAD del comando NUOVDEF.

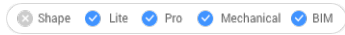
I prefissi dei comandi possono essere combinati. Ad esempio, se il comando ZOOM è temporaneamente non definito, **'.zoom** esegue il comando ZOOM in modo trasparente.



2. +

2.1 +PANNELLOSTRUTTURA

Apri la finestra di dialogo **File di configurazione struttura ad albero** .



2.1.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **File di configurazione struttura ad albero** per selezionare un file cst da includere nel pannello **Struttura** . Dopo aver scelto **Apri** nella finestra di dialogo, viene visualizzato il pannello **Struttura**.



3. ?

3.1 ?

Apri il Centro Assistenza Bricsys.



3.1.1 Descrizione

Apri la pagina principale del sito web del Centro Assistenza Bricsys per saperne di più sui comandi di BricsCAD, sulle variabili di sistema e sui flussi di lavoro. Si apre nel browser Web predefinito e può rimanere aperto mentre si lavora ai disegni in BricsCAD.



4. 2

4.1 SNAPINTERSEZIONE2D

Commuta lo snap ad entità intersezione.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

4.1.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità intersezione apparente, che si aggancia alle intersezioni delle entità, anche quando queste sembrano intersecarsi solo nello spazio 3D.

Nota: Questo comando può essere inserito in trasparenza durante i comandi, ma deve essere inserito senza il prefisso di trasparenza (').



5. 3

5.1 3D

Disegna entità mesh 3D di base.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

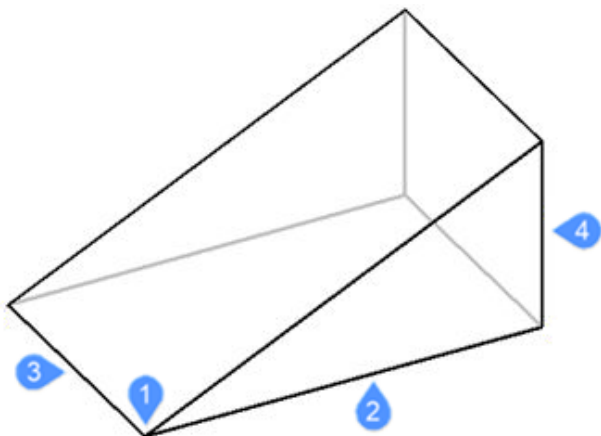
5.1.1 Descrizione

Disegna entità mesh 3D di base, tra cui parallelepipedi, cono, cilindri, semisfere, cupole, mesh, piramidi, sfere, tori e cunei.

5.1.2 Opzioni all'interno del comando

Cuneo

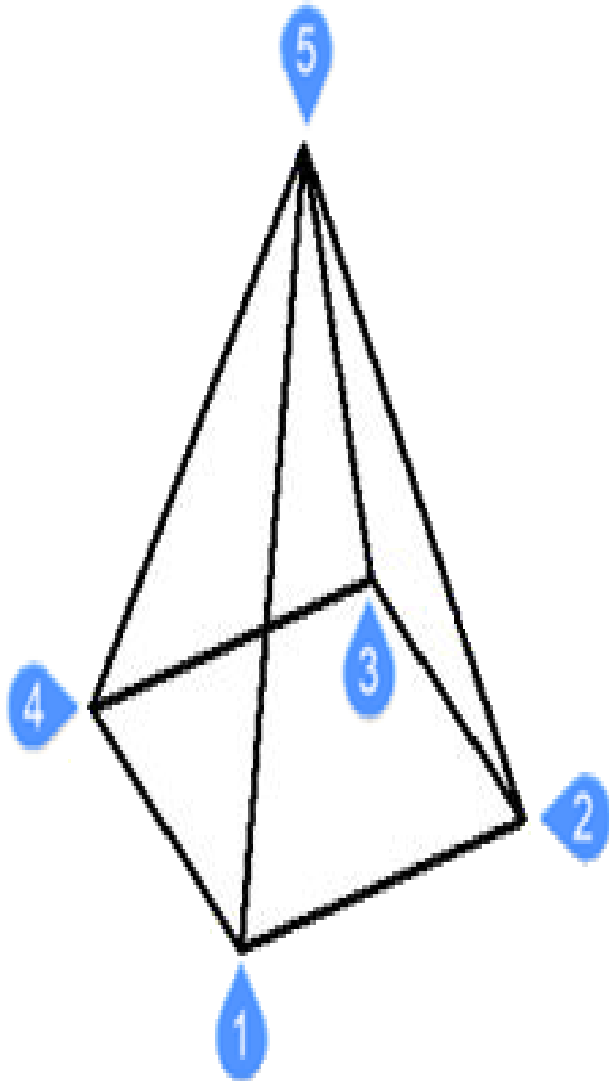
Disegna cunei 3D (vedere il comando AI_WEDGE).



- 1 Angolo del cuneo (punto di partenza)
- 2 Lunghezza del cuneo
- 3 Larghezza del cuneo
- 4 Altezza del cuneo

Piramide

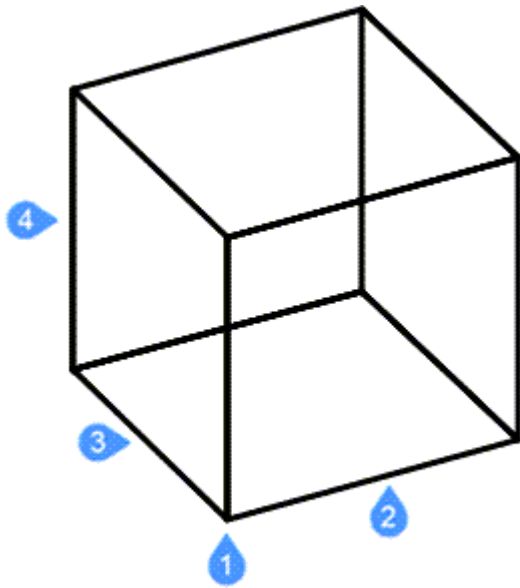
Disegna piramidi 3D (vedere il comando AI_PYRAMID).



- 1 Primo punto della base (punto di partenza)
- 2 Secondo punto
- 3 Terzo punto
- 4 Ultimo punto per la base
- 5 Impostare il vertice della piramide

Parallelepipedo

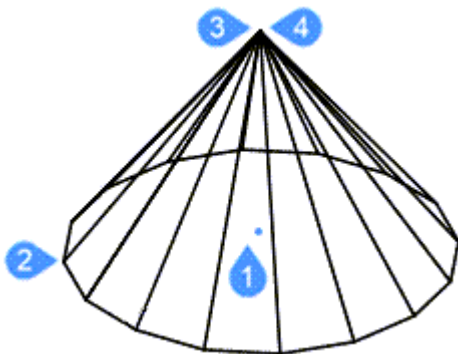
Disegna parallelepipedi 3D da mesh di polifacce (vedere il comando AI_BOX).



- 1 Angolo del parallelepipedo (punto di partenza)
 - 2 Lunghezza del lato del parallelepipedo
 - 3 Larghezza parallelepipedo
 - 4 Altezza parallelepipedo
- (Terminare applicando l'angolo di rotazione del parallelepipedo)

Cono

Disegna coni 3D (vedere il comando AI_CONE).



- 1 Centro della base del cono (punto di partenza)
 - 2 Raggio della base del cono o Diametro
 - 3 Raggio della sommità del cono o Diametro
 - 4 Altezza del cono
- (Terminare applicando il numero di segmenti nel cono)

Cilindro

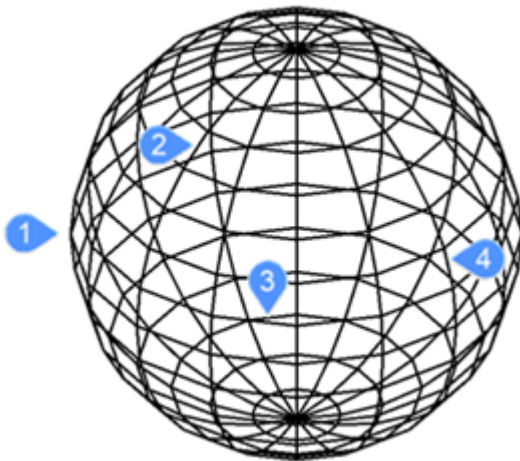
Disegna cilindri 3D (vedere il comando AI_CYLINDER).



- 1 Centro della base del cilindro (punto di partenza)
- 2 Raggio della base del cilindro o Diametro
- 3 Altezza del cilindro
(Terminare applicando il numero di segmenti nel cilindro)

Sfera

Disegna sfere 3D (vedi comando AI_SPHERE).



- 1 Specificare il centro della sfera (punto di partenza)
- 2 Raggio della sfera (diametro)
- 3 Numero di segmenti longitudinali
- 4 Numero di segmenti latitudinali

Semisfera inferiore

Disegna semisfere inferiori 3D (vedere il comando AI_DISH).



Specificare il centro della semisfera (punto di partenza)

- 1 Raggio della semisfera (diametro)
- 2 Numero di segmenti intorno alla semisfera
- 3 Numero di segmenti dall'alto verso il basso

Semisfera superiore

Disegna semisfere superiori 3D (vedere il comando AI_DOME).

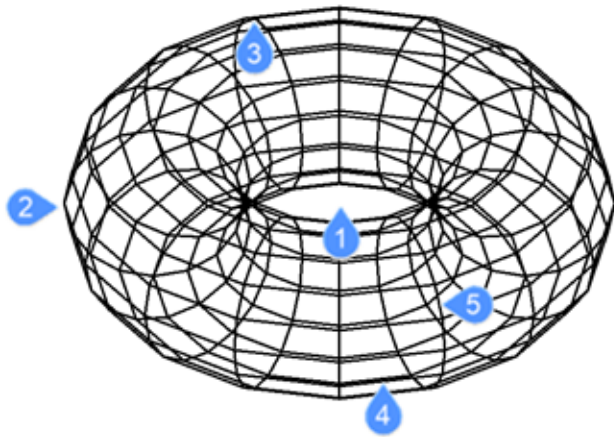


Specificare il centro della semisfera (punto di partenza)

- 1 Raggio della semisfera (diametro)
- 2 Numero di segmenti intorno alla semisfera
- 3 Numero di segmenti dall'alto verso il basso

Toro

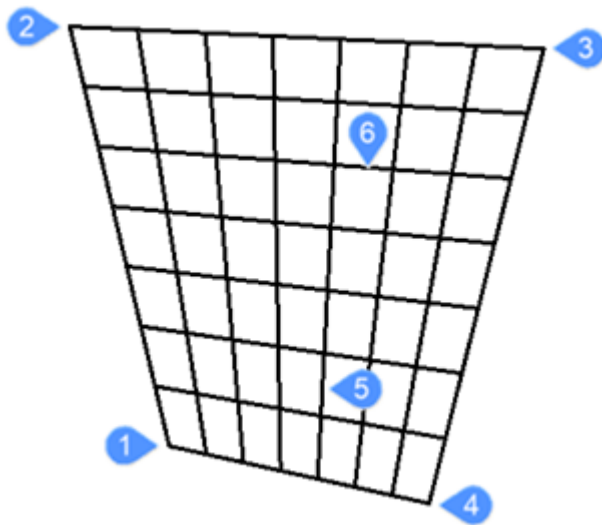
Disegna tori (ciambelle) 3D (vedi comando AI_TORUS).



- 1 Specificare il centro dell'intero toro (punto di partenza)
- 2 Raggio dell'intero toro
- 3 Raggio del corpo del toro (diametro)
- 4 Segmenti intorno al corpo del toro
- 5 Segmenti intorno all'intero toro

Mesh

Disegna mesh 3D (vedere il comando 3DMESH).

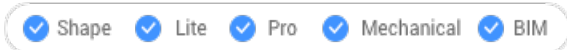


- 1 Il primo dei quattro angoli della maglia poligonale (punto di partenza)
- 2 Secondo angolo
- 3 Terzo angolo
- 4 Ultimo angolo per mesh
- 5 Numero di segmenti - asse primario
- 6 Numero di segmenti - asse secondario



5.2 SERIE3D

Costruisce serie statiche rettangolari e polari in righe, colonne e livelli.



Icona:

Alias: 3S, SERIE3D

5.2.1 Descrizione

Crea serie rettangolari 3D utilizzando righe, colonne e livelli e serie polari 3D utilizzando un asse centrale/punto centrale e un angolo di rotazione.

5.2.2 Metodo

Esistono due metodi per creare serie 3D:

- Polare
- Rettangolare

5.2.3 Opzioni all'interno del comando

Polare

Crea serie polari 3D.

Invio per specificare l'Angolo tra gli elementi

Consente di specificare l'angolo tra gli elementi.

Rettangolare

Crea serie rettangolari 3D.

5.3 3DCONFRONTA

Apri la finestra di dialogo **Confronta due modelli**.



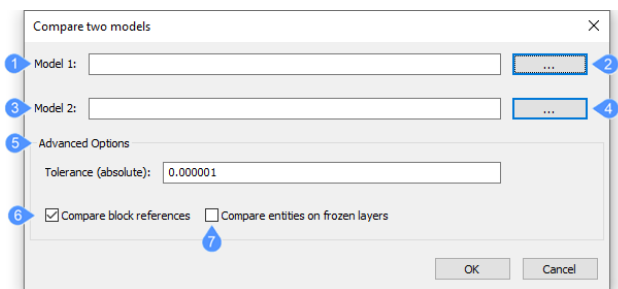
Icona:

5.3.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Confronta due modelli** per confrontare la geometria solida e le superfici tra due file di disegno.

La finestra di dialogo **Confronta due modelli** consente di eseguire un confronto geometrico di solidi e superfici tra due file di disegno.

Il risultato viene mostrato in un nuovo disegno e riportato nel pannello **Navigatore Meccanico**.



- 1 Modello 1
- 2 Selezionare il **primo** disegno
- 3 Modello 2
- 4 Selezionare il **secondo** disegno
- 5 Opzioni Avanzate
- 6 Confrontare riferimenti di blocco
- 7 Confrontare entità su layer congelati

5.3.2 Modello 1

Specifica il nome del file del primo disegno da confrontare.

5.3.3 Selezionare il **primo** disegno

Apri la finestra di dialogo **Selezionare il primo disegno da confrontare** per scegliere il disegno desiderato.

5.3.4 Modello 2

Specifica il nome del file del secondo disegno da confrontare.

5.3.5 Selezionare il **secondo** disegno

Apri la finestra di dialogo **Selezionare il secondo disegno da confrontare** per scegliere il disegno desiderato.

5.3.6 Opzioni Avanzate

La tolleranza (assoluta) esprime il valore della soglia per il confronto della geometria: determina quanto vicini devono essere due modelli per essere considerati uguali.

5.3.7 Confrontare riferimenti di blocco

Determina se il contenuto dei blocchi deve essere confrontato:

- **Sì** - confronta solidi e superfici dentro i blocchi.
- **No** - ignora i solidi e le superfici dentro blocchi.

Questo comando funziona con blocchi regolari e inserimenti con profondità arbitraria, che contengono solidi o superfici, inclusi assieme che utilizzano strutture a blocchi.



5.3.8 Confrontare entità su layer congelati

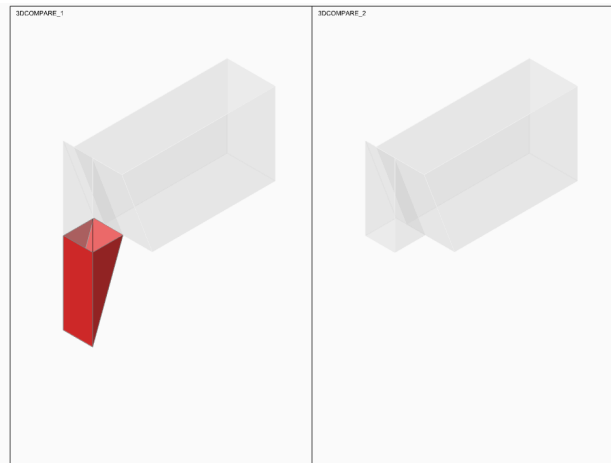
Determina se le entità sui layer congelati devono essere confrontate:

- **Sì** - vengono confrontati solidi e superfici su layer congelati.
- **No** - i solidi e le superfici su layer congelati vengono ignorati.

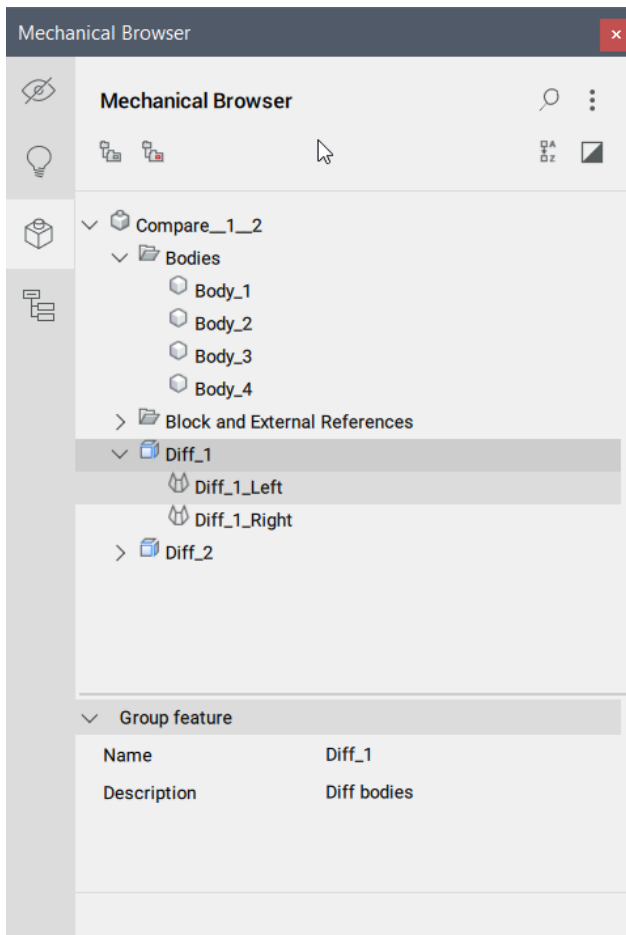
Il valore della variabile di sistema 3DCOMPAREMODE controlla la visualizzazione del layout di confronto nei riquadri di visualizzazione; cercare "3dcomparemode" nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

I file selezionati vengono attaccati a un nuovo disegno denominato Compare_<File_1>_<File_2>.dwg

In questo disegno, viene creato automaticamente un layout denominato "Confronto" con due finestre, una per ogni disegno, illustrando le differenze tra il disegno utilizzando i colori.



Allo stesso tempo, il pannello **Navigatore Meccanico** si apre automaticamente ed elenca le differenze tra i due disegni.



5.4 3DCONVERTI

Converte i solidi 3D in mesh polifaccia.



5.4.1 Descrizione

Converte le entità ACIS 3D selezionate in mesh polifaccia 3D.

5.5 DWF3D

Apri la finestra di dialogo **Esporta DWF 3D**.

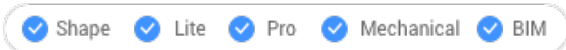


5.5.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esporta DWF 3D** per salvare i dati del disegno corrente in un file DWF o DWFX 3D. Il formato di file predefinito è specificato dalla variabile di sistema DWFFORMAT.

5.6 3DFACCIA

Disegna facce 3D a 4 spigoli.



Icona:

Alias: 3F, 3DFACCIA

5.6.1 Descrizione

Disegna facce 3D a 4 spigoli con spigoli invisibili opzionali, inserendo i valori nella Barra dei comandi o selezionando i punti nello spazio di disegno.

5.6.2 Opzioni all'interno del comando

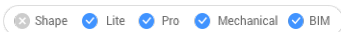
Selezionare spigolo Invisibile

Rende invisibile lo spigolo successivo.

Nota: Lo spigolo appare invisibile nello stile di visualizzazione wireframe.

5.7 SNAPINTERSEZIONE3D

Commuta lo snap ad entità intersezione.



Icona:

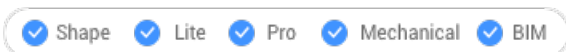
5.7.1 Descrizione

Questo comando può essere inserito in trasparenza durante i comandi, ma deve essere inserito senza il prefisso di trasparenza (' ').

Nota: Questa entità esegue lo snap alle entità che si intersecano fisicamente tra loro. Per eseguire lo snap alle intersezioni apparenti, utilizzare lo snap ad entità SNAPINTERSEZIONE2D.

5.8 3DMESH

Crea mesh di superficie 3D.



Icona:

Alias: MESH

5.8.1 Descrizione

Crea mesh di superficie 3D immettendo il numero di vertici e la loro posizione.

Nota: Il valore della variabile di sistema FACETRES influenza la risoluzione di visualizzazione di una mesh.

5.8.2 Opzioni all'interno del comando

Numero di vertici in direzione M (tra 2 e 256):

Specifica il numero di vertici nella direzione primaria.



Numero di vertici in direzione N (tra 2 e 256):

Specifica il numero di vertici nella direzione secondaria.

Posizione vertice (M,N)

Specifica la posizione del vertice.

Nota: Le mesh 3D possono essere modificate direttamente tramite i grip.

5.9 3DOSNAP

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Modalità Snap ad Entità** espansa.



Icone:

5.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Modalità Snap ad entità 3D** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

5.10 -3DOSNAP

Attiva/disattiva le modalità di snap ad entità per le entità 3D.



5.10.1 Descrizione

Attiva/disattiva le modalità di snap ad entità 3D per il disegno e la modifica di entità nello spazio 3D nella Barra dei comandi (abbreviazione di "3D object snap").

5.10.2 Opzioni all'interno del comando

più vicino (ZVIC)

Esegue lo snap a un punto sulla faccia di un'entità 3D più vicino al cursore, equivalente al comando SNAPZVICINO.

vertice (ZVER)

Esegue lo snap al vertice più vicino di un'entità 3D, equivalente al comando SNAPZVERTICE.

punto medio (ZMED)

Esegue lo snap al punto medio dello spigolo di una faccia, equivalente al comando SNAPZPUNTOME-DIO.

centro (ZCEN)

Esegue lo snap al centro di una faccia 3D piatta o curva, equivalente al comando SNAPZCENTRO.

perpendicolare (ZPER)

Esegue lo snap a un punto perpendicolare a una faccia, equivalente al comando SNAPZPERPENDICO-LARE.

Nodo (ZNOD)

Esegue lo snap a un nodo su una spline, equivalente al comando SNAPZNODO.

intersezione (ZINT)

Esegue lo snap all'intersezione di entità lineari, spigoli e linee di puntamento di snap polari o ad entità con facce, equivalente al comando SNAPINTERSEZIONEZ.

più Vicino nuvola di punti

Esegue lo snap al punto della nuvola di punti più vicino.

NESsun snap ad entità

Disattiva tutte le modalità di snap 3D, equivalenti al comando SNAPZNESSUNO.

oN

Abilita tutte le modalità di snap 3D attualmente impostate.

OFF

Disabilita tutte le modalità di snap 3D attualmente impostate.

5.11 3DPOLI

Crea una polilinea 3D.

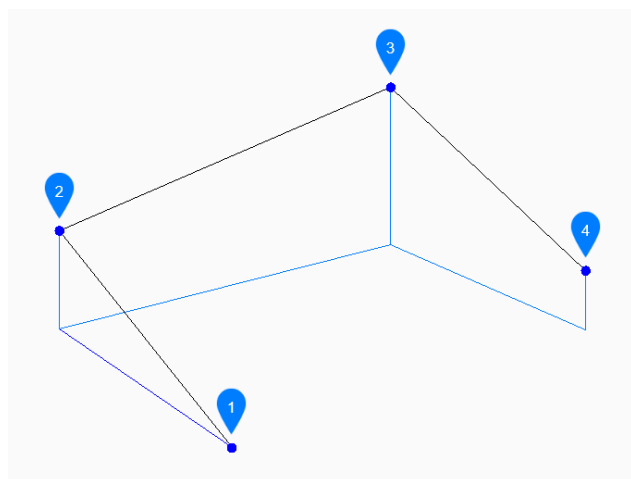


Icona: 

Alias: 3P

5.11.1 Descrizione

Crea un'unica entità polilinea 3D con più segmenti di linea specificando il punto iniziale e finale di ciascun segmento. Le opzioni consentono di annullare e chiudere la geometria.



- 1 Inizio
- 2 Seguento
- 3 Seguento
- 4 Fine



5.11.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare una polilinea 3D:

- Inizio polilinea
- Ultimo punto
- COntinua

È possibile continuare ad aggiungere segmenti illimitati fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

Nota: Le polilinee 3D con tipilinea assegnati vengono disegnate con un motivo ininterrotto. Per rendere visibili i tipilinea per le polilinee 3D, impostare la variabile di sistema LINETYPE3DPLINE su 1.

5.11.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio polilinea

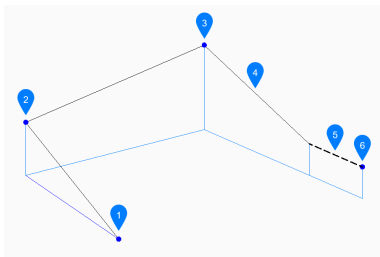
Inizia a creare una polilinea 3D specificando un punto iniziale, quindi specificare il punto successivo.

Ultimo punto

Inizia a creare una polilinea 3D dall'ultimo punto selezionato, quindi specificare il punto successivo.

COntinua

Inizia a creare una polilinea 3D dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo, quindi specificare il punto successivo.



- 1 Inizio
- 2 Seguento
- 3 Seguento
- 4 Ultimo segmento disegnato
- 5 COntinua
- 6 Fine

Punto successivo

Specifica il vertice successivo della polilinea.

Per l'opzione **Segui**, specifica la lunghezza del segmento. La selezione di un punto determina solo la lunghezza, poiché l'angolo segue l'ultimo segmento.

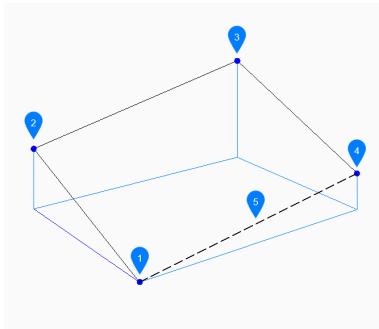
ANnulla

Annula l'ultimo segmento di polilinea 3D e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.



Chiudi

Disegna automaticamente un segmento di polilinea 3D dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento. In questo modo il comando viene terminato.



- 1 Inizio/Fine
- 2 Seguento
- 3 Seguento
- 4 Seguento
- 5 Ultimo segmento disegnato

5.12 RUOTA3D

Ruota le entità attorno ad un asse nello spazio 3D.



5.12.1 Descrizione

Ruota dinamicamente solidi 3D, superfici, entità 2D, facce (facce piane, cilindriche, sferiche, coniche e toroidali di un solido o di una superficie 3D), spigoli o vertici di un solido attorno a un asse.

Nota: Quando la faccia di un solido o di una superficie viene ruotata, le facce e gli spigoli adiacenti vengono regolati per mantenere la corretta topologia solido/superficie.

5.12.2 Metodo

Esistono due metodi per ruotare le entità:

- Specificare un asse.
- Utilizzare la geometria di un oggetto come asse per la rotazione delle entità selezionate.
 - Passare il puntatore del mouse su una linea o su un segmento di polilinea lineare. Cliccare quando l'entità viene evidenziata.
 - Passare il puntatore del mouse su una faccia solida 3D, quindi spostare il cursore vicino allo spigolo che si desidera utilizzare come asse di rotazione. Un arco di rotazione e l'asse di rotazione vengono visualizzati in modo dinamico. Cliccare per accettare l'asse di rotazione.



5.12.3 Opzioni all'interno del comando

asseX

Ruota la selezione attorno all'asse X del sistema di coordinate corrente.

asseY

Ruota la selezione attorno all'asse Y del sistema di coordinate corrente.

asseZ

Ruota la selezione attorno all'asse Z del sistema di coordinate corrente.

2Punti

Definisce l'asse di rotazione in base a due punti.

Oggetto

Utilizza la geometria di un oggetto per determinare l'asse di rotazione delle entità selezionate.

Cliccare per avviare la rotazione dell'entità selezionata. Seleziona automaticamente un asse di rotazione se il cursore si trova su una faccia piana.

Precedente

Utilizza l'ultimo asse immesso per ruotare le entità.

Visualizza

Utilizza la vista corrente come asse per la rotazione delle entità.

Nota: L'asse di rotazione è parallelo alla direzione della vista, passando attraverso il punto selezionato.

angolo di Rotazione

Specifica l'angolo in base al quale ruotare le entità.

angolo Base

Consente di definire un nuovo angolo base.

Copia

Ruota una copia del gruppo di selezione.

Ripeti

Crea più copie.

Disattivare la modalità connettività

Rimuove la connettività con le entità adiacenti.

Attivare la modalità connettività

Mantiene la connettività con le entità adiacenti.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è attivata, premere il tasto Ctrl per disabilitare o abilitare la modalità di connettività e viceversa.

Nota: Vengono presi in considerazione i vincoli geometrici e dimensionali tra le entità selezionate, nonché i parametri dei limiti inferiore e superiore per i vincoli dimensionali 3D. È possibile accedere e modificare i vincoli tramite il pannello **Navigatore Meccanico**.



6. A

6.1 INFO

Apri la finestra di dialogo **Info su BricsCAD**.



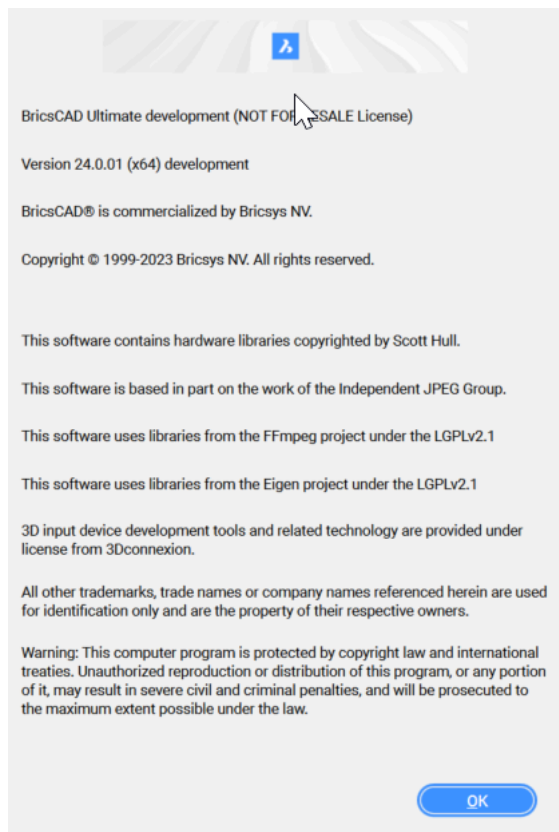
Icona:

6.1.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Info su BricsCAD**.

Nella finestra di dialogo **Informazioni su BricsCAD** vengono visualizzate informazioni su versione, copyright e sul prodotto di BricsCAD.

Le informazioni sul prodotto includono il tipo di licenza, la versione e il numero di revisione.



6.2 ACETUCS-BACK (Express Tools)

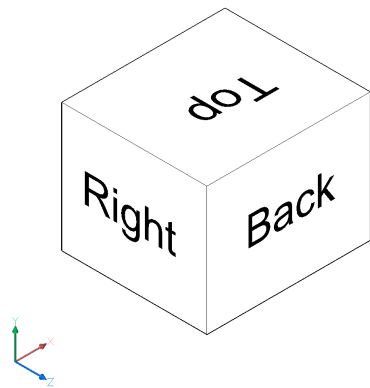
Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano posteriore del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.





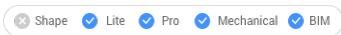
6.2.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



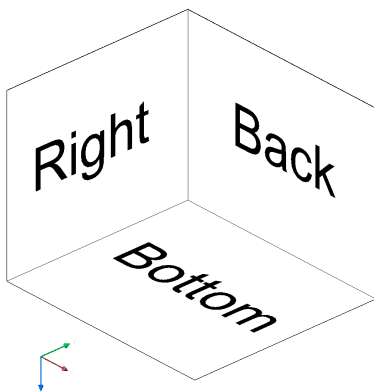
6.3 ACETUCS-BOTTOM (Strumenti rapidi)

Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano inferiore del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.



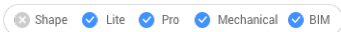
6.3.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



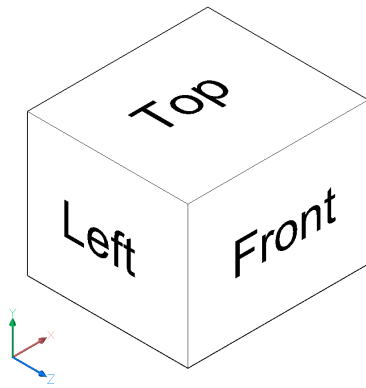
6.4 ACETUCS-FRONT (Express Tools)

Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano anteriore del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.



6.4.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



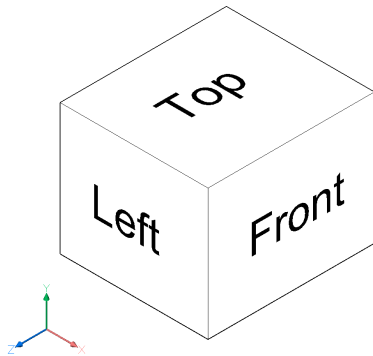
6.5 ACETUCS-LEFT (Express Tools)

Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano a sinistra del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.



6.5.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



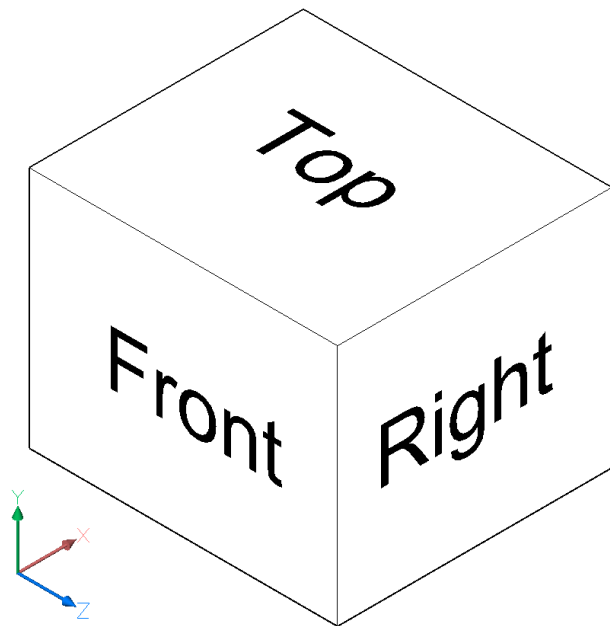
6.6 ACETUCS-RIGHT (Express Tools)

Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano a destra del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.



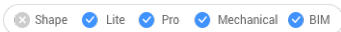
6.6.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



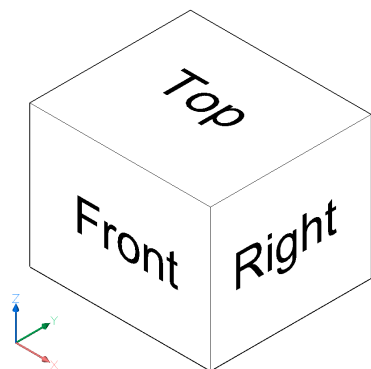
6.7 ACETUCS-TOP (Express Tools)

Modifica l'UCS in modo che il piano XY sia parallelo al piano superiore del disegno e che l'asse Z punti lontano da esso.



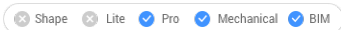
6.7.1 Metodo

L'UCS cambia automaticamente durante l'esecuzione del comando.



6.8 ACISIN

Importa file .sat o .sab nel disegno corrente.



Icona:



6.8.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Apri un file ACIS** per selezionare un file .sat o .sab da importare nel disegno corrente.

Nota: Il comando ACISIN ignora le variabili di sistema INSUNITS del file .sat e .dwg in modo che un'unità del file SAT o SAB importato venga sempre convertita in un'unità di disegno DWG.

6.9 ACISOUT

Esporta i modelli solidi e superfici in formato ACIS per l'utilizzo da parte di altri programmi di modellazione solida.



Icona:

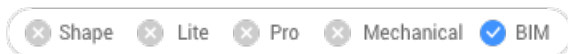
6.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Crea un file ACIS** per esportare entità solidi 3D e superficie in formato ACIS, in formato ASCII .sat leggibile dall'uomo o binario compatto .sab I file esportati possono essere condivisi con altri programmi CAD 3D in grado di modellare o analizzare modelli solidi.

Nota: Il fattore di scala memorizzato nel file è sempre 1.

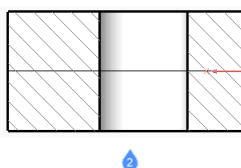
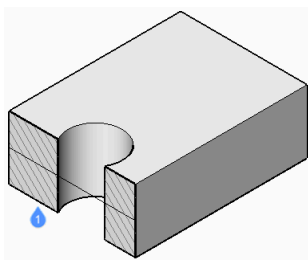
6.10 ATTIVAVISTASEZIONE

Imposta il punto di vista in base al piano di sezione.



6.10.1 Descrizione

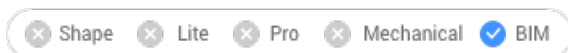
Il comando riorienta il punto di vista in modo che sia frontalmente rispetto al piano di sezione selezionato. Richiede almeno un piano di sezione nel disegno, creato con il comando PIANOSEZ.



- 1 Piano di sezione
- 2 Vista orientata in modo che corrisponda al piano di sezione

6.11 ATTIVAPIANO.

Attiva un piano con nome.





6.11.1 Metodo

Immettere l'edificio e i numeri dei piani.

Nota: Gli edifici e i numeri dei piani vengono elencati nella riga di comando insieme ai loro nomi.

Decidi se mostrare o meno il piano nella **Modalità Vista dall'Alto**. Il valore predefinito è **Si**.

6.11.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Attiva il piano in **Modalità Vista dall'Alto**.

No

Attiva il piano senza alcuna modifica della vista.

6.12 ADDINMAN

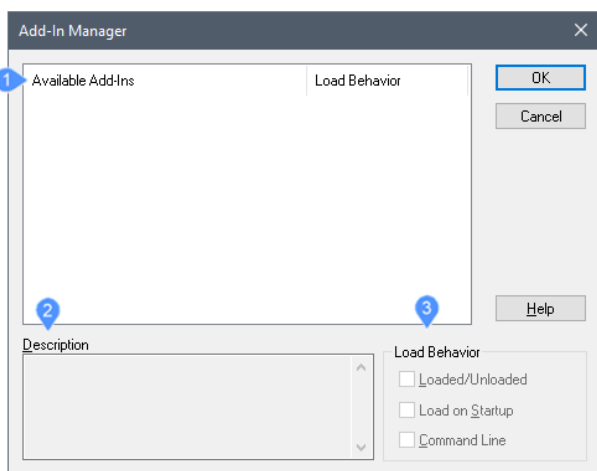
Apri la finestra di dialogo **Add-in Manager**.



6.12.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Add-in Manager**.

La finestra di dialogo **Add-In Manager** controlla la modalità di caricamento dei moduli COM (Common Object Model) di Visual Basic, Applications Edition. È possibile alternare i moduli tra caricati e scaricati o avviare i moduli all'avvio di BricsCAD.



- 1 Add-ins disponibili
- 2 Descrizione
- 3 Comportamento Caricamento

6.12.2 Add-ins disponibili

Elenca i nomi e lo stato dei moduli COM VBA disponibili per BricsCAD. "VBA COM" corrisponde all'abbreviazione di Visual Basic for Applications Common Object Model.



6.12.3 Descrizione

Descrive il modulo VBA COM selezionato, se presente.

6.12.4 Comportamento Caricamento

Determina come vengono caricati i moduli.

Caricato/Scaricato

Commuta il modulo tra caricato e scaricato.

Carica all'avvio

Carica i moduli durante l'avvio di BricsCAD.

Barra dei Comandi

Carica i moduli tramite la barra dei comandi.

6.13 AGGIUNGIETICHETTECURVELINEE

Aggiunge etichette lungo curve o linee.



Icona:

6.13.1 Metodo

Specificare i nomi generali degli stili di etichetta per linee e curve e selezionare le entità (linee, polilinee, polilinee 3D, entità Stringa Civile) a cui si applicano le etichette. I nomi degli stili di etichetta disponibili per linee e curve sono elencati nella Barra dei comandi.

Nota: È possibile creare o modificare lo stile di etichetta per linee e curve accedendo alla finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta** dal pannello **Esplora Civile** - scheda **Impostazioni**.

L'etichetta della linea e della curva ha due grip. Uno sposta l'etichetta lungo il segmento e l'altro la trascina lontano dal segmento.

Nota: È possibile modificare lo stato trascinato dello stile di etichetta accedendo alla scheda Stato trascinato nella finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta** dal pannello **Esplora Civile** - scheda **Impostazioni**.

6.14 ADDSELECTED

Crea un'entità simile a una esistente.



Icona:

6.14.1 Metodo

Iniziare ad aggiungere una nuova entità al disegno selezionando un'entità esistente dello stesso tipo e delle stesse proprietà che si desidera aggiungere. BricsCAD avvia automaticamente il comando appropriato e applica le proprietà per creare un'entità corrispondente. Ad esempio, se si seleziona una spline, il programma avvia immediatamente il comando Spline. Alcune entità non sono ancora supportate.



6.15 AGGIUNGIETICHETTESUPERFICIE

Crea etichette di superficie.



Icona:

6.15.1 Descrizione

Crea livelli di quota elevazione, etichette di pendenza o etichette delle curve di livello su una superficie.

6.15.2 Metodo

Scegliere il tipo di etichetta della superficie e selezionare la superficie a cui applicarla.

6.15.3 Opzioni all'interno del comando

Contorno

Crea etichette principali e secondarie per le curve di livello utilizzando gli stili di etichetta disponibili.

quota Elevazione

Crea etichette di quota elevazione utilizzando uno stile di etichetta disponibile con un nome di stile di simbolo specificato.

Griglia

Posiziona la quota elevazione su una griglia con una spaziatura X e Y e una rotazione specificata.

Pendenza

Crea etichette di pendenza utilizzando gli stili di etichetta disponibili.

punto Singolo

Crea un'etichetta di pendenza indicando un punto su una superficie.

Due punti

Crea un'etichetta di pendenza indicando due punti.

6.16 AI_BOX

Crea una mesh polifaccia 3D a forma di parallelepipedo.



Icona:

6.16.1 Descrizione

Crea una mesh polifaccia 3D a forma di parallelepipedo rettangolare o quadrato. Scegli tra una combinazione di opzioni tra cui angolo, lunghezza, larghezza, altezza, cubo e angolo di rotazione.

6.16.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare un parallelepipedo:

- Angolo del parallelepipedo



6.16.3 Opzioni all'interno del comando

Lunghezza del lato del parallelepipedo

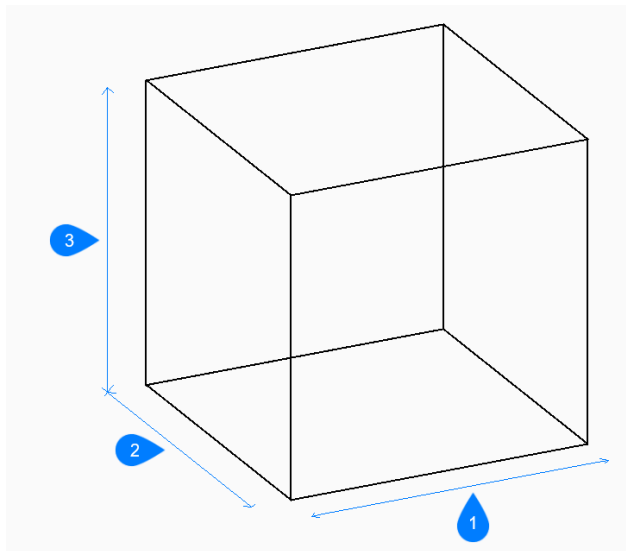
Specifica la lunghezza del parallelepipedo.

Imposta la larghezza del parallelepipedo

Specifica la larghezza del parallelepipedo.

Cubo

Specifica una singola distanza da utilizzare per la lunghezza, la larghezza e l'altezza del parallelepipedo.



1 Lunghezza

2 Larghezza

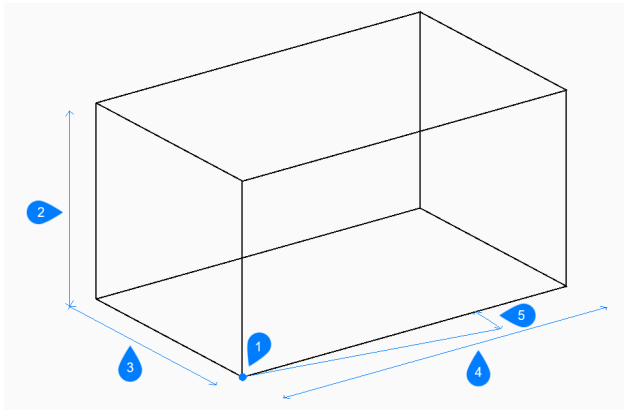
3 Altezza

Altezza parallelepipedo

Specificare l'altezza del parallelepipedo.

Angolo di rotazione per il parallelepipedo

Specifica l'angolo di rotazione della base del parallelepipedo nel piano xy. Il valore predefinito è 0.




- 1 Angolo del parallelepipedo
- 2 Altezza
- 3 Larghezza
- 4 Lunghezza
- 5 Angolo di rotazione

6.17 AI_CONE

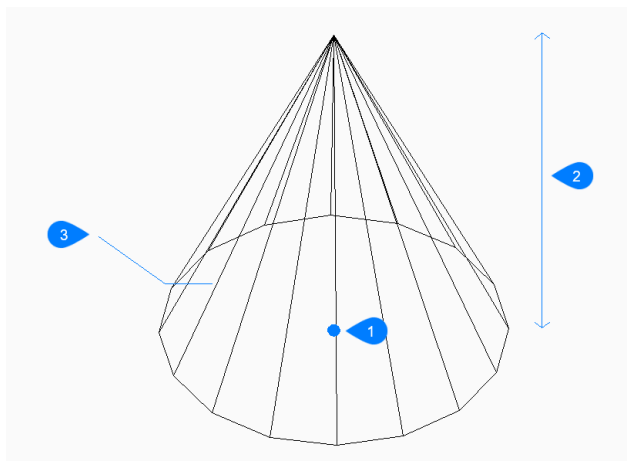
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cono.



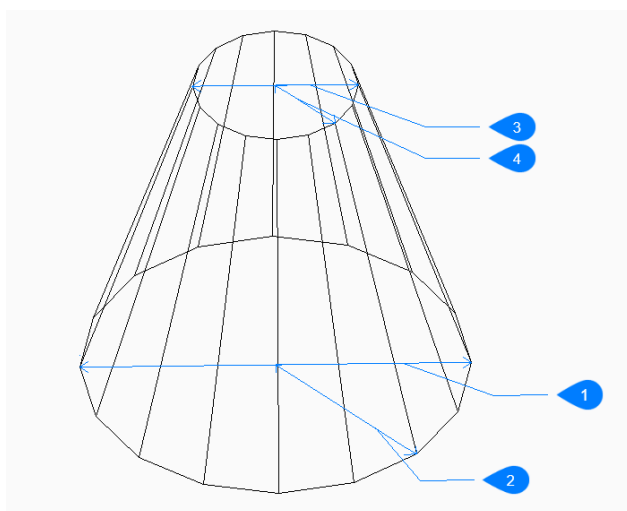
Icona: 

6.17.1 Descrizione

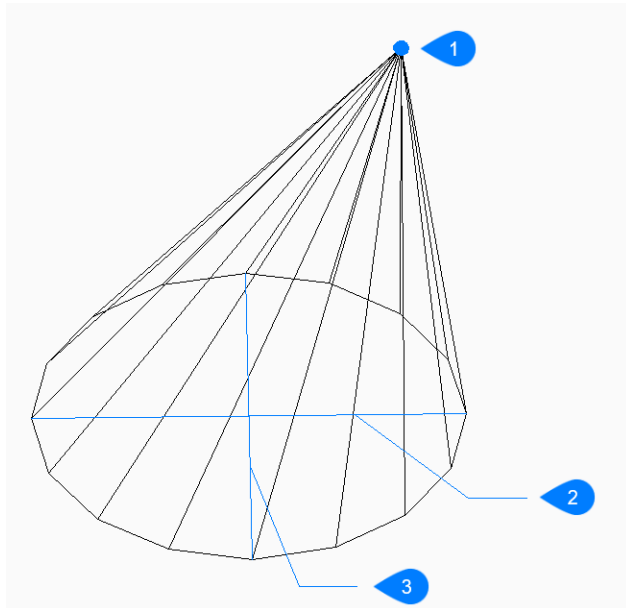
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cono circolare o ellittico. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, altezza, punti finali dell'asse, vertice e numero di segmenti.



- 1 Centro
- 2 Altezza
- 3 Segmenti



- 1 Diametro base
- 2 Raggio Base
- 3 Diametro superiore
- 4 Raggio superiore



- 1 Vertice
- 2 Asse dell'ellisse
- 3 Altro asse

6.17.2 Metodi

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un cono:

- Centro della base del cono
- Ellittico

6.17.3 Opzioni all'interno del comando

Centro della base del cono

Specifica il centro della base del cono.

Raggio della base del cono

Specifica il raggio della base del cono.

Diametro

Specifica il diametro della base del cono.

Raggio della cima del cono

Specifica il raggio della parte superiore del cono.

Diametro della cima del cono

Specifica il diametro della parte superiore del cono.

Ellittico

Consente di creare un cono ellittico specificando la prima estremità dell'asse dell'ellisse.

Centro

Specifica il centro della base ellittica.



Punto finale asse

Specifica il punto finale dell'asse.

Secondo termine dell'asse dell'ellisse

Specifica la seconda estremità dell'asse dell'ellisse.

Altro asse

Specifica il raggio dell'altro asse.

Vertice

Specifica la posizione per la parte superiore del cono.

Altezza del cono

Specifica l'altezza del cono.

Numero di segmenti

Specifica il numero di isolinee utilizzate per simulare la superficie curva del cono. Il valore predefinito è 16.

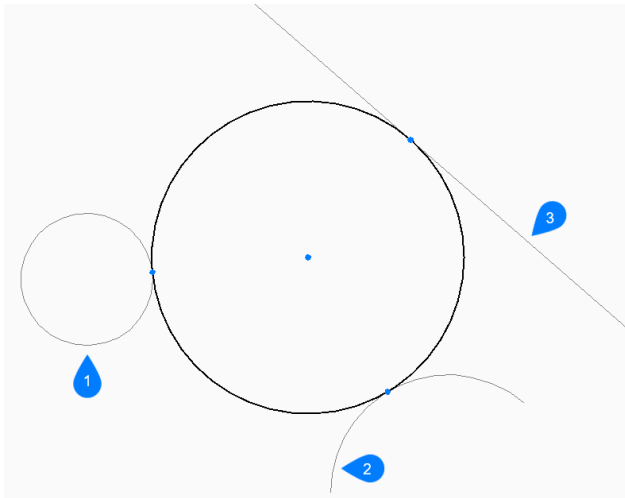
6.18 AI_CIRCTAN (Express Tools)

Crea un cerchio tangente.



6.18.1 Descrizione

Crea un cerchio tangente a tre entità che possono includere linee, segmenti di polilinea, poliarchi, cerchi, archi, xlinee o raggi.



- 1 Punto di definizione della prima tangente
- 2 Punto di definizione della seconda tangente
- 3 Punto di definizione della terza tangente

6.18.2 Metodo

Immettere il primo, il secondo e il terzo punto di definizione della tangente.



6.18.3 Opzioni all'interno del comando

Punto di definizione della Prima Tangente

Iniziare a creare un cerchio selezionando un punto tangente sulla prima entità.

Punto di definizione della Seconda Tangente

Consente di selezionare un punto tangente sulla seconda entità.

Punto di definizione della Terza Tangente

Consente di selezionare un punto tangente sulla terza entità.

6.19 AI_CYLINDER

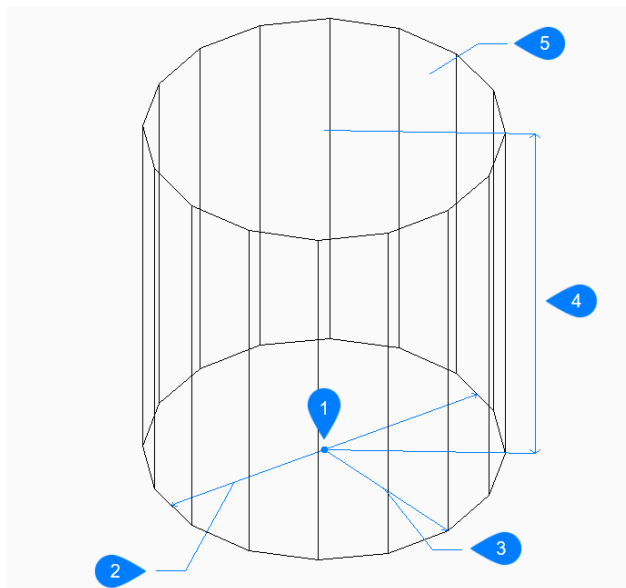
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cilindro.



Icona: 

6.19.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D a forma di cilindro circolare o ellittico. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, altezza, punti finali dell'asse, e numero di segmenti.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Altezza
- 5 Segmento



6.19.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un cilindro:

- Centro della base del cilindro
- Ellittico

6.19.3 Opzioni all'interno del comando

Centro della base del cilindro

Specifica il centro della base del cilindro.

Raggio della base del cilindro

Specifica il raggio della base del cilindro.

Diametro

Specifica il diametro della base del cilindro.

Ellittico

Specifica la prima estremità dell'asse dell'ellisse.

Secondo termine dell'asse dell'ellisse

Specifica la seconda estremità dell'asse dell'ellisse.

Centro

Specifica il centro dell'ellisse.

Punto finale asse

Specifica il punto finale dell'asse dell'ellisse.

Altro asse

Specifica il raggio dell'altro asse.

Centro seconda estremità

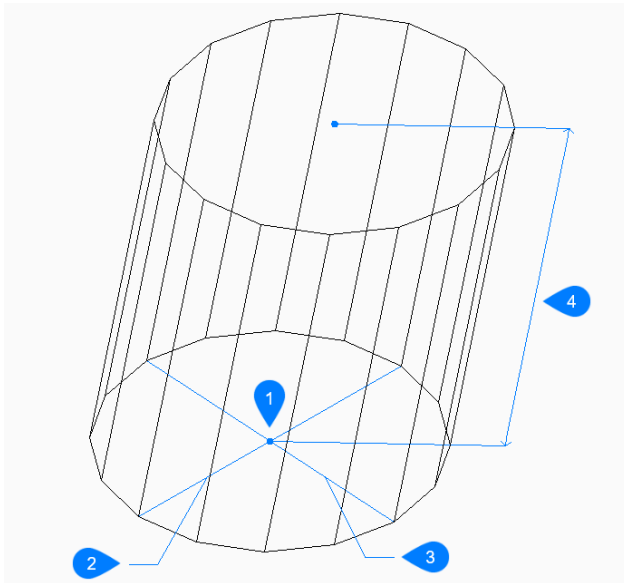
Specifica il centro dell'altra estremità dell'asse per creare un cilindro obliquo.

Altezza del cilindro

Specifica l'altezza del cilindro.

Numero di segmenti

Specifica il numero di isolinee utilizzate per simulare la superficie curva del cilindro. Il valore predefinito è 16.



- 1 Centro
- 2 Primo asse
- 3 Altro asse
- 4 Altezza

6.20 AI_DESELECT (Express Tools)

Deseleziona tutte le entità.



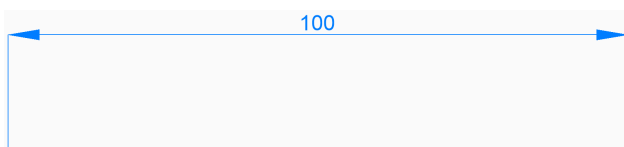
6.21 AI_DIM_TEXTABOVE (Express Tools)

Posiziona il testo DIM sopra la linea di quota.



6.21.1 Metodo

Selezionare un'entità quota. Il testo DIM viene posizionato automaticamente sopra la linea di quota.



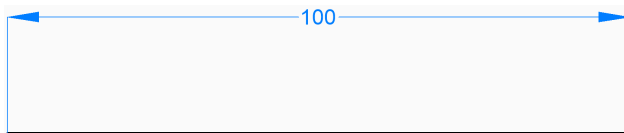
6.22 AI_DIM_TEXTCENTER (Express Tools)

Posiziona il testo DIM al centro della linea di quota.



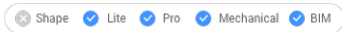
6.22.1 Metodo

Selezionare un'entità quota. Il testo DIM viene posizionato automaticamente al centro della linea di quota.



6.23 AI_DIM_TEXTHOME (Express Tools)

Ripristina la posizione predefinita del testo della quota.




Nota: Il comando modifica la posizione del testo della quota solo orizzontalmente.

6.24 AI_DISH

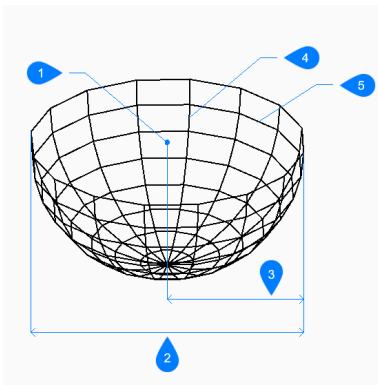
Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà inferiore di una sfera.



Icona: 

6.24.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà inferiore di una sfera. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro e numero di segmenti.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Segmenti dall'alto verso il basso
- 5 Spicchi intorno alla semisfera

6.24.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una semisfera:

- Centro della semisfera



6.24.3 Opzioni all'interno del comando

Centro della semisfera

Specifica il centro dell'estremità aperta della semisfera.

Impostare raggio della semisfera

Specifica il raggio della semisfera.

Diametro

Specifica il diametro della semisfera.

Numero di segmenti intorno alla semisfera

Specifica il numero di isolinee, perpendicolari al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della semisfera. Il valore predefinito è 16.

Numero di segmenti sopra-a-sotto

Specifica il numero di isolinee, parallele al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della semisfera. Il valore predefinito è 8.

6.25 AI_DOME

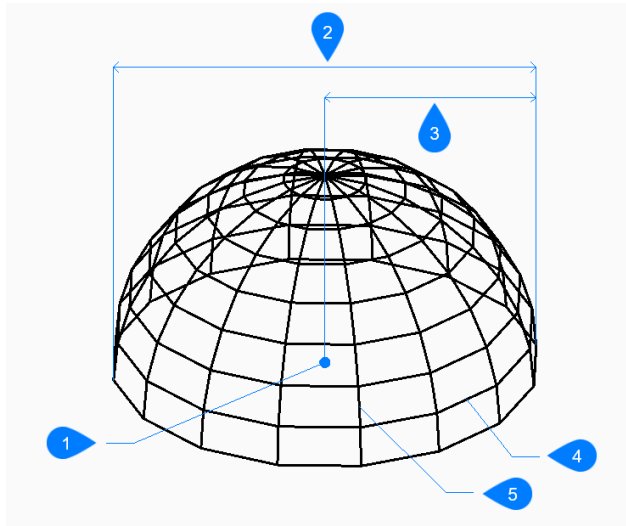
Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà superiore di una sfera.



Icona:

6.25.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà superiore di una sfera. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro e numero di segmenti.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Segmenti dall'alto verso il basso
- 5 Segmenti intorno alla cupola

6.25.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una cupola:

- Centro della cupola

6.25.3 Opzioni all'interno del comando

Centro della cupola

Specifica il centro dell'estremità aperta della cupola.

Impostare raggio della semisfera superiore

Specifica il raggio della cupola.

Diametro

Specifica il diametro della cupola.

Numero di segmenti intorno alla semisfera

Specifica il numero di isolinee, perpendicolari al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della cupola. Il valore predefinito è 16.

Numero di segmenti dall'alto verso il basso

Specificare il numero di isolinee, parallele al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della cupola. Il valore predefinito è 8.

6.26 AI_DRAWORDER (Express Tools)

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità sovrapposte.





6.26.1 Metodo

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate:

- Sopra
- Sotto
- Davanti
- Dietro

6.26.2 Opzioni all'interno del comando

Sopra

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate sopra un'entità di riferimento.

Sotto

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate sotto un'entità di riferimento.

Davanti

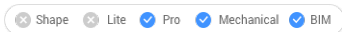
Sposta l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate al di sopra di tutte le altre entità sovrapposte.

Dietro

Sposta l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate al di sotto di tutte le altre entità sovrapposte.

6.27 AI_EDGESURF

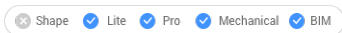
Questo comando è obsoleto. Esiste ancora solo per compatibilità con le versioni precedenti.



In alternativa, utilizzare il comando SUPCOON.

6.28 AI_FMS (Express Tools)

Consente di passare dallo spazio carta alle finestre dello spazio modello.

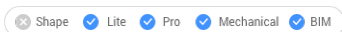


6.28.1 Metodo

Se ci si trova nello spazio modello, viene visualizzato l'ultimo layout aperto nello spazio carta.

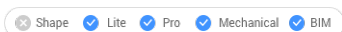
6.29 AI_MOLC (Express Tools)

Imposta come corrente, il layer dell'entità selezionata.



6.30 AI_MSPACE (Express Tools)

Passa allo spazio modello.



6.31 AI_PROPCHK (Express Tools)

Apri il pannello **Proprietà** per le entità selezionate.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.32 AI_PSPACE (Express Tools)

Consente di passare all'ultimo layout aperto nello spazio carta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.33 AI_PYRAMID

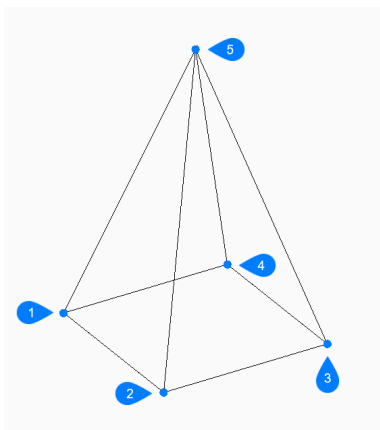
Crea una mesh polifaccia 3D a forma di piramide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.33.1 Descrizione

Crea una mesh polifaccia 3D a forma di piramide con tre o quattro lati. I lati della base possono avere lunghezze disuguali. Le opzioni consentono di specificare una parte superiore appuntita, a spigolo o piatta.



- 1 Primo punto
- 2 Secondo punto
- 3 Terzo punto
- 4 Ultimo punto
- 5 Vertice

6.33.2 Metodi

Vi è un metodo per iniziare a creare una piramide:

- Primo punto per la base della piramide:

6.33.3 Opzioni all'interno del comando

Primo punto per base della piramide

Specifica il primo punto della base della piramide.



Secondo punto

Specifica il secondo punto della base della piramide.

Terzo punto

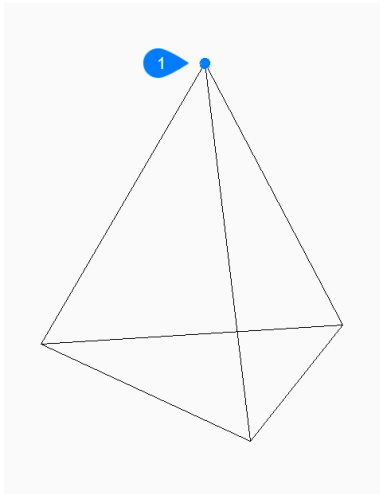
Specifica il terzo punto della base della piramide.

Tetraedro

Scegliere questa opzione per completare la creazione della base della piramide dopo aver specificato il terzo punto per creare una piramide a tre lati (tetraedro).

Impostare apice del tetraedro

Specifica la parte superiore del tetraedro (1).



1 Vertice

Base superiore

Specifica il primo punto sulla superficie superiore del tetraedro, il secondo punto e l'ultimo punto della superficie superiore.

Impostare l'ultimo punto per base

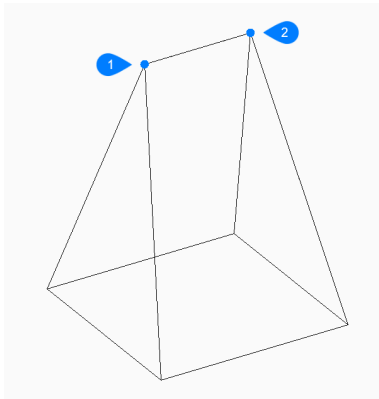
Specifica il quarto punto della base della piramide.

Impostare apice della piramide

Specifica la posizione della parte superiore della piramide.

Spigolo

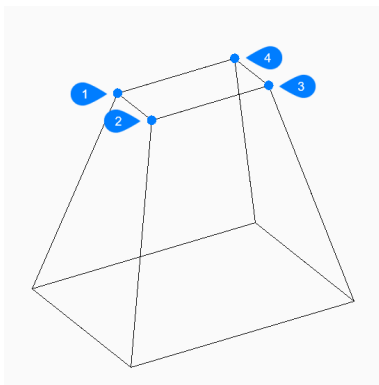
Specifica i punti iniziale e finale per creare uno spigolo nella parte superiore della piramide.



- 1 Inizio spigolo
- 2 Fine dello spigolo

Base superiore

Specifica quattro punti per creare una faccia nella parte superiore della piramide.



- 1 Primo punto
- 2 Secondo punto
- 3 Terzo punto
- 4 Ultimo punto

6.34 AI_REVSURF

Questo comando è obsoleto. Esiste ancora solo per compatibilità con le versioni precedenti.



In alternativa, utilizzare il comando SUPRIV.

6.35 AI_RULESURF

Questo comando è obsoleto. Esiste ancora solo per compatibilità con le versioni precedenti.



In alternativa, utilizzare il comando SUPRIG.

6.36 AI_SELALL (Express Tools)

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione di quelle sui layer congelati.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

6.37 AI_SPHERE

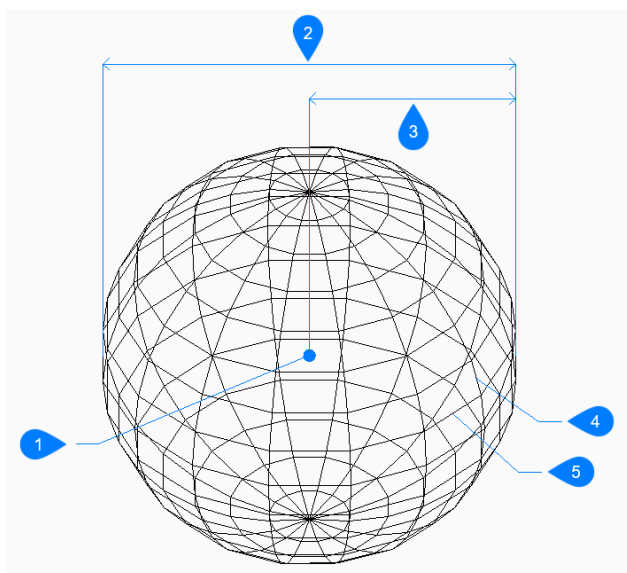
Crea una mesh poligonale 3D a forma di sfera.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona: 

6.37.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D a forma di sfera. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, e numero di segmenti.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Segmenti latitudinali
- 5 Segmenti longitudinali

6.37.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una sfera:

- Centro della sfera

6.37.3 Opzioni all'interno del comando

Centro della sfera

Specifica il centro della sfera.



Impostare raggio della sfera

Specifica il raggio della sfera.

Diametro

Specifica il diametro della sfera.

Numero di segmenti longitudinali

Specifica il numero di isolinee, perpendicolari al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della sfera. Il valore predefinito è 16.

Numero di segmenti latitudinali

Specifica il numero di isolinee, parallele al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva della sfera. Il valore predefinito è 16.

6.38 AI_TABSURF

Questo comando è obsoleto. Esiste ancora solo per compatibilità con le versioni precedenti.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

In alternativa, utilizzare il comando SUPOR.

6.39 AI_TILEMODE1 (Express Tools)

Imposta la variabile di sistema TILEMODE su 1.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.40 AI_TORUS

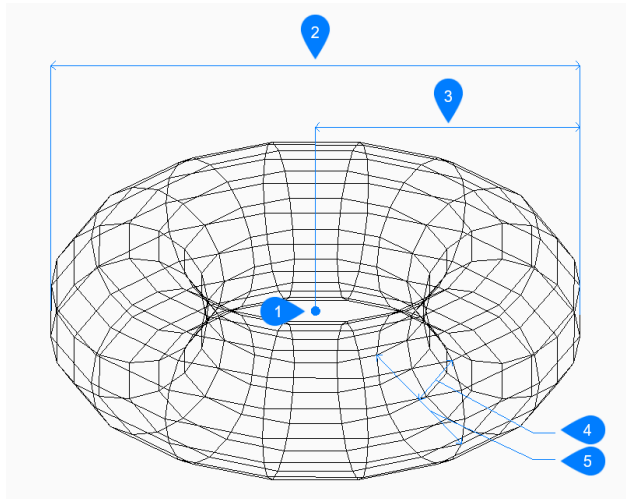
Crea una mesh poligonale 3D a forma di toro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.40.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D a forma di toro. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui il centro e il raggio o il diametro sia dell'intero toro che del corpo del toro.



- 1 Centro
- 2 Diametro dell'intero toro
- 3 Raggio dell'intero toro
- 4 Raggio del corpo
- 5 Diametro del corpo

6.40.2 Metodi

Vi è un metodo per iniziare a creare un toro:

- Centro interno del toro

6.40.3 Opzioni all'interno del comando

Centro interno del toro

Specifica il centro dell'interno del toro

Impostare raggio del toro intero

Specifica il raggio complessivo del toro. Il raggio viene misurato dal centro dell'intero toro al bordo esterno del corpo (tubo) del toro.

Diametro del toro intero

Specifica il diametro dell'intero toro. Il diametro è il doppio della distanza dal centro dell'intero toro al bordo esterno del corpo (tubo) dello stesso.

Impostare raggio del toro

Specifica il raggio del corpo (tubo) del toro.

Diametro del corpo del toro

Specifica il diametro del corpo del toro.

Segmenti attorno al corpo del toro

Specifica il numero di isolinee, perpendicolari al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva del toro. Il valore predefinito è 16.



Segmenti attorno all'intero toro

Specifica il numero di isolinee, parallele al piano xy, utilizzate per simulare la superficie curva del toro. Il valore predefinito è 16.

6.41 AI_WEDGE

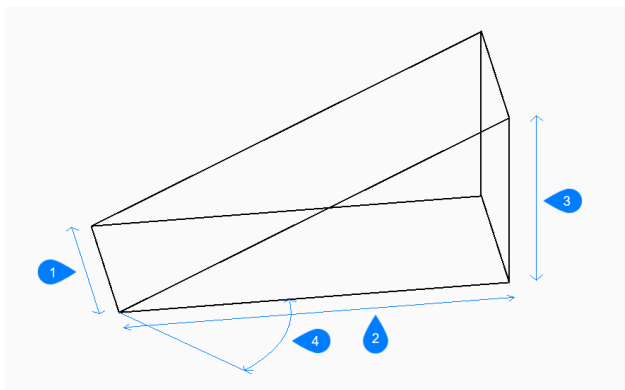
Crea una mesh polifaccia 3D a forma di un cuneo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.41.1 Descrizione

Crea una mesh polifaccia 3D a forma di cuneo specificando un angolo, la lunghezza, la larghezza, l'altezza e l'angolo di rotazione.



- 1 Larghezza
- 2 Altezza
- 3 Lunghezza
- 4 Angolo di rotazione

6.41.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare un cuneo:

- Angolo cuneo

6.41.3 Opzioni all'interno del comando

Angolo cuneo

Specifica un angolo per la base del cuneo.

Lunghezza del cuneo

Specifica la lunghezza del cuneo.

Larghezza del cuneo

Specifica la larghezza del cuneo.



Altezza cuneo

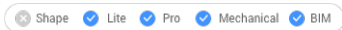
Specifica l'altezza del cuneo.

Angolo di rotazione del cuneo

Specifica l'angolo di rotazione della base del cuneo nel piano xy.

6.42 AIMLEADEREDITADD

Aggiunge e rimuove direttrici a multidirettrici.



Icona:

6.42.1 Descrizione

Consente di aggiungere e rimuovere una o più linee direttrici da e verso direttrici multilinea.

6.42.2 Metodo

Esistono due metodi per aggiungere e rimuovere le direttrici:

- Aggiungere direttrici a una multidirettrice esistente.
- Rimuovere direttrici da una multidirettrice.

6.42.3 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi direttrice

Le nuove direttrici vengono aggiunte a un'entità multidirettrice esistente.

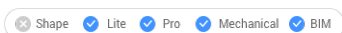
Rimuovi direttrice

Una o più direttrici vengono rimosse da un'entità multidirettrice esistente.

Questo comando consente di rimuovere tutte le direttrici da un'entità multidirettrice, lasciando solo il testo.

6.43 AIMLEADEREDITREMOVE

Rimuove e aggiunge direttrici alle multidirettrici.



Icona:

6.43.1 Descrizione

Rimuove e aggiunge una o più linee direttrici da e verso direttrici multilinea.

6.43.2 Metodo

Esistono due metodi per rimuovere e aggiungere le direttrici:

- Rimuovere direttrici da una multidirettrice.
- Aggiungere direttrici a una multidirettrice esistente.



6.43.3 Opzioni all'interno del comando

Rimuovi direttrice

Una o più direttrici vengono rimosse da un'entità multidirettrice esistente.

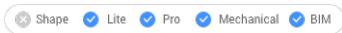
Questo comando consente di rimuovere tutte le direttrici da un'entità multidirettrice, lasciando solo il testo.

Aggiungi direttrice

Le nuove direttrici vengono aggiunte a un'entità multidirettrice esistente.

6.44 AIDIMFLIPARROW

Inverte una freccia di quota.



Icona:

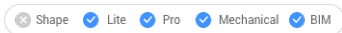
6.44.1 Descrizione

Inverte le frecce di quota in modo che puntino nella direzione opposta.

Anche se la richiesta fa riferimento a entità plurali, il comando inverte una freccia alla volta, quella più vicina al punto selezionato lungo la linea di quota o estensione.

6.45 AIDIMPREC

Modifica la precisione di visualizzazione del testo della quota.



Icona:

6.45.1 Descrizione

Aumenta e diminuisce la precisione di visualizzazione dei valori delle quote in modo retroattivo, modificando il numero di cifre decimali o il denominatore delle frazioni. La precisione misurata rimane invariata.

Questo comando arrotonda i valori delle quote per eccesso o per difetto e quindi può visualizzare valori falsi che sembrano troppo alti o troppo bassi. Ad esempio, impostando AIDIMPREC su 0 su una quota con una lunghezza di 3.525", la visualizzazione viene arrotondato a 4", ma la lunghezza misurata rimane di 3.525".

6.46 AIDIMSTYLE

Applica e salva gli stili di quota.



Icona:



6.46.1 Descrizione

Salva le impostazioni di quota correnti come stile con nome e applica uno stile preimpostato alle quote selezionate nel disegno corrente.

6.46.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a lavorare con gli stili di quota:

- Applicare uno stile di quota salvato alle quote nel disegno.
- Salvare le impostazioni di quota nel disegno corrente come stile con nome.

6.46.3 Opzioni all'interno del comando

Applica

Applicare uno stile di quota esistente a una o più quote.

Nota: Utilizzare il comando `'-DIMSTILE` in modo trasparente durante questo comando per elencare i nomi degli stili di quota nel disegno corrente.

Questo sovrascrive le modifiche fatte alle quote con i comandi come `AIDIMFLIPARROW` e `AIDIMPREC`.

Salva

Salvare le proprietà di stile di una quota esistente in uno stile con nome.

Le proprietà dello stile salvato possono essere esaminate con il comando `DIMSTILE`.

6.47 ALLINEA

Sposta, ruota e scala le entità per allinearle ai punti specificati.



Icona:

Alias: ALLI

6.47.1 Descrizione

Sposta, ruota e scala le entità nello spazio 2D o 3D specificando un insieme di punti di allineamento.

6.47.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona entità

Seleziona le entità da allineare.

Nota: Non selezionare le entità di destinazione, altrimenti vengono spostate.

Specifica primo punto di origine:

Specificare il punto di origine per l'allineamento.

Specifica il primo punto di destinazione:

Specificare il punto di destinazione per l'allineamento.

Nota: Se si preme INVIO a questa richiesta, l'oggetto di origine viene spostato.

Nota: Specificare una seconda coppia di punti di origine e di destinazione per spostare e ruotare le entità.



Specifica secondo punto di origine:

Specificare il secondo punto di origine per l'allineamento.

Specifica il secondo punto di destinazione:

Specificare il punto di destinazione corrispondente.

Nota: Premere Invio per spostare e ruotare le entità 2D.

Nota: Specificare una terza coppia di punti di origine e di destinazione per spostare e ruotare le entità 3D.

Scalare entità in base ai punti di allineamento

Consente di scalare gli oggetti di origine.

Nota: La scalatura è disponibile solo quando si allineano le entità utilizzando due coppie di punti.

Si

Scala gli oggetti rispetto ai punti selezionati.

No

Non scala gli oggetti.

Specifica terzo punto di origine:

Specificare il punto di origine per l'allineamento 3D.

Specifica il terzo punto di destinazione:

Specificare il punto di destinazione corrispondente.

6.48 ALIASEDIT (Express Tools)

Crea, modifica e rimuove alias di comando di BricsCAD.

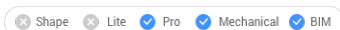


6.48.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Personalizza, scheda Alias dei Comandi** per creare, modificare e rimuovere gli alias dei comandi.

6.49 ALLINEAMENTO

Crea allineamenti Orizzontali e 3D.



Icona:

6.49.1 Descrizione

Crea allineamenti Orizzontali e 3D per rappresentare un sistema di riferimento utilizzato per posizionare oggetti lineari nello spazio.

Nota: È possibile eseguire l'offset degli Allineamenti Orizzontali. Il risultato del comando OFFSET su Allineamenti Orizzontali è una polilinea non associativa.

L'Allineamento Orizzontale viene creato specificando i punti di intersezione (PI) del poligono tangente. Le curve vengono disegnate automaticamente tra le tangenti.



Nota: La variabile di sistema CVDEFAULTCURVETYPEHA specifica il tipo di curva da utilizzare per la creazione di un nuovo Allineamento Orizzontale o l'aggiunta di un nuovo PI. Il valore di default è **Spirale-Curva-Spirale automatica**.

6.49.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare superficie TIN

Consente di selezionare una superficie TIN utilizzata per tracciare l'Allineamento orizzontale e per creare l'allineamento 3D.

Nota: Vengono creati due allineamenti 3D: uno rappresenta la proiezione dell'Allineamento Orizzontale sulla Superficie TIN e il secondo rappresenta l'Allineamento Verticale, calcolato in base al parametro **Tolleranza verticale**.

Selezionare punto Pi

Consente di selezionare i punti PI per l'Allineamento orizzontale.

Nota: Se in precedenza era stata selezionata l'opzione **Selezionare superficie TIN**, l'allineamento 3D viene generato automaticamente.

ANnulla

Annulla l'ultimo punto PI.

Specifica Progressiva iniziale

Consente di definire la progressiva iniziale quando si inizia a creare un nuovo allineamento.

6.50 ALLINEAMENTO3D

Crea un **Allineamento 3D** da un allineamento verticale specificato.



Icona:

6.50.1 Descrizione

Crea un'entità **Allineamento 3D** selezionando un allineamento verticale.

6.51 ALLINEAMENTO CURVA

Crea un elemento curva non vincolato su un **Allineamento Orizzontale** esistente o nuovo.



Icona:

6.51.1 Metodo

Esistono due metodi:

- Creare un nuovo elemento curva su un allineamento orizzontale esistente.
- Creare un nuovo allineamento disegnando un elemento curva.



L'elemento curva non vincolato può essere creato su un **Allineamento orizzontale esistente** o **nuovo** in due modi. In entrambi i casi, è necessario selezionare prima un allineamento orizzontale esistente. L'utente può quindi specificare un punto centrale della curva nel disegno o selezionare l'opzione **Punti** dalla barra dei comandi. Se l'utente ha specificato un punto centrale, determina l'orientamento dell'elemento curva nel passo successivo e alla fine ne specifica il diametro. In caso contrario, se nella barra dei comandi è stata selezionata l'opzione **Punti**, l'utente specifica tre punti che definiscono il nuovo elemento curva. L'utente può quindi continuare a disegnare nuovi elementi curva su un allineamento orizzontale esistente fino a quando non preme il tasto Invio.

6.51.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare l'allineamento orizzontale esistente

Crea un nuovo elemento curva su un allineamento esistente.

Crea nuovo allineamento

Crea un nuovo elemento curva su un **Allineamento Orizzontale** esistente.

Specificare direzione curva

Alterna tra la direzione oraria e quella antioraria.

Punti

Crea un nuovo elemento curva dell'**Allineamento Orizzontale** specificandone il punto iniziale, il secondo punto e il punto finale.

6.52 EDITAALLINEAMENTO

Modifica un allineamento.



Icona:

6.52.1 Metodo

Selezionare un allineamento Orizzontale o Verticale da modificare.

6.52.2 Opzioni all'interno del comando per Allineamento orizzontale

COntinua con pi

Consente di continuare l'Allineamento orizzontale.

Nota: Questa opzione funziona solo se l'ultimo elemento è una linea fissa.

ELimina elemento

Consente di eliminare gli elementi dell'allineamento.

AGgiungi pi

Aggiunge un Punto PI a un allineamento.

RImuovi pi

Rimuove un punto Pi.



Cambia superficie tin

Modifica la superficie Tin dell'Allineamento orizzontale aggiungendo un'ulteriore superficie TIN.

Aggiungi SAto di progressiva

Consente di aggiungere l'equazione della stazione.

Rimuovi salto di PProgressiva

Consente di rimuovere l'equazione della progressiva specificando l'indice.

6.52.3 Opzioni all'interno del comando per Allineamento verticale

aggiungi Pvi

Aggiunge un punto Pvi all'allineamento.

Rimuovi Pvi

Rimuove un punto PVI.

Cambiare superficie Tin

Modifica la superficie Tin dell'Allineamento verticale aggiungendo un'ulteriore superficie TIN.

6.53 ALLINEAMENTOELEMENTOTRA

Crea un nuovo elemento tra due elementi dell'allineamento selezionati.



Icona:

6.53.1 Descrizione

Il nuovo elemento viene disegnato tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento.

Nota: Pertanto, si può dire che tale elemento è vincolato da entrambi gli elementi selezionati.

A seconda del tipo selezionato del nuovo elemento, alcuni parametri dell'elemento vengono mantenuti quando vengono modificati gli elementi di associazione.

Tra due elementi esistenti è possibile creare i seguenti tipi di nuovi elementi: linee, curve, spirali, combinazioni spirale-curva-spirale, combinazioni spirale-spirale e le combinazioni spirale-linea-spirale.

6.53.2 Opzioni all'interno del comando

Linea

Crea un nuovo elemento linea tra due elementi curva esistenti. La nuova linea viene disegnato tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento. La tangenza viene mantenuta quando gli elementi di attacco vengono modificati.

La linea può essere aggiunta tra le seguenti combinazioni di elementi:

- Tra due cerchi non vincolati esistenti.
- Tra due cerchi vincolati esistenti come parte di combinazioni, ad esempio una Curva con Spirale e una combinazione Curva-Spirale-Spirale.
- Tra un cerchio esistente non vincolato e vincolato.

Nota: Il modo in cui viene tracciata la linea tra gli elementi selezionati dipende dalle loro direzioni.



Curva

Crea un nuovo elemento curva tra due elementi di allineamento esistenti. La nuova curva viene disegnata tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento. La tangenza e il raggio della curva vengono mantenuti quando si modificano gli elementi di attacco.

La posizione dei punti sugli elementi (di attacco) tra i quali viene creata una nuova curva e la lunghezza della curva vengono regolate in base alla modifica degli elementi di associazione.

La curva può essere aggiunta tra tutte le combinazioni di elementi, a eccezione del primo elemento selezionato e della spirale vincolata.

Nota: La curva è definita dal tipo di elementi di attacco, dal raggio di curvatura specificato e dall'angolo di soluzione ($<$ or $>180^\circ$). Il modo in cui il cerchio viene disegnato tra gli elementi selezionati dipende dalla direzione degli elementi di attacco.

Spirale

Crea un nuovo elemento a spirale tra due elementi di allineamento esistenti. La nuova spirale viene disegnata tangenzialmente a entrambi gli elementi di attacco. La tangenza viene mantenuta quando gli elementi di attacco vengono modificati.

Nota: Una spirale libera è definita dal tipo e dalla direzione degli elementi di attacco selezionati. Poiché la spirale ha una sola soluzione geometrica, l'utente non può specificare parametri, ad esempio il parametro A o la lunghezza della spirale.

SCS spirale-curva-spirale

Crea una nuova combinazione spirale-curva-spirale tra due elementi di allineamento esistenti. La nuova combinazione viene disegnata tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento. La tangenza, il raggio di curvatura ed entrambe le lunghezze della spirale vengono mantenuti quando si modificano gli elementi di attacco.

La posizione dei punti sugli elementi (di attacco) tra i quali viene creata una nuova combinazione e la lunghezza della curva vengono regolate in base alla modifica degli elementi di attacco.

Selezionare gli elementi di associazione, specificare il raggio della curva e le lunghezze della spirale per aggiungere la combinazione spirale-curva-spirale tra gli elementi dell'allineamento selezionati.

SS spirale-spirale

Crea una nuova combinazione di spirale-spirale tra due elementi di curva esistenti con lo stesso orientamento e possibilmente raggi diversi. La nuova combinazione viene disegnata tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento. La tangenza viene mantenuta quando gli elementi di attacco vengono modificati.

I parametri della spirale (lunghezza e parametro A) e la posizione dei punti sugli elementi (di attacco), tra i quali viene creata una nuova combinazione, vengono calcolati in base al rapporto $A1/A2$ (o $L1/L2$) specificato.

Nota: La posizione dei punti sugli elementi (di attacco) tra i quali viene creata una nuova combinazione e la lunghezza della curva vengono regolate in base alla modifica degli elementi di attacco.

SLS spirale-linea-spirale

Crea una nuova combinazione spirale-linea-spirale, con una lunghezza di transizione specificata, tra due elementi di curva esistenti. La nuova combinazione viene disegnata tangenzialmente a entrambi gli elementi di collegamento.

Nota: La posizione dei punti sugli elementi (di attacco), tra i quali viene creata una nuova combinazione, e i parametri di spirale vengono regolati in base alla modifica degli elementi di attacco.



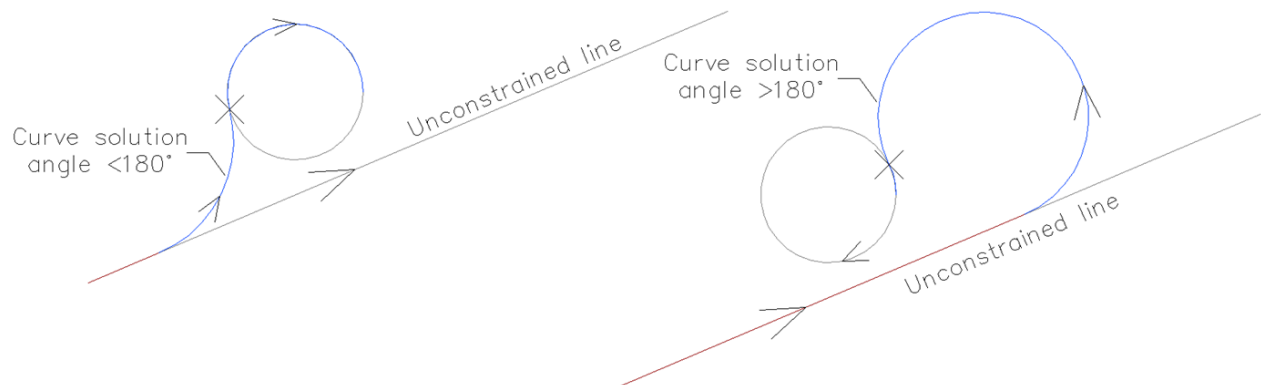
Specificare prima / seconda entità

Consente di selezionare il primo e il secondo elemento di allineamento, tra i quali viene creato un nuovo elemento.

È angolo soluzione curva

Alterna tra **MAggioredi180** e **MInoresi180**.

La figura seguente mostra due possibili soluzioni per una curva con un angolo $< 180^\circ$ (a sinistra) e $> 180^\circ$ (a destra) aggiunti tra una linea non vincolata e un elemento arco.



Parametro spirale A

Consente di specificare il rapporto $A1/A2$.

Lunghezza spirale

Consente di specificare il rapporto $L1/L2$.

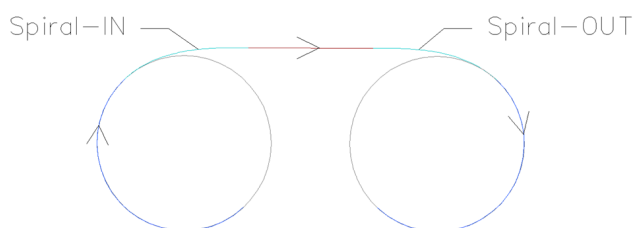
Spirale in-lunghezza

Consente di specificare la lunghezza della spirale in entrata.

Spirale out-lunghezza

Consente di specificare la lunghezza della spirale in uscita.

La figura seguente mostra la combinazione spirale-linea-spirale, creata tra due curve non vincolate, in cui l'utente specifica le lunghezze spirale-IN e spirale-OUT.



Specificare raggio

Consente di specificare il raggio del nuovo elemento di transizione e curva.

6.54 ALLINEAMENTOELEMENTODA

Associa il nuovo elemento del l'allineamento prima (a) o dopo (da) l'elemento dell'allineamento esistente.



Icona:



6.54.1 Descrizione

I seguenti tipi di nuovi elementi possono essere associati agli elementi esistenti: linee, curve, spirali, linee con spirali, curve con spirali e combinazione curva-spirale-spirale.

Nota: Il nuovo elemento viene sempre disegnato tangenzialmente al punto specificato sull'elemento da collegare selezionato.

6.54.2 Opzioni all'interno del comando

Linea

Collegare un nuovo elemento linea prima (a) o dopo (da) l'elemento allineamento selezionato.

Nota: La lunghezza della linea può essere specificata nel disegno oppure il relativo valore può essere immesso nella barra dei comandi.

Curve

Collegare un nuovo elemento curva prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato.

Per attaccare una curva prima dell'elemento esistente, selezionarla più vicina al punto di inizio dell'elemento. Altrimenti, cliccare su un punto più vicino al punto finale dell'elemento da attaccare per collegare la curva dopo (a partire da) l'elemento.

Nota: La geometria della curva è definita dal raggio della curva, dalla soluzione dell'angolo di curva (maggiore o minore di 180°) e dal punto di passaggio.

Spirale

Attaccare una nuova spirale prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato.

Per attaccare una spirale prima dell'elemento esistente, selezionarla più vicina al punto di inizio dell'elemento. Altrimenti, cliccare su un punto più vicino al punto finale dell'elemento da attaccare per collegare la curva dopo (a partire da) l'elemento.

Nota: La geometria della spirale è definita dal raggio, dalla lunghezza e dalla direzione (in senso orario o antiorario).

LS linea con spirale

Attaccare una combinazione prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato. Come suggerisce il nome, una combinazione è composta da due elementi, una spirale e una linea.

Nota: La sequenza degli elementi creati dipende dal fatto che la combinazione sia collegata prima o dopo l'elemento selezionato. Per creare una combinazione prima dell'elemento selezionato, selezionare l'elemento di attacco più vicino al punto iniziale. In questo modo otteniamo la **combinazione Linea-Spirale**. In caso contrario, se l'elemento esistente viene selezionato più vicino al suo punto finale, si ottiene la combinazione **Spirale-Linea** dopo l'elemento di attacco. Tale combinazione inizia con la transizione a spirale verso una linea, che passa attraverso un punto di passaggio specificato (punto finale della linea).

CS curva con spirale

Collegare una combinazione **Curva-Spirale** prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato. Come suggerisce il nome, una combinazione è composta da due elementi, una spirale e una curva.

Nota: La sequenza degli elementi creati dipende dal fatto che la combinazione sia collegata prima o dopo l'elemento selezionato. Per creare una combinazione prima dell'elemento selezionato, selezionare l'elemento esistente più vicino al punto iniziale. In questo modo otteniamo la combinazione **Curva-Spirale**. In caso contrario, se il punto di attacco è selezionato più vicino al punto finale dell'elemento, si



ottiene la combinazione **Spirale-Curva**. Tale combinazione inizia con la transizione della spirale verso una curva, che passa per un punto di passaggio specificato.

Per prima cosa selezionare l'elemento di attacco, quindi specificare il raggio e la lunghezza della spirale, quindi specificare l'angolo della soluzione della curva (maggiore o minore di 180°) e infine specificare il punto di passaggio della curva per disegnare la combinazione **Curva-Spirale**.

CSS curva-spirale-spirale

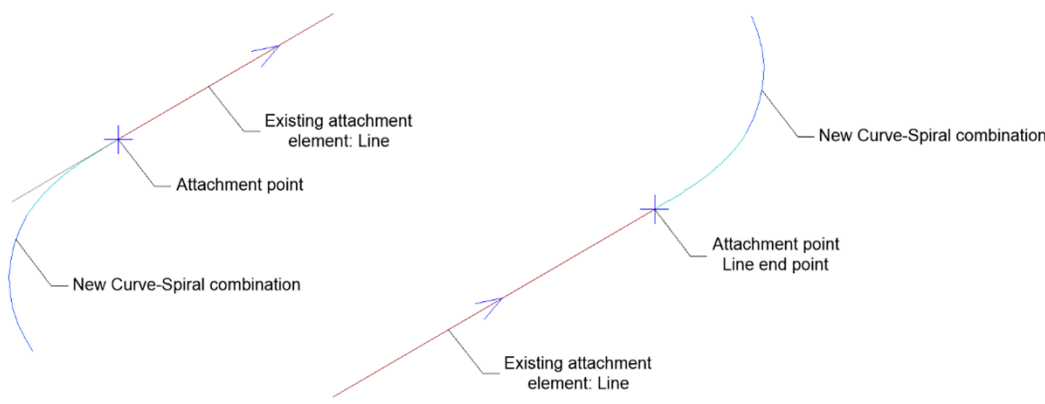
Collegare una combinazione **curva-spirale-spirale** prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato. Come suggerisce il nome, una combinazione è costituita da due spirali direzionate in modo opposto e da una curva che passa per un punto specificato.

Nota: La sequenza degli elementi creati dipende dal fatto che la combinazione sia collegata prima o dopo l'elemento selezionato. Per creare una combinazione prima dell'elemento selezionato, selezionare l'elemento di attacco più vicino al punto iniziale. In questo modo otteniamo la combinazione **Curva-Spirale-Spirale**. Altrimenti, se l'elemento esistente è selezionato più vicino al suo punto finale, otteniamo la combinazione **Spirale-Spirale-Curva**.

Selezionare innanzitutto l'elemento di attacco, quindi specificare la lunghezza e il raggio della spirale in entrata, quindi specificare la lunghezza della spirale in uscita e specificare il punto di passaggio della curva nell'ultimo passo per disegnare combinazione di **Curva-Spirale-Spirale**.

Elemento

Selezionare questa opzione per associare un nuovo elemento (o una combinazione di elementi) al punto specificato sull'elemento di associazione. Selezionare l'elemento di associazione più vicino al punto iniziale per associare un nuovo elemento prima dell'elemento di associazione. In alternativa, selezionare l'elemento di associazione più vicino al punto finale per collegare un nuovo elemento dopo (da) l'elemento di associazione.



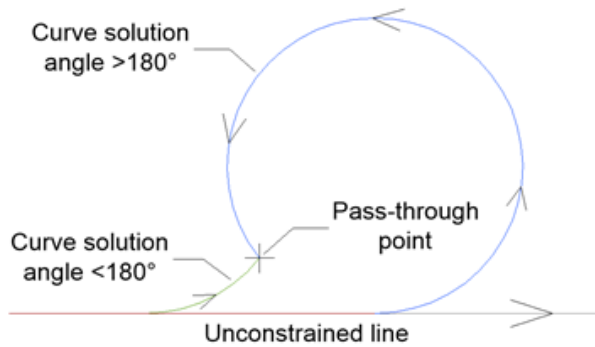
FINE elemento

Selezionare questa opzione per associare un nuovo elemento (o una combinazione di elementi) all'inizio/ fine dell'elemento di associazione. Selezionare l'elemento di associazione più vicino al punto iniziale per associare un nuovo elemento prima dell'elemento di associazione. In alternativa, selezionare l'elemento di associazione più vicino al punto finale per collegare un nuovo elemento dopo (da) l'elemento di associazione.

È angolo soluzione curva

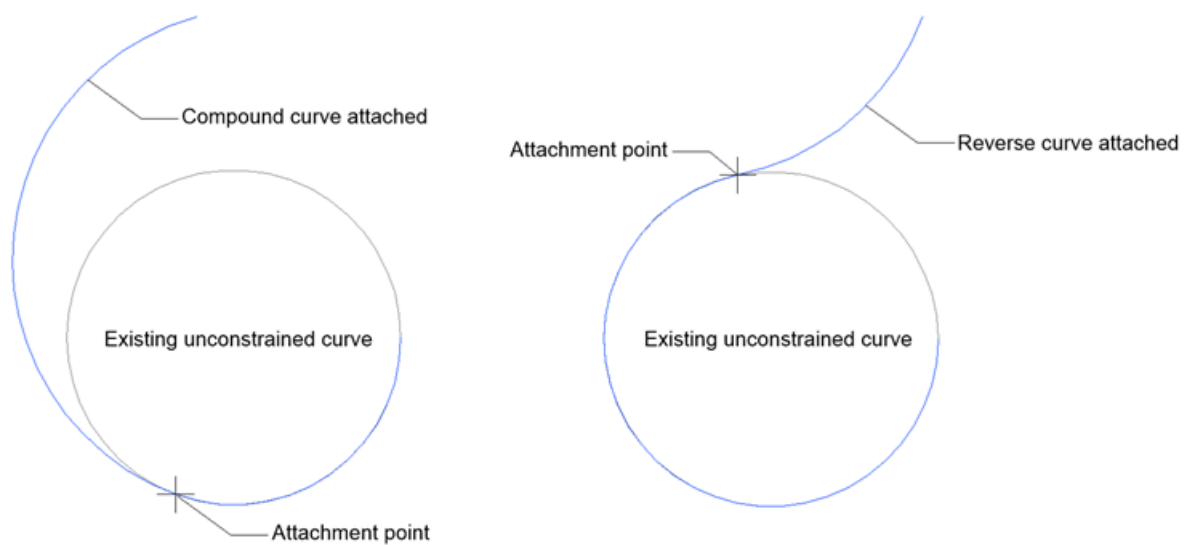
Alterna tra **MAggioredi180** e **MInoredi180**.

La figura seguente mostra due possibili soluzioni per le passate della curva attraverso lo stesso punto specificato, a seconda dell'opzione selezionata per l'angolo della soluzione della curva.



La curva è composta o inversa?

Commuta tra curva **Composta** e **Inversa** attaccata all'elemento curva non vincolato esistente, come illustrato nella figura seguente:



Lunghezza

Consente di specificare la lunghezza della nuova linea.

Specificare lunghezza spirale

Consente di specificare la lunghezza della nuova spirale.

Specificare raggio

Consente di specificare il raggio del nuovo elemento di transizione e curva.

Specificare direzione curva

Specifica il nuovo orientamento dell'elemento. Alterna tra l'orientamento in senso orario e antiorario.

6.55 ALLINEAMENTO LINEA

Crea un elemento linea non vincolato tra due punti specificati su un **Allineamento Orizzontale** esistente o nuovo.





Icona: 

6.55.1 Metodo

Sono disponibili due opzioni:

- Creare un nuovo elemento linea tra due punti specificati sull'allineamento orizzontale esistente.
- Creare un nuovo allineamento disegnando un elemento linea tra due punti specificati.

6.55.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare l'allineamento orizzontale esistente

Il nuovo elemento linea non vincolato viene creato sull'Allineamento Orizzontale esistente selezionato, tra due punti specificati.

Nota: Selezionare innanzitutto l'allineamento orizzontale esistente nel disegno, quindi specificare il primo e il secondo punto, tra i quali viene creato un nuovo elemento linea. È possibile quindi continuare a disegnare nuovi elementi linea su un allineamento orizzontale esistente fino a quando non si preme il tasto Invio.

Crea nuovo allineamento

Crea un nuovo **Allineamento Orizzontale** disegnando un elemento linea tra due punti specificati.

Nota: Specificare il primo e il secondo punto del disegno, tra i quali viene creato un nuovo elemento linea. È possibile continuare a disegnare nuovi elementi linea fino a quando non si preme il tasto Invio.

6.56 VISTAALLINEAMENTO

Crea una vista di allineamento verticale per l'allineamento orizzontale selezionato.



Icona: 

6.56.1 Metodo

Selezionare un allineamento orizzontale, creato in precedenza con il comando ALLINEAMENTO, e un punto come origine per la vista dell'allineamento verticale.

6.57 ALLINEAMENTOVERTICALE

Crea un **Allineamento Verticale**.



Icona: 

6.57.1 Descrizione

Crea un **Allineamento Verticale** su una **Vista di Allineamento Verticale** selezionata. Inoltre, disegna automaticamente l'**Allineamento 3D** dell'allineamento corrispondente.



6.57.2 Metodo

Esistono due metodi:

- Crea l'**Allineamento Verticale** selezionando i punti PVI.
- Crea automaticamente un **Allineamento Verticale**.

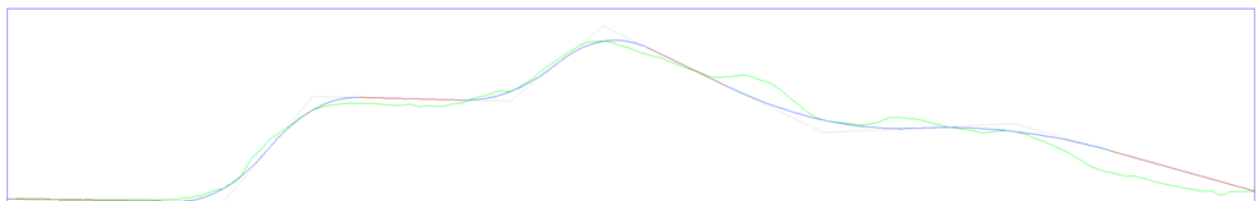
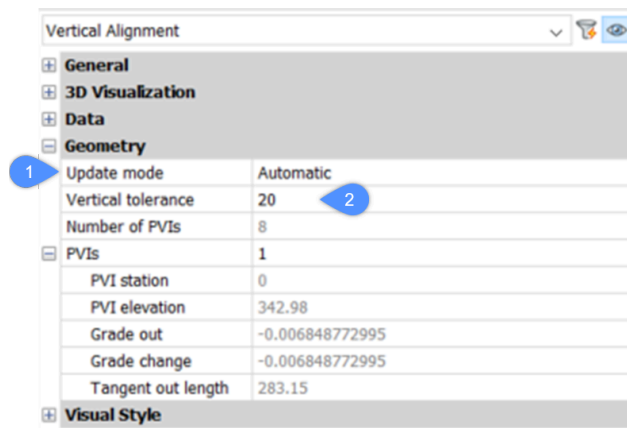
6.57.3 Opzioni all'interno del comando

ANnulla

Annulla l'ultimo punto PVI dell'allineamento verticale specificato.

allineamento 3D Automatico

Crea automaticamente l'**Allineamento Verticale** e l'**Allineamento 3D**.



L'Allineamento Verticale Automatico viene calcolato in modo che la differenza di quota altimetrica rispetto alla linea del terreno non superi il valore del parametro **Tolleranza verticale**, impostato su 0,1 per impostazione predefinita.

Una volta creato l'**Allineamento Verticale**, è possibile modificare il valore del parametro **Tolleranza verticale** (2) nel pannello **Proprietà**.

Inoltre, il valore del parametro **Modalità di aggiornamento** (1) è impostato su **Automatico**. Ciò significa che non è possibile modificare la geometria dell'Allineamento Verticale Automatico. Per modificarlo, impostare il parametro **Modalità di aggiornamento** su **Manuale**.

6.58 ALIGNSPACE

Regola l'angolo della finestra, il fattore di zoom e la posizione del pan.



Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante l'uso di un comando ('alignspace').

Nota: Questo comando funziona solo nello spazio carta.



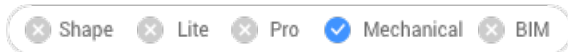
Nota: Le finestre dello spazio modello devono avere la modalità PROSPETTIVA OFF.

6.58.1 Descrizione

Regola l'angolo della finestra, il fattore di zoom e la posizione del pan selezionando i punti nella stessa finestra dello spazio modello e nello stesso spazio carta.

6.59 AMCLEAN

Salva un disegno meccanico 2D come disegno non meccanico.



6.59.1 Descrizione

Pulisce il disegno dai dati Mechanical 2D per poterlo esportare in un file DXF.

6.59.2 Metodo

Questo comando è disponibile quando il disegno contiene entità mechanical 2D e la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su ON. Il comando salva il disegno che contiene entità mechanical 2D in un disegno non meccanico in modo che possa essere esportato in formato file DXF.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Apri la finestra di dialogo **Salva file come non meccanico** per scegliere un nome file per il disegno non meccanico.



6.60 AMBALLOON

Aggiunge annotazioni di richiamo per la geometria, i blocchi o le parti standard annotate con i riferimenti di parte.

6.60.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Nota: L'annotazione di richiamo viene aggiunta al layer AM_5.

Nota: Le annotazioni di richiamo sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.

Selezionare i riferimenti di parte dalla BOM corrente per i quali si desidera aggiungere i richiami.

6.60.2 Opzioni all'interno del comando

Auto

Aggiunge contemporaneamente le annotazioni di richiamo per tutti i riferimenti di parte selezionati.

Nota: I punti iniziali per le direttrici delle punte di freccia dei richiami si trovano all'interno dei simboli di riferimento della parte.

ORizzontale

Posiziona i richiami orizzontalmente.

Verticale

Posiziona i richiami verticalmente.

Angolare

Posiziona i riferimenti in una direzione specificata.



Uno

Aggiunge l'annotazione di richiamo per il riferimento della parte selezionata uno alla volta.

Nota: È possibile selezionare il punto iniziale per le direttrici delle punte di freccia dei richiami nel disegno.

imposta Distinta componenti

Consente di scegliere quale BOM utilizzare.

Nota:

- Se nel disegno non è presente alcuna Distinta Materiali (BOM), verrà generata automaticamente una BOM chiamata **PRINCIPALE**.
- I riferimenti di parte che appartengono alla BOM scelta vengono evidenziati in rosso per essere facilmente selezionati.
- Il numero di richiamo della parte corrisponde alla BOM utilizzata.

?

Elenca la BOM esistente nel disegno nella riga di comando.

6.61 AMBOMSETTINGS

Avvia la finestra di dialogo **Impostazioni BOM**.



Icona:

6.61.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

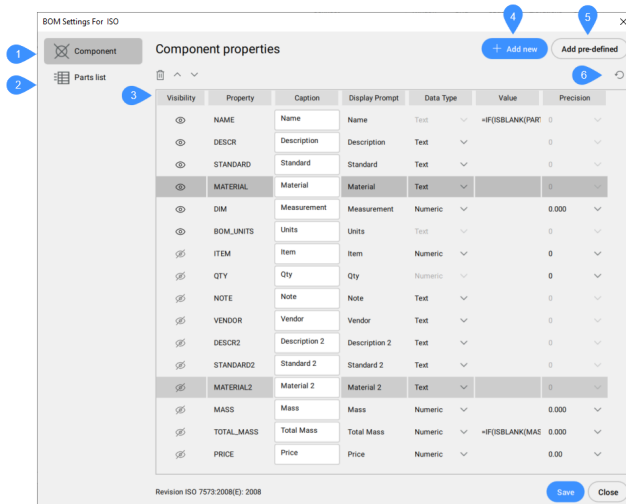
- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.



- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni BOM**.

Configura le proprietà dei riferimenti alle parti (Part References) e imposta le proprietà predefinite per gli elenchi delle parti e l'acquisizione dei dati per la distinta base.



- 1 Componente
- 2 Elenco Parti
- 3 Elenco delle proprietà
- 4 Aggiungi nuova
- 5 Aggiungi predefiniti
- 6 Ripristina impostazioni predefinite

6.61.2 Componente

Contiene un elenco di proprietà del componente visibili nel Riferimento Parte. È possibile selezionare altre proprietà premendo i tasti Ctrl/Maiusc.

Al di sopra di questo elenco sono presenti le icone rimuovi, Sposta Sù e Sposta giù, disponibili solo quando è selezionata una riga o quando la riga o le righe selezionate possono essere spostate in alto o in basso.

Visibilità

Alterna la visibilità della proprietà.

Proprietà

Visualizza il nome di una proprietà del componente. Questo nome univoco è quello con cui si fa riferimento alla colonna BOM nelle formule.

Intestazione

Definisce l'intestazione della colonna da visualizzare per questa proprietà in una tabella BOM o in un elenco delle parti.



Visualizza avviso

Visualizza l'intestazione della colonna scelta da visualizzare per questa proprietà in una tabella BOM o in un elenco delle parti.

Tipo di dati

Definisce il tipo di dati per la proprietà (numerico o testo).

Valore

Definisce il valore predefinito della proprietà. È inoltre possibile utilizzare una formula per definire la proprietà.

Precisione

Definisce la precisione della proprietà.

6.61.3 Elenco Parti

Contiene un elenco di proprietà **Elenco delle parti** che sono visibili negli Elenchi delle parti, per impostazione predefinita.

Oltre alle impostazioni di **Proprietà del componente**, sono disponibili le seguenti proprietà:

Allineamento Didascalia

Definisce la posizione dell'intestazione della colonna nella cella.

Allineamento Valore

Definisce la posizione del valore nella cella.

Larghezza

Definisce la larghezza della cella.

6.61.4 Aggiungi nuova

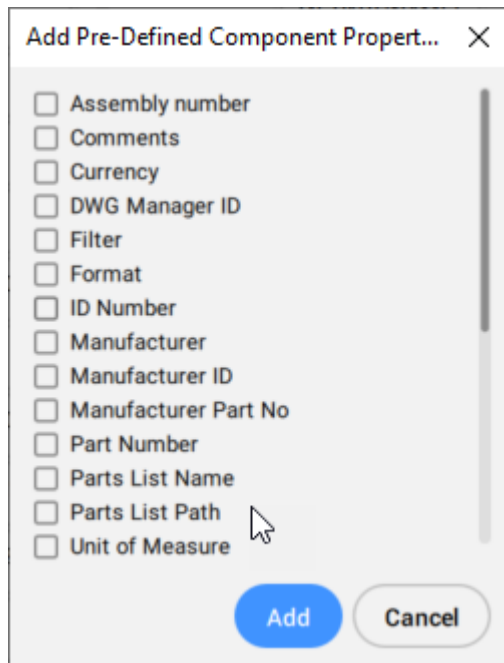
Aggiunge nuove proprietà dei componenti come colonne alla BOM. Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Proprietà Nuovo Componente**:

The screenshot shows a dialog box titled "Add New Component Properties" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and controls from top to bottom:

- A text input field labeled "Property name".
- A text input field labeled "Display prompt".
- A dropdown menu labeled "Text" with a downward arrow, currently showing "Text".
- A text input field labeled "Value".
- A dropdown menu showing "0." with a downward arrow.
- A dropdown menu showing "0" with a downward arrow.
- At the bottom, there are two buttons: "Add" (highlighted in blue) and "Cancel".

6.61.5 Aggiungi predefiniti

Aggiunge nuove colonne di proprietà predefinite dei componenti alla BOM. Apre la finestra di dialogo **Aggiungi proprietà predefinite del componente**:

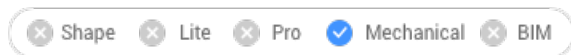


6.61.6 Ripristina impostazioni predefinite

Riporta tutte le impostazioni al valore predefinito per lo standard di disegno corrente.

6.62 AMDATUMID

Disegna un identificatore riferimento e lo attacca ad un'entità.



Icona:

6.62.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.



- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Selezionate l'oggetto a cui attaccare il simbolo dell'identificatore riferimento e specificate i punti per la sua posizione, quindi viene visualizzata la finestra di dialogo **Identificatore Riferimento**. Il primo segmento della direttrice è perpendicolare all'oggetto associato.

Quando si fa doppio clic su un simbolo di identificatore di Riferimento, viene visualizzata la finestra di dialogo **Identificatore di Riferimento**, che consente di modificarne i parametri.

Dopo aver creato il simbolo dell'identificatore di riferimento con il comando AMDATUMID, le loro proprietà possono essere modificate nel pannello **Proprietà**:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008, DIN EN ISO 5459:
Scale	1
Requirements	
Datum Area	Near side
Identifier	1
Thread note	A
Datum note	B
Leader	
Primary arrowhead	DatumBlank45
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Simbolo

Norme di disegno

Visualizza la norma di disegno.

Revisione standard

Visualizza la revisione standard.

scAla

Imposta la scala delle note.

6.63 AMEDGESYM

Disegna un simbolo di spigolo e lo attacca ad un'entità.





Icona:

6.63.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

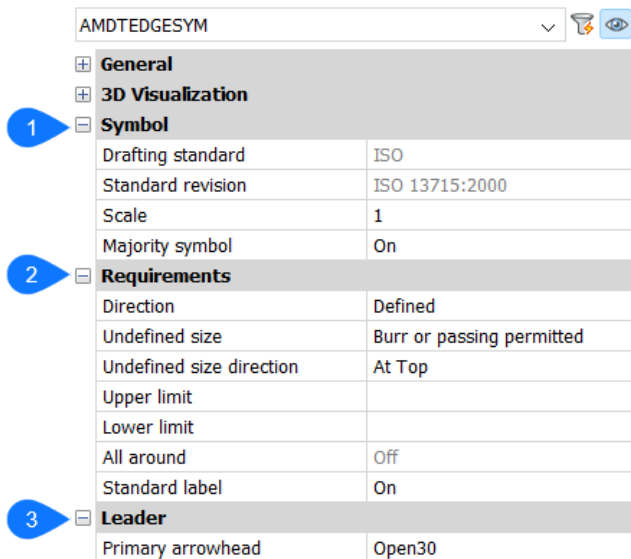
- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Selezionare l'oggetto a cui attaccare il simbolo di spigolo e specificare i punti per la sua posizione.

Dopo aver creato il simbolo spigolo con il comando AMEDGESYM, le sue proprietà possono essere configurate nel pannello **Proprietà**:



6.63.2 Simbolo

Norme di disegno

Visualizza la norma di disegno.

Revisione standard

Visualizza la revisione standard.

scAla

Imposta la scala delle note.

Simbolo di maggioranza

Consente di scegliere se visualizzare o meno il simbolo della maggioranza.

6.63.3 Requisiti

Definisce i requisiti del simbolo di spigolo.

Direzione

Definisce la posizione del segno di **dimensione non definita**.

Definito

Il segno si troverà in una posizione definita dalla proprietà **Direzione dimensione non definita**.

Non definito

Il cartello si troverà in una posizione indefinita (centrale).

Dimensione non definita

Definisce lo spigolo.

Nessuna

Non definisce alcun requisito per il tipo di spigolo. Se disponibili, vengono visualizzati i limiti superiore e inferiore.



Sbavatura o passaggio consentiti

Definisce il tipo di spigolo come sbavatura o passante.

Sottosquadro richiesto

Definisce il tipo di spigolo come sottosquadro.

Direzione dimensione non definita

Definisce la posizione del segno di dimensione non definita.

Limite superiore

Definisce il valore superiore digitandolo nella casella o selezionandolo dall'elenco a discesa.

Limite inferiore

Definisce il valore inferiore digitandolo nella casella o selezionandolo dall'elenco a discesa.

Su tutto il profilo

Aggiunge il contrassegno tutto intorno al simbolo dello spigolo.

Etichetta standard

Visualizza la revisione standard accanto al simbolo.

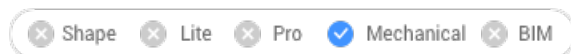
6.63.4 Direttrice

Punta della freccia principale

Imposta lo stile della direttrice.

6.64 AMFCFRAME

Disegna un simbolo di riquadro di controllo della geometria e lo attacca ad un'entità.



Icona:

6.64.1 Descrizione

Consente di creare un simbolo del riquadro di controllo della geometria che può essere associato ad un'entità nel disegno.

Nota: Il comando può essere avviato solo quando si utilizza un file modello Mechanical2d per il disegno corrente (standard JIS, ANSI, DIN e ISO).

6.64.2 Metodo

Selezionare l'entità a cui associare il simbolo di spigolo e specificare i punti per la sua posizione.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

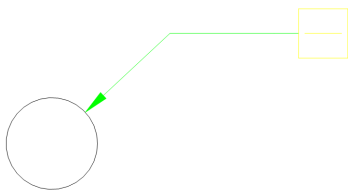
- 1 Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.



Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Selezionare l'entità a cui associare il simbolo del riquadro di controllo della geometria. A seconda dell'entità selezionata, è possibile selezionare il punto iniziale o il secondo punto della direttrice del riquadro di controllo della geometria. Se necessario, aggiungere altri punti alla direttrice, quindi premere Invio per terminare il comando.



Dopo aver creato il simbolo dello spigolo con il comando AMFCFRAME, le sue proprietà possono essere configurate nel pannello **Proprietà**:



Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008
Scale	1
All around	Off
Top Note	
Bottom Note	
Requirements	
Frame Row	1st Frame
Geometric Symbol	Straightness
Tolerance 1	
Tolerance 2	
Datum 1	
Datum 2	
Datum 3	
Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Secondary arrowhead	
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.64.3 Simbolo

Norme di disegno

Visualizza la norma di disegno.

Revisione standard

Visualizza la revisione standard.

scAla

Imposta la scala delle note.

Su tutto il profilo

Attiva/disattiva la visibilità dello stato della superficie tutt'intorno nel simbolo.

Note superiori

Inserisce una nota da aggiungere sopra il simbolo.

Note inferiori

Inserisce una nota da aggiungere sotto il simbolo.

6.64.4 Requisiti

Definisce i requisiti del simbolo.

Riga Cornice

Consente di scegliere tra **1° Riquadro** o **2° Riquadro**.

Simbolo Geometrico

Consente di scegliere un simbolo geometrico dall'elenco a discesa.

Tolleranza 1

Consente di digitare la tolleranza da visualizzare accanto al simbolo geometrico.



Riferimento 1/2/3

Consente di digitare dati aggiuntivi.

6.64.5 Direttrice

Punta della freccia principale

Imposta lo stile della punta della freccia principale della direttrice.

6.65 AMNOTE

Disegna una nota direttrice e la attacca a un'entità.



Icona:

6.65.1 Metodo

Selezionare l'oggetto a cui attaccare la nota direttrice e specificare i punti per la sua posizione.

Successivamente, aggiungere la nota di testo nel campo **Contenuto** del pannello **Proprietà**.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Dopo aver creato la nota principale con il comando AMNOTE, le sue proprietà possono essere configurate nel pannello **Proprietà**:



Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN 6780:2000-10
Scale	1
Flip symbol	Right aligned
Show reference line	Off
Text justification	Align Left
Leader justification	To Reference Line
Requirements	
Contents	
Leader	
Primary arrowhead	By Standard

6.65.2 Simbolo

Norme di disegno

Visualizza la norma di disegno.

Revisione standard

Visualizza la revisione standard.

scAla

Imposta la scala delle note.

Inverti simbolo

Consente di passare dal testo allineato a Destra a quello allineato a Sinistra e viceversa dalla fine della linea di estensione.

Mostra linea di riferimento

Consente di visualizzare (ON) e nascondere (OFF) la linea di riferimento e viceversa.

Giustificazione testo

Specifica la posizione del testo rispetto alla linea di estensione.

Giustificazione direttrice

Imposta il tipo di giustificazione della direttrice.

6.65.3 Requisiti

Contenuto

Dopo aver creato un AMNOTE, aggiungi il contenuto della nota.

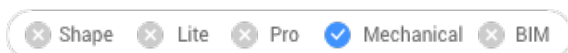
6.65.4 Direttrice

Punta della freccia principale

Imposta lo stile della direttrice.

6.66 AMPARTLIST

Inserisce nell'area di disegno un elenco delle parti, in base a una BOM indicata.



Icona:



6.66.1 Metodo

Il comando è disponibile solo per i disegni che contengono entità meccaniche.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Nota: Elenco Parti viene aggiunto al layer AM_5.

Nota: Gli Elenchi Parte sono compatibili con l'applicazione AutoCAD® Mechanical legacy.

Specificare in base alla BOM in cui verrà creato l'elenco delle parti e posizionarlo nell'area di disegno. La finestra di dialogo **Elenco parti** si apre per configurare l'aspetto e il contenuto della tabella.

6.66.2 Opzioni all'interno del comando

Principale

Seleziona la BOM principale per l'elenco parti.

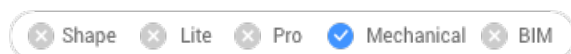
Nota: Per impostazione predefinita, è corrente la tabella BOM **Principale**. L'ultima tabella BOM utilizzata nel comando viene impostata come corrente.

?

Elenca tutte le BOM disponibili nella barra dei comandi.

6.67 AMPARTREF

Crea un simbolo Riferimento Parte e lo posiziona nell'area di disegno.





Icona:

6.67.1 Metodo

Il comando è disponibile solo per i disegni che contengono entità meccaniche.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Nota: I simboli di Riferimento Parte vengono aggiunti al layer AM_12.

Nota: I simboli di Riferimento Parte sono compatibili con l'applicazione AutoCAD® Mechanical legacy.

Selezionare l'oggetto a cui associare un simbolo di Riferimento Parte.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Riferimento Parte**.

Nota:

- Se si clicca su uno spazio vuoto nell'area di disegno, il programma inserisce un simbolo di Riferimento Parte non attaccato (un Riferimento Parte non attaccato ad alcuna geometria) in tale posizione. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Riferimento Parte**.
- Nel pannello **Proprietà**, è possibile modificare le proprietà del simbolo di Riferimento Parte.
- Quando si fa doppio clic sul simbolo di riferimento della parte, viene visualizzata la finestra di dialogo **Riferimento Parte**.



6.67.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco

Applica un Riferimento Parte a un Riferimento Blocco. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Riferimento Parte**.

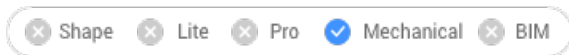
Copia

Copia un Riferimento Parte selezionata in un'altra posizione nell'area di disegno.

Riferimento

Duplica il riferimento della parte selezionata e li mantiene collegati.

6.68 AMPARTREFEDIT



6.68.1 Metodo

Il comando è disponibile solo per i disegni che contengono entità meccaniche.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Nota: I simboli di Riferimento Parte vengono aggiunti al layer AM_12.

Nota: I simboli di Riferimento Parte sono compatibili con l'applicazione AutoCAD® Mechanical legacy.

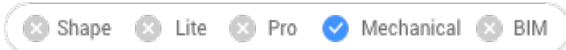
Selezionare il simbolo Riferimento Parte, quindi viene visualizzata la finestra di dialogo **Riferimento Parte**.

Nota: Vengono evidenziati i simboli Riferimento Parte dell'intero disegno.



6.69 AMPOWERDIM_ALI

Crea quote lineari allineate come entità ACM.



Icona:

6.69.1 Descrizione

Crea quote lineari allineate. Questo comando è un collegamento all'opzione **Allineato Lineare** del comando PDIM.

6.69.2 Metodo

Definire le due linee di estensione oppure selezionare l'entità e specificare la posizione della quota. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota. Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

Nota:

- Quando SNAP è impostato su ON, la linea di quota si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.
- Premere **Invio** per poter selezionare un'entità.
- Premere **Esc** per terminare il comando.

6.69.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento

Specifica l'oggetto da includere per il calcolo della distanza dello snap.

Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Posizionamento** per impostare il **valore di snap**.

6.70 AMPOWERDIM_ANG

Crea quote angolari come entità ACM.



Icona:

6.70.1 Descrizione

Questo comando è un collegamento all'opzione **Angolare** del comando PDIM.

6.70.2 Metodo

Esistono tre metodi per definire l'angolo:

- Definendo i tre punti.



- Definendo le due linee.
- Definendo un arco o un cerchio.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.

Nota: Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

Dopo aver creato la quota angolare, è possibile definire nuove quote scegliendo le opzioni del comando PDIM.

6.70.3 Opzioni all'interno del comando

Angolo

Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo

Sostituisce il testo della quota.

6.71 AMPOWERDIM_DIA

Crea una quota di diametro come entità ACM.



Icona:

6.71.1 Descrizione

Crea quote di diametro per archi e cerchi. Questo comando è un collegamento all'opzione **Diametro Radiale** del comando PDIM. Aggiunge automaticamente un simbolo di diametro al testo della quota.

6.71.2 Metodo

Selezionare l'arco o il cerchio e la posizione della linea di quota.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.

Nota: Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

6.71.3 Opzioni all'interno del comando

Angolo

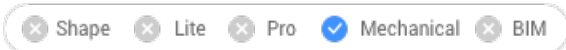
Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo

Sostituisce il testo della quota.

6.72 AMPOWERDIM_HOR

Crea quote orizzontali lineari come entità ACM.



Icona:

6.72.1 Descrizione

Questo comando è un collegamento all'opzione **Lineare Orizzontale** del comando PDIM.

6.72.2 Metodo

Definire le due linee di estensione oppure selezionare l'entità e specificare la posizione della quota. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.

Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

Nota:

- Quando SNAP è impostato su ON, la linea di quota si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.
- Premere **Invio** per poter selezionare un'entità.
- Premere **Esc** per terminare il comando.

6.72.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento

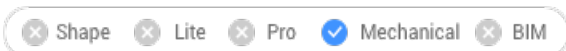
Specifica l'oggetto da includere per il calcolo della distanza dello snap.

Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Posizionamento** per impostare il valore di snap.

6.73 AMPOWERDIM_RAD

Crea quote radiali per archi e cerchi come entità ACM.



Icona:

6.73.1 Descrizione

Questo comando è un collegamento all'opzione **Raggio Radiale** del comando PDIM. Aggiunge automaticamente un simbolo di raggio al testo della quota.

6.73.2 Metodo

Selezionare l'arco o il cerchio e la posizione della linea di quota.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.



Nota: Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

6.73.3 Opzioni all'interno del comando

Angolo

Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo

Sostituisce il testo della quota.

6.74 AMPOWERDIM_ROT

Crea quote lineari ruotate come entità ACM.



Icona:

6.74.1 Descrizione

Misura la distanza tra due punti in una direzione che è ad angolo rispetto a una linea che collega i due punti. Questo comando è un collegamento all'opzione **Ruotato Lineare** del comando PDIM.

6.74.2 Metodo

Definire le due linee di estensione oppure selezionare l'entità e specificare la posizione della quota. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.

Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

Nota:

- Quando SNAP è impostato su ON, la linea di quota si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.
- Premere **Invio** per poter selezionare un'entità.
- Premere **Esc** per terminare il comando.

6.74.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento

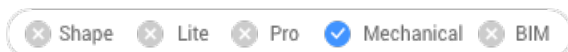
Specifica l'oggetto da includere per il calcolo della distanza dello snap.

Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Posizionamento** per impostare il valore di snap.

6.75 AMPOWERDIM_VER

Crea quote lineari verticali.





Icona:

6.75.1 Descrizione

Questo comando è un collegamento all'opzione **Lineare Verticale** del comando PDIM.

6.75.2 Metodo

Definire le due linee di estensione oppure selezionare l'entità e specificare la posizione della quota. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** in cui è possibile definire i parametri della quota.

Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

Nota:

- Quando SNAP è impostato su ON, la linea di quota si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.
- Premere **Invio** per poter selezionare un'entità.
- Premere **Esc** per terminare il comando.

6.75.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento

Specifica l'oggetto da includere per il calcolo della distanza dello snap.

Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Posizionamento** per impostare il valore di snap.

6.76 AMPOWEREDIT

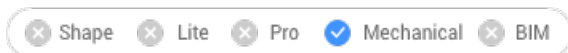
Identifica l'entità selezionata ed esegue il comando più pertinente per modificarla.

6.76.1 Descrizione

Il comando AMPOWEREDIT identifica qualsiasi entità selezionata ed esegue il comando più appropriato per modificarla. Ad esempio, se si esegue il comando e si seleziona un'entità di quota, viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento**.

6.77 AMRESCALE

Ridimensiona quote, simboli, tabelle e testi sia nello spazio modello che nel layout.



6.77.1 Metodo

Questo comando è disponibile quando è aperto un disegno meccanico 2D.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).



b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.

2 Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:

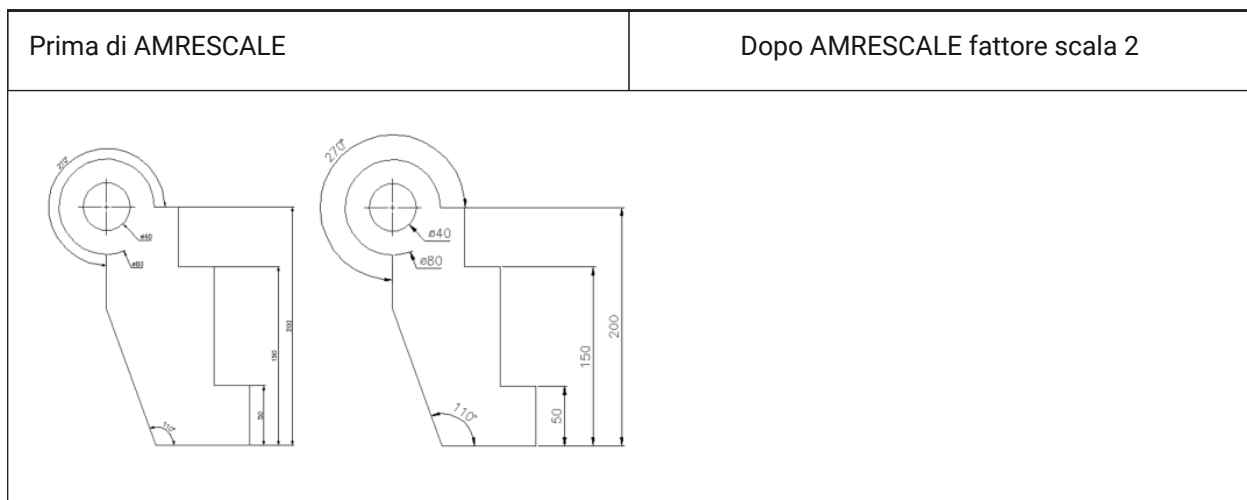
a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).

b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

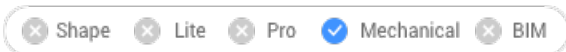
- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Immettere la nuova scala del simbolo e selezionare le entità che si desidera ridimensionare. Le entità ridimensionate sia nello spazio modello che nel layout sono quote, simboli e tabelle. Le annotazioni vengono ingrandite o ridotte senza influire sulla geometria del disegno. Inoltre, la distanza di offset tra le linee di quota e l'entità viene regolata per evitare la sovrapposizione dei testi delle quote in scala. Il simbolo meccanico associato all'entità PDIM (ad esempio, l'identificatore di riferimento) rimane attaccato e si sposta con l'entità PDIM, mantenendo lo stesso lato.



6.78 AMSETUPDWG

Modifica lo standard corrente di un disegno 2D meccanico o imposta un modello 2D meccanico per un disegno non meccanico.



Icona:

6.78.1 Metodi

Esistono due casi d'uso per l'apertura di un disegno che contiene entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che conterrà entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprite un disegno ACM esistente.

Nota: Dopo aver aperto un disegno che contiene entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati relativi alla meccanica verrà eseguito su richiesta. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative alla meccanica nel disegno non meccanico. In caso di entità copiate che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno non meccanico non verrà riempito con dati meccanici.

Dopo aver aperto un disegno che contiene entità meccaniche, sono disponibili due casi d'uso:

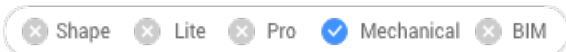
- 1 Lo standard del disegno meccanico corrente può essere modificato selezionando un altro file .dwt di modello Mechanical 2D dalla finestra di dialogo **Scegliere uno dei file modello Mechanical 2D**.
- 2 Lo standard di un disegno non meccanico può essere modificato con uno standard di un disegno meccanico, selezionando un file .dwt di modello Mechanical 2D dalla finestra di dialogo **Scegliere uno dei file modello Mechanical 2D**. I dati relativi alla meccanica, come dizionari, tabelle di stile... verranno inizializzati.

Nota:

- Sulla Barra dei comandi verrà visualizzato un messaggio con il nome di un nuovo standard.
- Se si seleziona un modello senza uno standard meccanico definito, viene visualizzato un messaggio di errore nella barra dei comandi **Non è stato scelto un modello Mechanical 2D**.
- Se la funzionalità mcad2d non è disponibile, verrà visualizzato un messaggio di errore nella Barra dei comandi.

6.79 AMSIMPLEWELD

Crea millepiedi e annotazioni di saldatura laterali.



Icona:



6.79.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

6.79.2 Opzioni all'interno del comando

Fronte

Crea un raccordo della vista frontale o saldatura di testa a -V singola (millepiedi) lungo una curva (linea, polilinea, arco, ellisse) tra due punti specificati.

Nota: I millepiedi vengono creati come riferimenti di blocco nel layout.

Allineamento

Definisce il tipo di saldatura millepiedi.

Sinistra

Aggiunge un millepiedi parziale e lo posiziona a sinistra della curva.

Centrato

Aggiunge un millepiedi completo e lo centra sulla curva.

DEstra

Aggiunge un millepiedi parziale e lo posiziona a destra della curva.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** per scorrere le varie opzioni di cui sopra.

LArghezza

Definisce la larghezza della saldatura.



Nota:

- Per un millepiedi parziale, la larghezza della saldatura è la distanza tra il punto finale della trave e lo spigolo selezionato.
- Per un millepiedi completo, la larghezza della saldatura è la distanza tra i due punti finali della trave.

Step

Definisce il passo del cordone.

cambia Orientamento

Attiva/disattiva l'orientamento del cordone.

cambia Direzione

Attiva/disattiva la direzione del cordone.

Completa

Crea il simbolo di saldatura anteriore lungo l'intera curva selezionata.

Lato

Crea una cucitura di visualizzazione laterale o saldature di testa a -V singole con la larghezza della Saldatura e l'angolo di rotazione specificati.

Raccordo

Crea una vista laterale per una saldatura d'angolo.

testa a V-singola

Crea una vista laterale per una singola saldatura di testa a V.

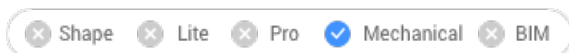
Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** per scorrere le opzioni di cui sopra.

cambia Larghezza saldatura

Definisce un altro valore per la larghezza della saldatura.

6.80 AMSURFSYM

Crea un simbolo di superficie.



Icona: $\sqrt{\quad}$

6.80.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.



Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Selezionare l'oggetto a cui attaccare il simbolo di superficie e specificare i punti per la sua posizione. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Texture Superficie** per definire tutti i parametri della rugosità superficie.

Quando si fa doppio clic su un simbolo di rugosità superficie, viene visualizzata la finestra di dialogo **Texture Superficie**, che consente di modificarne i parametri.

È inoltre possibile modificare le proprietà del simbolo di rugosità superficie nel pannello **Proprietà**:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1302:2002
Scale	1
Symbol type	Material removal required
Majority symbol	On
Requirements	
All around	Off
Machine allowance	
Process note	Process Note1
Process note 2	Process Note 2
First requirement	Ra 6,3
Second requirement	Ra 6,3
Third requirement	9
Direction of lay	Crossed in two oblique directions
Leader	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Nota: Le proprietà dei simboli di superficie dipendono dallo standard utilizzato.

6.81 AMWELDSYM

Crea un simbolo di saldatura nello spazio di disegno.



Icona:



6.81.1 Metodo

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

Selezionare l'entità a cui associare il simbolo di saldatura e specificare i punti per la sua posizione. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Simbolo di Saldatura**, in cui è possibile personalizzare i parametri del simbolo di saldatura.

Nota: Per posizionare i simboli di saldatura nelle viste del disegno (Spazio Carta), utilizzare il comando BMSALDATURASIMMETRICA.

Quando si fa doppio clic su un simbolo di saldatura, viene visualizzata la finestra di dialogo **Simbolo di Saldatura** che consente di modificarne i parametri.

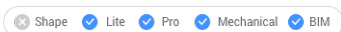
Inoltre, è possibile modificare le proprietà del simbolo di saldatura dal pannello **Proprietà**:



Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN 22553:1997, DIN EN ISO
Scale	1
All around	On
Field weld	On
Note tail	Off
Process notes	
Closed note tail	Off
Stagger	None
Flip symbol	Left aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet
Depth	10
Size	12
Number	11
Length	x50
Spacing	
Contour	Convex Contour
Requirements - Other Side	
Weld type	Fillet
Depth	1
Size	2
Number	10
Length	x100
Spacing	
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard

6.82 ANALISI

Aprire la finestra di dialogo del **Programma BricsCAD Analytics**.

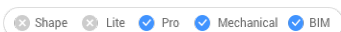


6.82.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo del **Programma BricsCAD Analytics** la quale consente di migliorare BricsCAD inviando dati di diagnostica e utilizzo pseudonimizzati a Bricsys.

6.83 CHIUDI EDITOR ANIMAZIONE

Chiudere il pannello Editor Animazione.





6.83.1 Descrizione

Chiude il pannello **Editor Animazione** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Editor Animazione** è impilato mentre viene chiuso, la scheda o l'icona dell'**Editor Animazione** viene rimossa dalla pila.

6.84 APRIEDITORANIMAZIONE

Apri il pannello **Editor Animazione**.



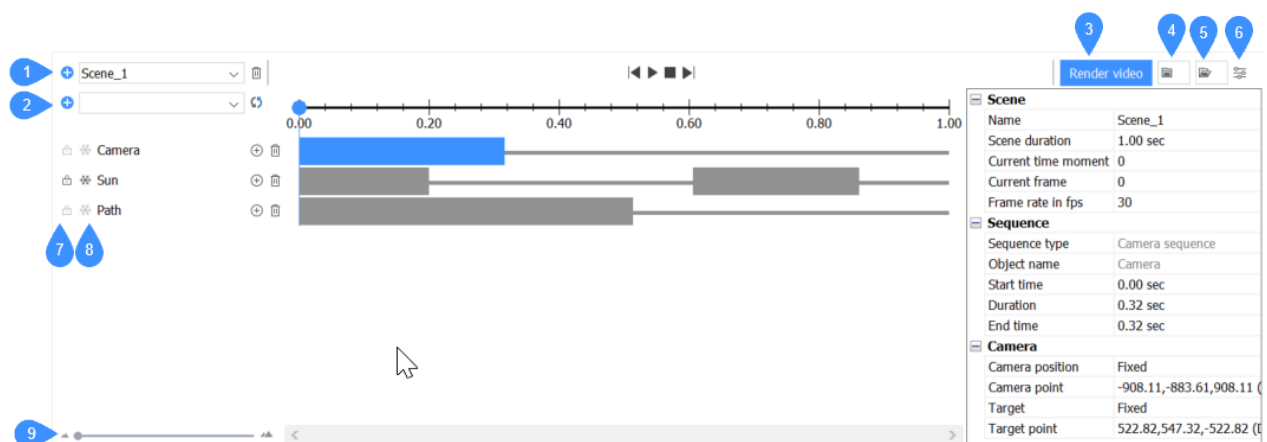
Icona:

6.84.1 Descrizione

Apri il pannello **Editor Animazione** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Editor Animazione** viene visualizzato con le stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Editor Animazione** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Editor Animazione** consente di creare pianificazioni per animazioni multiparametriche con movimenti complessi della telecamera e renderizzarle in un video 2D.

Nota: Il pannello **Editor Animazione** è disabilitato su macOS e Linux.



- 1 Aggiungi scena
- 2 Aggiungi Timeline
- 3 Rendering video
- 4 Registra grafica per la scena attuale
- 5 Carica grafica animazione
- 6 Configuratore
- 7 Pulsante Blocca/Sblocca timeline
- 8 Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline



9 Cursore

6.84.2 Aggiungi scena

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi scena** per specificare il nome della scena e la sua durata (s):

Add scene

Scene name:

Duration (s):

6.84.3 Aggiungi Timeline

Aggiunge il parametro selezionato alla timeline.

Uno dei parametri che si possono aggiungere è l'effetto sole. Una volta aggiunta la sequenza di animazione del sole alla timeline, diverse proprietà sono disponibili nel configuratore di proprietà del pannello **Editor Animazione**.

Frame rate in fps	30
Sequence	
Sequence type	Sun sequence
Object name	Sun
Start time	0.16 sec
Duration	0.51 sec
End time	0.67 sec
Sun	
Start time	06:00
End time	18:00
Azimuth	238.36
Copy azimuth value to	
Altitude	34.8428
Copy altitude value to	

Proprietà della sequenza

Definisce le proprietà delle sequenze del sole sulla timeline.

Proprietà del sole

Definisce le proprietà del sole in relazione alla sua posizione e tempistica.

6.84.4 Rendering video

Apri la finestra di dialogo **Rendering video** per impostare le opzioni di rendering:



Render video

Render frame rate (fps): 30

Resolution: 320 x 240

File format: avi

Render quality: Draft quality

Start time: 0.0000

End time: 1.0000

Start frame: 1

End frame: 30

Frame images folder for FFmpeg: C:\Users\Liliana\AppData

Clear rendered frame images after creating a video file.

Cancel Render

Frequenza fotogrammi di rendering (fps):

Imposta la frequenza dei fotogrammi del video.

Risoluzione

Imposta la risoluzione del video selezionandola dall'elenco a discesa.

Formato file

Imposta il formato dell'output del video. È possibile selezionare un formato di file dall'elenco a discesa:

- avi (Animazione AVI)
- mpg (Animazione MPEG)
- wmv (Animazione WMV)

Qualità del rendering

Imposta la qualità di rendering del video in uscita.

- **Qualità bozza:** per un rendering veloce.
- **Qualità completa:** la preimpostazione di rendering corrente verrà utilizzata per produrre lo stesso risultato del comando RENDER.

Ora di inizio

Imposta la posizione temporale dell'animazione per avviare il rendering.

Ora di fine

Imposta la posizione temporale dell'animazione per terminare il rendering.



Fotogramma iniziale

Imposta la posizione del frame dell'animazione per avviare il rendering.

Fotogramma finale

Imposta la posizione del frame dell'animazione per terminare il rendering.

Cartella delle immagini del fotogramma per FFMPEG

Imposta la cartella in cui verranno memorizzate le immagini dei fotogrammi.

Cancella le immagini dei fotogrammi renderizzati dopo la creazione di un file video.

Alterna la reimpostazione delle immagini dei fotogrammi dopo la creazione di un file video. Se attivata, verranno eliminati solo i file creati durante questa sessione di rendering.

Dopo aver premuto il pulsante **Rendering**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Video Come** per salvare il video visualizzato.

6.84.5 Registra grafica per la scena attuale

Registra la grafica dell'animazione e la salva in un archivio zip o in una cartella a piacere.

6.84.6 Carica grafica animazione

Carica i dati grafici dell'animazione da un archivio o una cartella con estensione zip e apre la modalità speciale per la riproduzione di queste grafiche.

6.84.7 Configuratore

Commuta il pannello delle **impostazioni**.

6.84.8 Pulsante Blocca/Sblocca timeline

Commuta la timeline per bloccare qualsiasi modifica della timeline o viceversa, per abilitare le modifiche.

6.84.9 Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline

Attiva e disattiva gli effetti della timeline. Gli effetti disabilitati della timeline vengono esclusi dall'animazione.

6.84.10 cursore

Consente di spostare il cursore per ingrandire o ridurre le linee temporali.

6.85 PLAYBACKEDITORANIMAZIONE

Carica la grafica animazione



6.85.1 Descrizione

Carica i dati grafici dell'animazione da un archivio zip o da una cartella.

Nota: Questo comando viene eseguito solo se il pannello dell'**Editor Animazione** è attivo. Dopo aver caricato la grafica, l'**Editor Animazione** passa a una modalità di riproduzione speciale della grafica dell'animazione.



6.86 -ANIMATIONEDITORPLAYBACK command

Loads animation graphics via Command line.

6.86.1 Description

Loads animation graphics data from a zip-archive or a folder, with the **Animation Editor** panel closed. Playback options for graphics are available in the Command line prompt until the command is closed.

Note:

- Adding and modifying camera effects in animation graphics playback mode is not supported for this command.
- When **Animation Editor** panel is active, the command has the same functionality as ANIMATIONEDITORPLAYBACK command.

6.86.2 Method

Choose a Zip-file or Folder to load animation graphics to your drawing.

6.86.3 Options within the command

Play

Starts the playback for the animation.

paUse

Pauses the playback.

Stop

Stops the playback.

Render

Opens the **Render video** dialog box that allows you to set the render options for your animation.

Cancel

Cancels the command.

6.87 REGISTRAEDITORANIMAZIONE

Registra grafica per la scena attuale



6.87.1 Descrizione

Registra la grafica dell'animazione e la salva in un archivio zip o in una cartella a piacere. Dopo aver selezionato l'opzione di salvataggio necessaria, inizierà il processo di registrazione. A seconda della complessità del modello, questa operazione può richiedere molto tempo.

6.87.2 Opzioni all'interno del comando

File-Zip

Apri la finestra di dialogo **Seleziona un nome di file zip per salvare la grafica dell'animazione** la quale consente di salvare la grafica dell'animazione in un archivio zip.

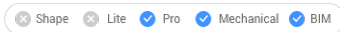


Cartella

Apri la finestra di dialogo **Seleziona una cartella in cui salvare le grafiche dell'animazione** la quale consente di salvare la grafica dell'animazione in una cartella a scelta.

6.88 ANIMAPERC

Registra l'animazione di una telecamera in movimento lungo un percorso in un modello 3D e lo salva in un file video.



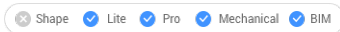
Icona:

6.88.1 Descrizione

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Animazione Percorso in Movimento**.

6.89 RIPRISTANN

Ripristina le rappresentazioni in scala annotativa spostate.



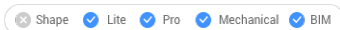
Icona:

6.89.1 Descrizione

Le posizioni delle rappresentazioni in scala collegate alle entità annotative possono essere spostate con i grip. Questo comando riporta le rappresentazioni in scala selezionate alle posizioni predefinite.

6.90 AGGIORNANNOT

Aggiorna le entità annotative selezionate in modo che corrispondano allo stile annotativo corrente.



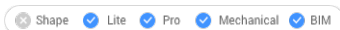
Icona:

6.90.1 Metodo

Selezionare una o più entità annotative, ad esempio testo, quote, tratteggi e blocchi, per aggiornarle agli stili annotativi correnti. Se vengono selezionate tutte le entità nel disegno, il programma ignorerà le entità non annotative.

6.91 SNAPAPPARENTE

Commuta lo snap a entità intersezione **Apparente**.



Icona:

Alias: APPA




6.91.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità Intersezione **Apparente** per abilitare o disabilitare lo snap all'intersezione apparente. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

6.92 APpload

Apri la finestra di dialogo Carica File Applicazione.



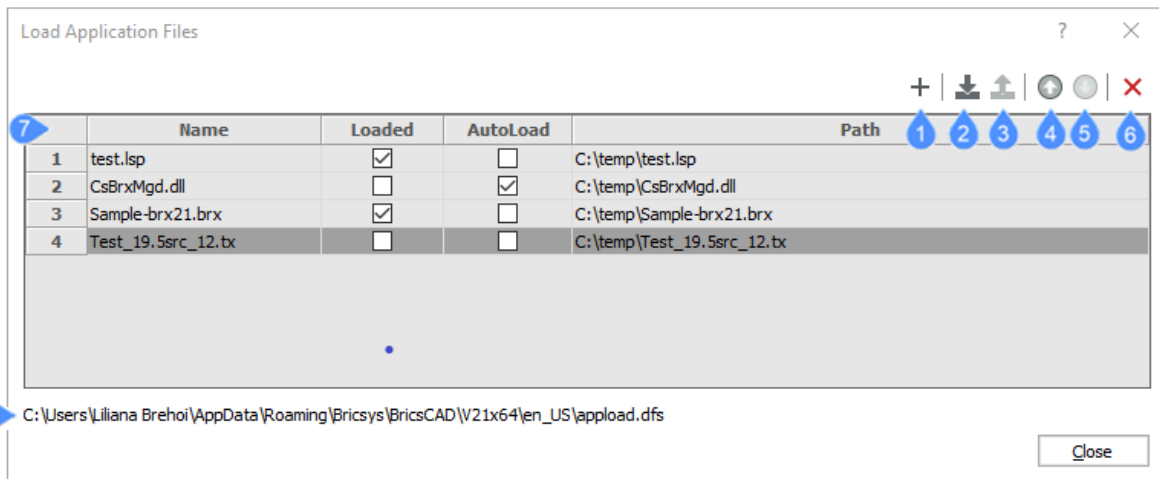
Icona: 

6.92.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Carica File Applicazione**.

La finestra di dialogo **Carica File Applicazione** consente di caricare e scaricare il seguente tipo di applicazioni da eseguire all'interno di BricsCAD:

- LSP - Applicazioni LISP da BricsCAD e altri programmi CAD.
- DES - Applicazioni LISP .DES
- BRX - Applicazioni estensione runtime BricsCAD.
- TX - Applicazioni estensione Teigha, da Open Design Alliance.
- ARX - Applicazione estensione AutoCAD runtime da Autodesk.
- DBX - Applicazioni DBX.
- DRX - Applicazioni estensione runtime Disegno.
- DVB - Applicazioni Visual Basic.
- MNL - Espressioni LISP per i file di menu.



- 1 Aggiungi file applicazione
- 2 Carica applicazione selezionata
- 3 Scarica applicazione selezionata
- 4 Sposta applicazione verso alto
- 5 Sposta applicazione verso basso
- 6 Rimuovi applicazione selezionata
- 7 Elenco file delle applicazioni
- 8 Percorso del file dell'applicazione

6.92.2 Aggiungi file applicazione

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona i Files dell'Applicazione**.

6.92.3 Carica applicazione selezionata

Carica le applicazioni selezionate in BricsCAD. Verranno caricate solo le applicazioni compatibili con BricsCAD.

6.92.4 Scarica applicazione selezionata

Scarica le applicazioni selezionate da BricsCAD. Le applicazioni LISP devono essere rimosse per poter essere scaricate nella sessione corrente di BricsCAD.

6.92.5 Sposta applicazione verso alto

Sposta le applicazioni selezionate in alto nell'elenco.

6.92.6 Sposta applicazione verso basso

Sposta le applicazioni selezionate in basso nell'elenco.

6.92.7 Rimuovi applicazione selezionata

Rimuove dall'elenco le applicazioni selezionate.



6.92.8 Elenco file delle applicazioni

Visualizza un elenco con i file delle applicazioni disponibili per il caricamento, lo scaricamento, lo spostamento su e giù o la rimozione.

- **Nome:** specifica il nome e l'estensione del file dell'applicazione in elenco.
- **Caricato:** specifica se un file è caricato o scaricato nella sessione corrente di BricsCAD.
- **AutoLoad:** specifica se un file verrà caricato automaticamente nella prossima sessione di BricsCAD.
- **Percorso:** visualizza la cartella con il percorso dei file aggiunti.

6.92.9 Percorso del file dell'applicazione

Visualizza la posizione della cartella per il file appload.dfs che contiene tutte le applicazioni aggiunte, utilizzando la finestra di dialogo **Seleziona File Applicazione**. È possibile aprire il file utilizzando il Blocco note.

Le applicazioni elencate in appload.dfs vengono caricate all'avvio.

6.93 ARCO

Crea un arco.

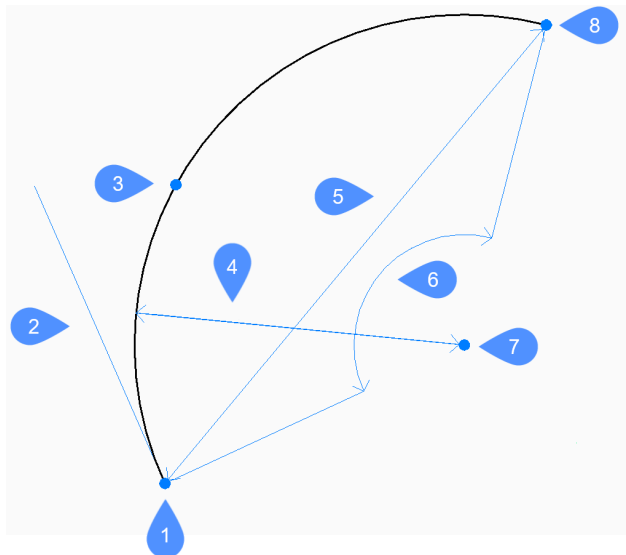


Icona: 

Alias: AR

6.93.1 Descrizione

Crea un arco da una combinazione di opzioni, tra cui il punto iniziale, il secondo punto, il punto finale, il centro, l'angolo incluso, la direzione e la lunghezza della corda.



- 1 Inizio
- 2 Direzione
- 3 Secondo
- 4 Raggio
- 5 Lunghezza della corda
- 6 Angolo
- 7 Centro
- 8 Fine

6.93.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un arco:

- Inizio dell'arco
- Centro
- Continua dall'ultimo punto

È possibile premere il tasto **CTRL** mentre si disegna un arco per cambiarne la direzione da in senso antiorario a senso orario.

Inizio dell'arco

Consente di creare un arco utilizzando tre punti specificati. Il primo punto rappresenta il punto iniziale.

Secondo punto

Specifica il secondo punto lungo la circonferenza dell'arco.

Punto finale

Specifica il punto finale dell'arco.

Angolo

Consente di creare un arco in senso antiorario dal punto iniziale, utilizzando un punto centrale con un angolo incluso specificato.



Centro

Crea un arco in senso antiorario dal punto iniziale a un punto finale che giace su un raggio immaginario disegnato dal punto centrale attraverso il secondo punto specificato.

Lunghezza della corda

Crea un arco minore o maggiore in base alla lunghezza di una linea retta tra il punto iniziale e il punto finale.

Direzione

Crea archi minori o maggiori, in senso orario o antiorario, in base alla direzione iniziale dell'arco.

Fine

Crea un arco in base a un punto finale specificato.

Raggio

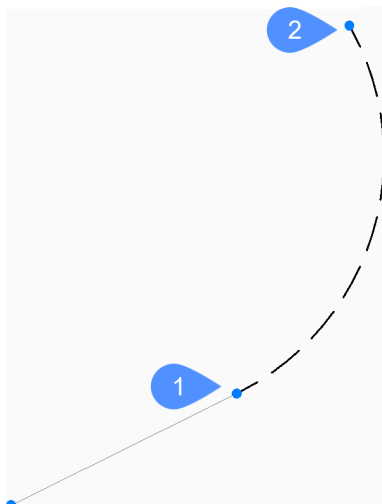
Crea un arco minore in senso antiorario dal punto iniziale al punto finale.

Continua dall'ultimo punto

Crea un arco dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.

Fine dell'arco

Specifica il punto finale dell'arco. L'arco viene disegnato tangente al segmento precedente.



1 Ultimo punto

2 Fine dell'arco

6.94 ARCTEXT (Express Tools)

Aggiunge un testo allineato con un arco selezionato.



Icona:

6.94.1 Descrizione

Aggiunge un testo allineato a un arco selezionato o modifica il testo di un'entità di testo allineata ad arco esistente.



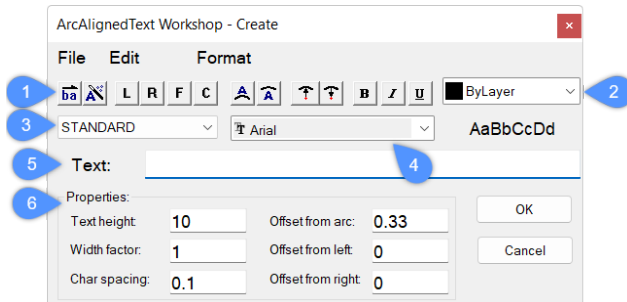
6.94.2 Metodo

Selezionare un arco o un'entità di testo allineata ad arco.

Nota: Non è possibile utilizzare questo strumento con spline, polilinee o cerchi.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Workshop sul Testo Allineato all'Arco - Creazione**, la quale consente di personalizzare la visualizzazione del testo.

La finestra di dialogo **ArcAlignedText Workshop** consente di progettare entità di testo allineate ad arco.



- 1 Opzioni testo
- 2 Colore del testo
- 3 Stile di testo
- 4 Carattere del testo
- 5 Contenuto del testo
- 6 Properties (Proprietà)

6.94.3 Opzioni testo

- : inverte l'ordine di lettura del testo.
- : controlla il comportamento del testo quando l'arco viene spostato.
- : allinea il testo a sinistra.
- : allinea il testo a destra.
- : adatta il testo lungo l'arco.
- : centra il testo lungo l'arco.
- : posiziona il testo sul lato convesso.
- : posiziona il testo sul lato concavo.
- : posiziona il testo verso l'esterno rispetto al centro.
- : posiziona il testo verso l'interno al centro.
- : rende il testo in grassetto.
- : rende il testo in corsivo.



- : rende il testo sottolineato.

6.94.4 Colore del testo

Imposta il colore del testo.

6.94.5 Stile di testo

Specifica lo stile di testo.

6.94.6 Carattere del testo

Specifica il font del testo.

6.94.7 Contenuto del testo

Consente di digitare il testo da visualizzare.

6.94.8 Properties (Proprietà)

Altezza del testo

Specifica l'altezza del testo.

Fattore Larghezza

Specifica la larghezza del testo in proporzione alla lunghezza dell'arco.

Spaziatura caratteri

Specifica lo spazio tra i caratteri.

Offset rispetto all'arco

Specifica la distanza di offset dall'arco al testo.

Offset da sinistra

Specifica la distanza di offset dall'estremità sinistra dell'arco.

Offset da destra

Specifica la distanza di offset dall'estremità destra dell'arco.

6.95 AREA

Trova l'area e il perimetro delle entità 2D.



Icona: 

Alias: AA

6.95.1 Metodo

Specificare i punti che definiscono l'area per la quale BricsCAD segnalerà l'area e il perimetro.

Nota: È possibile interrompere il calcolo premendo ESC.



6.95.2 Opzioni all'interno del comando

trova l'area di un'Entità

Fornisce l'area e/o il perimetro dell'entità selezionata.

Nota: Le informazioni riportate da questo comando variano a seconda dell'entità selezionata:

- Linea e schizzo - lunghezza
- Arco e arco ellittico – area e lunghezza
- Cerchio ed ellisse - area e circonferenza/perimetro
- Polilinea chiusa e spline chiusa - area e perimetro
- Polilinea aperta e spline aperta - area e lunghezza
- Oggetti 3D - superficie

Aggiungi area

Permette di sommare le aree di due o più entità.

soTtraì area

Consente di rimuovere aree di entità dall'area totale e dal perimetro.

Nota: Questa opzione può essere utilizzata solo dopo aver trovato l'area di almeno un'entità.

6.96 DISPONI

Organizza spazialmente un insieme di entità allineandole e/o distribuendole lungo gli assi dell'UCS corrente.



Icona:

6.96.1 Metodi

Il comando DISPONI organizza spazialmente un insieme di entità (2D e/o 3D) allineandole e/o distribuendole lungo gli assi dell'UCS corrente. È possibile eseguire tutte le operazioni di disposizione desiderate sul gruppo originale di entità con una singola esecuzione del comando.

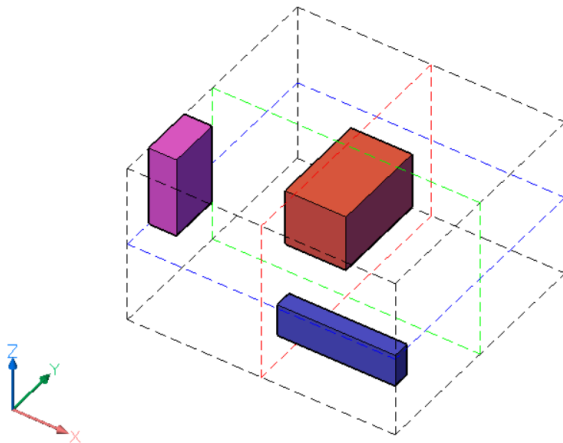
Questo comando crea una nuova disposizione delle entità selezionate. La disposizione delle entità viene definita in base ai riquadri di delimitazione delle entità selezionate (ad esempio, il riquadro più piccolo che contiene l'entità), rispetto al riquadro di selezione (ad esempio, il riquadro più piccolo che contiene tutte le entità selezionate).

Per creare una nuova disposizione con le entità selezionate, il comando DISPONI utilizza i seguenti elementi:

- Una selezione di entità (che possono essere sia 2D che 3D).
- Una direzione per la disposizione. Può trattarsi di un asse principale (X, Y o Z) dell'UCS corrente.
- Il rettangolo di selezione della selezione.
- I riquadri di delimitazione di ogni entità nella selezione.
- L'opzione di disposizione selezionata dall'utente.

La disposizione delle entità selezionate viene eseguita con il seguente approccio:

Per creare una nuova configurazione delle entità selezionate, il comando DISPONI utilizza alcuni limiti. Innanzitutto, ci sono i limiti principali, che sono collegati al rettangolo di selezione della selezione. Ci sono poi i limiti secondari, che sono collegati ai riquadri di delimitazione di ogni entità nella selezione. Questo è un semplice esempio di un rettangolo di selezione e di altri tre riquadri di delimitazione per le entità nella selezione:



Il rettangolo di selezione è rappresentato da linee tratteggiate nere. I limiti del rettangolo di selezione sono definiti dalle sei facce, due per ciascun asse dell'UCS corrente. Sono inoltre presenti tre limiti centrali, uno per ciascun asse, situati al centro del rettangolo di selezione della selezione. I limiti centrali sono rappresentati da linee tratteggiate colorate, rosse per l'asse X, verdi per l'asse Y e blu per l'asse Z.

I riquadri colorati sono i riquadri di delimitazione delle entità selezionate. Per ogni entità nella selezione, sono presenti sei limiti esterni, definiti dalle facce, e tre limiti centrali. I limiti di un'entità sono definiti in modo simile a quelli del rettangolo di selezione.

In sintesi:

- La selezione delle entità ha un totale di nove limiti. Sono presenti tre limiti per ciascuno degli assi dell'UCS. La notazione di questi limiti è **1** (Centro), **2** (Inferiore) e **3** (Superiore), per ciascuno degli assi.
- Inoltre, ogni entità ha nove limiti, simili a quelli della selezione.

Per ogni asse, i limiti sono definiti come segue:

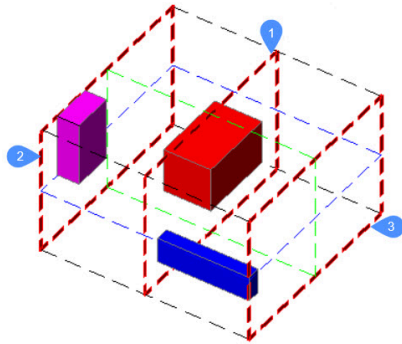
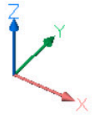
2 - il limite Inferiore è definito dalla faccia del rettangolo di selezione posizionata alla coordinata più piccola lungo l'asse specificato.

3 - il limite Superiore è definito dalla faccia del rettangolo di selezione posizionata alla coordinata più grande lungo l'asse specificato.

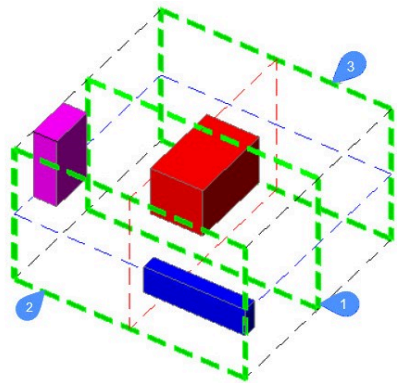
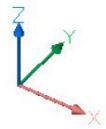
1 - il limite Centro si trova tra i limiti **2** (Inferiore) e **3** (Superiore) alla stessa distanza da ciascuno di essi.

Nelle immagini seguenti, i limiti del rettangolo di selezione sono evidenziati con spesse linee tratteggiate.

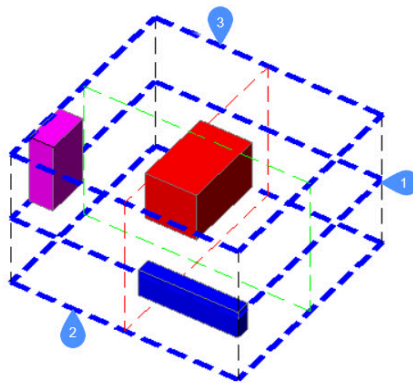
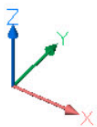
Per l'asse X:



Per l'asse Y:



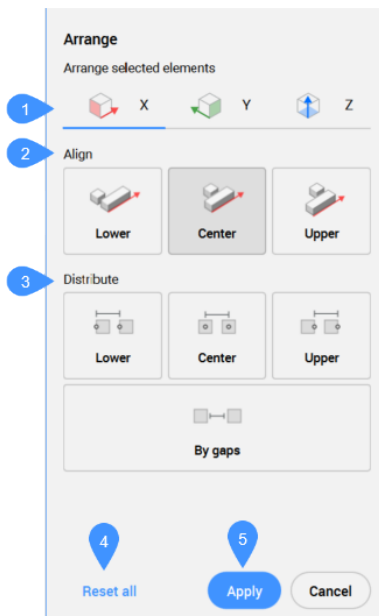
Per l'asse Z:



Per definire la nuova posizione di un'entità nella selezione, il comando DISPONI utilizza i limiti della selezione, i limiti dell'entità e il metodo selezionato dall'utente.

6.96.2 Pannello contesto comando Disponi

Al termine della selezione delle entità, viene visualizzato il pannello contesto comando **Disponi**.



1 Direzione

2 Allinea

3 Distribuisci

4 Ripristina tutto

5 Applica

6 **Nota:** Le opzioni all'interno del comando sono le stesse del pannello contesto comando **Disponi**.

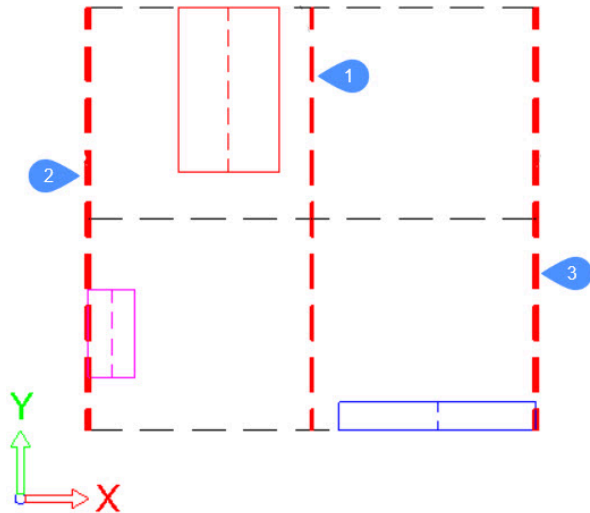
Nota: La Barra dei comandi può comunque essere utilizzata per disporre le entità selezionate mentre è attivo il pannello contesto comando **Disponi**.

6.96.3 Direzione

Definisce la direzione lungo la quale vengono disposte le entità. Le direzioni possibili sono i tre assi principali dell'UCS.

Direzione X

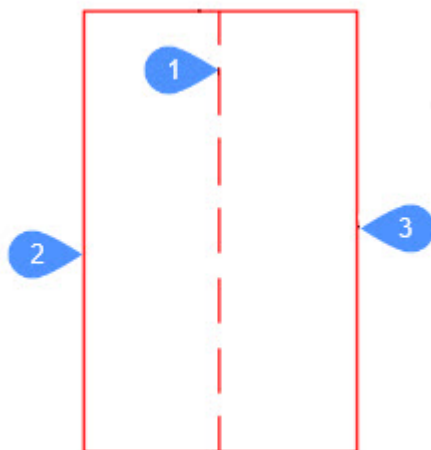
A titolo di esempio, questa è una vista 2D semplificata, nel piano XY, della situazione sopra descritta:



I limiti principali, collegati al rettangolo di selezione della selezione, sono rappresentati da spesse linee tratteggiate rosse.

Per ogni entità nella selezione, il relativo rettangolo di selezione è rappresentato da linee continue, ognuna con un colore diverso. In questo caso, per ogni entità, i limiti, **2 (Inferiore)**, **1 (Centro)** e **3 (Superiore)**, saranno rispettivamente il lato sinistro, la linea centrale e il lato destro del rettangolo di delimitazione.

Per l'entità rossa, i limiti saranno simili ai seguenti:



Direzione Y

I limiti sono definiti in modo simile alla direzione X.

Direzione Z

I limiti sono definiti in modo simile alla direzione X.

6.96.4 Allinea

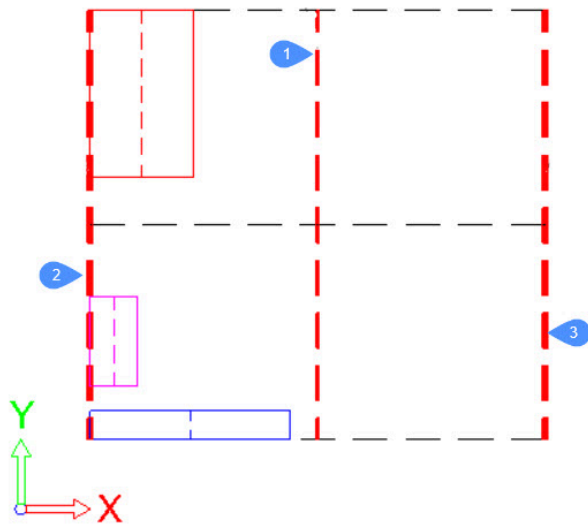
Nessuno

Le entità non verranno disposte lungo la direzione specificata. Se durante l'esecuzione del comando è già stata impostata una disposizione lungo la direzione specificata, l'entità verrà spostata nella posizione originale sull'asse specificato.



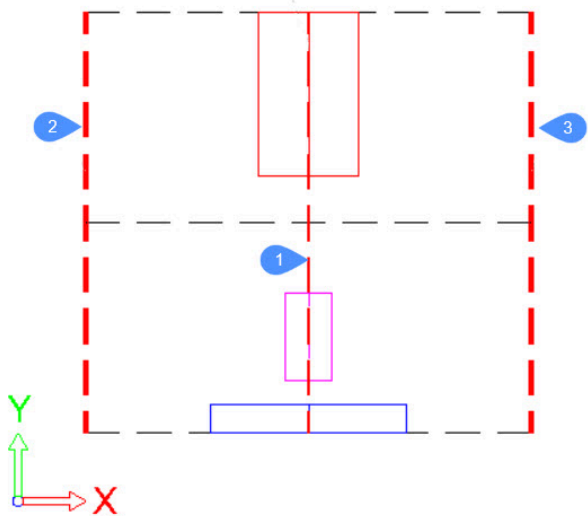
Allineamento Inferiore

Il limite inferiore di ogni entità verrà allineato con il limite inferiore del rettangolo di selezione nella direzione specificata.



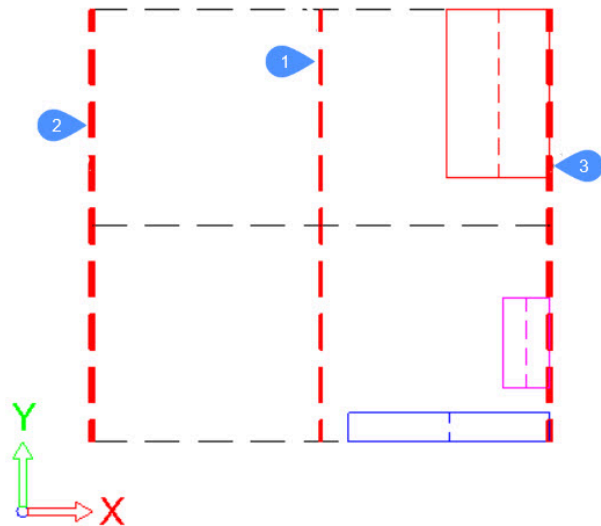
Allineamento Centro

Il limite centrale di ogni entità verrà allineato con il limite centrale del rettangolo di selezione nella direzione specificata.



Allineamento Superiore

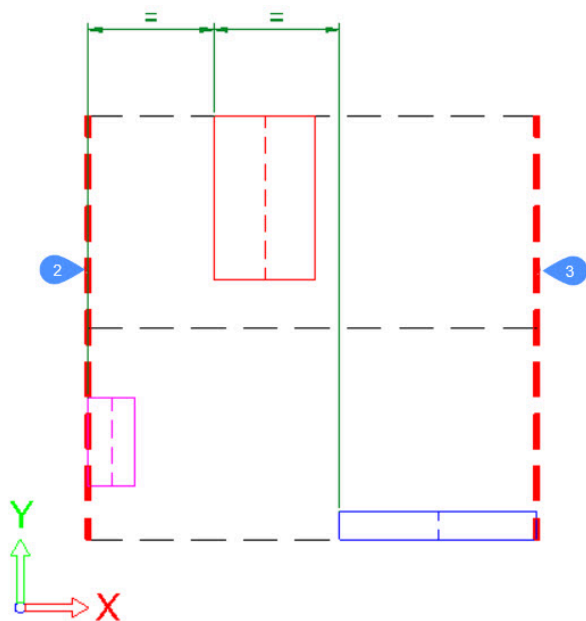
Il limite inferiore di ogni entità verrà allineato con il limite inferiore del rettangolo di selezione nella direzione specificata.



6.96.5 Distribuisce

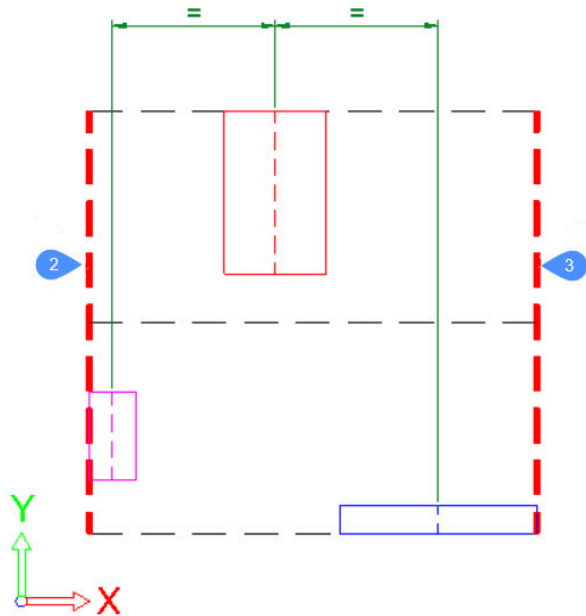
Inferiore (Equidistante)

La distanza tra i limiti inferiori delle entità consecutive sarà la stessa lungo la direzione specificata.



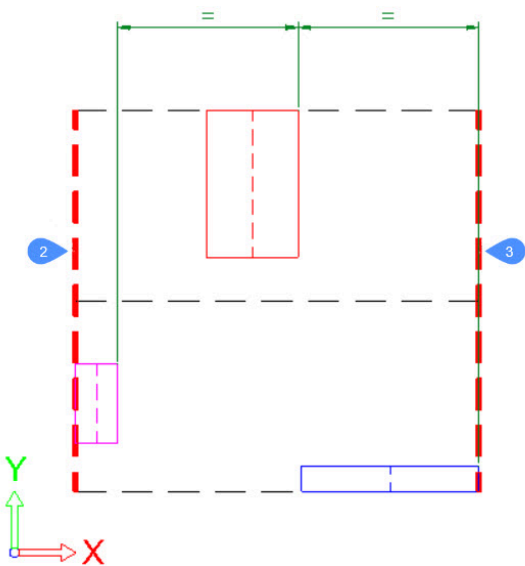
Centro (Equidistante)

La distanza tra i limiti centrali di entità consecutive sarà la stessa lungo la direzione specificata.



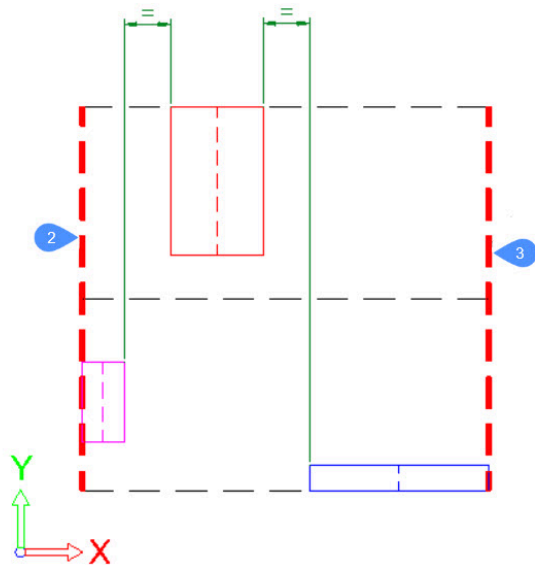
Superiore (Equidistante)

La distanza tra i limiti inferiori delle entità consecutive sarà la stessa lungo la direzione specificata.



Per vuoti/Equidistanti

Gli spazi tra le entità avranno le stesse dimensioni lungo la direzione specificata.



6.96.6 Ripristina tutto

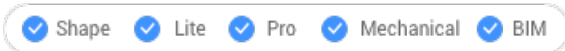
Ripristina tutte le entità alla posizione iniziale precedente all'avvio del comando.

6.96.7 Applica

Applica la ridisposizione e chiude il comando.

6.97 SERIE

Crea una serie di entità.



Icona:

Alias: SR

6.97.1 Descrizione

Crea una serie polare o rettangolare oppure lungo un percorso di entità tramite la riga di comando.

Nota: Le serie possono essere create utilizzando entità 2D o 3D.

6.97.2 Metodi

Esistono tre metodi per creare una serie di entità:

- Rettangolo
- Traiettoria
- Polare

Nota: Il tipo di serie predefinito viene salvato dalla variabile ARRAYTYPE.



6.97.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolo

Distribuisce le copie dell'entità in un numero qualsiasi di righe, colonne e livelli (nella direzione Z).

TRaiettoria

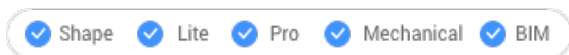
Distribuisce le copie di entità in modo uniforme lungo un percorso in più righe e livelli.

Polare

Distribuisce le copie di entità in modo uniforme in una serie circolare attorno a un punto centrale o a un asse di rotazione, utilizzando più righe e livelli.

6.98 -SERIE

Crea una serie di entità.



6.98.1 Descrizione

Crea una serie statica polare o rettangolare di entità tramite la riga di comando.

Nota: Le serie possono essere create utilizzando entità 2D o 3D.

6.98.2 Metodo

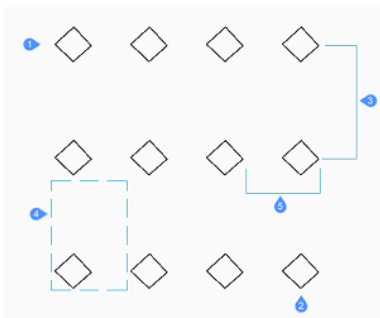
Esistono due metodi per creare una serie di entità:

- Polare
- Rettangolare

6.98.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolare

Crea serie lineari, rettangolari o quadrate.



Numero di righe nella serie

Specifica il numero di righe. (1)

Nota: Immettere 1 per una serie lineare e un numero negativo per disegnare la serie verso il basso.

Numero di colonne

Specifica il numero di colonne. (2)

Nota: Immettere un valore numerico per disegnare la serie a sinistra.



Distanza verticale tra righe

Specifica la distanza tra le righe di entità. (3)

Spaziatura rettangolo

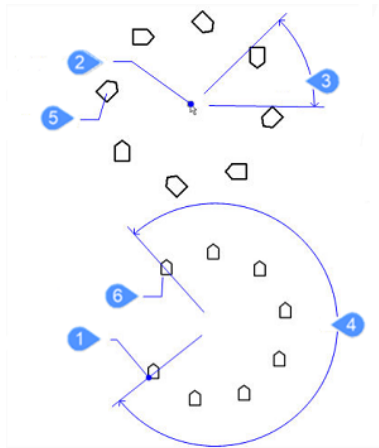
Specifica due punti che indicano la spaziatura tra righe e colonne. (4)

Distanza orizzontale tra colonne:

Specifica la distanza tra le colonne di entità. (5)

Polare

Crea serie polari (circolari).



Base

Riposiziona il punto base delle entità selezionate. (1)

Centro della serie polare

Specifica il punto centrale. (2)

Numero di elementi della serie

Specifica il numero di elementi nella serie.

Nota: Immettere un numero maggiore di 1.

Invio per specificare l'Angolo tra gli elementi

Specifica l'angolo tra ogni copia. (3)

Angolo da riempire

Determina l'estensione e la direzione della serie. (4)

Nota: Immettere 360 per un cerchio completo di copie o un numero più piccolo per disegnare una serie polare parziale. Immettere un angolo positivo per disegnare la serie in senso antiorario o un numero negativo per disegnare la serie in senso orario.

Ruotare le entità attorno alla serie?

Determina se le copie vengono ruotate quando vengono disposte in serie.

Si

Ruota le entità attorno alla serie. (5)

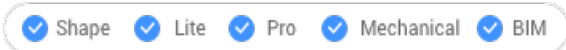
No

Non ruota le entità attorno alla serie. (6)



6.99 SERIECLASSICA

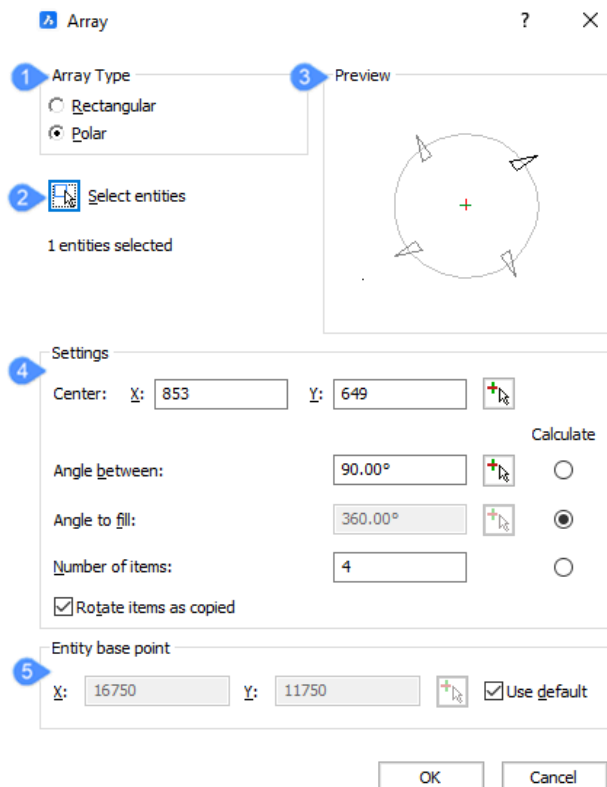
Aprire la finestra di dialogo **Serie**.



6.99.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Serie**.

La finestra di dialogo **Serie** consente di creare una serie 2D rettangolare o polare di entità non-associative.



- 1 Tipo Serie
- 2 Seleziona entità
- 3 Anteprima
- 4 Impostazioni
- 5 Punto base entità (solo polare)

6.99.2 Tipo Serie

Specifica se verrà creata un serie rettangolare o polare.

6.99.3 Seleziona entità

Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e chiede di selezionare le entità. Premere Invio per completare la selezione e tornare alla finestra di dialogo **Serie**.



6.99.4 Anteprima

Visualizza un'anteprima della serie in base alle impostazioni specificate.

6.99.5 Impostazioni

Specifica il numero e la posizione degli elementi nella serie. Le impostazioni disponibili differiscono in base al tipo di serie.

Rettangolo

Copia le entità selezionate in uno schema rettangolare.

	Count	Offset
Rows:	4	1
Columns:	4	1
Slope angle:		0.00

Quantità

Specifica il numero di righe e colonne nella serie.

Offset

Specifica la distanza tra righe e colonne. È possibile digitare una distanza nei campi Offset o cliccare sui pulsanti per scegliere la distanza di offset nel disegno.

Campi offset

Consente di digitare le distanze per gli offset. Le distanze positive aggiungono righe lungo l'asse Y positivo e aggiungono colonne lungo l'asse X positivo. Le distanze negative aggiungono righe lungo l'asse Y negativo e aggiungono colonne lungo l'asse X negativo.

Pulsanti offset

Consentono di specificare la distanza di offset selezionando due punti nel disegno. Cliccando su uno di questi pulsanti si chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e viene richiesto di selezionare i punti.

Scegli Distanza Righe

Specifica la distanza tra le righe. Viene visualizzata una linea temporanea tra i due punti scelti. La lunghezza della linea determina la distanza di offset. L'angolo della linea determina se le righe vengono aggiunte lungo l'asse Y positivo o negativo.

Scegli Distanza Colonne

Specifica la distanza tra le colonne. Viene visualizzata una linea temporanea tra i due punti selezionati. La lunghezza della linea determina la distanza di offset. L'angolo della linea determina se le colonne vengono aggiunte lungo l'asse X positivo o negativo.

Scegli Entrambe le Distanze

Specifica la distanza tra le righe e la distanza tra le colonne. Un rettangolo temporaneo viene visualizzato tra i due punti selezionati. La lunghezza del rettangolo determina la distanza tra le colonne e la larghezza del rettangolo determina la distanza tra le righe.



Angolo di inclinazione

Specifica l'angolo della serie rispetto l'asse X. È possibile digitare un angolo nel campo Angolo o cliccare sul pulsante per scegliere un angolo nel disegno.

Campo angolo

Permette di digitare un angolo per l'inclinazione.

Pulsante Scegli Angolo della Serie

Consente di specificare l'angolo della serie scegliendo due punti nel disegno. Cliccando su uno di questi pulsanti si chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e viene richiesto di selezionare i punti.

Polare

Copia le entità selezionate in uno schema circolare.

Settings

Center: X: Y:

Angle between: Calculate

Angle to fill:

Number of items:

Rotate items as copied

Centro

Specifica il punto centrale della serie polare. È possibile digitare le coordinate nei campi X e Y o cliccare sul pulsante per scegliere il punto centrale nel disegno.

Campo X

Consente di digitare una coordinata per posizionare il centro della serie lungo l'asse X.

Campo Y

Consente di digitare una coordinata per posizionare il centro della serie lungo l'asse Y.

Pulsante Scegli Punto Centrale

Consente di specificare il centro della serie selezionando un punto nel disegno. Cliccando sul pulsante, si chiude temporaneamente la finestra di dialogo Serie e viene richiesto di scegliere un punto.

Angolo compreso

Specifica l'angolo tra ogni elemento della serie polare. È possibile digitare un angolo nel campo, cliccare sul pulsante per selezionare un angolo nel disegno o scegliere l'opzione Calcolare.

Campo angolo

Consente di digitare un valore per specificare l'angolo tra ogni elemento della serie.

Pulsante Scegli Angolo tra Elementi

Consente di specificare l'angolo tra gli elementi scegliendo un punto nel disegno. Cliccando su uno di questi pulsanti si chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e viene richiesto di selezionare i punti. Viene visualizzata una linea temporanea tra il punto centrale della serie e il punto selezionato. L'angolo della linea determina l'angolo tra gli elementi.

Calcolare

Consente di specificare l'angolo tra ogni elemento in base all'angolo da riempire e al numero di elementi. La scelta dell'opzione Calcolare disattiva il campo Angolo compreso e consente di calcolarlo grazie all'angolo da riempire ed il numero elementi.



Angolo da riempire

Specifica l'angolo da riempire e la direzione di una serie polare. È possibile digitare un angolo nel campo, cliccare sul pulsante per selezionare un angolo nel disegno o scegliere l'opzione Calcolare.

Campo angolo

Consente di digitare un valore per specificare l'angolo da riempire della serie. Inserire 360 per un cerchio completo di copie. Inserire un numero più piccolo per disegnare una serie polare parziale. I valori positivi disegnano una serie in senso antiorario mentre valori negativi disegnano una serie in senso orario.

Pulsante Scegli Angolo da Riempire

Consente di specificare l'angolo da riempire della serie selezionando un punto nel disegno. Cliccando su uno di questi pulsanti si chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e viene richiesto di selezionare i punti. Viene visualizzata una linea temporanea tra il punto centrale della serie e il punto selezionato. L'angolo della linea determina l'angolo da riempire.

Calcolare

Consente di specificare l'angolo da riempire in base all'angolo tra gli elementi e il numero di elementi. La scelta dell'opzione Calcolare disattiva il campo Angolo da riempire e consente di calcolarlo grazie all'Angolo compreso ed il numero elementi.

Numero di elementi

Specifica il numero di elementi nella serie polare. È possibile digitare un numero nel campo o scegliere l'opzione Calcolare.

Campo numero

Consente di immettere il numero di elementi da includere nella serie.

Calcolare

Consente di specificare il numero di elementi in base all'angolo compreso tra gli elementi e l'angolo da riempire. La scelta dell'opzione Calcolare disattiva il campo Numero di elementi e consente di calcolarlo grazie all'Angolo compreso e all'Angolo da riempire.

Ruota gli elementi mentre vengono copiati

Specifica se gli elementi della serie vengono ruotati quando vengono copiati per formare la serie polare.

- No: non ruota gli elementi; tutte le copie hanno lo stesso orientamento dell'elemento originale.
- Sì: ruota le copie.

6.99.6 Punto base entità (solo polare)

Specifica il punto base degli elementi in un serie polare.

Entity base point

X: 16750 Y: 11750  Use default

Campo X

Consente di digitare una coordinata per specificare il punto base degli elementi della serie lungo l'asse X.

Campo Y

Consente di digitare una coordinata per specificare il punto base degli elementi della serie lungo l'asse Y.



Pulsante Scegli Punto Base

Consente di specificare il punto di base degli elementi della serie selezionando un punto nel disegno. Cliccando su uno di questi pulsanti si chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Serie** e viene richiesto di selezionare i punti.

Usa predefinito

Utilizza il punto base predefinito per le entità della serie. La scelta dell'opzione Usa predefinito disabilita le altre opzioni del punto base dell'entità.

6.100 CHIUDISERIE

Esce dallo stato di modifica della serie associativa.



Icona:

6.100.1 Descrizione

Esce dallo stato di modifica della serie associativa e visualizza la finestra di dialogo **Chiudi Serie** per salvare o ignorare le modifiche apportate alle entità di origine della serie.

Nota: Questo comando è disponibile solo dopo che una serie associativa viene modificato sul posto con il comando MODIFSERIE, opzione Origine.

6.100.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Salva le modifiche apportate alle entità di origine della serie e quindi esce dallo stato di modifica della serie.

No

Esce dallo stato di modifica della serie e ignora tutte le modifiche, riportando così la serie allo stato originale.

Annulla

Chiude la finestra di dialogo e rimane nello stato di modifica della serie.

6.101 -CHIUDISERIE

Esce dallo stato di modifica della serie associativa.



6.101.1 Descrizione

Esce dallo stato di modifica della serie associativa, richiedendo alla riga di comando di salvare o annullare le modifiche apportate alle entità di origine della serie.

Nota: Questo comando è disponibile solo dopo che una serie associativa viene modificato sul posto con il comando MODIFSERIE, opzione Origine.



6.101.2 Opzioni all'interno del comando

Si

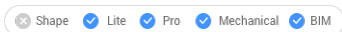
Salva le modifiche apportate alle entità di origine della serie e quindi esce dallo stato di modifica della serie.

No

Esce dallo stato di modifica della serie e ignora tutte le modifiche, riportando così la serie allo stato originale.

6.102 RILEVASERIE

Crea serie di entità (2D o 3D) in base ai modelli di entità trovati.



6.102.1 Descrizione

Cerca i modelli di entità in un insieme di entità selezionate (2D e/o 3D) e le converte in entità serie.

L'utilizzo di RILEVASERIE per sostituire gli insiemi di entità con serie aggiunge struttura al disegno e riduce le dimensioni del file.

Nota: Questa funzionalità è stata estratta dal comando BLOCKIFY dove non è più disponibile.

6.102.2 Metodi

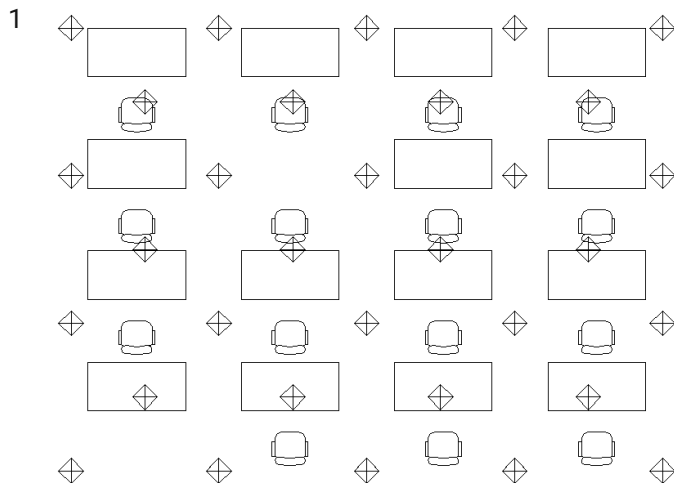
Esistono due metodi per rilevare le serie:

- Entità multiple di origine.
- Un'unica entità di origine

Nota: Viene visualizzato il pannello **Contesto Comando** il quale consente di scegliere quali dei modelli trovati utilizzando il metodo selezionato verranno convertiti in serie.

I passaggi per utilizzare il comando RILEVASERIE sono:

- 1 Selezionare le entità in cui si desidera trovare le serie.

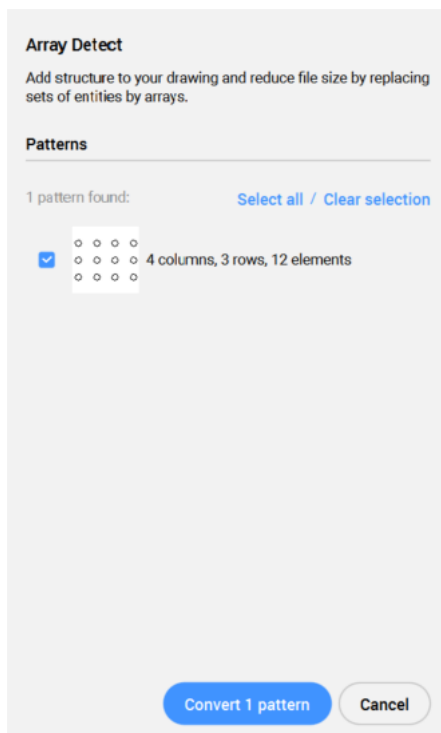
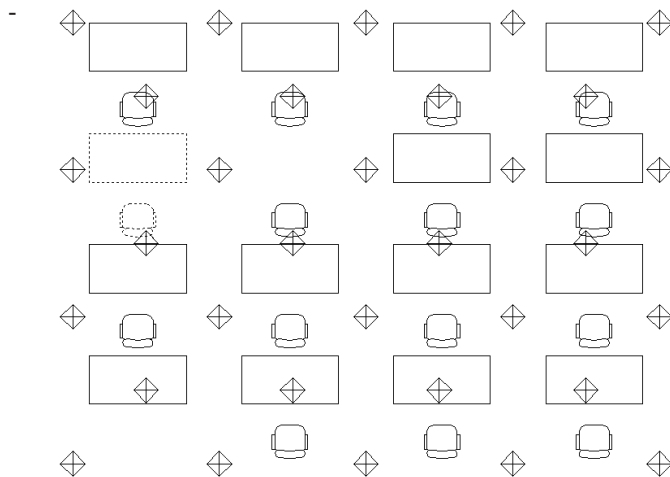


- 2 Scegliere una delle due modalità di rilevamento della serie:

- Rileva i modelli con più entità di origine (è necessario selezionare le entità di origine dei modelli)

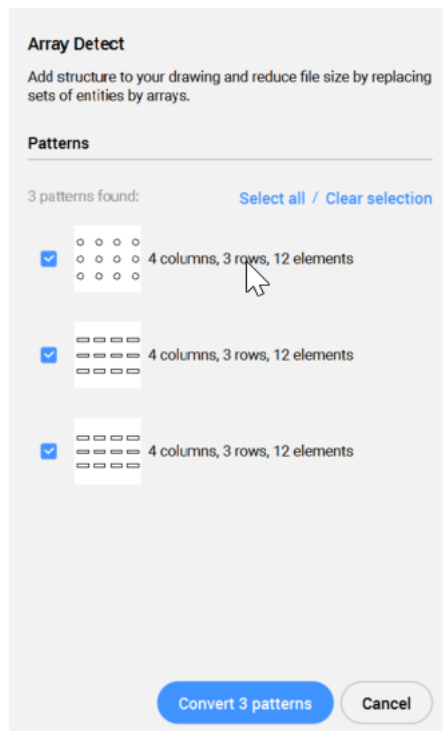
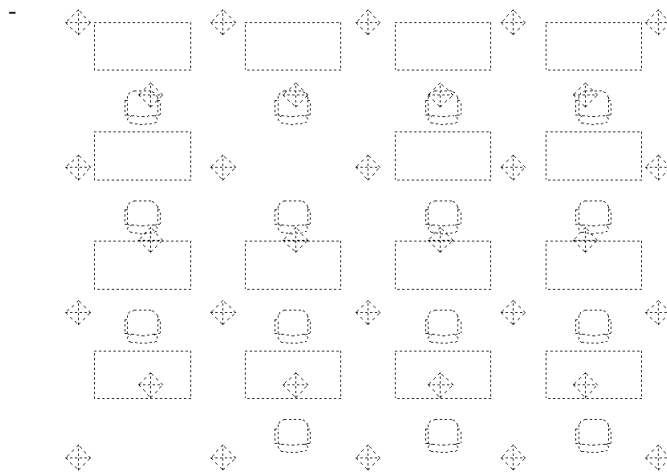


da trovare).



Nota: Con i pulsanti **Seleziona tutto** / **Pulisce selezione** è possibile selezionare o cancellare la selezione.

- Rileva tutti i modelli con un'unica entità di origine (non è necessaria alcuna selezione di entità).



Nota: Per ridurre il numero di modelli di entità singola rilevati, è possibile utilizzare il comando BLOCKIFY prima di utilizzare il comando RILEVASERIE.

- 3 Specificare quali dei modelli trovati devono essere convertiti in serie.

6.102.3 Opzioni all'interno del comando

seleziona Entità di origine

Rileva i modelli con entità multiple di origine.

rilevamento automatico delle serie di Singole entità

Rileva tutti i modelli con un'unica entità di origine



Converti selezionati

Converte in serie tutti i modelli selezionati nel pannello **Contesto Comandi**.

converti Separatamente

Esegue lo zoom sequenziale della vista su ogni modello trovato e consente di scegliere se convertirlo in serie.

6.103 MODIFSERIE

Modifica le serie associative.



Icona:

6.103.1 Metodo

Selezionare le entità che costituiscono le serie associative.

6.103.2 Opzioni all'interno del comando

Origine

Modifica le entità di origine della serie.

Nota: Consente di visualizzare finestra di dialogo **Stato Modifica Serie**. Solo l'entità selezionata viene visualizzata nell'ambiente di modifica della serie associativa, in modo che possa essere facile modificare, aggiungere ed eliminare le entità. Le modifiche vengono applicate a tutte le entità una volta chiuso lo stato di modifica della serie.

Sostituisci

Sostituisce alcune o tutte le entità nella serie.

RIPristina

Ripristina le entità cancellate e rimuove eventuali sostituzioni di elementi.

Nota: Premere il tasto **Ctrl** per selezionare più di un elemento nella serie associativa, quindi toccare il tasto **Elimina** per cancellare la selezione.

Esci

Accettare le modifiche e concludere il comando.

6.104 EDITASERIEEXT

Fornisce un'ulteriore modifica delle serie associative.



Icona:

6.104.1 Descrizione

Fornisce modifiche aggiuntive per tutti gli elementi di una serie associativa o per un singolo elemento della serie associativa.



Nota: Le serie modificate con questo comando devono essere state rese associative dal comando SERIE. Non funziona con le serie create dal comando SERIECLASSICA o dal comando -SERIE.

6.104.2 Metodo

Esistono due metodi per modificare una serie associativa utilizzando il comando EDITASERIEEXT:

- Modifica tutti gli elementi della serie: regola in modo interattivo la spaziatura tra di essi e cambia il numero di elementi.
- Modifica un singolo elemento della serie: spostarlo (offset), scalarlo, ruotarlo o eliminarlo.

6.104.3 Opzioni all'interno del comando

SPaziatura

Regola la spaziatura di un'intera serie associativa in modo interattivo.

RIdimensiona

Ridimensiona l'intera serie rimuovendo le entità in modo interattivo.

Offset elementi

Sposta le entità di una serie associativa in una posizione diversa.

Nota: Selezionare i punti o immettere le coordinate x, y.

Scala elementi

Ridimensiona un'entità di una serie associativa.

Nota: Un fattore di scala maggiore di 1 rende l'entità più grande e minore di 1 la rende più piccola.

Ruota elementi

Ruota un'entità di una serie associativa.

Nota: I numeri positivi, per l'angolo di rotazione, ruotano in senso antiorario e i numeri negativi ruotano in senso orario.

Elimina elemento

Elimina un'entità di una serie associativa.

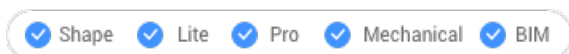
SORgente modifbloc

Apri l'origine della serie per la modifica con il comando MODIFBLOC.

Nota: Dopo aver cancellato l'espressione, il valore viene riportato allo stato precedente. Ogni salvataggio della sessione MODIFBLOC viene considerato come un nuovo stato.

6.105 SERIETRAIETT

Crea una serie lungo un percorso.



Icona:



6.105.1 Descrizione

Distribuisce in modo associativo copie di entità in modo uniforme lungo un percorso in più righe e livelli.

6.105.2 Opzioni all'interno del comando

ASsociativo

Determina se viene creata un'entità serie o una serie di copie delle entità selezionate.

Nota: L'impostazione di default viene salvata dalla variabile di sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Nota: I parametri per le serie associative possono essere specificati con espressioni parametriche impostate nelle proprietà della Serie, che si trovano nel **Navigatore Meccanico**, nel pannello **Proprietà** o tramite il comando MODIFSERIE.

Metodo

Specifica come distribuire le entità lungo il percorso.

Dividi

Distribuisce un numero specifico di elementi uniformemente lungo il percorso.

Nota: Distribuisce un numero specifico di elementi uniformemente lungo il percorso.

Misura

Posiziona un numero sufficiente di elementi lungo il percorso, separati dall'intervallo specificato.

punto Base

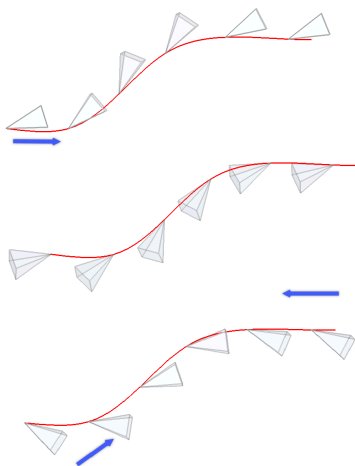
Imposta il punto base della serie. Gli elementi vengono posizionati rispetto al punto base.

direzione Tangente

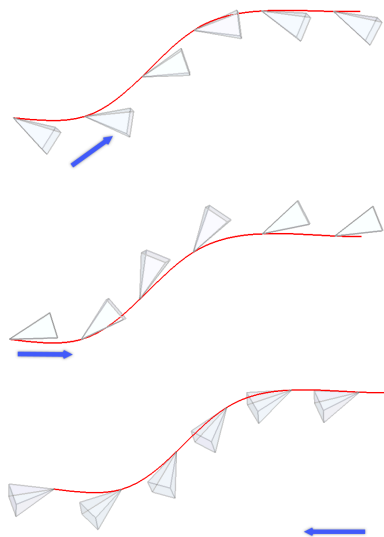
Determina il modo in cui gli elementi sono allineati rispetto alla direzione iniziale del percorso.

2 Punti

Specifica due punti che definiscono la tangenza del primo elemento rispetto alla direzione iniziale del percorso. A seconda dell'impostazione Allinea Elementi, gli altri elementi vengono posizionati parallelamente al primo elemento o nella direzione tangente specificata rispetto alla direzione del percorso. Nell'immagine **Direzione tangente - 2 punti**, la freccia blu indica la direzione di tangenza.



Direzione tangente - 2 punti



Normale

Orienta la direzione Z dell'elemento con la direzione iniziale del percorso.

Elementi

Specifica il numero di elementi o la distanza tra gli elementi, a seconda dell'impostazione Metodo.

Immette il numero di elementi lungo il percorso

Posiziona gli elementi lungo l'intero percorso alla distanza specificata.

Nota: È possibile posizionare gli elementi lungo una parte del percorso, specificando un numero inferiore.

Immette la distanza tra gli elementi lungo il percorso

Specifica la distanza tra gli elementi immettendo un valore o selezionando due punti.

Espressione

Per ricavare il valore è possibile utilizzare una formula o un'equazione matematica.

Riempi intero percorso

Riempie l'intero percorso con gli elementi a una determinata spaziatura.

Nota: Questa opzione funziona come la modifica dei grip. Se il numero di elementi cambia, anche la lunghezza del percorso dovrebbe cambiare. Quando il percorso viene modificato utilizzando la modifica tramite grip, l'entità serie viene ricreata lungo il percorso modificato.

Righe

Specifica il numero di righe nella serie, la distanza tra di esse e la quota altimetrica incrementale.

Distanza tra le righe

Specifica la distanza tra le righe successive immettendo un valore o selezionando due punti.

Totale

Specifica la distanza tra la prima e l'ultima riga.

Incremento della quota altimetrica tra le righe

Definisce la quota altimetrica crescente o decrescente per ogni riga successiva.

Livelli

Crea serie 3D specificando il numero e la spaziatura dei livelli.

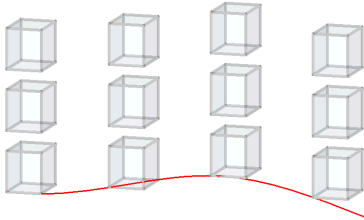


Distanza

Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

Totale

Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

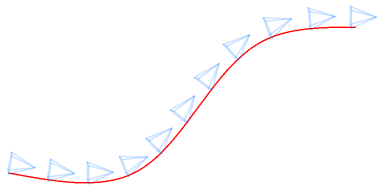


Alinea elementi

Specifica se allineare ogni elemento tangente alla direzione del percorso. L'allineamento è relativo all'orientamento del primo elemento.

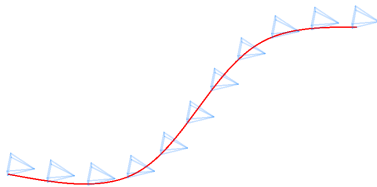
Si

Ogni elemento viene posizionato tangente alla direzione del percorso.



No

Ogni elemento mantiene l'orientamento del primo elemento.

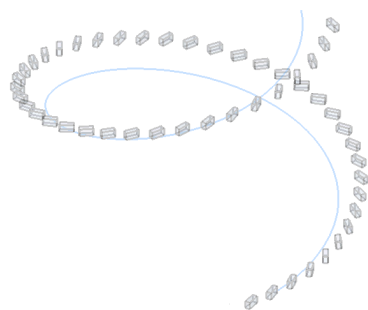


direzione z

Determina se mantenere la direzione Z originale degli elementi o se inclinarli in modo naturale lungo un percorso 3D.

Si

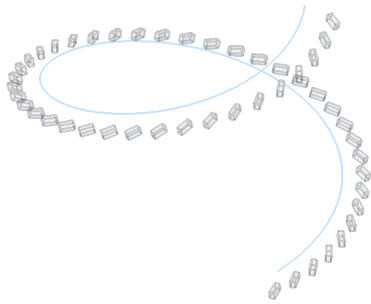
La direzione Z (verticale) viene mantenuta.





No

Oggetti inclinati lungo l'elica.

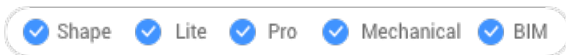


Esci

Accetta le impostazioni correnti e conclude il comando.

6.106 SERIEPOLARE

Crea una serie di entità, in una serie circolare.



Icona:



6.106.1 Descrizione

Distribuisce associativamente copie di entità in modo uniforme in una serie circolare attorno a un punto centrale o un asse di rotazione, utilizzando più righe e livelli.

6.106.2 Opzioni all'interno del comando

ASsociativo

Determina se viene creata un'entità serie o una serie di copie delle entità selezionate.

Nota: L'impostazione di default viene salvata dalla variabile di sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Nota: I parametri per le serie associative possono essere specificati con espressioni parametriche impostate nelle proprietà della **Serie**, che si trovano nel **Navigatore Meccanico**, nel pannello **Proprietà** o tramite il comando MODIFSERIE.

Punto base

Imposta il punto base della serie. Gli elementi vengono posizionati rispetto al punto base.

ELEMENTI

Specifica il numero di elementi nella serie.

Angolo compreso

Specifica l'angolo tra due elementi successivi.

angolo di RIEmpimento

Specifica l'angolo tra il primo e l'ultimo elemento.



RIGhe

Specifica il numero di righe, la spaziatura tra le righe successive e la quota altimetrica incrementale.

Distanza

Specifica la distanza tra le righe successive.

Totale

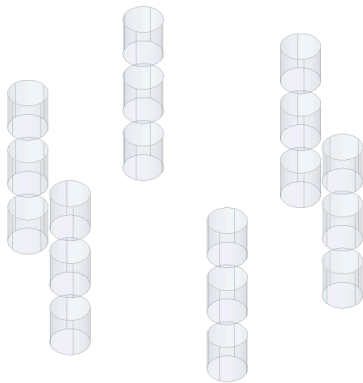
Specifica la distanza tra la prima e l'ultima riga.

Incremento della quota altimetrica tra le righe

Definisce la quota altimetrica crescente o decrescente per ogni riga successiva.

Livelli

Crea serie 3D specificando il numero e la spaziatura dei livelli.



Distanza

Specifica la distanza tra i livelli successivi digitando un valore o selezionando due punti.

Totale

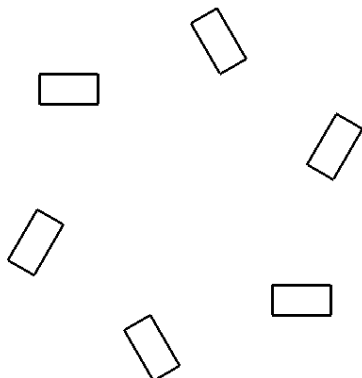
Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

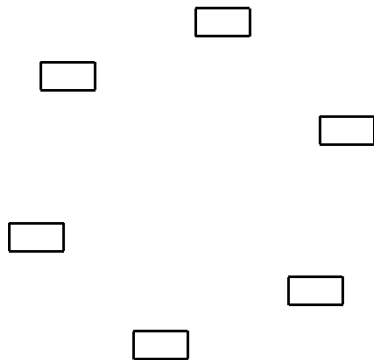
Espressione

Per ricavare il valore è possibile utilizzare una formula o un'equazione matematica.

RUOta

Determina se gli elementi vengono ruotati attorno al percorso circolare o se mantengono l'orientamento delle entità di origine.





Esci

Accetta le impostazioni correnti e conclude il comando.

6.107 SERIERETTANG

Crea una serie rettangolare di entità.



Icona:

6.107.1 Descrizione

Distribuisce associativamente copie di entità in un numero qualsiasi di righe, colonne e livelli.

6.107.2 Opzioni all'interno del comando

ASsociativo

Determina se viene creata un'entità serie o una serie di copie delle entità selezionate.

Nota: L'impostazione di default viene salvata dalla variabile di sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Nota: I parametri per le serie associative possono essere specificati con espressioni parametriche impostate nelle proprietà della Serie, che si trovano nel **Navigatore Meccanico**, nel pannello **Proprietà** o tramite il comando MODIFSERIE.

punto Base

Imposta il punto base della serie. Gli elementi vengono posizionati rispetto al punto base.

CONteggio

Specifica il numero di righe e colonne.

Spaziatura

Specifica la distanza tra le colonne e/o le righe.

cella Unica

Un rettangolo viene visualizzato in modo dinamico. Specificare un punto o immettere la spaziatura di colonne e righe desiderata nei campi di immissione dinamici. Per passare da un campo di immissione all'altro, premere il tasto Tab.

Nota: Se l'input dinamico è attivo, vengono visualizzate la larghezza e l'altezza del rettangolo di spaziatura.



COLonne

Specifica il numero di colonne e la spaziatura tra le colonne successive.

Espressione

Per ricavare il valore è possibile utilizzare una formula o un'equazione matematica.

Righe

Specifica il numero di righe, la spaziatura tra le righe successive e la quota altimetrica incrementale.

Distanza

Specifica la distanza tra le colonne/righe successive.

Totale

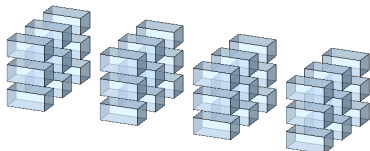
Specifica la distanza tra la prima e l'ultima colonna/riga.

Incremento della quota altimetrica tra le righe

Definisce la quota altimetrica crescente o decrescente per ogni riga successiva.

Livelli

Crea serie 3D specificando il numero e la spaziatura dei livelli.



Distanza

Specifica la distanza tra i livelli successivi digitando un valore o selezionando due punti.

Totale

Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

Esci

Accetta le impostazioni correnti e conclude il comando.

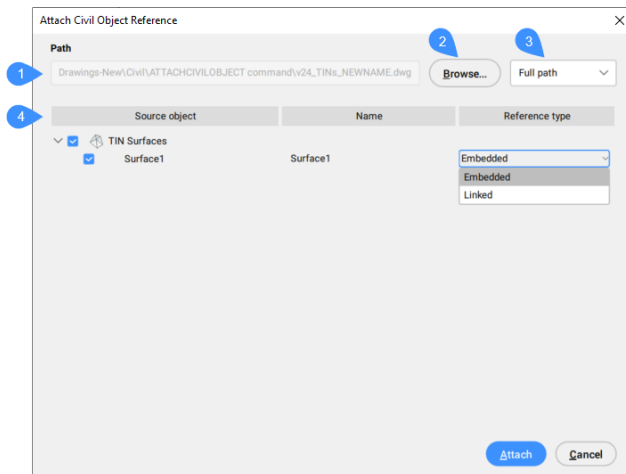
6.108 ATTACCAOGGETTICIVILE

Attacca un file di riferimento a un oggetto civile esterno nel disegno corrente.

6.108.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Attacca Riferimento Oggetto Civile** per selezionare un file DWG contenente un oggetto Civile a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Attacca Riferimento Oggetto Civile**. L'oggetto civile associato (superficie) sarà visibile nel pannello **Esplora Civile**.

La finestra di dialogo **Attacca Riferimento Oggetto Civile** consente di associare riferimenti a oggetti civili al disegno corrente.



- 1 Percorso
- 2 Sfoglia
- 3 Tipo percorso
- 4 Oggetto civile attaccato

6.108.2 Percorso

Visualizza il percorso del file di disegno.

6.108.3 Sfoglia

Apri la finestra di dialogo **Apri file** che consente di scegliere un file DWG di oggetti civili diverso.

6.108.4 Tipo percorso

Determina come memorizzare il percorso.

Percorso completo

Conserva l'unità e i nomi delle cartelle del file DWG come riferimento assoluto, ad esempio `c:\cad\dwg\nomefile.dwg`.

Percorso relativo

Conserva il percorso dalla posizione del disegno padre alla posizione del disegno di riferimento, ad esempio `..\nomefile.dwg`. Il `..` si riferisce alla cartella sopra quella attuale. Il disegno deve essere salvato prima di poter utilizzare questa opzione.

6.108.5 Oggetto civile attaccato

Elenca le proprietà dell'oggetto civile.

Nota: Queste proprietà sono disponibili per la modifica nella scheda **Info** del pannello **Esplora Civile**.

Oggetto di origine

Visualizza il nome dell'oggetto civile di origine.

Nota: Se nel disegno è già presente un riferimento oggetto civile, viene visualizzata un'icona di avviso.

Nome

Visualizza il nome dell'oggetto civile associato.



Tipo di riferimento

Definisce la modalità di associazione dell'oggetto civile nel disegno corrente.

Incorporato

La geometria della superficie di riferimento viene salvata nel disegno. Il disegno sarà più grande ma si aprirà più velocemente, a meno che la superficie di origine non sia stata modificata. Le superfici di riferimento saranno visibili anche se il disegno di origine non è disponibile.

Collegato

La geometria della superficie di riferimento non viene salvata nel disegno.

6.109 CHIUDIPANNELLORIFERIMENTI

Chiude il pannello **Riferimenti**.

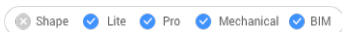


6.109.1 Descrizione

Chiude il pannello **Riferimenti** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Riferimenti** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Riferimenti** viene rimossa dalla pila.

6.110 APRIPANNELLORIFERIMENTI

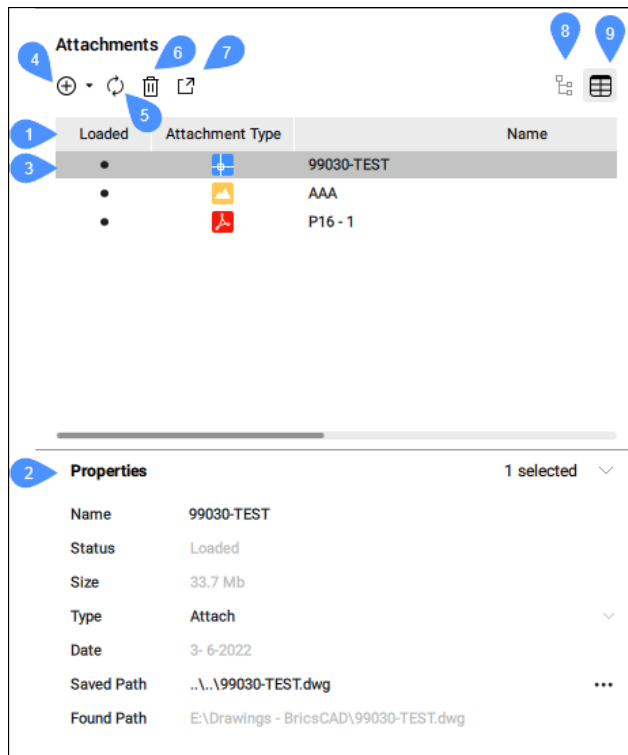
Apri il pannello **Riferimenti**.



6.110.1 Descrizione

Apri il pannello **Riferimenti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Riferimenti** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Riferimenti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Riferimenti** offre una posizione centrale per la visualizzazione e la gestione di disegni, immagini, file PDF e nuvole di punti allegati.

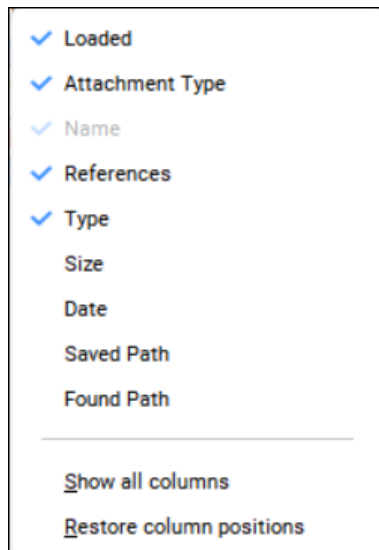


- 1 Intestazione elenco proprietà dei riferimenti
- 2 Properties (Proprietà)
- 3 Elenco file dei riferimenti
- 4 Attacca un file
- 5 Aggiorna
- 6 Stacca
- 7 Apri
- 8 Vista Struttura
- 9 Vista Griglia

6.110.2 Intestazione elenco proprietà dei riferimenti

Le intestazioni di colonna descrivono le proprietà di ogni riferimento. È possibile ordinare l'elenco dei file allegati in ordine crescente o decrescente per qualsiasi proprietà cliccando una o due volte sull'intestazione della colonna. Cliccando il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna è possibile personalizzarla:

Nota: Alcune colonne sono nascoste per impostazione predefinita.



Caricato

Specifica lo stato di caricamento dei riferimenti:

- **Carica:** i riferimenti vengono caricati e visualizzati nell'editor del disegno.
- **Scarica:** i riferimenti non vengono caricati o visualizzati nell'editor del disegno, ma mantengono le informazioni sui riferimenti, ad esempio la scala e la posizione.
- **Non trovato:** il percorso non è stato trovato. I riferimenti devono essere ri-attaccati.

Tipo Riferimento

Visualizza il tipo di file del riferimento (DWG, PDF, immagine o nuvola di punti).

Nome

Specifica il nome del riferimento. Per impostazione predefinita, il nome del riferimento è uguale al nome del file. Per rinominare un riferimento, doppio clic sul nome e immettere il nuovo nome. La ridenominazione di un riferimento non modifica il nome del file.

Riferimenti

Specifica quante volte viene fatto riferimento al riferimento nel disegno corrente.

Nota: Vengono contati solo gli inserti di riferimento del blocco visibili su tutti i livelli annidati.

Tipo

Specifica il tipo di riferimento. Cliccare sul tipo di allegato per passare da **Attaccato** a **Sovrapposto** e viceversa.

Data

Specifica la data dell'ultimo salvataggio dei file attaccati.

Percorso Salvato

Specifica il percorso, tra cui la posizione e il nome del file, dei riferimenti. Per modificare il percorso salvato, cliccare su quest'ultimo e immettere il nuovo percorso oppure selezionare il pulsante **Sfoggia** per visualizzare la finestra di dialogo **Selezionare il file di riferimento**. Il pulsante **Sfoggia** viene visualizzato solo dopo aver cliccato sul percorso salvato.



Percorso Trovato

Specifica il percorso, tra cui la posizione e il nome del file, dei riferimenti. Il percorso trovato può essere uguale o meno al percorso salvato.

6.110.3 Properties (Proprietà)

Visualizza le proprietà del riferimento selezionato in una griglia. Si tratta delle stesse proprietà visualizzate nell'intestazione dell'elenco delle proprietà dei Riferimenti sotto forma di colonne.

6.110.4 Nome del documento

Visualizza il nome del documento attivo.

6.110.5 Elenco file dei riferimenti

Visualizza un elenco dei file attaccati e le relative proprietà.

Nota: Quando si seleziona un XRIF nell'area di disegno, questo viene evidenziato nel pannello **Riferimenti** e viceversa.

6.110.6 Pulsante per attaccare i riferimenti

Attacca DWG

Visualizza la finestra di dialogo **Seleziona File Riferimento** come il comando XATTACCA.

Attacca PDF

Visualizza la finestra di dialogo **Selezionare File Sottoposto PDF** come per il comando ALLEGAPDF.

Attacca Immagine

Visualizza la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine** come per il comando ATTACCAIMM.

Attacca Nuvola di Punti

Visualizza la finestra di dialogo **Gestore Riferimento Nuvola di Punti** come il comando RIFERIMENTONU-VPUNTI.

6.110.7 Aggiorna

Aggiorna le viste Griglia o Struttura.

6.110.8 Stacca

Rimuove i riferimenti selezionati dal disegno.

6.110.9 Apri

Apri i riferimenti selezionati.

6.110.10 Vista Struttura

Visualizza i riferimenti in una vista ad albero strutturata.

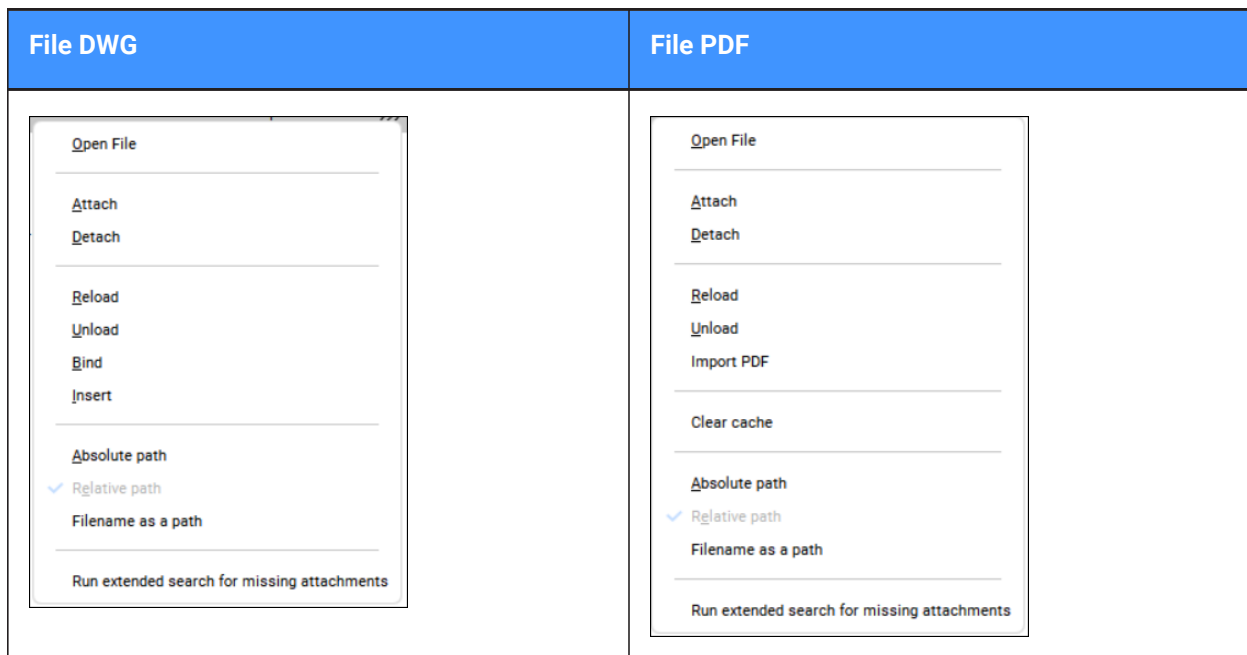
6.110.11 Vista Griglia

Visualizza i riferimenti in una griglia dettagliata.



6.110.12 Menu contestuale

Un menu del tasto destro sui riferimenti selezionati offre opzioni di menu aggiuntive a seconda del tipo di file:



Apri file

Apri il file DWG allegato.

Attacca

Attacca un nuovo riferimento del file attaccato.

Stacca

Stacca tutti i riferimenti.

Ricarica

Ricarica tutti i riferimenti dell'allegato e tutti i suoi inserimenti, compresi quelli parametrici, vengono ricostruiti.

Scarica

Scarica tutti i riferimenti.

Unisci

Copia il contenuto del disegno allegato nel disegno corrente come riferimento di blocco (comando `_XREF: _B`), in base al valore della variabile di sistema `BINDTYPE`.

I riferimenti parametrici esterni vengono convertiti in blocchi parametrici locali.

Inserisci

Inserisce tutte le istanze del riferimento nel disegno come riferimenti di blocco (comando `_XREF: _I`).

I riferimenti parametrici esterni vengono convertiti in blocchi parametrici locali.

Eseguire una ricerca estesa per i riferimenti mancanti

Cerca il file del riferimento in una cartella di livello superiore se la cartella è stata aggiunta nella variabile di sistema `SRCHPATH`.



Importa PDF

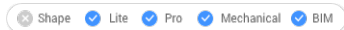
Lancia il comando --IMPORTAPDF per importare il riferimento.

Pulisci cache

Rimuove i file dalla cartella cache del disco correlata.

6.111 DEFATT

Apri la finestra di dialogo **Definisci Attributo**.



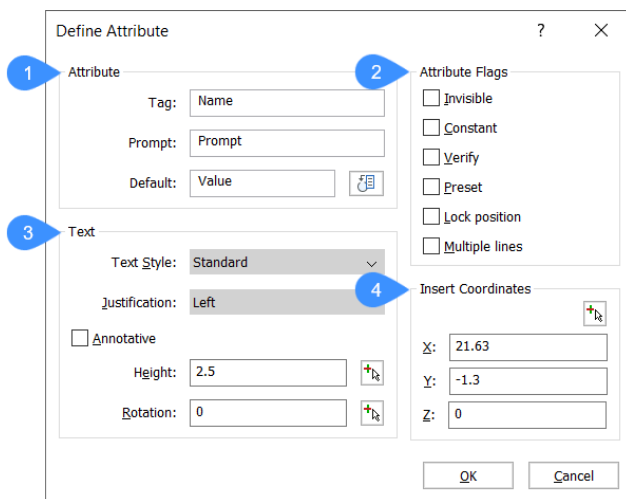
Icona:

Alias: DE, DDATTDEF

6.111.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Definisci Attributo** per aggiungere un attributo a una definizione di blocco.

La finestra di dialogo **Definisci Attributo** definisce le opzioni per i valori degli attributi.



- 1 Opzioni attributo
- 2 Opzioni modalità attributo
- 3 Opzioni testo
- 4 Opzioni inserisci coordinate

6.111.2 Opzioni attributo

- **Etichetta**

Specifica il nome dell'attributo. Questo è il nome con cui BricsCAD identifica l'attributo. Puoi utilizzare fino a 255 lettere, numeri e segni di punteggiatura.

- **Richiesta**



Specificare la richiesta dell'utente. Questo viene visualizzato nella barra dei comandi quando l'attributo viene successivamente inserito nel disegno. E' possibile lasciare questo campo vuoto. BricsCAD utilizza quindi l'etichetta come richiesta durante l'inserimento di attributi.

- **Predefinito**

Specificare il valore predefinito. Questa opzione viene visualizzata tra parentesi angolari, ad esempio <360>. Premere **Invio** per accettare il valore.

Cliccare sull'icona **Inserisci campo** per assegnare un valore di campo all'attributo (vedere il comando CAMPODATI).

6.111.3 Opzioni modalità attributo

- **Invisibile**

Nasconde l'attributo dalla visualizzazione; non verrà né visualizzato, né stampato. Tuttavia, gli attributi nascosti possono essere visualizzati con il comando VISATT.

- **Costante**

Specificare un valore predefinito che non può essere modificato.

- **Verifica**

Forza l'immissione del valore una seconda volta; questo aiuta a garantire che il valore sia inserito correttamente.

- **Preimposta**

Inserisce gli attributi senza richiedere nulla. Gli attributi possono essere modificati in un secondo momento con il comando EDITATT.

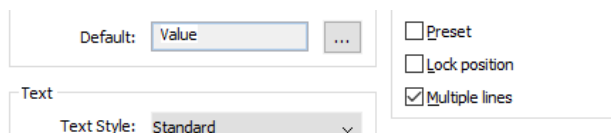
- **Blocca posizione**

- **On**: blocca la posizione dell'attributo all'interno del riferimento del blocco.
- **Off**: gli attributi sbloccati possono essere spostati rispetto al resto del blocco utilizzando la modifica mediante grip.

- **Linee Multiple**

- **On**: consente l'uso di testo multilinea.
- **Off**: limita a una sola riga.

Quando la casella **Linee Multiple** è selezionata, l'icona del pulsante Sfoglia viene visualizzata accanto al campo **Predefinito** dell'opzione Testo che risulta in grigio.



Quando si clicca sul pulsante, la finestra di dialogo **Definisci Attributo** si chiude temporaneamente per consentire di definire un'entità di testo multilinea.

Viene avviato il comando TESTOM. Digitare il testo per l'attributo, quindi cliccare sul pulsante **OK** sulla barra degli strumenti **Formattazione Testo** per tornare alla finestra di dialogo **Definizione Attributo**.



6.111.4 Opzioni testo

- **Stile di testo**

Specifica lo stile di testo per il testo dell'attributo. Scegliere uno degli stili di testo definiti nel disegno. (È possibile creare stili di testo aggiuntivi con il comando STILE).

- **Giustificazione**

Specifica la giustificazione del testo dell'attributo, ad esempio **Centro** o **Adatta**.

- **Altezza**

Specifica l'altezza del testo dell'attributo, a meno che non venga sostituito dallo stile di testo. Immettere un valore o specificare due punti nel disegno cliccando sul pulsante. L'ultima opzione ignora temporaneamente la finestra di dialogo.

- **Rotazione**

Specifica l'angolo di rotazione del testo. Immettere un valore o specificare due punti nel disegno cliccando sul pulsante. L'ultima opzione ignora temporaneamente la finestra di dialogo.

- **Annotativo**

Specifica la proprietà **Annotativa** del testo dell'attributo.

Nota: Le scale annotazione supportate di un attributo di blocco selezionato possono essere modificate nel pannello **Proprietà**, anche quando il suo riferimento di blocco non è annotativo.

6.111.5 Opzioni inserisci coordinate

- **Seleziona punto di inserimento**

Specificare il punto di inserimento direttamente nel modello.

- **X/Y/Z**

Specificare le coordinate del punto di inserimento dell'attributo nei relativi campi X,Y,Z.

6.112 -DEFATT

Definisce i dati degli attributi.



Alias: -DE

Nota: Questo comando è destinato all'uso da parte di macro, script e routine LISP. Per specificare gli attributi con una finestra di dialogo, utilizzare il comando DEFATT.

6.112.1 Descrizione

Definisce i dati degli attributi (utilizzati dai blocchi) nella riga di comando.

6.112.2 Opzioni all'interno del comando

Definire un attributo attivando o disattivando le modalità di attributo.



Attiva/disattiva le modalità degli attributi: Costante=Off Invisibile=Off Preimpostato=Off Verifica=Off Blocca Posizione=Off Annotativo=Off Linee multiple=Off

Costante – digitare **C**

- Off: gli utenti possono modificare il valore dell'attributo.
- On: gli utenti non possono modificare il valore.

Invisibile: digita **I**

- Off: visualizza l'attributo nel disegno.
- On - nasconde l'attributo

Nota: Gli attributi invisibili non vengono visualizzati né stampati, ma possono essere visualizzati con il comando VISATT.

Preimpostato: digitare **P**

- Off: richiede all'utente di immettere i valori.
- On: inserisce automaticamente gli attributi, senza chiedere conferma all'utente.

Nota: Il valore degli attributi può essere modificato in un secondo momento con il comando EDITATT.

Verifica - digitare **V**

- Off: l'utente immette il valore dell'attributo una sola volta.
- On: forza l'utente a immettere il valore una seconda volta per assicurarsi che il valore venga immesso correttamente.

Blocca Posizione – digitare **B**

- Off: gli utenti possono spostare gli attributi utilizzando la modifica tramite grip.
- On: blocca la posizione dell'attributo all'interno del riferimento del blocco.

Annotativo: digitare **A**

- Off: – crea gli attributi utilizzando uno stile non annotativo.
- On - crea attributi utilizzando uno stile annotativo.

Linee multiple - digitare **L**

- Off: forza l'uso solo di testo a riga singola.
- On - consente l'utilizzo di testo multilinea.

Nome etichetta dell'attributo:

Specifica l'etichetta dell'attributo. Questo è il nome con cui BricsCAD identifica l'attributo. E' possibile utilizzare fino a 255 lettere, numeri e segni di punteggiatura.

Richiesta

Specifica la richiesta dell'utente. Questa viene visualizzata nella barra dei comandi quando l'attributo viene inserito nel disegno. E' possibile lasciare questo campo vuoto. BricsCAD utilizza quindi l'etichetta come richiesta durante l'inserimento di attributi.

Testo predefinito

Specifica il valore predefinito e imposta lo stile e la giustificazione del testo, come con il comando TESTO. Se la modalità Linee multiple è attiva, è possibile introdurre più linee di testo.

Punto di inizio del testo:

Specificare il punto iniziale del testo.



usa **Stile definito**

Specifica il nome dello stile di testo.

ALlinea su linea

Allinea il testo tra due punti. L'altezza del testo viene regolata per mantenere le proporzioni.

adaTta tra punti

Allinea il testo tra due punti.

Centra orizzontalmente

Centra la linea di base del testo sul punto di selezione.

Medio (oriz/vert)

Centra il testo sul punto di selezione.

opzioni Giustificazione...

Consente di accedere a opzioni di giustificazione aggiuntive.

Altezza del testo

Specifica l'altezza del testo dell'attributo, a meno che non venga sostituito dallo stile di testo o dalla giustificazione.

Angolo di rotazione del testo

Specifica l'angolo di rotazione del testo.

6.113 VISATT

Imposta la modalità di visualizzazione del testo dell'attributo nel disegno.



Icona:

Alias: VA

6.113.1 Descrizione

Attiva/Disattiva la visualizzazione del testo dell'attributo nel disegno, tra l'attivazione di tutto, la disattivazione di tutto o l'attivazione solo di quelli non visibili.

Quando gli attributi sono disattivati o invisibili, non vengono visualizzati nel disegno e non vengono stampati.

6.113.2 Opzioni all'interno del comando

Modalità visualizzazione attributo

Modifica la visualizzazione dei valori degli attributi:

- visualizza attributi (**ON**): visualizza tutti gli attributi, compresi quelli impostati in modalità invisibile dal comando DEFATT.
- nascondi attributi (**OFF**): nasconde tutti gli attributi.
- visualizzazione **Normale**: visualizza gli attributi, ad eccezione di quelli impostati in modalità invisibile.



6.114 EDITATT

Modifica i valori e le proprietà degli attributi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: MATT

6.114.1 Descrizione

Modifica i valori e le proprietà degli attributi. Questo comando è pensato per modificare gli attributi a livello globale con macro, script e routine LISP. Per modificare i singoli attributi, è più semplice utilizzare la finestra di dialogo **Editor Attributi** del comando MODIFATTBL.

6.114.2 Metodi

Esistono due metodi:

- **Si** – modifica uno alla volta: modifica gli attributi uno alla volta; Consente di modificare i valori e le proprietà.
- **No** – modifica multipla: modifica gli attributi a livello globale; Consente solo le modifiche ai valori.

6.114.3 Opzioni all'interno del comando

Modificare gli attributi di quali blocchi

Specifica i nomi dei blocchi; è possibile utilizzare i caratteri jolly per specificare blocchi con nomi simili: * si riferisce a tutti i caratteri nel nome del blocco.

Modificare attributi con questi nomi

Specifica i nomi degli attributi. È possibile utilizzare i caratteri jolly per specificare etichette con nomi simili.

Modifica attributi con questo testo

Specifica i valori degli attributi. È possibile utilizzare i caratteri jolly per specificare valori con nomi simili.

Seleziona attributi:

Sceglie gli attributi da modificare.

Posizione

Sposta il punto di inserimento dell'attributo nel nuovo punto specificato.

ANgolo

Modifica l'angolo di rotazione del testo dell'attributo in base all'angolo specificato.

Testo

Modifica il valore dell'attributo.

- **Cambia**: cerca e sostituisce il testo.
- **Sostituisci**: il nuovo testo dell'attributo sostituisce il testo dell'attributo attualmente selezionato.

Stile

Modifica lo stile del testo dell'attributo; il nome dello stile deve essere presente nel disegno. Utilizzare il comando STILE per creare o modificare gli stili di testo.

Immettere un nome di stile distintivo o premere INVIO per mantenere il nome dello stile.



Colore

Modifica il colore del testo dell'attributo immettendo un nome o un numero di colore diverso.

ALtezza

Modifica l'altezza del testo dell'attributo immettendo un'altezza di testo diversa, selezionare due punti nel disegno oppure premere INVIO per mantenere l'altezza.

Layer

Cambia il layer dell'attributo; il nome del layer deve essere presente nel disegno. (Utilizzare il comando Layer per creare i layer.)

Immettere un nome diverso per il layer o premere Invio per mantenere il nome del layer.

SEguente

Passa all'attributo successivo; Se non ci sono altri attributi da modificare, esce dal comando.

PRecedente

Passa all'attributo precedente, se presente.

Esci

Esce dal comando.

Modificare solo gli attributi visibili sullo schermo

Questa opzione viene visualizzata quando si sceglie di modificare più attributi contemporaneamente. Determina quale gruppo di attributi modificare:

- **Sì – solo visibili:** modifica solo gli attributi visibili nella finestra corrente.
- **No – modificare tutti:** modifica tutti gli attributi del disegno.

Testo da cambiare

Specifica il valore dell'attributo da modificare.

Nuovo testo

Specifica il valore di sostituzione.

6.115 ESTRATT

Apri la finestra di dialogo **Estrai Attributi**.



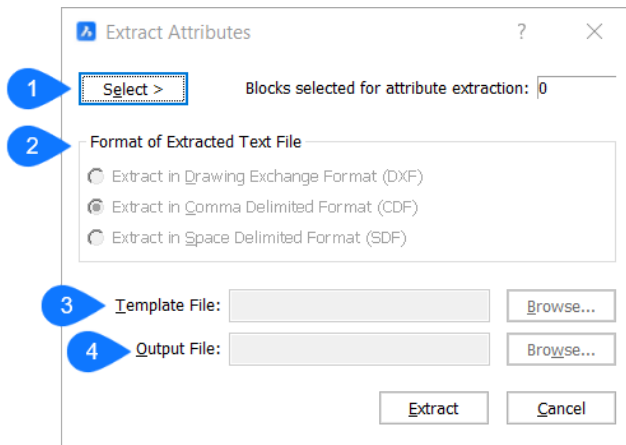
Icona:

Alias: EST, DDATTEXT

6.115.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Estrai Attributi**.

La finestra di dialogo **Estrai Attributi** consente di esportare i dati dagli attributi di blocco in un file di testo.



1 Seleziona

2 Formato del File di Testo Estratto

3 File modello

4 File di output

6.115.2 Selezione

Specifica il gruppo di blocchi con attributi da cui copiare i dati.

Nota: Se vengono selezionati blocchi senza attributi, BricsCAD li ignora.

6.115.3 Formato del File di Testo Estratto

Specificare il formato del file di testo da estrarre. Sono disponibili diversi formati:

- DXF: Formato di Interscambio Disegni
- CDF: Formato Delimitato da Virgole
- SDF: Formato Delimitato da Spazi

6.115.4 File modello

Specificare il percorso della posizione del file modello immettendo il percorso o tramite la finestra di dialogo File Modello di Estrazione Attributi dopo aver premuto il pulsante Sfoglia.

6.115.5 File di output

Specificare il percorso della posizione del file di output immettendo il percorso o attraverso la finestra di dialogo **File di Output Estrazione Attributi** dopo aver premuto il pulsante Sfoglia.

6.115.6 Estrai

Esporta i valori degli attributi nel file di output.

6.116 -ESTRATT

Copia i dati dagli attributi a un file di testo tramite la riga di comando.





Alias: -ES

Nota: Il modello di file TXT deve esistere prima di utilizzare questo comando. Vedere il comando ESTRATT per il formato di questo file.

6.116.1 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando -ESTRATT:

- Seleziona entità: viene visualizzata la finestra di dialogo **File Modello di Estrazione Attributi**.
- Estrai come Dxf/Cdf/Sdf: viene visualizzata la finestra di dialogo **File di Output Estrazione Attributi**.

6.116.2 Opzioni all'interno del comando

seleziona Entità

Specifica le entità da cui estrarrà il valore dell'attributo.

Nota: Se si selezionano blocchi senza attributi ed entità non blocco, BricsCAD li ignora. Se si ignora questa opzione immettendo direttamente DXF, SDF o CDF, BricsCAD seleziona tutti gli attributi nel disegno.

estrai come Dxf

Esporta i valori degli attributi in formato DXF parziale.

Nota: Questo formato è pensato per l'uso con altri programmi per computer in grado di leggere file DXX (DXf eXtraction).

estrai come Cdf

Esporta gli attributi con virgole che separano i valori.

Nota: Questo formato è pensato per l'uso con fogli di calcolo e database.

estrai come Sdf

Esporta gli attributi in formato a larghezza fissa.

Nota: Questo formato è pensato per l'uso negli elaboratori di testi.

6.117 ATTIN (Express Tools)

Inserisce le informazioni sugli attributi di blocco nel disegno corrente da un file TXT esterno.



Icona:

6.117.1 Descrizione

Legge il file .txt di input ed elabora ogni riga. Se nel disegno corrente viene trovato un riferimento di blocco con lo stesso gestore e lo stesso nome di blocco della riga che sta elaborando, le modifiche apportate all'attributo vengono applicate a tale blocco.

Nota: Assicurarsi che il file di input abbia il layout corretto, altrimenti il comando ATTIN non sarà in grado di importare i dati dal file. Deve essere nello stesso formato generato dal comando ATTOUT.



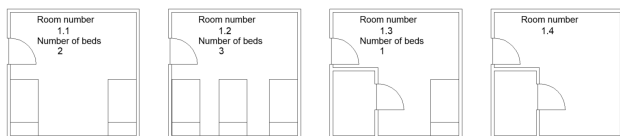
6.117.2 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Inserire il nome file di input degli attributi** la quale consente di selezionare un file .txt predefinito.

Il file contiene le informazioni dei riferimenti di blocco ordinati in una tabella. Le colonne **HANDLE** e **BLOCKNAME** forniscono il gestore e il nome del blocco di un riferimento di blocco. Le colonne aggiuntive forniscono i valori degli attributi del blocco. Ogni riga rappresenta un riferimento di blocco e i relativi valori degli attributi. Il comando ATTIN cercherà le differenze con il disegno corrente e lo adatterà in base al file importato.

Nota: La stringa <> indica che questo valore dell'attributo non si applica a questo blocco specifico.

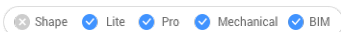
HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS	
'601	Room 4		1.4	<>
'58F	Room 3		1.3	1
'564	Room 2		1.2	3
'53E	Room 1		1.1	2



- 1 Room number 1.1
Number of beds: 2
- 2 Room number 1.2
Number of beds: 3
- 3 Room number 1.3
Number of beds: 1
- 4 Room number 1.4

6.118 ATTIPEDIT (Express Tools)

Modifica il testo di un attributo all'interno di un blocco.



6.118.1 Metodo

Quando si seleziona un attributo a riga singola, l'editor di modifica diretta del testo viene visualizzato senza la barra degli strumenti **Formattazione Testo** e senza il righello. Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale con opzioni aggiuntive.

Quando si seleziona un attributo su più righe, viene visualizzato l'editor di modifica diretta del testo con la barra degli strumenti **Formattazione Testo** e il righello.

6.119 ATTIN (Express Tools)

Estrae le informazioni sugli attributi del blocco dal disegno corrente in un file TXT esterno.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

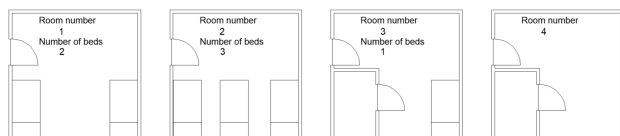
Icona:

6.119.1 Descrizione

Esporta i dati dagli attributi di blocco selezionati in un file .txt il quale può essere rivisto e modificato in un secondo momento.

6.119.2 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Inserire il nome del file di output degli attributi** il quale consente di salvare le informazioni degli attributi di blocco selezionati in un file .txt predefinito.



- 1 Room number 1
Number of beds: 2
- 2 Room number 2
Number of beds: 3
- 3 Room number 3
Number of beds: 1
- 4 Room number 4

L'output del comando ATTOUT è un file .txt. Il file contiene le informazioni dei blocchi selezionati ordinati in una tabella. Le colonne **HANDLE** e **BLOCKNAME** forniscono il gestore e il nome del blocco di un blocco, le colonne aggiuntive forniscono i valori degli attributi del blocco. Ogni riga rappresenta un riferimento di blocco e i relativi valori degli attributi.

Nota: La stringa <> indica che questo attributo non si applica a questo blocco specifico.

HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS	
'601	Room 4	4		<>
'58F	Room 3	3	1	
'564	Room 2	2	3	
'53E	Room 1	1	2	

6.120 ATTREDEF

Ridefinisce un blocco e aggiorna gli attributi associati.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



6.120.1 Descrizione

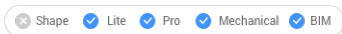
Ridefinisce un riferimento di blocco esistente e aggiorna tutti gli attributi associati dalle entità e dagli attributi, nuovi o esistenti, disponibili nel disegno.

Ai riferimenti di blocco esistenti si applicano le seguenti regole:

- I nuovi attributi utilizzano valori predefiniti.
- I valori degli attributi precedenti inclusi nella nuova definizione di blocco vengono mantenuti.
- I vecchi attributi che non sono inclusi nella nuova definizione di blocco vengono eliminati.
- Le modifiche apportate al formato o alle proprietà con i comandi EDITATT o MODIFATTBL vengono rimosse.
- I dati estesi associati al blocco vengono eliminati.

6.121 SINCATT

Sincronizza gli attributi del blocco.



6.121.1 Descrizione

Sincronizza le definizioni degli attributi in tutti i riferimenti di blocco di una definizione di blocco specificata.

6.121.2 Opzioni all'interno del comando

Selezione

Seleziona il blocco i cui attributi devono essere utilizzati come modello per la sincronizzazione di altri blocchi.

Nome

Seleziona la definizione di blocco da sincronizzare in base al nome o all'elenco di nomi.

Blocco SINCATT?

Sincronizza gli attributi nei blocchi specificati.

Si

Sincronizza gli attributi nel blocco selezionato.

No – salta blocco

Non sincronizza il blocco e passa al blocco successivo.

6.122 VERIFICA

Analizza l'integrità del disegno corrente e corregge gli errori.



Icona:



Nota: Impostare la variabile AUDITCTL a 1, per permettere a Verifica di creare un file ASCII che descrive i problemi e le azioni intraprese. Questo report, con estensione del file .ADT, verrà posizionato nella stessa cartella del disegno corrente.

6.122.1 Descrizione

Verifica la presenza di errori nel disegno corrente e, facoltativamente, ripara il disegno. Rimuove gli attributi ACIS duplicati.

6.122.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Corregge gli errori, se trovati da BricsCAD.

No

Cerca e segnala gli errori nel database dei disegni, ma non li corregge.

6.123 COMPLETAUTO

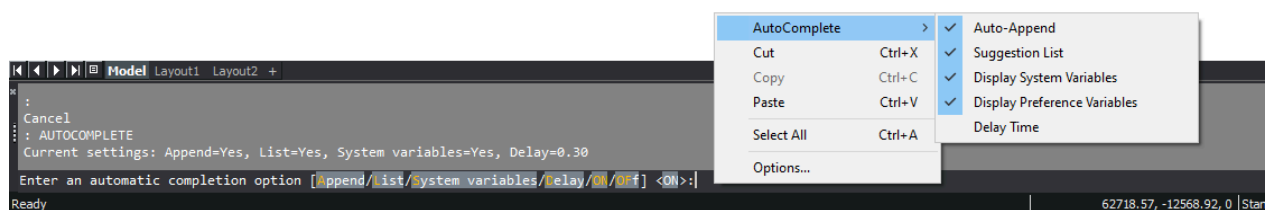
Specifica il funzionamento della funzione di completamento automatico nella riga di comando di BricsCAD.



6.123.1 Descrizione

Questo comando imposta il comportamento della funzione di completamento automatico nella riga di comando di BricsCAD. A tale scopo, è necessario definire come aggiungere ed elencare i comandi e le variabili di sistema visualizzati.

Nota: Sono disponibili sei impostazioni, che possono essere impostate anche facendo clic con il pulsante destro del mouse nella riga di comando, utilizzando la voce **AutoCompletamento** nel menu di scelta rapida.



6.123.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi

Attiva/Disattiva il suggerimento di aggiunta automatica durante la digitazione.

Lista

Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'elenco dei suggerimenti.

Variabili di Sistema

Attiva/Disattiva l'inclusione o meno delle variabili di sistema nell'elenco dei suggerimenti.



Attesa

Specifica il tempo di ritardo prima che venga visualizzato l'elenco dei suggerimenti.

ON

Attiva la modalità di completamento automatico.

OFF

Disattiva la modalità di completamento automatico.

6.123.3 Suggerimenti di completamento automatico basati sull'intelligenza artificiale

Questa funzionalità è un'estensione dell'elenco dei comandi completati automaticamente. Questa funzione aggiunge altri tre suggerimenti oltre a quelli completati in ordine alfabetico. Questi tre suggerimenti sono previsti da un modello di Machine Learning, che viene addestrato in base ai comandi che l'utente ha usato in passato.

Questa funzione è disponibile solo per gli utenti che scelgono di far parte del **Programma Utilizzo Dati e Diagnostica**.

Nota: Questa funzione è disattivata per impostazione predefinita. Può essere abilitato dalla finestra di dialogo **Impostazioni**.

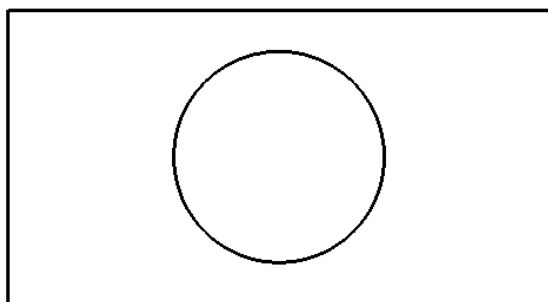
6.124 VINCAUTO

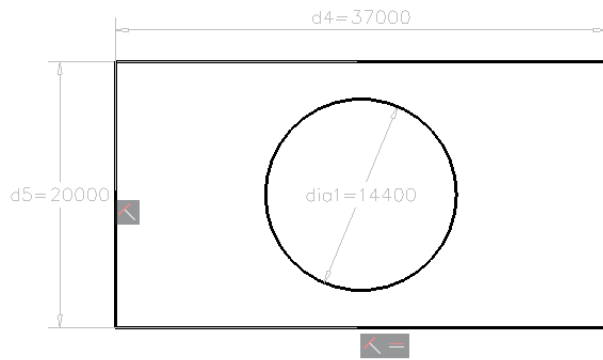
Vincola automaticamente la geometria 2D.

✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.124.1 Descrizione

Vincola automaticamente le entità 2D in un disegno, fornendo sia vincoli geometrici 2D che vincoli dimensionali 2D.





Nota: Per gli utenti con licenze BricsCAD Lite, i vincoli possono essere modificati nel pannello **Gestore Parametri**.

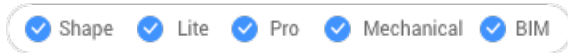
Nota: Per gli utenti con licenze BricsCAD Pro o superiori, i vincoli possono essere modificati nel pannello del **Navigatore Meccanico**.



7. B

7.1 SFONDO

Applica uno sfondo alla finestra corrente.



Icona:

Alias: BACKGROUNDS

7.1.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Sfondo** per applicare uno sfondo alla finestra di layout corrente.

È possibile scegliere tra quattro tipi: **Nessuno**, **Solido**, **Sfumatura** e **Immagine**.

Nota: Impostare Sfondi = On nella finestra di dialogo **Stili di Visualizzazione** nell'**Esplora Disegno** per applicare le modifiche che è possibile apportare nella finestra di dialogo **Sfondo**. Questa opzione è disponibile in tutti gli stili di visualizzazione, tranne 2DWIREFRAME.

7.1.2 Nessuno

Quando il tipo di sfondo è impostato su **Nessuno**, la finestra di dialogo **Sfondo** include 2 aree:



- 1 Tipo
- 2 Anteprima

Tipo

Specifica il tipo di sfondo per la finestra corrente. Quando il tipo di sfondo è **Nessuno**, i colori predefiniti vengono applicati alla finestra corrente.



Anteprima

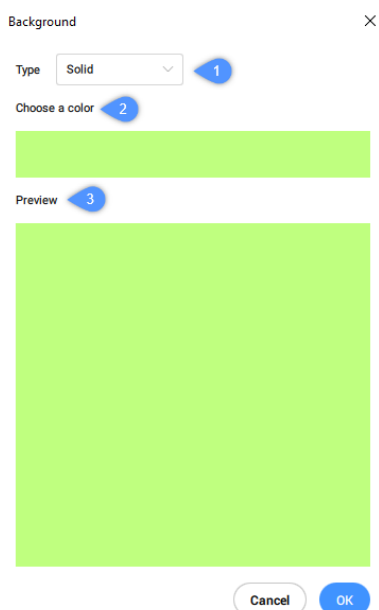
Visualizza un'anteprima dello sfondo. Quando è impostato su **Nessuno**, lo sfondo dipende dalla variabile PERSPECTIVE:

- **Off**: lo sfondo è il colore specificato dalla variabile BKGCOLOR, solitamente bianco o nero.
- **On**: la sfumatura a due colori simula il terreno con il cielo; i colori sono specificati dalle variabili che iniziano con Gradient-, come GRADIENTCOLORTOP, GRADIENTCOLORMIDDLE e GRADIENTCOLORBOTTOM.

Nota: Dopo aver modificato i valori delle variabili, eseguire di nuovo il comando GRADIENTBKGON.

7.1.3 Solido

Quando il tipo di sfondo è impostato su **Solido**, la finestra di dialogo **Sfondo** include 3 aree:



- 1 Tipo
- 2 Scegli un colore
- 3 Anteprima

Tipo

Specifica il tipo di sfondo per la finestra corrente. Quando il tipo di sfondo è **Solido**, alla finestra corrente viene applicato un solo colore.

Scegli un colore

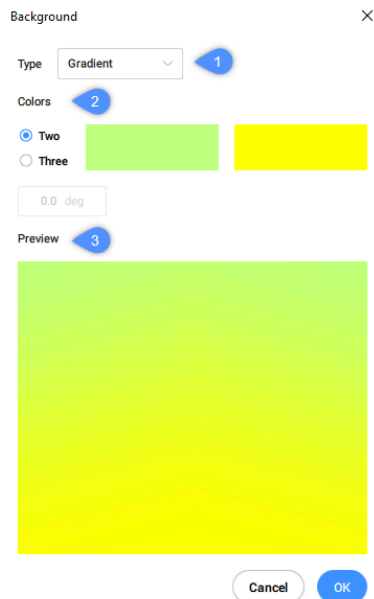
Specifica il colore corrente per lo sfondo solido. È possibile cliccare sul campione di colori per visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona Colore** e specificare un colore diverso.

Anteprima

Visualizza un'anteprima dello sfondo utilizzando il colore selezionato.

7.1.4 Sfumatura

Quando il tipo di sfondo è impostato su **Sfumatura**, la finestra di dialogo **Sfondo** include 3 aree:



- 1 Tipo
- 2 Colori
- 3 Anteprima

Tipo

Specifica il tipo di sfondo per la finestra corrente. Quando il tipo di sfondo è **Sfumatura**, alla finestra corrente viene applicata una sfumatura compresa tra 2 o 3 colori.

Impostazioni gradiente

Specifica la rotazione e i colori per lo sfondo sfumato.

Campo Ruota

Specifica l'angolo di rotazione dello sfondo della sfumatura. È possibile digitare un angolo o utilizzare le frecce per aumentare o diminuire l'angolo.

Colori

Specifica i colori per lo sfondo sfumato.

Due

Applica una sfumatura a due colori allo sfondo. Selezionando questa opzione, nella finestra di dialogo vengono visualizzati due campioni di colore. Uno è per il colore superiore e uno per il colore inferiore. È possibile cliccare sul campione di colore per visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona Colore** e specificare un colore diverso.

Tre

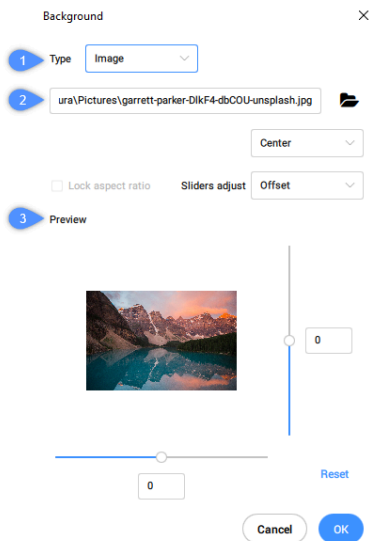
Applica una sfumatura a tre colori allo sfondo. Selezionando questa opzione, la finestra di dialogo visualizza tre campioni di colore. Uno è per il colore superiore, uno per il colore centrale e uno per il colore inferiore. È possibile cliccare sul campione di colore per visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona Colore** e specificare un colore diverso.

Anteprima

Visualizza un'anteprima dello sfondo utilizzando i colori selezionati.

7.1.5 Immagine

Quando il tipo di sfondo è impostato su **Immagine**, la finestra di dialogo **Sfondo** include 3 aree:



- 1 Tipo
- 2 Scegli immagine e impostazioni
- 3 Anteprima

Tipo

Specifica il tipo di sfondo per la finestra corrente. Quando il tipo di sfondo è **Immagine**, viene applicata un'immagine raster alla finestra corrente.

Impostazioni immagini

Specifica il file dell'immagine e la sua posizione per lo sfondo.

Campo Percorso

Specifica il nome e la posizione del file immagine. È possibile immettere il percorso digitandolo o premendo il pulsante Sfoglia per aprire la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine**.

Posizione

Specifica la posizione dell'immagine all'interno della finestra corrente. Le opzioni includono **Centro**, **Stira** e **Mosaico**.

Centro

Centra l'immagine nella finestra.





Stira

Stira le immagini di piccole dimensioni per adattarle alle dimensioni della finestra.



Mosaico

Realizza un mosaico dell'immagine se necessario per riempire la finestra.



Blocca proporzioni

Specifica se le proporzioni dell'immagine vengono mantenute quando l'immagine viene ridimensionata. Questa opzione è disponibile solo quando l'opzione **Regolazione dispositivi di scorrimento** è impostata su **Scala**.

- **ON**: mantiene le proporzioni dell'immagine; i cursori x e y si muovono insieme.
- **OFF**: consente di distorcere l'immagine; i cursori x e y si muovono indipendentemente l'uno dall'altro.

Regola i dispositivi di scorrimenti

Specifica la funzione dei 2 dispositivi di scorrimento disponibili nel riquadro **Anteprima**.

- **Offset**: sposta l'immagine nella finestra.
- **Scala**: ridimensiona l'immagine; consente di rendere l'immagine della stessa dimensione della finestra.

Anteprima

Visualizza un'anteprima dello sfondo utilizzando il file immagine e le opzioni specificate.

Dispositivi di scorrimento X e Y

Regolano l'offset e/o la scala dell'immagine nella finestra. L'impostazione **Regolazione dispositivo di scorrimento** specifica quale delle due impostare.

- **X**: sposta il cursore a sinistra e a destra. Il campo X si aggiorna di conseguenza. È anche possibile digitare un valore nel campo X.



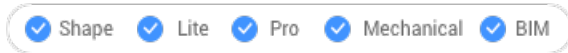
- **Y:** sposta il cursore verso l'alto e verso il basso. Il campo Y viene aggiornato di conseguenza. È inoltre possibile digitare un valore nel campo Y.

Ripristina

Reimposta l'offset su un valore predefinito di 0 e reimposta la scala su un valore predefinito di 1.

7.2 BASE

Modifica il punto di inserimento di base del disegno.



Icona:

Alias: BA

7.2.1 Descrizione

Modifica il punto di inserimento di base del disegno per il momento in cui viene inserito in altri disegni, in genere come blocco o riferimento esterno. Il punto base può essere indicato utilizzando le coordinate X, Y, Z nell'UCS corrente o selezionando un punto nel disegno.

7.3 GESTATTBL

Apri la finestra di dialogo **Gestore Attributi Blocco**.

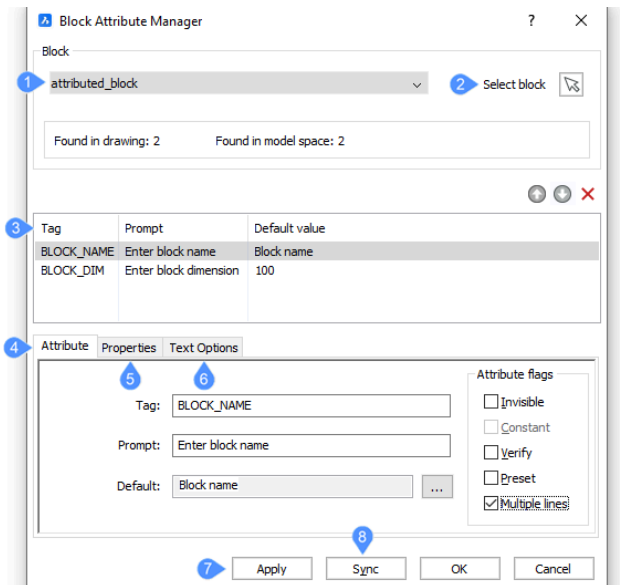


Icona:

7.3.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore Attributi Blocco**, per visualizzare e modificare le definizioni, le proprietà e il testo degli attributi del blocco.

La finestra di dialogo **Gestore Attributi Blocco** consente di modificare tutti gli aspetti degli attributi di una definizione di blocco e quindi applicare opzionalmente le modifiche a tutti i blocchi con lo stesso nome nel disegno.



- 1 Nome del blocco
- 2 Seleziona blocco
- 3 Elenco attributi
- 4 Scheda Attributo
- 5 Scheda Proprietà
- 6 Scheda Opzioni testo
- 7 Applica
- 8 Sincronizza

7.3.2 Nome del blocco

Selezionare un blocco dal disegno di cui si desidera modificare gli attributi.

È possibile selezionare un blocco dall'elenco a discesa.

7.3.3 Seleziona blocco

Consente di selezionare un blocco nel disegno.

7.3.4 Elenco attributi

Selezionare un attributo dall'elenco. Include l'etichetta, la richiesta e il valore predefinito.

⬆️: sposta l'attributo in alto nell'elenco.

⬇️: sposta l'attributo in basso nell'elenco.

✖️: elimina l'attributo dal blocco.

7.3.5 Scheda Attributo

Consente di modificare la definizione dell'attributo selezionato.



Sono disponibili 5 opzioni per l'attributo:

- **Invisibile:** nasconde gli attributi dalla vista; non vengono né visualizzati, né stampati. Tuttavia, gli attributi nascosti possono essere visualizzati con il comando *VISATT*.
- **Costante:** specifica un valore predefinito che l'utente non può modificare.
- **Verifica:** forza l'utente a immettere il valore una seconda volta; questo aiuta a garantire che il valore sia immesso correttamente.
- **Preimposta:** inserisce il valore dell'attributo senza chiederlo all'utente; gli attributi possono essere modificati in un secondo momento con il comando *EDITATT*.
- **Linee Multiple:** se selezionata, consente l'utilizzo di testo multilinea.

7.3.6 Scheda Proprietà

La scheda **Proprietà** consente di modificare le proprietà dell'attributo selezionato.

7.3.7 Scheda Opzioni testo

La scheda **Opzioni testo** consente di modificare le proprietà del testo dell'attributo selezionato.

7.3.8 Applica

Applicare le modifiche alla definizione del blocco e mantenere aperta la finestra di dialogo; scegliere un altro blocco di cui si desidera modificare gli attributi.

7.3.9 Sincronizza

Applicare le modifiche a tutte le varianti dello stesso blocco nel disegno.

7.4 CHIUDIBLOC

Chiude una sessione di modifica del blocco e salva o elimina le modifiche.



Icona:

7.4.1 Opzioni all'interno del comando

Salva

Salva le modifiche e chiude l'**Editor Blocchi**.

Ignora le modifiche del blocco

Ignora le modifiche e chiude l'**Editor Blocchi**.

7.5 BCOUNT (Express Tools)

Indica il numero di istanze di ciascun blocco in un gruppo di selezione.





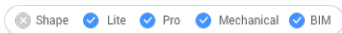
7.5.1 Metodo

Selezionare le entità o premere INVIO per includere tutti i riferimenti di blocco. Il report viene visualizzato nella barra dei comandi.

```
-----  
Table 6p..... 1  
Piano..... 1  
Sofa..... 3  
Sink..... 2  
Bed..... 6
```

7.6 MODIFBLOC

Aprire la finestra di dialogo **Crea o Modifica Definizione Blocco**.



Icona:

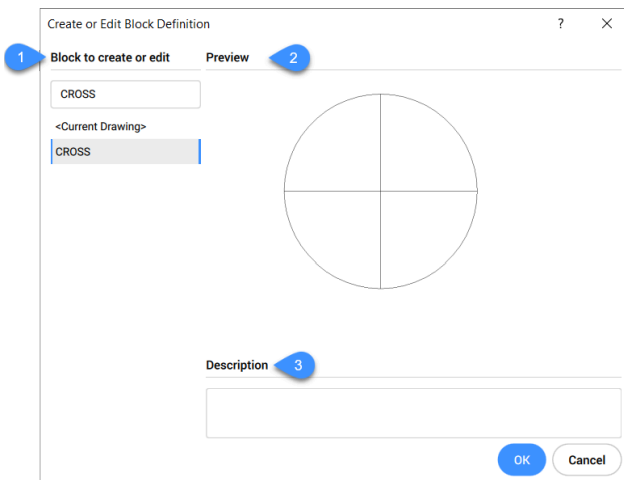
Alias: BEDIT, MBL

7.6.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Crea o Modifica Definizione Blocco** per specificare un blocco da aprire nell'**Editor Blocchi**.

Nota: I comandi HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS e UNISOLATEOBJECTS sono abilitati.

La finestra di dialogo **Crea o Modifica Definizione Blocco** consente di selezionare una definizione di blocco esistente da modificare o di immettere un nuovo nome per creare una nuova definizione di blocco.



- 1 Blocco da creare o modificare
- 2 Anteprima
- 3 Descrizione



7.6.2 Blocco da creare o modificare

Specificare il nome del blocco che si desidera creare o modificare. Per modificare un blocco, è possibile selezionare un blocco dall'elenco sottostante con i blocchi disponibili nel disegno.

7.6.3 Anteprima

Fornisce un'anteprima del blocco selezionato.

7.6.4 Descrizione

Visualizza la descrizione del blocco selezionato.

Cliccare su **OK** per aprire l'**Editor Blocchi**.

7.7 -MODIFBLOC

Modifica le entità che compongono un blocco.



7.7.1 Descrizione

Modifica le entità che compongono un blocco nell'ambiente Editor Blocchi, dopo aver introdotto il nome del blocco nella barra dei comandi. Facoltativamente, crea un nuovo blocco.

7.7.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando -MODIFBLOC

- Modificare un blocco già esistente.
- Creare nuovo blocco.

7.7.3 Opzioni all'interno del comando

Nome del blocco

Immettere un nome di blocco per aprire l'ambiente Editor Blocchi e iniziare a modificare.

Nota: Immettere un nome inutilizzato per creare un nuovo blocco.

?

Elenca i blocchi esistenti.

7.8 BEXTEND (Express Tools)

Estende le entità alle entità nidificate in blocchi e riferimenti esterni.



Icona:

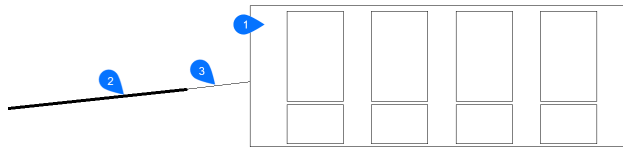
7.8.1 Metodo

Scegliere una o più entità nidificate in blocchi o riferimenti esterni da utilizzare come entità limite (1).

Queste sono le entità a cui vengono estese le entità selezionate successivamente.



Scegliere l'entità da estendere (2). Quando un'altra estremità di un'entità può essere estesa fino a un contorno, BricsCAD estende l'estremità più vicina al punto di selezione.



- 1 Entità limite
- 2 Entità da estendere
- 3 Entità estesa

Nota: Passare alla modalità taglia: tenere premuto il tasto Maiusc per selezionare la parte di un'entità da tagliare all'intersezione con le entità di contorno più vicine. Vedere il comando BTRIM.

7.8.2 Opzioni all'interno del comando

Intercetta

Seleziona tutte le entità che attraversano una polilinea di selezione. L'intercetta di selezione è costituita da una serie di segmenti di linea temporanei. L'intercetta di selezione non forma un loop chiuso.

Interseca

Seleziona le entità all'interno e che incrociano un'area rettangolare definita da due punti.

Modalità spigolo

Alterna tra **Estendi** e **Nessuna estensione**.

Estendi

Estende l'oggetto del contorno lungo il suo percorso naturale per intersecare un altro oggetto o il suo spigolo implicito nello spazio 3D.

Non estende

Specifica che l'oggetto deve estendersi solo fino a un oggetto del contorno che lo interseca effettivamente nello spazio 3D.

Proiezione

Specifica il metodo di proiezione utilizzato per l'estensione degli oggetti.

Nessuna proiezione

Estende solo le entità che intersecano i contorni reali nello spazio 3D.

piano xy dell'Ucs

Proietta le entità e i contorni sul piano x,y dell'UCS corrente, quindi estende le entità proiettate che intersecherebbero i limiti proiettati.

Vista Corrente

Proietta le entità nella vista corrente e quindi le estende di conseguenza.

Cancella

Elimina le entità selezionate.

7.9 PTRATT

Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.



✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** per creare un'entità di tratteggio nel disegno corrente.

7.10 -PTRAT

Riempi le aree 2D chiuse con motivi ripetuti o colori a tinta unita.

✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

Vedere il comando -TRATTEGGIO.

7.11 BIMAGGRIFDETTAGLIO

Crea un collegamento tra un modello principale e un file di dettaglio.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro ✕ Mechanical BIM

7.11.1 Descrizione

Il comando viene utilizzato per posizionare i riferimenti di dettaglio in un modello principale.

- Un riferimento di dettaglio è un solido nel modello.
- Il solido è un **Dettaglio** di tipo BIM, il che significa che memorizza l'id univoco di un dettaglio nel database.
- Il riferimento di dettaglio è un collegamento tra un punto del modello principale e un dettaglio.

Nota: Il riferimento di dettaglio viene posizionato sul layer **DETAIL_VOLUME**.

7.11.2 Metodo

Scegliere il dettaglio da inserire come riferimento di dettaglio. Quindi, scegliere una delle due modalità per aggiungere riferimenti di dettaglio.

7.11.3 Opzioni all'interno del comando

Solido esistente

È possibile promuovere i solidi esistenti a riferimenti di dettaglio semplicemente cliccando sui solidi. Questa modalità è la più semplice da usare, ma è necessario creare i solidi in anticipo.

Seleziona estensioni

Genera un rettangolo di selezione diretto attorno alle (sotto)entità selezionate dall'utente. Si ha la possibilità di aumentare questa scatola. La casella generata verrà promossa a riferimento di dettaglio.

7.12 BIMAGGECENTRICITA

Controlla le posizioni relative dell'asse dei solidi lineari.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro ✕ Mechanical BIM

Icona:



7.12.1 Descrizione

Aggiunge eccentricità ai solidi lineari rispetto al loro asse.

7.12.2 Metodo

Selezionare uno o più solidi lineari e scegliere una posizione di base. È possibile utilizzare il widget o digitare una posizione nella Barra dei comandi.

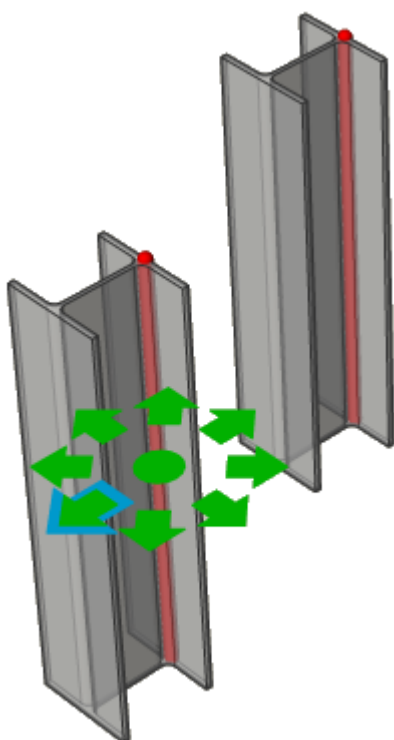
Facoltativamente, è possibile inserire un vettore di offset aggiuntivo.

Nota: Il comando BIMAGGECCENTRICITA funziona solo con gli elementi strutturali.

7.12.3 Opzioni all'interno del comando

Scegliere posizione base

- Cliccare su una delle nove posizioni del widget.



- Digitare una posizione nella Barra dei comandi. Le opzioni sono: **TR**: in Alto a Destra, **TM**: in Alto Medio, **TL**: in Alto a Sinistra, **MR**: in Mezzo a Destra, **ML**: in Mezzo a Sinistra, **BR**: in Basso a Destra, **BM**: in Basso Medio, **BL**: in Basso a Sinistra, **C**: Centro (ripristina l'asse della selezione sulla posizione predefinita),

extra Offset

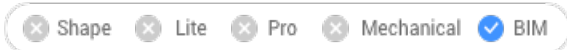
Permette di spostare l'asse in qualsiasi punto.

- **Ripristina**: ripristina l'offset extra.
- **al Centroide**: sposta l'asse sul punto medio geometrico del profilo.
- **Eccentricità**: permette di impostare l'asse in una delle nove posizioni predefinite.



7.13 BIMALLINEABLOCCHISEZIONE

Allinea i blocchi di sezione nello spazio modello.



7.13.1 Descrizione

Questo comando riallinea i risultati della sezione in base alla variabile di sistema *SECTIONRESULTINTERVAL*.

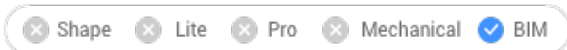
7.13.2 Metodo

Allinea i blocchi di sezione BIM nello spazio modello del disegno in cui i blocchi sono stati generati.

Nota: *BIMAGGIORNASEZIONE* identifica se si è verificata una sovrapposizione tra i blocchi di sezione generati nello spazio modello e suggerisce di chiamare *BIMALLINEABLOCCHISEZIONE* in questo caso.

7.14 BIMMODELLOANALITICO

Crea un modello analitico da un modello BIM completamente classificato.



7.14.1 Descrizione

Consente di generare un modello analitico da un modello 3D completo di una struttura.

7.14.2 Metodo

Il comando apre la finestra di dialogo **Deviazioni consentite dall'asse centrale** e inizia con una proposta generata automaticamente, ma consente agli utenti di adattare ulteriormente il modello. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Deviazioni consentite dall'asse centrale**.

La proposta automatica cercherà di minimizzare i collegamenti rigidi (eccentricità) il più possibile spostando, estendendo e ruotando anche alcune linee dell'asse. Il numero di tali modifiche può essere controllato dalle impostazioni di deviazione.

Nota: La proposta generata può essere modificata in seguito utilizzando le opzioni all'interno della finestra di dialogo **Deviazioni consentite dall'asse centrale**.

7.14.3 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni visive

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni visive**. Permette di spuntare e deselezionare diverse caratteristiche di assi e nodi per evidenziare (in giallo) gli assi e i nodi che corrispondono a queste caratteristiche. Inoltre, la dimensione dei dischi che rappresentano i nodi può essere modificata da qui.

Ricalcola

Propaga ulteriormente l'effetto di una modifica locale, consentendo modifiche nel modello completo. Lancerà una soluzione globale che cercherà ancora una volta di ridurre al minimo i legami rigidi, rispettando le modifiche apportate.



Esporta ed esci

Esporta il modello in un file IFC (*.ifc) o CIS/2 (*.stp).

7.14.4 Opzioni in un nodo

Selezionare assi connessi

Seleziona gli assi collegati al nodo.

Rimuovi

Rimuove il nodo e gli assi collegati verranno disconnessi.

Connetti agli assi

Connette il nodo a uno (assi) scelto.

Disconnetti dagli assi

Disconnette il nodo da un asse (assi) scelto.

Divisione automatica

Divide automaticamente il nodo in due nodi.

Dividi lungo l'asse

Divide manualmente il nodo lungo un asse.

Unisci

Unisce due o più nodi selezionati.

7.14.5 Opzioni in un asse

Selezionare nodi connessi

Seleziona i nodi connessi all'asse.

Rimuovi

Rimuove l'asse.

Connetti al nodo

Connette l'asse a un nodo scelto.

Disconnetti dal nodo

Disconnette l'asse da un nodo scelto.

Aggiungere restrizioni

Aggiunge una restrizione sull'asse.

La restrizione che è possibile aggiungere dipende dalle restrizioni già imposte.

Se non ci sono ancora restrizioni, puoi aggiungere le seguenti restrizioni:

- Parallelo alla ineaasse.
- Limiti interni del profilo.
- Al pianomedio più vicino
- Alla posizione di base più vicina.
- Al centro.
- Nessuna estensione di lunghezza.



Rilascia restrizioni

Allenta una restrizione sull'asse.

La restrizione che è possibile allentare dipende dalle restrizioni che vengono imposte.

Per lo più queste saranno le restrizioni che è possibile allentare:

- Limiti interni del profilo.
- Limiti esterni del profilo.
- Non parallelo.
- Consenti estensione della lunghezza.

7.15 BIMANCORA (Sperimentale)

Ancora/disancora un blocco a/da una faccia di un solido 3D.



Icona:

7.15.1 Esclusione di responsabilità



BIMANCORA è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

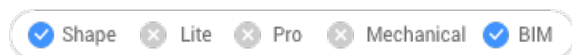
7.15.2 Metodo

Per ancorare un blocco su una faccia solida 3D, selezionare il riferimento del blocco, quindi selezionare un punto su una faccia di un solido 3D. L'ancoraggio collega il blocco alla faccia. Il blocco rimarrà sulla faccia quando il solido ospite viene spostato o modificato.

Per disancorare un blocco da una faccia di un solido 3D, selezionare il blocco ancorato, quindi selezionare **Sì**.

7.16 BIMAPPLICAPROFILO

Applica un profilo alle entità lineari e ai solidi lineari.



Icona:

7.16.1 Descrizione

Consente di aggiungere profili, di staccare il profilo corrente e di convertire i solidi in linee.



Nota:

- Assicurarsi che i percorsi selezionati siano posizionati nel piano XY dell'UCS corrente.
- Le entità lineari accettate come percorsi sono: linee, polilinee, archi, cerchi, archi ellittici, ellissi ed eliche.
- Le spline aperte e chiuse sono accettate come percorsi solo se hanno tangenti predefinite non autointersecanti.

7.16.2 Metodi

Esistono due metodi per applicare i profili:

- Scegliere un profilo dalla libreria.
- Scegliere un'entità di profilo nel disegno.

7.16.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare percorso

Selezionare entità lineari o solidi lineari.

Selezionare profilo

Selezionare un'entità profilo nel disegno (un'entità 2D chiusa, una regione o un solido lineare esistente) o premere **Invio** per visualizzare la finestra di dialogo **Profili**.

Applica profilo?

- **Quarto di giro:** ruota il profilo di 90° in senso antiorario.
- **Ruota:** ruota il profilo secondo un angolo definito dall'utente. I valori positivi ruotano il profilo in senso antiorario.
- **Eliminare ritaglio:** rimuove tutti i ritagli dal/i solido/i lineare/i selezionato/i.

Libreria

Apri la finestra di dialogo **Profili** per modificare il profilo.

converti solidi in Linea

Converte i solidi lineari nella loro linea d'asse.

STacca il profilo corrente

Scollega i profili solo se alle entità è associato un profilo.

7.17 BIMATTACCACOMPOSIZIONE

Attacca/stacca una composizione BIM ai solidi.



Icona:

7.17.1 Metodo

Il comando:

- Associa una composizione selezionata ai solidi selezionati.



- Stacca le composizioni dai solidi selezionati.

Nota: Per visualizzare in anteprima nel disegno le composizioni attaccate, attivare la variabile di sistema `RENDERCOMPOSITIONMATERIAL`.

Selezionare una composizione e i solidi a cui collegare la composizione, quindi scegliere una faccia di riferimento.

Il comando trova le connessioni interrotte (ad angolo/di testa) tra i solidi selezionati e i solidi adiacenti e le ripristina automaticamente.

Nota: Assicurarsi che la variabile di sistema `KEEPCONNECTIONS` sia attivata.

Accettare/rifiutare tutte le connessioni ripristinate o controllare le connessioni singolarmente.

Esistono tre metodi per selezionare la composizione da attaccare ai solidi:

- Immettere il nome della composizione.
- Usare la finestra di dialogo **Composizioni**.
- Selezionare un'entità a cui è collegata una composizione.

Nota: È possibile anche trascinare e rilasciare la composizione dal pannello **Composizioni**.

7.17.2 Opzioni all'interno del comando

Dialogo

Apri la finestra di dialogo **Composizioni**.

Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo comando **BLCOMPOSIZIONI**.

Entità

Applica la composizione di un solido esistente. Innanzitutto, selezionare le entità da cui copiare la composizione; quindi, selezionare una o più entità a cui attaccare la composizione.

Stacca

Permette di staccare una composizione, mantenendo la classificazione BIM, a differenza dell'opzione **Declassifica** del comando `BIMCLASSIFICA`, che rimuove tutti i dati BIM.

Accetta

Accetta tutti i collegamenti muro-muro ripristinati automaticamente.

Rifiuta

Rifiuta tutti i collegamenti muro-muro ripristinati automaticamente.

Verifica individualmente

Ingrandisce la vista su ogni connessione ripristinata e consente di accettarla o rifiutarla.

Sì

Accetta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

No

Rifiuta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

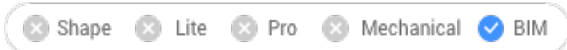
Conferma

Conferma la selezione dell'opzione precedente.



7.18 BIMATTACCAPOSSPAZIALE

Attacca (o rimuove) una posizione spaziale a/da una selezione di entità.



Icona:

7.18.1 Metodo

Eeguire il comando e scegliere uno dei numeri di posizione oppure scegliere di collegare o scollegare le posizioni.

7.18.2 Opzioni all'interno del comando

Attacca automaticamente posizione spaziale

Consente di assegnare automaticamente una posizione spaziale. Se necessario, vengono creati nuovi edifici e piani nella finestra di dialogo **Gestore Edifici e Piani**.

Stacca posizione corrente

Consente di rimuovere la posizione spaziale corrente da un gruppo di selezione (inclusa la proprietà **Spazio**).

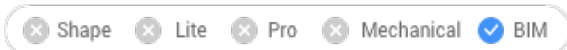
SElezione spazio

Consente di assegnare uno spazio a una selezione di entità selezionando prima le entità e quindi lo spazio da assegnare.

Nota: Assegnando un nuovo **Spazio** a un elemento di costruzione si sovrascrivono le proprietà **Piano** e **Edificio** dell'elemento con quelle dello spazio.

7.19 BIMAUTOMATCH

Abbina la composizione, le proprietà o i parametri delle entità di esempio a tutte le entità simili nel progetto.



Icona:



7.19.1 Metodo

BIMAUTOMATCH trova le somiglianze in base al tipo di elemento, alla proprietà interno/esterno, all'orientamento, alla posizione spaziale, al numero di finestre in un muro e alle proprietà già definite. Non sovrascriverà le proprietà già definite, a meno che non sia possibile trovare alcuna entità non modificata e l'utente non specifichi un'entità di origine.

Ad esempio: nel progetto è stata associata una composizione specifica a un muro e a un solaio. Invece di associare la composizione a tutti i muri e i solai simili 1 per 1, è possibile utilizzare questo comando per eseguire questa operazione automaticamente.

Nota: Questo comando funziona meglio quando il progetto è bimificato.



7.19.2 Opzioni all'interno del comando

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Corrispondenza Automatica** (vedere l'articolo **finestra di dialogo Corrispondenza automatica**):

Nota: Quando nel disegno sono presenti entità non modificate o non classificate ed è presente un solo edificio, non viene richiesto nulla.

Completamento automatico

Corrisponde tutte le opzioni selezionate per le entità nel disegno aperto con entità simili nel disegno aperto.

Nota: Quando si sceglie **Completamento automatico** con più edifici nel disegno, è necessario specificare l'edificio o gli edifici a cui applicare lo stile:

Tutti

Tutti gli edifici verranno presi in considerazione durante l'esecuzione di Corrispondenza Automatica.

Edificio

La Corrispondenza Automatica viene applicata solo come se **Edificio** fosse l'unico edificio del disegno.

0 per edificio-2

La Corrispondenza Automatica viene applicata solo come se **edificio-2** fosse l'unico edificio nel disegno.

1 per edificio-3

La funzione Corrispondenza Automatica viene applicata solo come se **edificio-3** fosse l'unico edificio nel disegno.

Nome altro dell'edificio (prima lettera maiuscola)

Tutti i nomi degli edifici, disponibili nel disegno corrente, sono elencati qui.

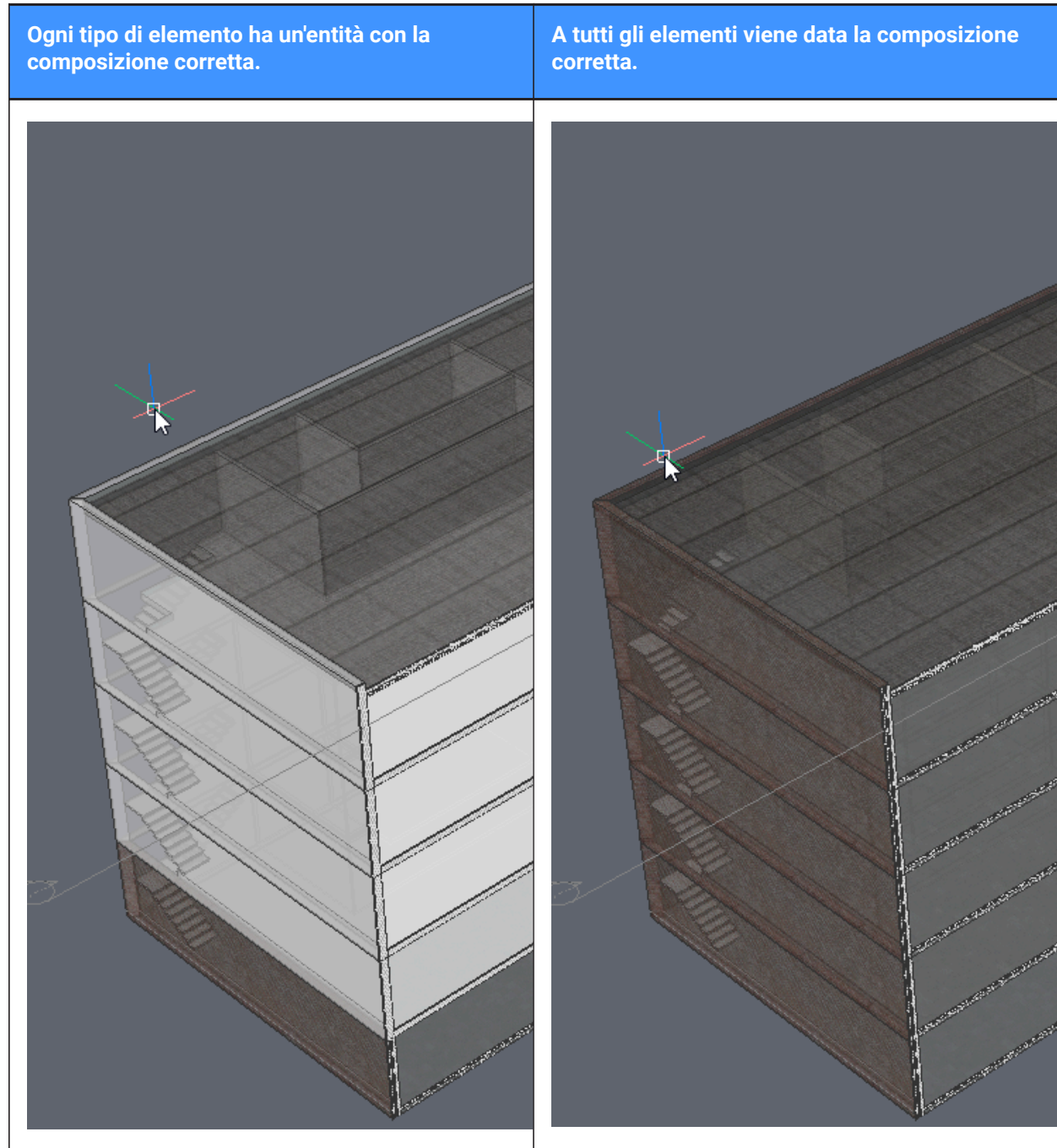
Nota: La Corrispondenza Automatica viene applicata solo come se **Nome altro dell'edificio** fosse l'unico edificio nel disegno.

File esterno

Abbina tutte le opzioni selezionate per le entità nel disegno aperto con entità simili nel disegno aperto.

Nota: Quando si sceglie **File esterno** con più edifici in entrambi i disegni, è necessario selezionare un edificio da cui rilevare lo stile e tutti o un solo edificio a cui applicare lo stile (vedere le opzioni precedenti).


Nota: Quando tutte le entità hanno composizioni o una stessa proprietà personalizzata o tutte le finestre o le scale hanno parametri personalizzati, verrà richiesto di selezionare un'entità, una finestra o una scala nel disegno da cui si desidera copiare la composizione o i parametri per consentire ad AUTOMATCH di sovrascriverli.



7.20 BIMTRAVE

Crea solidi classificati come **Trave**.

- Shape
- Lite
- Pro
- Mechanical
- BIM

Icona: 



7.20.1 Descrizione

Il comando crea travi con forme diverse. È possibile definire le opzioni tramite il pannello del contesto dei comandi e tramite la Barra dei comandi.

7.20.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Trave**.

Nota: Per posizionare le travi più facilmente, attivare la **Modalità Vista dall'Alto (TVM)** prima di avviare il comando cliccando su un disco del piano (☒) nella **Barra dei Piani** (vedere l'articolo **La Barra dei Piani**). Assicurarsi che il piano della sezione superiore sia posizionato sopra la trave.

Esistono due metodi per creare travi:

- Posizionamento di travi singole, vincolate dall'asse X/Y
- Disegnare travi multiple, non vincolate dall'asse X/Y.

Utilizzare le quote dinamiche per definire il punto di inserimento di una trave singola in modo più accurato. Queste dimensioni mostrano le distanze dalla singola trave alle pareti e/o alle travi. Premere il tasto **TAB** per passare da una quota all'altra e impostarle manualmente.

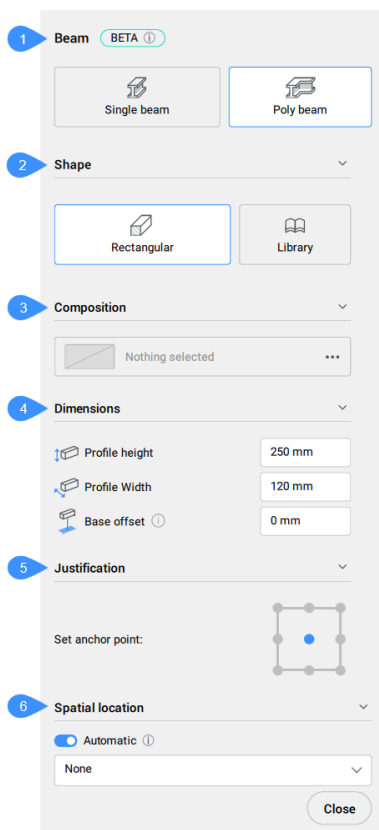
Nota: Le quote dinamiche vengono visualizzate se **Input Dinamico (DYN)** è impostato su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare la direzione della singola trave corrente. Premere il tasto **Ctrl** per passare dall'opzione **Trave allineata a X** a **Trave allineata a Y**.



Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema **HOTKEYASSISTANT** è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni di BIMTRAVE** è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione di Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

7.20.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



- 1 Modalità creazione
- 2 Forma
- 3 Composizione
- 4 Quote
- 5 Giustificazione
- 6 Localizzazione spaziale

Modalità creazione

Scegliere un metodo per creare la trave o le travi correnti.

Trave singola

Crea travi singole allineate a X o a Y.

Trave multipla

Crea una trave a forma di polilinea, non vincolata dall'asse X o Y. È possibile definire la nuova trave disegnando manualmente una polilinea.

Forma

Definisce il profilo della trave corrente. È possibile selezionare un profilo esistente o crearne uno nuovo.

Rettangolo

Crea una trave con un profilo rettangolare. Per questo profilo vengono visualizzate impostazioni di dimensione specifiche.



Libreria

Aprire la finestra di dialogo **Profili** che consente di selezionare un profilo esistente o di definirne uno nuovo.

Composizione

Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Composizioni** che consente di definire la composizione della trave corrente. Qui è possibile modificare il tipo di composizione selezionando un nuovo filtro dal menu a discesa in alto a sinistra.

Nota: I profili delle travi richiedono uno spessore variabile dello strato. Nella sezione **Composizione** viene visualizzata un'icona di avviso quando selezionate una composizione con uno spessore fisso.

Quote

Altezza del profilo/Larghezza del profilo

Imposta l'altezza/larghezza del profilo.

Nota: Queste opzioni sono disponibili solo per il profilo **Rettangolare**.

Offset base

Imposta il valore di offset per la base della trave.

Nota: Un offset della base può comportare la creazione di travi al di sopra del piano di ritaglio superiore della **Modalità vista dall'alto** rendendole invisibili. Per evitare questo problema, trascinate il piano di ritaglio superiore su una quota altimetrica più alta nella **barra dei piano**.

Giustificazione

Ci sono nove punti di giustificazione: Alto-Sinistra, Alto-Centro, Alto-Destra, Mezzo-Sinistra, Mezzo-Centro, Mezzo-Destra, Basso-Sinistra, Basso-Centro, Basso-Destra. Per impostazione predefinita, il punto di ancoraggio è impostato al mezzo-centro. Per modificarlo, cliccare su un altro punto di ancoraggio visualizzato.

Localizzazione spaziale

Consente di selezionare una posizione spaziale dal menu a discesa da assegnare alla trave.

Automatico

Copia la posizione spaziale del solaio sottostante più vicino o il piano attivo in **Modalità Vista dall'Alto**.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comandi e quelle all'interno del widget **Assistente Tasti di scelta rapida** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

7.21 BIMVERIFICADETTAGLI

Esamina i dettagli del Progetto BIM e i relativi riferimenti.



7.21.1 Descrizione

Il comando apre un pannello contesto comando il quale consente di vedere quale dettaglio del progetto BIM ha riferimenti nel modello del Progetto 3D/foglio (elenca i suoi riferimenti, se presenti). Controlla anche i collegamenti tra tutti i riferimenti ai dettagli/layout e i relativi file DWG.

7.21.2 Metodo

Utilizzare il comando con il modello del Progetto 3D o il file del foglio aperto.



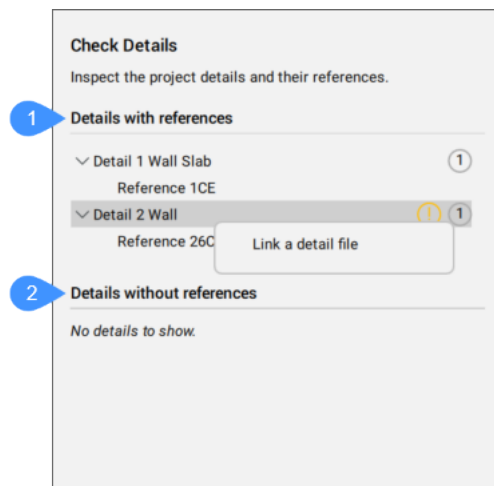
Il pannello contesto comandi visualizza i dettagli nelle viste ad albero, con ogni nodo che rappresenta un dettaglio. Per ogni dettaglio, il numero dei riferimenti rilevati viene visualizzato accanto al nome del dettaglio. Espandere un nodo per visualizzare i riferimenti.

Attraverso il pannello contesto comando è possibile:

- Identificare i riferimenti di dettaglio evidenziando nel disegno quelli selezionati nel pannello (per modelli 3D/fogli).
- Aggiornare i collegamenti tra i riferimenti di dettaglio nel modello o i layout di dettaglio su fogli e file DWG di dettaglio (per modelli 3D/fogli).
- Inserire nei layout del foglio corrente i dettagli BIM a cui si fa riferimento nel modello (per i fogli).
- Aggiornare i layout di dettaglio inseriti nel foglio corrente (per i fogli).

Cliccare con il pulsante destro del mouse su un dettaglio per visualizzare un menu contestuale con azioni specifiche per il file corrente.

Modello 3D:



1 Dettagli con riferimenti

2 Dettagli senza riferimenti

Dettagli con riferimenti

Elenca tutti i dettagli del progetto che contengono riferimenti nel modello 3D.

Dettagli senza riferimenti

Elenca tutti i dettagli del progetto senza riferimenti nel modello 3D.

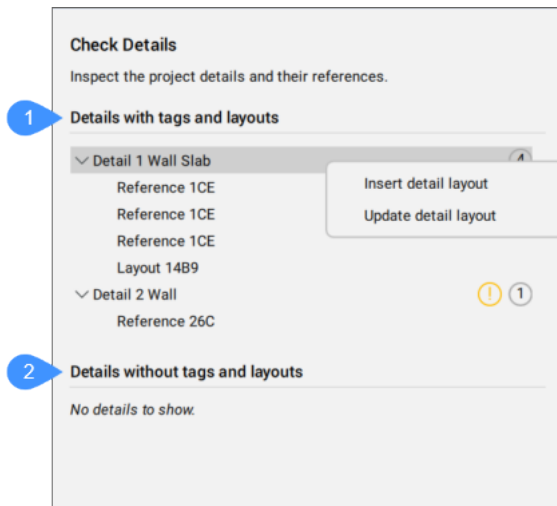
Opzioni menu contestuale:

Collega un file di dettaglio

Consente di riassegnare un file di dettaglio a un dettaglio nel database.

Nota: L'opzione è disponibile solo quando manca il file di dettaglio.

Foglio:



- 1 Dettagli con etichette e layout
- 2 Dettagli senza etichette e layout

Dettagli con etichette e layout

Elenca tutti i dettagli del foglio che contengono etichette e layout. Espandere un nodo per visualizzare i riferimenti/layout di dettaglio.

Dettagli senza etichette e layout

Elenca tutti i dettagli del foglio che non dispongono di etichette e layout.

Opzioni menu contestuale:

Collega un file di dettaglio

Consente di riassegnare un file di dettaglio a un dettaglio/layout dettaglio nel database.

Nota: L'opzione è disponibile solo quando manca il file di dettaglio.

Inserisci layout dettaglio

Elenca i nomi dei layout nel file di dettaglio selezionato e consente di inserirne uno del foglio.

Digitare il nome di un layout, premere **Invio**, quindi selezionare il punto base e il secondo punto dell'inserimento.

Aggiorna layout

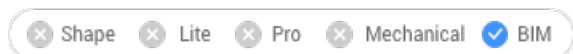
Aggiorna il layout dettaglio inserito.

7.22 BIMCLASSIFICA

Classifica un'entità e ottiene un nome e un **GUID** univoco interno (= identificatore univoco globale).

Nota: Il **GUID** viene mantenuto anche quando la classificazione BIM viene modificata.

Una classificazione può essere assegnata a qualsiasi entità .dwg.



Icone:



7.22.1 Metodo

Selezionare le entità da classificare o premere **Invio** per classificare l'intero disegno.

La definizione degli elementi BIM è dettagliata nella finestra di dialogo **Classifica Come Elemento BIM**. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo correlato **finestra di dialogo Classifica Come Elemento Bim**.

7.22.2 Opzioni all'interno del comando

Muro

Classifica la selezione come muri.

Nota: L'assegnazione di una composizione Muro a un solido classifica automaticamente il solido come muro.

Colonna

Classifica la selezione come colonne.

Solaio

Classifica la selezione come solai.

Nota: L'assegnazione di una composizione Solaio o Tetto a un solido classifica automaticamente il solido come Solaio.

Trave

Classifica la selezione come travi.

Finestra

Classifica la selezione come finestre.

Porta

Classifica la selezione come porte.

SPazio

Classifica le entità 2D e 3D come spazi. (Elemento Struttura Spaziale IFC)
Converte li locali BIM in spazi BIM.

Edificio

Classifica le entità 3D come edifici. (Elemento Struttura Spaziale IFC)

Plano

Classifica le entità 3D come piani. (Elemento Struttura Spaziale IFC)

Elemento di costruzione

Classifica la selezione come elementi di costruzione non specificati.

Xrif

Classifica la selezione come Riferimenti esterni.

Altro

Permette di classificare la selezione o convertire la selezione in un blocco e classificare il riferimento del blocco.

Nota: Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Classifica Come Elemento BIM**.

AUto

Classifica automaticamente l'entità o le entità selezionate.



Nota: Equivale all'esecuzione del comando BIMIFICA.

STRutturale

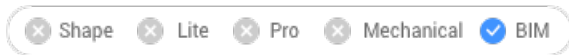
Classifica la selezione come Elementi Strutturali dell'edificio.

Declassifica

Rimuove tutti i dati BIM dalle entità selezionate.

7.23 BIMRACCOGLIDETTAGLI

Raccoglie tutti i dettagli BIM contrassegnati dal foglio attivo e inserisce i layout di questi dettagli sul foglio.



7.23.1 Metodo

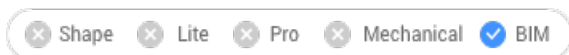
Dopo aver raccolto tutti i dettagli BIM con etichetta dal foglio attivo, inserisce i layout di questi dettagli sul foglio. Per i dettagli con più layout, assegnare un nome a un layout da inserire. Specificare i punti di inserimento di base e secondo per il layout.

Il layout inserito conterrà un puntatore all'origine dei dettagli. Queste informazioni aggiuntive consentono al comando BIMVERIFICADETTAGLI di elencare e interagire con i layout inseriti dei dettagli del progetto.

Nota: Questo comando è disponibile solo in un foglio di un Progetto BIM.

7.24 -BIMRACCOGLIDETTAGLIDAFOLGI

Raccoglie tutti i dettagli BIM dai fogli con nome.



7.24.1 Descrizione

Raccoglie tutti i dettagli BIM dai fogli del Progetto BIM denominati e inserisce i layout di questi dettagli come riferimenti di blocco separati sul foglio aperto.

Nota: Questo comando è disponibile solo in un foglio di un Progetto BIM.

7.24.2 Metodo

Assegna un nome ai fogli di Progetto BIM uno per uno da cui raccogliere tutti i dettagli. Premere **Invio** per terminare il processo di selezione dei fogli. Tutti i dettagli rilevati sono elencati nel campo superiore della Barra dei comandi.

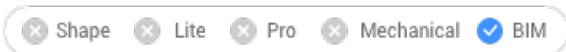
Per i dettagli con più layout, assegnare un nome a un layout da inserire.

Specificare i punti di inserimento base e secondo per la raccolta di layout.

I layout inseriti contengono un puntatore alle fonti dei dettagli. Queste informazioni aggiuntive consentono al comando BIMVERIFICADETTAGLI di elencare e interagire con i layout inseriti dei dettagli del Progetto.

7.25 BIMCOLONNA

Crea solidi classificati come **Colonna**.



Icona:

7.25.1 Descrizione

Il comando crea colonne con forme diverse. È possibile definire le opzioni tramite il pannello contesto comando che si apre all'avvio del comando, nonché tramite la Barra dei comandi.

7.25.2 Metodo

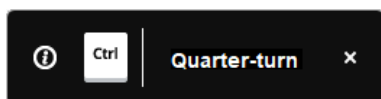
Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Colonna**. Impostare le opzioni della colonna corrente e posizionare la colonna nel modello.

Nota: Per posizionare le colonne più facilmente, attivare la **Modalità Vista dall'Alto** (TVM) prima di avviare il comando cliccando su un disco del piano () nella **Barra dei Piani** (vedere l'articolo **La Barra dei Piani**).

Utilizzare le quote dinamiche per definire il punto di inserimento in modo più accurato. Queste quote mostrano le distanze tra il punto di ancoraggio e altri muri e/o colonne. Premere il tasto **TAB** per passare da una quota all'altra e impostarle manualmente.

Nota: Le quote dinamiche vengono visualizzate se **Input Dinamico (DYN)** è impostato su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

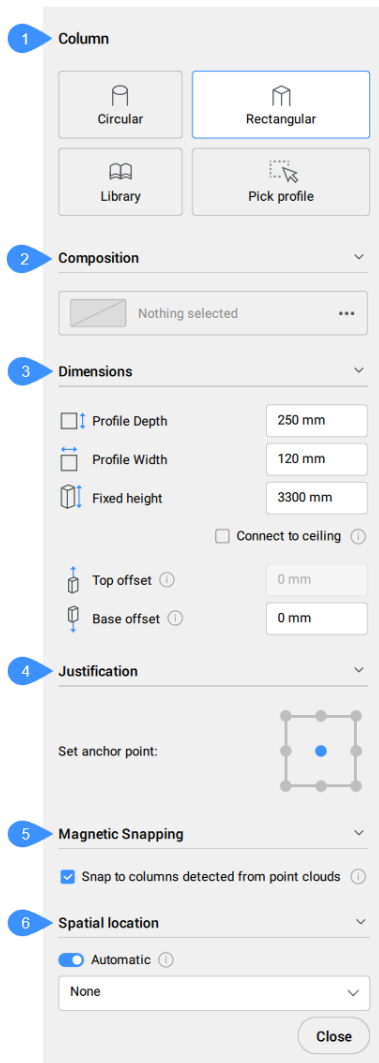
Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per ruotare l'orientamento della sezione trasversale del profilo. Premere il tasto **Ctrl** per ruotarlo di 90 gradi in senso antiorario.



Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema **HOTKEYASSISTANT** è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni di BIMCOLONNA** è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione di Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

Utilizzare le quote di selezione per riposizionare la colonna selezionata rispetto ai muri e/o alle colonne rilevate più vicini o ad altri punti di riferimento utili (vedere l'articolo **Quote di Selezione**).

7.25.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



- 1 Colonna
- 2 Composizione
- 3 Quote
- 4 Giustificazione
- 5 Snap Magnetico
- 6 Localizzazione spaziale

Colonna

Definisce il profilo corrente. È possibile scegliere un profilo esistente, sceglierne uno dal disegno o crearne uno nuovo.

Circolare

Crea una colonna con un profilo circolare. Per questo profilo vengono visualizzate impostazioni di dimensione specifiche.



Rettangolo

Crea una colonna con un profilo rettangolare. Per questo profilo vengono visualizzate impostazioni di dimensione specifiche.

Libreria

Apri la finestra di dialogo **Profili** che consente di selezionare un profilo esistente o di definirne uno nuovo.

Seleziona profilo

Consente di selezionare un profilo dal disegno e di impostarlo come profilo corrente.

Composizione

Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Composizioni** che consente di definire la composizione della colonna corrente. Qui è possibile modificare il tipo di composizione selezionando un nuovo filtro dal menu a discesa in alto a sinistra.

Nota: I profili delle colonne richiedono uno spessore variabile degli strati. Nella sezione **Composizione** viene visualizzata un'icona di avviso quando selezionate una composizione con uno spessore fisso.

Quote

Profondità profilo/Larghezza profilo

Imposta la profondità/larghezza del profilo.

Nota: Queste opzioni sono disponibili solo per il profilo **Rettangolare**.

Raggio Profilo

Imposta il raggio del profilo.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per il profilo **Circolare**.

Altezza fissa

Imposta un'altezza fissa per la colonna.

Collegare al soffitto

Cerca i solidi superiori a cui connettersi

Offset superiore

Imposta il valore di offset per la parte superiore della colonna.

Offset base

Imposta il valore di offset per la base del pilastro.

Giustificazione

Ci sono nove opzioni di giustificazione: Alto-Sinistra, Alto-Centro, Alto-Destra, Mezzo-Sinistra, Mezzo-Centro, Mezzo-Destra, Basso-Sinistra, Basso-Centro, Basso-Destra. Per impostazione predefinita, il punto di ancoraggio è impostato al mezzo-centro. Per modificarlo, cliccare su un altro punto di ancoraggio visualizzato.

Snap Magnetico

Snap alle colonne rilevate dalle nuvole di punti

Attivare/disattivare per controllare se il profilo del pilastro deve essere adottato dalle colonne vicine rilevate nelle nuvole di punti.

Nota: Questa opzione funziona solo per i profili **Circolare** e **Rettangolare**.



Localizzazione spaziale

Consente di selezionare una posizione spaziale dal menu a discesa da assegnare alla colonna.

Automatico

Copia la posizione spaziale del solaio sottostante più vicino.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comandi e quelle all'interno del widget **Assistente Tasti di scelta rapida** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

7.26 BIMCOPIA

Crea copie a partire dalle facce planari dei solidi 3D.



Icona:

7.26.1 Descrizione

Crea copie dalle facce planari dei solidi 3D, e dai lati ed estremità dei solidi lineari.

7.26.2 Metodo

Specificare una distanza per creare la copia.

Nota: È possibile specificare una distanza nel campo della quota dinamica e cliccare con il pulsante destro del mouse per creare una singola copia.

7.26.3 Opzioni all'interno del comando

Copia

Crea copie.

Ripeti

Ripete la copia utilizzando lo stesso spostamento.

Nota: Spostare il cursore nella direzione di spostamento. Più ci si allontana dal solido di partenza, più copie vengono create.

Numero

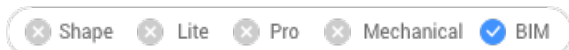
Crea un numero di copie che si desidera avere nel modello.

Accetta

Accetta la distanza corrente inserita nel campo della quota dinamica.

7.27 BIMCREAETTAGLIO

Crea un dettaglio 3D e lo salva nella libreria **Dettagli**.



Icona:



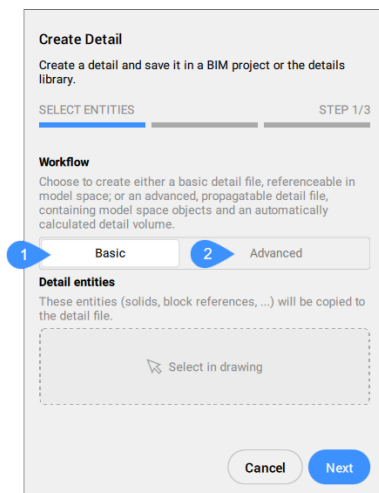
7.27.1 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Crea Dettaglio** che consente di definire il dettaglio BIM 3D in tre passaggi.

Nota: Le opzioni all'interno della Barra dei comandi riflettono le opzioni disponibili nel pannello contesto comando.

È possibile scegliere di creare:

- Un dettaglio di **base** - può essere salvato nel **Progetto** e può essere referenziato nello spazio modello.
- Un dettaglio **avanzato** - può essere salvato nel **Progetto** o nella **Libreria** e può essere propagato nello spazio modello.




- 1 Base
- 2 Avanzato

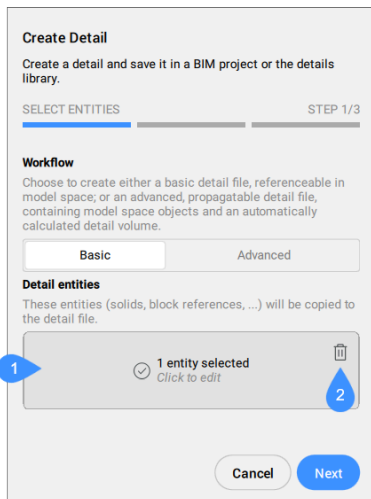
7.27.2 Base

Crea un file di dettaglio di base con le entità selezionate nel progetto BIM, specificando semplicemente un nome di dettaglio e un nome di file di dettaglio.

Nota: Utilizzare il comando BIMAGGRIFDETTAGLIO per aggiungere riferimenti del dettaglio di base al modello.

Il file DWG di dettaglio:

- Verrà salvato nei file del Progetto (la cartella **Dettagli**).
- Verrà elencato nella scheda **Navigatore Progetto BIM > File** nella cartella **Dettagli**, contrassegnato come dettaglio di base  (cliccare con il pulsante destro del mouse sul nome per accedere alle opzioni nel menu contestuale).



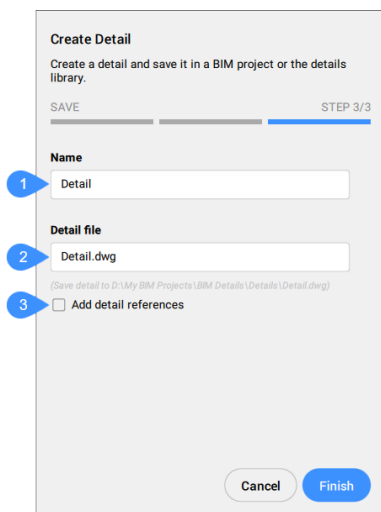
- 1 Seleziona nel disegno
- 2 Pulisci selezione

Seleziona nel disegno

Cliccare su quest'area per avviare il processo di selezione. Premere **Invio** per confermare la selezione. Cliccare nuovamente per modificare la selezione.

Pulisci selezione

Cliccare sull'icona del cestino per annullare la selezione.



- 1 Nome
- 2 File di dettaglio
- 3 Aggiungi riferimenti di dettaglio

Nome

Consente di immettere il nome del dettaglio da creare. Questo nome verrà utilizzato quando si etichetta il dettaglio sui fogli.

File di dettaglio

Consente di immettere un nome di file DWG di dettaglio.



Aggiungi riferimenti di dettaglio


Quando questa opzione è selezionata, dopo aver salvato il dettaglio, BIMAGGRIFDETTAGLIO viene avviato automaticamente e il nome del dettaglio verrà passato tramite l'argomento della Barra dei comandi per creare un collegamento tra il modello master e il file di dettaglio. In questo modo è possibile iniziare immediatamente a convertire i solidi in volumi o creare volumi da estensioni di (sotto)entità.

7.27.3 Avanzato

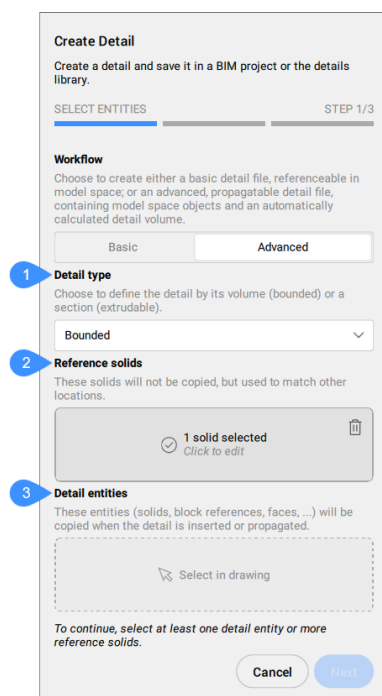
Crea un file di dettaglio contenente le informazioni necessarie (oggetti dello spazio modello e un volume di dettaglio calcolato automaticamente) per propagare il dettaglio nel modello.

Nota: Utilizzare il comando BIMPROPAGA per propagare i dettagli avanzati nel modello.

Il file DWG di dettaglio:

- Può essere salvato nei file del Progetto (la cartella **Dettagli**) o nella libreria (il pannello **Dettagli**).
- Verrà elencato nella scheda **Navigatore Progetto BIM > File** nella cartella **Dettagli** (se salvato nei file del Progetto), contrassegnato come dettaglio avanzato  (cliccare con il pulsante destro del mouse sul nome per accedere alle opzioni nel menu contestuale).

PASSO 1/3 consente di selezionare il tipo di dettaglio (**Delimitato** o **Estrudibile**), i **Solidi di riferimento** e le **Entità di dettaglio**.



- 1 Tipo di dettaglio
- 2 Solidi di riferimento
- 3 Entità di dettaglio

Tipo di dettaglio

Permette di scegliere il tipo di dettaglio da creare.



Delimitato

Il dettaglio verrà applicato ai solidi selezionati a una lunghezza definita dalla lunghezza del dettaglio.

Estrudibile

Il dettaglio verrà applicato all'intera lunghezza dei solidi selezionati (ad esempio, solaio, muro, ecc.)

Solidi di riferimento

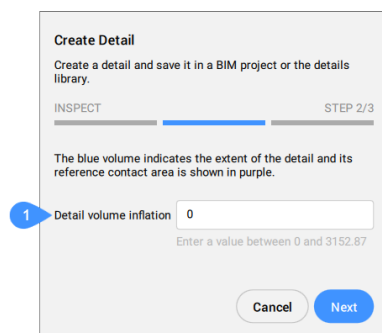
Consente di selezionare i solidi che definiscono la situazione in cui deve essere applicato il dettaglio. Questi solidi non verranno copiati, ma utilizzati per abbinare le altre posizioni. Per poter procedere con il passo successivo, è necessario selezionare almeno un solido di riferimento.

Entità di dettaglio

Facoltativamente, è possibile selezionare le entità per aggiungere ulteriori dettagli in relazione al solido di riferimento selezionato (solidi). Queste entità (solidi, riferimenti di blocco, facce...) saranno copiate quando il dettaglio viene inserito o propagato.

PASSO 2/3 consente di impostare l'**Espansione volume dettaglio**.

Nota: Durante questo passaggio, impostare la vista ottimale per i dettagli nello spazio modello. Questa vista verrà salvata come anteprima del dettaglio.



1 Espansione volume dettaglio

Espansione volume dettaglio

Espande la zona sensibile del dettaglio per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. Gli spigoli del volume di dettaglio rilevato inizialmente vengono spostati verso l'esterno in base al fattore specificato.

PASSO 3/3 consente di selezionare dove salvare i dettagli. Il pannello visualizza le impostazioni corrispondenti alla posizione selezionata.

Salvare dettagli in

Consente di scegliere dove salvare i dettagli.

Libreria

Salva i dettagli nella libreria. È possibile accedere ai dettagli tramite il pannello **Dettagli**.



- 1 Nome
- 2 Categoria
- 3 Anteprima
- 4 Etichette Generali
- 5 Etichette Solidi di Riferimento

Nome

Consente di immettere il nome del dettaglio da creare. Questo nome verrà utilizzato quando si etichetta il dettaglio sui fogli.

Categoria

Consente di selezionare una categoria o di immettere un nome per creare una sottocategoria.

Anteprima

Visualizza l'anteprima dei dettagli creata in base alla vista corrente.

Etichette Generali

Visualizza le etichette generali, definite automaticamente e manualmente.

Aggiungere etichette generali

Consente di aggiungere etichette generali personalizzate cliccando sul pulsante **Aggiungi etichette**. Le etichette generali personalizzate differiranno nel colore da quelle aggiunte automaticamente.

È possibile rimuovere le etichette cliccando sul pulsante **X** corrispondente.

Etichette Solidi di Riferimento

Visualizza le etichette di solido di riferimento definite automaticamente.



È possibile rimuovere le etichette cliccando sul pulsante **X** corrispondente.

Progetto

Salva il dettaglio nei file del Progetto BIM. I dettagli sono disponibili nella cartella **Dettagli**.

Create Detail
Create a detail and save it in a BIM project or the details library.

SAVE STEP 3/3

Save detail to
Library Project

1 **Name**
D02-box

2 **Detail file**
D02-box.dwg
(Save detail to D:\My BIM Projects\BIM Details\Details\D02-box.dwg)

3 Insert detail reference

Cancel Finish

- 1 Nome
- 2 File di dettaglio
- 3 Inserire riferimento dettaglio

Nome

Consente di immettere il nome del dettaglio da creare. Questo nome verrà utilizzato quando si etichetta il dettaglio sui fogli.

File di dettaglio

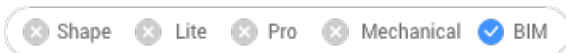
Consente di immettere un nome di file DWG di dettaglio.

Inserire riferimento dettaglio

Se questa opzione è selezionata, le entità selezionate nel modello per la creazione dei dettagli vengono sostituite con un riferimento di dettaglio.

7.28 BIMFACCIATACONTINUA

Creare una facciata continua.



Icona:



7.28.1 Descrizione

Creare una facciata continua, come un blocco, dalla faccia di un solido 3D.

7.28.2 Metodo

Selezionare una faccia e creare una griglia.



7.28.3 Opzioni all'interno del comando

lunghezza pannelli U

Imposta la lunghezza dei pannelli in direzione U (altezza).

lunghezza pannelli V

Imposta la lunghezza dei pannelli in direzione V (larghezza).

Numero U pannelli

Numero di pannelli in direzione U (righe).

Numero V pannelli

Numero di pannelli in direzione V (colonne).

Larghezza

Definisce la larghezza della cornice della facciata continua, dei montanti e dei montanti.

Profondità

Definisce la profondità del telaio per facciate continue, montanti e traversi.

spessore Vetro

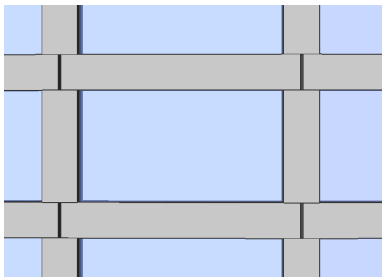
Definisce lo spessore dei pannelli di vetro.

tipo Connessioni

Definisce il tipo di connessioni tra montanti orizzontali e verticali.

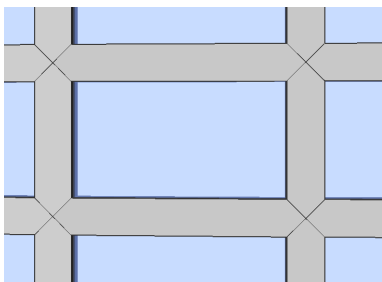
driTto

Crea una connessione diritta.



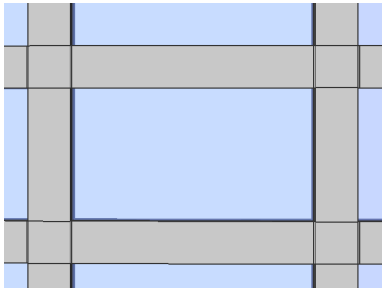
Uniforme

Crea una connessione fluida.



Nodi

Crea una connessione al nodo.



Eliminare entità di definizione

Il mantenimento o l'eliminazione dell'entità di origine selezionata dipende dal valore della variabile di sistema DELOBJ.

7.29 BIMDECOMPONI

Scompone le composizioni.

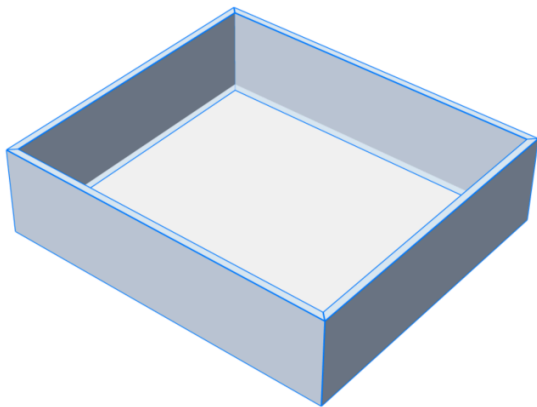


7.29.1 Descrizione

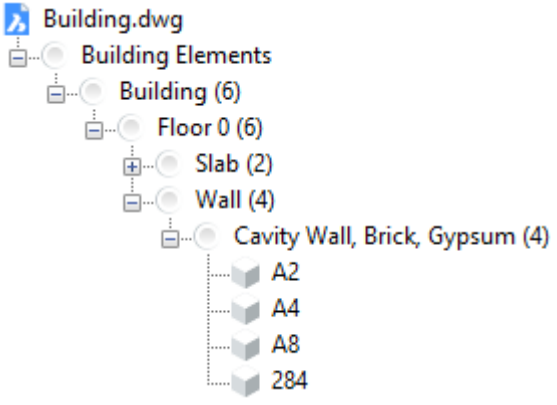
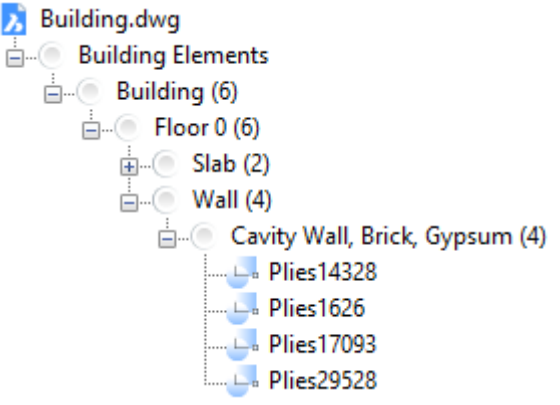
Scompone le composizioni nei loro strati separati.

7.29.2 Metodo

Questo comando offre un metodo per scomporre le composizioni. Dopo aver eseguito il comando, è possibile selezionare manualmente i solidi BIM da scomporre.



I solidi vengono decomposti nei loro strati separati, che vengono messi in un unico blocco. Ogni strato ha ereditato i dati BIM del solido originale. È possibile vederlo nel pannello **Struttura**.

Prima	Dopo
	

Nota: Se ora si desidera manipolare gli strati, è possibile utilizzare il comando MODIFBLOC.

7.30 BIMQUOTA

Quota le entità selezionate nella finestra di layout della vista in modo semiautomatico.



Icona: 

Nota: Questo comando è disponibile in Spazio Carta.

7.30.1 Metodo

Selezionare una o più entità nella finestra di layout cliccando una alla volta o con la Selezione riquadro, applicare i filtri disponibili nella finestra di dialogo **Quotatura** e selezionare la posizione per le quote.

Premere il tasto CTRL per attivare o disattivare le opzioni di quotatura in base al tipo di entità selezionato.

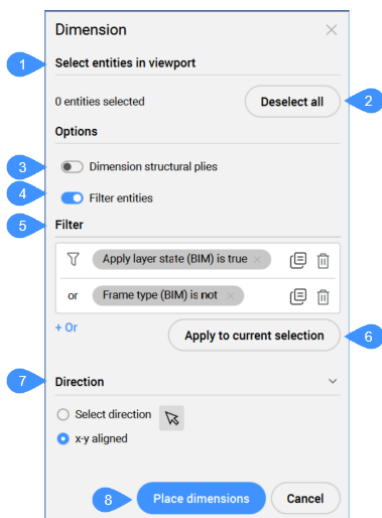


Nota: Assicurarsi che l'Assistente tasti di scelta rapida (campo HKA nella **Barra di stato**) sia attivato.

Premere Invio per un nuovo gruppo di selezione.

Nota: È anche possibile effettuare una selezione utilizzando uno script python per interrogare oggetti specifici (vedere il comando BIMPYTHON).

Questo comando apre la Barra dei Comandi **Dimension**.



- 1 Seleziona entità nella finestra
- 2 Deselezionare tutto
- 3 Dimensione pali strutturali
- 4 Filtra entità
- 5 Filter (Filtro)
- 6 Applica filtro alla selezione corrente
- 7 Direzione
- 8 Dimensioni dello Spazio

Seleziona entità nella finestra

Mostra il numero di entità selezionate.

Deseleziona Tutto

Deseleziona tutte le entità.

Dimensione pali strutturali

Consente di scegliere se quotare o meno gli strati strutturali.

Nota: Quota solo gli strati per i quali l'opzione **Funzione** è impostata su **Struttura**.

Filtra entità

Attiva/disattiva la visualizzazione della sezione di selezione **Filtro**.

Filter (Filtro)

Permette di filtrare le entità selezionate aggiungendo uno o più filtri di parametro dall'elenco a discesa. È possibile aggiungere righe di filtro per filtrare in base a più combinazioni di parametri. Queste righe vengono separate utilizzando l'operazione logica "OR". Le righe possono essere copiate cliccando sul simbolo di copia o cancellate cliccando sul simbolo di cancellazione.

Applica filtro alla selezione corrente

Applica il filtro alla selezione corrente.

Direzione

Indica la direzione delle quote.



Seleziona direzione

Consente di definire una direzione premendo la freccia dal lato destro e specificando un angolo. La direzione predefinita è l'asse x, y.

allineato X-Y

Le quote saranno allineate con l'asse x, y (orizzontale o verticale).

Dimensioni dello Spazio

Specifica la posizione per le quote.

7.30.2 Opzioni all'interno del comando

Dimensioni dello spazio

Cliccare su un punto per posizionare le quote.

Annulla

Annulla l'ultima azione.

deseleziona Tutto

Rimuove il gruppo di selezione.

Seleziona direzione

Seleziona la direzione delle quote.

allineato X-Y

Le quote saranno allineate con l'asse x, y (direzione predefinita).

Angolo

Le quote saranno orientate con l'angolo specificato.

7.31 BIMESTENDI

Estende un muro.



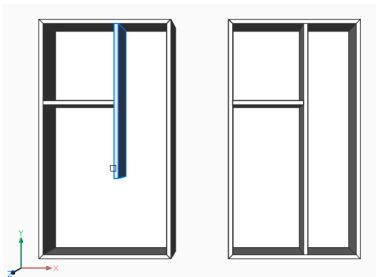
Icona:

7.31.1 Metodo

Il comando estende un lato di un muro che non interseca altri muri, rilevando automaticamente il muro più vicino a cui estenderlo.

Selezionare entità/subentità 0/1

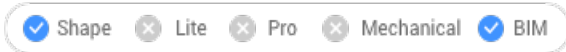
Selezionare la parte di muro da estendere.





7.32 BIMINVERTI

Inverte una faccia iniziale di una composizione o specchia/capovolge un inserto.



Icona:

7.32.1 Descrizione

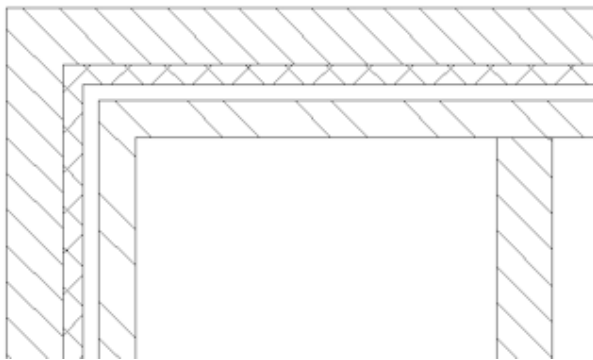
Capovolge la faccia iniziale da cui sono disposti i livelli di una composizione, oppure specchia un inserto (ad esempio una finestra o una porta) a sinistra/destra o lo capovolge all'interno/all'esterno.

7.32.2 Metodo

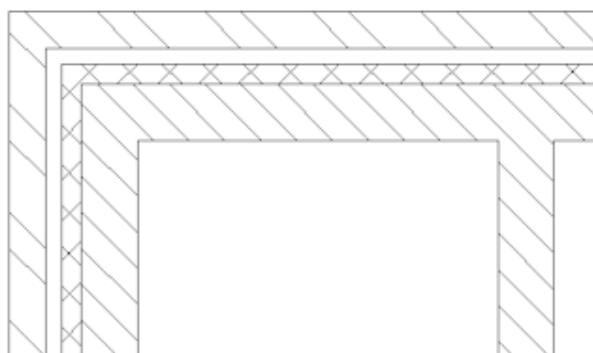
Esistono due metodi per invertire le entità:

- Sinistra-destra.
- Dentro-fuori

Prima:



Dopo:



Nota: Il risultato è visibile nei disegni generati dal comando BIMAGGIORNASEZIONE se al solido sezionato è associata una composizione multistrato.



7.32.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità BIM da capovolgere

Inseriti, muri e solai sono accettati nel comando.

Nota: Il comando ha esito positivo solo per i solidi che soddisfano le seguenti condizioni:

- hanno una composizione BIM allegata.
- contengono una classificazione BIM.
- si trovano in una sezione BIM calcolata.

Sinistra-destra

Specchia l'inserito attorno a un asse verticale nella faccia del solido.

Dentro-fuori

Inverte l'inserito sulla faccia opposta del solido.

7.33 BIMCONNETTIFLUSSO

Crea un collegamento tra i segmenti di flusso.



Icona: 

7.33.1 Descrizione

Crea una connessione tra segmenti di flusso, come ad es. tubi o condotte HVAC.

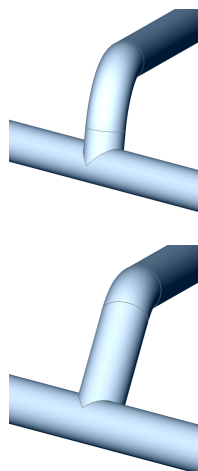
Nota: Quando si selezionano più di 2 segmenti di flusso, gli assi dei segmenti selezionati devono essere complanari. Quando si selezionano più segmenti complanari, vengono creati i collegamenti. Quando si selezionano due solidi non complanari, viene introdotto un elemento di connessione aggiuntivo.

7.33.2 Opzioni all'interno del comando

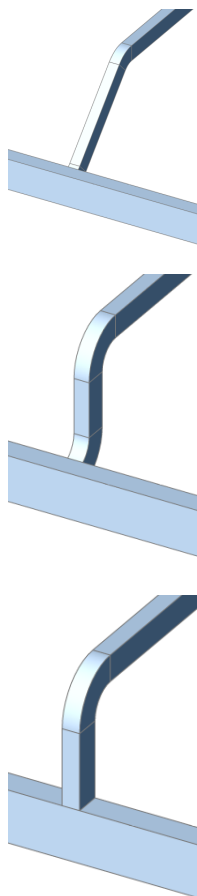
Interruttore

Commuta tra i possibili collegamenti.

Alternative per i segmenti di flusso circolari:

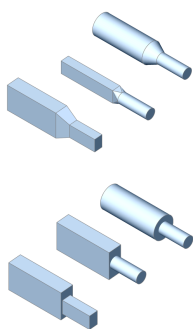


Alternative per i segmenti di flusso rettangolari:



Nota: Premere il tasto Ctrl per scorrere i diversi tipi di connessione. L'assistente tasti di scelta rapida deve essere impostato su ON.

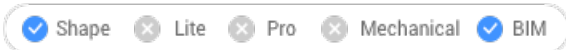
Quando la sezione dei flussi selezionati è diversa, vengono inseriti elementi riduttori.
Alternative per i riduttori:



Nota: La creazione di curve, raccordi a T e riduzioni è controllata da variabili di sistema correlate.

7.34 BIMGENERASCALA2D

Genera una rappresentazione 2D simbolica di una scala 3D proiettando i gradini su un piano.



Icona: 

7.34.1 Descrizione

Genera una rappresentazione simbolica 2D di un'entità 3D classificata come scala o solaio proiettando i gradini o i solai su un piano.

Nota: Le entità 3D classificate come scale possono essere:

- Scale risultanti dal comando BIMSCALA.
- Scale create tramite strumenti di modellazione diretta.
- Scale importate da altri pacchetti software.
- Scale create tramite script di Grasshopper.

La rappresentazione simbolica generata automaticamente verrà posizionata nei layer **BIM_2D_BACK +_Stair*** in modo che la geometria solida della scala venga ancora visualizzata nel risultato della sezione. Gli oggetti al di sotto della parte visibile della scala appariranno "nascosti". I layer possono essere personalizzati e utilizzati durante la generazione della sezione.

La direzione della scala è indicata in una rappresentazione 2D da una freccia che indica la direzione verso l'alto della scala. La freccia inizia dal primo gradino e termina all'ultimo gradino. Un cerchio indica il primo gradino della scala.

La numerazione dei gradini inizia con 1. Il testo del gradino può essere modificato. Lo stile del testo e le impostazioni dei layer possono essere impostati nel file `_SectionSettings.dwg`.

7.34.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona Piano di Sezione

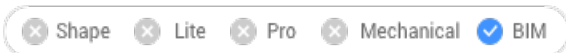
Consente di selezionare un piano di sezione per proiettare la scala o il solaio, per creare una rappresentazione 2D di una scala o di un solaio.

Continua senza piano di sezione

Crea una rappresentazione 2D di una scala o di un solaio dell'intera scala senza selezionare un piano di sezione.

7.35 BIMGRIGLIA

Crea griglie bidimensionali.



Icona: 

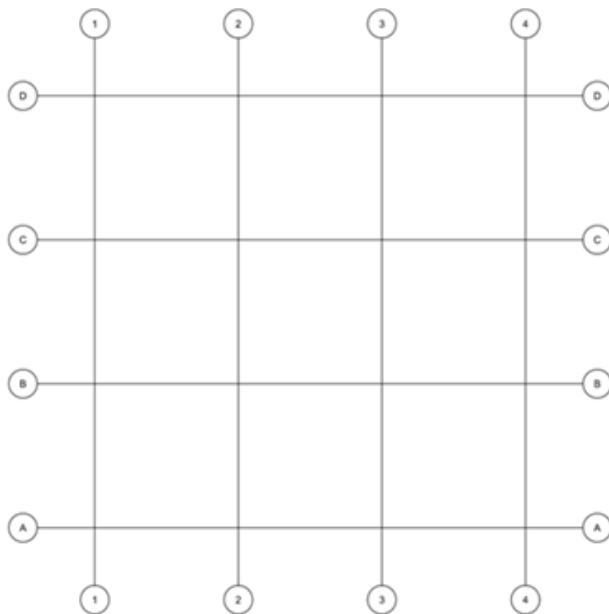
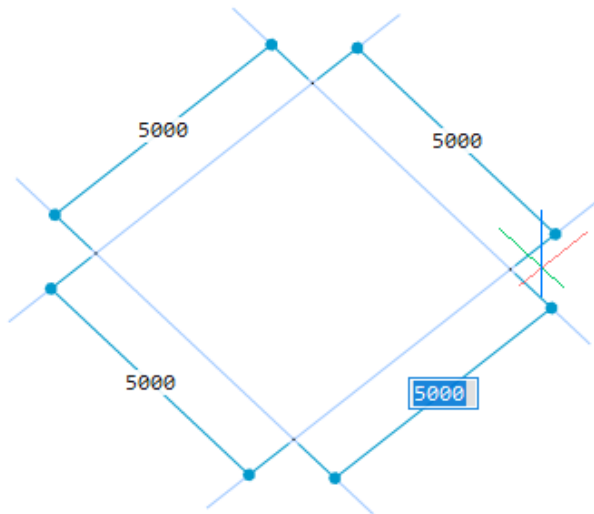
7.35.1 Descrizione

Crea griglie rettangolari e radiali bidimensionali.



7.35.2 Metodo

La griglia viene creata specificando due punti.



7.35.3 Opzioni all'interno del comando

offsetU

Imposta lo scostamento tra le linee U in direzione V (interdistanza tra le linee U).

offsetV

Imposta lo scostamento tra le linee V in direzione U (interdistanza tra le linee V).

offset Etichette

Imposta l'offset dell'etichetta rispetto agli assi della griglia.

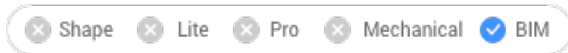
Radiale

Crea una griglia radiale specificando il punto centrale, le linee iniziali e le linee finali.



7.36 BIMIFICA

Analizza il modello ed esegue la classificazione automatica e l'assegnazione della posizione spaziale per l'intero modello.



Icona:

7.36.1 Descrizione

Analizza il modello ed esegue una classificazione automatica e assegnazione di posizione spaziale per l'intero modello. Crea nuovi edifici e/o piani e spazi, se necessario. Facoltativamente, consente di creare sezioni in pianta e prospetti.

Nota:

- Le entità di sezione vengono convertite in entità BimSezione.
- I riferimenti di blocco semplici possono essere classificati.

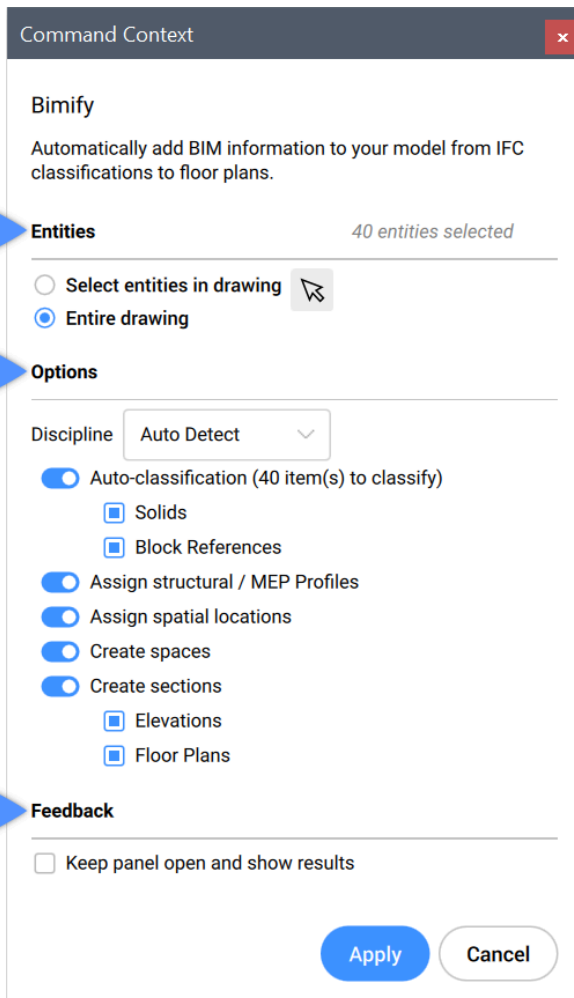
7.36.2 Metodo

L'esecuzione del comando BIMIFICA sull'intero modello classificherà gli oggetti, assegnerà posizioni spaziali, rileverà gli spazi e creerà prospetti e piani di sezione in pianta nel modello.

Al termine del processo di BIMIFICA, viene fornita una panoramica del risultato nella Barra dei comandi. Questo comando apre il pannello contesto comando **Bimifica**.

7.36.3 Pannello Contesto Comando Bimifica

Il pannello contesto comando **Bimifica** consente di analizzare il modello ed eseguire una classificazione automatica e un'assegnazione di posizione spaziale per l'intero modello.



- 1 Entità
- 2 Opzioni
- 3 Feedback

Entità

Seleziona entità nel disegno

Il comando BIMIFICA viene eseguito per le entità selezionate nel disegno.

Intero disegno

Il comando BIMIFICA viene eseguito per tutte le entità del disegno.

Opzioni

Disciplina

Determina a quale disciplina appartiene il modello per migliorare la classificazione automatica.

Rilevamento Automatico

Un algoritmo di intelligenza artificiale determina automaticamente la disciplina.

Architettonico

Il modello è classificato come modello architettonico.



Strutturale

Il modello è classificato come un modello strutturale.

MEP

Il modello è classificato come un modello MEP.

Modello misto

Il modello non può essere assegnato a 1 disciplina ed è percepito come un modello misto.

Classificazione automatica

Definisce la classificazione di solidi e blocchi.

Nota: Vedere anche il comando BIMCLASSIFICA.

Solidi

Assicura che i solidi 3D siano classificati come muri, solai, ecc.

Riferimenti Blocco

Assicura che i blocchi siano classificati come finestre, porte, ecc.

Assegna Profili Strutturali/MEP

Assegna i profili di colonne, travi, elementi o segmenti di flusso se disponibili nel pannello **Profili BIM**.

Nota: Se nella libreria standard non è possibile trovare nessuna corrispondenza per un elemento profilo, il comando BIMIFICA crea un nuovo profilo personalizzato nella libreria di progetto.

Assegna posizioni spaziali

Assegna le posizioni spaziali (edifici e piani). Vedere il comando BIMATTACCAPOSSPAZIALE.

Crea spazi

Rileva i muri esterni e imposta la proprietà **Muro comune/è Esterno** su **On** e rileva anche gli spazi. Vedere il comando BIMSPAZIO.

Crea sezioni

Crea entità Sezione BIM. Vedere il comando BIMSEZIONE.

Prospetti

Crea 4 prospetti (Davanti, Dietro, Sinistra e Destra).

Piante

Crea una sezione di pianta per ogni piano.

Feedback

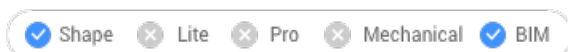
Tieni il pannello aperto e mostra i risultati

Se si seleziona **Attiva**, il pannello mostrerà l'avanzamento e i risultati durante il calcolo.

Nota: Questa opzione è **Disattivata** per impostazione predefinita per coerenza con le versioni precedenti.

7.37 -BIMINSERISCI

Inserisce caratteristiche forma della lamiera e componenti meccanici e BIM nella barra dei comandi.

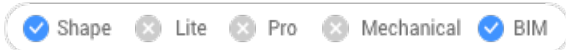


Nota: Questo comando è deprecato. Utilizzare invece -BMINSER.



7.38 BIMINSERISCI

Inserisce i componenti BIM nel disegno corrente.

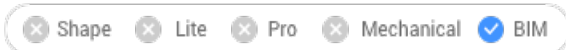


Icona:

Nota: Questo comando è deprecato. Utilizzare invece BMINSER.

7.39 BIMINVERTISPAZI

Converte un insieme di entità solidi 3D di input e polilinee chiuse, che rappresentano spazi, in una struttura di edificio che comprende tali spazi.



Icona:

7.39.1 Descrizione

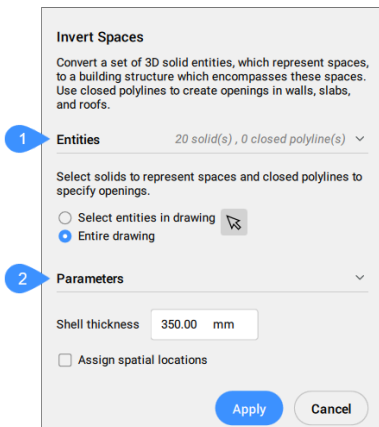
Questo comando genera elementi BIM tra un insieme di entità solidi 3D e polilinee chiuse. Il risultato rappresenta una struttura di edificio fatta di muri, aperture, solai e tetti. È possibile definire le opzioni tramite il pannello del contesto dei comandi e tramite la Barra dei comandi.

Nota: Questo comando è pensato per essere più utile in un flusso di lavoro Scan to BIM. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.

7.39.2 Metodo

Il comando prende in considerazione le polilinee chiuse (create manualmente o utilizzando il comando ADATTAPLANARENUPUNTI) e crea componenti di apertura parametrici basati su queste polilinee. Non è necessario che le polilinee siano complanari con una faccia (esattamente sulla faccia) del vano. Quando vengono rilevate polilinee su entrambi i lati del muro, le due polilinee vengono interpolate e l'apertura viene creata in base ai risultati dell'interpolazione. L'oggetto di apertura parametrico può quindi essere facilmente sostituito con un componente finestra o porta, utilizzando il comando BMSOSTITUISCI. Avviare il comando per aprire il pannello contestuale dei comandi **Inverti Spazi**.

7.39.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Entità

2 Parametri

Entità

Visualizza le opzioni per la selezione delle entità da utilizzare come input.

Seleziona entità nel disegno

Cliccare sul pulsante freccia per selezionare manualmente i solidi 3D e le polilinee chiuse.

Intero disegno

Tutti i solidi 3D e le polilinee chiuse nel disegno vengono utilizzati come input.

Parametri

Mostra i valori dei parametri utilizzati per creare l'involucro.

Spessore parte piena

Imposta lo spessore delle pareti esterne create.

Assegna posizioni spaziali

Selezionare la casella di controllo per assegnare le posizioni spaziali agli elementi creati.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

7.40 BIMSOLIDOLINEARE

Crea una catena di solidi lineari.



Icona:

7.40.1 Opzioni all'interno del comando

Impostare punto iniziale

Consente di impostare un punto iniziale per il solido lineare. È inoltre possibile utilizzare **Ultimo punto** e **Precedente** come punto di partenza.

ANGolo

Disegna con un angolo e una distanza specificati dall'utente.



Lunghezza

Disegna a una distanza e a un angolo specificati dall'utente.

Annulla

Cancella l'ultimo solido lineare.

Quarto di giro

Ruota il profilo di 90° in senso antiorario.

Ruota

Permette di ruotare il profilo di un angolo definito dall'utente.

I valori positivi ruotano il profilo in senso antiorario.

scegli altro Profilo

Consente di utilizzare un profilo diverso per il solido lineare successivo.

Ultimo punto

Premere Invio per utilizzare il punto specificato più di recente.

Precedente

Disegna il solido lineare successivo con lo stesso angolo del precedente.

Rettangolare

Passa a un profilo rettangolare di default.

Circolare

Passa a un profilo circolare di default.

Libreria

Aprire la finestra di dialogo **Profili**.

selezionare Modello

Permette di selezionare un profilo nel modello.

Dimensione profilo

Permette di regolare le dimensioni dei profili rettangolari e circolari di default.

Nota: Per il profilo rettangolare è possibile modificare la larghezza e l'altezza, mentre per il profilo circolare è possibile modificare il raggio.

7.41 BIMLISTA

Elenca le entità selezionate.



7.41.1 Descrizione

Elenca tutte le entità selezionate nella Barra dei comandi, visualizzandone il gestore, il materiale e il GUID.

7.41.2 Metodo

Eseguire il comando e selezionare le entità BIM da elencare.



7.42 BIMMULTISELEZIONE

Selezionare solidi lineari.



Icona:

7.42.1 Descrizione

Seleziona i solidi lineari con assi complanari e/o paralleli.

7.42.2 Metodo

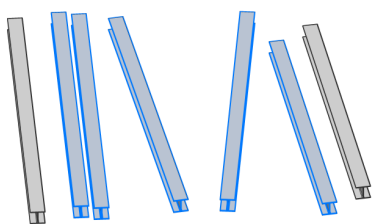
Seleziona i solidi lineari con assi complanari e/o paralleli. Se si seleziona una faccia di un solido lineare, vengono selezionate le facce corrispondenti dei solidi lineari con assi complanari/paralleli.

Nota: Selezionare una faccia diversa premendo ripetutamente il tasto TAB per scorrere tutte le facce del solido selezionato.

7.42.3 Opzioni all'interno del comando

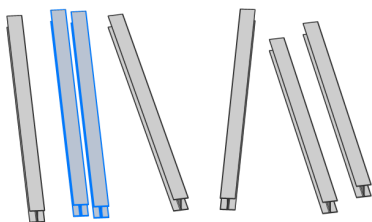
tutti gli assi Complanari

Seleziona tutti i solidi il cui asse è complanare all'asse del solido selezionato.



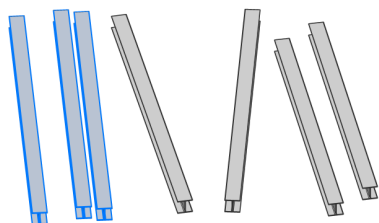
Assi paralleli e complanari

Seleziona tutti i solidi il cui asse è complanare e parallelo all'asse del solido selezionato.



tutti gli assi Paralleli

Seleziona tutti i solidi il cui asse è parallelo all'asse del solido selezionato.

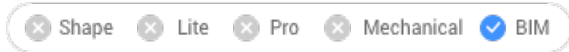




Nota: Premere il tasto Ctrl per scorrere le opzioni del comando. L'assistente tasti di scelta rapida deve essere impostato su ON.

7.43 BIMPARAMETRIZZADETTAGLIO

Genera i parametri per un dettaglio.



Icona:

7.43.1 Descrizione

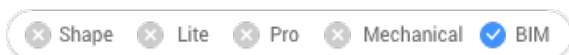
Genera i parametri di un dettaglio per modificare facilmente dimensioni, angoli, ecc.

Nota: Utilizzare questo comando nel file di dettaglio, non in un progetto. I file di dettaglio vengono salvati nella cartella e nelle relative sottocartelle definite dalla variabile di sistema DETAILSPATH. Per impostazione predefinita, il percorso di questa cartella è C:\ProgramData\Bricsys\Details.

Nota: I parametri e i vincoli possono essere modificati nel Navigatore Meccanico.

7.44 BIMPROFILO

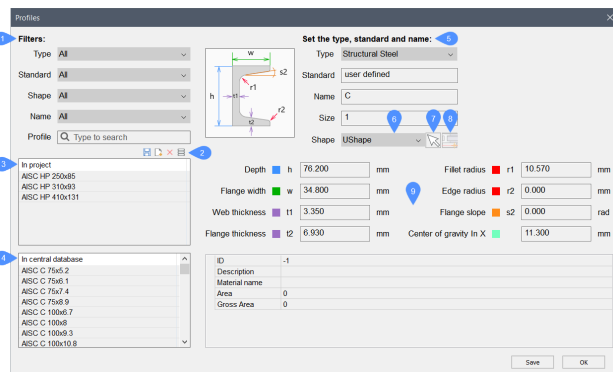
Apri la finestra di dialogo **Profili**.



Icona:

7.44.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Profili**, per creare e modificare i profili BIM.



- 1 Filtri
- 2 Strumenti
- 3 Nel progetto
- 4 Nel database centrale
- 5 Campi personalizzati



- 6 Forma preselezionata
- 7 Scegli il profilo nel modello
- 8 Imposta offset profilo
- 9 Proprietà del profilo

7.44.2 Filtri

Permette di filtrare l'elenco dei profili per tipo, standard, forma o nome.

- **Tipo:** le opzioni sono **Tutti, HVAC, Tubazioni** o **Acciaio Strutturale**. Le opzioni **Elettrico, Generico** e **Calcestruzzo Armato** diventano disponibili per il filtro se vengono creati nuovi profili con questi tipi.
- **Standard:** le opzioni Localizzate **Standard** sono **Tutti, AISC** (American Institute of Steel Construction), **AS** (Australian Steel), **BS** (British Steel), **CNS** (Chinese National Standard), **EURO** (European Standard Steel profiles), **GOST** (Russian Steel Standard), **HVAC, JIS** (Japanese Industrial Standards), **Tubo, SAISC** (Southern African Institute of Steel Construction) e **STO ASChM** (Russian Steel Standard). L'opzione **definito dall'utente** diventa disponibile per il filtro se vengono creati nuovi profili.
- **Forma:** le opzioni sono **Tutti, Cerchio, Tubolare Vuoto, Forma Personalizzata, Forma a I, Forma a L, Rettangolo, Scatolare Vuoto, Forma a T e Forma a U**. A seconda dello standard selezionato, alcune opzioni di forma non sono disponibili. le opzioni **Forma I Asimmetrica, RotariaGruFormaA, RotariaGruFormaF, Ellisse, Rettangolo Arrotondato, Trapezo, Forma a Z** diventano disponibili per il filtro se vengono creati nuovi profili con queste forme.
- **Nome:** filtra i profili in base a una stringa di caratteri selezionata.
- **Profilo:** seleziona una stringa di caratteri. Vengono elencati solo i profili che contengono la stringa selezionata.

7.44.3 Strumenti

- **Salva Profilo:** salva il profilo modificato.
- **Nuovo Profilo:** crea un nuovo profilo.
- **Elimina Profilo:** elimina il profilo selezionato.
- **Informazioni sul Progetto e sulla Libreria:** apre la finestra di dialogo **Info Progetto** BIM. Premere il pulsante **Importa** per importare altri profili, nel database del progetto (BSYSLIB), utilizzando file XML/CSV.

7.44.4 Nel progetto

Elenca i profili disponibili utilizzati nel progetto corrente in relazione ai filtri di cui sopra.

7.44.5 Nel Database Centrale

Elenca i profili disponibili rispetto ai filtri di cui sopra.



7.44.6 Campi personalizzati

Elenca le caratteristiche del profilo selezionato o, in caso di creazione di un nuovo profilo, imposta il tipo, lo standard e il nome per quest'ultimo.

7.44.7 Forma preselezionata

Selezionare una forma dall'elenco a discesa.

7.44.8 Scegli il profilo nel modello

Selezionare un'entità 2D chiusa o le entità di contorno di un'area chiusa.

7.44.9 Imposta offset profilo

Impostare l'offset del profilo.

7.44.10 Proprietà del profilo

Mostra le proprietà del profilo selezionato o imposta le proprietà di un nuovo profilo.

7.45 BIMINFOPROGETTO

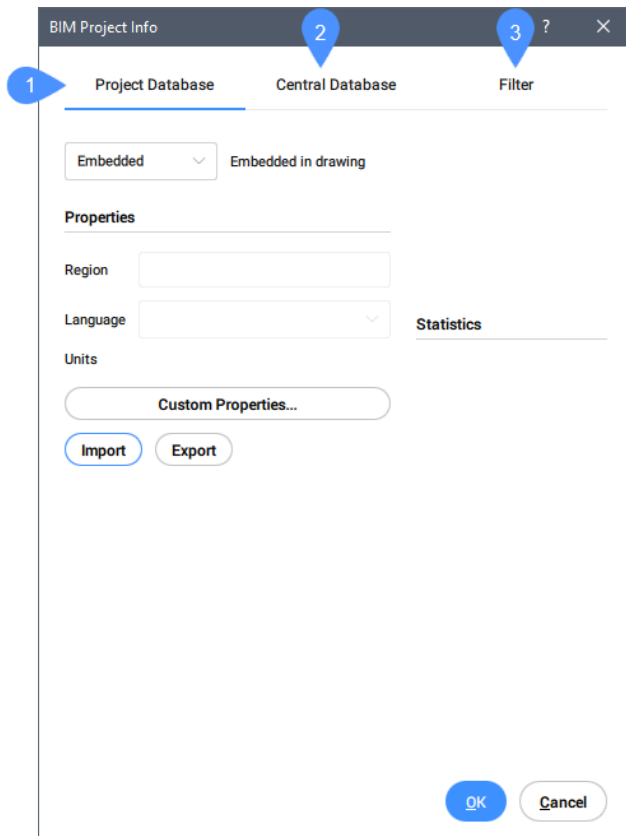
Apri la finestra di dialogo **Info Progetto BIM**.



7.45.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Info Progetto BIM**, per visualizzare e modificare le informazioni del progetto BIM.

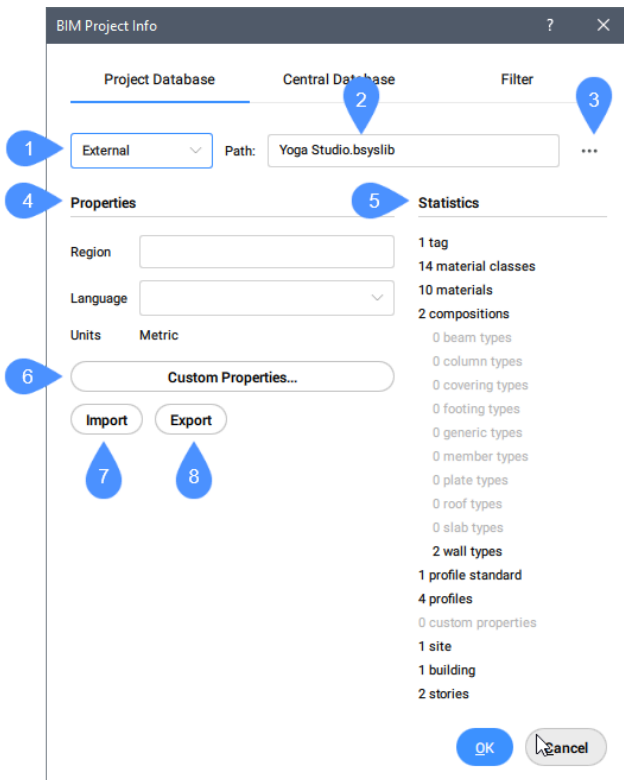
La finestra di dialogo **Info Progetto BIM** mostra informazioni sulle proprietà, materiali, composizioni, profili e strutture spaziali presenti nel database Centrale e di Progetto. Consente di importare o esportare il database e impostare il database di progetto come incorporato o esterno. Quando si avvia il comando BIMINFOPROGETTO in BricsCAD, le **Informazioni di progetto BIM** vengono visualizzate in una finestra di dialogo che include alcuni componenti e schede. Il progetto e i database centrali dei modelli BIM possono essere modificati utilizzando questa finestra di dialogo.



- 1 Database di Progetto
- 2 Database Centrale
- 3 Filter (Filtro)

7.45.2 Database di Progetto

Mostra le informazioni sul progetto BIM.



- 1 Elenco a discesa database di progetto
- 2 Percorso
- 3 Sfoglia
- 4 Properties (Proprietà)
- 5 Statistiche
- 6 Proprietà personalizzate...
- 7 Importa
- 8 Esporta

Elenco a discesa database di progetto

Scegliere tra **Incorporato** o **Esterno**.

Incorporato

Salva il database di progetto nel file di disegno.

Esterno

Salva il database di progetto in un file di database BIM (.bsyslib).

Nota: Il database esterno mantiene indipendente il database dal disegno corrente. Questo è particolarmente utile se si desidera condividere il database tra più modelli, ad esempio quando un modello è costituito da diversi disegni Xrif.

Quando si passa da **Esterno** a **Incorporato**, il contenuto del database esterno viene copiato nel database di progetto incorporato.



Percorso

Visualizza il percorso del database di progetto.

Sfoglia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona o crea una libreria Bricsys**.

Properties (Proprietà)

Regione, Lingua e Unità sono proprietà del progetto BIM.

Regione

Compila il campo regione.

Lingua

È possibile scegliere una delle opzioni lingua dall'elenco a discesa.

Unità

Visualizza il sistema di misurazione utilizzato nel progetto BIM (metrico, imperiale).

Statistiche

Mostra la posizione, le proprietà, le strutture spaziali (la quantità di edifici, piani, ecc.) e il contenuto del database di progetto corrente del modello BIM.

Proprietà personalizzate...

Aggiunge proprietà personalizzate a materiali e composizioni. Apre la finestra di dialogo **Modifica Proprietà Personalizzate** (vedere l'articolo relativo alla **finestra di dialogo Modifica Proprietà Personalizzate**).

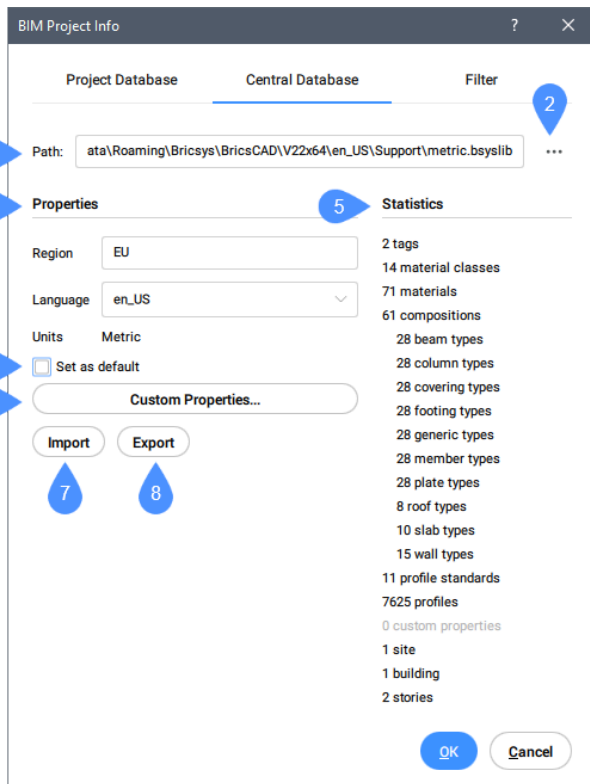
Importa

Importa i file della libreria *.xml o *.csv selezionati per aumentare il database di progetto, ad esempio per aggiungere profili. Apre la finestra di dialogo **Seleziona file xml/csv da importare**.

Esporta

Salva il file della libreria in .xml nella posizione definita. Apre la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

7.45.3 Database Centrale



- 1 Percorso
- 2 Sfoglia
- 3 Properties (Proprietà)
- 4 Imposta come predefinito
- 5 Statistiche
- 6 Proprietà Personalizzate...
- 7 Importa
- 8 Esporta

Percorso

Visualizza il percorso del database centrale.

Sfoglia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona o crea una libreria Bricsys**.

Properties (Proprietà)

Regione, Lingua e Unità sono proprietà del progetto.

Regione

Compila il campo regione.

Lingua

È possibile scegliere una delle opzioni lingua dall'elenco a discesa.



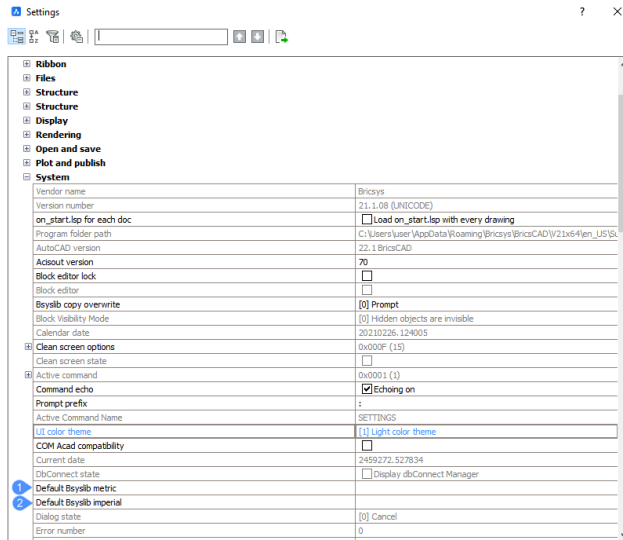
Unità

Visualizza il sistema di misurazione utilizzato nel progetto BIM (metrico, imperiale).

Imposta come predefinito

Questa opzione consente di impostare il database selezionato come database predefinito di libreria per i progetti successivi.

Nota: E' possibile modificare le impostazioni predefinite del database della libreria nella finestra di dialogo **Impostazioni** sotto **Opzioni programma > Sistema**.



Statistiche

Mostra la posizione, le proprietà, le strutture spaziali (la quantità di edifici, piani, ecc.), il contenuto del database centrale e di progetto del modello BIM.

Proprietà Personalizzate...

Aggiunge proprietà personalizzate a materiali e composizioni. Apre la finestra di dialogo **Modifica Proprietà Personalizzate**.

Importa

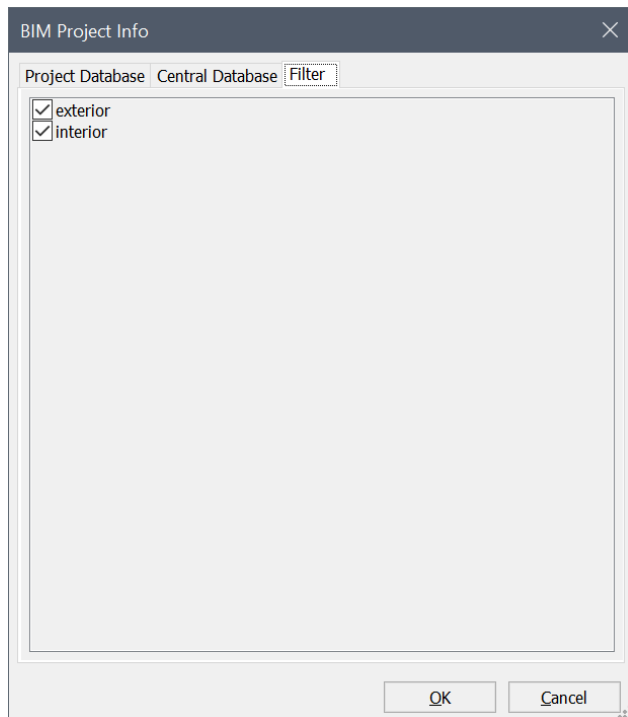
Importa i file della libreria .xml selezionati. Apre la finestra di dialogo **Seleziona file xml/csv da importare**.

Esporta

Salva il file della libreria in .xml nella posizione definita. Apre la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

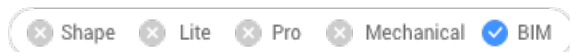
7.45.4 Filter (Filtro)

Selezionare le etichette che si desidera utilizzare nel filtro.



7.46 BIMPROPAGA

Mappa i dettagli relativi a solidi di base selezionati, ad altri solidi di base simili nel modello.



Icona: 

7.46.1 Descrizione

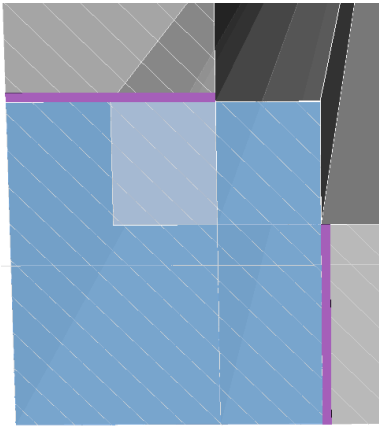
I dettagli delle mappe (solidi, fori, geometria di finitura, etc.) relativi ai solidi di base selezionati a solidi di base simili nel modello e facoltativamente delineano i dettagli in una griglia.

7.46.2 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento e, facoltativamente, le entità di dettaglio (solidi, riferimenti di blocco, facce, spigoli, ecc.).

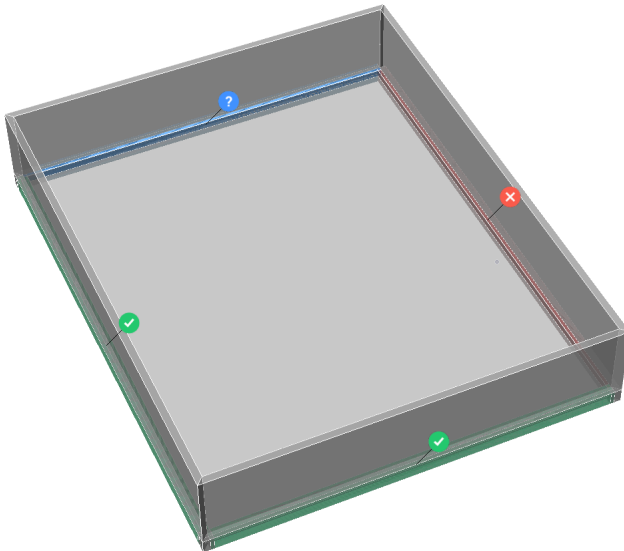
Può essere utilizzato per copiare i dettagli in tutto il modello.

Nota: L'area di dettaglio da copiare viene visualizzata in blu. L'area di contatto di riferimento è visualizzata in viola.



Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta:

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.
- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.
- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.



Nota: Passare il mouse sopra l'icona per mostrare più opzioni.

Nota: Se la variabile di sistema PROPAGATESEARCHSPACE è impostata su ON, è possibile selezionare uno spazio di ricerca che consente di limitare le posizioni che verranno propagate.

Nota: Quando viene propagato un dettaglio di progetto avanzato, il volume di dettaglio viene utilizzato per aggiungere riferimenti di dettaglio nei punti in cui BIM propaga la geometria di dettaglio modificata/aggiunta.

7.46.3 Opzioni all'interno del comando

Blocco

Propaga il dettaglio come blocco.



Copia

Propaga il dettaglio come copia.

Selezionare area di ricerca

Selezionare gli spazi per limitare le posizioni che verranno propagate.

Intero disegno

Seleziona l'intero disegno come spazio di ricerca.

No

Non accetta i dettagli.

Allargare prima

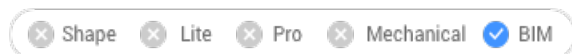
Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Visualizza la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**, che consente di salvare il dettaglio.

7.47 BIMPROPAGAANGOLO

Propagare i dettagli.



Icona:

7.47.1 Descrizione

Propaga i dettagli collegati a tre solidi di base planari (ad es. gli angoli).

7.47.2 Metodo

Selezionare almeno tre solidi planari di riferimento che formano un angolo 3D. Il dettaglio verrà copiato in angoli simili.

7.47.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare gli oggetti di dettaglio

Selezionare solidi, blocchi o facce aggiuntivi da includere nel dettaglio dell'angolo.

sì, copia come Blocco

Questa opzione è disponibile solo quando sono selezionati gli oggetti di dettaglio. Dagli oggetti di dettaglio selezionati viene creato un blocco, che viene quindi copiato.

Nota: I nomi di blocco predefiniti sono Blocco, Blocco 1, Blocco 2, ... È possibile rinominare i blocchi nella categoria Blocchi nell'Esplora Disegno. Vedere il comando ESPLORABLOCCHI.

sì, Copia normale

Questa opzione è disponibile solo quando sono selezionati gli oggetti di dettaglio. Gli oggetti di dettaglio vengono copiati così come sono.

No

Esce dal comando senza accettare il dettaglio.



Allargare prima

Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva disegno Come**.

Viene richiesto di specificare un nome file per salvare il dettaglio.

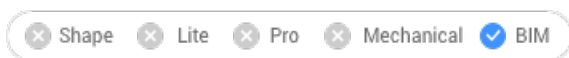
Applica

Accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

Nota: Vedere l'opzione Applica nel comando BIMPROPAGA.

7.48 BIMPROPAGABORDO

Propaga un dettaglio lungo gli spigoli di un solido planare.



Icona:

7.48.1 Descrizione

Propaga ringhiere, grondaie, bordure, tappi murali, ecc.

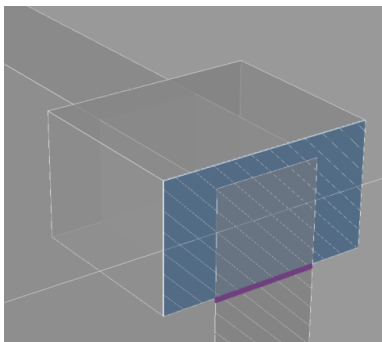
Nota: Il dettaglio di BIMPROPAGABORDO sarà sempre una sezione 2D attraverso un dettaglio lineare.

7.48.2 Metodo

Selezionare il solido di riferimento piano a cui è correlato il dettaglio dello spigolo e le entità di dettaglio da copiare.

Può essere usato per copiare i dettagli lungo i bordi dei solidi planari.

Nota: L'area di dettaglio da copiare viene visualizzata in blu. L'area di contatto di riferimento è visualizzata in viola.

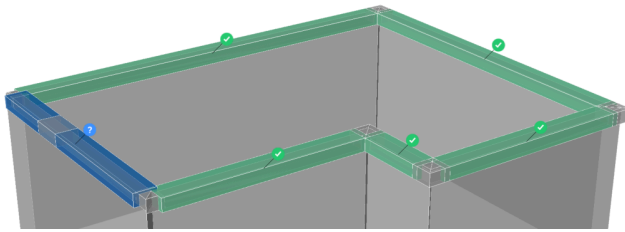


Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.
- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.



- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.



7.48.3 Opzioni all'interno del comando

Allargare prima

Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Visualizza la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**, che consente di salvare il dettaglio.

Si

Vengono selezionati solo gli spigoli con orientamento simile.

No

Vengono selezionate tutte le facce secondarie di solidi planari simili.

Esterno al solido di riferimento

Il dettaglio propagato viene posizionato all'esterno del solido di base. Il volume dei solidi di base non viene modificato.

Interno al solido di riferimento

Il dettaglio propagato viene posizionato all'interno dei solidi di base. Il volume del dettaglio viene sottratto dai solidi di base.

7.49 BIMPROPAGADAFILE

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file sorgente**.



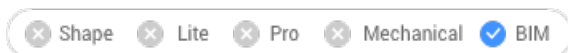
7.49.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Seleziona il file sorgente** per selezionare un file dwg da propagare nel disegno corrente.

Dopo aver selezionato il file e scelto **Apri**, viene richiesto alla Barra dei comandi. La sequenza di richiesta dipende dal tipo di dettaglio selezionato: **Planare**, **Lineare**, **Modello**, **Bordo** o **Angolo**. Per ulteriori informazioni, vedere i comandi BIMPROPAGA pertinenti.

7.50 -BIMPROPAGATEFROMFILE

Propaga un dettaglio salvato.





7.50.1 Descrizione

Propaga un dettaglio salvato su tutte le connessioni idonee del progetto.

Nota: La sequenza di richiesta dipende dal tipo di dettaglio selezionato: planare, lineare, modello, bordi o angolo.

7.50.2 Metodo

Specificare il percorso completo e il nome del file del dettaglio salvato.

Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.
- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.
- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.

7.51 BIMPROPAGALINEARE

Propaga le connessioni tra gli elementi lineari.



Icona:

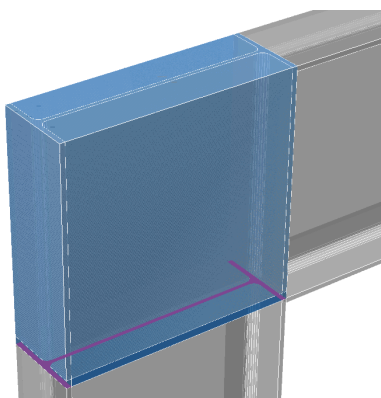
Elementi lineari accettati: travi, colonne, tubazioni, condotte e loro connessioni a pareti e solai.

7.51.1 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento lineari o planari che formano la connessione e le entità di dettaglio da copiare.

Può essere usato per copiare connessioni dettagliate tra due o più entità lineari.

Nota: L'area di dettaglio da copiare viene visualizzata in blu. L'area di contatto di riferimento è visualizzata in viola.

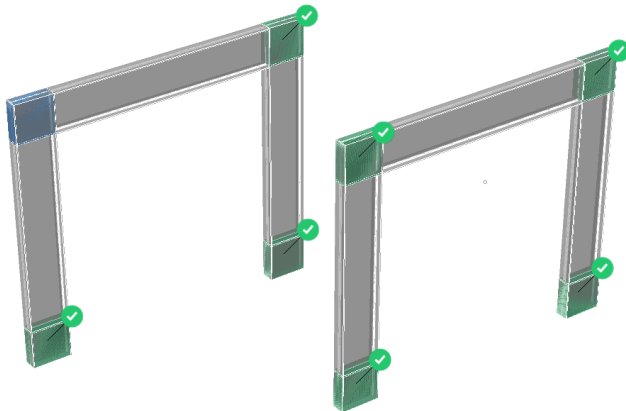


Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.



- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.
- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.



7.51.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco

Propaga il dettaglio come blocco.

Copia

Propaga il dettaglio come copia.

Allargare prima

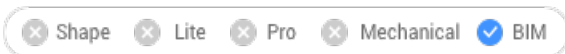
Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Visualizza la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**, che consente di salvare il dettaglio.

7.52 BIMPROPAGAMODELLO

Propaga un singolo elemento su una superficie piana a più posizioni e griglie.



7.52.1 Descrizione

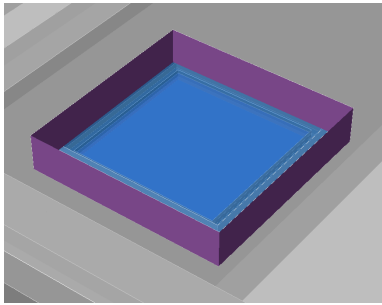
Può propagare: luci, interruttori della luce, finestre, diffusori d'aria, ecc.

7.52.2 Metodo

Selezionare il solido piano a cui è correlato il dettaglio e le entità di dettaglio da propagare.

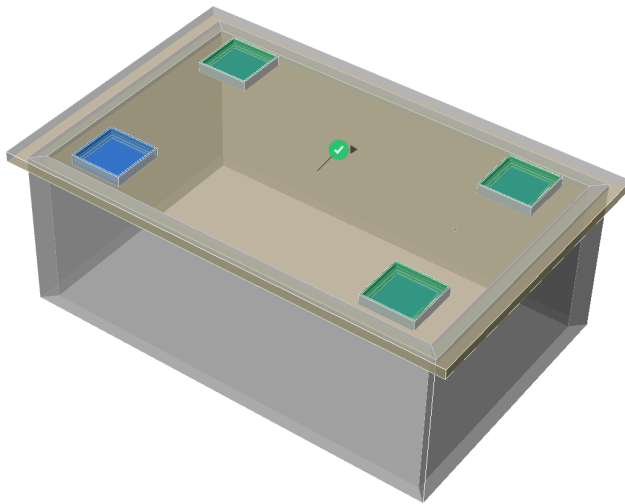
Può essere utilizzato per copiare oggetti in posizioni simili o su un determinato modello o su una griglia sovrapposta ad un solido planare.

Nota: L'area di dettaglio da copiare viene visualizzata in blu. L'area di contatto di riferimento è visualizzata in viola.



Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.
- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.
- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.



Nota: Passare il mouse sopra il segno di spunta per alternare tra le opzioni Posizione Simile e Griglia.

7.52.3 Opzioni all'interno del comando

Allargare prima

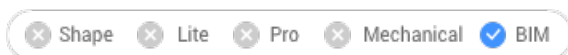
Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Visualizza la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**, che consente di salvare il dettaglio.

7.53 BIMPROPAGAPIANO

Propaga le connessioni tra gli elementi planari.



Icona:



Elementi planari accettati: muri, solai, tetti.

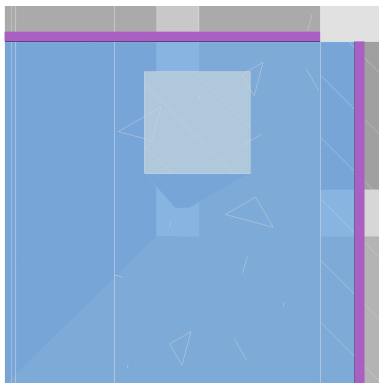
Nota: Il dettaglio di BIMPROPAGAPIANO sarà sempre una sezione 2D attraverso un dettaglio lineare.

7.53.1 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento piani che formano la connessione e, facoltativamente, le entità di dettaglio da copiare come parte della connessione.

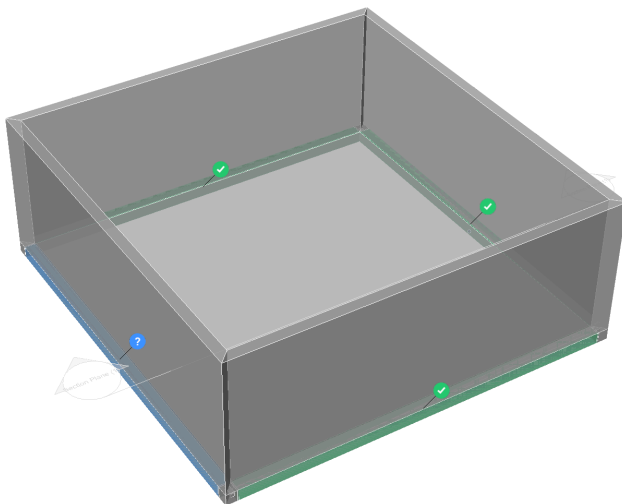
Può essere usata per copiare connessioni dettagliate tra due o più entità planari.

Nota: L'area di dettaglio da copiare viene visualizzata in blu. L'area di contatto di riferimento è visualizzata in viola.



Si può accettare o rifiutare i suggerimenti cliccando sul segno di spunta.

- Un segno di spunta verde significa che il suggerimento verrà applicato.
- Un punto interrogativo significa che il suggerimento non verrà applicato a causa di uno dei tanti possibili motivi.
- Una X rossa indica che il suggerimento non verrà applicato.





7.53.2 Opzioni all'interno del comando

Allargare prima

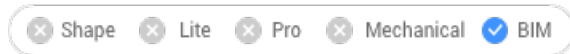
Espande la zona sensibile per includere solidi simili non ancora collegati nel modello. I bordi del dettaglio inizialmente rilevato vengono spostati verso l'esterno per una distanza specificata.

Salva dettaglio

Visualizza la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**, che consente di salvare il dettaglio.

7.54 BIMPROPRIETA

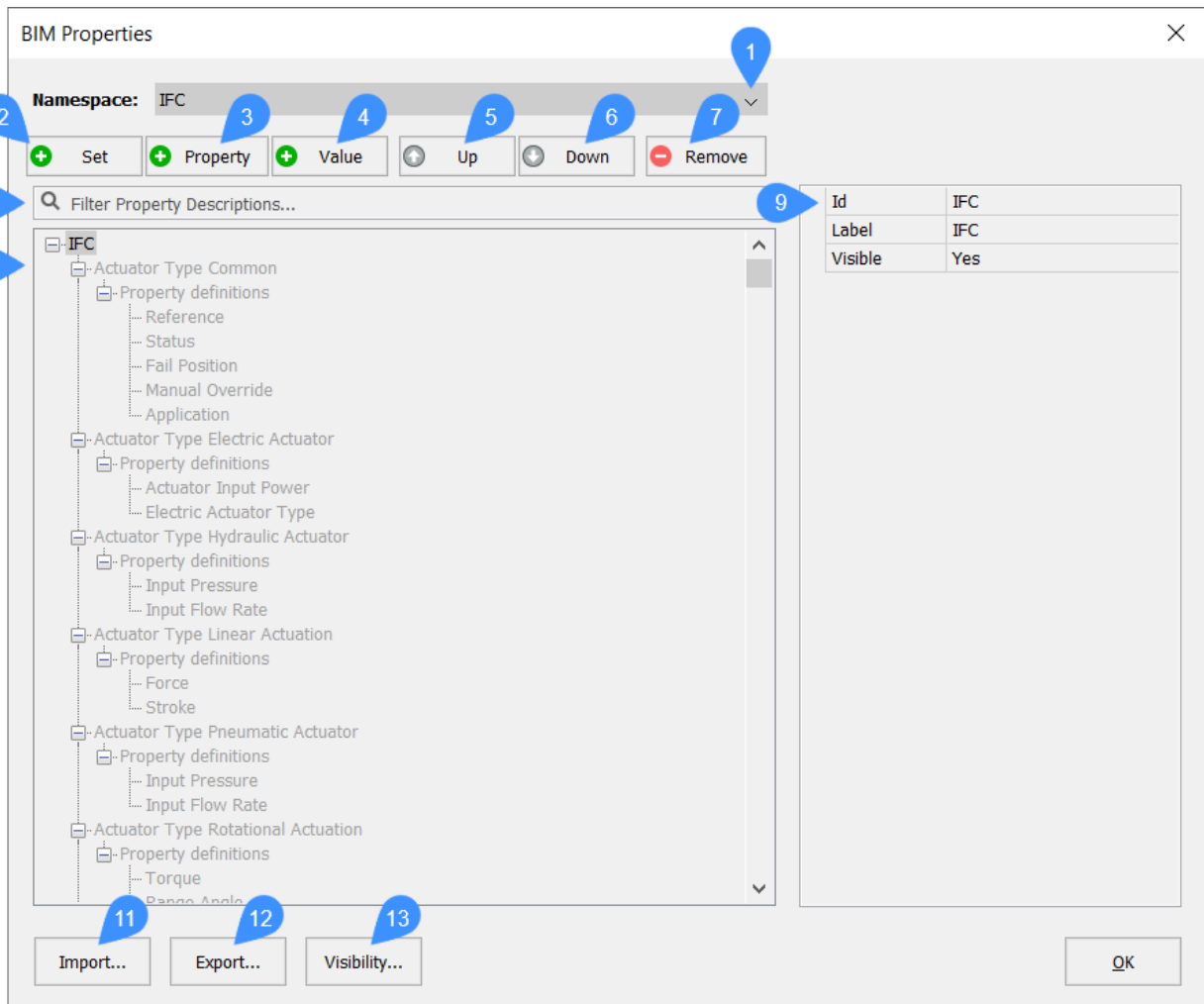
Apri la finestra di dialogo delle **Proprietà BIM**.



Icona:

7.54.1 Descrizione

La finestra di dialogo **Proprietà BIM** consente di creare, modificare ed eliminare le definizioni delle proprietà e di organizzare le proprietà nei gruppi di proprietà.



- 1 Spazionome:
- 2 Aggiungi Imposta
- 3 Aggiungi Proprietà
- 4 Aggiungi Valore
- 5 Su
- 6 Giù
- 7 Rimuovi
- 8 Filter (Filtro)
- 9 Properties (Proprietà)
- 10 Albero delle Proprietà
- 11 Importa
- 12 Esporta
- 13 Visibilità



7.54.2 Spazionome:

Per impostazione predefinita, sono disponibili i seguenti spazionome:

- **Utente:** consente di creare proprietà definite dall'utente.
- **IFC:** mostra le proprietà IFC2x3 e IFC4 unite in un unico spazionome.

Nota:

- Le differenze tra i due schemi saranno gestite in background durante l'Importazione o l'Esportazione IFC.
 - Gli attributi statici dello spazionome BIM sono contrassegnati come deprecati per non essere utilizzati al posto di quelli dinamici.
- **Quantità:** mostra le proprietà delle quantità. È in sola lettura.

È anche possibile importare spazi dei nomi utilizzando il pulsante **Importa**.

- **Sistema di Classificazione:** consente di organizzare i modelli BIM con codici di classificazione standard utilizzati nel settore delle costruzioni.

7.54.3 Aggiungi Imposta

Crea un nuovo gruppo di proprietà.

7.54.4 Aggiungi Proprietà

Aggiunge una nuova proprietà all'insieme di proprietà attualmente selezionato.

7.54.5 Aggiungi Valore

Crea una nuova definizione di valore.

7.54.6 Su

Sposta verso l'alto la proprietà o il valore selezionato.

7.54.7 Giù

Sposta verso il basso la proprietà o il valore selezionato.

7.54.8 Rimuovi

Rimuove il gruppo di proprietà, la definizione di valore della proprietà o lo spazionome selezionato.

Nota: In caso di rimozione di uno spazionome, viene visualizzato un messaggio di avvertimento.

7.54.9 Filter (Filtro)

Visualizza solo le proprietà di cui l'Id e l'etichetta contengono la stringa di ricerca digitata. I risultati nella struttura delle proprietà vengono filtrati durante la digitazione.

7.54.10 Properties (Proprietà)

Visualizza le proprietà dei gruppi di proprietà selezionati, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.



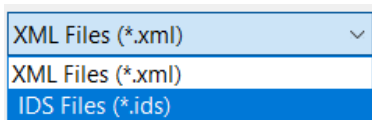
Nota: Sono disponibili regole di visibilità per le definizioni delle proprietà. È possibile far dipendere la visibilità di una proprietà o di un insieme di proprietà dal valore di un'altra proprietà.

7.54.11 Albero delle Proprietà

Visualizza i gruppi di proprietà, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

7.54.12 Importa

Importa le definizioni delle proprietà in base alle definizioni dello schema XML o IDS-XML. Apre la finestra di dialogo **Selezionare il file XML da importare**, in cui è possibile scegliere il file da importare, sia esso XML o IDS.



È stato creato un file XSD (XML Schema Definition) per generare file XML per le proprietà BIM. Il file è disponibile per il download [qui](#).

La definizione della proprietà IDS-XML contiene le proprietà IFC (definite da buildingSMART®), le proprietà personalizzate e gli attributi IFC. Viene creato uno spazionome IDS. Quando nel file IDS sono presenti proprietà che non fanno parte delle proprietà IFC Pset, verranno aggiunte come nuova definizione di proprietà allo spazionome IDS.

Nota:

- Quando viene importato un file IDS, la variabile di sistema SHOWIDSPROPERTIESONLY viene impostata automaticamente su ON. In questo modo si attiva l'opzione **Proprietà IDS** nella finestra di dialogo **Visibilità**.
- Quando la variabile di sistema SHOWIDSPROPERTIESONLY è impostata su ON, vengono visualizzate solo le proprietà personalizzate, aggiunte allo spazio dei nomi IDS, nonché le proprietà IFC nello spazionome IFC che facevano parte del file IDS nel pannello **Proprietà** (nascondendo tutte le proprietà IFC che non sono specificate nel file IDS importato).

7.54.13 Esporta

Esporta in un file XML solo lo spazionome attivo (selezionato nel menu a discesa) con i relativi gruppi di proprietà (proprietà/quantità) come specificato dalla variabile di sistema IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY:

- Esporta tutte le proprietà dello spazionome attivo (OFF).
- Esporta solo il file IFC spazionome attivo e le proprietà personalizzate menzionate nel file IDS importato (ON).

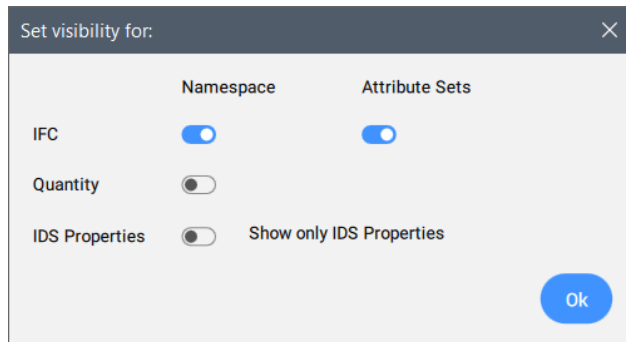
Questo file può quindi essere importato in altri disegni.

Nota: Se la variabile di sistema IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED è impostata su ON, vengono esportate anche le definizioni dei valori per gli Elementi-strato visibili.



7.54.14 Visibilità

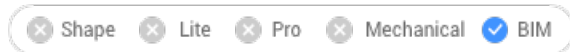
Consente di attivare e disattivare la visibilità dello **Spazionome IFC** e dei **Insiemi di attributi**, della **Quantità** e delle **Proprietà IDS**.



Nota: L'interruttore **Proprietà IDS** modifica il valore della variabile di sistema SHOWIDSPROPERTIESONLY.

7.55 BIMPYTHON

Consente lo scripting e l'interrogazione in Python di un modello BIM.



Icona:

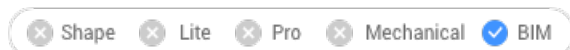
7.55.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona script Python** ed eseguire lo script scelto.

Nota: La versione di Python fornita con BricsCAD è aumentata a 3.9.6.

7.56 BIMQUICKBUILDING

Trasforma i solidi in edifici.

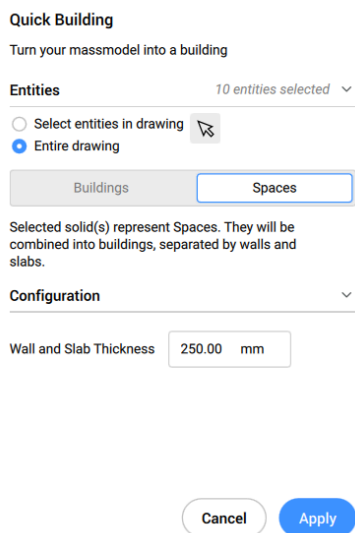
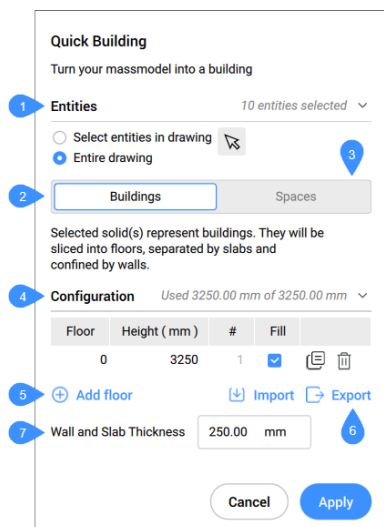


7.56.1 Descrizione

Crea un disegno separato per l'edificio BIM generato. In questo disegno verranno creati automaticamente muri, solai e tetti, nonché elementi spaziali come piani e spazi.

7.56.2 Metodo

Il comando apre il pannello contestuale dei comandi **Quick Building**.



- 1 Entità (selezionate)
- 2 Modalità di costruzione
- 3 Modalità spazi
- 4 Configurazione
- 5 Aggiungo piano
- 6 Importa/Esporta
- 7 Spessore del Muro e del Solaio

Entità (selezionate)

Seleziona entità nel disegno

Consente di scegliere le entità da selezionare.

Intero disegno

Per default, il pannello seleziona tutti i solidi 3D nello spazio modello.





Modalità Edifici

I solidi di input sovrapposti verranno unificati e per ogni solido risultante verrà creato un edificio. Per suddividere l'edificio in più piani è necessario un ulteriore input. Saranno suddivisi in piani, separati da solai e confinati da muri.

Configurazione

Visualizza la tabella dei prospetti.

- **Pavimento:** visualizza il numero del piano.
- **Altezza:** imposta e visualizza l'altezza del piano (valore di elevazione).
- **#:** imposta e visualizza il numero di piani uguali in altezza (numero di piani).
- **Riemp:** se selezionato, viene generato automaticamente un numero di piani in base al valore di immissione di elevazione (**Altezza**) e all'altezza rimanente disponibile (valore di elevazione).
- : duplica un piano.
- : elimina un piano.

Aggiungi piano

Aggiunge un piano.

Importa/Esporta

Importa o esporta in una tabella di elevazione come file in formato CSV.

Spessore del Muro e del Solaio

Imposta e visualizza il valore dello spessore del muro e del solaio.

Nota: L'input di elevazione (**Altezza**) e **Spessore del Muro e del Solaio** rispettano le unità di inserimento del disegno.

Modalità spazi

I singoli solidi di input saranno considerati come spazi in un edificio. Per ogni gruppo di solidi che si toccano, verrà creato un edificio. Ogni edificio risultante sarà costituito da solai e muri interni, corrispondenti alle coppie di facce a contatto dei solidi in input.

7.56.3 Opzioni all'interno del comando

Cambia selezione

Consente di selezionare le entità nel disegno, in quanto, per default, viene selezionato l'intero disegno.

Importa

Utilizza un file CSV o TXT per configurare le altezze dei piani dell'edificio.

Nota: Ad esempio, una riga di testo per la configurazione a 2 piani può essere:

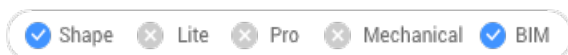
```
Floor;Height- mm;Amount;Fill 0 - 10;3250.000000;11;Yes 12 - 16;5000.000000;5;No
```

Spazi


Genera spazi per gli edifici.

7.57 BIMQUICKDRAW

Crea e modifica spazi ed edifici.



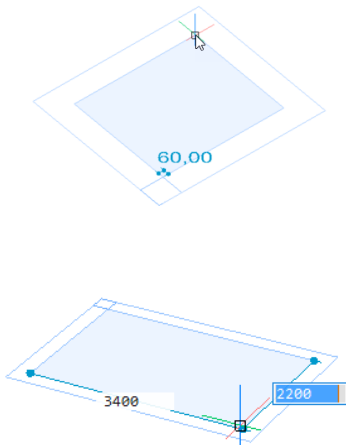


Icona: 

7.57.1 Descrizione

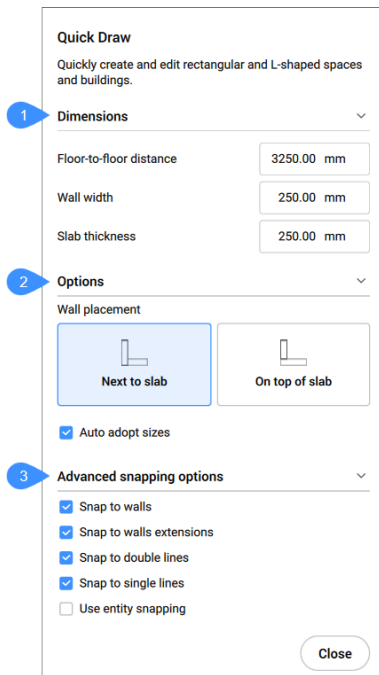
Il comando consente di creare e modificare rapidamente spazi ed edifici rettangolari e a forma di L. Il layout del cursore **QuickDraw** rappresenta lo spazio che si sta creando. Indica anche l'allineamento con i muri esistenti e le distanze dai solidi esistenti.

Nota: Se l'input dinamico (**DYN**) è impostato su **On**, le quote vengono visualizzate man mano che vengono creati i vani. Le dimensioni possono essere inserite anche manualmente.



7.57.2 Metodo

Il comando apre il pannello contestuale dei comandi **Quick Draw**. Viene visualizzato anche il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**.



- 1 Quote
- 2 Opzioni
- 3 Opzioni di snap avanzate

Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** consente di modificare la giustificazione dei muri.



7.57.3 Quote

Distanza da solaio a solaio (altezza del Piano)

Distanza predefinita tra le elevazioni di due piani consecutivi

Nota: Il valore predefinito è 3250mm.

Larghezza muro

Imposta la larghezza dei muri in fase di creazione.

Nota: Il valore predefinito è 250 mm.

Spessore solaio

Imposta lo spessore del solaio del locale.

Nota: Il valore predefinito è 250 mm.

Nota: Le quote impostate nel pannello contestuale dei comandi diventano i nuovi valori di default.



7.57.4 Opzioni all'interno del comando

Posizionamento muro

Consente di impostare il tipo di connessione tra il solaio e le pareti esterne.

- **Accanto al solaio:** posiziona il muro accanto al solaio.
- **Sopra al solaio:** posiziona il muro sopra al solaio.

Adotta dimensioni automaticamente

Controlla se la larghezza del muro, l'altezza del muro e lo spessore del solaio devono essere adottati in funzione delle stanze vicine.

- **ON:** la larghezza e l'altezza vengono prese dal muro evidenziato quando si posiziona il cursore Quickdraw contro un muro per specificare il primo angolo di un nuovo spazio. Quando due muri di altezza o larghezza diversa vengono evidenziati (angolo), vengono adottate le dimensioni della parete che viene evidenziata per prima.
- **OFF:** le dimensioni utilizzate sono quelle specificate nel pannello dei comandi.

7.57.5 Opzioni di snap avanzate

Snap ai muri

Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi ai muri.

Snap all'estensione dei muri

Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi all'estensione dei muri.

Snap su doppie linee

Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi su doppie linee parallele poste a una 'larghezza di muro' l'una dall'altra.

Snap a linee singole

Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi su linee singole (ad es. linee di una griglia, etc.).


Utilizzare lo snap alle entità

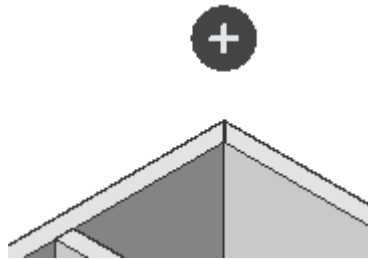
Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi alle entità che utilizzano **OSNAP**




Annulla

Chiude il pannello dei comandi e termina il comando.

7.57.6 Widget Aggiungi Piano

È possibile utilizzare il widget  per aggiungere un piano a un edificio esistente. Per ogni nuovo piano aggiunto, è possibile selezionare la configurazione di posizionamento del muro desiderata dal pannello del contesto dei comandi (o utilizzare l'impostazione corrente), prima di scegliere una delle opzioni:



-  Copia completamente l'ultimo piano.
-  Copia il solaio e i muri esterni dell'ultimo piano.
-  Termina l'edificio con un tetto piano

7.58 BIMRIASSOCIA

Riassocia automaticamente le etichette e le quote non valide alla geometria sottostante.

7.58.1 Descrizione

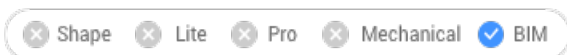
Selezionare una finestra di sezione BIM per riassegnare automaticamente le etichette e le quote non valide alla geometria sottostante.

Nota: La proprietà BIM **Associatività** indica se un'etichetta è associata.

Nota: La proprietà BIM **Colore dell'Associatività** visualizza un'etichetta non associata in rosso, se attiva. La proprietà del colore non viene modificata. Dopo la riassociazione, le etichette BIM vengono visualizzati nel colore del layer.

7.59 BIMRICALCOLAASSI

Ricalcola e riposiziona l'asse degli elementi lineari dell'edificio.



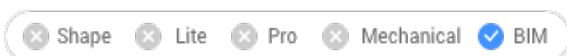
Icona: 

7.59.1 Descrizione

Ricalcola l'asse degli elementi di costruzione lineari e lo riposiziona sulla linea centrale di un elemento lineare. Quando si esegue il comando, selezionare tutti i solidi lineari per i quali ricalcolare l'asse.

7.60 BIMTETTO

Crea solidi classificati come **Tetto**.





Icona:

7.60.1 Descrizione

Il comando crea un tetto basato su una curva o un contorno 2D chiuso. È possibile definire le opzioni tramite il pannello del contesto dei comandi e tramite la Barra dei comandi.

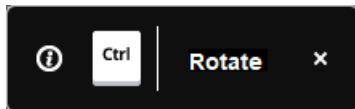
7.60.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Tetto**.

Esistono tre metodi per definire i limiti di perimetro di un tetto:

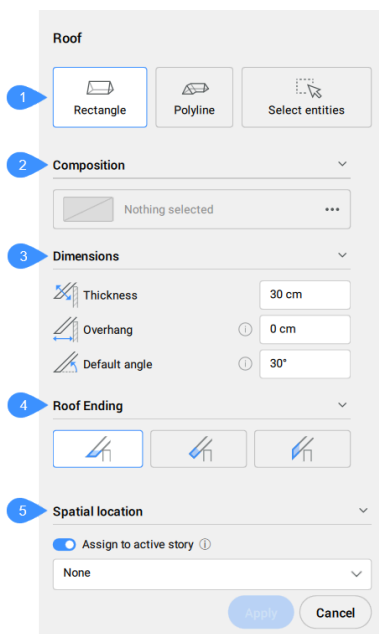
- Disegnare un rettangolo
- Disegnare una polilinea.
- Selezionare entità nel disegno.

Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare la direzione del tetto corrente. Premere il tasto **Ctrl** per ruotare la direzione di 90 gradi in senso antiorario.



Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema **HOTKEYASSISTANT** è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni di BIMTETTO** è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione di Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

7.60.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Modalità creazione



- 2 Composizione
- 3 Quote
- 4 Estremità del Tetto
- 5 Localizzazione spaziale

Modalità creazione

Consente di scegliere un metodo per la creazione del tetto.

Rettangolo

Definire i limiti di sfioramento del nuovo tetto disegnando manualmente un rettangolo.

Polilinea

Definire i limiti di creazione del nuovo tetto disegnando manualmente una polilinea. Premere il tasto **Invio** per chiudere la polilinea.

Nota: I segmenti di arco non sono supportati come input.

Seleziona entità

Definire i limiti di innalzamento del nuovo tetto selezionando le entità nel disegno. Selezionare una singola curva/regione/contorno 2D o più linee/muri, quindi premere **Invio**. Quando le entità sono preselezionate prima di lanciare il comando BIMTETTO, il pannello seleziona automaticamente questa modalità.

Composizione

Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Composizioni** che consente di definire la composizione del tetto corrente. Per impostazione predefinita, vengono visualizzate le composizioni di tipo **Tetto**. Si può modificare questo filtro nella finestra di dialogo **Composizioni**.

Quote

Spessore

Imposta lo spessore del tetto.

Nota: Quando viene selezionata una composizione con uno spessore fisso o minimo, il campo di immissione dello spessore viene vincolato di conseguenza.

Sporto

Imposta la distanza orizzontale tra il bordo esterno del tetto e il muro.

Angolo predefinito

Imposta l'angolo per generare il tetto iniziale. Una volta creato il tetto iniziale, l'angolo per ciascuna piastra del tetto è accessibile nei campi di input dinamici visualizzati nello spazio modello.

Nota: È possibile impostare ulteriormente l'angolo per ogni falda del tetto digitando un nuovo valore in questi campi di immissione dinamici. Digitare 0 o lasciare vuoto un campo per indicare che non è necessario creare alcuna estremità del tetto in quella particolare area. Digitare 90 per fare in modo che le estremità adiacenti formino un tetto a due falde.

Estremità del Tetto

Imposta il tipo di estremità del tetto: orizzontale, perpendicolare, verticale.

Localizzazione spaziale

Consente di selezionare una posizione spaziale dal menu a discesa da assegnare al tetto.



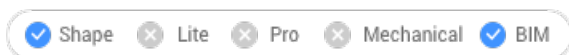
Assegna al piano attivo

Consente di copiare la posizione spaziale del piano attivo che è attualmente attivo in **Modalità Vista dall'Alto** (TVM) o del livello del piano più vicino se non in TVM.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comandi e quelle all'interno del widget **Assistente Tasti di scelta rapida** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

7.61 BIMSEZIONE

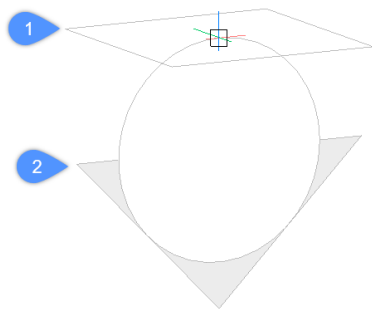
Crea un'entità Sezione BIM.



Icona:

7.61.1 Descrizione

Crea un'entità Sezione BIM con il piano di sezione (1) nel piano XY del sistema di coordinate corrente (WCS o UCS) e la direzione della vista (2) nella direzione Z negativa del sistema di coordinate corrente.



Nota: Se l'UCS dinamico (**UCSDETECT**) è **Attivo**, il piano di sezione viene allineato alla faccia di un solido 3D sotto il cursore.

Le entità Sezione BIM vengono create sul layer corrente. Viene generato un layer BIM_SECTION separato per memorizzare gli indicatori di sezione. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo della Guida Generazione Disegni.

7.61.2 Metodo

Esistono sette tipi di entità Sezione BIM che possono essere creati utilizzando il comando BIMSEZIONE:

- **Pianta:** mostra un piano di sezione orizzontale che taglia il modello.
- **Sezione:** mostra una sezione verticale che taglia il modello.
- **Elevazione:** mostra la vista di prospetto esterno del modello.
- **Dettagli:** mostra un volume di sezione definito manualmente.
- **Piano Soffitto Riflesso:** mostra un piano di sezione orizzontale che taglia il modello, con la direzione della vista orientata verso il basso e le linee del soffitto proiettate su questo piano.
- **Prospetto Interno:** mostra una vista di prospetto interno per ogni parete del vano selezionato.
- **Pianta Pavimento Interno:** mostra un piano di sezione orizzontale che taglia il vano selezionato, contenente gli indicatori di prospetto interno associati.



Nota: È possibile modificare la proprietà **Tipo sezione** dell'entità Sezione BIM selezionata dal pannello **Proprietà**.

Nota: La variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS controlla se il comando VISTASEZIONE produce disegni 2D associati in modo permanente al modello 3D di origine. Se l'opzione GENERATEASSOCVIEWS è **Attiva**, le quote associative vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato e viene eseguito BIMAGGIORNASEZIONE.

7.61.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare un punto per posizionare la sezione

Consente di specificare un punto.

Nota: Il piano di sezione viene visualizzato dinamicamente parallelo al piano XY dell'UCS, attraverso la posizione del cursore.

Specificare distanza

Consente di digitare una distanza o specificare un punto.

Nota: Si consiglia di avere **Input Dinamico** (DYN) attivo. Permette di inserire la distanza nel campo di immissione dinamica.

Nota: Il piano di sezione viene definito attraverso il punto o in corrispondenza dell'offset specificato dal primo punto. La linea di sezione è parallela all'asse X dell'UCS o dell'UCS dinamico e passa per il punto in corrispondenza dell'offset specificato dal primo punto.

Nota: Vengono visualizzate solo la linea di sezione e le didascalie di un'entità Sezione BIM. Quando sono evidenziati o selezionati, vengono visualizzati anche il piano di sezione, il contorno di sezione e/o il volume di sezione.

impostare il ritaglio ON

Imposta la proprietà **Visualizza Ritaglio** su **Sì**.

Nota: Questa opzione è impostata per impostazione predefinita. Se la variabile di sistema **Assistente Tasti di scelta rapida** (HKA) è **Attiva**, premere il tasto **Ctrl** per commutare la proprietà **Visualizza Ritaglio** su **No**.

Nota: La proprietà **Visualizza Ritaglio** può essere impostata contemporaneamente su **Sì** in più sezioni. Questa proprietà può essere salvata in una vista modello (vedere il comando VISTA).

disattivare il ritaglio Off

Imposta la proprietà **Visualizza Ritaglio** su **No**.

Nota: È possibile modificare la proprietà **Visualizza Ritaglio** nel pannello **Proprietà**.

Dettaglio

Crea un tipo di sezione **Dettaglio**. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo della Guida **Definire una sezione dettagliata**.

Basato su una sezione esistente

Selezionare una sezione esistente su cui posizionare la base della sezione dettagliata. Il rettangolo di base della sezione di dettaglio sarà parallelo al piano di sezione della sezione selezionata.



Interno

Crea prospetti interni e una pianta dei vani selezionati.

Nota: La proprietà **BIM/Prospetti Interni** di uno spazio è impostata su **On**. Utilizzare il comando BIMAGGIORNASEZIONE per aggiornare il prospetto interno.

Attacca sezione

Selezionare le sezioni esistenti da associare come Prospetto Interno.

Scala

Imposta la proprietà **Scala** della finestra nel file di disegno creato dal comando BIMAGGIORNASEZIONE.

Nota: Il valore **Scala** di default viene salvato tramite la preferenza utente SECTIONSCALE (il valore predefinito è 0.02) nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

soffitto Riflesso

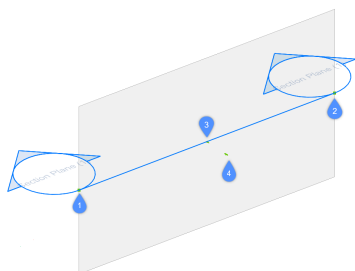
Crea la pianta di un soffitto proiettato sul piano di sezione.

Nota: Una planimetria soffitto riflesso mostra le dimensioni e la posizione delle lampade e di altre strutture sul soffitto. Per impostazione predefinita, la proprietà di visualizzazione del ritaglio di una sezione soffitto riflessa è **Off**.

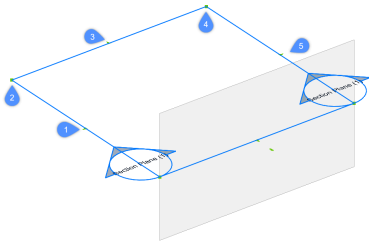
7.61.4 Modifica mediante grip

Le entità della sezione BIM possono essere modificate tramite i grip, a seconda della proprietà **Stato**. La proprietà **Stato** può essere modificata dal pannello **Proprietà**.

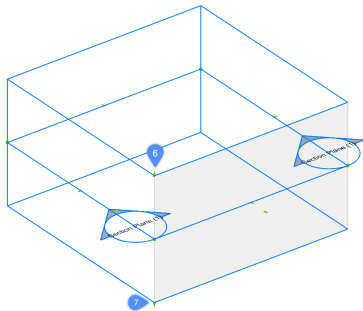
- Stato **Piano**:



- Il grip di inizio (1) consente di spostare la sezione e la posizione della Didascalia Inizio.
 - Il grip di estremità (2) consente di modificare l'orientamento della sezione e la posizione della Didascalia Fine.
 - Il grip centrale (3) consente di spostare la sezione e la posizione della Didascalia Mezzo.
 - La freccia (4) inverte la direzione della vista.
- Stato **Contorno**:



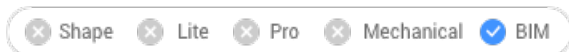
- Il grip del punto medio (1) consente di spostare l'entità di sezione.
 - Il grip d'angolo (2 e 4) consente di deformare il contorno/volume della sezione.
 - Il grip del punto medio (3 e 5) consente di allungare il contorno/volume della sezione.
- Stato **Volume**:



- (6) consente di spostare il piano superiore dell'entità di sezione.
- (7) consente di spostare il piano inferiore dell'entità di sezione.

7.62 BIMAPRISEZIONE

Apri il file di disegno relativo a un'entità sezione BIM.



Icona:

7.62.1 Descrizione

Apri il file di disegno relativo a un'Entità Sezione BIM; o il modello 3D BIM relativo a un disegno di sezione BIM.

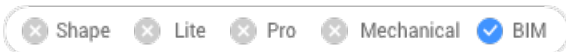
7.62.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando BIMAPRISEZIONE:

- Selezionare un'Entità Sezione BIM nello spazio modello per aprire il disegno di sezione BIM generato.
- Selezionare un risultato della sezione BIM (una finestra) in Spazio carta per aprire il modello BIM 3D corrispondente.

7.63 BIMAGGIORNASEZIONE

Aggiorna il risultato di un'entità di sezione BIM.



Icona:

7.63.1 Descrizione

Genera o aggiorna il file di disegno correlato a un'entità Sezione BIM.

Nota: La variabile di sistema GENERATEASSOCATTRS controlla la generazione di dati associativi sui solidi 3D durante la modellazione. Quando è **attiva**, i solidi 3D conterranno dati associativi dal momento della creazione. Ciò consente a BIMAGGIORNASEZIONE di produrre disegni per i quali le quote e le etichette possono essere aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.

Nota: Quando la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS è impostata su ON, il comando BIMAGGIORNASEZIONE genererà/aggiognerà gli indicatori di sezione, i richiami di griglia e i richiami di piano.

Le etichette non vengono generate automaticamente con il comando BIMAGGIORNASEZIONE.

I richiami di piano, gli indicatori di sezione e i richiami di griglia vengono generati nello spazio carta e sono essenzialmente etichette BIM.

7.63.2 Metodo

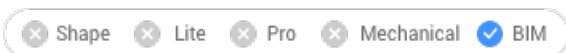
Esistono due metodi per utilizzare il comando BIMAGGIORNASEZIONE:

- Generare il risultato di un'entità Sezione BIM.
Nota: Se l'opzione **Interni** del comando BIMSEZIONE è stata utilizzata durante la creazione dell'entità Sezione BIM, è possibile selezionare anche gli spazi BIM.
- Aggiornare il risultato di un'entità Sezione BIM.
Nota: Selezionare un'entità Sezione BIM nello Spazio Modello o una finestra nel layout dello Spazio Carta.

Dopo BIMAGGIORNASEZIONE, a tutte le etichette e le annotazioni BIM saranno associate le nuove proprietà **Associatività** e **Colore dell'Associatività**. Quando **Associatività** è **Non Associato** e **Colore dell'Associatività** è **On**, l'annotazione verrà visualizzata in rosso, ma la proprietà **Colore** nativa dell'entità non verrà modificata.

7.64 BIMIMPDIREZIONECUSCINETTODICARICO

Imposta la direzione portante dei solidi solaio BIM.

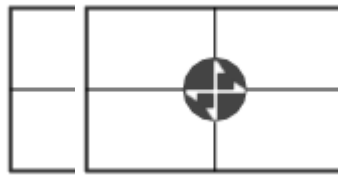
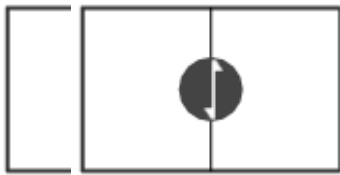


Icona:

7.64.1 Metodo

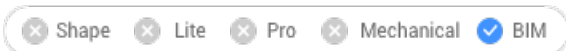
Dopo aver selezionato un solido del solaio, viene visualizzata un'icona al centro del solaio. Impostare la direzione portante per i solidi dei solai BIM cliccando sull'icona.

Ne ssu no	Breve	Lu ng o	Tutto
-----------------	-------	---------------	-------



7.65 BIMIMPOSTAFACCIARIFERIMENTO

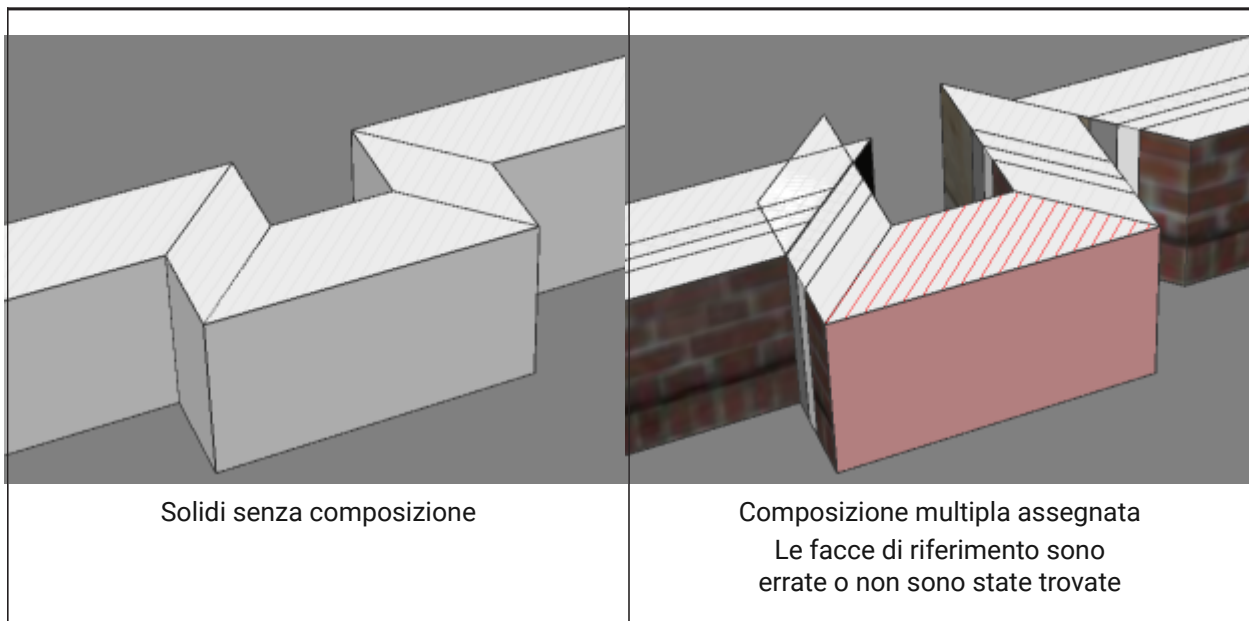
Definisce un riferimento e una faccia opposta per controllare la disposizione degli strati di una composizione.

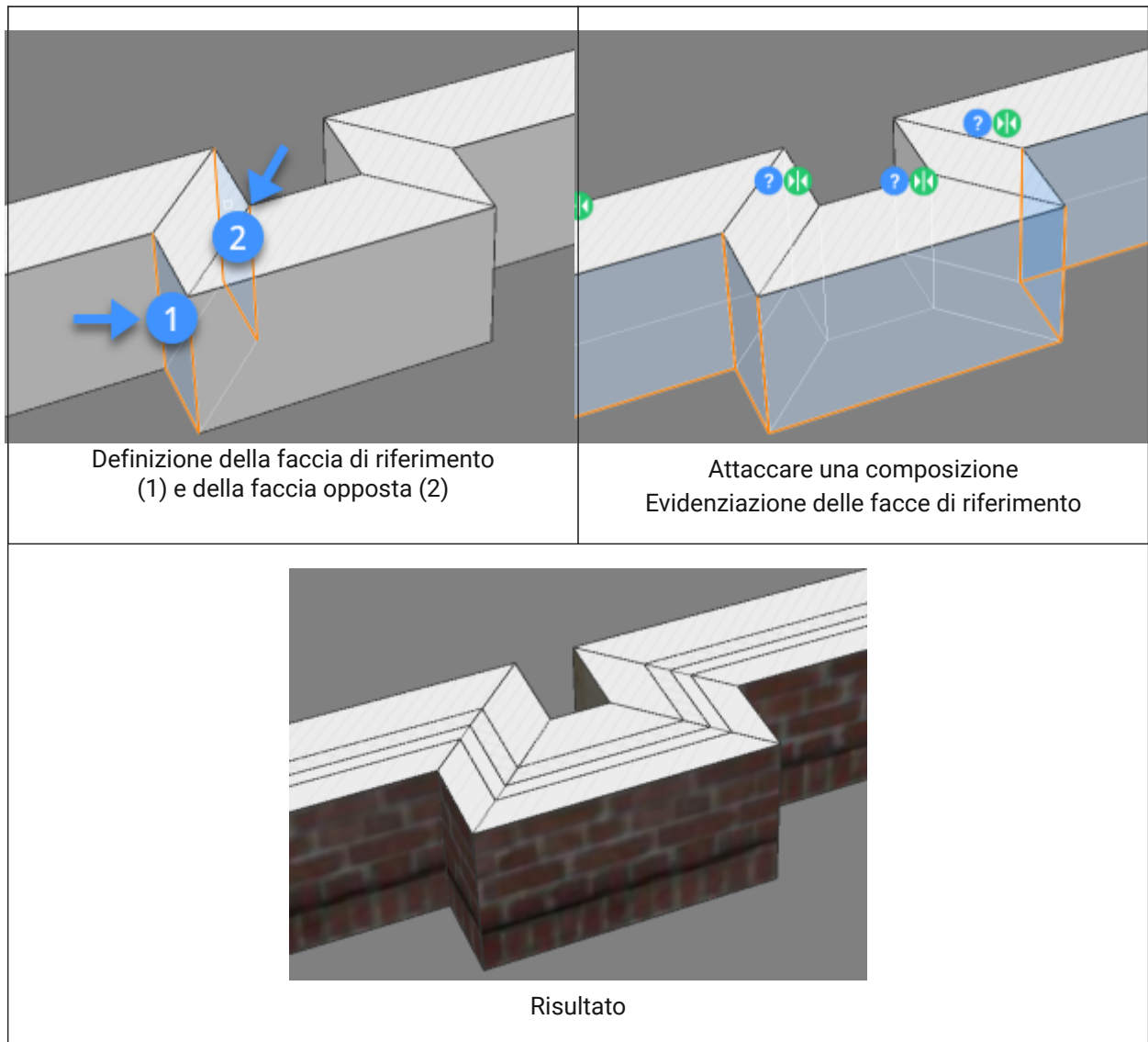


7.65.1 Metodi

La faccia di riferimento può essere impostata manualmente selezionando una faccia. Se la faccia opposta è parallela alla faccia di riferimento, viene fornito un suggerimento per la faccia opposta che può essere accettato o modificato.

Nota: Se uno degli strati della composizione ha uno spessore variabile, la faccia di riferimento e quella opposta possono essere non parallele. In questo caso gli strati di spessore fisso vengono disposti a partire dalla faccia di riferimento e il resto del solido viene riempito dallo strato variabile.





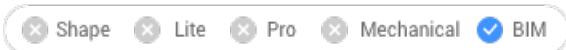
7.65.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare manualmente

Seleziona manualmente la faccia opposta.

7.66 BIMSOLAIO

Crea solidi classificati come **Solaio**.



Icona: 



7.66.1 Descrizione

Il comando crea solai in base a una curva o a un contorno 2D chiuso. È possibile definire le opzioni tramite il pannello del contesto dei comandi e tramite la Barra dei comandi.

7.66.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Solaio**.

Esistono tre metodi per definire i limiti di perimetro di un solaio:

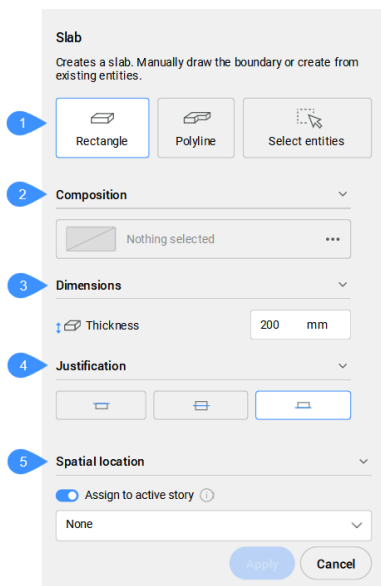
- Disegnare un rettangolo
- Disegnare una polilinea.
- Selezionare entità nel disegno.

Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare la giustificazione del solaio corrente. Premere il tasto **Ctrl** per passare da un'opzione all'altra.



Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema **HOTKEYASSISTANT** è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni di BIMSOLAIO** è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione di Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

7.66.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



- 1 Modalità creazione
- 2 Composizione
- 3 Quote
- 4 Giustificazione



5 Localizzazione spaziale

Modalità creazione

Consente di scegliere un metodo per la creazione del solaio.

Rettangolo

Definisce il nuovo contorno del solaio disegnando manualmente un rettangolo.

Polilinea

Definisce il nuovo contorno del solaio disegnando manualmente una polilinea.

Selezione entità

Consente di selezionare un'entità dal disegno per definire il nuovo contorno del solaio. È possibile selezionare una singola curva/regione/contorno 2D oppure più muri. Quando queste entità sono preselezionate prima di lanciare il comando BIMSOLAIO, il pannello seleziona automaticamente questa modalità.

Composizione

Apre la finestra di dialogo **Composizioni** che consente di definire la composizione del solaio corrente. Per impostazione predefinita, vengono visualizzate le composizioni di tipo **Solaio**. Si può modificare questo filtro nella finestra di dialogo **Composizioni**.

Quote

Spessore

Imposta lo spessore del solaio.

Nota: Quando si seleziona una composizione con uno spessore fisso, questo parametro è disattivato.

Giustificazione

Sono disponibili tre opzioni di giustificazione: alto, centro e basso. Per impostazione predefinita, la giustificazione è impostata su basso. Per modificarla, cliccare su un'altra opzione di giustificazione.

Localizzazione spaziale

Consente di selezionare una posizione spaziale dal menu a discesa da assegnare al solaio.

Assegna al piano attivo

Consente di copiare la posizione spaziale del piano attivo che è attualmente attivo in **Modalità Vista dall'Alto (TVM)** o del livello del piano più vicino se non in **TVM**.

7.66.4 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Offset

Specifica la distanza di offset dei limiti di creazione del solaio tramite la selezione del punto o digitando un numero nel campo della quota dinamica.

7.67 BIMTRANCIAMURO

Taglia verticalmente un muro selezionato.



Icona:





7.67.1 Metodo

Selezionare un muro, un solido simile a un muro o un solido lineare. Il comando BIMTRANCIAMURO definisce automaticamente il piano come un piano verticale, perpendicolare alla direzione della lunghezza del solido.

Sul cursore viene visualizzata una linea blu che va dal cursore a entrambe le estremità del solido e che consente di indicare con precisione la posizione di taglio in modo dinamico.

7.68 BIMSPAZIO

Crea entità Spazio BIM da contorni chiusi.



Icona:

7.68.1 Descrizione

Crea entità Spazio BIM selezionando un punto all'interno di un'area racchiusa definita da entità di delimitazione del locale.

Nota: Le entità di delimitazione dello spazio sono solidi 3D o entità 2D lineari, classificate come entità BIM e con la proprietà **Delimitazione spazio** impostata su **On**. Se la proprietà **Lineaasse** di un solido che delimita lo spazio è impostata su **On**, viene utilizzato come confine dello spazio il centro del solido.

Viene creata un'etichetta al centro geometrico dello spazio.

Nota: L'opzione **Spazio** del comando BIMCLASSIFICA converte qualsiasi entità 2D o 3D in un'entità Spazio BIM.

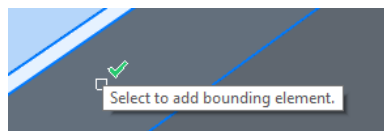
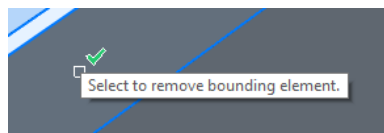
L'altezza dello spazio è definita da:

- La faccia superiore dell'entità di delimitazione più alta.
- La preferenza dell'utente **Altezza Spazio Predefinito**, quando tutte le entità di delimitazione sono entità lineari 2D.

7.68.2 Opzioni all'interno del comando

Edita

Avvia la modalità **Edita**, che consente di aggiungere o rimuovere le entità di delimitazione dello Spazio cliccando su di esse.



Nota: Dopo la modifica, avviare il comando BIMAGGIORNASPAZIO per aggiornare lo spazio.



Nota: Se la proprietà **Metodo di aggiornamento** dello spazio è impostata su **Manualmente**, lo spazio non può essere aggiornato dal comando BIMUPDATESPACE. Questo problema può essere risolto impostando questa proprietà su **Automatico**.

Nota: Le proprietà di BIM Spazio possono essere modificate nel pannello **Proprietà**.

Proprietà dello Spazio BIM

Rappresentazione

Imposta la rappresentazione visiva dello Spazio BIM:

- **Imprimi:** Solo impronta dello Spazio.
- **Solido:** Solido 3D trasparente. L'altezza del solido viene copiata dai solidi del muro circostante.

Stato

Specifica lo stato dello Spazio.

Nota: Se lo spazio non è aggiornato, accanto all'indicatore dello spazio viene visualizzata un'icona a forma di punto esclamativo. Questo problema può essere risolto con il comando BIMAGGIORNASPAZIO.

Nome

Imposta il nome dello spazio, che è visibile anche sull'indicatore dello spazio.

Descrizione

Descrive lo spazio.

Edificio

Specifica l'edificio a cui è assegnato lo spazio.

Piano

Specifica il piano a cui è assegnato lo spazio.

Numero

Assegna un nuovo numero allo spazio. Per impostazione predefinita, lo spazio viene numerato automaticamente.

Prospetti Interni

Controlla la visualizzazione dei **Prospetti Interni**. Se i prospetti interni non sono ancora stati creati, la proprietà **Prospetti Interni** è disabilitata.

Gruppo proprietà entità

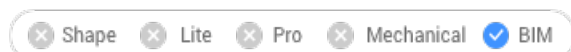
Cliccare sul pulsante **Sfoggia** per aprire la finestra di dialogo **Abilita gruppi di proprietà per istanza**, quindi selezionare lo spazionome **User**.

Nota: È possibile creare proprietà aggiuntive utilizzando il comando BIMPROPRIETA.

Nota: L'assegnazione di una proprietà **Spazio** a un elemento di costruzione sostituisce le proprietà **Piano** e **Edificio** dell'elemento con quelle dello spazio.

7.69 BIMPOSSPAZIALE

Crea e modifica siti, edifici e piani.

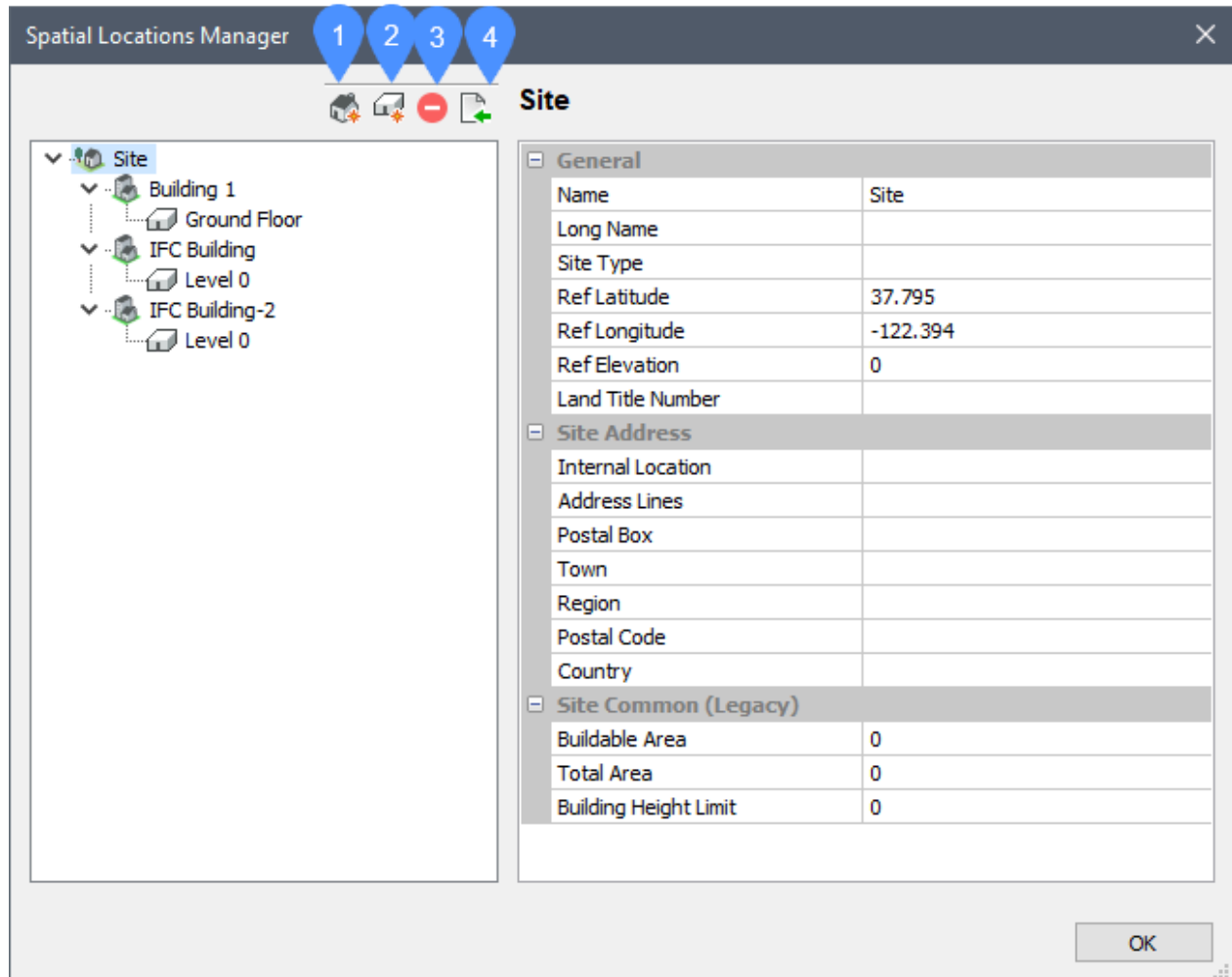


Icona:

7.69.1 Descrizione

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.

La finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali** consente di creare e modificare siti, edifici e piani. Si apre tramite il comando BIMPOSSPAZIALE.

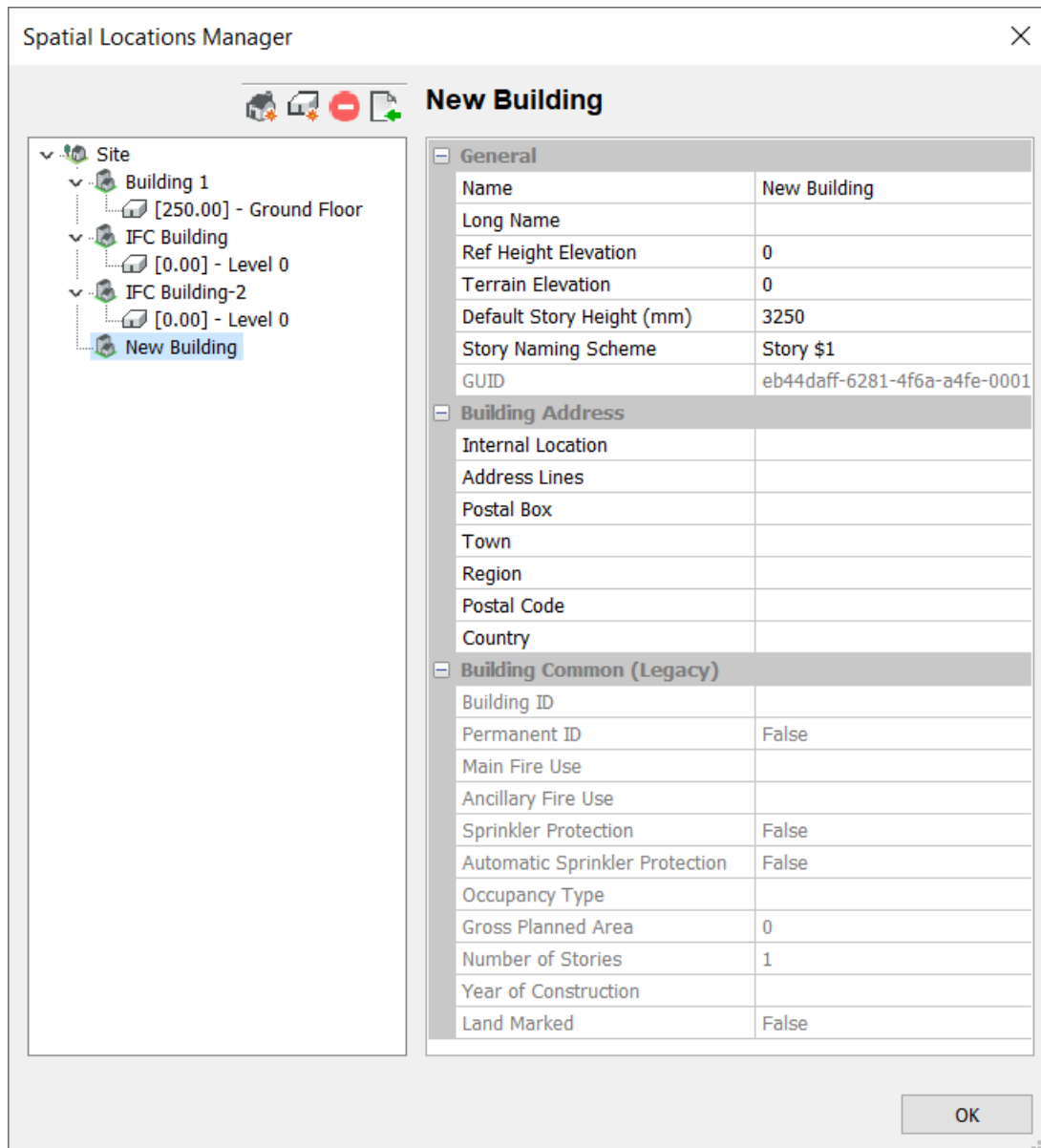


- 1 Nuovo Edificio
- 2 Nuovo Piano
- 3 Elimina Edificio o Piano selezionato
- 4 Importa posizioni spaziali

7.69.2 Nuovo Edificio

Aggiunge un nuovo edificio al modello.

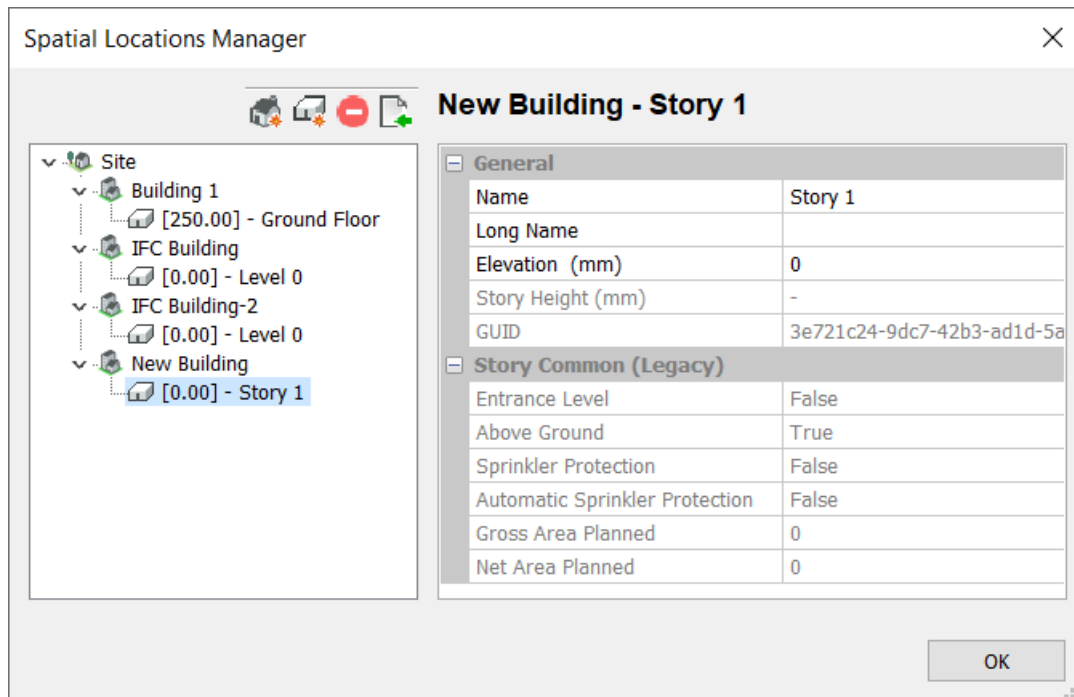
Riempire la griglia delle proprietà:



7.69.3 Nuovo Piano

Aggiunge un nuovo piano nell'edificio selezionato.

La griglia delle proprietà è completa.



7.69.4 Elimina Edificio o Piano selezionato

Elimina l'edificio e il piano selezionati.

7.69.5 Importa posizioni spaziali

Importa posizioni spaziali da un file di testo (.txt).

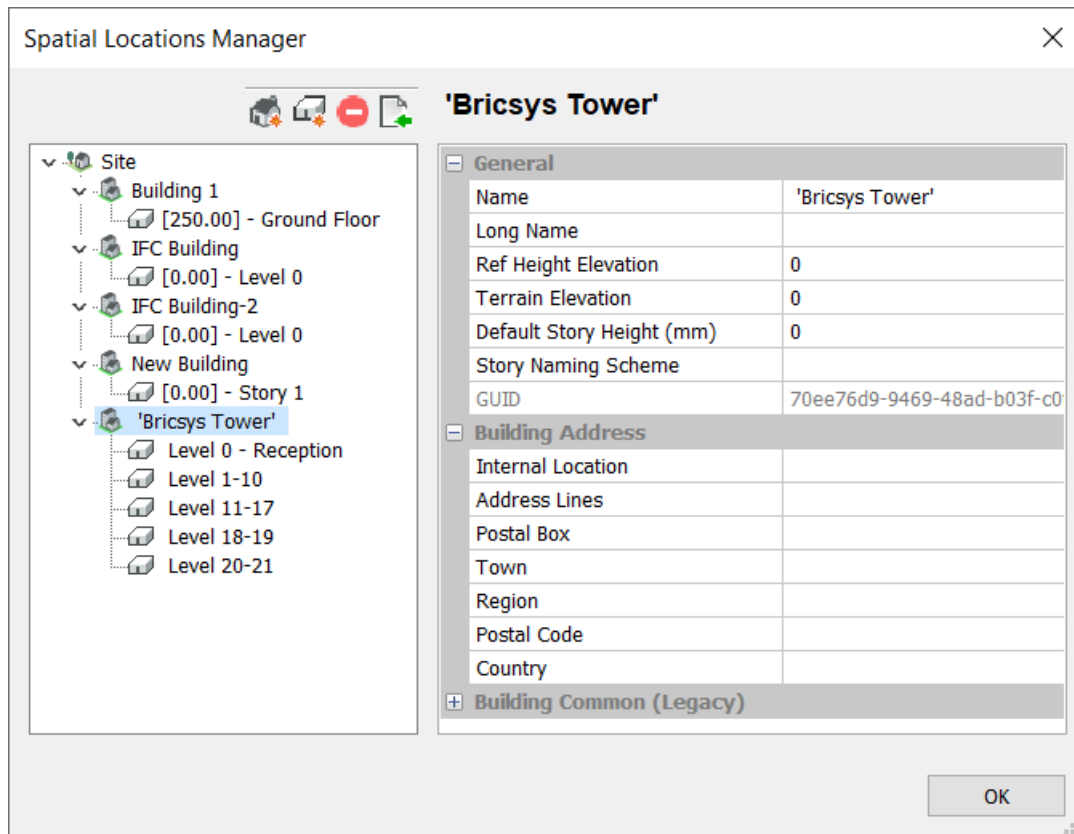
Mostra una finestra di dialogo **Standard Apri File** da cui verrà aperto il file di posizione spaziale*.txt.

Esempio di un file di posizione spaziale *.txt:

```
Space:Name= 'Bricsys Tower' ,Area=15000 Space:Name= Level 0 - Reception ,Area=6%,  
' Floor-to-Floor Height '=5000, Count=1 Space:Name= Level 1-10 ,Area=4%, ' Floor-  
to-Floor Height '=4000, Count=10 Space:Name= Level 11-17 ,Area=7%, ' Floor-to-  
Floor Height '=3000, Count=7 Space:Name= Level 18-19 ,Area=5%, ' Floor-to-Floor  
Height '=4000, Count=2 Space:Name= Level 20-21 ,Area=1.5%, ' Floor-to-Floor  
Height '=4000, Count=2
```

Le aree e i rapporti area specificati nel file sono i requisiti.

Il file di posizione spaziale verrà caricato come segue:



7.69.6 Opzioni all'interno del comando

Dialogo

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.

Aggiungi edificio

Aggiunge un nuovo edificio al modello.

Rinomina edificio

Rinomina un edificio.

AGgiungi piano

Aggiunge un nuovo piano nell'edificio selezionato.

RInomina piano

Rinomina un piano.

imposta Elevazione piano

Imposta una quota altimetrica per un piano esistente immettendo il valore di quota altimetrica o selezionando un punto.

Puntiforme

Imposta il punto per l'elevazione del piano.

7.70 BIMDIVIDI

Divide solidi segmentati in solidi separati.



✓ Shape ✗ Lite ✗ Pro ✗ Mechanical ✓ BIM

Icona:



7.70.1 Descrizione

Divide automaticamente i solidi segmentati in solidi separati e consente di dividere un solido utilizzando una selezione di facce di taglio. Specificamente progettato per riconoscere forme piane e lineari come muri, solai e pilastri, può aiutarti a dividere il modello di massa in entità separate, il che è necessario per un tipico flusso di lavoro BIM.

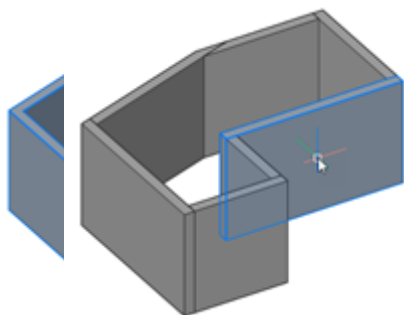
7.70.2 Metodo

Selezione solidi per autodivisione

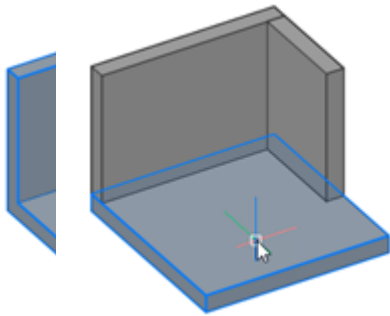
Un metodo consiste nel selezionare un intero solido e lasciare che BIMDIVIDI decida automaticamente dove il solido deve essere tagliato. Questa operazione verrà eseguita lungo le facce di taglio logiche, ottenendo risultati come mostrato nella tabella seguente.

Nota: Per geometrie complesse BIMDIVIDI potrebbe non dare il risultato atteso. In tal caso, provare a semplificare suddividendo prima manualmente la geometria in parti più piccole.

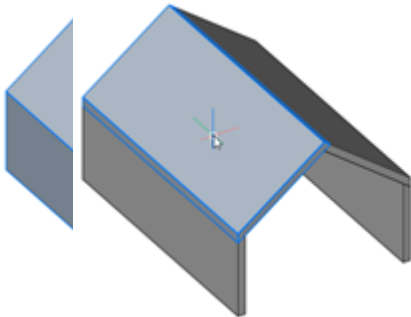
Sol
ido
sel
ezi
on
ato
...



Sol
ido
sel
ezi
on
ato
...



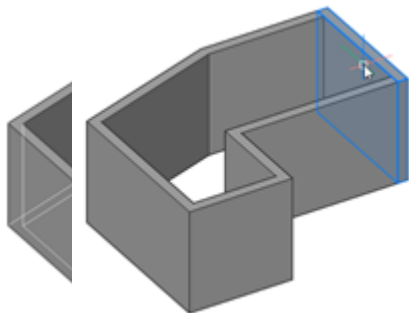
Solido selezionato ...suddiviso in 4 solidi separati



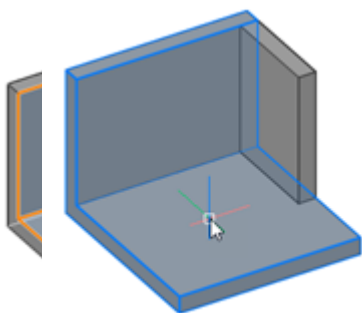
Selezione facce di taglio per la divisione manuale

Un altro metodo consiste nel selezionare manualmente le facce di taglio. Questo comportamento è simile al comando TRANCIA, con la differenza principale che è possibile selezionare più facce di taglio. Le facce di taglio adiacenti manterranno intatte le rispettive parti dei solidi.

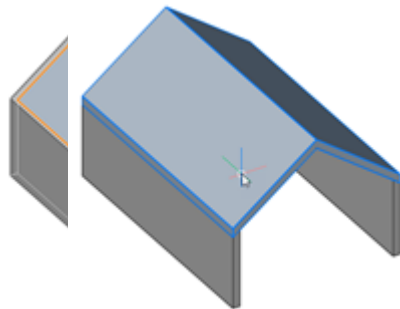
Una faccia di taglio selezionata ...suddivisione in 2 solidi separati



Du
e
fac
ce
di
tag
lio
sel
ezi
on
ate
...



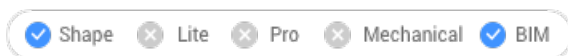
Du
e
fac
ce
di
tag
lio
sel
ezi
on
ate
...



Nota: Gli inserti, ad esempio finestre e porte, che esistevano nel solido diviso vengono rimossi.

7.71 BIMSCALA

Crea scale.



Icona:

7.71.1 Descrizione

Crea scale tra due solai di piano o qualsiasi spazio vuoto. Questo comando utilizza la distanza tra i valori Z del piano iniziale e del piano finale selezionati come altezza.

Le scale vengono visualizzate automaticamente quando si sposta il cursore. Il tipo di scala da creare dipende dalla posizione del cursore rispetto alla posizione del punto iniziale selezionato.

Nota: La scala viene creata come blocco parametrico. Il Tipo Scala viene assegnato automaticamente e può essere modificato nel pannello **Proprietà**. La modifica di questa proprietà non influisce sulla geometria della scala.

7.71.2 Metodo

Esistono due metodi per creare scale utilizzando il comando BIMSCALA:

- Selezionare una faccia orizzontale di un solido.
- Selezionare un'area vuota.

Si apre il pannello dei comandi **Scala**, che consente di modificare facilmente le impostazioni durante il posizionamento della scala.



Stair

Stair width 1000.00 mm

Head room 2000.00 mm

Automatically flip/quarter-turn

Preferred tread length 290.00 mm

Preferred riser height 170.00 mm

Step thickness 50.00 mm

Nosing 50.00 mm

Final tread

Final tread length 290.00 mm

Landing extension up 0.00 mm

Landing extension down 0.00 mm

Cancel

Larghezza Scala

Imposta la larghezza della scala.

Il valore predefinito è 40 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 1000 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Spazio per la testa

Imposta la distanza minima per la testa delle scale.

Il valore predefinito è 80 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 2000 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Capovolgi/quarto-di-giro automaticamente

Commuta il tipo di scala.

Lunghezza pedata preferita

Imposta la lunghezza preferita della pedata delle scale.

Il valore predefinito è 11,5 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 290 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Altezza alzata ideale

Imposta l'altezza dell'alzata preferita delle scale.

Il valore predefinito è 7 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 170 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Spessore gradino

Imposta lo spessore dei singoli gradini.

Il valore predefinito è 2 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 50 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Sovrapposizione pedate

Imposta la distanza orizzontale di sovrapposizione tra gradini successivi.

Il valore predefinito è 2 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 50 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Pedata finale

Controlla la creazione di un gradino sull'elevazione del solaio di delimitazione superiore.

Lunghezza pedata finale

Imposta la lunghezza della pedata finale.



Il valore predefinito è 11,5 per MISURAZIONE=0 (pollici) e 290 per MISURAZIONE=1 (millimetri).

Estensione pianerottolo superiore

Imposta l'estensione dei pianerottoli creati con il comando BIMSCALA nella direzione **alto**. Il valore predefinito è 0.

Estensione pianerottolo giù

Imposta l'estensione dei pianerottoli creati con il comando BIMSCALA nella direzione **basso**. Il valore predefinito è 0.

Nota: Viene memorizzato l'ultimo valore per le impostazioni di cui sopra.

Nota: Per tutte le proprietà, i parametri verranno creati durante la creazione della scala, guidando i vincoli del blocco scala parametrico. Questi parametri possono essere modificati singolarmente in un secondo momento nella sezione **Parametri** del pannello **Proprietà**.

7.71.3 Opzioni all'interno del comando

Quarto di giro

Ruota la direzione del cursore della scala di 90 gradi.

Nota: In alternativa, è possibile premere una volta il tasto **Ctrl** per ruotare il cursore della scala di 90 gradi.

Inverti

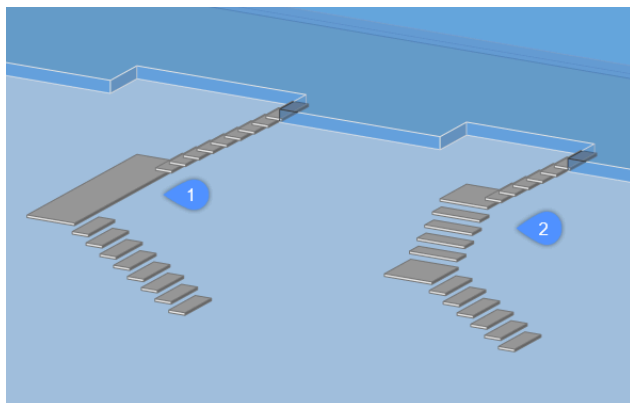
Ruota la direzione del cursore della scala di 180 gradi.

Nota: In alternativa, è possibile premere due volte il tasto **Ctrl** per ruotare il cursore della scala di 180 gradi.

tipo a forma di U

Passa da una scala a forma di U all'altra:

- Scale a forma di U a doppia rampa (1): con un solo solido rettangolare come pianerottolo che collega la distanza perpendicolare tra le due rampe di scale contrapposte,
- Scale a forma di U a tripla rampa (2): con due solidi di pianerottolo quadrati tra ciascuna coppia di rampe di scale successive.



Nota: Premere il tasto **Ctrl** per passare da un tipo di scala all'altro rispetto alla posizione corrente del cursore della scala.

Nota: Per utilizzare le funzioni tasti **Ctrl**, l'Assistenti Tasti di scelta rapida deve essere impostato su **On**.



7.72 BIMSTIRA

Stira le estremità dei solidi lineari.



7.72.1 Descrizione

Stira le estremità dei solidi lineari mantenendo le connessioni precedentemente realizzate tra altri solidi lineari nella struttura complessiva.

7.72.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando BIMSTIRA:

- Stirare le connessioni strutturali.

Nota: Elementi di stiramento classificati come Trave, Pilastro o Elemento.

- Stirare le connessioni MEP.

Nota: Elementi di stiramento classificati come Segmenti di flusso.

Prima di utilizzare il comando BIMSTIRA assicurarsi che:

- "Visualizza Lati e Estremità" è abilitato.
- "Visualizza Assi" è abilitato.
- I profili strutturali sono collegati con ConnettiStrutturale.
- Le connessioni MEP sono collegate con ConnettiFlusso.

Nota: Prima di eseguire il comando, selezionare le estremità delle entità che verranno modificate.

7.72.3 Opzioni all'interno del comando

Punto Base

Specifica il nuovo punto base da cui iniziare lo spostamento.

Copia

Crea una copia delle entità connesse e le posiziona nella nuova posizione.

Annulla

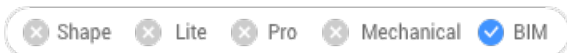
Annulla l'ultima azione.

Esci

Esce dal comando.

7.73 BIMCONNETTISTRUTTURALE

Collega i profili strutturali.



Icona:



7.73.1 Descrizione

Connette profili strutturali come travi, colonne ed elementi.

7.73.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando BIMCONNETTISTRUTTURALE:

- Selezionare due solidi.
- Selezionare più solidi.

Nota: Gli assi dei solidi devono essere complanari.

7.73.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare base solido

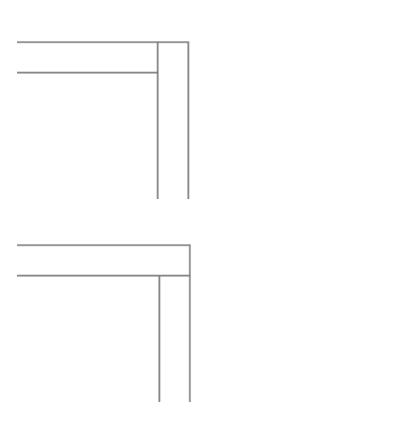
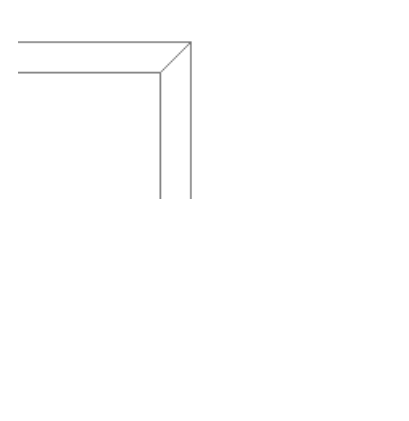
Specifica il solido di base.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per la connessione a L.

Interruttore

Consente di scegliere tra diversi tipi di connessioni a L:

- Connessione a incastro
- Connessione squadrata a L
- Connessione a contatto/disconnessa

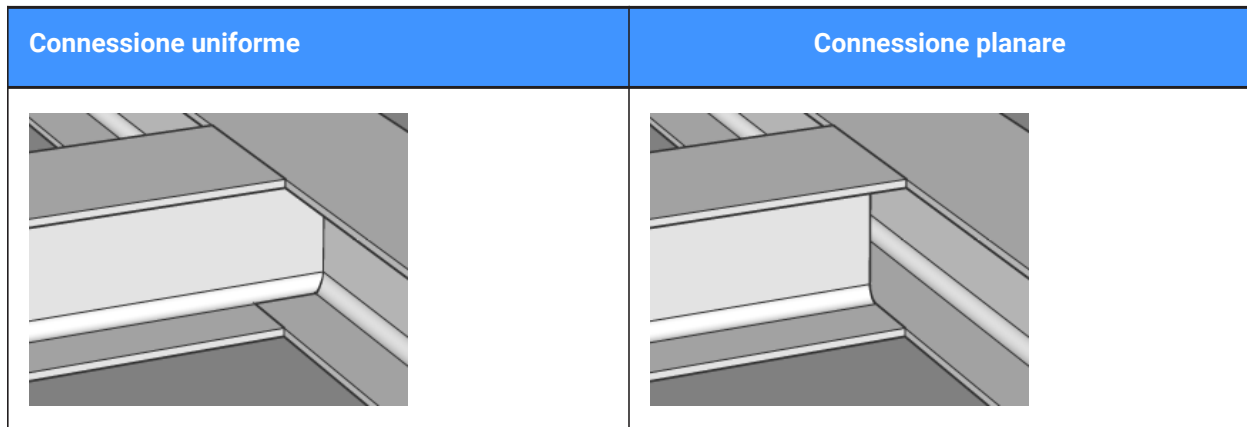
Connessione a incastro	Connessione squadrata a L	Connessione a contatto
		

Nota: Premere il tasto Ctrl per passare da un tipo di connessione all'altro. L'assistente tasti di scelta rapida deve essere impostato su ON.

Nota: Se viene creata una connessione a T, non sono disponibili opzioni.

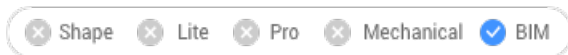
Tipo di taglio della connessione

A seconda del valore della variabile di sistema DMCONNECTIONCUTTYPE, il tipo di collegamento può essere uniforme o planare.



7.74 BIMETICHETTA

Crea etichette associative.



Icona:  

7.74.1 Descrizione

Crea etichette associative nei disegni di sezione BIM generati per gli elementi di costruzione corrispondenti in un modello BIM 3D. Le etichette avranno una proprietà **Associatività** e una proprietà **Colore dell'Associatività**. La proprietà **Associatività** indica se un'etichetta è associata a un elemento BIM. La proprietà **Colore dell'Associatività** visualizza un'etichetta non associata in rosso, se il valore della proprietà è **On** (ciò non influisce sulla proprietà **Colore** dell'entità).

Nota: Questo comando può essere utilizzato solo nelle finestre di layout di sezione.

Nota: La variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS deve essere **ON** durante la generazione o l'aggiornamento delle etichette.

7.74.2 Metodo

Le etichette vengono create automaticamente per gli elementi di costruzione selezionati.

Nota:

- Le etichette vengono create come entità multidirettrice utilizzando gli stili multidirettrice in `_SectionTag.dwg`. Il contenuto di uno stile multidirettrice di questo tipo può essere un campo che fa riferimento a una proprietà di tipo entità BIM o è un blocco con attributi. Ogni attributo fa riferimento a una proprietà di un tipo di entità BIM. I tipi di entità BIM sono collegati a uno stile multidirettrice in `_TagTypeToStyle.xml`. Tutti i file di origine si trovano nella cartella Support, ad esempio: `C:\Utenti\<NomeUtente>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support\Bim\Sections`.
- L'etichetta di dettaglio viene aggiunta quando viene sezionato un riferimento di dettaglio nel modello.
- Gli indicatori di sezione, gli indicatori di piano e i richiami della griglia vengono generati automaticamente all'interno dell'aggiornamento della sezione.



- I richiami Griglia e Spazio vengono memorizzati nel file `_SectionSettings.dwg`.

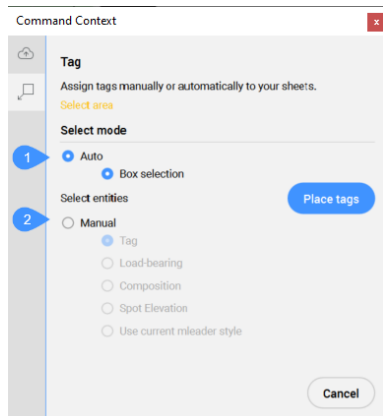
Le modalità di selezione sono:

- **Automatico:** selezionare una finestra di layout.
- **Selezione riquadro:** consente di selezionare un'area di una finestra.
- **Manuale:** selezionare singolarmente le entità nella finestra della vista selezionando un punto sulla loro superficie.

Nota: Se il punto selezionato viene condiviso tra più entità BIM, utilizzare il tasto **Ctrl** per scorrere le diverse etichette possibili.

Nota: Entrambe modalità di selezione **Manuale** e **Selezione riquadro** consentono di contrassegnare le entità di sfondo.

Il comando apre il pannello contesto comando **Etichetta** per consentire di accedere alle opzioni e visualizzare messaggi e istruzioni utili.



1 AUto

2 Manuale

AUto

Crea automaticamente etichette per tutte le entità di costruzione sezionate nella finestra selezionata, inclusi gli indicatori di sezione, gli indicatori di piano e i richiami della griglia.

Selezione riquadro

Crea etichette per tutte le entità in un'area selezionata della finestra. Dopo aver selezionato l'area, cliccare sul pulsante **Posiziona etichette** per creare le etichette nella finestra di layout.

Manuale

Crea un'etichetta con il tipo di etichetta selezionato per l'elemento selezionato in una finestra.

Etichetta

Consente di selezionare un punto sull'elemento, quindi trascinare l'etichetta per regolarne la posizione e cliccare il tasto sinistro del mouse per posizionarlo.

Cuscinetto-di-carico

Inserisce un simbolo di direzione portante quando viene selezionata una linea generata di un solido solaio. Assicurarsi che la direzione portante sia impostata dal comando `BIMIMPDIREZIONECUSCINETTODICARICO`.



Composizione

Etichetta con tutti i materiali di composizione dell'elemento BIM sezionato.

Quota Elevazione

Inserisce un'etichetta che indica la quota altimetrica del punto identificato in quote altimetriche e sezioni verticali.

Nota: Le seguenti opzioni sono disponibili solo se le etichette sono già state assegnate alla sezione.

Utilizza lo stile multidirettrice corrente

Consente di utilizzare lo stile multidirettrice corrente anziché lo stile di default per gli elementi BIM sezionati selezionati.

Nota: Sia la modalità **Manuale** che la modalità **Selezione riquadro** consentono di etichettare le entità di sfondo.

Nota: Se il punto selezionato viene condiviso tra più entità BIM, utilizzare il tasto **Ctrl** per scorrere le diverse etichette possibili.

Nota: Quando si utilizzano progetti creati con BricsCAD V23 in BricsCAD V24 e si aggiungono nuovi fogli accanto a fogli di V23 che contengono già le definizioni delle etichette IFC2x3 all'interno del file DWG del foglio, alcune etichette BIM predefinite non funzioneranno correttamente (`_DoorTypeStyleMax`, `_WindowTypeStyleMax` e `_StairTypeStyleMax`).

Per poter utilizzare il comando BIMETICHETTA in questa situazione, è necessario:

- **in modalità Manuale:** utilizzare il tasto CTRL per scorrere le diverse etichette fino a raggiungere l'etichetta conforme a IFC2x3.
- **in modalità Auto:** nel caso in cui si desideri utilizzare le etichette IFC2x3, aggiornare il `_TagTypeToStyle.xml` (che si trova in `C:\Utenti\\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\%64\it_IT\Support\Bim\Sections`) impostando il valore **autoPlacement** su **true** per le etichette IFC2x3, e **false** per gli altri.

```
<tag type="BIM_WINDOW">  
  <style name="_WindowTypeStyleMax_IFC2x3" autoPlacement="true" autoRotation="true" offset="1" />  
  <style name="_WindowTypeStyleMax" autoPlacement="false" autoRotation="true" offset="1" />  
  <style name="_WindowTypeStyleMax" autoPlacement="false" autoRotation="true" offset="1" />  
  <style name="_WindowTypeStyle" autoPlacement="false" autoRotation="true" offset="1" />  
</tag>
```

È possibile accedere alle opzioni all'interno del pannello contesto comando anche dalla barra dei comandi.

7.74.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi

modificare il tipo di Etichetta

Modifica il tipo di etichetta da creare.

Nota: Le seguenti opzioni sono disponibili solo se le etichette sono già state assegnate alla sezione.

Aggiorna esistenti

Aggiorna le etichette esistenti nella finestra selezionata. La posizione dei blocchi delle etichette riposizionati viene mantenuta.

aggiorna esistenti e aggiungi Nuove

Aggiorna le etichette esistenti nella finestra selezionata e aggiunge nuove etichette.

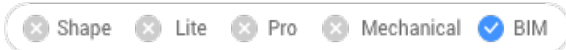
Rigenera tutte

Aggiorna tutte le etichette nella finestra selezionata. I blocchi di etichette riposizionati vengono spostati nella posizione predefinita.



7.75 BIMTAGLIA

Taglia un muro.



Icona:

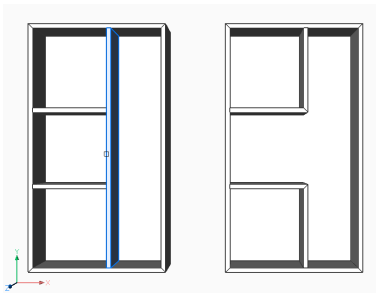


7.75.1 Metodo

Il comando taglia una parte di un muro rilevando automaticamente altri muri e utilizzandoli come oggetti di taglio.

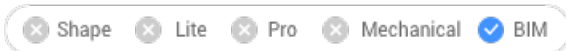
Seleziona muro

Selezionare la parte di muro da tagliare.



7.76 BIMAGGIORNASPAZIO

Ricalcola uno spazio BIM non aggiornato.



Icona:

7.76.1 Descrizione

Ricalcola uno Spazio BIM non aggiornato, ad esempio, dopo l'aggiunta o la rimozione di entità contorno. Dopo l'esecuzione del comando, selezionare tutti gli spazi da aggiornare.

Nota: Possono essere elaborati solo gli spazi con la proprietà **Metodo di aggiornamento** impostata su **Automatico**.

7.77 BIMAGGIORNASPESSORE

Applica nuovamente lo spessore complessivo di una composizione al solido.



Icona:



7.77.1 Metodo

Selezionare i solidi a cui riapplicare lo spessore complessivo della composizione.

Il comando trova le connessioni interrotte (ad angolo/di testa) tra i solidi selezionati e i solidi adiacenti e le ripristina automaticamente.

Nota: Assicurarsi che la variabile di sistema KEEPCONNECTIONS sia attivata.

Accettare/rifiutare tutte le connessioni ripristinate o controllare le connessioni singolarmente.

Nota: Vengono elaborati solo i solidi che devono essere aggiornati.

7.77.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiornamento Simmetrico

Aggiorna lo spessore simmetricamente o rispetto alla faccia di riferimento. Vedere anche l'articolo sul comando **BIMATTACCACOMPOSIZIONE**.

Nota: Se lo spessore viene aggiornato simmetricamente, la posizione dell'asse del solido viene mantenuta.

Accetta

Accetta tutti i collegamenti muro-muro ripristinati automaticamente.

Rifiuta

Rifiuta tutti i collegamenti muro-muro ripristinati automaticamente.

Verifica individualmente

Ingrandisce la vista su ogni connessione ripristinata e consente di accettarla o rifiutarla.

Si

Accetta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

No

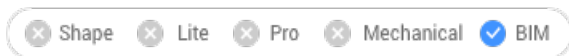
Rifiuta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

Conferma

Conferma la selezione dell'opzione precedente.

7.78 BIMAGGIORNAINTERPIANO (Sperimentale)

Modifica l'altezza di un piano in un modello BIM.



Icona:

7.78.1 Esclusione di responsabilità



BIMAGGIORNAINTERPIANO è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

7.78.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Aggiorna Altezza Piano**.

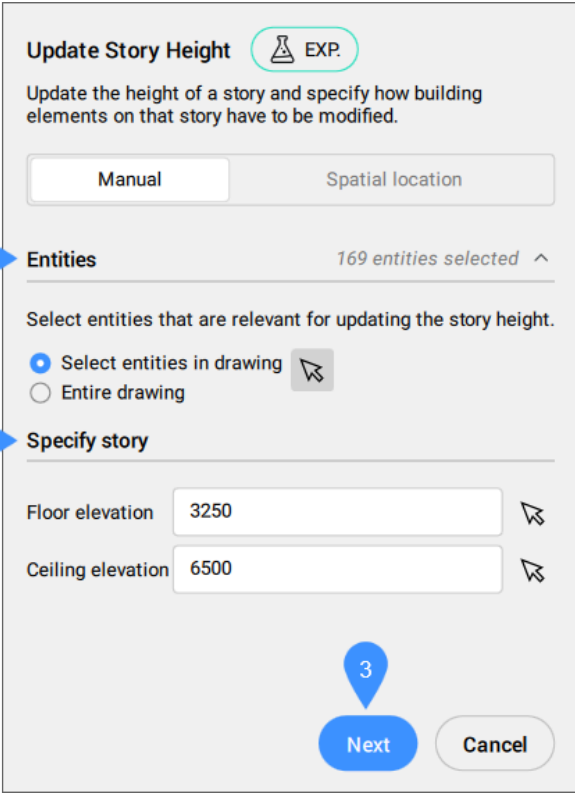
Definire il punto del modello in cui deve essere applicata la modifica dell'altezza. Questo può essere fatto tramite la scheda **Posizione spaziale** selezionando un piano dall'elenco. In questo caso, i livelli di elevazione correnti saranno determinati in base al piano selezionato, e tutte le entità che non sono contenute nell'edificio del piano selezionato, saranno ignorate durante l'aggiornamento dell'altezza del piano.


Utilizzare la scheda **Manuale** per selezionare manualmente due elevazioni nel modello e/o creare un insieme personalizzato di elementi di costruzione rilevanti per l'aggiornamento dell'altezza del piano.

Definire una nuova altezza del piano e selezionare le operazioni per ogni entità o tipo di entità. Scegliere se l'entità deve cambiare altezza, spostarsi con la modifica dell'altezza del piano o rimanere intatta.

Visualizza l'anteprima delle modifiche. È possibile apportare ulteriori modifiche o accettare i risultati.

7.78.3 Scheda Manuale




Update Story Height 

Update the height of a story and specify how building elements on that story have to be modified.

Manual Spatial location


1 **Entities** 169 entities selected ^


Select entities that are relevant for updating the story height.

Select entities in drawing 

Entire drawing

2 **Specify story**

Floor elevation 3250 

Ceiling elevation 6500 

3

Next Cancel

1 Entità




2 Specificare il piano

3 Seguente

Entità

Seleziona gli elementi dell'edificio rilevanti per l'aggiornamento dell'altezza del piano.

Seleziona entità nel disegno


Consente di selezionare manualmente le entità da modificare mediante l'aggiornamento dell'altezza del piano. Cliccare sulla freccia **Selezione** () per avviare la creazione del gruppo di selezione.

Nota: Assicurarsi di selezionare non solo le entità sul piano per le quali l'altezza deve cambiare, ma anche le entità sopra, perché dovranno essere spostate.

Intero disegno

Analizza l'intero disegno e rileva automaticamente le entità rilevanti per il piano selezionato.

Specificare il piano

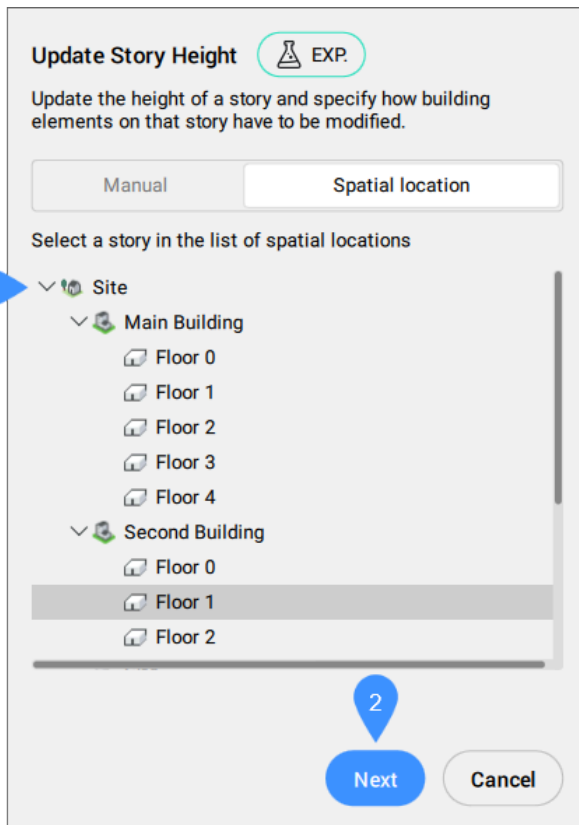
Consente di definire l'**Elevazione piano** e l'**Elevazione soffitto** digitando i valori delle quote altimetriche nei campi di input o utilizzando la freccia **Selezione** () per selezionare i punti nel disegno. La quota altimetrica del pavimento e la quota altimetrica del soffitto del piano selezionato sono evidenziate nel modello da due piani verdi.

Nota: Se i valori definiti non sono corretti, viene visualizzato un messaggio di avviso.

Seguente

Visualizza le opzioni relative al livello selezionato.

7.78.4 Scheda Posizione spaziale



1 Posizioni spaziali

2 Seguente

Posizioni spaziali

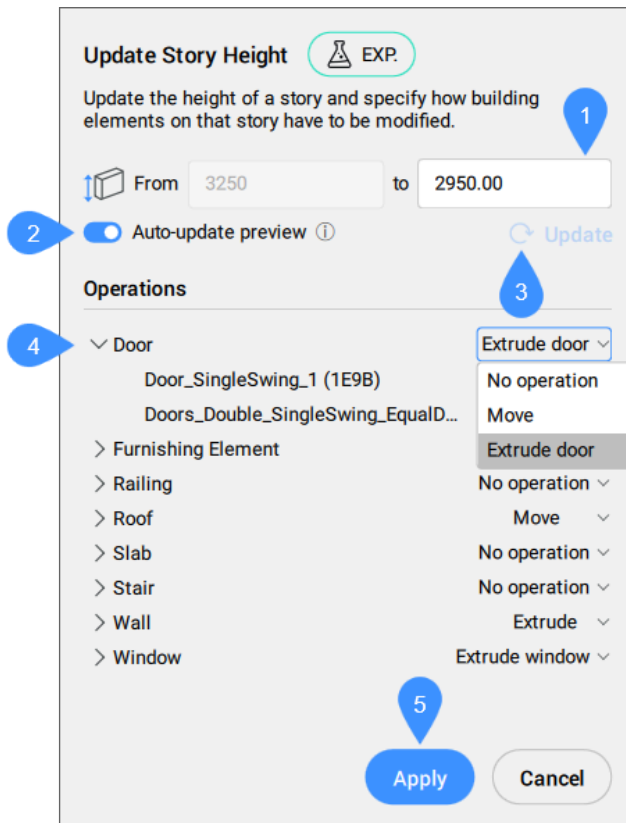
Elenca tutti gli edifici del modello BIM e i relativi piani.

Selezionare il piano di cui si desidera aggiornare l'altezza. La quota altimetrica del pavimento e la quota altimetrica del soffitto del piano selezionato sono evidenziate nel modello da due piani verdi.

Seguente

Visualizza le opzioni relative al livello selezionato.

7.78.5 Anteprima operazioni



- 1 Nuova altezza del piano
- 2 Anteprima aggiornamento automatico
- 3 Aggiorna
- 4 Operazioni
- 5 Applica

Nuova altezza del piano

Consente di digitare un nuovo valore per l'altezza del piano.

Anteprima aggiornamento automatico

Attiva/disattiva l'aggiornamento automatico dell'anteprima dopo ogni modifica. L'abilitazione dell'opzione di **Anteprima aggiornamento automatico** comporta la disabilitazione dell'opzione **Aggiorna**.

Nota: L'anteprima degli aggiornamenti può richiedere molto tempo se sono presenti molte entità o se è coinvolta una geometria complessa.

Aggiorna

Consente di aggiornare manualmente l'anteprima dopo diverse modifiche.

Operazioni

Elenca gli elementi dell'edificio che possono essere interessati da un'operazione, raggruppati in base al tipo di BIM. La selezione delle entità nell'elenco le evidenzia nel disegno (e viceversa).

Sul lato destro di ogni tipo di entità/entità viene visualizzato un menu con le possibili operazioni.

Selezionare un'operazione da applicare a tutte le entità di un gruppo, espandere il gruppo e selezionare le operazioni per ogni entità oppure mantenere le operazioni suggerite.



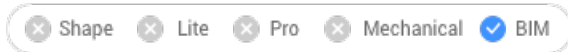
Applica

Applica le modifiche al modello.

Nota: Le opzioni all'interno della Barra dei comandi riflettono le opzioni all'interno del pannello contesto comando.

7.79 BIMMURO

Crea solidi classificati come **Muro**.



Icona:

7.79.1 Descrizione

Il comando consente di creare facilmente muri da zero o rilevare muri da nuvole di punti, allineati con l'asse X o Y dell'UCS o non vincolati da questi. È possibile definire le opzioni tramite il pannello del contesto dei comandi e tramite la Barra dei comandi.

7.79.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Muro**.

Nota: Per posizionare le colonne più facilmente, attivare la **Modalità Vista dall'Alto (TVM)** prima di avviare il comando cliccando su un disco del piano () nella **Barra dei Piani** (vedere l'articolo **La Barra dei Piani**)

Esistono tre metodi per creare muri:

- Posizionare pareti singole, vincolate dall'asse X/Y o da un angolo fisso.
- Disegnare pareti multiple, non vincolate dall'asse X/Y.
- Selezionare le entità nel disegno da estrarre come muri.

In modalità **Muro singolo**, il muro corrente si estende automaticamente a qualsiasi muro visibile nella vista corrente. Il risultato può quindi essere un muro con:

- entrambe le estremità attaccate ad altre pareti.
- solo un'estremità attaccata a un altro muro, mentre è possibile specificare dinamicamente la lunghezza del muro corrente.
- nessuna delle estremità attaccate ad altri muri, mentre è possibile impostare un valore nel campo **Lunghezza del muro libera**.

Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare la direzione del singolo muro corrente. Premere il tasto **Ctrl** per passare da un'opzione all'altra.



Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema **HOTKEYASSISTANT** è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta**



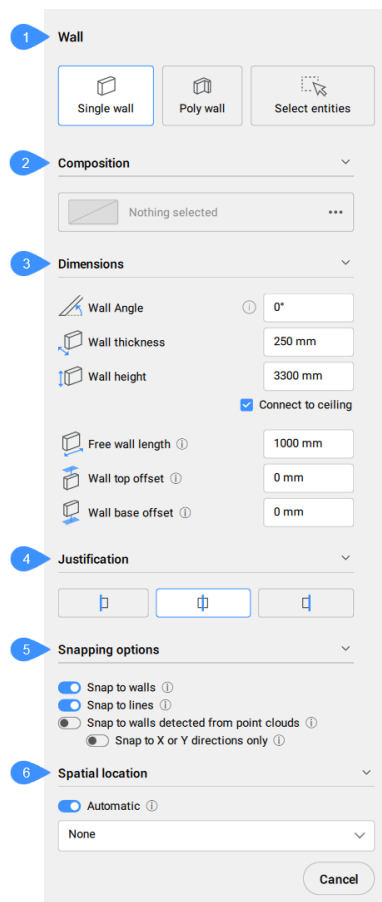
Rapida per le opzioni di BIMMURO è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione di Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

Utilizzare le quote dinamiche per definire il punto di inserimento in modo più accurato. Queste quote mostrano le distanze tra il muro singolo corrente e altri muri paralleli. Premere il tasto **Tab** per passare da una quota all'altra e impostarle manualmente.

Nota: Le quote dinamiche vengono visualizzate se l'opzione **Input Dinamico (DYN)** è impostata su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

Utilizzare le quote di selezione per riposizionare il muro selezionato rispetto ai muri e/o alle colonne rilevate più vicini o ad altri punti di riferimento utili (vedere l'articolo **Quote di Selezione**).

7.79.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



- 1 Modalità creazione
- 2 Composizione
- 3 Quote
- 4 Giustificato
- 5 Opzioni di snap
- 6 Localizzazione spaziale



Modalità creazione

Consente di scegliere un metodo per la creazione del muro o dei muri correnti.

Muro singolo

Crea pareti singole allineate a X o a Y.

Muro multiplo

Crea un muro a forma di polilinea, non vincolato dall'asse X o Y. È possibile definire il nuovo muro disegnando manualmente una polilinea.

Selezionare le entità

Consente di selezionare le polilinee nel disegno da cui creare i nuovi muri.

Composizione

Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Composizioni** che consente di definire la composizione del muro corrente. Per impostazione predefinita, vengono visualizzate le composizioni di tipo **Muro**. Si può modificare questo filtro nella finestra di dialogo **Composizioni**.

Quote

Consente di definire le quote del muro corrente.

Angolo muro

Imposta la direzione del muro corrente. Disponibile solo per la modalità **Muro singolo**.

Spessore muro

Imposta lo spessore del muro corrente.

Nota: Quando viene selezionata una composizione con uno spessore fisso o minimo, il campo di immissione dello spessore viene vincolato di conseguenza.

Altezza del muro

Imposta l'altezza del muro corrente.

Collegare al soffitto

Compila automaticamente il campo **Altezza del muro** cercando i solidi sopra il muro a cui connettersi. Quando non ci sono solidi al di sopra del muro creato, verrà utilizzato il valore di default **Altezza del muro**.

Lunghezza del muro libera

Imposta la lunghezza del muro libero corrente. Disponibile solo per la modalità **Muro singolo**.

Offset della parte superiore del muro

Imposta l'offset superiore rispetto al solaio rilevato sopra il muro corrente.

Nota: Questa opzione non è più disponibile quando l'opzione **Collegare al soffitto** è impostata su **Disattivato**.

Offset della base del muro

Imposta l'offset della base dal solaio rilevato al di sotto del muro corrente.

Giustificato

Sono disponibili tre opzioni di giustificazione: sinistra, centro e destra. Per impostazione predefinita, la giustificazione è impostata su centro. Per modificarla, cliccare su un'altra opzione di giustificazione.

Opzioni di snap

Commuta **Attiva/disattiva** più opzioni di aggancio ai muri. Disponibile solo per la modalità **Muro singolo**.



Snap ai muri

Esegue lo snap del cursore del muro ai muri e alle estensioni dei muri esistenti.

Snap alle linee

Esegue lo snap del cursore del muro alle linee esistenti, sia singole che doppie. Per le linee doppie, la loro distanza sarà adottata come spessore del muro.

Snap ai muri rilevati dalle nuvole di punti

Esegue lo snap del cursore del muro ai muri vicini rilevati da una nuvola di punti sottostante e ne adotta lo spessore e la direzione.

Nota: Quando si esegue lo snap ai muri esterni, lo spessore del muro corrente viene definito dal valore specificato nel campo **Spessore muro**.

Snap solo in direzione X o Y

Vincola le direzioni di snap del muro corrente all'asse X o Y.

Nota: L'ordine in cui le opzioni di aggancio sono presenti nel pannello contesto comando rappresenta la gerarchia dell'applicazione.

Connessioni

Connetti ai muri agganciati

In modalità **Muro multiplo**, controlla se l'inizio e la fine del Muro multiplo saranno collegati ai muri agganciati (connessione squadrata).

Localizzazione spaziale

Accettare la posizione spaziale assegnata automaticamente o definirne una nuova selezionando un'opzione dal menu a discesa.

Auto

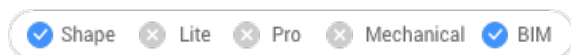
Copia la posizione spaziale del solaio sottostante più vicino.

Nota: Se si seleziona una posizione spaziale diversa da quella assegnata automaticamente, l'opzione **Automatico** è **Disattivata**.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comandi e quelle all'interno del widget **Assistente Tasti di scelta rapida** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

7.80 BIMCREAFINESTRA

Crea una finestra o un'apertura completamente parametrica basata su un contorno chiuso.



Icona:

7.80.1 Descrizione

Crea finestre parametriche utilizzando come profilo qualsiasi entità come un contorno, una polilinea chiusa o una griglia.

Nota: Viene creata una serie di parametri che possono essere modificati nella sezione **Parametri** del pannello **Proprietà**.

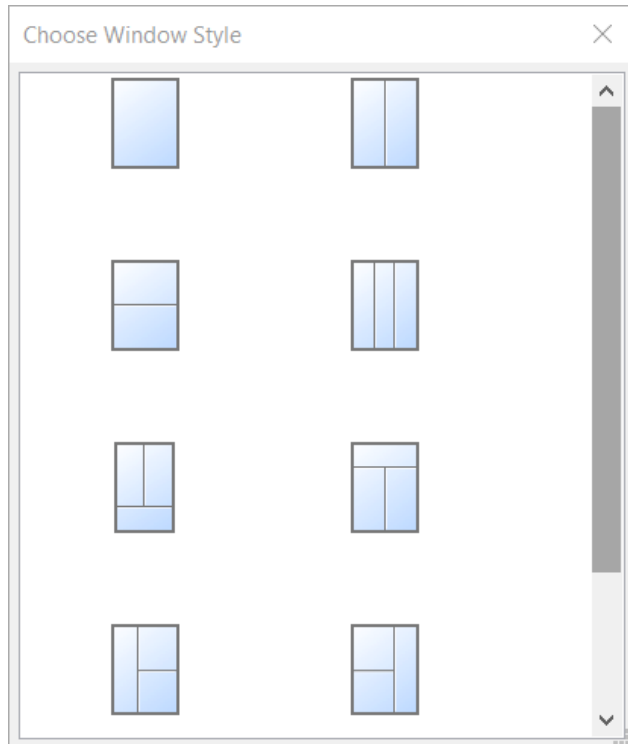


7.80.2 Opzioni all'interno del comando

Finestra

Crea un'entità Finestra BIM. Viene creata automaticamente un'apertura nel solido su cui si trova l'entità del profilo. Si apre la finestra di dialogo **Scegli Stile Finestra** e si può scegliere lo stile della finestra.

Viene creata una serie di parametri che possono essere modificati nella sezione Parametri del pannello Proprietà. Le finestre e le aperture rettangolari possiedono due parametri: W (larghezza) e H (altezza).



Apertura

Crea un'apertura nel solido su cui si trova l'entità profilo. L'apertura viene creata da un solido sul livello **BC_SUBTRACT**. Questo layer è congelato per impostazione predefinita. Scongela il layer per selezionare l'apertura.

7.81 -BIMWINDOWCREATE

Crea una finestra o un'apertura completamente parametrica basata su un contorno chiuso.



7.81.1 Descrizione

Crea finestre parametriche utilizzando come profilo qualsiasi entità come un contorno, una polilinea chiusa o una griglia.

Nota: Questo comando opera dalla Barra di comandi.



7.81.2 Opzioni all'interno del comando










Finestra

Crea un'entità Finestra BIM. Viene creata automaticamente un'apertura nel solido su cui si trova l'entità del profilo.

Apertura

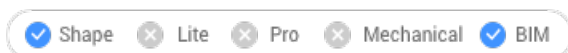
Crea un'apertura nel solido su cui si trova l'entità profilo. L'apertura viene creata da un solido sul livello **BC_SUBTRACT**. Questo layer è congelato per impostazione predefinita. Scongela il layer per selezionare l'apertura.

Tipo di pannello

 Singola	 Doppio Verticale	 Doppio Orizzontale
 Triplo Verticale	 Triplo Basso	 Tripla Alto
 Triplo Sinistra	 Triplo Destra	 Triplo Orizzontale

7.82 BIMAGGIORNAFINESTRA

Aggiorna l'apertura di una finestra o di una porta in un solido.



Icona: 

7.82.1 Descrizione

Aggiorna l'apertura creata da una finestra o da una porta nel caso in cui la definizione sia stata modificata in modo tale che l'apertura non è stata correttamente aggiornata automaticamente.

7.82.2 Opzioni all'interno del comando

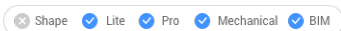
Modalità

Consente di selezionare la faccia di posizionamento, Automatico o Manuale.



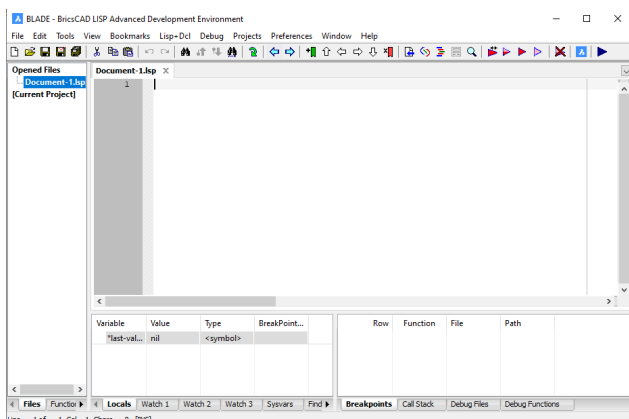
7.83 BLADE

Aprire il **BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE)**.



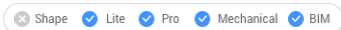
7.83.1 Descrizione

Aprire il **BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE)** per la modifica e debug interattivo delle applicazioni LISP. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.



7.84 BLCOMPOSIZIONI

Aprire la finestra di dialogo **Composizioni**.

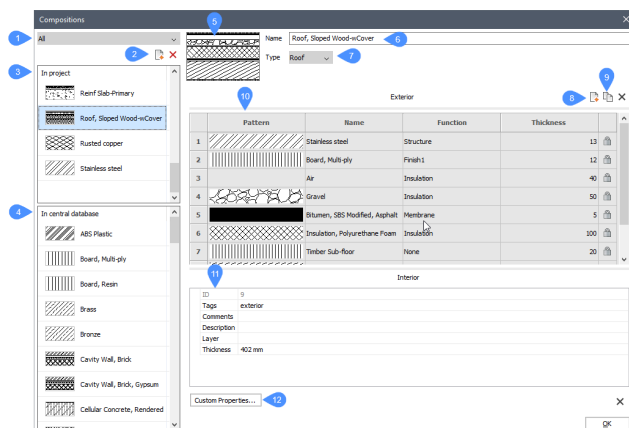


Icona:

7.84.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Composizioni** per creare e gestire le composizioni BIM.

La finestra di dialogo **Composizioni** consente di creare, modificare ed eliminare le composizioni.



- 1 Categoria Composizione
- 2 Nuova Composizione
- 3 Nel progetto
- 4 Nel database centrale
- 5 Riquadro di anteprima
- 6 Nome
- 7 Tipo
- 8 Aggiungi strato
- 9 Duplica strato
- 10 Griglia struttura
- 11 Griglia delle proprietà
- 12 Proprietà personalizzate

7.84.2 Categoria Composizione

Le categorie delle composizione vengono utilizzate per filtrare l'elenco delle composizioni.

Cliccare sul pulsante a discesa e scegliere una delle categorie disponibili: **Tutto**, **Generico**, **Tetto**, **Solaio**, **Muro**.

7.84.3 Nuova Composizione

Cliccare su questo pulsante per creare una nuova composizione.

7.84.4 Nel progetto

Visualizza le composizioni della categoria selezionata nel database di progetto.

Cliccare il pulsante destro del mouse su una composizione per aggiungere una nuova composizione, duplicarla, eliminarla o copiarla nel database (libreria).

Nota: Le composizioni utilizzate nel progetto non possono essere eliminate dal database di progetto.



7.84.5 Nel database centrale

Visualizza le composizioni della categoria selezionata nel database centrale.

Cliccare il pulsante destro del mouse su una composizione per aggiungere una nuova composizione, duplicarla, eliminarla o copiarla nel progetto.

7.84.6 Riquadro di anteprima

Visualizza l'anteprima della composizione selezionata.

7.84.7 Nome

Visualizza il nome della composizione selezionata. È possibile modificare il nome predefinito.

7.84.8 Tipo

Visualizza la categoria della composizione selezionata. È possibile cliccare sul pulsante a discesa e selezionare una nuova categoria. Le categorie disponibili sono: **Generico, Tetto, Solaio e Muro**.

7.84.9 Aggiungi strato

Apri la finestra di dialogo **Materiali Fisici** la quale consente di scegliere un materiale dal database di progetto o della libreria.

7.84.10 Duplica strato

Inserisce una copia dello strato selezionato.

7.84.11 Griglia struttura

Visualizza il materiale e lo spessore degli strati della composizione. Lo strato sulla parte superiore (esterno) viene applicato alla faccia di riferimento del solido.

Gli strati di una composizione sono ordinati da Esterno (in alto) a Interno (in basso). È possibile trascinare il numero dello strato nella posizione desiderata per modificare l'ordine degli strati.

1	2	3	4	
Pattern	Name	Function	Thickness	
1	Facing Bricks, Hand-fo Structure		90	
2	Air	Insulation	40	
3	Insulation, Polyuretha Insulation		50	
4	Supporting Wall, Brick Structure		140	
5	Gypsum Board	Finish2	12	

- 1 Modello
- 2 Nome
- 3 Funzione
- 4 Altezza
- 5 Blocca/Sblocca lo spessore

Modello

Visualizza un'anteprima dello strato. Doppio clic sul campo **Modello** per modificarne l'aspetto nella finestra di dialogo **Materiali Fisici**.



Nome

Visualizza il nome dello strato. Doppio clic sul campo **Nome** per modificarlo nella finestra di dialogo **Materiali Fisici**.

Funzione

È possibile selezionare una funzione dall'elenco a discesa. Le funzioni disponibili sono: **Nessuna**, **Struttura**, **Substrato**, **Isolamento**, **Finitura1**, **Finitura2** e **Membrana**.

Altezza

Cliccare sul campo **Spessore** per modificare lo spessore di uno strato. Utilizzare il comando BIMAGGIORNASPESSORE per aggiornare lo spessore dei solidi nel modello.

Nota: È possibile modificare lo spessore dello strato solo se la proprietà **Spessore variabile** nella finestra di dialogo **Materiali Fisici** è impostata su **Sì**.

Blocca/Sblocca lo spessore

È possibile cliccare sul pulsante **Blocca/Sblocca** per modificarne lo stato.

Nota: Solo uno strato in una composizione può avere uno spessore sbloccato. Di conseguenza, lo spessore totale di una composizione può essere:

- **Fisso:** tutte gli strati hanno spessori bloccati.
- **Minimo:** la composizione possiede almeno due strati ed uno di questi ha uno spessore sbloccato. Lo spessore minimo è uguale alla somma degli spessori degli strati bloccati.
- **Libero:** la composizione contiene un singolo strato che ha uno spessore sbloccato.

Nota: Lo spessore di uno strato può essere sbloccato solo se la proprietà **Spessore variabile** nella finestra di dialogo **Materiali Fisici** è impostata su **Sì**.

7.84.12 Griglia delle proprietà

Visualizza le proprietà della composizione selezionata come etichette, commenti, descrizione, layer, spessore e personalizzazione.

Etichette

Selezionare il campo **Etichetta** e digitare nuove etichette, separate da virgole. Le etichette sono sensibili alle maiuscole.

Cliccare sul pulsante **Sfoglia** accanto al campo **Etichette** per aprire la finestra di dialogo **Etichette**.

Comments

Facoltativamente, è possibile aggiungere commenti alla composizione selezionata.

Descrizione

Facoltativamente, è possibile aggiungere una descrizione alla composizione selezionata.

Layer

Facoltativamente, è possibile assegnare un layer dall'elenco a discesa alla composizione selezionata.

Altezza

Visualizza lo spessore complessivo di una composizione, pari alla somma degli spessori degli strati della composizione.

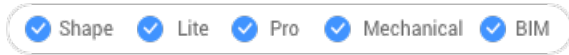


7.84.13 Proprietà personalizzate

Apri la finestra di dialogo **Seleziona/Crea una Proprietà Personalizzata**. È possibile aggiungere proprietà personalizzate per le composizioni.

7.85 PUNTINI

Attiva/Disattiva la variabile di sistema BLIPMODE.



Alias: PU

7.85.1 Descrizione

Attiva/Disattiva la variabile di sistema BLIPMODE per visualizzare o nascondere i segnali di evidenziazione dei marcatori che indicano il punto selezionato nel disegno. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'PUNTINI.

- On: attiva la variabile di sistema BLIPMODE
- Off: disattiva la variabile di sistema BLIPMODE
- Attiva/Disattiva: cambia la variabile di sistema BLIPMODE all'opposto dell'impostazione corrente

7.86 BLMATERIALI

Apri la finestra di dialogo **Materiali Fisici**.

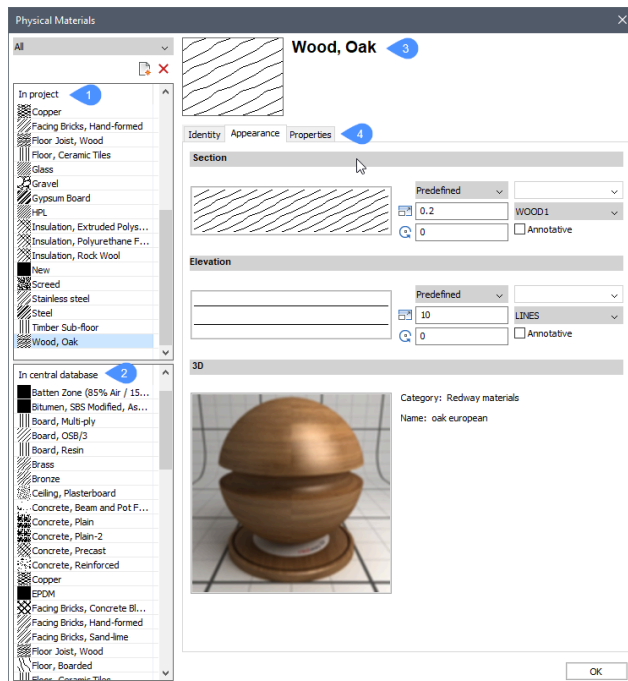


Icona: 

7.86.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Materiali Fisici**, per creare e modificare le definizioni dei materiali nella libreria o in un progetto.

La finestra di dialogo **Materiali Fisici** apre la libreria Materiali Fisici nel progetto corrente e nel database centrale.



- 1 Nel progetto
- 2 Nel database centrale
- 3 Nome del materiale
- 4 Schede specifiche del materiale

7.86.2 Nel progetto

Visualizza tutti i materiali attualmente caricati nel progetto.

7.86.3 Nel database centrale

Visualizza tutti i materiali caricati nel database centrale.

7.86.4 Nome del materiale

Visualizza il nome del materiale selezionato.

7.86.5 Schede specifiche del materiale

Schede specifiche del materiale

Elenca le specifiche più ampie del materiale selezionato in tre schede.

Identità

- **Nome:** specifica il nome del materiale.
- **Classe:** specifica la classe materiale a cui appartiene il materiale.
- **Descrizione:** visualizza una breve descrizione del materiale.

Aspetto

- **Sezione:** specifica il modello di tratteggio utilizzato per visualizzare il materiale in una vista di sezione.



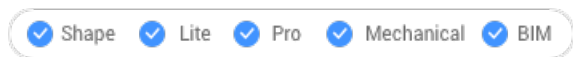
- **Elevazione:** specifica il modello di tratteggio utilizzato per visualizzare il materiale in una vista in elevazione.
- **3D:** mostra la trama tridimensionale del materiale che verrà utilizzato in tutte le viste 3D.

Properties (Proprietà)

Specifica proprietà aggiuntive del materiale come la densità.

7.87 BLOCCO

Apri la finestra di dialogo **Crea Definizione di Blocco**.

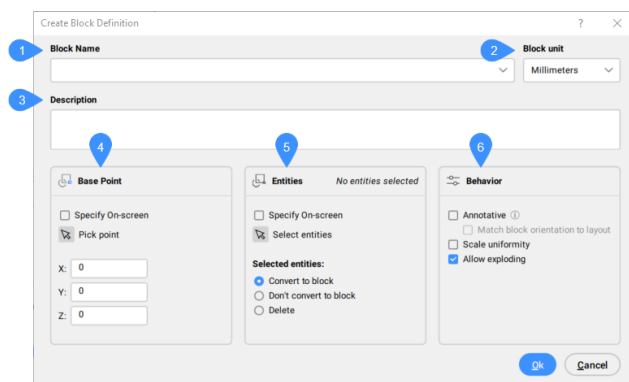


Icona:

Alias: B

7.87.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Crea Definizione Blocco** per creare una definizione di blocco nel disegno corrente.



- 1 Nome Blocco
- 2 Unità Blocco
- 3 Descrizione
- 4 Punto Base
- 5 Entità
- 6 Comportamento

7.87.2 Nome Blocco

Specifica il nome del blocco.



7.87.3 Unità Blocco

Scala correttamente il blocco quando la definizione del blocco viene inserita in un disegno le cui unità sono diverse dal disegno in cui è stato creato il blocco. Più specificamente, in cui la variabile INSUNITS differisce.

7.87.4 Descrizione

Fornisce una descrizione del blocco (opzionale).

7.87.5 Punto Base

Modifica le proprietà del punto base della definizione del blocco. A questo punto, il blocco viene inserito con il comando INSER.

Specifica su schermo

Consente di definire il punto base nello spazio modello dopo aver cliccato sul pulsante **OK**, se la casella è selezionata.

Scegli punto

Consente di scegliere un punto nel disegno da utilizzare come punto base del blocco. È anche possibile immettere le coordinate X,Y,Z nel disegno.

X/Y/Z

Definisce le coordinate in cui inserire il blocco. La coordinata Z è generalmente facoltativa.

7.87.6 Entità

Seleziona le entità che compongono il blocco.

Specifica su schermo

Consente di selezionare le entità nello spazio modello dopo aver cliccato **OK**, se la casella è selezionata.

Nota: Opzionalmente, è possibile includere Curve di Riferimento nella selezione, le quali consentono di allineare automaticamente un blocco durante l'inserimento.

Seleziona entità

Seleziona una o più entità nel disegno.

Entità selezionate

Definisce in che modo le entità vengono trasformate in un blocco.

Converti in blocco

Le entità selezionate vengono convertite in un blocco. Opzione predefinita.

Non convertire in blocco

Le entità selezionate vengono mantenute come entità e la definizione del blocco viene creata nel disegno.

Elimina

Le entità selezionate vengono eliminate dopo la creazione della definizione del blocco.

Nota: L'opzione **Converti in blocco** è quella più efficiente.



7.87.7 Comportamento

Annotativo

Imposta la proprietà annotativa del blocco. Questo tipo di blocco deve essere creato quando la scala di annotazione nello spazio modello o nello spazio carta è 1:1. Essendo annotativo, il blocco si ridimensiona automaticamente in base al fattore di scala dell'annotazione corrente.

Scegliere se si desidera che il blocco segua la scala annotativa:

- **On:** il blocco si ridimensionerà a qualsiasi scala annotativa in vigore. L'opzione Scala uniformemente è in grigio (non disponibile).
- **Off:** il blocco segue il fattore di scala assegnato al blocco durante il comando INSER.

Nota: È possibile modificare le scale annotazione supportate di un attributo di blocco selezionato nel pannello delle **Proprietà**, anche quando il suo riferimento di blocco non è annotativo.

Ruota l'orientamento del blocco al layout

Determina se i blocchi annotativi corrispondono all'orientamento del layout.

- **On:** i blocchi annotativi vengono visualizzati in posizione verticale, indipendentemente dall'orientamento della finestra.
- **Off:** i blocchi annotativi corrispondono all'orientamento della finestra.

Scala uniformemente

Determina se i blocchi possono essere scalati in modo non uniforme. Questa opzione non è disponibile per i blocchi con scala annotativa.

- **On:** I fattori di scala X, Y e Z dei blocchi sono gli uguali. Ciò impedisce la distorsione dei blocchi.
- **Off:** I blocchi possono essere inseriti con diversi fattori di scala X, Y e Z. Ciò è utile per oggetti che possono avere dimensioni diverse, come piani di tavoli di dimensioni diverse.

Consenti esplosione

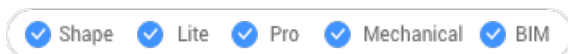
Determina se gli utenti possono esplodere il blocco dopo averlo inserito. Quando un blocco viene esploso, perde lo stato di blocco e le singole entità possono essere modificate.

Suggerimento: Per modificare le entità di un blocco non esploso, utilizzare il comando MODIFBLOC.

- **On:** i blocchi possono essere esplosi dopo essere stati inseriti, con il comando ESPLODI.
- **Off:** i blocchi non possono essere esplosi. È possibile modificare questa proprietà con il comando ESPLORABLOCCHI, sezione Blocchi.

7.88 -BLOCCO

Raggruppa le entità in un blocco.



Alias: -B

7.88.1 Metodo

Specificare se il blocco seguirà la scala annotativa e se corrisponderà all'orientamento della finestra.

Nota: Facoltativamente, includere CURVEDIRIFERIMENTO durante la selezione delle entità che consentono di allineare automaticamente un blocco durante l'inserimento.



7.88.2 Opzioni all'interno del comando

Nome per il nuovo blocco

Specifica il nome del nuovo blocco.

?

Elenca i nomi dei blocchi esistenti nel disegno.

Nota: Se viene immesso un nome esistente, BricsCAD chiede se si desidera ridefinire il blocco. Se viene ridefinito, tutte le istanze del nome del blocco verranno modificate.

Punto di inserimento per il nuovo blocco

Selezionare un punto nel disegno o immettere le coordinate X, Y e Z.

Nota: La coordinata Z è facoltativa, il valore predefinito è 0.

Annotativo

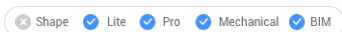
Specifica se il blocco seguirà la scala annotativa.

Orienta rispetto al foglio nelle finestre dello spazio carta

Determina se i blocchi annotativi corrispondono all'orientamento del layout.

7.89 BLOCK? (Express Tools)

Elenca le entità in una definizione di blocco.



7.89.1 Metodo

Immettere un nome di blocco o premere INVIO per selezionare un blocco nel disegno, quindi specificare un tipo di entità. L'elenco delle entità viene visualizzato nella barra dei comandi.

7.90 CONVERTIBLOCCO

Converte un Blocco Dinamico AutoCAD® in un Blocco Parametrico BricsCAD.



Icona:

Alias: CONVB, ASSISTBLOCCOPARAMETRICO

7.90.1 Descrizione

Converte Blocchi Dinamici di AutoCAD® in Blocchi Parametrici di BricsCAD. Quando il comando viene avviato, viene visualizzata la finestra di dialogo **Converti Blocco**.

7.90.2 Metodo

Nella maggior parte dei casi comuni, per la conversione sono supportate le seguenti funzioni di blocco dinamico: azioni di visibilità, azioni di stiramento e spostamento con un grip, azioni concatenate, azione di inversione, azione di rotazione, azione di serie, parametro di azione di allineamento, azione di controllo

dinamico, con azioni dipendenti dalla cronologia, parametri lineari con due punti di grip, uno dei quali non viene utilizzato e funzione tabella di blocchi.

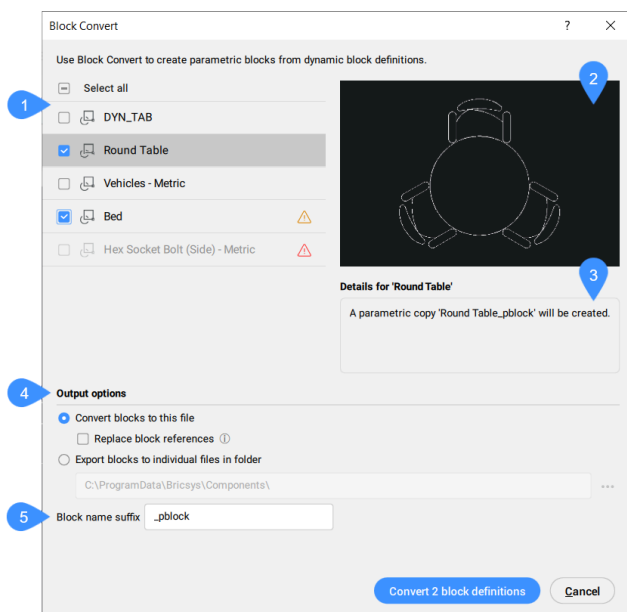
Nota: La cronologia dei blocchi dinamici andrà persa durante la conversione in blocchi parametrici. Verrà visualizzato un messaggio di avviso relativo all'eventuale diverso aspetto dei riferimenti di blocco convertiti.

Ogni funzione del Blocco Dinamico di AutoCAD® viene ricostruita in una o più funzioni del Blocco Parametrico di BricsCAD: stati di visibilità, operazione di spostamento parametrico, operazione di stiramento parametrico, comportamento collegato delle operazioni di spostamento e stiramento parametrico, operazione di rotazione parametrica, operazione di inversione parametrica, curve di riferimento, tabelle dati, formule di parametro e serie associative.

Una volta visualizzata la finestra di dialogo **Converti Blocco**, vengono elencati tutti i Blocchi Dinamici di AutoCAD® del disegno corrente. Selezionare tutti i blocchi per la conversione e specificare i dettagli della conversione (posizione, suffisso).

Preseleziona i riferimenti di blocco dinamici selezionando i blocchi prima di avviare il comando CONVERTIBLOCCO. Le definizioni di blocco dinamiche dietro i riferimenti selezionati verranno selezionate automaticamente nella finestra di dialogo **Converti Blocco** e l'opzione per convertire i riferimenti verrà attivata automaticamente.

La finestra di dialogo **Converti Blocco** consente di selezionare i Blocchi Dinamici AutoCAD® nel disegno corrente da convertire in Blocchi Parametrici BricsCAD.



- 1 Elenco dei blocchi
- 2 Anteprima
- 3 Dettagli per
- 4 Opzioni di risultato
- 5 Suffisso nome del blocco



Elenco dei blocchi

Qui sono elencati tutti i Blocchi Dinamici AutoCAD® presenti nel disegno corrente. Selezionare individualmente i blocchi che si desidera convertire in Blocchi Parametrici BricsCAD o selezionarli tutti spuntando l'opzione **Seleziona tutti**.

Nota: I blocchi che non possono essere convertiti o che possono essere convertiti parzialmente sono contrassegnati rispettivamente da un segnale di avvertimento rosso o giallo.

Anteprima

Visualizza un'anteprima del blocco attualmente selezionato nell'elenco.

Dettagli per

Mostra informazioni sulla possibilità di convertire o meno il blocco selezionato. Se il blocco non può essere convertito, vengono elencate le funzioni non supportate.

Alcuni blocchi possono essere convertiti con una parziale perdita di informazioni. In questo caso, i messaggi di avvertimento vengono visualizzati nella sezione dettagli.

Opzioni di risultato

Converti i blocchi in questo file

Converte i blocchi dinamici in blocchi parametrici all'interno del file corrente.

Sostituire i riferimenti di blocco

Se selezionata, tutti i riferimenti di blocchi dinamici selezionati saranno sostituiti con riferimenti di blocchi parametrici. Tutti i valori dei parametri saranno conservati.

Nota: Questa opzione è disponibile solo se l'opzione **Esporta i blocchi in singoli file nella cartella** non è selezionata.

Esporta i blocchi in singoli file nella cartella

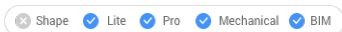
Selezionare questa casella per esportare i blocchi convertiti nella cartella specificata. L'esportazione dei blocchi nella cartella predefinita *C:\ProgramData\Bricsys\Components* rende i blocchi accessibili attraverso il pannello **Libreria**. Cliccare sul pulsante **Sfogliare...** che apre il pulsante **Selezionare una cartella per salvare i blocchi esportati** per specificare una cartella diversa.

Suffisso nome del blocco

Consente di modificare il suffisso predefinito del nome del blocco. Viene ricordato l'ultimo nome utilizzato per il suffisso.

7.91 BLOCCOICONA

Crea e aggiorna le bitmap di anteprima dei blocchi e le memorizza nel disegno.



7.91.1 Metodo

Digitare i nomi dei blocchi da elaborare. Separare i nomi dei blocchi con virgole. È possibile utilizzare i caratteri jolly (? oppure *).

7.91.2 Opzioni all'interno del comando

*

Selezionare tutti i blocchi.



7.92 -BLOCKIFY

Converte insiemi identici di entità (2D o 3D) in riferimenti di blocco tramite la barra dei comandi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.92.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

7.92.2 Metodo

Esistono quattro metodi per utilizzare il comando BLOCKIFY:

- Rileva le corrispondenze con le entità selezionate
- Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti
- Rileva solidi 3D uguali
- Rileva collezioni (di solidi 3D/riferimenti di blocco e riferimenti di blocco 2D)

A seconda della modalità selezionata, vengono presentate diverse domande successive e opzioni avanzate.

Nota: Per sostituire i modelli di blocco con serie di entità, utilizzare il comando RILEVASERIE. Vedere l'articolo correlato al comando **RILEVASERIE**.

Selezionare il metodo desiderato, le entità di origine e lo spazio di ricerca. Impostare le opzioni e la tolleranza in base alle esigenze. Le opzioni visualizzate sono rilevanti per il metodo e le entità selezionate e riflettono le impostazioni delle variabili di sistema BLOCKIFYMODE e BLOCKIFYTOLERANCE (vedere gli articoli correlati).

La modalità predefinita consiste nel rilevare le corrispondenze con le entità selezionate. Questa modalità cerca nel disegno (o nella selezione) la geometria 2D/3D ricorrente e la converte in riferimenti di blocco. Selezionare le entità di origine, selezionare lo spazio di ricerca, selezionare un punto di inserimento del blocco (per le nuove definizioni di blocco) e specificare un nome di blocco.

7.92.3 Opzioni all'interno del comando

corrispondenza solidi Uguali

Cerca nel disegno (o nella selezione) solidi di forma uguale e li converte in riferimenti di blocco (nuove definizioni di blocco). Nel caso in cui un solido corrisponda a una definizione di blocco esistente, il riferimento del blocco di sostituzione punta a tale definizione di blocco.

Nota: Questa opzione non è disponibile nel livello di licenza BricsCAD Lite.

Intero disegno

Seleziona l'intero disegno come spazio di ricerca.

trova Collezioni

Cerca nel disegno (o nella selezione) gruppi di raccolte identiche di:

- Solidi 3D e/o riferimenti di blocco 3D
- Riferimenti di blocco 2D



Intero disegno

Seleziona l'intero disegno come spazio di ricerca.

Crea

Sostituisce le collezioni all'interno del gruppo di selezione con riferimenti di blocco della nuova definizione.

Annulla

Termina il comando.

Ricalcola

Ricalcola i gruppi di collezioni tenendo conto del riferimento di blocco appena creato (alcune configurazioni dei gruppi di collezioni trovate in precedenza potrebbero non essere più disponibili).

Nota: Con un gran numero di entità di input, il calcolo di tutte le collezioni possibili può richiedere molto tempo. Premere il tasto **Esc** per annullare il calcolo in qualsiasi momento e quindi selezionare tra le collezioni trovate finora.

corrispondenza Blocchi esistenti

Cerca nel disegno (o nella selezione) le corrispondenze con le definizioni di blocco esistenti presenti nel disegno e le converte in riferimenti di blocco.

Intero disegno

Seleziona l'intero disegno come spazio di ricerca.

controlla Libreria

Consente di specificare la posizione di ricerca delle definizioni di blocco.

Libreria

Cerca i blocchi di origine nella libreria dei blocchi.

seleziona Cartella

Indicare il percorso personalizzato del file/cartella per cercare i blocchi di origine.

Intero disegno

Seleziona l'intero disegno come spazio di ricerca.

7.93 BLOCKIFY

Converte insiemi identici di entità (2D o 3D) in riferimenti di blocco.



Icona:

7.93.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

7.93.2 Metodo

Esistono quattro metodi per utilizzare il comando BLOCKIFY:

- Rileva le corrispondenze con le entità selezionate
- Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti
- Rileva solidi 3D uguali



- Rileva collezioni (di solidi 3D/riferimenti di blocco e riferimenti di blocco 2D)

A seconda della modalità selezionata, vengono presentate diverse domande successive e opzioni avanzate.

Nota: Per sostituire i modelli di blocco con serie di entità, utilizzare il comando RILEVASERIE. Vedere l'articolo correlato al comando **RILEVASERIE**.

Selezionare il metodo desiderato, le entità di origine e lo spazio di ricerca. Impostare le opzioni e la tolleranza in base alle esigenze. Le opzioni visualizzate sono rilevanti per il metodo e le entità selezionate e riflettono le impostazioni delle variabili di sistema BLOCKIFYMODE e BLOCKIFYTOLERANCE (vedere gli articoli correlati).

7.93.3 Rileva le corrispondenze con le entità selezionate

Cerca nel disegno (o nella selezione) la geometria 2D/3D ricorrente e la converte in riferimenti di blocco.

Blockify
Find recurring geometry and replace it with block references

Mode

- Detect matches with selected entities ⓘ
- Detect matches with existing blocks ⓘ
- Detect equal 3D solids ⓘ
- Detect collections ⓘ

Source entities

Select entities or an existing block (2D/3D):

Select in drawing

Search space

- Select entities in drawing
- Entire drawing

Options

- Compare geometry only ⓘ
- Use parameters and constraints ⓘ
- Prevent loss of parametrics ⓘ

Tolerance: ⓘ

- Use auto tolerance ⓘ
- Use custom % ⓘ

Start Cancel


Entità di origine

Cliccare sul pulsante **Seleziona nel disegno**. Selezionare le entità o un blocco esistente (2D/3D) nel disegno con cui confrontare altre entità.

Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.



Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Utilizzare di parametri e vincoli

Prova a trovare la geometria corrispondente variando i valori dei parametri.

Nota:

- Quando l'opzione è attiva, un gruppo di selezione contenente vincoli tra le possibili corrispondenze (vincoli esterni) non è considerato valido. In questo caso, la Barra dei comandi visualizza un messaggio di avviso che richiede di rimuovere questi vincoli prima di utilizzare il comando.
- Potenzialmente più lento su file di grandi dimensioni.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

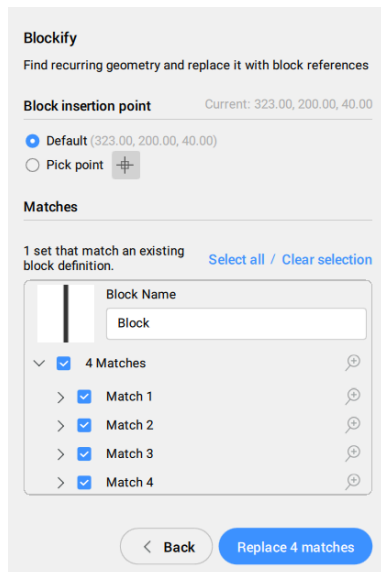
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



Punto di inserimento blocco

Definisce il punto di inserimento della nuova definizione di blocco.

preDefinito

Accetta il punto di inserimento di default contrassegnato da una X rossa nello spazio modello.

Selezionare punto

Consente di definire un nuovo punto di inserimento. Premere l'icona accanto all'opzione e selezionare un punto nello spazio modello.

Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

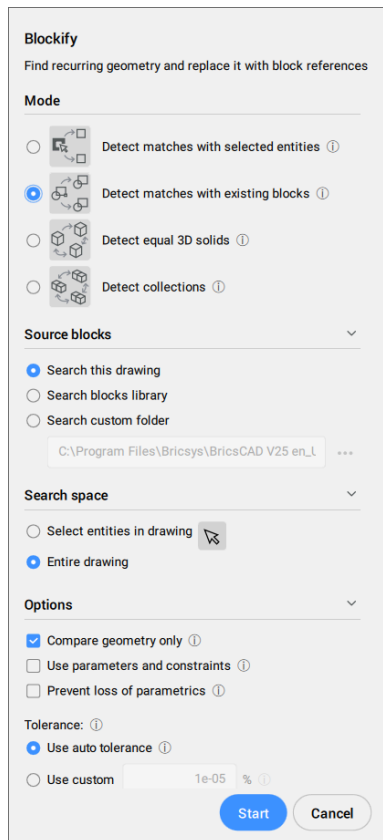
- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

7.93.4 Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti

Cerca nel disegno (o nella selezione) le corrispondenze con i blocchi esistenti da una posizione specificata e li converte in riferimenti di blocco.



Blocchi di origine

Consente di specificare la posizione di ricerca dei blocchi di origine.

Cerca in questo disegno

Cerca i blocchi di origine nel disegno corrente.

Cerca libreria di blocchi

Cerca i blocchi di origine nella libreria dei blocchi.


Cerca file/cartelle personalizzati

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione. Cliccare sul pulsante del menu per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Cartella** e indicare il file/cartella personalizzato.

Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.

Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:



Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Utilizzare di parametri e vincoli

Prova a trovare la geometria corrispondente variando i valori dei parametri.

Nota:

- Quando l'opzione è attiva, un gruppo di selezione contenente vincoli tra le possibili corrispondenze (vincoli esterni) non è considerato valido. In questo caso, la Barra dei comandi visualizza un messaggio di avviso che richiede di rimuovere questi vincoli prima di utilizzare il comando.
- Potenzialmente più lento su file di grandi dimensioni.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L' algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

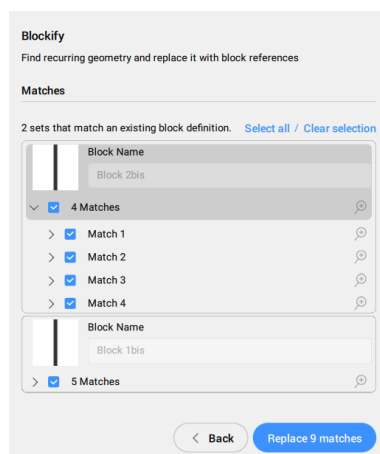
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%





Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

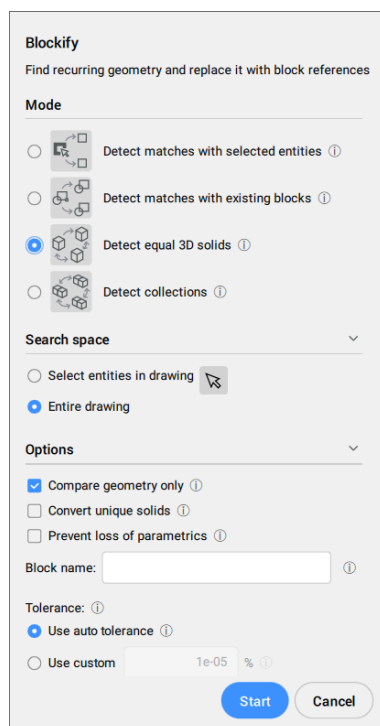
Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di antepima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

7.93.5 Rileva solidi 3D uguali

Cerca nel disegno (o nella selezione) solidi di forma uguale e li converte in riferimenti di blocco (nuove definizioni di blocco). Nel caso in cui un solido corrisponda a una definizione di blocco esistente, il riferimento del blocco di sostituzione punta a tale definizione di blocco.


Nota: Questa opzione non è disponibile nel livello di licenza BricsCAD Lite.



Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.



Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Converti solidi unici

Seleziona la casella di controllo per convertire anche i solidi in blocchi quando si verificano una sola volta.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

nome del Blocco

Specificare un nome di blocco o utilizzare il nome predefinito. Se si sceglie di utilizzare il nome predefinito, vengono create definizioni di blocco con nomi come **Blocco1**, **Blocco2** e così via.

Nota: Se BLOCKIFY viene utilizzato su entità BIM, controlla la proprietà Nome BIM di tutti i solidi classificati BIM di forma uguale e tenta di trovare la sottostringa comune più lunga da utilizzare come nome delle definizioni di blocco.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

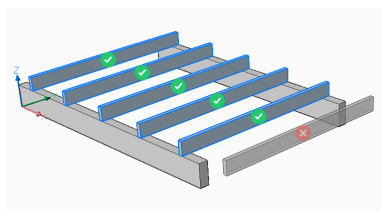
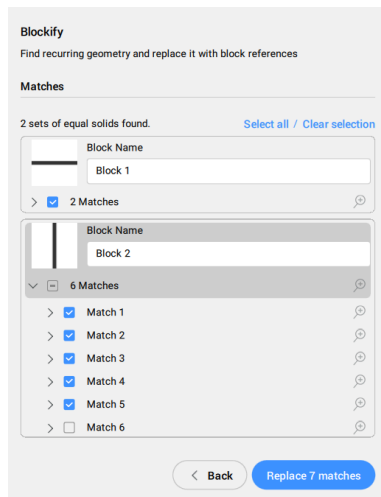
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

7.93.6 Rileva collezioni

Cerca nel disegno (o nella selezione) gruppi di raccolte identiche di:

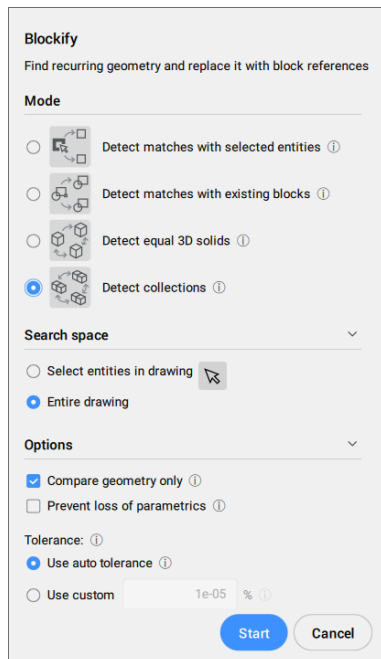
- Solidi 3D e/o riferimenti di blocco 3D
- Riferimenti di blocco 2D

Consente di selezionare un insieme alla volta da cui creare una nuova definizione di blocco. Sostituisce le collezioni all'interno del gruppo di selezione con riferimenti di blocco della nuova definizione.

Ricalcola i gruppi di collezioni tenendo conto del riferimento di blocco appena creato (alcune configurazioni dei gruppi di collezioni trovate in precedenza potrebbero non essere più disponibili).




Nota: Con un gran numero di entità di input, il calcolo di tutte le collezioni possibili può richiedere molto tempo. Premere il tasto **Esc** per annullare il calcolo in qualsiasi momento e quindi selezionare tra le collezioni trovate finora.



Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.

Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.



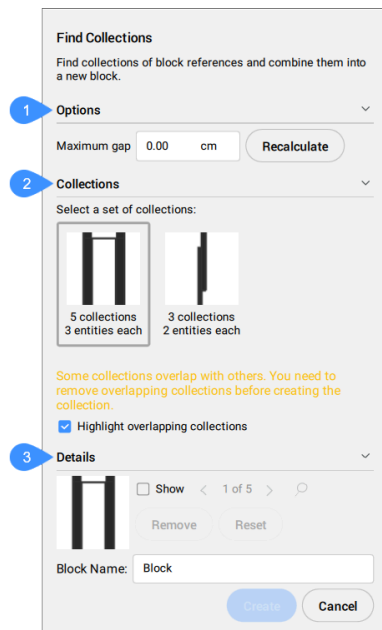
Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente. L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D). Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione. La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



- 1 Opzioni
- 2 Collezioni
- 3 Dettagli

Opzioni

Vuoto massimo

Aumenta lo spazio consentito tra le entità per trovare una collezione più complessa. Ad esempio: se un disegno contiene più riferimenti di blocco di scrivanie e sedie, è possibile trovare una collezione di entrambi gli elementi impostando lo spazio massimo tra una scrivania e una sedia.

Ricalcola

Ricalcola le collezioni in base al nuovo vuoto massimo.

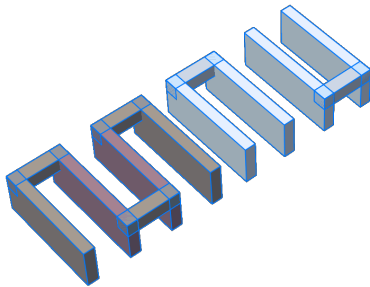
Collezioni

Visualizza gli insiemi di collezioni trovati. Selezionare l'insieme di collezioni da cui si desidera creare il riferimento di blocco.



Nota:

- Se l'insieme selezionato contiene collezioni sovrapposte, viene visualizzato un messaggio. Gli insiemi sovrapposti sono insiemi che hanno almeno una entità in comune. Selezionare le collezioni sovrapposte da rimuovere in modo da poter creare la nuova definizione di blocco.
- Le collezioni sovrapposte vengono evidenziate se l'opzione **Evidenzia le collezioni sovrapposte** è selezionata.



Dettagli

Mostra

Selezionare la casella di controllo per evidenziare nello **Spazio modello** una raccolta alla volta tempo all'interno del gruppo di raccolta.

Per scorrere le raccolte, utilizzare le frecce sinistra e destra accanto alla casella di controllo **Mostra**. Utilizzare il pulsante **Zoom avanti** per estendere la visualizzazione alla collezione evidenziata.

Rimuovi

Rimuove la raccolta evidenziata corrente dall'insieme di collezioni.

Ripristina

Ripristina le collezioni trovate inizialmente nell'insieme di collezioni, aggiungendo nuovamente le collezioni rimosse.

7.94 SOSTITUISCIBLOCCO

Sostituisce le definizioni di blocco.



Icona:

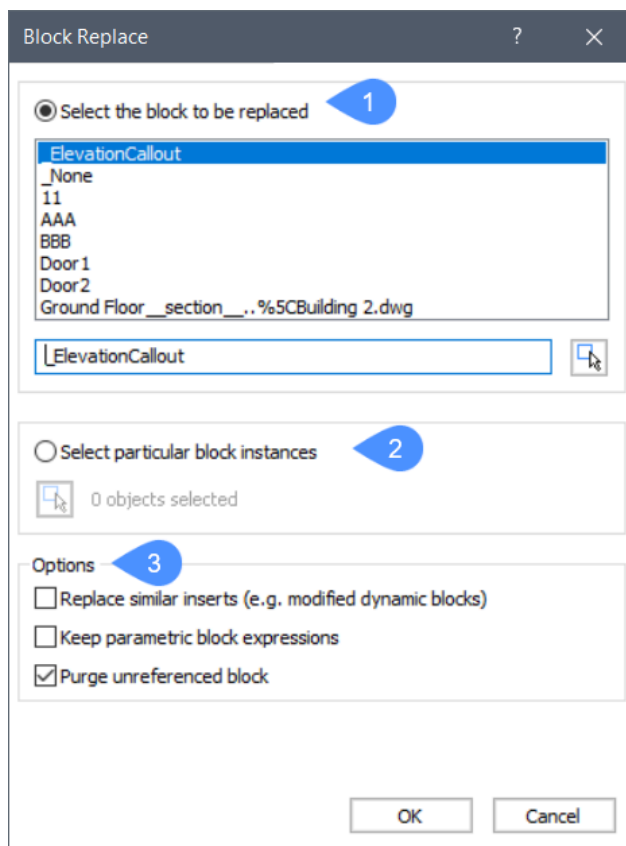
7.94.1 Metodo

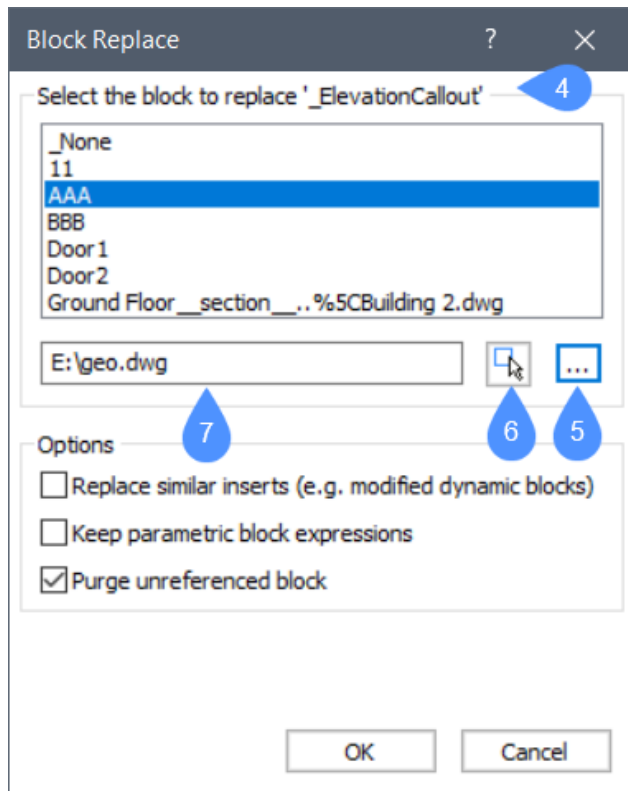
Questo comando consente di visualizzare la finestra di dialogo **Sostituzione Blocco**.

Nota:

- Le istanze modificate (anonime) dei blocchi dinamici non possono essere selezionate in base al nome.
- I blocchi dipendenti dall'esterno non possono essere sostituiti.
- Quando un blocco con attributi viene sostituito da un blocco senza attributi, il riferimento al blocco sostituito mantiene gli attributi precedenti.

- Quando un blocco senza attributi viene sostituito da un blocco con attributi, i riferimenti al blocco sostituiti non inseriscono nuovi attributi.
- Quando un blocco annotativo viene sostituito con un blocco non annotativo, il riferimento al blocco mantiene il vecchio gestore dei dati di contesto e le scale di annotazione nel dizionario delle estensioni.
- Quando un blocco non annotativo viene sostituito con un blocco annotativo, BricsCAD aggiunge immediatamente i dati contestuali in base alla variabile CANNOSCALE.
- Quando un blocco dinamico viene sostituito da un blocco non dinamico o da un altro blocco dinamico, il vecchio dizionario delle estensioni **AcDbBlockRepresentation** viene rimosso dal riferimento al blocco.
- I blocchi dinamici che vengono sostituiti mantengono i valori dei parametri se i blocchi sostitutivi hanno parametri con lo stesso nome e tipo.





- 1 Selezionare il blocco da sostituire.
- 2 Selezionare particolari istanze di blocco.
- 3 Opzioni.
- 4 Selezionare il blocco per sostituire le istanze di blocco selezionate.
- 5 Scegliere un file .dwg o un file.dxf al posto di un nome di blocco.
- 6 Selezionare un blocco cliccando su di esso.
- 7 Il nome del Blocco.

7.94.2 Selezionare il blocco da sostituire

Selezionare un blocco in base al nome da sostituire.

Nota: I blocchi dinamici modificati (anonimi) non possono essere selezionati per nome.

7.94.3 Selezionare particolari istanze di blocco

Selezionare tutte le istanze di blocco, incluse le istanze di blocco dinamiche modificate (anonime) da sostituire.

7.94.4 Opzioni

Sostituire blocchi simili

Sostituisce tutte le istanze modificate (anonime) e non modificate di blocchi dinamici e tutte le istanze di blocchi non dinamici selezionate.



Mantieni espressioni di blocco parametrico

Mantiene le espressioni dei parametri del vecchio blocco se il blocco sostitutivo possiede parametri con nomi identici.

Elimina blocco senza riferimento

Rimuove le istanze di blocco senza riferimenti.

Selezionare il blocco per sostituire le istanze di blocco selezionate

- Scegliendo un nome di blocco dall'elenco.
- (5) Cercando un file .dwg o un file .dxf (il nome del file sarà il nome del blocco).
- (6) Selezionando un blocco cliccando su di esso.
- (7) Digitando il nome di un file .dwg o .dxf esterno che verrà utilizzato come nuovo nome di blocco (ad es. Nome del file .dwg) o digitando "blockName=nomefile.dwg" quando il nuovo nome del blocco deve essere diverso dal nomefile.
- **Nota:** FileName.dwg può avere blocchi con gli stessi nomi del disegno corrente. In questo caso i blocchi dal file non ridefiniscono i blocchi con gli stessi nomi già presenti nel disegno corrente.
Nota: Se il file fileName.dwg non si trova nel percorso di ricerca del file di supporto, è necessario indicare il percorso completo.

7.95 -SOSTITUISCIBLOCCO

Sostituisce le definizioni di blocco.



7.95.1 Metodo

Esistono due metodi per sostituire le definizioni di blocco:

- Sostituendo tutte le istanze di blocco.
- Sostituendo particolari istanze di blocco.

Nota:

- Le istanze modificate (anonime) dei blocchi dinamici non possono essere selezionate in base al nome.
- I blocchi dipendenti dall'esterno non possono essere sostituiti.
- Quando un blocco con attributi viene sostituito da un blocco senza attributi, il riferimento al blocco sostituito mantiene gli attributi precedenti.
- Quando un blocco senza attributi viene sostituito da un blocco con attributi, i riferimenti al blocco sostituiti non inseriscono nuovi attributi.
- Quando un blocco annotativo viene sostituito con un blocco non annotativo, il riferimento al blocco mantiene il vecchio gestore dei dati di contesto e le scale di annotazione nel dizionario delle estensioni.
- Quando un blocco non annotativo viene sostituito con un blocco annotativo, BricsCAD aggiunge immediatamente i dati contestuali in base alla variabile CANNOSCALE.



- Quando un blocco dinamico viene sostituito da un blocco non dinamico o da un altro blocco dinamico, il vecchio dizionario delle estensioni **AcDbBlockRepresentation** viene rimosso dal riferimento al blocco.

7.95.2 Opzioni all'interno del comando

Immettere il nome del blocco da sostituire

Immettere il nome del blocco da sostituire. Si noti che le istanze modificate (anonime) dei blocchi dinamici non possono essere selezionate in base al nome.

?

Elenca i nomi dei blocchi.

selezionare oggetto (=)

Selezionare un riferimento di blocco con il nome desiderato. Si noti che i blocchi dinamici modificati (anonimi) non possono essere selezionati.

opzioni (*)

Elenca le opzioni di sostituzione.

da Nome blocco

Immettere un nome di blocco da sostituire. Nota che i blocchi dinamici modificati (anonimi) non possono essere selezionati per nome.

istanze di blocco SElezionate

Selezionare tutte le istanze di blocco, incluse le istanze di blocco dinamiche modificate (anonime) da sostituire.

elementi Simili

Sostituisce tutte le istanze modificate (anonime) e non modificate di blocchi dinamici e tutte le istanze di blocchi non dinamici selezionate.

Immettere il nome o il file del blocco per sostituire le entità selezionate

Immettere un nome di blocco o un file per sostituire le entità selezionate come indicato di seguito:

- nomeblocco: nome di un blocco già definito nel disegno corrente;
- nomefile.dwg: Nome di un file .dwg o .dxf esterno (il nome del file verrà utilizzato come nuovo nome di blocco);
- nomeblocco=nomefile.dwg: quando il nome del nuovo blocco deve essere diverso da nomefile.

Nota: nomefile.dwg può avere blocchi con gli stessi nomi del disegno corrente. In questo caso i blocchi dal file non ridefiniscono i blocchi con gli stessi nomi già presenti nel disegno corrente.

Nota: Il nome del file deve includere l'intero percorso se il file non si trova nel percorso di ricerca dei file di supporto.

Immettere un nome di blocco o un nome di file per sostituire le entità selezionate. Il nome del file deve includere l'intero percorso se il file non si trova nel percorso di ricerca del file di supporto.

Eliminare i riferimenti non referenziati al termine dell'operazione?

Rimuove le istanze di blocco senza riferimenti.

7.96 BLOCCOAXRIF

Sostituisce tutte le istanze di un blocco con un Xrif.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

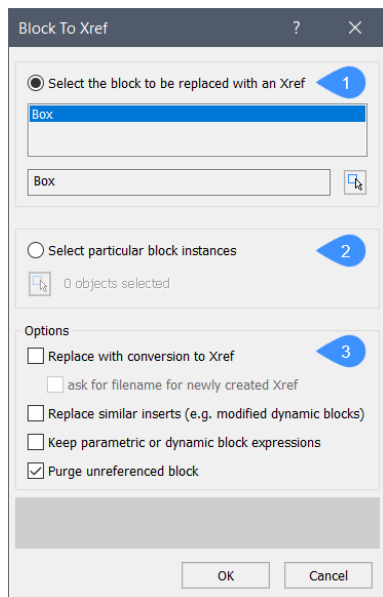
Icona:

7.96.1 Metodo

Selezionare uno o più riferimenti di blocco da sostituire con xrif/s.

Questo comando consente di visualizzare la finestra di dialogo **Da Blocco a Xrif**.

Nota: Il nome del blocco per l'xrif viene generato dal nome del file. Se nel disegno esiste già un xrif (o un sovrapposto) con lo stesso nome, il blocco viene sostituito utilizzando un xrif esistente.



- 1 Selezionare il blocco da sostituire.
- 2 Selezionare istanze di blocco.
- 3 Opzioni.

7.96.2 Selezionare il blocco da sostituire

Selezionare tutte le istanze di blocco da sostituire.

7.96.3 Selezionare particolari istanze di blocco

Selezionare solo istanze di blocco particolari da sostituire.

7.96.4 Opzioni

Sostituire con conversione in Xrif

ON: prima salva il blocco e poi lo sostituisce con il nuovo Xrif creato.

OFF: il blocco viene sostituito da un Xrif.

chiedi il nome del file dell'Xrif appena creato

ON: viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Blocco** per salvare il blocco prima di sostituirlo con un Xrif.



Nota: Se il nome del blocco selezionato è un nome di blocco dinamico e l'opzione **Sostituire blocchi simili** è attiva, tutti i blocchi dinamici modificati vengono sostituiti da un riferimento Xrif. Se il blocco selezionato è un'istanza di un blocco dinamico modificato e l'opzione **Sostituire con conversione in Xrif** è attiva, il nuovo Xrif creato conterrà la definizione del blocco dinamico predefinita (non modificata) (similmente al comando MBLOCCO il quale non può salvare definizioni di blocco anonime).

OFF: viene creato un nuovo disegno accanto al disegno originale con lo stesso nome del blocco.

Sostituire blocchi simili (ad es. blocchi dinamici modificati)

Nota: Questa opzione agisce come il comando SOSTITUISCIBLOCCO.

ON: sostituisce tutte le istanze di un blocco e tutti i suoi blocchi dinamici modificati (anonimi).

Nota:

- Se **Selezionare particolari istanze di blocco** è attiva ed è selezionato un blocco non dinamico, tutte le istanze con lo stesso nome di blocco vengono sostituite con l'Xrif.
- Questa opzione non può essere modificata quando anche l'opzione **Sostituire con conversione in Xrif** è attiva e **Selezionare particolari istanze di blocco** è selezionato, perché è possibile creare più file Xrif e più definizioni di blocchi per un blocco.

OFF: i blocchi dinamici anonimi (modificati) non possono essere sostituiti con Xrif.

Nota: Se l'opzione **Selezionare particolari istanze di blocco** è selezionata, solo le istanze selezionate vengono sostituite con Xrif.

Mantenere le espressioni del blocco parametrico o dinamico

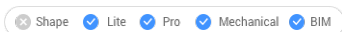
Mantiene le espressioni del blocco sostituito quando il blocco sostitutivo contiene parametri con gli stessi nomi.

Elimina blocco senza riferimento

Rimuove le istanze di blocco senza riferimenti.

7.97 -BLOCCOAXRIF

Sostituisce tutte le istanze di un blocco con un xrif nella riga di comando.



7.97.1 Metodo

Selezionare uno o più riferimenti di blocco da sostituire con xrif/s.

Nota: Il nome del blocco per l'xrif viene generato dal nome del file. Se nel disegno esiste già un xrif (o un sovrapposto) con lo stesso nome, il blocco viene sostituito utilizzando un xrif esistente.

7.97.2 Opzioni all'interno del comando

Immettere il nome del blocco da sostituire con un xrif

Immettere un nome di blocco

?

Elenca i nomi dei blocchi.



selezionare oggetto (=)

Selezionare un riferimento di blocco con il nome di blocco desiderato.

opzioni (*)

Elenca le opzioni di sostituzione.

da Nome blocco

Immettere un nome di blocco da sostituire.

istanze di blocco SElezionate

Selezionare le istanze di blocco da sostituire.

elementi Simili

Sostituisce tutte le istanze di un blocco e tutti i suoi blocchi dinamici modificati (anonimi).

Nota: Se viene selezionato un blocco non dinamico, tutte le istanze con lo stesso nome di blocco vengono sostituite con un Xrif.

Nota: Questa opzione agisce come il comando SOSTITUISCIBLOCCO.

Con conversione in xrif

Si

Prima salva il blocco e poi lo sostituisce con il nuovo Xrif creato.

No

Il blocco viene sostituito con un Xrif.

Chiedi il nome del file dell'Xrif appena creato

Si

Salva il blocco prima di sostituirlo con un xrif.

No

Viene creato un nuovo disegno accanto al disegno originale con lo stesso nome del blocco.

Immettere un file xrif (~ per aprire la finestra di dialogo file)

Immettere il nome di un file xrif o immettere ~ per aprire la finestra di dialogo Seleziona un file xrif.

7.98 BMANIMA

Esegue un'animazione rapida di una vista esplosa e degli step della vista esplosa.



7.98.1 Metodo

- 1 Aprite per modificare la rappresentazione esplosa utilizzando il comando MODIFBLOC.
- 2 Avviare il comando BMANIMA.
- 3 Selezionate **Vista esplosa** e definite il primo e l'ultimo step per l'animazione.

Nota: Il comando viene eseguito in base ai valori impostati con il comando BMESPLODIMODIFSTEP.

- 4 Dopo aver terminato l'animazione, lanciate il comando CHIUDIBLOC, per chiudere la sessione di modifica dei blocchi.



7.98.2 Opzioni all'interno del comando

Pausa

Mette in pausa l'animazione.

Play

Riproduce l'animazione.

Stop

Interrompe l'animazione.

Indietro

Mostra lo step precedente dell'animazione.

Visualizza

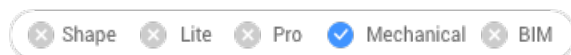
Mostra lo step successivo dell'animazione.

Fine

Termina l'animazione in quel momento.

7.99 BMFRECCIA

Crea una freccia lineare o circolare.



Icona: ↑, ↷

7.99.1 Descrizione

Crea una freccia lineare o circolare.

- Viene creata una freccia lineare tra due punti selezionati.
- È possibile creare una freccia circolare per uno spigolo circolare selezionato o una faccia con spigoli circolari.

Queste frecce di annotazione lineari e circolari possono essere posizionate su assiemi 3D, indicando il movimento di una parte per creare istruzioni di assemblaggio. Le annotazioni sono esportabili insieme alla geometria nel formato 2D SVG da utilizzare nei manuali di istruzioni.

7.99.2 Metodo

Scegliere il punto iniziale, il punto finale e l'angolo di rotazione della freccia.

7.99.3 Opzioni all'interno del comando

freccia Lineare

Crea una freccia lineare tra due punti selezionati.

Nota: Opzione predefinita.

freCcia circolare

Crea una freccia circolare per uno spigolo circolare selezionato o una faccia con spigoli circolari.



LUnghezza della testa

Imposta la lunghezza della punta della freccia.

LArghezza della testa

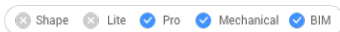
Imposta la larghezza della punta della freccia.

Spessore

Imposta lo spessore della freccia.

7.100 BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE

Valuta la capacità di un assieme meccanico di essere disassemblato o assemblato senza collisioni rispettando una determinata regola.



Icona:

7.100.1 Descrizione

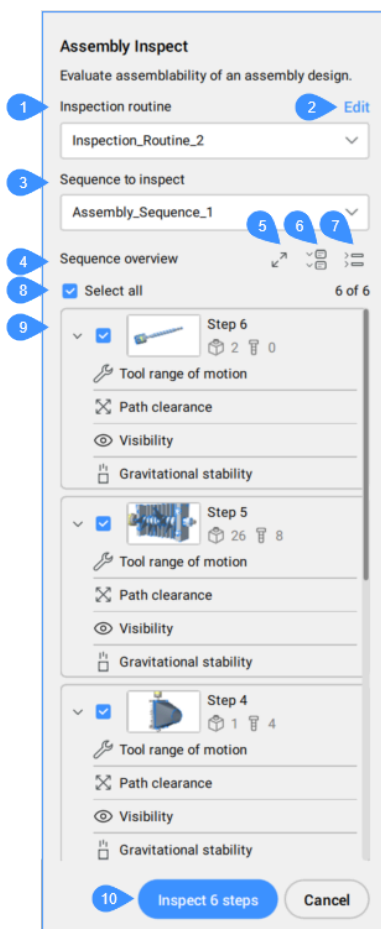
Valuta i criteri relativi a una determinata sequenza di assieme per valutare la capacità di assemblare il progetto.

Nota: Quando si avvia il comando BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE, il Sistema coordinate utente viene utilizzato per tutti i calcoli durante l'intera durata del comando. Ciò significa che non vi è alcun impatto sui risultati quando si accende/spegne l'UCS durante il comando.

7.100.2 Metodo

Scegliere se utilizzare il pannello per specificare la sequenza o definirla nella barra di comando.

7.100.3 Pannello contestuale del comando Ispeziona Assieme



- 1 Routine di ispezione
- 2 Modifica
- 3 Sequenza da ispezionare
- 4 Panoramica sequenza
- 5 Pulsante di attivazione/disattivazione anteprima
- 6 Visualizzazione ampliata degli step
- 7 Visualizzazione compressa degli step
- 8 Seleziona tutto
- 9 Elenco degli step nella sequenza selezionata
- 10 Ispeziona step x

Routine di ispezione

Visualizza la routine corrente selezionata dall'elenco a discesa.

Se non è disponibile alcuna routine, aprire l'elenco a discesa **Gestisci routine** per crearne una.

Modifica

Apri la finestra di dialogo **Editor routine** per modificare la routine selezionata.



Sequenza da ispezionare

Consente di selezionare una sequenza da ispezionare dall'elenco a discesa.

Panoramica sequenza

Visualizza tutti i passi della sequenza selezionata.

Nota: È possibile selezionare gli step uno alla volta o tutti insieme (**Seleziona tutti**).

Seleziona tutto

Seleziona o deseleziona contemporaneamente tutti gli step della sequenza.

Pulsante di attivazione/disattivazione anteprima

Passa da anteprime piccole a grandi.

Le anteprime piccole offrono una panoramica rapida e compatta della sequenza e dei risultati dell'assemblaggio, mentre le anteprime grandi consentono di navigare nella sequenza e facilitano la ricerca di uno step specifico per l'attivazione e l'ispezione.

Visualizzazione ampliata degli step

Visualizza tutti gli step in dettaglio.

Visualizzazione compressa degli step

Comprime gli step di visualizzazione in dettaglio.

Elenco degli step nella sequenza corrente

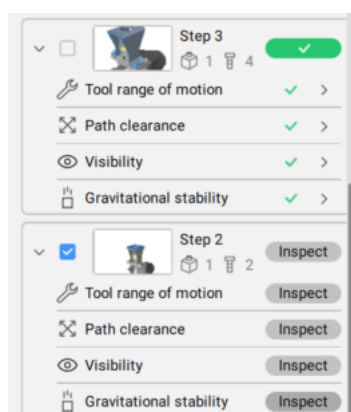
Visualizza tutti gli step della sequenza corrente.

Ogni step può essere selezionato singolarmente, ha una rappresentazione grafica (anteprima) e un elenco con i criteri di valutazione. Inoltre, per ogni step viene mostrato il numero totale di parti e dispositivi di fissaggio.

Le anteprime e lo spazio attivo effettivo durante BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE rispettano l'orientamento dello step nella sequenza ispezionata.

I criteri vengono applicati all'assieme rispettando l'orientamento dello step (calcolo, visualizzazione dello spazio modello e grafica temporanea).

Premendo il pulsante **Ispeziona**, è possibile eseguire la valutazione per un intero step o per ogni criterio della routine utilizzata.



Ispeziona step x

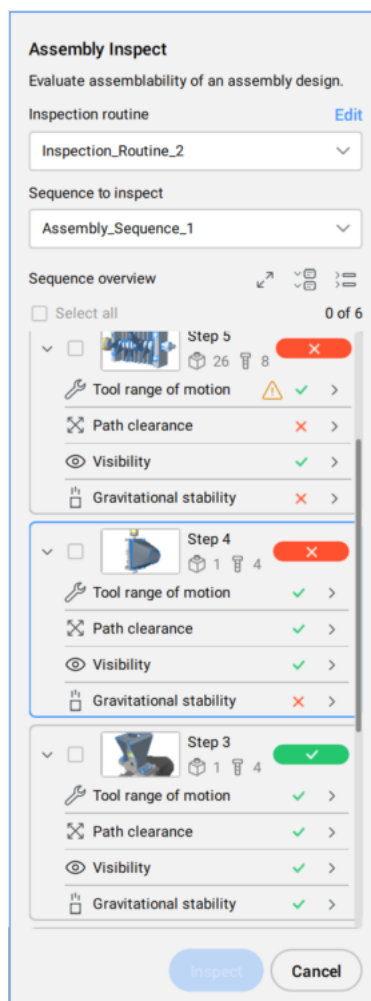
Esegue i criteri inclusi nella routine per la valutazione di tutti gli step selezionati.

Nota: È possibile **Interrompere** il processo di valutazione in qualsiasi momento.

Il risultato dell'ispezione fornisce informazioni su come è stato valutato ogni step.

Un simbolo di avvertimento viene visualizzato accanto a un criterio specifico in uno step specifico in caso di:

- Nessun elemento di fissaggio nel criterio **Range di movimento dello strumento**.
- Nessuna mappatura utensile-dispositivo di fissaggio nel criterio **Range di movimento dello strumento**.
- Nessuna parte nel criterio **Distanza del percorso**.
- Nessuna parte nel criterio **Visibilità**.
- Nessuna parte nel criterio di **Stabilità gravitazionale** quando l'opzione "ignora i dispositivi di fissaggio" è abilitata.

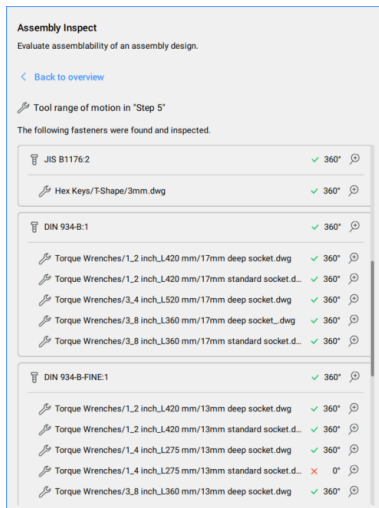


Per ogni criterio della routine, c'è una rappresentazione grafica del risultato della valutazione. A seconda dell'intervallo di accettazione impostato per ciascun criterio, il risultato della valutazione viene visualizzato nei colori corrispondenti.

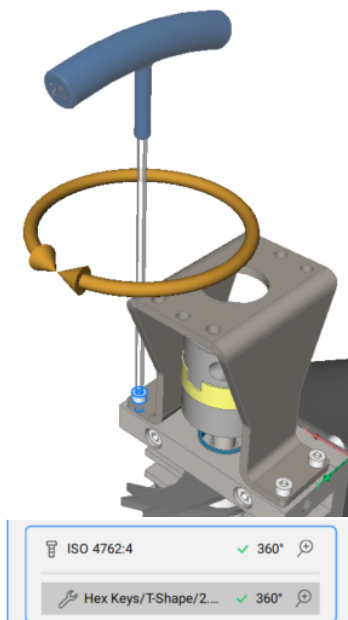
Premere la freccia sul lato destro per ottenere risultati dettagliati. Alcune valutazioni sono state superate, altre presentano errori. È possibile vedere facilmente dove si verifica l'errore premendo il pulsante Zoom.

Esempio del risultato della valutazione del **Range di movimento dello strumento**:

Nel pannello dei risultati dettagliati del criterio **Range di movimento dello strumento**, ogni utensile applicabile è elencato con il relativo intervallo angolare per ciascun dispositivo di fissaggio elencato. La gamma angolare più ampia di tutti gli strumenti applicabili a questo dispositivo di fissaggio definisce l'area angolare di un elemento di fissaggio.



Nota: Dopo aver premuto il pulsante Zoom, lo strumento viene visualizzato nell'area di disegno in base alla posizione iniziale e finale di rotazione e a una freccia tra queste posizioni che indica l'intervallo di movimento.



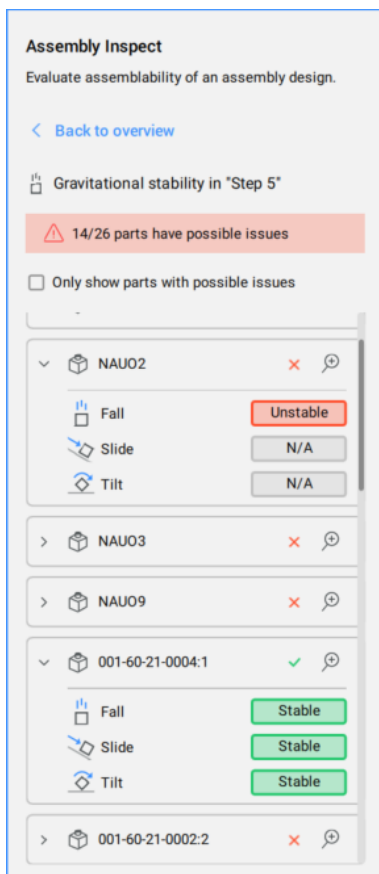
Esempio del risultato della valutazione **Distanza del percorso**:



Nota: Premere il pulsante Zoom per visualizzare la freccia di distanza del percorso nell'area di disegno.

Esempio del risultato della valutazione della **Stabilità gravitazionale:**

Nota: Vengono visualizzati i risultati parziali per i tre controlli, nonché le frecce temporanee nello spazio modello.





7.100.4 Opzioni all'interno del comando

È possibile eseguire l'ispezione dell'assieme selezionando un'opzione dalla Barra dei comandi.

Eseguire la routine corrente

Esegue la routine corrente.

Annulla

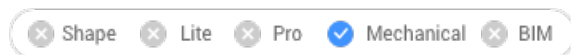
Annulla l'esecuzione della routine.

Esci

Esce dal comando.

7.101 BMRICHIAMO

Crea entità richiamo associativo per i componenti dell'assieme.



Icona: 

7.101.1 Descrizione

Crea entità richiamo associativo per i componenti meccanici e non meccanici nello Spazio Modello e per le viste generate in un layout dello Spazio Carta. Ogni richiamo contiene un indice del componente meccanico o una stringa id per un solido non meccanico o un blocco nella tabella BOM associata creata dal comando BMBOM.

Nota: Nel pannello **Gestore BOM**, impostare l'opzione **Ruolo Colonna** come **Numero** per la stringa id di un solido non meccanico o di un blocco che verrà visualizzato nel richiamo.

Nota: Gli oggetti con ID non vuoto che non vengono trovati nelle tabelle BOM verranno contrassegnati come non validi e visualizzeranno "?" nel richiamo.

Nota: I richiami vengono creati come entità Multidirettrice utilizzando lo stile Multidirettrice corrente. Create uno stile Multidirettrice con l'**Contenuto** impostato su **Blocco** e regolate la proprietà **Scala** per controllare le dimensioni della cornice del numero di riferimento.

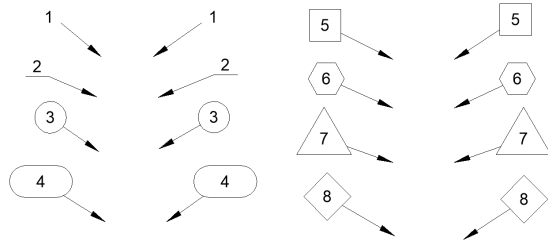
7.101.2 Opzioni all'interno del comando

selezionare un'altra Tabella

Consente di selezionare una tabella BOM diversa nel caso in cui nel layout siano presenti più tabelle. Per default viene selezionata la tabella BOM inserita più recentemente.

Selezionare lo stile del richiamo

Consente di definire la forma del richiamo.



Nota: È possibile utilizzare stili di richiamo predefiniti da `_BalloonStyles.dwg`, nonché qualsiasi stile personalizzato definito dall'utente.

Nota: La variabile `PROMPTMENU` consente la selezione degli stili di richiamo.

Modalità auto

Consente il posizionamento automatico dei richiami solo sui componenti elencati nella tabella BOM specificata in una particolare vista di disegno.

Modalità di posizionamento

Specifica se vengono generati o meno più richiami con gli stessi valori.

Unico

In una vista vengono generati solo valori univoci.

Tutto

Tutti i valori vengono generati in un'unica vista.

modalità Numero

Consecutivo

Enumera i richiami in ordine consecutivo durante un cerchio o un modello di polilinea.

Cerchio

Enumera i richiami in ordine consecutivo in base a un modello circolare.

inverti Direzione

Commuta la direzione di numerazione tra senso orario e senso antiorario. La stessa azione si verifica premendo il tasto `Ctrl`.

spostare inizio Avanti

Sposta in avanti l'inizio del richiamo. La stessa azione si verifica premendo il tasto `Tab`.

spostare inizio Indietro

Sposta indietro l'inizio del richiamo. La stessa azione si verifica premendo il tasto `Maiusc+Tab`.

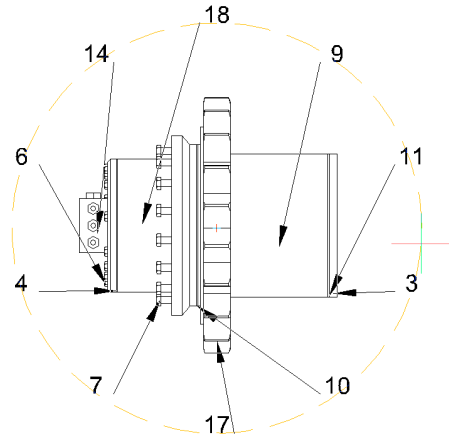
da tabella BOM

Posiziona i richiami rispetto all'ordine della tabella BOM.

Nota: La tabella BOM verrà riordinata in base all'ordine dei richiami.

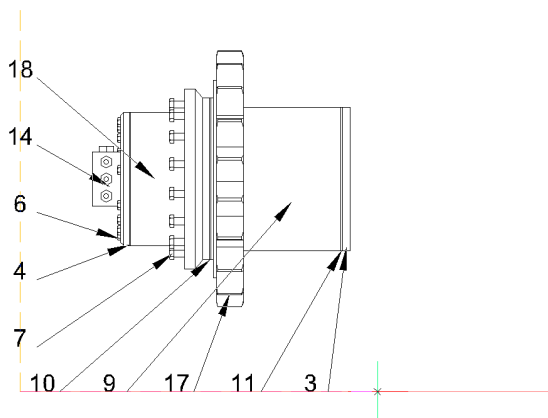
Cerchio

Allinea le direttrici lungo un cerchio.



Polilinea

Allinea le direttrice lungo una polilinea.

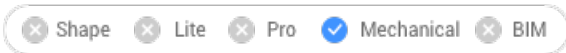


Dietro

Ritorna alla precedente richiesta.

7.102 BMBOM

Inserisce la tabella Distinta dei Materiali (BOM) nel disegno corrente.



Icona:

7.102.1 Descrizione

Inserisce la tabella Distinta dei Materiali (BOM) nel disegno corrente.



La variabile di sistema BOMFILTERSETTINGS controlla quali componenti verranno inclusi nella tabella BOM.

7.102.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Specifica il nome della tabella.

Nota: La variabile di sistema BOMTEMPLATE definisce il percorso del file con il modello BOM predefinito che verrà utilizzato per creare nuove tabelle BOM.

Nota: Se la variabile di sistema BOMTEMPLATE è vuota o il percorso non è valido, verrà utilizzata la configurazione della BOM predefinita riportata di seguito.

livello Superiore

Crea una BOM solo dei componenti di primo livello.

livello Inferiore

Crea una BOM dei sottocomponenti.

Gerarchia

Crea una BOM gerarchica che elenca tutti i (sotto)componenti.

Carica da modello

Apri il file **Seleziona il file con il modello della tabella dei materiali (BOM)** che consente di selezionare un file .bom per creare una BOM da un modello.

Salva come modello

Apri il file **Seleziona il file per salvare il template della tabella dei materiali (BOM)** che consente di salvare la configurazione BOM corrente come modello.

LAYOUT

Cambia il layout in cui verrà posizionata la tabella.

CONfigura

Consente di aggiungere ulteriori colonne alla tabella BOM.

Descrizione

Aggiunge una colonna di descrizione.

dENSITÀ

Aggiunge una colonna di densità.

VOLUME

Aggiunge una colonna del volume.

MASSA

Aggiunge una colonna di massa.

PARAMETRI

Se nell'assieme sono presenti più elementi dello stesso componente parametrico, questi verranno raggruppati in righe BOM diverse a seconda dei valori dei parametri.

mATERIALI

Aggiunge una colonna di materiale.



SPessore

Aggiunge una colonna di spessore.

Nota: Se un componente è una parte in lamiera, in questa colonna viene visualizzato lo spessore della parte. Altrimenti, è vuoto.

ALtro

Visualizza più opzioni di configurazione.

attiva/disattiva Colonna

Aggiunge o rimuove colonne dalla BOM.

aggiungi campo Formula

Aggiungi un campo formula

Nota: Utilizzare < > per fare riferimento ad altre colonne.

aggiungi Miniature

Aggiunge una colonna di miniature.

Nome

Imposta il nome della colonna.

LArghezza

Imposta la larghezza delle miniature in pixel.

ALtezza

Imposta l'altezza delle miniature in pixel.

SCala del blocco

Imposta la scala del blocco per le miniature.

tipo Vista

Imposta l'orientamento della Fotocamera.

Ortagonale

Consente di scegliere una vista di proiezione ortogonale.

Assonometrico

Consente di scegliere una vista di proiezione isometrica.

STile visualizzazione

Imposta lo stile di visualizzazione per le miniature.

colore di SFondo

Imposta il colore di sfondo delle miniature.

Trasparente

Imposta lo sfondo trasparente per le miniature.

seleziona Colore

Apri la finestra di dialogo **Colore** per selezionare un colore.

Cartella

Apri la **Selezione cartella immagine**, che consente di scegliere una cartella per le immagini in miniatura.



AGgiungi colonna

Aggiunge una colonna miniatura con i parametri specificati alla tabella BOM.

impostare l'Ordinamento

Imposta la modalità di ordinamento per la BOM.

Auto

Imposta l'ordinamento automatico per la tabella.

Nessun ordinamento

Disabilita l'ordinamento per la BOM.

ordinamento Personalizzato

Specifica la colonna per l'ordinamento.

Commuta colonna di ordinamento

Imposta il numero della colonna di ordinamento per il riordino.

ordine Fisso

Mantiene la posizione iniziale dei numeri delle parti nella BOM, indipendentemente dalle parti aggiunte o eliminate.

Proprietà colonna

Configura le proprietà delle colonne. Dipende dal tipo di colonna.

Nome

Imposta un nome per la colonna.

Visibilità

Imposta la visibilità della colonna.

oN

Rende visibile la colonna.

OFF

Rende invisibile la colonna.

LArghezza

Imposta la larghezza della colonna.

AUto

Imposta la larghezza automatica della colonna.

Tipo di piè di pagina

Imposta il tipo di piè di pagina.

Nessuna

Rimuove la colonna dal piè di pagina.

somma (IM)

Aggiunge la somma totale al piè di pagina.

media (AU)

Aggiunge il valore medio al piè di pagina.

MINimo

Aggiunge il valore minimo al piè di pagina.



MASsimo

Aggiunge il valore massimo al piè di pagina.

Nota: È possibile aggiungere un piè di pagina anche alle colonne formula o modello.

Nota: È possibile impostare un'unità e un formato diversi per i valori del piè di pagina.

Prefisso

Imposta il prefisso per i numeri nella colonna **Numero**.

Suffisso

Imposta il suffisso per i numeri nella colonna **Numero**.

Delimitatore

Imposta il delimitatore tra i livelli in numeri per le tabelle BOM gerarchiche.

Tipo di numerazione

Imposta il tipo di numerazione per le tabelle BOM gerarchiche.

numeri COmpleti

I numeri per ogni livello vengono combinati utilizzando il delimitatore fornito e visualizzati nella colonna **Numero**.

numeri Corti

Vengono utilizzati solo i numeri per il livello corrente di ciascuna parte. Questa modalità dovrebbe essere utilizzata con la colonna **Livello**.

numeri cONTinui

Tutte le parti sono numerate in modo continuo, indipendentemente dal loro livello.

funzione di Aggregazione

Imposta la funzione di aggregazione.

Nessuna

Rimuove una funzione di aggregazione dalla colonna.

CONTEGGIO

Definisce la funzione di aggregazione.

conteggio TOtale

Mostra il numero totale di incontri con lo stesso valore tra i gruppi.

conteggio MEdio

Mostra il numero medio di incontri con lo stesso valore tra i gruppi.

conteggio MInimo

Mostra il numero minimo di incontri con lo stesso valore tra i gruppi.

conteggio MAssimo

Mostra il numero massimo di incontri con lo stesso valore tra i gruppi.

MENo frequente

Mostra il valore con il minor numero di conteggi corrispondenti. Se ci sono più valori con il conteggio minimo, vengono visualizzati tutti i valori.



più FREquente

Mostra il valore con il maggior numero di conteggi corrispondenti. Se ci sono più valori con il conteggio massimo, vengono visualizzati tutti i valori.

CONCatenata

Combina tutti i valori nel gruppo utilizzando il delimitatore fornito.

Concatena con conteggio

Combina tutti i valori nel gruppo con il relativo numero utilizzando i delimitatori, il prefisso e il suffisso forniti.

Impostazioni

Configura la colonna aggregata.

separatore Valore

Imposta il delimitatore tra i valori concatenati.

Posizione di conteggio

Imposta la posizione del numero di incontri per i valori concatenati.

DOpo il valore

Il numero di istanze viene posto dopo il valore corrispondente.

Prima del valore

Il numero di istanze viene posto prima del valore corrispondente.

separatore Conteggio

Imposta il delimitatore tra un valore e il relativo numero di incontri.

PREfisso conteggio

Imposta il prefisso che verrà aggiunto prima del numero di incontri.

SUFfisso conteggio

Imposta il suffisso che verrà aggiunto dopo il numero di incontri.

Parametri miniature

Imposta i parametri delle miniature, in modo simile all'aggiunta di colonne di miniature.

Unità

Configura le unità e la loro visualizzazione.

Modalità Unità

Imposta le unità per i valori delle colonne.

migliore per tutti (D)

Imposta l'unità migliore per tutti i valori.

Migliore per ogni valore

Imposta l'unità migliore per ogni valore.

imposTa unità fissa

Consente di scegliere manualmente l'unità.

formaTo unità

Imposta la modalità di visualizzazione delle unità.



Titolo

Posiziona il simbolo dell'unità nel titolo della colonna.

stessa cella (IM)

Posiziona il simbolo dell'unità nella stessa cella del valore.

Colonna separata

Posiziona il simbolo dell'unità in una colonna separata.

Non mostrare le unità

Nasconde il simbolo delle unità.

Formato titolo

Imposta il formato del titolo della colonna per l'opzione Titolo.

FOrmato stringa

Imposta la stringa di formato per i valori di colonna.

formato Piè di pagina

Imposta una stringa di formato del piè di pagina per i valori del piè di pagina. Se il formato del piè di pagina non è impostato, verrà utilizzata la stringa del formato della colonna.

Ruolo

Imposta il ruolo della colonna per la colonna.

Regolare

Imposta il ruolo regolare per la colonna.

Numero

Imposta il ruolo numerico per la colonna. (Quindi verrà usato come origine numerica per il comando BMRI-CHIAMO).

NOME

Imposta il ruolo del nome per la colonna. (Quindi verrà usato come origine del nome per il comando BMRI-CHIAMO).

Quantità

Imposta il ruolo di quantità per la colonna. (Quindi verrà usato come origine della quantità per il comando BMRICHIAMO).

IMpostazioni tabella

Configura le proprietà di una tabella BOM.

Titolo piè di pagina

Imposta il titolo della riga del piè di pagina.

Filtro

Imposta il filtro della tabella.

Nota: La variabile di sistema BOMFILTERSETTINGS imposta le impostazioni di filtro predefinite per definire gli oggetti da includere.

cambia Modalità

Imposta la modalità per includere o escludere gli oggetti.

Componenti / Escludi componenti

Include / Esclude componenti meccanici, blocchi e solidi.



Xrif / EScludi xrif

Include / Esclude i riferimenti esterni non meccanici come oggetti di primo livello.

XRif come trasparente

Trattare i riferimenti esterni come trasparenti.

Altro / EScludi altri

Include / Esclude i blocchi e i solidi locali non meccanici.

Strati / escludi STRati

Include / Esclude gli strati dei solidi.

Ignora stato bom / Rispetta lo stato bom

Ignora / Rispetta lo stato BOM degli oggetti esistenti.

Parti figlio trasparenti / STOP alle parti figlio

Esclude/include gli oggetti non meccanici all'interno dei componenti da estrarre nella tabella BOM.

Nota: Per cambiare il flag, digitare di conseguenza **P** o **STOP** nella Barra di comandi.

gruppo di Proprietà

Specificare le proprietà da aggiungere.

Nota: La variabile di sistema BOMPROPERTYSET imposta il set di proprietà predefinito per le tabelle BOM.

solo Meccanico

Saranno disponibili solo le proprietà meccaniche dei componenti e delle istanze.

tutte Eccetto le coordinate

Saranno disponibili tutte le proprietà dei componenti e delle istanze meccaniche, incluse le proprietà delle entità di database associate, ad eccezione delle coordinate.

Tutti

Saranno disponibili tutte le proprietà dei componenti e delle istanze meccaniche, incluse le proprietà delle entità di database associate.

modalità Raggruppamento

Specifica la modalità di raggruppamento per la tabella corrente.

AUto

Raggruppa le parti in base alle relative definizioni e parametri.

per COmponenti e colonne

Raggruppa le parti in base alle relative definizioni e proprietà utilizzate nella tabella.

solo per Colonne

Raggruppa le parti solo in base alle proprietà utilizzate nella tabella. (Quindi una riga può corrispondere a parti completamente diverse se le loro proprietà visualizzate nella BOM sono le stesse).

modalità di Conteggio

Specifica la modalità di conteggio per la BOM gerarchica.

per Documento

Imposta la modalità di conteggio per contare tutte le istanze.



per Componente principale

Imposta la modalità di conteggio per contare le istanze nel componente padre.

Livello massimo

Consente di specificare il livello massimo di parti nelle tabelle BOM gerarchiche.

Gruppo di selezione

Consente di specificare un gruppo di selezione collegato a questa tabella BOM.

modello Intero

Imposta l'intero modello come gruppo di selezione.

Sottoassieme

Imposta un sottoassieme selezionato come gruppo di selezione.

selezione Personalizzata

Imposta una selezione personalizzata di componenti di primo livello come gruppo di selezione.

Vista di Disegno

Associa questa tabella BOM con le viste di disegno selezionate.

Finestra di layout

Associa questa tabella BOM con le finestre di layout selezionate.

Escludi documento corrente

Esclude il documento corrente.

Altri documenti

Include parti da altri documenti.

Aggiungi disegno o gruppo di fogli

Aggiunge disegni o i gruppi di fogli dalla finestra di dialogo **Selezionare il file di disegno o il gruppo di fogli** che si apre.

aggiungi Cartella

Aggiunge un'intera cartella selezionata dalla finestra di dialogo **Opzioni Cartella**. L'utente può includere solo i documenti che corrispondono ai caratteri jolly specificati, l'intero progetto BIM o l'intero gruppo di fogli.

Nota: Internamente, la BOM utilizza la logica implementata nell'estrattore di dati. Significa che verificherà la presenza di oggetti di primo livello duplicati, ma se un documento fa riferimento a un altro tramite un riferimento esterno e che viene aggiunto esplicitamente anche un altro documento, il contenuto di quel documento verrà conteggiato due volte. Quando il documento viene salvato, tutti i percorsi vengono convertiti in modo che siano relativi a quel documento, quando possibile.

angolo Fisso

Modifica l'angolo fisso della tabella. L'angolo fisso rimarrà in posizione durante le modifiche della tabella..

Nota: Premere il tasto **Tab** per scorrere gli angoli della tabella. La posizione della tabella cambierà per posizionare l'angolo fisso sotto il cursore, aiutando così ad allineare la tabella con altri oggetti nel disegno.

Alto Sinistra

Imposta l'angolo superiore sinistro della tabella come fisso.



Alto Destra

Imposta l'angolo in alto a destra della tabella come fisso.

Basso Sinistra

Imposta l'angolo in basso a sinistra della tabella come fisso.

Basso Destra

Imposta l'angolo in basso a destra della tabella come fisso.

Indietro

Ritorna alla precedente richiesta.

7.103 BMEDITABOM

Modifica una Distinta dei Materiali (BOM) esistente nel disegno corrente.



7.103.1 Opzioni all'interno del comando

Lista tabelle

Elenca tutte le tabelle BOM nel disegno corrente, da cui è possibile selezionarne una da modificare.

Nota: Inoltre, è possibile modificare le tabelle BOM che esistono solo nel pannello **Gestore BOM**.

Bom corrente

Modifica la tabella BOM corrente.

Cancella

Rimuove la tabella BOM selezionata.

Aggiorna tutto

Aggiorna tutte le tabelle BOM.

Cancella tutto

Rimuove tutte le tabelle BOM.

APPLICA

Applica le modifiche correnti.

SCARTA

Ignora le modifiche correnti.

Nota: Vedere il comando BMBOM per le opzioni complete del comando.

7.104 -BMESPORTABOM

Esporta il contenuto di una tabella BOM come tabella con collegamento o in un file CVS o XLSX.





7.104.1 Opzioni all'interno del comando

Opzioni per la tabella BOM di origine

taBella bom

Definisce la tabella BOM che verrà esportata.

Lista tabelle

Elenca le tabelle BOM disponibili nel documento corrente.

Bom corrente

Seleziona la BOM corrente.

File template

Definisce il modello di tabella BOM che verrà esportato. Il nome del percorso del file deve essere specificato nella Barra dei comandi.

Opzioni per la destinazione

Tabella con collegamento

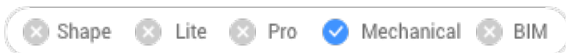
Esporta il contenuto della tabella BOM in un'altra tabella con collegamento dati. Apre la finestra di dialogo **Selezionare il file per salvare il modello della tabella BOM**.

File csv o excel

Esporta una tabella BOM in un file CSV o XLSX. Il nome del percorso del file deve essere specificato nella Barra dei comandi.

7.105 BMESPORTABOM

Esporta il contenuto di una tabella BOM come tabella con collegamento o in un file .csv o .xlsx .



7.105.1 Opzioni all'interno del comando

Opzioni per la tabella BOM di origine

taBella bom

Definisce la tabella BOM che verrà esportata.

Lista tabelle

Elenca le tabelle BOM disponibili nel documento corrente.

Bom corrente

Seleziona la BOM corrente.

File template

Definisce il modello di tabella BOM che verrà esportato. Apre la finestra di dialogo **Seleziona il file con un modello di tabella BOM**.

Opzioni per la destinazione

Tabella con collegamento

Esporta il contenuto della tabella BOM in un'altra tabella con collegamento dati. Apre la finestra di dialogo **Selezionare il file per salvare il modello della tabella BOM**.



File csv o excel

Esporta una tabella BOM in un file CSV o XLSX. Apre la finestra di dialogo **Seleziona il file per esportare la tabella BOM**.

7.106 BMCHIUDIPANNELLOBOM

Chiude il pannello **Gestore BOM**.



7.106.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore BOM** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gestore BOM** è impilato quando viene chiuso, la scheda o l'icona Gestore BOM viene rimossa dalla pila.

7.107 BMAPRIPANNELLOBOM

Apre il pannello **Gestore BOM**.



7.107.1 Descrizione

Apre il pannello **Gestore BOM** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gestore BOM** viene visualizzato con la stessa dimensione e la stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gestore BOM** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

7.108 BMEDITAMODELLOBOM

Crea o modifica un file modello Distinta dei Materiali BOM autonomo utilizzando sia la barra dei comandi che il pannello **Gestore BOM**.



7.108.1 Descrizione

Crea o modifica un file modello BOM utilizzando sia il comando BMBOM che il pannello **Gestore BOM**. Per la creazione di un nuovo file modello .bom, l'utente deve fornire un nome file inesistente. Dopo che il file .bom è stato selezionato, verrà aperto il pannello **Gestore BOM**.

Il **Gestore BOM** mostrerà una tabella BOM creata utilizzando il file selezionato con il documento corrente come origine degli oggetti. In questa modalità, il **Gestore BOM** funzionerà in modo per lo più simile alla modalità normale, con le seguenti differenze chiave:

- Invece dell'elenco delle tabelle BOM nel documento, il selettore superiore mostrerà solo il nome del modello corrente.
- I comandi per creare una nuova tabella BOM sono disabilitati.
- L'aggiornamento del contenuto del pulsante Gestore BOM è disabilitato.



- Tutte le modalità del gruppo di selezione, ad eccezione di "Modello intero", "Escludi documento corrente" e "Documenti aggiuntivi", saranno disabilitate. Anche la proprietà per impostare un componente di destinazione non sarà presente.
- Se si preme il pulsante per posizionare una tabella BOM, il comando passerà alla modalità di posizionamento della tabella. Dopo aver inserito la tabella nel documento, il comando terminerà come se fosse stato premuto il pulsante "OK".
- Questo comando non influirà sulle tabelle BOM esistenti nel documento, né aggiungerà alcuna nuova tabella BOM al documento. Il comando "Posiziona BOM" creerà semplicemente una tabella con contenuto BOM, ma questa tabella non sarà associata ad alcuna tabella BOM nel documento.

7.108.2 Opzioni all'interno del comando

Opzioni supplementari nella Barra dei comandi, diverse dal comando BMBOM

APPLICA

Applica le modifiche correnti.

SCARTA

Ignora le modifiche correnti.

Nota: Vedere il comando BMBOM per le opzioni complete del comando.

Opzioni supplementari nel pannello Gestore BOM

OK

Il file modello .bom verrà aggiornato in base alla configurazione nel Gestore BOM, e il comando verrà completato.

Annulla

Tutte le modifiche al file modello .bom verranno scartate.

Nota: In entrambi i casi, il Gestore BOM tornerà a visualizzare la tabella BOM corrente nel documento.

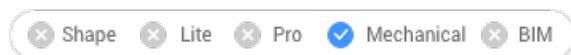
Se il Gestore BOM non è attivo all'inizio del comando (cioè non è visibile e non è impilato), il comando lo chiuderà automaticamente.

Nota: Vedere il pannello **Gestore BOM**

Nota: Il BMEDITAMODELLOBOM utilizzerà sempre le impostazioni del filtro, la modalità di raggruppamento e il gruppo di proprietà adatto ai modelli BIM, anche se non viene trovato alcun progetto BIM.

7.109 BMCONNETTI

Collega due componenti tra loro.



Icona:



7.109.1 Descrizione

Connette due componenti mediante la creazione di vincoli 3D tra le relative entità di connessione. Inoltre, nell'opzione **Assemblaggio completo della flangia**, una guarnizione e un assieme di bullonatura vengono inseriti, ridimensionati e collegati a una coppia di flange.

7.109.2 Metodo

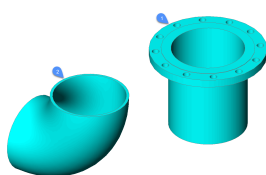
Selezionare i componenti da collegare

Selezionare il componente da collegare. (1)

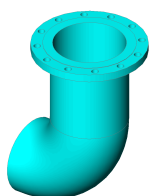
Selezionare il componente di destinazione

Selezionare il componente a cui connettersi. (2)

Nota: Sono accettati anche i blocchi meccanici.



Il comando crea automaticamente una serie di vincoli 3D per collegare correttamente le parti e mantenere la loro posizione relativa per qualsiasi ulteriore modifica.



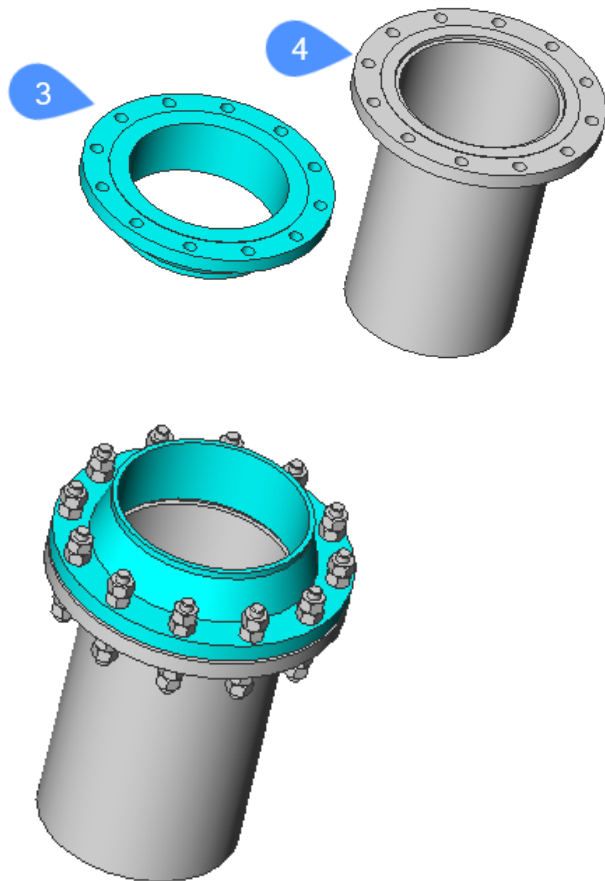
7.109.3 Opzioni all'interno del comando

Inverti

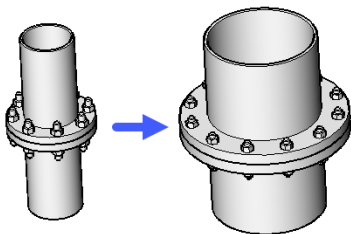
Per il componente (1) viene selezionata la coppia successiva di punto di connessione e linea

Assemblaggio completo della flangia

È possibile selezionare una guarnizione e un gruppo di bullonatura per collegare automaticamente le flange (3) e (4).



Se i parametri Size e Rating dell'assieme di bullonatura delle flange, delle guarnizioni e dell'assieme di bullonatura sono collegati ai parametri globali Size e Rating, l'assieme flangia verrà aggiornato correttamente quando questi parametri globali vengono modificati.



Guarnizione

Permette di scegliere una guarnizione per il gruppo flangia.

elenco delle guarnizioni disponibili (?)

Elenca tutte le guarnizioni disponibili nella barra dei comandi.

Traiettorie

Consente di scegliere una guarnizione personalizzata dalla finestra di dialogo Seleziona un file di guarnizione (**Finestra di Dialogo Apri Generica**).

Pulisci

Rimuove la guarnizione scelta.



assemblaggio di Bulloni

Seleziona un assieme di bullonatura.

Nota: La bullonatura è un assemblaggio parametrico di elementi di fissaggio per una coppia di fori di bullonatura delle flange, ad esempio un perno e 4 dadi. Tutti i dadi sono dello stesso tipo. Due di questi dadi possono essere soppressi, in base al parametro NutsNumber.

Nota: L'assieme bulloneria è un assieme parametrico che contiene una serie polare di bulloni (ed entità 2D di connessione). I parametri Dimensione e Valutazione possono essere collegati ai parametri globali corrispondenti.

Nota: L'assemblaggio flangia è un assieme della coppia collegata di flange, guarnizione e assieme bullone.

Traiettoria

Consente di scegliere un assieme di bullonatura esistente dalla finestra di dialogo **Seleziona un file di assieme di bulloni (Finestra di Dialogo Apri Generica)**.

Genera

Genera un assieme di bullonatura da una bullonatura.

Traiettoria

Consente di scegliere una bullonatura esistente dalla finestra di dialogo **Selezionare un file di bullonatura Finestra di Dialogo Apri Generica**.

Genera

Genera una bullonatura.

Selezionare un perno

elenco perni disponibili (?)

Elenca tutti i perni disponibili nella barra dei comandi.

Traiettoria

Consente di scegliere un perno personalizzato dalla finestra di dialogo **Seleziona un file di perno Finestra di Dialogo Apri Generica**.

Selezionare un dado

elenco dadi disponibili (?)

Elenca tutti i dadi disponibili nella barra dei comandi

Traiettoria

Consente di scegliere un dado personalizzato dalla finestra di dialogo **Seleziona un file di dadi Finestra di Dialogo Apri Generica**.

Specificare il nome del bullone

Assegna un nome alla bullonatura generata in precedenza e la salva nella finestra di dialogo **Seleziona il file di bullonatura**.

Specificare il nome dell'assieme bullone

Assegna un nome alla bullonatura generata sopra e lo salva nella finestra di dialogo **Seleziona il file di bullonatura**.

Conserva il file di bullonatura

Specifica se mantenere il file di bullonatura



Selezionare il numero di dadi

Specifica il numero di dadi.

Incremento della lunghezza di input

Specifica l'incremento di lunghezza del perno.

AUto

Applica il perno, dado, incremento di lunghezza, numero di dadi per l'assieme di bullonatura.

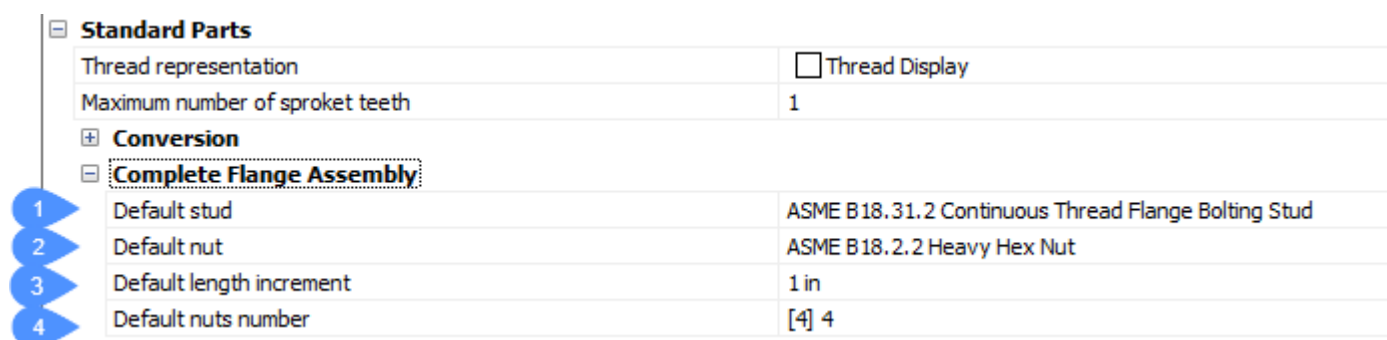
Viene generato e scelto un assieme di bullonatura temporaneo. Il suo file verrà rimosso al termine dell'esecuzione del comando.

PULisci

Rimuove l'assieme di bullonatura scelto.

IMpostazioni

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni**:



- 1 BoltingAsmDefaultStud - perno predefinito per generare l'assieme di bullonatura.
- 2 BoltingAsmDefaultNut - dado predefinito per generare l'assieme di bullonatura.
- 3 BoltingAsmDefaultLengthIncrement - incremento predefinito lunghezza per il perno predefinito.
- 4 BoltingAsmDefaultNutsNumber - numero dadi predefinito per l'assieme di bullonatura.

Indietro

Ritorna alla precedente opzione della barra dei comandi.

Fine

Crea l'assieme di flange, guarnizione e gruppo bullonatura.

7.110 BMCONVERTI

Converte i solidi Lineari BIM, con profili circolari, in assiemi Meccanici.



7.110.1 Metodo

Selezionare le entità da convertire e scegliere gli stili appropriati per le tubazioni.

7.110.2 Opzioni all'interno del comando

Tubo

Consente di selezionare uno stile per il segmento di tubo.



Gomito

Consente di modificare gli stili per i gomiti dei tubi (45 gradi e 90 gradi).

Riduttore

Consente di modificare gli stili per i riduttori di tubo (concentrici ed eccentrici).

Splitter

Consente di modificare gli stili per il raccordo a T e a croce del tubo.

?

Elenca gli stili disponibili

Nota: Utilizzare ; per selezionare più stili.

Usa corrente

Utilizza lo stile corrente.

Impostazioni

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la sezione **Conversione** espansa.

7.111 BMCREACOMPONENTE

Crea blocchi di libreria.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Il comando BMCREACOMPONENTE è stato sostituito dal comando CREABLOCCOLIBRERIA.

7.112 -BMCREACOMPONENTE

Crea e categorizza i componenti tramite la Barra dei comandi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Il comando -BMCREACOMPONENTE è stato sostituito dal comando -CREABLOCCOLIBRERIA.

7.113 BMDIPENDENZE

Elenca tutti i file, contenuti nelle definizioni dei componenti inseriti nell'assieme, nella Barra dei Comandi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.113.1 Metodo

I file vengono elencati automaticamente nella Barra dei Comandi una volta eseguito il comando.

7.114 BMDISSOLVI

Dissolve un componente meccanico inserito nel disegno corrente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Icona:

7.114.1 Descrizione

Dissolve un componente meccanico inserito nel disegno corrente selezionando tutte le entità da dissolvere manualmente.

Nota: Solo i componenti di primo livello, che si diramano direttamente dal componente radice, nella gerarchia meccanica possono essere dissolti. Per dissolvere un componente a un livello inferiore, è necessario dissolvere prima i suoi componenti principali.

Tutti i sottocomponenti di un componente dissolto vengono spostati di un livello superiore nella gerarchia meccanica.

La dissoluzione di un componente inserito non influisce sul disegno di origine del componente.

Il gruppo di selezione deve contenere solo inserti di componenti. In caso contrario, nella Barra dei Comandi viene visualizzato il messaggio "Nessun componente selezionato".

7.115 BMESPLODI

Crea un blocco con una rappresentazione dell'assieme corrente.



Icona:

7.115.1 Descrizione

Crea un blocco con una rappresentazione dell'assieme corrente. Questo blocco può essere inserito in qualsiasi posizione.

Nota:

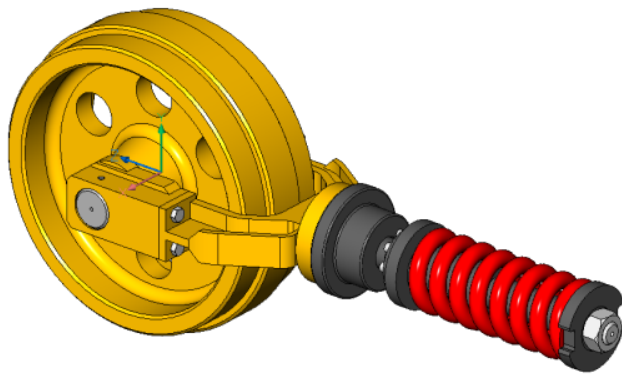
- I componenti meccanici locali basati su blocchi e solidi e i riferimenti meccanici esterni sono pienamente supportati nelle viste esplose.
- Sono supportate anche le entità non meccaniche, che consentono di creare viste esplose senza prima creare un assieme meccanico.

7.115.2 Metodo

È possibile creare una vista esplosa utilizzando l'intero modello come gruppo di selezione oppure specificare un insieme di parti da cui creare una vista esplosa.

Sono supportati 2 livelli di Rappresentazioni: Alto e Basso. Livello superiore significa che l'assieme verrà esploso fino ai componenti di livello superiore. Livello inferiore significa che l'assieme verrà esploso fino ai componenti di livello inferiore.

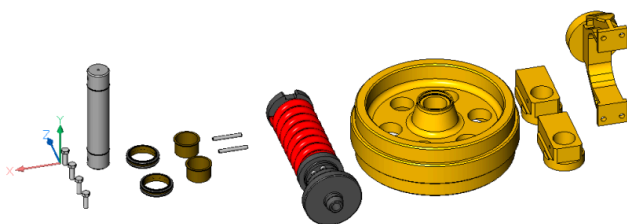
I passi per creare una rappresentazione vengono completati automaticamente e vengono visualizzati nel **Navigator Meccanico**. È possibile aggiungere, eliminare e riordinare i passaggi dal **Navigator Meccanico**. Animate un singolo passaggio di un'esplosione o l'intera sequenza.



7.115.3 Opzioni all'interno del comando

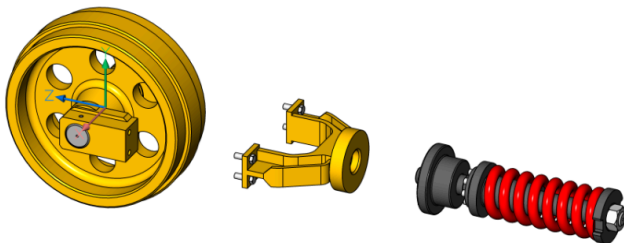
Tabella da tipi

Raggruppa parti identiche sulla stessa riga e parti diverse su righe diverse.



Lineare

Crea automaticamente rappresentazioni di assiemi in una determinata direzione, tenendo conto delle possibili collisioni fisiche tra i componenti.



2Punti

Consente di definire o selezionare la direzione della rappresentazione lineare.

Oggetto

Consente di selezionare un'entità assiale e di impostare la direzione parallela a tale entità.

Precedente

Utilizza l'asse precedente come direzione di rappresentazione.

Visualizza

Consente di specificare un punto sull'asse di direzione della vista.

asseX

Imposta la direzione di rappresentazione parallela all'asse X dell'UCS corrente.

asseY

Imposta la direzione di rappresentazione parallela all'asse Y dell'UCS corrente.



asseZ

Imposta la direzione di rappresentazione parallela all'asse Z dell'UCS corrente.

Auto

Determina automaticamente le direzioni per ogni parte, tenendo conto delle possibili collisioni fisiche tra i componenti.

abilita follower Direttrice

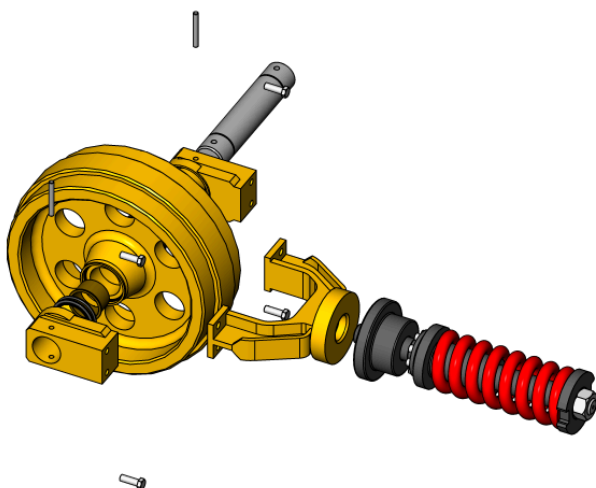
Consente il rilevamento di parti che devono muoversi in modo coerente. Se abilitato, le parti inserite in altre parti seguiranno il movimento delle parti di base in cui sono inserite.

usa la proiezione Corrente per il vuoto

Abilita il calcolo della distanza rispetto all'orientamento corrente della telecamera. Riduce al minimo la probabilità che alcune parti vengano nascoste da altre parti in una vista 2D con l'orientamento corrente dell'inquadratura.

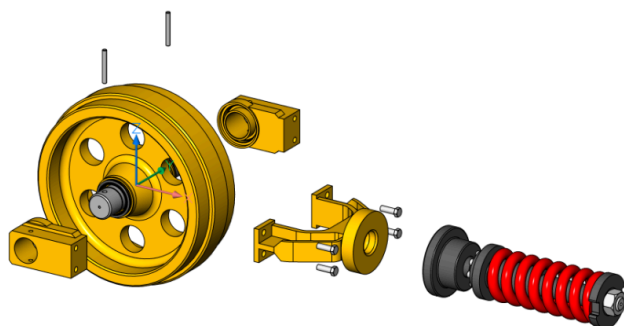
AUto

Abilita il calcolo automatico del gap.



Manuale

Seleziona la modalità manuale. In questo modo viene creata una copia esatta dell'assieme, pronta per creare una vista esplosa personalizzata.



Aggiorna

Aggiorna i solidi e i riferimenti di blocco nel blocco della vista esplosa con gli oggetti dello spazio modello.



Converti in un nuovo formato

Converte la rappresentazione del vecchio formato in quello nuovo.

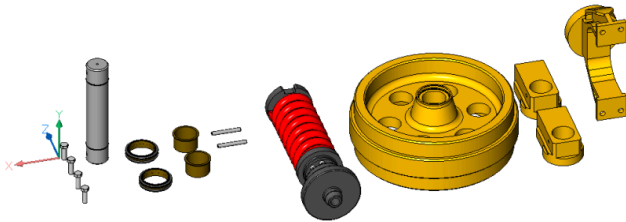
Nota: Questa opzione è disponibile solo se nel disegno sono presenti rappresentazioni di vecchio formato.

impostaZioni

Consente di accedere alle impostazioni dei comandi.

Alto

Se questa opzione è selezionata, l'assieme verrà esploso utilizzando solo i componenti di primo livello.



Basso

Se questa opzione è selezionata, l'assieme verrà esploso fino ai componenti di livello inferiore.



imposta Nome

Imposta il nome della rappresentazione.

imposta Modalità

Consente di modificare la modalità del filtro di selezione per includere o escludere entità non meccaniche.

Nota: La modalità di filtro di selezione di default viene impostata dalla variabile di sistema BOMFILTERSETTINGS, il cui valore di default prevede l'inclusione solo di componenti meccanici, blocchi e solidi.

Escludi componenti/Componenti

Esclude/include componenti locali non meccanici, blocchi e solidi.

Xrif/XRif come trasparenti

Non tratta/tratta i riferimenti esterni come trasparenti.

XRif come Trasparente/EScludi xrif

Include/esclude i riferimenti esterni non meccanici.

Altro/EScludi altri

Esclude/include solidi e riferimenti di blocco.

IGNora Stato bom/Rispetta Sato bom

Ignora/rispetta lo stato BOM.



Parti figlio trasparenti/Stop alle parti figlio

Include/esclude gli oggetti non meccanici all'interno dei componenti da visualizzare nelle rappresentazioni di livello Inferiore.

Nota: Se il flag **Stop alle parti figlio** (S) è impostato su ON, i componenti di livello inferiore verranno trattati come un singolo oggetto, anche se sono costituiti da più solidi. Se il flag (P) **Parti figlio trasparenti** è impostato su ON, ogni solido può essere spostato in modo indipendente nelle rappresentazioni di livello inferiore.

Nota: Per cambiare il flag, digitare di conseguenza **P** o **STOP** nella Barra di comandi.

Indietro

Ritorna alla precedente richiesta.

Edita

Apri la rappresentazione per la modifica.

Nota: Opzione predefinita.

Generare viste di disegno

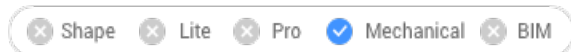
Genera viste di disegno da una rappresentazione.

Fine

Conclude il comando.

7.116 BMESPLODISPOSTA

Sposta le parti selezionate per formare una rappresentazione esplosa in una determinata direzione.



Icona:

7.116.1 Descrizione

Sposta le parti selezionate per formare una rappresentazione esplosa in una determinata direzione, tenendo conto delle possibili collisioni fisiche tra i componenti (simili all'opzione Lineare del comando BMESPLODI).

Questo comando ha anche una modalità automatica. Questo determina automaticamente la direzione per ogni parte selezionata (in modo simile all'opzione Automatico del comando BMESPLODI).

7.116.2 Opzioni all'interno del comando

Automatico

Abilita la modalità automatica. Viene creata automaticamente una rappresentazione esplosa delle parti selezionate.

intero Modello

Seleziona l'intero modello.

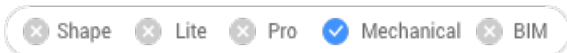
Lineare

Abilita la modalità di esplosione lineare.



7.117 BMESPLODIMODIFSTEP

Gestire le fasi di rappresentazione.



7.117.1 Descrizione

Consente di creare, eliminare, unire, copiare, dividere e riordinare i passi di rappresentazione, nonché di salvare e modificare lo step corrente.

7.117.2 Metodo

Selezionare una rappresentazione creata con il comando BMESPLODI e aprirla per la modifica (da **Navigator Meccanico** o con il comando -MODIFBLOC).

Eeguire le operazioni necessarie per ottenere la rappresentazione desiderata seguendo le opzioni seguenti. Non dimenticare di salvare lo step corrente.

Salvare le modifiche usando il comando CHIUDIBLOC con l'opzione **Salva**.

7.117.3 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi step

Aggiunge un nuovo step dopo l'ultimo. Il nuovo step verrà automaticamente impostato come corrente. Tutte le modifiche non salvate della rappresentazione andranno perse.

Copia step

Copia uno step esistente.

Nota: I nomi degli step fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.

Unisci

Unisce uno step con altri passi specificati, indipendentemente dalla loro posizione.

Sposta step

Sposta di uno step verso l'alto (-) o verso il basso (+) nell'elenco.

Rimuovi Step

Rimuove un gradino e i movimenti associati delle parti. Le posizioni delle parti nella rappresentazione verranno aggiornate di conseguenza.

Rinomina step

Rinomina uno step

SALVA stato corrente

Salva le posizioni correnti delle parti nello step corrente.

imposta la posizione della fotoCAMera

Associa uno step della vista esplosa a una posizione della fotocamera che verrà impostata automaticamente durante l'animazione e utilizzata come orientamento predefinito per le viste generate per questo particolare step. Se ad uno step non è associata una posizione fotocamera specifica, esso erediterà la vista fotocamera dello step iniziale. Per le viste esplose create di recente, lo step iniziale avrà la stessa posizione della fotocamera del modello.



Imposta la posizione corrente della fotocamera

Imposta la posizione corrente della fotocamera per lo step specificato.

Reset della fotocamera

Ripristina la posizione della fotocamera per lo step specificato.

Imposta stato corrente

Imposta lo step come corrente e aggiorna le parti nella rappresentazione esplosa in base a questo step.

Dividi step

Divide lo step in una sequenza di step, ciascuno di essi corrispondente esattamente a una parte.

Nascondi parti

Nasconde le parti che non sono coinvolte nello step corrente.

Mostra parti

Mostra tutte le parti dello step corrente.

opzioni di Visualizzazione

Imposta un'opzione di visualizzazione.

Direzione

Imposta la direzione per l'animazione.

Assemblaggio

Imposta la direzione per l'animazione come assemblaggio.

Smontaggio

Imposta la direzione per l'animazione come disassemblaggio.

Nascondiautomatico

Abilita o disabilita l'occultamento automatico delle parti non coinvolte in uno step.

dUrata

Imposta la durata predefinita dello step in millisecondi.

Intervallo

Intervallo predefinito tra gli step, in millisecondi.

lista step (?)

Elenca tutti gli step.

7.118 BMESTERNALIZZA

Converte i componenti locali (Blocchi Meccanici) in componenti esterni.



Icona:

7.118.1 Descrizione

I componenti locali (Blocchi Meccanici) vengono convertiti in componenti esterni con la finestra di dialogo

Salva Componenti Meccanici.



Il disegno del componente esterno erediterà lo stile di visualizzazione, i layer e i layout del modello dal documento principale.

I blocchi Mechanical locali vengono convertiti in riferimenti esterni con la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

Questa procedura viene ripetuta per ogni componente locale selezionato.

7.118.2 Opzioni all'interno del comando

Chiedere i nomi dei file

Attiva/disattiva l'opzione per richiedere i nomi dei file dei componenti esternalizzati o per generarli automaticamente.

Si

È necessario inserire i nomi dei file.

No

I nomi dei file vengono generati automaticamente.

Nota: Alcuni simboli utilizzati nei nomi dei componenti non possono essere utilizzati nei nomi dei file e verranno automaticamente sostituiti con un altro simbolo, in base all'impostazione della variabile di sistema BMEXTERNALIZEILLEGALSYMBOLS.

modello Intero

Seleziona l'intero modello. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Componenti Meccanici** per ogni componente locale dell'assieme.

7.119 BMFORM

Crea un nuovo componente meccanico o un blocco meccanico e lo inserisce nel disegno corrente.



Icona:

7.119.1 Descrizione

Crea un nuovo componente meccanico come riferimento interno nel disegno corrente. I solidi selezionati vengono rimossi dal disegno corrente.

Nota: Quando la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è abilitata (impostata su 1), BMFORM crea blocchi meccanici per impostazione predefinita.

Nota: Se necessario, eseguire prima il comando BMMECH per inizializzare la struttura meccanica nel disegno corrente.

7.119.2 Opzioni all'interno del comando

Locale

Crea un nuovo componente e lo inserisce come riferimento di blocco nel disegno corrente.

Nota: Quando la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è abilitata (impostata su 1), crea un blocco meccanico interno. Utilizzare il comando MODIFBLOC per modificare la definizione del blocco.



ESTerni

Crea un nuovo disegno che contiene i solidi selezionati e può essere salvato con la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**. I solidi selezionati vengono rimossi dal disegno corrente. Il nuovo disegno viene inserito come riferimento esterno nel disegno corrente.

Componente meccanico

Crea un nuovo componente meccanico.

Blocco meccanico

Crea un nuovo blocco meccanico.

impostazioni Modello...

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** nella variabile di sistema BMFORMTEMPLATEPATH per scegliere un file modello.

7.120 BMFERRAMENTA

Aprire il Pannello **Libreria**.



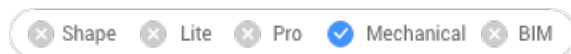
Icona:

7.120.1 Descrizione

Apri il pannello **Libreria** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Libreria** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Libreria** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

7.121 -BMFERRAMENTA

Inserisce una parte hardware standard come componente meccanico nel disegno corrente.



7.121.1 Metodo

Questo comando può essere eseguito solo tramite le opzioni nella Barra dei comandi.

Nota: Per inizializzare la struttura meccanica nel disegno corrente, eseguire il comando BMMECH.

Nota: Questo comando è obsoleto e crea parti hardware standard non parametriche. Per inserire hardware standard parametrico, utilizzare il pannello **Libreria**. Contiene Componenti Meccanici Standard parametrici.

7.121.2 Opzioni all'interno del comando

Parametrico

Permette di attivare/disattivare la creazione di parti standard parametriche.

crea PErsonalizzato

Permette di creare parti standard personalizzate da tabelle preparate. Apri la finestra di dialogo **Seleziona il file della tabella di configurazione** che consente di selezionare il file (o i file).txt creato .



Edita entità inserita

Modifica i parametri dell'inserimento selezionato.

Inserimento intelligente

Consente di connettere automaticamente una parte standard di Tubazione a una parte standard di Tubazione esistente creando un insieme appropriato di vincoli 3D tra di essi e copiando le espressioni per i parametri della parte inserita esistente nella nuova parte.

Ruota componente

Specifica l'angolo di rotazione immettendo un valore.

Impostare Punto Base

Specifica un nuovo punto base per l'inserimento.

Nome

Rinomina l'inserito immettendo un nome.

Tipo di inserimento

Specifica il tipo di inserimento.

Locale

Inserisce la parte localmente.

ESTerni

Inserisce la parte esternamente.

Inverti

Inserisce l'elemento selezionato nella faccia opposta del solido.

Multiplo

Consente di inserire più copie inserendo più punti di inserimento.

Serie

Crea una serie associativa di componenti.

Cambia i solidi 3D di destinazione

Consente di scegliere il nuovo insieme di solidi di destinazione. Tutte le funzionalità basate su componenti correnti verranno rimosse e ne verranno create di nuove per i solidi selezionati.

Pulisci

Rimuove le funzionalità basate su componenti esistenti con la relativa geometria. Vedere il comando BMUNLINK.

Selezionare tutti i solidi 3d interessati

Sceglie automaticamente i solidi. Un solido viene selezionato se un solido del layer BC_SUBTRACT o se un layer del BC_UNITE lo tocca o lo interseca.

7.122 BMNASCONDI

Nasconde un componente meccanico inserito.



Icona:



7.122.1 Descrizione

Nasconde un componente meccanico inserito nel disegno corrente.

Il comando influisce solo sulla visibilità degli inserti selezionati. Gli inserti nascosti verranno comunque considerati da comandi come BMBOM, BMPROPMASS e così via.

7.122.2 Opzioni all'interno del comando

nome Componente

Digitare il nome del componente o degli inserti del componente che si desidera nascondere. Tutti gli inserti del componente specificato verranno nascosti.

nome Elemento

Digitare il nome dell'elemento del componente che si desidera visualizzare.

Se si desidera nascondere l'inserimento di un inserto nidificato (inserto di sottocomponente), digitare prima il nome dell'inserto del componente padre, quindi il nome dell'inserto del componente separato da una barra (/).

7.123 BMINSER

Inserisce un componente nel disegno corrente.

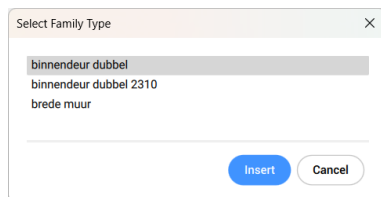


Icona:

7.123.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file da inserire** per selezionare un .dwg o un file .rfa da inserire nel disegno corrente.

Quando si inserisce una famiglia di Revit® contenente più tipi, viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona tipo di famiglia**, che consente di importare il tipo preferito della famiglia di Revit®. Vengono importati anche gli attributi dei file RFA.



Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzato il pannello **Proprietà** e viene visualizzata la Barra di comando.

Nota:

- Per inserire un file con un blocco meccanico come blocco meccanico, è necessario abilitare la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS.
- Un file semplice (non meccanico) viene inserito come blocco meccanico quando la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è abilitata.



7.123.2 Metodo

Specifica un punto del disegno corrente in cui l'entità verrà inserita. È possibile modificare l'inserimento prima che venga inserito utilizzando il pannello **Proprietà** e le opzioni della barra dei comandi.

7.123.3 Opzioni all'interno del comando

Edita entità inserita

Consente di modificare le espressioni dei parametri dell'entità inserita. Continuare a modificare i singoli parametri finché non si preme Invio per terminare l'opzione. Questa opzione è disponibile anche nel widget **Assistente tasti di scelta rapida**.

Inserimento intelligente

Consente di collegare una parte standard Tubazioni a una parte standard Tubazioni esistente. Crea automaticamente i vincoli 3D appropriati tra le due parti e copia le espressioni per i parametri della parte esistente nella nuova parte. Questa opzione è disponibile anche nel widget **Assistente tasti di scelta rapida**.

Ruota componente

Consente di modificare l'angolo di rotazione dell'entità inserita.

Impostare Punto Base

Consente di modificare il punto base dell'entità inserita.

Nota: L'impostazione predefinita è <0,0,0>.

Nome

Consente di modificare il nome dell'istanza dell'entità inserita.

Tipo di inserimento

Consente di modificare il tipo di inserimento dell'entità inserita.

Locale

Fa riferimento a una definizione di entità all'interno del disegno corrente.

ESTerni

Fa riferimento ad una definizione di entità esterna al disegno corrente.

Nota: Sia i componenti meccanici che i blocchi meccanici possono essere inseriti come riferimenti esterni.

Inverti

Consente di invertire la direzione dell'entità inserita.

Multiplo

Consente di inserire più copie della stessa entità specificando un punto di inserimento per ogni istanza o creando una Serie.

Nota: Continuare a inserire entità finché non si preme **Invio** per terminare il comando.

Serie

Consente di creare una serie associativa dell'entità inserita specificando il punto base, la distanza tra le colonne, la distanza tra le righe e il punto finale della serie.

Direzione

Consente di selezionare un'entità assiale esistente per definire la direzione.



2Punti

Seleziona due punti per definire la direzione.

asseX

Seleziona l'asse X come direzione.

asseY

Seleziona l'asse Y come direzione.

Riga singola

Distribuisce le copie delle entità in un'unica riga.

Rettangolare

Distribuisce le copie delle entità in un numero qualsiasi di righe.

Accetta

Accetta la serie risultante.

Cambia i solidi 3D di destinazione

Consente di applicare l'entità inserita ai solidi 3D esistenti nel disegno corrente.

Pulisci

Cancella il gruppo di selezione per garantire che nessun solido sia influenzato dall'entità inserita.

Selezionare tutti i solidi 3d interessati

Sono interessati tutti i solidi che intersecano o toccano i solidi nei layer BC_SUBTRACT e BC_UNITE dell'entità inserita.

7.124 -BMINSER

Inserisce le caratteristiche della forma della lamiera e i componenti nel disegno corrente.



7.124.1 Descrizione

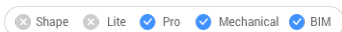
Inserisce le caratteristiche della forma della lamiera, componenti meccanici e BIM nella barra dei comandi.

Nota: Questo comando inserisce un file *.RFA come un componente BIM.

Questo comando opera dalla Barra di comandi. Immettere il percorso del file da inserire e scegliere una delle opzioni. Per ulteriori informazioni sulle opzioni, vedere il comando BMINSER.

7.125 BMLINK

Modifica i solidi 3D di destinazione delle caratteristiche basate su componenti.



Icona:

7.125.1 Descrizione

Modifica i solidi 3D di destinazione delle caratteristiche basate su componenti aggiungendo o rimuovendo solidi 3D di destinazione.



7.125.2 Opzioni all'interno del comando

Cambia i solidi 3D di destinazione

Specifica un insieme di solidi di destinazione. Tutte le caratteristiche basate su componenti verranno rimosse e ne verranno create di nuove per i solidi selezionati.

Aggiungi

Aggiunge nuovi solidi all'insieme di solidi di destinazione. Tutte le caratteristiche basate su componenti verranno aggiornate e ne verranno create di nuove per i solidi selezionati.

Pulisci

Rimuove le caratteristiche basate su componenti esistenti con la relativa geometria (vedere il comando BMUNLINK).

Selezionare tutti i solidi 3d interessati

Questa modalità è simile a **Cambia solidi 3D di destinazione** ma i solidi vengono scelti automaticamente.

Nota: Un solido verrà scelto se qualsiasi solido del layer BC_SUBTRACT lo interseca o se qualsiasi altro solido del layer BC_UNITE lo tocca o lo interseca.

7.126 BMLOCALIZZA

Converte i componenti esterni in componenti locali.



Icona:

7.126.1 Descrizione

Converte i componenti esterni in componenti locali selezionandoli manualmente.

Nota: I riferimenti esterni meccanici sono ora supportati così come i componenti meccanici tradizionali.

Se nel modello sono presenti più elementi dello stesso componente esterno, tutti gli elementi vengono convertiti in componenti locali.

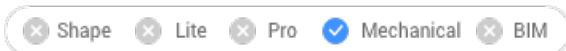
7.126.2 Opzioni all'interno del comando

intero Modello

Converte tutti i componenti esterni presenti nel modello in componenti locali.

7.127 BMPROPMASS

Calcola le proprietà di massa del modello corrente utilizzando le densità dei materiali assegnate ai suoi componenti.



Icona:

Nota: BmMassProp formatterà i valori di massa, volume e natura lineare con le unità corrispondenti solo se la variabile di sistema PROPUNITS ha i bit corrispondenti impostati a 1 o se il flag corrispondente nella finestra di dialogo Impostazioni per il campo Unità di proprietà è selezionato.

7.127.1 Metodo

I valori di densità utilizzati per i calcoli delle proprietà di massa sono ricavati dai materiali definiti dalla proprietà Materiale dei componenti e dei sottocomponenti, che possono essere entrambi ereditati dal componente principale dell'assieme o impostati in modo esplicito. La densità del componente principale è definita dai materiali impostati nel campo Materiale della finestra di dialogo Navigatore Meccanico. Se un materiale non ha una densità assegnata o se la sua densità è minore o uguale a zero, viene visualizzato un messaggio di errore e le proprietà di massa non vengono calcolate. Tutti i materiali coinvolti nell'assemblaggio devono avere densità diverse da zero e non negative.

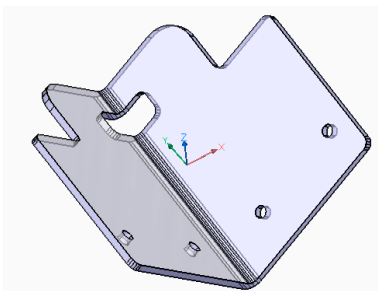
Seleziona i solidi e i sottocomponenti 3D o l'intero modello e otterrà un Report nella finestra della Cronologia dei Comandi:

```
-----Componente-----
Massa: 6.7757 kg
Volume: 846.9586 cm³
Baricentro: X= -267.9141 mm Y= 46.2431 mm Z= -435.3534 mm
Momenti d'inertzia: X= 1,3564 kg·m² Y= 1,8427 kg·m² Z= 0,5730 kg·m²
Prodotti d'inertzia:
XY: -0,0808 kg·m²
YZ: -0.1535 kg·m²
ZX: 0,7934 kg·m²
Raggi di rotazione: X= 447.4159 mm Y= 521.4979 mm Z= 290.802 mm
Momenti principali e direzioni X-Y-Z rispetto al baricentro:
I: 0.0551 kg·m² lungo X= 0.0000 Y= -0.7071 Z= 0.7071
J: 0.0570 kg·m² lungo X= 0.9906 Y= 0.0970 Z= 0.0969
K: 0,0899 kg·m² lungo X= -0,1371 Y= 0,7004 Z= 0,7004
```

7.127.2 Opzioni all'interno del comando

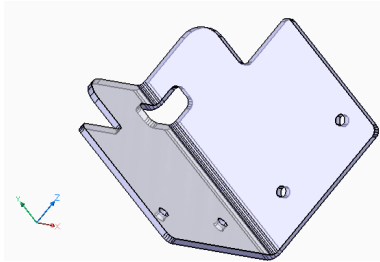
Si

Allinea l'UCS con gli assi del momento principale.



No

Mantiene l'UCS corrente.



Nota: Il comando può essere interrotto premendo il pulsante ANNULLA quando impiega troppo tempo.

7.128 BMMECH

Converte il disegno corrente in un componente meccanico.



Icona:

7.128.1 Descrizione

Se il disegno contiene riferimenti di blocco o riferimenti esterni, anche questi possono essere convertiti in inserimenti di componenti locali ed esterni. Se i blocchi meccanici sono abilitati, i solidi e i blocchi con nome regolare possono essere convertiti in entità e blocchi meccanici in modo corrispondente.

Se il disegno è già un componente meccanico, BMMECH non fa nulla.

Nota: I blocchi meccanici sono abilitati se la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è impostata su 1.

7.128.2 Opzioni all'interno del comando

creazione di componenti Legacy

(Solo se i Blocchi meccanici sono abilitati) Modifica la modalità di comando per creare componenti meccanici (legacy).

crea Blocchi meccanici

(Solo se i Blocchi meccanici sono abilitati) Modifica la modalità di comando per creare blocchi ed entità meccaniche. Se nel documento non è presente alcun componente radice, il documento diventerà esso stesso un blocco meccanico.

Si - per convertire tutti

Se il disegno contiene riferimenti di blocco o riferimenti esterni e se il comando è in modalità Blocchi meccanici (la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è ON), i riferimenti di blocco, i riferimenti esterni e i solidi nello spazio modello verranno convertiti in blocchi ed entità meccaniche. Inoltre, le matrici di riferimenti di blocco o di riferimenti esterni verranno convertite in blocchi meccanici.

Se la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è impostata su OFF, i blocchi vengono convertiti in componenti interni e i riferimenti esterni vengono convertiti in componenti esterni.

Nota: I blocchi convertiti in componenti meccanici (legacy) non sono disponibili nel comando INSER. Utilizzare BMINSER per inserire blocchi come componenti interni. Tuttavia, i blocchi meccanici sono disponibili nel comando INSER, in quanto si tratta di blocchi regolari a cui sono associati dati meccanici.

Nota: Quando un'entità BIM viene convertita in un blocco meccanico, il suo nome BIM viene mantenuto come nome del componente.



Blocchi - per convertire i blocchi

(Solo se i Blocchi meccanici sono abilitati). Se il disegno contiene riferimenti di blocco o riferimenti esterni, questi verranno convertiti in blocchi meccanici. I solidi dello spazio modello non verranno convertiti in questa modalità.

No - per saltare la conversione

La struttura meccanica viene inizializzata, ma i blocchi e i riferimenti esterni non vengono convertiti.

7.129 BMNUOVO

Crea un nuovo componente meccanico come un nuovo file di disegno.



Icona:

7.129.1 Descrizione

Crea un componente meccanico aprendo automaticamente un nuovo file di disegno.

Nota: Quando la variabile di sistema MECHANICALBLOCKS è abilitata (ON), invece viene creato un blocco meccanico radice.

7.130 BMAPRI

Apri il disegno di origine di un componente meccanico esterno.



Icona:

7.130.1 Descrizione

Apri il disegno di origine di un componente meccanico esterno selezionandolo nel modello, in modo da modificarlo o visualizzarlo.

7.131 BMAPRICOPIA

Verrà aperta una copia di un componente come nuovo disegno.



Icona:

7.131.1 Descrizione

Apri una copia di un componente meccanico esterno selezionato in un nuovo disegno.

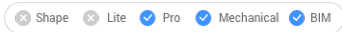
Se apri una copia di un componente meccanico parametrico, alla copia vengono applicati i valori correnti dei vari parametri.

Dopo averlo salvato, è possibile sostituire il componente originale con il disegno appena creato utilizzando il comando BMSOSTITUISCI.



7.132 -BMPARAMETRI

Permette di elencare e modificare i parametri dei componenti inseriti e delle serie associative.



7.132.1 Descrizione

Permette di elencare e modificare i parametri dei componenti inseriti e delle serie associative. Premendo Invio, è possibile modificare l'espressione del parametro.

Nota: I parametri dei componenti nidificati all'interno di una serie possono essere modificati o assegnati a un'espressione.

7.132.2 Opzioni all'interno del comando

Modificare

Modifica il valore di un parametro.

Elimina

Permette di ripristinare il valore di default di un parametro precedentemente modificato.

Link al parametro

Assegna i parametri come espressione per un parametro di un vincolo dimensionale (sia 2D che 3D) associato a un'entità che è stata inserita in una serie associativa.

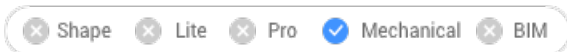
?

Elenca il parametro, l'espressione e il valore dei componenti selezionati nella finestra Cronologia dei Comandi.

Nota: Premere F2 per visualizzare la finestra Cronologia dei Comandi.

7.133 BMPROPRIETA

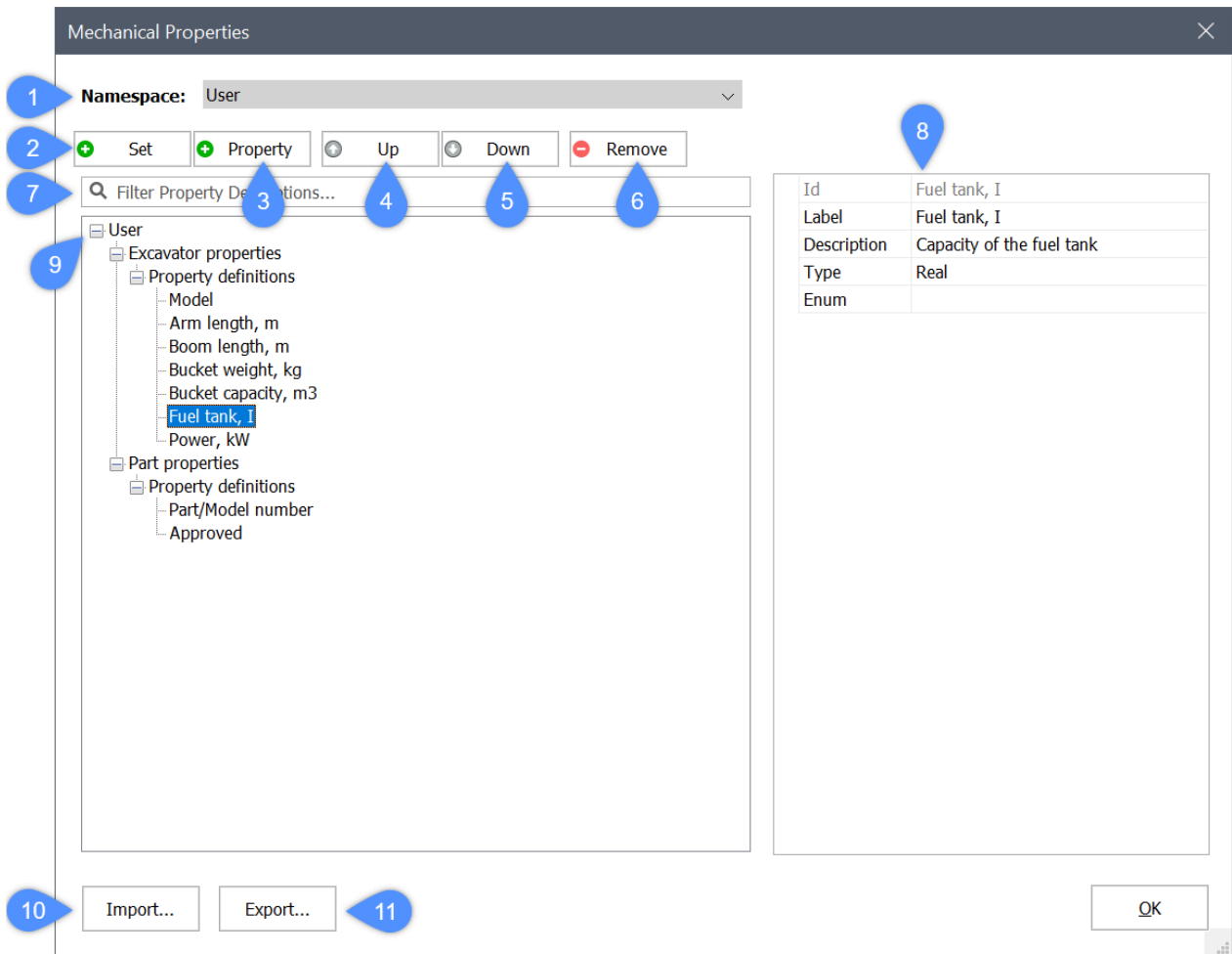
Crea, modifica ed elimina le definizioni delle proprietà e organizza le proprietà in gruppi di proprietà.



Icona:

7.133.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche** per creare e gestire le definizioni delle proprietà.



- 1 Spazionome:
- 2 Aggiungi Imposta
- 3 Aggiungi Proprietà
- 4 Pulsante Sposta Sù
- 5 Pulsante Sposta Giù
- 6 Rimuovi
- 7 Filter (Filtro)
- 8 Properties (Proprietà)
- 9 Albero delle Proprietà
- 10 Importa
- 11 Esporta

7.133.2 Spazionome:

Per i componenti meccanici, attualmente è disponibile uno spazionome:



Definito

Consente di creare proprietà definite dall'utente.

7.133.3 Aggiungi Imposta

Consente di aggiungere un gruppo di proprietà nello spazio dei nomi corrente.

7.133.4 Aggiungi Proprietà

Consente di aggiungere una proprietà al gruppo di proprietà attualmente selezionato.

7.133.5 Rimuovi

Elimina l'elemento selezionato.

7.133.6 Pulsante Sposta Sù

Sposta verso l'alto la proprietà o il valore selezionato.

7.133.7 Pulsante Sposta Giù

Sposta verso il basso la proprietà o il valore selezionato.

7.133.8 Filter (Filtro)

Visualizza solo le proprietà di cui **Id** e **Etichetta** contengono la stringa di ricerca digitata. L'albero delle proprietà viene filtrato durante la digitazione.

7.133.9 Properties (Proprietà)

Visualizza le proprietà dei gruppi di proprietà selezionati, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

7.133.10 Albero delle Proprietà

Visualizza i gruppi di proprietà, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

7.133.11 Importa

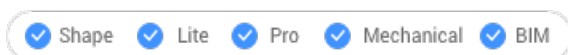
Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file XML da importare**.

7.133.12 Esporta

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

7.134 BMPOUT

Salva la vista corrente come file BMP.



7.134.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Salva Bitmap** per salvare la vista corrente (modello o spazio carta) come file BMP bitmap.



7.135 BMRECUPERA

Recupera una struttura meccanica interrotta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.135.1 Descrizione

Recupera una struttura meccanica interrotta selezionata tramite la finestra di dialogo **Seleziona componente meccanico**. Il comando sovrascrive il disegno originale.

Nota: Il comando è diverso dai comandi di base VERIFICA e RECUPERA. Si consiglia di utilizzare BMRECUPERA per correggere i problemi relativi a un disegno MCAD.

7.136 BMSOSTITUISCI

Sostituisce un componente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.136.1 Descrizione

Sostituisce un componente meccanico inserito nel disegno corrente con un altro selezionato dalla finestra di dialogo **Selezionare file per componente**.

Nota:

- I Blocchi meccanici possono anche essere sostituiti da altri blocchi meccanici.
- Il comando non supporta la sostituzione incrociata: ogni tipo di componente può essere sostituito solo da un componente dello stesso tipo.

7.136.2 Opzioni all'interno del comando

elementi Simili

Consente di sostituire automaticamente elementi simili, a seconda dell'opzione scelta.

- **Sì:** sostituisce tutti gli elementi simili dei componenti meccanici selezionati nell'assieme.
- **No:** sostituisce solo i componenti selezionati.

Tipo componente

Consente di scegliere il tipo di inserimento per un componente sostitutivo. Le seguenti opzioni sono disponibili:

- **Locale:** il nuovo componente sarà locale.
- **Esterno:** il nuovo componente sarà esterno.
- **Mantieni com'è:** il nuovo componente eredita il tipo di inserimento dal componente sostituito.
- **componente Predefinito:** il nuovo componente verrà collegato come specificato nel suo file di origine.

Vedere Componenti esterni e locali nella Guida Utente.

modifiche dei Parametri

Consente di controllare quali valori dei parametri verranno utilizzati al termine della sostituzione.

- **Sì - riapplica:** vengono applicati i valori dei parametri del componente sostituito.
- **No - usa sostituzione com'è:** vengono applicati i valori dei parametri del componente sostitutivo.

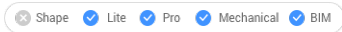


da File:

Consente di selezionare un DWG dalla finestra di dialogo **Selezionare file per componente** per scegliere il componente sostitutivo.

7.137 BSCALE (Express Tools)

Scala i riferimenti dei blocchi rispetto ai relativi punti di inserimento.



7.137.1 Opzioni all'interno del comando

Assoluto

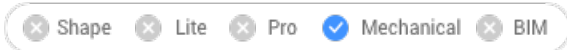
Specifica un fattore di scala assoluto nelle direzioni X e Y o nelle direzioni X, Y e Z.

Relativo

Specifica un fattore di scala relativo nelle direzioni X e Y o nelle direzioni X, Y e Z.

7.138 BMESPLODICONFIG

Assegna direzioni preferibili per le entità durante la generazione automatica delle viste esplose.



7.138.1 Descrizione

Converte automaticamente le direzioni definite in WCS in direzioni locali delle entità selezionate durante la generazione delle viste esplose.

7.138.2 Metodo

Selezionare le entità che utilizzeranno la direzione preferita per la vista esplosa, quindi impostare la direzione.

7.138.3 Opzioni all'interno del comando

Corrente

Selezionare le entità da impostare come direzione preferibile per il disassemblaggio.

parte Radice

Seleziona solo la parte radice.

intero Modello

Seleziona l'intero modello.

Rimuovi

Seleziona le entità da rimuovere dalla direzione preferibile per il disassemblaggio.

Seleziona la direzione

Seleziona la direzione per le entità selezionate che verranno seguite nelle viste esplose.

Seleziona entità assiale

Consente di selezionare un'entità assiale.

2Punti

Seleziona due punti per definire la direzione.



AsseX

Seleziona l'asse X come direzione.

AsseY

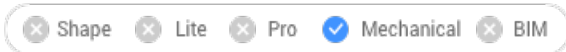
Seleziona l'asse Y come direzione.

asseZ

Seleziona l'asse Y come direzione.

7.139 BMSEQUENZA (Sperimentale)

Crea e modifica sequenze per la progettazione del proprio assieme.



7.139.1 Esclusione di responsabilità



Gestore Sequenza è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

7.139.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando, a seconda che la **Modalità sperimentale** sia abilitata o disabilitata.

- 1 Quando la **Modalità sperimentale** è disabilitata:

Selezionare una o più entità per un passaggio e premere **Invio**, quindi così via, nell'ordine di disassemblaggio. Fare questo fino allo step finale. Dopo aver specificato l'intera sequenza di assiemi, immettere un nome univoco per la sequenza di assiemi. È possibile terminare la sequenza in qualsiasi momento.

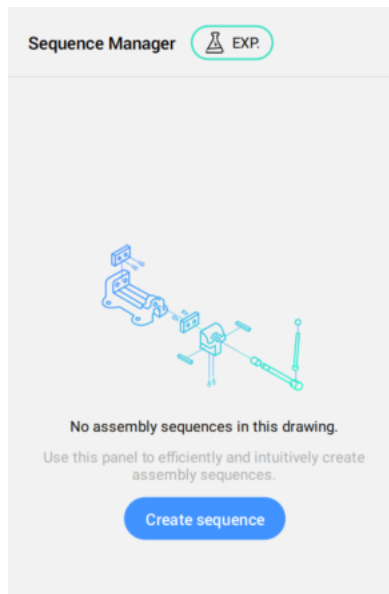
Nota: Premere **CTRL+Z** per annullare localmente alla fase di assemblaggio precedente.

- 2 Quando la **Modalità sperimentale** è abilitata:

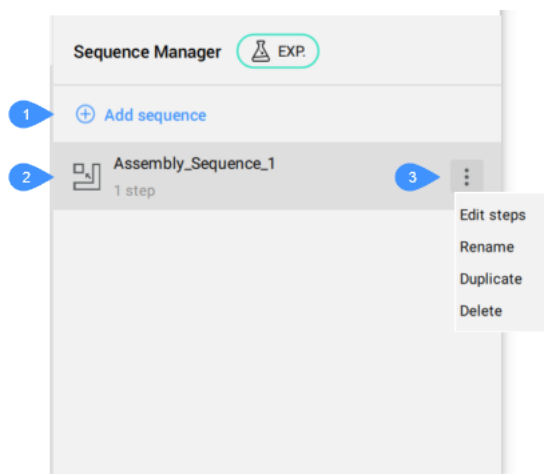
Selezionare le entità, immettere un nome univoco per la sequenza di assemblaggio e si apre il pannello **Gestore Sequenza** per modificare gli step della sequenza.

Nota: È possibile selezionare solo le istanze meccaniche.

Il pannello **Gestore Sequenza** consente di gestire le sequenze e le viste esplose di un assieme meccanico. Se nel disegno non sono presenti sequenze di assemblaggio, nel pannello è presente solo l'opzione **Crea sequenza**.



È possibile creare la prima sequenza nel disegno premendo il pulsante **Crea sequenza**. Il nome predefinito della sequenza è **Assembly_Sequence_1**.



- 1 Aggiungi sequenza
- 2 Assieme_Sequenza creato
- 3 Pulsante Opzioni

Aggiungi sequenza

Aggiunge un Assieme_Sequenza nell'elenco.

Assieme_Sequenza creato

Visualizza l'Assieme_Sequenza creato.

Pulsante Opzioni

Visualizza un elenco con le opzioni di modifica per l'Assieme_Sequenza



Modifica step

Apri il pannello **Gestore Sequenza** nella modalità di modifica del blocco in cui è memorizzato l'Assieme_Sequenza.

Nota: Inoltre, il doppio clic su un Assieme_Sequenza apre il pannello **Gestore Sequenza** in modalità di modifica dei blocchi.

Rinomina

Visualizza la finestra di dialogo **Rinomina sequenza** per introdurre il nuovo nome per l'Assieme_Sequenza.

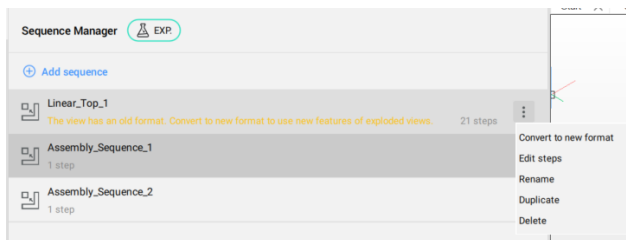
Duplica

Crea un duplicato per l'Assieme_Sequenza.

Elimina

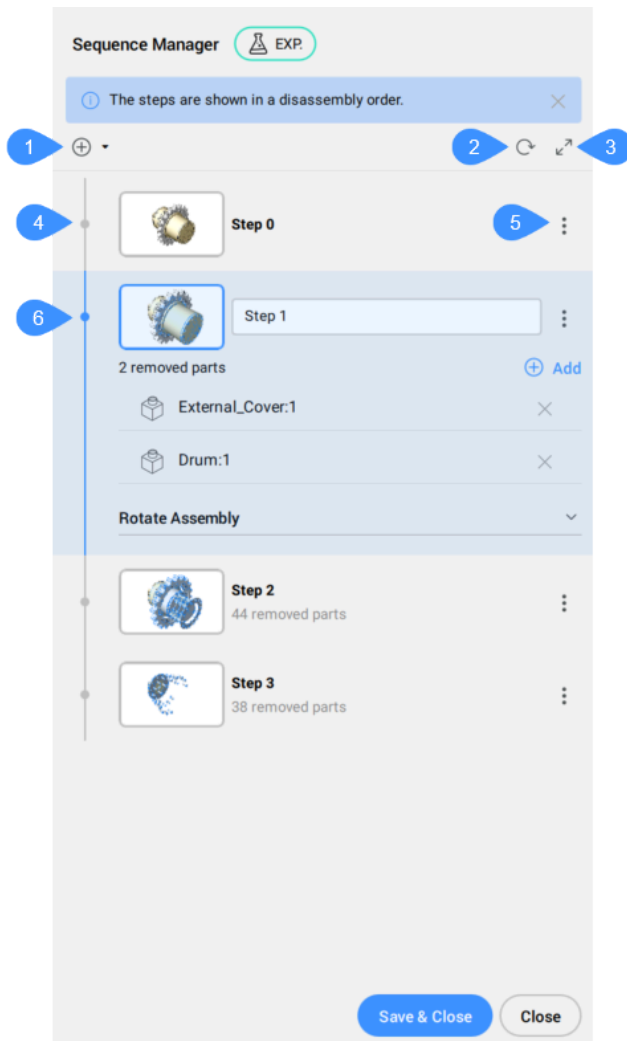
Elimina l'Assieme_Sequenza.

Le viste esplose nel vecchio formato possono essere convertite nel nuovo formato scegliendo l'opzione **Converti in nuovo formato** dal pulsante **Opzioni**.



Quando si apre il pannello **Gestore Sequenza** nella modalità di modifica del blocco in cui è memorizzata la sequenza, è possibile gestire gli step della sequenza.

Il pannello **Gestore Sequenza** in questa modalità mostra un elenco di step della sequenza in ordine di disassemblaggio, con un'anteprima per ogni step e un elenco di tutte le parti in quello step.



- 1 Aggiungi nuovo step
- 2 Aggiorna anteprime
- 3 Passa ad anteprime grandi.
- 4 Elenco step
- 5 Pulsante Opzioni
- 6 Step corrente/attivo

Aggiungi nuovo step

Aggiunge un nuovo step dopo l'ultimo.

L'elenco a discesa contiene diverse opzioni per l'aggiunta dello step:

Dopo l'ultimo step

Aggiunge uno step dopo l'ultimo.

Dopo lo step corrente

Aggiunge uno step dopo lo step corrente.



Prima dello step corrente

Aggiunge uno step prima dello step corrente.

Prima del primo step

Aggiunge uno step prima del primo step.

Aggiorna anteprime

Aggiorna le anteprime dopo i passaggi di modifica.

Passa ad anteprime grandi.

Consente di visualizzare anteprime di grandi dimensioni.

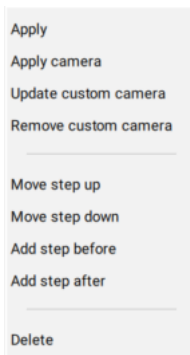
Elenco step

Visualizza gli step della sequenza.

Nota: Imposta lo step come corrente cliccando sulla sua anteprima.

Opzioni

Elenca le opzioni applicabili allo step.



Applica

Imposta lo step come corrente.

Applica fotocamera

Applica la posizione della fotocamera per lo step.

Aggiorna fotocamera personalizzata

Aggiorna la posizione personalizzata della fotocamera.

Rimuovi fotocamera personalizzata

Rimuove la posizione personalizzata della fotocamera.

Sposta sù

Sposta lo step verso l'alto.

Sposta giù

Sposta lo step verso il basso.

Aggiungi step prima

Aggiunge uno step prima di questo.

Aggiungi step dopo

Aggiunge uno step dopo questo.

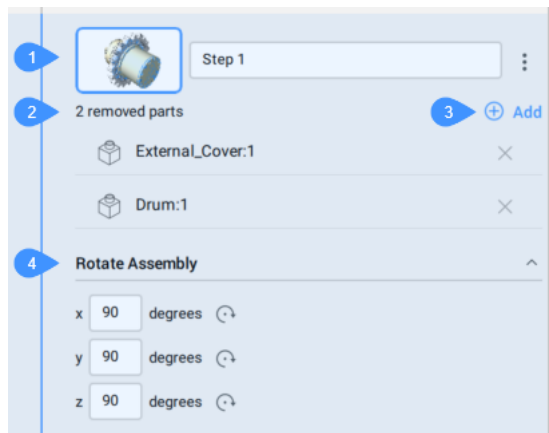


Elimina

Elimina lo step.

Step corrente/attivo

Consente di modificare lo step corrente.



- 1 Anteprima
- 2 Elenco delle parti rimosse
- 3 Aggiungi parte rimossa
- 4 Ruota Assieme

Anteprima

Visualizza anteprima dello step.

Nota: Cliccando sull'anteprima si avvia l'opzione **Applica fotocamera**, per applicare la fotocamera personalizzata.

Elenco delle parti rimosse

Elenca le entità (componenti meccanici) che sono state disassemblate in questo step.

Nota: Ci sono i pulsanti **Mostra di più** e **Mostra meno** per elenchi di grandi dimensioni per gestire la visualizzazione dei componenti.

Aggiungi parte rimossa

Aggiunge uno o più componenti meccanici a questo step.

Ruota Assieme

Ruota l'assieme attorno agli assi X, Y o Z. È possibile cliccare sull'anteprima per mantenere la posizione della fotocamera (**Applica fotocamera**).

La sequenza di assieme viene registrata come blocco di vista esplosa in **Rappresentazioni** nel pannello **Navigatore Meccanico**. Il numero del passaggio è decrescente in modo che la numerazione sia crescente nel comando BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE. La sequenza del blocco di vista esplosa viene invertita per rappresentare la sequenza di assieme o la sequenza di disassemblaggio.

Nota: La sequenza può essere ispezionata con il comando BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE.



7.139.3 Opzioni all'interno del comando

Quando la **Modalità sperimentale** è disabilitata:

Fine

Completa la creazione della sequenza.

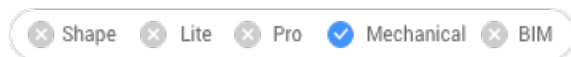
Quando la **Modalità sperimentale** è abilitata:

Intero disegno

Seleziona intero disegno

7.140 BMCHIUDIPANNELLOSEQUENZA

Chiude il pannello **Gestore Sequenza**.



7.140.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Sequenza** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gestore Sequenza** è impilato quando lo chiudete, la scheda o l'icona di **Gestore Sequenza** viene rimossa dalla pila.

7.141 BMAPRIPANNELLOSEQUENZA

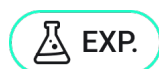
Apri il pannello **Gestore Sequenza**.



7.141.1 Descrizione

Apri il pannello **Gestore Sequenza** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gestore Sequenza** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gestore Sequenza** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

7.141.2 Esclusione di responsabilità



Gestore Sequenza è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando `GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI` per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

7.142 BMEDITASEQUENZASTEP

Modifica uno step della sequenza aggiungendo o rimuovendo parti da esso.





7.142.1 Metodo

Nota: Il comando è disponibile solo per la modifica di uno step da una sequenza.

7.142.2 Esclusione di responsabilità



Gestore Sequenza è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCFUNZIONISPESIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

7.142.3 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi parte

Aggiunge parti allo step selezionato della sequenza.

Rimuovi parte

Rimuove parti dallo step selezionato della sequenza.

7.143 BMMOSTRA

Mostra i componenti meccanici nascosti dal disegno.



7.143.1 Descrizione

Mostra componenti meccanici nascosti precedentemente inseriti nel disegno corrente.

7.143.2 Opzioni all'interno del comando

visualizza TUTto

Mostra tutti gli inserti dei componenti.

nome Componente

Digitare il nome degli inserti componente che si desidera nascondere. Ciò ha effetto su tutti gli inserimenti del componente specificato.

nome Elemento

Digitare il nome dell'elemento componente che si desidera visualizzare.

Se si desidera mostrare un inserto di un componente nidificato (inserto di sottocomponente), digitare prima il nome dell'inserto del componente padre, quindi il nome dell'inserto del componente separato da una barra obliqua (/).

7.144 BMLINEEGUIDA

Crea tutte le linee guida necessarie per le parti selezionate.





7.144.1 Descrizione

Crea tutte le linee guida necessarie selezionando le entità.

Quando si selezionano due parti e una polilinea 3D, viene generata una linea guida personalizzata basata sulla polilinea 3D. Questa linea guida sarà visibile nel **Navigatore Meccanico**.

Nota: Prima di poter eseguire il comando, è necessario selezionare una vista esplosa e aprirla per la modifica.

7.144.2 Opzioni all'interno del comando

utilizza i punti di Origine

Cambia la modalità utilizzata per scegliere il punto di riferimento per le parti all'origine (punto di inserimento) del componente.

utilizzare i punti Centrali

Cambia la modalità utilizzata per scegliere il punto di riferimento per le parti sul punto centrale del rettangolo di selezione del componente.

intero Modello

Seleziona l'intero modello e avvia l'elaborazione.

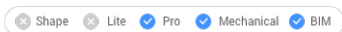
per lo Step corrente

Genera una linea guida per il passaggio corrente, il che significa che verrà visualizzata solo per questo passaggio.

Nota: Per impostazione predefinita, le linee guida vengono generate per lo step corrente.

7.145 BMUNLINK

Interrompe la connessione tra un inserto componente e un solido 3D che contiene l'apertura.



7.145.1 Descrizione

Interrompe la connessione tra un inserto componente (ad esempio una finestra) ed un solido 3D (ad esempio un muro) mantenendo l'apertura selezionando il componente.

7.146 BMUNMECH

Converte i componenti meccanici.



7.146.1 Descrizione

Il comando converte il componente meccanico corrente in un disegno semplice.

Nota: Il comando si applica solo a disegni che sono componenti meccanici.

7.146.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Rimuove la struttura meccanica dal disegno, trasformandola in un disegno semplice.



Gli inserimenti di componenti locali vengono convertiti in riferimenti di blocco (il nome del componente diventa il nome del blocco). Gli inserimenti di componenti esterni vengono convertiti in riferimenti esterni.

No

Interrompe il comando.

7.147 BMAGGIORNA

Ricarica tutti i componenti referenziati da file esterni ed aggiorna le tabelle BOM.



Icona:

7.147.1 Descrizione

Il comando:

- Ricarica i componenti di riferimento da file esterni (BMINSERT).
- Ricostruisce le funzionalità basate su componenti, le caratteristiche di forma in lamiera e i componenti di finestre/porte BIM (vedere layer BC_SUBTRACT, Funzioni Forma, BmInsert).
- Aggiorna la Distinta Materiali (BmBom).
- Rigenera le viste di disegno prodotte dal modello 3D (VISTABASE).

Nota: Se la variabile di sistema BMAUTOUPDATE è impostata su ON, i componenti dell'assieme esterno vengono ricaricati all'apertura del file.

7.147.2 Opzioni all'interno del comando

MOdalità

Definisce la nuova faccia di posizionamento.

Nota: A ciascuna funzionalità basata su componente inserita o componente Finestra BIM è associata una faccia di posizionamento del solido 3D corrispondente a cui è associata la funzionalità. Questa è la faccia che verrà utilizzata per il posizionamento della funzione nel comando BMINSER. La faccia di posizionamento associata alla funzionalità può andare persa durante le operazioni di modellazione o copia oppure può essere assente se la funzionalità è stata inserita in un'area vuota. Il comando BMAGGIORNA consente di riassociare la funzionalità alla sua faccia di posizionamento.

Auto

La faccia di posizionamento per la funzioanlità viene rilevata automaticamente.

Manuale

Selezionare manualmente una nuova faccia di posizionamento.

modello Intero

Aggiorna l'intero modello.

7.148 BMSTILEV

Applica uno stile di visualizzazione ad un componente meccanico inserito.





7.148.1 Descrizione

Applica uno stile di visualizzazione scelto a tutti o solo ad alcuni componenti inseriti digitando ALL o i nomi dei componenti inseriti, separati da barre (/). I nomi degli elementi componenti fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.

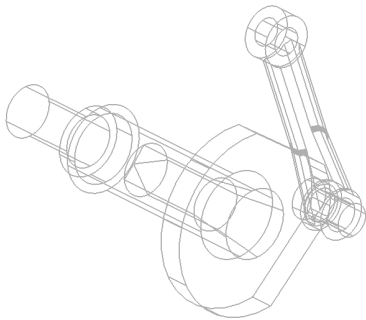
7.148.2 Opzioni all'interno del comando

da Finestra

Applica lo stile di visualizzazione corrente della finestra di layout.

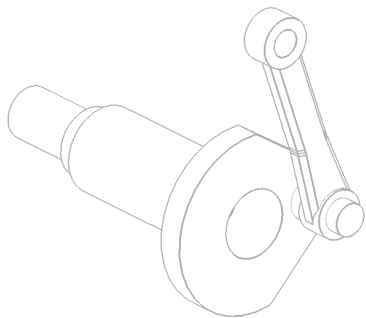
Wireframe

Applica lo stile di visualizzazione Wireframe 3D.



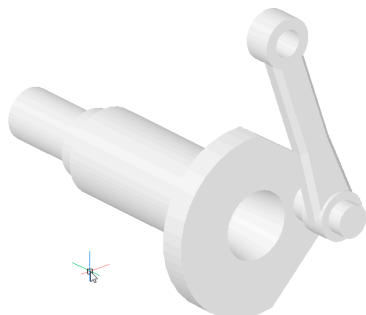
Nascosto

Applica lo stile di visualizzazione Nascosto.



Realistico

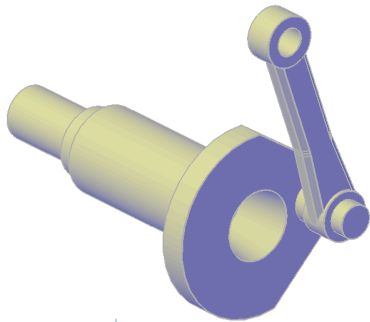
Applica lo stile di visualizzazione Realistico.





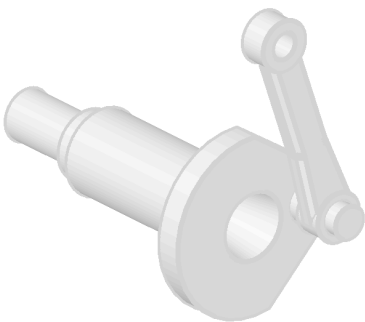
Concettuale

Applica lo stile di visualizzazione Concettuale.



Modellazione

Applica lo stile di visualizzazione Modellazione.



da NOME

Applica uno stile di visualizzazione con nome.

7.149 BMANNOTASALDATURA

Crea annotazioni per entità 2D arbitrarie nello spazio carta con millepiedi e simboli di saldatura.



Icona:

7.149.1 Metodo

Selezionare il tipo di simbolo di saldatura e la curva dallo spazio carta da annotare.

7.149.2 Opzioni all'interno del comando

Fronte

Crea un simbolo di saldatura millepiedi. Selezionate la rappresentazione del simbolo dalla finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Nota: Se le righe sono già caricate, si apre una finestra di messaggio di avviso per concordare la sostituzione delle righe.



Carica il tipolinea

Apri la finestra di dialogo **Carica tipolinea** per selezionare un'altra rappresentazione di simbolo.

Selezionare la curva

Applica il simbolo del millepiedi sulla curva selezionata.

Nota: Viene mostrata un'anteprima del simbolo del millepiedi.

Parziale

Definisce una parte della curva a cui applicare il simbolo del millepiedi.

Inverti

Inverte il lato del simbolo del millepiedi per l'ultima curva selezionata.

Scala

Scala il simbolo del millepiedi per l'ultima curva selezionata.

Lato

Crea un simbolo di saldatura con vista laterale.

Raccordo

Crea un simbolo di raccordo con vista laterale.

Scanalatura-J

Crea un simbolo di scanalatura a J con vista laterale.

Scanalatura-V

Crea un simbolo di scanalatura a V con vista laterale.

Scanalatura-U

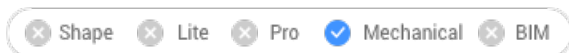
Crea un simbolo di scanalatura a U con vista laterale.

Saldatura

Crea un simbolo di saldatura con vista laterale.

7.150 BMSALDATURA

Crea una saldatura ad angolo o scanalatura per facce (o due gruppi di facce) di solidi 3D diversi.



Icona:

7.150.1 Metodo

Selezionare le facce dei due solidi 3D (membri) tra i quali verrà creata la saldatura, se possibile:

- Per la saldatura d'angolo è possibile selezionare una faccia del primo elemento e una o più facce del secondo membro.
- Per la saldatura scanalata è possibile selezionare una o più facce del primo elemento e una o più facce del secondo elemento.



Nota: Quando l'operazione non è possibile per tutte le facce selezionate, sullo schermo apparirà un richiamo di notifica. Cliccare **Ulteriori dettagli...** per aprire il pannello **Report** in cui sono elencate le facce non incluse nell'operazione.

7.150.2 Opzioni all'interno del comando

Raccordo

Crea una saldatura d'angolo utilizzando una delle seguenti dimensioni, in base al valore della variabile di sistema FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT:

Input Z

Specifica un valore per la lunghezza Z (Gamba) della saldatura d'angolo.

Nota: La dimensione Z predefinita viene memorizzata dalla variabile di sistema FILLETWELDINGZSIZE.

Input A

Specifica un valore per la dimensione A (Gola) della saldatura d'angolo.

Nota: La dimensione A predefinita viene calcolata come valore $FILLETWELDINGSIZE * \sin(45 \text{ gradi})$.

Scanalatura

Crea una saldatura scanalata.

Nota: Le funzionalità di saldatura vengono aggiunte nel pannello **Navigatore Meccanico**. Il menu contestuale di una funzionalità di saldatura contiene l'opzione **Aggiungi proprietà simbolo di saldatura** che apre la finestra di dialogo **Simbolo Saldatura** (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Simbolo Saldatura**). Le proprietà del simbolo di saldatura possono essere modificate o eliminate. Successivamente, nelle viste di disegno (Spazio Carta), è possibile creare i simboli di saldatura corrispondenti utilizzando il comando BMSALDATURASIMMETRICA.

7.151 BMSALDATURASIMMETRICA

Posiziona i simboli di saldatura aggiunti ad una funzionalità di saldatura nelle viste del disegno.

7.151.1 Descrizione

Recupera le informazioni di saldatura (simboli di saldatura) dai corpi di saldatura 3D che contengono funzionalità di saldatura. Le informazioni di saldatura vengono create con l'opzione **Aggiungi proprietà simbolo di saldatura** dal menu contestuale di una funzionalità di saldatura dal pannello **Navigatore Meccanico**.

Questo comando è disponibile solo in Spazio Carta.

7.151.2 Metodo

Selezionare il solido di saldatura per recuperarne il simbolo di saldatura.

Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).



- b Aprire un disegno ACM esistente e avviate la creazione di simboli speciali.

Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

7.151.3 Opzioni all'interno del comando

AUto

Recupera i simboli di saldatura creati per tutti i solidi di saldatura visibili delle finestre di layout selezionate.

7.152 BMXCONVERT

Converte i solidi X-Hardware in componenti meccanici.

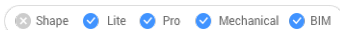


7.152.1 Descrizione

Converte solidi X-Hardware nel disegno corrente in componenti meccanici.

7.153 CONTORNI

Crea polilinee chiuse da entità che formano un contorno.



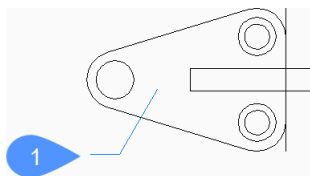
Icona:

Alias: CON, PPOLI

7.153.1 Descrizione

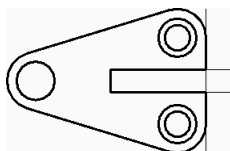
Crea polilinee chiuse, definite dalle entità circostanti. Le opzioni consentono di selezionare un punto interno, specificare l'insieme di contorni e rilevare le isole.

Entità originali:



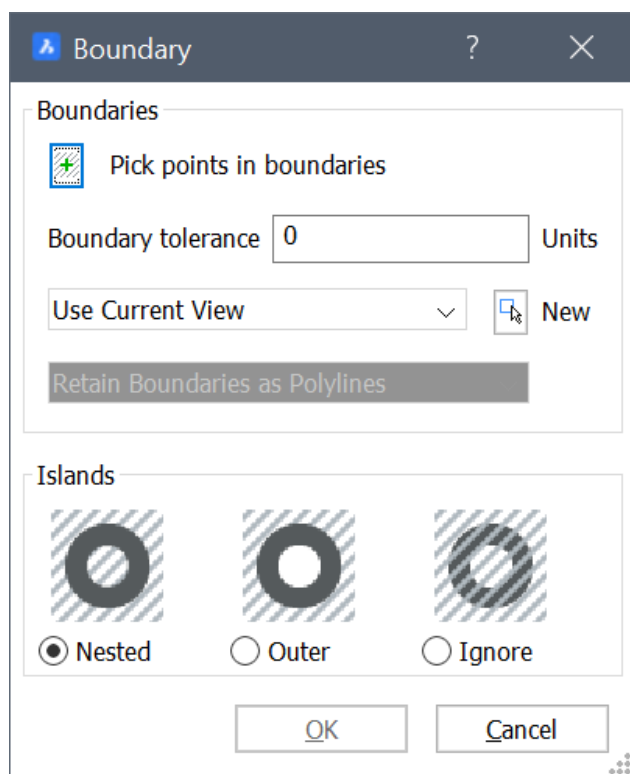
1 Punto interno

Polilinee risultanti:



7.153.2 Finestra di dialogo Contorno

Per iniziare a creare i contorni, selezionare le opzioni nella finestra di dialogo Contorno.



Contorni

Specificare le opzioni di contorno.

Scegli punti nel contorno

Specificare un punto all'interno di un'area racchiusa per la quale si desidera creare un contorno. È possibile continuare a selezionare altri punti fino a quando non si preme INVIO per tornare alla finestra di dialogo Contorno.

Opzioni aggiuntive: [Seleziona entità/Annulla]



Tolleranza spazio

Specifica il vuoto più grande che può esistere nel contorno affinché BricsCAD consideri comunque l'area chiusa. Quando la tolleranza spazio è 0, non possono esistere spazi vuoti.

Gruppo contorni

Specifica dove BricsCAD deve cercare le entità che compongono il contorno.

- **Utilizza Vista Corrente:** ricerca tutte le entità nel riquadro di visualizzazione corrente.
- **Utilizza Gruppo Contorni:** consente di cercare solo il gruppo di selezione corrente.
- **Nuovo:** consente di creare un nuovo gruppo di selezione. Premere INVIO per completare la selezione delle entità e tornare alla finestra di dialogo Contorno.

Mantieni contorni come Polilinee [Sola lettura]

Indica come vengono mantenuti i contorni.

Stile visualizzazione isola

Specifica il rilevamento delle isole. Un'isola è un'area all'interno di un contorno.

Normale

Tratta ogni isola come un contorno.

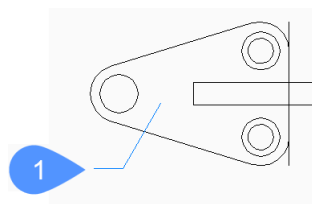
Esterno

Crea un contorno solo delle entità più esterne.

Ignora

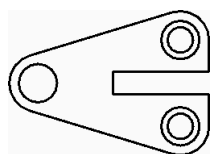
Ignora le aree più interne. Viene creato un contorno tra l'area più esterna e le isole.

Entità originali:

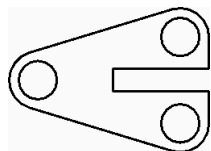


1 Punto interno

Normale:

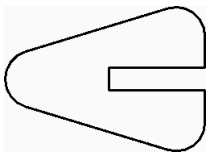


Esterno:





Ignora:



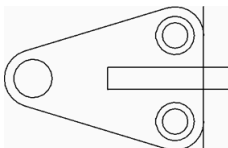
7.153.3 Opzioni all'interno del comando

Dopo aver iniziato a creare un contorno, potrebbe essere disponibile la seguente opzione:

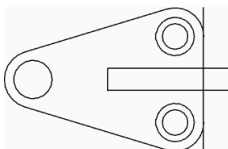
Seleziona entità

Selezionare le entità da utilizzare come contorni.

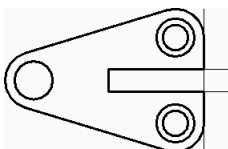
Entità originali:



Entità selezionate:



Polilinee risultanti:



Annulla

Annulla l'ultimo punto di selezione interno e continua a selezionare i punti per specificare altre aree chiuse.

7.154 -CONTORNI

Crea polilinee chiuse da entità che formano un contorno.



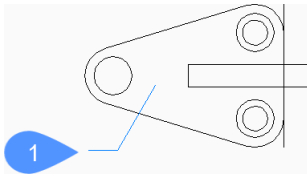
Alias: -CON

7.154.1 Descrizione

Creare polilinee chiuse, definite dalle entità circostanti utilizzando la Barra dei comandi. Le opzioni consentono di selezionare un punto interno, specificare l'insieme di contorni e rilevare le isole. Vedere il comando CONTORNI per accedere a funzionalità simili utilizzando una finestra di dialogo.

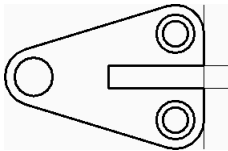


Entità originali:



1 Punto interno

Polilinee risultanti:



7.154.2 Metodi per creare un contorno

Vi è un metodo per iniziare a creare un contorno:

- Punto interno

Punto interno

Per iniziare a creare contorni, specificare un punto all'interno di un'area racchiusa per il quale si desidera creare un contorno. È possibile continuare a selezionare altri punti fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando.

Opzioni alternative: [Avanzate/ANnulla]

7.154.3 Opzioni all'interno del comando -CONTORNI

Dopo aver iniziato a creare un contorno, potrebbe essere disponibile la seguente opzione:

Avanzato

Scegliere di modificare le opzioni di contorno o il rilevamento dell'isola.

Contorno

Specifica dove BricsCAD deve cercare le entità che compongono il contorno.

- **Nuovo:** crea un nuovo gruppo di selezione di entità che costituiscono il contorno.
- **Tutto:** seleziona tutte le entità nella finestra corrente.

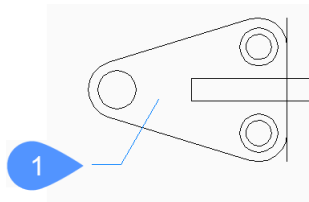
Individua isole

Specifica il rilevamento delle isole. Un'isola è un'area all'interno di un contorno.

- **Sì:** tratta ogni isola come un contorno.
- **No:** crea un contorno solo delle entità più esterne.
- **solo Esterno:** ignora le aree più interne. Viene creato un contorno tra l'area più esterna e le isole.

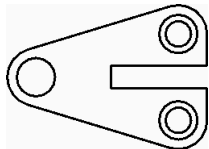


Entità originali:

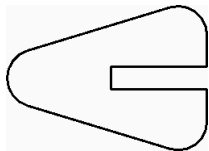


1 Punto interno

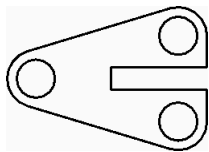
Sì:



No:



Solo esterno:



Esci

Ritorna alla precedente richiesta.

Annulla

Annulla l'ultimo punto di selezione interno e continua a selezionare i punti per specificare altre aree chiuse.

7.155 PARALLELEPIPEDO

Crea un solido 3D a forma di parallelepipedo.

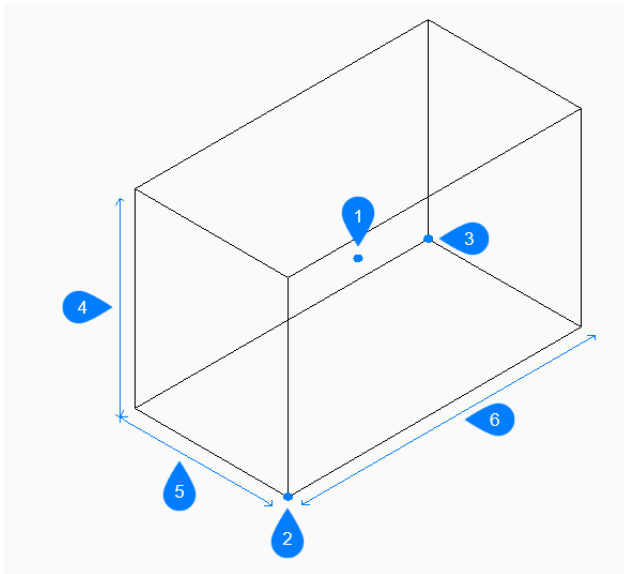
Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando PARALLELEPIPEDO lancia il comando AI_BOX.



Icona:

7.155.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di parallelepipedo rettangolare o quadrato. Scegliere tra una combinazione di opzioni tra cui angolo, centro, lunghezza, larghezza, altezza e cubo.



- 1 Centro del parallelepipedo
- 2 Angolo del parallelepipedo
- 3 Angolo opposto
- 4 Altezza
- 5 Larghezza
- 6 Lunghezza

7.155.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un parallelepipedo:

- Impostare angolo del parallelepipedo
- Centro

7.155.3 Opzioni all'interno del comando

Impostare angolo del parallelepipedo

Consente di specificare un angolo per la base del parallelepipedo.

Impostare angolo opposto

Consente di specificare l'angolo opposto per la base del parallelepipedo a cui applicare sia la lunghezza che la larghezza. Il parallelepipedo viene creato parallelamente agli assi X e Y.

Altezza parallelepipedo

Specificare l'altezza del parallelepipedo.

Centro

Consente di iniziare a creare un parallelepipedo specificando il centro del parallelepipedo.

Cubo

Consente di specificare una singola distanza da utilizzare per la lunghezza, la larghezza e l'altezza del parallelepipedo.



Lunghezza del lato

Consente di specificare la lunghezza del lato del parallelepipedo.

Larghezza parallelepipedo

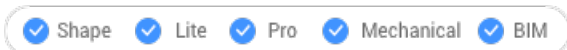
Specifica la larghezza del parallelepipedo.

2Punti

Specifica l'altezza del parallelepipedo selezionando due punti qualsiasi.

7.156 SPEZZA

Rimuove una parte di un'entità.



Icona:

Alias: SZ

E' possibile spezzare archi, cerchi, ellissi, linee, polilinee, raggi e linee di costruzione.

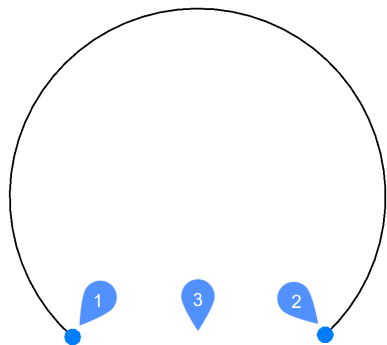
Nota: Spezzando un cerchio, lo si converte in un arco. Un raggio viene spezzato in un raggio e in una linea. Una linea di costruzione viene spezzata in due raggi.

7.156.1 Metodo

Quando si spezzano le entità, è necessario specificare due punti per l'interruzione. La porzione tra i due punti di interruzione viene rimossa.

Su archi e cerchi, l'interruzione avviene in senso antiorario dal primo al secondo punto di interruzione.

Nota: Per impostazione predefinita, il punto utilizzato per selezionare l'entità diventa il primo punto di interruzione.



- 1 Primo punto interruzione
- 2 Secondo punto interruzione
- 3 Parte rimossa

7.156.2 Opzioni all'interno del comando

Primo punto interruzione

Specifica l'inizio della parte dell'entità da rimuovere.



coincidente con primo punto (@)

Specifica che il primo e il secondo punto di interruzione si trovano nella stessa posizione sull'entità. L'entità selezionata viene suddivisa in due parti connesse.

7.157 BREAKLINE (Express Tools)

Crea una polilinea con un simbolo di linea di discontinuità.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

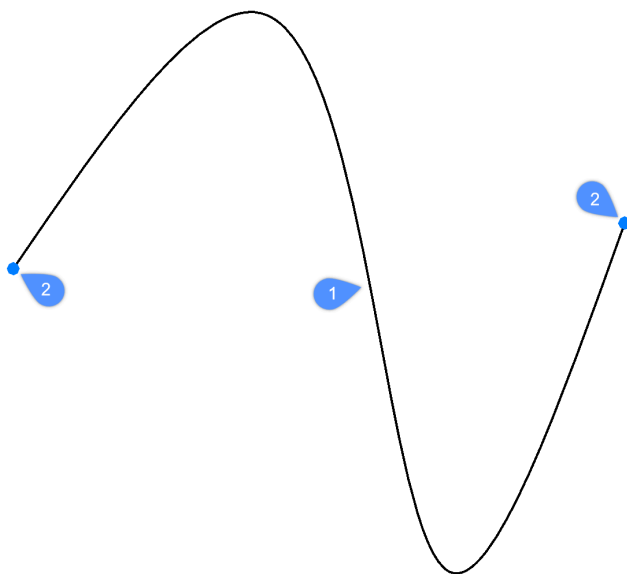
Icona: 

7.157.1 Metodo

Specificare il primo e il secondo punto per la linea di discontinuità, quindi specificare la posizione del simbolo della linea di discontinuità.

È possibile personalizzare il simbolo della linea di discontinuità attenendosi alla seguente procedura:

- 1 Aprire un nuovo disegno.
- 2 Disegna un simbolo (1).
- 3 Imposta il layer **Defpoints** come corrente.
- 4 Aggiungere due punti (2) al simbolo, utilizzando il comando PUNTO. La linea di discontinuità intersecherà il simbolo in questi punti.



- 5 Salvare il disegno nella cartella ExpressTools. Il percorso predefinito è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD V24 it_IT\ExpressTools*.

7.157.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco

Specifica il blocco utilizzato come simbolo della linea di discontinuità.

Nota: Il blocco predefinito è definito dal file **brkline.dwg**.



Dimensione

Imposta la dimensione del simbolo della linea di discontinuità.

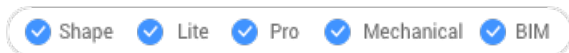
Nota: La dimensione del simbolo della linea di discontinuità determina la lunghezza minima della linea di discontinuità.

Estendi

Imposta la lunghezza dell'estensione della linea di discontinuità quando viene aggiunto un simbolo di interruzione.

7.158 BROWSER

Apri il browser Web predefinito.



7.158.1 Descrizione

Apri il browser Web predefinito per navigare in Internet a partire da un URL specificato. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

7.159 SALVABLOCNOME

Apri la finestra di dialogo **Salva Definizione di Blocco**.



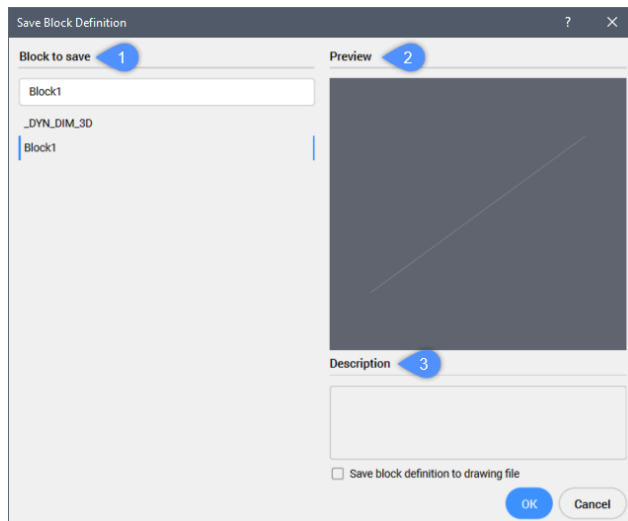
Icona:

7.159.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Salva Definizione Blocco** per copiare la definizione di blocco corrente con un nuovo nome.

Nota:

- Questo comando è disponibile solo nell'**Editor Blocchi** ed è possibile accedervi dalla barra multifunzione o richiamarlo dalla riga di comando.
- È possibile accedere all'**Editor Blocchi** con il comando MODIFBLOC o mediante il doppio clic sul blocco che si desidera modificare.



- 1 Blocco da salvare
- 2 Anteprima
- 3 Descrizione

7.159.2 Blocco da salvare

Specifica un nuovo nome per un blocco selezionato di cui creare una copia.

7.159.3 Anteprima

Visualizza un'anteprima del blocco selezionato.

7.159.4 Descrizione

Visualizza la descrizione del blocco selezionato.

7.160 BTRIM (Express Tools)

Taglia le entità in entità nidificate in blocchi e riferimenti esterni.

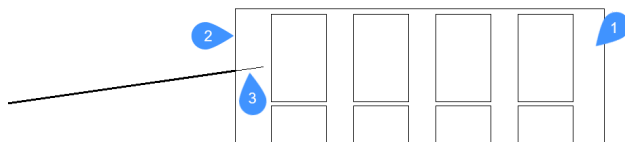


Icona:

7.160.1 Metodo

Selezionare una o più entità (2) nidificate in blocchi o riferimenti esterni (1) da utilizzare come bordo di taglio, quindi premere INVIO.

Selezionare l'entità da tagliare (3) e premere INVIO.



- 1 Blocco/Entità riferimento esterno



- 2 Bordo di taglio (un'entità nidificata nel blocco/entità riferimento esterno, in questo caso un rettangolo)
- 3 Entità da tagliare

Nota: Passare alla modalità estendi: tenere premuto il tasto Maiusc per selezionare un'entità da estendere alle entità limite più vicine. Vedere il comando BEXTEND.

7.160.2 Opzioni all'interno del comando

Intercetta

Seleziona tutte le entità che attraversano una polilinea di selezione. L'intercetta di selezione è costituita da una serie di segmenti di linea temporanei. L'intercetta di selezione non forma un loop chiuso.

Interseca

Seleziona le entità all'interno e che incrociano un'area rettangolare definita da due punti.

Modalità spigolo

Alterna tra **Estendi** e **Nessuna estensione**.

Estendi

Estende l'oggetto del contorno lungo il suo percorso naturale per intersecare un altro oggetto o il suo spigolo implicito nello spazio 3D.

Non estende

Specifica che l'oggetto deve estendersi solo fino a un oggetto del contorno che lo interseca effettivamente nello spazio 3D.

Proiezione

Specifica il metodo di proiezione utilizzato per l'estensione degli oggetti.

Nessuna proiezione

Estende solo le entità che intersecano i contorni reali nello spazio 3D.

piano xy dell'Ucs

Proietta le entità e i contorni sul piano x,y dell'UCS corrente, quindi estende le entità proiettate che intersecherebbero i limiti proiettati.

Vista Corrente

Proietta le entità nella vista corrente e quindi le estende di conseguenza.

Cancella

Elimina le entità selezionate.

7.161 BURST (Express Tools)

Esplosione i blocchi, convertendo i valori degli attributi in entità di testo.



Icona:

7.161.1 Metodo

Selezionare il blocco che si desidera esplodere e premere Invio.



8. C

8.1 CAEANALIZZA2D (Sperimentale)

Esegue un'Analisi agli Elementi Finiti 2D.

8.1.1 Esclusione di responsabilità



CAEANALIZZA2D è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

8.1.2 Descrizione

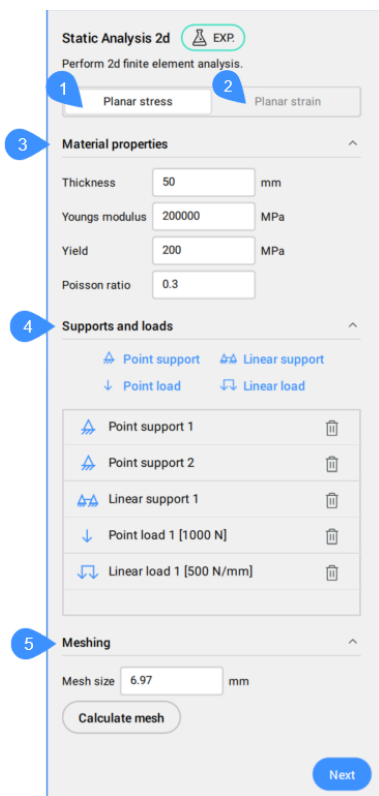
Esegue un'Analisi agli Elementi Finiti 2D per un contorno 2D chiuso o una faccia piana 3D che deve trovarsi nel piano XY del sistema di coordinate globali.

8.1.3 Metodo

Selezionare un contorno 2D chiuso o una faccia piana 3D come input per aprire il pannello contestuale dei comandi di **Analisi Statica 2D** che consente di definire i parametri fisici e materiali, i carichi e i supporti e una mesh per il contorno di input. Quindi eseguire l'analisi e ispezionare visivamente e interagire con i risultati dell'analisi.

I parametri materiali e fisici includono i moduli di Young, il rapporto di Poisson, la resa, e lo spessore. I carichi includono le forze puntuali e le pressioni lineari, mentre i vincoli includono i supporti puntuali e lineari. I risultati dell'analisi contengono un riepilogo dei valori di input, alcuni valori di output globali (tempo di esecuzione, sollecitazione massima di von Mises, spostamento massimo e un fattore di sicurezza) e una visualizzazione mesh colorata dello spostamento o delle sollecitazioni di Von Mises.

Nota: Le opzioni all'interno della Barra dei comandi riflettono le opzioni disponibili nel pannello contesto comando.



- 1 Modalità sollecitazione planare
- 2 Modalità deformazione planare
- 3 Proprietà del materiale
- 4 Vincoli e carichi
- 5 Mesh

Modalità sollecitazione planare

Esegue l'analisi in modalità Sollecitazione planare. Questa modalità deve essere utilizzata quando si presume che il tensore di sollecitazione non abbia componenti fuori dal piano.

Modalità deformazione planare

Esegue l'analisi in modalità Deformazione planare. Questa modalità dovrebbe essere utilizzata quando si presume che la deformazione nella direzione Z sia pari a zero.

Proprietà del materiale

Definisce le proprietà del materiale.

Spessore

Definisce lo spessore del materiale.

Modulo di Young

Definisce il modulo di Young del materiale.

Snervamento

Definisce lo snervamento del materiale.



Rapporto di Poisson

Definisce il rapporto di Poisson.

Vincoli e carichi

Definisce i Carichi (forze puntuali e pressioni lineari) e i vincoli (punti e supporti lineari).

Vincolo puntuale

Definisce il punto di appoggio esterno cliccando sulla posizione del punto sul contorno della regione nel disegno. Il vincolo esterno puntuale ha una rappresentazione grafica (simbolo) nel disegno.

Nota: La scala di annotazione determina la dimensione dei supporti e dei simboli di carico nello spazio modello.

Vincolo lineare

Definisce il vincolo esterno lineare cliccando sulle posizioni del primo e del secondo punto sul contorno della regione nel disegno. Il supporto lineare ha una rappresentazione grafica nel disegno.

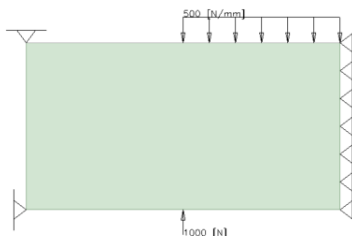
Carico puntuale

Definisce il carico puntuale cliccando sulla posizione del punto sul contorno della regione nel disegno. Quindi, specificare l'angolo del carico rispetto alla tangente del contorno (90 gradi per impostazione predefinita, ad esempio, perpendicolare al contorno) e specificare l'ampiezza del carico puntuale. Il carico puntuale ha una rappresentazione grafica nel disegno.

Carico lineare

Definisce un carico lineare cliccando sulle posizioni del primo e del secondo punto sul contorno della regione nel disegno. Quindi, è necessario specificare l'angolo di pressione lineare rispetto alla tangente del contorno (90 gradi per impostazione predefinita, ad esempio, perpendicolare al contorno) e specificare l'ampiezza della pressione lineare in. Il carico lineare ha una rappresentazione grafica nel disegno.

Rappresentazione grafica dei supporti e dei carichi:



Elenco dei supporti e dei carichi

Elenca tutti i supporti e i carichi aggiunti. Ognuno di essi può essere eliminato.

Mesh

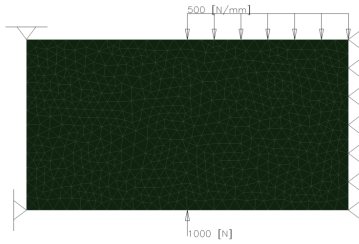
Definisce una mesh per il contorno di input.

Dimensione della mesh

Definisce la lunghezza desiderata del bordo degli elementi mesh.

Calcola/aggiorna mesh

Genera la mesh per la regione data, le dimensioni della mesh, i carichi e i vincoli specificati. La mesh viene visualizzata nella regione selezionata nel disegno. La mesh deve essere aggiornata dopo aver modificato le dimensioni, i carichi o i vincoli della stessa.



Premendo il pulsante **Seguente**, si apre il risultato dell'analisi:

Static Analysis 2d EXP
Perform 2d finite element analysis.

1 Input values

Solver	Native
Mode	Planar stress
Thickness	5.000e+1 mm
Youngs modulus	2.000e+5 MPa
Yield	2.000e+2 MPa
Poisson ratio	3.000e-1

2 Output values

Execution time	2.400e+1 ms
Max Von Mises stress	2.928e+1 MPa
Max displacement	5.530e-3 mm
Safety factor	6.831e+0

3 Mesh visualization

Displacement factor: [Slider]

Colored quantity: Von Mises stress

Color scale for Von Mises stress:

- 2.928e+1 MPa (Red)
- 2.347e+1 MPa (Orange)
- 1.766e+1 MPa (Yellow)
- 1.185e+1 MPa (Green)
- 6.044e+0 MPa (Light Green)
- 2.358e-1 MPa (Blue)

Buttons: Back, Exit

- 1 Valori di input
- 2 Valori di output
- 3 Visualizzazione mesh

Valori di input

Visualizza i valori di input definiti nel pannello precedente.

Valori di output

Visualizza i valori di output calcolati.

Tempo di esecuzione

Visualizza il tempo di esecuzione.

Stress di Max Von Mises

Visualizza la sollecitazione massima di Von Mises.

Spostamento massimo

Visualizza lo spostamento massimo calcolato.



Fattore di sicurezza

Visualizza il fattore di sicurezza calcolato.

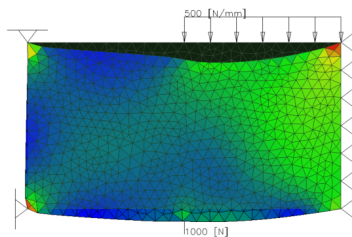
Visualizzazione mesh

Controlla la visualizzazione dei risultati sulla mesh.

Fattore di spostamento

Definisce il fattore di spostamento.

Lo spostamento effettivo dei nodi nella mesh è in genere molto piccolo e difficile da notare nel disegno. Il fattore di spostamento può essere utilizzato per esagerare lo spostamento dei nodi nella mesh.

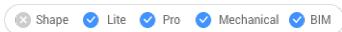


Quantità colorata

Visualizza una legenda della mappa dei colori con i valori numerici per lo **Spostamento** e la **Sollecitazione di Von Mises** (vedere l'elenco a discesa).

8.2 CAL

Apri la calcolatrice di BricsCAD.

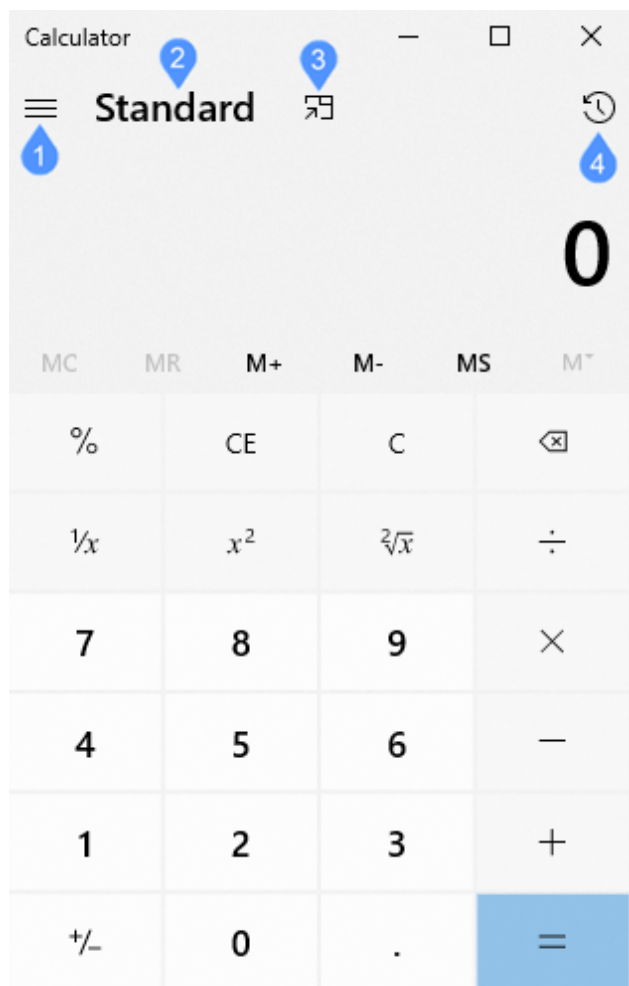


8.2.1 Descrizione

Apri la calcolatrice di BricsCAD per eseguire le operazioni di calcolo e conversione più comuni. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

La finestra di dialogo **Calcolatrice** visualizza la calcolatrice del software.

Quando si utilizza la vista Standard, include 4 aree.

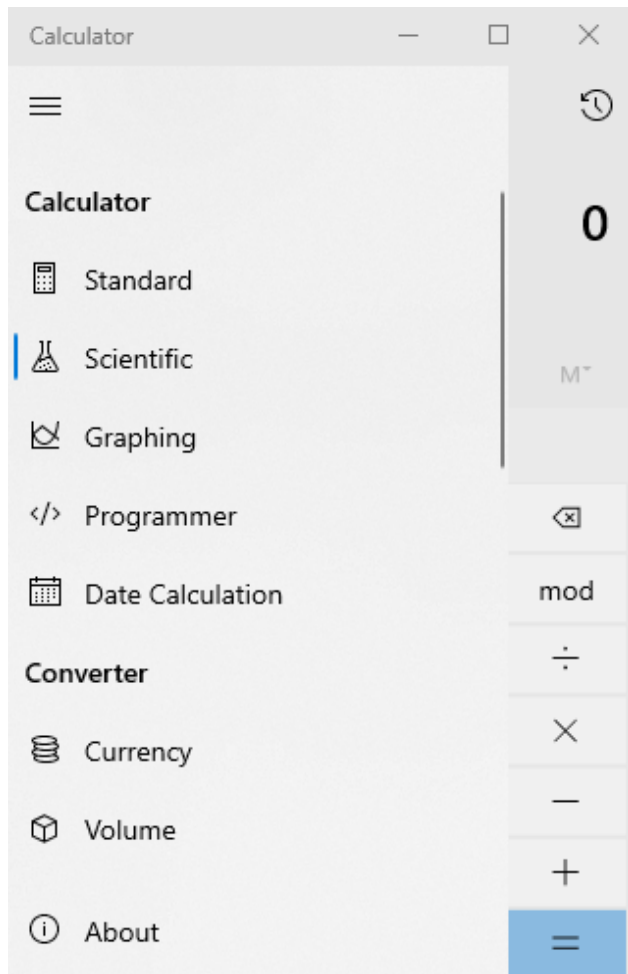


- 1 Vista
- 2 Nome della vista
- 3 Mantieni in primo piano
- 4 Cronologia

8.2.2 Vista

Visualizza le possibili visualizzazioni tra cui è possibile scegliere.

Possiede 2 categorie tra cui scegliere: **Calcolatrice** (Standard, Scientifica, Grafica, Programmatore, Calcolo della data) e **Convertitore** (Valuta, Volume, Lunghezza, Peso e massa, Temperatura, Energia, Area, Velocità, Orario, Potenza, Dati, Pressione, Angolo).



8.2.3 Nome della vista

Visualizza il nome della vista corrente.

8.2.4 Mantieni in primo piano

È inoltre possibile utilizzare la scorciatoia da tastiera ALT + Su per accedere a questa funzionalità. Si noti che questa funzione è disponibile solo per la visualizzazione Standard.

8.2.5 Cronologia

Visualizza la cronologia dei calcoli effettuati nella sessione corrente.

Nota: Questa funzione è disponibile solo per la calcolatrice standard e scientifica.

8.3 CALLOUT



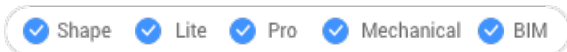


8.3.1 Descrizione

Si tratta di un comando di servizio che non deve essere immesso direttamente dall'utente. Viene utilizzato dal programma quando viene selezionata una voce del menu contestuale.

8.4 APPFOT

Posiziona nei disegni i glifi della fotocamera che puntano agli obiettivi e crea viste con nome.



Icona:

8.4.1 Metodo

Specificare la posizione della fotocamera e la posizione dell'obiettivo (il punto in cui la telecamera guarda). Nel disegno viene visualizzato un glifo della fotocamera per indicare la posizione della stessa.

Nota: Nel disegno viene visualizzato un glifo della fotocamera per indicare la posizione della stessa.

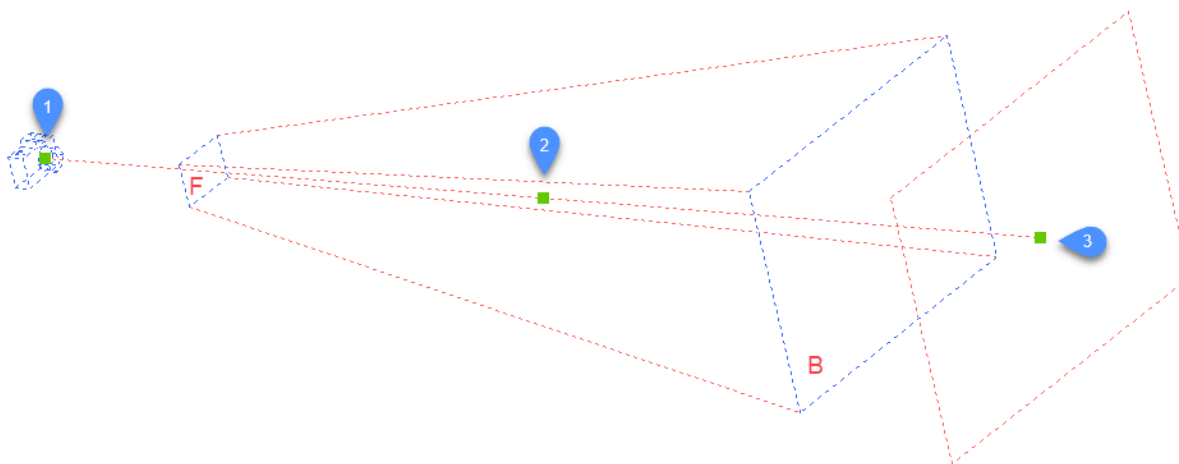
Modifica mediante grip

Le fotocamere possono essere modificate direttamente tramite i grip:

Selezionare il glifo della fotocamera nel disegno. Si noti che ha tre grip. I piani di ritaglio anteriore (F di front) e posteriore (B di back) vengono visualizzati con una linea tratteggiata blu.

Trascinare i grip per eseguire le seguenti azioni:

- Posizionare la fotocamera (1).
- Spostare la definizione della fotocamera nel suo complesso (2).
- Posizionare l'obiettivo (3).



8.4.2 Opzioni all'interno del comando

?

Visualizza l'elenco di fotocamere esistenti. Premere Invio per elencare tutte le fotocamere esistenti.

Utilizzare i caratteri jolly (* o ?) per elencare una selezione di fotocamere. Ad esempio, Cam* elenca tutti i nomi delle telecamere che iniziano con "cam" e ?a* elenca tutti i nomi delle telecamere la cui seconda lettera è "a"



Nome

Assegna un nome alla nuova fotocamera.

Posizione

Posiziona l'apparecchio fotografico selezionando un punto nel disegno o digitando le coordinate x, y, z nella Barra dei comandi.

Altezza

Imposta l'altezza (coordinata z) della fotocamera.

Obiettivo

Posiziona la destinazione, ovvero il punto in cui la fotocamera guarda selezionando un punto nel disegno o digitando le coordinate x, y, z nella Barra dei comandi.

Distanza focale

Definisce la lunghezza dell'obiettivo. Un numero più piccolo, ad esempio 20, fornisce un campo visivo più ampio, mentre un numero più alto, ad esempio 200, fornisce uno sguardo più ravvicinato, come un obiettivo zoom su una fotocamera.

Ritaglio

Definisce i piani di ritaglio anteriore e posteriore, che tagliano la vista.

Vista

Imposta la fotocamera come vista corrente.

Nota: Le proprietà di una vista fotocamera possono essere modificate:

- nella finestra di dialogo visualizzata dal comando VISTA.
- nel pannello Proprietà dopo aver selezionato il glifo della fotocamera nel disegno.

Camera	
General	
Handle	9B
Camera	
Name	Camera2
Camera	50.96, 233.35, 135.2
X	50.96
Y	233.35
Z	135.22
Target	50.96, 120.35, 172.2
X	50.96
Y	120.35
Z	172.22
Lens length	100 mm
Field of view	19.85
Roll angle	0
Plot glyph	Yes
Clipping	
Front plane	100 mm
Back plane	20 mm
Clipping	Front and back on



8.5 CDORDER (Express Tools)

Dispone l'ordine di visualizzazione delle entità in base al colore dell'indice.

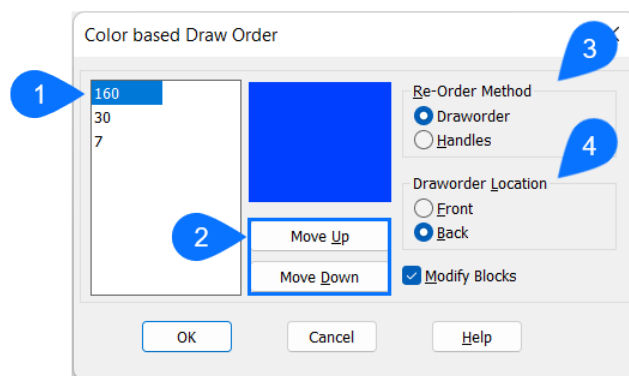
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 1 2 3

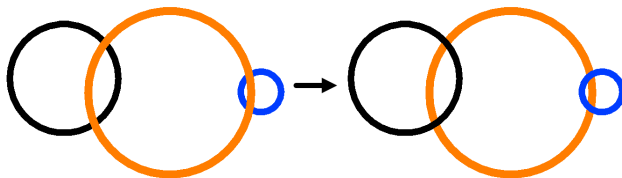
8.5.1 Metodo

Selezionare le entità che si desidera ordinare. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Ordine di Visualizzazione basato sul colore**, in cui è possibile specificare la priorità del colore.

La finestra di dialogo **Ordine di Visualizzazione basato sul colore** consente di specificare l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate in base al loro indice di colore.



- 1 Elenco dei colori
- 2 Pulsanti di spostamento verso l'alto e verso il basso
- 3 Metodo Riordinamento
- 4 Posizione Ordine di Visualizzazione



8.5.2 Elenco dei colori

Elenca gli indici di colore delle entità selezionate.

Nota: Il primo colore dell'elenco colloca le entità nella parte anteriore, mentre l'ultimo colore le colloca nella parte posteriore.

8.5.3 Pulsanti di spostamento verso l'alto e verso il basso

Sposta in Alto

Sposta il colore selezionato in alto nell'elenco.



Sposta in Basso

Sposta il colore selezionato in basso nell'elenco.

8.5.4 Metodo Riordinamento

Ordinedis

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate utilizzando il comando ORDINEDIS.

Handles

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate riordinando le entità nel database del disegno.

8.5.5 Posizione Ordine di Visualizzazione

Davanti

Colloca le entità selezionate davanti alle entità non specificate nell'elenco dei colori.

Dietro

Colloca le entità selezionate dietro le entità non specificate nell'elenco dei colori.

Modifica blocchi

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità nei blocchi.

8.6 -CDORDER (Express Tools)

Dispone l'ordine di disegno delle entità in base al colore indice tramite la barra dei comandi.



8.6.1 Opzioni all'interno del comando

Ordinedis

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate utilizzando il comando ORDINEDIS.

Inserire uno o più numeri di colore, separati da una virgola

Consente di specificare gli indici dei colori, separati da virgola.

Nota: Il primo colore posiziona le entità in primo piano, mentre l'ultimo colore posiziona le entità nella parte posteriore.

Specificare la posizione dell'ordine di disegno delle entità

Permette di scegliere tra **Fronte** e **Dietro**.

Davanti

Colloca le entità selezionate davanti alle entità non specificate nell'elenco dei colori.

Dietro

Colloca le entità selezionate dietro le entità non specificate nell'elenco dei colori.

Ridefinire l'ordine di disegno all'interno dei blocchi selezionati?

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità nei blocchi.

U

I blocchi selezionati vengono riordinati.

V

I blocchi selezionati rimangono invariati.

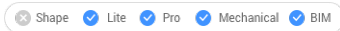


Handles

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate riordinando le entità nel database del disegno.

8.7 SNAPCENTRO

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Centro**.



Icona:

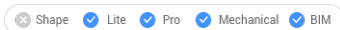


8.7.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Centro** per abilitare o disabilitare lo snap al centro. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

8.8 DISSOCIACENTRO

Interrompe l'associazione di un'entità linea d'asse con due linee selezionate oppure un marcatore centro con un cerchio o un arco.



Icona:

8.8.1 Descrizione

Interrompe l'associazione delle entità linea d'asse e marcatore centro con le entità associate, ad esempio linee, archi e cerchi.

8.9 LINEAASSE

Crea una linea d'asse



Icona:

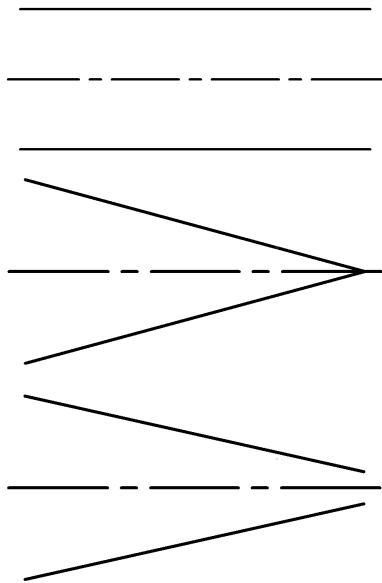


Alias: CL

8.9.1 Descrizione

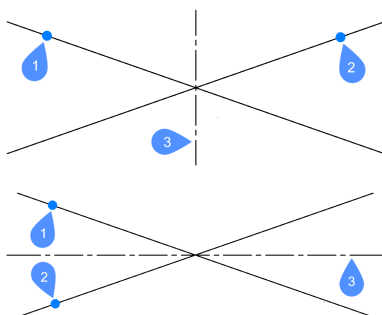
Crea una geometria di linea d'asse associata a due linee o segmenti di polilinea selezionati.

Nota: Le linee d'asse sono entità di riferimento disegnate per indicare gli assi di simmetria.



8.9.2 Metodo

Quando si applica una linea d'asse all'intersezione di due linee, la posizione dei punti selezionati determina la direzione della linea d'asse.



- 1 Primo segmento selezionato.
- 2 Secondo segmento selezionato.
- 3 Linea d'asse risultante.

Le linee e i segmenti di polilinea possono essere selezionati all'interno dei blocchi e nelle finestre delle viste del disegno. È possibile selezionare due segmenti della stessa polilinea.

Nota: La linea d'asse è associativa, quindi quando una o entrambe le linee vengono spostate, la linea d'asse si riposiziona.

Nota: Le linee d'asse possono essere modificate tramite i grip. Può essere spostata e allungata trascinando i grip. Il comando REIMPOSTACENTRO può essere utilizzato per reimpostare l'asse di mezzzeria.

8.10 CENTRO

Crea un marcatore centro.



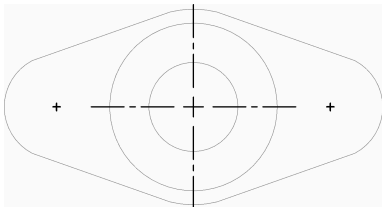


Icona:

Alias: CEN

8.10.1 Descrizione

Crea un marcatore centro associato a un cerchio, un arco o un poliarco selezionato.



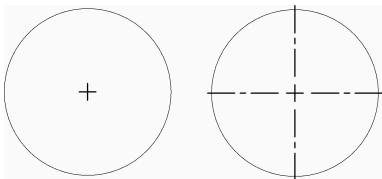
8.10.2 Metodo

Esiste un unico metodo per iniziare a creare un marcatore centro:

- Selezionare cerchio o arco

Selezionare cerchio o arco

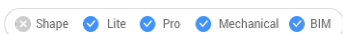
Iniziare a creare un centro selezionando un cerchio, un arco o un poliarco. A seconda del valore corrente della variabile di sistema CENTERMARKEXE, il marcatore centro viene disegnato con o senza linee di estensione. Ulteriori variabili di sistema controllano ulteriormente l'aspetto dei marcatori centro.



Il marcatore centro è associativo, quindi quando l'arco o il cerchio viene spostato o ridimensionato, segue il centro.

8.11 RIASSOCIACENTRO

Associa un'entità linea d'asse con due linee selezionate o un marcatore centro con un cerchio o un arco.



Icona:

8.11.1 Descrizione

Seleziona il centro o una linea d'asse da associare alle entità specifiche.

Se si seleziona un marcatore centro, è necessario specificare un cerchio o un arco (entità circolare) a cui associarsi.

Se si seleziona una linea d'asse, è necessario specificare due linee a cui associarsi.

8.12 REIMPOSTACENTRO

Ripristina le entità linea d'asse e di marcatore centro.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.12.1 Descrizione

Le linee d'asse vengono ripristinate dal programma quando una delle linee associate viene spostata. I marcatori centro vengono ripristinati automaticamente quando il cerchio o l'arco associato viene spostato o quando il loro raggio o diametro viene modificato.

8.13 CIMA

Crea una cimatura (smusso) in corrispondenza delle intersezioni, definiti da due lunghezze o da una lunghezza e un angolo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: CM

8.13.1 Metodo

Esistono quattro metodi per creare cimature:

- Create la cimatura specificando due distanze.
- Create la cimatura in base alla lunghezza e all'angolo.
- Creare cimature lungo una polilinea.
- Creare cimature su uno spigolo di un solido 3D (obsoleto, sostituito dal comando DMCIMA).

Nota: Il comando non è in grado di posizionare una cimatura tra due polilinee, ma può posizionare una cimatura tra una linea e una polilinea, anche una polilinea chiusa.

Nota: Per collegare due entità senza creare una cimatura, tenere premuto il tasto Maiusc quando si seleziona la seconda entità. Funziona come un comando combinato Taglia-Estendi.

8.13.2 Opzioni all'interno del comando

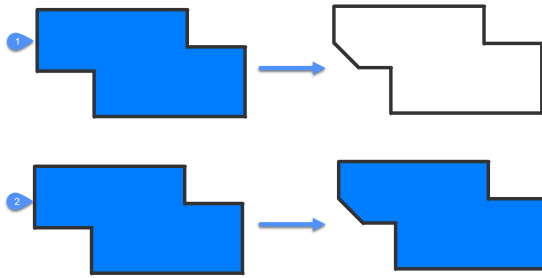
Impostazioni cima

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** in corrispondenza dei parametri del comando cima.

Polilinea

Cima i vertici in cui si incontrano due segmenti della polilinea selezionata (se applicabile).

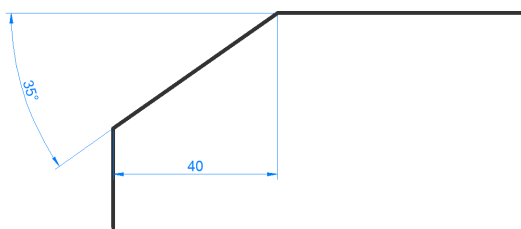
Nota: La creazione di cimature su un contorno di tratteggio creato con singole linee (1) comporta la rimozione dell'associatività del tratteggio. L'associatività viene mantenuta se il contorno è definito da una polilinea (2).



Angolo

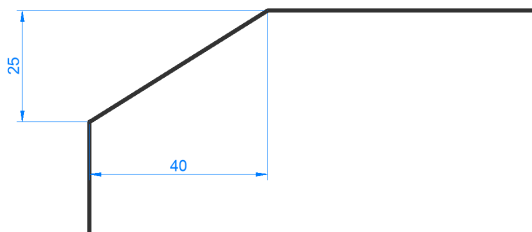
Modifica il metodo in lunghezza-angolo.

Nota: BricsCAD misura l'angolo da 0 gradi, rispetto l'asse X.



Distanza

Cambia il metodo in distanza-distanza.



mEtodo

Specificare tra i metodi angolo e distanza.

Nota: Il programma continuerà a utilizzare lo stesso metodo per determinare la cimatura fino a quando il metodo non verrà nuovamente modificato.

Taglia

Determina se le entità vengono tagliate o estese in modo da incontrare i punti finali della linea di cimatura.

aNnulla

Annulla l'ultimo cimatura in modalità multipla.



Multiplo

Creare più cimature con le stesse impostazioni. Premere il tasto Esc per uscire dal comando.

Creazione di una cimatura 3D

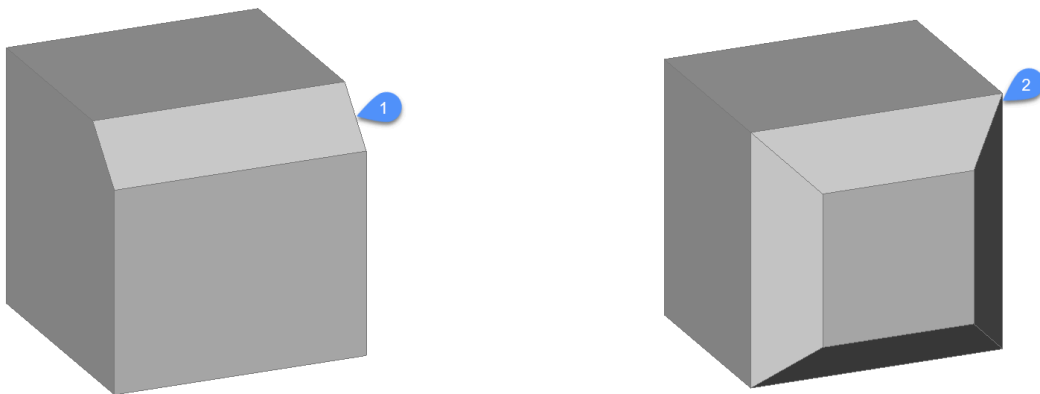
Creare una cimatura 3D selezionando lo spigolo di un solido o di una superficie 3D.

Digitare opzione di selezione superficie

Selezionare una superficie tra quelle adiacenti allo spigolo selezionato.

Selezionare lo spigolo o il loop di spigoli

Selezionate lo spigolo (1) da cimare o effettuare un loop di cimature selezionando tutti gli spigoli tangenziali appartenenti alla superficie di base (2).



8.14 CAMBIA

Cambia le proprietà delle entità tramite la barra dei comandi. Questo comando è stato in gran parte sostituito dal pannello **Proprietà**.



Icona:

Alias: -CB

8.14.1 Metodo

Scegliere una o più entità nel disegno e scegliere un punto di modifica che modifichi le dimensioni dell'entità, a seconda dell'entità che è:

- Linee: sposta il punto finale più vicino al punto di selezione.
- Archi - cambia la lunghezza più vicina al punto di selezione.
- Cerchi - cambia il diametro.
- Testo - sposta il testo.
- Blocchi: sposta il blocco.



Nota: Questa opzione non ha alcun effetto sulle polilinee.

8.14.2 Opzioni all'interno del comando

Entità speciali

Specifica le opzioni per modificare le proprietà dei raggi e delle linee di costruzione (xlinee).

Modifica angoli

Cambia l'angolo.

Punti di definizione

Cambia la posizione dei punti che definiscono i raggi e le linee di costruzione.

Nessuna modifica

Lascia invariate le entità.

Proprietà...

Colore/Elevazione/Layer/Tipolinea/Scala tipo di linea/SPessore linea/Altezza/TRasparenza/Materiale/annotatiVo]

Per ulteriori spiegazioni, vedere il pannello **Proprietà**.

8.15 VERIFICAAGGIORNAMENTI

Visualizza informazioni sulle versioni di BricsCAD.

8.15.1 Descrizione

Visualizza la versione corrente installata e l'ultima versione BricsCAD disponibile per il download. La pagina di download si aprirà nel browser cliccando **Si**.

8.16 CONTRSTANDARD

Verifica la presenza di incoerenze nel disegno corrente che violano gli standard.



Icona:

8.16.1 Metodo

Il comando CONTRSTANDARD viene utilizzato per visualizzare e gestire le violazioni delle norme nel disegno corrente.

Questo comando consente all'utente di correggere o ignorare ogni violazione segnalata. L'utente può nascondere o mostrare le violazioni ignorate. Se le violazioni ignorate sono nascoste, non verranno più segnalate come violazioni. Vedere la variabile di sistema STANDARDSOPTIONS.

L'utente può scegliere di ricevere una notifica in merito alle violazioni degli standard. Quando l'opzione di notifica è attivata, l'utente riceverà una notifica con un avviso quando si verifica una violazione. Vedere la variabile di sistema STANDARDSVIOLATION.

Lo scopo di questo comando è quello di apportare alcune modifiche al disegno corrente in base agli standard definiti per il disegno.



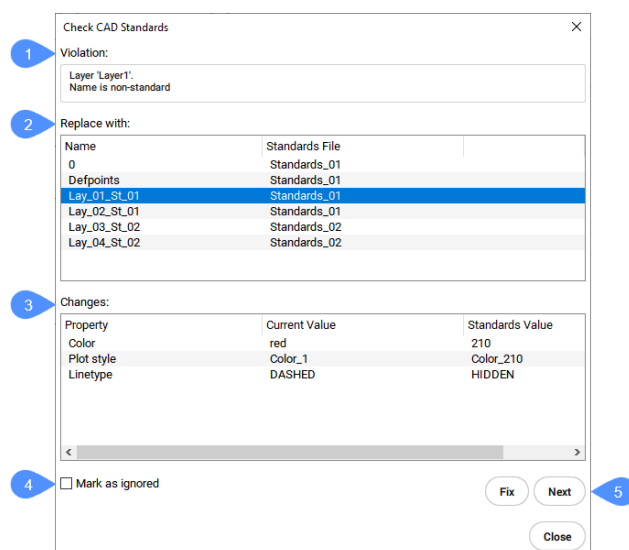
Uno standard è un insieme di proprietà di un oggetto denominato nel file degli standard.

Le proprietà degli oggetti con nome nel disegno corrente vengono confrontate con le definizioni contenute nel file degli standard. Quando l'oggetto denominato non è conforme ad alcun standard, si verifica una violazione. In questo caso, l'utente può scegliere di applicare una sostituzione. Una sostituzione assegna uno standard ad un oggetto con nome nel disegno corrente. Tutte le proprietà di questo oggetto denominato vengono sostituite dai valori dello standard.

A questo comando è associata una finestra di dialogo che gestisce tutte le operazioni necessarie.

8.16.2 Finestra di dialogo Controllare Standard CAD

La finestra di dialogo **Controllare Standard CAD** consente di selezionare le opzioni per il comando CONTRSTANDARD.



- 1 Violazione:
- 2 Sostituisci con
- 3 Modifiche
- 4 Contrassegna come ignorato
- 5 Risolvi / Seguinte / Chiudi

Violazione:

Questa sezione contiene una descrizione della violazione corrente. La violazione corrente include un oggetto con nome di destinazione nella disegno corrente che non è conforme agli standard. La descrizione include il tipo e il nome dell'oggetto denominato di destinazione e la prima proprietà dell'oggetto denominato di destinazione.

Sostituisci con

Questa sezione contiene un elenco di standard che possono essere applicati all'oggetto denominato di destinazione. Una voce dell'elenco include il nome dell'oggetto denominato di origine negli standard e il



nome del file degli standard in cui si trova l'oggetto denominato di origine. Cliccando su una voce la si evidenzierà e la si renderà attiva.

Modifiche

In questa sezione vengono visualizzate le modifiche che è possibile apportare all'oggetto denominato di destinazione. Contiene una tabella in cui vengono visualizzate le proprietà dell'oggetto denominato di destinazione nel disegno corrente. Per ogni proprietà, nella tabella vengono visualizzati il valore corrente e il valore standard. Il valore corrente è il valore della proprietà attualmente assegnato all'oggetto denominato di destinazione. Il valore standard è il valore della proprietà definito nello standard. Quando l'utente sceglie di apportare la modifica, le proprietà dell'oggetto denominato di destinazione assumeranno i valori nello standard scelto.

Contrassegna come ignorato

Questa opzione permette di ignorare una determinata violazione. L'utente può scegliere di nascondere le violazioni ignorate. Vedere la variabile di sistema STANDARDSOPTIONS.

Risolvi / Seguento / Chiudi

Questa sezione contiene i pulsanti assegnati alle azioni che possono essere eseguite.

Risolvi

Applica lo standard selezionato all'oggetto denominato di destinazione.

Seguento

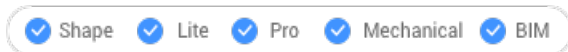
Procede con la violazione successiva nel disegno corrente.

Chiudi

Chiude la finestra di dialogo.

8.17 CAPROP

Modifica le proprietà dell'entità selezionata.



8.17.1 Descrizione

Modifica le proprietà delle entità selezionate, con un numero inferiore di opzioni rispetto al comando CAMBIA. È possibile modificare le proprietà di una o più entità.

Nota: Questo comando è in gran parte sostituito dal pannello delle proprietà.

8.17.2 Opzioni all'interno del comando

Colore

Cambia il colore dell'entità.

Truecolor

Consente di specificare il colore reale introducendo i valori per i colori.

CAtalogocolori

Seleziona il catalogo colori da aggiungere.

Layer

Modifica il layer a cui sono assegnate le entità.



Tipolinea

Modifica il tipolinea. Il tipolinea deve essere caricato nel disegno.

Scala tipolinea.

Modifica la scala del tipolinea.

SPessore linea

Modifica lo spessore della linea.

Altezza

Modifica l'altezza

TRasparenza

Modifica la trasparenza.

Materiale

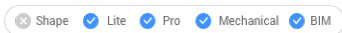
Applica un materiale.

annotatiVo

Imposta la proprietà annotativa.

8.18 CAMBIASPAZIO

Sposta entità dallo spazio carta allo spazio modello e viceversa.



Nota: Questo comando può essere utilizzato solo nello spazio carta.

8.18.1 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando CAMBIASPAZIO:

- Sposta le entità dallo spazio carta allo spazio modello.
- Sposta le entità dallo spazio modello allo spazio carta.

8.18.2 Opzioni all'interno del comando

Nota: Le seguenti opzioni sono disponibili solo con più finestre attive

Selezionare la finestra di DESTINAZIONE

Selezionare la finestra di destinazione come riferimento.

Nota: Il fattore di scala è l'inverso della scala personalizzata della finestra di destinazione selezionata. Ad esempio, se scala personalizzata = 1/2 (0.5), il fattore di scala = 2.

Selezionare finestra ORIGINE

Selezionare la finestra di origine come riferimento.

Nota: Il fattore di scala è uguale alla scala personalizzata della finestra di origine selezionata.

8.19 CHURLS (Express Tools)

Modifica gli indirizzi URL precedentemente inseriti.



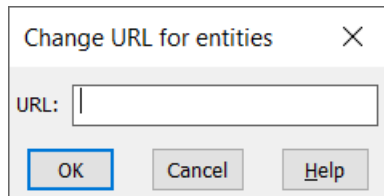


Icona:

8.19.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Modifica URL delle entità**.

La finestra di dialogo **Cambia URL per entità** consente di cambiare l'URL precedentemente collegato alle entità.



8.20 CERCHIO

Crea entità cerchio.



Icona:

Alias: C

8.20.1 Descrizione

Crea un cerchio da una combinazione di opzioni, tra cui il centro, il raggio, due punti, tre punti o la tangente alle entità. È inoltre possibile convertire un arco in un cerchio.

8.20.2 Metodi

Esistono 8 metodi diversi per creare entità cerchio:

- Cerchio Centro-Raggio
- Cerchio-Centro-Diametro
- Cerchio 2 punti
- Cerchio 3 punti
- Cerchio Tangente-Tangente-Raggio
- Cerchio Tangente-Tangente-Tangente
- Converti Arco in Cerchio
- Cerchi multipli

8.20.3 Opzioni all'interno del comando CERCHIO

Selezionare centro del cerchio

Consente di specificare il centro del cerchio (1).

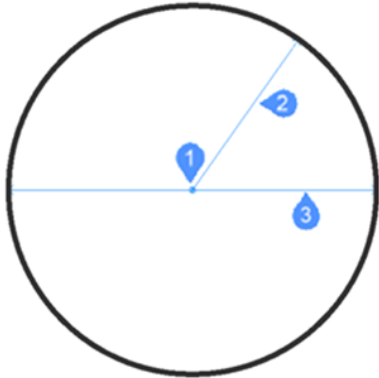


Impostare raggio

Consente di specificare il raggio del cerchio (2).

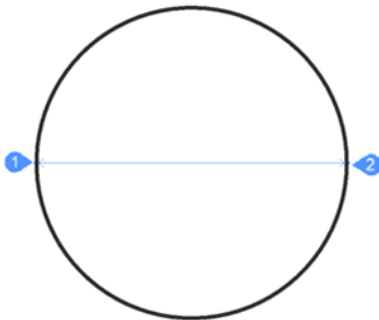
Imposta Diametro

Consente di specificare il diametro del cerchio (3).



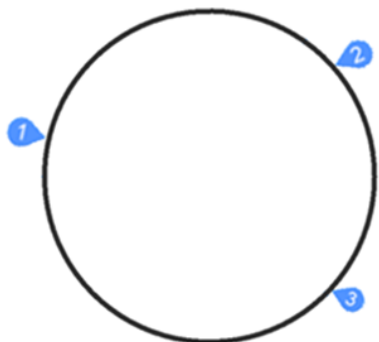
2 Punti

Consente di specificare 2 punti diametralmente opposti (1 e 2) per definire il cerchio.



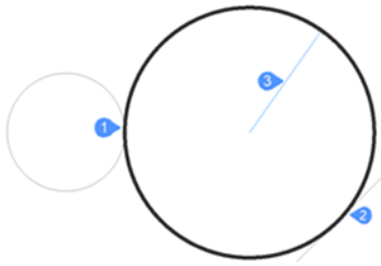
3 Punti

Consente di specificare 3 punti per definire il cerchio.



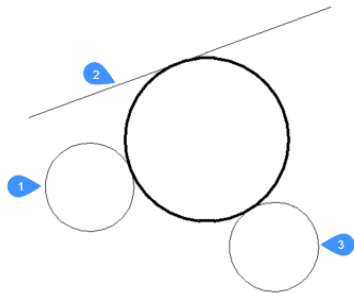
Tangente-Tangente-Raggio

Definisce il cerchio in base a due punti tangenti alle altre entità (1 e 2) e al relativo raggio (3). Specificando un raggio impossibile con le tangenti selezionate, viene richiesto di specificare nuovamente la seconda tangente e il raggio.



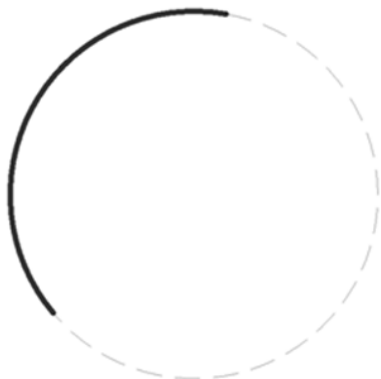
Tangente-Tangente-Tangente

Definisce il cerchio in base a tre punti tangenti alle altre entità (1, 2 e 3).



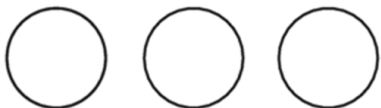
Converti Arco in Cerchio

Converte un'entità arco in un cerchio estendendola a 360 gradi.



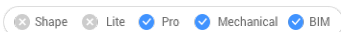
Cerchi multipli

Crea più cerchi con le stesse dimensioni utilizzando uno dei metodi elencati sopra. Premere **Invio** per concludere il comando.



8.21 IMPORTACIVIL3D

Crea entità civili BricsCAD da un disegno di Autodesk® Civil 3D.



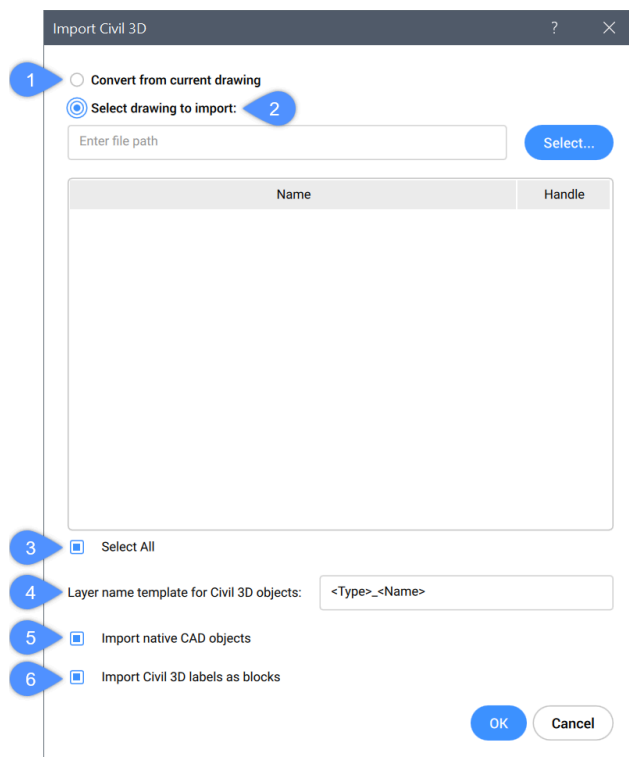


8.21.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Importa Civil 3D** che consente di importare entità AutoCAD® Civil 3D da un file .dwg selezionato o di convertirli direttamente dal disegno corrente.

È possibile importare i seguenti oggetti da AutoCAD® Civil 3D, che sono creati anche in BricsCAD come entità Civili:

- Punti Cogo e gruppi di punti.
- Superfici TIN.
- Superfici Volume TIN.
- Superfici Griglia.
- Allineamenti (sono supportati sia gli Allineamenti per PI che gli Allineamenti per Elementi).
- Viste Profilo.
- Profili (Allineamenti Verticali).



- 1 Converti da disegno corrente.
- 2 Seleziona disegno da importare.
- 3 Seleziona Tutto.
- 4 Nome del layer del template per oggetti Civil 3D.
- 5 Importa oggetti CAD nativi.
- 6 Importa etichette Civil 3D come blocchi.



8.21.2 Converti da disegno corrente

Converte oggetti AutoCAD® Civil 3D nel disegno corrente.

8.21.3 Seleziona disegno da importare:

Consente di inserire il percorso del disegno o di cliccare sul pulsante **Seleziona...** per selezionare manualmente il disegno.

Nota: Quando viene specificato uno dei file DWG oppure è stata selezionata l'opzione **Converti da disegno corrente**, gli oggetti di AutoCAD® Civil 3D vengono elencati in una vista ad albero organizzata per tipo di oggetto.

8.21.4 Seleziona Tutto

Consente di selezionare tutti gli oggetti AutoCAD® Civil 3D nel disegno selezionato.

8.21.5 Nome del layer del template per oggetti Civil 3D:

Consente di specificare il modello di nome layer per gli oggetti AutoCAD® Civil 3D importati.

Per definire il modello di nome layer sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **<Type>**: include il tipo di oggetto AutoCAD® Civil 3D nel nome del layer.
- **<Name>**: include il nome dell'oggetto AutoCAD® Civil 3D nel nome del layer.
- **<SourceLayer>**: le entità Civili vengono create sullo stesso layer degli oggetti AutoCAD® Civil 3D di origine.

Se si desidera disegnare entità BricsCAD Civil su Layer, i cui nomi saranno costituiti da tre gruppi: il tipo di oggetto Civil 3D, il nome dell'oggetto e il nome del layer dell'oggetto AutoCAD® Civil 3D di origine, è necessario scrivere il seguente testo nel campo:

```
<Type>_<Name>_<SourceLayer>
```

8.21.6 Importa oggetti CAD nativi

Consente di importare oggetti CAD nativi dal disegno selezionato oltre a oggetti AutoCAD® Civil 3D.

8.21.7 Importa etichette Civil 3D come blocchi

Consente di importare etichette AutoCAD® Civil 3D come blocchi dal disegno selezionato.

Nota: Le etichette dei punti COGO di AutoCAD® Civil 3D vengono convertite in etichette dei punti Civil di BricsCAD.

8.22 ESPORTACIVILDWG

Esporta le entità Civili BricsCAD come entità CAD native.



Icona: ^{DWG} →



8.22.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** che consente di esportare le entità Civili come entità CAD native in un nuovo disegno. È possibile appiattire tutte le entità a quota altimetrica zero mantenendo l'annotazione della quota altimetrica del punto o delle etichette di curve di livello con la rappresentazione corretta.

8.22.2 Opzioni all'interno del comando

Appiattire le entità?

Consente di appiattire tutte le entità.

Sì

Appiattisce tutte le entità a quota altimetrica zero mantenendo l'annotazione della quota altimetrica del punto o delle etichette di curve di livello nella rappresentazione corretta.

No

Non appiattisce le entità.

8.23 CIVILEXPLORECLOSE

Chiude il pannello **Esplora Civile**.

8.23.1 Descrizione

Chiude il pannello **Esplora Civile** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Esplora Civile** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Esplora Civile** viene rimossa dalla pila.

8.24 APRIESPLORACIVILE

Apri il pannello **Esplora Civile**.

8.24.1 Descrizione

Apri il pannello **Esplora Civile** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Esplora Civile** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Esplora Civile** può essere mobile, ancorato o impilato.

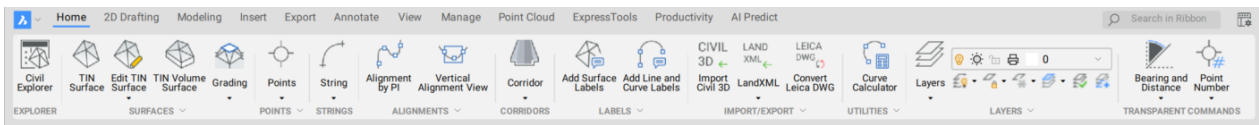
Esplora Civile è il pannello principale per gestire e accedere alle entità civili. Le entità sono organizzate in una vista ad albero e raggruppate per tipo di entità.

Tramite questo pannello, si può accedere alle impostazioni e alle proprietà delle entità Civili e permette di modificare le entità esistenti o aggiungerne di nuove ed i loro componenti.

Il panel è diviso in due parti. La parte superiore con l'elenco delle entità in una vista ad albero e la parte inferiore con proprietà aggiuntive, a seconda della selezione nella vista ad albero.

Il pannello **Esplora Civile** è il pannello principale per la progettazione Civile. Nell'Area di Lavoro Civile cliccare sull'icona **Esplora Civile** nella barra multifunzione nella scheda **Inizio** per attivare/disattivare il pannello.

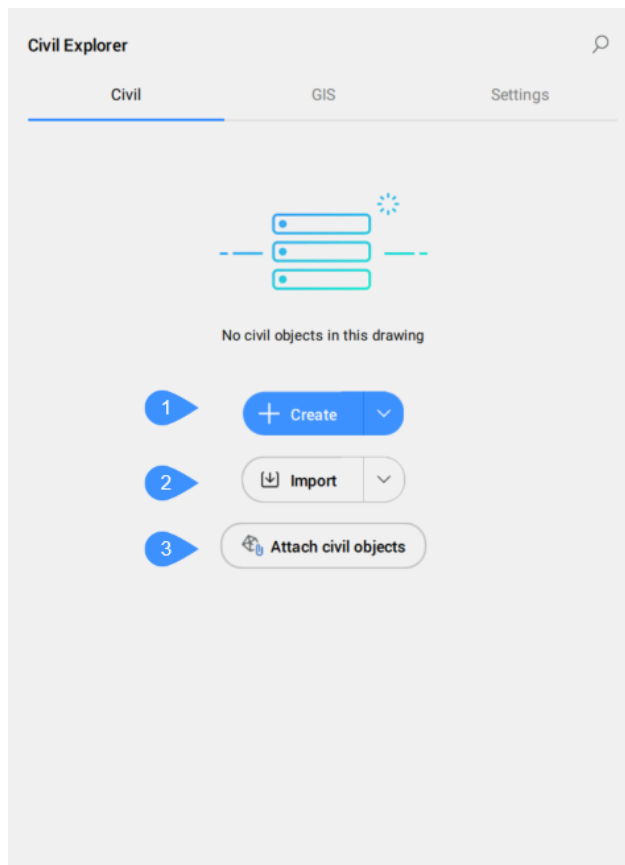
Nota: Invece dei singoli Punti civili, nell'**Esplora Civile** sono elencati solo i gruppi di punti. Gli elementi di terrazzamento sono elencati nella visualizzazione ad albero, ma non è possibile modificarne le proprietà tramite **Esplora Civile**.



Il pannello **Esplora Civile** contiene tre schede: **Civile**, **GIS** e **Impostazioni**.

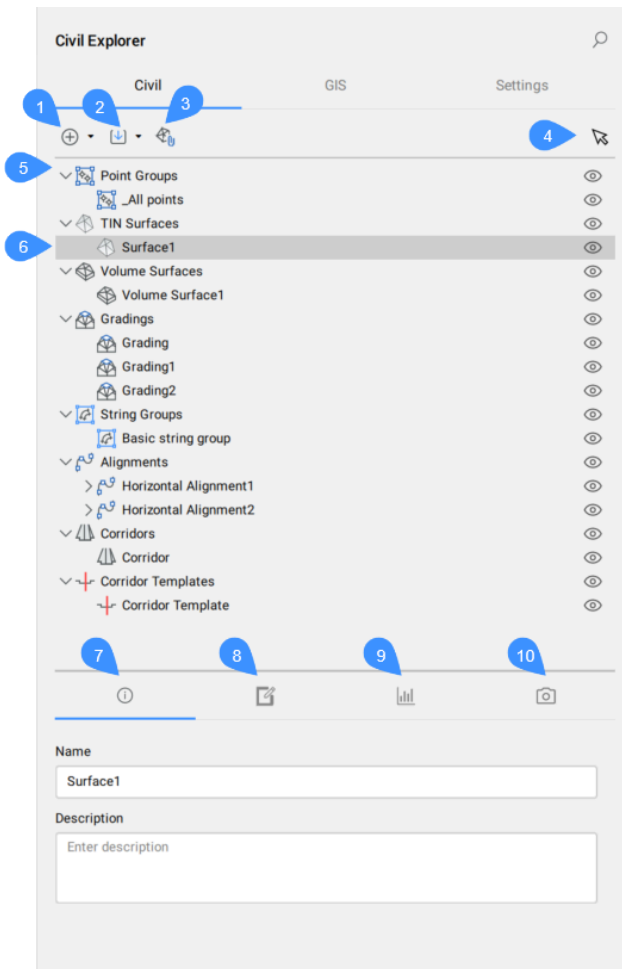
8.24.2 Scheda Civile

Se nel disegno non sono presenti oggetti Civili, nella scheda **Civile** sono disponibili tre pulsanti.



- 1 Crea
- 2 Importa
- 3 Attacca oggetti civili

La scheda **Civile** consente di gestire e accedere alle entità Civili nella disegno corrente.



- 1 Crea
- 2 Importa
- 3 Attacca Oggetti civili
- 4 Scegli un oggetto civile
- 5 Tipi di oggetto civile
- 6 Oggetto civile selezionato
- 7 Info
- 8 Definizioni
- 9 Statistiche
- 10 Stili di Visualizzazione

Crea

Consente di creare tutti i tipi di Oggetti civili. È necessario selezionare dall'elenco a discesa il tipo di Oggetto civile che si desidera creare.

Superficie TIN

Avvia il comando TIN.



Superficie Volume

Avvia il comando TINVOLUME.

Scarpata

Avvia il comando SCARPATA.

Punto Civile

Avvia il comando PUNTICIVILE.

Gruppo Punti

Avvia il comando GRUPPOPUNTICIVILI.

Stringa

Avvia il comando STRINGA.

Allineamenti

Avvia il comando ALLINEAMENTO.

Corridoi

Crea corridoi.

Corridoio

Avvia il comando CORRIDOIO.

Modello Corridoio

Avvia il comando CORRIDOIOTEMPLATE.

Elemento Modello

Avvia il comando CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE.

Importa

Importa i file di disegno civile.

Importa Civil 3D...

Avvia il comando IMPORTACIVIL3D.

Importa LandXML...

Avvia il comando IMPORTALANDXML.

Converti DWG Leica

Avvia il comando CONVERTILEICA.

Attacca oggetti civili

Avvia il comando ATTACCAOGGETTICIVILE.

Scegli un oggetto civile

Scegliere un oggetto Civile nel disegno da evidenziare in **Esplora Civile**.

Tipi di oggetto civile

Gli oggetti Civili sono disposti in una vista ad albero. Nella parte superiore della struttura ad albero sono elencati i tipi di oggetti già esistenti nel disegno. Al livello inferiore, sotto ogni tipo di oggetto, vengono raccolti gli oggetti già esistenti nel disegno.

Cliccare il pulsante destro del mouse sul tipo di oggetto Civile per aprire un menu contestuale contenente l'opzione **Crea**, che consente di avviare comandi specifici per creare un oggetto Civile selezionato.

Il menu del tasto destro contiene anche un'opzione **Nascondi** che consente di attivare o disattivare la visibilità per ogni tipo di oggetto Civile.



Oggetto civile selezionato

Evidenzia l'oggetto civile selezionato nella vista ad albero.

Cliccare il pulsante destro del mouse sull'entità per aprire un menu contestuale contenente le opzioni di **Edita** specifiche dell'entità, nonché opzioni comuni a tutte le entità, ad esempio **Zoom a**, **Seleziona**, **Elimina**, **Pan a** e **Nascondi**.

Le opzioni di editazione disponibili dipendono dal tipo di entità:

Punti

I punti esistenti non sono elencati nella scheda Civile dell'**Esplora Disegno**. È possibile creare nuovi Punti Civili cliccando sull'icona Punti nella Barra multifunzione nella scheda Inizio.

Gruppi di Punti

Selezionare l'opzione **Crea** dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo **Gruppo Punti**.

Il menu contestuale per i Gruppi di Punti già definiti contiene le opzioni **Editor Punti Civili**, **Edita gruppo di punti**, **Imposta stili...**, **Esporta punti...**, **Zoom a**, **Seleziona**, **Pan a**, **Elimina**, e **Nascondi**.

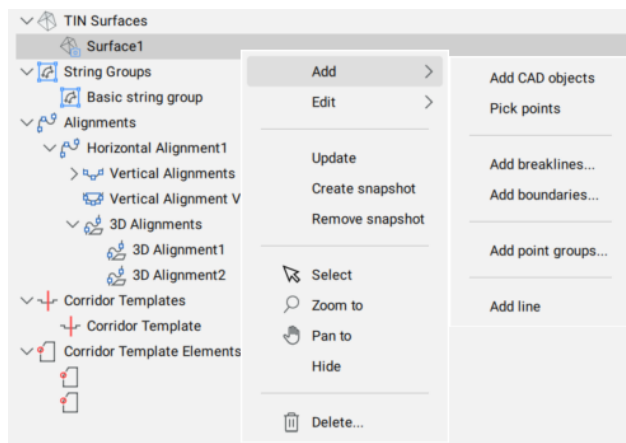
Nota:

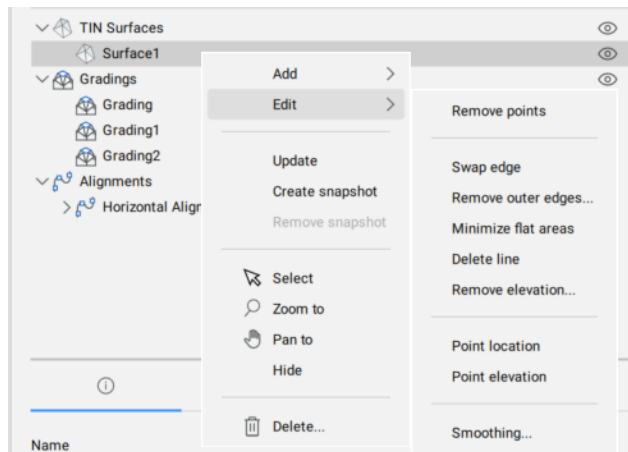
- Doppio clic su un nodo **Gruppi di punti** per aprire la finestra di dialogo **Editor Punti Civili**.
- **Editor gruppo di punti...** apre la finestra di dialogo **Gruppo Punti**.
- **Imposta stili...** consente di aprire la finestra di dialogo **Imposta Stili** per impostare gli stili di simbolo ed etichetta per il gruppo di punti.
- l'opzione **Esporta punti...** consente di aprire la finestra di dialogo **Esporta Punti Civili**.

Superfici TIN

Utilizzando l'**Esplora Civile** è possibile **Editare** elementi esistenti e **Aggiungere** nuovi elementi alle superfici TIN esistenti.

Nota: Tutte le opzioni in **Aggiungi** e **Edita** nel menu contestuale sono disponibili anche nei comandi TIN e TINEDITA.





Oltre a queste opzioni, è possibile **Aggiornare**, **Creare diapositive** o **Rimuovere diapositive**.

Utilizzare la scheda **Impostazioni** nel pannello **Esplora Civile** per modificare gli stili delle etichette delle superfici.

Inoltre, vengono elencate le Superfici TIN associate al disegno con il comando ATTACCAOGGETTICIVILE.

Superfici Volume

Per le Superfici Volume sono disponibili le opzioni **Aggiorna**, **Zoom su**, **Pan a**, **Seleziona**, **Elimina** e **Nascondi**.

Scarpate

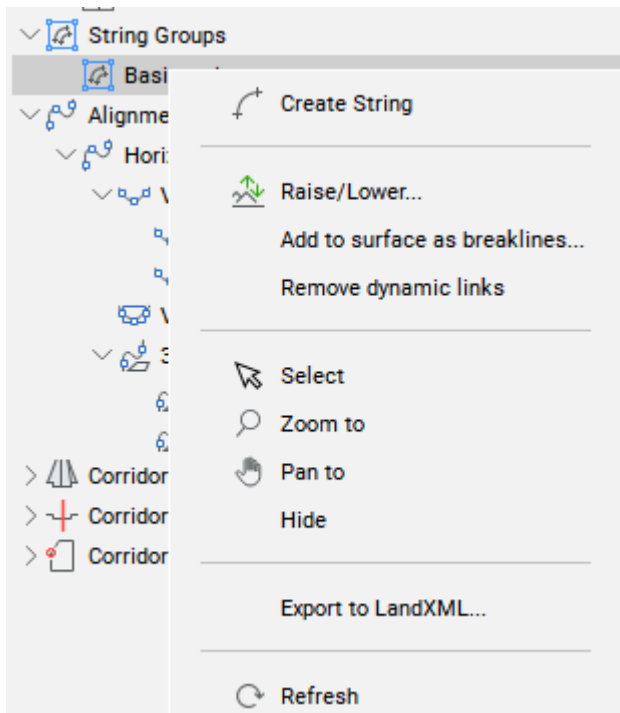
Per le Scarpate, oltre alle opzioni comuni, sono disponibili le opzioni **Dividi** e **Unisci**.

Nota: Queste opzioni di editazione sono disponibili anche nel comando EDITASCARPATA.

Gruppi di stringhe

Elenca tutti i gruppi di Stringhe creati. Il menu contestuale contiene l'opzione **Crea gruppo di stringhe**.

Oltre alle opzioni comuni, il menu contestuale di un gruppo di stringhe include le seguenti opzioni:



Crea Stringa

Avvia il comando STRINGA.

Alza/Abbassa

Consente di aumentare o diminuire l'elevazione delle Stringhe nel Gruppo di Stringhe selezionato.

Aggiungi alla superficie come linee di discontinuità

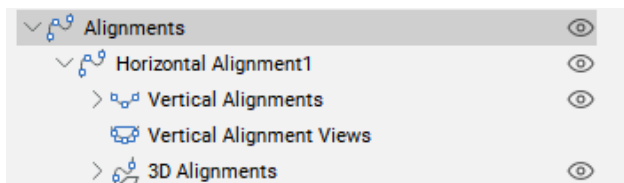
Consente di selezionare la superficie dal menu a discesa, quindi apre la finestra di dialogo **Aggiungi linee di discontinuità**.

Esporta in LandXML

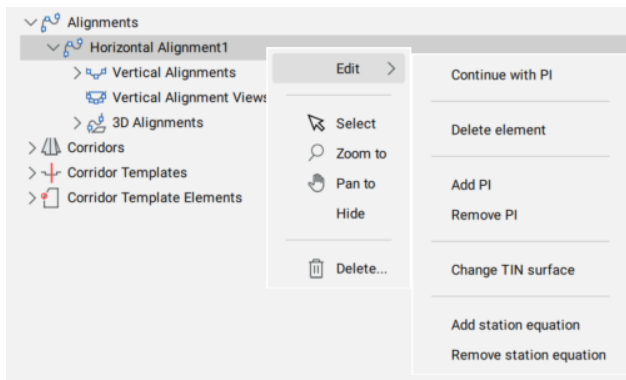
Consente di esportare Stringhe nel file LandXML.

Allineamenti

Il tipo di entità Allineamenti raccoglie gli Allineamento Orizzontali esistenti e gli Allineamenti Verticali associati, Allineamenti 3D e Viste Allineamento Verticale.



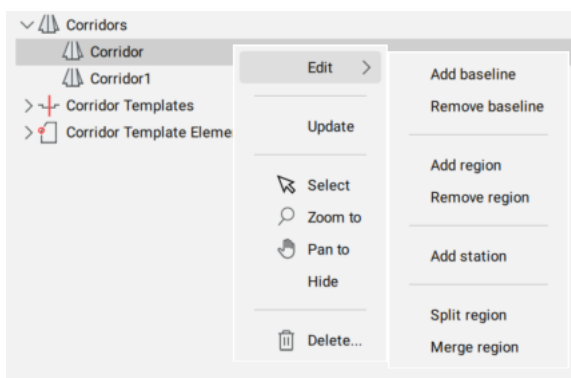
Cliccando il pulsante destro del mouse su Allineamento Orizzontale vengono visualizzate tutte le opzioni di **Editazione** disponibili nel comando EDITAALLINEAMENTO.



Mentre per gli Allineamenti Verticali, le Viste Allineamento Verticale e gli Allineamenti 3D, sono disponibili le opzioni **Seleziona**, **Zoom a**, **Pan a**, **Nascondi** e **Elimina**.

Corridoi

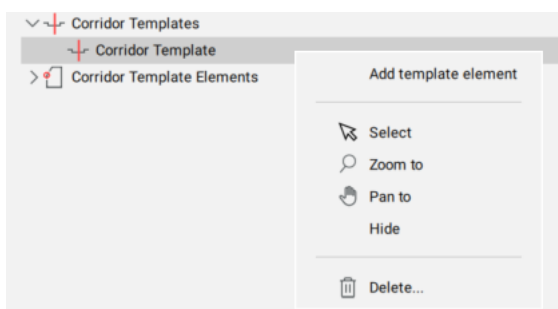
Cliccare il pulsante destro del mouse sul Corridoio esistente per visualizzare tutte le opzioni di **Editazione** disponibili nel comando MODIFICACORRIDOIO. Oltre alle opzioni **Edita**, sono disponibili anche le opzioni **Aggiorna**, **Seleziona**, **Zoom a**, **Pan a**, **Nascondi** ed **Elimina**.



Modelli di Corridoio

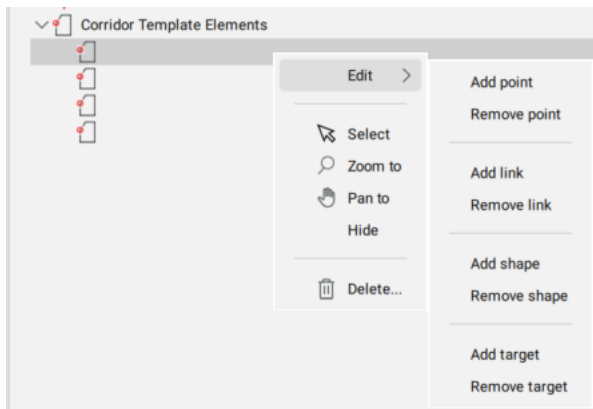
È possibile scegliere tra le opzioni **Aggiungi elemento modello**, **Seleziona**, **Zoom a**, **Pan a**, **Nascondi** ed **Elimina**.

Nota: L'opzione **Aggiungi elemento modello** è disponibile anche nel comando CORRIDOIOTEMPLATE.



Elementi Modello Corridoio

Cliccare il pulsante destro del mouse sull'Elemento Modello Corridoio per visualizzare tutte le opzioni di modifica disponibili nel comando EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO. Oltre alle opzioni **Edita**, sono disponibili anche le opzioni comuni, come **Seleziona**, **Zoom a**, **Pan a**, **Nascondi** ed **Elimina**.



Info

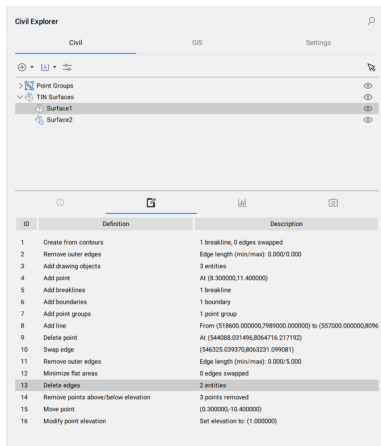
Visualizza le informazioni sull'oggetto civile selezionato (nome e descrizione). Entrambi possono essere modificati.

Nota: Per i gruppi di stringhe, è disponibile l'opzione "Interagisci con altre stringhe nel gruppo".

Definizioni

Mostra i componenti (dati di origine) da cui è stata costruita la superficie TIN, le operazioni di editing utilizzate e l'ordine cronologico in cui sono state aggiunte le definizioni.

Il processo di costruzione della superficie per una superficie TIN è incrementale. Quando si aggiungono dati a una superficie o si modifica la superficie, la superficie viene aggiornata. Quando i dati vengono rimossi, la superficie viene ricostruita. L'elenco delle definizioni supporta il processo di costruzione incrementale e mostra in sequenza tutte le operazioni eseguite sulla superficie nel suo stato attuale.



Il campo ID indica in quale passaggio ogni componente è stato aggiunto alla Superficie TIN.

Il menu contestuale offre la possibilità di modificare l'ordine delle definizioni e di **Eliminare** o **Disabilitare** le stesse. Inoltre, per la maggior parte delle definizioni di Superficie TIN, sono disponibili le opzioni **Seleziona** e **Zoom a**, il che rende molto facile trovarle nel disegno. Facendo doppio clic su una definizione o premendo l'opzione **Edita** dal menu contestuale si apre la finestra di dialogo **Superficie: Superficie x, ID step definizione: y** in cui vengono visualizzati tutti i dettagli per la definizione selezionata. È possibile modificare i parametri di definizione.

Statistiche

La scheda **Statistiche** visualizza le statistiche della superficie TIN selezionata (numero di punti e triangoli, quota minima e massima, area 2D e 3D).



The screenshot shows the software interface with the 'TIN Surfaces' panel on the left. The 'Surface1' icon is highlighted with a blue callout '1'. Below the panel is a toolbar with icons for home, edit, statistics, and camera. The 'Statistics' icon is active. Below the toolbar is the 'TIN' statistics table, with the 'Number of points' row highlighted by a blue callout '2'.

TIN		Info
Number of points	21017	
Number of triangles	41282	
Minimum elevation	298	
Maximum elevation	473.2	
2d area	974906.2297903859	
3d area	1207642.3428941548	

1 Scheda statistiche

2 Dati statistici

Stili di visualizzazione

La scheda **Stili di visualizzazione** consente di impostare gli stili di visualizzazione per la superficie TIN:

- stile di visualizzazione generale – sceglie i componenti della superficie TIN da visualizzare (Bordo, Punti, Triangoli).
- stile di visualizzazione per curve di livello.
- stile di visualizzazione per l'analisi della quota altimetrica.
- stile di visualizzazione per l'analisi della pendenza.



Civil Explorer 🔍

Civil GIS Settings

🖱️

- 📍 Points
- 📁 Point Groups
- 📏 TIN Surfaces 👁️
 - Surface1** 👁️
- 📏 Volume Surfaces
- 📏 Gradings
- 📏 Alignments
- 📏 Corridors
- 📏 Corridor Templates

🕒 📄 📊 📷

General Info ▾

Border Off

Points Off

Triangles On

Contours Info ▾

Enable contours Off

Major contours interval

Minor contours interval

Major contours color 🔴 Red ▾

Minor contours color 🟢 Green ▾

Elevations Info ▲

Slopes Info ▾

Enable slopes Off

Color scheme 📄 Spectrum ▾

DisplayAs 📄 2D Triangles ▾

Number of ranges



Generale

Abilita/disabilita la visualizzazione di alcuni componenti della Superficie TIN.

Bordo

Commuta la visualizzazione della linea di confine della superficie TIN.

Punti

Commuta la visualizzazione dei punti della superficie TIN.

Triangoli

Commuta la visualizzazione dei triangoli della superficie TIN.

Curve di Livello

Specifica i parametri per la visualizzazione delle curve di livello su una superficie TIN.

Abilita le Curve di Livello

Commuta la visualizzazione delle curve di livello della superficie TIN. Lo stile di visualizzazione delle curve di livello può essere regolato.

Intervallo curve di livello principali

Consente di immettere l'intervallo per le curve di livello principali.

Intervallo curve di livello secondarie

Consente di inserire l'intervallo per le curve di livello secondarie.

Colore curve di livello principali

Consente di immettere il colore per le curve di livello principali.

Colore curve di livello secondarie

Consente di immettere il colore per le curve di livello minori.

Elevazioni

Specifica i parametri per la creazione dell'Analisi delle Elevazione TIN.

Abilita Elevazioni

Alterna la visualizzazione delle elevazioni della superficie TIN. Lo stili di visualizzazione delle elevazioni può essere regolato.

Crea intervallo da

Consente di scegliere tra i metodi di creazione dell'analisi di elevazione:

- Numero di intervalli
- Range intervallo
- Range intervallo con riferimento

Schema colori

Consente di selezionare la combinazione di colori per l'Analisi di Elevazione.

Scegliere tra le opzioni disponibili:

- **Spettro**
- **Terra**
- **Acqua**
- **Grigio**
- **Rossi**



- **Verdi**
- **Blue**

Sopra lo schema colori di riferimento

Consente di selezionare la combinazione di colori Riferimento precedente.

Sotto lo schema colori di riferimento

Selezionate la combinazione di colori Riferimento seguente .

VisualizzaCome

Selezionare gli elementi Superficie TIN utilizzati per creare l'analisi di elevazione.

Scegliere tra le opzioni disponibili:

- **Triangoli**
- **Curve di Livello**
- **Punti**
- **Triangoli 2D**
- **Contorni 2D**

Range intervallo

Specifica l'intervallo Range per l'Analisi di Elevazione.

Numero di intervalli

Specifica il numero di range per l'Analisi di Elevazione.

Riferimento

Specifica la quota altimetrica del riferimento.

Pendenza

Specifica i parametri per la creazione di analisi di pendenze TIN.

Abilita pendenze

Commuta la visualizzazione delle Pendenze della Superficie TIN. Lo stile di visualizzazione delle pendenze può essere regolato.

Schema colori

Consente di selezionare la combinazione di colori per l'Analisi di Pendenze.

Scegliere tra le opzioni disponibili:

- **Spettro**
- **Terra**
- **Acqua**
- **Grigio**
- **Rossi**
- **Verdi**

VisualizzaCome

Selezionare gli elementi della superficie TIN utilizzati per creare l'Analisi delle Pendenze.

Scegliere tra le opzioni disponibili:

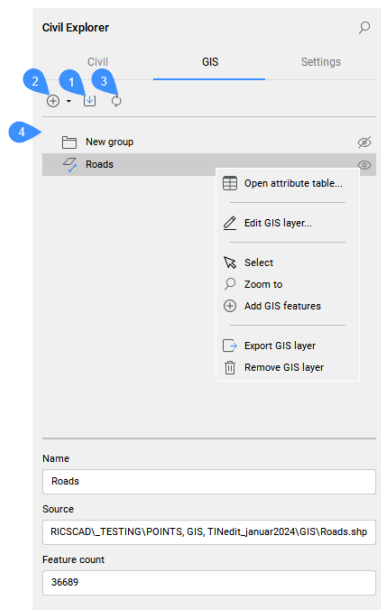
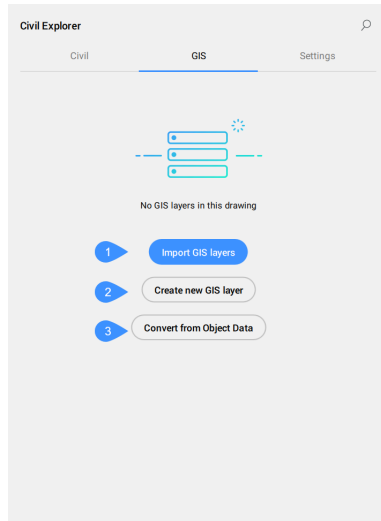
- **Triangoli**
- **Triangoli 2D**

8.24.3 Scheda GIS

La scheda **GIS** contiene un elenco di tutti i layer GIS presenti nel disegno e aiuta a gestirne la visibilità.

Se nel disegno non è presente alcun layer GIS, nella scheda GIS sono disponibili tre opzioni:

- Importa Layers GIS
- Creare Layer GIS
- Converti da Dati Oggetto



- 1 Importa layers GIS
- 2 Crea un gruppo e Crea un layer GIS
- 3 Converti da Dati Oggetto
- 4 Vista struttura GIS



Importa layers GIS

Consente di importare file ESRI SHP o ESRI Geodatabase. Controllare il comando IMPORTAGIS per la descrizione dettagliata della finestra di dialogo di **Importa GIS**.

Crea un nuovo layer GIS

Consente di creare un nuovo layer GIS. All'avvio del comando viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea Nuovo Layer GIS**:

Create New GIS Layer

Name

Enter layer name

Geometry type

Choose an option

Fields [+ Add field](#)

Name	Type
------	------

Create Cancel

Nome

Consente di immettere il nuovo nome del Layer.

Tipo di geometria

Consente di scegliere tra i seguenti tipi di geometria:

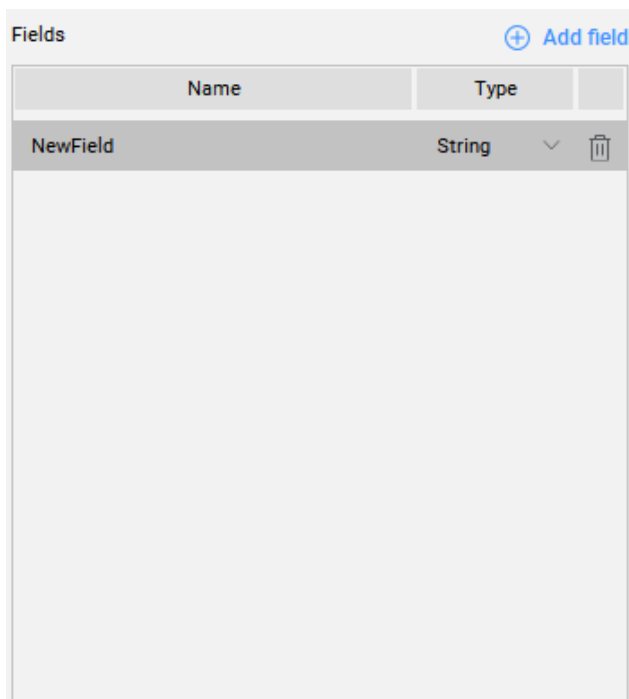
- **Point**
- **Linea**
- **Poligono**

Aggiungi Campo

Aggiunge un nuovo campo.



Cliccando sul pulsante **Aggiungi campo**, viene aggiunto un nuovo campo all'elenco Campi, con il nome predefinito **NewField** e il tipo predefinito **Stringa**. È possibile modificare i campi **Nome** e **Tipo**.

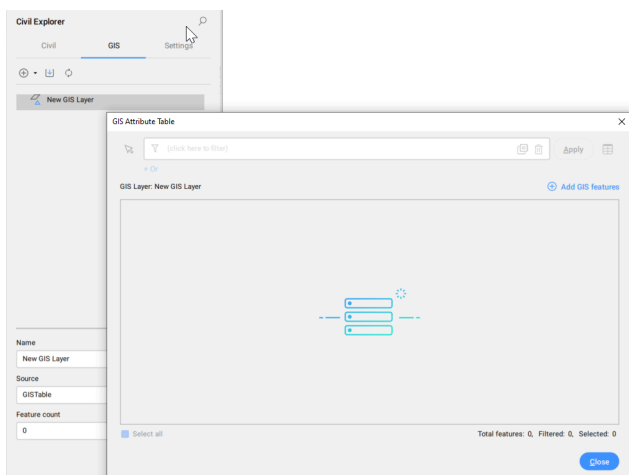


Sono disponibili i seguenti tipi di campo:

- **Stringa**
- **Reale**
- **Intero**

Cliccare sull'icona del cestino nella tabella per eliminare i campi.

Quando si apre per la prima volta la tabella di un Layer GIS appena creato, la tabella è vuota. Per aggiungere funzioni GIS al layer GIS, cliccare sul pulsante **Aggiungi Funzioni GIS**. Selezionare le entità lineari nel disegno e premere Invio. La finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS** contiene le entità geografiche GIS selezionate con i dati GIS appropriati.





Converti da Dati Oggetto

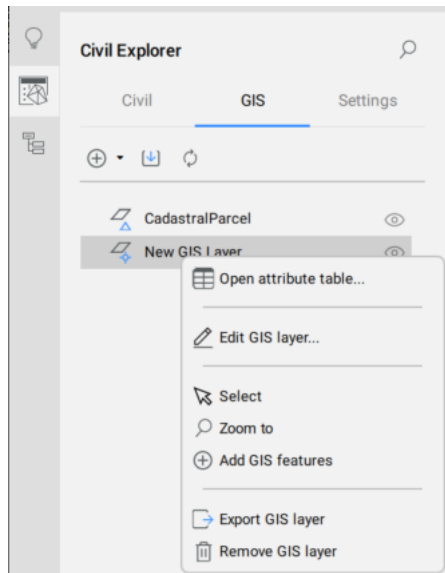
Converte funzioni geografiche GIS di Map3D AutoCAD® dal disegno corrente in dati GIS BricsCAD.

Vista struttura GIS

Elenca tutti i Layer e i Gruppi GIS.

Nota: È possibile riorganizzare i gruppi e i layer GIS utilizzando il trascinamento della selezione.

Cliccando il pulsante destro del mouse su un layer GIS, viene visualizzato il seguente menu contestuale:



Apri tabella attributi...

Apri la finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS**.

Edita Layer GIS

Apri finestra di dialogo **Edita Layer GIS**.

Seleziona

Seleziona il Layer GIS.

Zoom a

Esegue lo zoom sul Layer GIS.

Aggiungi Funzioni GIS

Aggiunge entità a un Layer GIS. Viene visualizzato una richiesta nella barra dei comandi per la selezione di entità lineari nel disegno. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS** in cui le nuove funzioni GIS vengono aggiunte alla fine della tabella.

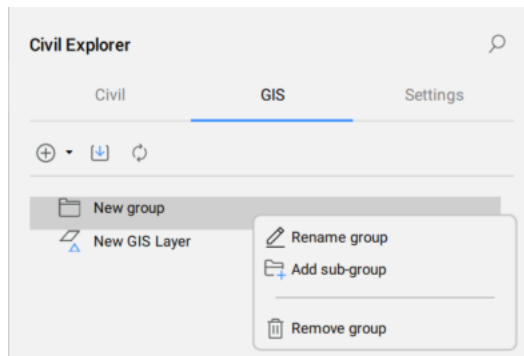
Esporta layer GIS

Esporta il layer GIS.

Rimuovi layer GIS

Rimuove il layer GIS.

Cliccando il pulsante destro del mouse su un gruppo, viene visualizzato il seguente menu contestuale:



Rinomina gruppo

Rinomina il gruppo.

Aggiungi sottogruppo

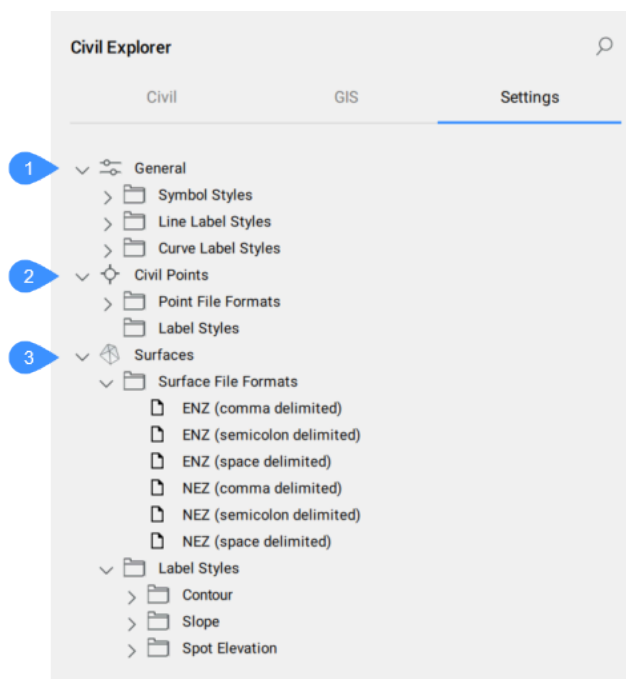
Aggiunge un sottogruppo.

Rimuovi gruppo

Rimuove il gruppo.

8.24.4 Scheda Impostazioni

La scheda **Impostazioni** gestisce gli stili e i formati delle entità civili.



- 1 Generale
- 2 Punti Civili
- 3 Superfici

Generale

Definisce gli stili generali dei simboli e delle etichette per le entità civili.



Stile simbolo

Elenca gli stili di simbolo predefiniti e personalizzati. È possibile **Creare**, **Modificare**, **Copiare** o **Eliminare** uno stile di simbolo. Cliccare sull'opzione corrispondente dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo **Stile Simbolo**.

Stili Etichetta Linea

Elenca gli stili di etichetta linea predefiniti e personalizzati.

Stili Etichetta Curva

Elenca gli stili di etichetta curva predefiniti e personalizzati.

Il menu contestuale contiene le opzioni **Crea**, **Modifica**, **Copia** o **Elimina**. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Punti Civili

Definisce i formati di file dei punti civili e gli stili di etichetta per i punti civili.

Formati File di Punti

Elenca i formati di file di punti predefiniti e personalizzati. L'elenco può essere gestito facendo doppio clic o premendo l'opzione **Modifica** dal menu contestuale che apre la finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Punti**.

Formati di file di punti predefiniti:

- NameENZ (delimitato da virgole)
- NameENZ (delimitato da punto e virgola)
- NameENZ (delimitato da spazio)
- NomeENZD (delimitato da virgole)
- NomeENZD (delimitato da punto e virgola)
- NomeENZD (delimitato da spazio)
- NameNEZ (delimitato da virgole)
- NameNEZ (delimitato da punto e virgola)
- NameNEZ (delimitato da spazio)
- NomeNEZD (delimitato da virgole)
- NomeNEZD (delimitato da punto e virgola)
- NomeNEZD (delimitato da spazio)
- PENZ (delimitato da virgole)
- PENZ (delimitato da punto e virgola)
- PENZ (delimitato da spazio)
- PENZD (delimitato da virgole)
- PENZD (delimitato da punto e virgola)
- PENZD (delimitato da spazio)
- PNEZ (delimitato da virgole)
- PNEZ (delimitato da punto e virgola)
- PNEZ (delimitato da spazio)
- PNEZD (delimitato da virgole)



- PNEZD (delimitato da punto e virgola)
- PNEZD (delimitato da spazio)

dove:

- P è il Numero del Punto
- E è Est
- N è Nord
- Z è l'Elevazione
- D è la Descrizione Grezza
- Il nome è per i punti che contengono valori alfanumerici per il numero di punto. Inoltre, il nome del punto supporta valori alfanumerici.

Stili Etichetta

Elenca gli stili di etichetta disponibili per i Punti Civili. Il menu contestuale consente di **Creare**, **Modificare**, **Copiare** o **Eliminare** uno stile di etichetta. Le opzioni **Crea**, **Modifica** e **Copia** aprono la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**, che consente di definire un nuovo stile di etichetta.

Superfici

Definisce i formati di file di superficie e gli stili di etichetta per Curve di Livello, Pendenze e Quote Elevazione.

Formati File di Superfici

Elenca i formati di file di superficie predefiniti e personalizzati. L'elenco può essere gestito facendo doppio clic o premendo l'opzione **Modifica** dal menu contestuale che apre la finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Punti**.

Stili etichette

Elenca gli stili predefiniti e personalizzati per Curve di Livello, Pendenze e Quote Elevazione. Il menu contestuale consente di **Modificare**, **Copiare** o **Cancellare** uno stile etichetta. Le opzioni di **modifica** e **copia** aprono la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**, che consente di definire un nuovo stile di etichetta.

8.25 -PUNTCIVILE

Crea punti civili tramite la Barra dei comandi.



8.25.1 Descrizione

I punti civili sono definiti in BricsCAD come Entità civili, rappresentate da simboli ed etichette. La rappresentazione grafica dei Punti civili può essere definita tramite **Stile simbolo** e **Stile etichetta**. Oltre alle coordinate XYZ, i Punti Civili possono avere una serie di attributi assegnati, inclusi numero del punto, nome del punto, descrizione grezza (campo) e descrizione completa (estesa). È inoltre possibile aggiungere qualsiasi altro attributo ai Punti civili e visualizzarli nello stile dell'etichetta punto.

Utilizzare il pannello **Proprietà** per modificare le proprietà di un singolo punto o di un gruppo di punti selezionati.

Per una migliore organizzazione, i Punti Civili possono essere raccolti in gruppi di punti in base a determinati criteri determinati dai filtri.



È possibile utilizzare i comandi di base BricsCAD per modificare i Punti Civili in un disegno. Ad esempio, COPIA, COPIACLIP, INCOLLA, INCOLLA CLIP, SPOSTA, RUOTA.

È possibile utilizzare i Punti Civili come oggetti di input per la creazione di una superficie TIN, che viene aggiornata automaticamente durante la modifica dei punti.

8.25.2 Metodo

Esistono due metodi per inserire i Punti Civili:

- Inserire un singolo punto specificandone la posizione in un disegno.
- Importare più punti da un file di punti ASCII.
- **Nota:** Oltre al file ASCII di base, i punti possono essere importati anche da un file LandXML utilizzando il comando IMPORTALANDXML.

8.25.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare la posizione del punto

Consente di specificare la posizione di un nuovo singolo punto in un disegno.

Inserire la descrizione del punto

Consente di specificare una descrizione per il Punto Civile.

Inserire l'elevazione del punto

Consente di specificare una quota altimetrica per il Punto Civile.

Importa punti da file

Crea Punti Civili da un file di punti importato in formato file di testo (.TXT), formato di file delimitato da virgole (.CSV) e altri formati di testo in cui le coordinate XYZ nel file di input sono separate da qualsiasi delimitatore.

Inserire nome file

Consente di specificare il nome del percorso del file.

Inserire il nome del formato del file

Consente di specificare il formato del file di punti.

imposta Stile

Consente di specificare uno stile di simbolo punto durante l'inserimento di un nuovo punto.

Nota: Per ulteriori informazioni sugli stili e le etichette dei punti, consultare l'articolo **Lavorare con i punti Civili**.

?

Elenca i nomi degli stili di simbolo punto disponibili nella Barra dei comandi.

8.26 PUNTICIVILE

Crea Punti Civili



Icona:



8.26.1 Descrizione

I punti civili sono definiti in BricsCAD come Entità civili, rappresentate da simboli ed etichette. La rappresentazione grafica dei Punti civili può essere definita tramite **Stile simbolo** e **Stile etichetta**. Oltre alle coordinate XYZ, i Punti Civili possono avere una serie di attributi assegnati, inclusi numero del punto, nome del punto, descrizione grezza (campo) e descrizione completa (estesa). È inoltre possibile aggiungere qualsiasi altro attributo ai Punti civili e visualizzarli nello stile dell'etichetta punto.

Utilizzare il pannello **Proprietà** per modificare le proprietà di un singolo punto o di un gruppo di punti selezionati.

Per una migliore organizzazione, i Punti Civili possono essere raccolti in gruppi di punti in base a determinati criteri determinati dai filtri.

È possibile utilizzare i comandi di base BricsCAD per modificare i Punti Civili in un disegno. Ad esempio, COPIA, COPIACLIP, INCOLLA, INCOLLAACLIP, SPOSTA, RUOTA.

È possibile utilizzare i Punti Civili come oggetti di input per la creazione di una superficie TIN, che viene aggiornata automaticamente durante la modifica dei punti.

8.26.2 Metodo

Esistono due metodi per inserire i Punti Civili:

- Inserire un singolo punto specificandone la posizione in un disegno.
- Importare più punti da un file di punti ASCII.
- **Nota:** Oltre al file ASCII di base, i punti possono anche essere importati da un file LandXML utilizzando il comando IMPORTALANDXML o convertiti da un disegno Civil 3D utilizzando il comando IMPORTACIVIL3D.

8.26.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare la posizione del punto

Consente di specificare la posizione di un nuovo singolo punto in un disegno.

Inserire la descrizione del punto

Consente di specificare una descrizione per il Punto Civile.

Inserire l'elevazione del punto

Consente di specificare una quota altimetrica per il Punto Civile.

Importa punti da file

Importa Punti Civili da un file di punti in formato file di testo (TXT), Formato File Delimitato da virgola (CSV) e qualsiasi altro formato ASCII in cui gli attributi dei punti nelle colonne sono separati da qualsiasi delimitatore. È possibile selezionare più file di punti dalla finestra di dialogo **Importa Punti Da File Punti**, che consente di importare Punti Civili da un file di punti ASCII e di selezionare il formato di file di punti appropriato.

Nota: La codifica UTF-8, UTF-8-BOM e ANSI è supportata durante la creazione di Punti Civili da file di punti.

imposta Stile

Consente di specificare uno stile di simbolo punto durante l'inserimento di un nuovo punto.



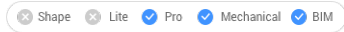
Nota: Per ulteriori informazioni sugli stili e le etichette dei punti, consultare l'articolo **Lavorare con i punti Civili**.

?

Elenca i nomi degli stili di simbolo punto disponibili nella Barra dei comandi.

8.27 ATTRIBUTIPUNTOCIVILE

Aggiunge o rimuove gli attributi definiti dall'utente ai Punti Civili.



Icona:

8.27.1 Opzioni all'interno del comando

Selezionare punti civili

Consente di selezionare Punti Civili per aggiungere attributi definiti dall'utente.

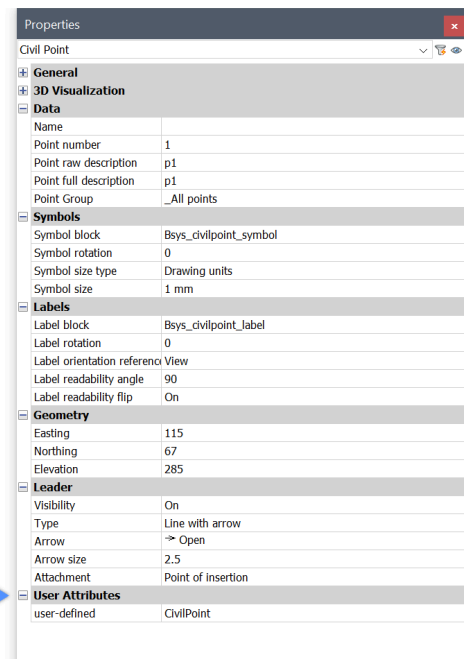
? per elencare gli attributi utente

Elenca gli attributi definiti dall'utente esistenti nei Punti Civili nella barra dei comandi.

Aggiungi attributo

Aggiunge attributi per il Punto Civile selezionato specificando una chiave (nome) e un valore.

Gli attributi definiti dall'utente vengono aggiunti alla sezione **Attributi utente (1)** nel pannello **Proprietà**.



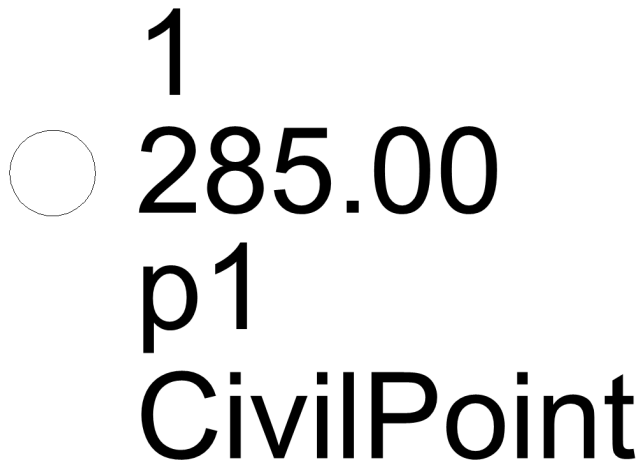
È possibile utilizzare l'editor blocchi per aggiungere un nuovo attributo personalizzato al **blocco Simbolo** punto Civile. Il nuovo attributo viene aggiunto scrivendo la chiave dell'attributo tra parentesi quadrate: **<user-defined>**. La chiave dell'attributo può essere scritta come Testo o come definizione di attributo.

Attributo definito dall'utente aggiunto nell'editor a blocchi:



<Number>
<Elevation>
<Full Description>
<user-defined>

Il blocco Simbolo punto civile visualizzato nella vista Layout:

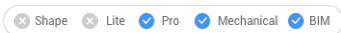


Rimuovi attributo

Rimuove gli attributi definiti dall'utente nei Punti Civili in base alle chiavi di attributo specificate.

8.28 EDITAPUNTOCIVILE

Edita i Punti Civili



8.28.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Editor Punti Civili** che consente di modificare i punti civili selezionati.

Nella finestra di dialogo **Editor Punti Civili** vengono visualizzati i punti Civili e le relative proprietà in una tabella.

Number	Easting	Northing	Elevation	Name	Point use description	Point full description	Symbol style	Label style	Symbol rotation	Label rotation	Point Profile
2	421719.172	146479.717	822.51	0			Default Point	Default	0	0	P1
3	421717.898	146479.243	822.42	CENTER			Default Point	Default	0	0	P1
4	421719.293	146472.702	822.22	0			Default Point	Default	0	0	P1
5	421725.463	146482.883	822.2	0			Default Point	Default	0	0	P2
6	421727	146472.624	822.3	CENTER			Default Point	Default	0	0	P2
7	421728.484	146475.887	822.42	0			Default Point	Default	0	0	P2
8	421727.81	146471.875	822.31	0			Default Point	Default	0	0	P2
9	421726.201	146468.423	822.2	CENTER			Default Point	Default	0	0	P2
10	421728.626	146469.883	822.15	0			Default Point	Default	0	0	P2
11	421742.796	146462.884	822.08	0			Default Point	Default	0	0	P4
12	421742.393	146464.298	822.14	CENTER			Default Point	Default	0	0	P4
13	421746.99	146462.75	822.24	0			Default Point	Default	0	0	P4
14	421756.121	146462.464	822.18	0			Default Point	Default	0	0	P5

Nota:

- Cliccare su una cella per modificarne il contenuto.



- È possibile ordinare i punti Civil in base ad alcune delle loro proprietà.
- La finestra di dialogo **Editor Punti Civili** è non modale. Ciò significa che è possibile lavorare nel disegno mentre la finestra di dialogo **Editor Punti Civili** è disponibile sullo schermo.

Cliccare con il tasto destro del mouse sul punto o sui punti selezionati per aprire un menu contestuale:

Zoom a

Esegue un zoom sul punto civile selezionato.

Pan a

Passa al punto civile selezionato nel disegno.

Seleziona

Seleziona il punto o i punti civili.

Copia negli appunti

Copia i punti civili negli appunti.

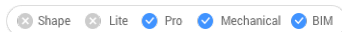
Elimina punto

Rimuove i punti civili.

Nota: Si apre una finestra di dialogo di avviso per specificare se si è sicuri di eliminare i punti.

8.29 -ESPORTAPUNTICIVILI

Esporta i Punti Civili in un file esterno tramite la Barra dei comandi.



8.29.1 Metodo

Selezionare i Punti Civili nel disegno, indicare il nome del formato del file di punti, quindi il nome e la posizione del file.

Nota: La finestra di dialogo **Esporta Come** viene visualizzata quando la variabile di sistema FILEDIA è impostata su ON.

8.29.2 Opzioni all'interno del comando

Gruppi di punti

Specifica il nome del gruppo di punti da esportare.

? per elencare i gruppi di punti

Elenca tutti i gruppi di punti disponibili nel disegno. È possibile copiare/incollare il nome nella Barra dei comandi.

Immettere il nome del formato del file di punti

Specifica il nome del formato del file di punti utilizzato per l'esportazione.

? per elencare i formati di file di punti

Elenca tutti i nomi dei formati di file di punti disponibili. È possibile copiare/incollare il nome nella Barra dei comandi.

Includere attributi di punto aggiuntivi non definiti nel formato selezionato

Consente di scegliere se includere attributi di punti che non sono definiti nel formato selezionato.



8.30 ESPORTAPUNTI CIVILI

Esporta i Punti Civili in un file esterno.

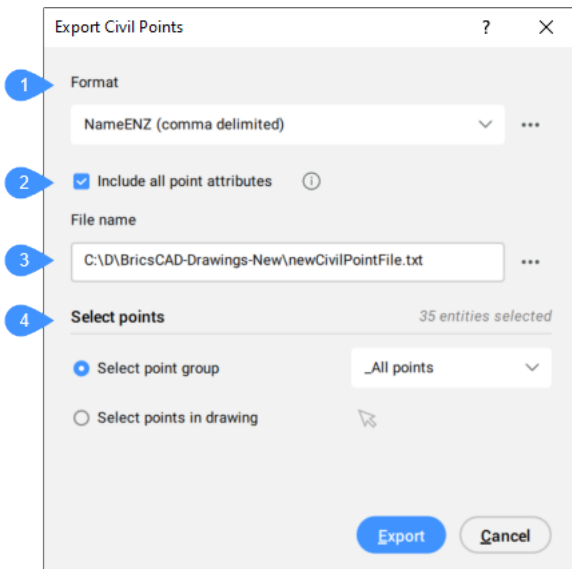
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.30.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esporta Punti Civili**.

La finestra di dialogo **Esporta Punti Civil** consente di esportare i punti Civili in un file esterno.



- 1 Formato
- 2 Includi tutti gli attributi dei punti
- 3 Nome file
- 4 Seleziona punti

Formato

Consente di selezionare dall'elenco a discesa un formato per il file esportato.

Nota: Premere i tre punti dal lato destro per aprire la finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Punti** e creare un nuovo formato di file.

Includi tutti gli attributi dei punti

Se questa opzione è selezionata, include gli attributi di punti aggiuntivi che non sono definiti nel formato selezionato per l'esportazione.

Nome file

Definisce il percorso e il nome del file.

Seleziona punti

Consente di selezionare i Punti Civili per l'esportazione.



Selezione gruppo di punti

Consente di selezionare un gruppo di punti dall'elenco a discesa.

Selezione punti nel disegno

Cliccare sul pulsante di selezione () per selezionare i Punti Civili nel disegno per l'esportazione.

8.31 GRUPPOPUNTCIVILI

Crea gruppi di Punti Civili

8.31.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Gruppo Punto** che consente di creare o modificare un gruppo di punti di Punti Civili.

8.32 -GRUPPOPUNTCIVILI

Crea gruppi di **Punti Civili** tramite la Barra dei comandi.



Icona: 

8.32.1 Descrizione

A seconda dei filtri specificati, i punti possono essere inclusi o esclusi dal gruppo di punti.

8.32.2 Metodo

Esistono due modi per utilizzare il comando:

- Creare un nuovo gruppo di punti e aggiungere filtri per includere o escludere punti dal gruppo.
- Modificare i filtri di un gruppo di punti esistente.
- Con questo metodo, è possibile specificare il nome del gruppo di punti esistente nel primo passaggio e quindi modificare i filtri.

8.32.3 Opzioni all'interno del comando

Immetti il nome del gruppo di punti

Consente di immettere il nome di un nuovo gruppo di punti per il quale verrà creato un nuovo filtro. Consente inoltre di immettere il nome di un gruppo di punti esistente per il quale si desidera modificare i filtri.

filtro per Includere

Consente di creare un nuovo filtro o di modificarne uno esistente in cui è possibile specificare i criteri per l'inclusione di punti nel gruppo punto selezionato.

- 1 Selezionare il nome dell'attributo Punto Civile esistente nella Barra dei comandi.
- 2 Specificare un singolo valore di attributo, più valori, un intervallo di valori o qualsiasi combinazione delle opzioni elencate, in base ai punti inclusi nel gruppo di punti desiderato. Quando si specificano più valori di attributo, viene utilizzata una virgola (,) senza uno spazio per la separazione.



Oltre a immettere valori/chiaivi di attributo completi, è possibile definire i filtri in altri modi:

- Specificare solo il primo carattere del nome e il segno "*", ad esempio "a*", dove il filtro prenderà in considerazione tutti i nomi che iniziano con "a".
- Specificare il primo e l'ultimo carattere con un segno intermedio "*", ad esempio "a*z", dove il filtro prenderà in considerazione tutti i nomi che iniziano con "a" e terminano con "z".
- Specificare il segno "*" e un ultimo carattere, ad esempio "*z", in cui il filtro prenderà in considerazione tutti i nomi che terminano con "z".
- Specificare i singoli caratteri, i caratteri mancanti vengono sostituiti con il segno "*", ad esempio "a*b*" dove il filtro prenderà in considerazione tutti i nomi che iniziano con "a" e con il terzo carattere "b".

Nota:

- È possibile aggiungere più filtri al gruppo di punti esistente.
- Una volta creato un singolo filtro in un determinato disegno, esso influisce anche su tutti i punti inseriti successivamente in quel disegno.

filtro per Escludere

Consente di creare un nuovo filtro o di modificarne uno esistente in cui è possibile specificare i criteri per l'esclusione di punti nel gruppo punto selezionato.

La procedura per l'aggiunta di un nuovo filtro è esattamente la stessa descritta nella sezione **filtro per Includere**.

? per elencare i gruppi di punti

Elenca i gruppi di punti esistenti nella disegno nella barra dei comandi.

Specifica numeri di punti da includere

Consente di immettere i numeri di punti da includere nel filtro specificato.

Specifica numero di punti da escludere

Consente di immettere i numeri di punto da escludere dal filtro specificato.

Nome

Consente di immettere i nomi dei punti da includere nel filtro specificato, se l'opzione **filtro per Includere** è selezionata nel passaggio precedente.

Consente di immettere i nomi dei punti da escludere dal filtro specificato, se nel passaggio precedente è stata selezionata l'opzione **filtro per Escludere**

Nota: **_All points** non può essere rimosso o modificato.

Elevazione

Consente di immettere l'elevazione dei punti da includere nel filtro specificato, se nel passaggio precedente è stata selezionata l'opzione **filtro per Includere**.

Consente di immettere i nomi dei punti da escludere dal filtro specificato, se nel passaggio precedente è stata selezionata l'opzione **filtro per Escludere**

Un esempio di filtro Elevazione con più valori di attributo, incluso un intervallo di valori, è simile al seguente: "100-200,>400". Questo filtro include tutti i punti con un intervallo di altitudine compreso tra 100 e 200 metri e allo stesso tempo tutti i punti con un'altitudine superiore a 400 m.

Si aggiunge un nuovo filtro al corrente gruppo di punti campione per includere i punti in base alla descrizione grezza dei punti: "Tombino".

In base al filtro aggiuntivo, solo i punti che soddisfano i criteri di entrambi i filtri: Elevazione="100-200,>400" e Descrizione Grezza="Tombino" vengono inclusi nel gruppo di punti di esempio.



desCrizione completa

Consente di immettere le descrizioni complete dei punti da includere nel filtro specificato, se l'opzione **filtro per Includere** è selezionata nel passaggio precedente.

Consente di immettere le descrizioni complete dei punti da escludere dal filtro specificato, se l'opzione **filtro per Escludere** è selezionata nel passaggio precedente.

descrizione Grezza

Consente di immettere le descrizioni grezze dei punti da includere nel filtro specificato, se l'opzione **filtro per Includere** è selezionata nel passaggio precedente.

Consente di immettere le descrizioni grezze dei punti da escludere dal filtro specificato, se nel passaggio precedente è stata selezionata l'opzione **filtro per Escludere**

CHiave attributo utente

Consente di immettere le chiavi di attributo definite dall'utente (nomi di attributi) da includere nel filtro specificato, se l'opzione **filtro per Includere** è selezionata nel passaggio precedente.

Consente di immettere le chiavi di attributo definite dall'utente (nomi di attributi) da escludere dal filtro specificato, se l'opzione **filtro per Escludere** è selezionata nel passaggio precedente.

Valore attributo utente

Consente di immettere le chiavi di attributo definite dall'utente (nomi di attributi) da includere nel filtro specificato, se l'opzione **filtro per Includere** è selezionata nel passaggio precedente.

Consente di immettere le chiavi di attributo definite dall'utente (nomi di attributi) da escludere dal filtro specificato, se l'opzione **filtro per Escludere** è selezionata nel passaggio precedente.

Rimuovi gruppo

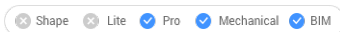
Rimuove il gruppo di punti civili selezionato.

riNomina gruppo

Consente di rinominare il gruppo di punti selezionato.

8.33 ZOOMPUNTOCIVILE

Fornisce un modo rapido per spostarsi ad un punto civile.



8.33.1 Descrizione

Ingrandisce un punto civile indicandone il numero o il nome.

8.33.2 Opzioni all'interno del comando

Nome punto

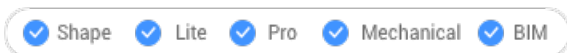
Definisce un punto civile in base al nome.

Numero punto

Definisce un punto civile in base al relativo numero di punto.

8.34 DISATTSCHINT

Visualizza gli elementi dell'interfaccia utente nascosti dal comando ATTSCHINT.

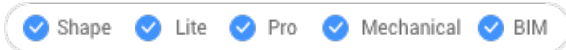




Nota: * Non utilizzare il tastierino numerico. Sulle tastiere AZERTY: non premere il tasto Maiusc quando si preme il tasto numerico.

8.35 ATTSCHINT

Ingrandisce l'area di disegno nascondendo gli elementi dell'interfaccia utente.



Nota: * Non utilizzare il tastierino numerico. Sulle tastiere AZERTY: non premere il tasto Maiusc quando si preme il tasto numerico.

8.35.1 Metodo

Gli elementi dell'interfaccia utente vengono nascosti in base ai valori della variabile di sistema CLEANSCREENOPTIONS.

8.36 PULISCIVARIABILIINUTILIZZATE

Elimina le variabili parametriche non utilizzate dalle espressioni di vincolo e non collegate alle quote.

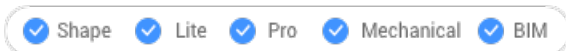


8.36.1 Descrizione

Elimina automaticamente le variabili parametriche non utilizzate dalle espressioni di vincolo e non collegate alle quote quando viene eseguito il comando.

8.37 VISUALIZZARITAGLIO

Attiva/disattiva la proprietà Visualizzazione Ritaglio dei piani di sezione e entità sezione BIM.



Icona:

Nota: La visualizzazione dell'entità di sezione può essere attivata o disattivata anche tramite il pannello **Proprietà**.

8.38 CLIPIT (Express Tools)

Ritaglia immagini, entità coprenti, blocchi o riferimenti esterni.



Icona:

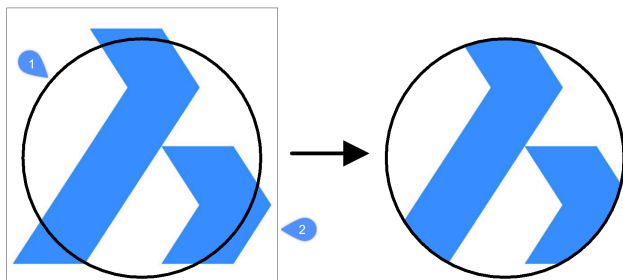
8.38.1 Descrizione

Ritaglia immagini, entità coprenti, blocchi o riferimenti esterni in base a uno spigolo di ritaglio.

Nota: Solo le entità polilinea, cerchio, arco, ellisse o testo possono essere utilizzate come bordo di ritaglio.

8.38.2 Metodo

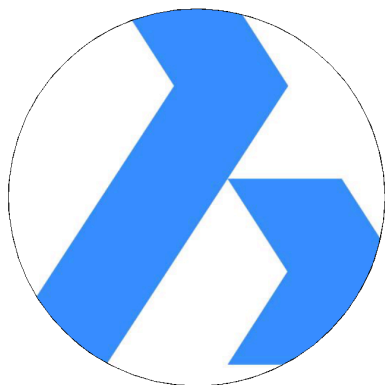
Selezionare il bordo di ritaglio (1), quindi l'entità da ritagliare (2).



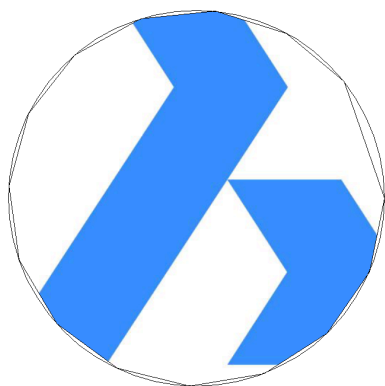
Inserire la distanza di errore massima consentita per la risoluzione dei segmenti di arco.

Nota: Il valore predefinito è 0,02. Un valore più basso fornisce un ritaglio più uniforme, ma comporta prestazioni più lente di BricsCAD quando un disegno viene rigenerato.

- Distanza di errore = 0,02

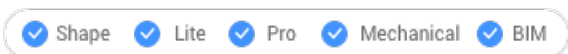


- Distanza di errore = 1



8.39 CHIUDI

Chiude il disegno corrente.



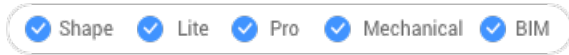


8.39.1 Descrizione

Chiude il disegno corrente dopo che è stato salvato. Se sono state apportate modifiche dall'ultimo salvataggio, una finestra di dialogo **BricsCAD** offre l'opportunità di salvare il disegno prima di chiuderlo.

8.40 COLORE

Aprire la finestra di dialogo **Colore**.



Icona:

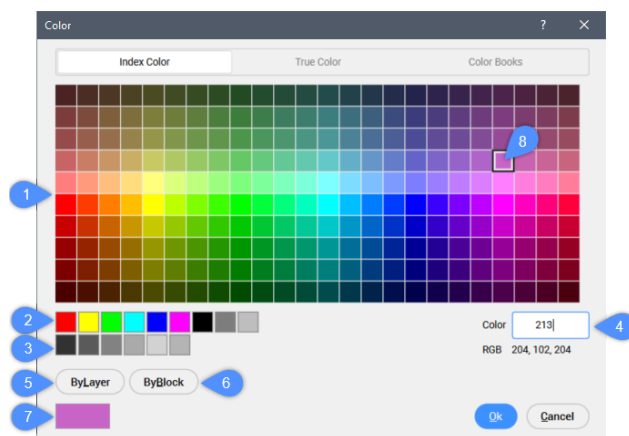
Alias: CO, COLORE, DDCOLOR, DDCOLOUR

8.40.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Colore** per specificare il colore corrente.

La finestra di dialogo **Colore** consente di selezionare un colore per layer, griglie, quote, sfondo... Contiene 3 schede: **Colore Indice**, **True Color** e **Cataloghi Colore**.

8.40.2 Scheda Colore Indice



Tavolozza colori (1)

Visualizza 240 colori.

Colori base (2)

Visualizza i colori di base.

Colori in tonalità di grigio (3)

Visualizza sfumature di grigio.

Colore indice (4)

Visualizza l'indice del colore selezionato. È possibile inserire un indice e visualizzare in anteprima il colore nel campo (7). Il colore corrispondente è contrassegnato da un quadrato (8).

DaLayer (5)

Imposta il colore su DaLayer con il quale le entità adottano il colore definito dalla proprietà del layer.



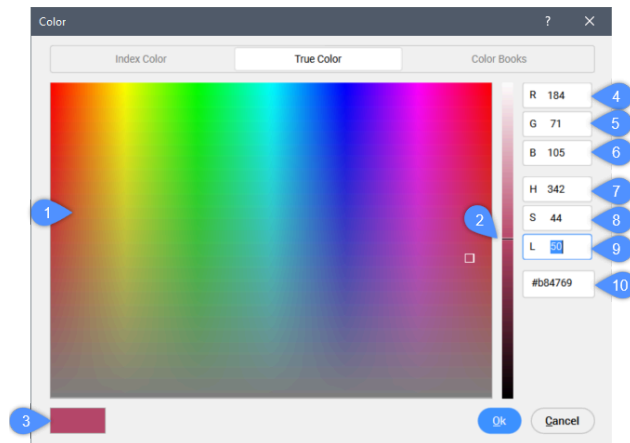
DaBlocco (6)

Imposta il colore su DaBlocco con il quale le entità adottano il colore definito dal blocco che le include.

Anteprima del colore scelto (7)

Visualizza l'anteprima del colore selezionato.

8.40.3 Scheda True Color



Colore (1)

Specifica la tonalità (sinistra e destra) e la saturazione (su e giù).

Barra della luminosità (2)

Specifica la luminosità del colore.

Anteprima del colore scelto (3)

Visualizza l'anteprima del colore selezionato.

Rosso (R=Red) - (4)

Specifica la quantità di rosso nel colore. Intervallo da 0 (non rosso) a 255 (Rosso pieno).

Verde (G=Green) - (5)

Specifica la quantità di verde nel colore. Intervallo da 0 (senza verde) a 255 (verde pieno).

Blu (B=Blue) - (6)

Specifica la quantità di blu nel colore. Intervallo da 0 (senza blu) a 255 (blu pieno).

Nota: Tonalità, saturazione e luminosità lavorano insieme, mentre il rosso, il verde e il blu lavorano separatamente.

Hue (H) - (7)

Specifica la tonalità del colore. Si estende da rosso a verde, blu e rosa.

Varia da 0 a 359.

Saturazione (S) - (8)

Specifica l'intensità del colore. Varia da 0 a 100. La saturazione è l'intensità del colore, dove 0 = grigio e 100 = colore pieno.

Luminosità (L) - (9)

Specifica la luminosità del colore. Il valore varia da 0 a 100. La luminosità è la luminosità o l'oscurità del colore, dove 0 = nero e 100 = bianco.

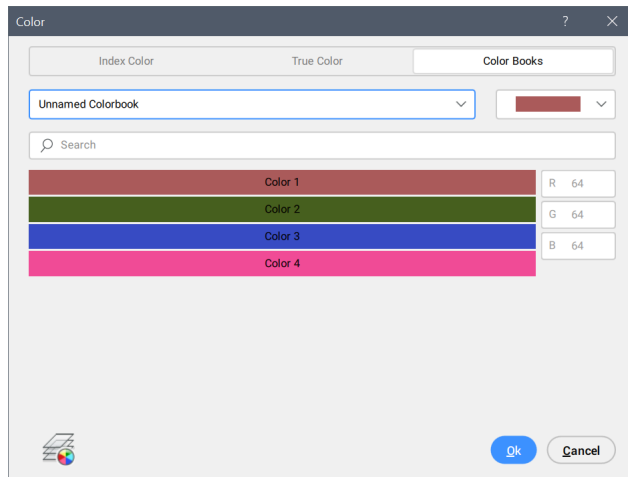
Nota: Quando il colore corrente è bianco (L=100) o nero (L=0) e viene selezionato un True Color nella finestra di dialogo del comando **COLORE**, la luminosità è impostata su 50. Inoltre, il true color selezionato non è sincronizzato con la luminosità.

Codice colore (10)

Visualizza il codice del colore selezionato.

8.40.4 Scheda Cataloghi Colore

Scegliere un catalogo colori presente sul proprio sistema.



Nota:

- La variabile di sistema COLORBOOKPATH specifica la cartella in cui BricsCAD deve cercare i file dei cataloghi colore.
- Sono supportati i cataloghi colori crittografati. I cataloghi colori crittografati non sono inclusi in BricsCAD.

8.41 -COLORE

Imposta il colore di lavoro corrente, tramite la Barra dei comandi.



Alias: -CO

8.41.1 Metodi

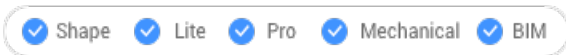
Inserire il nome, il numero o il valore RGB di un colore:

- Specificare un nome di colore: Rosso, Giallo, Verde, Ciano, Blu, Magenta, Bianco, DaLayer o DaBlocco.
- Specificare un numero compreso tra 0 e 256, che rappresenta il colore dell'indice.
- Specificare un valore per ciascuno dei valori rosso, verde e blu, che rappresenta il colore reale. L'intervallo è compreso tra 0 e 255. Ad esempio, il bianco è 255,255,255 e il grigio è 128,128,128.
- Specificare un nome del catalogo colori.



8.42 LINEACOM

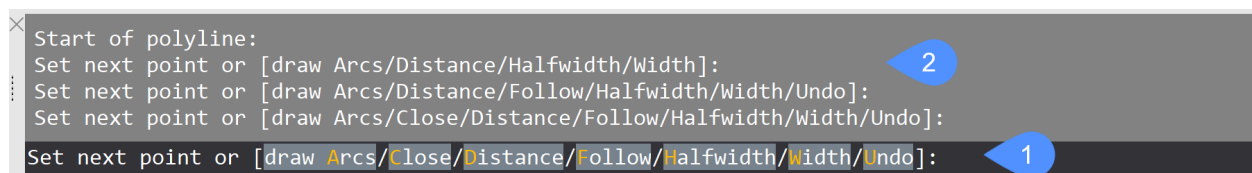
Aprire il pannello della **Barra dei comandi**.



8.42.1 Descrizione

Aprire il pannello della **Barra dei comandi** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello della **Barra dei comandi** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello della **Barra dei Comandi** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Barra dei Comandi** consente di avviare comandi o modificare variabili di sistema digitando il nome del comando o della variabile.

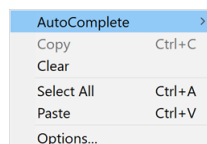


- 1 Barra dei Comandi
- 2 Cronologia dei comandi

8.42.2 Barra dei Comandi

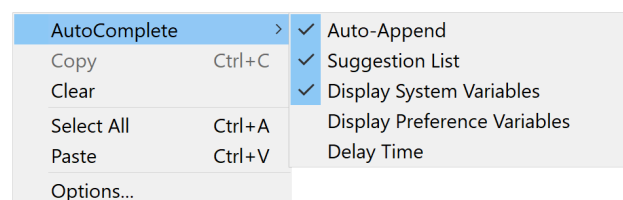
Visualizza la richiesta del comando corrente. Se nessun comando è attivo, viene richiesto di immettere il nome del comando. Se un comando è attivo, visualizza la richiesta e le opzioni pertinenti al comando corrente. Le scorciatoie delle richieste vengono evidenziate. È possibile inserire le scorciatoie nella barra dei comandi o cliccare su di esse con il tasto sinistro del mouse.

Cliccando il tasto destro del mouse compare un menu di scelta rapida con i seguenti strumenti.



AutoCompletemeto

Passare il mouse sull'opzione di **AutoCompletemeto**. Viene visualizzato un altro menu contestuale:



- Se **Auto-Accodamento** è selezionato, la voce viene completata automaticamente se rimane un solo comando possibile.



- Se l'opzione **Lista Suggerimenti** è selezionata, durante la digitazione nella barra dei comandi, viene visualizzato l'elenco dei comandi possibili.
- Se l'opzione **Visualizza Variabili di Sistema** è selezionata, le variabili di sistema vengono incluse nella lista di suggerimenti.
- L'opzione **Tempo di Ritardo** consente di impostare il tempo in secondi prima della visualizzazione automatica delle funzioni della tastiera.

Copia

Questa opzione copia il testo selezionato negli Appunti.

Pulisci

Questa opzione cancella la cronologia della barra dei comandi.

Seleziona Tutto

Questa opzione seleziona tutto il contenuto completato della cronologia dei comandi.

Incolla

Questa opzione consente di passare il testo dagli appunti alla barra dei comandi.

Opzioni

Questa opzione visualizza la finestra di dialogo **Impostazioni** nella sezione Barra dei Comandi.

8.42.3 Cronologia dei Comandi

Visualizza la cronologia dell'input della Barra dei comandi per la sessione BricsCAD corrente.

8.42.4 Accesso alla cronologia degli input

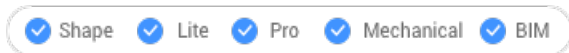
Utilizzare i tasti Freccia Su e Freccia Giù al prompt dei comandi o a un prompt di input per accedere e riutilizzare la cronologia dei comandi di input recenti.

Nota: I contrassegni per l'input recente delle posizioni dei punti vengono visualizzati nell'area di disegno. I marcatori sono controllati dalle variabili di sistema SNAPMARKERSIZE, SNAPMARKERCOLOR e SNAPMARKERTHICKNESS.

Attenzione: La cronologia di input può includere gli ultimi 12 elementi del comando corrente (dalle chiamate correnti e precedenti) e gli ultimi 12 elementi di altri comandi precedenti.

8.43 NASCLINEACOM

Chiude il pannello della **Barra dei comandi**.

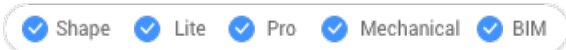


8.43.1 Descrizione

Chiude il pannello della **Barra dei Comandi** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello della **Barra dei Comandi** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona Barra dei Comandi viene rimossa dalla pila.

8.44 COMANDI

Elenca i nomi dei comandi.



8.44.1 Descrizione

Elenca i nomi dei comandi disponibili nel programma in base al livello di licenza, prima il nome in inglese seguito dal nome del comando localizzato.

8.44.2 Opzioni

Interni

Elenca i nomi dei comandi nativi di BricsCAD.

ESTerni

Elenca i nomi dei comandi delle applicazioni aggiuntive.

ENtrambi

Elenca i nomi dei comandi interni ed esterni.

8.45 COMMUNICATORINFO

Controlla se il componente aggiuntivo Communicator per BricsCAD® è installato correttamente e fornisce un rapporto diagnostico.



Nota: Il comando è disponibile solo su Windows.

Fino alla V21, le versioni principali di BricsCAD e Communicator per BricsCAD® devono corrispondere (ad esempio: Communicator per BricsCAD® versione 20.2.x funziona con BricsCAD versione 20.2.x).

A partire dalla V21 è supportata la compatibilità tra le versioni secondarie (ad esempio: Communicator per BricsCAD® V21.1.x funzionerà con BricsCAD V21.2.x).

8.45.1 Descrizione

Passa alla finestra Cronologia e quindi fornisce un report.

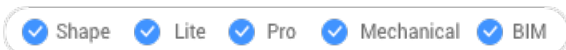
Quando Communicator per BricsCAD® non è installato, il comando segnala:

Breve risultato del controllo: Caricamento del modulo Communicator: NON RIUSCITA

8.46 CONO

Disegna un solido 3D a forma di cono.

Nota: In BricsCAD Lite, il quale non supporta i solidi 3D, il comando CONO avvia il comando AI_CONE.

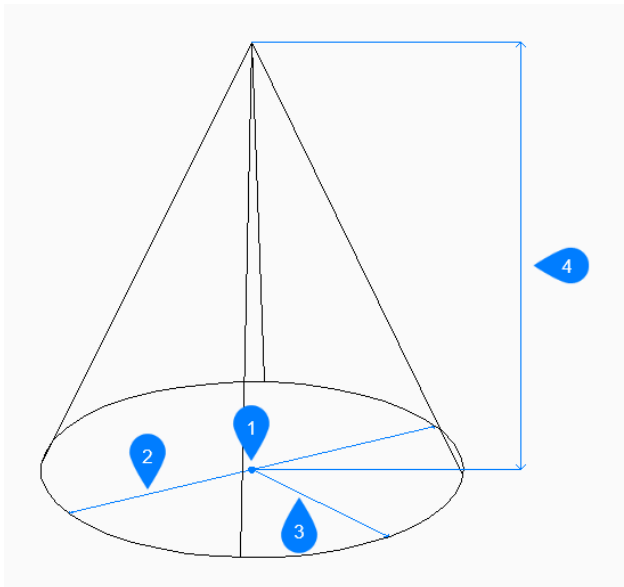


Icona: 



8.46.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di cono circolare o ellittico. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, 3 punti, 2 punti, tangenti, punti finali dell'asse e altezza.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Altezza

8.46.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un cono:

- Punto centrale:
- 3 Punti
- 2 Punti
- Tangente tangente raggio
- Ellittico

8.46.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare il punto centrale

Consente di iniziare a creare un cono circolare specificando il centro della base.

Raggio della base del cono

Consente di specificare il raggio della base del cono.

Diametro

Consente di specificare il diametro della base del cono.

3Punti

Consente di iniziare a creare un cono circolare specificando tre punti sulla circonferenza della base.



Primo punto

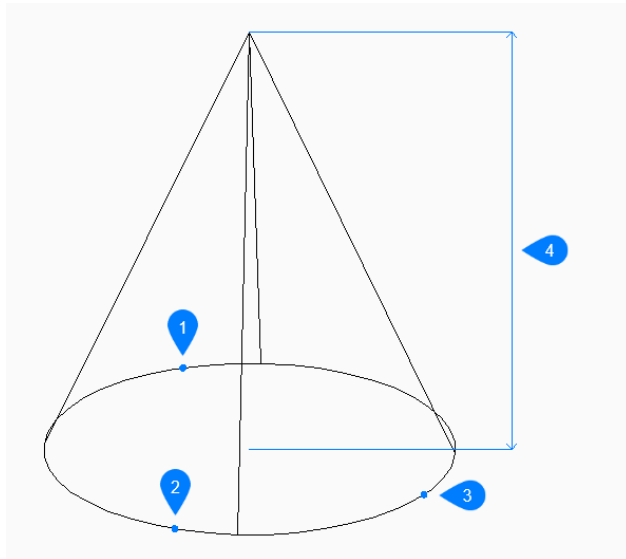
Specifica il primo punto sulla circonferenza.

Secondo punto

Specifica il secondo punto sulla circonferenza.

Terzo punto

Specifica il terzo punto sulla circonferenza.



1 Punto 1

2 Punto 2

3 Punto 3

4 Altezza

2Punti

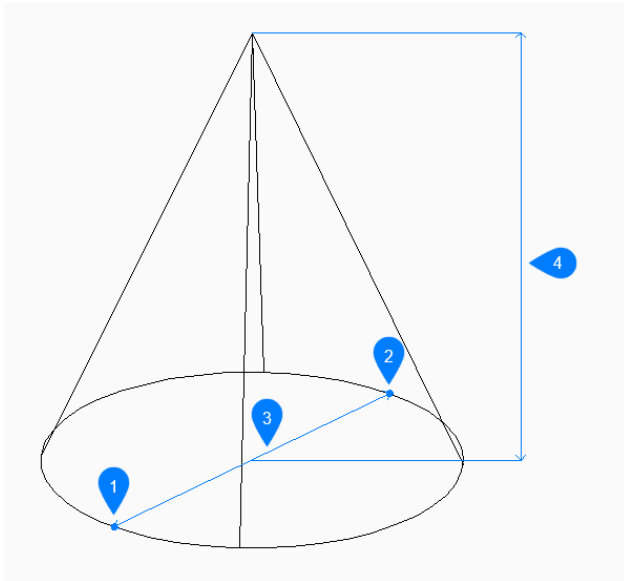
Consente di iniziare a creare un cono circolare specificando due punti sulla circonferenza della base.

Prima estremità del diametro:

Specificare la prima estremità del diametro.

Seconda estremità del diametro:

Specificare la seconda estremità del diametro.



- 1 Punto 1
- 2 Punto 2
- 3 Diametro
- 4 Altezza

Tangente Tangente Raggio

Consente di iniziare a creare un cono circolare selezionando un punto tangente sulla prima e sulla seconda entità.

Specificare il primo punto di tangenza dell'oggetto

Consente di selezionare un punto tangente sulla prima entità.

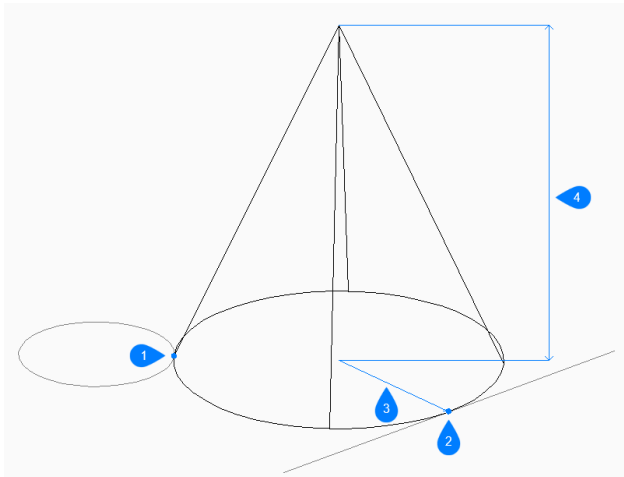
Specificare il secondo punto di tangenza dell'oggetto

Consente di selezionare un punto tangente sulla seconda entità.

Raggio del cerchio

Consente di specificare un raggio valido per la base.

Nota: Se si specifica un raggio impossibile con le tangenti selezionate, viene richiesto di specificare nuovamente le tangenti e il raggio.



- 1 Punto tangente 1
- 2 Punto tangente 2
- 3 Raggio
- 4 Altezza

Ellittico

Consente di iniziare a creare un cono ellittico specificando la prima estremità, la seconda estremità e l'altra estremità dell'asse dell'ellisse.

Impostare la prima estremità dell'ellisse

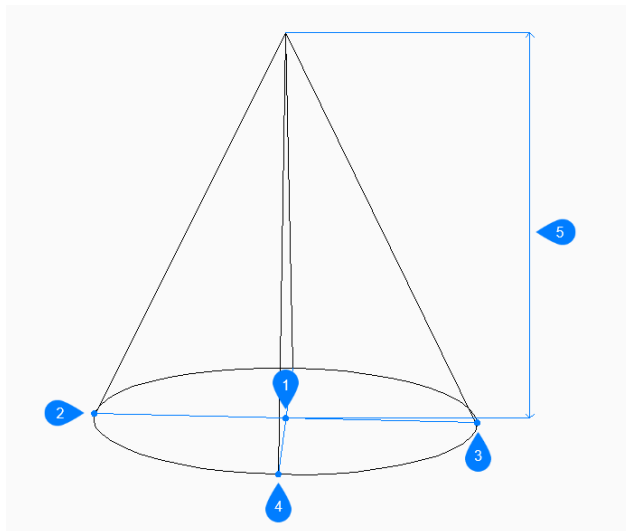
Specifica la prima estremità dell'asse dell'ellisse.

Seconda estremità dell'asse dell'ellisse

Specifica la seconda estremità dell'asse dell'ellisse.

Altra estremità dell'asse dell'ellisse

Specifica il raggio dell'altro asse dell'ellisse.



- 1 Centro
- 2 Prima estremità dell'asse dell'ellisse
- 3 Seconda estremità dell'asse dell'ellisse
- 4 Estremità dell'altro asse
- 5 Altezza

Specificare altezza

Consente di specificare l'altezza del cono.

2Punti

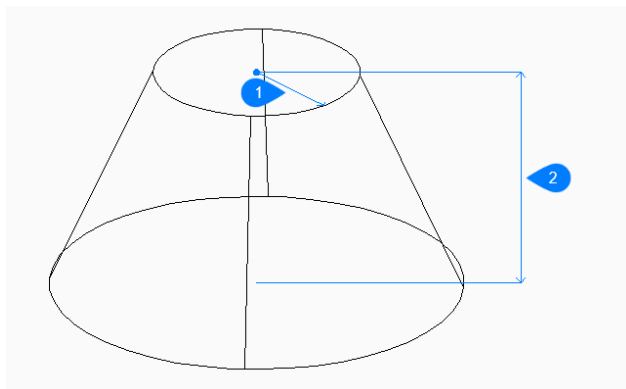
Specifica l'altezza del cono come distanza tra due punti qualsiasi.

punto finale dell'Asse

Specificare il punto finale dell'asse per definire l'altezza e l'orientamento del cono nello spazio 3D. Il centro della base viene utilizzato come altro punto finale dell'asse.

Raggio superiore

Specificare un raggio per la parte superiore del cono. Qualsiasi raggio maggiore di zero (0) crea un cono con una parte superiore piatta.



- 1 Raggio superiore
- 2 Altezza



8.47 CONNETTI

Collega linee, archi e/o polilinee complanari.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

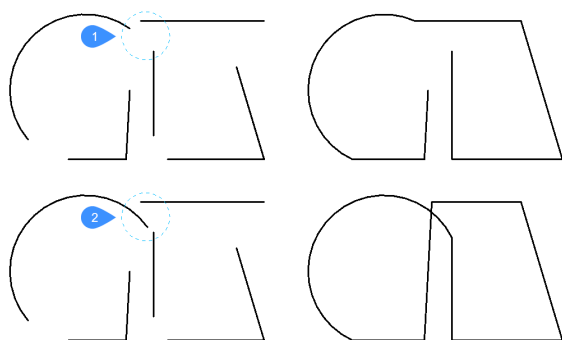
8.47.1 Descrizione

Consente di collegare una o più linee, archi e/o polilinee complanari i cui punti iniziale e/o finale non si sovrappongono tagliando ed estendendo in base alle esigenze. Le entità connesse vengono quindi unite in una o più polilinee, quando possibile.

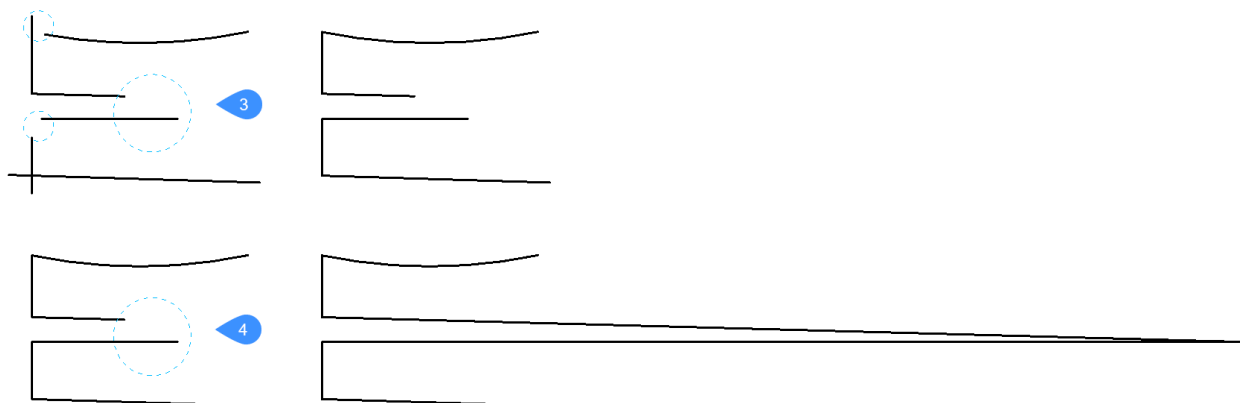
8.47.2 Metodo

Il comando trova e chiude gerarchicamente gli spazi tra le entità selezionate. Sulla base della distribuzione delle dimensioni degli spazi, gli spazi piccoli vengono chiusi per primi (vedere le differenze tra (1) e (2) e i risultati corrispondenti). Le entità le cui estensioni non si intersecano vengono ignorate.

Nota: La definizione geometrica sottostante delle entità di input non viene modificata.



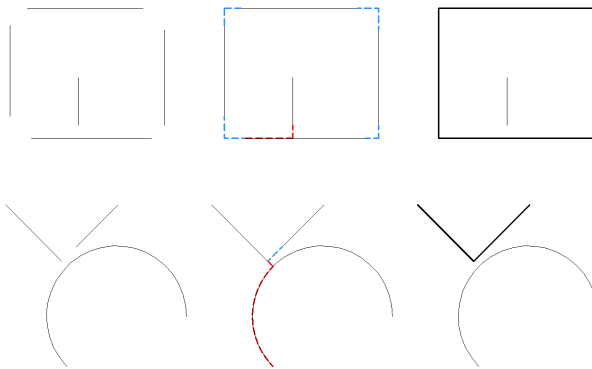
L'esecuzione del comando una seconda volta sullo stesso gruppo di selezione può comportare la chiusura di ulteriori spazi vuoti (ad es. spazi tra entità quasi parallele (4)) che in precedenza erano considerati molto più grandi degli altri spazi (3).





Il comando CONNETTI può essere applicato anche alle linee collineari, per combinarle in un'unica linea o segmento di polilinea. Ci possono essere eccezioni quando più linee (coppie di) convergono nello stesso punto. In tutti i casi, gli spazi più piccoli vengono chiusi per primi.

Nota: La dimensione dello spazio tra due entità (linee e/o archi) è definita come la somma delle distanze tra i punti finali correnti delle entità e il possibile punto di connessione. Questo è esemplificato nelle immagini seguenti che mostrano piccoli spazi (in blu) e grandi spazi (in rosso) e i risultati del comando per le due situazioni.



8.47.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità

Consente di selezionare le entità da connettere.

Intero disegno

Seleziona tutte le entità del disegno per connetterle.

opzioni di selezione (?)

Elenca tutti i metodi di selezione aggiuntivi.

8.48 BARRAVINC

Mostra e nasconde le barre dei vincoli.



Icona:

8.48.1 Descrizione

Mostra e nasconde le barre dei vincoli accanto alle entità vincolate con vincoli geometrici.

Nota: Le barre dei vincoli vengono inizialmente nascoste all'apertura di un disegno.

8.48.2 Opzioni

Mostra

Mostra la barra dei vincoli accanto alle entità selezionate.

Nascondi

Nasconde la barra dei vincoli accanto alle entità selezionate.

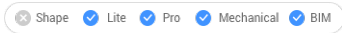


Ripristina

Riposiziona le barre dei vincoli nelle posizioni predefinite, che si trovano vicino al punto medio dell'entità.

8.49 CHIUDINAVIGATORECONTENUTO

Chiude il pannello **Navigatore Contenuto**.

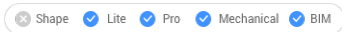


8.49.1 Descrizione

Chiude il pannello **Navigatore Contenuto** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Navigatore Contenuto** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona del **Navigatore Contenuto** viene rimossa dalla pila.

8.50 APRINAVIGATORECONTENUTO

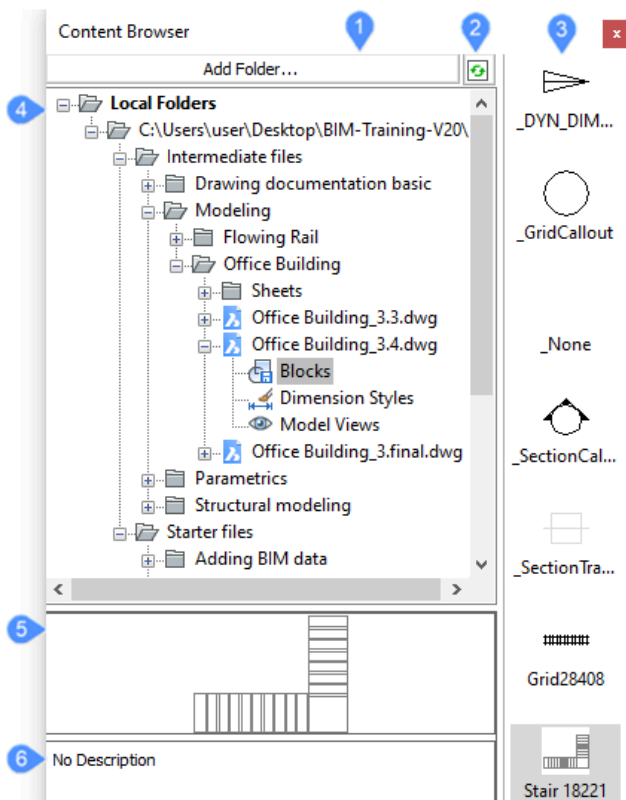
Apri il pannello **Navigatore Contenuto**.



8.50.1 Descrizione

Apri il pannello della **Navigatore Contenuto** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Navigatore Contenuto** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Navigatore Contenuto** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello **Navigatore Contenuto** offre un modo rapido e conveniente per aprire disegni, gestire librerie di blocchi, copiare stili di quota, posizionare le viste degli interi file .dwg memorizzati sul proprio computer.



- 1 Aggiungi Cartella...
- 2 Aggiorna
- 3 Definizioni nel disegno selezionato
- 4 Albero delle cartelle locali
- 5 Anteprima delle definizioni
- 6 Descrizione

8.50.2 Aggiungi Cartella...

Visualizza la finestra di dialogo **Scegli una cartella**.

8.50.3 Aggiorna

Selezionare un disegno e premere il pulsante Aggiorna per espanderne il contenuto (Blocchi, Stili di Quota, Viste Modello).

8.50.4 Definizioni nel disegno selezionato

Selezionare Blocchi/Stili di Quota/Viste Modello per visualizzare le relative definizioni utilizzate dentro il disegno.

È possibile trascinare & rilasciare un blocco sul disegno corrente, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Inserisci Blocco**.



È possibile trascinare & rilasciare uno stile di quota nel disegno corrente. Se esiste già uno stile di quota con lo stesso nome, appare la finestra di dialogo **Copia / Incolla**.

È possibile trascinare & rilasciare una vista modello nel disegno corrente. Questa opzione è disponibile solo nello Spazio Carta.

8.50.5 Albero delle cartelle locali

Visualizza il contenuto di un disegno/progetto. Il menu con il pulsante destro del mouse consente di aggiungere o rimuovere cartelle dall'albero delle Cartelle.

8.50.6 Anteprima delle definizioni

Mostra un'anteprima del blocco/disegno/stile di quota.

8.50.7 Descrizione

Visualizza una descrizione della definizione selezionata.

8.51 CONVERTICOMPONENTIABLOCCI

Converte automaticamente i componenti legacy e meccanici in BricsCAD® in blocchi meccanici.



8.51.1 Descrizione

Converte automaticamente i componenti legacy e meccanici in BricsCAD® in blocchi meccanici preservandone tutti i parametri e i vincoli. Inoltre, converte serie di componenti legacy e meccanici in blocchi meccanici.

Nella Barra dei Comandi viene visualizzato un report sulla conversione.

8.52 CONVERTCTB

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona file tabella stili di stampa dipendente da colore**.



8.52.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona file tabella stili di stampa dipendente da colore** per selezionare un file CTB da convertire in un file STB.

8.53 CONVERTIPOLI

Converte le polilinee 2D e 3D tra le moderne definizioni di polilinee leggere e le classiche (pesanti).



8.53.1 Metodo

Il vantaggio principale di questo comando consiste nel ridurre le dimensioni del file di disegno utilizzando definizioni di polilinee leggere.



Questo comando non converte i seguenti tipi di polilinee:

- Curve-Adattate
- Polilinee spline
- Polilinee con dati oggetto estesi memorizzati sui relativi vertici.

Nota: BricsCAD ignora le entità non idonee.

Potrebbe non essere necessario utilizzare questo comando nelle seguenti situazioni:

- Durante la modifica, i comandi si applicano sia alle polilinee classiche che a quelle leggere.
- È inoltre possibile utilizzare la variabile di sistema PLINETYPE per specificare se le polilinee classiche vengono convertite automaticamente in polilinee leggere quando viene aperto un disegno precedente. Questa variabile di sistema determina lo stile di polilinea creato nei nuovi disegni.

Nota: È possibile immettere questo comando in modo trasparente durante i comandi ('convertipoli).

8.53.2 Opzioni all'interno del comando

SPessa

Converte le polilinee leggere e 3D in polilinee pesanti.

Questo potrebbe essere necessario per rendere i disegni compatibili con determinati software.

SOttile

Converte le polilinee pesanti e 3D in polilinee leggere.

Dividere la polilinea 3d in polilinee planari se non è planare?

Alterna tra **Sì** e **No**.

polilinea3D

Converte polilinee leggere e pesanti in polilinee 3D.

8.54 CONVERTSTILIST

Converte il disegno corrente dalla modalità di stile di stampa dipendente da colore (CTB) alla modalità di stile di stampa con nome (STB) e viceversa.



Nota: Un disegno può utilizzare gli stili di stampa CTB o STB, ma non entrambi.

8.54.1 Descrizione

Convertire le tabelle stili di stampa del disegno prima di convertire il disegno, utilizzando il comando CONVERTCTB.

8.55 CONVINMESH

Converte le entità in entità mesh.





8.55.1 Descrizione

Converte le entità 2D e 3D valide in entità Mesh. Le entità valide includono:

- Solido 3D
- Superficie
- Mesh Poligonale
- Regione
- Polilinea chiusa

8.55.2 Metodo

Selezionare un'entità valida, quindi selezionarne un'altra valida o premere INVIO per completare il comando.

Nota:

- I dati BIM e il GUID vengono mantenuti dopo la conversione.
- Il valore della variabile di sistema FACETRES influenza la risoluzione di visualizzazione di una mesh.

8.56 CONVINSOLIDO

Converte le entità in entità solide.



8.56.1 Descrizione

Converte le entità 2D e 3D valide in entità Solido 3D. Le entità valide includono:

- Mesh 3D a tenuta stagna
- Superficie 3D a tenuta stagna
- Mesh Poligonale 3D
- Mesh Polifaccia 3D
- Cerchio con spessore
- Polilinea chiusa di spessore diverso da zero e larghezza uniforme

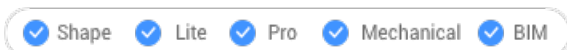
8.56.2 Metodo

Selezionare un'entità valida, quindi selezionarne un'altra valida o premere INVIO per completare il comando.

Nota: I dati BIM e il GUID vengono mantenuti dopo la conversione.

8.57 CONVINSUPERF

Converte le entità in entità di superficie.





8.57.1 Descrizione

Converte le entità 2D e 3D valide in entità di superficie. Le entità valide includono:

- Solido 2D
- Solido 3D
- Regione
- Polilinea aperta con spessore diverso da zero e larghezza zero
- Linea con spessore diverso da zero
- Arco con spessore diverso da zero
- Cerchio con spessore diverso da zero
- Mesh
- Faccia 2D Planare

8.57.2 Metodo

Selezionare un'entità valida, quindi selezionarne un'altra valida o premere INVIO per completare il comando.

Nota: I dati BIM e il GUID vengono mantenuti dopo la conversione.

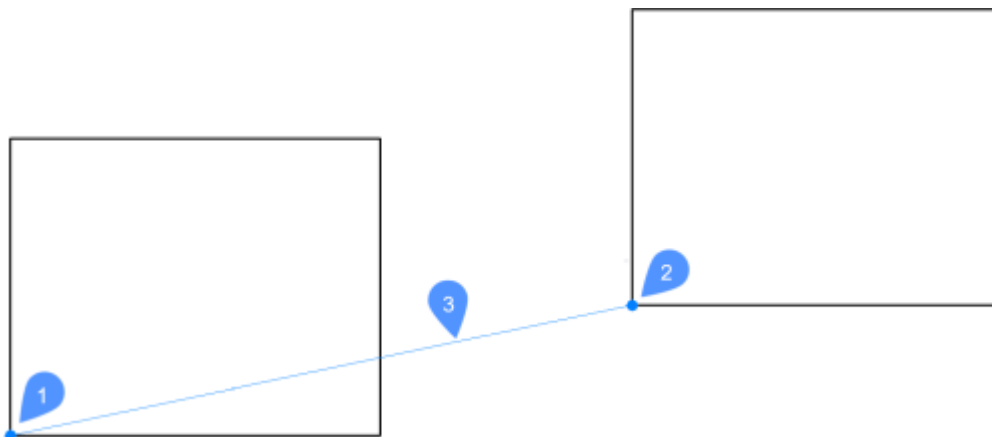
8.58 COPIA

Crea copie di entità.



Icona:

Alias: CP



- 1 Punto base
- 2 Secondo punto
- 3 Distanza di spostamento



8.58.1 Metodo

Questo comando consente di creare una o più copie di entità inserendo un punto base e un vettore di spostamento.

8.58.2 Opzioni all'interno del comando

Spostamento

Specificare il vettore di spostamento (la distanza alla quale posizionare la copia). 'Vettore' significa che si specificano contemporaneamente la distanza e l'angolo.

Nota: Quando la 'Modalità di Input Dinamico' è attiva, è possibile digitare una distanza e un angolo nei campi di immissione dinamica.

mOdalità

Alterna tra le modalità di copia singola e multipla.

Serie

Specifica il numero di copie da creare e la distanza tra ogni copia o la distanza tra la prima e l'ultima copia.

Multiplo

Solo in modalità di copia singola: consente di passare alla modalità di copia multipla.

aNnulla

Solo in modalità di copia multipla: annulla l'ultima operazione di copia.

Ripeti

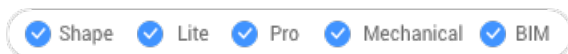
Ripete la copia utilizzando lo stesso spostamento.

Esci

Solo in modalità di copia multipla: Esce da questo comando.

8.59 COPIAPUNTOB

Copia le entità negli Appunti.



Icona:

8.59.1 Descrizione

Copia le entità negli Appunti con un punto base da incollare nello stesso disegno o in un altro disegno.

Nota: Quando si incollano entità copiate con il comando COPIAPUNTOB, viene utilizzato un punto base definito dall'utente.

8.60 COPIACLIP

Copia le entità negli Appunti.



Icona:



Nota: La variabile di sistema PICTUREEXPORTSCALE imposta la risoluzione dell'immagine quando la geometria esportata viene incollata in formato bitmap, ad esempio in un documento di Word.

8.60.1 Descrizione

Copia le entità selezionate negli Appunti per incollarle nei disegni e in altri documenti.

8.61 COPYEDATA

Copia i dati estesi dell'entità da un'entità ad altre.



Icona:

8.61.1 Metodo

Immettere il nome dell'applicazione a cui appartengono i dati dell'entità, selezionare l'entità da cui copiare i dati dell'entità e una o più entità in cui copiare i dati dell'entità (che riceveranno gli edata).

I dati estesi dell'entità possono essere creati con il comando EDITEDATA.

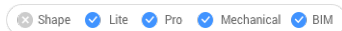
8.61.2 Opzioni

? per lista nomi applicazioni

Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.

8.62 COPIAGUIDATA

Copia le entità 2D utilizzando curve guida.



Icona:

8.62.1 Descrizione

Allinea automaticamente le entità copiate con la geometria pertinente, utilizzando curve guida temporanee. Anche i segmenti di polilinea e i segmenti multilinea sono accettati come linee guida.

8.62.2 Metodo

Il comando può essere eseguito in due modi:

Modalità di pre-selezione

Selezionare prima le entità, quindi avviare il comando.

Nota: Le entità da copiare vengono visualizzate in verde.

Modalità post-selezione

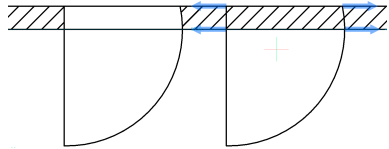
Avviare il comando, quindi selezionare le entità utilizzando una finestra di selezione.

Nota: Tutte le entità che rientrano completamente nella finestra di selezione, inclusi i segmenti di polilinea, vengono incluse nel gruppo di selezione della copia e vengono visualizzate in giallo. Le entità

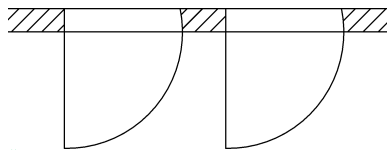


che attraversano la finestra di selezione vengono utilizzate come curve guida e vengono visualizzate in blu.

Le frecce blu indicano i punti di ancoraggio e le direzioni delle curve guida. Le entità copiate verranno allineate solo con la geometria che corrisponde al numero di curve guida e alle distanze tra di esse.



Cliccare per posizionare la copia o immettere una distanza nei campi di immissione dinamici.



8.62.3 Opzioni all'interno del comando

Poligonale

Crea una finestra di selezione poligonale.

Rettangolo

Crea una finestra di selezione rettangolare.

Regione

Incolla l'area ritagliata all'interno della finestra di selezione.

Entità

Incolla le entità all'interno della finestra di selezione.

Salva dettaglio

Permette di salvare un dettaglio come blocco/Blocco parametrico.

Nota: Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Scrivi blocco su file**. Vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Scrivi blocco su file**.

passa alla modalità 3D

Questa opzione consente di collegare il comando COPIAGUIDATA alla funzionalità COPIAGUIDATA3D.

Nota: Per ulteriori informazioni, vedere il comando COPIAGUIDATA3D.

Specifica manualmente le facce di origine

Imposta manualmente le facce di origine.

Ripristina

Ripristina completamente la selezione o modifica la selezione automatica.

Rilevamento automatico delle facce di origine

Imposta il riconoscimento delle facce sorgente su automatico.

Disabilita la visualizzazione delle facce di origine

Attiva/disattiva la visualizzazione delle facce di origine.

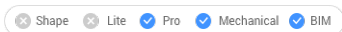


torna alla modalità 2D

Torna alla modalità 2D, se in precedenza era stata selezionata la modalità 3D.

8.63 COPIAGUIDATA3D

Copia Solidi 3D, riferimenti di Blocco o un insieme di facce da una posizione all'altra, utilizzando facce di riferimento a scelta dell'utente.



8.63.1 Metodo

Selezionando un solido, un blocco o un insieme di facce si attiva il rilevamento automatico delle connessioni e delle facce di origine. Queste facce di origine non devono intersecarsi con le estensioni di dettaglio.

Vengono prese in considerazione solo le facce con geometria analitica (piana, cilindrica, sferica, conica e toroidale).

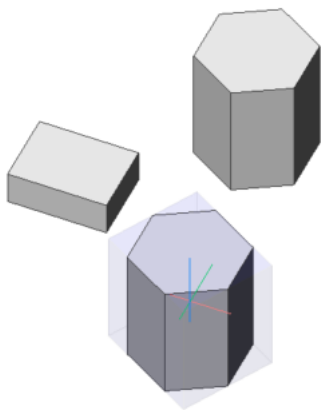
Per trovare i punti di inserimento, l'algoritmo utilizza le facce in modo analogo a come COPIAGUIDATA utilizza le curve.

Le quote dinamiche vengono utilizzate per posizionare le entità di dettaglio.

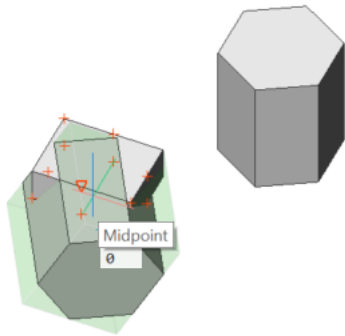
Il dettaglio può trasformarsi per adattarsi a una nuova posizione. La trasformazione del dettaglio può consistere in traslazioni, rotazioni e specchiature.

Il dettaglio può essere visualizzato in due colori:

- Blu significa che l'estensione di dettaglio è in **modalità Libera** senza possibilità di inserimento.



- Verde significa che l'algoritmo ha riconosciuto un posizionamento per le estensioni di dettaglio, la trasformazione è stata trovata e il dettaglio è già stato trasformato nell'anteprima. Pertanto, il successivo clic del mouse inserirà il dettaglio utilizzando la trasformazione trovata.

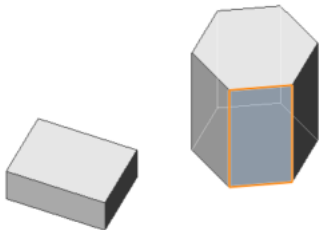


Quando è stato rilevato un possibile inserimento, premere il tasto **Ctrl** per scorrere tutte le alternative rilevate per il posizionamento corrente del cursore. Quindi, tenere premuto il tasto **Maiusc** per bloccare una serie di facce, per impedire al comando di cercare queste facce.

8.63.2 Opzioni all'interno del comando

Specifica manualmente le facce di origine

Imposta manualmente le facce di origine.



specificare punto Base

Selezionare un punto o immettere le coordinate per specificare il punto base.

Ruota dettaglio

Consente di ruotare il dettaglio in modo dinamico.

Ripristina

Ripristina completamente la selezione o modifica la selezione automatica.

Rilevamento automatico delle facce di origine

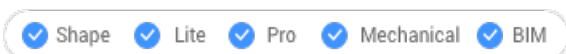
Imposta il riconoscimento delle facce sorgente su automatico.

Disabilita la visualizzazione delle facce di origine

Attiva/disattiva la visualizzazione delle facce di origine.

8.64 COPIACRONO

Copia tutto il testo dalla cronologia della Barra dei Comandi negli Appunti.

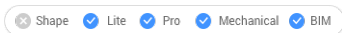


Nota: La variabile di sistema SCRLHIST determina il numero di righe della cronologia dei comandi conservate dalla finestra Cronologia dei Comandi.



8.65 COPYM (Express Tools)

Crea più copie delle entità selezionate.



Icona:

8.65.1 Metodo

Selezionare le entità che si desidera copiare, quindi specificare il punto base.

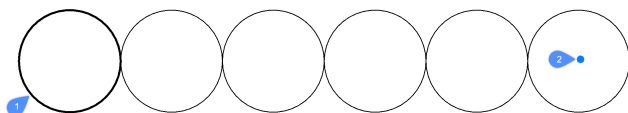
8.65.2 Opzioni all'interno del comando

Ripeti

L'ultima copia viene ripetuta, utilizzando la stessa distanza e direzione di offset.

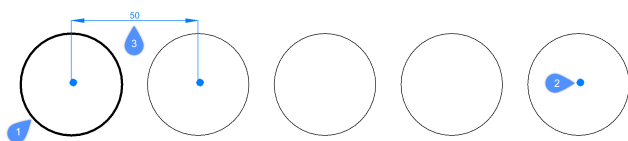
Dividi

Crea un numero di copie dell'entità originale (1), in base a un punto finale per la divisione (2) e a un numero di copie.



Misura

Crea un numero di copie dell'entità originale (1), in base a un punto finale per la misura (2) e a una distanza tra le copie (3).

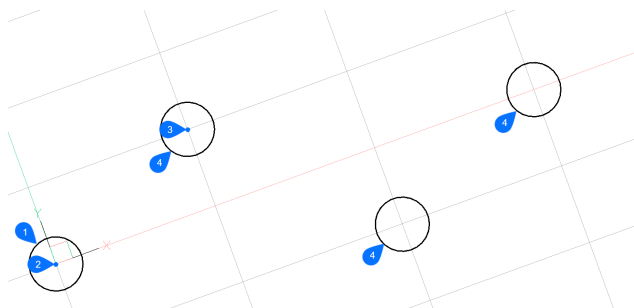


Serie

Consente di scegliere tra le opzioni **Seleziona**, **Misura** e **Dividi**.

Seleziona

Consente di selezionare in modo interattivo le posizioni delle entità copiate, utilizzando una serie temporanea.

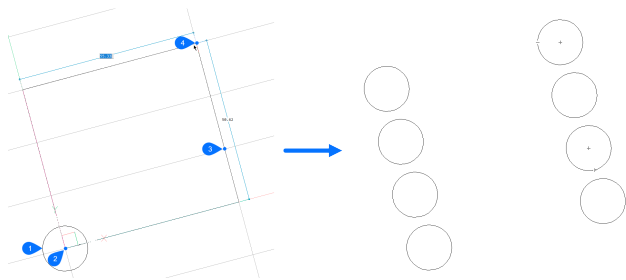


Dopo aver selezionato un oggetto da copiare (1) e un punto base (2), specificare un angolo e definire la spaziatura tra colonne e righe della serie selezionando un punto (3). Il cursore esegue lo snap all'intersezione di ogni colonna e riga, in modo da poter selezionare un solo elemento della serie alla volta (4).



Misura

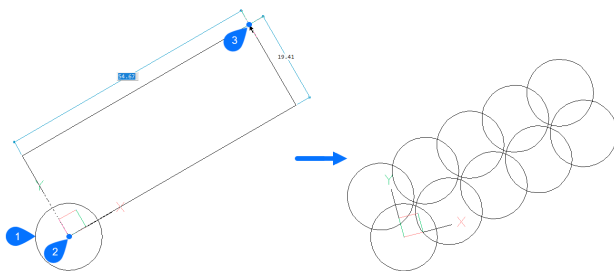
Consente di specificare un gruppo di serie da riempire con copie dell'entità selezionata in base a un'interdistanza specificata.



Dopo aver selezionato un oggetto da copiare (1) e un punto base (2), specificare un angolo e definire la spaziatura tra colonne e righe della serie selezionando un secondo punto (3). Quindi, specificare il terzo punto (4) per indicare la zona della serie.

Dividi

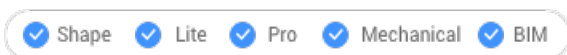
Consente di definire una casella che rappresenta un insieme di serie, da riempire con un numero specifico di copie dell'entità selezionata.



Specificare un angolo e scegliere l'altro angolo per il gruppo di serie, quindi specificare il numero di colonne e righe.

8.66 COPYTOLAYER (Express Tools)

Copia le entità in un altro layer.



8.66.1 Descrizione

Crea duplicati di entità selezionate su un layer specificato dall'utente. È possibile specificare una posizione diversa per le entità duplicate.

8.66.2 Metodo

Esistono due metodi per copiare su layer:

- Selezionare l'entità sul layer di destinazione.
- Selezionare il layer di destinazione nella finestra di dialogo **Copia su Layer**.



8.66.3 Opzioni all'interno del comando

Nome

Visualizza la finestra di dialogo **Copia su Layer** la quale consente di selezionare un layer di destinazione. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo correlato finestra di dialogo **Copia su Layer**

Spostamento

Specificare il vettore di spostamento (la distanza alla quale posizionare la copia). **Vettore** significa che si specificano contemporaneamente la distanza e l'angolo.

Nota: Quando la **Modalità di Input Dinamico** è attiva, è possibile digitare una distanza e un angolo nei campi di immissione dinamica.

8.67 -COPIATOLAYER (Express Tools)

Copia le entità in un altro layer.



8.67.1 Descrizione

Crea duplicati delle entità selezionate su un layer specificato. È possibile specificare una posizione diversa per le entità duplicate.

8.67.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i nomi dei layer disponibili.

=

Consente di selezionare un'entità con il nome del layer necessario.

invio

Crea le copie nella stessa posizione delle entità selezionate.

8.68 CORRIDOIO

Crea un corridoio da un modello corridoio.



Icona: 

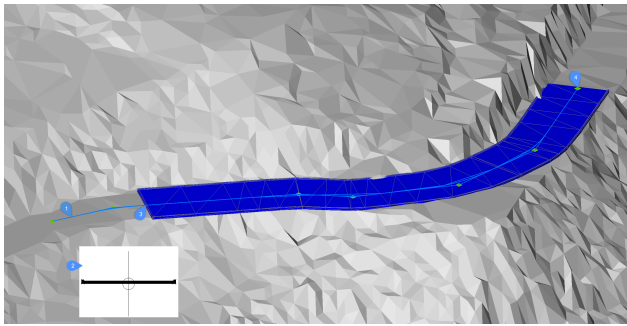
8.68.1 Metodi

Esistono due metodi per creare un corridoio:

- 1 **Crea un corridoio utilizzando un modello di corridoio lungo una linea di allineamento 3D.**
 - Selezionare l'allineamento 3D utilizzato come linea di base del corridoio (1).
 - Selezionare il modello corridoio (2).
 - Immettere la progressiva iniziale della regione (il punto iniziale lungo la linea di allineamento 3D) (3).
 - Immettere la progressiva finale della regione (il punto finale lungo la linea di allineamento 3D)



(4).



2 Crea un corridoio semplice utilizzando un modello corridoio lungo un percorso definito selezionando i punti PI dell'allineamento orizzontale.

- Selezionare Superficie TIN
- Selezionare il modello corridoio:
- Selezionare il punto PI dell'allineamento orizzontale: selezionare tutti i punti PI orizzontali necessari e premere Invio per terminare.

8.68.2 Opzioni all'interno del comando

crea corridoio Semplice

Crea un corridoio semplice utilizzando un modello corridoio lungo un percorso definito selezionando i punti PI dell'allineamento orizzontale.

Predefinito

Imposta il modello corridoio predefinito e specifica la posizione del modello.

Cambia modello

Permette di modificare il modello corridoio.

8.69 MODIFICACORRIDOIO

Consente di aggiungere o rimuovere regioni per un corridoio selezionato.



Icona:

8.69.1 Metodo

Il comando MODIFICACORRIDOIO può essere utilizzato per:

- Aggiungere o rimuovere le lineebase per un corridoio selezionato.
- Aggiungere, rimuovere, dividere o unire le regioni per un corridoio selezionato.
- Aggiungere progressive a un corridoio selezionato.

8.69.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi Linea di base

Aggiunge una nuova lineebase del corridoio.



Rimuovi Linea di base

Rimuove una lineabase del corridoio.

Aggiungi Regione

Aggiunge una nuova regione a una lineabase del corridoio selezionato.

Immettere la progressiva iniziale della regione

Consente di immettere il punto iniziale lungo la linea di allineamento 3D.

Immettere la progressiva finale della regione:

Consente di immettere il punto finale lungo la linea di allineamento 3D.

Nota: Gli intervalli disponibili vengono visualizzati nella finestra di comando.

Rimuovi Regione

Rimuove una regione selezionata.

Linea di base intera

Consente di selezionare l'intera lineabase.

da Indice

Consente di immettere un indice che corrisponde alla lineabase/regione.

Nota: Per le regioni, l'indice viene calcolato dalla progressiva iniziale della regione alla progressiva finale della regione.

da Nome

Consente di selezionare una lineabase/regione in base al nome.

da Intervallo

Consente di selezionare un intervallo lineabase/regione.

Selezionare l'inizio dell'intervallo di regione

Consente di indicare l'inizio della regione.

Selezionare la fine dell'intervallo di regione

Consente di indicare la fine della regione.

Nota: Le opzioni disponibili vengono visualizzate nella finestra di comando.

aggiungi progreSsiva

Aggiunge una progressiva a una regione.

Immettere la progressiva iniziale della regione

Consente di immettere il punto iniziale lungo la linea di allineamento 3D.

Immettere la progressiva finale della regione:

Consente di immettere il punto finale lungo la linea di allineamento 3D.

Nota: Gli intervalli disponibili vengono visualizzati nella finestra di comando.

dividi regione (RS)

Divide un'area selezionata.

Unisci Regione

Unisce le regioni.



8.70 ESTRAICORRIDOIO

Estrae solidi 3D, mesh, superfici TIN, polilinee 3D o contorni esterni da un corridoio

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.70.1 Descrizione

Estrae solidi 3D, mesh, superfici TIN, polilinee 3D o contorni esterni da un corridoio Elemento Modello Corridoio (Corridor template element - CTE) è definito da punti, collegamenti e forme e ognuno di questi può contenere più codici. La regione del corridoio applica il modello (una raccolta di CTE) alle progressive incrementali lungo la lineabase. I punti, i collegamenti o le forme successivi vengono cuciti insieme per formare un'entità appena estratta. I punti vengono utilizzati per estrarre separatamente le polilinee 3D e i contorni esterni per ciascuna regione. Allo stesso modo, le forme vengono utilizzate per estrarre solidi 3D o mesh 3D in ogni regione. I collegamenti, invece, vengono utilizzati per creare superfici TIN, ma vengono sempre combinati da tutte le regioni in un'unica superficie TIN e possono essere specificati solo utilizzando i codici.

8.70.2 Metodo

Esistono tre metodi per utilizzare il comando ESTRAICORRIDOIO:

- Estrarre tutti i solidi 3D, le mesh 3D, le polilinee 3D, la superficie TIN o i contorni esterni.
- Estrarre singoli solidi 3D, mesh 3D, polilinee 3D, superfici TIN o i contorni esterni.
- Estrarre solidi 3D, mesh 3D, polilinee 3D, superfici TIN o i contorni esterni in base al codice.

8.70.3 Opzioni all'interno del comando

Mesh

Estrae una mesh 3D.

Tutte le Forme

Estrae mesh 3D o solidi 3D da tutte le forme.

da Codici

Estrae mesh 3D o solidi 3D in base ai codici.

Solido

Estrae un solido 3D.

Tin

Specifica i collegamenti da estrarre.

? per elencare tutti i codici di collegamento

Elenca tutti i codici di collegamento nella barra dei comandi.

Elenca i codici di collegamento selezionati

Elenca i codici di collegamento selezionati.

Polilinee

Estrae una polilinea 3D.



Tutte linee di Stringa

Estrae una polilinea 3D da tutte le linee di stringa.

Nota: Le linee di stringa sono linee che collegano punti con lo stesso valore di codice lungo la linea base del corridoio.

da Codici

Estrae una polilinea 3D da tutte le linee di stringa in base al codice.

Contorni esterni

Estrae il contorno esterno come polilinea 3D.

Crea collegamento dinamico

Specifica se il contorno o la linea di stringa creata deve essere collegata al corridoio originale.

8.71 CORRIDOIOTEMPLATE

Crea un modello di corridoio.



Icona:

8.71.1 Metodo

Selezionare un punto per creare un modello di corridoio.

Aggiungere elementi del modello di corridoio al modello di corridoio esistente.

8.71.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi elemento modello

Selezionare l'elemento modello del corridoio che si desidera aggiungere.

8.72 CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE

Crea un elemento modello corridoio da polilinee con un punto base e un orientamento specificati (a sinistra, a destra, nessuno).



Icona:

8.72.1 Descrizione

La geometria dell'elemento modello corridoio viene creata sulla base delle polilinee specificate, che possono essere successivamente modificate con il comando EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO.

Le polilinee di input possono contenere un numero elevato di segmenti. Un singolo segmento può essere disegnato come una linea o un arco. La variabile di sistema CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT controlla il parametro Distanza di approssimazione centrale dell'arco il quale approssima i segmenti di arco.



8.72.2 Metodo

Selezionare le polilinee per creare un elemento modello corridoio e specificare il punto base.

8.72.3 Opzioni all'interno del comando

Nessuna

Nessun orientamento.

DEstra

Orientamento corretto.

Sinistra

Orientamento a sinistra.

8.73 EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO

Modifica gli elementi del modello corridoio aggiungendo o rimuovendo componenti e obiettivi.



Icone:

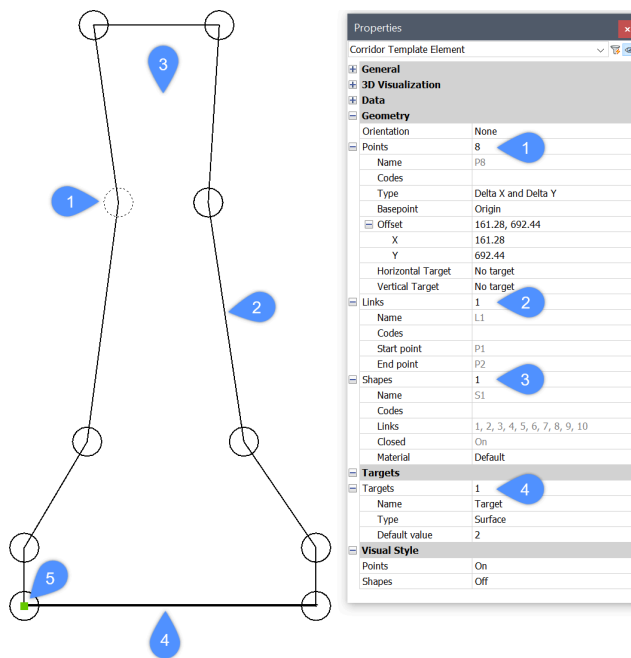


8.73.1 Descrizione

Modifica gli elementi del modello corridoio aggiungendo o rimuovendo componenti (punti, collegamenti, forme) e destinazioni a un elemento modello esistente.

Nota:

- Dopo l'inserimento, i punti (1), i collegamenti (2), le forme (3) e le destinazioni (4) possono essere modificati anche nel pannello Proprietà.
- Vengono evidenziati il punto e il collegamento attualmente selezionati.
- Il quadrato verde (5) rappresenta l'origine dell'elemento modello corridoio.



8.73.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi Punto

Aggiunge un nuovo punto a un elemento del modello esistente specificandone la posizione.

punto Base

Consente di specificare un punto base, rispetto al quale viene determinata la posizione del nuovo punto. È possibile inserire un nuovo punto direttamente dopo il punto base specificato o come ultimo punto dell'elemento modello selezionato.

da Indice

Consente di inserire un indice che corrisponde al punto del componente elemento modello (punto, collegamento, forma) in base all'indice. L'indice rappresenta il numero di sequenza del componente dell'elemento modello.

Il punto P1 ha un valore di indice pari a 1, il valore di punto P2 ha un valore di indice pari a 2 e così via. Il collegamento L1 ha un valore di indice pari a 1, il collegamento L2 ha un valore di indice pari a 2 e così via. Lo stesso vale per le forme.

Aggiungi nuovi punti direttamente dopo il punto base?

Commuta Sì o No.

Rimuovi punto base

Annulla l'impostazione del punto base, che viene impostato sull'origine del nuovo punto.

annulla inserimento Indice

Annulla l'impostazione dell'indice di inserimento, che viene impostato sull'ultimo valore per il nuovo punto. Si prenda un esempio dalla figura precedente, in cui l'elemento template è costituito da 10 punti, denominati da P1 a P10. Si supponga di voler inserire un nuovo punto direttamente dopo il puntobase P5 specificato. Se selezioniamo l'opzione **annulla inserimento Indice** nella barra dei comandi, il nuovo punto otterrà un valore di indice pari a 11, quindi il nome del nuovo punto sarà P11. Se questa opzione non è selezionata, il nuovo punto otterrà un valore di indice pari a 6 e il nome del punto sarà P6. I punti esistenti da P6 in poi vengono reindicizzati e rinominati.



inserisci Prima

Aggiunge un nuovo punto prima di un punto specificato.

Se un nuovo punto viene aggiunto all'elemento modello prima del punto P5 esistente, il nuovo punto otterrà un valore di indice uguale a 5 e il nome P5. Il punto esistente verrà reindicizzato e rinominato in P6.

I collegamenti tra i punti esistenti e un punto appena aggiunto non vengono creati automaticamente, quindi questi punti devono essere ricollegati.

inserisci Dopo

Aggiunge un nuovo punto dopo un punto specificato. L'indice di un punto appena aggiunto è superiore di un'unità rispetto all'indice di un punto selezionato esistente.

Se un nuovo punto viene aggiunto all'elemento modello dopo il punto P5 esistente, il nuovo punto otterrà un valore di indice uguale a 6 e il nome P6. I punti esistenti da P6 in poi vengono reindicizzati e rinominati.

I collegamenti tra i punti esistenti e un punto appena aggiunto non vengono creati automaticamente, quindi questi punti devono essere ricollegati.

Rimuovi Punto

Rimuove il punto dell'elemento del modello cliccando su di esso o digitando un indice. I punti rimanenti vengono reindicizzati di conseguenza dopo la modifica.

Aggiungi Collegamento

Crea un collegamento tra i punti selezionati.

Rimuovi Collegamento

Rimuove il collegamento dell'elemento del modello cliccando su di esso o digitando un indice. I collegamenti rimanenti vengono reindicizzati di conseguenza dopo la modifica.

Aggiungi Forma

Crea forme dai collegamenti agli elementi del modello.

Le forme determinano la geometria degli elementi della sezione trasversale. Possono essere creati da un singolo link di elemento modello o da più link che formano un poligono chiuso. Si possono assegnare i materiali alle forme nel pannello Proprietà per una rappresentazione realistica del modello di Corridoio.

Rimuovi Forma

Rimuove la forma dell'elemento del modello cliccando su di essa o digitando un indice. Le forme rimanenti vengono reindicizzate di conseguenza dopo la modifica.

Aggiungi Destinazione

Consente di creare destinazioni di **Superficie**, **Orizzontale** e **Verticale**.

Quando la geometria di un singolo elemento modello corridoio deve seguire una superficie specifica, orizzontale o verticale di un oggetto, viene creata una destinazione e aggiunta al punto corrispondente sull'elemento modello corridoio.

Rimuovi Destinazione

Rimuove la destinazione dell'elemento del modello cliccando su di esso o digitando un indice.

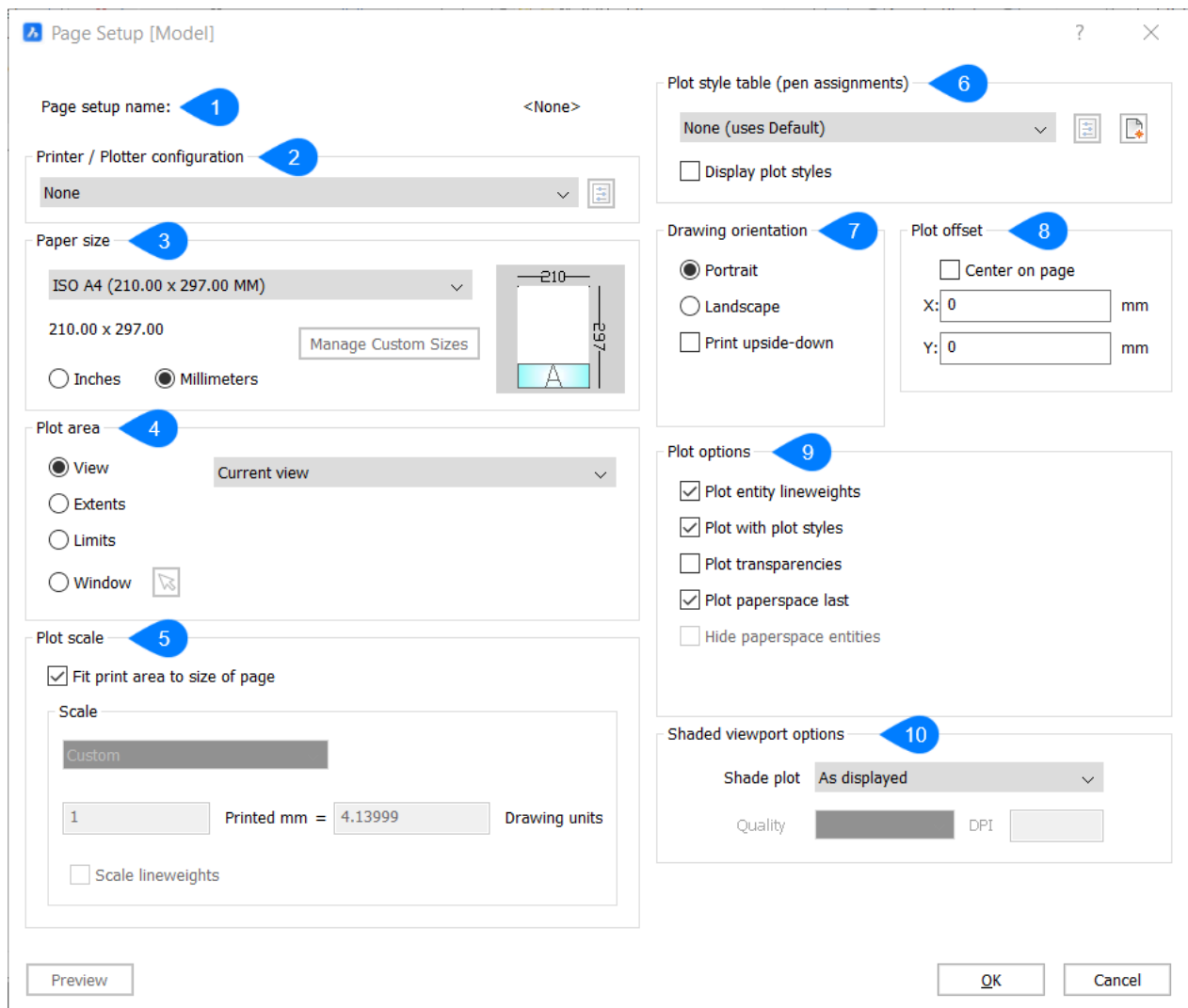
8.74 CPAGESETUP

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina**.



8.74.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina** per visualizzare e modificare l'impostazione di pagina per il layout o lo spazio modello corrente.



- 1 Nome impostazione pagina
- 2 Configurazione Stampante / Plotter
- 3 Dimensione foglio
- 4 Area di stampa
- 5 Scala di stampa
- 6 Tabella stili di stampa
- 7 Orientamento disegno
- 8 Offset di stampa
- 9 Opzioni di stampa
- 10 Opzioni ombreggiatura finestra



8.74.2 Nome impostazione pagina

Visualizza il nome della configurazione corrente.

8.74.3 Configurazione Stampante / Plotter

Selezionare la stampante o il plotter.

8.74.4 Dimensione foglio

Specificare le dimensioni del foglio selezionando una dimensione standard dall'elenco a discesa. Queste corrispondono alle dimensioni supportate dalla stampante.

Nota: La dimensione può essere visualizzata in pollici o millimetri selezionando una delle due opzioni.

8.74.5 Area di stampa

Specificare l'area del disegno da stampare.

Vista

Stampa la vista corrente o una vista denominata. Scegliere una vista dall'elenco a discesa.

Estensioni

Stampa le estensioni del disegno, garantendo la stampa di ogni entità visibile.

Nota: Le entità su layer congelati non vengono prese in considerazione quando si calcolano le estensioni.

Limiti

Stampa i limiti del disegno, come specificato dal comando Limiti.

Finestra

Stampa un'area rettangolare del disegno.

8.74.6 Scala di stampa

Ridimensiona il disegno per adattarlo alla dimensione del foglio.

Adatta al foglio

Calcola automaticamente la scala, tenendo conto dell'area di stampa del disegno.

Scala

Specifica il fattore di scala da utilizzare per la stampa.

Scala spessorilinea

Scala gli spessorilinea rispetto alla scala di stampa.

8.74.7 Tabella stili di stampa

Specifica la tabella di stili di stampa da utilizzare per l'output stampato, la quale assegna proprietà a "penne", colori ed entità.

8.74.8 Orientamento disegno

Specifica l'orientamento del disegno sul foglio rettangolare.

Verticale

L'asse X del disegno o del layout viene allineato con il lato più corto del formato carta selezionato.



Orizzontale

L'asse X del disegno o del layout viene allineato con il lato più lungo del formato carta selezionato.

Stampa capovolta

Stampa il disegno capovolto.

8.74.9 Offset di stampa

Specificare la distanza di offset per la stampa.

Nota: Per allineare la stampa al centro della pagina, selezionare l'opzione Stampa centrata.

Stampa centrata

Centra la stampa sulla pagina, tenendo conto dei margini.

8.74.10 Opzioni di stampa

Stampa spessorilinea delle entità

Attiva/disattiva l'uso dei spessorilinea.

Stampa con stili di stampa

Attiva o disattiva l'uso degli stili di stampa.

Stampa trasparenze

Stampa le entità a cui è stata assegnata la proprietà trasparenza, per entità o per layer.

Stampa spazio carta dopo

Specifica l'ordine di stampa.

Nota: Questa opzione è disponibile solo quando si stampano layout.

Nascondi le entità dello spazio carta

Rimuove le linee nascoste dalle entità 3D nello spazio carta.

Nota: Questa opzione è disabilitata quando si stampa nello spazio modello.

8.74.11 Opzioni ombreggiatura finestra

Sovrascrive lo stile di visualizzazione della vista corrente durante la stampa dello spazio modello.

Stampa Ombra

Scegliere uno stile ombra con cui stampare il disegno.

8.75 CREAPROGETTOBIM

Apri la finestra di dialogo **Nuovo Progetto**.



8.75.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Nuovo Progetto**, che consente di creare facilmente un nuovo Progetto BIM e di specificare il nome del progetto, il nome del modello e il percorso del nuovo Progetto BIM.

8.76 CREABLOCCOLIBRERIA

Crea e categorizza i componenti.



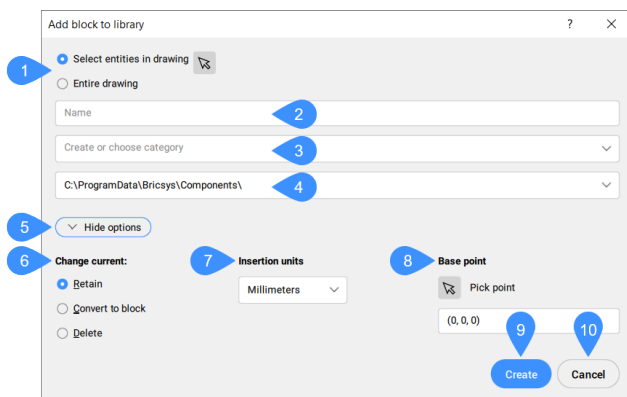
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.76.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Aggiungi blocco alla libreria**.

La finestra di dialogo **Aggiungi blocco alla libreria** crea una definizione di blocco e la aggiunge alla libreria blocchi.



- 1 Gruppo di selezione
- 2 Nome
- 3 Categoria
- 4 Localizzazione
- 5 Opzioni
- 6 Cambia corrente:
- 7 Unità di inserimento
- 8 Punto base
- 9 Crea
- 10 Annulla

8.76.2 Gruppo di selezione

Specifica quali entità sono incluse nella definizione del blocco. È possibile selezionare entità nel disegno o utilizzare l'intero disegno.

8.76.3 Nome

Specifica il nome del blocco.

8.76.4 Categoria

Specifica una categoria per il blocco. È possibile scegliere da un elenco di categorie esistenti o immettere un nuovo nome di categoria.



8.76.5 Localizzazione

Specifica la posizione in cui viene salvato il file del blocco DWG. Le posizioni disponibili sono controllate dall'impostazione del percorso della **cartella della Libreria** (variabile di sistema COMPONENTSPATH).

8.76.6 Mostra/Nascondi opzioni

Mostra o nasconde opzioni aggiuntive. Le opzioni disponibili dipendono dal gruppo di selezione.

8.76.7 Cambia corrente:

Specifica cosa succede alle entità selezionate dopo la creazione del blocco. E' possibile scegliere di mantenere le singole entità, convertirle in un inserimento di blocco utilizzando la nuova definizione o eliminarle. Questa opzione è disponibile solo se è stato definito il gruppo di selezione scegliendo di selezionare le entità nel disegno.

8.76.8 Unità di inserimento

Specifica l'unità per l'inserimento del blocco. È possibile scegliere tra le seguenti unità standard:

- Pollici
- Piedi
- Miglia
- Millimetri
- Centimetri
- Metri
- Chilometri
- Micropollici
- Mils
- Yards
- Angstrom
- Micron
- Decimetri
- Decametri
- Ettometri
- Gigametri
- Unità astronomiche
- Anni luce
- Parsec
- US Piedi Topografici
- Pollici Topografici Stati Uniti
- US Yard Topografiche
- US Miglia Topografiche



- Punto base

Specifica il punto di base per la definizione del blocco. È possibile scegliere un punto nel disegno o immettere le coordinate X,Y,Z. Questa opzione è disponibile solo se è stato definito il gruppo di selezione scegliendo di selezionare le entità nel disegno.

8.76.9 Crea

Crea un file DWG per la definizione del blocco nella posizione specificata, aggiunge il blocco al pannello della **Libreria** sotto la categoria specificata e chiude la finestra di dialogo.

8.76.10 Annulla

Chiude la finestra di dialogo senza creare la definizione del blocco.

8.77 -CREABLOCCOLIBRERIA

Crea e categorizza i componenti tramite la Barra dei comandi.



8.77.1 Descrizione

Aggiunge entità al pannello **Libreria** sotto forma di componenti categorizzati e visualizzati come miniature. Questo comando è pensato per le macro.

Il componente verrà aggiunto a una categoria esistente o a una nuova categoria. Se una categoria specifica è aperta nel pannello **Libreria**, il comando visualizzerà l'opzione per salvare in questa categoria o una nuova categoria.

Le categorie sono elencate in ordine alfabetico:

- 1 - Annotazione 2d
- 2 - Bagno
- 3 - Bagno 2d
- 4 - Camera
- 5 - Camera 2d
- 6 - Sala da pranzo
- 7 - Sala da pranzo 2d
- 8 - Porte
- 9 - Porte avanzate
- 10 - Protezione antincendio 2d
- 11 - Impianti e accessori
- 12 - Planimetria 2d
- 13 - Giardino 2d
- 14 - Fori
- 15 - Cucina
- 16 - Cucina 2d



- 17 - Illuminazione
- 18 - Soggiorno
- 19 - Soggiorno 2d
- 20 - Punti di connessione flusso mep
- 21 - Ufficio
- 22 - Ufficio 2d
- 23 - Esterno
- 24 - Persone
- 25 - Tetto
- 26 - Lamiera
- 27 - Parti standard
- 28 - Strumenti
- 29 - Trasporti
- 30 - Trasporti 2d
- 31 - Mobilità verticale
- 32 - Finestre
- 33 - Finestre avanzate
- 0 - Aggiungi una nuova categoria
- <rootCat (categoria corrente)> - aggiunge un componente alla categoria corrente

Viene creata una miniatura dalla vista desiderata:

- SDS - Vista isometrica superiore davanti sinistra
- SDD - Vista isometrica superiore davanti destra
- ADS - Vista isometrica alto dietro sinistra
- ADD - Vista isometrica Alto dietro destra
- S - Vista superiore

8.78 CREAMINIATURE

Crea un'immagine in miniatura del disegno corrente.



8.78.1 Descrizione

Crea viste miniature personalizzate per mostrare il contenuto dei file di disegno da parte di file manager e altri programmi non CAD. Le miniature sono piccole immagini di anteprima raster e in genere vengono create automaticamente della vista corrente quando il disegno viene salvato.

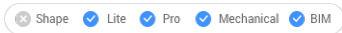


8.78.2 Metodo

Accetta la cornice della miniatura eseguendo lo zoom e il pan del disegno nella posizione in cui si preferisce salvare l'immagine in miniatura. Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** per salvare l'immagine in miniatura.

8.79 CARICAIUPERS

Apre la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.



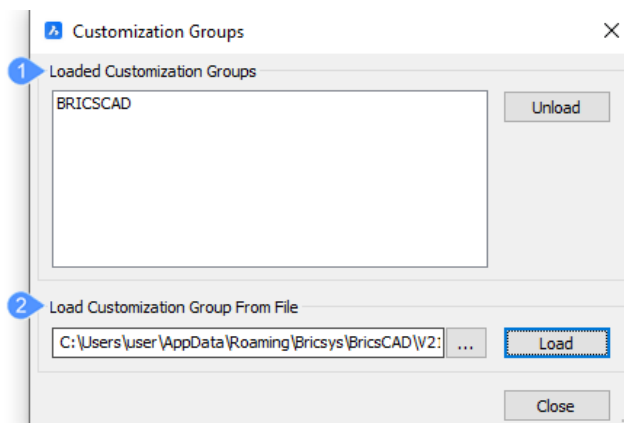
8.79.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.



La finestra di dialogo **Gruppi di Personalizzazione** consente di caricare o scaricare un file CUI parziale. Quando si installa BricsCAD, i file CUI predefiniti vengono copiati nella cartella BricsCADSupport nella cartella principale di installazione. (ad es. `C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\%x64\it_IT\Support`).

Quando si avvia BricsCAD per la prima volta, il file classic-ribbon.cui viene caricato automaticamente.



- 1 Gruppi di Personalizzazione Caricati
- 2 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

8.79.2 Gruppi di Personalizzazione Caricati

Viene visualizzato un elenco con i nomi dei file dei gruppi di personalizzazione già caricati.

Per scaricare un file CUI, selezionarlo dall'elenco e cliccare su **Scarica**.

8.79.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

Cliccare sul pulsante Sfoglia per selezionare un file CUI parziale e cliccare su **Carica** per caricarlo.

Nota: Esistono tre file CUI standard disponibili per impostazione predefinita:

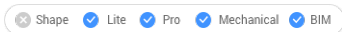
- Moderno



- Barra multifunzione classico
- Barre degli strumenti classico

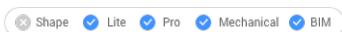
8.80 CUIUNLOAD

Aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.



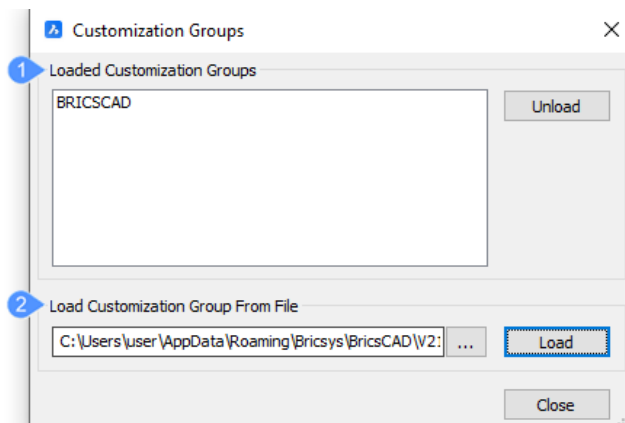
8.80.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.



La finestra di dialogo **Gruppi di Personalizzazione** consente di caricare o scaricare un file CUI parziale. Quando si installa BricsCAD, i file CUI predefiniti vengono copiati nella cartella BricsCAD**Support** nella cartella principale di installazione. (ad es. *C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\%64\it_IT\Support*).

Quando si avvia BricsCAD per la prima volta, il file classic-ribbon.cui viene caricato automaticamente.



- 1 Gruppi di Personalizzazione Caricati
- 2 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

8.80.2 Gruppi di Personalizzazione Caricati

Viene visualizzato un elenco con i nomi dei file dei gruppi di personalizzazione già caricati.

Per scaricare un file CUI, selezionarlo dall'elenco e cliccare su **Scarica**.

8.80.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

Cliccare sul pulsante Sfoglia per selezionare un file CUI parziale e cliccare su **Carica** per caricarlo.

Nota: Esistono tre file CUI standard disponibili per impostazione predefinita:

- Moderno
- Barra multifunzione classico
- Barre degli strumenti classico



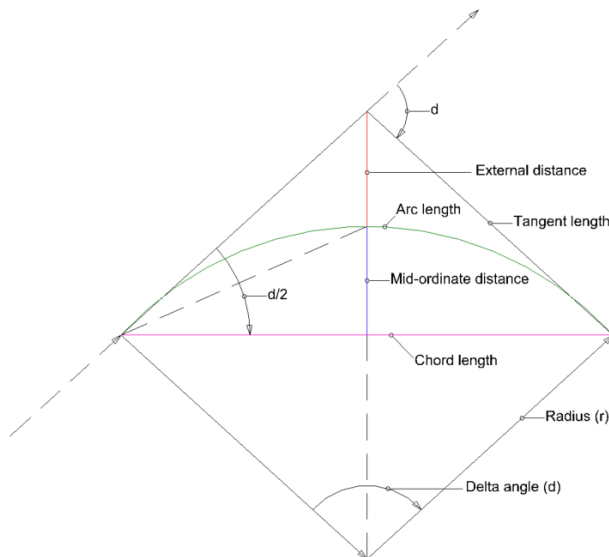
8.81 CALCCURVA

Calcola i parametri della curva in base all'input e la aggiunge al disegno.

8.81.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Calcolatore Curve** per impostare i parametri della curva e disegnarla nel disegno.

I parametri della curva sono presentati nell'immagine seguente:



8.81.2 Definizione arco

Il **Grado di curvatura** definito da **Definizione arco** significa che l'arco determina il grado di curvatura. Questa definizione è comunemente usata per le curve stradali, dove il grado della curva corrisponde a un angolo di un arco di 100 unità.

Curve Calculator

Degree of curvature definition

Arc definition Chord definition

Radius 1000.0000 m

Delta angle 97.3792 d

Tangent length 1137.8587 m

Arc length 1699.5870 m

Chord length 1502.2882 m

External distance 514.8341 m

Mid-ordinate distance 339.8617 m

Degree of curvature 1.7464 d

Select arc in drawing

8.81.3 Definizione corda

Il **Grado di curvatura** definito da **Definizione corda** significa che la corda determina il grado di curvatura. Questa definizione è comunemente usata per le curve ferroviarie, dove il grado della curva corrisponde a una corda di 100 unità.

Curve Calculator

Degree of curvature definition

Arc definition Chord definition

Radius 1000.0387 m

Delta angle 97.3792 d

Tangent length 1137.9028 m

Arc length 1699.6528 m

Chord length 1502.3463 m

External distance 514.8541 m

Mid-ordinate distance 339.8749 m

Degree of curvature 1.7464 d

Select arc in drawing

Il calcolo viene eseguito in base al **Raggio** o **Delta angolo**.



Raggio

Se selezionato, il calcolo inizia da un raggio fisso.

Delta angolo

Se questa opzione è selezionata, il calcolo inizia da un angolo delta fisso.

Lunghezza tangente

Imposta la lunghezza della tangente della curva.

lunghezza Arco

Imposta la lunghezza dell'arco della curva.

Lunghezza corda

Imposta la lunghezza della corda della curva.

Distanza esterna

Imposta la lunghezza esterna della curva.

Distanza media delle ordinate

Imposta la lunghezza dell'ordinata media della curva.

Grado di curvatura

Imposta il grado di curvatura. In base alla **Definizione arco**, il grado di curvatura è determinato dall'arco e, in base alla **Definizione corda**, il grado di curvatura è determinato dalla corda.

Seleziona arco nel disegno

Consente di selezionare un arco dal disegno.

Disegna curva

Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Calcolatore Curve** per disegnare la curva calcolata nel disegno.

8.81.4 Opzioni all'interno del comando

Seleziona Entità

Consente di selezionare un'entità dal disegno.

Nota: Quando si sceglie un'entità come punto iniziale della curva, la curva disegnata sarà tangente a tale entità.

Punto

Consente di selezionare l'origine della curva selezionando un punto nel disegno.

Selezionare la direzione della curva

Consente di impostare la direzione della curva.

Selezionare il lato della curva

Consente di specificare il lato della curva.

Sinistra

Posiziona la curva sul lato sinistro.

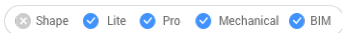
Destra

Posiziona la curva sul lato destro.



8.82 PERSONALIZZA

Aprire la finestra di dialogo **Personalizza**.



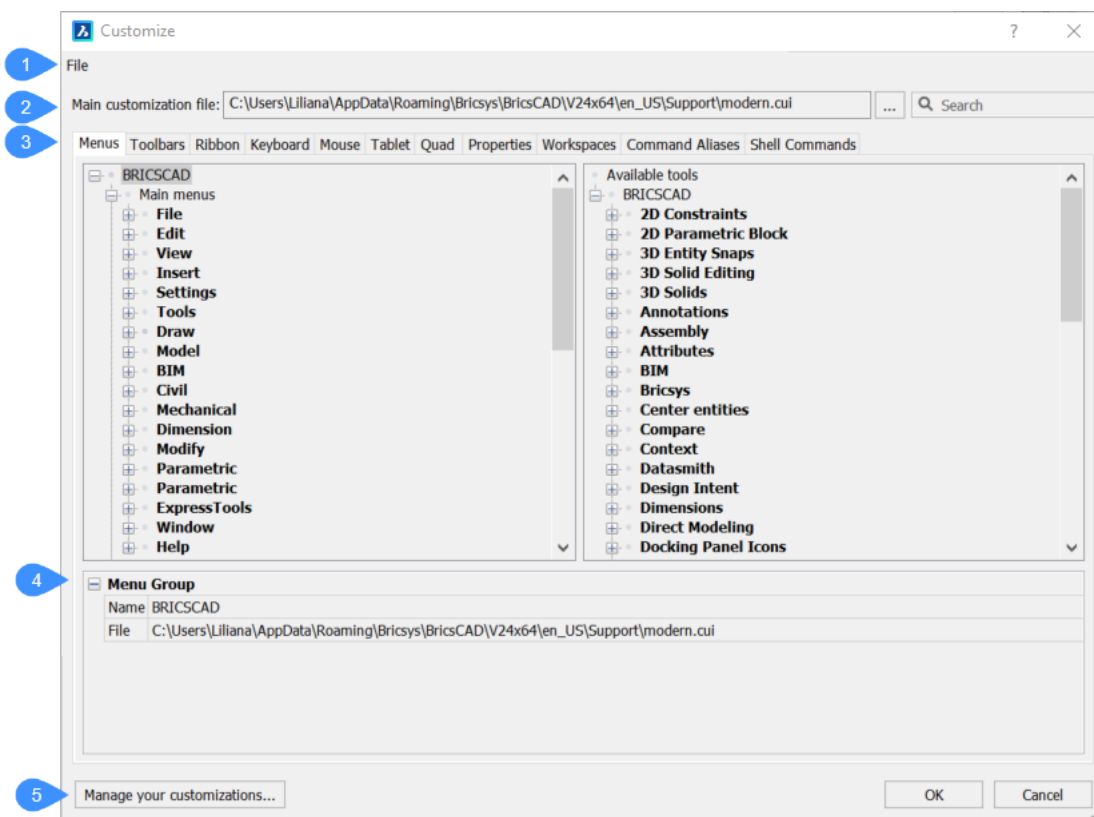
Icona:

Alias: CUI

8.82.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Personalizza**.

La finestra di dialogo **Personalizza** consente di personalizzare l'interfaccia utente di BricsCAD.



- 1 File
- 2 File principale di personalizzazione:
- 3 Elenco schede
- 4 Gruppo Menu
- 5 Gestisci le tue personalizzazioni

8.82.2 File

Mostra un menu per selezionare file di personalizzazione o importare aree di lavoro.



Carica file CUI principale...

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file CUI principale** per selezionare un file di personalizzazione. Vedere il comando CARICAIUPERS.

Salva file CUI principale come...

Apri la finestra di dialogo **Salva file CUI principale Come** per salvare il file CUI principale corrente.

Nota: È possibile salvare il file CUI principale con un nome diverso per copiare il file CUI principale adattato.

Carica file CUI parziale...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Scegli un file di Personalizzazione** per aprire un file CUI parziale.

Nota: Vedere il capitolo **Caricamento di un file CUI parziale** in **Caricamento e scaricamento di file CUI** per una spiegazione dettagliata dei file CUI parziali.

Crea nuovo file CUI parziale...

Apri la finestra di dialogo **Crea un File di Personalizzazione** per creare un file CUI vuoto.

Importa area(e) di lavoro...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Scegli un File di Personalizzazione** per caricare uno o più aree di lavoro da un altro file CUI.

8.82.3 File principale di personalizzazione:

Specifica il file CUI che definisce la personalizzazione del menu, della barra degli strumenti e di altri elementi dell'interfaccia utente.

Nota: I comandi alias e shell sono definiti in un file PGP.

Sfoggia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona file CUI principale** per caricare un altro file CUI principale.

Nota: Esistono tre file CUI standard disponibili per impostazione predefinita:

- Moderno
- Barra multifunzione classico
- Barre degli strumenti classico

Cerca

Cerca nell'elenco Strumenti disponibili i nomi dei comandi.

8.82.4 Elenco schede

Menu

Aggiunge, modifica, sposta ed elimina voci di menu.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su un menu, una voce di menu o un sottomenu nella scheda **Menu**, si apre un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi elemento** o **Inserisci elemento** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi elemento menu**.



Gruppo di Menu/Menu/Elemento di Menu/Sottomenu

Visualizza le opzioni del menu selezionato, del sottomenu o dell'elemento di menu.

Title

Specifica il nome visualizzato dal menu, dall'elemento di menu o dal sottomenu.

Nota: È possibile aggiungere un prefisso a una lettera con '&' per creare una scorciatoia con il tasto Alt. Ad esempio: &Line.

ID

Identificatore univoco per ogni Elemento di Menu. (L'ID è assegnato da BricsCAD).

Alias

Definisce gli alias del menu. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Edita Alias** in cui è possibile modificare, creare o eliminare gli alias.

Diesel

Specifica il codice Diesel da utilizzare per la voce di menu o il sottomenu.

ID Strumento

Identifica la voce di menu o il sottomenu con altri elementi del file CUI. (L'ID Strumento è assegnato da BricsCAD).

Guida

Specifica la stringa della guida visualizzata sulla barra di stato.

Comando

Specifica i comandi o le macro.

Immagine

Specifica l'immagine da visualizzare per la voce di menu o il sottomenu. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.

Barre degli Strumenti

Aggiunge, sposta ed elimina elementi della barra degli strumenti.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su una barra degli strumenti, uno strumento, un controllo, una barra a comparsa o un separatore nella scheda **Barre degli strumenti**, si apre un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona lo **Aggiungi strumento** o **Inserisci strumento** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi strumento**. Per la descrizione delle opzioni, vedere la finestra di dialogo **Aggiungi voce di menu**.

Gruppo menu/Barra degli strumenti/Pulsante Barra degli strumenti

Visualizzano le opzioni della barra degli strumenti selezionata, il pulsante della barra degli strumenti, il controllo della barra degli strumenti o la visualizzazione della barra degli strumenti selezionata.

Title

Specifica il nome visualizzato nella descrizione del comando.

ID

Identificatore univoco per ciascun elemento della barra degli strumenti. (L'ID è assegnato da BricsCAD).



Alias

Definisce gli alias dell'elemento selezionato. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Edita Alias** in cui è possibile modificare, creare o eliminare gli alias.

Posizione

Specifica la posizione della barra degli strumenti selezionata. È possibile scegliere tra **Mobile**, **Alto**, **Sinistra**, **Basso**, **Destra**.

Visualizzazione Predefinita

Determina se l'elemento selezionato verrà aggiunto all'area di lavoro.

Righe

Specifica il numero di righe per una barra degli strumenti non bloccata.

Xval Yval

Specifica la distanza in pixel della barra degli strumenti, misurata dall'angolo in alto a sinistra dello schermo. Si applica alle barre degli strumenti non ancorate.

I valori sono presi dalle opzioni X,Y della barra degli strumenti così come sono impostate nella scheda **Aree di lavoro**.

Diesel

Specifica il codice Diesel che deve essere utilizzato dall'elemento selezionato.

ID Strumento

Identifica lo strumento della barra degli strumenti rispetto ad altri strumenti nel file CUI. (L'ID Strumento è assegnato da BricsCAD).

Guida

Specifica la stringa di aiuto visualizzata sulla barra degli strumenti.

Comando

Specifica i comandi o le macro.

Immagine

Specifica l'immagine da visualizzare per il pulsante della barra degli strumenti. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.

Barra Multifunzione

Gestisce le barre multifunzione e/o aggiunge pannelli a una scheda della barra multifunzione.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su una scheda della barra multifunzione o un pannello nella scheda **Barra Multifunzione**, si apre un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi inizializzatore**, **Inserisci pulsante interruttore** o **Inserisci pulsante di comando** dal menu contestuale, vengono visualizzate le rispettive finestra di dialogo **Aggiungi inizializzatore**, **finestra di dialogo barra multifunzione**, **Aggiungi pulsante interruttore barra multifunzione** o **Aggiungi pulsante di comando barra multifunzione**.

- **Seleziona strumento disponibile:** assegna un comando esistente al nuovo elemento. Se questa opzione è selezionata, le altre opzioni sono disattivate, ad eccezione degli **Strumenti disponibili**.
- **Crea nuovo strumento:** assegna un nuovo comando/macro al nuovo elemento. Se questa opzione è selezionata, l'elenco **Strumenti disponibili** è disattivato.



- **Gruppo di strumenti:** specifica il gruppo di strumenti a cui aggiungere il nuovo comando. È possibile scegliere un gruppo di strumenti nell'elenco a discesa.
- **Titolo:** specifica il nome del nuovo strumento.
- **..:** specifica la stringa di guida visualizzata sulla barra di stato.
- **..:** specifica i comandi o le macro.
- **Immagine:** specifica l'immagine da visualizzare per il nuovo strumento. L'icona **sfoglia** apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine
- **Strumenti disponibili:** seleziona uno strumento esistente.

Gruppo di Menu/Scheda Barra Multifunzione/Pannello della Barra Multifunzione

Visualizza le opzioni della selezione **Scheda Barra Multifunzione** o **Riferimento pannello Barra Multifunzione**.

ID

Identifica l'elemento nel file CUI. (L'ID è assegnato da BricsCAD).

Comprimi

Permette di scegliere se il pannello verrà compresso automaticamente o se non verrà mai compresso.

Etichetta

Specifica il nome visualizzato dalla selezione **Scheda Barra Multifunzione** o **Riferimento pannello Barra Multifunzione**.

Title

Specifica il nome della **Scheda Barra Multifunzione** o **Riferimento pannello Barra Multifunzione** selezionati.

Suggerimento Chiave

Nota: I suggerimenti per i tasti della Barra Multifunzione non sono ancora implementati nel BricsCAD.

Gruppo di menu/Pannello Barra Multifunzione/Separatore/Riga pannello della Barra Multifunzione/Pulsante di comando/Pulsante interruttore

Visualizza le opzioni della selezione del **Pannello Barra Multifunzione**, **Separatore**, **Riga pannello della Barra Multifunzione**, **Pulsante di Comando** o **Pulsante Interruttore**.

ID

Identifica l'elemento nel file CUI. L'ID è assegnato da BricsCAD.

Etichetta

Specifica il nome visualizzato dall'elemento selezionato nella Barra Multifunzione.

Title

Specifica il nome del **Pannello della Barra Multifunzione** selezionato.

Stile Pulsante

Specifica la modalità di visualizzazione del tasto selezionato. È possibile scegliere tra **Piccolo con testo**, **Piccolo senza testo**, **Grande con testo (verticale)**, **Grande con testo (orizzontale)** e **Grande senza testo**.

Nota: La dimensione dell'icona per le piccole opzioni è di 16× 16 pixel, mentre per le opzioni di grandi dimensioni è di 32× 32 pixel.



Comportamento

Determina il comportamento del pulsante più in alto quando gli utenti vi cliccano. È possibile scegliere tra **Discesa**, **Discesa con testo recente**, **Separazione**, **Separazione con testo recente**, **Separazione con testo recente (testo statico)**. Le opzioni determinano se il pulsante visualizza il comando predefinito (il primo nell'elenco dei pulsanti) o quello usato più di recente.

Nota: I pulsanti Dividi consentono di fare clic sulla metà superiore per eseguire il comando più recente o la metà inferiore per visualizzare l'elenco a discesa (flyout).

Stile Elenco

Nota: Questa opzione non è ancora implementata in BricsCAD.

Raggruppamento

Nota: Questa opzione non è ancora implementata in BricsCAD.

Immagine

Specifica l'immagine da visualizzare per l'elemento della Barra Multifunzione selezionato.

Stile Ridimensionamento

Nota: Questa opzione non è ancora implementata in BricsCAD.

Priorità Ridimensionamento

Nota: Questa opzione non è ancora implementata in BricsCAD.

Giustifica in Alto

Nota: Questa opzione non è ancora implementata in BricsCAD.

ID Strumento

Identifica l'elemento della barra multifunzione con altri elementi nel file CUI. (L'ID Strumento è assegnato da BricsCAD).

Guida

Specifica la stringa di guida visualizzata sulla barra multifunzione.

Comando

Specifica i comandi o le macro.

Scorciatoie da tastiera

Assegna differenti scorciatoie da tastiera a comandi differenti.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su una scorciatoia da tastiera nella scheda **Tastiera**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi scorciatoia da tastiera** o **Inserisci scorciatoia** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi scorciatoia da tastiera**.

- **Seleziona strumento disponibile:** assegna un comando esistente alla nuova scorciatoia da tastiera. Se questa opzione è selezionata, le altre opzioni sono disattivate, ad eccezione degli **Strumenti disponibili**.
- **Crea nuovo strumento:** assegna un nuovo comando/macro alla scorciatoia. Se questa opzione è selezionata, l'elenco **Strumenti disponibili** è disattivato.



- **Gruppo di strumenti:** specifica il gruppo di strumenti a cui aggiungere il nuovo comando. È possibile scegliere un gruppo di strumenti nell'elenco a discesa.
- **Titolo:** specifica il nome del nuovo strumento.
- **..:** specifica la stringa di guida visualizzata sulla barra di stato.
- **..:** specifica i comandi o le macro.
- **Immagine:** specifica l'immagine da visualizzare per il nuovo strumento. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.
- **Strumenti disponibili:** seleziona uno strumento esistente.

Gruppo di Menu/Scorciatoia da tastiera

Visualizza le opzioni della scorciatoia da tastiera selezionata.

Chiave

Specifica la scorciatoia da tastiera utilizzata.

ID Strumento

Identifica l'elemento della tastiera ad altri elementi nel file CUI. L'ID Strumento è assegnato da BricsCAD.

Guida

Specifica la stringa di aiuto visualizzata sulla barra di stato, anche se le stringhe della guida non vengono visualizzate dalle scorciatoie da tastiera.

Comando

Specifica i comandi da associare alla scorciatoia da tastiera.

Immagine

Specifica l'immagine da associare al comando, anche se le immagini non vengono utilizzate con le scorciatoie da tastiera.

Mouse

Modifica le diverse azioni collegate ai pulsanti del mouse.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su un pulsante o su un gruppo di pulsanti nella scheda **Mouse**, si apre un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi pulsante** o **Inserisci pulsante** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi elemento pulsante**.

Alias

Definisce gli alias dell'elemento selezionato. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Edita Alias** in cui è possibile modificare, creare o eliminare gli alias.

Pulsante

Specifica il pulsante del mouse utilizzato.

ID Strumento

Identifica l'elemento della barra multifunzione con altri elementi nel file CUI. L'ID Strumento è assegnato da BricsCAD.

Title

Specifica il nome visualizzato dall'elemento pulsante.



Guida

Specifica la stringa della guida visualizzata sulla barra di stato.

Comando

Specifica i comandi o le macro.

Immagine

Specifica l'immagine da visualizzare per l'elemento pulsante. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.

Tavoletta

Personalizza le opzioni della tavoletta.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su un pulsante o un gruppo di pulsanti nella scheda **Tavoletta**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Quando si sceglie il pulsante **Aggiungi pulsante** o **Inserisci pulsante** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi elemento pulsante**.

Gruppo di Menu/Gruppo di Pulsanti

Visualizza le opzioni del gruppo di pulsanti selezionato.

Alias

Definisce gli alias dell'elemento selezionato. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Edita Alias** in cui è possibile modificare, creare o eliminare gli alias.

Quad

Aggiunge comandi alla scheda Quad o sposta i comandi in altre schede.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su una scheda del Quad o su un'icona del Quad nella scheda **Quad**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi pulsante quad** o **Inserisci** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi pulsante quad**.

- **Seleziona strumento disponibile:** assegna un comando esistente al nuovo pulsante quad. Se questa opzione è selezionata, le altre opzioni sono disattivate, ad eccezione degli **Strumenti disponibili**.
- **Crea nuovo strumento:** assegna un nuovo comando/macro al nuovo pulsante del quad. Se questa opzione è selezionata, l'elenco **Strumenti disponibili** è disattivato.
- **Gruppo di strumenti:** specifica il gruppo di strumenti a cui aggiungere il nuovo comando. È possibile scegliere un gruppo di strumenti nell'elenco a discesa.
- **Titolo:** specifica il nome del nuovo strumento.
- **..:** specifica la stringa di guida visualizzata sulla barra di stato.
- **..:** specifica i comandi o le macro.
- **Immagine:** specifica l'immagine da visualizzare per il nuovo strumento. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.
- **Strumenti disponibili:** seleziona uno strumento esistente.

ID

Identifica l'elemento Quad nel file CUI. L'ID è assegnato da BricsCAD.



Title

Specifica il nome visualizzato dal pulsante del Quad.

Guida

Specifica la stringa della guida visualizzata nel Quad.

Comando

Specifica i comandi o le macro correlati al pulsante del Quad.

Immagine

Specifica l'immagine da visualizzare per il pulsante Quad. L'icona Sfoglia apre la finestra di dialogo **Immagine Strumento**. Sono disponibili cinque opzioni per selezionare un'immagine.

Filtro Entità

Specifica quali elementi verranno visualizzati nel Quad, a seconda del tipo di entità.

Properties (Proprietà)

Modifica quali proprietà vengono mostrate per diversi tipi di entità.

Nota: Queste proprietà verranno visualizzate solo quando la variabile di sistema ROLLOVERTIPS è ON.

Proprietà Rapide

Specifica quali proprietà devono essere visualizzate.

Aree di lavoro

Controlla quali schede di menu sono visibili in diversi spazi di lavoro.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su un elemento nella scheda **Aree di lavoro**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nome

Mostra il nome dell'area di lavoro visualizzata nell'elenco delle aree di lavoro nella barra di stato e nella barra degli strumenti dell'area di lavoro (riportato dalla variabile di sistema WSCURRENT).

Visualizza

Determina se il nome dell'area di lavoro viene visualizzato dalla barra di stato e dagli elenchi a discesa della barra degli strumenti.

Descrizione

Descrizione simile alla guida visualizzata nella barra di stato.

ID

Identifica l'elemento dell'area di lavoro nel file CUI. L'ID è assegnato da BricsCAD.

Barra dei Menu

Alterna lo stato di visualizzazione della barra dei menu. Vedere anche variabile di sistema MENUBAR (ECCEP TO OS X).

Barre di Scorrimento

Alterna la visualizzazione delle barre di scorrimento. Vedere anche la variabile di sistema WNDLSCRL.

Predefinito

Consente di stabilire se questa area di lavoro è quella predefinita all'avvio di BricsCAD.

- **Sì:** mostra questa area di lavoro all'avvio di BricsCAD.
- **No:** questa area di lavoro non viene mostrata.



Tipo Impilamento

Determina la modalità di visualizzazione dei pannelli. Vedere anche la variabile di sistema STACKPANEL-TYPE.

Dimensione Pulsante Pannello

Specifica le dimensioni iniziali dei pulsanti sui pannelli.

Dimensioni Pulsanti Quad

Specifica le dimensioni iniziali dei pulsanti sul Quad.

Dimensione Barra Multifunzione

Specifica la dimensione iniziale dei pulsanti della barra multifunzione.

Dimensione Pulsante Strumento

Specifica la dimensione iniziale dei pulsanti degli strumenti.

Nota:

- **Piccolo:** visualizza icone 16×16.
- **Grande:** visualizza icone 24×24.
- **Molto grande:** visualizza icone 32×32.

Margine Pannello Barra Multifunzione

Specifica la dimensione dello spazio vuoto nei bordi del pannello multifunzione, misurato in pixel. Vedere anche la variabile di sistema RIBBONPANELMARGIN.

Margine Barra degli Strumenti

Specifica il margine sopra e sotto ogni barra degli strumenti, misurato in pixel. Vedere anche la variabile di sistema TOOLBARMARGIN.

Spazio attorno all'icona dello strumento

Specifica il margine tra le icone su ciascuna barra degli strumenti, misurato in pixel.

Strumento Elimina

Specifica cosa fare con le entità dopo il comando SOTTRAI. Vedere anche la variabile di sistema DELETEDOOL.

Livello di dettaglio DMVERIFICA

Specifica i messaggi da visualizzare. Vedere anche la variabile di sistema DMAUDITLEVEL.

DMPREMITIRA Sottrai

Specifica se abilitare la modalità di sottrazione nel comando DMPREMITIRA. Vedere anche la variabile di sistema DMPUSHPULLSUBTRACT.

Estrudi Dentro

Determina come modificare l'entità principale quando si interseca con l'entità estrusa/rivoluzionata quando è selezionata l'opzione Auto del comando ESTRUDI e RIVOLUZIONE. Vedere anche la variabile di sistema EXTRUDEINSIDE.

Estrudi Fuori

Determina come modificare l'entità principale quando di interseca con l'entità estrusa/rivoluzionata quando viene selezionata l'opzione Auto del comando ESTRUDI e RIVOLUZIONE. Vedere anche la variabile di sistema EXTRUDEOUTSIDE.



Genera Attributi Associativi

Specifica se vengono generati attributi associativi per le entità 3D. Vedere anche la variabile di sistema GENERATEASSOCATTRS.

Generare Disegni Associativi

Specifica l'associazione tra il modello 3D e le viste 2D generate (VISTABASE) e i disegni calcolati (BIMAGGIORNASEZIONE). Vedere anche la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS.

Entità Intersecate

Determina come modificare le entità che si intersecano con l'entità estrusa/rivoluzionata quando si seleziona l'opzione Auto del comando ESTRUDI o RIVOLUZIONE. Vedere anche la variabile di sistema INTERSECTEDENTITIES.

Modalità Pannello Report

Specifica la modalità di visualizzazione del pannello report. Applicabile solo ai comandi che lo supportano. Vedere anche la variabile di sistema REPORTPANELMODE.

Modalità di selezione

Specifica le sottoentità da evidenziare durante la selezione delle entità. Vedere anche la variabile di sistema SELECTIONMODES.

Apertura Automatica Gruppo di Fogli

Consente di stabilire se il pannello **Gruppo di Fogli** viene aperto automaticamente quando si apre un disegno da un gruppo di fogli.

Configura Albero Struttura

Rinomina il file .CST da utilizzare per la configurazione dell'albero del pannello struttura.

Unisci Superfici

Determina se le superfici estruse/rivoluzionate adiacenti vengono unite o meno. Vedere anche la variabile di sistema UNITESURFACES.

Configurazione Componenti

Rinomina il file .CCF da utilizzare per la configurazione dei componenti.

Gruppo Menu

Consente di scegliere tra i gruppi di menu disponibili.

Title

Mostra il nome del menu visualizzato sulla barra dei menu.

Diesel

Esegue il codice Diesel quando si seleziona il menu.

Alias dei Comandi

Personalizza gli alias e li aggiunge a comandi diversi.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su un elemento nella scheda **Alias dei Comandi**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi Alias** o **Modifica Alias** dal menu contestuale, viene visualizzata rispettivamente la finestra di dialogo **Aggiungi Alias** o **Modifica Alias** in cui è possibile aggiungere o modificare un alias.



Alias

Specifica il nome dell'alias, un'abbreviazione di comando.

Nota: L'elenco degli Alias e comandi verrà ordinato alfabeticamente in base agli alias quando si clicca su **Alias**.

Comando

Specifica il comando a cui è assegnato l'alias.

Nota: L'elenco degli alias e comandi verrà ordinato alfabeticamente in base ai comandi quando si clicca su **Comando**.

Aggiungi

Aggiunge un alias.

Modificare

Modifica l'alias selezionato.

Elimina

Elimina l'alias selezionato.

Comandi

Elenca tutti i comandi disponibili a cui è possibile aggiungere un alias.

Comandi Shell

Crea e modifica comandi shell. I comandi shell eseguono programmi esterni a BricsCAD.

Cliccando il pulsante destro del mouse su un elemento nella scheda **Comandi Shell**, viene visualizzato un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Selezionando **Aggiungi comando shell** o **Modifica comando shell** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi comando shell** o **Modifica comando shell** in cui è possibile aggiungere o modificare un comando shell.

Alias

Specifica il nome del comando shell; questo è il comando che inserisci al prompt ' : '.

Comando Shell

Specifica il comando del sistema operativo o il programma da eseguire.

Per eseguire un programma, utilizzare il prefisso Start, come in Start Notepad.exe.

Richiesta

Specifica la richiesta da visualizzare nella barra dei comandi, ad esempio: **Inserisci file da modificare:**.

Flag

Determina come funziona il comando shell:

- **Non aspettare:** BricsCAD ritorna immediatamente alla barra dei comandi senza attendere il completamento dell'applicazione.
- **Minimizzato:** l'applicazione viene eseguita minimizzata.
- **Nascosto:** l'applicazione non appare sullo schermo.
- **Virgolette:** il comando shell utilizza le virgolette quando la stringa di comando utilizza spazi, ad esempio `C:\cad programs\file name.exe`.



Aggiungi

Aggiunge un comando shell tramite una finestra di dialogo.

Modificare

Consente di modificare il comando shell tramite una finestra di dialogo.

Elimina

Elimina il comando shell selezionato. Fornisce un avviso in cui è possibile confermare l'eliminazione dell'elemento selezionato.

Opzioni del Menu Contestuale

Cliccando il pulsante destro del mouse su un elemento, vengono visualizzate le seguenti opzioni:

Aggiungi...

Aggiunge l'elemento indicato sotto l'ultimo elemento.

Inserisci...

Aggiunge l'elemento indicato sopra l'elemento selezionato.

Aggiungi...

Aggiunge l'elemento indicato in ordine alfabetico.

Elimina...

Elimina il menu, il sottomenu, l'elemento o il separatore dell'elemento selezionato. Fornisce un avviso in cui è possibile confermare l'eliminazione dell'elemento selezionato.

8.82.5 Gestisci le tue personalizzazioni

Visualizza la finestra di dialogo **Gestisci le tue Personalizzazioni** per confermare e annullare le modifiche apportate all'interfaccia utente.

8.83 TAGLIACLIP

Copia le entità negli Appunti e le cancella dal disegno.



Icona:

Nota: La variabile di sistema PICTUREEXPORTSCALE imposta la risoluzione dell'immagine quando la geometria esportata viene incollata in formato bitmap, ad esempio in un documento di Word.

8.83.1 Descrizione

Copia le entità selezionate negli Appunti per incollarle nei disegni e in altri documenti. Cancella automaticamente le entità selezionate dal disegno.

8.84 NASCVC

Nasconde i frame dei vertici di controllo per le curve e/o le superfici NURBS selezionate.

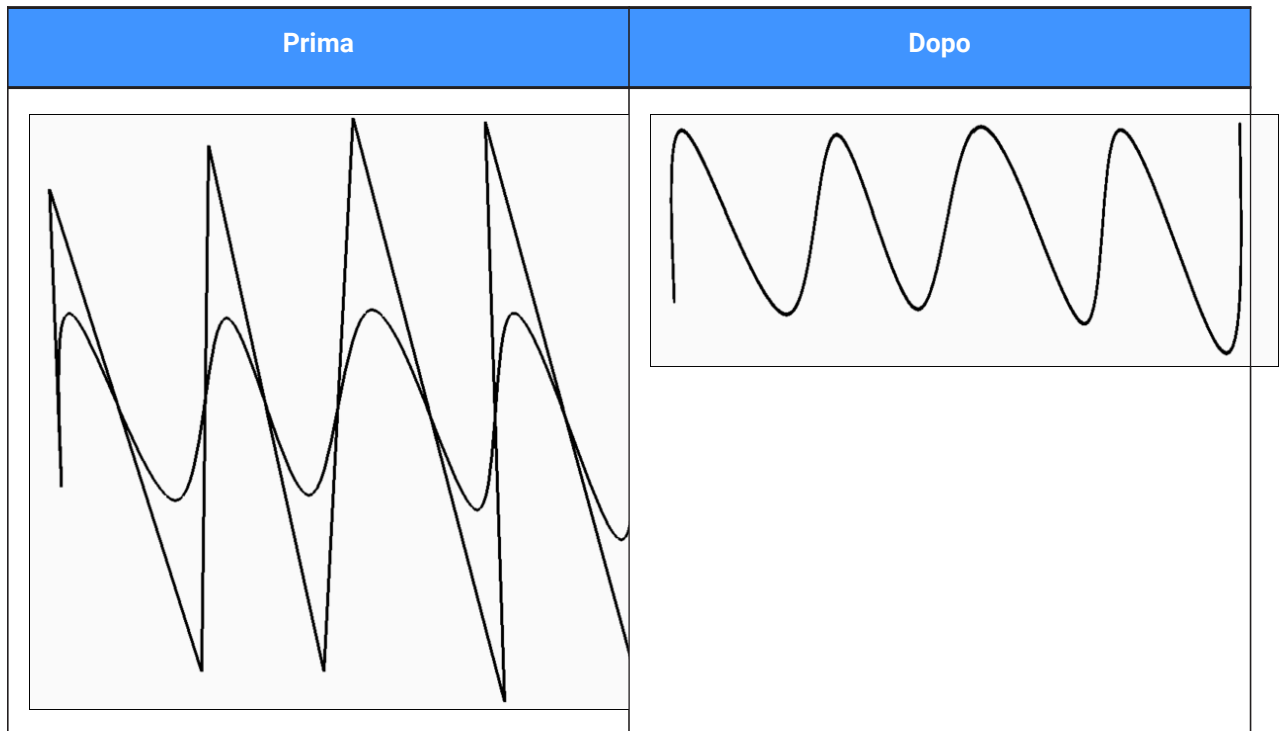


Alias: NASC



8.84.1 Metodo

Selezionare NURBS, curve e/o superfici per nascondere la cornice dei vertici di controllo.



8.85 MOSTRAVC

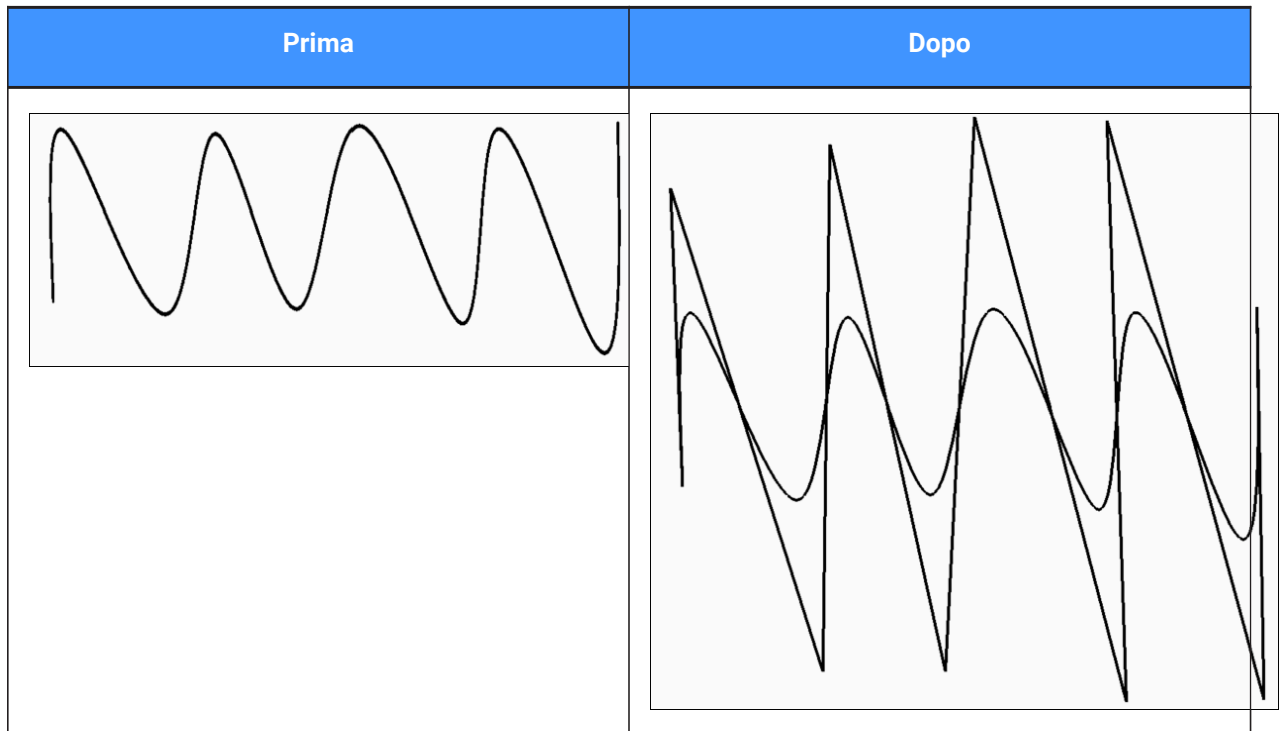
Visualizza il riquadro dei vertici di controllo per le curve e/o le superfici NURBS selezionate.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MOTR

8.85.1 Metodo

Selezionare NURBS, curve e/o superfici per visualizzare la cornice dei vertici di controllo.



8.86 CILINDRO

Disegna un solido 3D a forma di cilindro.

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando CILINDRO lancia il comando AI_CYLINDER.

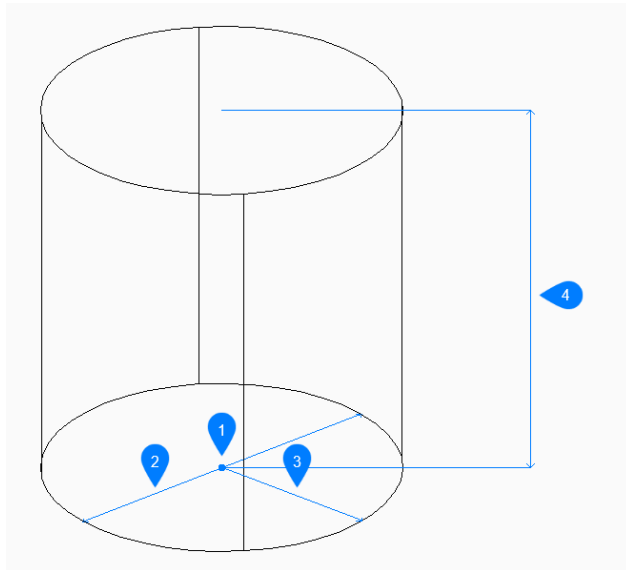
Shape Lite Pro Mechanical BIM



Alias: CIL

8.86.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di cilindro circolare o ellittico. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, 3 punti, 2 punti, tangenti, punti finali dell'asse e altezza.



- 1 Centro
- 2 Diametro
- 3 Raggio
- 4 Altezza

8.86.2 Metodo

Questo comando ha 5 metodi per iniziare a creare un cilindro:

- Punto centrale:
- 3 Punti
- 2 Punti
- Tangente tangente raggio
- Ellittico

8.86.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare il punto centrale

Consente di iniziare a creare un cilindro circolare specificando il centro della base.

Raggio della base del cilindro

Consente di specificare il raggio della base del cilindro.

Diametro

Consente di specificare il diametro della base del cilindro

3Punti

Consente di iniziare a creare un cilindro circolare specificando tre punti sulla circonferenza della base.

Primo punto

Specifica il primo punto sulla circonferenza.

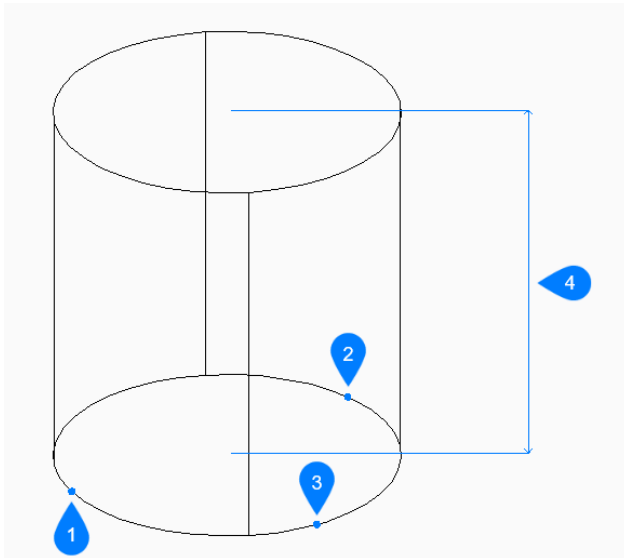


Secondo punto

Specifica il secondo punto sulla circonferenza.

Terzo punto

Specifica il terzo punto sulla circonferenza.



- 1 Punto 1
- 2 Punto 2
- 3 Punto 3
- 4 Altezza

2Punti

Consente di iniziare a creare un cilindro circolare specificando due punti sulla circonferenza della base

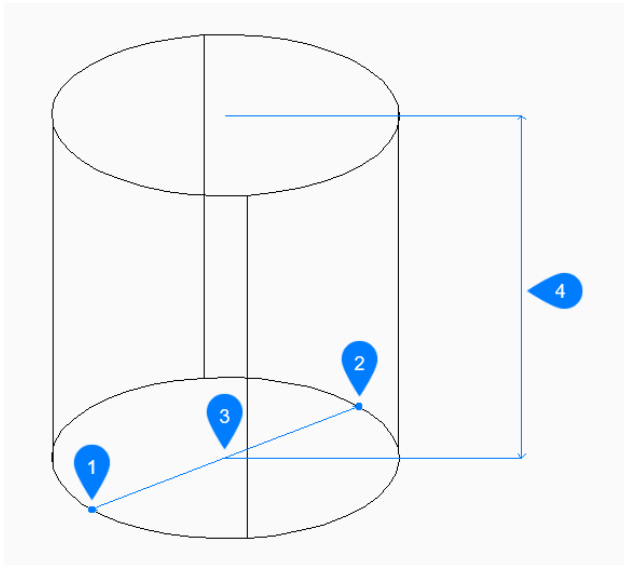
Prima estremità del diametro:

Specifica il primo punto del diametro.

Seconda estremità del diametro:

Specifica il secondo punto sul diametro.

Nota: I due punti definiscono il diametro della base.



- 1 Punto 1
- 2 Punto 2
- 3 Diametro
- 4 Altezza

Tangente-tangente-raggio

Consente di iniziare a creare un cilindro selezionando i punti tangenti sulla prima e sulla seconda entità e il raggio del cerchio.

Specificare il primo punto di tangenza dell'oggetto

Consente di selezionare un punto tangente sulla prima entità.

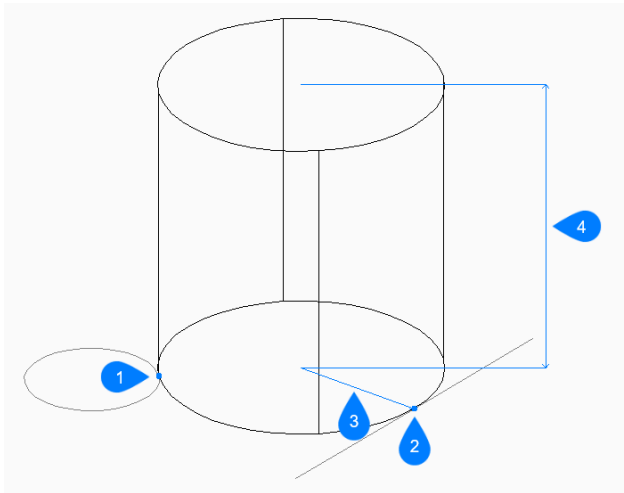
Specificare il secondo punto di tangenza dell'oggetto

Consente di selezionare un punto tangente sulla seconda entità.

Raggio del cerchio

Consente di specificare un raggio valido per la base.

Nota: Se si specifica un raggio impossibile con le tangenti selezionate, viene richiesto di specificare nuovamente le tangenti e il raggio.



- 1 Punto tangente 1
- 2 Punto tangente 2
- 3 Raggio
- 4 Altezza

Ellittico

Consente di iniziare a creare un cilindro ellittico specificando tre estremità dell'asse dell'ellisse.

Impostare la prima estremità dell'ellisse

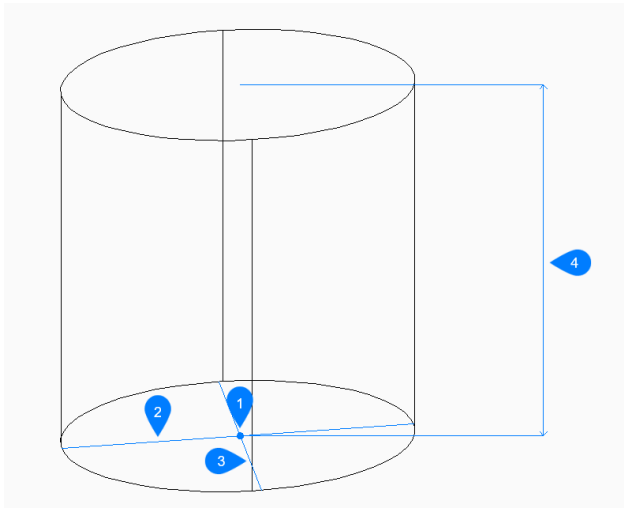
Specifica la prima estremità dell'asse dell'ellisse.

Seconda estremità dell'ellisse

Specifica la seconda estremità dell'asse dell'ellisse.

Altra estremità dell'ellisse

Specifica il raggio dell'altro asse dell'ellisse.



- 1 Centro
- 2 Primo asse
- 3 Secondo asse
- 4 Altezza

Specificare altezza

Consente di specificare l'altezza del cilindro.

2Punti

Specifica l'altezza del cilindro come distanza tra due punti qualsiasi.

punto finale dell'Asse

Specificare il punto finale dell'asse per definire l'altezza e l'orientamento del cilindro nello spazio 3D. Il centro della base viene utilizzato come altro punto finale dell'asse.



9. D

9.1 ESTRDATI

Apri la finestra di dialogo **Pagina Procedura Guidata**.

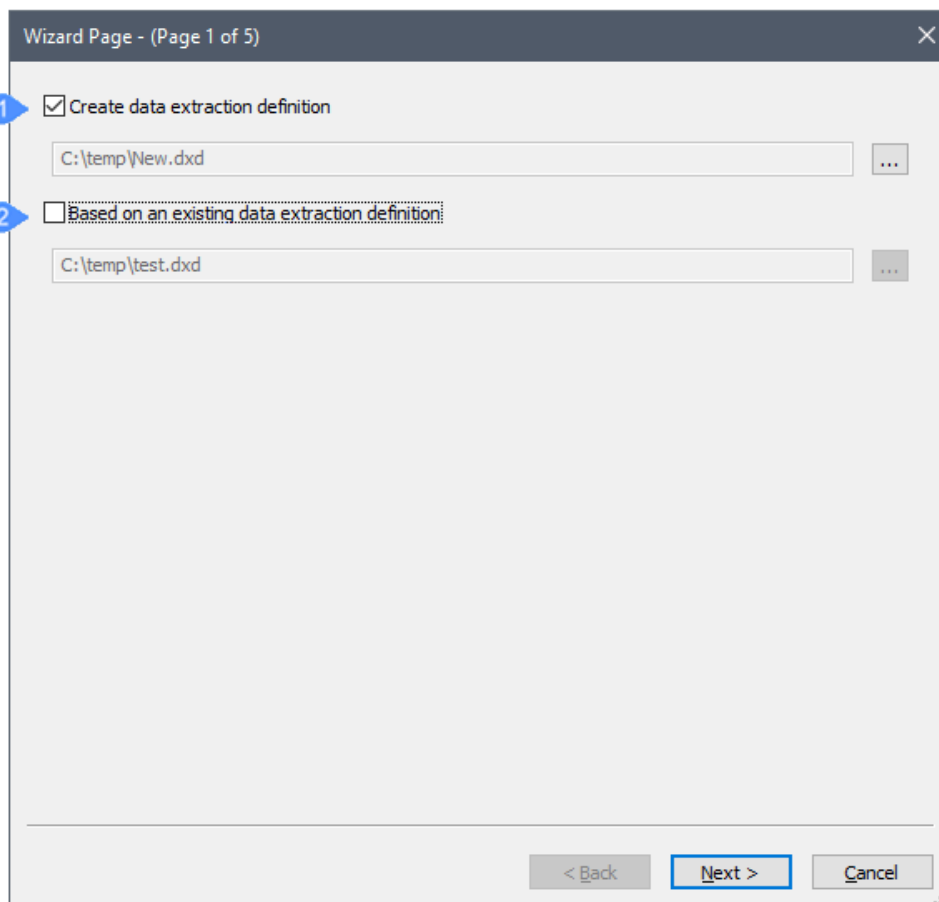


Icona:

9.1.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Pagina Procedura Guidata**, per esportare le proprietà delle entità, gli attributi dei blocchi e le informazioni del disegno in una tabella o in un file di dati esterno.

9.1.2 Finestra di dialogo Pagina 1 Procedura Guidata



- 1 Crea definizione di estrazione dati
- 2 Basato su una definizione di estrazione dati esistente



Crea definizione di estrazione dati

Crea un nuovo file .dxd (Definizione Estrazione Dati):

- 1 Spuntare la casella di controllo.
- 2 Cliccare su **Sfogli**.
- 3 Selezionare una cartella nella finestra di dialogo **Salva File Definizione Estrazione Dati**.
- 4 Digitare un nome nel campo **Nome File**.
- 5 Cliccare su **Salva**.

Basato su una definizione di estrazione dati esistente

Utilizza un file .dxd esistente come modello per il nuovo per eseguire lo stesso tipo di estrazione in un disegno diverso o per modificare la definizione di estrazione dei dati:

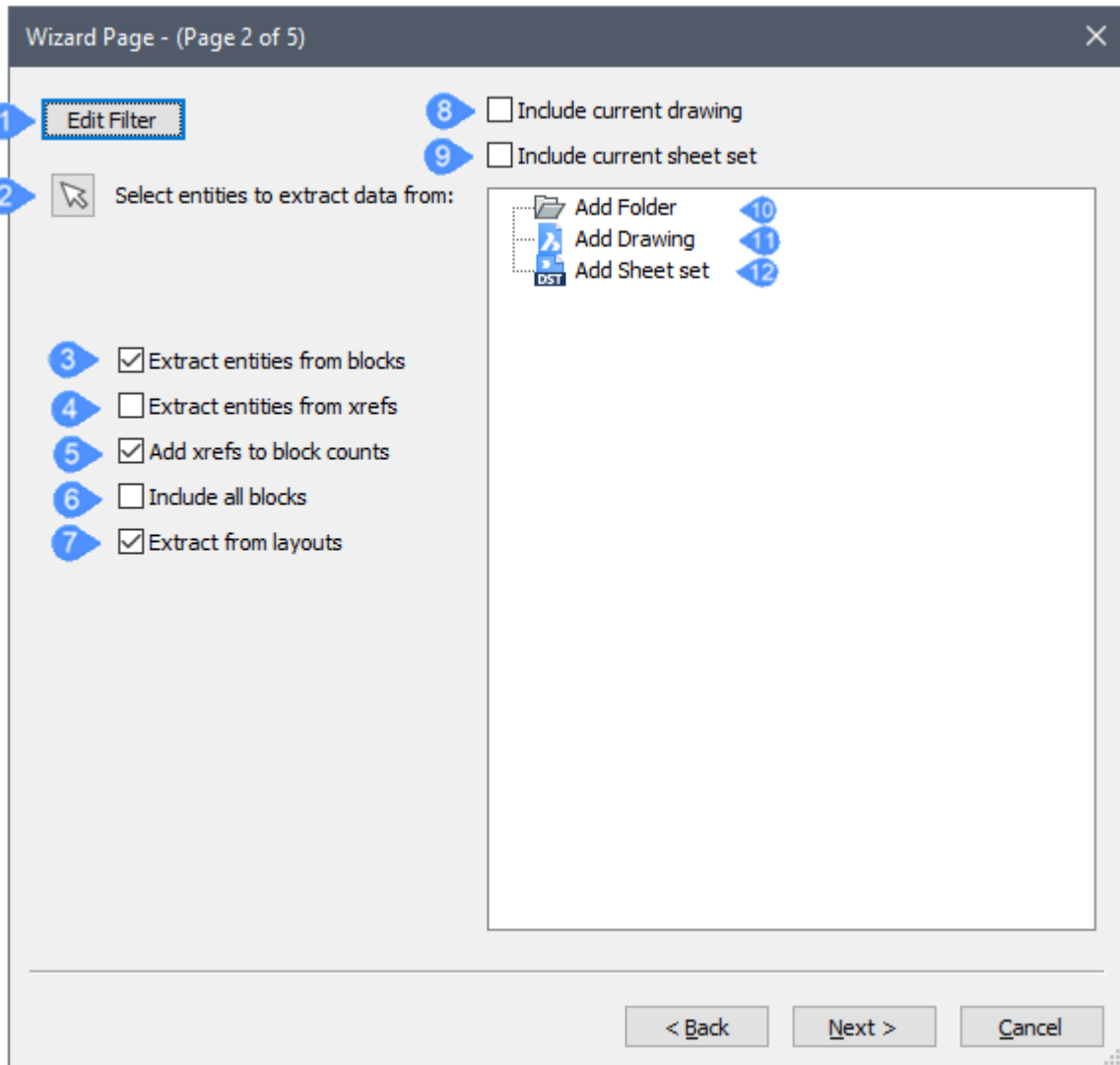
- 1 Spuntare la casella di controllo.
- 2 Cliccare su **Sfogli**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Apri File Definizione Estrazione Dati**, selezionare un file predefinito.
- 4 Cliccare su **Apri**.

I file *.dxd personalizzati appena creati possono essere utilizzati per creare abachi nel Navigatore Progetto.

I file .dxd possono essere modificati in un editor di testo come MS Notepad.

Cliccare su **Avanti** per accedere alla pagina successiva.

9.1.3 Finestra di dialogo Pagina 2 Procedura Guidata



- 1 Modifica Filtro
- 2 Seleziona entità di cui estrarre i dati
- 3 Estrai entità dai blocchi
- 4 Estrai entità dagli xref
- 5 Includi xref nei conteggi blocco
- 6 Includi tutti i blocchi
- 7 Estrai dai layout
- 8 Includi disegno corrente
- 9 Includi gruppo di fogli corrente
- 10 Aggiungi Cartella
- 11 Aggiungi Disegno



12 Aggiungi Gruppo di Fogli

Guida nel selezionare le entità per l'estrazione dei dati e nell'applicare i filtri prima che vengano estratte per avere meno informazioni da ordinare in un secondo momento.

La variabile di sistema DXEVAL controlla quando si verifica la notifica di aggiornamento nei disegni in cui le modifiche influiscono sui dati estratti.

Modifica Filtro

Crea o modifica un filtro.

Seleziona entità di cui estrarre i dati

Chiude temporaneamente la finestra di dialogo in modo da poter selezionare le entità nel disegno; immettere **Ctrl+A** per selezionare tutte le entità nel disegno. Premere **Invio** o cliccare il pulsante destro del mouse del mouse per interrompere la selezione.

Estrai entità dai blocchi

Include entità nidificate in blocchi.

Estrai entità dagli xrif

Include le entità nei disegni referenziati esternamente (file Xrif).

Includi xrif nei conteggi blocco

Conta gli Xrif selezionati come blocchi.

Includi tutti i blocchi

Include tutte le entità blocco.

Estrai dai layout

Include le entità dallo spazio carta del disegno.

Includi disegno corrente

Aggiunge il disegno corrente da cui estrarre i dati.

Includi gruppo di fogli corrente

Aggiunge il gruppo di fogli corrente da cui estrarre i dati.

Aggiungi Cartella

Aggiunge una cartella con il disegno da cui estrarre i dati.

Doppio clic per aprire la finestra di dialogo *Opzioni Cartella*.

- **Cartella:** cliccare su **Sfoggia**, quindi selezionare una cartella nella finestra di dialogo *Scegli una cartella*.
- **Opzioni**
 - **Includere sottocartelle:** spuntare la casella di controllo per includere le sottocartelle.
 - **Utilizzare un carattere jolly per filtrare i disegni da includere:** spuntare la casella di controllo, quindi digitare una stringa di testo nel campo del filtro. Ad esempio, Casa*.dwg includerà tutti i file che iniziano con "Casa".

Aggiungi Disegno

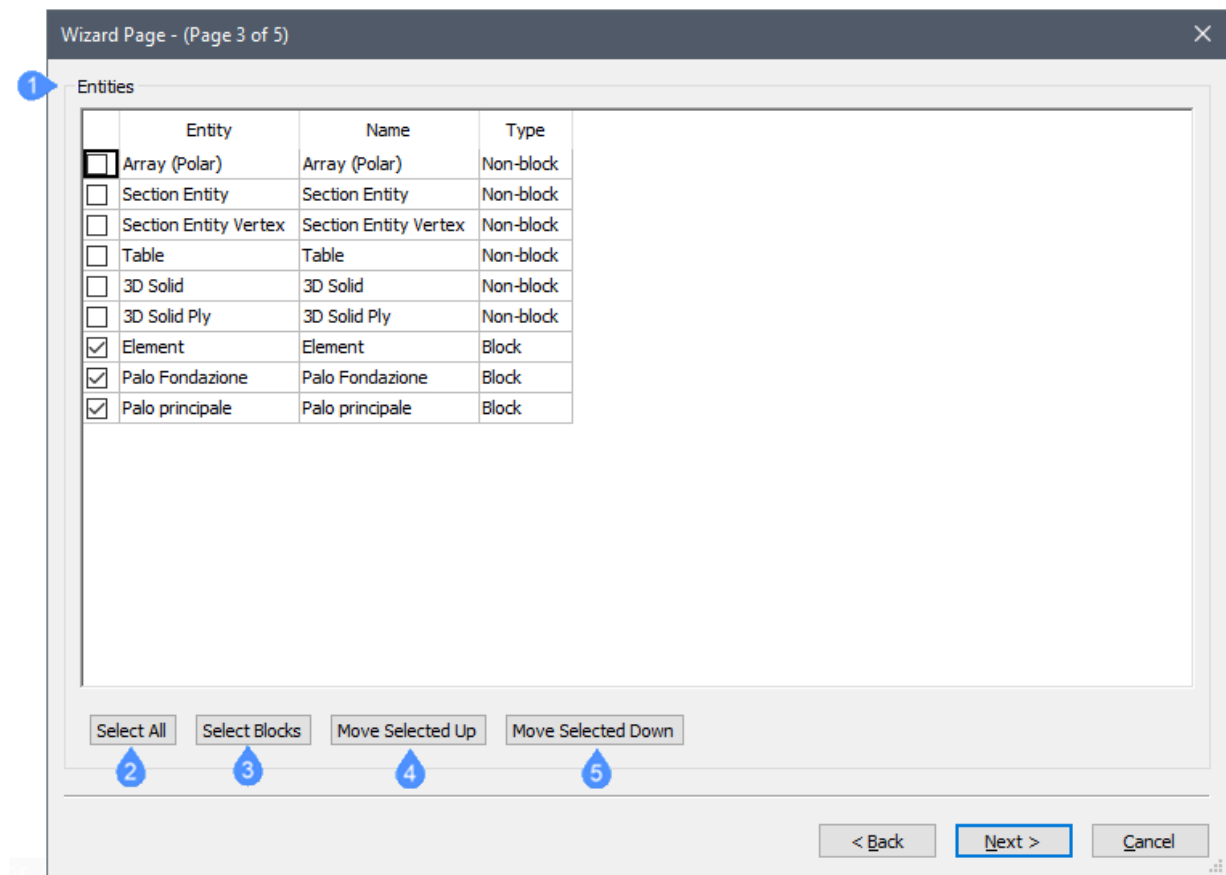
Aggiunge un disegno da cui estrarre i dati con un doppio clic.

Aggiungi Gruppo di Fogli

Aggiunge un gruppo di fogli da cui estrarre i dati con un doppio clic.

Cliccare su **Avanti** per accedere alla pagina successiva.

9.1.4 Finestra di dialogo Pagina 3 Procedura Guidata



- 1 Entità
- 2 Seleziona Tutto
- 3 Seleziona Blocchi
- 4 Sposta Selezionati Sopra
- 5 Sposta Selezionati Sotto

Controlla quali tipi di entità sono inclusi o meno nella procedura di estrazione dei dati.

Selezionare più elementi:

- Per selezionare più di un elemento in una volta: selezionare un elemento, quindi tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si clicca su altri elementi.
- Per selezionare più elementi: tenere premuto il tasto **Ctrl** mentre si selezionano più entità.
- Per deselegionare gli elementi, cliccare di nuovo tenendo premuto il tasto **Ctrl**.

Per ordinare l'elenco, cliccare sul titolo nell'intestazione delle colonne. Cliccare di nuovo per ordinare in ordine inverso.

Entità

- **Entità:** elenca i tipi di entità e i blocchi nella selezione, in base alle opzioni impostate nella finestra di dialogo *Estrazione Dati*.



- **Nome:** i nomi delle entità. Accettare i nomi predefiniti o digitare un nome personalizzato. Il nome del tipo di entità viene visualizzato nel campo **Nome** predefinito nell'esportazione dell'estrazione dei dati.
- **Tipo:** segnala il tipo di entità selezionata: Non-blocco, Blocco o Blocco con attributi.

Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli elementi per l'estrazione dei dati.

Seleziona Blocchi

Seleziona solo i blocchi nell'elenco, perché di solito contengono attributi.

Sposta Selezionati Sopra

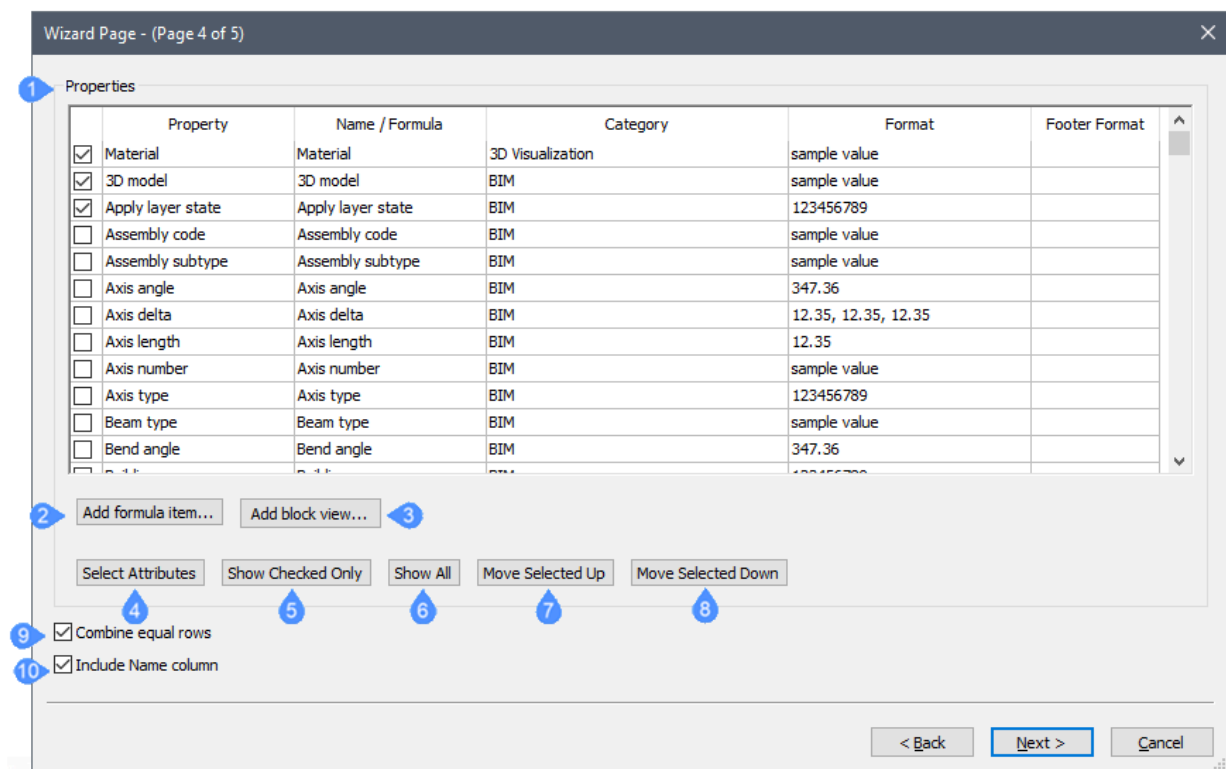
Sposta gli elementi selezionati in alto nell'elenco.

Sposta Selezionati Sotto

Sposta gli elementi selezionati in basso nell'elenco.

Cliccare su **Avanti** per accedere alla pagina successiva.

9.1.5 Finestra di dialogo Pagina 4 Procedura Guidata



- 1 Properties (Proprietà)
- 2 Aggiungi elemento formula
- 3 Aggiungi blocco vista
- 4 Seleziona Attributi
- 5 Visualizza Solo Selezionati
- 6 Visualizza Tutto



- 7 Sposta Selezionati Sopra
- 8 Sposta Selezionati Sotto
- 9 Combina righe identiche
- 10 Includi colonna Nome

Selezionare le proprietà da includere nel file di estrazione dei dati: spuntare la casella di controllo per selezionare/deselezionare una proprietà. Utilizzare le stesse tecniche per selezionare più di un elemento come descritto nella Finestra di dialogo **Pagina 3 della Procedura Guidata**.

Per ordinare l'elenco, cliccare sul titolo nell'intestazione delle colonne. Cliccare di nuovo per ordinare in ordine inverso.

Properties (Proprietà)

- **Proprietà:** elenca tutte le proprietà delle entità selezionate.
- **Nome /Formula:** elenca il nome delle entità selezionate o la formula. Accettare i nomi predefiniti o digitare un nome personalizzato. I nomi delle proprietà vengono visualizzati nelle intestazioni di colonna nell'esportazione dell'estrazione dei dati.
- **Categoria:** segnala la categoria delle entità selezionate.
- **Formato:** formatta l'elemento nel file di esportazione. Cliccare per visualizzare la finestra di dialogo. Il layout della finestra di dialogo dipende dall'elemento selezionato, come la sezione Formato della finestra di dialogo **Campo**.
- **Formato piè di pagina:** seleziona dall'elenco a discesa aperto con il tasto destro del mouse le impostazioni del Piè di pagina:

Aggiungi elemento formula

Aggiunge un elemento formula.

Aggiungi blocco vista

Aggiunge BlockViewProperty come categoria di vista dei blocchi.

Seleziona Attributi

Seleziona solo gli articoli che contengono attributi.

Visualizza Solo Selezionati

Mostra solo gli elementi selezionati, nascondendo quelli che non lo sono.

Visualizza Tutto

Mostra tutti gli elementi.

Sposta Selezionati Sopra

Sposta gli elementi selezionati in alto nell'elenco.

Sposta Selezionati Sotto

Sposta gli elementi selezionati in basso nell'elenco.

Combina righe identiche

Combina righe che contengono le stesse entità.

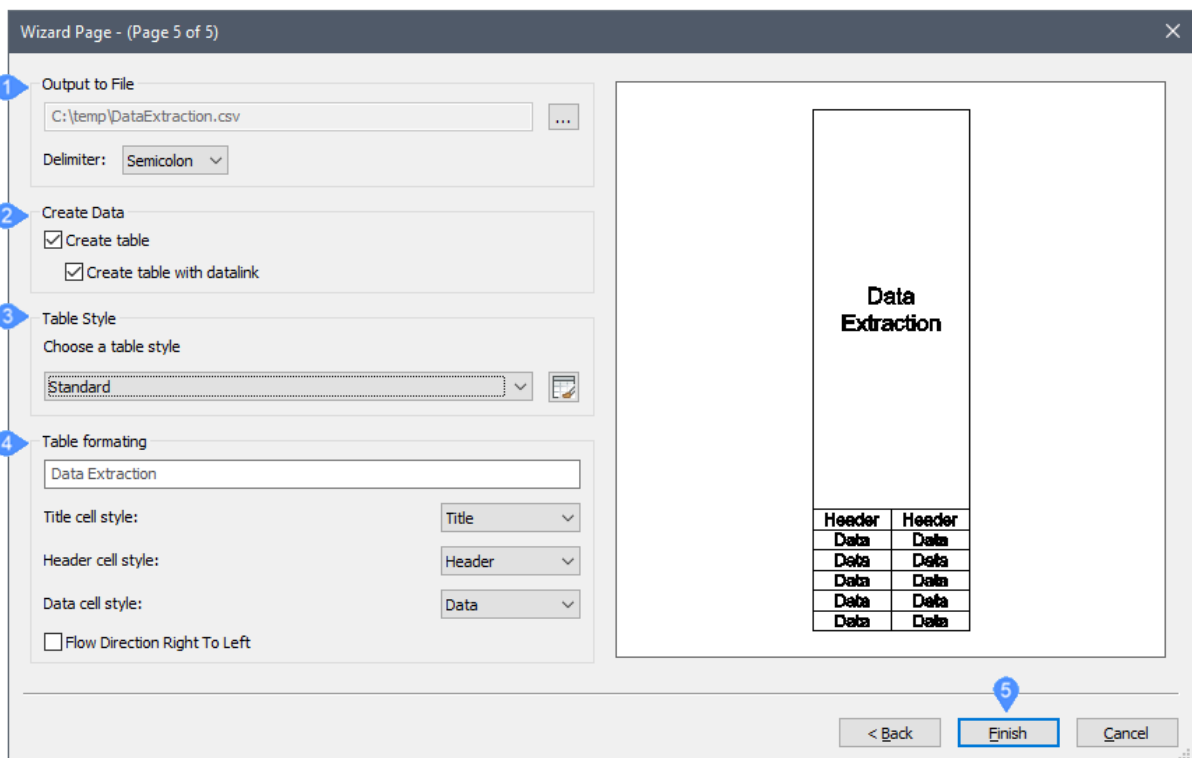
Includi colonna Nome

Attiva o disattiva la visualizzazione della colonna **Nome** nei dati esportati.



Cliccare su **Avanti** per accedere alla pagina successiva.

9.1.6 Finestra di dialogo Pagina 5 Procedura Guidata



- 1 Output su file
- 2 Crea Dati
- 3 Stile Tabella
- 4 Formattazione tabella
- 5 Fine

Output su file

Esporta i dati in un formato separato da delimitatori (.csv):

Cliccare su **Sfoggia**, inserire un nome per il file di dati e quindi cliccare su **Salva**. Se si seleziona un file .csv esistente, verrà richiesto di sovrascriverlo.

Delimitatore: specifica il separatore tra i campi di dati:

- Punto e virgola
- Virgola

Nota: I nomi delle composizioni multistrato contengono una virgola, quindi non selezionare la virgola come carattere delimitatore nel caso in cui vengano elaborate composizioni multistrato.

- Spazio
- Scheda



Crea Dati

Esporta i dati in una tabella:

- Crea tabella: crea una tabella statica.
- Crea una tabella con collegamento dati: crea una tabella dinamica. L'esecuzione del comando DataLinkUpdate sincronizza i dati nella tabella con il modello. Salvare prima il modello. Verrà richiesto di salvare il file di definizione*.dxd con la tabella.

Stile Tabella

Selezionare uno stile tabella dall'elenco a discesa.

Cliccare sull'icona **Stile Tabella**; modificare uno Stile Tabella esistente o crearne uno nuovo.

Formattazione tabella

Digitare un titolo nel campo Titolo.

- Stile della cella titolo: imposta lo stile della cella del titolo.
- Stile della cella di intestazione: imposta lo stile della cella di intestazione.
- Stile della cella dati: imposta lo stile della cella dati.
- Direzione Flusso da Destra a Sinistra: indica la direzione di flusso da destra a sinistra.

Fine

A seconda dell'output selezionato:

- Estrae i dati e li salva nel file.csv automaticamente. Il file può essere aperto in un foglio di calcolo o in un programma di database.
- Viene richiesto di specificare un punto di inserimento per le tabelle.

9.2 -ESTRDATI

Inserisce una tabella di estrazione dati.



9.2.1 Metodo

Selezionare il file di estrazione dati (.dxd) dalla finestra di dialogo **Apri File Standard** e il punto di inserimento per la tabella.

9.3 COLLDATI

Apri la finestra di dialogo **Gestore Collegamento Dati**.

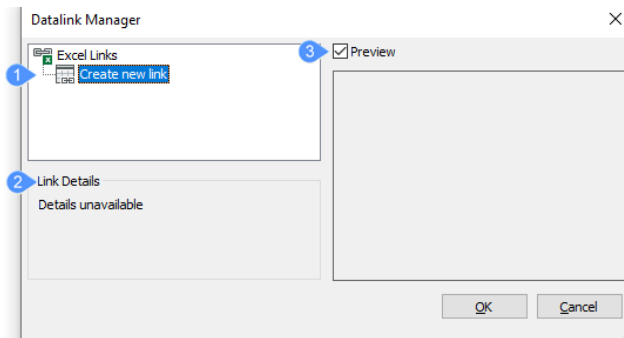


Icona:

9.3.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore Collegamenti Dati** per creare e gestire i collegamenti dati nel disegno corrente.

La finestra di dialogo **Gestore Collegamento Dati** collega i dati di un foglio di calcolo Excel direttamente in tabelle di disegno per l'aggiornamento bidirezionale. Si apre tramite il comando COLLDATI.



- 1 Crea nuovo collegamento dati
- 2 Dettagli collegamento
- 3 Anteprima

9.3.2 Crea nuovo collegamento dati

Apri la finestra di dialogo **Modifica Collegamento Dati**. Vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Collegamento Dati**.

9.3.3 Dettagli collegamento

Visualizza i dettagli del collegamento.

9.3.4 Anteprima

Visualizza un'anteprima del collegamento dati.

9.4 AGGIORNACOLLDATI

Sincronizza i dati collegati nelle tabelle del disegno corrente con i dati nel file di origine collegato.



Icona:

9.4.1 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando AGGIORNACOLLDATI:

- Aggiornare il collegamento dati esistente in una tabella del disegno.
- Aggiorna i dati collegati in un file esterno.

9.4.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiorna collegamento dati

Aggiorna i dati collegati in una tabella del disegno con i dati che sono stati modificati nel file di origine esterno.

Scrivi collegamento dati

Aggiorna i dati collegati in un file esterno con i dati che sono stati modificati in una tabella del disegno.

Selezionare oggetto

Richiede di selezionare le entità tabella.



Aggiorna tutto

Sincronizza tutti i dati collegati in tutte le tabelle del disegno.

9.5 DATASMITHCONNECT

Crea una connessione a cui Twinmotion e/o Unreal Engine possono connettersi.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

9.5.1 Descrizione

Crea una connessione datasmith, che può essere prelevata da Twinmotion o Unreal Engine per stabilire un collegamento diretto.

Se è già stata stabilita una connessione per un altro disegno, questa verrà rimossa e sostituita dalla nuova connessione.

Nota:

- Dopo aver stabilito una connessione a Twinmotion con Direct Link, il modello viene sincronizzato automaticamente la prima volta.
- Utilizzare il comando DATASMITHSYNC per sincronizzare le ultime modifiche del disegno corrente con il collegamento diretto.

9.6 DATASMITHEXPORT

Esporta il disegno corrente in un file udatasmith.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

9.6.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esporta Disegno Su** per salvare i dati del disegno corrente in un file udatasmith, che può essere utilizzato in Twinmotion e/o Unreal Engine.

Nota: Quando si esporta in Twinmotion/Datasmith, è necessario utilizzare uno stile di visualizzazione 3D, non il wireframe 2d.

9.7 DATASMITHSYNC

Invia le modifiche a Twinmotion e/o Unreal Engine dall'ultima chiamata alla connessione.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:



9.7.1 Descrizione

Se esiste una connessione datasmith per un collegamento diretto con Twinmotion e/o Unreal Engine, la sincronizza in modo da riflettere le ultime modifiche apportate al disegno corrente.

Nota: Se non è ancora disponibile alcuna connessione, utilizzare prima il comando DATASMITHCONNECT.

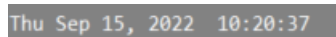
9.8 DATE (Express Tools)

Visualizza la data e l'ora nella barra dei comandi.



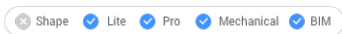
9.8.1 Metodo

La data e l'ora vengono visualizzate automaticamente nella barra dei comandi.



9.9 LISTDB

Elenca le informazioni relative a tutte le entità nel disegno (abbreviazione di "lista database").



9.9.1 Descrizione

Visualizza le informazioni relative a tutte le entità del disegno.

Le informazioni possono riferirsi al gestore, spazio corrente, layer, colore, ecc.

Nota: Premere F2 per visualizzare i dati elencati nella finestra della Cronologia dei Comandi. Per i disegni con molte entità, il completamento dell'elenco può richiedere molto tempo. Premere Esc per interrompere il comando.

9.10 VDALLINEATO

Vincola la distanza tra due entità.



Icona:

9.10.1 Descrizione

Vincola la distanza più breve tra un punto e un'entità. Vincola la lunghezza di una linea, di un segmento di polilinea o di un arco. Vincola la distanza tra due linee, rendendole parallele. Solo la distanza è vincolata (bloccata); Le entità possono ancora essere spostate (in tandem), ruotate e così via. I vincoli allineati hanno lo stesso aspetto delle quote allineate.

9.10.2 Metodo

Esistono tre metodi per iniziare a creare un vincolo allineato:

- Oggetto



- Punto&linea
- 2Linee

9.10.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Vincola la lunghezza di una linea, di un segmento di polilinea o della corda di un arco.

Nota: L'entità può comunque essere modificata (spostata, ruotata), anche se la lunghezza è vincolata.

Punto&linea

Vincola la distanza perpendicolare tra un punto e una linea o un segmento di polilinea.

Nota: Un punto di vincolo valido si trova in genere nella stessa posizione geometrica degli snap a entità, ad esempio le estremità e le parti centrali delle linee, i centri dei cerchi e degli archi e così via.

Nota: La distanza vincolata può essere modificata direttamente o con il pannello Proprietà.

2Linee

Vincola la distanza tra due segmenti lineari rettilinei. Se le entità non sono parallele, l'entità selezionata per seconda viene ruotata attorno al suo punto medio in modo da essere parallela alla prima entità.

Nota: La distanza vincolata può essere modificata direttamente o con il pannello **Proprietà**.

9.11 VDANGOLARE

Vincola gli angoli.



Icona:

9.11.1 Descrizione

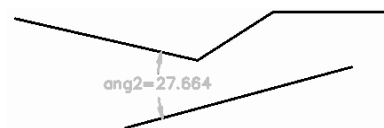
Vincola l'angolo tra due linee o segmenti retti di polilinee; vincola anche gli angoli di archi, archi di polilinee e tre punti.

9.11.2 Metodi

Esistono tre metodi per iniziare a vincolare gli angoli:

Tra due segmenti rettilinei

Vincola l'angolo tra due segmenti.



Di archi o archi di polilinea

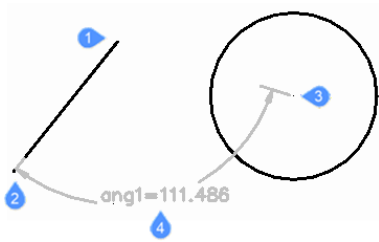
Vincola l'angolo di un arco tra i relativi punti finali.





Tra tre punti di vincolo validi

I punti di vincolo validi si trovano nelle stesse posizioni geometriche degli snap a entità, ad esempio le estremità e le parti centrali delle linee, i centri e i punti quadranti di cerchi e archi e così via.



- 1 Vertice angolare
- 2 Primo punto di vincolo angolare
- 3 Secondo punto di vincolo angolare
- 4 Posizione della quota

9.12 VDCONVERTI

Trasforma le quote associative in vincoli.



Icona:

9.12.1 Descrizione

Converte le quote nei vincoli dimensionali appropriati, ad esempio le quote lineari in vincoli lineari o le quote di diametro in vincoli di diametro. I vincoli dimensionali sono colorati in grigio.



9.13 VDDIAMETRICO

Vincola i diametri.

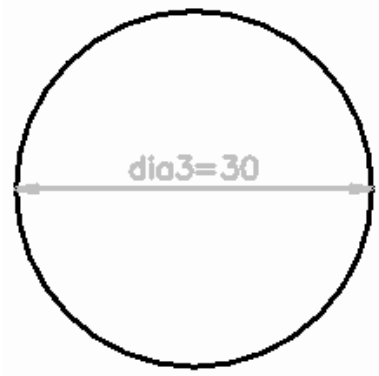


Icona:

9.13.1 Descrizione

Vincola i diametri di cerchi, archi o segmenti di arco di polilinea.

Anche se il diametro dell'entità è fisso (vincolato), l'entità può essere spostata, ruotata e così via.



9.14 VDVISUALIZZA

Attiva/disattiva la visibilità dei vincoli dimensionali.



Icona:

9.14.1 Descrizione

Commuta la visualizzazione dei vincoli dimensionali (associati alle entità selezionate) tra visibile e nascosta. Tutti i vincoli dimensionali vengono inizialmente nascosti quando viene aperto un disegno che li contiene. Molti vincoli in un disegno possono ingombrarlo ed è quindi utile nascondere.

9.15 VDORIZZONTALE

Vincola le entità orizzontalmente.



Icona:

9.15.1 Descrizione

Vincola orizzontalmente la distanza tra due punti o la lunghezza di una singola entità.

Nota: "Orizzontale" significa che il vincolo si trova nella direzione X del sistema di coordinate corrente.

9.15.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a vincolare orizzontalmente:

- Per distanza: vincola orizzontalmente la distanza tra due entità.
- **Nota:** I punti di vincolo validi si trovano nelle stesse posizioni geometriche degli snap a entità, ad esempio le estremità e le parti centrali delle linee, i centri e i punti quadranti di cerchi e archi e così via.
- Per entità: vincola un'entità orizzontalmente.

Nota: Vincola orizzontalmente le seguenti entità: Linea, Arco, Segmento di polilinea, Segmento di arco di polilinea.



9.15.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Vincola la distanza orizzontale tra i punti finali di un'entità.

9.16 VDLINEARE

Vincola linearmente.



Icona:

9.16.1 Descrizione

Vincola la distanza tra due punti, o la lunghezza di una singola entità, all'orizzontale o alla verticale, a seconda di come viene spostato il cursore, come nel comando DIMLINEARE.

Nota: "Orizzontale" significa che il vincolo si trova nella direzione X del sistema di coordinate corrente e "verticale" nella direzione Y.

9.16.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a vincolare linearmente:

- Per distanza: vincola la distanza tra due entità verticalmente od orizzontalmente.
Nota: I punti di vincolo validi si trovano nelle stesse posizioni geometriche degli snap a entità, ad esempio le estremità e le parti centrali delle linee, i centri e i punti quadranti di cerchi e archi e così via.
- Per entità: vincola la lunghezza di un'entità tra i suoi punti finali, verticalmente od orizzontalmente.
Nota: Vincola orizzontalmente o verticalmente uno dei seguenti tipi di entità: Linea, Arco, Segmento di polilinea, Segmento di arco di polilinea.

Il programma applica un vincolo verticale od orizzontale, a seconda di come viene spostato il cursore durante il comando.

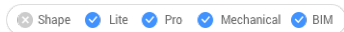
9.16.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Vincola la distanza orizzontale o verticale tra i punti finali di un'entità.

9.17 VDRAGGIO

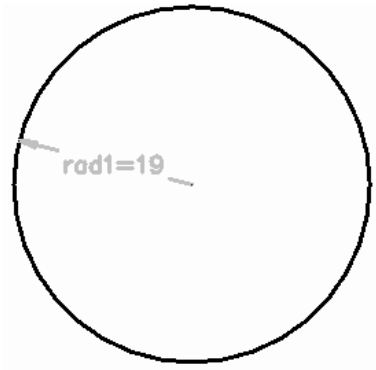
Vincola i raggi.



Icona:

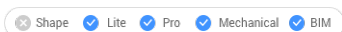
9.17.1 Descrizione

Vincola il raggio di cerchi, archi o segmenti di arco di polilinea. Anche se il raggio dell'entità è fisso (vincolato), l'entità può essere spostata, ruotata e così via.



9.18 VDVERTICALE

Vincola le entità verticalmente.



Icona:

9.18.1 Descrizione

Vincola verticalmente la distanza tra due punti o la lunghezza di una entità 2D.

Nota: "Verticale" significa che il vincolo si trova nella direzione Y del sistema di coordinate corrente.

9.18.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a vincolare verticalmente:

- Per distanza: vincola verticalmente la distanza tra due entità.
Nota: I punti di vincolo validi si trovano nelle stesse posizioni geometriche degli snap a entità, ad esempio le estremità e le parti centrali delle linee, i centri e i punti quadranti di cerchi e archi e così via.
- Per entità: vincola un'entità verticalmente.
Nota: Vincola verticalmente le seguenti entità: Linea, Arco, Segmento di polilinea, Segmento di arco di polilinea.

Per vincolare verticalmente la distanza tra due entità, selezionare un punto di vincolo valido su ciascuna entità e immettere la distanza del vincolo. Il valore controlla la distanza tra le due entità.

9.18.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Vincola la distanza verticale tra i punti finali di un'entità.

9.19 DDATTE

Modifica i valori degli attributi tramite una finestra di dialogo. Questo comando è sostituito dal comando GESTATTBL.

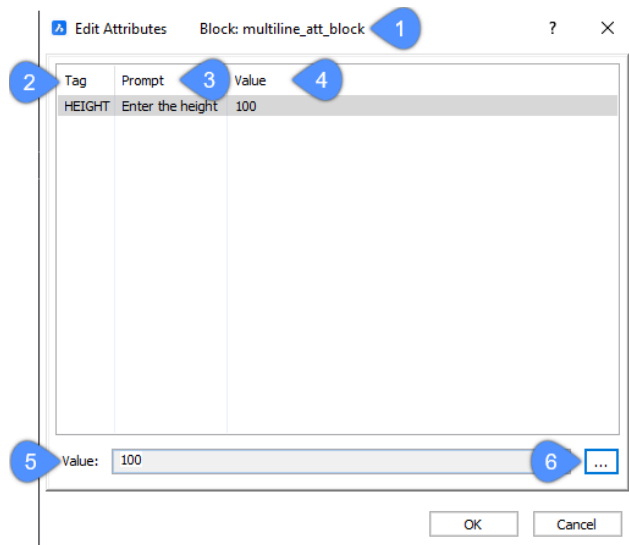




9.19.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Edita Attributi**.

La finestra di dialogo **Editor Attributo** consente di modificare i valori degli attributi.



- 1 Nome del blocco
- 2 Etichetta
- 3 Richiesta
- 4 Valore
- 5 Valore
- 6 Opzioni testo

9.19.2 Nome del blocco

Cisualizza il nome del blocco selezionato.

9.19.3 Etichetta

Specifica il nome dell'attributo.

Nota: Questo è il nome con cui BricsCAD identifica l'attributo. Puoi utilizzare fino a 255 lettere, numeri e segni di punteggiatura.

9.19.4 Richiesta

Specifica la richiesta all'utente.

Nota: Questo viene visualizzato nella barra dei comandi quando l'attributo viene successivamente inserito nel disegno. È possibile lasciare vuoto questo campo, BricsCAD utilizzerà l'etichetta come richiesta durante l'inserimento degli attributi.

9.19.5 Valore

Visualizza il valore che appartiene a un determinato attributo.



9.19.6 ... Formattazione del Testo

Cambia il valore del testo dell'attributo.

Nota: Per poter utilizzare questa opzione, è necessario selezionare la modalità Linee Multiple nella finestra di dialogo **Definisci Attributo** durante la definizione di un attributo.

9.20 DEDIT

Modifica il testo a riga singola, testo multilinea (testom), testo di quota, definizione di attributo e testo della direttrice.



Alias: ED

9.20.1 Descrizione

Consente di modificare testi a riga singola, testo multilinea (testom), testo di quota, definizione di attributi e testo direttrice.

Se l'entità selezionata è rappresentata da testo multilinea, testo di quota o testo direttrice, viene visualizzata la finestra Formattazione Testo.

Se l'entità selezionata è rappresentata da una definizione di attributo, viene visualizzata la finestra di dialogo **Edita attributo**.

Se l'entità selezionata è rappresentata da testo a riga singola, viene visualizzato l'editor locale (questo editor non dispone di un'interfaccia utente).

Nota: Modificare il valore della variabile di sistema TEXTED per modificare il metodo di modifica di un testo a riga singola.

9.21 DDEMODES

Imposta i valori predefiniti per la creazione di entità.



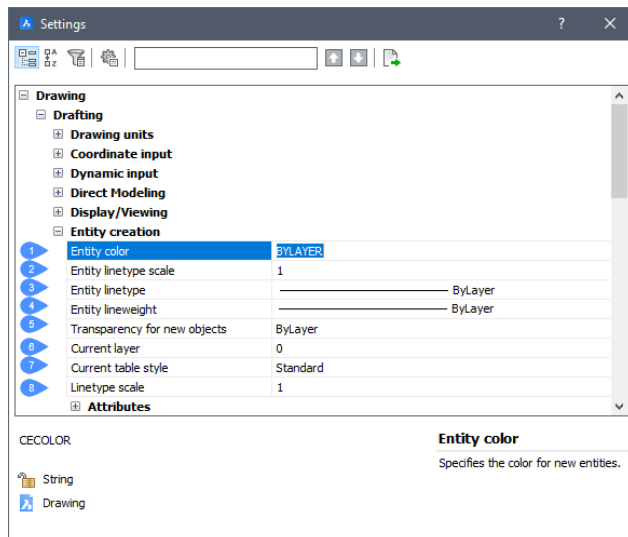
9.21.1 Descrizione

Consente di visualizzare la sezione Creazione entità della finestra di dialogo **Impostazioni**.

Nota: Questo comando è sostituito dal comando IMPOSTAZIONI.

9.21.2 Metodo

Consente di visualizzare finestra di dialogo **Impostazioni** nella sezione **Creazione entità**:



- 1 Colore entità
- 2 Scala tipolines entità
- 3 Tipolines entità
- 4 Spessorelinea entità
- 5 Trasparenza
- 6 Layer corrente
- 7 Stile tabella corrente
- 8 Scala tipolines

Colore entità

Specifica il colore di default delle nuove entità; il valore iniziale è DaLayer, il che significa che i colori delle entità sono regolati dalle proprietà del layer.

Scala tipolines entità

Specifica il fattore di scala di default per i tipi di linea. Il valore iniziale è 1.0000.

Tipolines entità

Specifica il tipolines di default per le nuove entità; il valore iniziale è ByLayer, il che significa che i tipolines delle entità sono regolati dalle proprietà del layer.

Spessorelinea entità

Specifica lo spessorelinea di default per le nuove entità; il valore iniziale è DaLayer, il che significa che lo spessorelinea delle entità sono regolati dalle proprietà del layer.

Trasparenza

Specifica e controlla la trasparenza delle entità.

Layer corrente

Specifica il layer di default per le nuove entità; Il valore iniziale è il layer 0.

Stile tabella corrente

Specifica il valore iniziale del nome dello stile di tabella per le nuove tabelle.

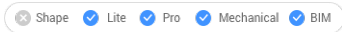


Scala tipolinea

Specifica il fattore di scala globale del tipolinea; Questo fattore influisce sui fattori di scala del tipolinea delle entità.

9.22 DDFILTER

Crea un gruppo di selezione delle entità.



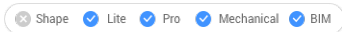
Nota: Questo comando è sostituito dal comando SELEZ.

9.22.1 Descrizione

Crea un gruppo di selezione che include le entità selezionate, in modo che sia possibile accedervi immettendo "P" (precedente) la volta successiva che viene richiesto un comando "Seleziona entità".

9.23 DDGRIPS

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Grips** espansa.



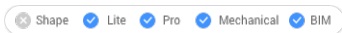
Alias: GR

9.23.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Grips** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

9.24 DDPTYPE

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Punti** espansa.

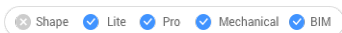


9.24.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Punti** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

9.25 DDSELECT

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Selezione entità** espansa.



Alias: SE

9.25.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Selezione entità** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

9.26 DDSETVAR

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.26.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** per visualizzare e modificare le variabili di sistema. La maggior parte delle variabili di sistema, ma non tutte, sono disponibili nella finestra di dialogo **Impostazioni**. È possibile modificare tutte le variabili di sistema utilizzando il comando MODIVAR.

9.27 DDSTRACK

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Puntamento Snap** espansa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.27.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Puntamento Snap** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

9.28 DDVPOINT

Aprire la finestra di dialogo **Imposta Punto di Vista**.

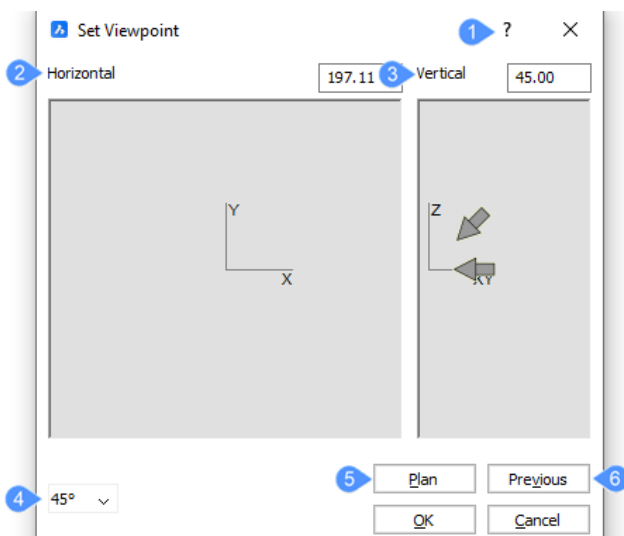
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SETVPOINT

9.28.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Imposta Punto di Vista** per specificare un punto di vista 3D per la finestra corrente.

Nota: Disattivare la modalità prospettica (vedi comando PERSPECTIVE), in quanto questo comando non è disponibile in modalità Prospettiva.



1 Riferimento Comandi

2 Orizzontale





- 3 Verticale
- 4 Preimpostazione angolo
- 5 Piana
- 6 Precedente

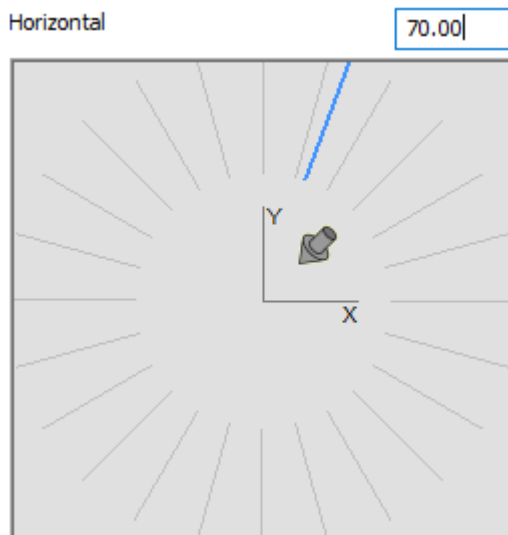
9.28.2 Riferimento Comandi

Aprire l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando DDVPOINT.

9.28.3 Orizzontale

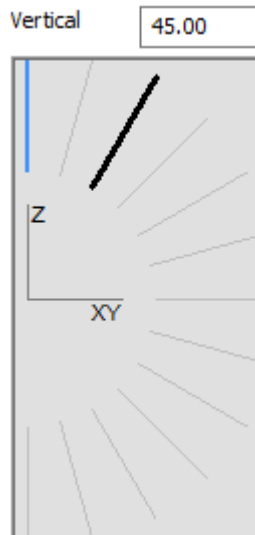
Specificare l'angolo orizzontale rispetto all'asse X. Cliccare su un angolo preimpostato o digitare un valore nel campo **Orizzontale**.

Cliccare su 0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270° o 315° nel cerchio interno. La forma della freccia indica se la vista è orizzontale  o inclinata .

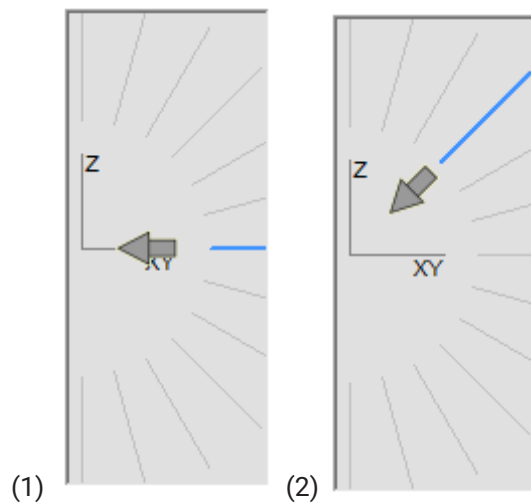


9.28.4 Verticale

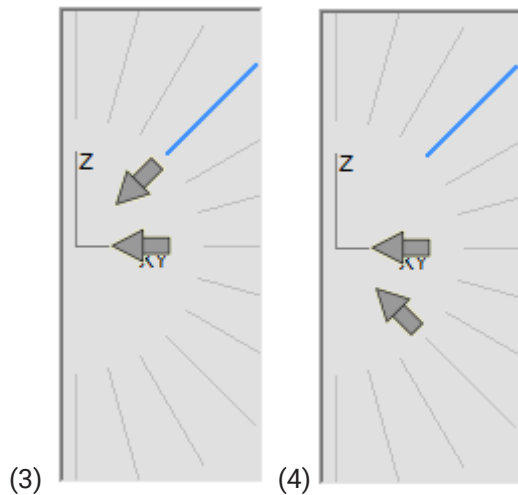
Specificare l'angolo verticale rispetto al piano XY. Cliccare su un angolo preimpostato o digitare un valore nel campo **Verticale**.



Cliccare nel semicerchio interno. (1) La direzione della vista è orizzontale. (2) La direzione della vista è di 45° verso il basso (non disponibile se l'angolo preimpostato = 45°).



La direzione della vista è di 45° verso il basso, tranne che per angoli orizzontali di 0°, 90°, 180° e 270°, che generano viste ortografiche: anteriore, posteriore, sinistra e destra. (3) Selezionare innanzitutto la freccia orizzontale, quindi (4) cliccare sulla freccia verso il basso di 45°.



9.28.5 Preimpostazione angolo

Impostare indicatori a 5, 15 o 45 gradi; impostazione predefinita = 45.

9.28.6 Piana

Riporta il punto di vista 3D alla vista in pianta 2D.

9.28.7 Precedente

Ripristina il punto di vista precedente.

9.29 DISATTIVAPIANO

Disattiva un piano attivo.



9.29.1 Descrizione

Disattiva automaticamente un piano attivo senza alcuna modifica della vista.

9.30 DEFAULTSCALELIST

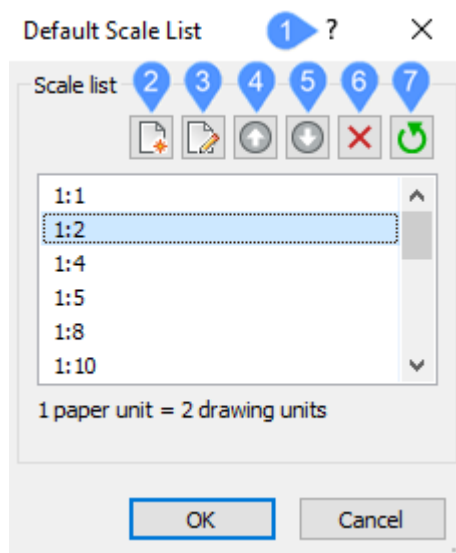
Apri la finestra di dialogo **Elenco scale predefinito**.



9.30.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Elenco scale predefinito** per visualizzare e gestire l'elenco di scale predefinito. L'elenco scale predefinito viene archiviato nel registro di sistema. Quando si reimposta l'elenco delle scale del disegno corrente, questo viene aggiornato in modo che corrisponda all'elenco delle scale predefinito.

La finestra di dialogo **Elenco Scale Predefinito** consente di modificare l'elenco di fattori di scala visualizzati dai comandi, come ad esempio PRINT e IMPOSTAPAG e dai fattori di scala annotativa.



- 1 Riferimento Comandi
- 2 Aggiungi nuova scala
- 3 Modifica scala
- 4 Sposta in Alto
- 5 Sposta in Basso
- 6 Elimina
- 7 Ripristina

9.30.2 Riferimento Comandi

Apri l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando DEFAULTSCALELIST.

9.30.3 Aggiungi nuova scala

Consente di aggiungere un nuovo fattore di scala all'elenco. Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Scala**.

9.30.4 Modifica scala

Consente di modificare il fattore di una scala esistente. Apre la finestra di dialogo **Modifica Scala**.

9.30.5 Sposta in Alto

Sposta il fattore di scala selezionato in alto nell'elenco.

9.30.6 Sposta in Basso

Sposta il fattore di scala selezionato in basso nell'elenco.

9.30.7 Elimina

Elimina i fattori di scala selezionati. Premere il tasto **Ctrl** per selezionare ed eliminare più di una scala alla volta. La scala 1:1 non può essere eliminata.

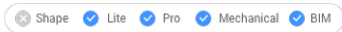


9.30.8 Ripristina

Restituisce l'elenco alla sua condizione originale, aggiungendo di nuovo i fattori di scala eliminati e rimuovendo quelli aggiunti che non sono utilizzati nel disegno corrente.

9.31 PAUSA

Ritarda l'esecuzione dei comandi.



9.31.1 Descrizione

Questo comando viene utilizzato per ritardare l'esecuzione del comando successivo.

Nota: Da utilizzare con gli script.

9.31.2 Opzioni all'interno del comando

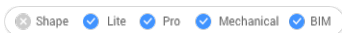
Millisecondi di ritardo

Specifica il tempo di attesa di BricsCAD prima di passare al comando successivo dello script.

Nota: Inserire un numero compreso tra 0 e 2,147,483,627 (circa 24 giorni).

9.32 ELIMVINC


Rimuove i vincoli dimensionali e geometrici dalle entità selezionate.



9.32.1 Metodo

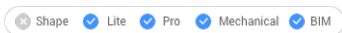
Selezionare una o più entità oppure digitare TU per selezionare tutte le entità nel disegno ed eliminare tutti i relativi vincoli dimensionali e geometrici.

Nota: Per rimuovere i singoli vincoli uno alla volta:

- Vincoli dimensionali: selezionare il vincolo dimensionale, quindi premere il comando CANC.
- Vincoli geometrici: cliccare sulla piccola x sulla barra dei vincoli: 

9.33 DELEDATA

Elimina i dati estesi dell'entità per applicazioni specifiche dalle entità selezionate.



9.33.1 Descrizione

Specificare il nome dell'applicazione a cui appartengono i dati dell'entità e selezionare una o più entità da cui verranno eliminati i dati dell'entità.

9.33.2 Opzioni

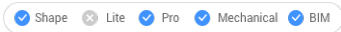
? per lista nomi applicazioni

Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.



9.34 ELIMINAFUNZIONESCHIZZO

Elimina le funzioni di schizzo e i solidi corrispondenti.



9.34.1 Descrizione

Consente di eliminare le funzioni di schizzo e tutte le relative dipendenze.

Nota: I comandi ESTRUDI, LOFT, SWEEP e RIVOLUZIONE e le relative opzioni figlie SOTTRAI e UNISCI creano Funzioni quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON. Sono disponibili nel pannello **Navigatore Meccanico** (ad esempio, Extrude_1, Loft_1).

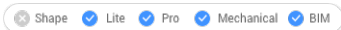
9.34.2 Metodo

Specificare un elenco separato da virgole di le Funzioni Basate su Schizzo (ad esempio, Extrude_1, Loft_1) da eliminare. In caso contrario, il comando eliminerà tutte le funzioni basate su schizzo esistenti, se ce n'è più di una.

Nota: Elimina tutte le funzioni di schizzo corrispondenti e i relativi solidi corrispondenti nel disegno corrente.

9.35 DEPARAMETRIZZA

Deparametrizza le entità selezionate.



9.35.1 Descrizione

Deparametrizza l'entità selezionata. Questo comando può essere utilizzato anche con entità 2D parametrizzate.

Nota: Assicurarsi che le entità parametrizzate siano convertite in blocchi prima di eseguire il comando.

9.35.2 Opzioni all'interno del comando

Una volta avviato il comando, sono disponibili le opzioni relative alla selezione delle entità da deparametrizzare.

Seleziona i riferimenti dei blocchi per renderli statici

Selezionare i riferimenti dei blocchi nel disegno da deparametrizzare. Solo le entità selezionate verranno rese statiche.

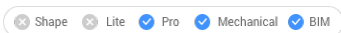
Intero disegno

Deparametrizza tutte le entità nel disegno corrente.

Nota: Per verificare se il riferimento al blocco è statico o meno, controllare le proprietà del blocco selezionato nel pannello **Proprietà**.

9.36 TABELLAPROGETTO

Importa i file CSV che contengono set di valori di parametro oppure li crea da zero.





Icone:

9.36.1 Descrizione

Importa file CSV che contengono set di valori di parametri o li crea da zero. I parametri vengono quindi aggiunti al pannello **Navigatore Meccanico** e alle proprietà del componente parametrico nel pannello **Proprietà**.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('tabellaprogetto).

9.36.2 Opzioni all'interno del comando

da File

Crea una tabella dati importando un file CSV (file con valori separati da virgole). Assicurati che il carattere separatore dell'elenco sul tuo sistema sia lo stesso di quello utilizzato nel file CSV.

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Selezionare file tabella progetto** in cui è possibile selezionare il file CSV e aprirlo.

Nota: Tutti i parametri definiti nel file CSV vengono creati automaticamente.

Nota: Immettere il comando APRINAVIGATOREMECCANICO per visualizzare i vincoli.

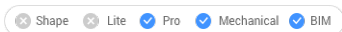
Vuota

Crea una tabella dati vuota da zero.

Nota: Immettere i nomi dei parametri da includere nella tabella progetto o scegliere di aggiungere tutti i parametri che hanno un valore costante. I parametri costanti non dipendono da un altro parametro.

9.37 -EDITATABELLAPROGETTO

Modifica le tabelle di progettazione.



Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('tabellaprogetto).

9.37.1 Opzioni all'interno del comando

ESporta

Esporta il contenuto di un'entità tabella dati in un file in formato CSV.

Sostituisci

Sostituisce il contenuto di una tabella dati con i dati di un file in formato CSV.

Cancella

Elimina una tabella di progettazione.

CONfigurazioni

Crea, rimuove o visualizza le configurazioni.

Salva corrente

Crea una nuova configurazione come copia di una esistente.

Rimuovi

Rimuove una configurazione.



? per elenco

Apri la finestra Cronologia dei Comandi. Visualizza un elenco delle configurazioni disponibili, quella corrente in uso e il numero totale di configurazioni.

Parametri

Gestisce i parametri.

Scollega

Scollega i parametri dalla tabella progettazione.

Collega

Collega i parametri alla tabella progettazione.

Nota: (*) per collegare tutti: ripristina tutti i collegamenti ai parametri inizialmente esistenti ma rimossi.

Pulisci espressioni

Cancella le espressioni (valori e formule) dai parametri.

? per elenco colonne

Apri la finestra **Cronologia dei Comandi**, quindi visualizza due elenchi e il numero totale di colonne.

Il primo elenco contiene le colonne collegate ai parametri.

Il secondo elenco contiene le colonne non collegate ai parametri.

Applica la configurazione

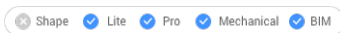
Crea una nuova riga utilizzando i valori correnti delle variabili.

? per elenco

Elenca le tabelle progettazione associate al disegno corrente.

9.38 CHIUDIPANNELLODETTAGLI

Chiude il pannello **Dettagli**.

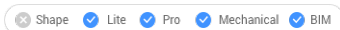


9.38.1 Descrizione

Chiude il pannello **Dettagli** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Dettagli** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Dettagli** viene rimossa dalla pila.

9.39 APRIPANNELLODETTAGLI

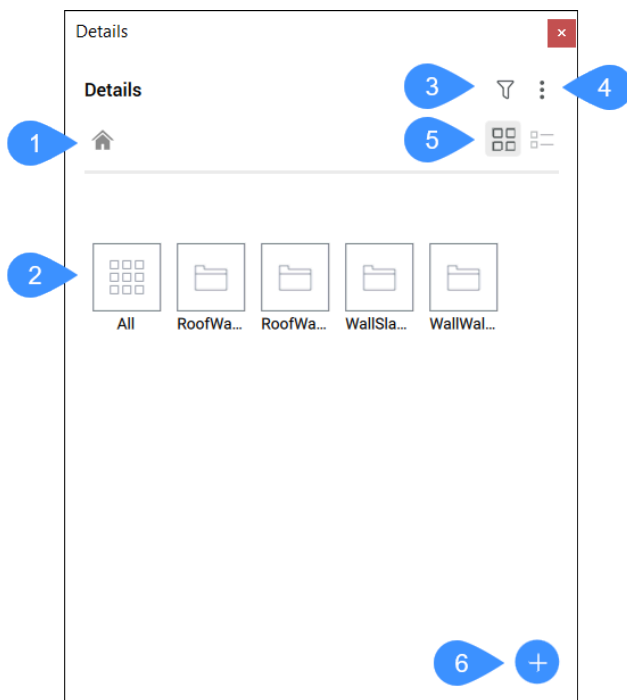
Apri il Pannello **Dettagli**



9.39.1 Descrizione

Apri il pannello **Dettagli** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Dettagli** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Dettagli** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Dettagli** consente di visualizzare i dettagli, aggiungere etichette ai dettagli, propagare e modificare i dettagli.



- 1 Inizio
- 2 Libreria dettagli
- 3 Filter (Filtro)
- 4 Menu
- 5 Vista elenco / Vista griglia
- 6 Crea dettaglio

9.39.2 Inizio

Cliccare su questo pulsante per tornare alla panoramica della libreria dei dettagli.

9.39.3 Libreria dettagli

E' possibile cliccare sulla categoria dei dettagli che si desidera visualizzare. Verranno visualizzati i dettagli assegnati a tale categoria.



Details



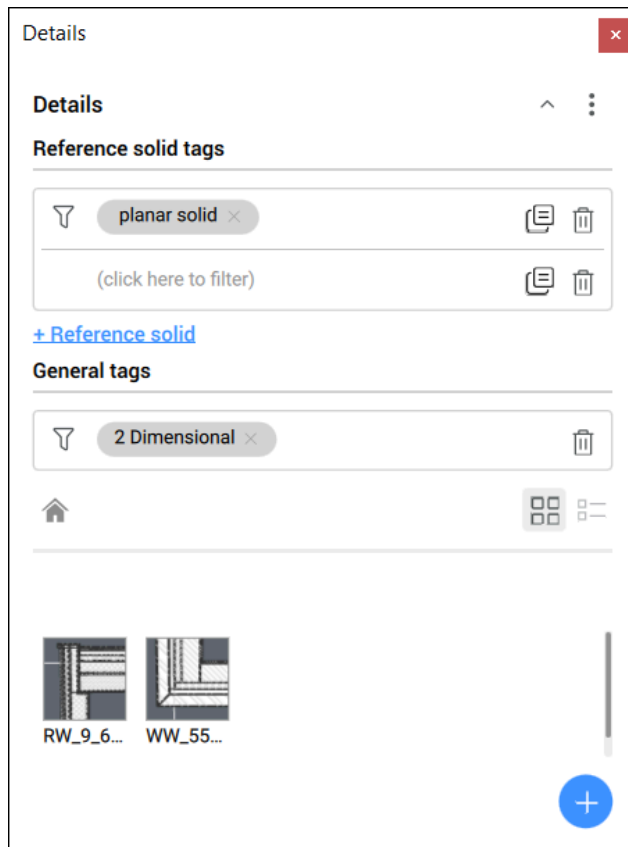
🏠 > BUILDING



Quando si clicca su un dettaglio, appare la finestra di dialogo **Visualizza Dettaglio** (vedere l'articolo **finestra di dialogo Visualizza Dettaglio**).

9.39.4 Filter (Filtro)

Cliccare sull'icona del filtro per aprire le opzioni di filtro. Qui è possibile cercare nella libreria dettagli specifici utilizzando le etichette.



Etichette solido di riferimento

Filtra i dettagli in base alle Etichette solidi di riferimento. Cliccare su **+ Solido riferimento** per aggiungere un filtro, quindi selezionare un filtro dall'elenco a discesa. È possibile copiare o eliminare i filtri cliccando sui simboli a destra.

Etichette generali

Filtra i dettagli in base alle Etichette generali. Cliccare su **(cliccare qui per filtrare)** per aggiungere filtri. Selezionare un'etichetta dall'elenco a discesa. Cliccare sulla croce accanto a un filtro per eliminare un filtro o cliccare sull'icona di eliminazione a sinistra per eliminare tutti i filtri aggiunti contemporaneamente.

9.39.5 Menu

Genera miniature

Carica i nuovi dettagli nel pannello della **Libreria**.

Gestisci librerie

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** per modificare il percorso della cartella dei dettagli.

9.39.6 Vista elenco / Vista griglia

Passa dalla vista elenco alla vista griglia dei dettagli cliccando sulle icone.

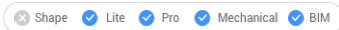
9.39.7 Crea dettaglio

Avvia il comando BIMCREADETAILLIO.



9.40 ESPORTADGN

Esporta il disegno corrente in un formato di file DGN.

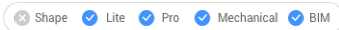


9.40.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come** per esportare il disegno corrente in un formato di file DGN MicroStation (*.dgn).

9.41 -ESPORTADGN

Esporta il disegno corrente nel formato File DGN di MicroStation (*.dgn) nella barra dei comandi.



9.41.1 Metodo

Specificare il percorso completo e il nome del file DGN esportato.

Nota: Digitare ~ (tilde) per visualizzare la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come**, che consente di specificare la cartella e il nome del file DGN.

9.41.2 Opzioni all'interno del comando

DGN

Converte riferimento in DGN.

DWG

Mantiene il riferimento a DGN.

Unisci

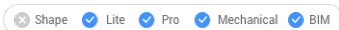
Associare il file di riferimento al DGN genitore.

STacca

Scollega il riferimento esterno.

9.42 IMPORTADGN

Importa i file DGN di MicroStation nel disegno corrente.



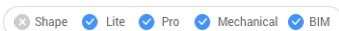
9.42.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Importa file** per selezionare un file .dgn da importare nel disegno corrente.

Nota: Eseguire il comando DGNIMPORTOPTIONS per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria DGNIMPORTA espansa. Tutte le opzioni che influiscono sull'importazione di file .dgn possono essere modificate qui.

9.43 DGNIMPORTOPTIONS

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTADGN** espansa.



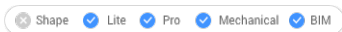


9.43.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTADGN** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

9.44 FIRMEDIGITALI

Applica una firma digitale (blocco di informazioni crittografate) al disegno.

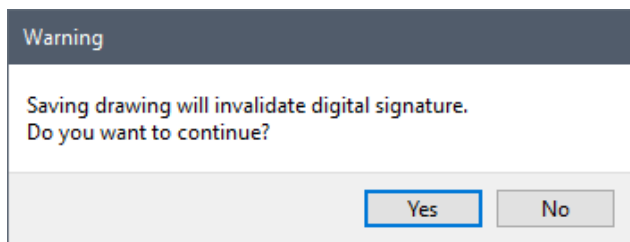


9.44.1 Metodo

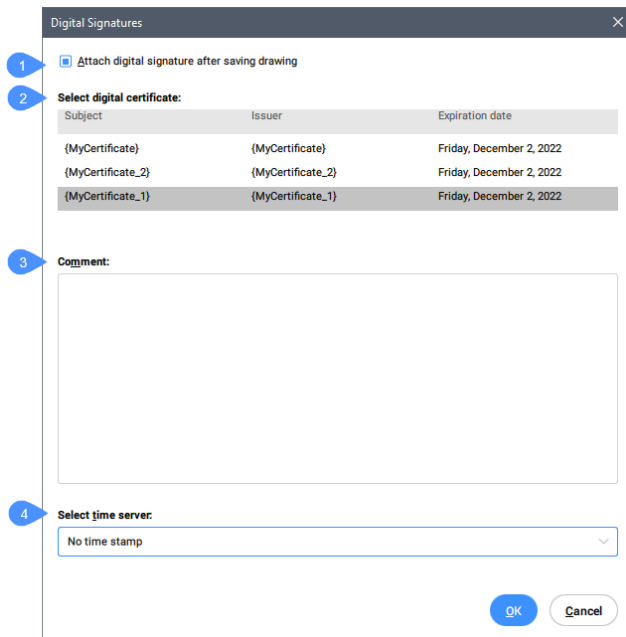
Apri la finestra di dialogo **Firme Digitali** in cui è possibile allegare una firma digitale al disegno per convalidare l'origine, l'autenticità e lo stato inalterato del file dall'applicazione della firma digitale.

Nota:

- La firma digitale rimane valida dopo aver rinominato il disegno.
- La variabile di sistema SIGWARN controlla la visualizzazione di una finestra di dialogo con il contenuto della firma quando viene aperto un disegno con firma digitale.
- Dopo l'avvio del comando FFIRMEDIGITALI, viene applicata una firma digitale ogni volta che si salva il disegno fino alla chiusura. Alla successiva apertura e modifica del disegno firmato, viene visualizzato un messaggio di avviso durante il salvataggio.



Applica una firma digitale al disegno.



Attacca firma digitale dopo salvataggio disegno

Spuntare la casella per attaccare la firma digitale dopo aver salvato il disegno.

Seleziona certificato digitale:

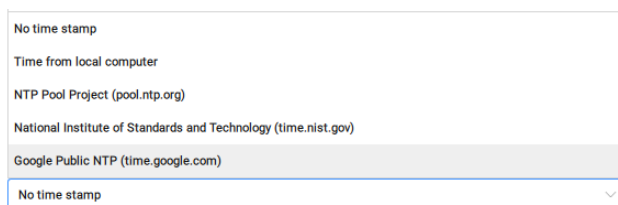
Selezionare il certificato digitale che si desidera allegare al disegno corrente.

Commento

Aggiunge un commento alla firma.

Seleziona il time server

Imposta un time server dal menu a comparsa:



Il time server selezionato verrà utilizzato per ottenere l'ora precisa della firma del disegno. Ciò significa che quando la firma viene attaccata al disegno durante il salvataggio, la data e l'ora del time server selezionato verranno inserite nel campo Data e Ora della firma del Contenuto della Firma Digitale. Vedere il comando FIRMAVALE.

9.45 -FIRMEDIGITALI

Applica una firma digitale (blocco di informazioni crittografate) al disegno tramite Barra dei comandi.



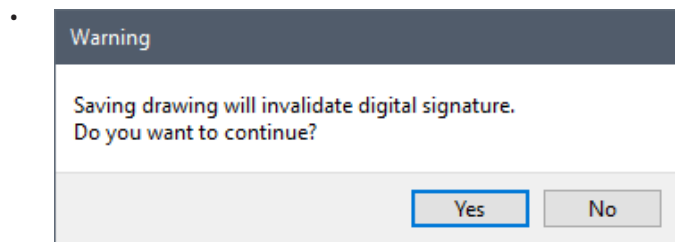


9.45.1 Metodo

Permette di allegare una firma digitale al disegno per convalidare l'origine, l'autenticità e lo stato inalterato del file dall'applicazione della firma digitale.

Nota:

- La firma digitale rimane valida dopo aver rinominato il disegno.
- Dopo l'avvio del comando -FIRMEDIGITALI, viene applicata una firma digitale ogni volta che si salva il disegno fino alla chiusura. Alla successiva apertura e modifica del disegno firmato, viene visualizzato un messaggio di avviso durante il salvataggio.



9.45.2 Opzioni all'interno del comando

Allegare la firma digitale dopo il salvataggio

Consente di allegare una firma digitale al disegno.

Sì

Applica una firma digitale al disegno.

Inserire il numero di serie del certificato o selezionare un certificato in base al numero nell'elenco. Immettere il nome del time server o selezionare il time server in base al numero nell'elenco.

Nota: Il time server selezionato è utilizzato per ottenere l'ora precisa della firma del disegno. Ciò significa che quando la firma viene attaccata al disegno durante il salvataggio, la data e l'ora del time server selezionato sono inserite nel campo Data e Ora della firma del Contenuto della Firma Digitale. Vedere il comando FIRMAVALE.

No

Annulla il comando.

9.46 DIM

Crea più tipi di dimensione in un unico flusso di lavoro.



Icona:

Alias: DIM

9.46.1 Descrizione

Consente di creare più quote o tipi di quote contemporaneamente.

Nota: La vista isometrica può essere quotata e riflettere la dimensione effettiva della geometria.



9.46.2 Opzioni all'interno del comando

ORizzontale

Posiziona le quote lineari orizzontali, come fa il comando DIMLINEARE.

VErticale

Posiziona le quote verticali, così come il comando DIMLINEARE.

ALlineato

Posiziona le quote lineari allineate alle entità, come fa il comando DIMALLINEATA.

ANgolare

Posiziona le quote angolari che misurano gli angoli, come fa il comando DIMANGOLO.

DIrettrice

Posiziona le direttrici, così come il comando DIMDIRETTRICE.

OBliqua

Modifica l'angolo delle linee di estensione, così come il comando DIMEDITA.

RUotato

Posiziona le quote lineari ad angolo, come fa il comando DIMLINEARE.

CEntro

Posiziona i marcatori al centro di cerchi e archi, come fa il comando DIMCENTRO.

DIametro

Posiziona le quote di diametro su cerchi e archi, come fa il comando DIMDIAMETRO.

RAggio

Posiziona le quote radiali su cerchi e archi, come fa il comando DIMRAGGIO.

LIneabase

Posiziona più quote lineari e angolari dallo stesso punto base, come fa il comando DIMLBASE.

COntinua

Continua le quote lineari e angolari dall'ultimo punto finale, come avviene con il comando DIMCONTINUA.

ORdinate

Posiziona le misure delle ordinate x e y da un punto di origine, come fa il DIMCOORDINATA.

POsizione

Riposiziona il testo della quota, come fa il comando DIMTEDIT.

DIstribuire

Distanza equamente le quote selezionate. È possibile scegliere tra due opzioni per la distribuzione delle quote.

uGuale

Distribuisce equamente tutte le quote selezionate.

OFffset

Tutte le quote selezionate vengono distribuite a una distanza di offset specificata.

AGgiorna quote

Applica lo stile di quota corrente a una selezione di entità di quota; vedere l'opzione **Applica** del comando - DIMSTILE.



STato variabili

Elenca nella finestra **Cronologia dei Comandi** lo stato di tutte le variabili di quota.

SOvrapponi

Sostituisce i valori dello stile di quota corrente, così come il comando DIMMODILOCALE.

IMpostazioni...

Apri l'**Esplora Disegno** | finestra di dialogo **Stili di Quota** che consente di modificare gli stili di quota, così come il comando DIMSTILE.

LAYER

Imposta un layer diverso come layer di default su cui vengono disegnate le quote.

Nota: Le quote vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema DIMLAYER.

9.47 DIM1

Esegue un comando di quota singola alla richiesta 'Comando di quotatura:'.



9.47.1 Descrizione

Consente di creare un singolo tipo di quota, come specificato nella Barra dei comandi.

9.47.2 Opzioni all'interno del comando

ORizzontale

Posiziona le quote lineari orizzontali, come fa il comando DIMLINEARE.

VERTicale

Posiziona le quote verticali, così come il comando DIMLINEARE.

ALLineato

Posiziona le quote lineari allineate alle entità, come fa il comando DimAllineata.

ANGolare

Posiziona le quote angolari che misurano gli angoli, come fa il comando DIMANGOLO.

Direttrice

Posiziona le direttrici, così come il comando DIMDIRETTRICE.

OBliqua

Modifica l'angolo delle linee di estensione, così come il comando DIMEDITA.

RUotato

Posiziona le quote lineari ad angolo, come fa il comando DIMLINEARE.

CEntro

Posiziona i marcatori al centro di cerchi e archi, come fa il comando DIMCENTRO.

Diametro

Posiziona le quote di diametro su cerchi e archi, come fa il comando DIMDIAMETRO.

RAGgio

Posiziona le quote radiali su cerchi e archi, come fa il comando DIMRAGGIO.



LineaBase

Posiziona più quote lineari e angolari dallo stesso punto base, come fa il comando DIMLBASE.

Continua

Continua le quote lineari e angolari dall'ultimo punto finale, come avviene con il comando DIMCONTINUA.

ORdinate

Posiziona le misure delle ordinate x e y da un punto di origine, come fa il comando DIMCOORDINATA.

Posizione

Riposiziona il testo della quota, come fa il comando DIMTEDIT.

DIstribuire

Distanza equamente le quote selezionate. È possibile scegliere tra due opzioni per la distribuzione delle quote.

Uguale

Distribuisce equamente tutte le quote selezionate.

Offset

Tutte le quote selezionate vengono distribuite a una distanza di offset specificata.

AGgiorna quote

Applica lo stile di quota corrente a una selezione di entità di quota; vedere l'opzione **Applica** del comando - DIMSTILE.

STato variabili

Elenca nella finestra **Cronologia dei Comandi** lo stato di tutte le variabili di quota.

SOvrapponi

Sostituisce i valori dello stile di quota corrente, così come il comando DIMMODILOCALE.

IMpostazioni...

Apri l'**Esplora Disegno** | finestra di dialogo **Stili di Quota** che consente di modificare gli stili di quota, così come il comando DIMSTILE.

Layer

Imposta un layer diverso come layer di default su cui vengono disegnate le quote.

Nota: Le quote vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema DIMLAYER.

9.48 DIMALLINEATA

Crea una quota allineata.

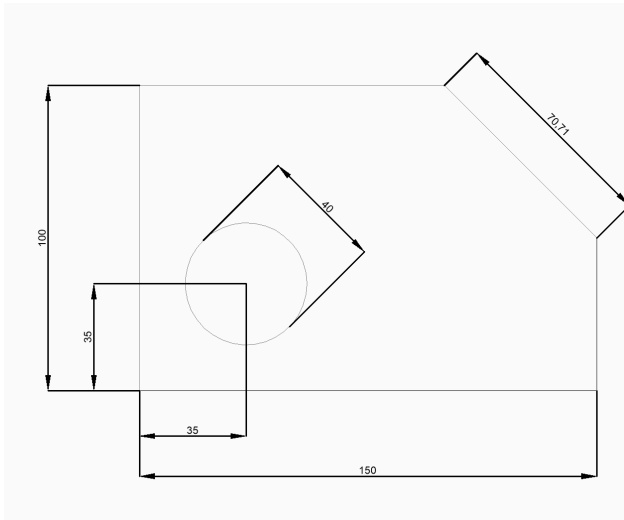


Icona:

Alias: DAL

9.48.1 Descrizione

Crea una quota che si allinea con i punti di origine delle linee di estensione. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



Nota: La vista isometrica può essere quotata e riflettere la dimensione effettiva della geometria.

9.48.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota allineata:

- Origine prima linea di estensione
- Seleziona entità

9.48.3 Opzioni all'interno del comando

Origine prima linea di estensione

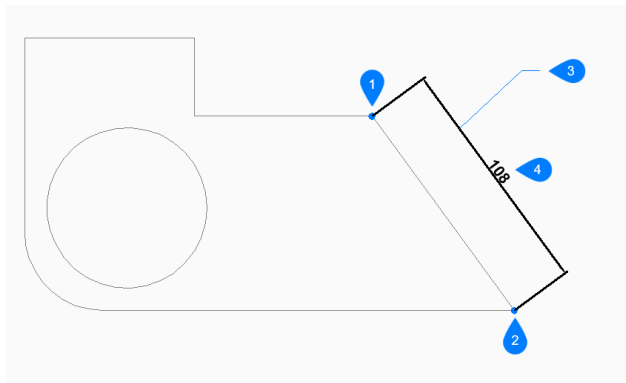
Consente di iniziare a creare una quota allineata specificando un punto per la prima linea di estensione.

Origine seconda linea di estensione

Consente di specificare un punto per la seconda linea di estensione.

Posizione della linea di quota

Specificare la posizione della linea di quota. La quota viene posizionata alla stessa distanza da ciascuna delle origini della linea di estensione.



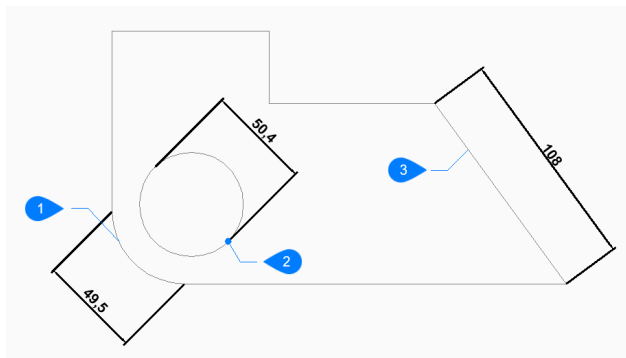
- 1 Origine prima linea di estensione
- 2 Origine seconda linea di estensione
- 3 Posizione della linea di quota
- 4 Quota allineata

Seleziona entità

Consente di selezionare una linea, segmento di polilinea, arco o cerchio da quotare.

Nota:

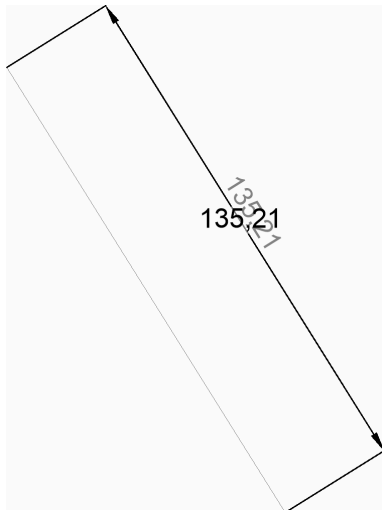
- Quando si seleziona una linea, i punti finali della linea vengono utilizzati per le origini dell'estensione.
- Quando si seleziona un arco, i punti finali dell'arco vengono utilizzati per le origini dell'estensione.
- Quando si seleziona un cerchio, il punto di selezione sul cerchio viene utilizzato per l'origine della prima estensione e il punto opposto sul diametro del cerchio viene utilizzato per la seconda origine dell'estensione.



- 1 Entità Arco
- 2 Punto di selezione dell'entità cerchio
- 3 Entità polilinea

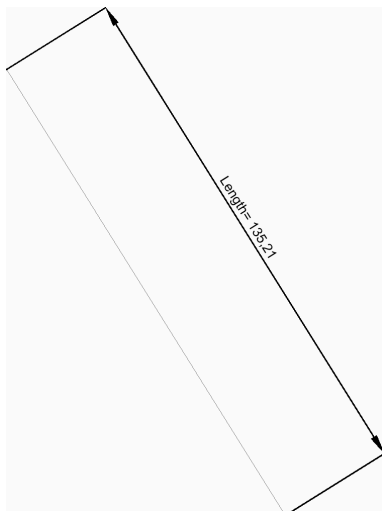
Angolare

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



Testo

Immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata della quota. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



9.49 DIMANGOLO

Crea una quota angolare.

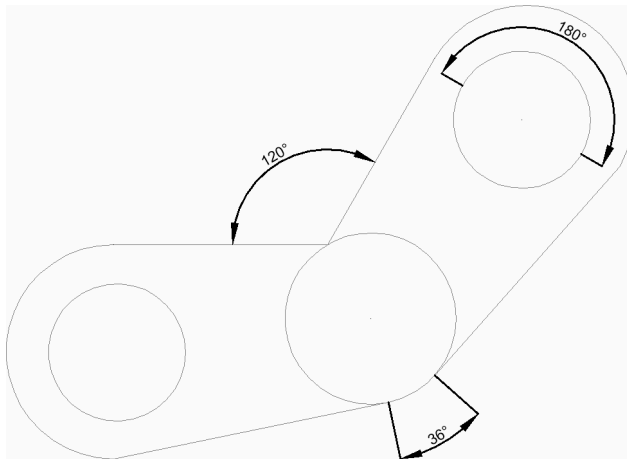


Icona:

Alias: DAN, DIMANG

9.49.1 Descrizione

Crea una quota angolare selezionando un'entità o specificando il vertice ed entrambi i lati dell'angolo. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.49.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota angolare:

- Selezionare linea, arco o cerchio
- Premere INVIO per specificare angolo

9.49.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare linea, arco o cerchio

Consente di iniziare a creare una quota angolare selezionando una linea, un arco o un cerchio da quotare.

Se è stata selezionata una linea o un segmento di linea, viene visualizzata la seguente opzione:

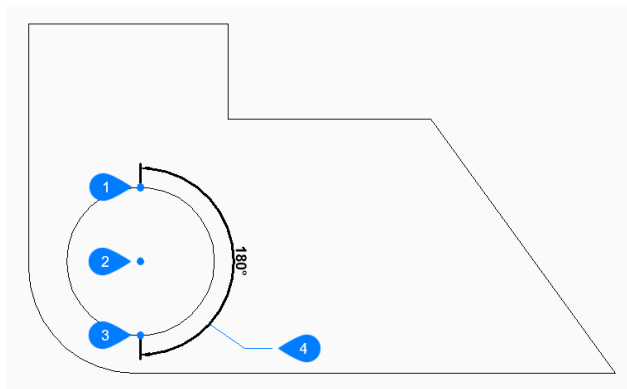
Altra linea della quota angolare

Consente di specificare un altro segmento di linea.

Se è stato selezionato un cerchio, viene visualizzata la seguente opzione:

Altro lato dell'angolo

Consente di specificare un punto per definire un lato dell'angolo. Il punto in cui è stato selezionato per la prima volta il cerchio definisce l'altro lato dell'angolo.

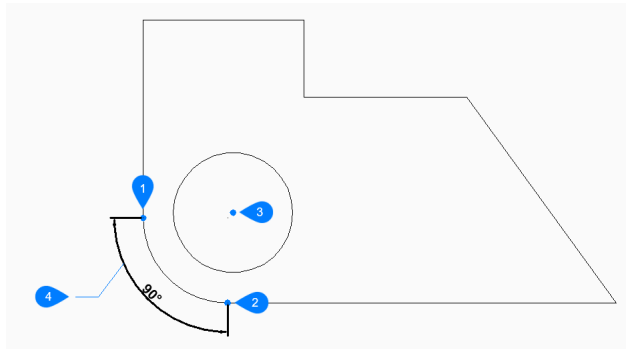


- 1 Selezionare il cerchio
- 2 Altro lato del cerchio
- 3 Vertice dell'angolo
- 4 Posizione dell'arco di quota



Posizione dell'arco di quota

Specifica la posizione dell'arco di quota.



- 1 Primo lato dell'angolo
- 2 Altro lato dell'angolo
- 3 Vertice dell'angolo
- 4 Posizione dell'arco di quota

Premere INVIO per specificare angolo

Consente di iniziare a creare una quota angolare specificando il vertice e i lati dell'angolo.

Vertice dell'angolo

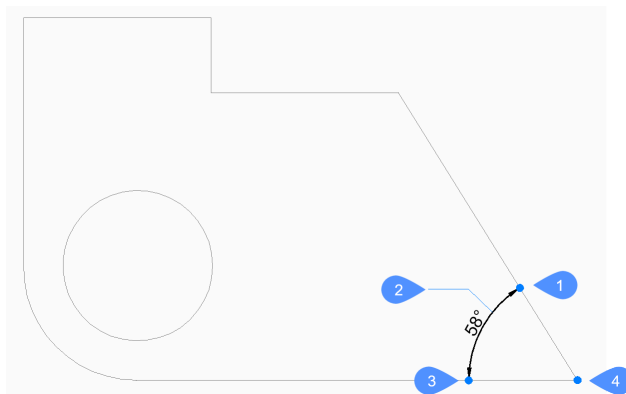
Consente di specificare il vertice dell'angolo.

Primo lato dell'angolo

Specifica un punto per definire un lato dell'angolo.

Altro lato dell'angolo

Specifica un punto per definire l'altro lato dell'angolo.

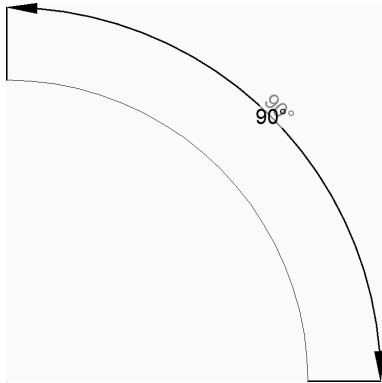


- 1 Primo lato dell'angolo
- 2 Posizione dell'arco di quota
- 3 Altro lato dell'angolo
- 4 Vertice dell'angolo



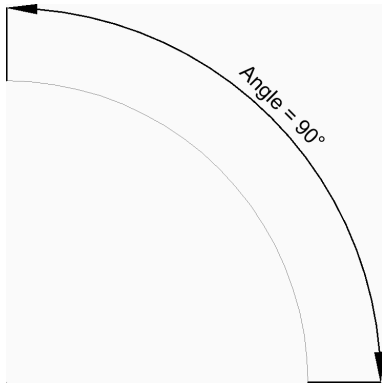
Angolo

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata della quota. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



9.50 ARCOQUOTA

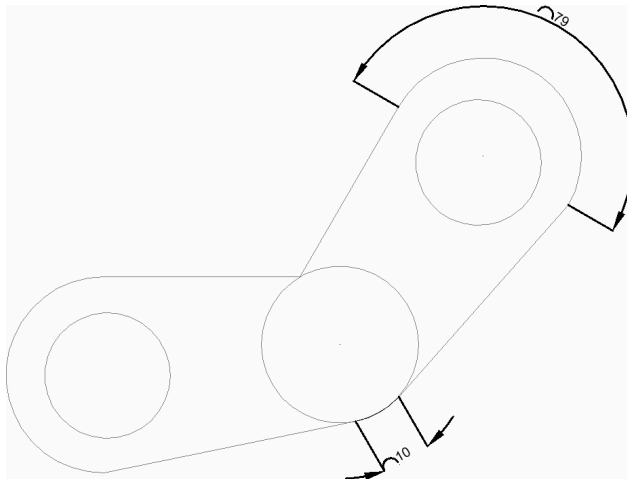
Creare una quota della lunghezza dell'arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.50.1 Descrizione

Crea una quota che misura la lunghezza di un arco o di un poliarco. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di includere una direttrice e di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.50.2 Metodo

Esiste un metodo per iniziare a creare una quota di lunghezza dell'arco:

- Seleziona arco o segmento arco polilinea

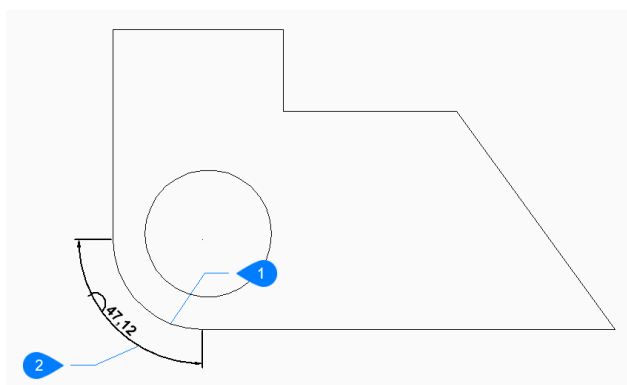
9.50.3 Opzioni all'interno del comando

Seleziona arco o segmento arco polilinea

Consente di iniziare a creare una quota di lunghezza dell'arco selezionando un segmento di arco o di polilinea.

Posizione dell'arco di quota

Consente di specificare un punto per posizionare l'inserimento dell'arco di quota.

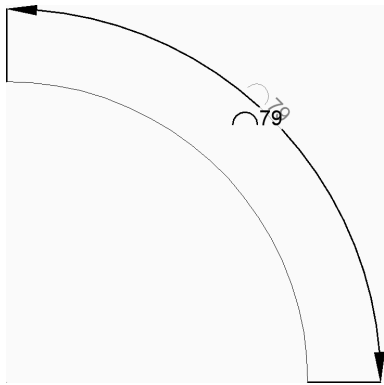


1 Segmento d'arco

2 Posizione dell'arco di quota

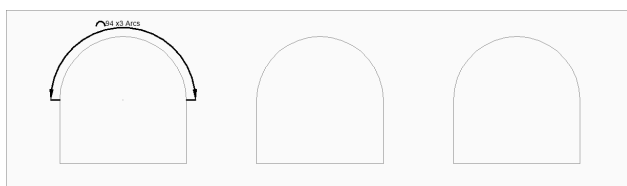
Angolo

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



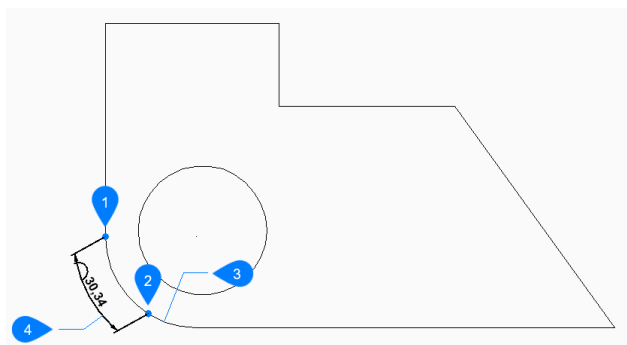
Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata della quota. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



Parziale

Consente di specificare due punti per la quota della lunghezza dell'arco.



- 1 Quota del primo punto per la lunghezza dell'arco
- 2 Quota del secondo punto per la lunghezza dell'arco
- 3 Segmento d'arco
- 4 Posizione dell'arco di quota

Direttrice

Commuta la creazione di una direttrice dal testo della quota all'arco.

Nessuna direttrice

Disattiva la creazione della direttrice dal testo della quota all'arco.

9.51 DIMLBASE

Crea quote impilate dalla stessa linea di base.



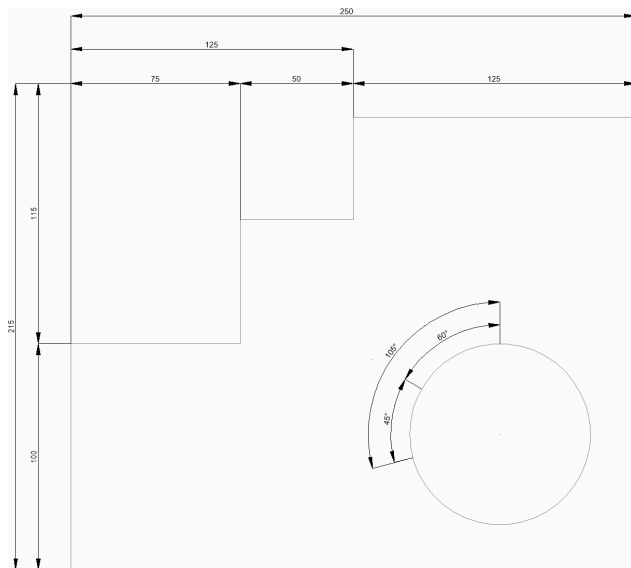
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DBA, DIMLB

9.51.1 Descrizione

Crea quote lineari, angolari o di ordinata impilate dalla stessa linea di base di una quota esistente. Le quote si basano sullo stile di quota corrente e la spaziatura delle quote è specificata dalla variabile DIMDLI.



9.51.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota linea di base:

- Origine della prossima linea di estensione
- Selezionare la quota di partenza

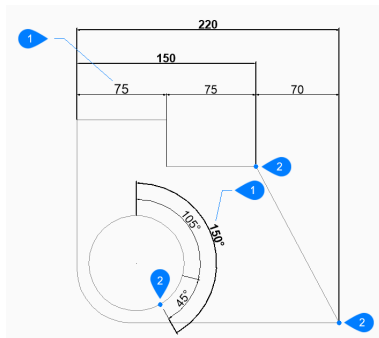
9.51.3 Opzioni all'interno del comando

Origine della prossima linea di estensione

Crea quote della linea di base dall'ultima quota lineare, angolare o di coordinata specificando un punto per la linea di estensione successiva.

Per le quote lineari e angolari, la prima linea di estensione di ciascuna quota linea di base coincide con la prima linea di estensione della quota precedente.

Nota: Continuare a posizionare le quote finché non viene premuto INVIO per terminare il comando.



- 1 Quota esistente
- 2 Origine della prossima linea di estensione

Selezionare la quota di partenza

Consente di selezionare una quota lineare, angolare o di coordinata esistente.

Annulla

Annulla l'ultima quota e continua a disegnare dalla quota precedente.

9.52 INTERRQUOTA

Interrompe le linee di quota, le linee di estensione e le direttrici nei punti in cui intersecano altre entità.



Icona:

9.52.1 Descrizione

Consente di interrompere entità come linee di quota, linee di estensione o direttrici da un determinato oggetto e può anche rimuovere le interruzioni.

L'entità quota può essere interrotta su entità diverse: la linea di quota stessa (1), sulla linea di estensione (2) o sulla direttrice (3).



9.52.2 Opzioni all'interno del comando

Multipla

Consente di suddividere più entità di quota nei punti desiderati.

Auto

Interrompe tutte le entità di quota selezionate in corrispondenza di tutte le intersezioni trovate con altre entità.

Rimuovi

Rimuove tutte le interruzioni di quota dalle entità di quota selezionate.

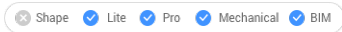


Manuale

La larghezza dell'interruzione di quota può essere definita manualmente. Questa opzione non è disponibile in modalità Auto.

9.53 DIMCENTRO

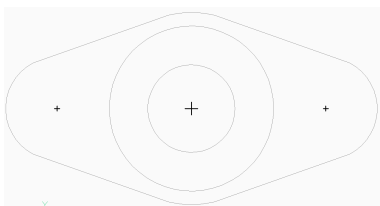
Crea un marcatore centro.



Icona:

9.53.1 Descrizione

Crea un marcatore al centro di un cerchio, di un arco o di un poliarco. Vedere il comando CENTRO per creare marcatori centro associativi.



9.53.2 Metodo

Esiste un unico metodo per iniziare a creare un marcatore centro.

- Selezionare arco o cerchio da quotare

9.53.3 Opzioni all'interno del comando

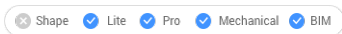
Selezionare arco o cerchio da quotare

Crea una quota centrale selezionando un arco, un segmento di arco di polilinea o un cerchio.

Nota: La variabile di sistema DIMCEN controlla la lunghezza e l'aspetto delle linee di marcatore centro.

9.54 VINCQUOTA

Applica un vincolo dimensionale a un'entità o tra punti di vincolo su entità; converte le quote associative in quote dinamiche.



9.54.1 Metodo

Selezionare una quota associativa oppure scegliere un'opzione per posizionare un vincolo di quota.

La quota associativa viene convertita nel vincolo dimensionale dello stesso tipo. Questa opzione è equivalente al comando VDCONVERTI.

9.54.2 Opzioni all'interno del comando

Lineare

Vincola la distanza orizzontale (distanza X) o verticale (distanza Y) tra due punti rispetto al sistema di coordinate corrente. Questa opzione è equivalente al comando VDLINEARE.



Orizzontale

Vincola la distanza orizzontale (distanza X) tra due punti rispetto al sistema di coordinate corrente. Questa opzione è equivalente al comando VDORIZZONTALE.

Verticale

Vincola la distanza orizzontale (distanza Y) tra due punti rispetto al sistema di coordinate corrente. Questa opzione è equivalente al comando VDVERTICALE.

Allineato

Vincola la distanza tra due punti. Questa opzione è equivalente al comando VDALLINEATO.

Angolare

Vincola l'angolo tra due linee o segmenti di polilinea; l'angolo totale di un arco o di un segmento di arco di polilinea; oppure l'angolo tra tre punti su entità. L'opzione è equivalente al comando VDANGOLARE.

Raggio

Vincola il raggio di un cerchio o di un arco. Questa opzione è equivalente al comando VDRAGGIO.

Diametro

Vincola il diametro di un cerchio o di un arco. Questa opzione è equivalente al comando VDDIAMETRICO.

9.55 DIMCONTINUA

Crea quote in una linea o in un arco continuo.

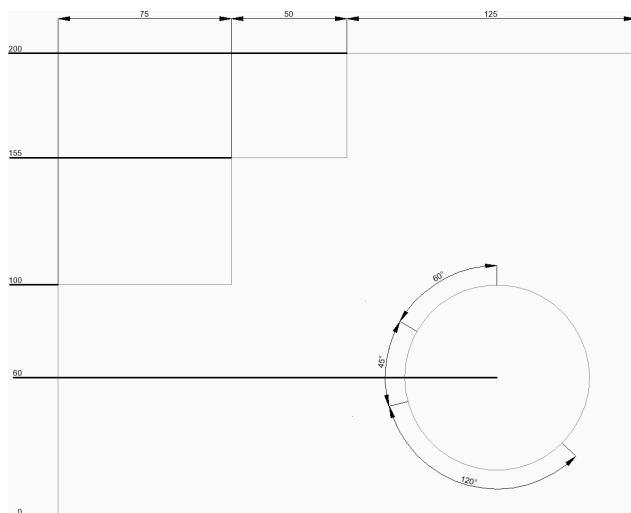


Icona:

Alias: DCO, DIMCONT

9.55.1 Descrizione

Crea una linea o un arco continuo da una quota lineare, angolare o di coordinata esistente. Le quote sono basate sullo stile di quota corrente.





9.55.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota continua:

- Origine della prossima linea di estensione
- Selezionare la quota di partenza

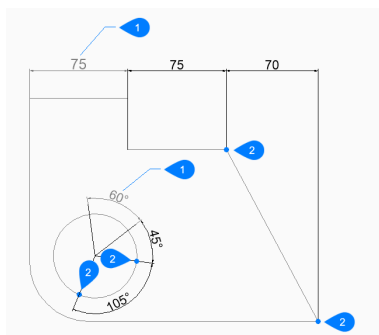
9.55.3 Opzioni all'interno del comando

Origine della prossima linea di estensione

Crea quote continue dall'ultima quota lineare, angolare o di coordinata specificando un punto per la linea di estensione successiva.

Per le quote lineari e angolari, la prima linea di estensione di ciascuna quota continua coincide con la seconda linea di estensione della quota precedente.

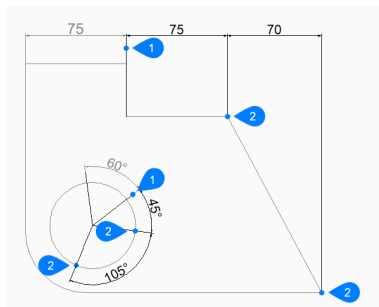
Nota: Continuare a posizionare le quote finché non viene premuto INVIO per terminare il comando.



- 1 Ultima quota
- 2 Origine della prossima linea di estensione

Selezionare la quota di partenza

Consente di selezionare una quota lineare, angolare o di coordinata esistente.



- 1 Quota iniziale
- 2 Origine della prossima linea di estensione

Annulla

Annulla l'ultima quota e continua a disegnare dalla quota precedente.

9.56 DIMDIAMETRO

Crea una quota diametrale.



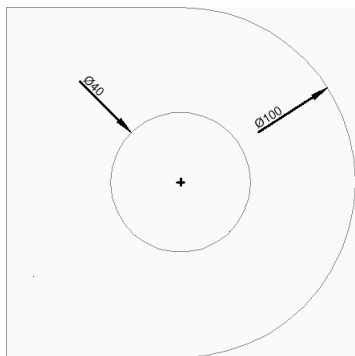
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DDI, DIMDIA

9.56.1 Descrizione

Crea una quota diametrale per un arco, un poliarco o un cerchio. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.56.2 Metodo

Esiste un metodo per iniziare a creare una quota diametrale:

- Selezionare arco o cerchio da quotare

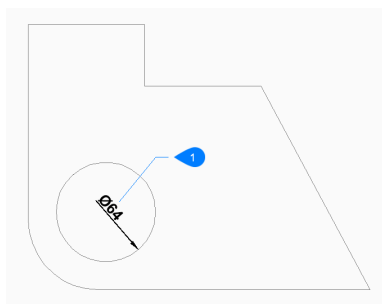
9.56.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare arco o cerchio da quotare

Consente di iniziare a creare una quota diametrale selezionando un arco, un arco di polilinea o un cerchio.

Posizione della linea di quota

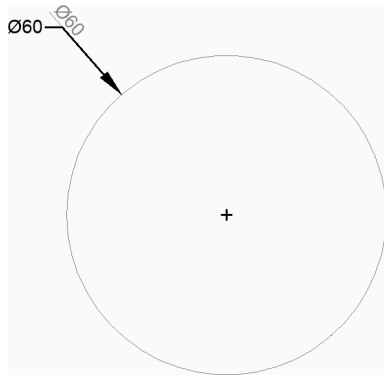
Specificare la posizione della linea di quota.



1 Posizione della linea di quota

Angolo

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata del diametro. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



9.57 DIMDISSOCIA

Rimuove l'associatività delle entità quota selezionate.



Icona:

9.57.1 Descrizione

Annula l'associazione delle entità di quota selezionate e riporta nella Barra dei comandi il numero di quote dissociate.

9.58 DIMEDITA

Modifica particolari elementi di quota.



Icona:

Alias: DED, DIMED

9.58.1 Descrizione

Modifica la posizione, l'angolo e la formulazione del testo della quota e cambia l'angolo delle linee di estensione.



9.58.2 Metodi

Esistono quattro metodi per modificare le quote:

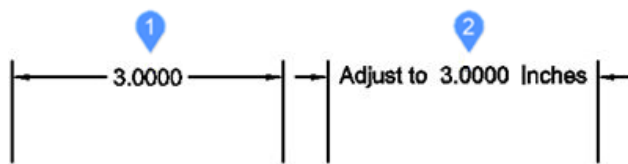
- Edita testo
- linee Oblique
- Ruota testo
- Ripristina testo

9.58.3 Opzioni all'interno del comando

Edita testo

Questa opzione consente di modificare il testo della quota esistente.

Utilizzare qualsiasi modalità di selezione per scegliere le entità di quota da modificare. Utilizzare i simboli <> per indicare il testo predefinito (1), in modo da poter inserire il testo davanti o dietro quello predefinito, ad esempio "Regola a <> pollici" (2).



linee Oblique

Questa opzione consente di ruotare (obliquamente o inclinatamente) le linee di estensione delle quote lineari selezionate.

L'angolo di obliquità viene misurato in senso antiorario rispetto all'asse x positivo.

Selezionare le quote lineari (1) e immettere l'angolo di obliquità (2). Le linee di estensione (3) diventeranno oblique.



Ruota testo

Questa opzione consente di ruotare il testo della quota.

L'angolo di rotazione del testo della quota viene misurato in senso antiorario rispetto all'asse x positivo.

Selezionare il testo della quota (1) e immettere l'angolo del testo della quota (2).



Ripristina testo

Questa opzione ripristinerà il testo della quota (1) nella sua posizione originale (2). Questa opzione non ripristina il testo modificato o le linee di estensione oblique.





9.59 DIMEX (Express Tools)

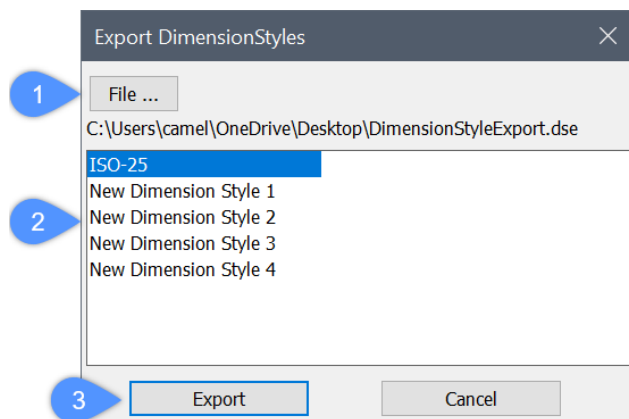
Esporta gli stili di quota e le relative impostazioni in un file esterno.



Icona:

9.59.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Esporta Stili di Quota** la quale consente di esportare gli stili di quota disponibili dal disegno corrente in un file DSE. Il file può essere importato in un altro disegno utilizzando il comando DIMIM.



- 1 File...
- 2 Stili di Quota disponibili
- 3 Esporta

9.59.2 File...

Apri la finestra di dialogo **Selezionare file di esportazione** che consente di scegliere la posizione del file DSE.

9.59.3 Stili di Quota disponibili

Mostra gli stili di quota disponibili e consente di selezionare gli stili di quota da scrivere nel file DSE. Gli stili selezionati vengono trascritti nel file indicato sotto il pulsante **File...**

9.59.4 Esporta

Esporta gli stili di quota selezionati nel file DSE indicato.

9.60 DIMIM (Express Tools)

Esporta gli stili di quota e le relative impostazioni in un file esterno.

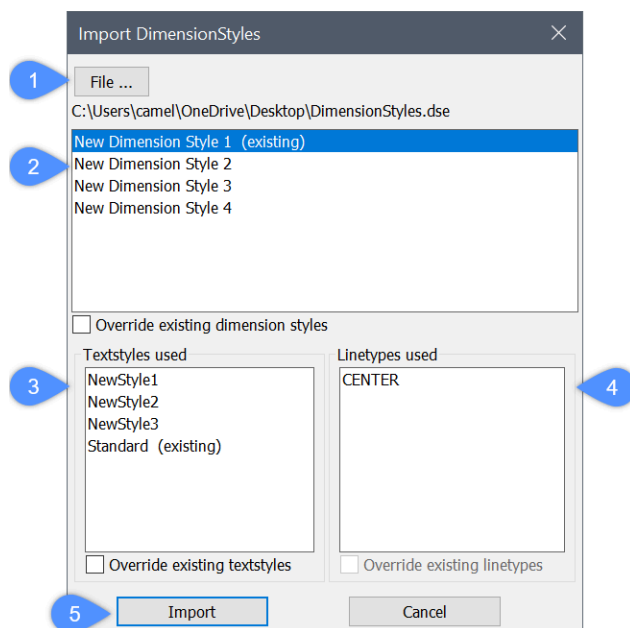


Icona:



9.60.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Importa Stili di Quota** la quale consente di importare gli stili di quota precedentemente esportati utilizzando il comando DIMEX.



- 1 File...
- 2 Stili di quota utilizzati
- 3 Stili di testo utilizzati
- 4 Tipilinea utilizzati
- 5 Importa

9.60.2 File...

Aprire la finestra di dialogo **Selezionare file di importazione** la quale consente di scegliere un file DSE da importare. Tutti gli stili di quota del file selezionato vengono importati nel disegno corrente, compresi gli stili di testo e i tipilinea.

Nota: Il file DSE deve avere lo stesso formato di quello generato dal comando DIMEX.

9.60.3 Stili di quota utilizzati

Visualizza gli stili di quota dal file DSE e consente di selezionare gli stili di quota da importare nel disegno corrente.

Nota: Selezionare l'opzione **Sovrascrivi stili di quota esistenti** per sovrascrivere gli stili di quota nel disegno corrente e utilizzare lo stile di quota con nome simile del file DSE.

9.60.4 Stili di testo utilizzati

Visualizza gli stili di testo dal file DSE.



Nota: Selezionare l'opzione **Sovrascrivi stili di testo esistenti** per sovrascrivere gli stili di testo del disegno corrente e utilizzare lo stile di testo con nome simile del file DSE.

9.60.5 Tipilinea utilizzati

Visualizza i tipilinea dal file DSE.

Nota: Selezionare l'opzione **Sovrascrivi i tipilinea esistenti** per sovrascrivere i tipilinea del disegno corrente e utilizzare i tipilinea con nome simile del file DSE.

9.60.6 Importa

Importa gli stili di quota selezionati dal file DSE.

9.61 QUOTARIDOTTA

Crea una quota ridotta per archi o cerchi.



Icona:

9.61.1 Descrizione

Crea una quota ridotta per archi o cerchi. È utile quando il centro dell'arco o del cerchio si trova all'esterno dell'area di layout.



9.61.2 Metodo

Selezionare un arco o un cerchio per aggiungere una quota ridotta e specificare la sovrascrittura della posizione centrale.

9.61.3 Opzioni all'interno del comando

Angolare

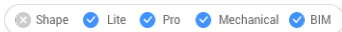
Imposta un angolo del testo della quota.

Testo

Imposta il testo della quota che rappresenta la quota effettiva.

9.62 QUOTARIDLIN

Applica o rimuove linee ridotte a quote lineari o allineate.

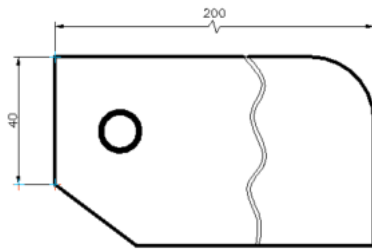


Icona:



9.62.1 Descrizione

Applica una linea ridotta alle quote lineari o allineate. La dimensione deve rappresentare la dimensione effettiva.



9.62.2 Metodo

Selezionare la quota lineare o angolare per aggiungere uno sfalsamento e specificare la posizione dello stesso.

9.62.3 Opzioni all'interno del comando

Rimuovi

Rimuove lo sfalsamento di una quota lineare o allineata.

9.63 DIMDIRETTRICE

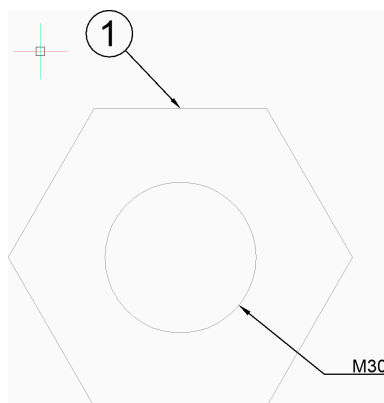
Crea una direttrice.



Icona:

9.63.1 Descrizione

Crea una direttrice specificando una sequenza di punti. La direttrice si basa sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare il formato e l'annotazione della direttrice.





9.63.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una direttrice:

- Inizio direttrice

9.63.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio direttrice

Consente di iniziare a creare una direttrice specificando un punto iniziale.

Punto successivo

Specifica il vertice successivo della direttrice.

Al punto

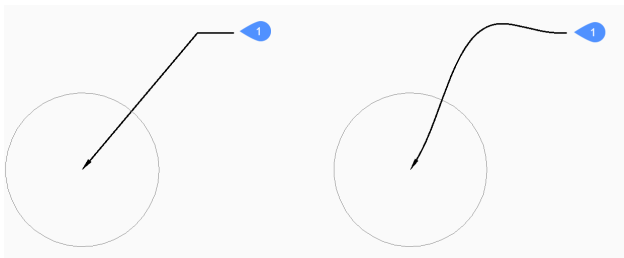
Specifica il vertice successivo.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere vertici illimitati fino a quando non si preme INVIO per accedere all'opzione di annotazione.

Formato

Specifica se la linea direttrice include una freccia e se contiene segmenti spline o rettilinei:

- **Freccia:** disegna la punta della freccia.
- **Nessuno:** non disegna la punta della freccia.
- **Spline:** disegna la linea guida come una spline.
- **Dritto:** disegna la linea direttrice con segmenti retti.
- **Esci:** consente di uscire dalle opzioni di formattazione.



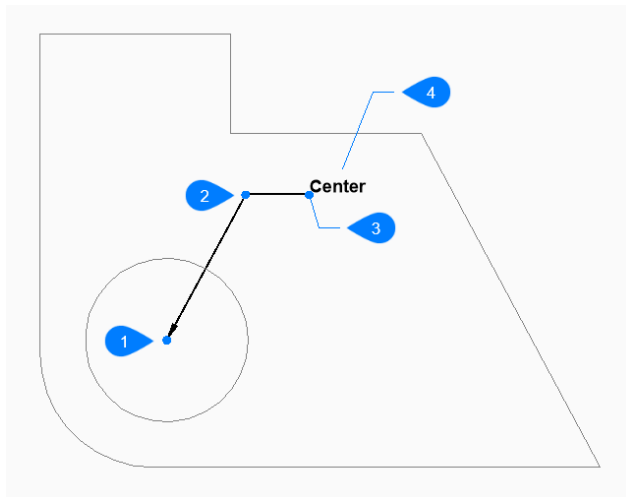
1 Centro

ANnulla

Annulla l'ultimo segmento di linea direttrice e continua a disegnare da quello precedente.

Nota

Consente di digitare le righe di testo dell'annotazione.



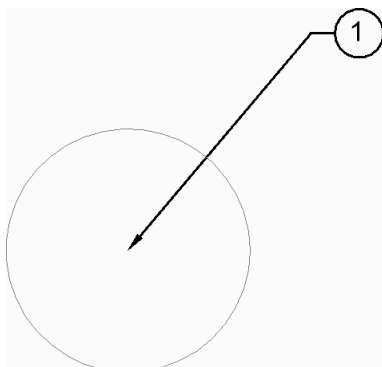
- 1 Inizio direttrice
- 2 Punto successivo (vertice)
- 3 Al punto
- 4 Nota

opzioni

Consente di impostare le opzioni del testo della quota.

Blocco

Specifica il nome di un blocco nel disegno.



? per elencare i blocchi nel disegno

Immettere * per elencare i nomi di tutte le definizioni di blocco nel disegno corrente. È inoltre possibile utilizzare * come carattere jolly con altri caratteri.

Immettere ~ per aprire la finestra di dialogo **Inserisci Blocco** che consente di selezionare un file DWG da utilizzare come blocco di annotazione.

Copia

Consente di selezionare un testo multilinea, testo, riferimento di blocco o entità di tolleranza nel disegno.

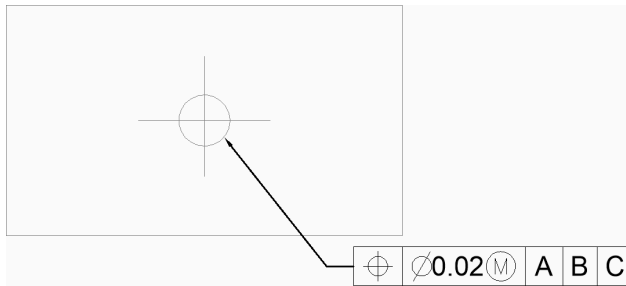
Nessuna

Crea la linea direttrice senza annotazioni.



Tolleranza

Specifica la tolleranza utilizzando la finestra di dialogo **Tolleranza geometrica**.



testoM

Consente di immettere il testo dell'annotazione utilizzando l'editor Testo Multilinea.

9.64 DIMLINEARE

Crea una quota lineare.

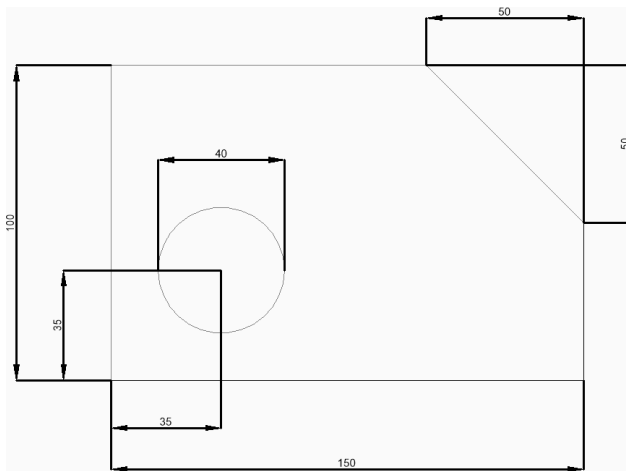


Icona:

Alias: DIMORIZZONTALE, DIMRUOTATO, DIMVERTICALE, DLI

9.64.1 Descrizione

Creare una quota lineare orizzontale, verticale o ruotata. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.64.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota lineare:

- Origine prima linea di estensione
- Seleziona entità



9.64.3 Opzioni all'interno del comando

Origine prima linea di estensione

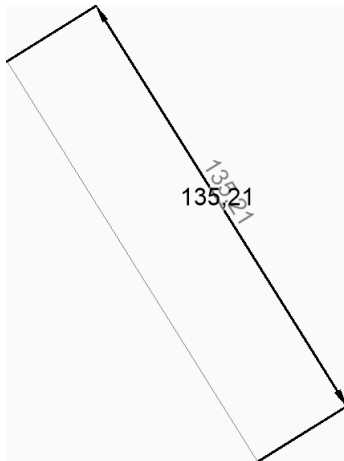
Consente di iniziare a creare una quota lineare specificando un punto per la prima linea di estensione.

Origine seconda linea di estensione

Specifica un punto per la seconda linea di estensione.

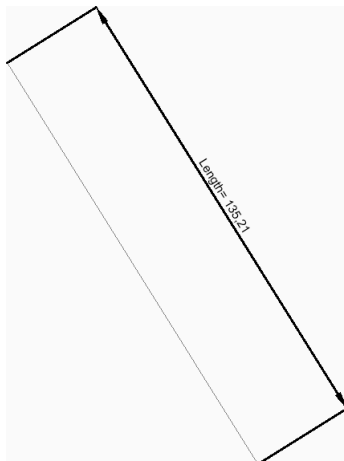
Angolare

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata della quota. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



ORizzontale

Specifica la posizione in cui inserire la quota nel disegno. In questo modo viene creata una quota orizzontale indipendentemente dal modo in cui i punti finali sono allineati.

Verticale

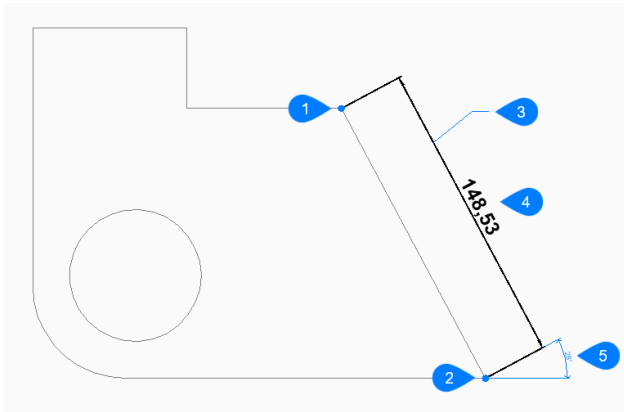
Specifica la posizione in cui inserire la quota nel disegno. In questo modo viene creata una quota verticale indipendentemente dal modo in cui sono allineati i punti finali.



RUota

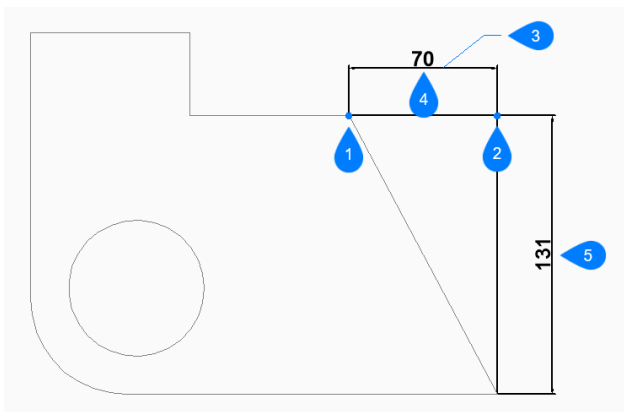
Specifica un angolo della linea di quota.

Nota: La quota viene ruotata dalla posizione di default (verticale od orizzontale) in base all'angolo specificato.



- 1 Origine prima linea di estensione
- 2 Origine seconda linea di estensione
- 3 Posizione della linea di quota
- 4 Quota ruotata
- 5 Angolo della linea di quota

Specificare la posizione della linea di quota. Se i due punti di estensione specificati sono allineati verticalmente od orizzontalmente, è possibile posizionare rispettivamente una quota verticale od orizzontale. Se i due punti di estensione specificati non sono allineati verticalmente od orizzontalmente, è possibile trascinare il cursore per posizionare una quota verticale od orizzontale.



- 1 Origine prima linea di estensione
- 2 Origine seconda linea di estensione
- 3 Posizione della linea di quota
- 4 Quota orizzontale
- 5 Quota verticale

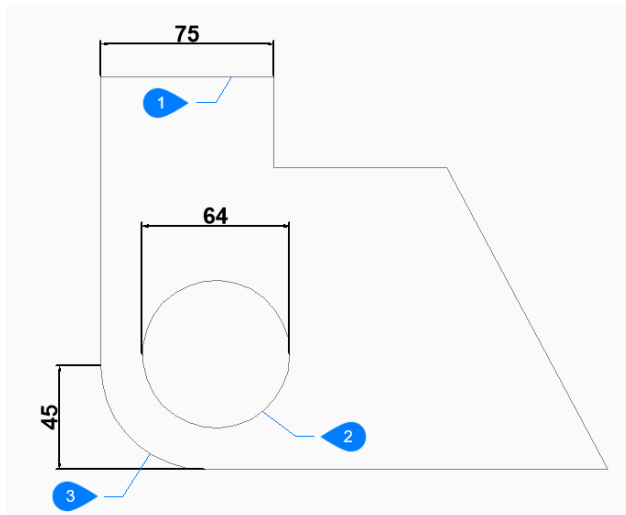


Seleziona entità

Consente di selezionare un'entità (linea, segmento di polilinea, arco o cerchio) da quotare.

Quando si seleziona una linea, i punti finali della linea vengono utilizzati per le origini dell'estensione.

Quando si seleziona un arco, i punti finali dell'arco vengono utilizzati per le origini dell'estensione. Quando si seleziona un cerchio, i quadranti del cerchio vengono utilizzati per le origini dell'estensione.



- 1 Entità linea
- 2 Entità cerchio
- 3 Entità Arco

9.65 DIMMARCAMODIFLOCALI

Aggiunge o rimuove la sottolineatura alle quote con dimtext sovrascritto.



9.65.1 Descrizione

Aggiunge o rimuove la sottolineatura alle dimensioni con dimtext sostituito apportando modifiche al database.

Selezionare quote

Selezionare le quote con il testo della quota sovrascritto. Una volta selezionate tutte le quote desiderate, premere **Invio**.

Nota: Per contrassegnare le quote con testo di quota sovrascritto senza modifiche al database, impostate il valore della variabile di sistema DIMMARKTYPE su 1 o 2.

9.65.2 Opzioni all'interno del comando

Una volta selezionate tutte le entità desiderate, sono disponibili due opzioni:

Contrassegna

Sottolinea il testo sostituito per le quote selezionate.

Rimuovi contrassegno

Rimuove la sottolineatura di testo sostituita per le quote selezionate.



9.66 DIMCOORDINATA

Crea una quota coordinata.

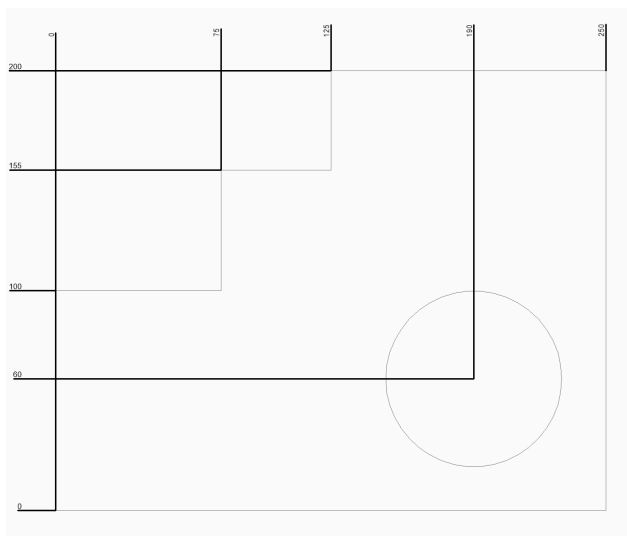
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DIMCOOR, DOR

9.66.1 Descrizione

Creare una quota coordinata che misuri la distanza x o y dall'origine UCS corrente a un punto specificato nel disegno. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.66.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota coordinata:

- Seleziona punto per quota coordinata

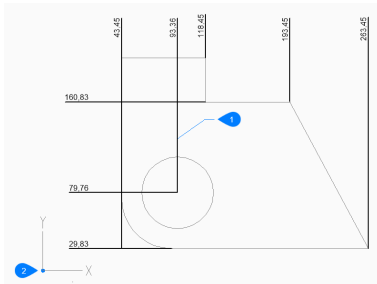
9.66.3 Opzioni all'interno del comando

Seleziona punto per quota coordinata

Consente di iniziare a creare una quota coordinata specificando un punto iniziale per la direttrice.

Punto finale direttrice

Specifica un punto finale per la direttrice. La direzione di trascinamento dal punto iniziale determina se si crea un'ordinata X o Y.



- 1 Posizione della linea ordinata
- 2 Punto di base UCS

X

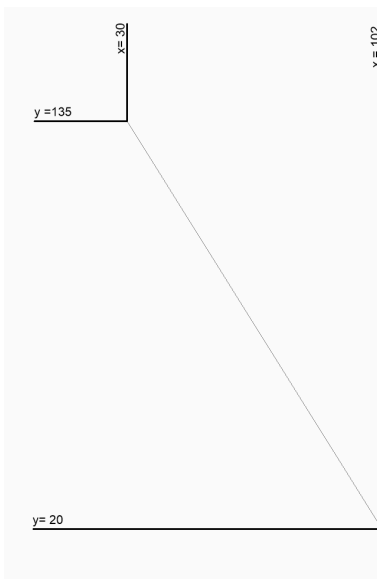
Specifica il punto finale di un'ordinata X indipendentemente dalla direzione di trascinamento dal punto iniziale.

Y

Specifica il punto finale di un'ordinata Y indipendentemente dalla direzione di trascinamento dal punto iniziale.

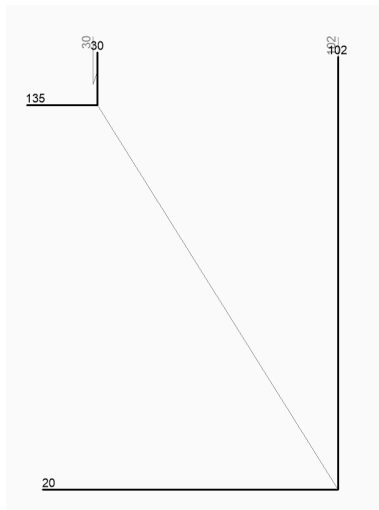
Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata della quota. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata della quota oltre ad altro testo.



Angolare

Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.



9.67 DIMMODIOCALE

Sostituisce i valori dello stile di quota corrente.



Alias: DML

9.67.1 Descrizione

Consente di sostituire i valori dello stile di quota in una quota selezionata.

Nota: Questo comando è sostituito dalla funzione Sostituisci del comando DIMSTYLE.

9.67.2 Opzioni all'interno del comando

Pulisci

Reimposta i valori delle variabili di quota, cancellando le sostituzioni.

9.68 DIMRAGGIO

Crea una quota radiale.

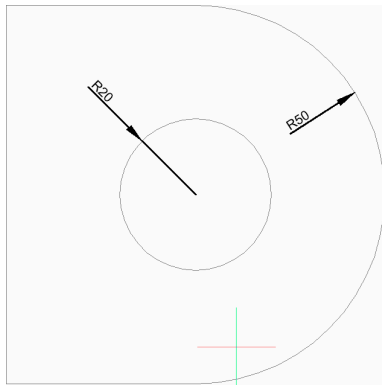


Icona:

Alias: DRA

9.68.1 Descrizione

Crea una quota radiale per un arco, un poliarco o un cerchio. La quota è basata sullo stile di quota corrente. Le opzioni consentono di specificare l'angolo e il contenuto del testo della quota.



9.68.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota radiale:

- Selezionare arco o cerchio da quotare

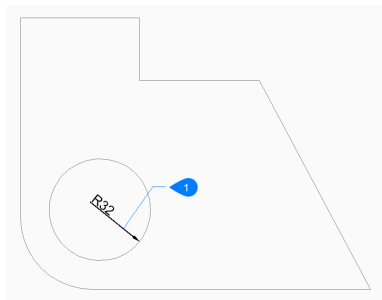
9.68.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare arco o cerchio da quotare

Consente di iniziare a creare una quota radiale selezionando un arco, un arco di polilinea o un cerchio.

Posizione della linea di quota

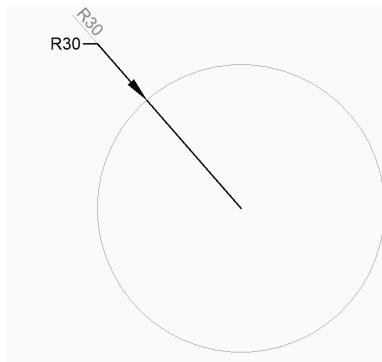
Specificare la posizione della linea di quota.



1 Posizione della linea di quota

Angolo

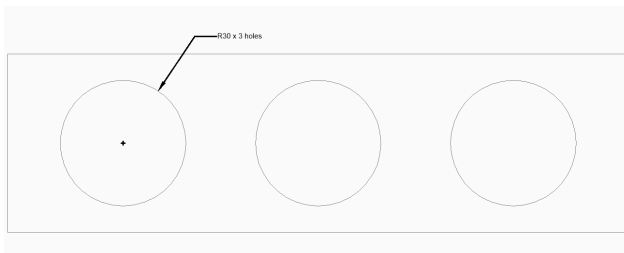
Specifica l'angolo del testo della quota. Il valore 0 allinea il testo della quota con la linea di quota. Qualsiasi altro valore ruota il testo della quota rispetto all'asse x dell'UCS corrente.





Testo

Consente di immettere il testo per sostituire il testo della quota di default che include la lunghezza misurata del raggio. È possibile utilizzare due parentesi angolari <> per visualizzare la lunghezza misurata del raggio oltre ad altro testo.



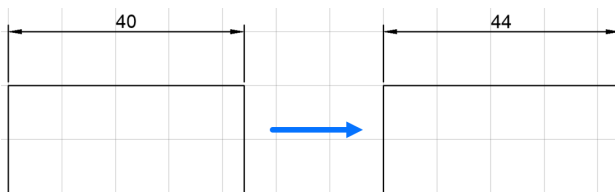
9.69 DIMREASSOC (Express Tools)

Ripristina il valore misurato di un testo di quota che è stato precedentemente modificato o sovrascritto.



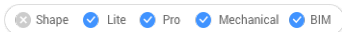
9.69.1 Metodo

Selezionare le entità con testo non associativo e premere Invio.



9.70 DIMRIASSOCIA

Riassocia o associa le quote alle entità o ai punti delle entità.



Icona:

9.70.1 Descrizione

Le entità di quota selezionate vengono evidenziate una alla volta con richieste di specificare i punti o le entità da associare per l'entità di quota attualmente evidenziata.

Nota: Viene visualizzato un indicatore nella posizione corrente del punto di quota in fase di modifica:

- indica un punto di quota non associato.
- indica un punto di quota associato.

9.70.2 Metodi

Il comando DIMRIASSOCIA può essere utilizzato in sei modi diversi:

- Lineare (ruotato e allineato): specificare un'entità o due linee.
- Diametro: selezionare arco, cerchio o arco di polilinea.



- Raggio: selezionare arco, cerchio o arco di polilinea.
- Angolare: selezionare 2 linee o 3 punti, un arco o un cerchio.
- Coordinata: specificare la posizione dell'elemento.
- Direttrice: specificare il punto di associazione della direttrice.

9.70.3 Opzioni

Dissociato

Richiede di riassociare TUTTE le entità di quota dissociate nel disegno. Tutte le quote dissociate vengono evidenziate una alla volta.

9.71 DIMRIGEN

Aggiorna le quote associative.



9.71.1 Descrizione

Aggiorna TUTTE le quote associative nel file di disegno.

9.72 SPAZIOQUOTE

Regola la spaziatura tra le linee delle quote lineari/angolari parallele.



9.72.1 Descrizione

Consente di regolare equamente la spaziatura tra le linee delle quote lineari/angolari parallele che condividono un vertice comune, a partire da una quota di base.

9.72.2 Metodo

Esistono due metodi per regolare la spaziatura delle quote lineari/angolari parallele:

- distribuire equamente le linee di quote
- allineare una serie di linee di quota

9.72.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare la quota base

Consente di selezionare la quota di base da cui verranno distanziate le altre quote.

Selezionare le quote da spaziare

Consente di selezionare le quote per spaziare/allinearle in modo uniforme rispetto alla quota di base, quindi premere Invio.

Inserisci valore

Consente di immettere un valore di spaziatura.

Nota: Per allineare le linee di quota, immettere un valore di spaziatura pari a 0.



Auto

La distanza di spaziatura diventa il doppio dell'altezza del testo specificata nello stile di quota della quota di base selezionata.

9.73 DIMSTILE

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili di Quota** selezionata.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: D, DDIM, DIMSTI, DST

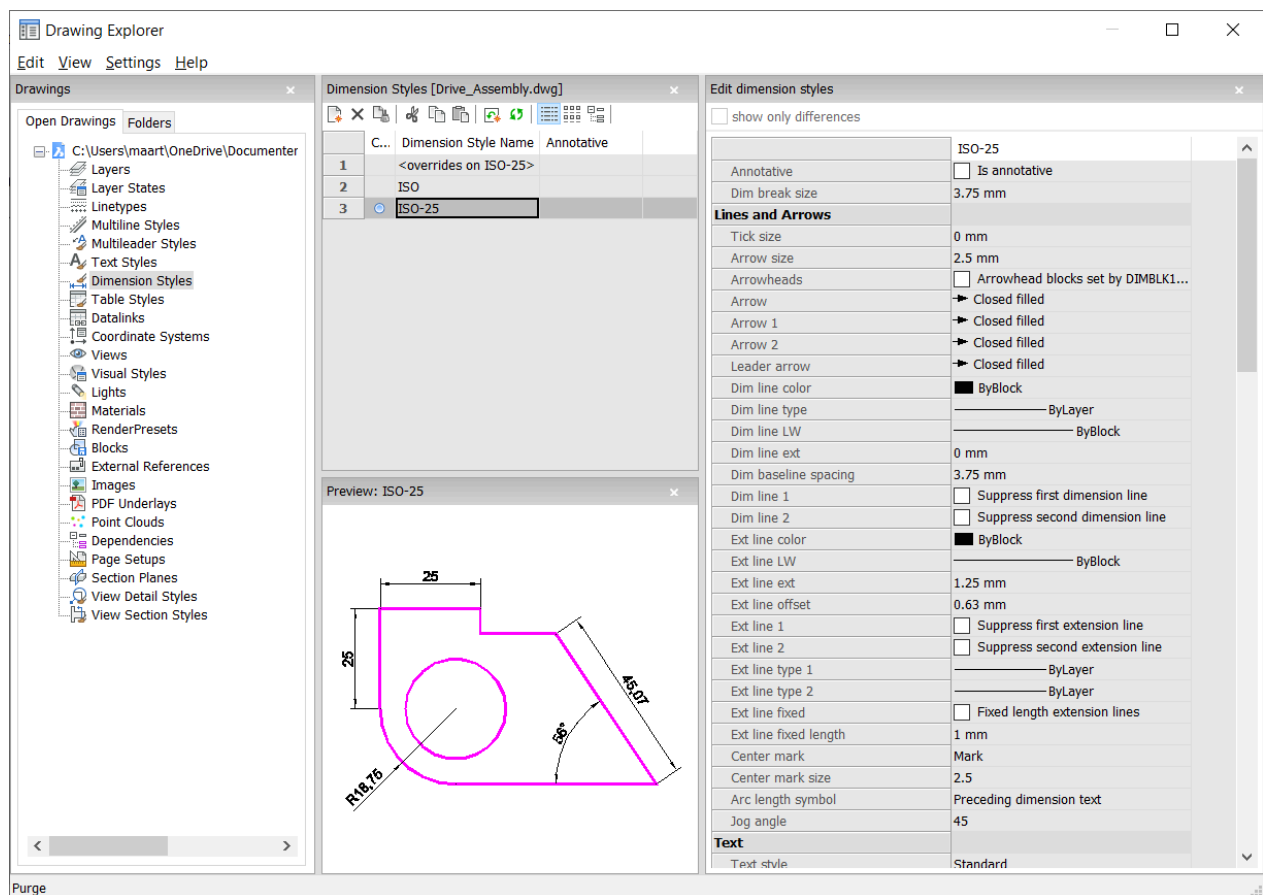
9.73.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili di Quota** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di quota nel disegno corrente.

9.73.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando DIMSTILE:

- <Sovrascritto>: sostituisce i valori delle singole variabili di quota senza creare un nuovo stile.
- Standard: elenca le impostazioni di quota per lo stile di quota denominato "Standard".





9.73.3 Opzioni Menu Contestuale

Quando si clicca con il pulsante destro del mouse su uno stile di quota, vengono visualizzate le seguenti opzioni:

Nuova

Carica ulteriori definizioni di Stili di Quota nel disegno.

Cancella

Elimina le definizioni degli Stili di Quota dal disegno. I seguenti stili di quota non possono essere eliminati:

- <sovrascritto su ISO-25>/<sovrascritto su Standard>
- ISO-25/Standard

Rinomina

Rinomina gli Stili di Quota. I seguenti stili di quota non possono essere rinominati:

- <sovrascritto su ISO-25>
- ISO-25

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni degli Stili di Quota.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Imposta lo stile di quota selezionato come corrente.

Salva modifiche locali su stile corrente

Salva le variabili di sostituzione dello stile di quota selezionato nello stile di quota corrente.

Salva su nuovo stile

Crea un nuovo stile di quota in base allo stile di quota selezionato.

Nuovo stile secondario

Crea un nuovo stile di quota figlio. Uno stile di quota può avere fino a 6 stili figlio: Lineare, Angolare, Raggio, Diametro, Ordinata e Diretrice. Se definito, lo stile figlio viene utilizzato per il tipo di quota corrispondente.

Gli stili figlio delle quote condividono tutte le impostazioni con lo stile padre, a eccezione delle proprietà definite in modo esplicito in modo diverso.

9.73.4 Opzioni all'interno del pannello Edita stili di quota

mostra solo le differenze

Se sono selezionati più stili, confronta gli stili selezionati e mostra solo le differenze.

annotatiVo

Imposta la proprietà annotativa per lo stile di quota.

Dimensione interruzione quota

Imposta il valore dello spazio creato dal comando INTERRQUOTA.

Linee e Frecce



Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	<input type="checkbox"/> Arrowhead blocks set by DIMBLK1...
Arrow	➤ Closed filled
Arrow 1	➤ Closed filled
Arrow 2	➤ Closed filled
Leader arrow	➤ Closed filled
Dim line color	■ ByBlock
Dim line type	———— ByLayer
Dim line LW	———— ByBlock
Dim line ext	0 mm
Dim baseline spacing	3.75 mm
Dim line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first dimension line
Dim line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second dimension line
Ext line color	■ ByBlock
Ext line LW	———— ByBlock
Ext line ext	1.25 mm
Ext line offset	0.63 mm
Ext line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first extension line
Ext line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second extension line
Ext line type 1	———— ByLayer
Ext line type 2	———— ByLayer
Ext line fixed	<input type="checkbox"/> Fixed length extension lines
Ext line fixed length	1 mm
Center mark	Mark
Center mark size	2.5
Arc length symbol	Preceding dimension text
Jog angle	45

Dimensione Contrassegno

Determina la dimensione dei marcatori disegnati al posto delle punte delle frecce per la quotatura lineare, di raggio e di diametro. Se il valore è zero, vengono disegnate le punte delle frecce.

Dimensione freccia

Determina la dimensione delle frecce delle linee di quota e direttrici.

Punte freccia

Controlla se i blocchi di frecce delle linee di quota vengono impostati da DIMBLK, da DIMBLK1 o DIMBLK2.

Freccia

Determina il nome del blocco visualizzato alle estremità delle linee di quota e delle linee direttrici. Il nome del blocco può essere un nome standard o fare riferimento a un blocco a punta di freccia definito dall'utente.

Freccia 1

Specifica lo stile della punta della freccia per l'estremità iniziale della linea di quota.

Freccia 2

Specifica lo stile della punta della freccia per l'altra estremità della linea di quota.

Freccia direttrice

Specifica lo stile della punta della freccia per l'estremità iniziale della linea direttrice.

Colore linea di quota

Specifica il colore della linea di quota; scegliere tra:

- Qualsiasi Colore Indice



- Qualsiasi True Color
- DaBlocco
- DaLayer

TipoLinea linea di quota

Specifica il tipo linea per la linea di quota Scegliere tra qualsiasi tipolinea caricato nel disegno corrente. Per accedere ad altri tipilinea, cliccare su Carica..., quindi sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Carica Tipilinea**. Vedere il comando TLINEA.

Spessorelinea di quota

Specifica lo spessorelinea della linea di quota. È possibile scegliere tra qualsiasi spessorelinea supportato dal programma.

Lunghezza linea di estensione

Specifica la distanza di estensione della linea di quota oltre le linee di estensione.

Spaziatura quota linea di base

Specifica la distanza di default tra le quote aggiunte con il comando DIMLBASE.

Linea di quota 1

Commuta la visualizzazione della prima metà della linea di quota (tra la linea di estensione iniziale e il testo).

Linea di quota 2

Commuta la visualizzazione della seconda metà della linea di quota (tra l'altra linea di estensione e il testo).

Colore linea di estensione

Specifica il colore della linea di quota. Per selezionare altri colori, cliccare su Seleziona colore... e scegliere uno dalla finestra di dialogo **Colore**.

Vedere il comando COLORE.

Spessorelinea di estensione

Specifica lo spessorelinea della linea di estensione. È possibile scegliere tra qualsiasi spessorelinea supportato dal programma.

Dimensione linea di estensione

Specifica la distanza di estensione della linea di quota oltre le linee di quota.

Offset linea di estensione

Specifica la distanza di offset tra l'oggetto e l'inizio delle linee di estensione.

Linea di estensione 1

Commuta la visualizzazione della prima linea di estensione.

TipoLinea linea di estensione 1

Specifica il tipo di linea della prima linea di estensione. Scegliere tra qualsiasi tipolinea caricato nel disegno corrente.

Per accedere ad altri tipi di linea, cliccare su Carica... . Viene visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere un tipolinea.

TipoLinea linea di estensione 2

Specifica il tipo di linea della seconda linea di estensione. Scegliere tra qualsiasi tipolinea caricato nel disegno corrente.



Per accedere ad altri tipi di linea, cliccare su Carica... . Viene visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipi-linea** in cui è possibile scegliere un tipolinea.

Linea di estensione 2

Commuta la visualizzazione della seconda linea di estensione.

Linea di estensione fissa

Determina se vengono usate linee di estensione di lunghezza fissa.

Lunghezza linea di estensione fissa

Specifica la lunghezza totale delle linee di estensione.

Marcatore Centro

Specifica il tipo di marcatore centro:

- Segno
- Linea
- Nessuna

Dimensione marcatore centro

Specifica la dimensione del marcatore centro.

Simbolo lunghezza arco

Specifica la posizione del simbolo della lunghezza dell'arco:

- Che precede il testo della quota.
- Al di sopra del testo della quota.
- Non visibile.

Angolo sfalsamento

Specifica l'angolo dello sfalsamento (il valore di default è 45 gradi). Immettere un'altra angolazione.

Testo

Text	
Text style	Standard
Text color	■ ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	■ ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	<input type="checkbox"/> Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text outside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text view direction	Left to right

Stile di testo

Specifica lo stile per il testo della quota; è possibile utilizzare solo gli stili creati con il comando STILE.

Colore del testo

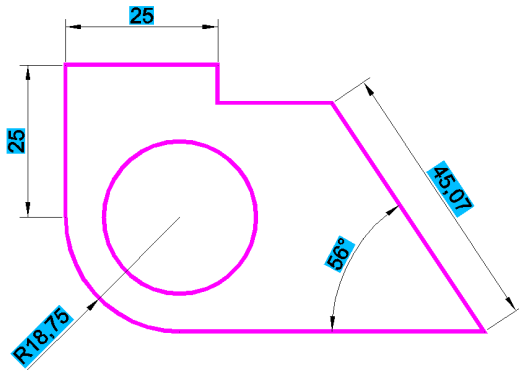
Specifica il colore del testo. Cliccare su **Seleziona colore...** per selezionare un colore aggiuntivo dalla finestra di dialogo **Colore**.



Riempimento testo

Determina se il testo della quota ha uno sfondo rettangolare riempito di colore.

- Nessun riempimento: non applica un riempimento di sfondo.
- Sfondo: utilizza il colore di sfondo del disegno, solitamente bianco o nero.
- Colore: utilizza il colore specificato dall'opzione Colore riempimento Testo.



Colore riempimento Testo

Specifica il colore di riempimento dello sfondo quando Riempimento testo è impostato su Colore. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa oppure scegliere **Selezione colore...**, e scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Colore**.

Altezza del testo

Specifica l'altezza del testo.

Disegna bordo intorno al testo

Disegna un rettangolo attorno al testo.

Posizione verticale del testo

Giustifica il testo verticalmente rispetto alla linea di quota:

- **Centrato:** centra il testo sulla linea di quota.
- **Sopra:** posiziona il testo sopra la linea di quota.
- **Esterno:** posiziona il testo all'esterno delle linee di estensione.
- **JIS:** posiziona il testo sopra la linea di quota, in base allo Standard Industriale Giapponese.
- **Sotto:** posiziona il testo sotto la linea di quota.

Posizione orizzontale del testo

Giustifica il testo orizzontalmente rispetto alle linee di estensione:

- **Centrato:** centra il testo tra le linee di estensione.
- **Prima linea di estensione:** posiziona il testo vicino alla prima linea di estensione.
- **Seconda linea estensione:** posiziona il testo vicino alla seconda linea di estensione.
- **Sopra prima linea di estensione:** posiziona il testo sopra la prima linea di estensione.
- **Sopra seconda linea di estensione:** posiziona il testo sopra la seconda linea di estensione.

Offset testo

Specifica la dimensione dello spazio tra la linea di quota e il testo.



Offset verticale del testo

Imposta la posizione verticale del testo della quota sopra o sotto la linea di quota.

Allineamento del testo interno

Giustifica il testo quando si trova tra le linee di estensione:

- **Allineato con la Linea di Quota:** allinea il testo con la linea di quota.
- **Orizzontale:** forza il testo a essere sempre orizzontale.

Allineamento del testo esterno

Giustifica il testo quando si trova all'esterno delle linee di estensione:

- **Allineato con la Linea di Quota:** allinea il testo con la linea di quota.
- **Orizzontale:** forza il testo a essere sempre orizzontale.

Direzione visualizzazione del testo

Imposta la direzione di lettura del testo della quota.

ADatta

Fit	
Arrow and text fit	Best fit
Text inside	<input type="checkbox"/> Force text between extension lines
Dim line inside	<input type="checkbox"/> Suppress outside arrowheads
Text movement	Keep dim line with text
Dim scale overall	1
Place text manually	<input type="checkbox"/> Cursor controls both the text posit...
Dim line forced	<input checked="" type="checkbox"/> Force dimension lines even when ...

Adatta frecce e testo

Specifica la posizione in cui devono essere posizionati il testo e le frecce quando non c'è spazio sufficiente per entrambi tra le linee di estensione:

- **Testo e frecce:** forza sia il testo che le frecce tra le linee di estensione.
- **Solo frecce:** forza le frecce a rimanere all'interno delle linee di estensione; sposta il testo all'esterno quando lo spazio è insufficiente.
- **Solo testo:** forza il testo a rimanere all'interno delle linee di estensione; sposta le frecce all'esterno quando lo spazio è insufficiente.
- **Miglior adattamento:** richiede al programma di capire dove posizionare il testo e le frecce, a seconda dello spazio tra le linee di estensione.

Testo interno

Specifica se il testo deve essere forzato tra le linee di estensione:

- **Attivato:** forza il testo tra le linee di estensione.
- **Disattivato:** porta il testo all'esterno se non c'è spazio sufficiente tra le linee di estensione.

Linea di quota interna

Specifica se la linea di quota deve essere forzata tra le linee di estensione:

- **Attivato:** forza la linea di quota sempre tra le linee di estensione.
- **Disattivato:** disegna la linea di quota all'esterno se non c'è spazio sufficiente tra le estensioni.



Sposta testo

Specifica cosa accade quando il testo viene spostato dalla posizione predefinita:

- Accanto alla linea di quota: sposta la linea di quota con il testo, allungando le linee di estensione.
- Sposta testo, con direttrice: disegna una linea guida tra il testo e la linea di quota.
- Sposta testo, senza direttrice: non disegna una direttrice.

Scala generale della quota

Specifica il fattore di scala complessivo per le quote. Ciò influisce solo sulle dimensioni delle frecce e del testo.

Questa impostazione non è modificabile per gli stili di quota annotativi. Si consiglia di impostare Scala generale della quota = 1 per gli stili di quota annotativi.

Posiziona testo manualmente

Commuta se l'utente deve sempre specificare la posizione del testo durante la creazione delle quote.

Forza linea di quota

Forza il disegno della linea di quota; forza il disegno delle direttrici con i comandi DIMDIAMETRO e DIM-RAGGIO.

Unità Primarie

Primary units	
Dim units	Decimal
Dim precision	0.00
Fractional type	Horizontal
Decimal separator	,
Dim round	0
Dim prefix	
Dim suffix	
Dim sub-units suffix	
Dim scale linear	1
Dim sub-units scale	100
Suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero feet
Suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros

Unità delle quote

Specifica le unità di visualizzazione per le quote:

- Scientifico: notazione scientifica, ad esempio 1.2345E+01
- Decimale: metrico, ad esempio 1,2345
- Ingegneristiche: piedi e pollici decimali, come 1'-2.3456"
- Architettonico: piedi e frazioni di pollice, come 1'-2 1/16"
- Frazionario: solo pollici frazionari; no piedi, come 14 1/16"
- Windows Desktop: utilizza le unità impostate da Windows

Precisione della quota

Specifica la precisione delle unità, sia decimali che frazionarie.



Formato Frazione

Specifica la modalità di impilamento delle frazioni:

- Orizzontale: impila le frazioni verticalmente, con una linea di separazione orizzontale.
- Diagonale: impila in diagonale, con una linea di separazione diagonale.
- Nessuna: non impila le frazioni, posizionate orizzontalmente con un separatore a barra.

Separatore decimale

Specifica il carattere utilizzato per indicare la virgola decimale; può essere qualsiasi carattere. I paesi nordamericani usano il punto; I paesi europei usano la virgola.

Arrotondamento della quota

Specifica l'arrotondamento dei numeri decimali. L'intervallo va da nessuno a 8 cifre decimali.

Prefisso della quota

Specifica un testo di prefisso che viene visualizzato davanti al testo della quota, se presente.

Suffisso della quota

Specifica un testo suffisso che viene visualizzato dopo il testo della quota, se presente.

Suffisso sottounità quote

Specifica il testo del suffisso nel caso in cui venga utilizzata la sottounità. Ad esempio, immettere "cm" per visualizzare 0,96 come 96 cm.

Nota: Sopprimi zero iniziali deve essere impostato su Sì per visualizzare le distanze di quota inferiori a un'unità in unità secondarie.

Scala lineare della quota

Specifica il fattore di scala per i valori delle quote lineari, ad esempio 25,4 per la modifica da pollici a millimetri.

I valori positivi si applicano alle quote sia nello spazio modello che nello spazio carta. I valori negativi si applicano solo alle quote dello spazio carta.

Scala sottounità quote

Imposta il fattore di scala per le unità secondarie. Ad esempio, immettere 10 se l'unità di disegno è cm e il suffisso della sottounità è mm.

Nota: Sopprimi zero iniziali deve essere impostato su Sì per visualizzare le distanze di quota inferiori a un'unità in sottounità.

Sopprimi zero iniziali

Commuta la visualizzazione degli zeri davanti alla virgola decimale. Ad esempio, 0,23 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime lo zero iniziale, ad esempio .23
- Disattivato: consente gli zeri iniziali, ad esempio 0,23

Sopprimi zero finali

Commuta la visualizzazione degli zeri dopo la virgola decimale. Ad esempio, 1,2300 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime gli zeri finali, ad esempio 1,23
- Disattivato: consente gli zeri finali, ad esempio 1,2300



Sopprimi zero piedi

Commuta la visualizzazione di zero piedi. Ad esempio, 0'-3" viene visualizzato come:

- Attivo: sopprime zero piedi, ad esempio 3"
- Disattivo: consente zero piedi, ad esempio 0'-3"

Sopprimi zero pollici

Commuta la visualizzazione di zero pollici; Ad esempio, 1'-0" viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime la visualizzazione di zero pollici, ad esempio 1'
- Disattivo consente zero pollici, ad esempio 1'-0"

Unità quote angolari

Specifica il formato delle unità in quote angolari:

- Gradi decimali: 360 gradi in un cerchio. Ad esempio, 123,45 gradi
- Grad/Min/Sec: gradi, minuti, secondi. Ad esempio, 123° 12' 45.67"
- Centesimali: 400 gradi centesimali in cerchio. Ad esempio, 230g
- Radianti: 2pi radianti in un cerchio. Ad esempio, 1.5r

Precisione quote angolari

Specifica il numero di cifre decimali. L'intervallo va da 0 a 8.

Sopprimi zero iniziali angolo

Commuta la visualizzazione di zero gradi. Ad esempio, 0,1234 gradi viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime zero gradi, ad esempio ,1234
- Disattivato: consente zero gradi, ad esempio 0,1234

Sopprimi zero finali angolo

Commuta la visualizzazione degli zeri dopo i gradi. Ad esempio, 0,1200 gradi viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime gli zeri finali, ad esempio 0,12
- Disattivato: consente gli zeri finali, ad esempio 0,1200

Unità Alternative

Alternate units	
Alt enabled	<input type="checkbox"/> Enable alternate units
Alt units	Decimal
Alt precision	0.000
Alt scale factor	0.03937007874
Alt sub-units scale	100
Alt round	0
Alt prefix	
Alt suffix	
Alt sub-units suffix	
Alt suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero inches

Abilita Unità Alternative

Commuta la visualizzazione delle unità alternative:

- Attivato: secondariamente, le unità alternative visualizzate a destra delle unità primarie.
- Disattivato: vengono visualizzate solo le unità primarie.



Unità

Specifica il tipo di unità alternativa per dimensioni lineari:

- Scientifico: notazione scientifica, ad esempio 1.2345E+01.
- Decimale: metrico, ad esempio 1,2345
- Ingegneristiche: piedi e pollici decimali, come 1'-2.3456"
- Architettonico Impilato: come 4'-6.61"
- Frazionario Impilato: come 54 1/2
- Architettonico: piedi e frazioni di pollice, come 1'-2 1/16"
- Frazionario: solo pollici frazionari; no piedi, come 14 1/16"
- Windows Desktop: utilizza le unità impostate da Windows

Precisione

Specifica la precisione delle unità alternative, sia decimali che frazionarie.

Fattore scala

Specifica il moltiplicatore per i valori alternativi, ad esempio 25,4 per visualizzare i millimetri (unità alternative) accanto ai pollici (unità primarie).

Scala sottounità alternative

Specifica il moltiplicatore per i valori alternativi, ad esempio 25,4 per visualizzare i millimetri (unità alternative) accanto ai pollici (unità primarie).

Arrotonda

Specifica l'arrotondamento dei numeri alternativi. L'intervallo va da zero a 8 cifre decimali.

Prefisso

Specifica un testo di prefisso che viene visualizzato davanti al testo alternativo, se presente.

Suffisso

Specifica un testo suffisso che viene visualizzato dopo il testo alternativo, se presente.

Suffisso sottounità alternative

Specifica il testo del suffisso nel caso in cui venga utilizzata la sottounità.

Nota: Sopprimi zero iniziali deve essere impostato su Sì per visualizzare le distanze alternative inferiori a un'unità in sottounità.

Sopprimi zero iniziali

Commuta la visualizzazione degli zeri davanti alla virgola decimale. Ad esempio, 0,23 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime lo zero iniziale, ad esempio .23
- Disattivato: consente lo zero iniziale, ad esempio 0,23

Sopprimi zero finali

Commuta la visualizzazione degli zeri davanti alla virgola decimale. Ad esempio, 1,2300 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime gli zeri finali, ad esempio 1,23
- Disattivato: consente gli zeri finali, ad esempio 1,2300



Sopprimi zero piedi

Commuta la visualizzazione di zero piedi; ad esempio, 0'-3" viene visualizzato come:

- Attivo: sopprime zero piedi, ad esempio 3" Disattivo: consente zero piedi, ad esempio 0'-3"

Sopprimi zero pollici

Commuta la visualizzazione di zero pollici. Ad esempio, 1'-0" viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime la visualizzazione di zero pollici, ad esempio 1'
- Disattivo consente zero pollici, ad esempio 1'-0"

Tolleranze

Tolerances	
Tolerance display	<input type="checkbox"/> Display tolerance
Limits display	<input type="checkbox"/> Generate dimension limits as defa...
Tolerance precision	0.00
Tolerance limit lower	0
Tolerance limit upper	0
Tolerance text height	1 mm
Tolerance position vertical	Bottom
Tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero inches

Visualizza tolleranza

Commuta la visualizzazione del testo di tolleranza.

Visualizza limiti

Imposta il testo di default sui limiti delle quote.

Precisione

Specifica la precisione di visualizzazione del testo di tolleranza. L'intervallo va da 0 a 8 cifre decimali o da 1/1 a 1/256 di pollice.

Limite inferiore

Specifica il valore della tolleranza inferiore.

Limite superiore

Specifica il valore della tolleranza superiore.

Altezza testo

Specifica l'altezza del testo di tolleranza.

Posizione verticale

Individua il testo di tolleranza rispetto al testo della quota:

- Basso: allinea il testo di tolleranza con la parte inferiore del testo di quota.
- Mezzo: allinea il testo di tolleranza con il centro del testo della quota.
- Alto: allinea il testo di tolleranza con la parte superiore del testo della quota.



Sopprimi zero iniziali

Commuta la visualizzazione degli zeri davanti alla virgola decimale. Ad esempio, 0,23 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime lo zero iniziale, ad esempio .23
- Disattivato: consente lo zero iniziale, ad esempio 0,23

Sopprimi zero finali

Commuta la visualizzazione degli zeri dietro la virgola decimale. Ad esempio, 1,2300 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime gli zeri finali, ad esempio 1,23
- Disattivato: consente gli zeri finali, ad esempio 1,2300

Sopprimi zero piedi

Commuta la visualizzazione di zero piedi; ad esempio, 0'-3" viene visualizzato come:

- Attivo: sopprime zero piedi, ad esempio 3"
- Disattivo: consente zero piedi, ad esempio 0'-3"

Sopprimi zero pollici

Commuta la visualizzazione di zero pollici. Ad esempio, 1'-0" viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime la visualizzazione di zero pollici, ad esempio 1'
- Disattivo consente zero pollici, ad esempio 1'-0"

Precisione unità alternative

Specifica il numero di cifre decimali per le tolleranze in unità alternative.

Sopprimi zero iniziali

Commuta la visualizzazione degli zeri davanti alla virgola decimale. Ad esempio, 0,23 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime lo zero iniziale, ad esempio .23
- Disattivato: consente lo zero iniziale, ad esempio 0,23

Sopprimi zero finali

Commuta la visualizzazione degli zeri dietro la virgola decimale. Ad esempio, 1,2300 viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime gli zeri finali, ad esempio 1,23
- Disattivato: consente gli zeri finali, ad esempio 1,2300

Sopprimi zero piedi

Commuta la visualizzazione di zero piedi; ad esempio, 0'-3" viene visualizzato come:

- Attivo: sopprime zero piedi, ad esempio 3"
- Disattivo: consente zero piedi, ad esempio 0'-3"

Sopprimi zero pollici

Commuta la visualizzazione di zero pollici. Ad esempio, 1'-0" viene visualizzato come:

- Attivato: sopprime la visualizzazione di zero pollici, ad esempio 1'
- Disattivo consente zero pollici, ad esempio 1'-0"

9.74 -DIMSTILE

Crea e modifica gli stili di quota dalla Barra dei comandi.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: -DST, -D

9.74.1 Metodo

Eeguire il comando per creare un nuovo stile di quota scegliendo una delle opzioni. Il comando richiede inoltre il nome dello stile di quota corrente.

9.74.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i nomi di tutti gli stili di quota caricati nel disegno corrente, a eccezione di Standard.

ANnotativo

Imposta la proprietà annotativa per lo stile di quota.

Applica

Modifica o ripristina lo stile delle quote esistenti applicando lo stile corrente.

SAlva

Salva le impostazioni di quota correnti come stile.

Nota: Questa opzione è utile per salvare le sostituzioni come stile.

STato

Visualizza il valore corrente di ogni variabile di quota.

Variabili

Elenca i valori delle variabili di dimensione appartenenti alla dimensione selezionata.

Ripristina

Reimposta i valori delle variabili di quota su quelli della quota selezionata.

9.75 DIMSTILESET

Riporta lo stile di quota corrente nella Barra dei comandi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.75.1 Metodo

Il nome dello stile di quota corrente viene visualizzato anche nella finestra dell'applicazione BricsCAD come Stile di Quota Corrente nella Barra di stato.

9.76 DIMTEDIT

Modifica la posizione del testo della quota.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DIMTED



9.76.1 Descrizione

Consente di modificare la posizione e l'angolo del testo all'interno di un'entità di quota.



9.76.2 Metodo

Questo comando offre quattro metodi per modificare la posizione del testo della quota.

- Ruotando il testo della quota.
- Spostando il testo della quota verso sinistra.
- Spostando il testo della quota verso destra.
- Centrando il testo della quota.

9.76.3 Opzioni all'interno del comando

Angolo

Ruota il testo della quota dalla posizione del testo della quota originale (1) alla posizione del testo della quota ruotata (2).

Sinistra

Sposta il testo della quota accanto alla linea di estensione sinistra della quota, a seconda del posizionamento originale della quota.

Centro

Centra il testo della quota tra le due linee di estensione della quota.

Destra

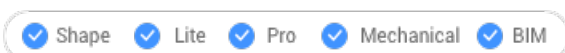
Sposta il testo della quota accanto alla linea di estensione destra della quota, a seconda della posizione originale della quota.

Ripristina

Reimposta l'angolo di rotazione del testo di quota su 0 gradi e non modifica il testo di quota riposizionato.

9.77 DISH

Questo comando è obsoleto ed esiste solo per compatibilità con le versioni precedenti. Utilizzare invece il comando AI_DISH.

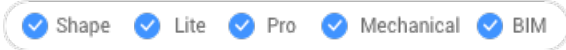




Icona:

9.78 DISSOLVIFUNZIONISCHIZZO

Dissolve alcune o tutte le funzioni di schizzo, ma mantiene il solido 3D corrispondente.



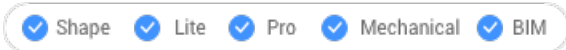
9.78.1 Metodo

Specificare un elenco separato da virgole con le funzioni basate su schizzo (ad esempio, Extrude_1, Loft_1) da dissolvere. In caso contrario, il comando dissolverà tutte le funzioni basate su schizzo esistenti rimuovendo le relative funzioni di schizzo, se ce n'è più di una.

Nota: I solidi 3D corrispondenti rimarranno.

9.79 DIST

Riporta la distanza e l'angolo tra due punti.

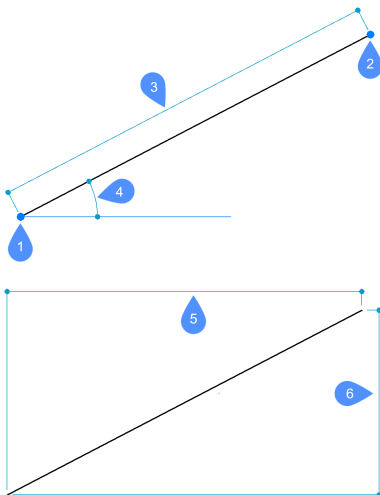


Icona:

Alias: DI

9.79.1 Metodo

La distanza può essere misurata tra due punti o più punti.



- 1 Punto iniziale per distanza:
- 2 Punto finale
- 3 Distanza
- 4 Angolo nel piano XY:
- 5 Distanza X



6 Distanza Y

Nota: Quando DRAGSNAP = ON e le quote dinamiche sono abilitate, la distanza viene visualizzata nel campo di immissione dinamica quando si passa il mouse sul secondo punto utilizzando uno snap ad entità appropriato.

Per migliorare il flusso di lavoro, il comando consente di utilizzare come punto di partenza l'ultimo punto precedentemente selezionato nel programma. A tale scopo, premere **Invio** dopo aver avviato il comando (quando viene richiesto il punto di partenza).

Nota: L'ultimo punto selezionato è specificato dalla variabile di sistema LASTPOINT.

9.79.2 Opzioni all'interno del comando

punti Multipli

Consente di misurare la distanza totale tra più punti.

Arco

Consente di specificare una distanza dell'arco tramite diverse opzioni.

ANgolo

Specificare l'angolo dell'arco.

CEntro

Specificare il centro dell'arco. Tieni premuto il tasto Ctrl per cambiare direzione.

Direzione

Specificare la direzione dell'arco.

Linea

Consente di specificare una distanza tra le linee.

RAggio

Specificare il raggio dell'arco.

Secondo punto

Consente di specificare il secondo punto dell'arco prima di specificarne il punto finale.

CHIudi

Chiude il comando.

Lunghezza

Consente di aggiungere una distanza.

ANnulla

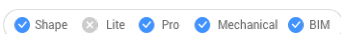
Rimuove l'ultimo punto.

Totale


Riporta la lunghezza totale nella barra dei comandi e conclude il comando.

9.80 LUCELONTANA

Posiziona luci lontane per i rendering.





Icona: 

9.80.1 Descrizione

Posiziona le luci lontane da utilizzare con i rendering. Le luci lontane rappresentano sorgenti lontane, ad esempio il sole, e pertanto non visualizzano un glifo nei disegni.

Nota: con DEFAULTLIGHTING=1 si aprirà una finestra di dialogo in cui ti viene richiesto.

9.80.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Specifica un nome per la luce.

fattore di Intensità

Indica la luminosità relativa della luce.

Stato

Accende e spegne la luce.

FOTometria

Specifica i parametri per il colore e l'intensità.

Ombra

Specifica l'aspetto delle ombre, se presenti.

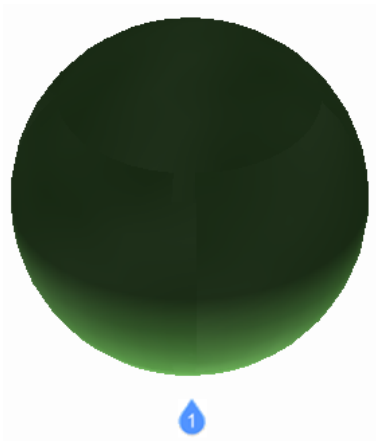
Colore

Imposta il colore della luce.

VEttore

La direzione dei fasci di luce può essere definita da un vettore, la cui terna XYZ determina la direzione della luce, a partire dall'infinito. La direzione di default punta verso l'alto, nella direzione Z.

A differenza dei vettori regolari, questo vettore di illuminazione specifica solo la direzione, non la magnitudine.



1: Luce lontana che si illumina dalla direzione vettoriale predefinita.

9.81 DIVIDI

Posiziona un numero specifico di punti o blocchi equidistanti lungo un'entità.

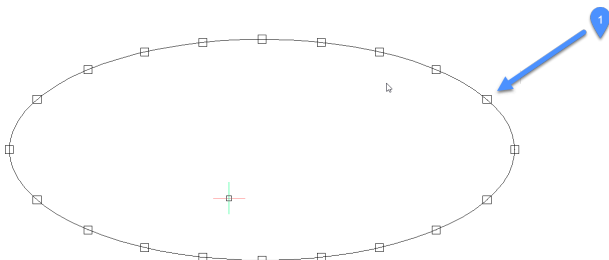


Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DD

9.81.1 Metodo



1. Punti posizionati uniformemente divisi lungo l'entità

Il comando consente di creare e posizionare punti o blocchi lungo il perimetro di un'entità, a distanze uguali.

È possibile suddividere le seguenti entità:

- Linea
- Polilinea
- Spline
- Arco
- Cerchio
- Ellisse

Nota: Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni della modalità di visualizzazione dei punti (DDPTYPE) per visualizzare correttamente i punti.

9.81.2 Opzioni all'interno del comando

Numero di segmenti

È possibile specificare un numero intero compreso tra 2 e 32767. Questo rappresenterà il numero di segmenti, le distanze equamente divise tra i punti.

Nota: Inserendo 2 per il numero di segmenti, viene posizionato un singolo punto o blocco nel punto medio dell'entità, poiché l'entità è divisa in due segmenti. C'è sempre un segmento in più rispetto ai punti posizionati, poiché nessun punto o blocco viene posizionato all'inizio o ai punti finali dell'entità.

inserisci Blocchi

Posiziona blocchi equidistanti lungo l'entità, invece di punti. È possibile specificare il nome del blocco o utilizzare ? per elencare i blocchi disponibili.

Sì, allinea blocchi

Ruota i blocchi in modo che corrispondano all'orientamento locale dell'entità, ad esempio lungo un arco.

No, non allineare

I blocchi mantengono il loro orientamento (non ruotano).



9.82 DMANGOLO3D

Crea un vincolo angolare tra le facce e/o gli spigoli dei solidi 3D, delle sottoentità WCS e delle sottoentità di un sistema di coordinate di un blocco.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icone:

9.82.1 Descrizione

Crea un vincolo Angolo Planare predefinito: i piani di coordinate del WCS vengono utilizzati come terzi oggetti di riferimento ogni volta che è possibile. Permette anche di controllare l'angolo superiore di un cono. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.82.2 Opzioni all'interno del comando

vincolo Angolo del cono

Consente di controllare l'angolo superiore di un cono specificando l'angolo tra l'asse e la faccia del cono (= semiangolo del cono). I valori devono essere inferiori a 90°.

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco. È possibile scegliere tra: asse X/asse Y/asse Z/piano XY/piano YZ/piano ZX.

Imposta entità di riferimento

Consente di specificare manualmente l'entità di riferimento:

Mantieni com'è

Consente di mantenere l'oggetto di riferimento proposto.

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

Nessuna

Crea un vincolo Angolo anziché un vincolo Angolo Planare, senza un terzo argomento.

Geometria-guidata

Accetta il valore corrente e crea un vincolo geometria-guidato.

Nota: Il valore del vincolo viene visualizzato quando si passa sopra il widget del vincolo dell'angolo 3D.

Nota: Nel pannello **Navigatore Meccanico** è possibile impostare limiti superiori e inferiori, che vengono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPOSTAe RUOTA3D.

9.83 DMVERIFICA

Analizza e ripara gli errori.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM



Icona:

9.83.1 Descrizione

Questo comando è un potente strumento per analizzare e risolvere automaticamente i problemi nella geometria 3D supportata dal kernel ACIS (solidi 3D, superfici).

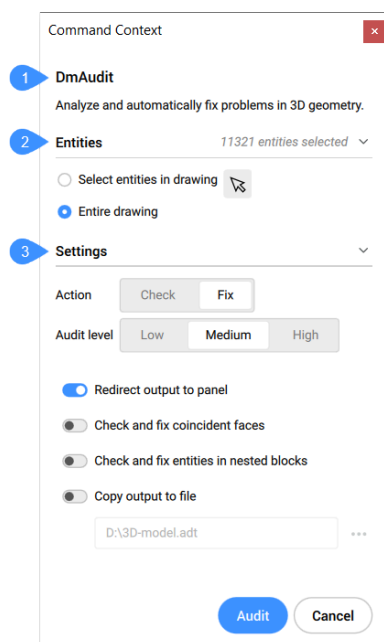
Nota: Si consiglia di eseguire DMVERIFICA ogni volta che viene importata la geometria 3D.

9.83.2 Metodo

Esistono due metodi per controllare il disegno selezionando una o più entità o l'intero modello:

- Problemi di controllo
- Risolvere i problemi

Il comando apre un pannello **Contesto Comando**.



- 1 Descrizione
- 2 Entità
- 3 impostaZioni

Entità:

- **Seleziona entità nel disegno:** per impostazione predefinita, il pannello consente di scegliere quali entità da selezionare.
- **Intero disegno:** seleziona tutte le entità nello spazio modello.

Impostazioni:

Azione

Consente di impostare la modalità di controllo.

- **Verifica:** verifica la presenza di errori nella geometria 3D nel disegno senza correggerli.



- **Correggi:** per impostazione predefinita, ripara gli errori.

Livello di controllo

Imposta il rigore del controllo.

- **Basso:** esegue l'analisi di base (ad esempio, catturando di errori topologici irreversibili comuni).
- **Medio:** questo è il livello predefinito.
- **Alto:** va in profondità (ad esempio, catturando le autointersezioni nei corpi solidi).

Reindirizza l'output al pannello

Attivato per impostazione predefinita per reindirizzare il risultato del comando al pannello **Report**.

Nota: A seconda del valore della variabile REPORTPANELMODE, potrebbe essere necessario cliccare sul punto esclamativo rosso nell'angolo in basso a destra per visualizzare ulteriori dettagli nel pannello **Report**.

Controlla e correggi le facce coincidenti

Attivare per controllare e correggere le facce coincidenti. Richiede che il livello di controllo sia impostato su Alto.

Controlla e correggi le entità nei blocchi nidificati

Attivare per controllare e correggere le entità nei blocchi nidificati.

Copia l'output su file

Attivare per riportare l'output del comando in un file.

Nota: Le opzioni all'interno della barra dei comandi riflettono le opzioni all'interno del pannello **Contesto Comando**.

9.84 DMVERIFICATUTTO

Analizza e corregge gli errori nei disegni inseriti come riferimenti esterni



9.84.1 Descrizione

Questo comando è un potente strumento per analizzare e risolvere automaticamente i problemi nella geometria 3D supportata dal kernel ACIS (solidi 3D, superfici).

Nota: Si consiglia di eseguire DMVERIFICATUTTO ogni volta che viene importata la geometria 3D.

9.84.2 Metodo

Esistono due metodi per controllare il disegno:

- Problemi di controllo.
- Risolvere i problemi.

9.84.3 Opzioni all'interno del comando

Verifica

Verifica la presenza di errori nella geometria 3D nel disegno senza correggerli.

Risolvi

Ripara gli errori.



Indietro

Ritorna alla richiesta principale del comando.

Pannello report

Reindirizza l'output del comando al pannello Report.

Nota: A seconda del valore della variabile REPORTPANELMODE, potrebbe essere necessario cliccare sul punto esclamativo rosso nell'angolo in basso a destra per visualizzare ulteriori dettagli nel pannello Report.

copiare su File

Riporta l'output del comando in un file.

Livello di controllo

Imposta il rigore del controllo.

Bassa

Esegue l'analisi di base (ad esempio, catturando di errori topologici irreversibili comuni).

Alta

Va in profondità (ad esempio, catturando le autointersezioni nei corpi solidi).

Media

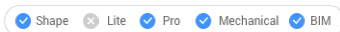
Questo è il livello predefinito.

facce Coincidenti

Controlla e corregge le facce coincidenti. Richiede che il livello di controllo sia impostato su Alto.

9.85 DMPIEGA

Piega un solido 3D attorno a un asse.



Icona:

9.85.1 Metodo

Selezionare o disegnare una linea di piegatura sulla faccia del solido 3D, quindi selezionare l'angolo e il raggio della piegatura utilizzando il mouse o immettendo i valori dell'angolo e del raggio.

Nota: Se il solido è stato creato come solido di Funzioni Basate su Schizzi (la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON), viene richiesto un messaggio di avvertenza per confermare se si desidera rimuovere la feature.

9.85.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare una linea da utilizzare come asse di piegatura

Consente di selezionare una linea esistente.

Nuova linea

Crea una nuova linea da utilizzare come asse di piegatura.

Sinistra

Scambia il lato fisso a sinistra.



Mezzo

Lascia entrambi i lati mobili.

DEstra

Scambia il lato fisso a destra.

Nota: L'Assistente tasti di scelta rapida viene visualizzato se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT (HKA) è attivata. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** durante la visualizzazione dinamica del comando per selezionare un'opzione per il lato fisso della piegatura, **Sinistra**, **Centro** o **Destra**.



impostaZioni

Imposta i valori per l'angolo e il raggio.

Angolare

Imposta l'angolo di piegatura.

Raggio

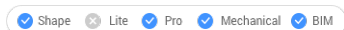
Imposta il raggio di piegatura.

Accetta modello

Accetta il modello.

9.86 DMCIMA

Crea smussi a distanza uguale e variabile tra facce adiacenti che condividono uno spigolo vivo.

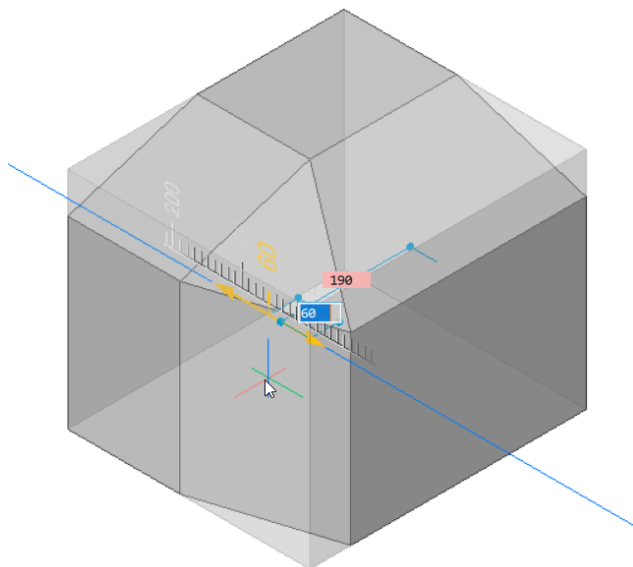


Icone:

9.86.1 Descrizione

Dopo aver selezionato gli spigoli da smussare, è possibile scegliere di specificare un offset simmetrico costante o una delle opzioni avanzate disponibili.

Lo smusso viene applicato dinamicamente e viene visualizzato il manipolatore.



Nota: Quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è attiva e solo per la modalità DMCIMA di default, le funzioni di cima vengono create e sono visibili nel pannello **Navigator Meccanico**. La proprietà **Distanza** può essere modificata, ma verranno accettati solo valori validi.

9.86.2 Opzioni all'interno del comando

Permette di creare smussi variabili. Tutte le procedure di smusso in modalità avanzata iniziano con la creazione di un offset simmetrico, che viene quindi modificato specificando offset e/o angoli. Prima di specificare il valore finale, è possibile premere TAB per modificare i valori specificati in precedenza.

ASimmetrico

Consente di specificare due offset.

ANgolare

Consente di specificare un offset e un angolo.

Variabile Simmetrico

Consente di specificare due offset.

VARIabile asimmetrico

Consente di specificare quattro offset.

VARIabile aNgolare

Consente di specificare due coppie di offset e un angolo.

* Crea una faccia smussata curva.

9.87 DMCOINCIDENTE3D

Applica un vincolo coincidente tra due sottoentità di entità 3D.



Icona:



9.87.1 Metodo

Applica un vincolo coincidente tra due spigoli, due facce, uno spigolo e una faccia o un vertice e una faccia o uno spigolo di due solidi o superfici diversi.

9.87.2 Opzioni all'interno del comando

Autovincolato

Crea automaticamente un vincolo coincidente tra ciascuna coppia di facce connesse nella selezione dei solidi.

È possibile verificare quali vincoli vengono creati nel pannello del **Navigatore Meccanico** o nel pannello **Gestore Parametri**.

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.88 DMCONCENTRICO3D

Applica un vincolo concentrico tra due sottoentità circolari di entità 3D.



Icona:

9.88.1 Metodo

Il vincolo concentrico può essere applicato tra due superfici circolari o spigoli circolari qualsiasi di un'entità 3D (superfici cilindriche (circolari o ellittiche), sferiche o coniche e relativi spigoli) o tra una sottoentità di un'entità 3D e un'entità circolare 2D.

Selezionare le due sottoentità circolari tra le quali verrà applicato il vincolo concentrico. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.88.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.89 DMVINCOLO3D

Applica vincoli geometrici e dimensionali per le entità 3D.



9.89.1 Descrizione

Applica vincoli geometrici e dimensionali tra facce, superfici o spigoli di entità 3D.



I vincoli geometrici creano una relazione specifica tra due sottoentità/entità, come il parallelismo, la perpendicolarità, la tangenza, la coincidenza, la concentricità, il fisso o il rigido.

I vincoli dimensionali vincolano il valore di una quota di un'entità o tra entità, come il raggio, l'angolo o la distanza. È anche possibile specificare i limiti inferiore e/o superiore per il valore del vincolo e, se lo si desidera, rimuoverli.

Selezionare le sottoentità tra le quali applicare un vincolo dimensionale o geometrico.

Premere il tasto Tab per selezionare la geometria oscurata.

9.89.2 Opzioni all'interno del comando

Nuovo

Permette di creare un nuovo parametro.

Fisso

Applica un vincolo fisso a un solido, a uno spigolo o a una faccia di un solido. L'opzione è equivalente al comando DMFISSO3D.

Multiplo

Seleziona più entità

Blocco

Seleziona un riferimento di blocco.

Coincidente

Applica un vincolo coincidente tra due spigoli, due facce, o uno spigolo e una faccia di due solidi diversi. L'opzione è equivalente al comando DMCOINCIDENTE3D.

Autovincolato

Crea vincoli automatici.

Globale

Selezionare sottoentità del sistema di coordinate di riferimento

PERcorso

Consente a un punto di spostarsi lungo una curva specificando i parametri della curva con un'espressione. L'opzione è equivalente al comando DMPERCORSO3D.

CONcentrico

Applica un vincolo concentrico tra due superfici cilindriche, sferiche o coniche. L'opzione è equivalente al comando DMCONCENTRICO3D.

PARallelo

Applica un vincolo di parallelismo tra due facce di un solido o di solidi diversi. L'opzione è equivalente al comando DMPARALLELO3D.

Perpendicolare

Applica un vincolo perpendicolare tra due facce di un solido o diversi solidi. L'opzione è equivalente al comando DMPERPENDICOLARE3D.

Tangente

Applica un vincolo di tangenza tra una faccia e una superficie curva di solidi diversi. L'opzione è equivalente al comando DMTANGENTE3D.



Rlgidset

Consente di definire un insieme di entità o sottoentità come corpo rigido. L'opzione è equivalente al comando DMRIGIDSET3D.

Distanza

Applica un vincolo distanza tra due sottoentità di un solido o due solidi diversi. L'opzione è equivalente al comando DMDISTANZA3D.

Raggio

Applica un vincolo raggio alle superfici cilindriche o agli spigoli circolari. L'opzione è equivalente al comando DMRAGGI3D.

Angolo

Applica un vincolo angolare tra due facce di un solido o due solidi diversi. L'opzione è equivalente al comando DMANGOLO3D.

EDita

Permette di modificare il vincolo con nome

Nodold

Specificare il vincolo in base al numero ordinato.

Abilita

Abilita/disabilita il vincolo selezionato.

cambia ARGomenti

Permette di modificare gli argomenti dei vincoli 3D.

Sostituisci argomento

Specificare l'indice dell'argomento da sostituire e la relativa sostituzione.

Escludi argomento

Specificare l'indice dell'argomento da escludere.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i vincoli GruppoRigido.

AGgiungi argomenti

Specificare la posizione in cui devono essere aggiunti i nuovi argomenti.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i vincoli GruppoRigido.

AGgiungi argomenti

Il nuovo argomento viene aggiunto alla fine dell'elenco.

Modifica argomenti

Consente di modificare l'elenco degli argomenti dei vincoli 3D selezionando le entità o scegliendo una delle opzioni.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i vincoli GruppoRigido.

Modificare le opzioni specifiche per i vincoli dimensionali:

Valore

Specifica un nuovo valore per il parametro

limite Inferiore:

Specifica un limite inferiore per il parametro.

**limite Superiore:**

Specifica un limite superiore per il parametro.

Esponi

Specifica se il vincolo dimensionale viene esposto quando il disegno viene inserito in un altro disegno.

Geometria-guidata

Specifica se il parametro è guidato dalla geometria.

Proprietà

Consente di modificare gli argomenti del parametro.

Posizionamenti

Specifica la posizione degli argomenti.

Direzioni

Specifica la nuova direzione del vincolo.

Usa come

Specifica come utilizzare l'argomento

Rinomina

Consente di rinominare un vincolo.

Elimina

Consente di eliminare un vincolo.

?

Elenca i vincoli e il relativo stato.

9.90 DMCOPIAFACCE

Copia una lavorazione da un solido 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.90.1 Descrizione

Copia un insieme di facce solide 3D che formano una funzione di protrusione o depressione, ad esempio fori, tasche, estrusioni, nervature e le relative combinazioni all'interno dello stesso solido 3D o da un solido 3D a un altro.

9.90.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona entità

Selezionare tutte le facce delle funzioni intere.

Punto base

Specificare il punto base.

Punto di inserimento

Consente di selezionare un punto di inserimento.



Ruota

Ruota le facce attorno all'asse Z dell'UCS.

Multiplo

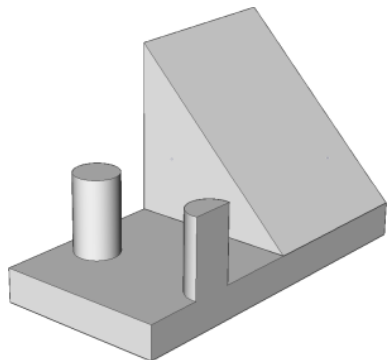
Inserire più copie di una funzionalità.

MOdalità

Passa da un'opzione di taglio all'altra.

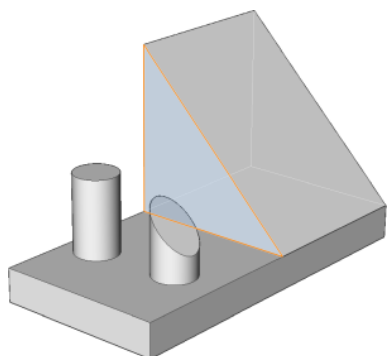
faccia di Posizionamento

Taglia la funzionalità copiata in modo che si adatti alla faccia di posizionamento.



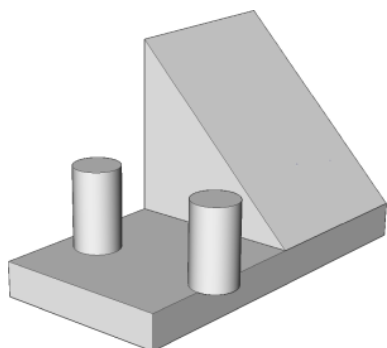
Seleziona facce

Taglia la feature copiata in modo che si adatti alla faccia selezionata.



Nessun taglio

Non taglia la feature copiata.






9.91 DMDEFORMACURVA

Deforma i solidi o le superfici 3D sostituendo i loro spigoli con determinate curve.

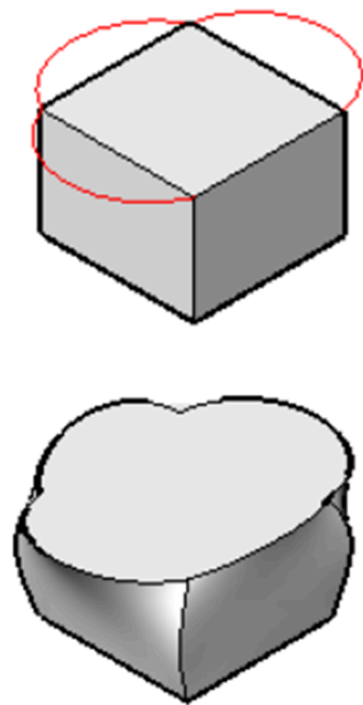
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.91.1 Descrizione

Deforma una o più facce collegate di un solido/superficie 3D sostituendo i loro spigoli con determinate curve.

Selezionare gli spigoli che verranno sostituiti con le curve di destinazione per ottenere il nuovo solido o superficie 3D.



9.91.2 Opzioni all'interno del comando

aggiungi Facce

Consente di selezionare facce aggiuntive, diverse dalle facce adiacenti agli spigoli selezionati, da deformare.

spigoli Multipli

Consente la deformazione di una catena di spigoli in una singola curva di destinazione.

9.92 DMDEFORMASPOSTA

Deforma solidi, superfici o regioni 3D spostando e/o ruotando i loro spigoli.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Icona:

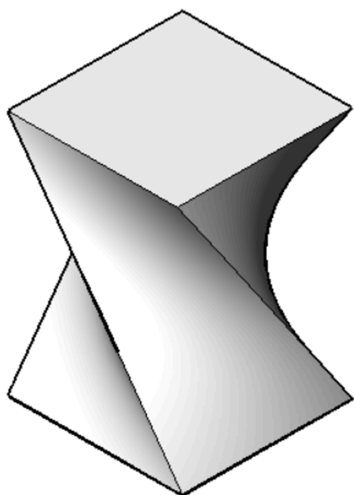
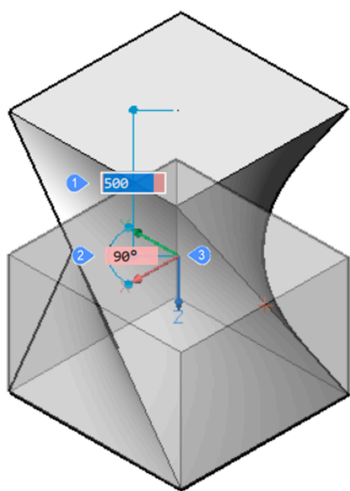
9.92.1 Descrizione

Deforma le facce connesse di un solido 3D o di una superficie spostando e/o ruotando i loro spigoli.

Per specificare la deformazione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Specificare un punto nel disegno.
- Digitare una distanza nel campo della quota dinamica.
- Premere il tasto TAB per passare dal campo della distanza (1) a quello dell'angolo (2).

Gli spigoli vengono ruotati attorno a un asse passante per il punto base (3) nella direzione di deformazione.



Dinamica (a sinistra) e risultato finale (a destra)



9.92.2 Opzioni all'interno del comando

punto Base

Permette di specificare il punto base. L'asse di deformazione passa per il punto base.

Direzione

Permette di specificare la direzione dell'asse di deformazione. È possibile scegliere di definire la direzione specificando due punti nel disegno oppure scegliere uno degli assi UCS.

Facce aggiuntive

Permette di selezionare altre facce da deformare, oltre a quelle adiacenti agli spigoli selezionati.

9.93 DMDEFORMAPUNTO

Deforma una regione, una o più facce di un solido 3D o di una superficie spostando un punto che giace su una di esse in direzione 3D arbitraria.

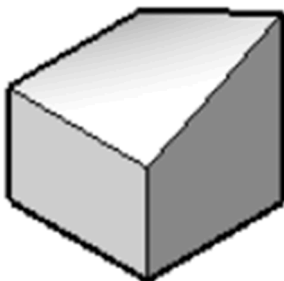
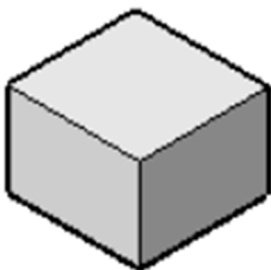
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.93.1 Descrizione

Deforma una regione, una o più facce collegate di un solido 3D o di una superficie spostando un punto che giace su una di esse in una direzione 3D arbitraria. Le facce selezionate vengono deformate nel modo più fluido possibile. La continuità iniziale tra le facce deformate (G1 – facce tangenti, o G2 – continuità di curvatura) viene mantenuta quando deformato.

Selezionare una regione o una faccia o alcune facce connesse di un solido o di una superficie 3D, quindi specificare il punto di deformazione e il valore di deformazione per deformare l'entità.





9.93.2 Opzioni all'interno del comando

cambia Parametri

Scegliere un metodo per modificare i parametri.

Alfa

Specificare la resistenza allo stiramento. È un tensore del secondo ordine che può essere descritto con tre numeri. Ogni valore deve essere 0 o un numero positivo:

- alfa U: resistenza in direzione U,
- alfa V: resistenza in direzione V,
- alpha theta: l'angolo tra le direzioni principali U e V della superficie e le direzioni delle proprietà del materiale.

Beta

Specificare la resistenza alla piegatura. Analogamente all'Alfa, Beta è definita come una tripla: beta U, beta V, beta theta. Ogni valore deve essere 0 o un numero positivo.

Gamma

Specifica la resistenza alla velocità di variazione della piegatura. Il valore deve essere 0 o un numero positivo.

Delta

Specifica la resistenza alle deviazioni dalla forma predefinita. Il valore deve essere 0 o un numero positivo.

impostare il punto di Destinazione

Le entità vengono deformate verso il punto specificato.

imposta Direzione

Le entità selezionate vengono deformate dinamicamente nella direzione specificata.

cambia punto Base

Selezionare un nuovo punto di deformazione.

9.94 DMCANCELLA

Cancella le entità dal disegno.



Icona:

Il comando DMCANCELLA è stato integrato nel comando CANCELLA.

9.95 DMDISTANZA3D

Applica un vincolo di distanza tra due entità.



Icona:



9.95.1 Descrizione

Applica un vincolo di distanza tra due sottoentità dello stesso solido o di solidi diversi, nonché tra entità, punti, cilindri e sfere WCS.

Selezionare le due entità/sottoentità a cui verrà applicato il vincolo di distanza specificando il valore della distanza. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.95.2 Opzioni all'interno del comando

Usa come

Consente l'opzione di specificare come deve essere misurata la distanza tra le facce cilindriche e sferiche. La modalità di misurazione predefinita è Asse.

COntorno

Il limite dell'argomento.

Asse

Un argomento che ha un asse; cerchio, cilindro, cono o toro.

Centrato

Un argomento che ha un punto centrale; cerchio, sfera o toro.

Vertice

Solo un vertice cono.

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

Geometria-guidata

Accetta il valore corrente e crea un vincolo geometria-guidato.

Nota: Nel pannello **Navigatore Meccanico** è possibile impostare limiti superiori e inferiori, che vengono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPOSTAe RUOTA3D.

9.96 DMESTRUDI

Crea solidi o superfici 3D estraendo entità.

Il comando DMESTRUDI è stato unificato con il comando ESTRUDI. Utilizzare invece il comando ESTRUDI.

9.97 DMRACCORDA

crea un raccordo uniforme tra le facce adiacenti che condividono uno spigolo vivo.



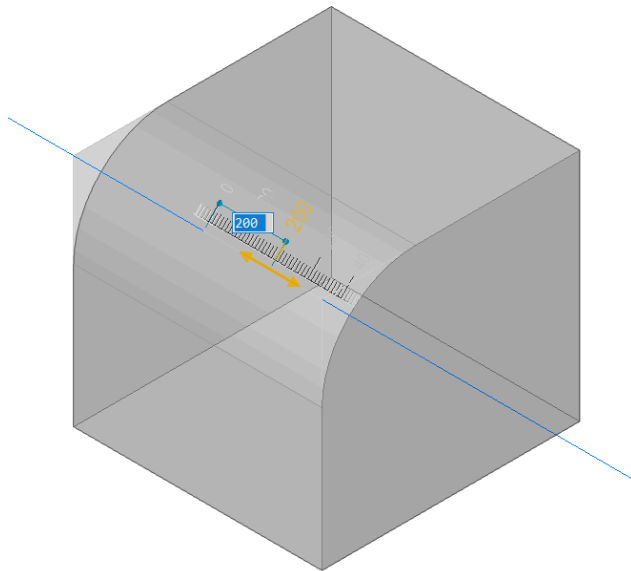
Icona: 



9.97.1 Descrizione

Crea raccordi a raggio costante o variabile tra facce adiacenti che condividono uno spigolo vivo. Dopo aver selezionato gli spigoli, è possibile scegliere di specificare un raggio costante per raccordare gli spigoli o una delle opzioni avanzate disponibili.

Il raccordo viene applicato dinamicamente e viene visualizzato il manipolatore.



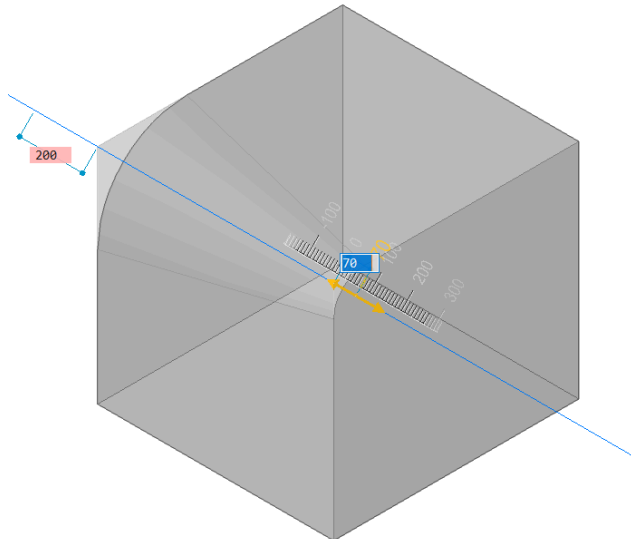
Nota: Quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON e solo per la **Modalità raggio costante** di default, le lavorazioni di raccordo vengono create e sono visibili nel pannello **Navigatore Meccanico**. La proprietà **Raggio** può essere modificata, ma verranno accettati solo valori validi.

9.97.2 Opzioni all'interno del comando

Modalità raggio variabile

Consente di creare un raccordo variabile tra facce adiacenti che condividono uno o più spigoli vivi specificando i due raggi finali.

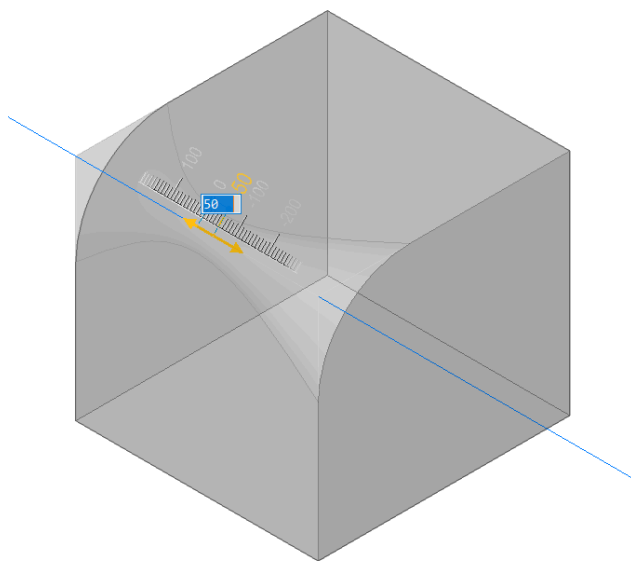
Nota: Questa opzione è disponibile solo per spigoli non ciclici connessi in modo uniforme.



modalità raggio Intermedio

Consente di inserire raggi intermedi selezionando i punti lungo gli spigoli selezionati, dopo aver specificato un raggio costante.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per gli spigoli connessi in modo uniforme.



CAncella punti

Consente di cancellare i punti dei raggi intermedi inseriti in precedenza lungo gli spigoli selezionati. Spostare il cursore sullo spigolo vicino al raggio desiderato e selezionare il punto corrispondente per eliminarlo.

9.98 DMFISSO3D

Applica un vincolo fisso all'entità 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Icona:

9.98.1 Descrizione

Applica un vincolo fisso a un solido, a uno spigolo o a una faccia di un solido.

9.98.2 Opzioni all'interno del comando

Multiplo

Permette di selezionare più entità o sottoentità come:

- Entità 3D: tutte le facce e gli spigoli del solido o della superficie 3D verranno fissati.
- Facce: le facce selezionate saranno fissate e non potranno essere spostate o ruotate.
- Spigoli: gli spigoli selezionati verranno fissati. Le facce adiacenti possono essere ruotate, ma non spostate.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.99 DMGRUPPO

Crea funzionalità di gruppo, denominate collezioni persistenti di facce e spigoli di solidi e superfici 3D.



9.99.1 Descrizione

Una funzionalità di gruppo può essere abbinata alla relativa descrizione, che può essere utilizzata per memorizzare le istruzioni di produzione o qualsiasi altra informazione con il modello. Le funzionalità di gruppo di solito sopravvivono dopo la modifica di solidi/superfici 3D e possono essere accessibili o create negli script Lisp e nelle applicazioni BRX.

9.99.2 Opzioni all'interno del comando

Nuovo

Crea un nuovo gruppo.

Modificare

Consente di modificare una funzionalità di gruppo esistente chiamandone il nome. Utilizzare Maiusc per selezionare le entità da questo gruppo di selezione.

Dissolvi

Consente di eliminare una funzionalità di gruppo esistente chiamandone il nome.

Nota: I nomi delle funzionalità di gruppo fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.

9.100 DMSPOSTA

Sposta entità o sottoentità.



Icona:



9.100.1 Descrizione

Sposta solidi, facce, spigoli o vertici di un solido o inserti utilizzando un vettore.

È possibile selezionare una o più entità. Premere Invio per interrompere la selezione. Per specificare la base e il punto finale, è possibile scegliere uno dei seguenti metodi:

- Specificare un punto cliccando con il pulsante sinistro del mouse.
- Digitare un valore nel campo dell'input dinamico.

La geometria selezionata si sposta dinamicamente.

Nota: Vengono presi in considerazione i vincoli geometrici e dimensionali tra le entità selezionate, nonché i parametri dei limiti inferiore e superiore per i vincoli dimensionali 3D. È possibile accedere e modificare i vincoli tramite il pannello **Navigatore Meccanico**.

9.101 DMPARALLELO3D

Applica un vincolo parallelo tra sottoentità di entità 3D.



Icona:

9.101.1 Metodo

Selezionare due facce di un solido o due facce di solidi o superfici diverse oppure una faccia e uno spigolo di due solidi diversi tra i quali verrà applicato il vincolo parallelo. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.101.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.102 DMPERCORSO3D

Consente a un punto di spostarsi lungo una curva specificando i parametri della curva.



Icona:

9.102.1 Metodo

Selezionare un'entità curva (polilinea, polilinea 3D, spline o elica) come traiettoria e un punto/vertice da un solido 3D e specificare il valore del parametro curva. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.



9.102.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

Geometria-guidata

Accetta il valore corrente e crea un vincolo geometria-guidato.

9.103 DMPERPENDICOLARE3D

Applica un vincolo perpendicolare tra due sottoentità di due entità 3D.



Icona:

9.103.1 Descrizione

Applica un vincolo perpendicolare tra facce o spigoli di un solido o di solidi o superfici diversi.

Selezionare le due sottoentità delle entità 3D tra le quali verrà applicato il vincolo perpendicolare. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.103.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.104 DMPREMITIRA

Aggiungere e togliere volume ai solidi spostando le facce evidenziate.



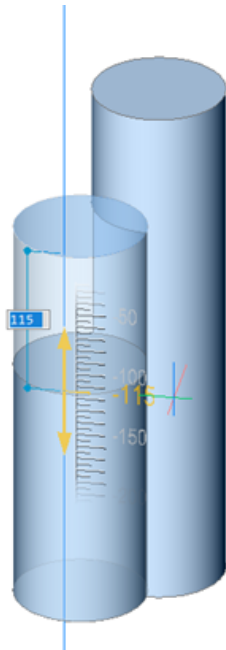
Icona:

9.104.1 Descrizione

Aggiunge volume, o rimuove volume dal solido mediante il movimento del cursore o l'inserimento diretto di una distanza. È possibile utilizzare questo comando per modificare qualsiasi faccia di un solido o di una superficie 3D. È possibile selezionare più facce o confini rilevati. Premere Invio per completare il gruppo di selezione.

Nota: Gli strati delle composizioni multiple sono selezionabili se il Seleziona Facce è impostato con la variabile di sistema SELECTIONMODES.

La geometria selezionata si sposta dinamicamente. Utilizzando il Manipolatore è possibile effettuare una delle seguenti operazioni:



- È possibile premere il tasto TAB per selezionare un'altra faccia di riferimento. Vengono riconosciute tutte le facce parallele alla faccia che si sta spingendo/tirando, iniziando con le prime. Premere e tenere premuto il tasto MAIUSC quando si preme il tasto TAB per scorrere le facce di riferimento in ordine inverso. Per selezionare una faccia di riferimento su un solido diverso, spostare il cursore su quella faccia, quindi premere il tasto TAB. La faccia selezionata viene evidenziata.
- Cliccare su un punto del modello.
- Digitare una distanza nel campo della dimensione dinamica.
- Spostare il cursore per regolare il valore nel campo della distanza dinamica. Facoltativamente, è possibile eseguire lo zoom avanti/indietro per impostare la dimensione dell'incremento di snap del righello.

9.104.2 Opzioni all'interno del comando

Abilita sottrazione

I solidi che vengono spinti/tirati vengono sottratti dagli altri solidi 3D che intersecano.

Disabilita sottrazione

I solidi che vengono spinti/tirati non vengono sottratti dagli altri solidi 3D che intersecano.

Nota: Quando la variabile di sistema `DMPUSHPULLSUBTRACT = 1`, il solido che viene spinto viene sottratto dai solidi interferenti. Premendo il tasto CTRL è consentito sovrascrivere la variabile di sistema `DMPUSHPULLSUBTRACT`.

Nota: Se l'Assistente Tasti di scelta rapida (HKA) è attivato, viene visualizzato il widget Assistente Tasti di scelta rapida, che indica se il comando è in modalità sottrazione o meno.

9.105 DMRAGGI3D

Applica un vincolo di raggio alle entità o sottoentità 3D circolari.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.105.1 Descrizione

Applica un vincolo di raggio a spigoli circolari, superfici cilindriche, sfere e tori indicando il valore del raggio o utilizzando l'opzione geometria-guidata.

9.105.2 Metodo

Selezionare una superficie cilindrica o sferica o uno spigolo circolare e specificate il valore del raggio o mantenere la geometria-guidata. Nel caso in cui si selezioni una superficie toroidale, è possibile vincolare il raggio di rotazione e/o il raggio del tubo.

Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.105.3 Opzioni all'interno del comando

Raggio di rotazione

Specificare il raggio di rotazione da vincolare.

Raggio del tubo

Specificare il raggio del tubo da vincolare.

Geometria-guidata

Accetta il valore corrente e crea un vincolo di geometria-guidata.

Nota: Il valore del vincolo viene visualizzato quando si passa sopra il widget del vincolo del raggio 3D.

Nota: Nel pannello **Navigatore Meccanico** è possibile impostare limiti superiori e inferiori, che vengono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPOSTAe RUOTA3D.

9.106 DMREPAIR

Analizza e ripara gli errori.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Il comando DMREPAIR è stato sostituito dal comando DMVERIFICA.

9.107 DMRIVOLUZIONE

Crea solidi o superfici 3D ruotando entità 2D attorno a un asse.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

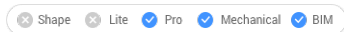


9.107.1 Descrizione

Nota: Il comando *DMRIVOLUZIONE* è stato unificato con il comando *RIVOLUZIONE*. Utilizzare invece il comando *RIVOLUZIONE*.

9.108 DMRIGIDSET3D

Consente di definire un insieme di entità o sottoentità come corpo rigido.



Icona:

9.108.1 Metodo

Selezionare un insieme di spigoli, facce o entità 3D da collegare come corpo rigido.

Tutti i membri di un gruppo rigido vengono spostati (comando *DMSPOSTA*) e ruotati (comando *DMRUOTA*) insieme, mantenendo le loro posizioni relative all'interno dello stesso.

Premere il tasto **TAB** per selezionare la geometria oscurata.

9.108.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità *WCS* come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.109 DMRUOTA

Ruota la geometria selezionata attorno a un asse.

Questo comando è deprecato. In alternativa, utilizzare il comando *RUOTA3D*.

9.110 DMSELEZIONA

Seleziona gli spigoli e le facce dei solidi o delle superfici 3D in base alle loro proprietà geometriche.



9.110.1 Descrizione

Consente di selezionare un gruppo di facce che formano una funzione geometrica, ad esempio una protrusione, una depressione, ecc. È possibile combinare diverse opzioni di questo comando, ad es.

Selezionare tutti i raccordi il cui raggio è inferiore a un determinato valore. Selezionare le facce o gli spigoli le cui caratteristiche verranno considerate come modello del gruppo di selezione.

9.110.2 Opzioni all'interno del comando

Attributo

Raggio

Seleziona facce/spigoli in base al raggio.



Area

Seleziona le facce in base all'area.

Lunghezza

Seleziona gli spigoli in base alla lunghezza.

Tipo

Seleziona le facce/spigoli in base al loro tipo geometrico.

Offset

Seleziona le facce/spigoli in base al loro valore di offset.

Escludi raccordi corti

Esclude i raccordi corti dalla selezione. Questa opzione potrebbe essere utile quando si lavora con parti di lamiera importate.

Quindi scegli tra:

da Esempio

Utilizza il valore della faccia/spigolo campione.

Valore

Digitare un valore nella Barra dei comandi.

Nota: In caso di valore diverso da zero, è possibile filtrare le entità come **Minore/Minore o Uguale/Uguale/Maggiore o Uguale/Maggiore**.

Relazione

COincidente

Seleziona facce/spigoli coincidenti.

Parallelo

Seleziona facce/spigoli paralleli.

Coassiale

Seleziona facce/spigoli coassiali.

Uniforme

Seleziona il lato uniforme di una parte.

Primitiva

Faccia

Seleziona facce

Spigolo

Seleziona gli spigoli.

Loop

Seleziona i loop dello spigolo.

Nota: La preselezione determinerà il risultato. È necessario selezionare un insieme di facce connesse. Il comando selezionerà quindi tutti gli spigoli, che descrivono il bordo del gruppo di selezione; gli spigoli interni verranno saltati. Se il risultato contiene più loop e se ne desidera solo uno, la preselezione dovrebbe contenere un insieme di facce connesse su un lato del loop di output desiderato. Se nessuno dei loop del gruppo di selezione contiene lo spigolo selezionato, l'output sarà vuoto.



spigoli Collegati

Trova uno spigolo adiacente che ha una convessità simile per un determinato spigolo di input.

Funzione

Sporgenza

Seleziona le sporgenze

Depressione

Seleziona le depressioni.

Raccordo

Seleziona i raccordi.

raccordo rete (COL)

Seleziona le reti di raccordo.

Cima

Seleziona le cime.

Cima rete

Seleziona le reti di cime.

Selezionare seme

L'insieme selezionato di facce/spigoli dovrebbe essere considerato come elemento seme per la selezione delle funzioni.

Sottogruppo

Selezionare i sottoinsiemi da considerare come elementi seme per la selezione delle funzioni.

SAlta

L'intero modello viene considerato come seme per la selezione delle funzioni.

Fine

Termina il comando.

9.111 DMSELEZIONASPIGOLI

Seleziona gli spigoli delle facce e dei solidi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.111.1 Metodo

Selezionare le facce o i solidi di cui tutti gli spigoli saranno nel gruppo di selezione.

Premere e tenere premuto il tasto CTRL, quindi cliccare sugli spigoli da rimuovere dal gruppo di selezione.

9.112 DMSEMPIFICA

Semplifica la geometria e la topologia delle entità solide 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 



9.112.1 Descrizione

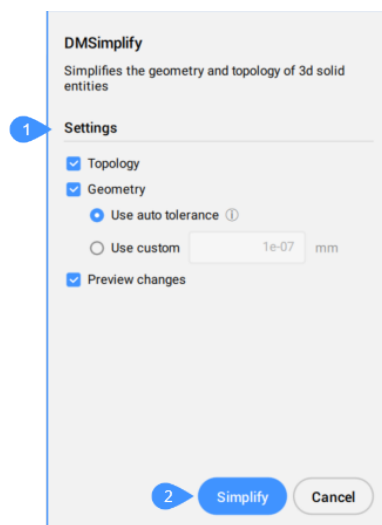
Rimuove spigoli e vertici non necessari, unisce gli spigoli delle giunzioni e sostituisce la geometria di facce e spigoli con superfici e curve analitiche, se possibile entro la tolleranza specificata dall'utente.

Nota: Si consiglia di eseguire sempre questo comando sulla geometria solida 3D importata.

9.112.2 Metodo

Il pannello di contesto del comando **DMSemplifica** viene visualizzato automaticamente durante l'esecuzione del comando.

9.112.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 impostazioni

2 Semplifica

impostazioni

Definisce ciò che questo comando prenderà in considerazione.

Topologia

Se selezionato, semplifica la topologia delle entità solide 3D.

Geometria

Se selezionato, semplifica la geometria delle entità solide 3D.

Usa tolleranza automatica

Se selezionato, l'algoritmo determina la tolleranza ottimale in base alla geometria del solido.

Nota: Questa è l'opzione predefinita, altamente consigliata.

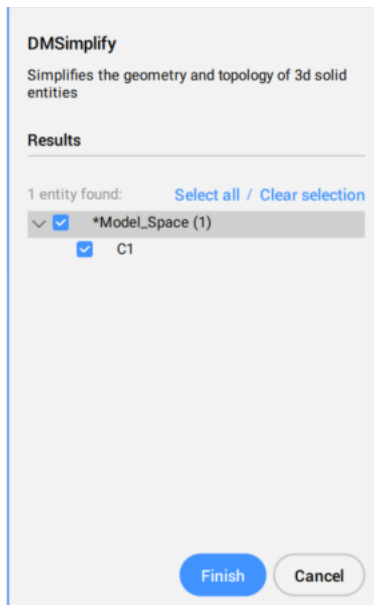
Usa personalizzata

Se selezionato, consente di impostare un valore di tolleranza.

Anteprima delle modifiche

Se questa opzione è selezionata, viene visualizzato il pannello **Risultati**.

Nota: Per impostazione predefinita, questa opzione non è selezionata.



È possibile scegliere quali entità rilevate semplificare. È possibile selezionarle una per una o tutte insieme.

Semplifica

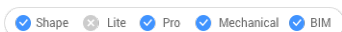
Quando il pulsante **Anteprima delle modifiche** è attivo, si apre il pannello **Risultati**, altrimenti termina il comando.

Nota: Al termine del comando, nella parte inferiore destra del disegno viene visualizzata una bolla di notifica con informazioni sul risultato. Premendo il pulsante **Maggiori dettagli** si apre il pannello **Report** per il comando.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

9.113 DMSEMPLIFICATUTTO

Semplifica la geometria in solidi, all'interno di disegni inseriti come riferimenti esterni.



9.113.1 Descrizione

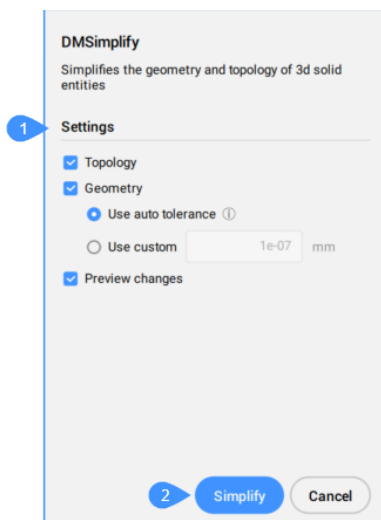
Rimuove spigoli e vertici non necessari, unisce gli spigoli delle giunzioni e sostituisce la geometria di facce e spigoli con superfici e curve analitiche, se possibile entro la tolleranza specificata dall'utente.

Nota: Si consiglia di eseguire sempre questo comando sui disegni importati con riferimenti esterni inseriti.

9.113.2 Metodo

Quando si esegue il comando DMSEMPLIFICATUTTO, viene visualizzato automaticamente il pannello di contesto del comando **DMSemplifica**.

9.113.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 impostaZioni

2 Semplifica

impostaZioni

Definisce ciò che questo comando prenderà in considerazione.

Topologia

Se selezionato, semplifica la topologia delle entità solide 3D.

Geometria

Se selezionato, semplifica la geometria delle entità solide 3D.

Usa tolleranza automatica

Se selezionato, l'algoritmo determina la tolleranza ottimale in base alla geometria del solido.

Nota: Questa è l'opzione predefinita, altamente consigliata.

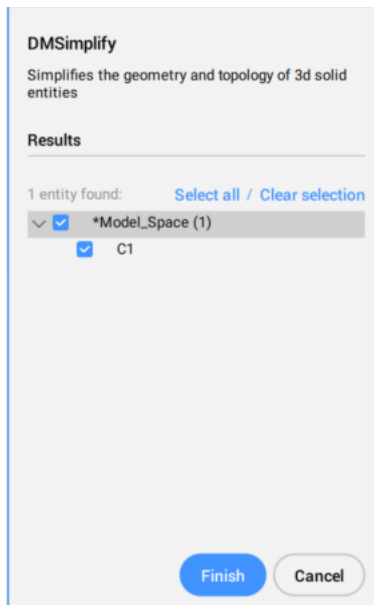
Usa personalizzata

Se selezionato, consente di impostare un valore di tolleranza.

Anteprima delle modifiche

Se questa opzione è selezionata, viene visualizzato il pannello **Risultati**.

Nota: Per impostazione predefinita, questa opzione non è selezionata.



È possibile scegliere quali entità rilevate semplificare. È possibile selezionarle una per una o tutte insieme.

Semplifica

Quando il pulsante **Anteprima delle modifiche** è attivo, si apre il pannello **Risultati**, altrimenti termina il comando.

Nota: Al termine del comando, nella parte inferiore destra del disegno viene visualizzata una bolla di notifica con informazioni sul risultato. Premendo il pulsante **Maggiori dettagli** si apre il pannello **Report** per il comando.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

9.114 DMCUCI

Converte un insieme di entità regione e superficie che delimita un'area a tenuta stagna in un solido 3D.



Icona:

9.114.1 Metodo

Selezionare le superfici da cucire e convertire in solidi o superfici 3D.

9.114.2 Opzioni all'interno del comando

Modalità

Permette di impostare la modalità di validazione manuale o automatica.

Auto

Crea solo entità solide o di superficie 3D valide senza spigoli liberi o non spiegabili.

SOLIDo

Crea entità solide 3D non valide.



SUperficie

Crea superfici non valide.

Nota: La creazione di entità solide 3D non valide potrebbe essere utile per comprendere il motivo di un errore. Il comando segnala i problemi (spigoli liberi o non-spiegabili) e li evidenzia. È possibile accettare il solido 3D non valido premendo Invio o rifiutarlo premendo Annulla.

Tolleranza

Digitare un valore o accettare **Auto**.

Nota: La modalità di convalida selezionata viene memorizzata e riutilizzata per le chiamate future del comando.

9.115 DMSTIRA

Stira uno o più solidi 3D lungo un asse.



Icona:

9.115.1 Descrizione

Consente di stirare uno o più solidi 3D lungo un asse definito da due punti. Il comando crea due superfici di intersezione perpendicolari all'asse selezionato e isola la regione dei solidi di destinazione tra tali superfici di intersezione. È quindi possibile stirare questa regione lungo la direzione dell'asse spostando il mouse o digitando una nuova lunghezza per la regione.

Nota: Se uno dei solidi è stato creato come solido di Funzioni Basate su Schizzo (la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON), viene richiesto un messaggio di avvertenza per confermare se si desidera rimuovere la feature.

9.115.2 Opzioni all'interno del comando

impostare la Continuità

Specifica il tipo di continuità da utilizzare (G0 o G1) nel punto in cui le superfici si incontrano.

Scambia lato fisso

Scambia il lato fisso.

9.116 DMTANGENTE3D

Applica un vincolo tangente tra sottoentità circolari di entità 3D.



Icona:



9.116.1 Descrizione

Applica un vincolo tangente tra una faccia e una superficie curva di entità 3D diverse o tra una superficie e un sistema di coordinate di riferimento WCS o tra una superficie e un sistema di coordinate di riferimento di un riferimento blocco. Premere il tasto TAB per selezionare la geometria oscurata.

9.116.2 Opzioni all'interno del comando

Globale

Consente di selezionare la subentità WCS come argomento.

Blocco

Consente di scegliere, come argomento, la subentità del sistema di coordinate del blocco.

9.117 DMISPESSISCI

Crea solidi 3D ispessendo le superfici, le relative facce, le facce dei solidi 3D, le regioni e le entità filo.



Icona:

9.117.1 Descrizione

Crea solidi 3D ispessendo le superfici, le relative facce, le facce dei solidi 3D, le regioni e le entità filo specificando il valore dello spessore.

Sono accettate le seguenti entità filo: linee, polilinee, cerchi, ellissi, archi, eliche, spline.

Nota: Se si ispessisce una superficie multifaccia di più facce adiacenti di un solido/superficie 3D, le facce corrispondenti rimangono adiacenti sul lato opposto dei nuovi solidi 3D. Questo differenzia il comando DMISPESSISCI dal comando DMESTRUDI.

Nota: Quando si seleziona un'entità filiforme, lungo il filo viene eseguito lo sweep di un cerchio con il raggio del valore di spessore specificato.

9.117.2 Opzioni all'interno del comando

lato Singolo

Aggiunge l'ispessimento nella direzione specificata.

Entrambi i lati

Aggiunge ispessimento in entrambe le direzioni.

9.118 DMFILETTO

Crea filettature su facce cilindriche, che vengono rappresentate in base agli standard di disegno nelle viste di disegno.



Icona:



9.118.1 Descrizione

Crea una funzionalità di filettatura nel modello rappresentata in base agli standard di disegno nelle viste di disegno o nelle viste di sezione create con i comandi VISTABASE e VISTASEZIONE.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi con 'dmfiletto'.

9.118.2 Metodo

Selezionando una faccia cilindrica e specificando i valori di passo e lunghezza, verrà creata una funzionalità di filettatura, che sarà rappresentata secondo le norme di disegno nelle viste di disegno. Con il comando AGGIORNAVISTA, le modifiche verranno applicate nelle viste di disegno.

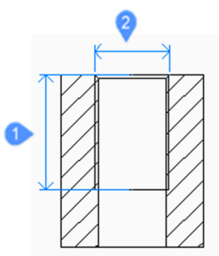
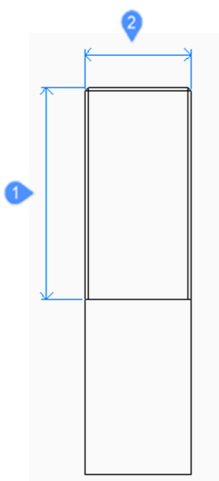
Le funzionalità di filettatura vengono visualizzate nel Navigatore Meccanico, in cui è possibile modificare i parametri di filettatura.

Thread feature	
Thread standard	M76 X 6
Pitch	6 mm
Length	100 mm
Diameter	76 mm
Chamfer	On
Chamfer value	3,25 mm
Type	Auto

Nota: Sono supportati i tipi di filettatura maschio e femmina.

Nota: Questo comando funziona solo nello Spazio Modello.

Di seguito puoi vedere il risultato dei comandi VISTABASE e VISTASEZIONE.



- 1 Lunghezza
- 2 Diametro



9.119 DM torsione

Torces una parte di un'entità attorno a un asse.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.119.1 Descrizione

Modifica solidi 3D, superfici o regioni torcendo una porzione definita da due punti attorno a un asse.

Nota: È possibile torcere per un angolo minore a 360 gradi.

9.119.2 Metodo

È possibile specificare la continuità tra la parte deformata e quella fissa delle entità. Puoi scegliere tra nitido, uniforme e intermedio.

9.119.3 Opzioni all'interno del comando

Immettere il punto iniziale dell'asse di torsione

Specificare un punto in cui inizierà la deformazione di torsione.

Immettere il punto finale dell'asse di torsione

Specificare un punto in cui terminerà la deformazione di torsione.

Specificare punto iniziale della torsione

Specificare un punto in cui inizierà la deformazione di torsione.

Angolo di torsione

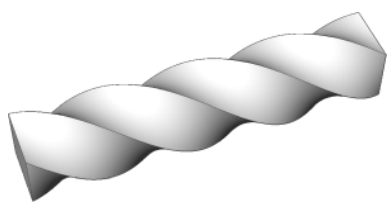
Specificare un angolo in modo dinamico o digitare un valore.

Continuità

Consente di controllare se la transizione tra la parte deformata e quella non deformata è nitida o uniforme.

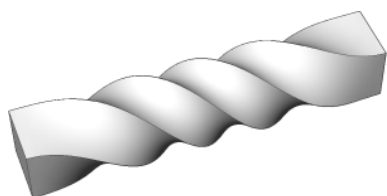
G0

Nessuna continuità.



G1

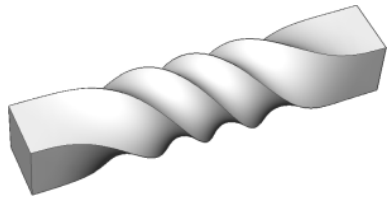
Facce tangenti.





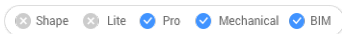
G2

Continuità di curvatura.



9.120 DMAGGIORNA

Forza l'aggiornamento dei vincoli 3D.



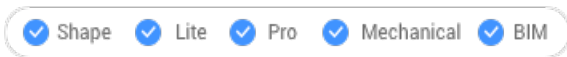
Icona:

9.120.1 Descrizione

Aggiorna tutti i vincoli 3D applicati a tutte le entità 3D esistenti nel disegno.

9.121 CUPOLA

Questo comando è obsoleto ed esiste solo per compatibilità con le versioni precedenti. Utilizzare invece il comando AI_DOME.



Icona:

9.122 ANELLO

Crea una polilinea chiusa a forma di anello.

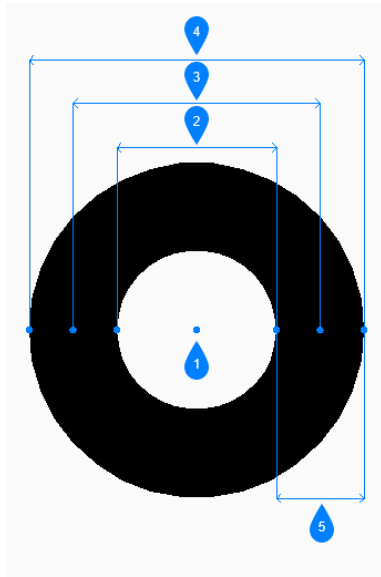


Icona:

Alias: AL

9.122.1 Descrizione

Crea una polilinea chiusa a forma di anello da una combinazione di opzioni tra cui il diametro interno, il diametro esterno, il centro e la larghezza.



- 1 Centro
- 2 Diametro interno
- 3 Diametro
- 4 Diametro esterno
- 5 Larghezza

9.122.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un anello:

- Diametro interno dell'anello
- 2 Punti
- 3 Punti
- TangenTe tangente Raggio

9.122.3 Opzioni all'interno del comando

Diametro interno dell'anello

Consente di iniziare a creare un anello specificandone il diametro interno.

Diametro esterno dell'anello

Specifica il diametro esterno dell'anello.

Centro dell'anello

Specifica il centro dell'anello in cui posizionarlo nel disegno.

È possibile continuare a posizionare anelli della stessa dimensione fino a quando non si preme il tasto **Invio** per terminare il comando.

2 Punti

Consente di iniziare a creare una ciambella specificandone la larghezza.

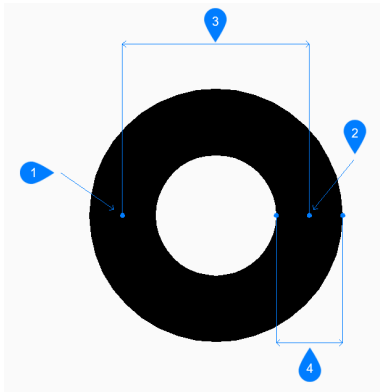
Primo punto sul diametro

Specifica un punto sul diametro.



Secondo punto sul diametro

Specifica il secondo punto sul diametro.



- 1 Punto 1
- 2 Punto 2
- 3 Diametro
- 4 Larghezza

3 Punti

Consente di iniziare a creare una ciambella specificandone la larghezza.

Primo punto sull'anello

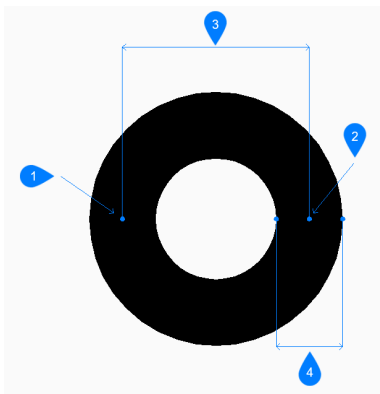
Specifica un punto sulla circonferenza di un cerchio immaginario che attraversa il centro della sua larghezza.

Secondo punto

Specifica il secondo punto sulla circonferenza del cerchio immaginario.

Terzo punto

Specifica il terzo punto sulla circonferenza del cerchio immaginario.



- 1 Punto 1
- 2 Punto 2
- 3 Punto 3
- 4 Larghezza

TangenTe tangente Raggio

Consente di iniziare a creare una ciambella selezionando un punto tangente sulla prima entità.

Specifica punto su oggetto per seconda tangente dell'anello

Consente di selezionare un punto tangente sulla seconda entità.

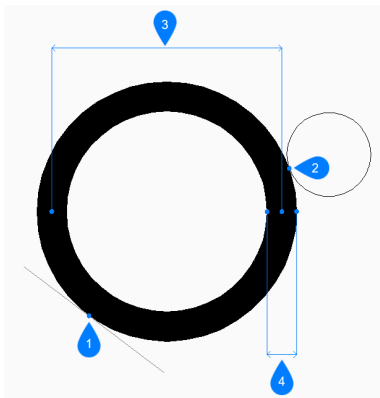
Larghezza anello

Specifica la larghezza dell'anello.

Diametro dell'anello

Consente di specificare un diametro valido per l'anello.

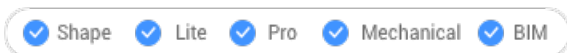
Se si specifica un diametro impossibile con le tangenti selezionate, viene richiesto di specificare nuovamente le tangenti e il diametro.



- 1 Punto tangente 1
- 2 Punto tangente 2
- 3 Diametro
- 4 Larghezza

9.123 TRASCINA

Sposta i solidi 3D.



Icona: 

9.123.1 Descrizione

Sposta i solidi 3D perpendicolarmente a una faccia selezionata trascinando tale faccia. Opzionalmente, conserva le connessioni con altri solidi.

9.123.2 Metodo

Dopo aver selezionato una o più facce piane:

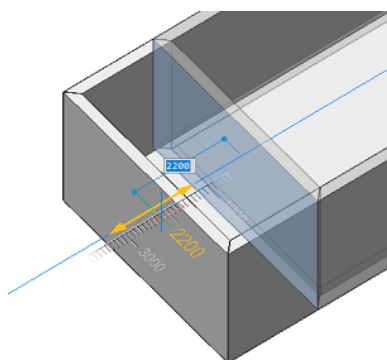
- Digitare una distanza nel campo della dimensione dinamica.

Nota: Attivare/disattivare l'input dinamico dalla barra di stato.

- Digitare un valore nella Barra dei comandi.
- Spostare il cursore per regolare il valore nel campo della distanza dinamica.

Nota: Le facce selezionate si muovono dinamicamente. Il manipolatore visualizza la distanza dalla posizione corrente della faccia selezionata nel campo di immissione dinamica.

Nota: Selezionare una faccia di riferimento diversa premendo ripetutamente il tasto TAB per scorrere tutte le facce parallele del solido. Vengono riconosciute tutte le facce parallele sotto il cursore.



9.123.3 Opzioni all'interno del comando

Disattivare la modalità connettività

La connettività non viene mantenuta.

Nota: Questa modalità è impostata come predefinita.

Nota: Premere il tasto Ctrl per attivare o disattivare la modalità di abilitazione della connettività.

Attivare la modalità connettività

La connettività viene mantenuta.

Nota: Premere il tasto Ctrl per disattivare la modalità di disabilitazione della connettività.

Opzionalmente, l'Assistente dei Tasti di Scelta Rapida può essere attivato, dalla barra di stato, per visualizzare la modalità di connettività attualmente utilizzata.

Nota: Se l'Assistente Tasti di Scelta Rapida non viene visualizzato, cliccare il pulsante destro del mouse sul pulsante di attivazione/disattivazione e verificarne la configurazione.

9.124 DRAGMODE

Controlla l'aspetto degli oggetti.



9.124.1 Descrizione

Controlla l'aspetto degli oggetti durante il trascinamento. Il comando non è più necessario e viene mantenuto solo per compatibilità.



9.124.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva DRAGMODE.

Nota: Gli oggetti trascinati vengono sempre visualizzati.

OFF

Disattiva DRAGMODE.

Nota: Gli oggetti trascinati e la linea di trascinamento non vengono mai visualizzati sullo schermo.

Auto

Attiva DRAGMODE.

Nota: Gli oggetti trascinati vengono sempre visualizzati.

9.125 RECDISEGNO

Apri il pannello **Gestore Recupero Disegno**.



9.125.1 Descrizione

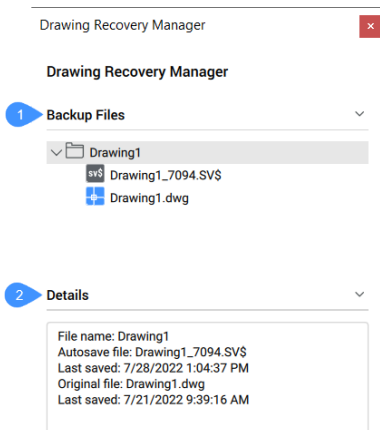
Apri il pannello **Gestore Recupero Disegno** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gestore Recupero Disegno** viene visualizzato con le stesse dimensioni e posizione che aveva prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Gestore Recupero Disegno** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello **Gestore Recupero Disegno** mostra un elenco di file di disegno che possono essere recuperati dopo un errore del programma o di sistema.

Dopo un errore del programma o del sistema, il pannello **Gestore Recupero Disegno** viene visualizzato automaticamente quando necessario e visualizza un elenco di tutti i file di disegno aperti, inclusi i file DWG, DWT e DWS. È possibile trovare un nuovo disegno non salvato nel pannello **Gestore Recupero Disegno** se è stato creato il file di salvataggio automatico corrispondente (.sv\$) durante la modifica del nuovo disegno.

Nota: È possibile disabilitare la visualizzazione del fumetto delle notifiche disattivando una delle variabili di sistema TRAYICONS e TRAYNOTIFY. In questo caso, viene visualizzata una finestra di dialogo di recupero del messaggio nella pagina Inizio.

Nota: È possibile utilizzare i comandi RECDISEGNO e NASCRECDISEGNO per mostrare/nascondere questo pannello.



1 File di Backup

2 Dettagli

9.125.2 File di Backup

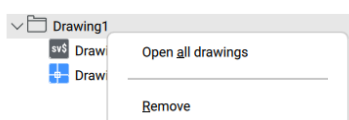
Visualizza un elenco di cartelle contenenti i file di disegno che possono essere recuperati. Per ogni disegno, è possibile scegliere tra i seguenti tipi di file, se esistono:

- NomeFileDisegno_recover.dwg
- NomeFileDisegno_a_b_nnnn.sv\$
- NomeFileDisegno.dwg
- NomeFileDisegno.bak

I disegni recuperati vengono aggiunti all'elenco **File Recenti** e rimossi dal pannello **Gestore Recupero Disegno** al successivo avvio del programma.

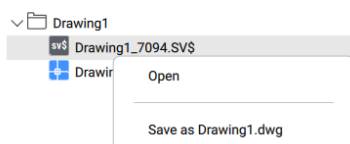
Cliccare il pulsante destro del mouse su qualsiasi elemento per visualizzare il menu contestuale e accedere a diverse azioni a seconda dell'elemento selezionato.

Cartelle:



- **Apri tutti i disegni:** apre tutti i file di quella cartella.
- **Rimuovi:** rimuove la cartella dal pannello senza recuperare i file.

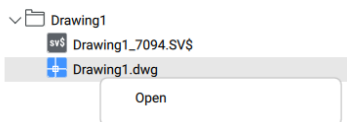
File Sv\$:



- **Apri:** apre il file.
- **Salva come .dwg:** salva il file come file dwg.



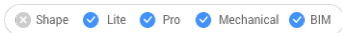
File Dwg:



- **Apri:** apre il file dwg.

9.126 NASCRECDISEGNO

Chiude il pannello di **Gestore Recupero Disegno**.

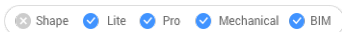


9.126.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Recupero Disegno** per nascondere dal workspace corrente. Se il pannello **Gestore Recupero Disegno** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Gestore Recupero Disegno** viene rimossa dalla pila.

9.127 ORDINEDIS

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità sovrapposte.



Icona:



Alias: OD

9.127.1 Descrizione

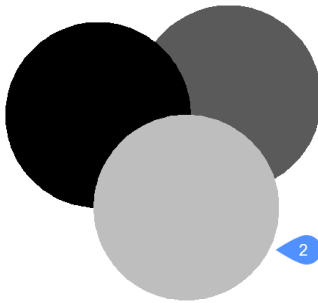
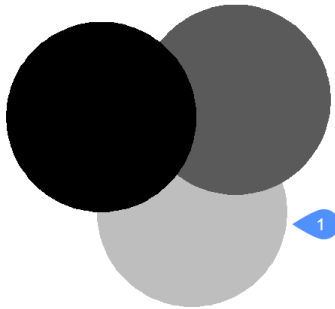
Questo comando viene utilizzato per visualizzare le entità sopra altre entità che altrimenti si sovrapporrebbero o le nasconderebbero. Questo comando è pensato per lavorare con oggetti sovrapposti. Sebbene questo comando funzioni con entità non sovrapposte, non ha alcun effetto su di esse.

Nota: I tratteggi e le entità di testo in BricsCAD hanno già dei comandi utili che ne controllano l'ordine di visualizzazione: HatchToBack posiziona tutti i tratteggi sotto tutte le altre entità, e TextToFront visualizza tutto il testo sopra tutte le entità.

9.127.2 Metodo

Questo comando offre 5 metodi per modificare l'ordine di visualizzazione delle entità sovrapposte:

- Sopra
- Sotto
- Porta davanti
- Porta dietro
- Pulisci tutti gli ordinamenti



9.127.3 Opzioni all'interno del comando

Sopra

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate sopra le altre entità; Questa opzione non le sposta necessariamente all'inizio (in primo piano) dell'ordine di visualizzazione.

Sotto

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate sotto le altre entità; Questa opzione non le sposta necessariamente nella parte inferiore (posteriore) dell'ordine di visualizzazione.

Pulisci tutti gli ordinamenti

Cancella gli ordini di visualizzazione assegnati, con le entità visualizzate come sono state create in origine.

Porta Dietro

Sposta l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate al di sotto di tutte le altre entità sovrapposte (1).

Porta Davanti

Sposta l'ordine di visualizzazione delle entità selezionate al di sopra di tutte le altre entità sovrapposte (2).

9.128 ORDINEDISCONLAYER

Apri la finestra di dialogo **Apri file lista layer**.



9.128.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Apri file lista layer** per selezionare un file LST che controlla l'ordine di visualizzazione delle entità in base ai relativi layer.



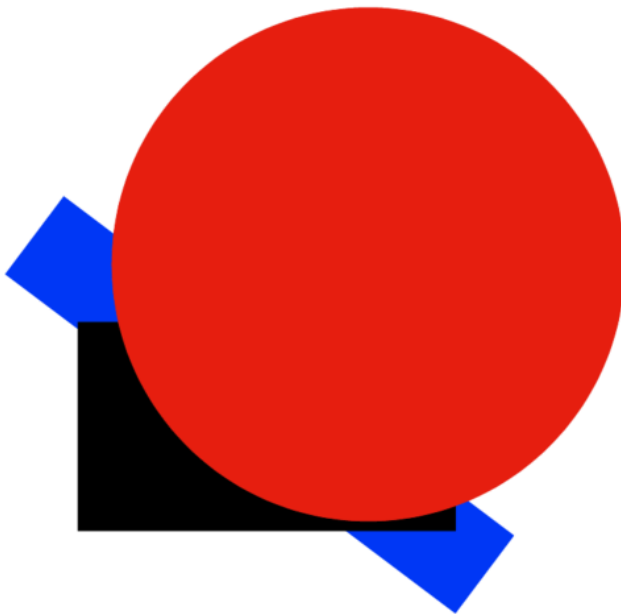
Nota: Un file LST è un file di testo che contiene un elenco di dati e può essere creato manualmente o da diversi programmi.

Per creare un file LST:

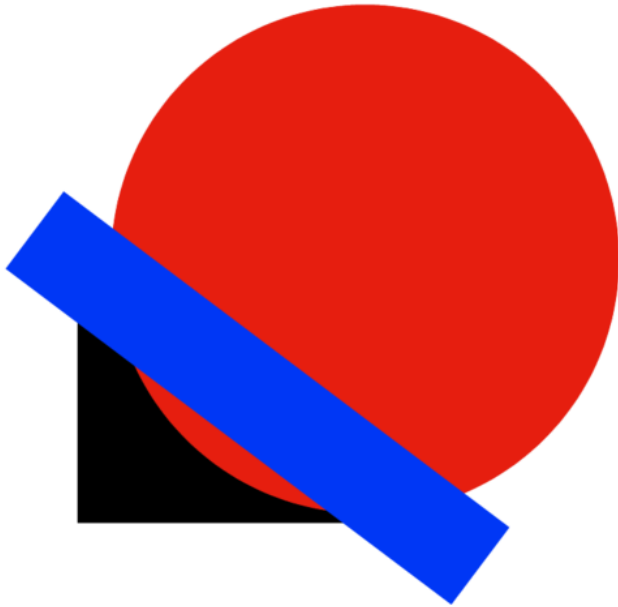
- 1 Aprire un editor di testo, ad esempio Blocco Note, e digitare i nomi dei layer desiderati nel file LST, un layer per riga. I nomi devono corrispondere ai layer del disegno che devono essere modificati, nell'ordine preferito.
- 1 **Nota:** Determina l'ordine in cui vengono disegnate le entità. Il primo layer scritto nella lista è in basso, mentre l'ultimo è in alto.
- 2 Salvare il file di testo con l'estensione LST.
- 3 Aprire BricsCAD e caricare il disegno da modificare.
- 4 Eseguire il comando ORDINEDISCONLAYER e selezionare il file LST creato per applicare le modifiche.

Esempio:

Disegna forme semplici. Ogni forma dovrebbe avere il proprio layer.



Dopo aver utilizzato il comando ORDINEDISCONLAYER con il file allegato alla fine di questo articolo, il disegno avrà il seguente aspetto:

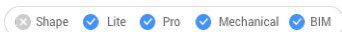


Il file LST utilizzato per apportare modifiche a questo esempio è: [Layer.lst](#)

Nota: I layer utilizzati in questo esempio sono denominati con il colore utilizzato per ciascuno di essi.

9.129 IMPOSTADIS

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni**.



Alias: DDRMODES, IDS

9.129.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** per visualizzare e modificare le variabili di sistema. La maggior parte delle variabili di sistema, ma non tutte, sono disponibili nella finestra di dialogo **Impostazioni**. È possibile modificare tutte le variabili di sistema utilizzando il comando MODIVAR.

9.130 TESTODIN

Crea un'entità di testo a riga singola.



Alias: TD

Vedere il comando TESTO.

9.131 DUMPSTATE

Scrivi informazioni sullo stato corrente della cronologia dei comandi





9.131.1 Descrizione

Il comando è una funzionalità di diagnostica che consente di scrivere nel file dumpstate_report.txt alcune informazioni sullo stato corrente della cronologia dei comandi e sulle relative strutture interne.

9.131.2 Metodo

Quando si verifica un problema con la ripetizione dell'ultimo comando, immettere DUMPSTATE nella barra dei comandi dopo l'evento imprevisto il prima possibile. Il file generato viene quindi inserito nella cartella di lavoro corrente.

Nota: Il file generato viene sovrascritto a ogni esecuzione di DUMPSTATE.

9.132 VISTAD

Cambia il punto di vista 3D in modo interattivo e attiva la modalità prospettiva (abbreviazione di "vista dinamica").



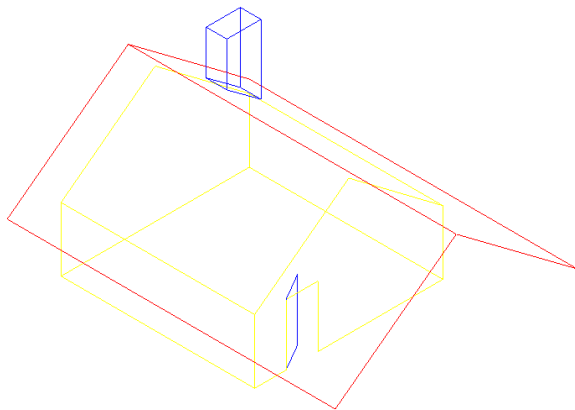
Icona: 

Alias: VD

Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE attiva o disattiva la proprietà prospettiva di una vista.

9.132.1 Metodo

Selezionare le entità o utilizzare DVIEWBLOCK per visualizzare il blocco 3D incorporato riportato di seguito.



9.132.2 Opzioni all'interno del comando

ruotare fotoCAmera

Specifica la posizione della fotocamera (occhio).

ruota OBiettivo

Specifica la posizione di destinazione (osservata).

Torsione vista

Imposta l'angolo di torsione (rotazione della vista attorno all'asse Z).



Distanza da punto di mira

Specifica la distanza tra fotocamera e obiettivo.

Nota: Questa opzione attiva la modalità prospettiva.

PUnti x y z

Specifica la posizione della fotocamera e dell'obiettivo.

Ritaglio

Imposta le distanze di ritaglio, che tagliano la parte anteriore e posteriore del modello. I piani di ritaglio anteriore e posteriore sono posizionati perpendicolarmente alla linea immaginaria tra la fotocamera e l'obiettivo.

Nota: I piani di ritaglio possono essere impostati utilizzando la barra di scorrimento.

ritaglio Fronte

Imposta il piano di ritaglio anteriore che oscura gli oggetti che si trovano tra esso e la fotocamera.

ritaglio anteriore ON

Attiva il ritaglio anteriore alla distanza di ritaglio corrente.

ritaglio anteriore OFF

Disattiva il ritaglio anteriore.

ritaglio frontale ad Occhio

Imposta il piano di ritaglio anteriore in corrispondenza della posizione della fotocamera.

Ritaglio retro

Imposta il piano di ritaglio posteriore che oscura gli oggetti dietro di esso:

ritaglio posteriore ON

Attiva il ritaglio posteriore alla distanza di ritaglio corrente

ritaglio posteriore OFF

Disattiva il ritaglio posteriore

ritaglio OFF

Rimuove i piani di ritaglio.

prospettiva OFF

Disattiva la modalità prospettiva. Utilizzare l'opzione Distanza per attivare la modalità prospettiva.

Nascondi

Rimuove le linee nascoste dal modello.

PAn

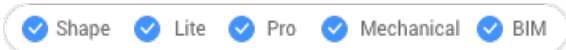
Esegue in modo interattivo una pan del disegno.

Zoom

Esegue lo zoom avanti e indietro in modo interattivo (immettere un numero per modificare il livello di zoom).

9.133 DWFOUT

Salva il disegno in formato DWF e in altri formati.



9.133.1 Descrizione

Salva il disegno in formato DWF e in altri formati. DWFOUT è un alias per il comando ESPORTA.

Nota: I file DWF possono essere visualizzati con il software DesignReview, disponibile gratuitamente presso www.autodesk.com/designreview.

9.134 DWGCODEPAGE

Modifica il codice lingua per il testo nei disegni.

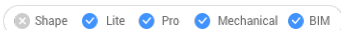


9.134.1 Descrizione

Il testo nei computer è definito dal sistema Unicode, che determina l'alfabeto utilizzato per visualizzare il testo, ad esempio l'inglese o il turco. DWGCODEPAGE modifica il numero di codice che specifica l'alfabeto. Questo comando non influisce sulla lingua visualizzata dall'interfaccia utente.

9.135 COMPARADWG

Confronta un disegno selezionato con il disegno corrente.



Icona:

9.135.1 Descrizione

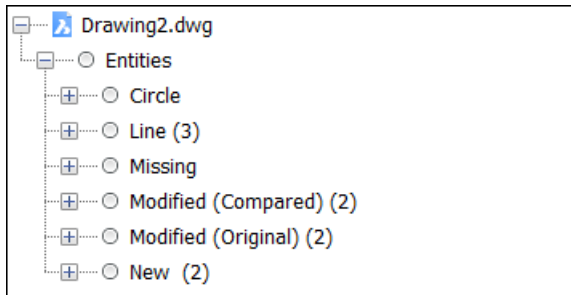
Apri il pannello **Confronta Disegno** per confrontare un disegno selezionato con il disegno corrente, mostrando le differenze.

Quando il programma rileva delle differenze, le entità vengono visualizzate nei seguenti colori:

- Verde (impostato dalla variabile di sistema CMPCLRNEW): entità aggiunte.
- Rosso (impostato dalla variabile di sistema CMPCLRMISS): entità rimosse.
- Grigio (impostato dalla variabile di sistema CMPCLRMOD1): entità modificate nel disegno originale.
- Giallo (impostato dalla variabile di sistema CMPCLRMOD2): entità modificate nel disegno di confronto.

Nota: Queste variabili di sistema che definiscono i colori possono anche essere impostate nella finestra di dialogo **Impostazioni** o cliccando sull'anteprima del colore nel pannello **Confronta Disegno** (sotto **Legenda**).

È possibile visualizzare un elenco di differenze anche nel pannello **Struttura**. Aprirlo con il comando PANNELLOSTRUTTURA e assicurarsi che sia caricato il file di configurazione CST predefinito. Espandere il nodo **Confronto** nel pannello **Struttura**.



Nota: Il comando FINECOMPARA consente di scaricare il disegno di confronto.

9.135.2 Opzioni all'interno del comando

Selezione

Apri la finestra di dialogo **Selezionare il file da confrontare con** la quale consente di selezionare un disegno con cui confrontare il disegno corrente.

Limite

Imposta il limite per il numero di entità da confrontare nel disegno.

9.136 CHIUDICOMPARADWG

Chiude il pannello **Confronta Disegno**.



9.136.1 Descrizione

Chiude il pannello **Confronta Disegni** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Confronta Disegno** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Confronta Disegno** viene rimossa dalla pila.

9.137 APRICOMPARADWG

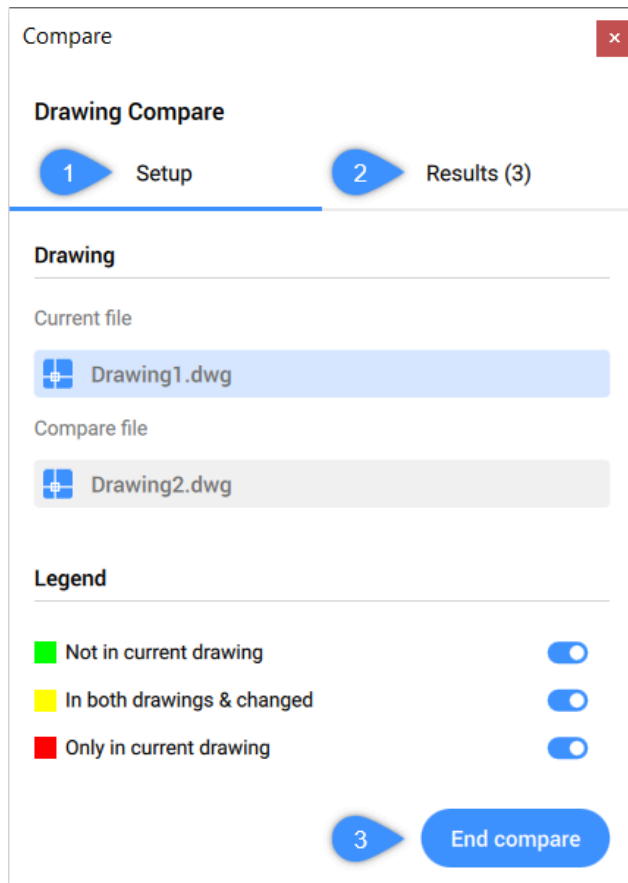
Apri il pannello **Confronta Disegno**.



9.137.1 Descrizione

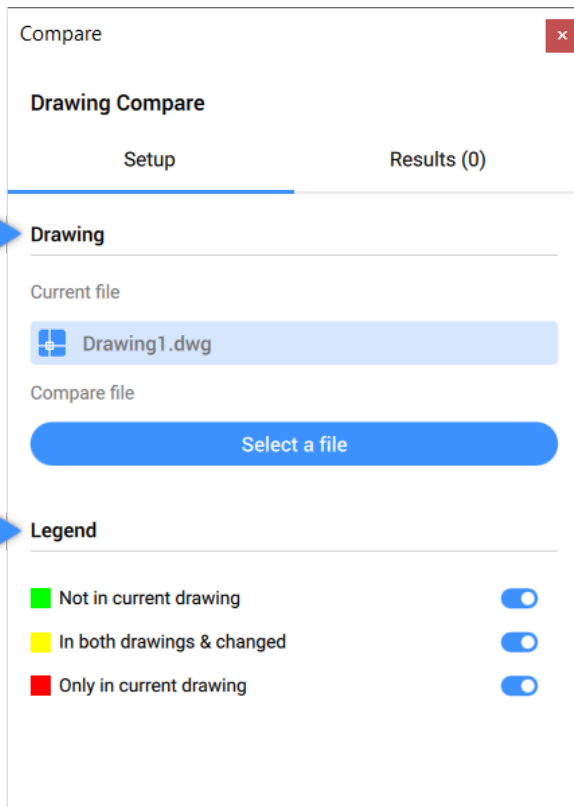
Apri il pannello **Confronta Disegno** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Confronta Disegno** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione in cui si trovava prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Confronta Disegno** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello **Confronta** consente di confrontare il disegno corrente con un disegno selezionato.



- 1 Setup
- 2 Risultati
- 3 Fine confronto

9.137.2 Setup



4. Disegno

5. Legenda

Disegno

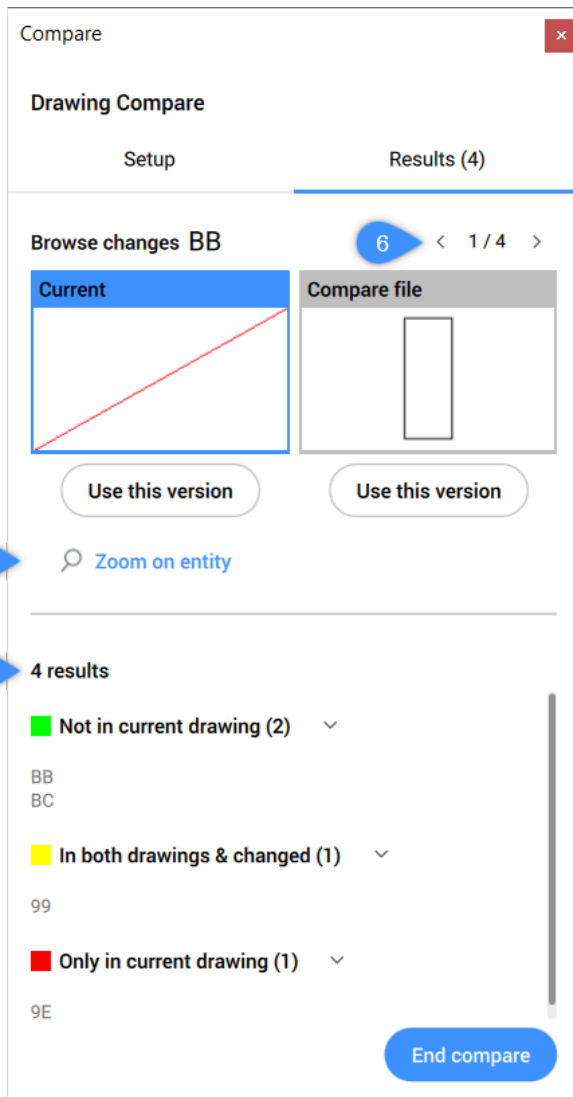
Visualizza il nome del file corrente e il file selezionato con cui confrontare il file corrente. Se non è ancora stato selezionato alcun file di confronto, cliccare sul pulsante **Selezionare un file**. La finestra di dialogo **Scegliere un file con cui effettuare il confronto** si apre per consentire di selezionare un file.

Legenda

Visualizza i colori in cui le entità vengono visualizzate quando il programma trova delle differenze. E' possibile attivare o disattivare le diverse categorie per determinare se le entità corrispondenti devono essere visualizzate o meno.

Nota: È possibile cliccare sui colori per aprire la finestra di dialogo **Colore** in cui è possibile scegliere un altro colore per la categoria selezionata.

9.137.3 Risultati



6. Sfoglia le modifiche

7. Zoom sull'entità

8. Elenco dei risultati

Naviga tra le differenze

Consente di navigare tra le differenze che si trovano tra i due disegni. Viene visualizzata un'anteprima delle entità.

- Cliccare sulle frecce per scorrere le differenze.
- Cliccare su **Usa questa versione** per selezionare da quale disegno si vuole mantenere l'entità

Zoom sull'entità

Esegue lo zoom sull'entità visualizzata nell'anteprima

Risultati

Visualizza i gestori delle entità differenti dal disegno di confronto.

- Non nel disegno corrente: le entità esistono solo nel disegno di confronto
- Modificato in entrambi i disegni: le entità esistono in entrambi i disegni, ma sono state modificate



- Solo nel disegno corrente: le entità esistono solo nel disegno corrente

9.137.4 Fine confronto

Termina il confronto e scarica il file di confronto.

9.138 -SALUTEDWG

Combina la funzionalità di più comandi BricsCAD autonomi che consentono di migliorare le dimensioni e la precisione complessive del disegno da barra dei comandi.



9.138.1 Metodo

Esegue una delle routine esistenti.

Nota: Premere un carattere qualsiasi per elencare le routine disponibili.

Le routine predefinite sono:

Pulizia 2D

Esegue le seguenti attività:

Pulisci

Controlla e rimuove vari tipi di elementi inutilizzati dal disegno. È possibile decidere i tipi di oggetti da includere nel controllo. È possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando ELIMINA.

Verifica

Analizza l'integrità del disegno corrente e corregge gli errori. E' possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando VERIFICA.

EliminaDuplicati - blocchi duplicati

Controlla le definizioni di blocco con contenuti identici e (facoltativamente) rimuove i duplicati, in base alle preferenze dell'utente. E' possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando ELIMINADUPLICATI con l'opzione **Combina definizioni di blocco duplicate**.

Blockify - abbina i blocchi esistenti

Verifica la geometria corrispondente alle definizioni dei blocchi esistenti e la sostituisce con i riferimenti dei blocchi, riducendo le dimensioni e i tempi di caricamento dei file, in base alle preferenze dell'utente. E' possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando BLOCKIFY con l'opzione **Corrispondenza blocchi esistenti**.

Pulizia 3D

Esegue le seguenti attività, già descritte:

- **Pulisci**
- **EliminaDuplicati - blocchi duplicati**
- **Blockify - abbina i blocchi esistenti**

E le seguenti attività aggiuntive:

DmVerifica

Analizza e risolve automaticamente i problemi della geometria 3D, in base alle preferenze dell'utente. E' possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando DMVERIFICA.



Blockify - solidi uguali

Sostituisce i solidi uguali con riferimenti a blocchi per aggiungere struttura al disegno e ridurre le dimensioni del file e i tempi di caricamento, in base alle preferenze dell'utente. E' possibile eseguire questo controllo manualmente utilizzando il comando BLOCKIFY con l'opzione **Solidi Uguali**.

Pulisci database

Esegue le seguenti attività, già descritte:

- **Pulisci**
- **EliminaDuplicati - blocchi duplicati**

Correggere gli errori

Esegue le seguenti attività, già descritte:

- **Verifica**
- **DmVerifica**

9.139 SALUTEDWG

Combina la funzionalità di più comandi BricsCAD autonomi che consentono di migliorare le dimensioni e la precisione complessive del disegno.



Icona:

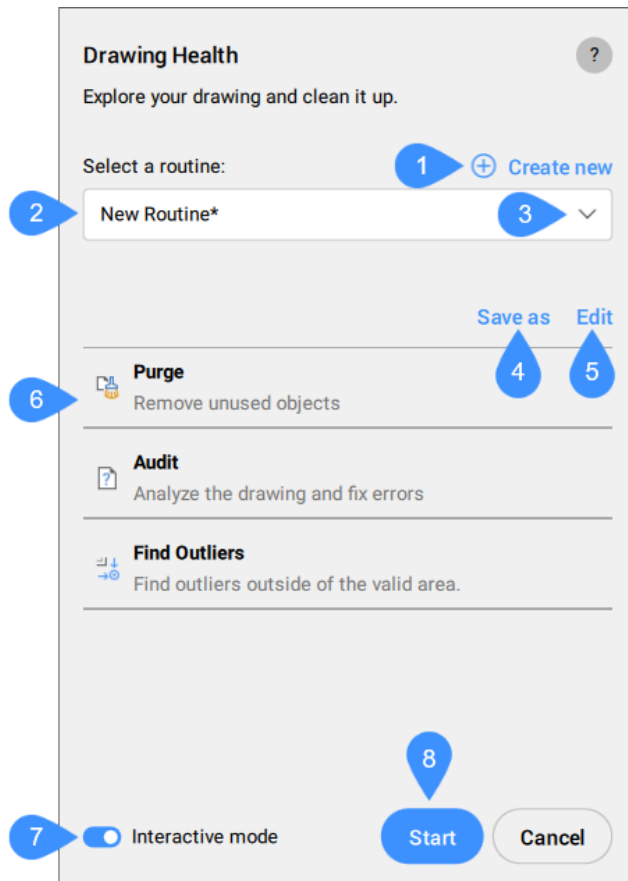
9.139.1 Descrizione

Combina la potenza di più comandi (ELIMINA, VERIFICA, TROVAENTITAESTERNE, SOLIDIFICA, SEMPLIFICA, ELIMINADUPLICATI, BLOCKIFY, OTTIMIZZA, RILEVASERIE) in un'unica posizione. Riduce la dimensione del disegno, rimuove stili, entità e layer inutilizzati e migliora la qualità del disegno.

È possibile eseguire il comando SALUTEDWG in **Modalità interattiva**.

Quando si esegue il comando per la prima volta, viene visualizzata una finestra di dialogo di esercitazione che illustra il comando SALUTEDWG in due passaggi.

Il comando SALUTEDWG apre il pannello Contesto Comandi **Salute del Disegno**:



- 1 Crea nuovo
- 2 Seleziona una routine
- 3 Elenco a discesa
- 4 Salva come
- 5 Edita
- 6 Elenco delle attività incluse nella routine
- 7 Modalità interattiva
- 8 Inizio

9.139.2 Crea nuovo

Apri la finestra di dialogo **Crea Routine** che consente di aggiungere una nuova routine. Vedere l'articolo correlato **finestra di dialogo Crea Routine**.

9.139.3 Seleziona una routine

Consente di selezionare una routine dall'elenco a discesa.

9.139.4 Elenco a discesa

Elenca tutte le routine disponibili, predefinite e personalizzate.



Le routine predefinite sono:

Correggere gli errori

Analizza e ripara le entità 2D e 3D nel tuo disegno.

Riduzione delle dimensioni del disegno

Riduce le dimensioni del disegno (se applicabile) rimuovendo gli oggetti inutilizzati, la geometria sovrapposta duplicata e le definizioni di blocco con contenuti identici. Le proprietà da includere o filtrare possono essere selezionate in ogni attività.

Ripara importazioni 3D

Pulizia e riparazione di modelli 3D importati da programmi non DWG. Questa routine risolve problemi quali errori di geometria, conversioni di mesh in solidi e semplificazione dei solidi 3D dopo la conversione. La routine può migliorare le prestazioni e ridurre le dimensioni dei file di grandi dimensioni con solidi 3D importati.

Cliccare sul pulsante **Gestisci routine...** per aprire la finestra di dialogo **Gestisci Routine**. Vedere l'articolo correlato **finestra di dialogo Gestisci Routine**.

9.139.5 Salva come

Apri la finestra di dialogo **Salva Routine** per salvare la routine personalizzata con il nome desiderato.

Nota: Il pulsante **Salva con Nome** viene visualizzato solo dopo l'esecuzione di una routine non salvata tramite il pulsante **Avvia** nella finestra di dialogo **Crea routine /Modifica Routine**. Vedere gli articoli correlati.

9.139.6 Edita

Apri la finestra di dialogo **Modifica Routine** in cui è possibile modificare la routine selezionata. Vedere l'articolo correlato **finestra di dialogo Modifica Routine**.

9.139.7 Elenco delle attività incluse nella routine

Elenca tutte le attività che verranno eseguite con la routine selezionata.

9.139.8 Modalità interattiva

Passa ai controlli manuali e alla messa a punto. Per ogni attività di routine, si aprirà un pannello contenente le stesse opzioni dei comandi corrispondenti, in cui è possibile ottimizzare la correzione del disegno.

9.139.9 Inizio

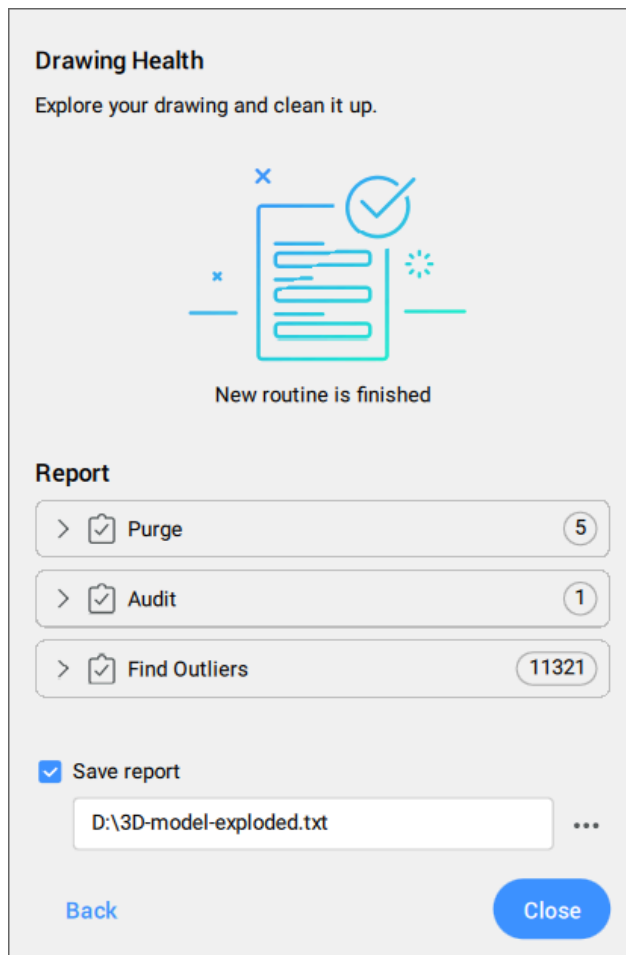
Esegue la routine.

Se il pulsante **Modalità interattiva** è attivo, si apre un pannello per ogni attività di routine. Scegliere le proprie impostazioni e premere il pulsante **Seguente** per aprire il successivo pannello delle attività.

Nota: Le attività SALUTEDWG e i comandi autonomi corrispondenti supportano la funzionalità di zoom, ove applicabile. "Applicabile" qui significa che l'attività ha qualcosa su cui eseguire lo zoom (ad esempio, elimina non lo permette). Lo zoom è disponibile facendo doppio clic su un elemento o cliccando il pulsante destro del mouse su di esso e selezionando l'opzione **Zoom**. In quest'ultimo caso, l'applicazione ingrandirà tutti gli oggetti selezionati, se applicabile.

Nota: Per l'attività **EliminaDuplicati - blocchi duplicati**, quando l'operazione EliminaDuplicati tocca più entità, è possibile applicare le modifiche solo all'intero gruppo.

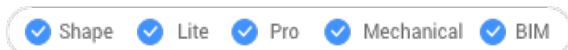
Dopo l'ultima attività, viene aperto il **Rapport** sulla correzione del disegno, in cui vengono visualizzati tutti gli elementi rilevati e puliti.



Nota: Selezionare la casella di controllo **Salva rapporto** per salvare il report in un file TXT.

9.140 PROPDIS

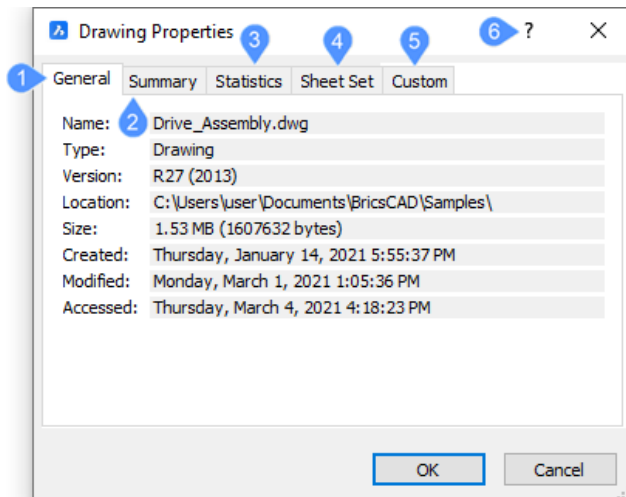
Aprire la finestra di dialogo **Proprietà Disegno**.



9.140.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Proprietà Disegno**.

La finestra di dialogo **Proprietà Disegno** consente di visualizzare e modificare informazioni generali sul disegno e sulle proprietà definite dall'utente.



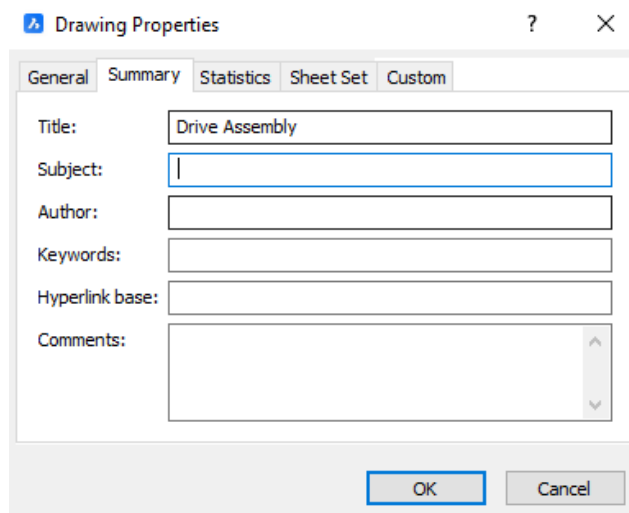
- 1 Generale
- 2 Sommario
- 3 Statistiche
- 4 Gruppo di Fogli
- 5 Personalizzato
- 6 Riferimento Comandi

9.140.2 Generale

Visualizza le proprietà generali del disegno, ad esempio data e ora di creazione.

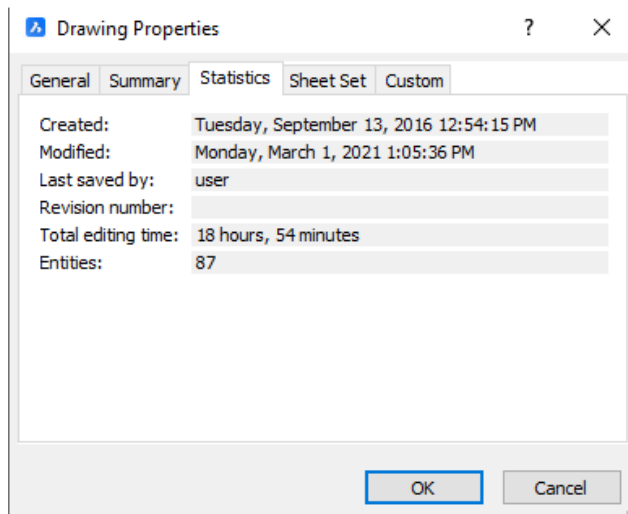
9.140.3 Sommario

Consente di definire le proprietà riepilogative del disegno, ad esempio titolo e parole chiave. Questi dati possono essere cercati da EDMS (software per il data management) per trovare disegni in grandi collezioni.



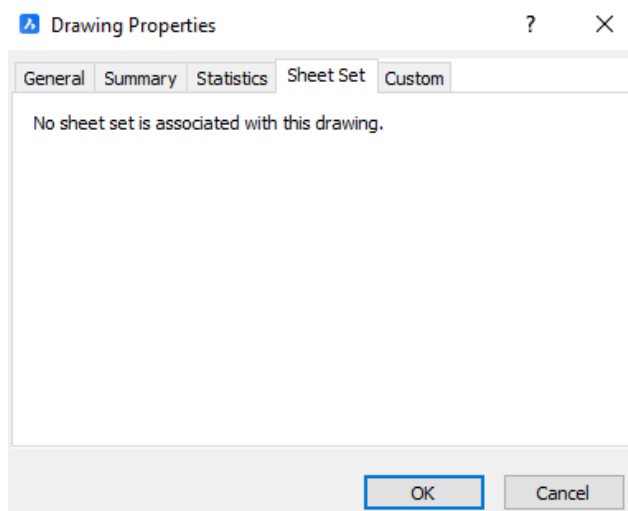
9.140.4 Statistiche

Visualizza informazioni statistiche sul disegno, ad esempio il tempo di creazione e modifica.



9.140.5 Gruppo di Fogli

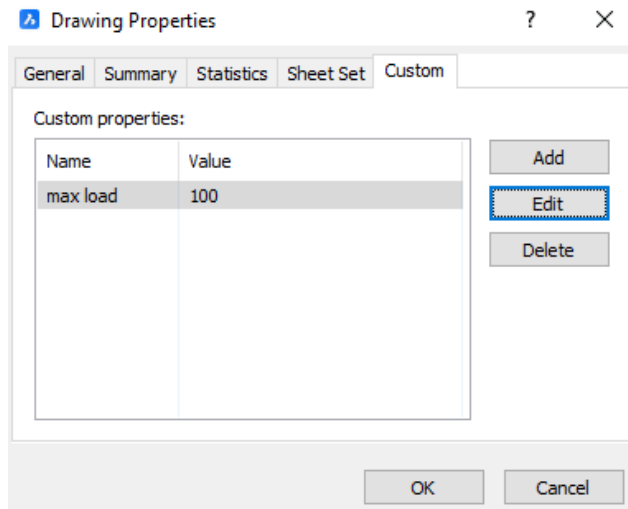
Visualizza i dati del gruppo di fogli quando il disegno è associato a un gruppo di fogli.



9.140.6 Personalizzato

Visualizza le proprietà personalizzate del disegno. Cliccare sul pulsante **Aggiung** per aggiungere una nuova proprietà o sul pulsante **Modifica** per modificare una proprietà.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà Personalizzata** cliccando sui pulsanti **Aggiungi** e **Modifica**.

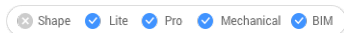


9.140.7 Riferimento Comandi

Aprire l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando PROPDIS.

9.141 DXFIN

Aprire la finestra di dialogo **Carica file DXF**.

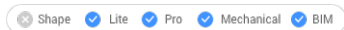


9.141.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Carica file DXF** per selezionare un file DXF da importare nel disegno corrente.

9.142 DXFOUT

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona file DXF**.



Alias: DX

9.142.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona file DXF** per salvare i dati del disegno corrente in un file DXF.

9.142.2 Opzioni all'interno del comando

Inserire posizioni decimali della precisione (0-16)

Specifica la precisione dei numeri reali nel file DXF. Alcune macchine CNC (controllo numerico computerizzato) richiedono 4 cifre decimali nei file DXF.

Entità

Specifica le entità da esportare. Se non specificato, tutte le entità vengono esportate.

Binario

Specifica il formato binario per il file DXF. Se non specificato, il file DXF viene esportato in formato ASCII (testo).



Versione

Specifica il numero di versione DXF. Se non specificato, il file DXF viene esportato nella versione più recente. L'esportazione in una versione precedente può causare la perdita di alcune entità o proprietà.



10. E

10.1 MODIFATTBL

Modifica gli attributi contenuti in un singolo blocco.

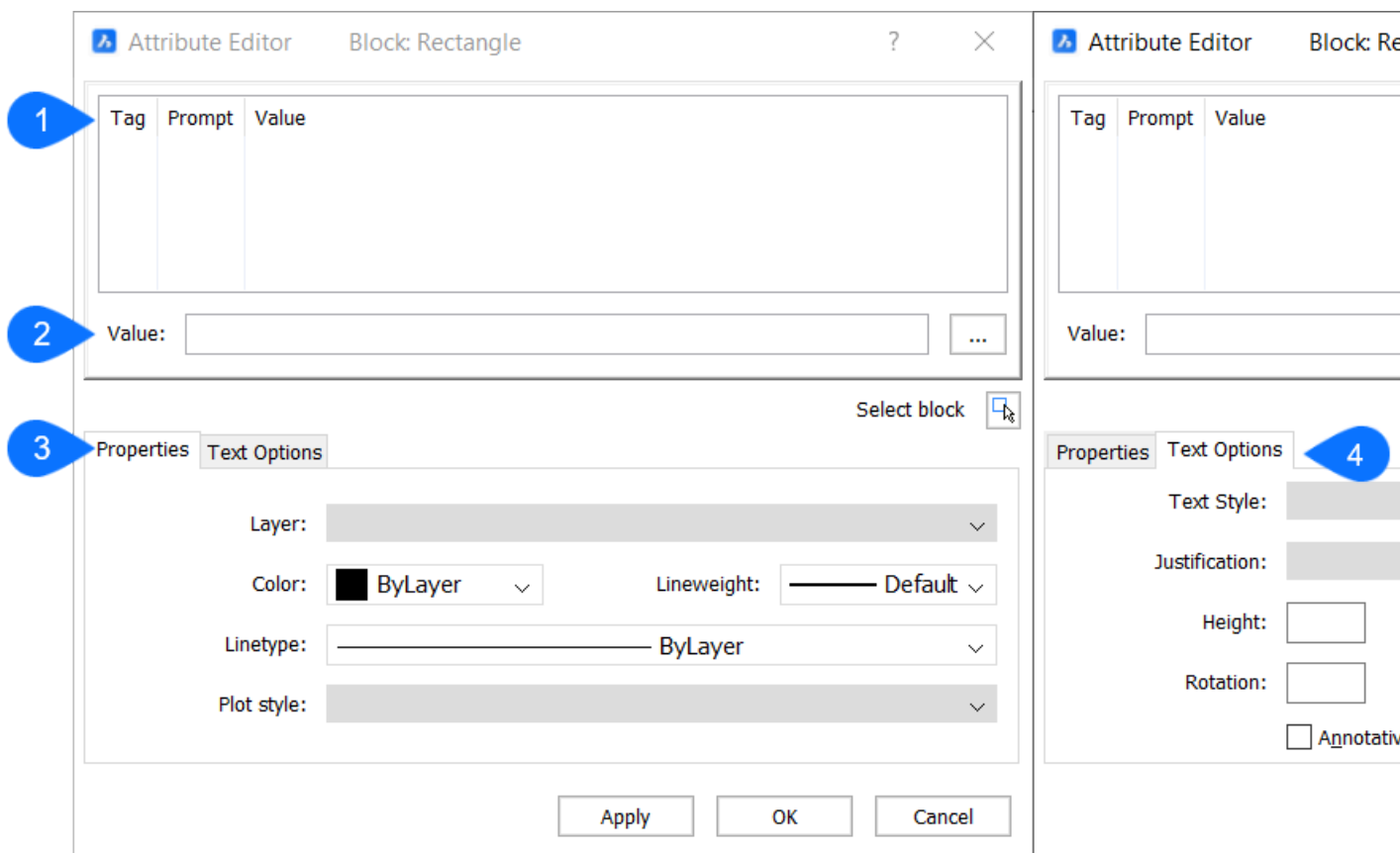
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: MATT

10.1.1 Descrizione

Modifica i valori e la maggior parte delle proprietà di tutti gli attributi contenuti in un unico blocco, tramite la finestra di dialogo **Editor Attributi**.



- 1 Lista attributi
- 2 Valore
- 3 Properties (Proprietà)
- 4 Opzioni testo



10.1.2 Lista attributi

Visualizza una panoramica di tutti gli attributi utilizzati nel blocco.

10.1.3 Valore

Visualizza l'attributo attualmente selezionato dall'elenco. È possibile digitare un nuovo valore.

10.1.4 Properties (Proprietà)

Specifica le proprietà dell'attributo selezionato.

Layer

Specifica il layer dell'attributo selezionato.

Colore

Specifica il colore dell'attributo selezionato.

Tipolinea

Specifica il tipolinea dell'attributo selezionato.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa dell'attributo selezionato.

10.1.5 Opzioni testo

Stile di testo

Specifica il font del testo dell'attributo selezionato.

Giustificazione

Specifica l'allineamento del testo dell'attributo selezionato.

Capovolto

Se selezionato, il testo viene visualizzato capovolto.

Indietro

Se selezionato, il testo viene visualizzato al contrario.

Altezza

Specifica l'altezza del testo dell'attributo selezionato.

Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione del testo dell'attributo selezionato.

Fattore Larghezza

Specifica la larghezza del testo dell'attributo selezionato.

Angolo obliquo

Specifica l'angolo obliquo del testo dell'attributo selezionato.

10.2 SUPCOON

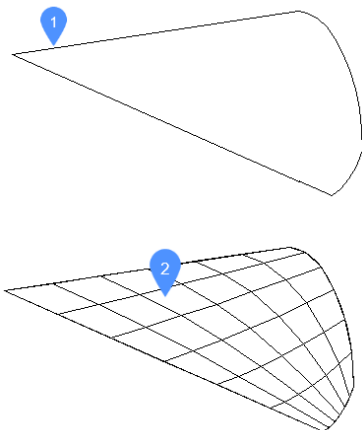
Crea una mesh poligonale 3D tra quattro entità lineari.



Icona:

10.2.1 Metodo

Creare una superficie di spigolo (2) selezionando ciascuna delle quattro entità lineari connesse (1).



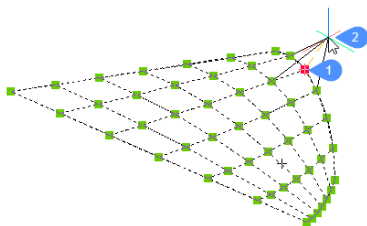
Le quattro entità devono essere:

- Lineari: entità aperte, come linee, archi, spline aperte e polilinee aperte.
- Collegate: si toccano o si sovrappongono, in modo da formare un'area chiusa.

10.2.2 Modifica mediante grip

Le mesh di spigoli possono essere modificate direttamente tramite i grip:

Trascinare un grip (1) per stirare (2) le facce adiacenti.



10.3 EDITEDATA

Modifica i dati estesi dell'entità.



Icona:

10.3.1 Metodo

Selezionare un'entità per visualizzare la finestra di dialogo **Crea o modifica Dati Entità**.

10.4 EDITTIME (Express Tools)

Tiene traccia della durata di modifica attiva di un disegno.





10.4.1 Metodo

È possibile attivare e disattivare il timer o ripristinarlo. La temporizzazione viene sospesa dopo un determinato periodo di inattività.

10.4.2 Opzioni all'interno del comando

Ripristina

Consente di azzerare il timer. La temporizzazione viene riavviata automaticamente se il timer è in esecuzione.

Timeout

Consente di specificare il periodo di inattività, in minuti. Il timer sospende automaticamente la temporizzazione allo scadere del periodo di timeout.

On

Consente di avviare o riprendere il timer.

OFF

Consente di arrestare il timer.

10.5 ELEV

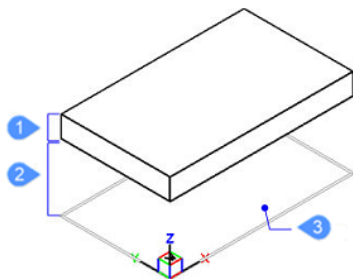
Modifica l'elevazione e lo spessore degli oggetti selezionati.



Icona:

10.5.1 Descrizione

Modifica l'elevazione (misurata dal piano x,y nella direzione z) e lo spessore (misurato dall'elevazione) delle entità selezionate.



- 1 Altezza
- 2 Elevazione
- 3 piano x,y

10.5.2 Opzioni all'interno del comando

Nuova elevazione corrente

Specifica l'elevazione al di sopra o al di sotto del piano x,y. Per un'elevazione negativa, è possibile immettere un valore negativo.



Nota: L'elevazione viene riportata sulla barra di stato come coordinata z.

Nuovo spessore corrente

Specifica lo spessore. Immettere un valore negativo per lo spessore disegnato verso il basso.

Nota: Lo spessore inizia in corrispondenza dell'elevazione.

Nota: Lo spessore è la distanza di estrusione, in direzione z, di entità non 3D, quali: punti, linee, polilinee, archi e cerchi. Quando lo spessore non è 0:

- I punti diventano linee verticali.
- Le linee e le polilinee aperte diventano piani verticali.
- Gli archi diventano superfici curve.
- I cerchi diventano cilindri aperti.
- Le polilinee chiuse diventano tubi aperti.

10.6 ELLISSE

Crea un'ellisse o un arco ellittico.

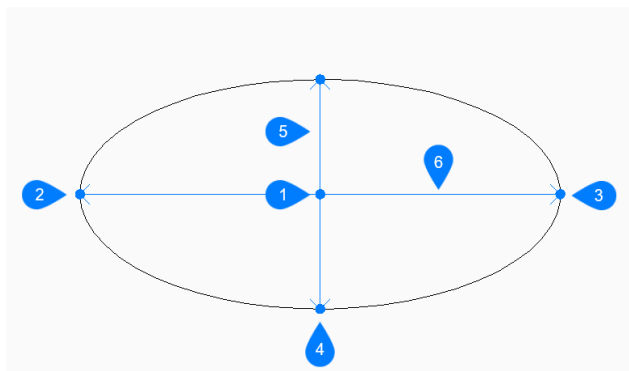


Icona: 

Alias: EL

10.6.1 Descrizione

Creare un'ellisse o un arco ellittico da una combinazione di opzioni, tra cui il centro, i punti finali dell'asse, il raggio dell'asse, l'angolo di rotazione e l'angolo incluso.



- 1 Centro
- 2 Prima estremità dell'asse dell'ellisse
- 3 Secondo termine dell'asse dell'ellisse
- 4 Estremità dell'altro asse
- 5 Asse maggiore
- 6 Asse minore



10.6.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un'ellisse:

- Prima estremità dell'asse dell'ellisse
- Arco
- Centro

Se la variabile di sistema PELLIPSE è impostata su 1, l'opzione **Arco** non è disponibile.

10.6.3 Opzioni all'interno del comando

Prima estremità dell'asse dell'ellisse

Consente di iniziare a creare un'ellisse specificando un punto sul primo asse dell'ellisse.

Seconda fine asse:

Specifica il punto finale del primo asse dell'ellisse.

Impostare altro asse

Specifica il raggio dell'altro asse.

Rotazione

Specifica l'angolo dell'ellisse attorno all'asse maggiore. L'angolo può variare tra 0 e 89,9. Un angolo di 0 gradi disegna un cerchio. Un angolo di 89,9 gradi disegna un'ellisse molto sottile.

Arco

Consente di iniziare a creare un arco ellittico specificando la prima e la seconda estremità degli assi di ellisse e il raggio dell'asse.

Impostare angolo iniziale dell'arco

Specifica l'angolo iniziale per definire il punto iniziale dell'arco. L'angolo viene misurato in senso antiorario rispetto all'asse x positivo.

Parametro

Specifica i valori per la formula parametrica che definisce l'arco ellittico:

$$p(b) = c + a * \cos(u) = b * \sin(u)$$

dove:

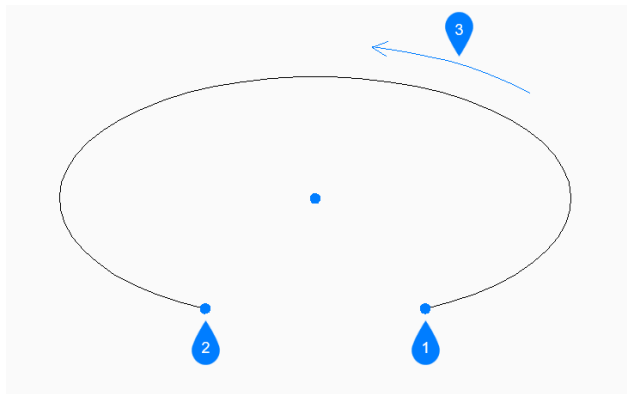
- a = asse maggiore
- b = asse minore
- c = centro dell'ellisse
- u = punto lungo l'arco

angolo Inscritto

Specifica l'angolo inscritto, misurato dal punto iniziale.

Angolo finale

Specifica l'angolo finale per definire il punto finale dell'arco.



- 1 Angolo iniziale
- 2 Angolo finale
- 3 angolo Inscritto

Centro

Consente di iniziare a creare un'ellisse o un arco ellittico specificandone il punto centrale.

10.7 ENABLEASSOCVIEWS

Aggiunge i dati del servizio al disegno e ai suoi Xrif.



10.7.1 Descrizione

Influisce solo sull'associatività del risultato della sezione.

Nota: Se questo comando non viene richiamato e sia GENERATEASSOCVIEWS che GENERATEASSOCATTRS sono disattivati, il risultato sarà visivamente uguale, ma non associativo.

10.7.2 Metodo

Dopo l'aggiunta dei dati, i comandi BIMAGGIORNASEZIONE e VISTABASE non causano ulteriori modifiche nei disegni di riferimento.

Nota: Se il disegno contiene un file Xrif che richiede una modifica, viene visualizzato un messaggio di conferma della modifica del file Xref.

10.7.3 Opzioni all'interno del comando

Procedi

Commuta Sì o No.

10.8 FINECOMPARA

Esce da un disegno che si trova in modalità confronto.



Icona:

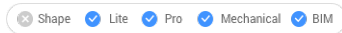


10.8.1 Descrizione

Esce da un disegno che si trova in modalità confronto avviata dal comando COMPARADWG.

10.9 SNAPFINALE

Attiva o disattiva lo snap ad entità **Fine**.



Icona:



10.9.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Fine** per abilitare o disabilitare lo snap al centro. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

10.10 CANCELLA

Cancella le entità dal disegno; cancella le facce e gli spigoli dei solidi 3D.



Icona:

Alias: CA

10.10.1 Metodo

Selezionare le entità, gli spigoli o le facce da rimuovere.

Selezionare gli spigoli di un'apertura in una superficie per eliminare l'apertura.

Selezionare gli spigoli tra le facce complanari di un solido 3D per rimuovere gli spigoli. In alternativa, utilizzare il comando DMSEMPILIFICA per rimuovere gli spigoli ridondanti.

Selezionare le facce interne di un'apertura in un solido 3D per rimuovere l'apertura.

10.11 ETRANSMIT

Apri la finestra di dialogo **Esplora disegno** con **Dipendenze** selezionata.



Icona:

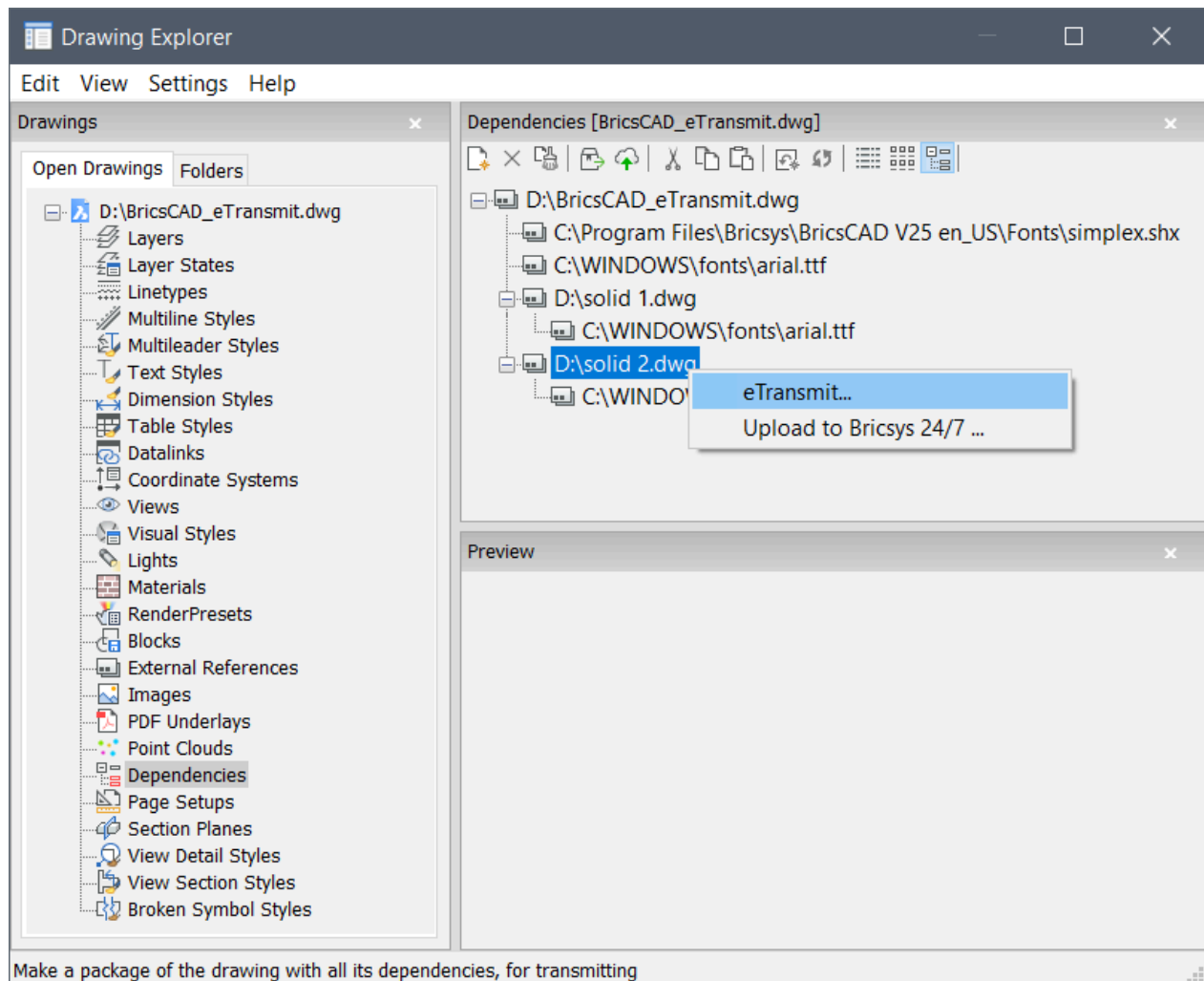
10.11.1 Descrizione

Crea un pacchetto costituito dal file di disegno e da tutte le sue dipendenze, come ad esempio riferimenti esterni, immagini, file dei font, file di configurazione del plotter, tabelle di stile di stampa e file di mappaggio dei font.

10.11.2 Metodi

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno**, con la categoria **Dipendenze** selezionata per visualizzare e modificare tutte le dipendenze del disegno corrente.

Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento elencato nella categoria **Dipendenze** per visualizzare le opzioni del menu contestuale.



10.11.3 Opzioni Menu Contestuale

eTransmit

Avvia la procedura eTransmit. Viene visualizzata la finestra di dialogo **eTransmit**, in cui sono elencati i file da includere (vedere l'articolo relativo alla **finestra di dialogo eTransmit**).

Carica su Bricsys 24/7

Aprire la finestra di dialogo **Carica su Bricsys 24/7** per consentire di caricare il disegno e le relative dipendenze su Bricsys 24/7 (vedere l'articolo **Finestra di dialogo Carica su Bricsys 24/7**).



10.11.4 Opzioni all'interno del comando

Nuova

Aggiunge un altro disegno alla procedura eTransmit. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Scegli un File** la quale consente di scegliere un altro disegno.

Cancella

Elimina le definizioni di dipendenza dal disegno.

10.12 -ETRANSMIT

Crea un pacchetto file ZIP dalla Barra dei comandi.



10.12.1 Descrizione

Crea un pacchetto file ZIP dalla Barra dei comandi, costituito dal file di disegno corrente e da tutti i file dipendenti.

10.12.2 Opzioni all'interno del comando

Crea

Crea un pacchetto file ZIP contenente il disegno e i relativi file di supporto.

Si

Crea automaticamente un pacchetto file ZIP con lo stesso nome del disegno. Al successivo utilizzo del comando, il pacchetto verrà salvato nel percorso della cartella utilizzato in precedenza.

No

Apri una finestra di dialogo **File** che consente di selezionare una cartella e specificare un nome file.

impostaZioni

Richiede di modificare le impostazioni nella Barra dei comandi.

formato di Salvataggio

Specifica il formato dei file di disegno nel pacchetto eTransmit.

formato di Output

Specifica se creare un file ZIP o copiare i file nella cartella di output.

struttura delle Cartelle

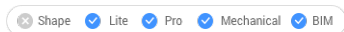
Specifica la modalità di organizzazione dei file in cartelle.

elenco File

Determina quali file sono inclusi nel pacchetto di trasmissione.

10.13 EXC (Express Tools)

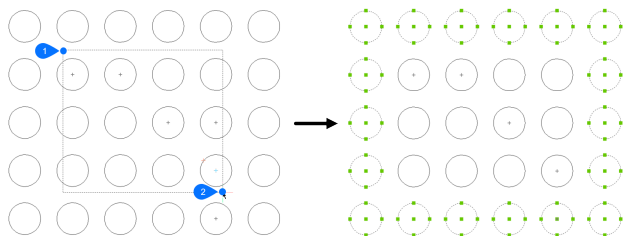
Seleziona tutte le entità all'esterno di un rettangolo specificato.





10.13.1 Metodo

Se si seleziona un primo angolo (1) e un secondo angolo (2), viene disegnato un rettangolo temporaneo. Vengono selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle incluse o intersecanti la finestra di selezione.



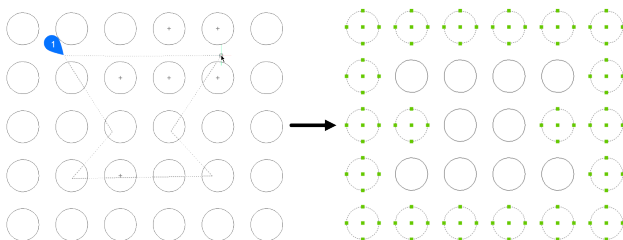
10.14 EXCP (Express Tools)

Seleziona le entità all'esterno di un poligono specificato.



10.14.1 Metodo

Disegnare un poligono temporaneo (1), indicato con una linea tratteggiata. Vengono selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle incluse o intersecanti nel poligono di selezione.



10.15 ESEGUISTRUMENTO

Ripete l'ultimo strumento utilizzato dal pannello **Tavolozze degli Strumenti**.



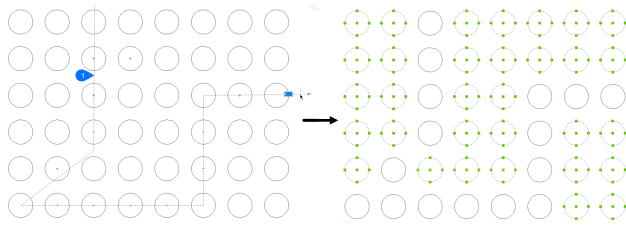
10.16 EXF (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che non intersecano una linea di recinzione specificata.



10.16.1 Metodo

Disegnare una linea intercetta (1), indicata con una linea tratteggiata. Vengono selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle che intersecano la linea intercetta.



10.17 EXOFFSET (Express Tools)

Esegue l'offset delle entità selezionate.



Icona:

10.17.1 Metodo

Immettere la distanza di offset e selezionare le entità di cui eseguire l'offset.

10.17.2 Opzioni all'interno del comando

Punto

Esegue l'offset dell'entità selezionata attraverso un punto specificato.

Multiplo

Esegue l'offset dell'entità selezionata più volte.

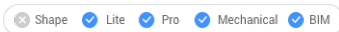
Opzioni

Elenca i valori di **Distanza**, **Layer** e **Tipovuoto** nella barra dei comandi.

Nota: Il **Tipovuoto** è controllato dalla variabile di sistema OFFSETGAPTYPE.

10.18 EXP (Express Tools)

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione della selezione precedente.



10.18.1 Descrizione

La selezione precedente può essere costituita dalle entità dell'ultimo comando utilizzato o da un gruppo creato dalle chiamate API.

10.19 EXPLAN (Express Tools)

Visualizza il punto di vista in pianta dei disegni, senza modificare il fattore di zoom.



Icona:



10.19.1 Opzioni all'interno del comando

UCS

Visualizza la vista piana di un UCS con nome o di un UCS dinamico dopo aver immesso un nome o posizionato il cursore su un solido 3D.

?

Elenca i nomi degli UCS nel disegno corrente.

Globale

Visualizza la vista piana del Sistema di Coordinate Globali.

Corrente

Visualizza la vista piana dell'UCS corrente.

10.20 ESPLORABLOCCHI

Apri la categoria **Blocchi** della finestra di dialogo **Esplora Disegno** per l'inserimento, l'eliminazione e la creazione di blocchi.



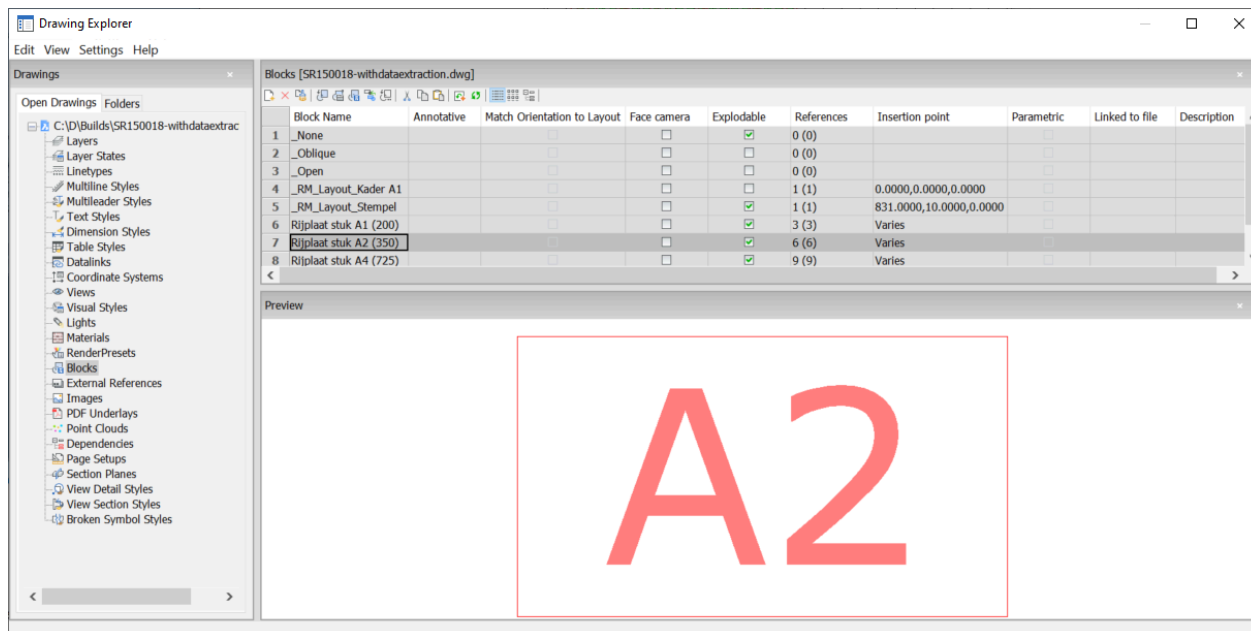
Icona:



Alias: XB

10.20.1 Descrizione

Consente di visualizzare la categoria **Blocchi** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**:





10.20.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea nuovi blocchi; chiude la finestra di dialogo **Esplora Disegno** e avvia il comando -BLOCCO.

Elimina

Elimina la definizione del blocco; Disponibile solo per le definizioni di blocco non inserite nel disegno.

Purifica

Rimuove la definizione di blocco inutilizzata.

Inserisci

Inserisce il blocco selezionato; chiude la finestra di dialogo **Esplora Disegno** e avvia il comando -INSER.

Inserisci Esterno

Inserisce i file DWG come blocchi; avvia il comando INSER, quindi visualizza la finestra di dialogo **Inserisci Blocco**.

Salva Blocco

Esporta il blocco selezionato come file DWG; visualizza la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

Sostituisci...

Apri la finestra di dialogo **Sostituzione Blocco** per scegliere un altro blocco da sostituire.

Sostituisci con Xrif...

Apri la finestra di dialogo **Seleziona un file Xrif** per scegliere un file Xrif da sostituire.

Aggiungi alla Tavolozza Corrente

Aggiunge il blocco alle Tavolozze Strumenti corrente.

Opzioni...

Visualizza la finestra di dialogo Opzioni **Esplora Disegno** per allineare, impostare la scala o la rotazione dei blocchi inseriti.

Allinea con vista

Quando questa opzione è selezionata, inserisce il blocco in modo che sia rivolto verso l'inquadratura (i blocchi vengono ruotati attorno all'asse Z locale per essere rivolti verso l'inquadratura).

Rinomina

Rinomina il blocco selezionato.

Nota: I blocchi parametrici non possono essere tagliati, copiati o rinominati.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di blocco.

Inverti Selezione

Inverte i blocchi selezionati. Ad esempio, se è selezionato un blocco, questa opzione lo deselecta e quindi seleziona tutti gli altri blocchi.

10.20.3 Opzioni all'interno delle colonne

Nome Blocco

Specifica il nome del blocco.



Annotativo

Quando questa opzione è selezionata, imposta la proprietà **Annotativa**.

Corrispondenza Orientamento con Layout

Quando questa opzione è selezionata, imposta la proprietà **Corrispondenza Orientamento** dei blocchi annotativi.

Rivolto alla fotocamera

Quando questa opzione è selezionata, inserisce il blocco in modo che sia rivolto verso l'inquadratura (i blocchi vengono ruotati attorno all'asse Z locale per essere rivolti verso l'inquadratura). Vedere il comando APPFOT.

Esplosibile

Se questa opzione è selezionata, i blocchi di questa definizione possono essere esplosi nelle parti che li compongono mediante il comando ESPLODI. I blocchi scalati in modo non uniforme possono essere esplosi solo se la variabile di sistema EXPLMODE è impostata su ON.

Riferimenti

Riporta il numero di inserimenti di blocchi visibili su tutti i livelli nidificati e, sotto le parentesi, il numero totale di inserimenti di blocchi nel disegno corrente; I numeri sono impostati dal programma, quindi non è possibile modificarli.

Nota: Il numero totale di inserimenti di blocco include i riferimenti di blocco su layer congelati o disattivati.

Punto di inserimento

Riporta il punto di inserimento del blocco; riporta "Varia" quando il blocco è stato inserito nel disegno più di una volta.

Parametrico

Indica se il blocco è parametrico o meno.

Collegato al file

Mostra il percorso del file per i blocchi parametrici esterni

Descrizione

Descrizione facoltativa del blocco.

10.21 ESPLORACARTELLE

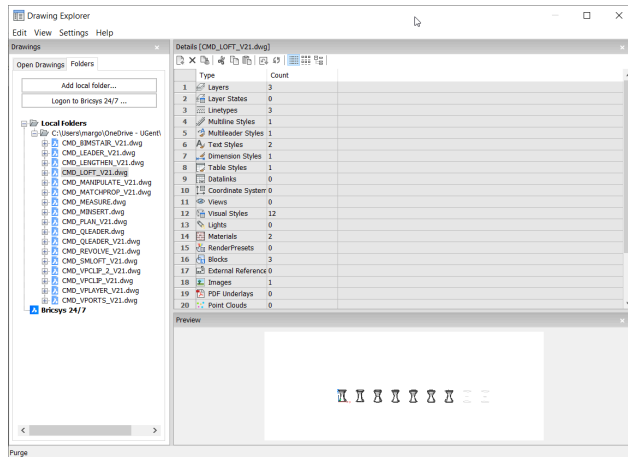
Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la scheda **Cartelle** selezionata.



Icona:

10.21.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella scheda **Cartelle**.



Nota: Le categorie (come Layer, Blocchi, ecc.) possono essere copiate e incollate dalla scheda **Cartelle** alla scheda **Disegni Aperti**.

10.21.2 Opzioni Menu Contestuale

Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli elementi.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

10.21.3 Opzioni all'interno della scheda Cartelle

Aggiungi cartella locale

Apri una finestra di dialogo **Scegli una cartella**.

Accedi a Bricsys 24/7

Visualizza la finestra di dialogo **Bricsys 24/7** a cui accedere.

10.22 ESPLORAIMMAGINI

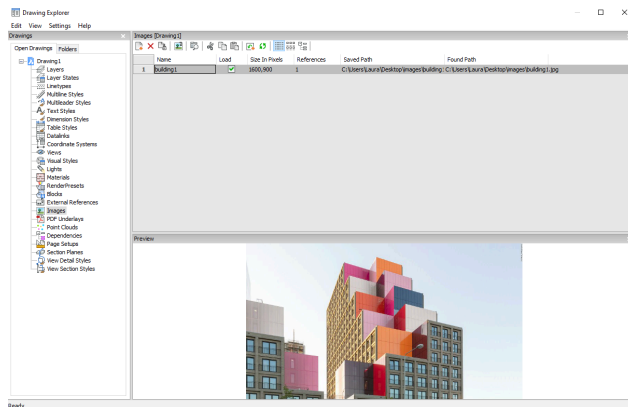
Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Immagini** selezionata.



Icona:

10.22.1 Descrizione

Visualizza la categoria **Immagini** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**:



Supporta i seguenti formati:

BMP: Bitmap di Windows

ECW: Formato Enhanced Compressed Wavelet

GIF: Formato immagine grafica CompuServe

JPG, JPEG e JPEG2000 (JP2, j2k): Joint Photographic Experts Group (comune tra le fotocamere digitali)

MTI: Multi-resolution Tiled Image (formato raster Bricsys per immagini di grandi dimensioni)

PCX: Paintbrush per PC

PNG: Portable network graphics

SID: MrSID è l'acronimo di Multi-resolution Seamless Image Database

TGA: Targa

TIF, TIFF: Tagged Image File Format

10.22.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Allega file di immagine raster al disegno. chiude la finestra di dialogo **Esplora Disegno** e avvia il comando **ATTACCAIMM**. Vedere il comando **ATTACCAIMM**.

Cancella

Rimuove l'immagine dal disegno. Potrebbe essere necessario utilizzare il comando **RIGEN** per aggiornare la schermata.

Inserisci

Inserisce altre immagini nel disegno, come il pulsante Nuovo. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Associa Immagine Raster**. Vedere il comando **ATTACCAIMM**.

Eseguire ricerca estesa per riferimenti mancanti

Esegue una ricerca estesa per i collegamenti mancanti

Cancella cache

Ripulisce la cartella dove sono archiviati i file temporanei della cache delle immagini.

percorso Relativo

Mostra il percorso salvato come percorso relativo.



Percorso assoluto

Mostra il percorso salvato come percorso assoluto dell'immagine che si trova nella cartella del disegno.

Nome file come percorso

Sostituisce il percorso salvato con il nome del file.

10.22.3 Opzioni all'interno delle colonne

Nome

Specifica il nome dell'immagine. Di solito è il nome del file dell'immagine.

Carica

Commuta la visualizzazione dell'immagine nel disegno:

Attivo: visualizza l'immagine nel disegno

Disattivo: visualizza solo la cornice dell'immagine, che viene disattivata dal comando CORNICEIMM

Dimensione in Pixel

Indica le dimensioni dell'immagine in pixel, orizzontalmente e verticalmente.

Riferimenti

Indica il numero di volte in cui l'immagine ricorre nel disegno.

Percorso Salvato

Segnala il percorso del file di immagine al primo caricamento. Quando non è possibile trovare il percorso, cliccare sul pulsante **Sfoglia** che visualizzerà la finestra di dialogo **Scegli un file** e individuare il file immagine mancante.

Percorso Trovato

Riporta il percorso corrente del file di immagine. Nella maggior parte dei casi, questo percorso deve corrispondere al percorso salvato.

10.23 ESPLORALAYER

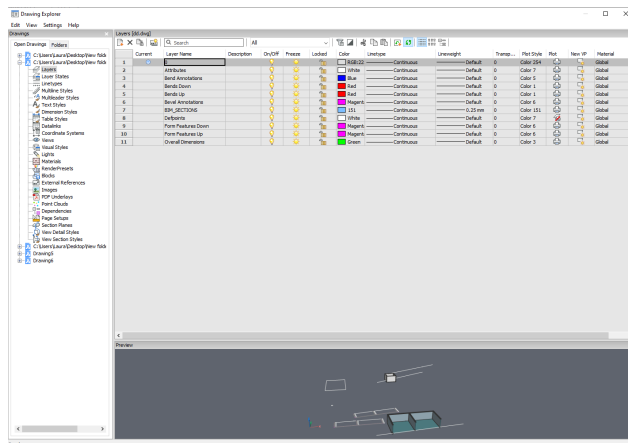
Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Layer** selezionata.



Icona:




10.23.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Layer** selezionata per visualizzare e modificare i layer nel disegno corrente.



Nota: Quando si apre la finestra di dialogo **Esplora disegno - Layer** nello spazio carta, vengono visualizzate colonne aggiuntive: **Congela VP**, **Colore VP**, **Tipolinea VP**, **Spessorelinea VP**, **Trasparenza VP**, e **Stile stampa VP**, dove VP è l'abbreviazione di viewport.

Nota: Per impostazione predefinita, queste colonne corrispondono alle impostazioni dello spazio modello corrispondenti, ma le proprietà del layer della finestra possono essere impostate in modo diverso per ogni layout e per ogni finestra dello spazio carta. Se la variabile SHOWLAYERUSAGE è Attivata, le icone **Layer Utilizzati** indicano se le impostazioni della finestra per il layout corrente e la finestra dello spazio carta sono diverse dalle impostazioni dello spazio modello:

-  layer corrente con sostituzioni della finestra.
-  layer con sostituzioni della finestra.
-  layer vuoto con sostituzioni della finestra.

Nota: Se non è attiva alcuna finestra dello spazio carta, le impostazioni vengono applicate alle entità nel layout corrente. Se una finestra è attiva, le impostazioni della finestra sostituiscono le proprietà DALAYER nella finestra corrente.

Nota: L'impostazione **Congelamento VP** controlla lo stato di scongelamento/congelamento dei layer per la scheda di layout o la finestra corrente. L'impostazione **Nuovo VP** specifica lo stato predefinito di scongelamento/congelamento dei layer per le nuove finestre di layout.

10.23.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Creare una nuova definizione di layer nel disegno. Il nuovo layer creato copia le proprietà del layer attualmente selezionato.

Elimina

Elimina le definizioni dei layer dal disegno. Le seguenti definizioni di layer non possono essere eliminate:

- Layer 0
- Defpoints
- Layer in uso
- Il layer corrente



Unisci a...

Apri la finestra di dialogo **Unisci Layers**. Qui è possibile scegliere un layer di destinazione in cui verranno uniti i layer selezionati.

Le seguenti definizioni di layer non possono essere unite:

- Layer 0
- Defpoints
- Il layer corrente

Nota: È possibile unire solo i layer in uso. Se non ci sono entità assegnate a un layer, l'opzione di unione eliminerà il layer selezionato.

Rimuovi Dal Gruppo

Rimuove i layer dal gruppo a cui sono assegnati.

Crea Filtro Gruppo Da Selezione

Crea un gruppo a cui sono assegnati i layer selezionati.

Rinomina

Rinomina il layer selezionato

I seguenti layer non possono essere rinominati:

- Layer 0
- Defpoints

Seleziona Tutto

Seleziona tutti i layer.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Rimuovere Modifiche Locali alla Finestra di Layout

Rimuove le modifiche locali dalle proprietà impostate in modo diverso per le finestre di layout.

Dai layer selezionati

- Per la Finestra Corrente: rimuove le modifiche locali dall'attuale finestra di layout
- Per tutte le finestre: rimuove le modifiche locali da tutte le finestre di layout del disegno

Da tutti i layer

Rimuove le modifiche locali da tutti i layer del disegno per la finestra di layout corrente o per tutte le finestre di layout.

Isola Layer Selezionati

Attenua le entità su tutte quelle che non sono selezionate. Utilizzare il comando RIMISOLAY per terminare l'isolamento dei layer.

10.23.3 Opzioni all'interno del pannello Filtri

Filtri

È possibile considerare i filtri dei layer come "gruppi di layer", cioè gruppi di layer che è necessario visualizzare o attivare o disattivare contemporaneamente.

Nuovo Filtro Proprietà

Crea un nuovo filtro delle proprietà. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Filtro Proprietà Layer** (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Filtro Proprietà Layer**).



Nuovo Filtro Gruppo

Crea un nuovo filtro di gruppo.

Stato Layers

Commuta lo stato di tutti gli stati layer nel gruppo selezionato.

- On: attiva i layer.
- Off: disattiva i layer.
- Scongela: scongela i layer.
- Congela: congela i layer.
- Bloccato: blocca i layer.
- Sbloccato: sblocca i layer.

Isola layers

Isola i layer nel gruppo selezionato.

- Finestra corrente: rimuove le sostituzioni dalla finestra corrente.
- Tutte le finestre: rimuove le modifiche locali da tutte le finestre di layout del disegno.

Aggiungi layer dalla selezione

Nel filtro del gruppo di layer selezionato, vengono aggiunti i layer degli oggetti selezionati nel disegno.

Sostituisci con layer dalla selezione

I layer del filtro di gruppo selezionato vengono sostituiti con i layer degli oggetti selezionati nel disegno.

Aggiungi layer dalla selezione del pannello

Aggiunge i layer selezionati nel pannello dei layer.

Incolla con Layer

Incolla il gruppo copiato o tagliato, inclusi i relativi layer.

Converti in Gruppo

Converte un filtro proprietà in un filtro di gruppo.

10.24 ESPLODI

Riduce le entità complesse a entità più semplici.



Icona:

Alias: E

10.24.1 Descrizione

Riduce le entità complesse a quelle più semplici, come i blocchi in parti costituenti e polilinee in linee e archi.

Nota: Le entità sui layer congelati e bloccati non vengono esplose.



10.24.2 Metodo

Il risultato dipende dalle entità selezionate:

- Le polilinee diventano linee e archi. La larghezza viene persa.
- Le regioni diventano linee, archi e spline.
- Le quote diventano linee, testo e solidi (punte di freccia).
- I blocchi diventano entità singole e blocchi nidificati. Potrebbe essere necessario utilizzare EsploDi una seconda volta.
- **Nota:** È possibile esplodere solo i blocchi per i quali è impostata la proprietà EsploDibile. I blocchi scalati in modo non uniforme possono essere esplosi solo se EXPLMODE=ON.
- I colori e i tipilinea di DaBlocco possono cambiare.
- Gli attributi tornano alle definizioni degli attributi.
- Le entità di superficie 3D diventano facce 3D.
- Le mesh diventano facce 3D.

Nota: Le entità semplici, come linee e cerchi, non possono essere esplose.

10.25 EXPLORER

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

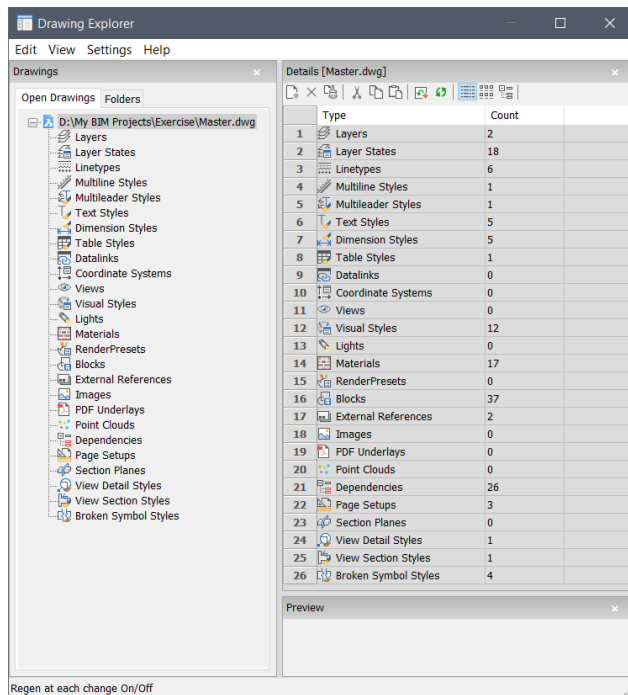


Icona:

10.25.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nell'ultima scheda o categoria utilizzata per gestire le definizioni e il contenuto di riferimento utilizzato nel disegno.

Nota: Premere F1 per accedere alla Guida. Per chiudere, premere X.



10.25.2 Opzioni all'interno della barra dei menu

Visualizza

Caselle di controllo

Commuta la visibilità di elementi specifici nella finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

Dettagli Albero/Icone

Consente di selezionare uno stile di visualizzazione per elencare tutte le definizioni del disegno selezionato.

Rigenera

Rigenera tutte le definizioni.

Rigenera ad ogni modifica

Rigenera le definizioni ogni volta che viene apportata una modifica.

Nascondi simboli xrif

Commuta la visibilità dei simboli xrif.

impostaZioni

Ripristina Layout Predefinito

Ripristina il layout modificato dell'**Esplora Disegno** al layout predefinito.

Opzioni...

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Opzioni Esplora Disegno**. È possibile definire le opzioni relative all'inserimento di un blocco.

Colonne

Le colonne possono essere attivate e disattivate e riposizionate tramite trascinamento della selezione:

- Spostare: trascinarle tramite la loro intestazione in una nuova posizione.



- Modificare la larghezza: trascinare la linea di separazione avanti e indietro.
- Ripristinare larghezza: doppio clic sulla linea di separazione.

Visualizza tutte le colonne

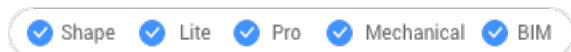
Visualizza tutte le colonne, comprese quelle nascoste in precedenza.

Ripristina posizione colonne

Riporta le colonne alla loro posizione originale.

10.26 ESPORTA

Esporta i dati dal disegno corrente in diversi formati di file.



Icona:

Alias: DWFOUT, ESP

10.26.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in diversi formati di file.

Di seguito sono riportati i formati di file supportati per l'esportazione, a seconda del livello di licenza:

BricsCAD Lite

- **File binario FBX** (*.fbx)
- **File ASCII di FBX** (*.fbx)
- **Lithography** (*.stl)
- **File Collada**(*.dae)
- **Windows Meta File** (*.wmf)
- **Windows Meta File Avanzato** (*.emf)
- **Disegno AutoCAD** (*.dwg)
- **AutoCAD DXF ASCII** (*.dxf)
- **Modello di Disegno** (*.dwt)
- **File bitmap**⁽²⁾ (*.bmp)
- **3D DWF v6.01** (*.dwf)
- **Binary DWF v6.0** (*.dwf)
- **Zipped Ascii Encoded 2D Stream DWF v6.0** (*.dwf)
- **DWF Compresso v5.5** (*.dwf)
- **Binary DWF v5.5** (*.dwf)
- **DWF v5.5 ASCII** (*.dwf)
- **DWF Compresso v4.2** (*.dwf)
- **Binary DWF v4.2** (*.dwf)



- **ASCII DWF v4.2** (*.dwf)
- **XPS DWFx** (*.dwtfx)
- **Grafica Vettoriale Scalabile** (*.svg)
- **File Micro Station DGN** (*.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (*.udatasmith)
- **File Rhino** (*.3dm)
- **PDF 3D** (*.pdf)
- **ACIS Assembly ACIS file** (*.asat)
- **ACIS Assembly ACIS file** (*.asab)

Nota:

- L'esportazione nativa in formati PDF 3D e ASAT supporta anche blocchi meccanici, riferimenti esterni e solidi.
- ESPORTA memorizza un fattore di scala nei file SAT e SAB relativo a mm che verrà utilizzato per scalare durante IMPORTA e crea il formato SPATIAL ACIS corrente che non può essere importato in AutoCAD®.

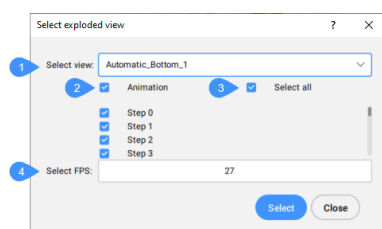
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **File IFC2x3** (*.ifc)
- **File IFC4 Reference View** (*.ifc)
- **IFC4 Design Transfer View file** (*.ifc)
- **File IFC4x1** (*.ifc)
- **Progetto Revit** (*.rvt)

(1) Non disponibile in BricsCAD per Linux.

(2) Non disponibile in BricsCAD per macOS.

Nota: Se la variabile di sistema EXPORT3DPDFWRITER è impostata su 1 (Writer PDF 3D interno) e si salva il disegno come file PDF 3D, viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona vista esplosa**:



- 1 **Seleziona vista:** Consente di selezionare dal menu a discesa una **Vista esplosa** da esportare. Selezionare **Nessuna animazione della vista esplosa** per esportare il documento senza animazione.
- 2 **Animazione:** Commuta l'esportazione della vista esplosa con l'animazione.
- 3 **Seleziona tutto:** Seleziona tutti gli step della vista esplosa.



Nota:

- Gli step possono essere selezionati individualmente.
- Gli step selezionati delle viste esplose vengono esportati in PDF 3D come pagine separate.

4 **Seleziona FPS:** Imposta il numero richiesto di fotogrammi al secondo (fps).

Nota:

- Quando la variabile di sistema IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY è impostata su ON, vengono esportate solo le proprietà dell'IDS-XML.
- L'esportazione in **Binary DWF v6.0** (file DWF) prende in considerazione solo l'**Area di stampa** del layout o dello spazio modello definito in Imposta pagina. Pertanto, tutto ciò che si trova al di fuori dell'area di stampa verrà rimosso e/o ritagliato.
- Le variabili di sistema EXPORTMODELSpace, EXPORTPAPERSpace e EXPORTPAGESETUP sono attualmente fittizie per le esportazioni DWF.
- Altri formati 3D sono disponibili attraverso un modulo separato, Communicator per BricsCAD®. Si può scaricare dal sito Bricsys.

Le procedure di importazione ed esportazione tramite Communicator per BricsCAD® sono controllate attraverso una serie di preferenze dell'utente. Consultare la sezione **Communicator** nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

- Per esportare in formato PDF, utilizzare il comando ESPORTAPDF.
- Il comando ESPORTA supporta l'architettura dei componenti basata su blocchi regolari.
- Solo geometria è disponibile per l'esportazione in formato RVT.
- Quando si esporta il modello come progetto di Revit (file RVT), le entità vengono esportate come forme dirette con classificazione.

10.27 ESPORTLAYOUT

Apri la finestra di dialogo **Esporta layout di disegno**.

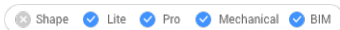


10.27.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esporta layout di disegno** per salvare i dati del disegno corrente in un file automaticamente. Il layout corrente specifica i dati da includere nel disegno. Dopo aver creato il disegno, una finestra di dialogo BricsCAD consente di scegliere se si desidera aprire il nuovo disegno.

10.28 ESPORTAPDF

Salva i dati del disegno corrente in un file PDF.



Icona:



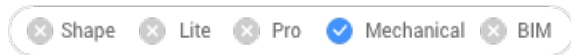
10.28.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in un file PDF.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di esportazione ottenuto utilizzando una licenza accademica.

10.29 ESPORTASVG

Genera file SVG per ogni step della vista esplosa selezionata.



10.29.1 Metodo

Selezionare una vista esplosa e premere tasto **Invio** per aprire la finestra di dialogo **Selezionare la cartella per salvare i file SVG**. Selezionare una cartella e tutti gli step della vista esplosa vengono salvati in formato SVG.

Nota: Quando la cartella di output selezionata contiene già file SVG con nomi identici, nella Barra dei comandi viene visualizzato un messaggio di avviso che chiede se sovrascriverli. Se si sceglie No, selezionare nuovamente la posizione di output.

Per selezionare una vista esplosa, è possibile digitarne il nome o l'indice nella Barra dei comandi.

Nota:

- Utilizzare il comando BMESPLODI per creare viste esplose.
- I file vengono generati in base alle opzioni disponibili tramite il comando SVGOPZIONI.

Se la proprietà **Fotocamera predefinita** di una vista esplosa è abilitata e la proprietà **Fotocamera** del relativo step iniziale è **Default**, per lo step iniziale verrà utilizzata la fotocamera originale del modello, ovvero la fotocamera dello spazio modello prima dell'inizio della generazione, e verrà utilizzato fino al primo step con la proprietà **Camera = Custom**.

Per risolvere questo problema:

- Aprire la vista esplosa per la modifica con il comando MODIFBLOC.
- Nel **Navigatore Meccanico** cliccare con il pulsante destro del mouse sullo step iniziale e scegliere **Applica**.
- Scegliere la fotocamera appropriata per lo step iniziale.
- A tale scopo, è possibile ruotare la vista utilizzando il comando RTROT.
- Cliccare con il pulsante destro del mouse sullo step iniziale e scegliere **Aggiorna la vista della fotocamera**.

La sua **Fotocamera** diventerà **Custom**.

- Salvare il blocco.

Nota: Questo non è un bug, è il comportamento previsto.



10.29.2 Opzioni all'interno del comando

elenco viste esplose (?)

Elenca tutte le viste esplose del disegno corrente, insieme ai relativi indici.

10.30 EXPORTTOAUTOCAD

Converte le entità AEC in entità native.



10.30.1 Descrizione

Crea una nuova versione di un file di disegno con tutte le entità AEC convertite in blocchi contenenti entità native.

Nota: I comandi ESPLODIABRICSCAD ed EXPORTTOAUTOCAD sono identici.

10.30.2 Metodo

Definire il formato del file, se associare gli Xrif, il tipo di inserimento, il prefisso del nome del file e il suffisso del nome del file oppure mantenere le impostazioni di default.

Se si immette un nome file (non accettando quello di default) nella Barra dei comandi (FILEDIA=0), il file di output verrà creato nella stessa cartella del disegno originale, non nella cartella di lavoro corrente.

10.30.3 Opzioni all'interno del comando

Formato

Imposta il formato del nuovo file. Il valore predefinito è **2018**.

Unisci

Decidere se associare o meno i file Xrif al nuovo disegno. Il valore predefinito è **Sì**.

Sì

Associa i file Xrif al nuovo disegno. I layer e le altre entità con nome dipendenti da Xrif vengono uniti nel nuovo disegno.

No

Mantiene gli xrif come collegamenti ad altri disegni.

Tipo di unione

Definisce il comportamento delle entità dipendenti da Xrif quando l'opzione **Unisci** è impostata su **Sì**. Il valore predefinito è **Inserisci**.

Unisci

Mantiene i nomi dei layer e di altre entità dipendenti da Xrif.

Inserisci

Incorpora i nomi delle entità dipendenti da Xrif nel nuovo disegno, escludendo il nome del file originale.

Prefisso

Specifica il nuovo prefisso del nome file.

Suffisso

Specifica il nuovo suffisso del nome del file.



10.31 ESPLODIABRICSCAD

Converte le entità AEC in entità native.



Icona:

10.31.1 Descrizione

Crea una nuova versione di un file di disegno con tutte le entità AEC convertite in blocchi contenenti entità native.

Nota: I comandi ESPLODIABRICSCAD ed EXPORTTOAUTOCAD sono identici.

10.31.2 Metodo

Definire il formato del file, se associare gli Xrif, il tipo di inserimento, il prefisso del nome del file e il suffisso del nome del file oppure mantenere le impostazioni di default.

Se si immette un nome file (non accettando quello di default) nella Barra dei comandi (FILEDIA=0), il file di output verrà creato nella stessa cartella del disegno originale, non nella cartella di lavoro corrente.

10.31.3 Opzioni all'interno del comando

Formato

Imposta il formato del nuovo file. Il valore predefinito è **2018**.

Unisci

Decidere se associare o meno i file Xrif al nuovo disegno. Il valore predefinito è **Si**.

Si

Associa i file Xrif al nuovo disegno. I layer e le altre entità con nome dipendenti da Xrif vengono uniti nel nuovo disegno.

No

Mantiene gli xrif come collegamenti ad altri disegni.

Tipo di unione

Definisce il comportamento delle entità dipendenti da Xrif quando l'opzione **Unisci** è impostata su **Si**. Il valore predefinito è **Inserisci**.

Unisci

Mantiene i nomi dei layer e di altre entità dipendenti da Xrif.

Inserisci

Incorpora i nomi delle entità dipendenti da Xrif nel nuovo disegno, escludendo il nome del file originale.

Prefisso

Specifica il nuovo prefisso del nome file.

Suffisso

Specifica il nuovo suffisso del nome del file.



10.32 ESPORTAETICHETTELINEEEDURVE

Esporta le etichette di linee e curve in un file CSV.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

10.32.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Seleziona nome file** per salvare le etichette delle linee e delle curve in un file CSV. I valori relativi alla lunghezza del segmento, alla direzione, alla pendenza percentuale, all'area, al raggio, alla tangente esterna, alla lunghezza della corda, alla direzione della corda, alla lunghezza della somma e al numero di contrassegno vengono salvati per tutte le etichette di linee e curve nel disegno.

10.33 ESPLORAPDF

Allega file PDF come sottoposti al disegno corrente tramite Esplora Disegno.

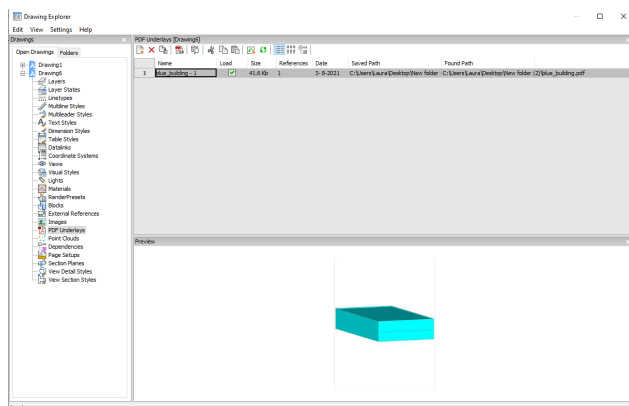
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Per importare i file PDF come entità di disegno, utilizzare il comando IMPORTAPDF.

10.33.1 Descrizione

Visualizza la categoria Sottoposti PDF della finestra di dialogo **Esplora Disegno**:



10.33.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Riporta il nome dell'inserito PDF. Questo nome viene generato dal programma, ma può essere modificato facendo doppio clic sul nome o cliccando con il pulsante destro del mouse e scegliendo Rinomina dal menu di scelta rapida.

Carica

Commuta il caricamento del PDF:

Attivo: carica il PDF e lo rende visibile.

Disattivo: scarica il PDF, rendendolo invisibile.



Dimensione

Indica la dimensione del file PDF.

Riferimenti

Indica il numero di volte in cui il PDF è stato allegato al disegno.

Data

Riporta la data del file. Questo può essere utile per determinare se si sta lavorando con la revisione più recente.

Percorso Salvato

Segnala il percorso del file PDF al primo caricamento. Quando non è possibile trovare il percorso, cliccare sul pulsante Sfoglia che visualizzerà la finestra di dialogo Scegli un file e individuare il file PDF mancante.

Percorso Trovato

Riporta il percorso corrente del file PDF. Nella maggior parte dei casi, questo percorso deve corrispondere al percorso salvato.

10.33.3 Opzioni menu contestuale

Nuova

Allega un file PDF al disegno corrente. Dalla finestra di dialogo Selezionare File Sottoposto PDF, aprire un file PDF, specificare i parametri nella finestra di dialogo Allegare Sottoposto PDF e un punto di inserimento per individuare l'angolo inferiore sinistro del PDF.

Cancella

Stacca gli allegati PDF selezionati senza preavviso.

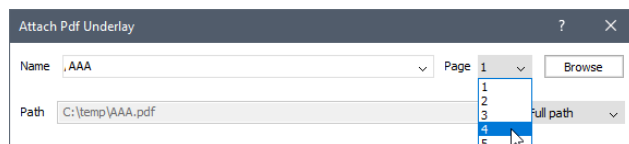
Elimina

Elimina i file PDF selezionati dal disegno; disponibile solo per le definizioni di file PDF che non sono inserite nel disegno.

Inserisci

Allega pagine aggiuntive da un file PDF multipagina già allegato al disegno corrente.

Nella finestra di dialogo **Allega Sottoposto PDF**, scegliere un numero di pagina dall'elenco a discesa Pagina.



La pagina aggiunta viene visualizzata in Esplora disegno con il numero di pagina come suffisso del nome.

	Name	Load	Size	References	Date	Saved Path	Found Path
1	AAA - 1	✓	26.8 Mb	1	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
2	AAA - 2	✓	26.8 Mb	1	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
3	AAA - 4	✓	26.8 Mb	2	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf

Eeguire ricerca estesa per riferimenti mancanti

Esegue una ricerca estesa per i collegamenti mancanti

Pulisci cache

Svuota la cache per i PDF.

percorso Relativo

Mostra il percorso salvato come percorso relativo.



Percorso assoluto

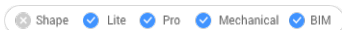
Mostra il percorso salvato come percorso assoluto del PDF che si trova nella cartella del disegno.

Nome file come percorso

Sostituisce il percorso salvato con il nome del file.

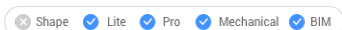
10.34 EXPRESSMENU (Express tools)

Attiva il menu e la barra multifunzione EXPRESSTOOLS.



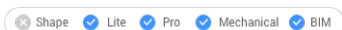
10.35 EXPRESSTOOLS (Express Tools)

Attiva gli Express Tools.



10.36 ESPLORAUCS

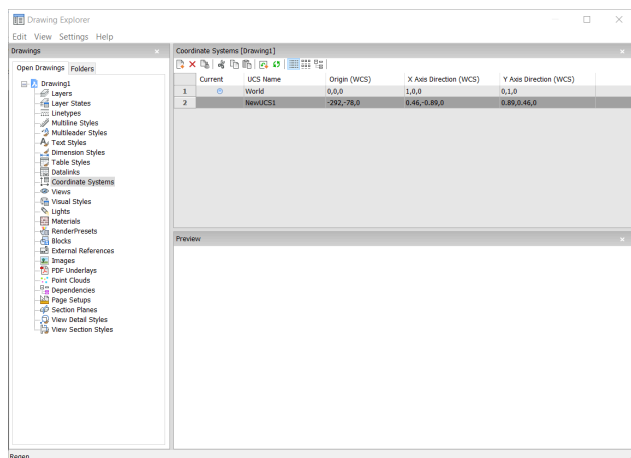
Consente di creare, rinominare ed eliminare UCS denominati tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.



Alias: DDUCS

10.36.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria **Sistemi di Coordinate**:



10.36.2 Opzioni all'interno delle colonne

Corrente

Indica l'UCS corrente.

Nome UCS

Elenca i nomi degli UCS nel disegno; cliccare per rinominare.

Origine (WCS)

Riporta l'origine (0,0,0) dell'UCS nelle coordinate x,y,z del WCS; non può essere modificato.



Direzione asse X (WCS)

Indica la direzione dell'asse x in coordinate WCS.

Nota: Non può essere modificato.

Direzione asse Y (WCS)

Indica la direzione dell'asse y in coordinate WCS.

Nota: Non può essere modificato.

10.36.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea un UCS aggiuntivo nel disegno attraverso lo spazio modello.

Elimina

Elimina il sistema di coordinate dal disegno. Le definizioni del Sistema coordinate globale non possono essere eliminate.

Rinomina

Rinomina il sistema di coordinate.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni del sistema di coordinate.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Imposta il Sistema di Coordinate selezionato come corrente.

10.37 ESPLORAXRIF

Combina diversi comandi relativi agli xrif tramite **Esplora Disegno**.



Icona:

10.37.1 Descrizione

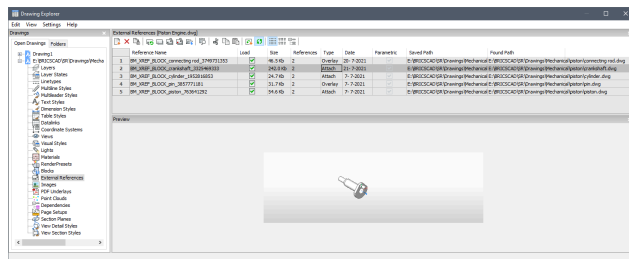
Questo comando consente di associare i file DWG al disegno corrente e di controllare lo stato degli allegati (abbreviazione di "riferimento esterno").

Nota: La variabile di sistema XDWGFADECTL controlla la dissolvenza dei riferimenti esterni. Sono accettati valori compresi tra 0 (nessuna dissolvenza) e 90.

Nota: La variabile di sistema BINDTYPE influenza il comportamento dell'opzione Bind del comando -XRIF.

10.37.2 Metodo

Visualizza la sezione Riferimenti Esterno di **Esplora Disegno**:



10.37.3 Opzioni all'interno del comando

Nome Riferimento

Riporta il nome dell'inserito xrif. Questo nome viene assegnato dal programma, ma può essere modificato facendo doppio clic sul nome o cliccando con il pulsante destro del mouse e scegliendo Rinomina dal menu di scelta rapida.

Carica

Commuta il caricamento dell'xrif.

Attivo: carica l'xrif e lo rende visibile

Disattivo: scarica l'xrif, rendendolo invisibile

Dimensione

Indica le dimensioni del file DWG xrif. File di grandi dimensioni possono rallentare il sistema.

Riferimenti

Indica il numero di volte in cui l'xrif è stato allegato al disegno.

Tipo

Indica se l'xrif è attaccato o sovrapposto, il modo in cui vengono trattati gli xrif che hanno a loro volta xrif:

Attaccato: vengono visualizzati tutti gli xrif.

Sovrapposto: viene visualizzato solo il primo xrif degli xrif nidificati.

Data

Riporta la data del file. Questo può essere utile per determinare se si sta lavorando con la revisione più recente.

Parametrico

Indica se i disegni xrif sono parametrici o meno.

Percorso Salvato

Riporta il percorso originale del file DWG xrif al momento del primo caricamento. Quando non è possibile trovare il percorso, cliccare sul pulsante Sfoglia che visualizzerà la finestra di dialogo **Scegli un file** e individuare il file DWG mancante.

Il percorso per i blocchi parametrici non può essere modificato

Percorso Trovato

Riporta il percorso corrente del file DWG degli xrif. Nella maggior parte dei casi, questo percorso deve corrispondere al percorso salvato.



10.37.4 Opzioni menu contestuale

Attacca Xrif

Allega i file DWG come xrif al disegno corrente. Nella finestra di dialogo **Attacca Riferimento Esterno** individuare e scegliere un file dwg, quindi specificare i parametri e un punto di inserimento per individuare il file xrif. Vedere il comando -XRIF.

Stacca Xrif

Cancella l'xrif selezionato dal disegno senza preavviso. Ciò equivale all'utilizzo dell'opzione Stacca.

Ricarica Xrif

Ricarica l'xrif selezionato. Ciò è utile quando il file DWG originale è stato modificato e si desidera visualizzare la versione aggiornata nel disegno.

Scarica Xrif

Scarica l'Xrif selezionato. In questo modo l'xrif viene nascosto alla vista. È inoltre possibile cliccare sulle caselle di controllo nella colonna Carica.

Unisci Xrif

Unisce l'xrif al disegno corrente per renderlo parte del disegno. Di conseguenza il riferimento all'xrif scompare dall'**Esplora Disegno**.

Nota: Questa opzione non è disponibile per gli xrif scaricati.

Questa opzione imposta la variabile di sistema BINDTYPE su OFF (Comportamento tradizionale unione), influenzando così il comportamento dell'opzione Unisci del comando -XRIF.

Inserisci Xrif

Converte gli Xrif in blocchi. Questa operazione è simile all'utilizzo del comando Inserisci per inserire file DWG esterni nei disegni. Di conseguenza il riferimento all'xrif scompare dall'**Esplora Disegno**.

Nota: Questa opzione non è disponibile per gli xrif scaricati.

Apri Xrif

Apri il file DWG xrif per la modifica. Vedere il comando XAPRI.

Eseguire ricerca estesa per riferimenti mancanti

Esegue una ricerca estesa per i collegamenti mancanti

percorso Relativo

Mostra il percorso salvato come percorso relativo.

Percorso assoluto

Mostra il percorso salvato come percorso assoluto dell'Xrif che si trova nella cartella del disegno.

Nome file come percorso

Sostituisce il percorso salvato con il nome del file.

10.38 ESTENDI

Estende o taglia una o più entità aperte rispetto un'entità limite.



Icona:



Alias: ES

10.38.1 Metodo

Scegliere una o più entità da utilizzare come entità limite (2). Queste sono le entità fino alle quali vengono estese le entità selezionate successivamente oppure premere INVIO per scegliere tutte le entità nel disegno come limiti. Non è necessario selezionare singole entità come limiti, tranne in alcuni casi.

Scegliere l'entità da estendere (2). Quando un'altra estremità di un'entità può essere estesa fino a un limite, BricsCAD estende l'estremità più vicina al punto selezionato.



- 1 Entità da estendere
- 2 Entità limite
- 3 Entità estesa

Nota: Passare alla modalità taglia: tenere premuto il tasto Maiusc per selezionare la parte di un'entità da tagliare all'intersezione con le entità di contorno più vicine. Vedere il comando TAGLIA.

10.38.2 Opzioni all'interno del comando

Contorno limite

Definisce i bordi di delimitazione.

iNTercetta

Consente la selezione intercetta, una finestra di selezione irregolare.

Interseca

Consente la selezione di rettangoli intersecanti. Le entità che attraversano il rettangolo specificato vengono estese.

SPigolo

Attiva/disattiva la modalità spigolo.

Nota: La variabile di sistema EDGEMODE controlla anche il modo in cui vengono controllati gli bordi di contorno.

Proiezione

Specifica il modo in cui l'entità viene proiettata sul limite.

Nota: La variabile di sistema PROJMODE controlla anche la modalità di proiezione.

Nessuna proiezione

Estende solo le entità che intersecano i contorni reali nello spazio 3D.

piano xy dell'Ucs

Proietta le entità e i contorni sul piano x,y dell'UCS corrente, quindi estende le entità proiettate che intersecherebbero i limiti proiettati.

Vista corrente

Proietta le entità nella vista corrente e quindi le estende di conseguenza.



Cancello

Elimina le entità selezionate.

mModalità

Definisce la modalità di azione del comando.

Nota: La variabile di sistema TRIMEXTENDMODE controlla anche la modalità di estensione.

Standard

Agisce in modalità standard.

Veloce

Agisce in modalità rapida, in cui tutte le entità agiscono automaticamente come spigoli di delimitazione.

10.39 SNAPESTENSIONE

Commuta lo snap ad entità **Estensione**.



Icona:



10.39.1 Descrizione

Commuta lo snap a entità **Estensione** per abilitare/disabilitare lo snap a estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

10.40 ESTRAIBLOCCHI

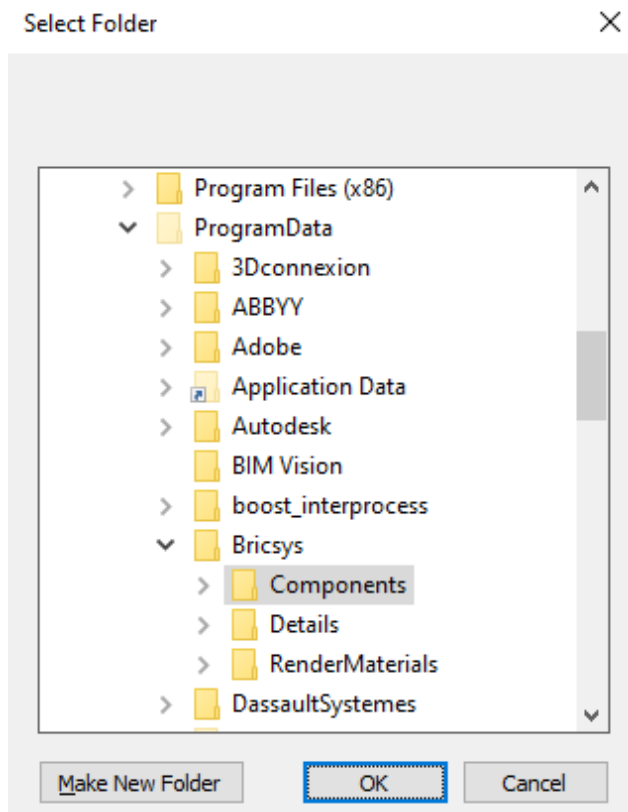
Estrae i blocchi in singoli file.



10.40.1 Metodo

Questo comando consente di estrarre un'istanza di blocco da un disegno, creando un file DWG separato in una posizione specificata dall'utente.

Dopo aver selezionato un blocco da estrarre, viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona cartella** in cui è possibile scegliere la posizione del nuovo file DWG creato.



10.41 EXTRIM (Express Tools)

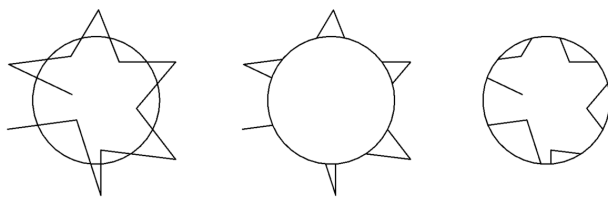
Taglia le entità che attraversano un bordo di taglio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.41.1 Metodo

Selezionare l'entità del bordo di taglio, quindi cliccare sul lato da cui si desidera cancellare le entità.

Nota: Le entità accettate sono: Faccia 3D, Polilinea, Linea, Cerchio, Arco, Ellisse, Immagine, Testo o Definizione Attributo.



10.42 ESTRUDI

Crea solidi o superfici 3D estrudendo entità.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



Alias: EU

10.42.1 Descrizione

Crea solidi o superfici 3D estraendo entità 2D aperte o chiuse, facce di solidi 3D, regioni o contorni chiusi.

Nota:

- La variabile di sistema SELECTIONPREVIEW deve essere impostata su 2 o 3 per evidenziare le facce.
- A seconda del valore della variabile di sistema DELOBJ, le entità di origine vengono mantenute o eliminate. In caso contrario, viene richiesto se si desidera eliminare o meno le entità.

10.42.2 Metodo

Esistono due metodi per estrarre le entità:

- Creare solidi 3D.
- Creare superfici.

Nota: È possibile estrarre più profili contemporaneamente.

10.42.3 Opzioni all'interno del comando

MOdalità


Permette di creare solidi o superfici.

SOLido

Crea solidi 3D.

Nota: Solo per la modalità **Solido**, quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON, le funzioni sketch per l'estrusione vengono create in un layer BC_SKETCHES dedicato, che non è visibile per default. Lo schizzo è visibile e modificabile come riferimento blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**. Inoltre, le funzioni di schizzo per l'estrusione sono visibili e modificabili come riferimenti di blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**.

Suggerimento: È anche possibile creare una funzione estrusa con facce condivise da un altro solido.

Nota: La variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE può essere controllata anche premendo il pulsante interruttore **CreateSketchFeature**  nella barra multifunzione.

SUperficie

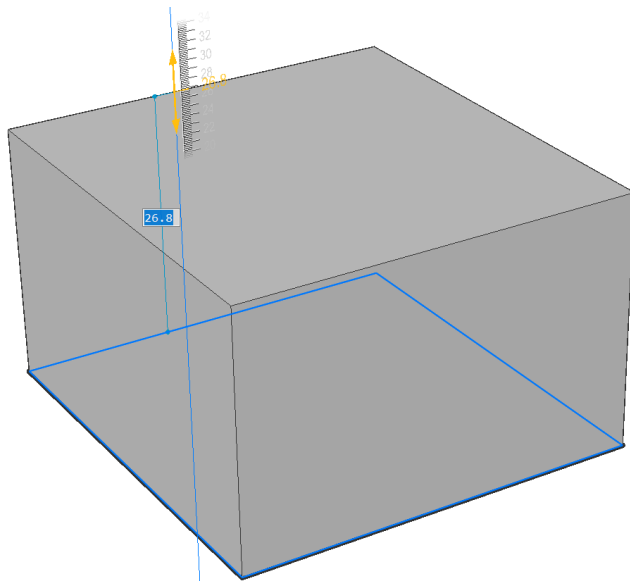
Crea superfici.

Nota: ESTRUDI non estrude le entità 2D aperte come solidi 3D perché non possono essere a tenuta stagna.

Specificare l'altezza di estrusione

Consente di impostare un'altezza di estrusione. L'altezza di estrusione viene misurata perpendicolarmente all'entità di origine.

Nota: È possibile specificare l'altezza in modo dinamico, utilizzando il **Manipolatore**, o digitando un valore di distanza.



Direzione

Consente di specificare la direzione di estrusione.

Traiettoria

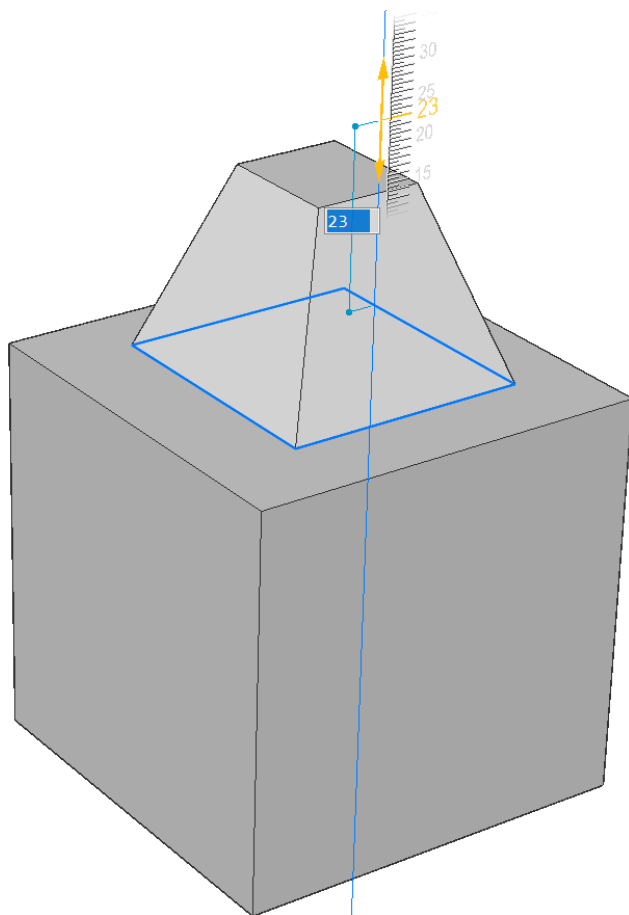
Specifica l'altezza di estrusione e la rastremazione in base a un'altra entità. Il programma utilizza la traiettoria per determinare come estrarre l'entità di origine.

Nota: L'entità traiettoria non può trovarsi sullo stesso piano dell'entità di estrusione.

angolo di Rastremazione

Specifica l'angolo di rastremazione per l'estrusione. L'angolo viene misurato dalla direzione di estrusione. Un valore negativo si rastrema verso l'esterno.

Nota: L'angolo deve essere sufficientemente basso in modo che i lati inclinati non si intersechino dopo la parte superiore dell'estrusione.



AUto

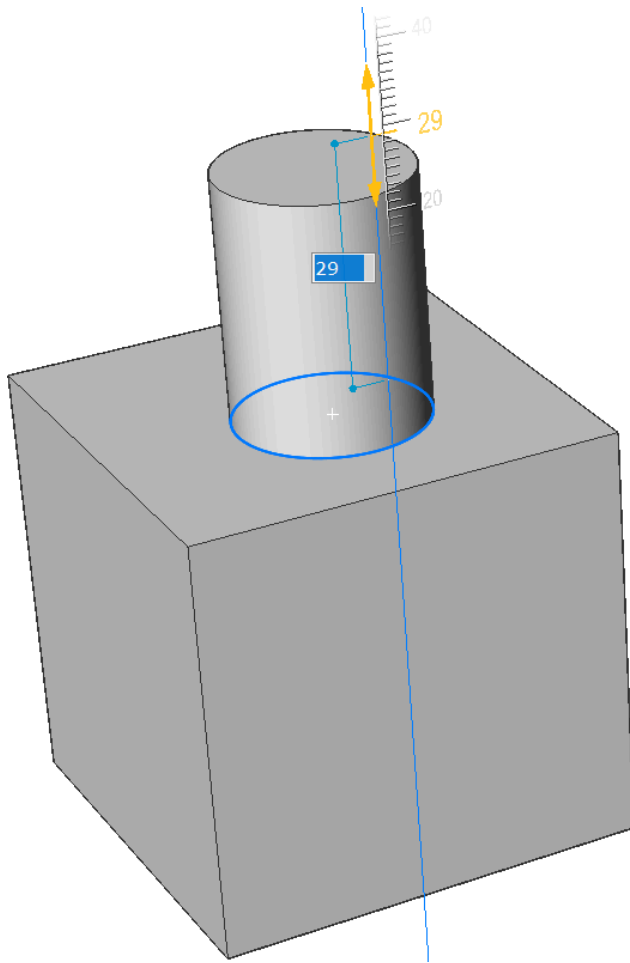
Il risultato dipende dalla direzione di estrusione e dal valore delle quattro variabili di sistema **Modalità estrudi**: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES e UNITESURFACES.

Nota: Il valore predefinito di tutte le variabili di sistema **Modalità estrudi** di cui sopra dipende dall'area di lavoro:

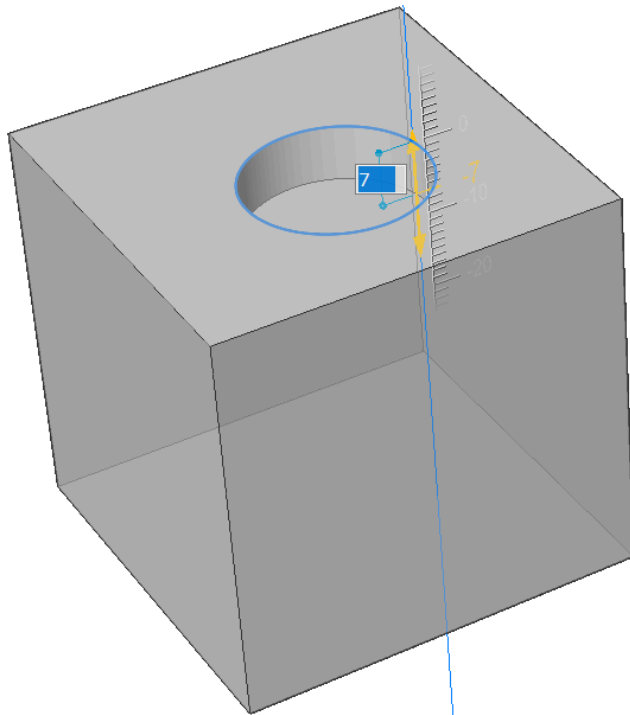
- **0** per Disegno e Modellazione.
- **1** per Meccanico e BIM.

Ad esempio, nelle aree di lavoro Meccanico e BIM, se tutte le variabili di sistema Modalità estrudi hanno il valore di default, il risultato dell'estrusione è simile al seguente:

- Quando si evidenzia un'entità e la si estrude verso l'esterno, viene aggiunto un nuovo volume.

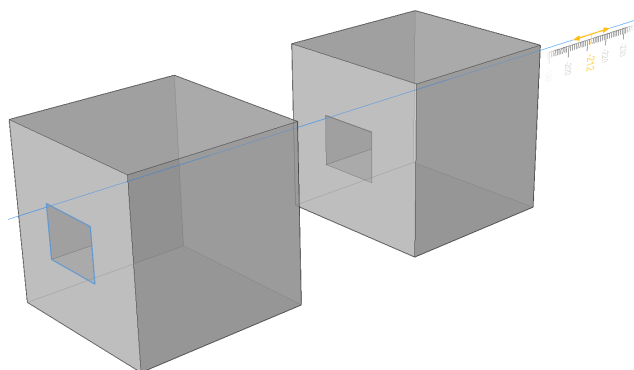


- Quando si evidenzia un'entità e la si estrude verso l'interno, viene sottratto un volume dal solido principale.



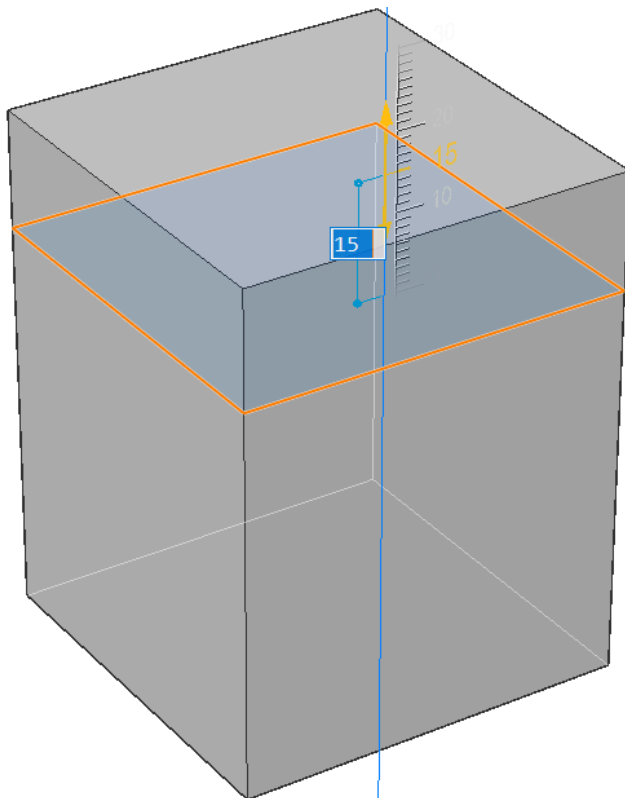
Sottrai

Il solido 3D viene sottratto da ciascun solido esistente interferente.



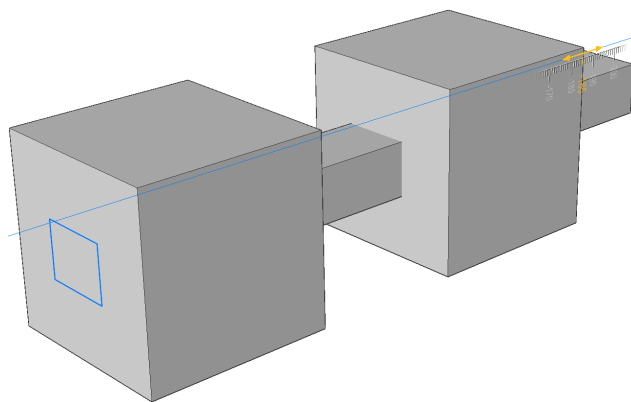
Crea

Viene creato un nuovo volume o una nuova superficie, indipendentemente dalla direzione di estrusione.



Unisci

Il nuovo solido 3D viene unito con ciascun solido esistente che interferisce.

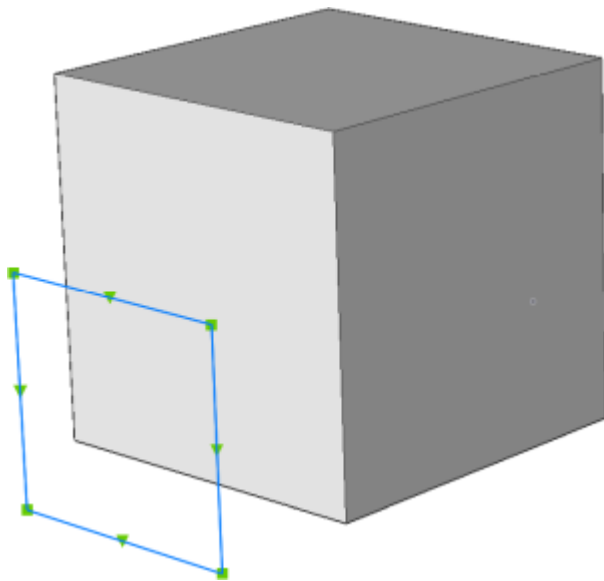


Trancia

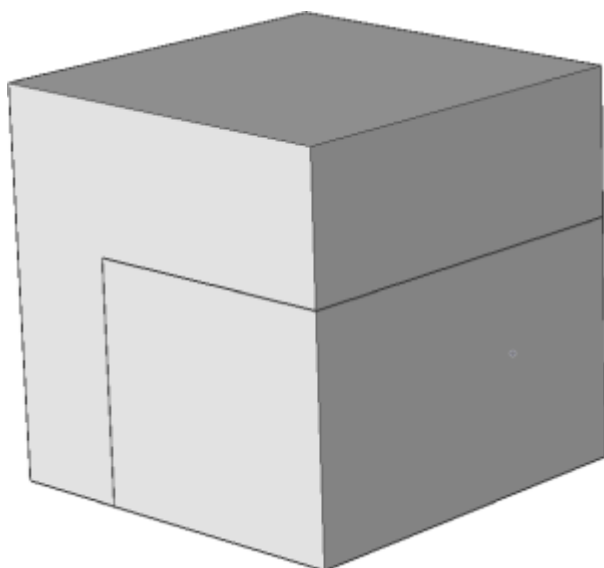
Taglia i solidi tramite la superficie estrusa.



- Selezionare un'entità da estrarre.

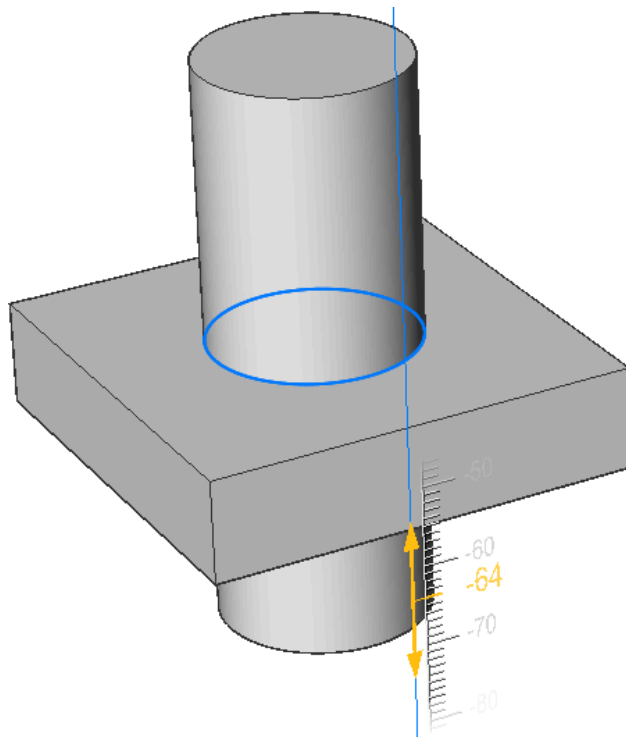


- La superficie estrusa taglia i solidi.



Entrambi i lati

Estrude simmetricamente su entrambi i lati.

**ALinea**

Consente di selezionare o definire un asse.

2Punti

Definisce la direzione di estrusione specificando due punti.

Oggetto

Consente di selezionare un'entità assiale.

Precedente

Utilizza l'asse precedente.

Visualizza

Consente di specificare un punto sulla direzione della vista.

asseX

Imposta la direzione di estrusione parallela all'asse X dell'UCS corrente.

asseY

Imposta la direzione di estrusione parallela all'asse Y dell'UCS corrente.

asseZ

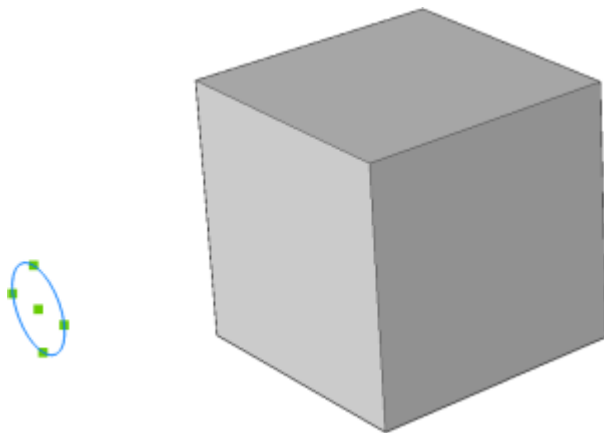
Imposta la direzione di estrusione parallela all'asse Z dell'UCS corrente.

imposta Limite

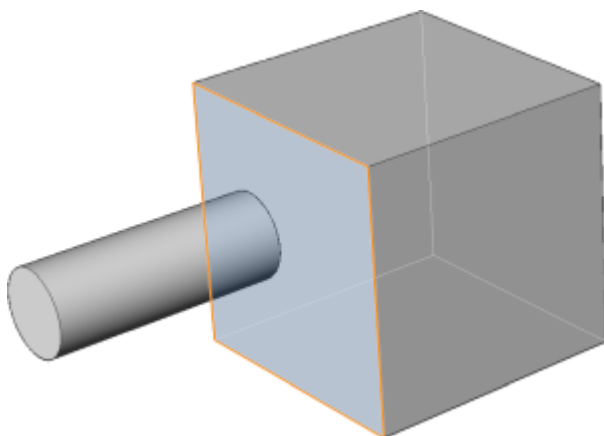
Permette di limitare l'estrusione dalla faccia di un solido.



- Selezionare un'entità da estrarre.



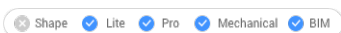
- Selezionare una faccia come limite dell'estrusione.



Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** durante la visualizzazione dinamica dell'estrusione per scorrere le varie opzioni.

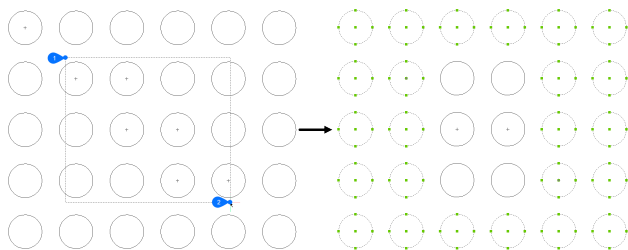
10.43 EXW (Express Tools)

Seleziona tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle all'interno di un rettangolo specificato.



10.43.1 Metodo

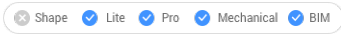
Selezionare il primo (1) angolo e il secondo (2) angolo per disegnare un rettangolo temporaneo. Vengono selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle all'interno del rettangolo.





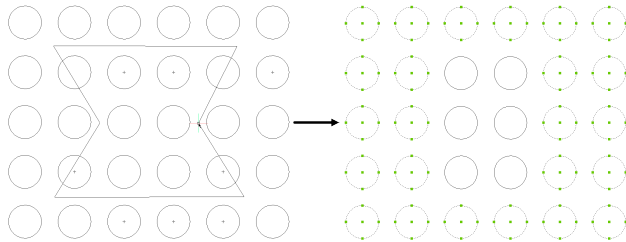
10.44 EXWP (Express Tools)

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione di quelle all'interno di un poligono specificato.



10.44.1 Metodo

Disegnare un poligono temporaneo. Verranno selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle racchiuse in questo poligono.





11. F

11.1 FASTSEL (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che toccano l'entità selezionata.



Icona:

11.1.1 Metodo

Il comportamento del comando FASTSEL è controllato dal comando FSMODE.

11.2 ESPORTAFBX

Esporta entità 3D nel disegno corrente in formato FBX.



Nota: Se si desidera esportare entità 2D, è necessario prima assegnare loro uno spessore.

11.2.1 Metodo

Esistono due metodi per esportare in formato FBX:

- Esporta tutte le entità visibili.
- Esporta solo le entità selezionate.

11.2.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionate

Selezionare le entità da esportare.

Visibili

Esporta tutte le entità visibili.

Nota: Questa opzione esclude le entità sui layer congelati o esterni e quelle che non sono visibili nella finestra corrente.

Seleziona

Richiede di selezionare tra entità, luci, camere e materiali.

Tutti

Esporta tutti i tipi di entità.

Incorporate

Include i file delle texture nel file FBX.

Riferimento al file

Aggiunge un link di collegamento nel file FBX alla posizione dei file delle texture.

Copia del file

Copia i file delle texture nella cartella di destinazione, separatamente dal file FBX.



Nota: I file delle texture non vengono inclusi nei file FBX quando sono molto grandi o quando un insieme comune di file delle texture viene utilizzato dai progetti di rendering e animazione.

Immettere il percorso per esportare il file fbx:

Specificare il percorso della cartella in cui inserire il file FBX oppure premere il tasto Invio per accettare il percorso fornito.

Nota: Digitando ~ viene visualizzata la finestra di dialogo di esportazione FBX, la quale consente di selezionare una cartella.

11.3 -ESPORTAFBX

Esporta entità 3D nel disegno corrente in formato FBX.



Vedere il comando EXPORTAFBX.

11.4 CAMPODATI

Aprire la finestra di dialogo **Campo**.



Icona:

11.4.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Campo** per creare un campo nel disegno corrente.

11.4.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il punto iniziale

Specifica un punto del disegno corrente in cui inserire il campo.

ALtezza

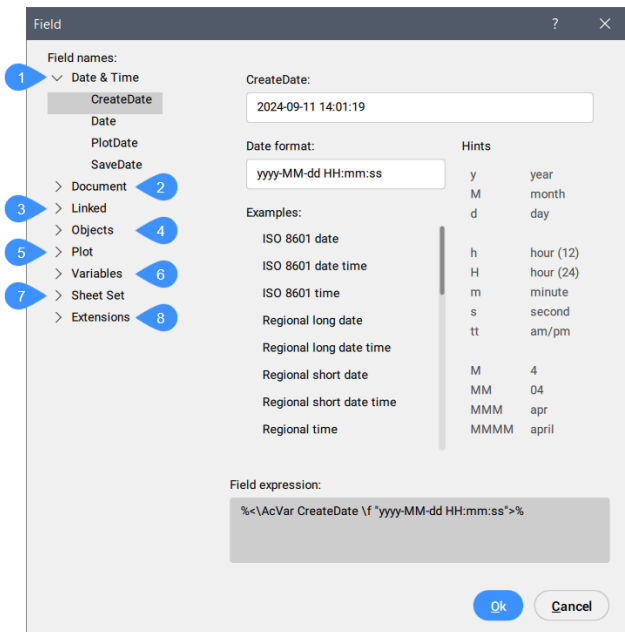
Specifica l'altezza del testo del campo.

Giustificazione

Specifica una giustificazione per il testo del campo.

La finestra di dialogo **Campo** consente di inserire un campo in un testo multilinea, celle di tabella, attributi e così via.

Nota: Un campo è un testo variabile che il programma aggiorna automaticamente, visualizzando dati come proprietà del disegno (ad esempio il nome del file o la data di salvataggio), proprietà delle entità (come lunghezza, area o layer), proprietà definite dall'utente, impostazioni di stampa, variabili... Se un campo non ha un valore, il programma visualizza alcuni trattini (---). Se le informazioni a cui fa riferimento la proprietà selezionata non sono valide, il valore del campo viene visualizzato come ####.



Nota: Espandere una categoria in **Nomi campo**, quindi selezionare un nome di campo.

- 1 Data&Ora
- 2 Documento
- 3 Collegato
- 4 Oggetti
- 5 Stampa
- 6 Variabili
- 7 Gruppo di Fogli
- 8 Estensioni
- 9 Espressione campo:

11.4.3 Data&Ora

DataCreazione

Visualizza l'ultima data di revisione del disegno.

Data

Visualizza la data corrente.

DataStampa

Visualizza la data dell'ultima stampa del disegno.

DataSalvataggio

Visualizza la data dell'ultimo salvataggio del disegno.

Formato data:

Selezionare un formato di data nell'elenco o digitare un formato in questo campo.



Esempi

Visualizza esempi di formati di data.

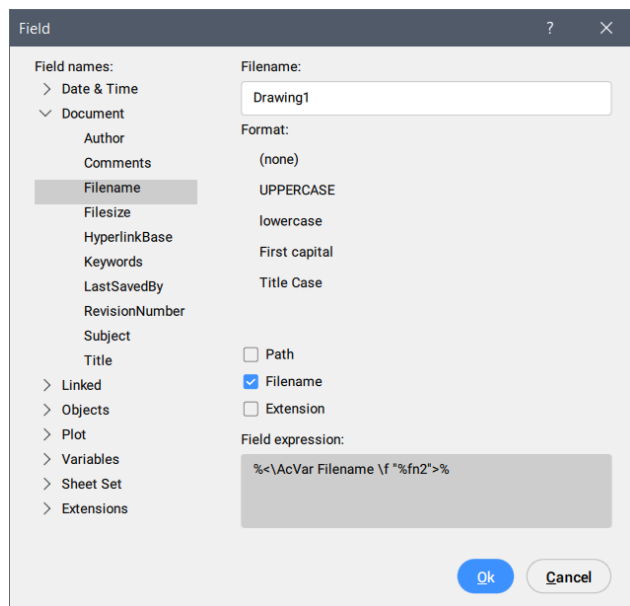
Suggerimenti

Spiega il significato delle cifre utilizzate nella definizione dell'acronimo/abbreviazione del formato data.

Espressione campo:

Visualizza l'espressione del campo della data selezionata. Un operando in un'espressione può essere un DisplayPropertyName racchiuso tra i simboli (<>).

11.4.4 Documento



Autore

Visualizza l'autore del documento.

Comments

Visualizza i commenti nel documento.

Nome file

Mostra il nome del file. Può includere il percorso e l'estensione del file.

DimensioneFile

Visualizza le dimensioni del file espresse in Byte, Kilobyte e Megabyte.

BaseCollegamento

Visualizza il percorso predefinito per il relativo collegamento ipertestuale nei disegni.

ParoleChiave

Visualizza le parole chiave per il file aperto.

UltimoSalvataggioDa

Visualizza il nome della persona che ha salvato il file per ultimo.

NumeroRevisione

Visualizza il numero di revisione del disegno.



Oggetto

Visualizza l'oggetto del disegno.

Title

Visualizza il titolo del disegno.

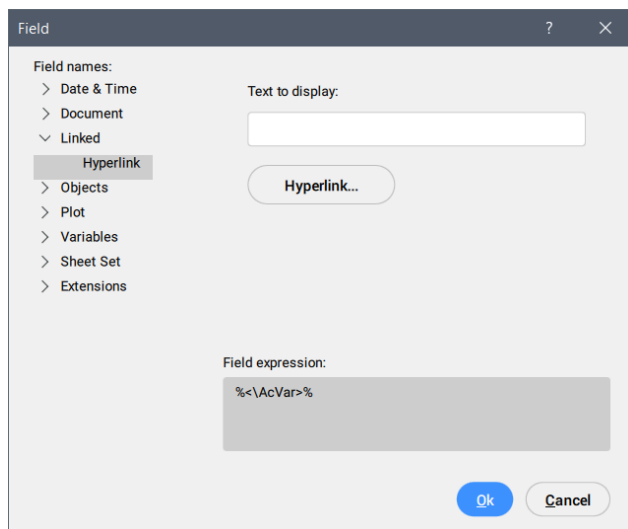
Formato

Visualizza il formato della categoria selezionata.

Espressione campo:

Visualizza l'espressione del campo della data selezionata. Un operando in un'espressione può essere un DisplayPropertyName racchiuso tra i simboli (<>).

11.4.5 Collegato



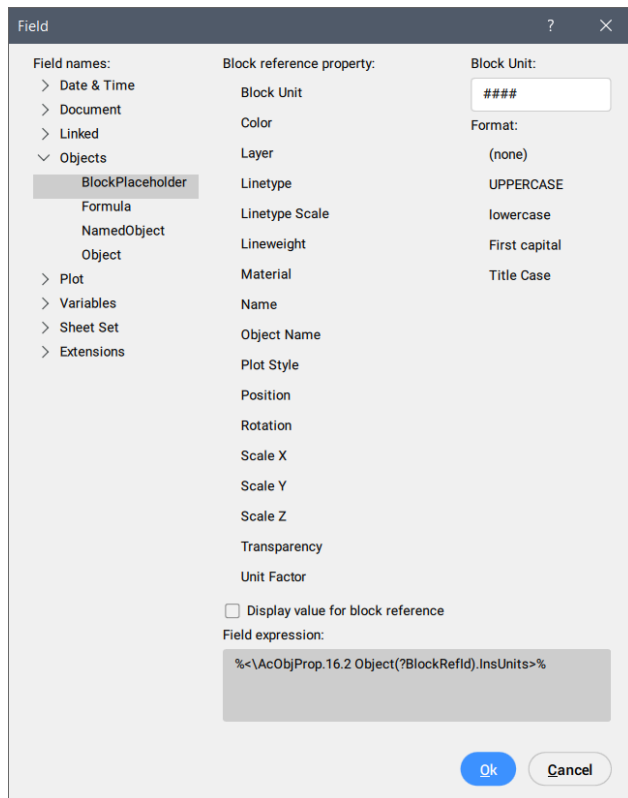
Testo da visualizzare

Inserire il testo da visualizzare per questo collegamento ipertestuale.

Collegamento ipertestuale

Apri la finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.

11.4.6 Oggetti



SegnapostoBlocco

Vedere il comando DEFATT per creare campi di proprietà del blocco in un attributo. Quando un tale attributo è incluso in una definizione di blocco, il campo visualizza il valore corrente della proprietà del blocco.

Proprietà di riferimento blocco:

Visualizza la proprietà di riferimento del blocco.

Nome del blocco

Visualizza il nome della proprietà.

Formato

Specifica il formato per la visualizzazione della proprietà.

Formula

Crea un campo formula. È possibile utilizzare i valori delle celle della tabella in un campo formula. Cliccare sul pulsante **Media**, **Somma**, **Conteggio** o **Cella**. La finestra di dialogo **Campo** si chiude per consentire di selezionare le celle in una tabella nel disegno. Inoltre, è possibile inserire manualmente la formula, ad esempio, se si conosce il gestore (handle) della tabella.

OggettoNominato

Crea un campo che mostra il nome corrente di un'entità denominata.

- Cliccare sul campo **Tipo di oggetto con nome**, quindi selezionare il tipo di oggetto nell'elenco. Tutti gli oggetti denominati del tipo selezionato vengono elencati nella casella elenco **Nomi**.
- Selezionare un nome nell'elenco.
- Scegliere un formato.
- Cliccare sul pulsante **OK** per inserire il campo.



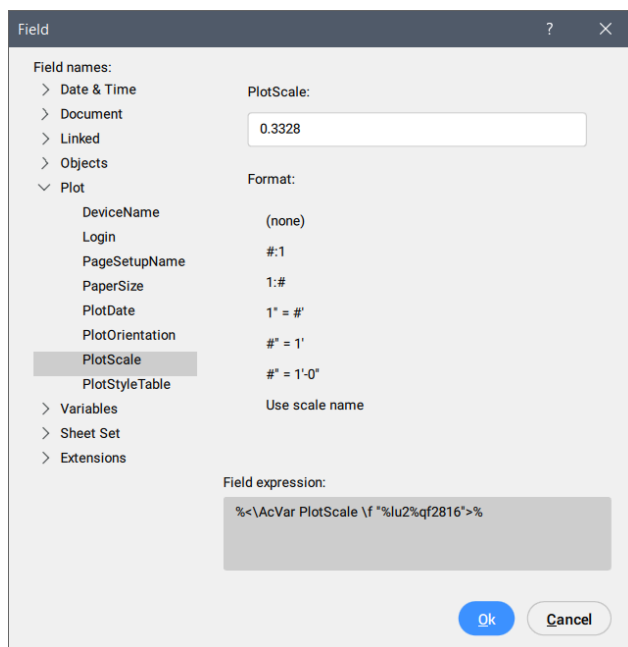
Oggetto

Crea un campo che mostra una proprietà di un'entità selezionata.

- Cliccare sul pulsante di Selezione, accanto al campo **Tipo Oggetto**.
La finestra di dialogo **Campo** si chiude temporaneamente.
- Selezionare un'entità nel disegno.
- Le proprietà dell'entità selezionata vengono elencate nell'elenco **Proprietà**.
- Selezionare una proprietà nell'elenco. Sono inoltre disponibili proprietà personalizzate di tutti i tipi di parametri e stati di visibilità per i blocchi dinamici e i riferimenti ai blocchi.
- Scegliere un formato.
- Cliccare sul pulsante **OK** per inserire il campo.

Nota: Gli attributi con campi vengono aggiornati dopo i comandi RIGEN e AGGCAMPODATI.

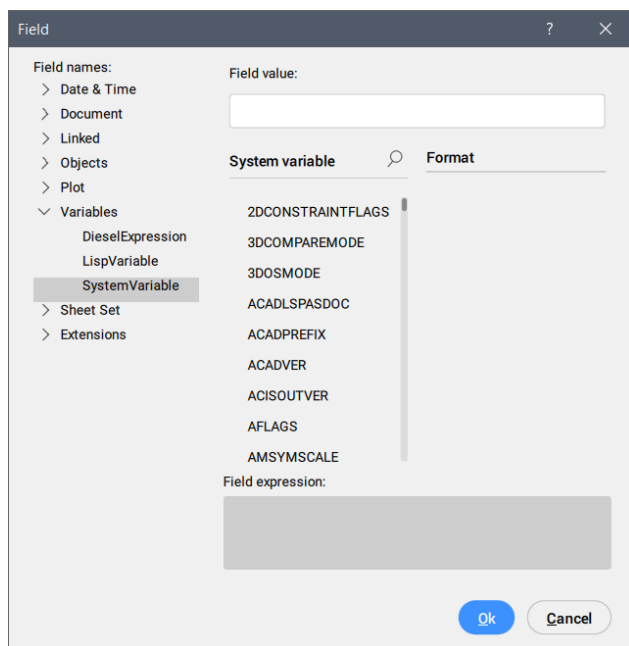
11.4.7 Stampa



I campi Stampa si applicano ai layout dello spazio carta.

Consente di creare campi che mostrano le impostazioni di stampa correnti di un layout.

11.4.8 Variabili




Permette di creare campi che mostrano il valore corrente di **Espressioni Diesel**, **Variabili Lisp** e **Variabili di Sistema**.

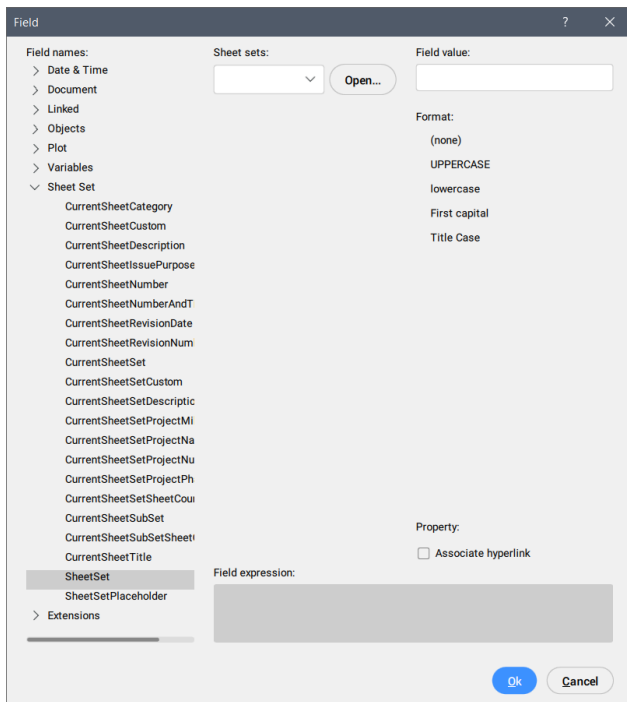
È possibile cercare una variabile specifica negli elenchi **Variabili Lisp** e **Variabili di Sistema** utilizzando:

- **Navigazione voci:** premere le frecce su/giù per navigare nell'elenco.
- **Barra di ricerca:** consente di cercare variabili specifiche. L'elenco viene abbreviato per visualizzare solo le variabili che contengono la sequenza di caratteri inserita.

Nota: Per abilitare la barra di ricerca:

- Cliccare sull'icona .
- Premere il tasto **Crtl+F**. L'attenzione deve essere rivolta all'elenco delle variabili. È possibile utilizzare il tasto TAB per spostare il focus.

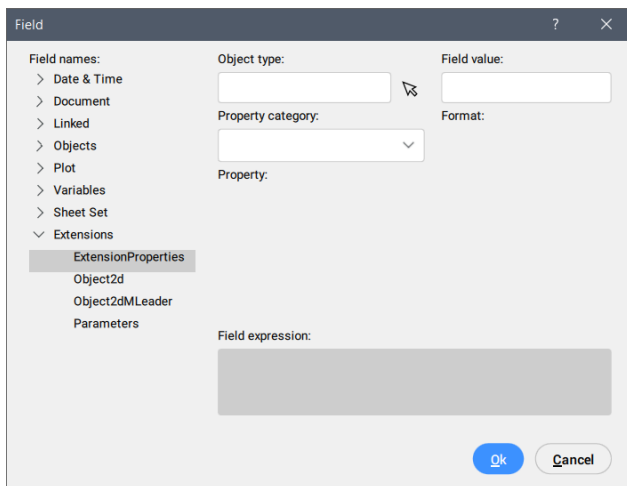
11.4.9 Gruppo di Fogli



Permette di creare campi che mostrano le proprietà predefinite e personalizzate del gruppo di fogli. Con la proprietà **Gruppo di Fogli**, viene aperto un albero di navigazione del foglio.

Nota: I campi del gruppo di fogli vengono aggiornati con il comando AGGCAMPODATI.

11.4.10 Estensioni



Consente di creare campi che mostrano proprietà di entità specifiche di BricsCAD, ad esempio entità BIM o Meccaniche, visualizzando i valori memorizzati nella cache in AutoCAD®.

ExtensionProperties

Permette di creare campi con le proprietà di un'entità BIM selezionata.



Object2d

Consente di creare campi con proprietà di entità 3D selezionando l'entità 2d associata all'interno del blocco della Sezione BIM.

Object2dMLeader

Permette di creare campi all'interno di multidirettrici con proprietà di entità 3D selezionando l'entità 2D associata all'interno del blocco della Sezione BIM usando la freccia di multidirettrice.

Parametri

Consente di creare campi che fanno riferimento ai parametri nel disegno.

Nota:

- Per i parametri di blocco, utilizzare il comando CAMPODATI all'interno di una sessione MODIFBLOC.
- Dopo aver modificato i valori dei parametri (dal pannello **Proprietà**, **Gestore Parametri** o **Navigatore Meccanico**), utilizzare il comando RIGEN, RIGENT o AGGCAMPODATI per aggiornare il valore visualizzato nel campo creato.

11.4.11 Espressione campo:

Visualizza l'espressione del campo. Si può imparare come sono strutturati i campi leggendo questo codice.

11.5 APRIFILE

Apri i file dalla riga di comando.



11.5.1 Descrizione

Apri i file di disegno (DWG), modello (DWT) e di interscambio (DXF) dalla riga di comando, sostituendo il disegno corrente.

11.5.2 Opzioni all'interno del comando

Salvare le modifiche sul file di disegno?

Specifica se il disegno corrente deve essere salvato o meno.

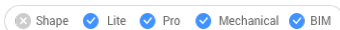
Apri disegno

Digitare il nome del disegno, incluso il percorso.

Nota: Immettere ~ per visualizzare la finestra di dialogo **Apri disegno**.

11.6 FILES

Apri il gestore file del sistema operativo per accedere ai file.



11.7 PIENO

Attiva/disattiva la variabile di sistema FILLMODE.





11.7.1 Descrizione

Attiva/disattiva la variabile di sistema FILLMODE per specificare la visualizzazione delle entità 2D riempite, incluse le entità polilinea, tratteggio, solido e traccia. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'FILLEMODE. Per visualizzare la modifica, è necessario utilizzare RIGEN o RIGENT.

- On: attiva la variabile di sistema FILLMODE
- Off: disattiva la variabile di sistema FILLMODE

11.8 RACCORDO

Raccorda intersezioni; unisce linee intersecanti con un arco di qualsiasi raggio immesso.



Icona: 

Alias: RA

11.8.1 Descrizione

Imposta un valore di raggio per il raccordo tra due entità.

Le entità potrebbero essere:

- Linee, comprese le linee parallele
- Tutti i vertici di una singola polilinea 2D; non è possibile raccordare due polilinee
- Raggi, compresi i raggi paralleli
- Linee di costruzione, incluse le linee di costruzione parallele
- Archi

Nota:

- Tenere premuto il tasto Maiusc quando si seleziona la seconda entità per creare un angolo (raggio = 0). Le entità selezionate vengono estese o tagliate in corrispondenza del punto di intersezione. La parte selezionata delle entità viene mantenuta.
- Se la seconda entità è parallela alla prima, le entità vengono collegate da un semicerchio. Se le entità parallele non hanno la stessa lunghezza, la seconda entità viene estesa o tagliata quando l'opzione **Taglia** nella Barra dei comandi è impostata su **Taglia** (variabile di sistema TRIMMODE = 1).

11.8.2 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni raccordo

Visualizza la sezione **Cima/Raccordo** della finestra di dialogo **Impostazioni**:



Chamfer/Fillet	
Chamfer mode	[0] Distance-Distance
Chamfer first distance	0 mm
Chamfer second distance	0 mm
Chamfer length	0 mm
Chamfer angle	0
1 Fillet radius	10 mm
2 Trim mode	<input checked="" type="checkbox"/> Trim selected edges to the endpoints of chamfer lines and fillet arcs

- 1 **Raggio di raccordo:** imposta il raggio dell'arco di raccordo.
- 2 **Modalità taglio:** consente di specificare se le entità vengono tagliate in modo che rispettino il raggio del raccordo.

Polilinea

Raccorda tutti i vertici di una polilinea.

Raggio

Attiva/disattiva la modalità spigolo.

Taglia

Imposta la modalità di taglio per cimature e raccordi:

Taglia

Taglia o estende le entità selezionate.

Non tagliare

Crea la cimatura o il raccordo, ma lascia invariate le entità selezionate.

Nota: Non verranno create nuove entità di smusso o raccordo quando le variabili di sistema TRIMMODE e FILLETRAD sono impostate su 0.

ANnulla

Annulla l'ultimo raccordo in modalità **Multipla**.

Multipla

Crea raccordi aggiuntivi utilizzando le stesse impostazioni senza dover riavviare il comando.

11.9 TROVA

Apri la finestra di dialogo **Trova e Sostituisci**.

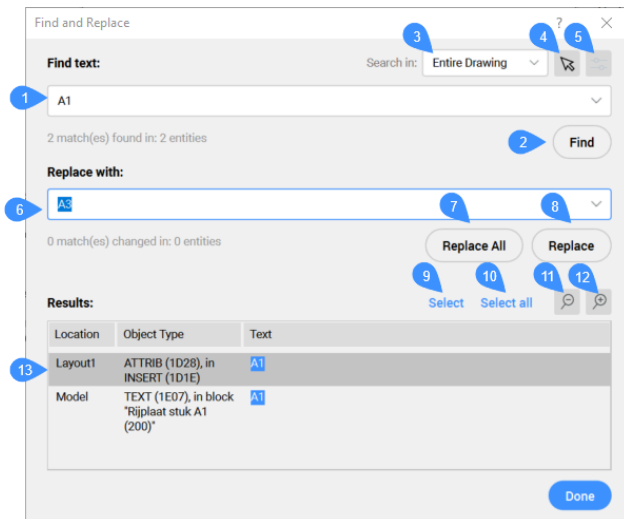


Icona:

11.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Trova e Sostituisci**.

La finestra di dialogo **Trova e Sostituisci** consente di trovare e, facoltativamente, sostituire stringhe di testo nel disegno corrente. Cerca il testo nei blocchi, negli attributi, nelle dimensioni e nei collegamenti ipertestuali.



- 1 Trova Testo
- 2 Trova
- 3 Cerca in
- 4 Seleziona entità
- 5 Opzioni
- 6 Sostituisci con:
- 7 Sostituisci Tutto
- 8 Sostituisci
- 9 Seleziona
- 10 Seleziona tutto
- 11 Zoom Out del disegno
- 12 Zoom In del disegno
- 13 Report della ricerca

11.9.2 Trova Testo

Specificare il testo da trovare.

11.9.3 Trova

Trova l'occorrenza successiva della stringa di testo.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+F.

11.9.4 Cerca in

Specificare l'intervallo di ricerca:

- **Disegno intero:** ricerca il testo in tutto il disegno.
- **Layout corrente:** cerca solo nel layout corrente.



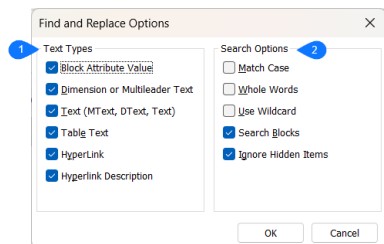
- **Selezione corrente:** cerca solo nella selezione corrente che può essere effettuata utilizzando il pulsante n. 5.

11.9.5 Seleziona entità

Chiude la finestra di dialogo in modo da poter selezionare le entità da cercare. Dopo aver scelto una o più entità, premere Invio per tornare alla finestra di dialogo.

11.9.6 Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni Trova e Sostituisci**, la quale consente di specificare i tipi di entità di testo da cercare.



Tipi di Testo

Specifica i tipi di testo da includere nella ricerca:

- Valore Attributo Blocco
- Quota o testo Multidirettrice
- Testo
- Testo Tabella
- Collegamento ipertestuale
- Descrizione Collegamento Iperstuale

Opzioni di Ricerca

Specifica le opzioni di ricerca:

- **Corrispondenza Maiuscole e Minuscole:** segnala solo se la stringa corrisponde all'uso di lettere maiuscole.
- **Parole Intere:** segnala solo se la parola intera corrisponde alla stringa di testo inserita. Se una parola lunga contiene la stringa immessa, questa non verrà riportata nei risultati.
- **Usa Caratteri Jolly:** filtra la ricerca utilizzando i caratteri jolly come criteri di confronto.
- **Cerca Blocchi:** include i blocchi nella ricerca.
- **Ignora Elementi Nascosti:** non include elementi nascosti nella ricerca.

11.9.7 Sostituisci con:

Specificare il testo che sostituirà il testo trovato. Non compilare questo campo quando si sta solo cercando il testo.



11.9.8 Sostituisci Tutto

Sostituisce tutte le occorrenze della stringa di testo con la stringa sostitutiva.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+A.

11.9.9 Sostituisci

Sostituisce la stringa di testo trovata con la stringa sostitutiva.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+R.

11.9.10 Selezione

Crea un gruppo di selezione dalle entità selezionate nell'elenco e chiude la finestra di dialogo.

11.9.11 Selezione Tutto

Seleziona tutte le occorrenze della stringa di testo.

11.9.12 Zoom Out del disegno

Zoom Out rispetto il centro della finestra con un fattore di 1/2.

11.9.13 Zoom In del disegno

Zoom In rispetto il centro della finestra con un fattore di 2.

11.9.14 Report della ricerca

Visualizza il numero di corrispondenze trovate nelle entità selezionate, e il numero di corrispondenze ed entità modificate dopo la sostituzione. I risultati della ricerca possono essere ordinati per ogni colonna.

11.10 TROVAENTITAESTERNE

Individua le anomalie al di fuori dell'area valida.



Icona:

11.10.1 Descrizione

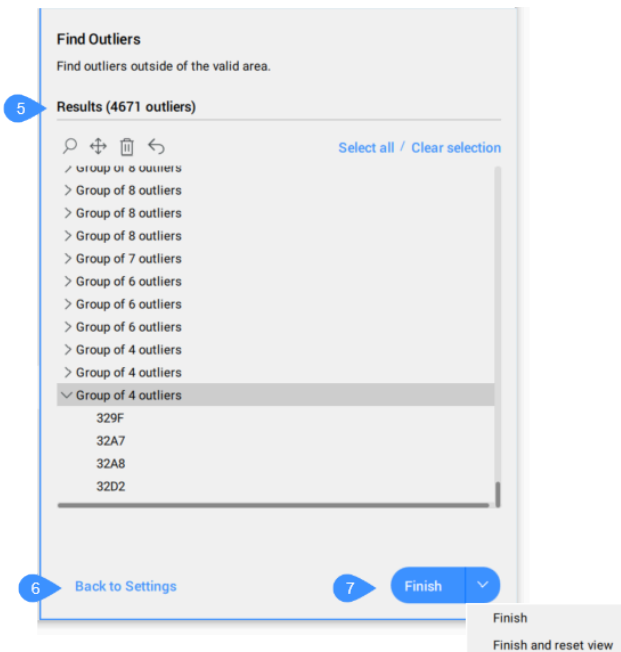
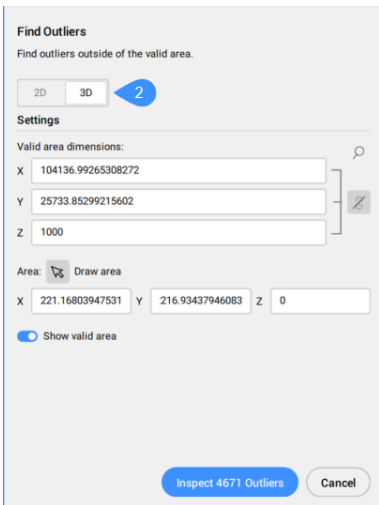
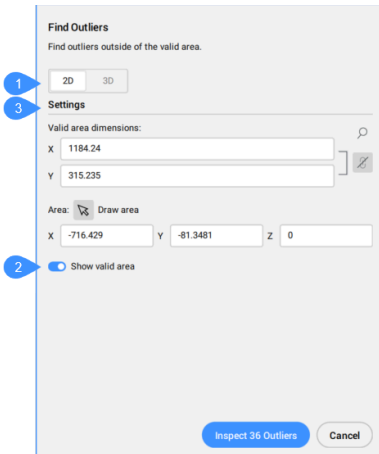
Trova le entità posizionate a coordinate estreme all'esterno di un'area specificata. Queste entità sono spesso difficili da rilevare e possono rendere difficile la manipolazione della vista poiché dipende dalle estensioni totali del disegno.

Nota: Le entità invisibili e le entità su layer invisibili o bloccati vengono rilevate ed evidenziate temporaneamente, ma non possono essere spostate o eliminate.

Nota: Le entità su un layer congelato vengono rilevate ma non possono essere temporaneamente evidenziate, spostate o eliminate.

11.10.2 Metodo

Il comando apre il pannello dei comandi **Trova Valori Anomali**.



1 Modalità 2D



- 2 Modalità 3D
- 3 impostaZioni
- 4 Mostra area valida
- 5 Ispeziona anomalie
- 6 Risultati
- 7 Torna alle Impostazioni
- 8 Fine

Nota: Le opzioni di TROVAENTITAESTERNE all'interno della barra dei comandi sono identiche a quelle disponibili nel pannello contesto comando **Trova Valori Anomali**.

11.10.3 Modalità 2D

Quando questa modalità è attiva, l'area predefinita viene semplificata in un rettangolo 2D, definito dalle dimensioni X e Y.

Nota: Il valore predefinito della dimensione Z è zero, ma è possibile modificarlo in qualsiasi momento.

11.10.4 Modalità 3D

Quando questa modalità è attiva, l'area valida è una casella 3D, definita dalle quote X, Y e Z.

11.10.5 impostaZioni


Dimensioni dell'area valida

Imposta l'area valida del disegno. Le entità al di fuori di quest'area sono considerate a coordinate estreme e sono elencate nella sezione **Risultati** del pannello di comando **Trova Valori Anomali**.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **cambia Dimensioni** consente di impostare le dimensioni dell'area valide.

Il valore di default per le quote X, Y e Z è 100000.

Nota:

- Cliccare sul pulsante **Sincronizza tutte le dimensioni** () per sincronizzare o annullare la sincronizzazione di tutte le dimensioni.
 - Quando il pulsante di collegamento è Attivo e si modifica una quota, le altre dimensioni assumono lo stesso valore.
 - Se le dimensioni hanno valori diversi (le dimensioni non sono sincronizzate) e si attiva il pulsante **Sincronizza tutte le dimensioni**, i valori Y (per la modalità 2D), e rispettivamente i valori Y e Z (per la modalità 3D) cambiano nello stesso valore di X.
- L'area valida viene visualizzata graficamente nello spazio modello da un riquadro verde trasparente.
- L'unità utilizzata dipende dal modello in cui si sta lavorando. Ad esempio, se si utilizza il template Default-mm, l'unità per l'area valida è mm.
- Nella Barra dei comandi, l'opzione **Mantenere tutte le dimensioni identiche** definisce se tutte le quote verranno modificate contemporaneamente.



- Cliccare sull'icona della lente di ingrandimento () per ingrandire le estensioni.

Area

Imposta l'area direttamente sullo Spazio Modello del disegno, selezionando i punti per ciascuna coordinata.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **disegna nuova Area** consente di definire l'area selezionando i punti per ogni coordinata.

11.10.6 Mostra area valida





Abilita/disabilita la visualizzazione dell'area valida.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **caMbia visualizzazione area valida** consente di abilitare/disabilitare la visualizzazione dell'area valida.

11.10.7 Ispezione anomalie

Visualizza la sezione **Risultati**.

11.10.8 Risultati

Visualizza i valori anomali presenti nel disegno. È possibile selezionare il valore anomalo cliccando su di esso. L'entità viene quindi selezionata nel disegno. Dopo aver selezionato un valore anomalo, è possibile premere l'icona della lente di ingrandimento () per ingrandire, l'icona di spostamento () per **Spostamento all'origine della regione valida** o in qualsiasi altra posizione o l'icona del cestino () per eliminarlo. Inoltre, è possibile annullare le azioni di spostamento o eliminazione premendo l'icona Annulla ().



Le stesse opzioni sono disponibili nel menu contestuale che si apre cliccando con il pulsante destro del mouse sui valori anomali selezionati.

Nota: Per evidenziare temporaneamente le entità invisibili e le entità su layer invisibili o bloccati, fare doppio clic su di esse.

Nota: Dopo aver spostato un valore anomalo nell'area valida, l'elenco dei valori anomali verrà aggiornato di conseguenza.

I valori anomali che si trovano vicini l'uno all'altro sono raggruppati come un gruppo. Quando si seleziona un gruppo di valori anomali, tutti gli elementi del gruppo vengono selezionati contemporaneamente per ingrandirli, spostarli o eliminarli. Se è presente un solo gruppo, le entità vengono elencate singolarmente e non raggruppate in un gruppo.

Nota: Non è possibile modificare l'entità selezionata mentre il comando è in esecuzione.

Quando si selezionano i valori anomali, nell'area di disegno viene visualizzato un widget. Il widget consente di ingrandire () l'entità a esso collegata o di rimpicciolire () quando si clicca nuovamente su di esso.



Nota:

- Cliccare sul widget di un gruppo per eseguire lo zoom sulle estensioni del gruppo. Il widget di zoom del gruppo scompare e vengono visualizzati i singoli widget per i singoli valori anomali nel gruppo.
- Se si seleziona più di 1 gruppo nell'elenco del pannello dei comandi (ad esempio: 2 gruppi o 1 gruppo e 4 singoli valori anomali) e si utilizza il menu delle azioni per ingrandirli, i widget vengono visualizzati solo per l'intero gruppo, non a livello dei singoli valori anomali nel gruppo.
- Se si seleziona un gruppo nell'elenco del pannello dei comandi e si utilizza il menu delle azioni per eseguire lo zoom su di essi, tutti i singoli valori anomali del gruppo dispongono di un widget.
- I valori anomali visibili selezionati che non appartengono a un gruppo dispongono di un widget.

11.10.9 Torna alle Impostazioni

Torna alla sezione **Impostazioni**.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **Indietro** consente di tornare alla sezione **Ispeziona anomalie**.

11.10.10 Fine

Chiude il pannello dei comandi **Trova Valori Anomali** e mantiene i valori anomali selezionati.

Termina e ripristina la vista

Chiude il pannello di comando **Trova Valori Anomali** e ripristina la vista (livello di zoom, posizione della telecamera).

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione è **termina e Ripristina la vista**.

11.11 ADATTAARCO

Adatta un arco o un cerchio alle entità.



11.11.1 Descrizione

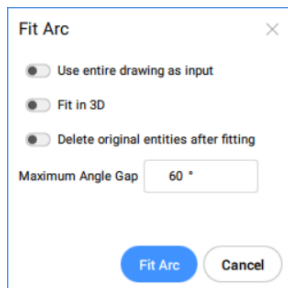
Disegna un arco o un cerchio adattato a una o più entità. Il comando riduce al minimo le distanze perpendicolari accumulate ai punti delle entità selezionate.

Un caso d'uso realistico è da parte di una società di produzione di cartone pubblicitario. In genere, i file CAD 2D da passare alla macchina per il taglio vengono importati da altri software di progettazione, dove le polilinee e le spline sono i tipici tipi di entità della curva 2D. Prendiamo l'esempio in cui la macchina deve tagliare un semicerchio nel cartone, e il semicerchio è rappresentato da una polilinea con molti piccoli segmenti lineari successivi. Quando si passa questo disegno alla macchina da taglio, la macchina eseguirà una sequenza di molti piccoli tagli. Dopo ogni taglio, la macchina deve fermarsi, cambiare orientamento e riavviarsi. Per ogni azione di arresto-modifica-riavvio, c'è la possibilità di errori. Ciò non solo porterebbe a un tempo di taglio molto più lungo, ma anche al taglio risultante non ottimale e sembrerebbe ruvido. In questo caso, ADATTAARCO potrebbe essere utilizzato per trasformare questa polilinea in un ARCO, portando a un'operazione di taglio rapida e regolare.



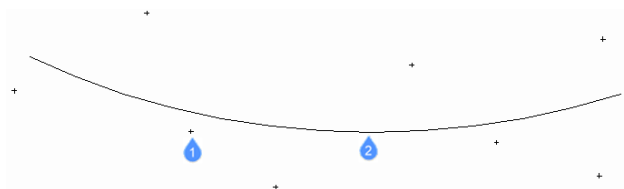
11.11.2 Metodi

Questo comando apre il pannello contesto comando **Adatta Arco**.

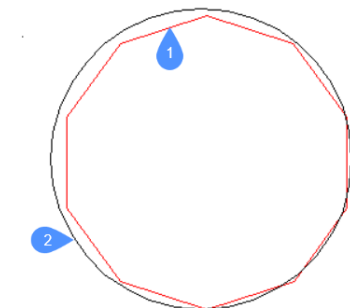


Le opzioni all'interno del comando ADATTAARCO sono identiche a quelle disponibili nel pannello dei comandi **Adatta Arco**.

Le entità e i risultati di questo comando sono mostrati negli esempi seguenti:



- 1 Punti utilizzati dal comando per adattare l'arco.
- 2 Arco adattato ai punti.



- 1 Polilinea utilizzata dal comando per adattare l'arco.
- 2 Arco adattato alla polilinea.

11.11.3 Opzioni all'interno del comando

Usa l'Intero disegno

Utilizzare tutte le entità nel disegno come input.

ADatta in 3d

Questa opzione si applica quando una o più entità di input non si trovano nel piano XY.

Se questa opzione è selezionata, l'arco o il cerchio risultante viene creato nello spazio 3D, altrimenti le entità di input vengono proiettate prima sul piano XY.



Nota: Il piano XY utilizzato per la proiezione è quello dell'attuale UCS (User Coordinate System). Ciò consente all'utente di effettuare l'adattamento su qualsiasi piano.

Elimina entità originali dopo l'adattamento

Quando questa opzione è impostata su **Sì**, le entità iniziali vengono eliminate.

vuoto ANgolo massimo

Definisce il valore di soglia per la distanza angolare massima tra i punti caratteristici delle entità di input. Se l'angolo di distanza massima è maggiore del valore di soglia, viene creato un arco. In caso contrario, viene creato un cerchio.

opzioni di selezione (?)

Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

Nota: Le opzioni **Usa l'intero disegno**, **Adatta in 3D** e **Elimina entità originali dopo l'adattamento** possono essere impostate utilizzando la variabile di sistema FITLINEFITARCMODE. L'opzione **Vuoto angolo massimo** può essere impostata utilizzando la variabile di sistema FITARCMAXGAP.

11.12 ADATTALINEA

Adatta una linea alle entità.



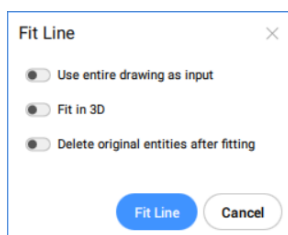
11.12.1 Descrizione

Disegna una linea adattata a una o più entità. Questo comando riduce al minimo le distanze perpendicolari accumulate ai punti delle entità selezionate.

Il comando ADATTALINEA funziona su qualsiasi tipo di entità di input, quindi può essere applicato in vari casi d'uso reali. È possibile utilizzarlo per disegnare una linea che corrisponda in modo ottimale a un insieme di punti scansionati nel piano XY. È possibile utilizzare ADATTALINEA per trovare la linea ottimale che si adatta a una polilinea multisegmento o a una curva spline che va verso l'alto e verso il basso.

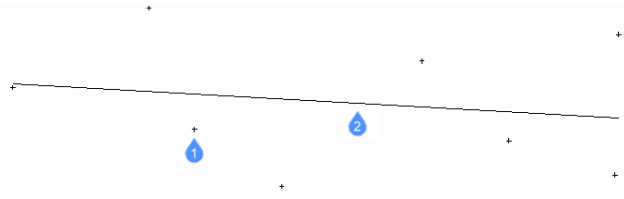
11.12.2 Metodi

Questo comando apre il pannello contesto comando **Adatta Linea**.

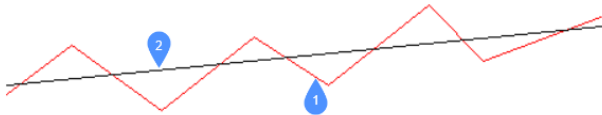


Le opzioni all'interno del comando ADATTALINEA sono identiche a quelle disponibili nel pannello dei comandi **Adatta Linea**.

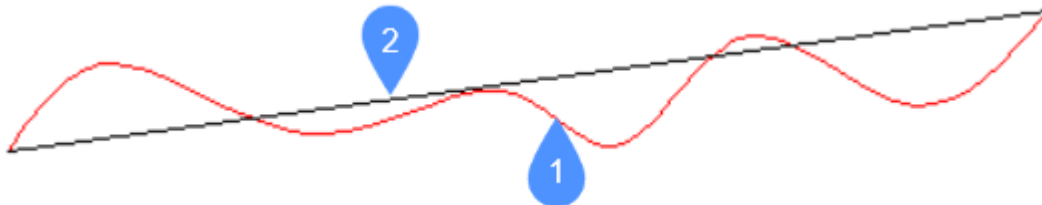
Le entità e i risultati di questo comando sono mostrati negli esempi seguenti:



- 1 Punti utilizzati dal comando per adattare la linea.
- 2 Linea adattata ai punti.



- 1 Polilinea utilizzata dal comando per adattare la linea.
- 2 Linea adattata alla polilinea.



- 1 Spline utilizzata dal comando per adattare la linea.
- 2 Linea adattata alla spline.

11.12.3 Opzioni all'interno del comando

Usa l'intero disegno

Utilizza tutte le entità nel disegno come input.

ADatta in 3d

Questa opzione si applica quando una o più entità di input non si trovano nel piano XY.

Se questa opzione è selezionata, la linea risultante viene creato nello spazio 3D, altrimenti le entità di input vengono proiettate prima sul piano XY.

Nota: Il piano XY utilizzato per la proiezione è quello dell'attuale UCS (User Coordinate System). Ciò consente all'utente di effettuare l'adattamento su qualsiasi piano.

Elimina entità originali dopo l'adattamento

Quando questa opzione è impostata su Sì, le entità iniziali vengono eliminate.

opzioni di selezione (?)

Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

Nota: Le opzioni **Usa l'intero disegno**, **Adatta in 3D** e **Elimina entità originali dopo l'adattamento** possono essere impostate utilizzando la variabile di sistema FITLINEFITARCMODE.

11.13 ADATTAPOLILINEA

Adatta le polilinee alle entità.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



11.13.1 Descrizione

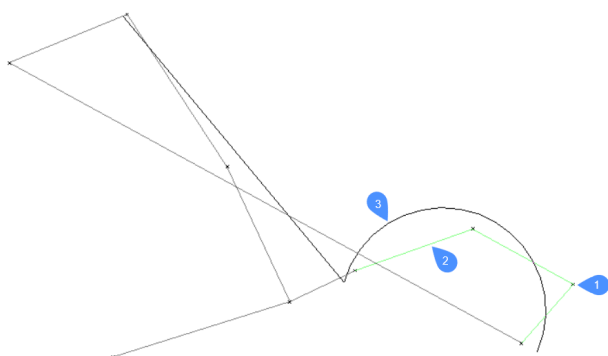
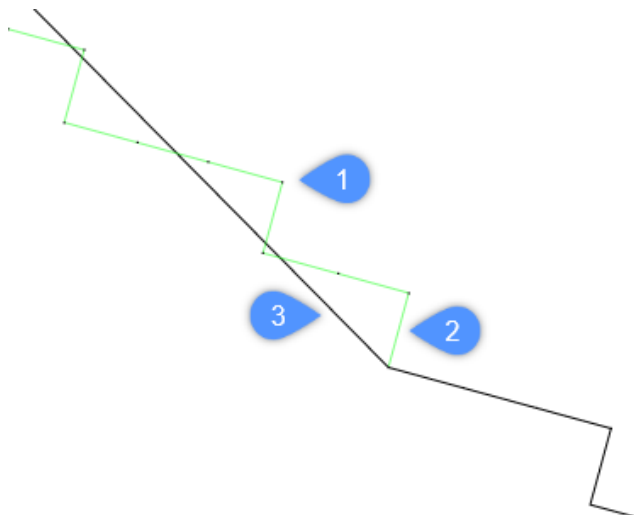
Disegna una o più entità polilinea, adattandole ai punti caratteristici delle entità di input. Il comando riduce al minimo le distanze perpendicolari accumulate ai punti delle entità selezionate. Il comando funziona con ogni tipo di entità, purché abbia punti caratteristici.

11.13.2 Metodo

Esistono due modi per definire l'input del comando ADATTAPOLILINEA:

- Seleziona entità di adattamento: scegliere le entità a cui la polilinea deve essere adattata.
- Usa intero disegno: selezionare tutte le entità non congelate nella finestra corrente.

Selezionare un punto per l'inizio della polilinea. La linea guida viene utilizzata come aiuto visivo per l'utente, aiutando a scegliere i vertici della polilinea previsti.



1 I punti utilizzati dal comando per adattare la polilinea.



- 2 La linea guida suggerita.
- 3 La polilinea.

11.13.3 Opzioni all'interno del comando

Usa l'Intero disegno

Seleziona tutte le entità non congelate nella finestra corrente.

Selezionare entità adatte

Consente di selezionare le entità a cui adattare la polilinea.

Nota:

- Se si seleziona una nuvola di punti e una sezione, il comando ADATTAPOLILINEA cerca automaticamente i punti all'interno di tale sezione e lavora con questi punti.
- Se si seleziona una nuvola di punti ma non una sezione, l'applicazione chiede di selezionare una sezione.
- Se si seleziona una sezione ma non una nuvola di punti, l'applicazione chiede di selezionare una nuvola di punti.

La selezione contiene più nuvole di punti, selezionarne una

Consente di selezionare una nuvola di punti specifica.

Nota: Questa opzione diventa disponibile quando nel gruppo di selezione è presente più di una nuvola di punti.

La selezione contiene più sezioni, selezionarne una

Consente di selezionare una sezione specifica.

Nota: Questa opzione diventa disponibile quando nel gruppo di selezione è presente più di una sezione.

caMbia modalità ritaglio sezione

Consente di scegliere tra **punti Dentro la sezione** e **punti Sotto la sezione**.

Inizio della polilinea

Scegliere un punto e iniziare la polilinea.

adatta Linee

Adatta un segmento di polilinea lineare ai punti compresi tra l'ultimo vertice di polilinea fisso e la posizione del mouse.

Nota: Vedere il comando ADATTALINEA.

adatta ARchi

Adatta un segmento di polilinea ad arco tra i punti compresi tra l'ultimo vertice fisso della polilinea e la posizione del mouse.

Nota: Vedere il comando ADATTAARCO.

MIGlior adattamento

L'algoritmo decide automaticamente se un segmento di polilinea lineare o ad arco è più adatto per adattare i punti tra l'ultimo vertice di polilinea fisso e la posizione del mouse.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, premere il tasto **CTRL** per passare da un'opzione di adattamento all'altra.



Annulla

Annulla l'ultima azione.

Chiudi polilinea

Chiude la polilinea.

iNizia nuova polilinea

Inizia una nuova polilinea.

Nota: Premere una volta il tasto **Esc** per terminare la polilinea corrente e iniziare una nuova polilinea.

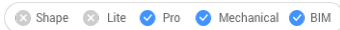
Nota: Premere due volte il tasto **Esc** per terminare il comando.

Fine

Termina il comando.

11.14 GEOMPIATTA

Crea una rappresentazione appiattita e a linee nascoste di un modello 3D.

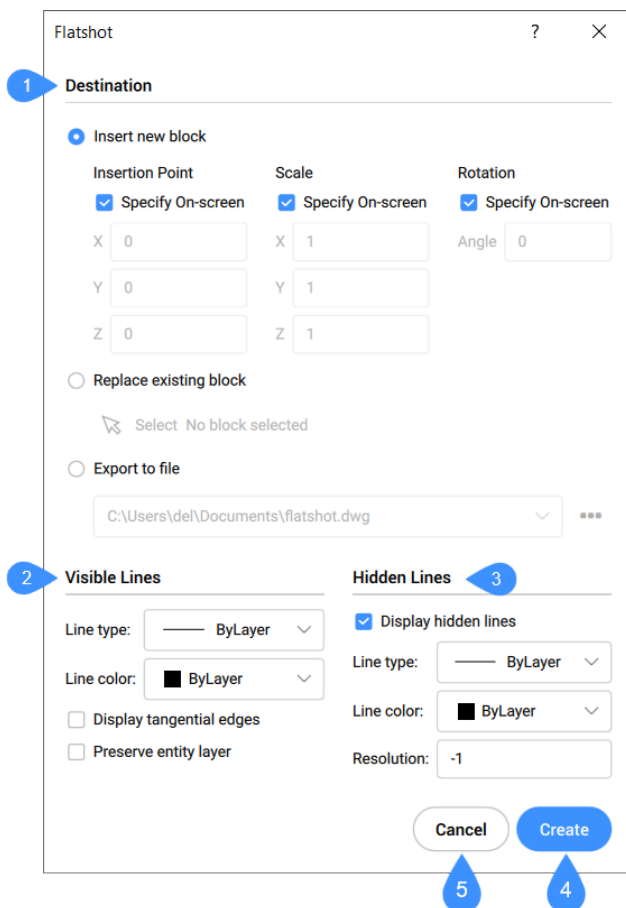


Icona:

11.14.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Geometria Piatta**.

La finestra di dialogo **Geometria Piatta** consente di creare una rappresentazione appiattita e nascosta di solidi 3D e superfici 3D come blocco o nuovo disegno.



- 1 Destinazione
- 2 Linee Visibili
- 3 Linee Nascoste
- 4 Crea
- 5 Annulla

11.14.2 Destinazione

Determina dove posizionare il blocco. Sono disponibili diverse opzioni.

Inserisci come nuovo blocco

Inserisce il blocco appiattito come un nuovo blocco nel disegno corrente specificando alcune caratteristiche:

- Punto di inserimento
- Scala
- Rotazione

Sostituisci blocco esistente

Sostituisce un blocco già inserito nel disegno. Scegliendo questa opzione, è possibile selezionare ulteriormente un blocco dal disegno corrente.



Esporta su file

Salva il blocco appiattito come file DWG attraverso la finestra di dialogo **Selezionare file di esportazione**.

11.14.3 Linee Visibili

Impostare il tipolinea e il colore per le linee visibili. Scegliere il tipolinea e il colore dagli elenchi a discesa.

Nota: È possibile caricare un nuovo tipolinea nel disegno attraverso la finestra di dialogo **Carica Tipolinea** selezionando **Carica....** È possibile selezionare un nuovo colore di linea nella finestra di dialogo **Colore** selezionando **Seleziona colore....**

Visualizza gli spigoli tangenziali

Attiva/disattiva la visualizzazione degli spigoli tangenziali. Uno spigolo tangenziale è la linea di transizione immaginaria tra due facce tangenti.

Mantieni layer entità

Quando è attivata, i layer delle entità nel blocco vengono mantenuti.

11.14.4 Linee Nascoste

Attiva o disattiva la visualizzazione delle linee nascoste e ne imposta le proprietà.

Visualizza linee nascoste

Attiva o disattiva la visualizzazione delle linee nascoste.

Risoluzione

Specifica l'entità breve che sarà rappresentata da una linea nascosta. Immettere un valore negativo in modo che il programma lo determini automaticamente. L'intervallo va da 0.01 a 0.000000000001.

11.14.5 Crea

Crea la Geometria Piatta.

Nota: La scorciatoia da tastiera corrispondente a questo pulsante è **ALT + R**.

11.14.6 Annulla

Annulla la creazione di Geometria Piatta.

Nota: La scorciatoia da tastiera corrispondente a questo pulsante è **ALT + C**.

11.15 FLATTEN

Appiattisce le entità 2D e 3D.



Icona:

11.15.1 Descrizione

Appiattisce le entità 2D e 3D proiettandole sul piano XY della vista corrente.

Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE deve essere impostata su 0.



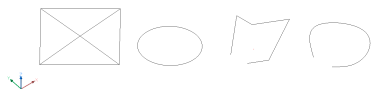
11.15.2 Metodo

Le entità verranno proiettate sul piano XY della vista corrente. Nella vista dall'alto, le entità verranno proiettate sul piano XY del sistema di coordinate corrente (WCS o UCS).

Entità prima del comando FLATTEN:



Entità dopo il comando FLATTEN:



- Piramide convertita in un quadrato con le sue diagonali.
- Il cono diventa un cerchio con un punto al centro.
- La polilinea 3D e la spline vengono convertite in polilinee 2D.

11.15.3 Opzioni all'interno del comando

nuova ELevazione ucs

Specifica la nuova elevazione per le entità 2D risultanti.

Nota: L'elevazione e lo spessore delle entità 2D possono essere modificati con il comando ELEV.

permetti ESplensione

Esplosione delle entità composte, ad esempio i solidi 3D.

11.16 LINEAINVERSIONE

Crea una linea, utilizzata per specchiare le entità di un blocco.



Icona:

Alias: LII

11.16.1 Metodo

Questo comando viene utilizzato con i blocchi parametrici 2D.

Il comando LINEAINVERSIONE consente di disegnare una linea utilizzata come asse di riferimento per specchiare le entità selezionate del blocco.

Il comando creerà automaticamente un tipo speciale di parametro e lo assocerà all'entità della linea di inversione. Questo parametro ha due valori possibili: **Non capovolto** e **Capovolto**.



Nota:

- La creazione di una linea di inversione equivale a disegnare una linea utilizzando il comando LINEA. Per ulteriori informazioni sull'uso del comando LINEAINVERSIONE, vedi l'articolo **Blocchi Parametrici 2D**.
- La creazione di una linea di inversione su un'entità già interessata da una linea di inversione esistente può portare a un comportamento imprevisto.

11.16.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità da invertire

Consente di selezionare le entità da invertire. I vincoli che interessano le entità selezionate non verranno invertiti.

inverti Tutto

Seleziona tutte le entità nel disegno per l'inversione. Anche il gruppo di vincoli verrà invertito.

Per invertire il blocco, modificare il valore del parametro di inversione:

- selezionare il blocco parametrico e cliccare sul grip del parametro di inversione.
- accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri**.
- selezionare il blocco e aprire il pannello **Proprietà**, nella sezione **Parametri**.

Quando il parametro di inversione è impostato su **Non invertito**, il blocco si trova nella configurazione predefinita, così come è stato disegnato. Quando il valore del parametro di inversione viene modificato in **Invertito**, il blocco viene invertito attorno alla linea di inversione.

Nota: Utilizzare il comando EDITALINEAINVERSIONE per modificare un'operazione di inversione.

Nota:

- Le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici sono visibili come impostazione predefinita dopo la creazione, ma nascoste quando si apre un disegno che contiene blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY per nascondere/visualizzare le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici.
- La visualizzazione delle geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici quando si passa il mouse sui riferimenti di blocco parametrico, nello spazio modello, è controllata dalla variabile di sistema PBLOCKREFERENCEACTIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

11.17 EDITALINEAINVERSIONE

Modifica le operazioni di inversione parametrica.



Alias: EDITALII

11.17.1 Metodo

Il comando consente di modificare un'operazione di inversione esistente.



Immettere il nome dell'operazione di inversione desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di inversione all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e cliccare sul punto grip dell'operazione di inversione.

11.17.2 Opzioni all'interno del comando

Selezione

Consente di modificare la selezione degli elementi dell'operazione specificata.

Linea

Consente di definire una nuova linea di inversione selezionandone i punti iniziale e finale.

Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

11.18 DA

Consente di immettere le coordinate relative rispetto a un punto di riferimento ogni volta che un comando richiede di immettere un punto.



Icona:

Nota: Da è un modificatore di comando, non un comando, e quindi viene immesso solo durante un comando di disegno o di modifica.

Nota: Questo comando è utile per iniziare entità con un offset da un'altra entità, ad esempio l'inserimento di una porta relativa all'estremità di un muro.

11.18.1 Opzioni all'interno del comando

Punto base

Selezionare un punto o immettere le coordinate per specificare il punto base.

Offset o punto regolare

Immettere l'offset specificando le coordinate relative, utilizzando il formato @x,y,z

11.19 FS (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che toccano l'entità selezionata.



Icona:

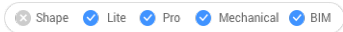
11.19.1 Metodo

Il comportamento del comando FS è controllato dal comando FSMODE.



11.20 FSMODE (Express Tools)

Controlla la selezione della catena durante i comandi FS o FASTSEL.



11.20.1 Opzioni all'interno del comando

OFF

Vengono selezionate solo le entità che toccano l'entità selezionata.

ON

Vengono selezionate tutte le entità che toccano le entità selezionate e quelle secondarie che le toccano a loro volta. La selezione continua fino a quando non vengono selezionate tutte le entità di connessione.



12. G

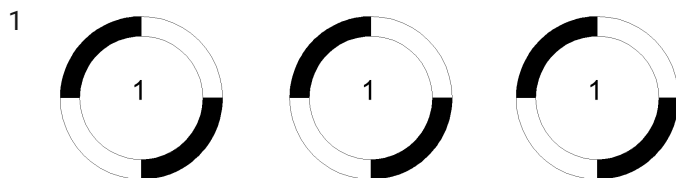
12.1 GATTE (Express Tools)

Modifica i valori degli attributi per tutte le istanze di un blocco specificato.



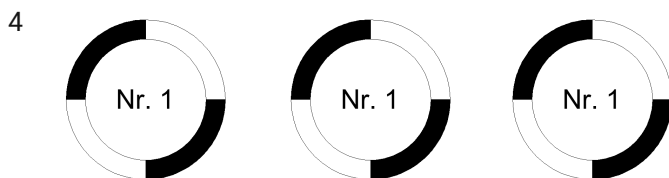
12.1.1 Metodo

1 Immettere un nome di blocco o selezionare un attributo.



2 Immettere il nuovo testo.

3 Segnala il numero di blocchi trovati e modifica il valore dell'attributo.



12.1.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Modifica automaticamente tutti i valori degli attributi.

No

Consente di selezionare gli attributi che si desidera modificare.

12.2 VGCOINCIDENTE

Crea un vincolo geometrico coincidente sulle entità 2D.



Icona:

12.2.1 Descrizione

Crea un vincolo coincidente per garantire che un punto su un'entità rimanga coincidente con un punto o un'entità specificata.

12.2.2 Metodi

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un vincolo coincidente:

- Selezionare primo punto
- Oggetto



- Vincolo auto

12.2.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare primo punto

Consente di iniziare a creare un vincolo coincidente specificando un punto su un'entità.

Selezionare secondo punto

Specifica un punto su un'entità da rendere coincidente con il primo punto. Il punto sulla prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si regola, se necessario, per diventare coincidente.

Oggetto

Consente di iniziare a creare un vincolo coincidente selezionando un'entità.

Selezionare punto

Specifica un punto su un'entità da rendere coincidente con la prima entità. La prima entità mantiene la sua posizione, mentre il punto sulla seconda entità si regola, se necessario, per diventare coincidente.

Multiplo

Crea più vincoli coincidenti fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando.

Vincolo auto

Crea vincoli coincidenti selezionando tutte le entità a cui si desidera applicare i vincoli coincidenti pertinenti.

12.3 VGCOLLINEARE

Crea un vincolo geometrico collineare sulle entità 2D.



Icona:

12.3.1 Descrizione

Crea un vincolo collineare per garantire che due o più entità lineari rimangano collineari.

12.3.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo collineare:

- Selezionare prima entità
- Multipla

12.3.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo collineare selezionando un'entità lineare.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare un'entità lineare da rendere collineare alla prima. La prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si sposterà, se necessario, per diventare collineare alla prima entità.

Multiplo

Crea più vincoli collineari.

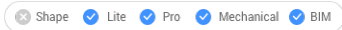


Selezionare entità da rendere collineare alla prima

Consente di selezionare un'entità lineare da rendere collineare alla prima. È possibile continuare ad aggiungere vincoli collineari ad altre entità fino a quando non si preme il tasto **Invio** per terminare il comando. La prima entità mantiene la sua posizione, mentre le entità successive si regolano, se necessario, per diventare collineari.

12.4 VGCONCENTRICO

Crea un vincolo geometrico concentrico sulle entità 2D.



Icona:

12.4.1 Descrizione

Crea un vincolo concentrico per garantire che due entità circolari o ellittiche rimangano concentriche.

12.4.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo concentrico:

- Selezionare prima entità

12.4.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

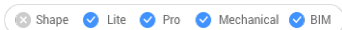
Consente di iniziare a creare un vincolo concentrico selezionando un'entità circolare o ellittica.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare un'entità circolare o ellittica da rendere concentrica con la prima entità. La prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si sposterà, se necessario, per diventare concentrica alla prima entità.

12.5 SNAPCENGEOMETRICO

Commuta lo snap all'entità centro **Geometrico**.



Icona:



12.5.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Geometrico** per abilitare o disabilitare l'aggancio al centro geometrico.

È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza.

È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

12.6 VGUGUALE

Crea un vincolo geometrico uguale sulle entità 2D.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: =

12.6.1 Descrizione

Crea un vincolo uguale per garantire che le entità circolari mantengano lo stesso raggio o che le entità lineari mantengano lo stesso lunghezza.

12.6.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo uguale:

- Selezionare prima entità
- Multiplo

12.6.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo uguale selezionando un arco, un cerchio, una linea o un segmento di polilinea.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare un'entità simile da rendere uguale alla prima. La prima entità mantiene il proprio raggio o la propria lunghezza, mentre il raggio o la lunghezza della seconda entità vengono aggiornati in modo da corrispondere alla prima entità.

Multiplo

Crea più vincoli uguali.

Selezionare entità da rendere uguale alla prima

Consente di selezionare un'entità simile da rendere uguale alla prima. Continuare a selezionare entità simili fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando. La prima entità mantiene il proprio raggio o la propria lunghezza mentre il raggio o la lunghezza di tutte le entità successive vengono aggiornati in modo che corrispondano alla prima entità.

12.7 VGFISSO

Crea un vincolo geometrico fisso sulle entità 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

12.7.1 Descrizione

Crea un vincolo fisso su un punto o entità per mantenere la sua posizione nel disegno.

12.7.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per creare un vincolo fisso:

- Selezionare punto
- Oggetto



12.7.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare punto

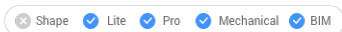
Crea un vincolo fisso specificando un punto su un'entità. Il punto mantiene la propria posizione mentre l'altra geometria si sposta, se necessario, per mantenere altri vincoli.

Oggetto

Crea un vincolo fisso selezionando un'entità. L'entità mantiene la propria posizione mentre l'altra geometria si sposta, in base alle esigenze, per mantenere altri vincoli.

12.8 VGORIZZONTALE

Crea un vincolo geometrico orizzontale sulle entità 2D.



Icona:

12.8.1 Descrizione

Crea un vincolo orizzontale per garantire che un'entità lineare 2D o una coppia di punti rimanga parallela all'asse X.

12.8.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo orizzontale:

- Selezionare un'entità
- 2 Punti

12.8.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare un'entità

Crea un vincolo orizzontale selezionando un'entità lineare da rendere parallela all'asse x.

2Punti

Crea un vincolo orizzontale specificando due punti.

Selezionare primo punto

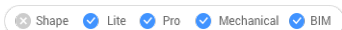
Consente di iniziare a creare un vincolo orizzontale specificando il primo punto da rendere parallelo all'asse x.

Selezionare secondo punto

Consente di specificare il secondo punto da rendere orizzontale rispetto all'asse x. Il primo punto mantiene la sua posizione mentre il secondo punto si sposta per diventare orizzontale con il primo punto.

12.9 VGPARALLELO

Crea un vincolo geometrico parallelo sulle entità 2D.



Icona:



12.9.1 Descrizione

Crea un vincolo parallelo per garantire che due entità lineari rimangano tra di loro parallele.

12.9.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per creare un vincolo parallelo:

- Selezionare prima entità

12.9.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo parallelo selezionando un'entità lineare.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare una seconda entità lineare da rendere parallela alla prima. La prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si sposterà, se necessario, per diventare parallela alla prima entità.

12.10 VGPENPENDICOLARE

Crea un vincolo geometrico perpendicolare sulle entità 2D.



Icona:

12.10.1 Descrizione

Crea un vincolo perpendicolare per garantire che le entità lineari rimangano perpendicolari l'una all'altra.

12.10.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo perpendicolare:

- Selezionare prima entità

12.10.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo perpendicolare selezionando un'entità lineare.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare una seconda entità lineare da rendere perpendicolare alla prima. La prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si sposterà, se necessario, per diventare perpendicolare alla prima entità.

12.11 VGUNIFORME

Crea un vincolo geometrico uniforme sulle entità 2D.



Icona:



12.11.1 Descrizione

Crea un vincolo uniforme per garantire che due spline mantengano una fluida continuità geometrica tra loro.

12.11.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo orizzontale:

- Selezionare la prima entità spline

12.11.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima curva spline

Consente di iniziare a creare un vincolo uniforme selezionando una curva spline.

Selezionare seconda curva

Consente di selezionare una seconda entità spline. La prima spline mantiene la sua posizione, mentre la seconda spline si allunga, se necessario, per connettersi in modo uniforme alla prima spline.

12.12 VGSIMMETRICO

Impone un vincolo geometrico simmetrico sulle entità 2D.



Icona:

12.12.1 Descrizione

Crea un vincolo di simmetria per garantire che due entità rimangano simmetriche rispetto a una linea selezionata.

12.12.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a creare un vincolo simmetrico:

- Selezionare prima entità
- 2Punti

12.12.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo simmetrico selezionando un'entità 2D.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare un'entità da rendere simmetrica rispetto alla prima entità.

Selezionare linea di simmetria

Consente di selezionare una linea che funga da linea di specchiatura tra le due entità. La prima entità mantiene la propria posizione, mentre la seconda entità si regola, se necessario, per diventare simmetrica rispetto a tale linea.

2Punti

Crea un vincolo simmetrico selezionando due punti validi su un'entità 2D.



12.13 VGTANGENTE

Crea un vincolo geometrico tangente sulle entità 2D.



Icona:

12.13.1 Descrizione

Crea un vincolo tangente per garantire che entità curve rimangano tangenti a un'altra entità curva o lineare.

12.13.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare prima entità

Consente di iniziare a creare un vincolo tangente selezionando un'entità lineare o curva.

Selezionare seconda entità

Consente di selezionare una seconda entità da rendere tangente alla prima.

La prima entità mantiene la sua posizione mentre la seconda entità si sposterà, se necessario, per diventare tangente alla prima entità.

È necessario selezionare almeno un'entità curva per ogni vincolo tangente.

12.14 VGVERTICALE

Crea un vincolo geometrico verticale sulle entità 2D.



Icona:

12.14.1 Descrizione

Crea un vincolo verticale per garantire che un'entità lineare o una coppia di punti rimanga parallela all'asse y.

12.14.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo verticale:

- Selezionare un'entità
- 2 Punti

12.14.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare un'entità

Crea un vincolo verticale selezionando un'entità lineare da rendere parallela all'asse y.

2Punti

Crea un vincolo verticale specificando due punti.

Selezionare primo punto

Consente di specificare il primo punto da rendere parallelo all'asse y.



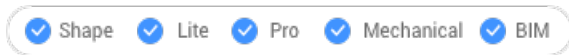
Selezionare secondo punto

Consente di specificare il secondo punto da rendere verticale rispetto all'asse y.

Il primo punto mantiene la sua posizione mentre il secondo punto si sposta per diventare verticale con il primo punto.

12.15 GENERACONTORNO

Genera una polilinea o una spline chiusa attorno al contorno di un'area piatta e chiusa.



Icona:

12.15.1 Descrizione

Genera una polilinea o una spline chiusa attorno al contorno di un'area piana chiusa, di una faccia piana di un solido 3D o attorno all'area di un modello di tratteggio.

12.15.2 Metodo

Selezionare un punto racchiuso per generare un contorno selezionando un punto all'interno di una delle seguenti entità:

- Area piana chiusa
- Faccia piana su un solido 3D; per selezionare la faccia di un solido 3D, tenere premuto il tasto Ctrl.
- Modelli di Tratteggio

I contorni risultanti sono:

- Polilinea - quando il contorno è poligonale (possiede angoli, come un quadrato)
- Spline - quando il contorno è curvo, come una spline.

12.16 POSGEOGRAFICA

Apri la finestra di dialogo **Posizione Geografica**, che consente di assegnare i dati relativi alla posizione geografica ad un file di disegno



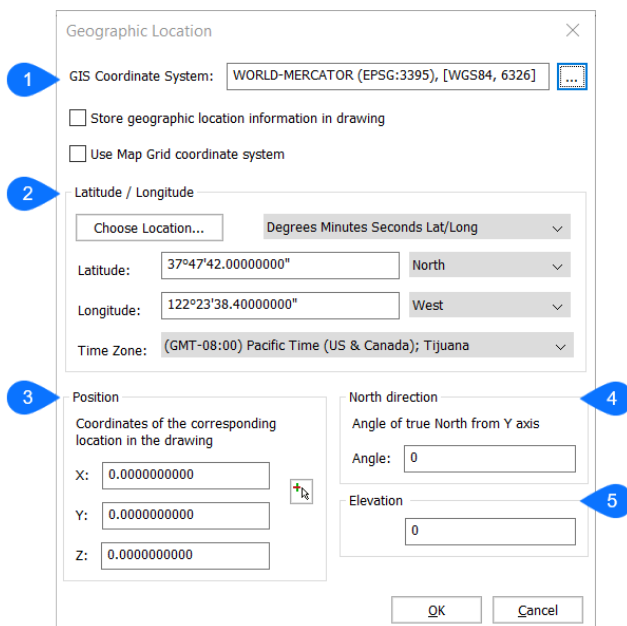
Icona:

Alias: GEO, DIRNORD, NORD

12.16.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Posizione Geografica**.

La finestra di dialogo **Posizione Geografica** consente di impostare la posizione geografica del disegno applicando la longitudine e la latitudine a un punto nel disegno.



- 1 Sistema di Coordinate GIS
- 2 Latitudine / Longitudine
- 3 Posizione
- 4 Direzione del Nord
- 5 Elevazione

12.16.2 Sistema di Coordinate GIS

Segnala il sistema GIS utilizzato dal disegno.

Nota: Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per cambiare il Sistema Coordinate GIS.

Memorizza le informazioni della posizione geografica nel disegno

Se selezionata, un punto rosso indica la posizione nel disegno.

Utilizza sistema di coordinate Griglia Mappa

Quando è abilitato, il disegno viene associato alle coordinate del mondo reale, i dati di localizzazione del Sistema di Coordinate GIS.

Nota: Quando è disattivato, il punto di origine è determinato dai valori immessi per X, Y e Z, che corrispondono alla latitudine e alla longitudine.

12.16.3 Latitudine / Longitudine

Scegli Località

Specifica la posizione grafica tramite la finestra di dialogo **Scegli Posizione Geografica**.

Gradi Minuti Secondi Lat/Long

Visualizza la posizione in formato Gradi, Minuti e Secondi.

Decimali Lat/Long

Visualizza la posizione in un formato decimale.



Latitude

Imposta la latitudine. L'intervallo valido è compreso tra 0 e 90.

Longitudine

Imposta la longitudine. L'intervallo valido è compreso tra 0 e 180.

Fuso orario

Specifica il fuso orario dall'elenco a discesa Fuso Orario.

Nota: Questa impostazione viene salvata nella variabile di sistema TIMEZONE.

12.16.4 Posizione

Specifica la posizione della località nel disegno immettendo i valori delle coordinate.

Nota: È anche possibile selezionare un punto specifico nello spazio di lavoro per impostare la posizione.

12.16.5 Direzione del Nord

Specifica l'angolo del sole da nord, nel contesto del sistema di coordinate globali (WCS).

Nota: L'impostazione viene salvata nella variabile di sistema NORTHDIRECTION.

12.16.6 Elevazione

Specifica un'elevazione per il punto di latitudine lunga. Il valore può essere positivo o negativo.

12.16.7 Informazioni su CSMAP

CSMAP è un sistema di coordinate e una proiezione cartografica che consente agli utenti di accedere a un maggior numero di conversioni di coordinate geografiche e ad analisi geospaziali più precise. I sistemi di coordinate sono una parte molto importante della mappatura o delle coordinate geospaziali e vengono costantemente aggiornati.

È possibile scaricare e installare il sistema di coordinate CSMAP su richiesta:

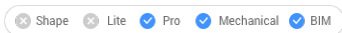
- 1 Cliccare [qui](#) per scaricare il sistema di coordinate CSMAP.
- 2 Decomprimere l'archivio e copiare il contenuto della cartella **coordinate_system** nella cartella di installazione di BricsCAD.

Il percorso predefinito è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD it_IT*.

- 3 Al successivo BricsCAD avvio, il comando POSGEOGRAFICA visualizzerà un elenco combinato di sistemi di coordinate da **Geodatabase.xml** e la cartella **CoordinateSystemFiles**.

12.17 GEOIMPORT

Importa un disegno rispetto alla posizione geografica.



12.17.1 Descrizione

Importa un disegno rispetto alla posizione geografica nel disegno di origine e nel disegno di destinazione.

Nota: La posizione geografica deve essere definita sia nel disegno di origine che in quello di destinazione.

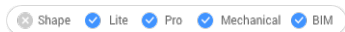


12.17.2 Metodo

Questo comando consente di visualizzare la finestra di dialogo **Apri file di disegno**, la quale consente di selezionare un file di disegno standard (*.dwg) o un formato di interscambio disegni (*.dxf).

12.18 CARTAGEO

Imposta la visibilità delle mappe online.



12.18.1 Descrizione

Visualizza una mappa da un map service online all'interno del disegno corrente.

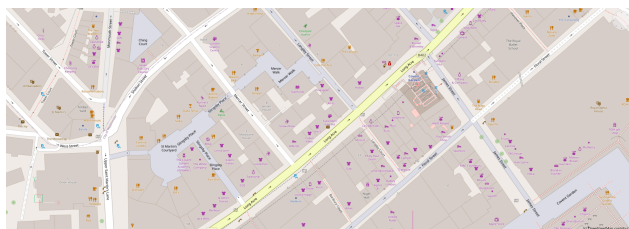
Nota:

- Assicurarsi che la posizione geografica e il sistema di coordinate siano impostati utilizzando il comando POSGEOGRAFICA.
- La mappa sarà disponibile solo se è stata assegnata una chiave API per il servizio di mappe online appropriato. Per ulteriori dettagli, fare riferimento all'articolo sul comando **GEOMAPKEY**.

12.18.2 Opzioni all'interno del comando

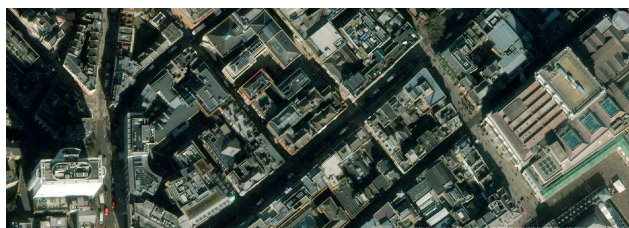
apri Mappa stradale

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **apri Mappa stradale**.



IMmagini

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **IMmagini**.



STrade

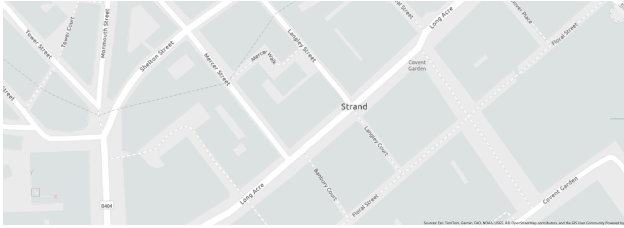
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **STrade**.





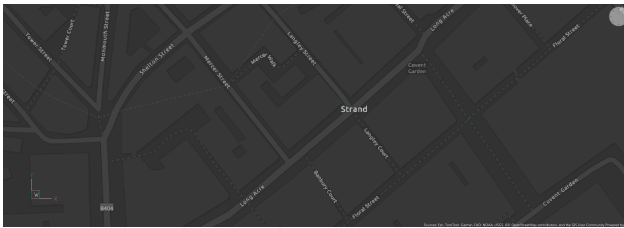
Sottile

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Sottile**.



Scuro

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Scuro**.



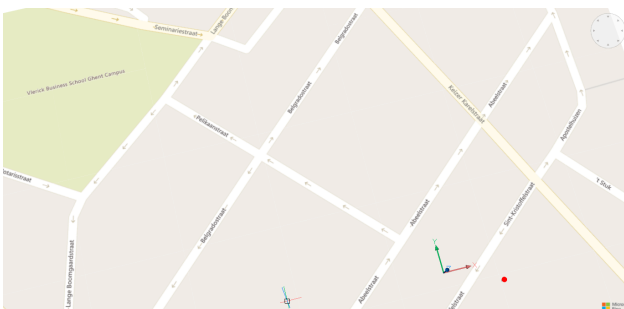
Aerea

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Aerea**.



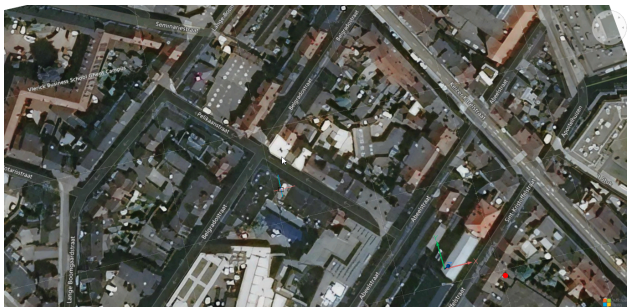
Stradale

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Stradale**.



Ibrida

La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Ibrido**, combinando gli stili mappa **aerea** e **stradale**.

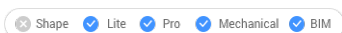


Off

Nasconde la mappa geografica.

12.19 IMMCARTAGEO

Crea un'acquisizione di immagini di mappe online.



12.19.1 Descrizione

Crea un'acquisizione di immagini rettangolari di una mappa online e la incorpora nel disegno.

Nota: È possibile utilizzare i comandi IMMCARTAGEOTIPO, IMMCARTAGEORISOLUZIONE e AGGIORNAIMMCARTAGEO per gestire ulteriormente l'immagine della mappa.

12.19.2 Metodo

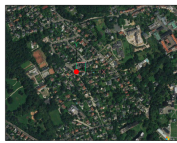
Selezionare l'area sulla mappa di cui si desidera creare un'acquisizione. Viene quindi creata un'immagine incorporata delle mappe online, e sulla mappa viene visualizzato un riquadro che indica l'acquisizione dell'immagine creata.

Nota: Prima di creare l'acquisizione di un'immagine cartografica, è necessario eseguire il comando POSGEOGRAFICA per definire e memorizzare una posizione geografica per il disegno corrente ed eseguire il comando CARTAGEO per impostare uno stile di mappe in linea.



È quindi possibile regolare le dimensioni e/o la posizione della cornice dell'immagine della mappa e aggiornare l'immagine della mappa di conseguenza.

Nota: Per mantenere visibile solo l'acquisizione dell'immagine della mappa, eseguire nuovamente il comando CARTAGEO e selezionare l'opzione **Disattivato**.



Nota: Il copyright e la filigrana vengono aggiunti nell'angolo in basso a destra dell'immagine della mappa.

12.19.3 Opzioni all'interno del comando

Schermo

Imposta la finestra corrente come cornice per l'acquisizione dell'immagine delle mappe online.

12.20 IMMCARTAGEORISOLUZIONE

Imposta la risoluzione di un'immagine cartografica.



12.20.1 Descrizione

Imposta la risoluzione per l'immagine cartografica creata con il comando IMMCARTAGEO.

12.20.2 Opzioni all'interno del comando

Bozza

Imposta la risoluzione dell'immagine cartografica su una visualizzazione meno dettagliata.

Ottimale

Imposta la risoluzione dell'immagine cartografica su una visualizzazione dettagliata ottimale.

Alta

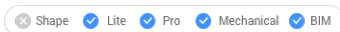
Imposta la risoluzione dell'immagine cartografica su una visualizzazione altamente dettagliata.

MoltoAlta

Imposta la risoluzione dell'immagine cartografica su una visualizzazione molto dettagliata.

12.21 IMMCARTAGEOTIPO

Imposta lo stile di un'immagine mappa.



12.21.1 Descrizione

Imposta lo stile della mappa dell'immagine mappa creata con il comando IMMCARTAGEO.

12.21.2 Opzioni all'interno del comando

Aerea

L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Aerea**.

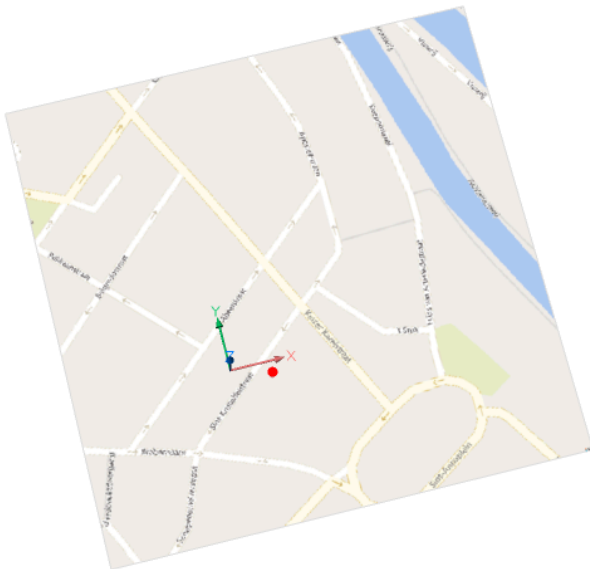


Stradale

L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Stradale**.

Ibrida

La mappa viene visualizzata nello stile di mappa **Ibrida**, la quale combina lo stile mappa **Aerea** con **Stradale**.





12.22 AGGIORNAIMMCARTAGEO

Aggiorna l'immagine di una mappa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.22.1 Descrizione

Aggiorna l'immagine della mappa creata con il comando IMMCARTAGEO.

12.22.2 Opzioni all'interno del comando

Ottimizza

Ottimizza l'immagine della mappa.

Ricarica

Ricarica l'immagine della mappa.

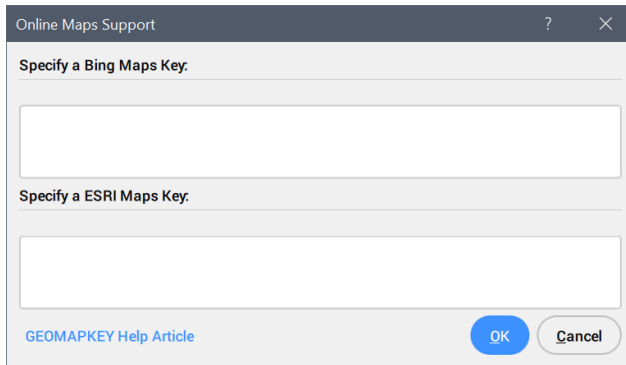
12.23 CHIAVECARTAGEO

Consente di inserire le chiavi API per accedere ai servizi di mappe online.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.23.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Supporto Mappe Online**, in cui è possibile immettere le chiavi API per accedere ai servizi mappe online.

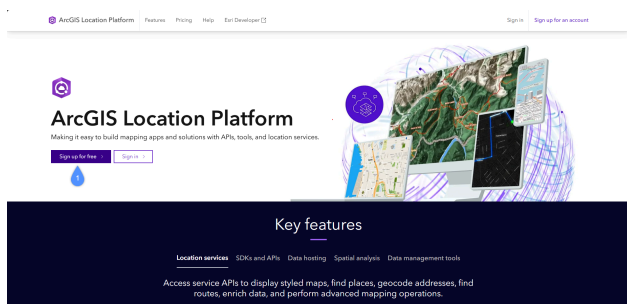


Importante:

- **Chiave di Bing Maps:** Microsoft sta eliminando gradualmente Bing Maps e lo sta consolidando in Azure Maps. I nuovi clienti di Bing Maps non vengono più accettati. Bricsys non supporterà Azure Maps. I titolari di licenze Bing Maps esistenti possono utilizzare Bing Maps in BricsCAD fino al 30 Giugno 2025. Si consiglia di passare a Esri Maps per un uso continuativo.
- **Chiave Esri Maps:** una chiave Esri Maps fornisce l'accesso alle mappe online Esri e può essere generata su [ArcGIS Location Platform](https://location.arcgis.com/).
Per informazioni sui prezzi, visitare [la pagina Prezzi di ArcGIS Location Platform](#).
Ogni mese, i primi 2 milioni di tessere sono gratuiti, dopodiché si applica un addebito di \$0.15 per 1.000 tessere. Se viene superato il limite di 2 milioni di tessere, le mappe smetteranno di funzionare fino a quando l'utente non abiliterà l'opzione di pagamento in base al consumo all'interno della dashboard ESRI o acquisterà un voucher.
Suggerimento: Per evitare di superare il limite di 2 milioni di tessere, è consigliabile che ogni utente crei il proprio account ESRI e la propria chiave API.
- **OpenStreetMaps:** non richiede una chiave API ed è gratuito.

12.23.2 Configurazione della chiave Esri Maps

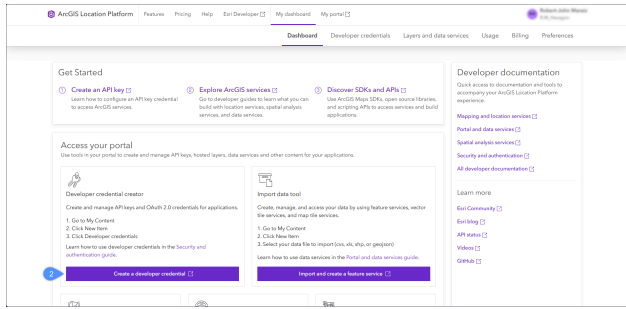
- 1 Registrare un account gratuito su ArcGIS Location Platform. <https://location.arcgis.com/> Cliccare sul pulsante **Sign up for free** (1), quindi inserire tutte le informazioni richieste.



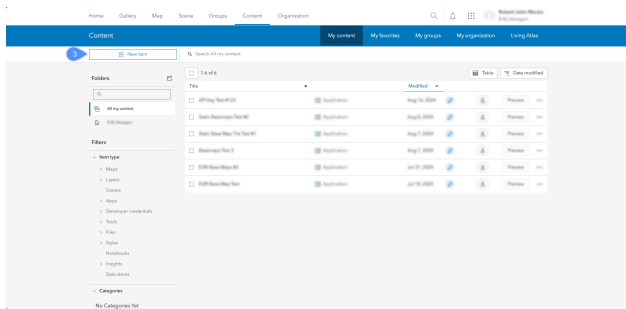
Nota: Occasionalmente, Esri può bloccare le nuove iscrizioni senza un motivo chiaro. In questo caso, [inviare un'e-mail accounts@esri.com](mailto:accounts@esri.com) per risolvere il problema.

- 2 Dopo aver effettuato la registrazione, effettuare l'accesso e, nella dashboard di ArcGIS Location

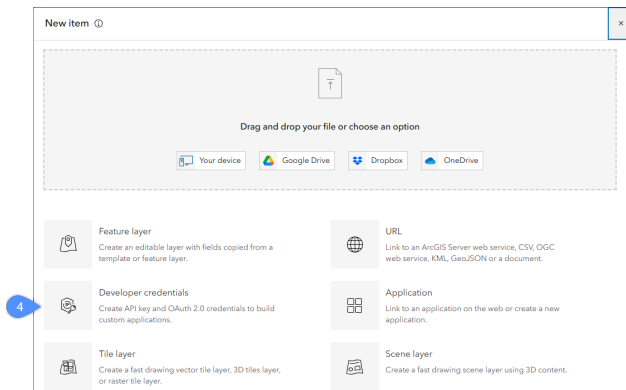
Platform, selezionare **Create a developer credential (2)**, il quale apre una nuova finestra.



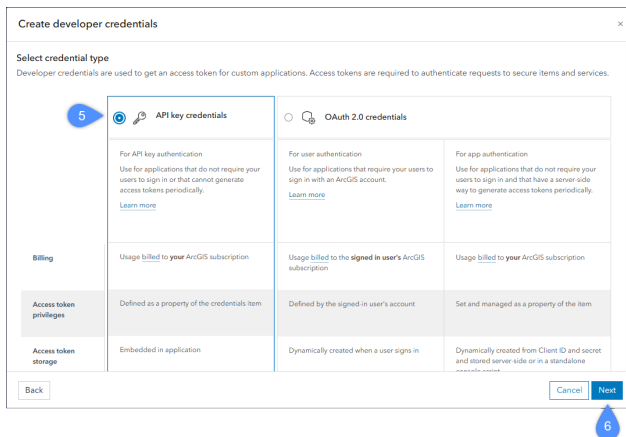
3 Scegliere **New item (3)**.



4 Selezionare **Developer credentials (4)**.

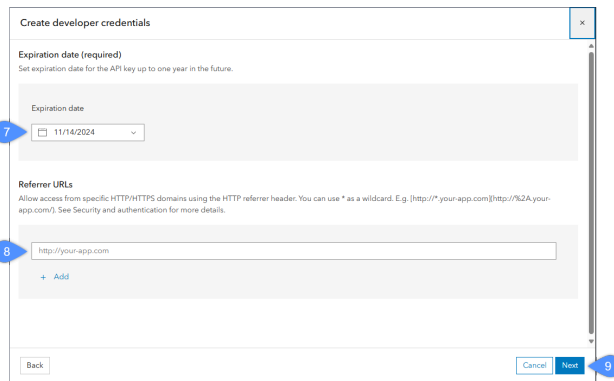


5 Scegliere **API key credentials (5)** e cliccare su **Next (6)**.





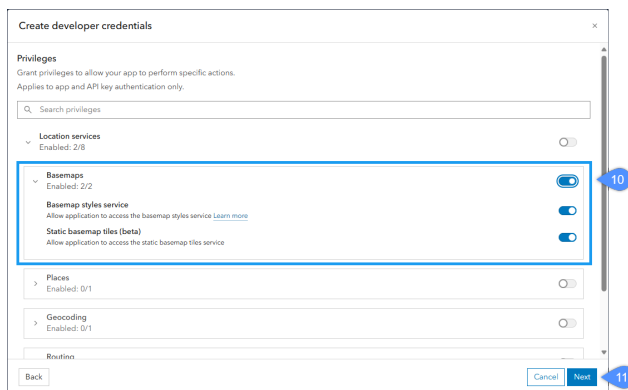
- 6 Impostare una **Expiration date** (7) per la chiave API. E' possibile saltare la sezione **Referrer URLs** (8). Cliccare su **Next** (9).



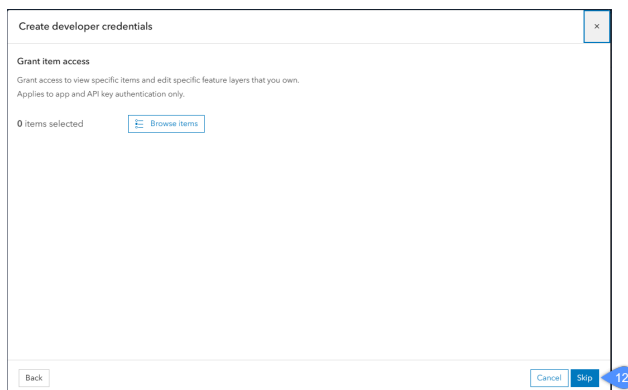
Nota: Una volta scaduta quella corrente, sarà necessario generare una nuova chiave API.

- 7 In **Privileges**, selezionare **Basemaps** (10) e cliccare su **Next** (11).

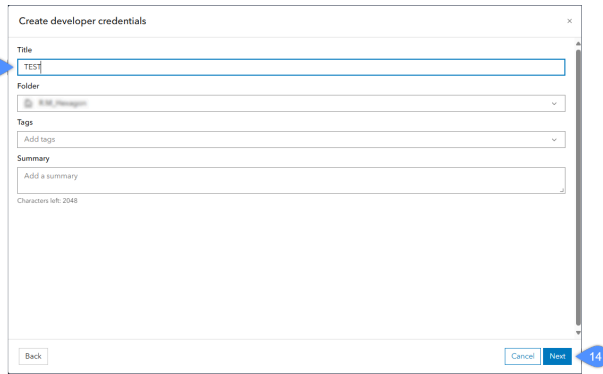
Nota: Assicurarsi che siano selezionati sia **Basemap styles service** che **Static basemap tiles (beta)**.



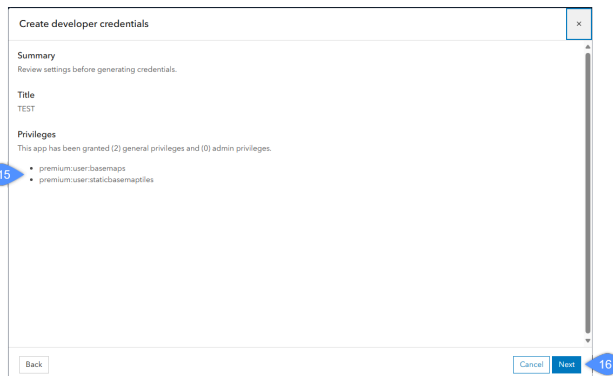
- 8 Cliccare su **Skip** (12) per saltare il passaggio **Grant item access**.



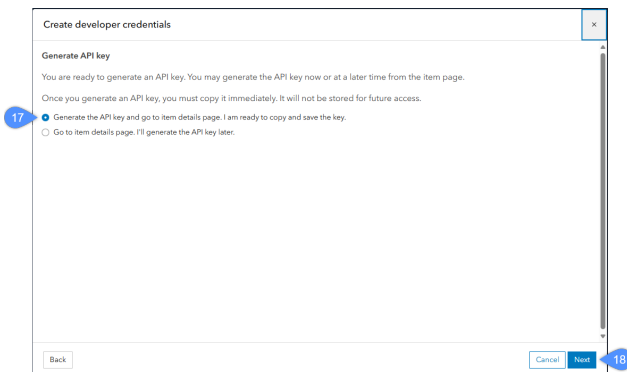
- 9 Immettere un titolo (13). Il resto dei campi può essere saltato. Cliccare su **Next** (14).



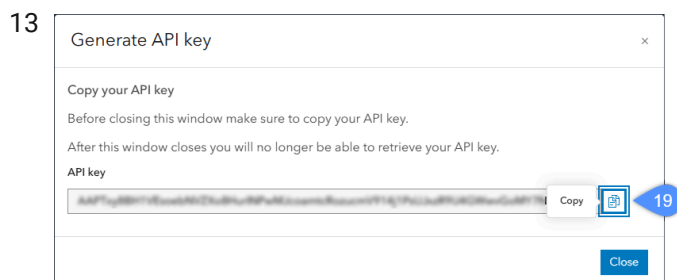
10 Nel Riepilogo, assicurarsi che i privilegi includano sia **premium:user:basemaps** che **premium:user:staticbasemaptiles** (15). Cliccare su **Next** (16).



11 Selezionare **Generate the API key and go to item details page. I am ready to copy and save the key** (17) e cliccare su **Next** (18).



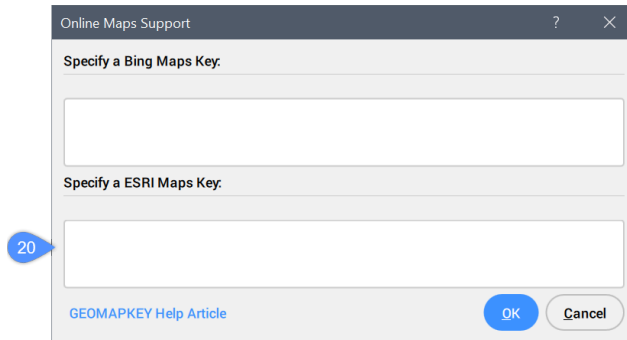
12 Copiare la chiave API (19) e chiudere la finestra.





Nota: Assicurarsi di copiare la chiave API e salvarla in una posizione sicura, in quanto non verrà memorizzata nell'account Esri.

14 Immettere la chiave API nel campo **Chiave Esri** (20) della finestra di dialogo **Supporto Mappe Online**.



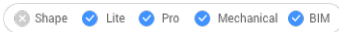
15 Eseguire il comando CARTAGEO e selezionare una mappa Esri.

16 La barra dei comandi richiede:

Seleziona il tipo di mappa [apriMappastradale/IMmagini/STrade/Chiaro/SCuro/Aerea/Stradale/Ibrida/Off] <Off>:

12.24 STILECARTAGEO

Riporta lo stile delle mappe online.



12.24.1 Descrizione

Segnala lo stile delle mappe online utilizzato nella finestra corrente.

Nota: È possibile modificare lo stile della mappa con il comando CARTAGEO.

Valore segnalato	<p>0.: Le mappe online non vengono visualizzate.</p> <p>1.: Lo stile delle mappe online è impostato su Aerea.</p> <p>2.: Lo stile delle mappe online è impostato su Stradale.</p> <p>3.: Lo stile delle mappe online è impostato su Ibrido.</p>
------------------	---

12.25 VINCGEOM

Applica le relazioni geometriche tra le entità, sulle entità e sui punti di vincolo validi.



12.25.1 Descrizione

I vincoli mantengono le entità in una posizione fissa, ad esempio perpendicolarmente o verticalmente.

Nota: I vincoli geometrici possono essere applicati alle seguenti entità e ai relativi punti di vincolo:



Tipo Entità	Punti di vincolo validi
Linee	Puntifinali, puntimedio
Archi, archi ellittici	Puntifinali, centro, puntomedio
Cerchi, ellissi	Centro
Segmenti di polilinee	Puntifinali, vertici, puntimedi
Archi di polilinee	Puntifinali, vertici, puntimedi, centri
Spline	Puntifinale
Entità inserite: blocchi, xrif, testo, testo multilinea, attributi, tabelle	Inserimento

12.25.2 Opzioni all'interno del comando

ORizzontale

Vincola le entità o le coppie di punti in modo che siano parallele all'asse X del sistema di coordinate corrente. Vedere il comando VGORIZZONTALE.

Verticale

Vincola le entità o le coppie di punti in modo che siano parallele all'asse Y del sistema di coordinate corrente. Vedere il comando VGVERTICALE.

Perpendicolare

Vincola due entità a giacere perpendicolarmente l'una all'altra. Vedere il comando VGPERPENDICOLARE.

PARallelo

Forza due entità a essere parallele l'una all'altra. Vedere il comando VGPARALLELO.

TAngente

Forza due entità a mantenere un punto di tangenza tra loro o le loro estensioni. Vedere il comando VGTANGENTE.

Uniforme

Vincola una spline a mantenere una continuità geometrica fluida con un'altra spline, linea, arco o polilinea. Vedere il comando VGUNIFORME.

COincidente

Applica un vincolo geometrico coincidente a due punti o vincola un punto di un'entità. Vedere il comando VGCOINCIDENTE.

CONcentrico

Vincola il centro di cerchi, archi, ellissi o archi ellittici a coincidere. Vedere il comando VGCONCENTRICO.



COLlineare

Forza le entità a essere collineari. Vedere il comando VGCOLLINEARE.

Simmetrico

Forza due entità o punti a essere simmetricamente vincolati rispetto alla linea selezionata. Vedere il comando VGSIMMETRICO.

uGuale

Vincola le entità circolari allo stesso raggio o le entità lineari alla stessa lunghezza. Vedere il comando VGUGUALE.

Risolvi

Vincola i punti e le entità ad una posizione fissa. Vedere il comando VGFISSO.

12.26 CONVERTIGIS

Converte i Dati Oggetto nel disegno corrente da Autodesk Civil 3D in Dati GIS BricsCAD.



12.26.1 Descrizione

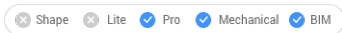
Converte i dati oggetto (linee, polilinee, punti o blocchi) e i poligoni M nel disegno corrente da Autodesk Map 3D o Civil 3D in dati GIS BricsCAD.

I dati GIS BricsCAD vengono visualizzati nel pannello **Proprietà** e nella finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS**.

Un layer GIS viene creato nella scheda GIS dal pannello di **Esplora Civile**.

12.27 ESPORTAGIS

Esporta elementi geografici vettoriali con la loro posizione, forma e attributi originali su un file Shape.



Icona: ^{GIS} →

12.27.1 Metodo

Selezionare le entità che si desidera esportare e premere **Invio**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva file Shape ESRI** per esportare le funzioni geografiche vettoriali con la posizione, la forma e gli attributi originali in un file SHP.

12.28 IMPORTAGIS

Importa elementi geografici vettoriali con la loro posizione, forma e attributi originali, da un file Shape.



Icona: ^{GIS} ←



12.28.1 Descrizione

Consente di importare funzioni geografiche vettoriali con la posizione, la forma e gli attributi originali dai file SHP nel disegno corrente e di specificare le proprietà per ogni funzione GIS (layer) importata.

12.28.2 Metodo

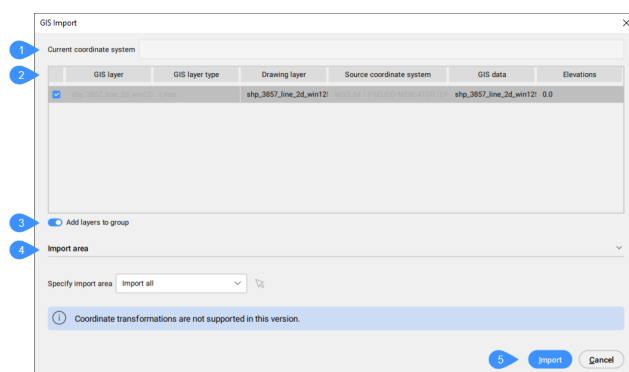
Selezionare i file SHP nella finestra di dialogo **Apri file Shape di ESRI**.

I file SHP da importare vengono visualizzati nella finestra di dialogo **Importa GIS**, nella quale è possibile modificarne le proprietà, ad esempio il layer della disegno, i dati GIS, l'elevazione e l'area di importazione.

Nota:

- Le funzioni GIS vengono importate nel disegno come entità CAD: punti, linee, polilinee.
- Le funzioni GIS vengono importate sui layer di disegno specificati.
- In un disegno vengono importate solo le entità geografiche GIS all'interno dell'area specificata.
- Sono supportati i file Shape di ESRI in formato geodatabase.

La finestra di dialogo **Importa GIS** consente di importare nel disegno corrente diverse caratteristiche GIS (Layer) con forme e attributi da file SHP. È inoltre possibile specificare le proprietà per ogni Caratteristica importata.



- 1 Sistema di Coordinate Corrente
- 2 Tabella dei layer GIS importati
- 3 Aggiungere layer al gruppo
- 4 Specifica Area di Importazione:
- 5 Importa

12.28.3 Sistema di Coordinate Corrente

Riporta il sistema di coordinate GIS utilizzato dal disegno corrente.

12.28.4 Tabella delle Caratteristiche GIS importate

Elenca i Layer GIS da importare e consente di definirne le proprietà.

Selezionato

Consente di selezionare/deselezionare le caratteristiche GIS da importare.



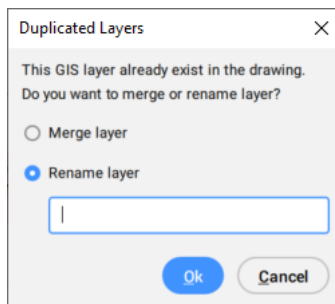
Nota: Quando non è selezionato alcun elemento per l'importazione, viene visualizzato un messaggio di avviso.

Layer GIS

Specifica il nome del layer GIS.

Nota: È possibile importare un layer GIS duplicato rinominandolo o unendolo. Seguire le indicazioni del messaggio di avviso.

Premere il pulsante  per aprire la finestra di dialogo Layer Duplicati.



Tipo layer GIS

Specifica il tipo di layer, ad esempio linee, poligoni, punti, ecc.

Layer di disegno

Specifica il layer di disegno su cui vengono create le entità.

Cliccare sul campo **Layer di disegno** della caratteristica GIS per aprire la finestra di dialogo **Layer di disegno** e impostare il layer.

Nota: È possibile importare un layer GIS duplicato rinominandolo o unendolo. Seguire le indicazioni del messaggio di avviso.

Layer esistente

Consente di scegliere un layer esistente dal disegno corrente.

Nuovo layer

Consente di creare un nuovo layer.

Layer da campo dati

Consente di scegliere un layer dal campo dati.

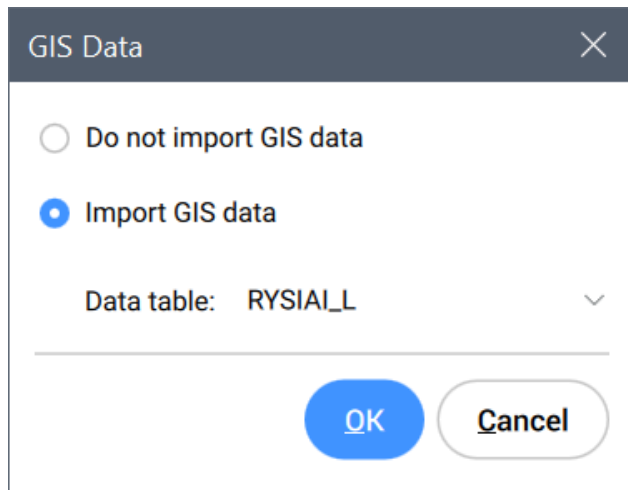
Sistema di Coordinate di Origine

Specifica il sistema di coordinate di origine utilizzato nel file SHP, il quale è di sola lettura.

Dati GIS

Specifica i dati GIS.

Cliccare sul campo **Dati GIS** della caratteristica GIS per aprire la finestra di dialogo **Dati GIS** in cui si può scegliere se importare o meno i dati GIS.



Non importare i dati GIS

Se è selezionato, i dati GIS non vengono importati.

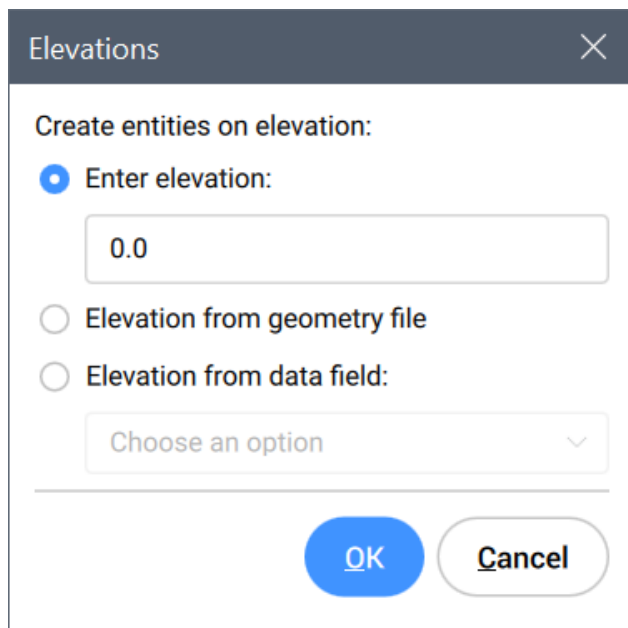
Importa dati GIS

Se selezionato, importa i dati GIS dalla tabella dati specificata.

Elevazioni

Specifica l'elevazione a cui vengono create le entità.

Cliccare sul campo **Elevazione** della caratteristica GIS per aprire la finestra di dialogo **Elevazione** per impostare l'elevazione.



Immetti elevazione

Consente di inserire il valore dell'elevazione.

Elevazione da file geometria

Utilizza l'elevazione dal file geometria.



Elevazione da campo dati:

Utilizza l'elevazione del campo dati specificato.

12.28.5 Aggiungere layer al gruppo

Aggiunge i layer GIS importati a un nuovo gruppo, visibile nella scheda **GIS** dal pannello **Esplora Civile**.


12.28.6 Specifica Area di Importazione:

Consente di specificare l'area di importazione.


Importa Tutto

Utilizza l'intero disegno come area di importazione.

Seleziona poligono di ritaglio

Cliccare sull'icona del mouse  per selezionare un poligono nel disegno che definisce l'area di importazione.

Disegna poligono di ritaglio

Cliccare sull'icona del mouse  per specificare un'area di importazione nel disegno.

12.28.7 Importa

Importa le caratteristiche GIS nel disegno e chiude la finestra di dialogo **Importa GIS**.

12.29 GETSEL (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione di entità in base al tipo di entità e ai filtri layer.



Icona: 

12.29.1 Metodo

Selezionare un'entità sul layer di origine, quindi selezionare un'entità del tipo desiderato.

Ad esempio, se si seleziona alla primo richiesta un'entità su NuovoLayer1 e alla secondo richiesta un cerchio, il comando GETSEL raccoglie tutte le entità cerchio sul layer NuovoLayer1.

Nota:

- Le entità vengono posizionate nel gruppo di selezione corrente.
- Queste entità possono essere selezionate utilizzando il comando SELEZ e immettendo **P**.

12.30 VAIASART

Apri la pagina **Inizio**.



12.30.1 Descrizione

Apri o attiva la pagina **Inizio**.



Nella pagina **Inizio** è possibile:

- Creare nuovi disegni basati su un modello specifico o aprire disegni recenti tramite la scheda **Inizio**.
Nota: Il numero di file recenti disponibili è controllato dal valore della variabile di sistema RECENTFILES.
- Accedere alle esercitazioni e ai disegni di esempio di BricsCAD tramite la scheda **Impara**.
Nota: È richiesto l'accesso a Internet.
- Accedere al catalogo delle applicazioni di terze parti sul sito web di Bricsys tramite la scheda **Applicazioni**.
Nota: È richiesto l'accesso a Internet.
- Ottenere una panoramica dei comandi e degli obiettivi più utilizzati tramite la scheda **Statistiche**.
Nota: È necessario aderire al Programma BricsCAD Analytics per ottenere statistiche.

12.31 SFUMAT

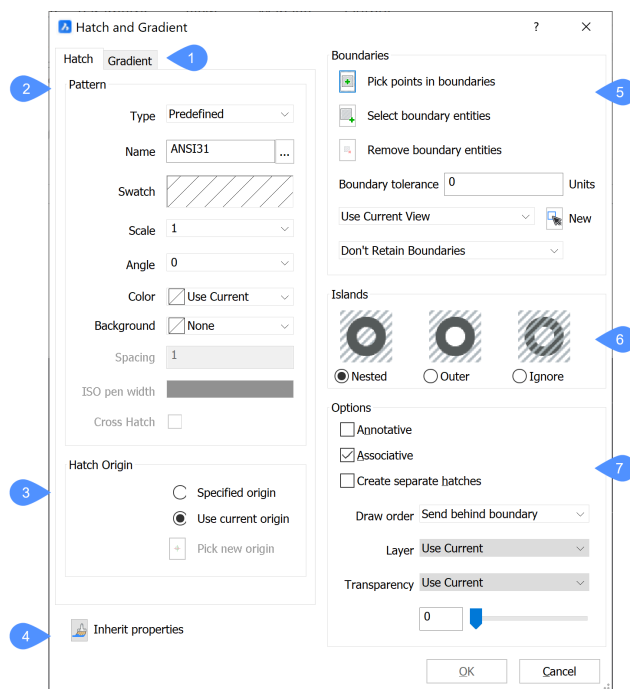
Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.

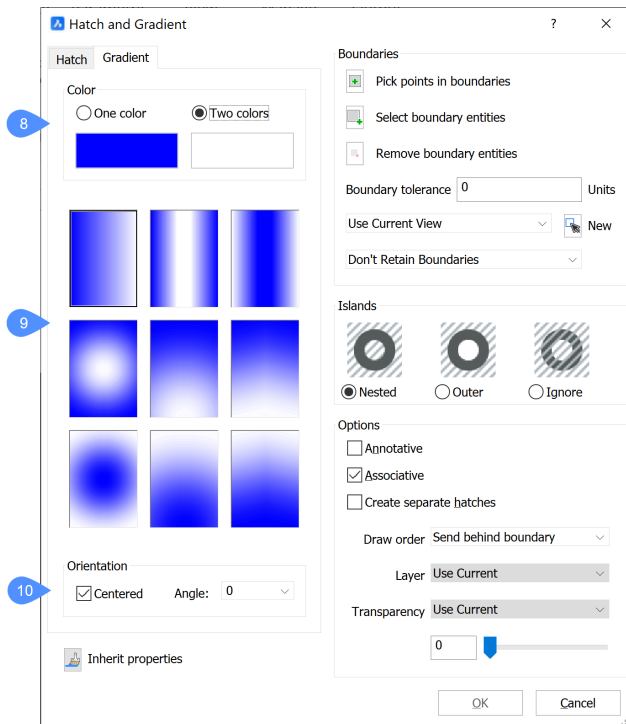


Icona:

12.31.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** per creare un'entità di tratteggio nel disegno corrente. La finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** consente di riempire aree 2D chiuse con modelli ripetuti o colori a tinta unita.





- 1 Schede Tratteggio e Sfumatura
- 2 Modelli tratteggio
- 3 Origine tratteggio
- 4 Acquisisci proprietà
- 5 Contorni
- 6 Stile visualizzazione isola
- 7 Opzioni
- 8 Colore sfumatura
- 9 Modello sfumatura
- 10 Orientamento sfumatura

12.31.2 Modello

Specifica le proprietà del modello di tratteggio.

Tipo

Specifica il tipo di tratteggio.

Definito da utente

Costruisce il modello in base ai parametri definiti dall'utente di Angolo, Spaziatura, Colore, Sfondo e Tratteggio Doppio.

Predefinito

Utilizza i modelli definiti nei file di definizione del modello iso.pat (unità metriche) o default.pat (unità imperiali) forniti con il programma.



Personalizzato

Utilizza uno modello definito dai file *.pat (limitato a una singola definizione di modello per file) creato dagli utenti. Il programma cerca i file *.pat nelle cartelle definite nella variabile di sistema SRCHPATH.

Nome

Specifica il nome del modello di tratteggio predefinito con uno di questi metodi. Cliccare sul pulsante **Sfogli**a per visualizzare la finestra di dialogo **Tavolozza Modelli Tratteggio** per scegliere un modello.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i modelli definiti dall'utente.

Campione

Visualizza la finestra di dialogo **Tavolozza Modelli Tratteggio**.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i modelli definiti dall'utente.

Scala

Imposta il fattore di scala del modello. Per utilizzare un modello di tratteggio ingrandito, immettete un valore maggiore di 1.

Nota: Il fattore di scala dei modelli di tratteggio è generalmente lo stesso di quello per il testo e i tipilinea.

Angolo

Imposta l'angolo del modello.

Nota: Questo angolo viene misurato rispetto all'asse X positivo dell'attuale UCS.

Colore

Imposta il colore delle linee del modello del tratteggio.

Nota: Per l'opzione **Usa Corrente**, viene utilizzato il colore corrente specificato dalla variabile di sistema CECOLOR.

Sfondo

Imposta il colore dello sfondo del tratteggio.

Spaziatura

Specifica la distanza tra le linee del tratteggio.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli definiti dall'utente.

Spessore penna ISO

Specifica lo spessore della linea.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli di tratteggio ISO.

Tratteggio Doppio

Determina se il modello è incrociato doppio (ripetuto a 90 gradi rispetto all'originale).

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli definiti dall'utente.

12.31.3 Origine tratteggio

Specifica l'origine del tratteggio. È possibile scegliere l'origine corrente o una nuova origine specificata.

12.31.4 Acquisisci proprietà

Copia le proprietà di un altro modello di tratteggio esistente da utilizzare con questo modello.



12.31.5 Contorni

Specifica le condizioni del contorno del tratteggio.

Scegli punti

Specifica le aree chiuse (contorni) in cui posizionare il modello.

Nota: Non è possibile scegliere un'area che contenga già un modello di tratteggio o aree che non sono chiuse (il cui gap vuoto è maggiore del valore specificato dalla **Tolleranza spazio**).

Seleziona le entità del contorno

Seleziona le entità che compongono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

Nota: Questa opzione consente di tratteggiare le aree chiuse, comprese quelle che contengono già un tratteggio. Tratteggia le aree aperte il cui gap vuoto è inferiore al valore specificato dalla **Tolleranza spazio**.

Rimuovi le entità del contorno

Rimuove entità dal gruppo di contorni rilevato.

Tolleranza spazio

Specifica lo spazio più ampio che il programma ignora quando si tratteggia un contorno non completamente chiuso.

- 0 - (Predefinito): la tolleranza viene impostata dall'applicazione, in base alla dimensione della vista corrente. Quando si esegue lo zoom avanti, il rilevamento dei contorni non riesce; quando si esegue lo zoom indietro in modo che il contorno sembri chiuso, il contorno viene rilevato
- Qualsiasi valore: definisce lo spazio massimo nelle unità di disegno.

Nota: Il valore viene salvato nella variabile di sistema HPGAPTOL.

Utilizza vista corrente / gruppo di contorni

Specifica dove il programma deve cercare le entità che costituiscono il contorno.

Nuovo

Crea una nuova selezione di entità che compongono il contorno del modello.

Nota: Il passaggio successivo consiste nel cliccare sul pulsante **Scegli punti nella sezione Contorni** per scegliere l'area del tratteggio.

Mantieni i contorni

Determina cosa succede ai contorni.

Non mantenere i contorni

Rimuove il contorno dopo la creazione del tratteggio.

Mantieni contorni come Polilinee

Mantiene i contorni e li trasforma in polilinee.

Mantieni contorni come Regioni

Mantiene i confini e li trasforma in regioni (solo versione Pro o Superiore).



12.31.6 Stile visualizzazione isola

Specifica in che modo BricsCAD risponderà quando altri contorni sono presenti all'interno del contorno chiuso del tratteggio.

Normale

Quando un contorno chiuso di tratteggio contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia aree alternate.

Esterno

Quando un contorno chiuso di tratteggio contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia solo l'area più esterna.

Ignora

Quando un contorno di tratteggio chiuso contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia tutte le aree interne, come se non fossero presenti.

12.31.7 Opzioni

Annotativo

Attiva o disattiva la proprietà Annotativa del tratteggio. Quando è attivata, BricsCAD applica la scala annotativa corrente.

Nota: Quando questa opzione è attivata, l'opzione **Associativo** non è disponibile.

Associativo

Attiva o disattiva l'associatività dei modelli di tratteggio: quando il contorno viene modificato, il modello si aggiorna automaticamente.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i tratteggi annotativi.

Crea tratteggi separati

Attiva o disattiva la modalità di creazione di tratteggi multipli. Se attivata, BricsCAD crea un'entità di tratteggio separata per ciascun contorno nel gruppo di selezione.

Ordine di visualizzazione

Specifica dove inserire il modello di tratteggio rispetto alle entità sovrapposte.

Layer

Specifica il layer su cui deve essere posizionato il tratteggio.

Trasparenza

Impostare la proprietà di trasparenza del tratteggio.

Nota: Per l'opzione **Usa Corrente**, viene applicato il valore di trasparenza, definito dalla variabile di sistema CETRANSPARENCY.

12.31.8 Colore sfumatura

Specifica il colore della sfumatura. La sfumatura può includere un colore o due colori per creare un tratteggio di riempimento solido.

12.31.9 Modello sfumatura

Specifica il modello della sfumatura.



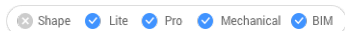
12.31.10 Orientamento sfumatura

Specifica in che modo il riempimento viene posizionato nel contorno.

- Centrato: riempimento della sfumatura centrato nell'area da riempire; quando è disattivato, il riempimento inizia dal punto in alto a sinistra del contorno.
- Angolo: seleziona un angolo per il riempimento sfumato, rispetto all'UCS corrente; scegliere tra incrementi di 15 gradi, oppure inserire qualsiasi altro valore nel campo angolo.

12.32 -SFUMAT

Riempie le aree chiuse con un riempimento sfumato.



12.32.1 Descrizione

Riempie le aree chiuse con riempimenti a tinta unita con sfumature di uno o due colori in una varietà di motivi.

Nota: Le entità 3D non possono essere riempite nelle sfumature.

12.32.2 Metodo

Esistono due metodi per riempire con sfumature:

- colore Singolo
- Due colori

12.32.3 Opzioni all'interno del comando

Proprietà del tratteggio

Consente di specificare un modello di tratteggio.

? per lista modelli

Elenca i nomi di tutti i modelli di tratteggio. Premere F2 per visualizzare la lista nella finestra della cronologia dei comandi.

riempimento Solido

Specifica un tratteggio riempito a tinta unita.

Definito da utente

Consente di personalizzare il modello di tratteggio.

Impostare l'angolo delle linee

Specifica l'angolo per le linee del modello.

Spazio tra linee modello standard

Specifica lo spazio tra le linee di tratteggio.

Area tratteggio doppio?

Commuta **Sì** e **No**. Se **Sì**, il motivo viene ripetuto a 90 gradi rispetto all'originale.

SFumatura

Consente di personalizzare un motivo sfumato.



Immettere il nome di una sfumatura

Permette di specificare il nome di un modello di sfumatura.

Immettere un angolo per la sfumatura

Consente di specificare un angolo per il riempimento sfumato.

Centra la sfumatura?

Commuta **Sì** o **No**.

? per lista modelli

Elenca i nomi di tutti i modelli di sfumatura. Premere F2 per visualizzare la lista nella finestra della cronologia dei comandi.

colore Singolo

Specifica un nuovo colore e una nuova tinta per la sfumatura.

Immettere un valore di tonalità o tinta

Specifica un numero compreso tra 0 e 1 (0 = scuro, 1 = chiaro).

Due colori

Specifica due nuovi colori sfumatura.

Truecolor

Consente di specificare il colore reale per i layer nelle finestre selezionate, immettendo i valori per Rosso, Verde e Blu.

CAatalogocolori

Apri un catalogo colori immettendone il nome e consente di specificare un nome colore dal catalogo colori caricato.

Nota: La variabile di sistema COLORBOOKPATH specifica la cartella in cui BricsCAD deve cercare i file dei cataloghi colore.

Selezionare le entità

Consente di selezionare le entità che compongono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

elimina Contorni

Rimuove il contorno per le entità selezionate.

opzioni Avanzate

Consente di impostare le opzioni avanzate per il tratteggio.

Gruppo contorni

Specifica le entità da considerare durante la creazione dei contorni.

Mantieni contorno

Determina se il contorno temporaneo viene mantenuto al termine del comando.

Individua isole

Commuta se le isole vengono tratteggiate o meno. Le isole rappresentano i confini interni.

Specifica stile

Specifica il modo in cui vengono trattate le isole.

Nidificati

Si tratteggiano isole alternate, a partire da quella più esterna.



Esterno

Viene tratteggiata solo la regione più esterna. Le isole interne non vengono tratteggiate.

Ignora

Le isole vengono ignorate e coperte.

imposta Associatività

Commuta l'associatività dei tratteggi, in modo che aggiornino o non aggiornino la geometria insieme ai contorni.

Tolleranza spazio

Specifica lo spazio più ampio che il programma ignora quando si tratteggia un contorno non completamente chiuso.

Nota: Un valore pari a 0 indica che il programma non tollera spazi vuoti nel limite.

tRatteggi separati

Consente di creare tratteggi separati per ogni area chiusa o una singola entità di tratteggio per tutte.

ORdine di visualizzazione

Specifica se il modello di tratteggio viene visualizzato visivamente sopra/sotto le entità sovrapposte o il relativo contorno.

Origine

Specifica un nuovo valore per l'origine del tratteggio.

annotatiVo

Imposta la proprietà annotativa del blocco. Applica la scala annotativa corrente, definita dalla variabile di sistema CANNOSCALE.

LAYER

Specifica il layer su cui deve essere posizionato il tratteggio.

Trasparenza

Specifica un valore compreso tra 0 e 90 per la trasparenza.

Nota: Un valore di 0 significa completamente opaco. Il livello di trasparenza è limitato al 90% per evitare confusione con i layer congelati o disattivati.

DaLayer

Applica il valore della proprietà trasparenza del layer su cui risiede il tratteggio.

DaBlocco

Il valore di trasparenza è controllato dal blocco.

Usa corrente

Applica il valore di trasparenza corrente definito dalla variabile di sistema CETRANS Parency.

Nota: Il valore di trasparenza per i nuovi tratteggi viene salvato dalla variabile di sistema HPTRANSPAREncy.

ANnulla

Rimuove i contorni selezionati dalla selezione.



12.33 GRADIENTBKGOFF

Disattiva la sfumatura dello sfondo.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

12.33.1 Descrizione

Disattiva i colori della sfumatura dello sfondo (utilizzati da tutti gli stili di visualizzazione, ad eccezione di Wireframe 2D) per visualizzare il colore di sfondo predefinito.

12.34 GRADIENTBKGN

Attiva la sfumatura dello sfondo.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

12.34.1 Descrizione

Attiva i colori della sfumatura dello sfondo, utilizzati da tutti gli stili di visualizzazione (ad eccezione del wireframe 2D).

12.35 SCARPATA

Crea una superficie di scarpata sulle superfici TIN esistenti.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

12.35.1 Descrizione

Crea una superficie scarpata tra un'entità selezionata e una superficie TIN o una superficie scarpata offset o pendenza da un'entità selezionata. Selezionare l'entità per definire una superficie scarpata, selezionare la superficie TIN di destinazione per creare una superficie scarpata e spostare il mouse per regolare la pendenza della scarpata.

12.35.2 Metodo

La scarpata può essere creata lungo l'intera lunghezza dell'entità di input selezionata o tra il punto iniziale e quello finale specificato.

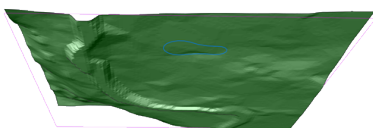
Nota: Le scarpate supportano anche le transizioni.

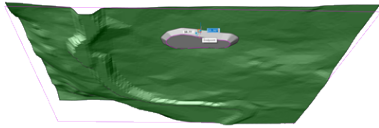
12.35.3 Opzioni all'interno del comando

inclinaziOne+offset

Imposta l'opzione di pendenza o offset della scarpata.

Nota: Il metodo offset-inclinazione richiede entità di input, offset e pendenza.





lunghezza Intera

Crea una scarpa utilizzando l'intera entità di input.

Nota: Sono supportati anche gli spigoli vivi. Modificare la proprietà **Tipo angolo** in **Nitido** nel pannello **Proprietà**.

12.36 BILANCIAMENTOSCARPATA

Bilancia i volumi di sterro e riporto della scarpa



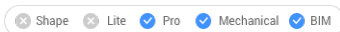
Icona:

12.36.1 Descrizione

Bilancia i volumi di sterro e riporto nella scarpa entro la tolleranza specificata. Ciò si ottiene aumentando/abbassando l'elevazione dell'entità di partenza del terrazzamento e il risultato è un terrazzamento che ha un volume netto intorno allo zero, a seconda della tolleranza impostata.

12.37 EDITASCARPATA

Divide o unisce le scarpate.



Icona:

12.37.1 Descrizione

Unisce due scarpate in una con più regioni con il calcolo (automatico) delle transizioni tra le scarpate oppure suddivide la scarpa in più regioni in modo che le pendenze per ciascuna regione possano essere modificate separatamente.

Selezionare una scarpa da suddividere in più regioni o da unire a un'altra scarpa.

12.37.2 Opzioni all'interno del comando

Dividi

Suddivide la scarpa in più regioni, in modo che le pendenze per ciascuna regione possano essere modificate separatamente spostando i grip.

Unisci

Unisce due scarpate in una.

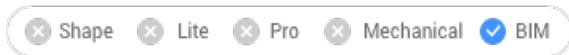
Commuta

Cambia la direzione.



12.38 SOVRASCRIVIGRAFICA

Modifica temporaneamente l'aspetto delle entità nello spazio modello 3D.

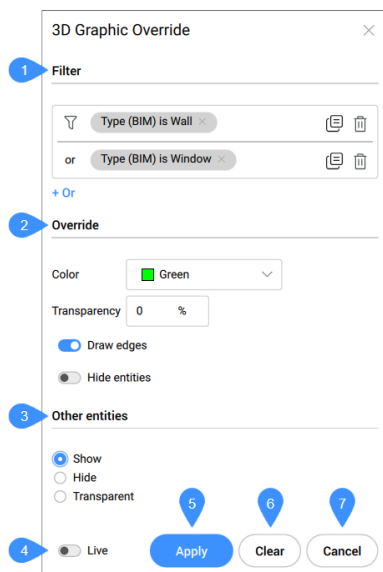


Icona:

12.38.1 Metodo

SOVRASCRIVIGRAFICA è una funzione di personalizzazione del disegno 3D che consente di sostituire temporaneamente l'aspetto visivo di una selezione specifica di oggetti in base alle proprietà BIM.

Il comando apre il pannello contesto comando **Sovrascrittura Grafica 3D** che consente di definire quali entità nello spazio modello 3D verranno sostituite e come deve essere modificato il loro aspetto.



- 1 Filtro
- 2 Sovrascrivi
- 3 Altre entità
- 4 Live
- 5 Applica
- 6 Pulisci
- 7 Annulla

Filtro

Consente di definire quali entità nello spazio del modello 3D verranno sovrascritte impostando uno o più criteri in base alle proprietà BIM, quantità o proprietà personalizzate. È possibile aggiungere righe di filtro per filtrare in base a più combinazioni di parametri. Queste righe vengono separate utilizzando l'operazione logica "OR". Le righe possono essere copiate cliccando sul simbolo di copia o cancellate cliccando sul simbolo di cancellazione.



Sovrascrivi

Consente di definire come verrà visualizzata l'entità filtrata.

Colore

Consente di selezionare il colore dall'elenco a discesa con i predefiniti o dalla finestra di dialogo **Colore**, più estesa.

Trasparenza

Imposta un livello di trasparenza per le entità selezionate.

Disegna spigoli

Selezionare l'opzione per disegnare gli spigoli per la selezione filtrata.

Nascondi entità

Seleziona l'opzione per nascondere la selezione filtrata.

Altre entità

Consente di definire il modo in cui tutte le altre entità, che non incontrano i criteri del filtro, verranno visualizzate nel disegno.

Mostra

Mostra tutte le altre entità nel disegno come di consueto.

Nascondi

Nasconde tutte le altre entità che non incontrano i criteri del filtro, isolando visivamente la selezione.

Trasparente

Tutte le altre entità diventeranno trasparenti. In questo modo si pone anche una chiara enfasi sulla selezione, ma sarà comunque possibile visualizzare gli altri elementi di costruzione per un contesto visivo.

Live

Attivando la modalità **Live**, ogni modifica apportata alle impostazioni viene applicata immediatamente al modello.

Applica

Applica le impostazioni correnti al modello 3D del documento aperto. Questo sovrascriverà qualsiasi sovrascrittura esistente su quel modello.

Pulisci

Cancella qualsiasi sovrascrittura esistente del documento aperto corrente.

Annulla

Chiude il pannello dei comandi mantenendo attiva la sostituzione sul modello 3D.

12.39 SCHGRAF

Passa alla schermata grafica.



12.39.1 Descrizione

Consente di passare dalla finestra della Cronologia dei Comandi alla finestra di disegno.

La finestra Cronologia dei Comandi viene visualizzata dal comando SCHTESTO o dal tasto F2.



12.40 GRIGLIA

Attiva/disattiva la visualizzazione della griglia e ne imposta alcune proprietà.



Icona: 

Alias: G

12.40.1 Metodo

Specificare il valore della spaziatura della griglia. Rende identica la spaziatura della griglia x e y.

12.40.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva la visualizzazione della griglia.

OFF

Disattiva la visualizzazione della griglia.

Snap

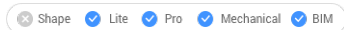
Sincronizza la spaziatura della griglia con la spaziatura di snap corrente, in modo che le due siano uguali.

Aspetto

Imposta le proporzioni della griglia specificando la spaziatura orizzontale e verticale.

12.41 GRUPPO

Apre la finestra di dialogo **Raggruppamento entità**.

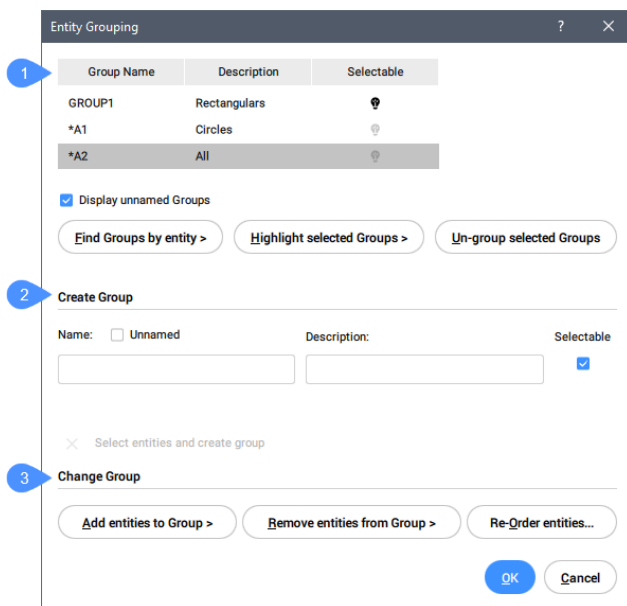


Icona: 

12.41.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Raggruppamento entità**.

La finestra di dialogo **Raggruppamento Entità** consente di visualizzare, creare, modificare ed eliminare gruppi di entità con nome nel disegno corrente.



- 1 Gruppi esistenti
- 2 Crea Gruppo
- 3 Modifica Gruppo

12.41.2 Gruppi esistenti

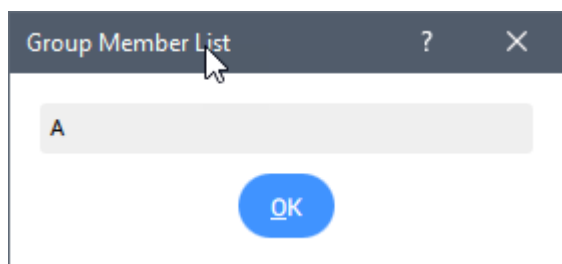
Elenca tutti i gruppi esistenti con il nome del gruppo e una breve descrizione.

Visualizza gruppi senza nome

Attiva o disattiva la visualizzazione dei gruppi senza nome.

Trova gruppi per entità

Riporta i nomi dei gruppi nella finestra di dialogo **Elenco Membri Gruppo** quando vengono selezionate le entità del disegno.



Evidenzia gruppi selezionati

Evidenzia tutte le entità appartenenti al gruppo selezionato.

Esplosi gruppi selezionati

Rimuove lo stato di gruppo dalle entità selezionate.

12.41.3 Crea Gruppo

Nome

Specifica il nome di un gruppo.



Senza nome

Attiva o disattiva il gruppo con un nome specifico.

Descrizione

Aggiunge una descrizione facoltativa del gruppo.

Selezionabile

Determina come vengono selezionati i gruppi quando la variabile di sistema PICKSTYLE è impostata su 1 o 3.

Seleziona entità e crea gruppo

Seleziona le entità nell'area di lavoro che devono far parte del gruppo premendo il pulsante a forma di croce sul lato destro.

12.41.4 Modifica Gruppo

Aggiungi entità al Gruppo

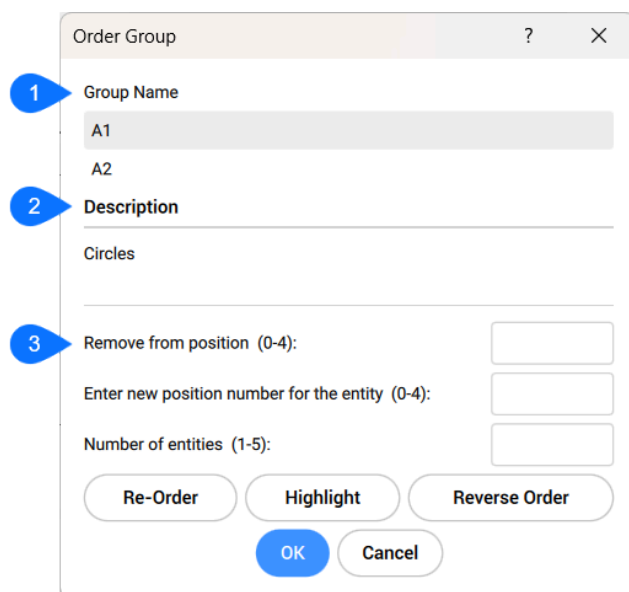
Aggiunge entità al gruppo selezionato.

Rimuovi entità dal Gruppo

Rimuove le entità dal gruppo selezionato.

Riordina entità

Modifica l'ordine delle entità nei gruppi tramite la finestra di dialogo **Ordina Gruppo**.



- 1 Nome gruppo
- 2 Descrizione
- 3 Opzioni

Nome gruppo

Elenca i nomi dei gruppi denominati e non denominati.

Descrizione

Visualizza la descrizione del gruppo selezionato.



Opzioni

Specifica diverse opzioni

Rimuovi da posizione

Specifica il numero di posizione dell'entità da riordinare.

Inserisci nuovo numero di posizione per l'entità

Specifica il nuovo numero di posizione per il gruppo.

Numero di entità

Specifica l'intervallo di entità da riordinare.

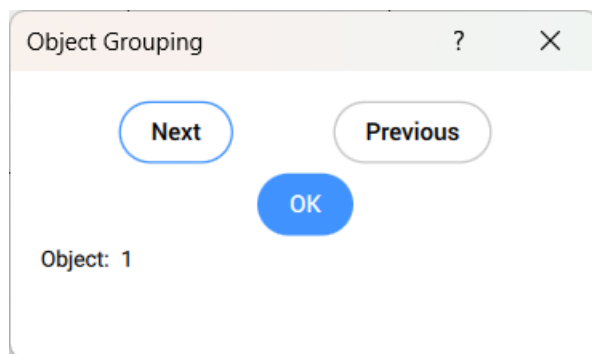
Riordina

Applica il riordino dettato dai tre campi precedenti.

Evidenzia

Evidenzia le entità nel gruppo una per una premendo i pulsanti **Seguente** e **Precedente** dalla finestra di dialogo **Raggruppamento Oggetti**.

Premere il pulsante **OK** per tornare alla finestra di dialogo **Ordina Gruppo**.



Inverti Ordine

Inverte l'ordine delle entità nel gruppo.

12.42 -GRUPPO

Crea e modifica gruppi di entità.



12.42.1 Descrizione

Crea e modifica gruppi di entità denominati nella Barra dei comandi.

12.42.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i gruppi con e senza nome nel disegno.

Nota: I gruppi senza nome sono preceduti dal prefisso *A, seguito da un numero incrementale, ad esempio *A3.

Ordina

Inverte l'ordine delle entità nel gruppo.

**Aggiungi**

Aggiunge entità a un gruppo.

RIMuovi

Rimuove entità da un gruppo

Esplosi

Separa il gruppo selezionato.

RINomina

Rinomina i gruppi.

Selezionabili

Attiva/disattiva la selettività dei gruppi.

Crea

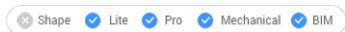
Crea un nuovo gruppo.



13. H

13.1 TRATTEGGIO

Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.

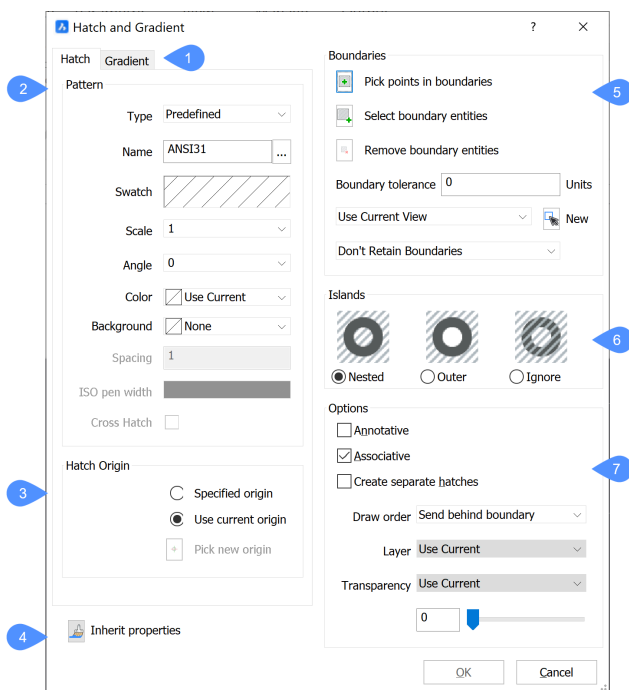


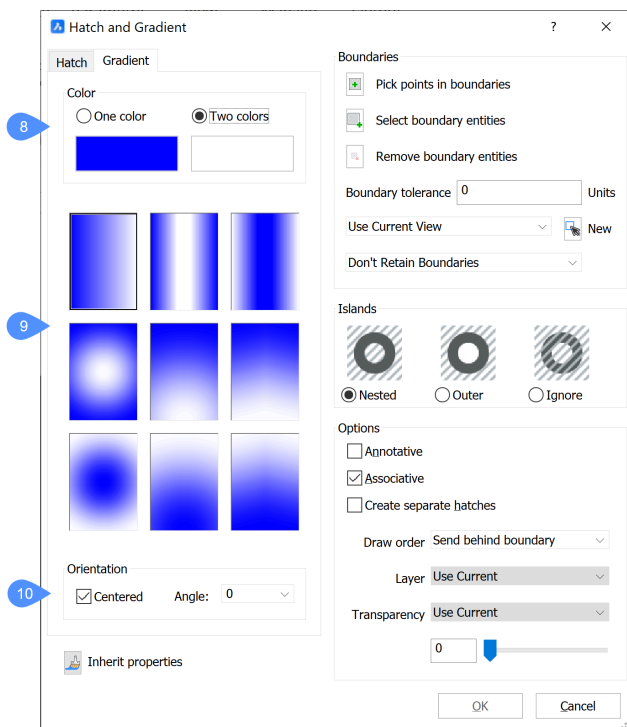
Icona:

Alias: PTR, RE, RETINO

13.1.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** per creare un'entità di tratteggio nel disegno corrente. La finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** consente di riempire aree 2D chiuse con modelli ripetuti o colori a tinta unita.





- 1 Schede Tratteggio e Sfumatura
- 2 Modelli tratteggio
- 3 Origine tratteggio
- 4 Acquisisci proprietà
- 5 Contorni
- 6 Stile visualizzazione isola
- 7 Opzioni
- 8 Colore sfumatura
- 9 Modello sfumatura
- 10 Orientamento sfumatura

13.1.2 Modello

Specifica le proprietà del modello di tratteggio.

Tipo

Specifica il tipo di tratteggio.

Definito da utente

Costruisce il modello in base ai parametri definiti dall'utente di Angolo, Spaziatura, Colore, Sfondo e Tratteggio Doppio.

Predefinito

Utilizza i modelli definiti nei file di definizione del modello iso.pat (unità metriche) o default.pat (unità imperiali) forniti con il programma.



Personalizzato

Utilizza uno modello definito dai file *.pat (limitato a una singola definizione di modello per file) creato dagli utenti. Il programma cerca i file *.pat nelle cartelle definite nella variabile di sistema SRCHPATH.

Nome

Specifica il nome del modello di tratteggio predefinito con uno di questi metodi. Cliccare sul pulsante **Sfogli**a per visualizzare la finestra di dialogo **Tavolozza Modelli Tratteggio** per scegliere un modello.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i modelli definiti dall'utente.

Campione

Visualizza la finestra di dialogo **Tavolozza Modelli Tratteggio**.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i modelli definiti dall'utente.

Scala

Imposta il fattore di scala del modello. Per utilizzare un modello di tratteggio ingrandito, immettete un valore maggiore di 1.

Nota: Il fattore di scala dei modelli di tratteggio è generalmente lo stesso di quello per il testo e i tipilinea.

Angolo

Imposta l'angolo del modello.

Nota: Questo angolo viene misurato rispetto all'asse X positivo dell'attuale UCS.

Colore

Imposta il colore delle linee del modello del tratteggio.

Nota: Per l'opzione **Usa Corrente**, viene utilizzato il colore corrente specificato dalla variabile di sistema CECOLOR.

Sfondo

Imposta il colore dello sfondo del tratteggio.

Spaziatura

Specifica la distanza tra le linee del tratteggio.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli definiti dall'utente.

Spessore penna ISO

Specifica lo spessore della linea.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli di tratteggio ISO.

Tratteggio Doppio

Determina se il modello è incrociato doppio (ripetuto a 90 gradi rispetto all'originale).

Nota: Questa opzione è disponibile solo per i modelli definiti dall'utente.

13.1.3 Origine tratteggio

Specifica l'origine del tratteggio. È possibile scegliere l'origine corrente o una nuova origine specificata.

13.1.4 Acquisisci proprietà

Copia le proprietà di un altro modello di tratteggio esistente da utilizzare con questo modello.



13.1.5 Contorni

Specifica le condizioni del contorno del tratteggio.

Scegli punti

Specifica le aree chiuse (contorni) in cui posizionare il modello.

Nota: Non è possibile scegliere un'area che contenga già un modello di tratteggio o aree che non sono chiuse (il cui gap vuoto è maggiore del valore specificato dalla **Tolleranza spazio**).

Seleziona le entità del contorno

Seleziona le entità che compongono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

Nota: Questa opzione consente di tratteggiare le aree chiuse, comprese quelle che contengono già un tratteggio. Tratteggia le aree aperte il cui gap vuoto è inferiore al valore specificato dalla **Tolleranza spazio**.

Rimuovi le entità del contorno

Rimuove entità dal gruppo di contorni rilevato.

Tolleranza spazio

Specifica lo spazio più ampio che il programma ignora quando si tratteggia un contorno non completamente chiuso.

- 0 - (Predefinito): la tolleranza viene impostata dall'applicazione, in base alla dimensione della vista corrente. Quando si esegue lo zoom avanti, il rilevamento dei contorni non riesce; quando si esegue lo zoom indietro in modo che il contorno sembri chiuso, il contorno viene rilevato
- Qualsiasi valore: definisce lo spazio massimo nelle unità di disegno.

Nota: Il valore viene salvato nella variabile di sistema HPGAPTOL.

Utilizza vista corrente / gruppo di contorni

Specifica dove il programma deve cercare le entità che costituiscono il contorno.

Nuovo

Crea una nuova selezione di entità che compongono il contorno del modello.

Nota: Il passaggio successivo consiste nel cliccare sul pulsante **Scegli punti nella sezione Contorni** per scegliere l'area del tratteggio.

Mantieni i contorni

Determina cosa succede ai contorni.

Non mantenere i contorni

Rimuove il contorno dopo la creazione del tratteggio.

Mantieni contorni come Polilinee

Mantiene i contorni e li trasforma in polilinee.

Mantieni contorni come Regioni

Mantiene i confini e li trasforma in regioni (solo versione Pro o Superiore).



13.1.6 Stile visualizzazione isola

Specifica in che modo BricsCAD risponderà quando altri contorni sono presenti all'interno del contorno chiuso del tratteggio.

Normale

Quando un contorno chiuso di tratteggio contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia aree alternate.

Esterno

Quando un contorno chiuso di tratteggio contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia solo l'area più esterna.

Ignora

Quando un contorno di tratteggio chiuso contiene altri contorni, BricsCAD tratteggia tutte le aree interne, come se non fossero presenti.

13.1.7 Opzioni

Annotativo

Attiva o disattiva la proprietà Annotativa del tratteggio. Quando è attivata, BricsCAD applica la scala annotativa corrente.

Nota: Quando questa opzione è attivata, l'opzione **Associativo** non è disponibile.

Associativo

Attiva o disattiva l'associatività dei modelli di tratteggio: quando il contorno viene modificato, il modello si aggiorna automaticamente.

Nota: Questa opzione non è disponibile per i tratteggi annotativi.

Crea tratteggi separati

Attiva o disattiva la modalità di creazione di tratteggi multipli. Se attivata, BricsCAD crea un'entità di tratteggio separata per ciascun contorno nel gruppo di selezione.

Ordine di visualizzazione

Specifica dove inserire il modello di tratteggio rispetto alle entità sovrapposte.

Layer

Specifica il layer su cui deve essere posizionato il tratteggio.

Trasparenza

Impostare la proprietà di trasparenza del tratteggio.

Nota: Per l'opzione **Usa Corrente**, viene applicato il valore di trasparenza, definito dalla variabile di sistema CETRANSPARENCY.

13.1.8 Colore sfumatura

Specifica il colore della sfumatura. La sfumatura può includere un colore o due colori per creare un tratteggio di riempimento solido.

13.1.9 Modello sfumatura

Specifica il modello della sfumatura.



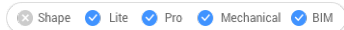
13.1.10 Orientamento sfumatura

Specifica in che modo il riempimento viene posizionato nel contorno.

- Centrato: riempimento della sfumatura centrato nell'area da riempire; quando è disattivato, il riempimento inizia dal punto in alto a sinistra del contorno.
- Angolo: seleziona un angolo per il riempimento sfumato, rispetto all'UCS corrente; scegliere tra incrementi di 15 gradi, oppure inserire qualsiasi altro valore nel campo angolo.

13.2 -TRATTEGGIO

Riempie le aree 2D chiuse con motivi ripetuti o colori a tinta unita.



Alias: -RE

Nota: Le entità 3D non possono essere tratteggiate.

13.2.1 Metodo

Esistono due metodi per applicare un modello di tratteggio:

- Specificare punto interno.
- Selezionare le entità.

Nota: Non è possibile selezionare le entità che non sono visibili nella finestra corrente quando viene avviato il comando. Tuttavia, è possibile selezionare entità parzialmente visibili.

13.2.2 Opzioni all'interno del comando

Proprietà del tratteggio

Consente di specificare un modello di tratteggio.

? per lista modelli

Elenca i nomi di tutti i modelli di tratteggio. Premere F2 per visualizzare la lista nella finestra della cronologia dei comandi.

riempimento Solido

Specifica un tratteggio riempito a tinta unita.

Definito da utente

Consente di personalizzare il modello di tratteggio.

Impostare l'angolo delle linee

Specificare l'angolo per le linee del modello.

Spazio tra linee modello standard

Specificare lo spazio tra le linee di tratteggio.

Area tratteggio doppio?

Commuta **Sì** e **No**. Se **Sì**, il motivo viene ripetuto a 90 gradi rispetto all'originale.

SFumatura

Permette di specificare un modello di sfumatura.



Immettere il nome di una sfumatura

Permette di specificare il nome di un modello di sfumatura.

Immettere un angolo per la sfumatura

Consente di specificare un angolo per il riempimento sfumato.

Centra la sfumatura?

Commuta **Sì** o **No**.

? per lista modelli

Elenca i nomi di tutti i modelli di sfumatura. Premere F2 per visualizzare la lista nella finestra della cronologia dei comandi.

colore Singolo

Specifica un nuovo colore e una nuova tinta per la sfumatura.

Immettere un valore di tonalità o tinta

Specifica un numero compreso tra 0 e 1 (0 = scuro, 1 = chiaro).

Due colori

Specifica due nuovi colori sfumatura.

Truecolor

Consente di specificare il colore reale per i layer nelle finestre selezionate, immettendo i valori per Rosso, Verde e Blu.

CAatalogocolori

Apri un catalogo colori immettendone il nome e consente di specificare un nome colore dal catalogo colori caricato.

Nota: La variabile di sistema COLORBOOKPATH specifica la cartella in cui BricsCAD deve cercare i file dei cataloghi colore.

Selezionare le entità

Consente di selezionare le entità che compongono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

elimina Contorni

Rimuove il contorno per le entità selezionate.

opzioni Avanzate

Consente di impostare le opzioni avanzate per il tratteggio.

Gruppo contorni

Specifica le entità da considerare durante la creazione dei contorni.

Mantieni contorno

Determina se il contorno temporaneo viene mantenuto al termine del comando.

Individua isole

Commuta se le isole vengono tratteggiate o meno. Le isole rappresentano i confini interni.

Specifica stile

Specifica il modo in cui vengono trattate le isole.

Nidificati

Si tratteggiano isole alternate, a partire da quella più esterna.



Esterno

Viene tratteggiata solo la regione più esterna. Le isole interne non vengono tratteggiate.

Ignora

Le isole vengono ignorate e coperte.

imposta Associatività

Commuta l'associatività dei tratteggi, in modo che aggiornino o non aggiornino la geometria insieme ai contorni.

Tolleranza spazio

Specifica lo spazio più ampio che il programma ignora quando si tratteggia un contorno non completamente chiuso.

Nota: Un valore pari a 0 indica che il programma non tollera spazi vuoti nel limite.

tRatteggi separati

Specifica di creare tratteggi separati per ogni area chiusa o una singola entità di tratteggio per tutte.

ORdine di visualizzazione

Specifica se il modello di tratteggio viene visualizzato visivamente sopra/sotto le entità sovrapposte o il relativo contorno.

Origine

Specifica un nuovo valore per l'origine del tratteggio.

annotatiVo

Imposta la proprietà annotativa del blocco. Applica la scala annotativa corrente, definita dalla variabile di sistema CANNOSCALE.

LAYER

Specifica il layer su cui deve essere posizionato il tratteggio.

Trasparenza

Specifica un valore compreso tra 0 e 90 per la trasparenza.

Nota: Un valore di 0 significa completamente opaco. Il livello di trasparenza è limitato al 90% per evitare confusione con i layer congelati o disattivati.

DaLayer

Applica il valore della proprietà trasparenza del layer su cui risiede il tratteggio.

DaBlocco

Il valore di trasparenza è controllato dal blocco.

Usa corrente

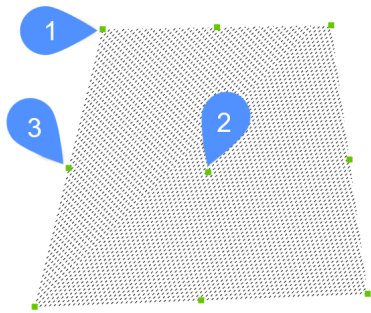
Applica il valore di trasparenza corrente definito dalla variabile di sistema CETRANSOPARENCY.

Nota: Il valore di trasparenza per i nuovi tratteggi viene salvato dalla variabile di sistema HPTRANSPARENCY.

ANnulla

Rimuove i contorni selezionati dalla selezione.

Nota: I tratteggi possono essere modificati direttamente tramite i grip.




- Trascinare il grip centrale (2) per spostare il tratteggio.
- Trascinare il vertice (1) o un grip del punto medio (3) per modificare il contorno del tratteggio.

13.3 EDITATRATT

Modifica i tratteggi tramite una finestra di dialogo.



Icona: 

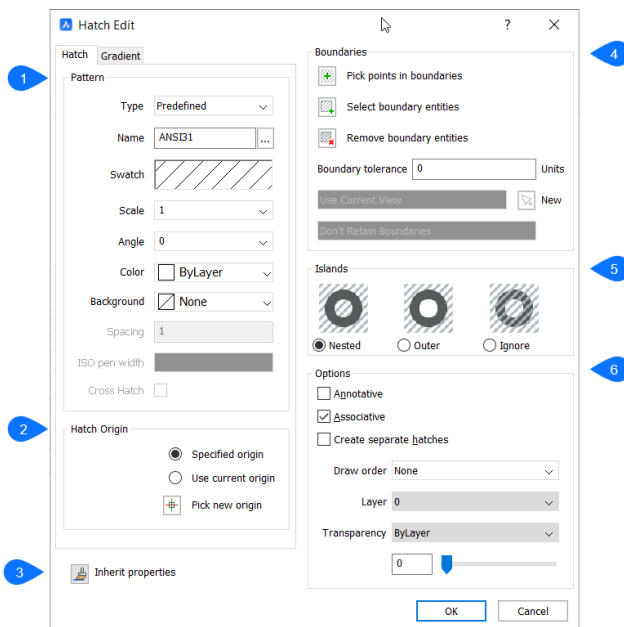
Alias: ER

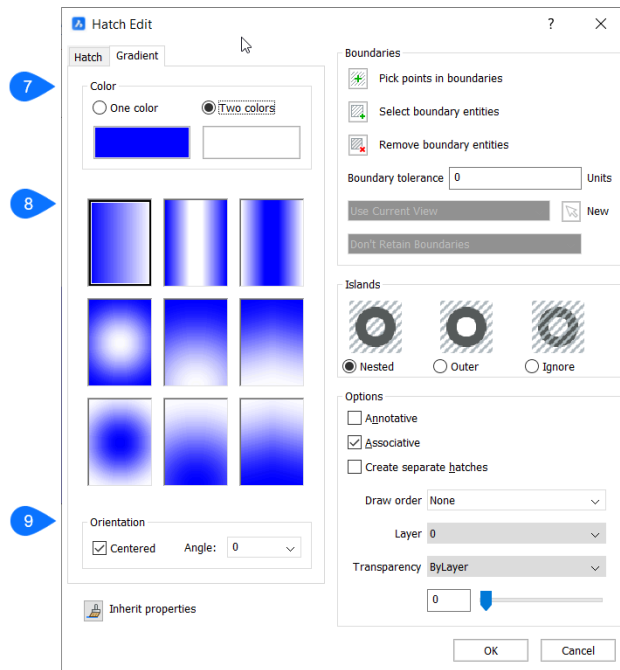
13.3.1 Descrizione

Consente di selezionare un modello di tratteggio o un riempimento sfumato e di modificarli tramite la finestra di dialogo **Edita Tratteggio**.

Nota: Il pannello **Proprietà** può essere utilizzato anche per modificare tratteggi e riempimenti sfumati.

La finestra di dialogo **Edita Tratteggio** consente di modificare un tratteggio già esistente nel disegno. Tutte le opzioni sono simili alle opzioni della finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.





- 1 Modello
- 2 Origine tratteggio
- 3 Acquisisci proprietà
- 4 Contorni
- 5 Stile visualizzazione isola
- 6 Opzioni
- 7 Colore
- 8 Modello
- 9 Orientamento

13.4 -EDITARETINO

Modifica i contorni delle entità di tratteggio nella Barra dei comandi.



13.4.1 Descrizione

Modifica i contorni delle entità tratteggio e sfumatura nella Barra dei comandi.

13.4.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando -EDITARETINO

- Selezionare entità tratteggio.
- Selezionate entità sfumatura.



13.4.3 Opzioni all'interno del comando

Dissocia

Rimuove la proprietà associativa dell'entità tratteggio o sfumatura selezionata.

AGgiungi contorni

L'area di un tratteggio viene modificata aggiungendo dei contorni.

Specificare punto interno

Il contorno viene determinato da un'area chiusa esistente attorno al punto specificato. Il tratteggio selezionato viene quindi associato a tale contorno.

Seleziona entità

Il contorno viene determinato dalle entità selezionate che formano un'area chiusa. Il tratteggio selezionato viene quindi associato a tale contorno.

Elimina contorni

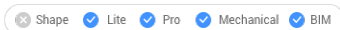
L'area di un tratteggio viene modificata rimuovendo i contorni.

ASsocia

Associa l'entità tratteggio o sfumatura selezionata a un insieme di contorni diverso.

13.5 HATCHEDITEXT

Modifica i vertici di un'entità tratteggio o sfumatura.



13.5.1 Descrizione

Modifica i vertici di un'entità tratteggio o sfumatura in modo interattivo tramite la barra dei comandi.

13.5.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi vertice

Aggiunge vertici stirando i punti di grip selezionati.

Rimuovi vertice

Rimuove i vertici.

converti in Linea

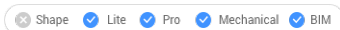
Converte i segmenti di arco in segmenti di linea.

converti in ARco

Converte i segmenti di linea in segmenti di arco.

13.6 GENERACONTORNOTRATTEGGIO

Genera un contorno attorno a un tratteggio o a un riempimento sfumato.



Icona:

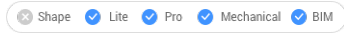


13.6.1 Descrizione

Crea un contorno costituito da una polilinea attorno ai tratteggi o ai riempimenti sfumati selezionati.

13.7 HATCHTOBACK

Sposta tutte le entità tratteggio nel disegno dietro tutte le altre entità sovrapposte.

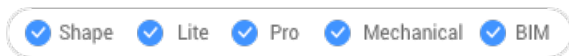


Icona:

Nota: Questo comando seleziona automaticamente tutti i modelli di tratteggio nel disegno corrente.

13.8 ELICA

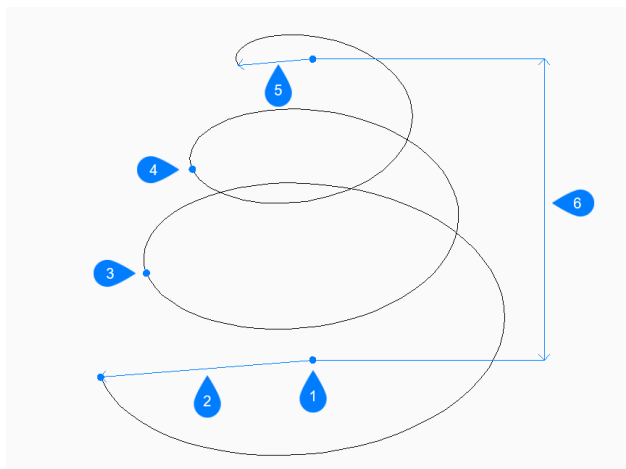
Crea una spirale 2D o un'elica 3D.



Icona:

13.8.1 Descrizione

Crea una spirale 2D o un'elica 3D da una combinazione di opzioni quali centro, raggio, diametro, altezza, punti finali dell'asse, spire, distanza tra le spire e torsione.



- 1 Centro della base
- 2 Raggio Base
- 3 Inizio spira 2
- 4 Inizia spira 3
- 5 Raggio superiore
- 6 Altezza



13.8.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un'elica:

- Specificare centro della base

13.8.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare centro della base

Consente di iniziare a creare un'elica specificando il centro della base.

Specificare il raggio della base

Specifica il raggio della base dell'elica.

Specificare il raggio superiore

Specifica il raggio della parte superiore dell'elica.

Diametro

Specifica il diametro della base o della parte superiore dell'elica.

Specificare altezza elica

Specifica l'altezza dell'elica.

punto finale Asse

Specifica il punto finale dell'asse per definire l'altezza e l'orientamento dell'elica nello spazio 3D. Il centro della base viene utilizzato come altro punto finale dell'asse.

Spire

Specifica il numero di spire (rivoluzioni) dell'elica.

Nota: Il numero di spire non può essere superiore a 500.

alteZza spire

Specifica la distanza tra ogni spira dell'elica. L'altezza di spira e il numero di spire definiscono l'altezza dell'elica.

Torsione

Specifica la direzione di rotazione dell'elica.

- **Orario:** in senso orario
- **Antiorario:** in senso antiorario

13.9 GUIDA

Apri il Centro Assistenza BricsCAD



Icona:

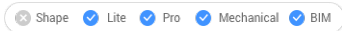
13.9.1 Descrizione

Apri il Centro Assistenza BricsCAD per imparare i comandi BricsCAD, le variabili di sistema e i flussi di lavoro. Si apre in una finestra esterna dell'applicazione, utilizzando il browser Web predefinito,

consentendo di rimanere aperto mentre si lavora sui disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

13.10 HELPSEARCH

Cerca nella Guida in Linea dalla barra dei comandi.

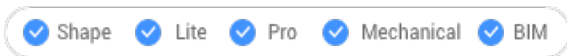


13.10.1 Descrizione

Cerca nelle pagine della guida in linea di BricsCAD e quindi visualizza il risultato nel browser Web predefinito del computer; funziona alla riga di comando.

13.11 NASCONDI

Rimuove le linee nascoste dalle entità 3D.



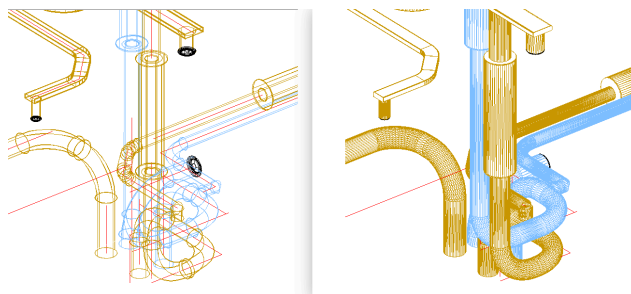
Icona: 

Alias: NA

13.11.1 Metodo

Questo comando offre solo un metodo per rimuovere le linee nascoste. Il comando viene eseguito automaticamente dopo aver digitato "NASCONDI" nella Barra dei comandi e aver premuto invio.

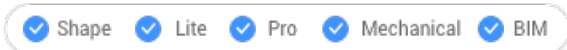
Non visualizza alcuna richiesta nella Barra dei comandi; il programma rimuove immediatamente le linee nascoste.



Nota: Per tornare alla visualizzazione wireframe, cambiare lo stile di visualizzazione in 2DWireframe.

13.12 HIDEOBJECTS

Nasconde le entità selezionate.



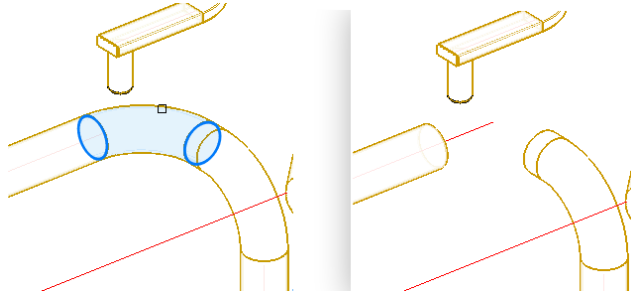
Icona: 



13.12.1 Descrizione

Nasconde le entità selezionate, ad esempio come l'opzione Congela del comando Layer, ma per singole entità. Facoltativamente, le entità nascoste rimangono nascoste tra le sessioni di disegno.

Nota: Per restituire alla vista gli oggetti nascosti, utilizzare il comando UNISOLATEOBJECTS.



Nota: La variabile di sistema OBJECTISOLATIONMODE controlla se lo stato nascosto viene salvato o meno.

Nota: Il comando HIDEOBJECTS è abilitato nelle sessioni di MODIFBLOC.

13.13 COLLIPERT

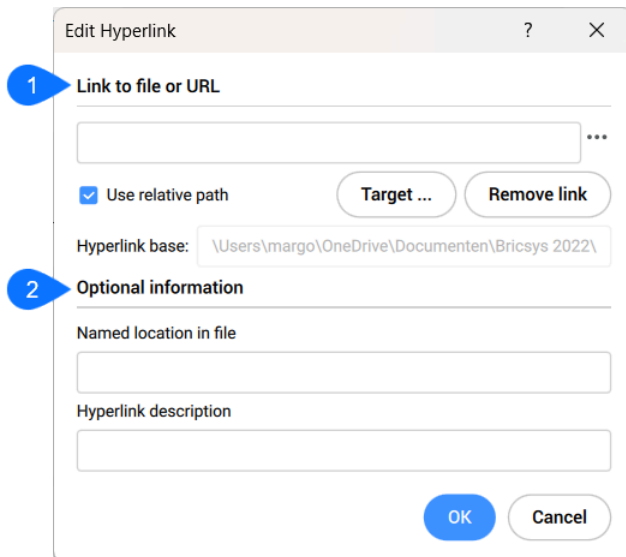
Collega, entità e pagine Web.



13.13.1 Descrizione

Collega le entità selezionate con campi e pagine Web tramite la finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.

La finestra di dialogo **Modifica Collegamento Ipertestuale** consente di modificare il collegamento ipertestuale a un file o URL.



- 1 Collegamento a file o URL
- 2 Informazione opzionale

13.13.2 Collegamento a file o URL

Specifica l'URL del file immettendo l'URL o il percorso del file oppure tramite la finestra di dialogo **Seleziona file** premendo il pulsante **Sfoggia**.

Usa percorso relativo

Specificare un percorso relativo selezionando il file di destinazione.

Nota: Per rimuovere il link, premere **Rimuovi link**.

Base del collegamento ipertestuale

Visualizza il percorso base del collegamento ipertestuale.

13.13.3 Informazione opzionale

Specifica informazioni aggiuntive.

Segnalibro nel file

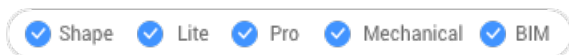
Specificare un nome di segnalibro. Il carattere # specifica le posizioni (segnalibri) all'interno di file o pagine Web.

Descrizione collegamento ipertestuale

Aggiungere una descrizione aggiuntiva del collegamento ipertestuale.

13.14 -COLLIPERT

Collega, entità e pagine Web.



13.14.1 Descrizione

Collega le entità ai campi e alle pagine Web nella Barra dei comandi.



Nota: Questo comando è destinato all'uso da parte di macro e routine LISP.

13.14.2 Opzioni all'interno del comando

Rimuovi

Rimuove i collegamenti ipertestuali dalle entità.

Inserisci

Aggiunge un collegamento ipertestuale a una o più entità.

Inserire URL

Specificare il percorso e il nome del file, del file di rete o del percorso su Internet.

Inserisci segnalibro

Specificare un nome di segnalibro.

Nota: Il carattere # specifica le posizioni (segnalibri) all'interno di file o pagine Web.

Inserisci descrizione

Descrive il collegamento ipertestuale.

Sovrascrivi

Sostituisce il collegamento ipertestuale esistente con quello nuovo o lascia invariato il collegamento ipertestuale esistente.

13.15 OPZIONICOLLIPERT

Attiva/disattiva la visualizzazione del collegamento ipertestuale.



13.15.1 Descrizione

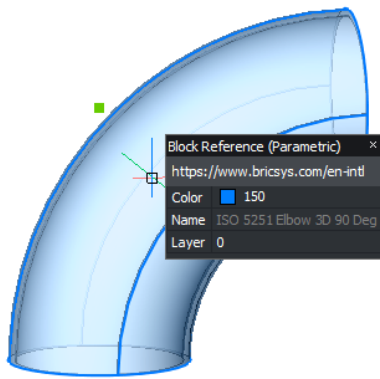
Attiva/disattiva la visualizzazione del cursore del collegamento ipertestuale e del tooltip con l'URL e aggiunge Collegamento ipertestuale al menu di scelta rapida.

13.15.2 Opzioni all'interno del comando

Visualizzare il cursore, tooltip e menu di scelta del collegamento ipertestuale

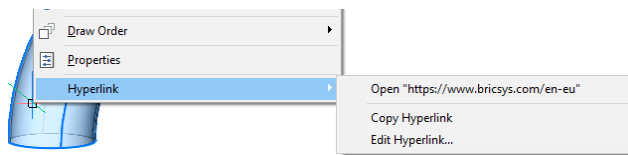
Attiva/disattiva la visualizzazione dell'icona "collegamento ipertestuale", del tooltip con l'URL, e del sottomenu Collegamento ipertestuale nei menu di scelta rapida.

Nota: Il testo del tooltip è specificato dall'opzione Descrizione collegamento ipertestuale del comando COLLIPERT.



Menu collegamento ipertestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse sull'entità selezionata che contiene collegamenti ipertestuali, la voce Collegamento ipertestuale viene aggiunta al menu.



Apri Collegamento ipertestuale

Apri il percorso specificato dall'URL: un percorso su Internet o un file con l'applicazione associata.

Nota: Questa opzione esegue il comando URL.

Copia collegamento ipertestuale

Copia l'URL negli Appunti.

Nota: L'URL può essere incollato nel disegno o in altri documenti con la scorciatoia Ctrl + V o il comando INCOLLACLIP.

Modifica collegamento ipertestuale

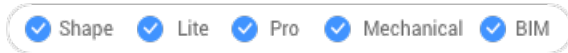
Apri la finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.



14. I

14.1 ID

Riporta le coordinate x,y,z.



Icona:

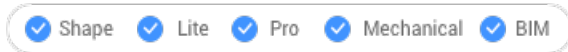
Alias: IDPOINT

14.1.1 Descrizione

Riporta le coordinate x,y,z di un punto specificato utilizzando il sistema di coordinate corrente.

14.2 IEMBED

Incorpora un .tiff bitonale attaccato al disegno corrente.



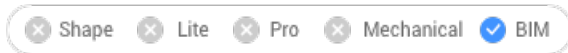
14.2.1 Metodo

In genere, le immagini attaccate a un disegno vengono salvate in un file separato. Questo comando salva un'immagine all'interno del disegno corrente.

Nota: Per annullare questa azione, utilizzare il comando IUNEMBED.

14.3 ESPORTAIFC

Esporta un modello BIM in formato IFC.



Icona:

14.3.1 Descrizione

Esporta un modello BIM in formato IFC, parzialmente o interamente. Gli attributi IFC vengono gestiti dinamicamente, ad esempio le proprietà e gli insiemi di proprietà. In questo modo è possibile scegliere tra gli attributi IFC2x3 o IFC4.

Quando la variabile di sistema IFCEXPORTVALIDATEMODEL è abilitata, un motore di convalida del modello IFC controlla il file IFC esportato per assicurarsi che sia completamente compatibile con le regole ufficiali delle specifiche IFC2x3 e IFC4 di buildingSMART®. Eventuali violazioni delle regole verranno segnalate nel file di registro.

Nota:

- L'importazione e l'esportazione di Allineamenti e Superfici TIN con IFC4X1 è supportata.



- Un colore simile al materiale in base al colore del layer viene applicato per le entità con materiali Redway.

Le regole di visibilità per le proprietà e il gruppo di proprietà possono essere modificate tramite la finestra di dialogo BIMPROPRIETA.

Nota: Le regole di visibilità si riflettono nel file IFC esportato.

I formati di esportazione disponibili sono:

- **File IFC2x3** (*.ifc)
- **File IFC4** (*.ifc)
- **File IFC4 Reference View** (*.ifc)
- **File IFC4x1** (*.ifc)

14.3.2 Metodo

Selezionare le entità da esportare o premere **Invio** per esportare l'intero modello.

Nota:

- I file IFC creati in BricsCAD BIM possono essere utilizzati in diversi flussi di lavoro di coordinamento con molti strumenti (ad esempio, Solibri).
- Alcuni software consentono di modificare solo i file IFC creati con strumenti di creazione specifici, bloccando attivamente i file creati con altri strumenti. Sono possibili altri usi dei file IFC di BricsCAD BIM su questi software (ad esempio, la visualizzazione).
- Quando la variabile di sistema IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY è impostata su ON, vengono esportate solo le proprietà IFC e personalizzate dello spazionome attivo (selezionato nel menu a discesa) specificate nel file ISD importato.
- BricsCAD BIM supporta anche l'esportazione di file in formato RVT (solo per la visualizzazione).

14.4 IFCCONVALIDA

Controlla la qualità di un file IFC esistente.



14.4.1 Descrizione

Convalida un file IFC esistente prima di importarlo.

14.4.2 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Importa file** per selezionare il file IFC.

Nella riga di comando viene visualizzato un rapporto di convalida del file IFC, quindi è necessario decidere se importare o meno il file IFC.

Nota: Il report viene inoltre scritto in un file di log accanto al file IFC.



14.4.3 Opzioni all'interno del comando

Si

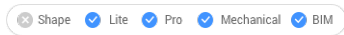
Importa il file IFC.

No

Non importa il file IFC.

14.5 IMMAGINE

Apri il pannello **Riferimenti**.



Icona:

Alias: IMM

14.5.1 Descrizione

Apri il pannello **Riferimenti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Riferimenti** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Riferimenti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

14.6 IMAGEAPP (Express Tools)

Specifica l'applicazione dell'editor di immagini utilizzata per il comando IMAGEEDIT.



14.6.1 Metodo

Utilizzare il comando IMAGEAPP per specificare l'applicazione dell'editor di immagini, ad esempio Microsoft Paint.

14.7 REGOLAIMM

Regola le proprietà delle immagini tramite il pannello **Proprietà**.



Alias: RIM

Scorciatoie da Tastiera: **clickare sulla cornice dell'immagine**

14.7.1 Metodo

Dopo aver selezionato una o più entità immagine in base ai relativi fotogrammi, il pannello **Proprietà** visualizzerà le proprietà dell'Immagine Raster.

Le proprietà di regolazione dell'immagine sono:

Luminosità

Aumenta e diminuisce la luminosità dell'immagine:

- 0 - molto scuro o nero



- 50 - normale
- 100 - molto chiaro o bianco

Contrasto

Aumenta e diminuisce il contrasto:

- 0 - contrasto molto basso
- 50 - normale
- 100 - contrasto molto elevato

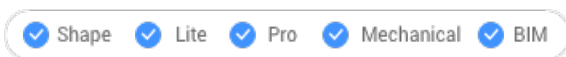
Sfumatura

Sfuma l'immagine:

- 0 - nessuna dissolvenza
- 100 - completamente sbiadita

14.8 -ATTACCAIMM

Associa immagini raster al disegno.



14.8.1 Metodo

Introdurre il percorso e il nome del file di immagine, il punto di inserimento, il fattore di scala e il fattore di rotazione per inserire l'immagine raster nel disegno.

14.8.2 Opzioni all'interno del comando

Specifica il modo in cui il programma deve memorizzare il percorso dell'immagine, che viene salvata nel disegno:

percorso Completo

Viene salvato il percorso completo del file immagine, ad esempio D:\Lezioni BricsCAD \IT\Esercizi \Gearbox.png

percorso Relativo

Il percorso relativo alla cartella di disegno viene salvato, ad esempio .. \Esercizi\Gearbox.png

Nessun percorso

Il percorso non viene salvato, quindi il programma cerca l'immagine nella cartella di disegno o nel percorso del file di ricerca di supporto che può essere aggiunto con il comando SRCHPATH.

utilizzare informazioni di Geocodifica

Utilizza i dati di geocodifica per determinare il punto di inserimento, la scala e l'angolo di rotazione dell'immagine.

Percorso del file di geocodifica

Specifica il nome di un file PGW che contiene i dati di geocodifica.

Informazioni di geocodifica incorporate

Utilizzare le informazioni di geocodifica incorporate nel file immagine.

fattori di scala Xy

Specifica i fattori di scala per le direzioni X e Y in modo indipendente.

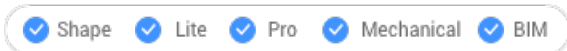


Angolo di rotazione

Specifica l'angolo di rotazione.

14.9 ATTACCAIMM

Apri la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine**.



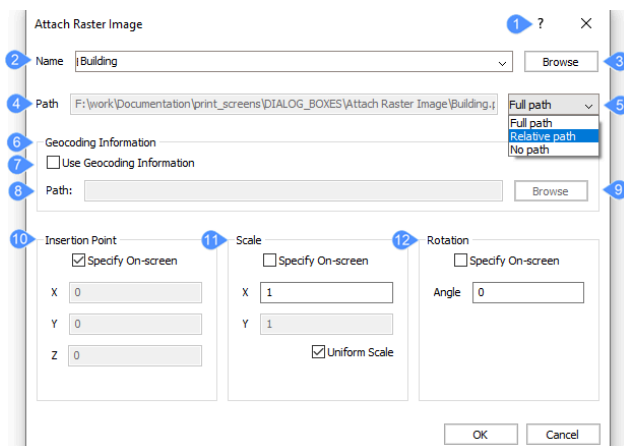
Icona:

Alias: AIM

14.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine** per selezionare un file di immagine a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Attacca Immagine Raster**. Consente di specificare dove e come attaccare l'immagine.

La finestra di dialogo **Attacca Immagine Raster** consente di allegare immagini raster al disegno.



- 1 Guida
- 2 Nome
- 3 Sfoglia
- 4 Percorso
- 5 Tipo percorso
- 6 Informazioni Geocoding
- 7 Utilizza informazioni Geocode
- 8 Percorso
- 9 Sfoglia (file di georeferenziazione immagine)
- 10 Punto di inserimento
- 11 Scala
- 12 Rotazione



14.9.2 Guida

Consente di aprire l'articolo della Guida Bricsys sul comando ATTACCAIMM.

14.9.3 Nome

Specifica il nome del file da attaccare.

14.9.4 Sfoglia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine** per consentire di scegliere un altro file raster.

14.9.5 Percorso

Visualizza il percorso del file dell'immagine.

14.9.6 Tipo percorso

Determina come memorizzare il percorso.

Percorso completo

Memorizza il percorso completo del file immagine come riferimento assoluto, ad esempio: *C:\foldername\imagername.jpg*

Percorso relativo

Conserva il percorso dalla posizione del disegno alla posizione dell'immagine. Ad esempio: *..\nomecartella\imagername.jpg*. Il .. si riferisce alla cartella sopra quella attuale. Il disegno deve essere salvato prima di poter utilizzare questa opzione.

Nessun percorso

Elimina i nomi dell'unità e delle cartelle, lasciando solo il nome del file immagine come *imagername.jpg*.

14.9.7 Informazioni Geocoding

I file di posizione o di geolocalizzazione possiedono un'estensione che dipende dal tipo di file dell'immagine a cui sono associati.

Utilizza informazioni Geocode

Attiva/disattiva l'uso di un file di posizione, che specifica la dimensione, la posizione e la rotazione del file di immagine.

- Sì: utilizza un file di posizione
- No: non utilizza un file di posizione.

Percorso

Visualizza il percorso del file di posizione.

Sfoglia (file di georeferenziazione immagine)

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file di georeferenziazione immagine**.

14.9.8 Punto di inserimento

Specifica la posizione dell'angolo in basso a sinistra dell'immagine.



Specifica su schermo

Determina come specificare il punto di inserimento.

- Attivato: specificare il punto di inserimento nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specificare il punto di inserimento nella finestra di dialogo, utilizzando i campi X, Y e Z.

X,Y,Z

Specifica le coordinate x, y e z per il punto di inserimento dell'immagine.

14.9.9 Scala

Specifica le dimensioni dell'immagine.

Specifica su schermo

Determina come specificare i fattori di scala.

- Attivato: specificare il fattore di scala nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specifica i fattori di scala nella finestra di dialogo utilizzando i campi X e Y.

XY

Specifica i fattori di scala lungo gli assi X e Y.

Scala Uniforme

Rende il fattore di scala Y uguale a X.

14.9.10 Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione dell'immagine.

Specifica su schermo

Determina come specificare l'angolo di rotazione.

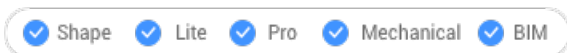
- Attivato: specifica l'angolo di rotazione nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specificare l'angolo nella finestra di dialogo utilizzando il campo Angolo.

14.9.11 Angolo

Specifica l'angolo di rotazione dell'immagine in base al punto di inserimento. Gli angoli positivi ruotano l'immagine in senso antiorario. Gli angoli negativi ruotano l'immagine in senso orario. Utilizzare 0 per mantenere l'immagine con l'orientamento originale.

14.10 RITAGLIAIMM

Ritaglia immagini con forme rettangolari o poligonali.



Icona:

Alias: RIT

14.10.1 Metodo

Seleziona l'immagine cliccando sulla sua cornice e crea un nuovo contorno di ritaglio.

Le immagini ritagliate possono essere modificate direttamente tramite i grip.



Nota: Un'immagine può avere un solo contorno di ritaglio; la creazione di uno nuovo contorno di ritaglio cancella quello vecchio.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('ritagliaimm).

14.10.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva il ritaglio e visualizza il contorno di ritaglio.

OFF

Disattiva il ritaglio e nasconde il contorno di ritaglio.

Inverti

Inverte la modalità di ritaglio in modo che l'immagine venga ritagliata all'esterno o all'interno del contorno di ritaglio.

Cancella contorno

Rimuove il contorno di ritaglio.

Nuovo contorno

Crea un nuovo contorno di ritaglio e attiva il ritaglio.

Selezionare polilinea

Crea un contorno di ritaglio da una polilinea chiusa selezionata.

Poligonale

Crea un contorno poligonale.

Annulla

Annulla il disegno dell'ultimo segmento poligonale.

Rettangolo

Crea un contorno di ritaglio rettangolare.

14.11 IMAGEEDIT (Express Tools)

Modifica l'immagine selezionata in un'applicazione esterna per l'editor di immagini.



Icona:

14.11.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Modifica Immagine** la quale consente di selezionare un'immagine da aprire in un'applicazione esterna di editor di immagini.

Nota: L'editor di immagini esterno viene specificato con il comando IMAGEAPP, ad esempio Microsoft Paint.

14.12 CORNICEIMM

Attiva/disattiva la variabile di sistema IMAGEFRAME.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona: 

14.12.1 Descrizione

Attiva o disattiva la variabile di sistema IMAGEFRAME per modificare la visibilità e la stampa delle cornici delle immagini. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'CORNICEIMM.

- 0: imposta la variabile di sistema IMAGEFRAME su 0.
- 1: imposta la variabile di sistema IMAGEFRAME a 1.
- 2: imposta la variabile di sistema IMAGEFRAME a 2.

14.13 QUALITIMM

Specifica la qualità di visualizzazione delle immagini attaccate.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona: 

14.13.1 Descrizione

Specifica la qualità di visualizzazione delle immagini attaccate per aumentare le prestazioni o la risoluzione dell'immagine.

- Bozza: aumenta le prestazioni riducendo la risoluzione del colore, le dimensioni dell'immagine e l'utilizzo della memoria. Ciò non influisce sulla qualità delle immagini stampate.
- Alta: aumenta la qualità dell'immagine con conseguente riduzione delle prestazioni per le immagini di grandi dimensioni.

14.14 IMAGEOVERLAP (Express Tools)

Modifica la distanza di sovrapposizione per l'affiancamento delle immagine in superhatch.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

14.14.1 Metodo

Immettere la distanza di sovrapposizione per il mosaico dell'immagine nel superhatch.

14.15 -IMPORTA

Importa la geometria da file esterni dalla Barra dei comandi.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Nota: Questo comando apre tutti i formati di file supportati dal comando IMPORTA.



14.15.1 Metodo

Specificare il percorso completo e il nome file di un file importabile.

Nota: Digitare ~ (tilde) per visualizzare la finestra di dialogo **Importa file**, che consente di selezionare un file da importare.

14.16 IMPORTA

Importa la geometria da file esterni nel disegno corrente.



Icona:

Alias: IP

14.16.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Importa file** per selezionare un tipo di file supportato da importare nel disegno corrente.

I tipi di file supportati per l'importazione sono:

- **Formato di Interscambio Disegni** (.dxf; .dwg)
- **Windows Metafile Formats*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)^{(1) (2)}
- **Collada** (.dae)
- **File Micro Station DGN** (.dgn)

Formati disponibili con l'add-on BIM:

- **File Wavefront Object** (.obj)
- **File Rhino** (.3dm)^{(1) (2)}
- **File SketchUp** (.skp)⁽¹⁾

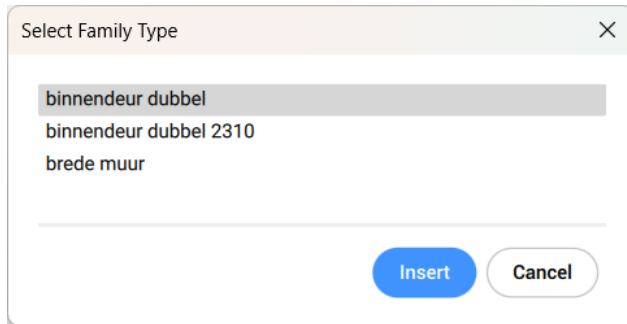
Nota: I file di Trimble SketchUp vengono importati come mesh di suddivisione (le entità vengono importate come blocchi denominati, le definizioni dei materiali di rendering e le mappature dei materiali vengono importate sulle mesh). I comandi CONVINSOLIDO e CONVINMESH consentono di convertire facilmente mesh e solidi.

- **File IFC** (.ifc; .ifczip)

Nota: Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni Importazione IFC**.

- **Famiglia Revit** (.rfa)

Quando si inserisce una famiglia di Revit contenente più tipi, viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona Tipo di Famiglia**, che consente di importare il tipo preferito della famiglia di Revit. Vengono importati anche gli attributi dei file RFA.



- **Progetto Revit** (.rvt)

(1) Non disponibile in BricsCAD per Linux.

(2) Non disponibile in BricsCAD per macOS.

Nota:

- BricsCAD attualmente supporta solo l'importazione di file di **Revit 2015-2024**. If you would like to import a model created in a later version of Revit®, please consider importing the model into BricsCAD as an IFC file.
- Altri formati 3D sono disponibili attraverso un modulo separato, Communicator per BricsCAD®. Si può scaricare dal sito Bricsys.

Le procedure di importazione ed esportazione tramite Communicator per BricsCAD® sono controllate attraverso una serie di preferenze dell'utente. Consultare la sezione **Communicator** nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

- Se alle parti dell'assieme importato sono assegnati materiali fisici, i materiali possono essere importati insieme alla struttura dell'assieme. Per ciascun materiale nel file importato, verrà creato un materiale corrispondente nella libreria dei materiali del documento di destinazione e il suo nome, densità, calore specifico e conduttività termica verranno copiati dal materiale di origine. Se il file importato contiene più materiali con lo stesso nome, verrà utilizzato il primo. Se il documento dispone già di un materiale con lo stesso nome nella libreria dei materiali, verrà utilizzato questo materiale.
- I materiali copiati nella libreria dei materiali dei documenti non verranno cancellati con le operazioni di Annulla.
- Il comando IMPORTA supporta l'architettura dei componenti basata su blocchi regolari.

14.17 IMPRIMI

Stampa le entità 2D sulle facce piane di solidi e superfici 3D per creare spigoli aggiuntivi.

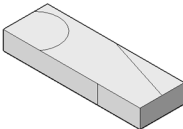
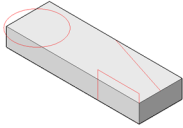


Icona:

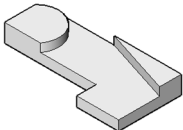
Nota: Utilizzare l'UCS dinamico (UCSD) per disegnare sulle facce degli oggetti 3D (variabile di sistema UCSDetect =1).

14.17.1 Metodo

Selezionare un solido 3D con almeno una faccia piana, una superficie o un'entità regione. Selezionare gli oggetti di origine, le entità 2D che si trovano o intersecano una faccia piana dell'entità selezionata e, dopo ciascuna di esse, scegliere se eliminare o mantenere l'oggetto di origine.

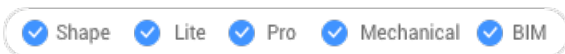


Con le entità impresse sul solido, è possibile utilizzare comandi come ESTRUDI o DMPREMITIRA per manipolare le facce appena create, come mostrato di seguito.



14.18 INSER

Aprire la finestra di dialogo **Inserisci Blocco**.

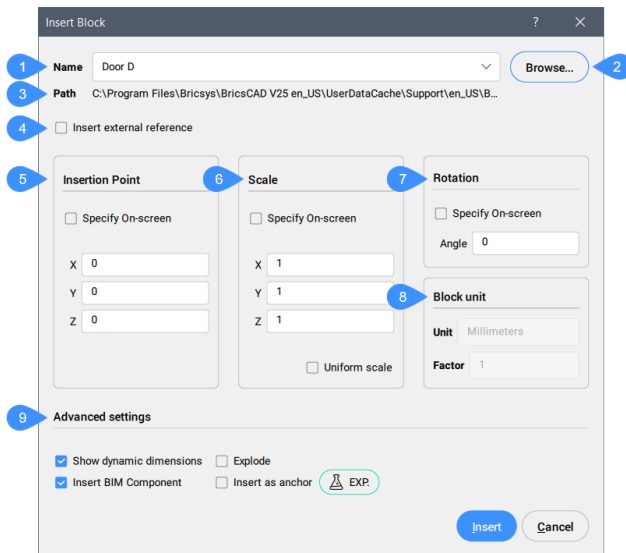


Icona: 

Alias: DDINSERT, INSERCLASSICO, IN

14.18.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Inserisci Blocco** per inserire un'istanza di blocco da una definizione di blocco. La definizione di blocco può essere presente nel disegno corrente o come file DWG esterno.



Nota:

- Se il blocco contiene attributi, viene richiesto di immettere i valori per gli attributi nella Barra dei comandi o tramite la finestra di dialogo **Edita Attributi** a seconda del valore della variabile di sistema ATTDIA.
- Quando si utilizzano disegni contenenti componenti meccanici, nella finestra di dialogo viene visualizzato un messaggio di avviso che consiglia di utilizzare il comando BMINSER.

⚠ INSERT might not work correctly in this drawing. Please use BMINSER instead if you notice any issues.

- 1 Nome
- 2 Sfoglia
- 3 Percorso
- 4 Inserisci riferimento esterno
- 5 Punto di inserimento
- 6 Scala
- 7 Rotazione
- 8 Unità Blocco
- 9 Impostazioni avanzate

14.18.2 Nome

Specifica il nome del blocco, la cui definizione è esistente nel disegno o è un file DWG o DXF nel computer o nella rete.

14.18.3 Sfoglia

Seleziona un file DWG o DXF dal computer o dalla rete. Apre la finestra di dialogo **Selezionare file di disegno**.



14.18.4 Percorso

Visualizza il percorso del blocco, se il blocco è stato aperto da un file DWG o DXF.

14.18.5 Inserisci riferimento esterno

Commuta se il blocco viene inserito come riferimento locale o esterno.

14.18.6 Punto di inserimento

Specifica il punto di inserimento del blocco nel disegno.

14.18.7 Scala

Scale del blocco:

- **X, Y, Z:** Definisce la scalatura del blocco:
 - X specifica il fattore di scala lungo l'asse x. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse y.
 - Y specifica il fattore di scala lungo l'asse y. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse x.
 - Z specifica il fattore di scala lungo l'asse z.

Nota:

- I valori superiori a 1 rendono il blocco più grande.
 - 1 inserisce il blocco nella dimensione reale.
 - I valori inferiori a 1 rendono il blocco più piccolo.
 - I valori inferiori a zero capovolgono il blocco, come se lo specchiassero.
- **Scala Uniforme:** consente di scegliere se utilizzare lo stesso fattore di scala per tutti gli assi.

Nota: Questa opzione è abilitata di default quando si inseriscono blocchi creati con l'opzione **Scala Uniforme** abilitata (vedere l'articolo **BLOCCO**).

14.18.8 Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione del blocco rispetto al punto di inserimento, a partire dall'asse x il quale corrisponde a 0 gradi.

Nota: Gli angoli positivi ruotano il blocco in senso antiorario e gli angoli negativi ruotano il blocco in senso orario.

14.18.9 Unità Blocco

Controlla la scala automatica del blocco rispetto alla variabile di sistema INSUNITS del disegno corrente.

14.18.10 Impostazioni avanzate

Mostra le impostazioni avanzate disponibili.

Visualizza le quote dinamiche

Commuta se visualizzare nel disegno le quote dinamiche.



Inserisci Funzioni Forma Lamiera

Attiva/disattiva l'inserimento o meno della funzione forma lamiera.

Nota:

- L'opzione **Inserisci Caratteristica Forma Lamiera** è disponibile solo se è selezionato un blocco di caratteristica forma di lamiera per l'inserimento e lo spazio modello contiene flange SM.
- Questa opzione è disponibile per una licenza BricsCAD Pro o superiore.

Inserisci Componente BIM

Attiva/disattiva l'inserimento di componenti BIM.

Nota:

- L'opzione **Inserisci Componente BIM** è disponibile solo se per l'inserimento è selezionato un blocco componente BIM esterno.
- Questa opzione è disponibile per una licenza BricsCAD BIM. Se si utilizza una licenza BricsCAD Pro o BricsCAD Mechanical, l'opzione diventa **Inserisci caratteristica**.

Esplodi

Commuta se inserire il blocco esploso.

Inserisci come ancoraggio (Sperimentale)

Ancora un blocco alla faccia di un solido. Questo ancoraggio collega il blocco alla faccia. Il blocco rimarrà sulla faccia quando il solido ospite viene spostato o modificato.

Nota: BIMANCORA è una funzione sperimentale. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

14.18.11 Opzioni della Barra dei comandi

Edita entità inserita

Consente di modificare le espressioni dei parametri dell'entità inserita. Continuare a modificare i singoli parametri finché non si preme **FINE** per terminare l'opzione. Questa opzione è disponibile anche nell'Assistente Tasti di scelta rapida.

Immettere il nome del parametro

Specifica il nome del parametro.

Inserisci espressione

Specifica l'espressione per il parametro.

FINE

Termina la modifica dei singoli parametri.

Inserimento intelligente

Consente di collegare una parte standard Tubazioni a una parte standard Tubazioni esistente. Crea automaticamente i vincoli 3D appropriati tra le due parti e copia le espressioni per i parametri della parte esistente nella nuova parte. Questa opzione è disponibile anche nell'**Assistente Tasti di scelta rapida**.

Ruota componente

Consente di modificare l'angolo di rotazione dell'entità inserita.

Impostare Punto Base

Consente di modificare il punto base dell'entità inserita.



Nota: L'impostazione predefinita è <0,0,0>.

Inverti

Consente di invertire la direzione dell'entità inserita.

Multiplo

Consente di inserire più copie della stessa entità specificando un punto di inserimento per ogni istanza o creando una Serie.

Nota: Continuare a inserire entità finché non si preme Invio per terminare il comando.

Serie

Consente di creare una serie associativa dell'entità inserita specificando il punto base, la distanza tra le colonne, la distanza tra le righe e il punto finale della serie.

Direzione

Consente di selezionare un'entità assiale esistente per definire la direzione.

2Punti

Seleziona due punti per definire la direzione.

AsseX

Seleziona l'asse X come direzione.

AsseY

Seleziona l'asse Y come direzione.

Riga singola

Distribuisce le copie delle entità in un'unica riga.

Rettangolo

Distribuisce le copie delle entità in un numero qualsiasi di righe.

Colonne

Specifica il numero di colonne.

Righe

Specifica il numero di righe.

Posizionamento

Imposta la distanza tra le entità.

Accetta

Accetta la serie risultante.

Scala

Permette di scalare il blocco inserito.

X scala

Consente di scalare il blocco inserito sull'asse X.

Y scala

Consente di scalare il blocco inserito sull'asse X.

Scala Z

Consente di scalare il blocco inserito sull'asse X.



Nome

Consente di modificare il nome dell'istanza dell'entità inserita.

Tipo di inserimento

Specifica il tipo di inserimento.

Locale

Inserisce il blocco come componente locale.

Esterno

Inserisce il blocco come riferimento esterno.

Cambia i solidi 3D di destinazione

Consente di applicare l'entità inserita ai solidi 3D esistenti nel disegno corrente.

Selezionare solidi 3D di destinazione

Seleziona i solidi 3D di destinazione.

Pulisci

Cancella il gruppo di selezione per garantire che nessun solido sia influenzato dall'entità inserita.

Selezionare tutti i solidi 3d interessati

Sono interessati tutti i solidi che intersecano o toccano i solidi nei layer BC_SUBTRACT e BC_UNITE dell'entità inserita.

14.19 -INSER

Inserisce i blocchi attraverso richieste nella Barra dei Comandi.



Alias: -IN

14.19.1 Descrizione

Inserisce i blocchi attraverso richieste nella Barra dei Comandi. Richiede anche i valori degli attributi, se questi fanno parte della definizione di blocco.

14.19.2 Metodo

Specificare il nome del blocco da inserire o premere Invio per accettare il nome del blocco inserito in precedenza e specificare il punto di inserimento, il fattore di scala, l'angolo di rotazione per il blocco inserito. BricsCAD riporta nella Barra dei Comandi le unità inserite nel blocco, ad esempio Unità: Millimetri.

Nota: Il disegno corrente può essere inserito come blocco digitando il nome del disegno come nome del blocco.

Nota: Se il blocco contiene attributi, il valore della variabile di sistema ATTDIA (Finestra di dialogo Attributi) determina se nella Barra dei Comandi viene richiesto di impostare gli attributi (ATTDIA=0) o tramite la finestra di dialogo **Modifica attributi** (ATTDIA=1).

14.19.3 Opzioni all'interno del comando

? per elencare i blocchi nel disegno

Elenca i nomi di tutti i blocchi nel disegno corrente.



Immettere parte di un nome per visualizzare i nomi di determinati blocchi. È possibile utilizzare caratteri jolly come ? per un singolo carattere e * per tutti i caratteri.

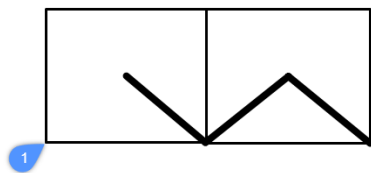
Nota: Se necessario, premere il tasto F2 per visualizzare l'elenco completo; vedere il comando SCHTESTO. Per inserire il blocco, è necessario riavviare il comando -INSER.

~ per aprire la finestra di dialogo file

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Inserisci Blocco**. Scegliere un file DWG o DXF e aprirlo.

Seleziona punto di inserimento

Consente di specificare le coordinate X, Y e Z o di selezionare un punto per il punto di inserimento del blocco (1). La coordinata Z è in genere lasciata a 0 per i blocchi 2D.



Angolo

Indica la dimensione del blocco specificando un secondo angolo di un rettangolo. Il punto di inserimento corrisponde al primo angolo.

Nota: I blocchi possono essere modificati direttamente tramite i grip.

Edita entità inserita

Consente di modificare le espressioni dei parametri dell'entità inserita.

FINE

Termina la modifica dei singoli parametri.

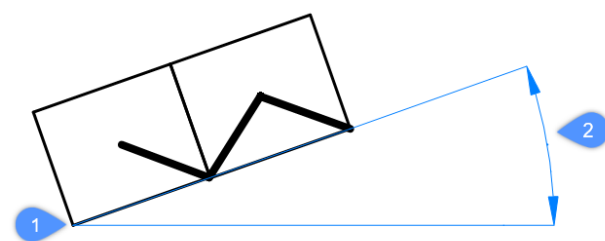
Inserimento intelligente

Consente di collegare una parte standard Piping a una parte standard Piping esistente. Crea automaticamente i vincoli 3D appropriati tra le due parti e copia le espressioni per i parametri della parte esistente nella nuova parte.

Ruota componente

Specifica l'angolo di rotazione (2) del blocco rispetto al punto di inserimento (1), a partire dall'asse x il quale corrisponde a 0 gradi:

- **Angoli positivi:** ruota il blocco in senso antiorario.
- **Angoli negativi:** ruota il blocco in senso orario.



Impostare Punto Base

Consente di modificare il punto base dell'entità inserita.



Nota: Il valore predefinito è <0,0,0>.

Tipo di inserimento

Specifica il tipo di inserimento.

Locale

Inserisce il blocco come componente locale.

ESterni

Inserisce il blocco come riferimento esterno.

Inverti

Consente di invertire la direzione dell'entità inserita.

Multipla

Consente di inserire più copie della stessa entità specificando un punto di inserimento per ogni istanza o creando una Serie.

Nota: Continuare a inserire entità finché non si preme Invio per terminare il comando.

Serie

Consente di creare una serie associativa dell'entità inserita specificando il punto base, la distanza tra le colonne, la distanza tra le righe e il punto finale della serie.

Direzione

Consente di selezionare un'entità assiale esistente per definire la direzione.

2Punti

Seleziona due punti per definire la direzione.

asseX

Seleziona l'asse X come direzione.

asseY

Seleziona l'asse Y come direzione.

Riga singola

Distribuisce le copie delle entità in un'unica riga.

Rettangolare

Distribuisce le copie delle entità in un numero qualsiasi di righe.

punto Base

Consente di specificare un nuovo punto base per la serie.

Colonne

Specifica il numero di colonne.

Righe

Specifica il numero di righe.

Posizionamento

Imposta la distanza tra le colonne.

Accetta

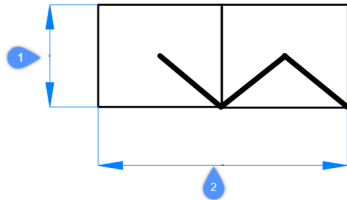
Accetta la serie risultante.



scAla

Scale del blocco:

- I valori superiori a 1 rendono il blocco più grande.
- 1 - inserisce il blocco nella dimensione reale.
- I valori inferiori a 1 rendono il blocco più piccolo.
- I valori inferiori a zero capovolgono il blocco, come se lo specchiassero.



Scala X

Specifica il fattore di scala lungo l'asse X (2). Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse Y.

Scala Y

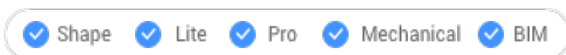
Specifica il fattore di scala lungo l'asse Y (1). Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse X.

Scala Z

Specifica il fattore di scala lungo l'asse Z.

14.20 INSERALLINEATO

Inserisce i blocchi allineati alle entità.



Alias: INSAL

14.20.1 Descrizione

Inserisce i blocchi allineati con le entità e, facoltativamente, li specchia. Passare il cursore su un'entità esistente per allineare il blocco alla sua geometria. Non è necessario che lo snap ad entità sia attivo, ma il posizionamento è più accurato quando lo è.

14.20.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco da inserire

- Immettere il nome del blocco.
- ~ - Apre una finestra di dialogo per scegliere un disegno esterno da inserire.
- ? - elenca le definizioni di blocco esistenti.

Blocca il punto di controllo della specchiatura

Sposta il cursore in modo da invertire il blocco attorno al suo punto di inserimento.

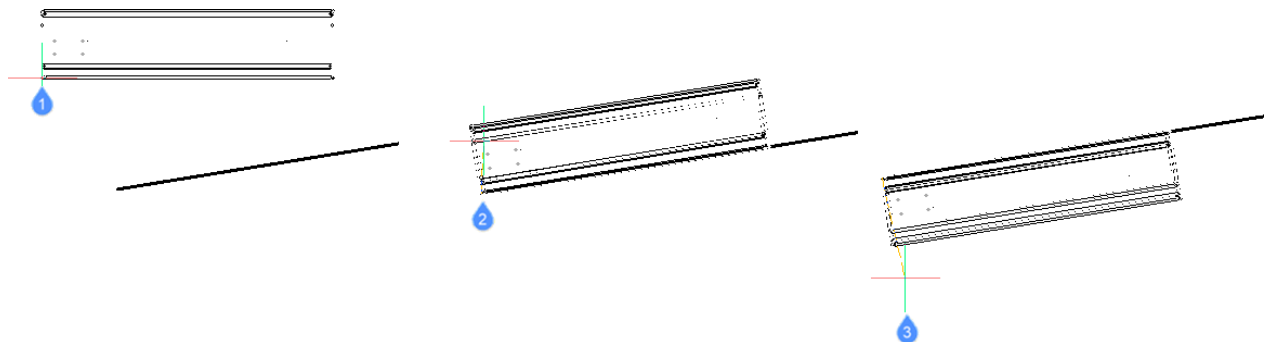


Scala X/Y/Z

Imposta la scala corrispondente del blocco inserito.

Multiplo

Inserisce più istanze del blocco.



- 1 Blocco in fase di inserimento
- 2 Blocco allineato con l'entità
- 3 Blocco invertito rispetto all'entità

14.21 SNAPINSERIMENTO

Commuta lo snap ad entità **Inserimento**.



Icona:

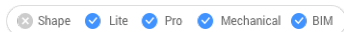


14.21.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Inserimento** per abilitare o disabilitare lo snap inserimento. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

14.22 INSERTLAYOUT

Inserisce un layout con nome di un disegno, come riferimento di blocco, nello spazio carta corrente.



14.22.1 Descrizione

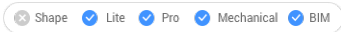
Selezionare un disegno dalla finestra di dialogo **Seleziona disegno** e specificare il nome del layout e il punto di inserimento. Un riferimento di blocco che replica le entità nel layout verrà inserito nello spazio carta corrente.

Nota: Il comando è disponibile solo nello Spazio Carta.



14.23 -INSERTLAYOUT

Inserisce un layout con nome di un disegno, come riferimento di blocco, nello spazio carta corrente.



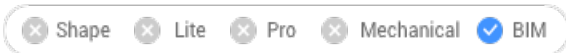
14.23.1 Descrizione

Specificare il nome del percorso del disegno da cui esportare il layout e il nome del layout, insieme al punto di inserimento. Un riferimento di blocco che replica le entità nel layout verrà inserito nello spazio carta corrente.

Nota: Il comando è disponibile solo nello Spazio Carta.

14.24 -INSERLAYOUTMUTIPLO

Inserisce più layout, come riferimenti di blocco, nello Spazio Carta corrente tramite la barra dei comandi.



14.24.1 Descrizione

Inserisce layout denominati di più disegni nello Spazio Carta corrente come Riferimenti di Blocco.

Nota: Il comando è disponibile solo nello Spazio Carta.

14.24.2 Metodo

Immettere il margine da utilizzare tra le finestre nello spazio carta.

Nota: È necessario un valore positivo o zero.

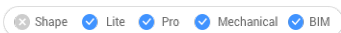
Immettere l'elenco dei disegni da cui esportare i layout, specificando i nomi dei percorsi di disegno uno per uno. Al termine, premere INVIO con una stringa vuota per continuare con l'esportazione.

Il comando -INSERLAYOUTMUTIPLO ora esegue un ciclo sui file e chiede di immettere il nome del layout per ogni disegno.

Specificare il punto base e il secondo punto per i riferimenti di blocco.

14.25 INSEROGG

Apri la finestra di dialogo **Inserisci oggetto**.



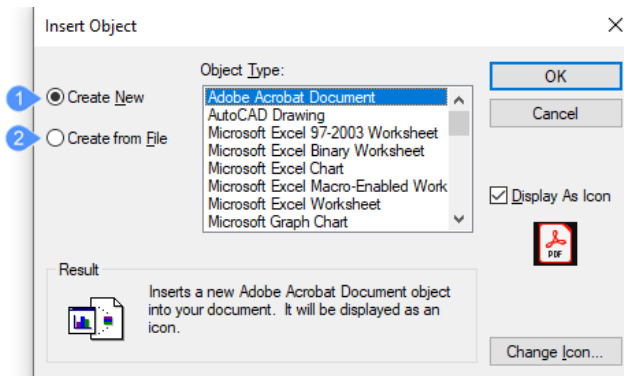
Alias: IO

Nota: Questo è un comando solo per Windows.

14.25.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Inserisci oggetto** per inserire un oggetto OLE nel disegno corrente.

La finestra di dialogo **Inserisci Oggetto** consente di inserire un documento collegato o incorporato nel disegno corrente.

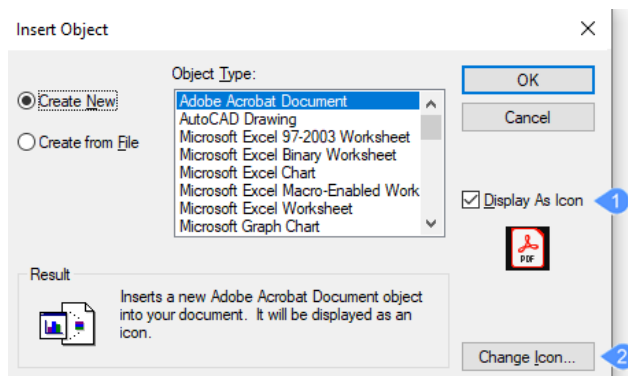


1 Crea nuovo oggetto

2 Crea dal file

Nota: I tipi di oggetto elencati variano a seconda del software installato sul computer.

14.25.2 Crea nuovo oggetto



1 Visualizza come icona

2 Cambia icona

Visualizza come icona

Visualizza l'oggetto come icona. L'icona è correlata al tipo di documento ed è definita dalle applicazioni sorgenti.

Cambia icona

Apri la finestra di dialogo **Cambia Icona**. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Finestra di dialogo Cambia Icona**.

14.25.3 Crea dal file

Link

Attiva/disattiva il collegamento al documento di origine:

- **On:** collega l'oggetto nel disegno al file sorgente, in modo che quando il file sorgente viene modificato, anche l'oggetto collegato cambia.
- **Off:** non collega l'oggetto.



14.26 INTERFERENZA

Mostra i volumi e le aree di interferenza tra due insiemi di entità ACIS.

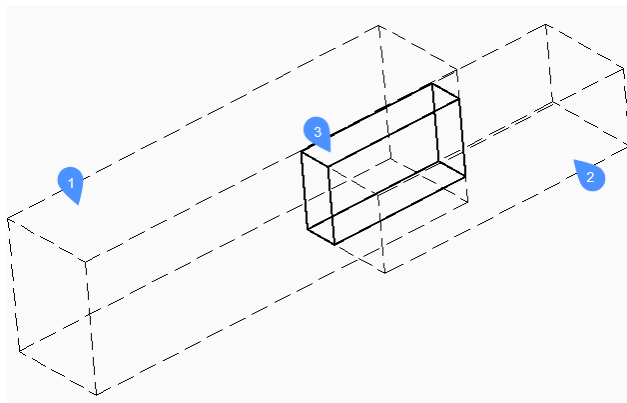


Icona:

Alias: IZ

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente (interferenza) durante i comandi.

14.26.1 Metodo



Specificare il primo (1) e il secondo (2) insieme di entità ACIS: scegliere uno o più solidi 3D e/o regioni 2D. È possibile rispondere con TU per inserire tutte le entità ACIS in un gruppo e successivamente utilizzare l'opzione Controlla primo gruppo per confrontarle l'una con l'altra. In questo modo si evita la necessità di creare due gruppi di entità.

Le entità del primo gruppo vengono confrontate con le entità del secondo gruppo e risultano in un volume o area di interferenza (3) che viene creata in un layer definito dalla variabile di sistema INTERFERELAYER memorizzata nel Registro di Sistema e con "Interferenze" come valore iniziale.

Nota: L'edizione Pro mostra inoltre i volumi di interferenza tra due gruppi di solidi ACIS e quindi, opzionalmente, crea nuovi solidi ACIS dalle porzioni comuni di coppie di solidi che si intersecano, posizionandoli sul layer "Interferenze".

I solidi di interferenza rimangono nel disegno al termine del comando.

Nota: Le entità che si trovano sul layer impostato dalla variabile di sistema INTERFERELAYER non vengono accettate durante la selezione delle entità, in quanto è considerato solo come il layer di output.

Nota: Durante la selezione di un'entità di interferenza nel modello o nel pannello **Struttura**, le entità di origine vengono evidenziate insieme all'entità di interferenza selezionata.

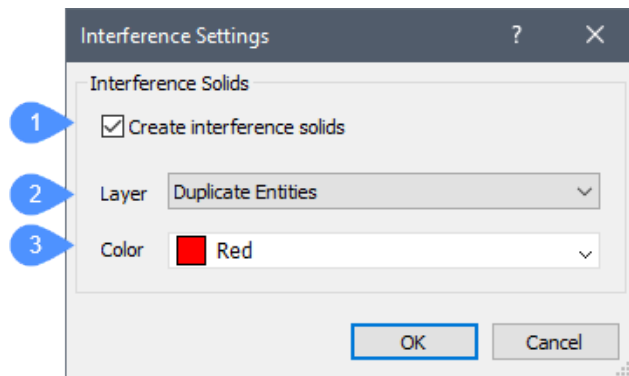
14.26.2 Opzioni all'interno del comando

selezione Nidificata

Seleziona le entità ACIS all'interno di blocchi o xrif.

impostazioni

Verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:



- 1 **Crea solidi di interferenza:** quando questa opzione è selezionata, vengono creati nuovi solidi dall'area o dal volume di interferenza.
- 2 **Layer:** specifica il layer su cui vengono create le entità di interferenza. Predefinito = layer memorizzato nella variabile di sistema INTERFERELAYER. Non selezionare un layer di entità selezionate, in quanto viene considerato solo come il layer di output. Si consiglia di selezionare un layer vuoto o di accettare il layer predefinito.
- 3 **Colore:** specifica il colore delle entità di interferenza; il colore del layer Interferenze viene modificato in modo che corrisponda a questo colore.

Controlla primo gruppo

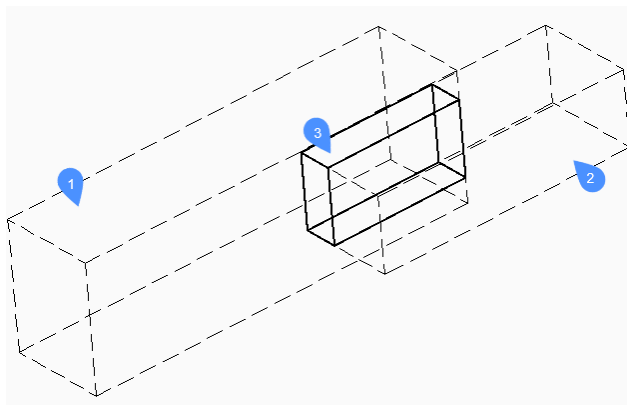
Controlla l'interferenza delle entità nel primo gruppo, quando contiene due o più entità, quindi crea una o più entità di interferenza di esse.

14.27 -INTERFERENZA

Mostra i volumi e le aree di interferenza tra due insiemi di entità ACIS.



14.27.1 Metodo



Specificare il primo (1) e il secondo (2) insieme di entità ACIS: scegliere uno o più solidi 3D e/o regioni 2D.

È possibile rispondere con TU per inserire tutte le entità ACIS in un gruppo e successivamente utilizzare l'opzione Controlla primo gruppo per confrontarle l'una con l'altra. In questo modo si evita la necessità di creare due gruppi di entità.

Le entità del primo gruppo vengono confrontate con le entità del secondo gruppo e risultano in un volume o area di interferenza (3) che viene creata nel layer definito dalla variabile di sistema INTERFERELAYER memorizzata nel Registro di Sistema e con "Interferenze" come valore iniziale.

Nota: L'edizione Pro mostra inoltre i volumi di interferenza tra due gruppi di solidi ACIS e quindi, opzionalmente, crea nuovi solidi ACIS dalle porzioni comuni di coppie di solidi che si intersecano, posizionandoli sul layer "Interferenze".

I solidi di interferenza rimangono nel disegno al termine del comando.

Nota: Le entità che si trovano sul layer impostato dalla variabile di sistema INTERFERELAYER non vengono accettate durante la selezione delle entità, in quanto è considerato solo come il layer di output.

Nota: Durante la selezione di un'entità di interferenza nel modello o nel pannello **Struttura**, le entità di origine vengono evidenziate insieme all'entità di interferenza selezionata.

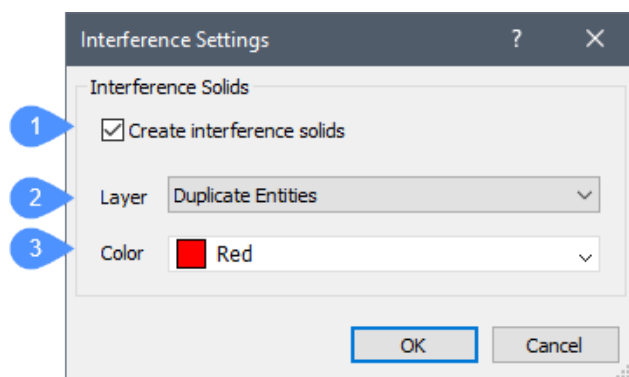
14.27.2 Opzioni all'interno del comando

selezione NIdificata

Seleziona le entità ACIS all'interno di blocchi o xrif.

Impostazioni

Verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:



- 1 **Crea solidi di interferenza:** quando è selezionato, realizza nuovi solidi dall'area o dal volume di interferenza.
- 2 **Layer:** specifica il layer su cui vengono create le entità di interferenza. Predefinito = layer memorizzato nella variabile di sistema INTERFERELAYER. Non selezionare un layer di entità selezionate, in quanto viene considerato solo come il layer di output. Si consiglia di selezionare un layer vuoto o di accettare il layer predefinito.
- 3 **Colore:** specifica il colore delle entità di interferenza; il colore del layer Interferenze viene modificato in modo che corrisponda a questo colore.



Controlla primo gruppo

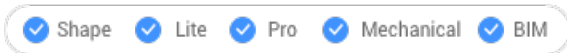
Controlla l'interferenza delle entità nel primo gruppo, quando contiene due o più entità, quindi crea una o più entità di interferenza di esse.

Creare solidi di interferenza?

Consente di scegliere se creare o meno un solido di interferenza.

14.28 INTERSEZIONE

Esegue operazioni di intersezione booleana su solidi 3D e regioni 2D.



Icona:

Alias: IT

Nota: Nel livello di licenza BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

14.28.1 Descrizione

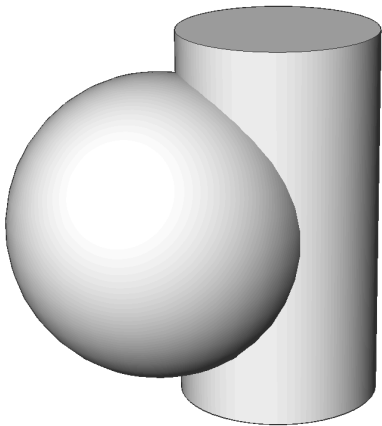
Esegue operazioni di intersezione booleana su solidi 3D e regioni 2D rimuovendo tutte le parti non in comune.

Nota: Se i solidi e le regioni non si intersecano, BricsCAD li cancella.

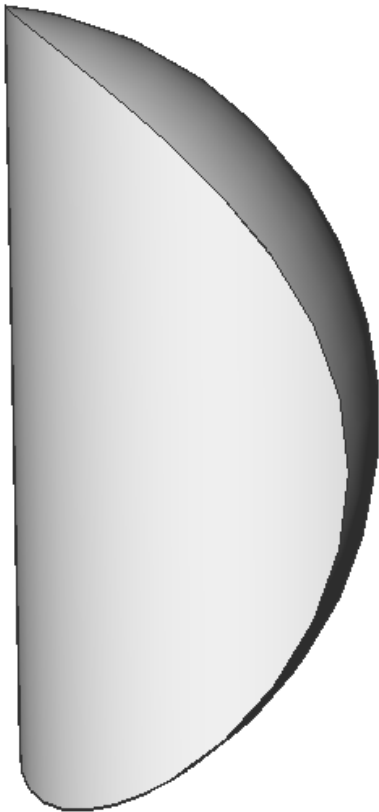
14.28.2 Metodo

Specificare i solidi 3D e/o le regioni 2D da intersecare. Il programma rimuove tutti i volumi e le aree non in comune dalle entità selezionate.

Le entità selezionate:



Risultato:



Nota: È possibile interrompere il comando premendo il pulsante ANNULLA.

14.29 SNAPINTERSEZIONE

Commuta lo snap ad entità **Intersezione**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



14.29.1 Descrizione

Commuta lo snap a entità **Intersezione** per abilitare/disabilitare lo snap a intersezione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

14.30 ISAVEAS

Salva immagini

Shape Lite Pro Mechanical BIM

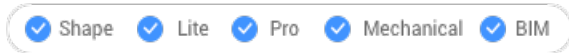


14.30.1 Descrizione

Salva le immagini sul computer tramite la finestra di dialogo **Salva File Immagine**.

14.31 ISOLATEOBJECTS

Nasconde tutte le entità, tranne quelle selezionate.



Icona:

Alias: ISOB

14.31.1 Descrizione

Vengono visualizzate solo le entità selezionate. Le altre entità sono nascoste.

Nota: Utilizzare il comando UNISOLATEOBJECTS per rendere nuovamente visibili le entità nascoste.

Nota: La variabile OBJECTISOLATIONMODE controlla cosa succede con lo stato nascosto delle entità che non sono state selezionate per essere nascoste.

Nota: Il comando ISOLATEOBJECTS è abilitato nelle sessioni MODIFBLOC.

14.32 PIANOASS

Attiva/disattiva la variabile di sistema SNAPISOPAIR.



Alias: PA

14.32.1 Descrizione

Attiva/disattiva la variabile di sistema SNAPISOPAIR per specificare il piano di disegno per i disegni isometrici. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'PIANOASS.

- Sinistra: imposta la variabile di sistema SNAPISOPAIR su Sinistra.
- Destra: imposta la variabile di sistema SNAPISOPAIR su Destra.
- Alto: imposta la variabile di sistema SNAPISOPAIR su Alto.
- Commuta: cambia la variabile di sistema SNAPISOPAIR all'impostazione successiva. Scorre in ordine dall'impostazione corrente (sinistra-alto-destra-sinistra).

14.33 IUNEMBED

Converte un'immagine incorporata in un'immagine attaccata,





14.33.1 Descrizione

Converte un'immagine incorporata in un'immagine attaccata esportando l'immagine incorporata in un file (a cui viene quindi associata l'entità immagine).

Nota: Questo comando annulla l'azione del comando IEMBED.



15. J

15.1 UNISCI

Unisce le entità 2D in corrispondenza dei relativi punti finali comuni.



Icona:

15.1.1 Descrizione

Unisce linee, polilinee 2D, polilinee 3D, archi, archi ellittici, spline e eliche ai loro punti finali comuni.

Nota: Il tipo di entità risultante dipende dai tipi di entità sorgente e dalla loro complanarità.

15.1.2 Metodo

Due polilinee 2D vengono unite in un'unica polilinea:

- Polilinea 2D: quando sono complanari.
- Polilinea 3D: quando non sono complanari e se sono composte solo da segmenti retti.
- Spline: quando non sono complanari e se almeno una delle polilinee possiede un arco.

Una polilinea 2D e una polilinea 3D vengono unite in un'unica soluzione:

- Polilinea 2D: quando sono complanari.
- Polilinea 3D: quando non sono complanari e se la polilinea 2D possiede solo segmenti dritti.
- Spline: quando non sono complanari e se la polilinea 2D possiede almeno un arco.

Una linea e un arco circolare (o una polilinea con archi) vengono uniti in un unico arco:

- Polilinea 2D: quando sono complanari.
- Spline: quando non sono complanari.

Le seguenti coppie di entità vengono unite in una spline:

- Linea e un arco ellittico.
- Spline e un'altra entità aperta, ad esempio un arco ellittico o una polilinea.
- Elica e un'altra entità aperta, ad esempio una linea o un arco.

Anche quando sono presenti spazi vuoti tra queste entità, il comando le unisce in un'unica entità:

- Linee collineari: unite in un'unica linea.
- Archi complanari (con gli stessi raggi e punti centrali): uniti in un arco o in un cerchio.
- Archi ellittici complanari (con gli stessi assi maggiore e minore): uniti in un arco ellittico o ellisse.

Gli archi circolari ed ellittici vengono uniti in senso antiorario a partire dall'arco sorgente.

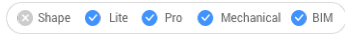
Nota: Collineare significa che le entità giacciono nella stessa linea immaginaria. Complanare significa che le entità giacciono sullo stesso piano.



16. K

16.1 KEEPME

Aggiunge entità modificate al disegno di origine, quando vengono confrontati visivamente due disegni leggermente diversi.



Icona: ✓

Nota: Il comando funziona solo durante una sessione iniziata dal comando COMPARADWG.

16.1.1 Metodo

Selezionare una o più entità oppure digitare TU per selezionare tutte le entità del disegno e aggiungerle al disegno di origine.



17. L

17.1 ESPORTALANDXML

Esporta entità civili in un file LandXML.

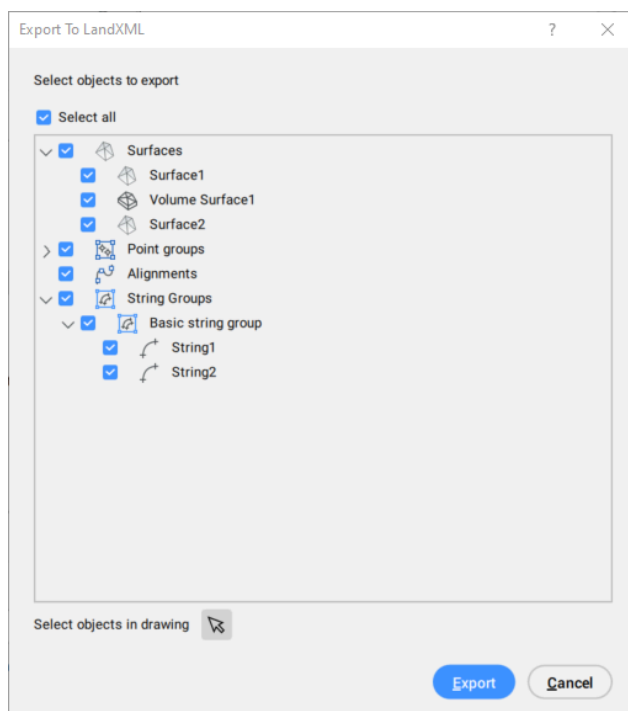


Icona:

17.1.1 Descrizione

Consente di selezionare le entità Civili BricsCAD (Punti civili, Superfici TIN, Allineamenti Orizzontali e Allineamenti 3D, Stringhe) che si desidera esportare in un file LandXML.

Aprire la finestra di dialogo **Esporta A LandXML**.



17.1.2 Seleziona tutto

Se questa opzione è selezionata, tutte le entità nel disegno vengono selezionate per l'esportazione.

17.1.3 Seleziona oggetti nel disegno

Cliccare sull'icona di selezione () per chiudere temporaneamente la finestra di dialogo **Esporta A LandXML** e selezionare le entità nel disegno da esportare.

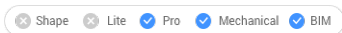
17.1.4 Esporta

Aprire la finestra di dialogo **Salva file LandXML** in cui è possibile specificare il percorso e il nome del file LandXML di output.



17.2 -ESPORTALANDXML

Esporta le entità Civili in un file LandXML tramite la Barra dei comandi



17.2.1 Metodo

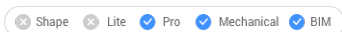
Selezionare le entità che si desidera esportare.

Apri la finestra di dialogo **Salva file LandXML** in cui è possibile specificare il percorso e il nome del file LandXML di output.

Nota: Esporta BricsCAD le entità Civili, ad esempio i Punti civili, le Superfici TIN, gli Allineamenti Orizzontali, gli Allineamenti 3D e le Stringhe.

17.3 IMPORTALANDXML

Crea superfici o allineamenti TIN da un file LandXML.



Icona: 

17.3.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Apri file LandXML** per selezionare un file XML da importare.

Le seguenti entità BricsCAD Civil possono essere importate dal file LandXML specificato: Punti Civili, Superfici, Allineamenti Orizzontali (sono supportati sia Allineamenti per PI che Allineamenti per Elementi) e Allineamenti 3D e Stringhe.

17.3.2 Opzioni all'interno del comando

Disegna linee di discontinuità come Polilinee

Specifica se le linee di discontinuità vengono importate come polilinee 3D.

Nota: Questa opzione è disponibile quando si importano superfici TIN con linee di discontinuità.

Le unità nel disegno sono diverse da quelle contenute nel file XML. Cosa vuoi fare:

Questa opzione è disponibile se le unità nel disegno corrente non corrispondono a quelle del file XML di input.

scAla

Ridimensiona le unità del file XML.

Importa senza scalare

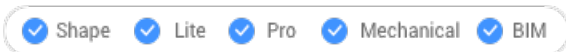
Importa il file XML senza scalare.

Annulla

Annulla il comando.

17.4 LAYCORR

Sposta le entità selezionate nel layer corrente.



Icona:

17.4.1 Descrizione

Sposta le entità selezionate nel layer corrente senza dover specificare il nome del layer corrente.

Viene richiesto:

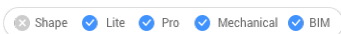
Selezionare le entità da spostare nel layer corrente

Selezionare una o più entità che si desidera spostare nel layer corrente. È possibile continuare a selezionare le entità fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando. La Barra dei comandi indica quante entità sono state spostate e in quale layer:

entità sono state spostate nel layer corrente ("NomeLayer").

17.5 LAYDEL (Express Tools)

Elimina definitivamente un layer dal disegno corrente, con tutte le entità su di esso.



Icona:

17.5.1 Metodo

Selezionare un'entità sul layer da eliminare. Tutte le entità su quel layer vengono eliminate, insieme al layer.

17.5.2 Opzioni all'interno del comando

Digita

Consente di immettere il nome del layer.

Elenco

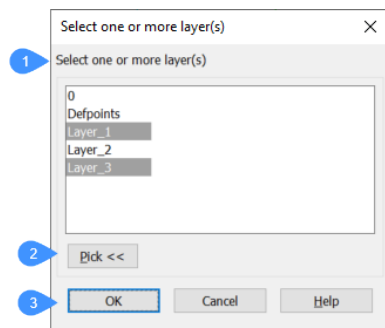
Consente di immettere i nomi dei layer da elencare.

*

Elenca tutti i layer disponibili.

Nome

Apri la finestra di dialogo **Selezionare uno o più layer** per selezionare uno o più layer da eliminare.



1 Selezionare uno o più layer



2 Seleziona <<

3 OK

Selezionare uno o più layer

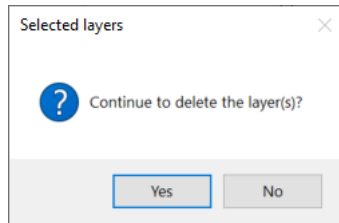
Consente di selezionare uno o più layer da eliminare.

Seleziona <<

Consente di selezionare le entità nel disegno i cui layer verranno eliminati.

OK

Apri la finestra di dialogo **Layer selezionati**, la quale consente di scegliere se eliminare i layer.



Continuare a eliminare i layer?

Si

Elimina definitivamente il layer con tutte le entità al suo interno.

No

Chiude l'operazione.

17.6 -LAYER

Gestisce i layer tramite la Barra dei comandi.



Alias: -LA

17.6.1 Descrizione

Crea layer e stati layer e ne modifica le proprietà.

Nota: Il layer corrente non può essere disattivato e congelato.

17.6.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i nomi dei layer nel disegno corrente.

Nuovo layer

Crea nuovi layer.

Nota: È possibile creare diversi nuovi layer separando ogni nome con una virgola (,).

dEfinisci nuovo layer corrente

Crea un nuovo layer e quindi lo rende corrente.



imposta layer come coRrente

Imposta un layer come quello corrente.

RInomina

Rinomina il layer.

Colore

Cambia il colore dei layer.

Tipolinea

Modifica il tipolinea dei layer.

SPessore linea

Modifica lo spessore di linea dei layer.

TRasparenza

Imposta il fattore di trasparenza dell'entità tra 0 (completamente opaco) e 90 (completamente trasparente).

MAteriali

Imposta la proprietà del materiale per tutte le entità sul layer.

Stampa

Modifica lo stato di stampa dei layer.

stAto

Gestisce gli stati dei layer.

Memorizza

Salvare lo stato layer corrente

Rlpristina

Ripristina uno stato layer salvato.

Edita

Modifica uno stato layer salvato.

riNomina

Rinomina uno stato layer salvato.

Cancella

Elimina uno stato layer salvato.

Importa

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Importa Stati Layer, che consente di importare uno stato layer da un file nel disegno corrente.

ESporta

Esporta uno stato layer salvato nel disegno corrente in un file di stato layer.

attiva layer (ON)

Attiva i layer che in precedenza erano disattivati.

disattiva layer (OFF)

Disattiva i layer per nascondere le entità alla vista.



conGela

Congela i layer in modo che siano nascosti alla vista.

SCongela

Scongela i layer precedentemente nascosti con l'opzione Congela.

BLocca

Blocca i layer in modo che le relative entità rimangano visibili ma non possano essere modificate.

SBlocca

Sblocca i layer che in precedenza erano bloccati.

Descrizione

Consente di impostare il valore della proprietà di descrizione dei layer esistenti.

Immettere la descrizione, quindi immettere i nomi dei layer a cui applicare la descrizione. Quando si elencano più nomi di layer, separare i nomi con una virgola (,).

Viene visualizzato un messaggio di avviso quando si elenca un layer con una descrizione esistente.

RIConcilia

Imposta la proprietà non riconciliata di uno o più layer non riconciliati. Quando si elencano più nomi di layer, separare i nomi con una virgola (,).

Xrif

Reimposta la sostituzione della proprietà del layer XRef nel disegno corrente alle impostazioni del layer in XRef.

Nota: La variabile di sistema VISRETAIN:

Controlla la visibilità, il colore, il tipolinea e lo spessorelinea di un XRif e se le modifiche al percorso degli XRif annidati vengono salvate. Se la variabile di sistema PSTYLEPOLICY è disattivata (0), controlla anche gli stili di stampa dei layer dipendenti da XRif.

- Se Disattivato (0): le modifiche apportate ai layer dipendenti da XRif nel disegno corrente sono valide solo nella sessione corrente e non vengono salvate con il disegno. Quando il disegno corrente viene riaperto, la tabella dei layer viene ricaricata dal disegno di riferimento e il disegno corrente riflette tali impostazioni. Le impostazioni del layer interessate sono On, Off, Congela, Scongela, Colore, Tipolinea, Spessorelinea e Stile di Stampa (se PSTYLEPOLICY è impostato su 0).
- Se Attivo (1): Le impostazioni dei layer vengono salvate con la tabella dei layer del disegno corrente e vengono mantenute da una sessione all'altra.

17.7 LAYER

Consente di aprire il pannello dei **Layer**.



Alias: DDLMODES, LA

17.7.1 Descrizione

Apri il pannello **Layer** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Layer** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Layer** può essere fluttuante, agganciato o impilato.



17.8 LAYERP

Ripristina le proprietà dei layer allo stato precedente.



Icona:

17.8.1 Descrizione

Ripristina le proprietà dei layer allo stato precedente una modifica alla volta. Questo comando funziona solo quando la variabile di sistema LAYERPMODE è abilitata.

Non ci sono richieste. La Barra dei comandi indica: Le impostazioni precedenti dei layer sono state ripristinate.

17.9 LAYERSPANELCLOSE

Chiude il pannello **Layer**.

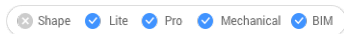


17.9.1 Descrizione

Chiude il pannello **Layer** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Layer** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Layer** viene rimossa dalla pila.

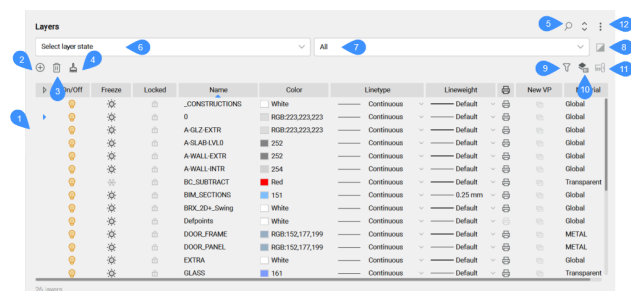
17.10 APRIPANNELLOLAYER

Consente di aprire il pannello dei **Layer**.



17.10.1 Descrizione

Apri il collegamento al pannello **Layer** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Layer** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Layer** può essere fluttuante, agganciato o impilato. Il pannello **Layer** consente di modificare i nomi e le proprietà dei layer nel disegno corrente, nonché di creare, eliminare, modificare, cambiare layer, stati layer e filtri dei layer.



- 1 Elenco layer
- 2 Aggiungi layer
- 3 Elimina



- 4 Pulisci
- 5 Cerca
- 6 Controllo Stato Layer
- 7 Filtro utilizzato
- 8 Inverti Filtro
- 9 Esplora Layer
- 10 Stati Layer
- 11 Nascondi simboli xrif On/Off
- 12 Menu

17.10.2 Elenco layer

Visualizza un elenco di layer e le loro proprietà. L'elenco può includere tutti i layer nel disegno corrente o un sottoinsieme di tali layer in base a stati o filtri di layer selezionati. Le intestazioni di colonna descrivono le proprietà di ciascun layer. È possibile ordinare l'elenco dei layer in base a qualsiasi proprietà cliccando una o due volte sull'intestazione della colonna.

Cliccando il pulsante destro del mouse sul nome di un layer, viene visualizzato un menu contestuale.

Nuovo

Crea un nuovo layer con il nome generico **NuovoLayer1**. Il nuovo layer creato copia le proprietà del layer attualmente selezionato.

Imposta Corrente

Specifica il layer corrente nel quale si sta lavorando

Rinomina

Rinomina il layer selezionato

Elimina

Elimina il layer selezionato

Pulisci

Cancella i layer dal disegno corrente. Non è possibile eliminare i seguenti layer:

- Il layer 0.
- Il layer corrente.
- Qualsiasi layer con entità.

Unisci a

Unisce i layer selezionati in un unico layer di destinazione.

Nota: I layer uniti verranno eliminati dal disegno.

Unisci

Integra i layer selezionati dagli Xrif al disegno.

Seleziona Tutto

Seleziona tutti i layer disponibili. E' possibile utilizzare anche la scorciatoia da tastiera Ctrl+A.



Cancela Tutto

Deseleziona tutti i layer selezionati.

Seleziona tutto tranne Corrente

Seleziona tutti i layer disponibili tranne il layer corrente.

Inverti Selezione

Inverte i layer selezionati.

Rimuovi Modifiche Locali alla Finestra di Layout

Rimuove le modifiche locali dalle proprietà impostate in modo diverso per le finestre di layout.



- **Dai Layer Selezionati:** rimuove le modifiche locali dai layer selezionati.
- **Da Tutti i Layer:** rimuove le modifiche locali da tutti i layer.
- **Per la Finestra Corrente:** rimuove le modifiche locali dall'attuale finestra di layout.
- **Per Tutte le Finestre:** rimuove le modifiche locali da tutte le finestre di layout del disegno

Isola Layer Selezionati

Isola i layer selezionati. Tutti gli altri layer vengono bloccati o disattivati.

Indica layer in uso

Se l'opzione è attiva, viene visualizzato un marcatore azzurro nella colonna **Corrente**:


-  **In uso:** il layer è utilizzato nel disegno.
-  **Non utilizzato:** il layer non è utilizzato nel disegno.

Cliccare il pulsante destro del mouse sulle intestazioni delle colonne per personalizzarle. È possibile abilitare o disabilitare le colonne e ripristinare le posizioni delle colonne.

Indice

Specifica l'indice del layer.



Corrente ▸

Specifica il layer corrente nel quale si sta lavorando. Viene visualizzato un marcatore () che indica il layer corrente.

Nota: Solo un layer alla volta può essere il layer corrente.

On/Off

Specifica lo stato di attivazione/disattivazione dei layer. Le entità sui layer vengono disattivate e quindi non saranno visibili nel disegno. Tuttavia, vengono elaborate durante operazioni che richiedono una rigenerazione del disegno. L'attivazione e la disattivazione di un layer non richiede la rigenerazione del disegno. Pertanto, questo interruttore è molto utile quando si desidera che le entità su un layer vengano nascoste solo per un breve periodo mentre si modifica il disegno. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona di una lampadina per uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **On** (): visualizza le entità presenti in quel layer.
- **Off** (): nasconde le entità presenti su quel layer.



Congela ☀

Specifica lo stato di Scongcolato/Congelato dei layer. Le entità sui layer congelati non sono visibili nel disegno e non vengono elaborate durante le operazioni che richiedono una rigenerazione del disegno. Questo consente maggiori performance se il layer include molte entità. Tuttavia, il processo di congelamento e scongelamento di un layer richiede la rigenerazione del disegno. Pertanto, questo interruttore è molto utile quando si desidera che le entità su un layer siano nascoste per un tempo prolungato mentre si modifica il disegno. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona del congela/scongela su uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Scongela** (☀): visualizza le entità presenti in quel layer.
- **Congela** (☀): nasconde le entità presenti su quel layer.

Nota: Il congelamento e lo scongelamento dei layer è simile all'accensione e allo spegnimento. Tuttavia, quando si lavora con disegni con molti layer, il congelamento dei layer non necessari consente di velocizzare la visualizzazione e la rigenerazione. Le entità su un layer congelato non vengono prese in considerazione durante lo zoom delle estensioni.

Bloccato 🗑

Specifica lo stato bloccato dei layer. Le entità sui layer bloccati non possono essere modificate. Rimangono visibili. Tuttavia, sono oscurate in base alla variabile di sistema LAYLOCKFADECTL. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona di un lucchetto per uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Sbloccato** (🗑): consente di modificare le entità presenti su quel layer.
- **Bloccato** (🗑): impedisce la modifica delle entità presenti su quel layer.

Nome

Specifica il nome del layer. Per rinominare un layer, eseguire un doppio clic sul nome del layer o scegliere **Rinomina** dal menu del tasto destro.

Descrizione ≡

(Opzionale) Specifica il contenuto o lo scopo del layer. Per creare o modificare una descrizione, selezionare uno o più layer e quindi doppio clic sul campo della descrizione per uno dei layer selezionati. Il testo inserito viene applicato a tutti i layer selezionati.

Colore 🎨

Specifica il colore dei layer. Per modificare il colore, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sul colore corrente per uno dei layer selezionati. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Colore**. Il colore selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Tipolinea ≡

Specifica il tipolinea dei layer. Per modificare il tipolinea, selezionare uno o più layer e cliccare sul tipolinea per uno dei layer selezionati. Se il tipolinea desiderato non è visualizzato nell'elenco a discesa, scegliere **Carica** per visualizzare la finestra di dialogo **Carica Tipolinea**. Il tipolinea selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Spessorelinea ≡

Specifica lo spessorelinea dei layer. Per modificare lo spessorelinea, selezionate uno o più layer, quindi cliccare sullo spessore della linea per uno dei layer selezionati. Lo spesso di linea selezionata viene applicato a tutti i layer selezionati.



Trasparenza


Specifica la trasparenza dei layer. Per modificare la quantità di trasparenza, selezionare uno o più layer e cliccare sulla trasparenza per uno dei layer selezionati. È possibile inserire un valore compreso tra 0 (completamente opaco) e 90 (quasi completamente trasparente) o selezionare un valore predefinito dall'elenco a discesa. Il valore specificato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Nota: La variabile di sistema TRANSPARENCYDISPLAY deve essere attivata per ottenere la trasparenza.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa dei layer. Se la modalità stile di stampa (variabile di sistema PSTYLEMODE) per il disegno corrente è impostata su stili di stampa dipendenti dal colore, gli stili di stampa dei layer utilizzano i colori dei layer e sono di sola lettura. Se la modalità stile di stampa per il disegno corrente è impostata su stili di stampa con nome, è possibile modificare lo stile di stampa. Per specificare uno stile di stampa con nome diverso, selezionare uno o più layer e cliccare sullo stile di stampa corrente per uno dei layer selezionati. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona Stile di Stampa**. Lo stile di stampa selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.


Stampa

Specifica lo stato di stampa dei layer. Le entità dei layer con **Stampa Bloccata** rimangono visibili nel disegno ma non verranno stampate. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona della stampante  su uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Stampa** (l'icona della stampante è evidenziata): il comando stampa stamperà il layer.
- **Stampa Bloccata** (l'icona della stampante non è evidenziata): il comando stampa non stamperà il layer.

Alcuni layer creati da BricsCAD, come ad esempio Defpoints, sono impostati su **Stampa Bloccata** per impostazione predefinita e non possono essere modificati.

Nuovo VP

Specifica lo stato predefinito Scongela/Congela dei layer per le nuove finestre di layout. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona della Congela VP  su uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Scongela** (l'icona Congela VP non è evidenziata): visualizza le entità che si trovano su quel layer quando viene creata una nuova finestra di layout.
- **Congela** (l'icona Congela VP è evidenziata): nasconde le entità presenti su quel layer quando viene creata una nuova finestra di layout.

Materiale

Specifica il materiale dei layer. Per cambiare il materiale, selezionate uno o più layer, quindi cliccare sul materiale su uno dei layer selezionati. Il materiale selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati. Se il materiale desiderato non viene visualizzato nell'elenco a discesa, è possibile aggiungerlo al disegno corrente utilizzando il comando MATERIALI.

Congela VP

Specifica lo stato di Scongelo/Congelo dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sovrascrive lo stato di Scongelo/Congelo



dello spazio modello. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona Congela VP su uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Scongela** (🔓): mostra le entità presenti su quel layer nel layout corrente o nella finestra di layout corrente.
- **Congela** (🔒): nasconde le entità presenti su quel layer nel layout o nella finestra di layout corrente.

Colore VP

Specifica il colore dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sostituisce il colore dello spazio del modello.

Per cambiare il colore, selezionate uno o più layer, quindi cliccare sul colore vp corrente per uno dei layer selezionati. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Colore**. Il colore selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Tipolinea VP

Specifica il tipolinea dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sostituisce il tipolinea dello spazio modello.

Per cambiare il tipolinea, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona Tipolinea VP su uno dei layer selezionati. Se il tipolinea desiderato non è visualizzato nell'elenco a discesa, scegliere Carica per visualizzare la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**. Il tipolinea selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Spessorelinea VP

Specifica lo spessorelinea dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sostituisce lo spessorelinea dello spazio modello.

Per modificare lo spessorelinea, selezionare uno o più layer e quindi cliccare su spessorelinea vp per uno dei layer selezionati. Lo spessorelinea selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Trasparenza VP

Specifica la trasparenza dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sovrascrive la trasparenza dello spazio modello.

Per modificare la quantità di trasparenza, selezionare uno o più layer e cliccare sulla trasparenza per uno dei layer selezionati. È possibile immettere un valore compreso tra 0 (completamente opaco) e 90 (quasi completamente trasparente) oppure selezionare un valore predefinito dall'elenco a discesa. Il valore specificato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Nota: La variabile di sistema TRANSPARENCYDISPLAY deve essere attivata per ottenere la trasparenza.

Stile di Stampa VP

Specifica lo stile di stampa dei layer per la scheda layout o la finestra di layout corrente. Questa proprietà non è disponibile nella scheda Modello e sostituisce lo stile di stampa dello spazio modello. Se la modalità stile di stampa (variabile di sistema PSTYLEMODE) per il disegno corrente è impostata su stili di stampa dipendenti dal colore, gli stili di stampa dei layer utilizzano i colori dei layer e sono di sola lettura.

Se la modalità stile di stampa per il disegno corrente è impostata su stili di stampa con nome, è possibile modificare lo stile di stampa. Per specificare uno stile di stampa con nome diverso, selezionare uno o più layer e cliccare sullo stile di stampa corrente per uno dei layer selezionati. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona Stile di Stampa**. Lo stile di stampa selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.



17.10.3 Aggiungi layer

Crea un nuovo layer con il nome generico **NuovoLayer1**. Il nuovo layer creato copia le proprietà del layer attualmente selezionato.

17.10.4 Elimina

Elimina i layer, ad eccezione del layer con il nome **0** e di qualsiasi layer con entità, i quali non possono essere eliminati.

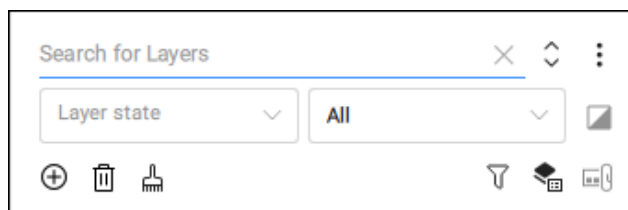
17.10.5 Pulisci

Pulisce i layer dal disegno corrente, ad eccezione dei seguenti, che non possono essere eliminati:

- Il layer 0.
- Il layer corrente.
- Qualsiasi layer con entità.

17.10.6 Cerca

Consente di cercare nomi di layer specifici. L'elenco viene abbreviato per visualizzare solo i layer che contengono la sequenza di caratteri immessa, indipendentemente da dove si trovano nel nome del layer.



Nota: È possibile rimuovere il filtro attivo premendo il pulsante di chiusura sul lato destro della casella di ricerca.

17.10.7 Controllo Stato Layer

Visualizza lo stato layer attuale, se presenti nel disegno. Cliccare sul pulsante della freccia verso il basso per scegliere uno stato layer diverso.

17.10.8 Filtro utilizzato

Visualizza il filtro layer corrente, se presenti nel disegno. Cliccare sul pulsante della freccia verso il basso per scegliere un filtro layer diverso. Alcuni filtri vengono creati automaticamente da BricsCAD: Tutti, Tutti i Layer Utilizzati.

17.10.9 Inverti Filtro

Inverte il contenuto del filtro corrente in modo che il pannello visualizzi tutti i layer non inclusi nel filtro.

17.10.10 Esplora Layer

Visualizza la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Layer** selezionata.



17.10.11 Esplora Stati Layer

Visualizza la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stati Layer** selezionata.

17.10.12 Nascondi simboli xrif On/Off

Consente di attivare/disattivare la visualizzazione dei layer degli xrif.

17.10.13 Menu

Nascondi layer xrif

Quando è attivo, nasconde i layer provenienti dai riferimenti esterni.

Applica il filtro layer alla barra degli strumenti layer

Quando è attivo, accorcia l'elenco dei layer visualizzati, in base alle condizioni del filtro. Quando è disattivata, visualizza tutti i layer.

Indica layer in uso

Quando è attivo, visualizza le icone nella colonna **Corrente** che indicano se al layer sono assegnate entità. I layer non utilizzati possono essere eliminati.

È possibile modificare l'altezza delle righe dell'elenco passando dalla **Vista Compatta** alla **Vista Predefinita** e alla **Vista Ottimizzata**.

17.11 STATOLAY

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Layer** selezionata.

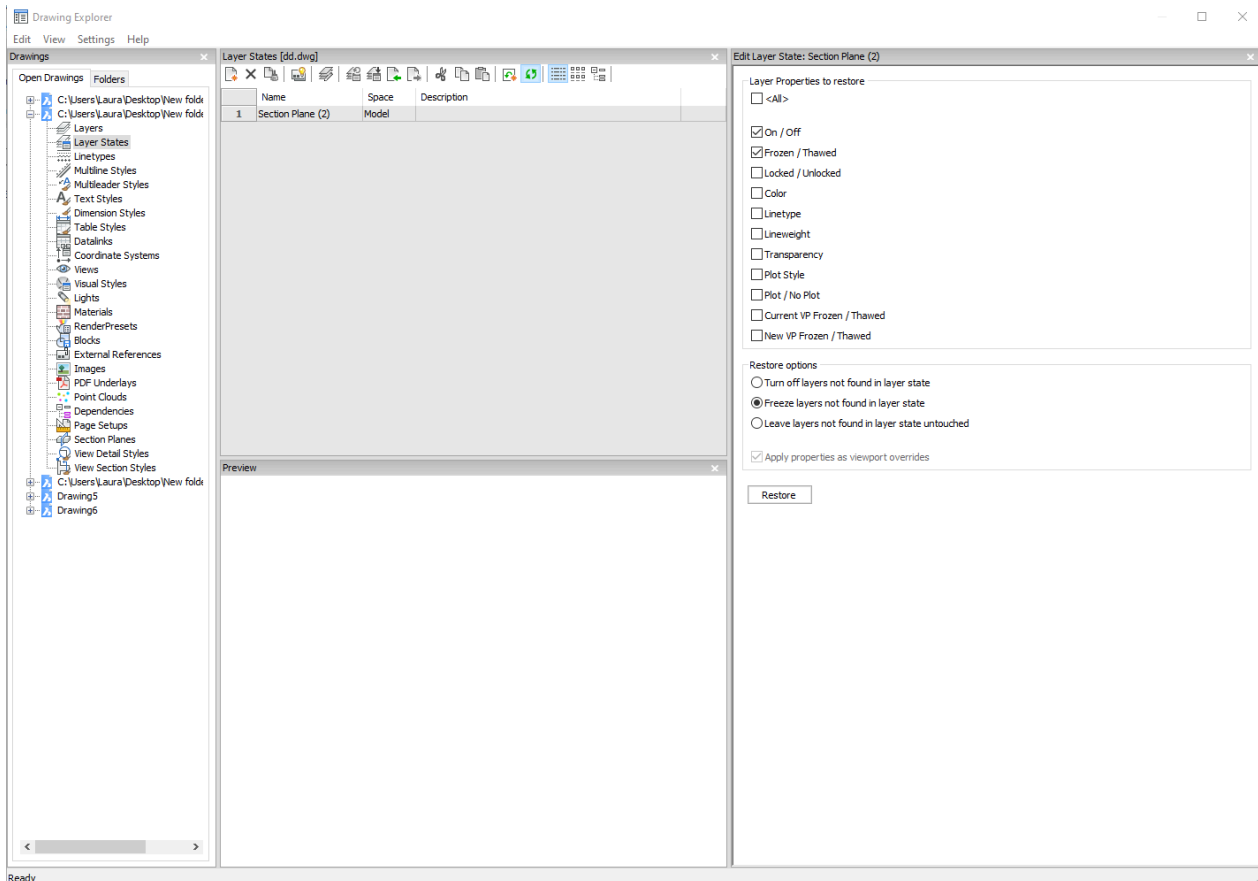


Icona:

Alias: LMAN

17.11.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria Stati Layer per gestire gli stati layer dei layer utilizzati nel disegno selezionato.



17.11.2 Opzioni all'interno del comando

<Tutto>

Seleziona o deseleziona tutte le proprietà. Vedere il comando LAYER per il significato delle proprietà

Opzioni di ripristino

Determina cosa accade con i layer non trovati nello stato layer, ad esempio quelli aggiunti dopo la creazione dello stato layer.

Applicare le proprietà come modifiche locali nelle finestre di layout

Applica lo stato layer come sovrascrittura della finestra (vedere Proprietà layer finestra) alla finestra di layout corrente.

Nota: Questa opzione è disponibile solo su un layout all'interno di una finestra di layout.

17.11.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea un nuovo stato layer con un nome generico.

Elimina

Elimina lo stato layer selezionato dal disegno.

Nota: Gli Stati layer utilizzati nel disegno verranno eliminati senza preavviso.



Nascondi simboli xrif

Commuta la visibilità dei simboli xrif.

Edita Stato Layer

Visualizza la finestra di dialogo **Modifica Stato Layer** per modificare lo stato layer.

Aggiungi

Aggiungi layer(s) a stato layer

Rimuovi

Rimuove layer dallo stato layer.

Ripristina

Ripristina lo stato layer selezionato allo stato di default.

Nota: Le proprietà del layer cambieranno dopo la chiusura della finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

Sovrascrivi

Sovrascrive le impostazioni dello stato layer selezionato con le nuove impostazioni modificate dal pannello **Modifica Stato Layer**.

Importa

Importa gli stati layer da un file LAS tramite la finestra di dialogo **Importa Stati Layer**.

Esporta

Esporta gli stati layer in un file LAS tramite la finestra di dialogo **Esporta Stati Layer**.

Nota: Il file di stato layer può essere importato in altri disegni o inviato ai clienti.

Rinomina

Rinomina l'elemento.

Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli elementi.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

17.12 CONGLAY

Congela i layer delle entità selezionate.



Icona:

17.12.1 Descrizione

Congela i layer delle entità selezionate per nascondere tutte le entità che si trovano sugli stessi layer delle entità selezionate.



17.12.2 Metodo

Selezionare una o più entità sui layer che si desidera congelare. È possibile continuare a selezionare le entità fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando. La Barra dei comandi indica quali layer sono stati congelati:

- **Questo layer è stato congelato: NomeLayer1**
- **Questo layer è stato congelato: NomeLayer2**

Se una qualsiasi delle entità selezionate si trova sul layer corrente, la Barra dei comandi indica che il layer non può essere congelato:

Impossibile congelare layer: NomeLayer3. È il layer corrente.

17.12.3 Opzioni all'interno del comando

IMpostazioni

Consente di scegliere di modificare le impostazioni di selezione delle finestre o del blocco.

Finestre di layout

Consente di specificare il comportamento delle finestre di layout.

- **conGela:** congela i layer in tutte le finestre. Opzione predefinita.
- **Congfin:** congela i layer nella finestra corrente.

selezione Blocco

Consente di specificare il comportamento dei blocchi e dei riferimenti esterni.

- **Blocco:** congela il layer del blocco/xrif selezionato o del blocco/xrif nidificato. Questa opzione richiede di selezionare le entità selezionandole singolarmente. La posizione in cui si seleziona, su un blocco/xrif padre o nidificato, determina quale layer è congelato.
- **Oggetto:** congela il layer dell'entità selezionata all'interno di un blocco/xrif o di un blocco/xrif nidificato. Questa opzione richiede di selezionare le entità selezionandole singolarmente. La posizione in cui si seleziona, su un blocco/xrif padre o nidificato, determina quale layer è congelato.
- **Nessuno:** questa opzione si comporta allo stesso modo dell'opzione **Selezione**.
- **Selezione:** congela il layer delle entità selezionate, inclusi i blocchi e i riferimenti esterni. Ignora i layer di entità all'interno del blocco o del riferimento esterno, indipendentemente dalla posizione in cui si seleziona il blocco. Opzione predefinita.

Annulla

Annulla l'operazione CONGLAY precedente.

17.13 ISOLAY

Isola i layer delle entità selezionate.



Icona:



17.13.1 Descrizione

Isola i layer delle entità selezionate, il che significa che solo i layer delle entità selezionate rimangono visibili o sbloccati e tutti gli altri layer saranno nascosti o bloccati.

17.13.2 Metodo

Selezionare una o più entità sui layer che si desidera isolare. È possibile continuare a selezionare le entità fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando. Se tutte le entità selezionate si trovano sullo stesso layer, la Barra dei comandi indica quale layer è stato isolato e lo rende il layer corrente:

Questo layer è stato isolato: NomeLayer1 Questo layer è corrente: NomeLayer1.

Se le entità selezionate si trovano su più di un layer, la Barra dei comandi indica il numero di layer isolati.

Numero di layer isolati: #.

Se tra le entità selezionate non ve ne sono di incluse dal layer corrente, il layer corrente viene modificato in uno dei layer isolati.

17.13.3 Opzioni all'interno del comando

IMpostazioni

Consente di specificare il comportamento dei layer che non sono isolati.

Off

Nasconde le entità sui layer che non sono isolati. È possibile specificare il modo in cui le entità vengono nascoste per le finestre di layout.

- **Congfin:** congela i layer nella finestra corrente.
- **Off:** congela i layer in tutte le finestre. Opzione predefinita.

Blocca

Blocca i layer che non sono isolati. Opzione predefinita.

17.14 BLOCLAY

Blocca il layer di un'entità selezionata.



Icona:

17.14.1 Descrizione

Blocca il layer di un'entità selezionata per impedire la modifica delle entità su tale layer.

17.14.2 Metodo

Selezionare un'entità sul layer che si desidera bloccare.

La Barra dei comandi indica quali layer sono stati bloccati:

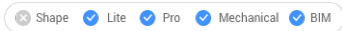
- **Questo layer è stato bloccato: NomeLayer1**
- **Questo layer è stato bloccato: NomeLayer2**



Per impostazione predefinita, le entità sui layer bloccati sono sfumate. È possibile modificare la dissolvenza dei layer con la variabile di sistema LAYLOCKFADECTL.

17.15 LAYMCH (Express Tools)

Cambia il layer delle entità selezionate in modo che corrisponda a un layer di destinazione.



Icona:

17.15.1 Metodo

Selezionare le entità da modificare, quindi selezionare un'entità sul layer di destinazione.

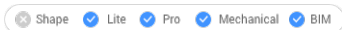
17.15.2 Opzioni all'interno del comando

Digita

Consente di immettere il nome del layer.

17.16 RENDILAYCORR

Cambia il layer di lavoro in quello dell'entità selezionata (abbreviazione di "rendi layer corrente").



Icona:

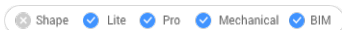
Alias: SETLAYER

17.16.1 Metodo

Scegliere un'entità il cui layer verrà reso il layer corrente.

17.17 LAYMRG (Express Tools)

Unisce i layer delle entità selezionate in un layer di destinazione.



Icona:

17.17.1 Metodo

Selezionare le entità sui layer da unire, quindi selezionare un'entità sul layer di destinazione.

Nota:

- Le entità sui layer uniti vengono spostate nel layer di destinazione.
- I layer uniti vengono eliminati dal disegno.

17.17.2 Opzioni all'interno del comando

Digita

Consente di immettere il nome del layer.



Lista

Consente di immettere i nomi dei layer da elencare.

*

Elenca tutti i layer disponibili.

Vuoi continuare?

Si

I layer uniti vengono eliminati.

No

Esce dal comando, senza unire i layer.

17.18 LAYOFF

Disattiva i layer delle entità selezionate.



Icona:

17.18.1 Descrizione

Disattiva i layer delle entità selezionate per nascondere tutte le entità che si trovano sugli stessi layer delle entità selezionate.

17.18.2 Metodo

Selezionare un'entità sul layer da spegnere.

Selezionare una o più entità sui layer che si desidera disattivare.

È possibile continuare a selezionare le entità fino a quando non si preme INVIO per terminare il comando.

La Barra dei comandi indica quali layer sono stati disattivati:

- **Questo layer è stato spento: NomeLayer1**
- **Questo layer è stato spento: NomeLayer2**

Se una qualsiasi delle entità selezionate si trova sul layer corrente, viene richiesto:

Questo layer è corrente: NomeLayer3. Vuoi spegnere il layer corrente?

Specificare se si desidera disattivare il layer corrente.

- **Sì:** spegne il layer corrente.
- **No:** non spegne il layer corrente.

17.18.3 Opzioni all'interno del comando

IMpostazioni

Consente di scegliere di modificare le impostazioni di selezione della finestra o del blocco.

Finestre di layout

Consente di specificare il comportamento delle finestre di layout.

- **Congfin:** congela i layer nella finestra corrente.
- **Off:** disattiva i layer in tutte le finestre. Opzione predefinita.



selezione Blocco

Consente di specificare il comportamento dei blocchi e dei riferimenti esterni.

- **Blocco:** disattiva il layer del blocco/xrif selezionato o del blocco/xrif nidificato. Questa opzione richiede di selezionare le entità selezionandole singolarmente. La posizione in cui si seleziona, su un blocco/xrif padre o nidificato, determina quale layer è disattivato.
- **Oggetto:** disattiva il layer dell'entità selezionata all'interno di un blocco/xrif o di un blocco/xrif nidificato. Questa opzione richiede di selezionare le entità selezionandole singolarmente. La posizione in cui si seleziona, su un blocco/xrif padre o nidificato, determina quale layer è disattivato.
- **Nessuno:** questa opzione si comporta allo stesso modo dell'opzione **Selezione**.
- **Selezione:** disattiva il layer delle entità selezionate, inclusi i blocchi e i riferimenti esterni. Ignora i layer di entità all'interno del blocco o del riferimento esterno, indipendentemente dalla posizione in cui si seleziona il blocco. Opzione predefinita.

Annulla

Annulla l'operazione LAYOFF precedente.

17.19 LAYON

Attiva tutti i layer del disegno.



Icona:

17.19.1 Descrizione

Attiva tutti i layer del disegno per visualizzare e modificare le entità su tali layer.

La Barra dei comandi indica: **Tutti i layer sono stati accessi**

Nota: Le entità sui layer congelati sono visibili solo se si scongela anche il layer. Le entità sui layer bloccati sono modificabili solo se si sblocca anche il layer.

17.20 LAYOUT

Crea, copia, rinomina ed elimina i layout.



Icona:

17.20.1 Metodo

È possibile creare un numero illimitato di layout in un singolo disegno. Ogni layout rappresenta un foglio di carta.

17.20.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i nomi dei layout già definiti nel disegno.



coRrente

Passa al layout specificato.

Nuova

Crea un nuovo layout.

Copia

Crea un nuovo layout copiando un layout esistente.

Cancella

Cancella i layout dal disegno.

Rinomina

Rinomina i layout.

Salvacome

Salva il layout menzionato come formato di file DWG o DXF.

Modello

Importa i layout da file di disegno DWG, DWF o DXF.

Specificare il nome del file e i nomi del layout.

SUCCESSIVO

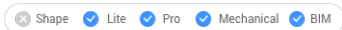
Visualizza il layout successivo.

Precedente

Visualizza il layout precedente.

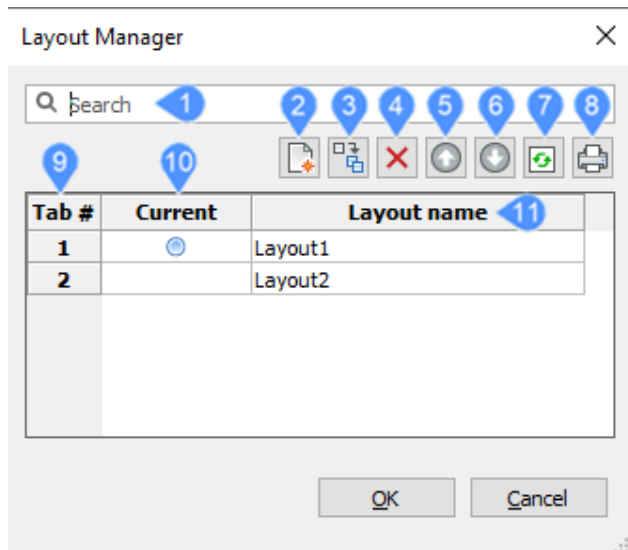
17.21 LAYOUTMANAGER

Apri la finestra di dialogo **Gestore Layout**.



17.21.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore Layout** per visualizzare, creare, copiare ed eliminare i layout nel disegno corrente.



- 1 Cerca
- 2 Aggiungi nuovo layout
- 3 Copia i layout selezionati
- 4 Elimina
- 5 Sposta in Alto
- 6 Sposta in Basso
- 7 Pulisci selezione
- 8 Pubblica
- 9 Scheda
- 10 Corrente
- 11 Nome layout

17.21.2 Cerca

Cerca un nome di layout e visualizza solo il layout cercato. Questa funzione è utile quando un disegno contiene molti layout.

17.21.3 Aggiungi nuovo layout

Crea un nuovo layout.

17.21.4 Copia i layout selezionati

Crea una copia dei layout selezionati e li aggiunge alla fine dell'elenco.

17.21.5 Elimina

Elimina i layout selezionati.



17.21.6 Sposta in Alto

Sposta i layout selezionati in alto nell'elenco.

17.21.7 Sposta in Basso

Sposta i layout selezionati in basso nell'elenco.

17.21.8 Pulisci selezione

Rimuove l'evidenziazione dai nomi dei layout, deselegionandoli.

17.21.9 Pubblica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Pubblica**.

17.21.10 Scheda

Visualizza il numero del layout.

17.21.11 Corrente

Cliccare sulla colonna **Corrente** per rendere corrente il layout.

17.21.12 Nome layout

Visualizza il nome del layout.

17.22 LAYOUTMERGE (Express Tools)

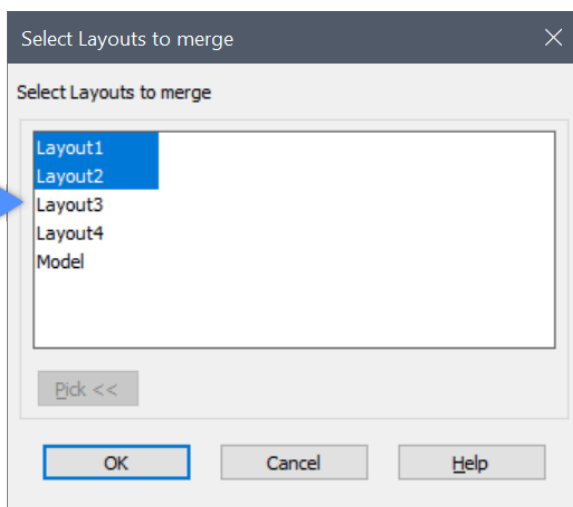
Unisce le entità dei layout specificati in un layout di destinazione.

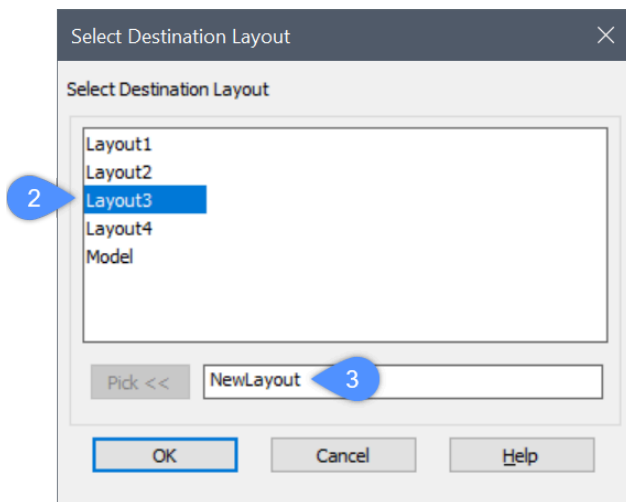


Icona: 

17.22.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Selezionare i Layout da unire** la quale consente di unire le entità dei layout specificati in un layout di destinazione, salvando le viste corrispondenti.





- 1 Layout da unire
- 2 Layout di destinazione
- 3 Digitare il nome di un layout

17.22.2 Layout da unire

Consente di scegliere uno o più layout da unire.

17.22.3 Layout di destinazione

Consente di selezionare un layout di destinazione dall'elenco.

17.22.4 Digitare il nome di un layout

Consente di digitare il nome di un layout. Se il layout non esiste, si apre la finestra di dialogo **Crea layout?** che chiede se si desidera creare il layout o meno.

17.22.5 Opzioni all'interno del comando

Rimuovere i layout vuoti?

Consente di scegliere se eliminare o meno i layout vuoti.

17.23 -LAYOUTMERGE (Express Tools)

Unisce le entità dei layout specificati in un layout di destinazione tramite la barra dei comandi.



17.23.1 Opzioni all'interno del comando

Selezionare i Layout da unire

Consente di specificare i nomi dei layout da unire. È possibile digitare più nomi di layout, separati da virgola.

Selezionare il Layout di Destinazione

Consente di specificare il nome del layout di destinazione.



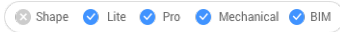
Nota: Se il layout di destinazione specificato non esiste, la barra dei comandi chiede se si desidera crearlo.

Rimuovere i layout vuoti?

Consente di scegliere se eliminare o meno i layout vuoti.

17.24 SCONGLAY

Scongela tutti i layer del disegno.



Icona:

17.24.1 Descrizione

Scongela tutti i layer del disegno per visualizzare e modificare le entità su tali layer.

La Barra dei comandi indica: **Tutti i layer sono stati scongelati**

Nota: Le entità sui layer disattivati sono visibili solo se si attiva anche il layer. Le entità sui layer bloccati sono modificabili solo se si sblocca anche il layer.

17.25 CONVLAYER

Apri la finestra di dialogo **Converti Layer**.

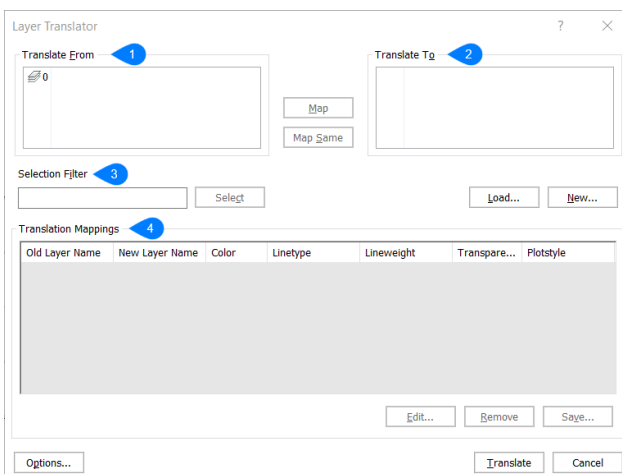


Icona:

17.25.1 Descrizione

Converti i layer del disegno corrente in layer di altri disegni.

Apri la finestra di dialogo **Converti Layer** per convertire le proprietà dei layer eseguendo la mappatura ad altri layer.



1 Converti Da



- 2 Converti A
- 3 Selezione filtro
- 4 Mappature di Conversione

17.25.2 Converti Da

Elenca tutti i nomi dei layer nel disegno corrente.

Nota: È possibile specificare i layer a cui si desidera mappare caricando le informazioni sui layer da un file DWG, DWS o DWT esistente.

Nota: È possibile creare nuovi layer semplicemente immettendo il nome e le proprietà del layer a cui si desidera mappare il layer esistente.

17.25.3 Converti A

Specifica a quale layer si desidera mappare il layer o i layer scelti.

Nota: È possibile selezionare uno o più layer dal disegno corrente, l'elenco a sinistra, per mappare un layer dall'elenco a destra. Scegliendo Mappa Uguale, tutti i nomi di layer nel disegno corrente con nomi corrispondenti nell'elenco a destra ereditano le proprietà dall'elenco a destra.

17.25.4 Mappature di Conversione

Visualizza una panoramica di quale layer e le sue proprietà viene convertite in un altro layer.

17.25.5 Opzioni

Visualizza la finestra di dialogo **Opzioni**, che offre ulteriori controlli per la mappatura dei layer.

17.26 SBLOCLAY

Sblocca il layer di un'entità selezionata.



Icona:

17.26.1 Descrizione

Sblocca il layer di un'entità selezionata per consentire la modifica delle entità su tale layer.

17.26.2 Metodo

Selezionare un'entità sul layer che si desidera sbloccare. La Barra dei comandi indica quali layer sono stati bloccati:

- Questo layer è stato bloccato: NomeLayer1
- Questo layer è stato bloccato: NomeLayer2

17.27 RIMISOLAY

Ripristina i layer isolati allo stato precedente.





Icona:

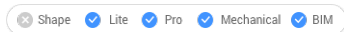
17.27.1 Descrizione

Ripristina le proprietà Blocca, On/Off e Congela VP dei layer isolati così come erano prima dell'utilizzo del comando ISOLAY.

La Barra dei Comandi indica: **I layer isolati dal comando ISOLAY sono stati ripristinati.**

17.28 LAYWALK (Express Tools)

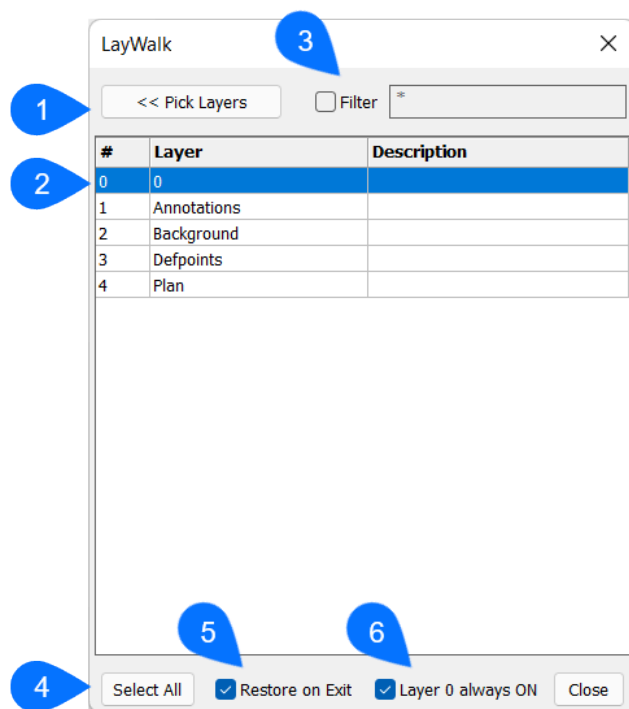
Visualizza i layer selezionati e congela tutti gli altri layer.



Icona:

17.28.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **PercorrLay** la quale consente di selezionare i layer per i quali vengono visualizzate le entità.



- 1 Scegliere i layer
- 2 Elenco layer
- 3 Filter (Filtro)
- 4 Seleziona Tutto
- 5 Ripristina su Uscita
- 6 Layer 0 sempre ON



17.28.2 Scegliere i layer

Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **PercorrLayer** e consente di selezionare le entità nel disegno, insieme ai loro layer.

17.28.3 Elenco layer

Visualizza un elenco di layer disponibili. Selezionare i layer per i quali si desidera visualizzare le entità.

Nota: I layer non selezionati vengono congelati.

17.28.4 Filter (Filtro)

Attiva e Disattiva un filtro attivo.

- Selezionare la casella di controllo per visualizzare solo i layer che corrispondono al filtro.
- Deselezionare la casella di controllo per visualizzare l'elenco completo dei layer.

17.28.5 Seleziona Tutto

Cliccare su questo pulsante per selezionare e visualizzare tutti i layer.

17.28.6 Ripristina su Uscita

Se la casella di controllo è selezionata, alla chiusura della finestra di dialogo tutti i layer vengono ripristinati allo stato precedente.

Se la casella di controllo è deselezionata, le modifiche apportate vengono salvate.

17.28.7 Layer 0 sempre ON

Se la casella di controllo è selezionata, il layer 0 viene sempre visualizzato.

Se la casella di controllo è deselezionata, vengono visualizzati solo i layer selezionati.

17.29 LCONNETTI

Crea o modifica una connessione a L tra solidi.

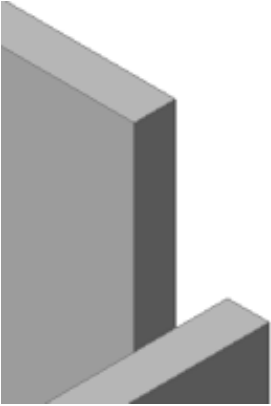
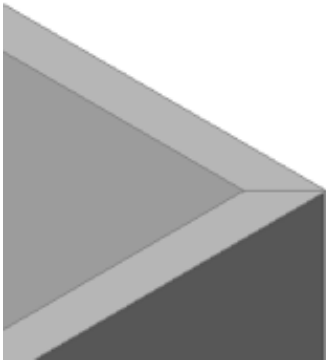
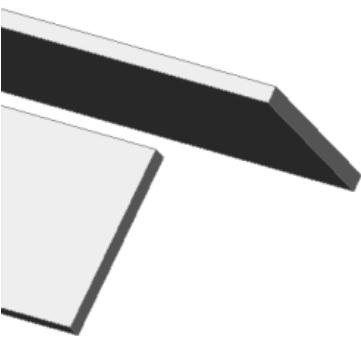
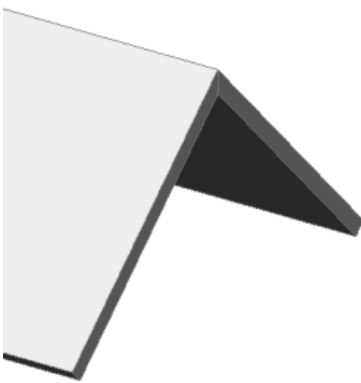
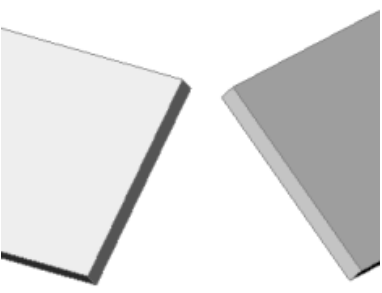
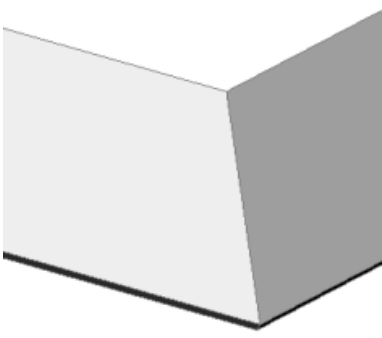


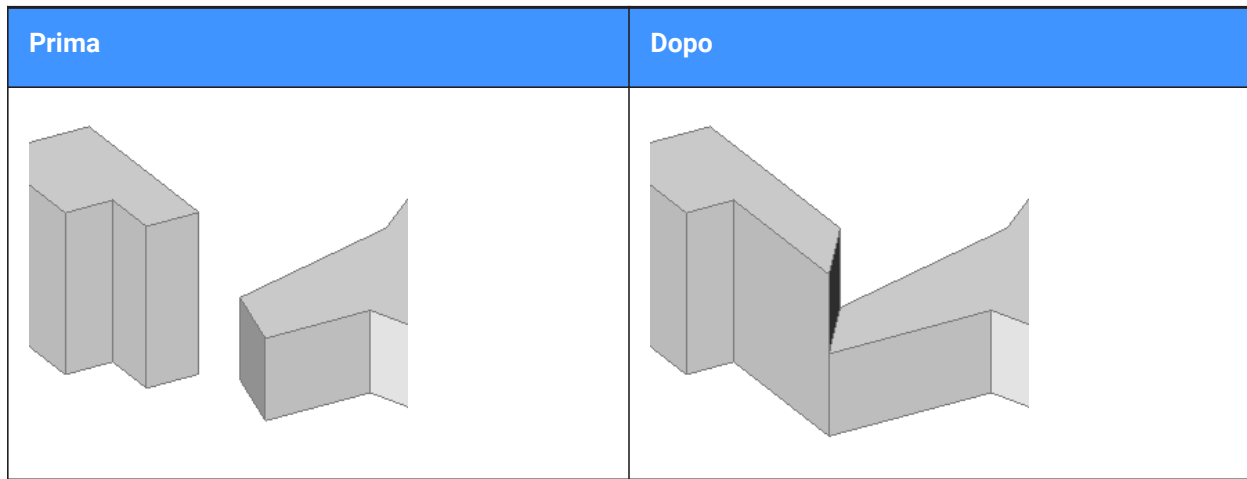
Icona:

17.29.1 Descrizione

Crea o modifica una connessione a L tra solidi. Opzionalmente scollega i solidi collegati a L.



Prima	Dopo
	
	
	



17.29.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità a cui connettersi

Selezionare manualmente le due entità che si desidera connettere.

Commuta

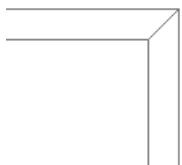
Permette di scegliere tra due connessioni a L a spessore:



o



o una connessione a L obliqua:



o una connessione a contatto (scollegata):



Nota: Se HOTKEYASSISTANT è impostato su ON, premere il tasto Ctrl per passare da un tipo di connessione all'altro.

17.30 DIRETTRICE

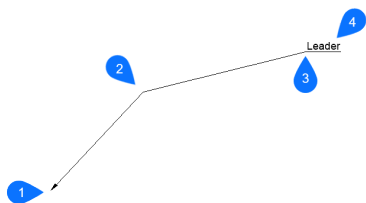
Disegna direttrici.



Alias: DIR

17.30.1 Descrizione

Disegna multidirettrici specificando diversi punti.



- 1 Punto iniziale
- 2 Punto successivo
- 3 Al punto
- 4 Annotazione

Nota: Dopo aver avviato la creazione di una direttrice, potrebbero essere disponibili le opzioni relative all'annotazione.

17.30.2 Opzioni all'interno del comando

Formato

Specifica lo stile della direttrice.

Freccia

Disegna una punta di freccia in corrispondenza del punto iniziale della direttrice (impostazione predefinita).

Nessuno

Non disegna una punta di freccia.

Spline

Disegna la direttrice come una spline.



Dritto

Disegna la direttrice come un segmento di linea retta (impostazione predefinita).

ANnulla

Annulla l'ultimo segmento della linea direttrice.

Annotazione

Inizia ad aggiungere testo alla fine della linea direttrice.

Nota: L'annotazione viene creata come entità TESTOM.

Nota: L'annotazione è indipendente dalla linea direttrice. Quando si sposta una direttrice, assicurarsi di includere l'annotazione nel gruppo di selezione.

Blocco

Selezionare un blocco nel disegno o caricare un file di un blocco dal computer.

Copia

Selezionare un TestoM, un testo, un riferimento di blocco o un oggetto di tolleranza dal disegno da utilizzare come annotazione della direttrice.

Nessuno

Il comando direttrice si chiude senza annotazione.

Tolleranza

Inserisci l'annotazione come notazione di tolleranza tramite la finestra di dialogo **Tolleranza Geometrica**.

testoM

Immettere l'annotazione come testoM tramite la barra degli strumenti Formattazione Testo.

17.31 CONVERTILEICA

Converte le entità dai disegni con dati Leica Infinity in Oggetti Civili BricsCAD.



Icona: 

17.31.1 Descrizione

I Punti e i Testi vengono convertiti in Punti Civili. Le Mesh e le Mesh Polifaccia vengono convertite in Superfici TIN.

Decidere se eliminare o meno le entità di origine.

17.31.2 Opzioni all'interno del comando

Si

Elimina i punti, i testi, le mesh e le entità mesh polifaccia dai dati Leica Infinity.

No

Mantiene i punti, i testi, le mesh e le entità mesh polifaccia dai dati Leica Infinity.

Annulla

Annulla il comando.



17.32 ALLUNGA

Modifica la lunghezza degli oggetti aperti, ad esempio linee, segmenti di polilinea e archi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: ALL

17.32.1 Metodo

Esistono quattro metodi per modificare la lunghezza di un oggetto.

- Dinamico
- Incremento
- Percento
- Lunghezza totale

Nota: Selezionando un oggetto, la lunghezza corrente viene elencata nella riga di comando.

17.32.2 Opzioni all'interno del comando

Dinamico

Specificare un punto per definire il punto iniziale dell'oggetto.

Nota: La direzione dell'oggetto non cambierà.

Modalità di modifica

Ritorna alla richiesta originale per cambiare le modalità di allungamento.

Incremento

Modifica la lunghezza di un valore specificato.

Angolo

Modifica l'angolo di una quantità specificata.

Percento

Modifica la lunghezza delle entità in base a una percentuale.

Nota: : Ad esempio, immettere 25 (per il 25%) e una linea lunga 1" viene accorciata a 0,25". Immettere 150% e la linea da 1" diventa 1,5".

Totale

Immettere la nuova lunghezza totale dell'oggetto.

17.33 CHIUDIPANNELLOLIBRERIA

Chiude il pannello **Libreria**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



17.33.1 Descrizione

Chiude il pannello **Libreria** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Libreria** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Libreria** viene rimossa dalla pila.

17.34 APRIPANNELLOLIBRERIA

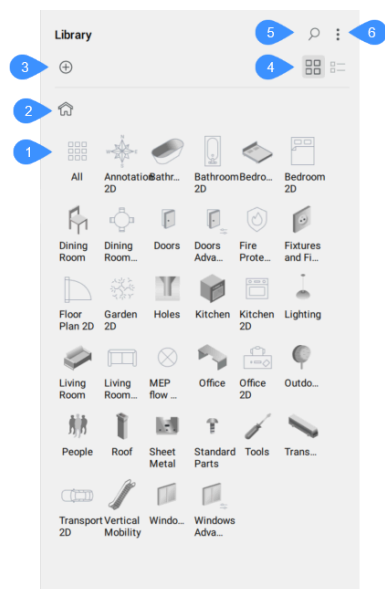
Aprire il pannello **Libreria**.



17.34.1 Descrizione

Apri il pannello **Libreria** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Libreria** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Libreria** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello **Libreria** offre una posizione centrale per accedere alle librerie dei blocchi 2D e 3D.



- 1 Libreria Blocchi
- 2 Inizio
- 3 Aggiungi
- 4 Vista
- 5 Cerca
- 6 Menu

17.34.2 Libreria Blocchi

La libreria di blocchi è organizzata per categorie. Selezionare una categoria per visualizzarne i blocchi. Le categorie e i blocchi possono essere definiti dall'utente o predefiniti da BricsCAD. È possibile scorrere le categorie e i blocchi utilizzando la rotellina del mouse o la barra di scorrimento. La disponibilità dei blocchi predefiniti dipende dal livello di licenza.



17.34.3 Inizio

Riporta la libreria di blocchi alla schermata iniziale.

17.34.4 Aggiungi

Consente di aprire la finestra di dialogo **Aggiungi blocco alla libreria**.

Nota: Per informazioni sull'uso del pannello **Libreria**, vedere l'articolo **Utilizzare il Pannello Libreria**.

17.34.5 Vista

Passa dalla visualizzazione a griglia a quella ad elenco del contenuto del blocco.

17.34.6 Cerca

Cerca nella libreria le parole inserite nella casella di ricerca. Visualizza solo i componenti che contengono la sequenza di caratteri immessa.

Nota: È possibile rimuovere il filtro attivo premendo il pulsante di chiusura sul lato destro della casella di ricerca.

17.34.7 Menu

Il menu del pannello **Libreria** consente di controllare ciò che viene visualizzato nella libreria di blocchi.

Generate thumbnails

Manage libraries

- ✓ Bricsys BIM library
- ✓ Bricsys Mechanical library
- ✓ Bricsys 2D library
- ✓ User library

Genera miniature

Genera o aggiorna le immagini in miniatura di tutti i blocchi.

Gestisci librerie

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** per modificare il percorso della cartella della libreria.

Libreria BIM di Bricsys

Se selezionata, il pannello visualizza i componenti BIM. Il percorso predefinito per i componenti BIM è `C:\Programmi\Bricsys\BricsCAD_it_IT\UserDataCache\Support\it_IT\Bim\Components`.

Nota: I componenti parametrici delle cartelle **Finestre Avanzate** e **Porte Avanzate** consentono una maggiore personalizzazione e contengono marcatori di cerniere da visualizzare sui fogli 2D.

Libreria Meccanica di Bricsys

Se selezionata, il pannello visualizza i componenti Meccanici. Il percorso predefinito per i componenti Meccanici è `C:\Programmi\Bricsys\BricsCAD_it_IT\UserDataCache\Support\it_IT\DesignLibrary`.



Libreria 2D di Bricsys

Se selezionata, il pannello visualizza il contenuto della libreria 2D. Il percorso predefinito per la libreria 2D è `C:\Programmi\Bricsys\BricsCAD_it_IT\UserDataCache\Support\it_IT\Blocks2D`.

Libreria utente

Quando viene selezionata, il pannello visualizza i componenti definiti dall'utente. Il percorso per la libreria utenti è definito dalla variabile di sistema `COMPONENTSPATH`, che è per impostazione predefinita è `C:\ProgramData\Bricsys\Components\`.

Modificare la variabile di sistema `COMPONENTSPATH` nella finestra di dialogo **Impostazioni** per aggiungere altri percorsi. Le cartelle delle librerie dell'utente vengono aggiunte nel menu del pannello **Libreria**, nel quale è possibile controllarne la disponibilità. Quando l'elenco dei percorsi è vuoto, il percorso predefinito viene aggiunto automaticamente.

17.35 GESTORELICENZE

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze BricsCAD**.

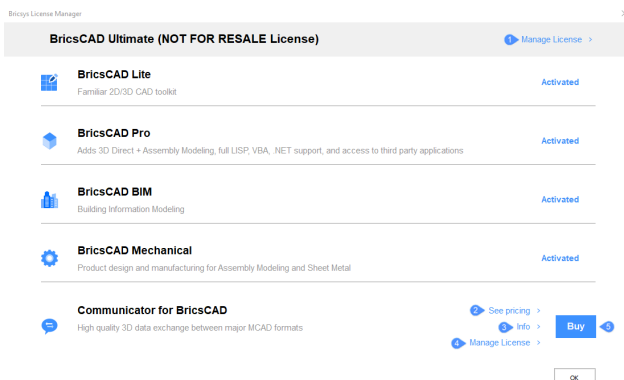


Icona:

17.35.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze Bricsys** per visualizzare e gestire le licenze BricsCAD.

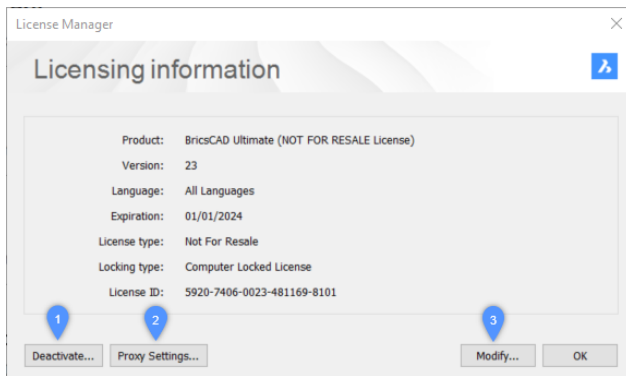
La finestra di dialogo **Gestore Licenze Bricsys** consente di attivare/disattivare le licenze software per BricsCAD e per il Communicator per BricsCAD®.



- 1 Gestore Licenze
- 2 Vedi prezzi
- 3 Info
- 4 Gestire la licenza per il prodotto selezionato
- 5 Compra

17.35.2 Gestore Licenze

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze**.



- 1 Disattiva
- 2 Impostazioni proxy...
- 3 Modifica...

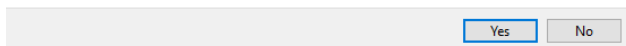
Disattiva

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze Bricsys** per confermare la disattivazione.

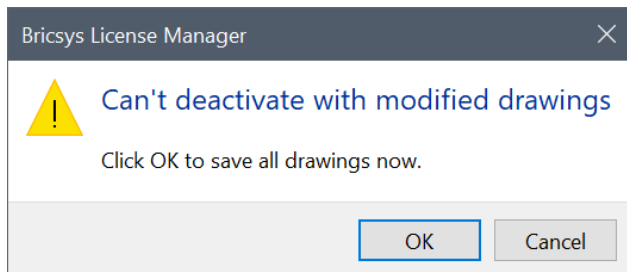
Bricsys License Manager

You are about to deactivate the license for BricsCAD on this computer.

If you continue, BricsCAD will no longer run on this computer, unless you (re)activate it again. Are you sure you want to deactivate this license ?



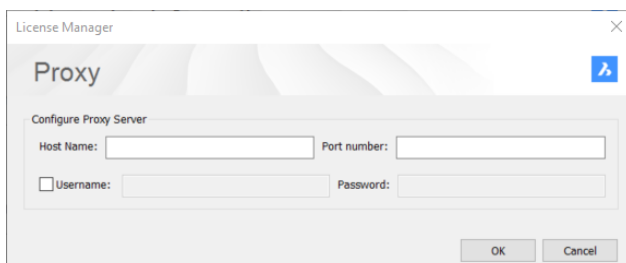
Nota: Se sono presenti disegni non salvati, viene visualizzato un messaggio di avviso. È necessario salvare tutti i disegni prima di disattivare la licenza.



Importante: La sessione di BricsCAD si chiude dopo la disattivazione della licenza.

Impostazioni proxy...

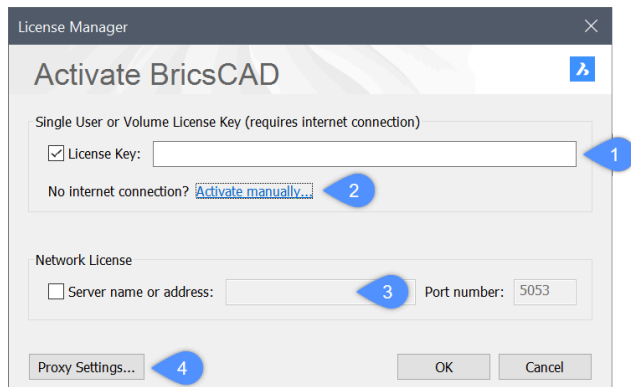
Apri la finestra di dialogo **Gestore Licenze** in cui è possibile configurare il server proxy.





Modifica...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenza** per l'attivazione di BricsCAD dove è possibile inserire il codice di licenza, la licenza network o attivarlo manualmente.



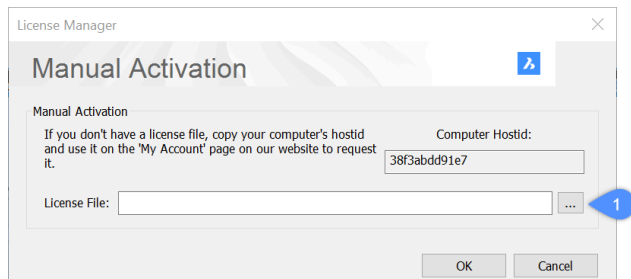
- 1 Chiave di licenza:
- 2 Attiva manualmente...
- 3 Licenza Network
- 4 Impostazioni proxy...

Chiave di licenza:

Se si è connessi a Internet, è possibile immettere in questo campo una chiave di licenza per utente singolo o volume.

Attiva manualmente...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenza Bricsys** per l'**Attivazione Manuale**, dove è possibile selezionare il file di licenza. Il file LIC può essere trovato in questo percorso: *C:\ProgramData\Bricsys\BricsCAD.lic*



- 1 Selezionare il file di licenza

Selezionare il file di licenza

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file di licenza**.

Licenza Network

Se si utilizza una licenza network, immettere il nome host o l'indirizzo IP del Server delle Licenze Network.

Impostazioni proxy...

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze Bricsys** per configurare il server proxy.



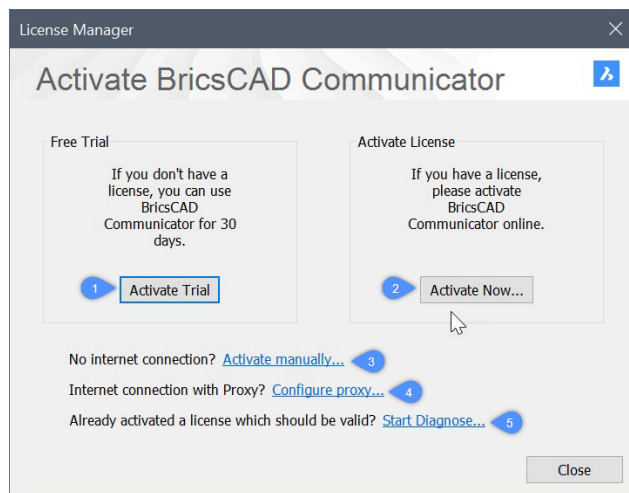
17.35.3 Vedi prezzi

Apri il sito ufficiale di Bricsys ([Bricsys](https://bricsys.com)), dove è possibile vedere i prezzi di Communicator per BricsCAD® e di BricsCAD per 1 anno/3 anni di noleggio o in licenza perenne.

17.35.4 Info

Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sul Communicator**. Vedere l'articolo della **finestra di dialogo Informazioni sul Communicator**.

17.35.5 Gestire la licenza per il prodotto selezionato



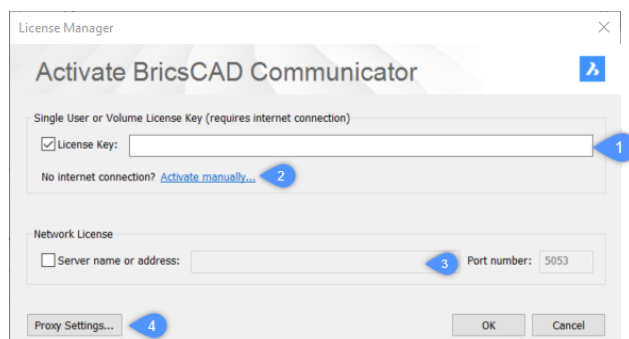
- 1 Attiva Trial
- 2 Attiva Ora
- 3 Attiva manualmente...
- 4 Configura proxy...
- 5 Avvia Diagnosi...

Attiva Trial

Attiva la prova gratuita di 30 giorni di Communicator per BricsCAD®.

Attiva Ora

Apri la finestra di dialogo **Gestore Licenze per Attiva BricsCAD Communicator**.



- 1 Chiave di licenza:



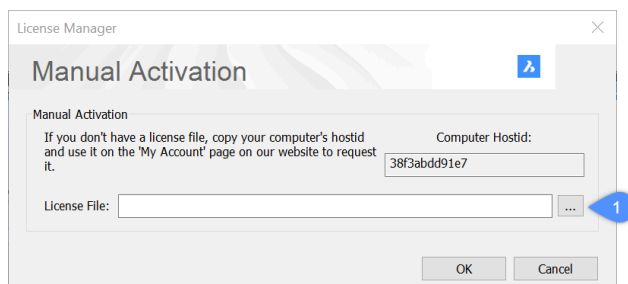
- 2 Attiva manualmente
- 3 Licenza Network
- 4 Impostazioni proxy

Chiave di licenza:

Se si è connessi a Internet, è possibile immettere in questo campo una chiave di licenza per utente singolo o volume.

Attiva manualmente...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenza Bricsys** per l'**Attivazione Manuale**, dove è possibile selezionare il file di licenza. Il file LIC può essere trovato in questo percorso: *C:\ProgramData\Bricsys\BricsCAD.lic*



- 1 Selezionare il file di licenza

Selezionare il file di licenza

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file di licenza**.

Licenza Network

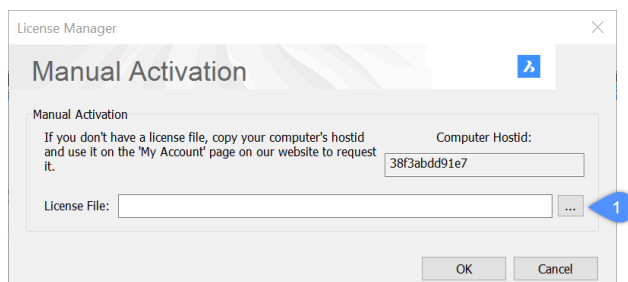
Se si utilizza una licenza network, immettere il nome host o l'indirizzo IP del Server delle Licenze Network.

Impostazioni proxy...

Apri la finestra di dialogo **Gestore Licenze** per configurare il server proxy.

Attiva manualmente...

Apri la finestra di dialogo **Gestore Licenza** per l'attivazione di Communicator per BricsCAD®.



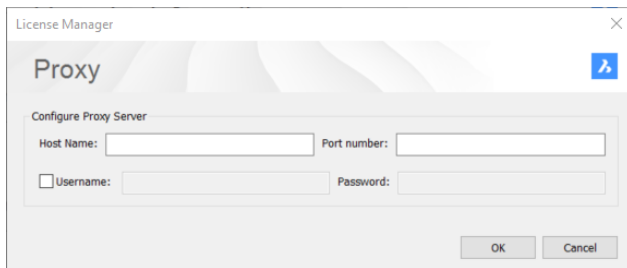
- 1 Selezionare il file di licenza

Selezionare il file di licenza

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file di licenza**.

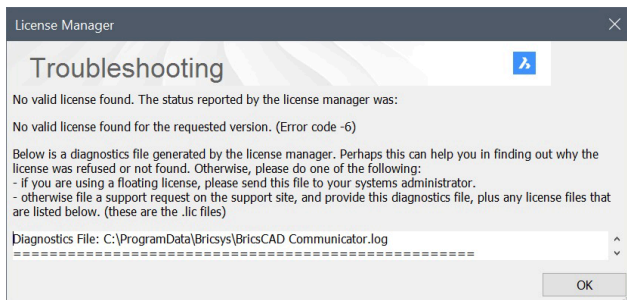
Configura proxy...

Apri la finestra di dialogo **Gestore Licenze** in cui è possibile configurare il server proxy.



Avvia Diagnosi...

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze** per la **Risoluzione dei problemi**.

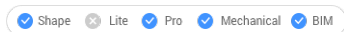



17.35.6 Compra

Aprire il sito web ufficiale di Bricsys ([Bricsys](https://www.bricsys.com)) dove è possibile acquistare o noleggiare BricsCAD.

17.36 LUCE

Inserisce glifi di luce nei disegni per generare rendering più realistici.



Icona: 

Alias: LU

Nota: Impostare la variabile di sistema DEFAULTLIGHTING su OFF per prendere in considerazione le sorgenti luminose attive definite nel disegno. In caso contrario, verrà utilizzata solo l'illuminazione predefinita.

17.36.1 Opzioni all'interno del comando

Puntiforme

Crea un punto luce

Nota: Vedere il comando LUCEPUNT per il significato delle relative opzioni.

riflettOre

Crea un riflettore

Nota: Vedere il comando RIFLETTORE per il significato delle relative opzioni.

Rete

Crea una luce ambiente



Nota: Vedere il comando LUCEAMBIENTE per il significato delle relative opzioni.

Lontana

Crea una luce lontana.

Nota: Vedere il comando LUCELONTANA per il significato delle relative opzioni.

17.37 ELENCOLUCI

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Luci** selezionata.

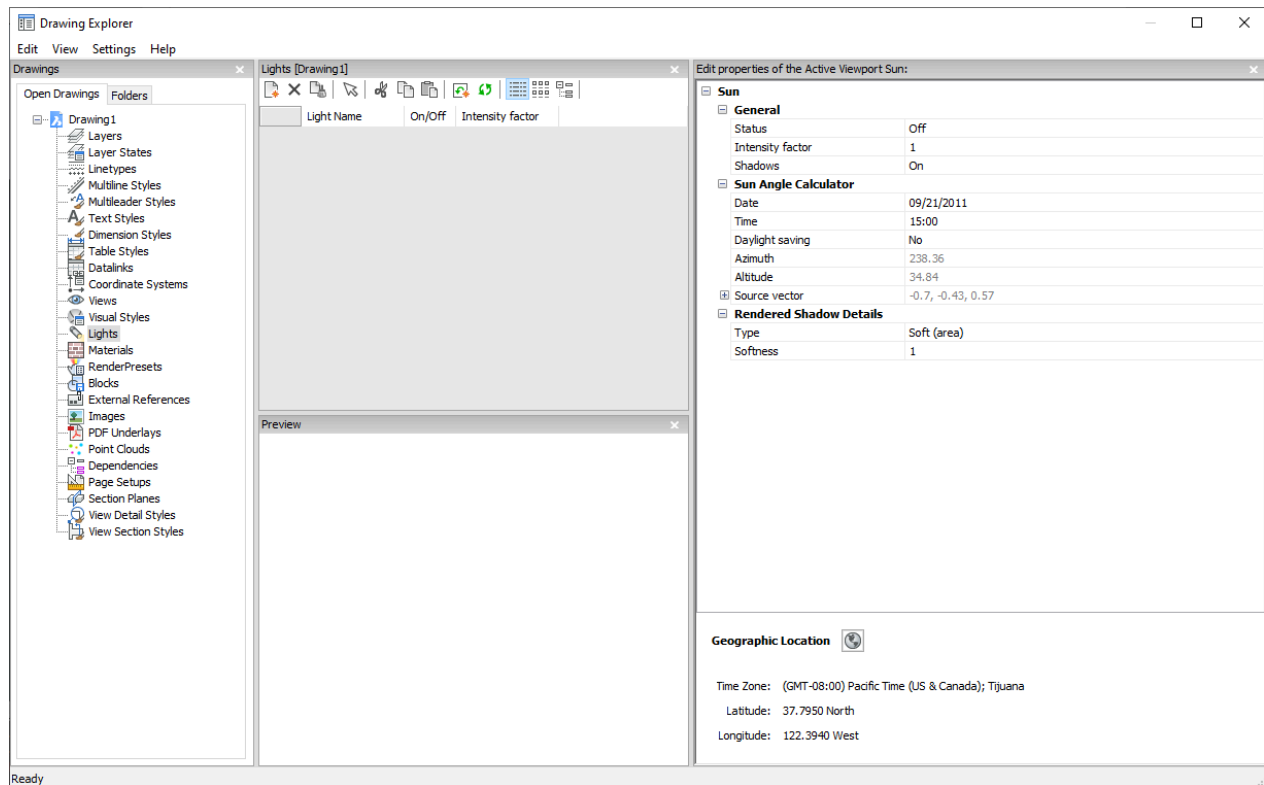


Icona:

Alias: LL

17.37.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria **Luci** per gestire le luci nel disegno selezionato.



17.37.2 Opzioni all'interno del pannello Modificare le proprietà della finestra di visualizzazione Sole attivo

Generale

Definisce le impostazioni generali del sole.

Fattore di intensità

Specifica un fattore di intensità che rende la luce luminosa o più debole alla sua sorgente.



Calcolatore dell'angolo solare

Definisce l'angolo del sole inserendo le informazioni relative a data, ora e posizione.

Dettagli Ombra Renderizzata

Definisce le impostazioni di rendering delle ombre.

Posizione Geografica

Definisce la posizione dell'elemento grafico.

Nota: Per ulteriori informazioni sulle proprietà di una luce lontana denominata Sole, che simula la luce solare, vedere il comando PROPRSOLE.

17.37.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea una nuova luce con un nome generico.

Elimina

Elimina la luce selezionata dal disegno.

Nota: Le luci utilizzate nel disegno verranno eliminate senza preavviso.

Selezionare le luci nel disegno

Seleziona una luce attraverso lo spazio modello del disegno.

Rinomina

Rinomina l'elemento.

Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli elementi.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

17.38 LIMITI

Imposta un limite immaginario per l'estensione del disegno e, facoltativamente, per la griglia.



Icona:

17.38.1 Descrizione

Il comando crea un contorno rettangolare immaginario all'interno dell'area di disegno.

Il disegno al di fuori dell'area definita da questo comando è limitato quando la variabile di sistema LIMCHECK è attivata. "Il punto selezionato è al di fuori dei limiti. Si prega di selezionare un altro punto." verrà segnalato nella riga di comando.

Il limite immaginario limita anche la visualizzazione della griglia quando il primo flag della variabile di sistema GRIDDISPLAY non è impostato.



17.38.2 Opzioni all'interno del comando

Angolo inferiore a sinistra:

Imposra l'angolo inferiore sinistro dei limiti.

Angolo in alto a destra:

Specifica l'angolo superiore destro dei limiti.

ON

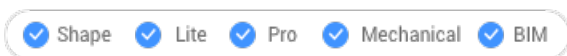
Attiva i limiti per l'area di disegno.

OFF

Disattiva i limiti per l'area di disegno.

17.39 LINEA

Crea segmenti di linea.

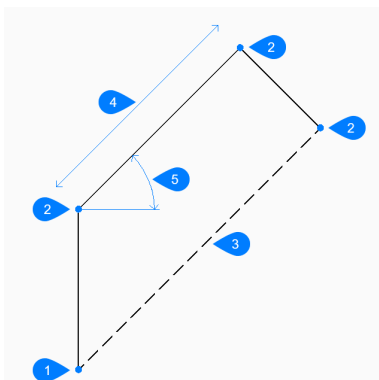


Icona:

Alias: L

17.39.1 Descrizione

Crea una serie di singole entità linea specificando l'inizio e il punto finale di ciascun segmento. Le opzioni consentono di specificare l'angolo, annullare e chiudere la geometria.



- 1 Inizio
- 2 Fine
- 3 Chiusura
- 4 Lunghezza
- 5 Angolo

17.39.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un segmento di linea:

- Inizio della linea



- Ultimo punto
- Continua

17.39.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio della linea

Consente di iniziare a creare una linea specificando il punto iniziale.

Impostare il punto finale

Specifica il punto finale del segmento di linea.

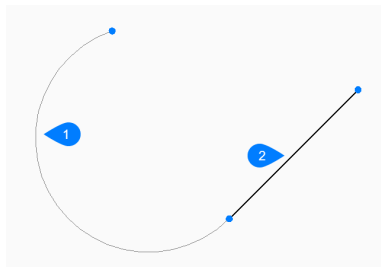
Nota: È possibile continuare ad aggiungere segmenti illimitati fino a quando non si preme Invio per terminare il comando.

Continua

Inizia a creare una linea dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.

Lunghezza linea

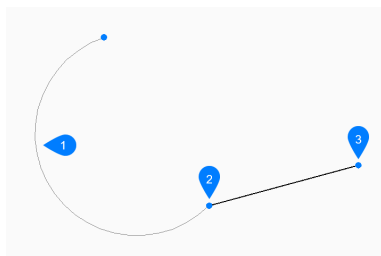
Specifica la lunghezza della linea. La selezione del punto finale determina solo la lunghezza, poiché l'angolo segue il segmento precedente.



- 1 Ultimo arco disegnato
- 2 Continua

Ultimo punto

Inizia a creare una linea dall'ultimo punto selezionato.



- 1 Ultimo arco disegnato
- 2 Ultimo punto
- 3 Punto finale

Angolo

Specifica l'angolo del segmento di linea.

Lunghezza

Specifica la lunghezza del segmento di linea.



Annulla

Annulla l'ultimo segmento di linea e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

Chiusura

Disegna automaticamente una linea dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento.

17.40 -TLINEA

Carica, imposta e crea tipolinea nella Barra dei comandi.



Alias: -TL

17.40.1 Metodo

È possibile creare un nuovo tipolinea specificando una descrizione (lunga fino a 47 caratteri) e una definizione del tipo di linea.

La definizione del tipolinea è costituita da una serie di numeri separati da virgole:

- Trattini: sono indicati da numeri positivi.
- Spazi: sono indicati da numeri negativi.
- Punti: sono indicati dal numero zero.

Nota: Dopo aver creato un nuovo tipolinea, è necessario caricarlo per renderlo accessibile.

17.40.2 Opzioni all'interno del comando

?

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona File Tipolinea**, che consente di selezionare un file LIN.

Crea

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Crea o Aggiungi file Tipolinea**, che consente di selezionare un file LIN per aggiungere un nuovo tipo di linea.

Carica

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona File Tipolinea**, che consente di caricare una definizione di tipolinea.

coRrente

Imposta il tipolinea caricato corrente.

17.41 TLINEA

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Tipilinea** selezionato.



Icona:



Alias: DDLTYPE, TL



17.41.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Tipilinea** selezionata per visualizzare e modificare i tipi di linea nel disegno corrente.

I nuovi disegni contengono almeno i seguenti tipi di linea: Continuo, DaLayer e DaBlocco.

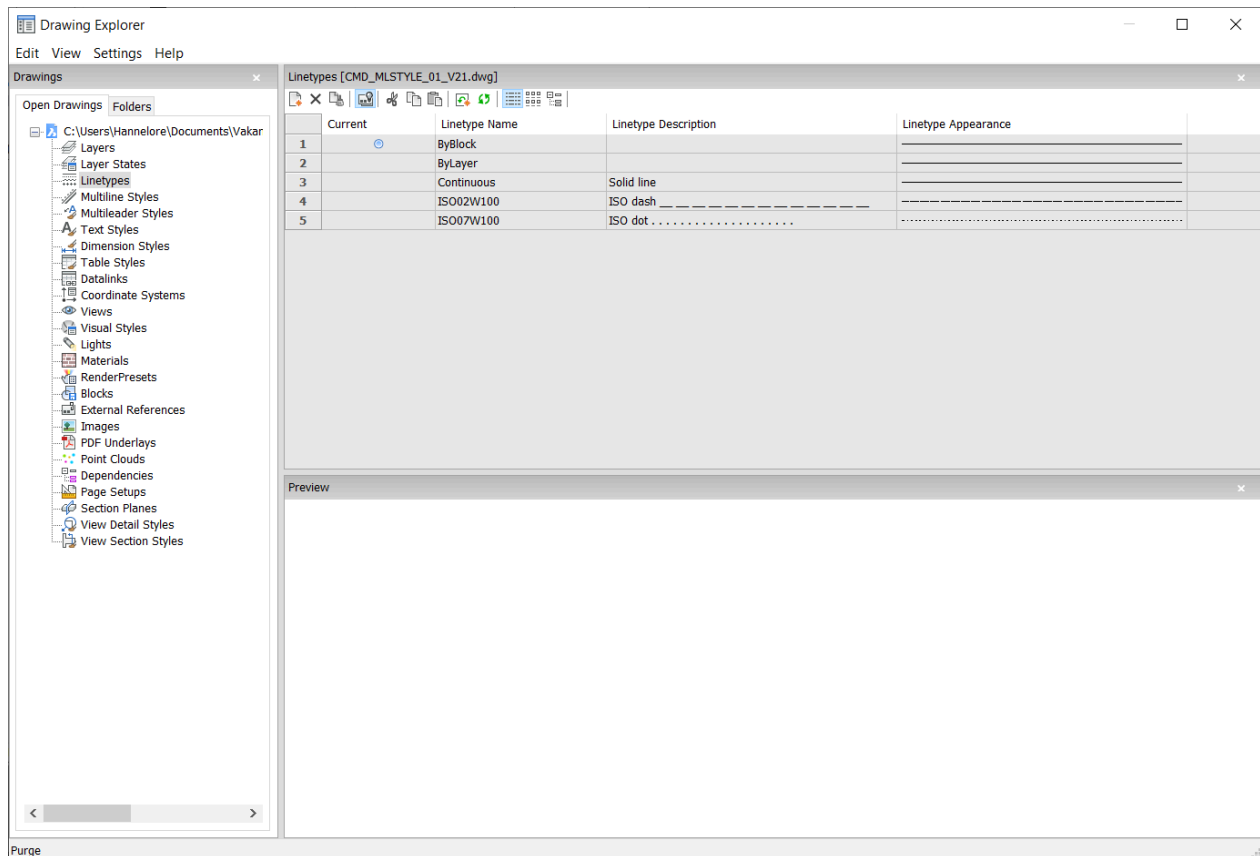
- Tipo di linea **Continuo**: visualizza le entità con una linea continua e ininterrotta.
- Tipi di linea **DaLayer**: visualizza le entità con il tipo di linea assegnato al layer corrente.
- Tipo di linea **DaBlocco**: visualizza le entità con il tipo di linea **Continuo** fino a quando le entità non vengono combinate in una definizione di blocco.

Nota:

- Se è necessario controllare il tipo di linea di una determinata parte di un blocco, è possibile assegnare il valore **DaBlocco** a tale parte del blocco. Ciò significa che a questa parte del blocco non viene assegnato alcun valore fino a quando non viene inserita in un disegno. È necessario assegnare il valore **DaBlocco** alle entità prima di creare il blocco o modificarlo nell'editor blocchi in seguito.
- Quando il blocco viene inserito nel disegno, viene visualizzato il tipo di linea corrente del disegno per tali entità.

Qualsiasi altro tipo di linea deve essere caricato nel disegno prima di poter essere utilizzato: cliccare sul pulsante **Nuovo** per caricare il tipo di linea.

Per iniziare nuovi disegni con tutti i tipi di linea caricati, creare e salvare il disegno come file modello DWT.



17.41.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Carica altri tipi di linea nel disegno. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** (vedere l'articolo **Finestra di dialogo Carica Tipilinea**).

Elimina

Elimina i tipi di linea dal disegno.

Nota: I seguenti tipi di linea non possono essere eliminati:

- Continuo
- DaLayer
- DaBlocco
- Qualsiasi tipolinea in uso

Rinomina

Rinomina il tipolinea selezionato.

Nota: I seguenti tipilinea non possono essere rinominati:

- DaBlocco
- DaLayer
- Continuo



Seleziona tutto

Seleziona tutti i tipilinea.

Inverti selezione

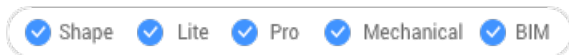
Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Imposta il tipilinea selezionato come corrente.

17.42 LISTA

Elenca le proprietà delle entità selezionate.



Icona:

Alias: LI

17.42.1 Descrizione

Restituisce un elenco delle proprietà delle entità selezionate. È possibile generare un lungo elenco di dati, quindi premere F2 per passare alla finestra Cronologia dei Comandi. Quando l'elenco diventa troppo lungo, premere il tasto **Esc** per terminarlo.

Per ogni entità vengono elencate le seguenti proprietà:

- Tipo entità
- Layer, Colore, Tipolinea, Spessorelinea: se queste proprietà non sono definite in modo specifico, le informazioni verranno impostate su 'DaLayer'.
- Coordinate del rettangolo che le contiene

17.42.2 Metodo

Questo comando offre due metodi per visualizzare le proprietà di un'entità selezionata.

- Selezione delle entità prima di eseguire il comando LISTA: restituisce le proprietà delle entità selezionate.
- Esecuzione del comando LISTA prima di selezionare le entità: Permette di scegliere tra diverse opzioni prima di selezionare le entità.

17.42.3 Opzioni all'interno del comando

Ordina

Le entità saranno elencate in una sorta di proprietà variabili.

SEquenziale

Le entità verranno elencate nell'ordine in cui sono state selezionate.

Tracciamento

Specifica il numero di righe di testo da visualizzare.



aggiungi al gruppo di selezione (+)

È possibile aggiungere altre entità per elencarne le proprietà.

rimuovi da gruppo di selezione (-)

Consente di selezionare l'entità che si desidera rimuovere dalla selezione.

selezione Precedente

Selezionare l'opzione nella riga di comando per tornare alla selezione precedente.

selezionare dalle PROprietà

Elenca le proprietà delle entità con le stesse proprietà specificate. È possibile selezionare entità con lo stesso valore di proprietà per proprietà quali colore, layer, tipolinea, nome, spessore, tipo, valore, larghezza, gestore, posizione.

metoDi di selezione

Modifica il metodo di selezione, come per la variabile di sistema PICKAUTO.

17.43 SEZIONE3D

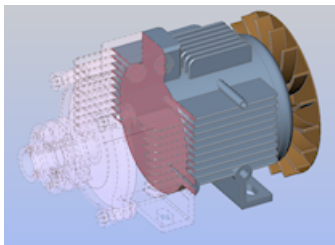
Attiva/disattiva le viste di sezione.



Icona:

17.43.1 Descrizione

Attiva e disattiva la visualizzazione della proprietà Sezione Live dei piani di sezione. Quando questa opzione è attivata, è possibile visualizzare l'interno dei modelli 3D.



Le Sezioni Live differiscono dai normali piani di sezione per il fatto di essere interattive. Questo comando richiede almeno un piano di sezione in un disegno creato con il comando PIANOSEZ.

Nota: Se la sezione era attiva, viene disattivata e viceversa.

Nota: Si consiglia di utilizzare la proprietà Visualizza Ritaglio anziché Sezione Live. Lo stato Visualizza Ritaglio può essere impostato contemporaneamente per più entità sezione.

17.44 LMAN (Express Tools)

Salva, modifica e ripristina gli stati layer.



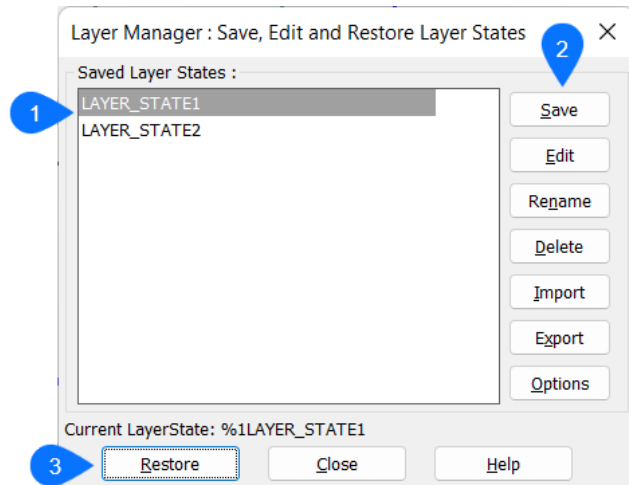
Icona:



17.44.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Gestore Layer: Salva, Edita e Ripristina Stati Layer** la quale consente di salvare, modificare e ripristinare gli stati layer.

Gli stati layer vengono memorizzati nel disegno, ma possono anche essere esportati o letti da un file .plt.



- 1 Stati Layer Salvati
- 2 Opzioni degli Stati Layer
- 3 Ripristina

17.44.2 Stati Layer Salvati

Visualizza un elenco di stati layer salvati.

17.44.3 Opzioni degli Stati Layer

Salva

Apri la finestra di dialogo **Nome Nuovo Stato Layer**, che consente di salvare lo stato corrente del layer.

Edita

Consente di modificare gli stati layer aprendo la finestra di dialogo **Esplora Disegno**. Si apre la finestra di dialogo **Nome Nuovo Stato Layer**, che consente di salvare le modifiche.

Rinomina

Apri la finestra di dialogo **Rinomina Stato Layer**, che consente di rinominare uno stato layer salvato.

Elimina

Cancella lo stato layer selezionato. Si apre la finestra di dialogo **Avviso** per confermare l'azione.

Importa

Apri la finestra di dialogo **Nome del file di importazione**, che consente di scegliere un file .lay da aprire.

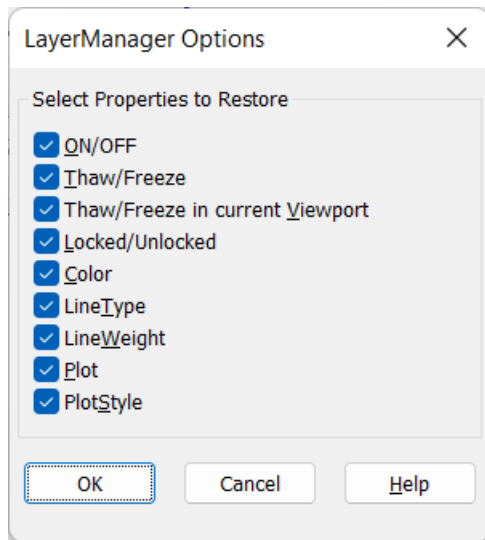
Esporta

Apri la finestra di dialogo **Nome del file di esportazione**, che consente di esportare lo stato layer selezionato in un file formato .lay.



Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni Gestore Layer**, che consente di impostare le opzioni da utilizzare per l'operazione **Ripristina**.



Nota: Tutte le opzioni sono Attive per impostazione predefinita.

17.44.4 Ripristina

Ripristina le impostazioni layer dello stato layer selezionato.

17.45 -LMAN (Express Tools)

Salva, modifica e ripristina gli stati dei layer tramite la barra dei comandi.



17.45.1 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca gli stati layer disponibili.

Importa

Apri la finestra di dialogo **Nome del file di importazione**, che consente di scegliere un file .lay da aprire.

Esporta

Apri la finestra di dialogo **Nome del file di esportazione**, che consente di esportare lo stato layer selezionato in un file formato .lay.

Memorizza

Salva lo stato layer corrente.

Ripristina

Ripristina le impostazioni dei layer dello stato layer menzionato.

Cancella

Elimina lo stato layer menzionato.

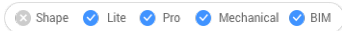


riNomina

Rinomina lo stato layer salvato specificando il nome precedente e il nuovo nome.

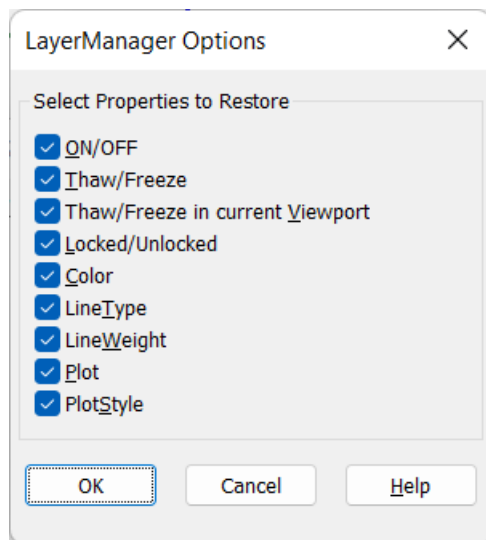
17.46 LMANMODE (Express Tools)

Imposta le opzioni del gestore dei layer.



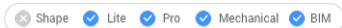
17.46.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Opzioni Gestore Layer** per selezionare le proprietà dei layer da ripristinare.



17.47 -LMANMODE (Express Tools)

Imposta le opzioni del gestore layer tramite la barra dei comandi.

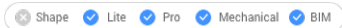


17.47.1 Descrizione

Imposta l'impostazione della modalità LMAN specificando un codice bit.

17.48 CARICA

Apri la finestra di dialogo **Carica File Forma**.

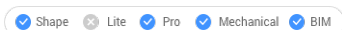


17.48.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Carica File Forma** per selezionare un file SHX da caricare nel disegno corrente.

17.49 LOFT

Passa attraverso una serie di sezioni trasversali per creare solidi o superfici 3D.





Icona:

17.49.1 Metodo

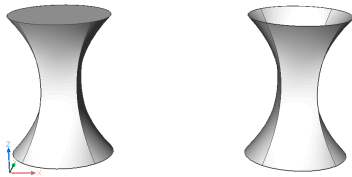
Selezionare sezioni trasversali in ordine di loft. La forma del solido o della superficie 3D risultante è definita dalle sezioni trasversali.

Nota: È necessario specificare almeno due sezioni trasversali

17.49.2 Opzioni all'interno del comando

MODalità

Determina se l'involuppo risultante è un solido o una superficie.



SOLIDo

Crea loft come solidi.

Nota: Solo per la modalità **Solido**, quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON, le funzioni sketch per loft vengono create in un layer BC_SKETCHES dedicato, che non è visibile per default. Le funzioni schizzi per loft (schizzi, curve guida e percorsi) sono visibili e modificabili come riferimenti di blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**. Inoltre, le proprietà delle funzioni di involuppo sono presenti nel pannello **Navigatore Meccanico**.

Nota: La variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE può essere controllata anche premendo il pulsante interruttore **CreateSketchFeature** nella barra multifunzione.

SUPERficie

Crea loft come superfici.

CREA

Crea un'entità loft. Opzione predefinita.

SOTTRAI

Sottrae l'entità di loft dai solidi o dalle superfici che si intersecano con essa.

UNISCI

Unisce l'entità di loft con i solidi o le superfici che la intersecano.

Nota: Le opzioni **Sottrai** e **Unisci** sono disponibili solo per le entità di loft solide create quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON.

Nota: Se l'Assistente Tasti di scelta rapida (HKA) è attivato, viene visualizzato il widget Assistente Tasti di scelta rapida, che indica se il comando è in modalità **Crea**, **Sottrai** o **Unisci**. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** durante la visualizzazione dinamica dell'estrusione per scorrere le varie opzioni.



Guide

Utilizza sia le sezioni trasversali che le curve guida tra le sezioni trasversali selezionate per creare il loft.

Nota: Quando la variabile di sistema DELOBJ è impostata su 2, le entità guida selezionate vengono eliminate.

Nota: Le curve guida non valide vengono ignorate. Se le curve guida non sono più valide dopo la modifica, la geometria viene ripristinata allo stato originale.

Traiettoria

Specifica la curva del percorso.

solo sezioni trasVersali

Utilizza solo entità di sezione trasversale per creare il loft e nessuna guida.

impostaZioni

Imposta le variabili che influiscono sul modo in cui viene costruito il loft.

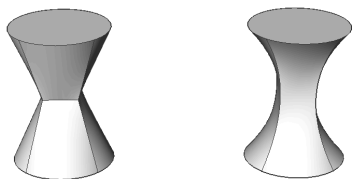
Rigata

Disegna superfici diritte tra le sezioni trasversali, presenta spigoli vivi in corrispondenza di ciascuna sezione trasversale.

Nota: Quando la proprietà **Rigata** è impostata su On, la proprietà **Tipo normale** diventa di sola lettura.

Levigata adattata

Disegna superfici lisce tra le sezioni trasversali.



Normale a

Disegna le superfici normali alle sezioni trasversali scelte. Selezionare una delle opzioni per ottenere uno dei seguenti risultati:

- Inizio
- Entrambi
- Fine
- Tutti

Nota: Le entità LOFT create lungo una guida o un percorso mentre la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON hanno la proprietà **Tipo normale** del pannello **Navigatore Meccanico** in sola lettura.

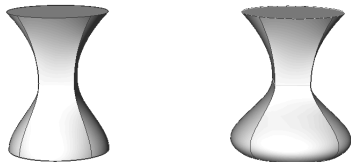




angoli di Sformo

Specifica gli angoli in corrispondenza delle sezioni trasversali iniziale e finale per modificare la forma del loft.

Nota: L'opzione angolo consente di specificare l'angolo di partenza dell'loft da una sezione trasversale. L'opzione ampiezza imposta la distanza relativa della superficie dalla sezione trasversale nella direzione dell'angolo di sformo prima che la superficie inizi a piegarsi verso la sezione successiva.



17.50 LOGFILEOFF

Attiva la registrazione dei file log.



17.50.1 Descrizione

I file log registrano tutte le richieste del programma e tutti gli input da tastiera. Non registra le azioni del mouse o altre attività non legate alla tastiera.

17.51 LOGFILEON

Attiva la registrazione dei file log.



17.51.1 Descrizione

BricsCAD registra tutto il testo dei comandi nel file LOG situato nella cartella specificata dalla variabile di sistema LogFilePath. Il nome predefinito del file è "nome disegno_anno-mese-giorno_ore-minuti-secondi.log", come ad esempio disegno1_2029-08-31_08-32-46.log. L'impostazione della variabile di sistema LOGFILEMODE a 1 ha lo stesso effetto del comando LOGFILEON. È possibile aprire il file di registro risultante con Blocco note o un altro editor di testo.

Nota: I file log registrano tutte le richieste del programma e tutti gli input da tastiera. Non registra le azioni del mouse o altre attività non legate alla tastiera.

17.52 -LOGIN

Esegue l'autenticazione al server Bricsys.



17.52.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **BricsCAD Analytics** per l'autenticazione al server Bricsys.



La finestra di dialogo **BricsCAD Analytics** consente di accedere a BricsCAD con il proprio account Bricsys personale.

- 1 Indirizzo e-mail
- 2 Password
- 3 Ricordami
- 4 Hai dimenticato la password?
- 5 Entra
- 6 Accedi come ospite

17.52.2 Indirizzo e-mail

Specificare l'indirizzo e-mail collegato al tuo account Bricsys.

17.52.3 Password

Specificare la password.

17.52.4 Ricordami

Selezionare questa casella per accedere automaticamente ad ogni sessione di BricsCAD.

17.52.5 Hai dimenticato la password?

Sarai reindirizzato a un browser Internet per configurare una nuova password.

17.52.6 Entra

Effettua il login con il proprio account personale Bricsys.

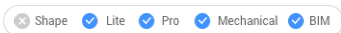
17.52.7 Accedi come ospite

Consente di accedere come ospite.



17.53 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM

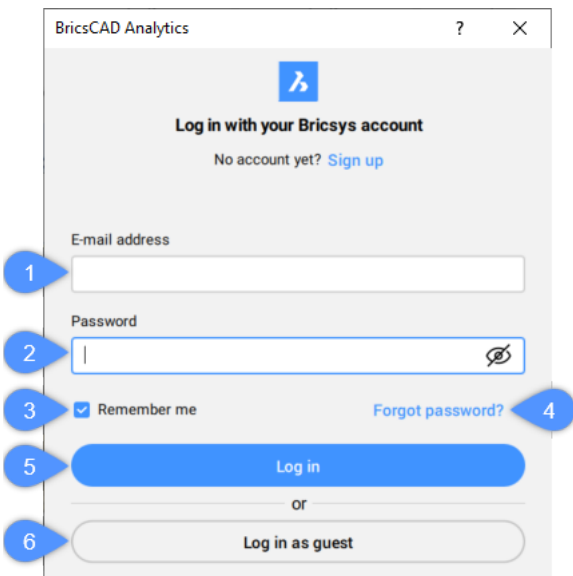
Aprire la finestra di dialogo **BricsCAD Analytics**.



17.53.1 Descrizione

Nota: Se si è già effettuato l'accesso, viene visualizzato un messaggio di avviso di accesso. Premere OK per continuare.

La finestra di dialogo **BricsCAD Analytics** consente di accedere a BricsCAD con il proprio account Bricsys personale.



- 1 Indirizzo e-mail
- 2 Password
- 3 Ricordami
- 4 Hai dimenticato la password?
- 5 Entra
- 6 Accedi come ospite

17.53.2 Indirizzo e-mail

Specificare l'indirizzo e-mail collegato al tuo account Bricsys.

17.53.3 Password

Specificare la password.

17.53.4 Ricordami

Selezionare questa casella per accedere automaticamente ad ogni sessione di BricsCAD.



17.53.5 Hai dimenticato la password?

Sarai reindirizzato a un browser Internet per configurare una nuova password.

17.53.6 Entra

Effettua il login con il proprio account personale Bricsys.

17.53.7 Accedi come ospite

Consente di accedere come ospite.

17.54 -LOGOUT

Esce dall'account Bricsys.

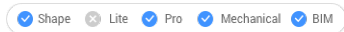


17.54.1 Descrizione

Disconnette l'utente dall'account Bricsys, utilizzato per accedere ai servizi online.

17.55 LOOKFROM

Attiva/disattiva il widget LookFrom.



Alias: NAVCUBO

17.55.1 Descrizione

Consente di modificare la visualizzazione del widget LookFrom tra l'attivazione e la disattivazione e di accedere alle impostazioni per la visualizzazione del widget.

17.55.2 Metodi

Esistono due metodi per controllare il widget:

- ON/Off - attiva o disattiva la visualizzazione del widget.
- Impostazioni: consente di regolare l'aspetto del widget accedendo alla sezione LookFrom della finestra di dialogo **Impostazioni**.

17.56 LSP (Express Tools)

Mostra un elenco di tutti i comandi, le funzioni e le variabili LISP BricsCAD.



17.56.1 Opzioni all'interno del comando

Comandi

Elenca tutti i comandi LISP BricsCAD.

Funzioni

Elenca tutte le funzioni LISP BricsCAD.



Variabili

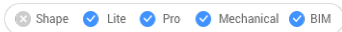
Elenca tutte le variabili LISP BricsCAD.

Carica

Apri la finestra di dialogo **Carica File Applicazione** per caricare e scaricare i file dell'applicazione.

17.57 LSPSURF (Express Tools)

Modifica ed esegue il debug delle applicazioni LISP.

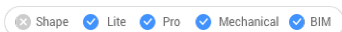


17.57.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment** per modificare ed eseguire il debug delle applicazioni LISP.

17.58 SPESLIN

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Spessorilinea** espansa.



17.58.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Spessorilinea** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.



18. M

18.1 MAIL

Apri il client di posta elettronica predefinito.

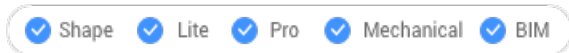


18.1.1 Descrizione

Apri il client di posta elettronica predefinito per avviare automaticamente una nuova e-mail con il disegno corrente allegato. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

18.2 GESTISCI FUNZIONI SPERIMENTALI

Consente di abilitare/disabilitare la modalità **Sperimentale**.

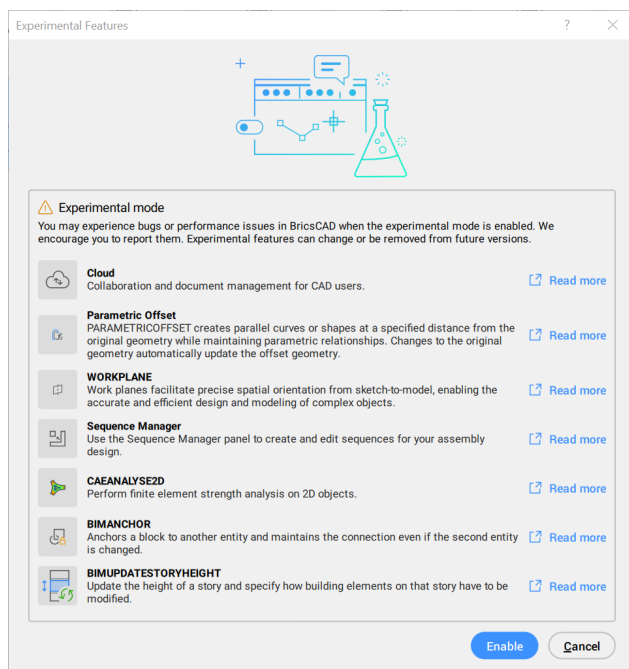


18.2.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Funzioni Sperimentali** per attivare/disattivare la **Modalità sperimentale**.

Nota:

- La **Modalità Sperimentale** è disabilitata per impostazione predefinita. L'abilitazione della modalità consente di accedere alle funzionalità iniziali e di aiutare il team BricsCAD a definire la direzione di queste funzionalità.
- L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.





Nota: Premendo il pulsante **Leggi di più** si apre la relativa pagina dell'assistenza.

Importante: È possibile riscontrare bug o problemi di prestazioni in BricsCAD quando la **Modalità Sperimentale** è abilitata. Si invita a segnalarli. Le funzionalità sperimentali potrebbero essere modificate o rimosse dalle versioni future.

Le funzionalità sperimentali disponibili al momento sono:

Cloud

Collaborazione e gestione documentale per utenti CAD.

Offset Parametrico

OFFSETPARAMETRICO crea curve o forme parallele a una distanza specificata dalla geometria originale, mantenendo le relazioni parametriche. Le modifiche apportate alla geometria originale aggiornano automaticamente la geometria di offset.

PIANO DI LAVORO

I piani di lavoro facilitano un orientamento spaziale preciso dallo schizzo-al-modello, consentendo una progettazione precisa e una modellazione accurata ed efficiente di oggetti complessi.

Gestore Sequenza

Utilizzare il pannello **Gestore Sequenza** per creare e modificare sequenze per la progettazione dell'assieme.

CAEANALIZZA2D

Eseguire l'analisi delle resistenze agli elementi finiti su oggetti 2D.

BIMANCORA

Ancora un blocco a un'altra entità mantenendo la connessione anche se la seconda entità viene modificata.

BIMAGGIORNAINTERPIANO

Aggiorna l'altezza di un piano e specifica come devono essere modificati gli elementi di costruzione del piano.

18.3 MANIPOLATORE

Avvia il widget manipolatore per ruotare, spostare, copiare, specchiare e/o scalare entità 2D e modelli 3D.



Icona:

18.3.1 Metodi

Esistono diversi metodi per accedere al manipolatore.

- Comando Manipolatore.
- Selezionare le entità e premere invio.
- Quad.
- Premere a lungo su un oggetto.
- Assicurarsi che la variabile di sistema MANIPULATOR sia impostata correttamente.

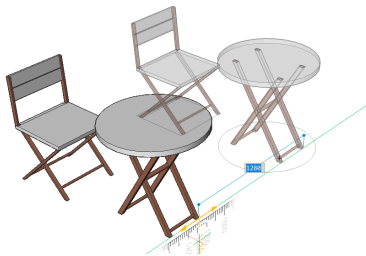


18.3.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare un asse

Sposta la selezione delle entità lungo l'asse selezionato.

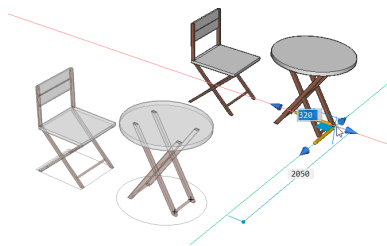
Selezionare un asse e immettere il valore dello spostamento oppure definire la nuova posizione specificando un punto.



Selezionare un piano

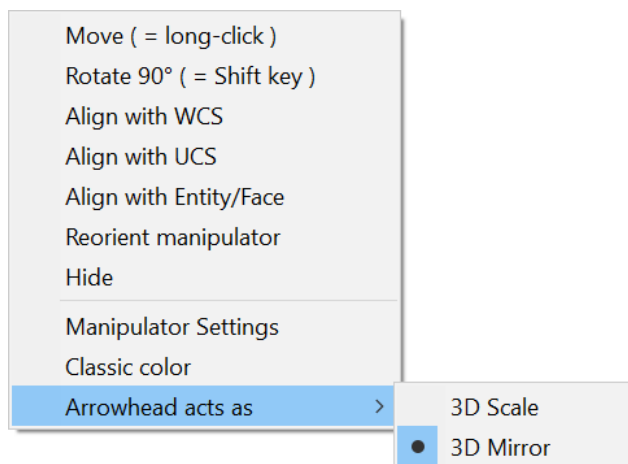
Sposta la selezione delle entità nel piano selezionato.

Selezionare un piano e immettere il valore dello spostamento oppure definire la nuova posizione specificando un punto.

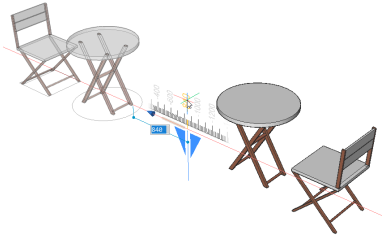


Selezionare una punta della freccia

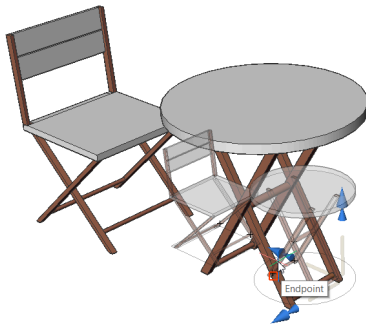
Specchia o ridimensiona la selezione. Cliccando con il pulsante destro del mouse quando si passa il mouse sul widget manipolatore, viene visualizzato un menu contestuale con altre opzioni. Qui, la funzione di una punta della freccia può essere modificata tra lo specchia 3D e lo scala 3D.



Selezionare una delle punte della freccia e specificare l'asse dello specchio o la scala.
Specchio 3D

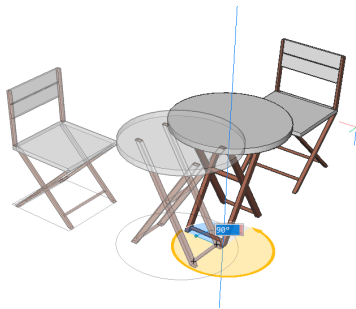


Scala 3D



Selezionare un arco di rotazione

Ruota la selezione attorno a uno degli assi del manipolatore. Immettere il valore dell'angolo di rotazione o specificarlo cliccando su un punto nel disegno.



Selezionare la maniglia di ancoraggio

- Se MANIPULATORHANDLE = 0: sposta il manipolatore. Specificare un punto da riposizionare.
- Se MANIPULATORHANDLE = 1: sposta le entità selezionate senza restrizioni.
- Cliccare a lungo sulla maniglia del manipolatore e sposterla in una nuova posizione.

Nota: Per copiare l'entità originale in modo da creare una nuova entità, tenere premuto il tasto **CTRL** prima di avviare l'asse o assicurarsi che l'opzione di copia sia abilitata.

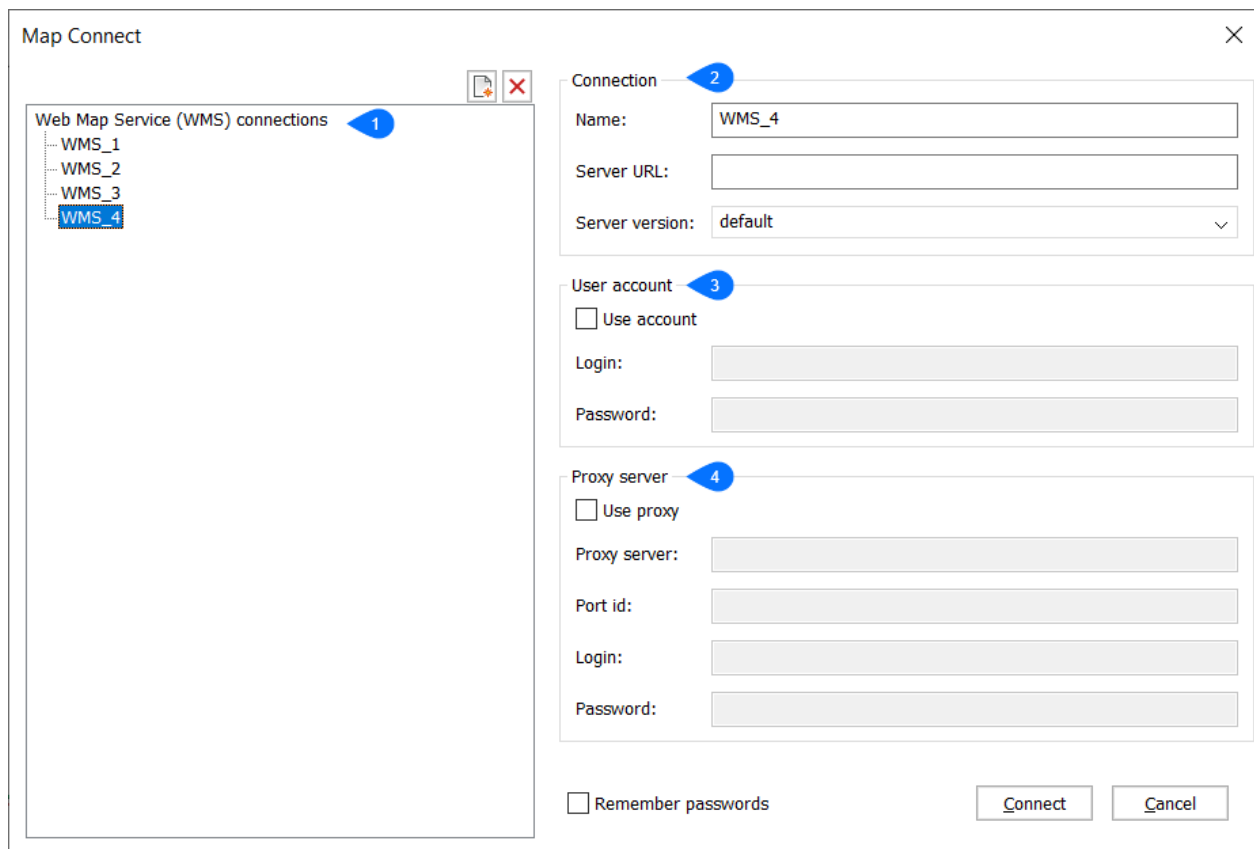
18.4 CONNETTIMAPPA

Consente di stabilire una connessione con un Web Map Service.



18.4.1 Descrizione

Visualizza la finestra di dialogo **Connessione Mappa**, per impostare una connessione con un servizio di mappe sul Web.



- 1 Connessioni WMS
- 2 Connessione
- 3 Account utente
- 4 Server proxy

18.4.2 Connessioni WMS

Visualizza un elenco delle diverse possibili connessioni al Web Map Service.

18.4.3 Connessione

Consente di creare una connessione Web Map Service (WMS).

Nome

Specifica il nome per la nuova connessione.

URL del server

Specifica l'URL del server a cui si desidera connettersi.

Versione server

Specifica la versione del server oppure selezionarne una dall'elenco a discesa.



18.4.4 Account utente

Permette di accedere al tuo account.

Utilizza account

Attiva/disattiva l'accesso mediante password per effettuare la connessione.

Connetti

Specifica le informazioni di accesso.

Password

Specifica la password del tuo account.

18.4.5 Server proxy

Consente di immettere le informazioni relative a un server proxy.

Utilizza proxy

Attiva/disattiva l'uso del proxy per connettersi al server Web Map Server.

Server proxy

Specifica l'URL del server proxy.

Port id

Specifica l'indirizzo del server proxy.

Connetti

Specifica il login del server proxy.

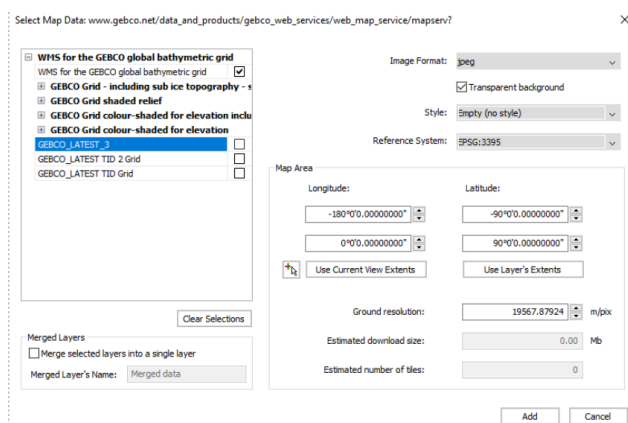
Password

Specifica la password del server proxy.

Ricorda passwords

Selezionare questa casella per accedere automaticamente ad ogni sessione di BricsCAD. Quando è impostato su Off, il programma non ricorda le password per una maggiore sicurezza.

Dopo la connessione a un Web Map Server, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Eeguire le seguenti operazioni:

- 1 Selezionare uno o più layer di dati.
- 2 Specificare la risoluzione del terra desiderata e le dimensioni massime preferite di un riquadro.
- 3 Una stima della dimensione del download viene visualizzata nel campo Dimensione stimata del



download.

4 Premere il pulsante **Aggiungi**.

Il programma archivia i riquadri scaricati della mappa come normali file di immagine nella cartella in cui è stato salvato il disegno.

La definizione dei sistemi di riferimento di coordinate (CRS) supportati viene memorizzata nel nuovo file geodatabase.xml situato nella cartella indicata dalla variabile ROAMABLEROOTPREFIX, ad esempio `C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support`

Il file geodatabase.xml elenca le città e le loro coordinate geografiche WGS84 utilizzate dalla funzione **Scegli Località** della finestra di dialogo **Posizione Geografica**.

18.5 MAPTRIM

Taglia le entità in base a un contorno selezionato.



Icona:

18.5.1 Descrizione

Offre un modo semplice e veloce per accorciare le entità di disegno, sia all'interno che all'esterno di un contorno specificato.

Nota: Il comando consente di cancellare o ignorare le entità che non possono essere tagliate, come blocchi e testi.

18.5.2 Metodo

Esistono due metodi per definire un contorno:

- Selezionare un'entità come contorno di ritaglio.
- Definire un poligono.

Entità accettate come contorno di ritaglio:

- Polilinee chiuse
- Cerchi
- Spline chiuse
- Ellissi

Nota: Entità che non possono essere ritagliate:

- Direttrici
- Blocchi
- Testi
- Testi Multilinea
- Facce 3D
- Solidi
- Entità Coprente
- Immagini raster



- Superfici
- Regioni
- Quote
- Tratteggi
- Solidi 3D
- Mesh polifaccia
- Mesh poligonali

18.5.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare un contorno di ritaglio

Consente di selezionare un'entità esistente nel disegno come poligono di contorno.

Definisci

Consente di definire i punti come contorno poligonale.

Annulla

Annulla l'ultimo punto finale della linea.

Selezionare le entità da tagliare

Consente di selezionare le entità da tagliare nel disegno.

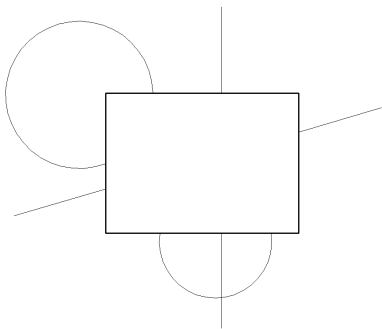
Auto

Seleziona automaticamente tutte le entità del disegno da tagliare.

Nota: **Auto** è l'opzione predefinita per la selezione delle entità.

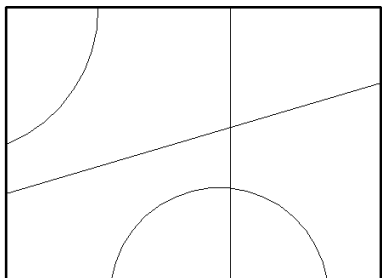
Interno

Taglia le entità all'interno del contorno definito.



Esterno

Taglia le entità all'esterno del contorno definito.





Nota: **Esterno** è l'opzione predefinita per tagliare le entità.

Ignora

Ignora le entità che non possono essere tagliate.

cancElla

Elimina le entità che non possono essere tagliate.

Riferimento

Se è stata scelta l'opzione **Interno**, l'entità che non può essere tagliata viene eliminata solo se il relativo punto di inserimento si trova all'interno del contorno specificato.

Se è stata scelta l'opzione **Esterno**, l'entità che non può essere tagliata viene eliminata solo se il relativo punto di inserimento si trova all'esterno del contorno specificato.

18.6 PROPMASS

Riporta le proprietà matematiche di Solidi 3D e delle Regioni 2D.

✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.6.1 Descrizione

Riporta l'area, il perimetro e altre proprietà matematiche dei modelli solidi 3D e delle entità regione 2D.

Nota: Tutte le altre entità vengono ignorate dal programma.

Nota: È possibile interrompere il calcolo premendo ESC.

18.6.2 Opzioni all'interno del comando

Scrivi analisi su un file?

Decide se salvare o meno il report in un file *.mpr.

Nota: Se Sì, viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea File Proprietà Area e Massa**. Il file *.mpr può essere aperto in qualsiasi editor di testo. MPR è l'abbreviazione di Mass Properties Report.

18.7 CHIUDIBROWSERMAT

Chiude il pannello **Materiali di Rendering**.

✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.7.1 Descrizione

Chiude il pannello **Layer** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Materiali di Rendering** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Materiali di Rendering** viene rimossa dalla pila.

18.8 APRIBROWSERMAT

Apri il pannello **Materiali Rendering**.

✕ Shape Lite Pro Mechanical BIM

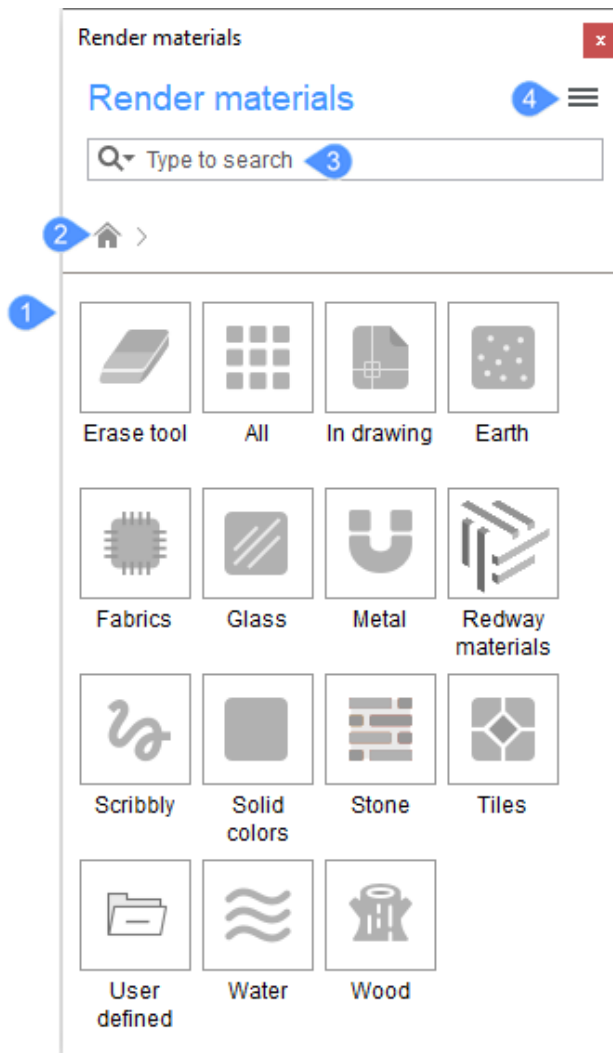
Alias: MAT

18.8.1 Descrizione

Apri il pannello **Materiali di Rendering** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Materiali di Rendering** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Materiali di Rendering** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Materiali di Rendering** offre l'accesso ai materiali utilizzati per il rendering.

Le definizioni dei materiali vengono salvate nel disegno. Ogni disegno contiene il materiale **Global**. Non è possibile eliminare o rinominare il materiale **Global**. Tuttavia è possibile modificarne le proprietà.



- 1 Libreria dei materiali
- 2 Inizio
- 3 Cerca
- 4 Menu



18.8.2 Libreria dei materiali

La libreria dei materiali è organizzata per categorie. È possibile selezionare un materiale da una categoria e quindi applicarlo a un'entità utilizzando il pennello che appare sullo schermo. È possibile scorrere i materiali utilizzando la rotellina del mouse o la barra di scorrimento.

Nota: Cliccare il pulsante destro del mouse su un materiale per aggiungerlo alla libreria, per rimuoverlo dal disegno o aggiungerlo al disegno.

18.8.3 Inizio

Riporta la libreria dei materiali alla schermata iniziale.

18.8.4 Cerca

Cerca nella libreria le parole inserite nella casella di ricerca.

18.9 CORRISPPROSPETTIVA

Corrisponde la vista dello spazio modello corrente con un'immagine di sfondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.9.1 Descrizione

Fa corrispondere il punto di vista dello spazio modello con la vista prospettica apparente fornita da un'immagine di sfondo, dopo aver selezionato tre o più coppie di punti corrispondenti.

Prima di avviare questo comando, posizionare un'immagine nel disegno con il comando SFONDO, quindi impostare il punto di vista in modalità prospettica con la variabile PERSPECTIVE.



18.10 CORRISPROP

Copia le proprietà e gli stili selezionati da un'entità e li applica a una o più entità.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

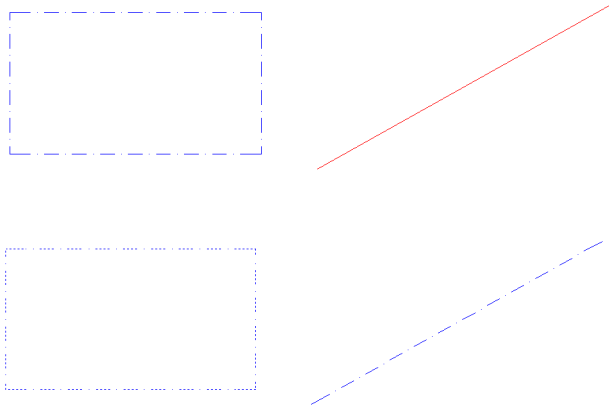
Icona:



Alias: CRP

18.10.1 Metodo

Selezionare l'entità di cui verranno copiate le proprietà e le entità a cui applicare le proprietà.



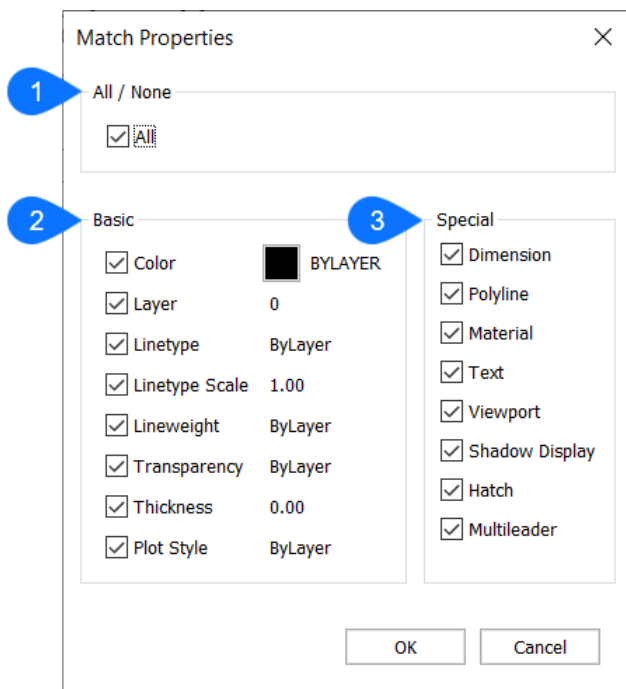
18.10.2 Opzioni all'interno del comando

impostazioni

Specifica le impostazioni da copiare. Nella finestra di dialogo **Corrispondenza Proprietà** sono elencate le proprietà applicabili insieme al relativo valore corrente.

Controllare tutte le proprietà che possono essere applicate ad altre entità in modo che non tutte le proprietà vengano abbinate automaticamente.

La finestra di dialogo **Corrispondenza Proprietà** consente di selezionare le proprietà che si desidera copiare da un'entità a una o più altre entità.



- 1 Tutte/Nessuna
- 2 Base
- 3 Speciali

18.10.3 Tutte/Nessuna

Selezionandola, tutte le proprietà vengono selezionate automaticamente. Deselezionandola, tutte le proprietà vengono deselezionate.

18.10.4 Base

Seleziona le proprietà dell'entità sorgente da copiare. Sul lato destro, vengono visualizzate le proprietà dell'entità sorgente.

Colore

Se selezionata, il colore dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. Il colore dell'entità sorgente è visualizzato a destra.

Layer

Se selezionata, il layer dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. Il layer dell'entità sorgente è visualizzato sulla destra.

Tipolinea

Se selezionata, il tipolinea dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. Il tipolinea dell'entità sorgente è visualizzato a destra.

Scala Tipolinea.

Se selezionata, la scala tipolinea dell'entità sorgente verrà copiata nelle entità selezionate. La scala del tipolinea dell'entità sorgente è visualizzata sulla destra.



Spessorelinea

Se selezionata, lo spessorelinea dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. Lo spessorelinea dell'entità sorgente è visualizzato sulla destra.

Trasparenza

Se selezionata, la trasparenza dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. La trasparenza dell'entità sorgente è visualizzata a destra.

Altezza

Se selezionata, l'altezza dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. L'altezza dell'entità sorgente è visualizzata a destra.

Stile di Stampa

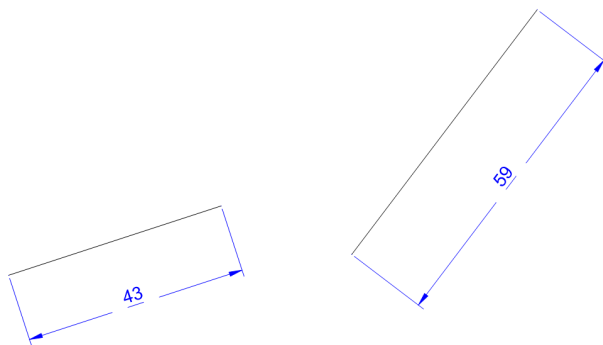
Se selezionata, lo stile di stampa dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. Lo stile di stampa dell'entità sorgente è visualizzato a destra.

18.10.5 Speciali

Selezionare altre proprietà di base da copiare.

Quotatura

Se selezionata, vengono copiati lo stile della quota e le proprietà annotative delle quote, delle direttrici e delle tolleranze.



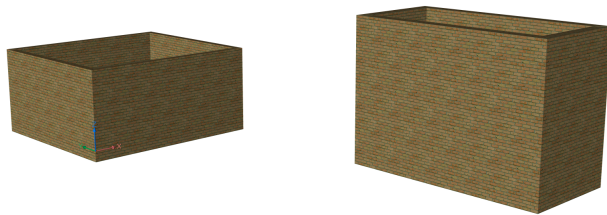
Polilinea

Se selezionata, vengono copiate le impostazioni di larghezza e generazione tipolinea. Altre impostazioni vengono ignorate, come la rastremazione e la spline.



Materiale

Quando è selezionata, le proprietà del materiale vengono copiate. Aggiunge o rimuove materiali, a seconda che le entità sorgente abbiano o meno una definizione di materiale.



Testo

Se selezionata, lo stile del testo e la proprietà annotativa del testo e del multitestò viene copiata. Altre proprietà, come il colore, non vengono copiate.

123

ABC

Schermo

Se selezionata, le proprietà specifiche della finestra di layout vengono copiate, ad esempio attivata o disattivata, lo stato dello snap e della griglia ed il fattore di scala. Altre proprietà, come il ritaglio o lo stato dei layer congelati, non vengono copiate.

Visualizzazione Ombra

Se selezionata, le ombre dell'entità sorgente vengono copiate.

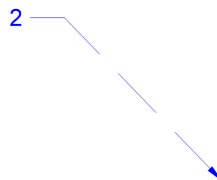
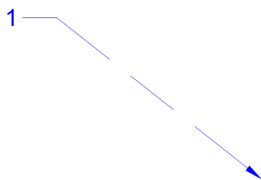
Tratteggio

Se selezionata, tutte le proprietà del tratteggio e la scala annotativa vengono copiate.



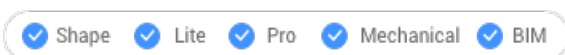
Multidirettrice

Quando è selezionata, lo stile multidirettrice e la scala annotativa vengono copiati.



18.11 ASSEGNAMATER

Assegna il materiale corrente alle entità.





18.11.1 Descrizione

Applica una definizione di materiale alle entità riempite. Questi materiali rendono più realistici i risultati degli stili di visualizzazione e dei rendering. Non definiscono le proprietà fisiche, come la massa. Tra gli stili di visualizzazione, i materiali vengono visualizzati dagli stili Modellazione, Realistico e Raggi X.

18.11.2 Metodo

Prima di poter assegnare un materiale, è necessario sceglierne uno. Esistono tre metodi per prelevare, assegnare e rimuovere materiali da e verso le entità.

Selezionare Materiali

Seguire uno dei seguenti metodi per specificare il materiale da applicare:

- Specificare un materiale con il comando CMATERIAL:
- (Opzione nascosta.) Dopo aver avviato il comando ASSEGNAMATER, tenere premuto il tasto ALT:
Utilizza il widget contagocce per selezionare un'entità a cui è già stato assegnato un materiale.



Assegnazione dei materiali

Utilizzare il glifo del pennello per applicare il materiale a una o più entità valide.



Entità valide sono solidi 3D e superfici 3D, nonché entità 2D "riempite solide", ad esempio regioni e tracce. I materiali non possono essere assegnati a entità non riempite, come i cerchi, né a entità aperte, come gli archi, né ad aree che sembrano essere riempite, come quelle riempite con tratteggi o sfumature.

Per applicare il materiale a una sola faccia anziché all'intera entità, tenere premuto il tasto CTRL.

Scegliere più entità oppure annullare l'ultima assegnazione di materiale o terminate il comando.

Rimozione di materiali

Per rimuovere i materiali, applicare il materiale **DALAYER** alle entità o ai layer.

18.12 MAPPAMATER

Regola la posizione delle immagini delle texture.



Icona:

Alias: SETUV

18.12.1 Descrizione

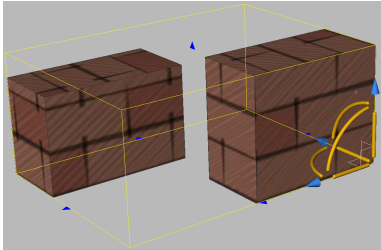
Regola il posizionamento delle immagini delle texture su solidi 3D, facce 3D, polilinee larghe e mesh poligonali per creare un aspetto più realistico, ad esempio abbinando un motivo di mattoni al muro di una casa.



18.12.2 Metodo

Le entità selezionate sono incluse in un rettangolo di selezione giallo. Vengono visualizzati i grip blu e il widget manipolatore:

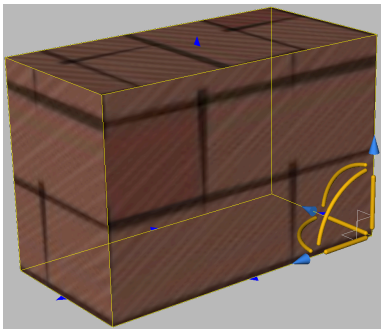
- Trascinare i grip blu per modificare la scala del materiale orizzontalmente e verticalmente.
- Cliccare su diverse parti del manipolatore per spostare, scalare e ruotare il materiale.



18.12.3 Opzioni all'interno del comando

ParallelePipedo

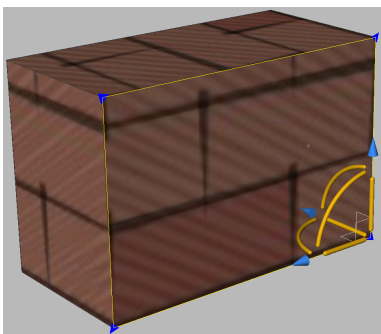
Avvolge la texture attorno alle sei facce della scatola di selezione.



Plano

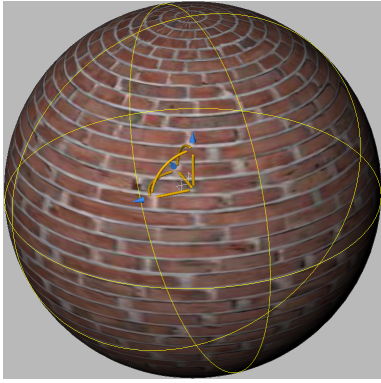
Allinea la texture a una singola faccia.

Nota: Per selezionare una faccia di un solido 3D, selezionare l'opzione Seleziona Facce della variabile SELECTIONMODES.



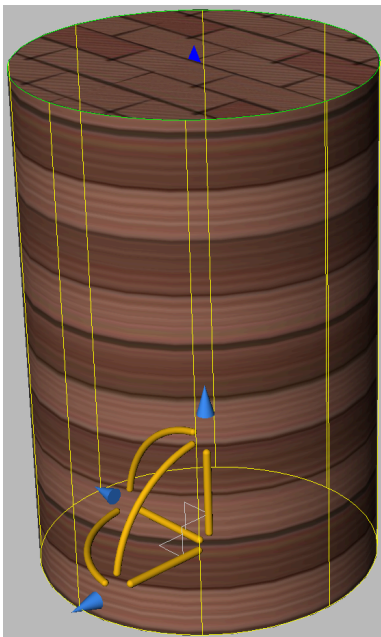
Sferico

Allinea la texture alla forma sferica. Gli spigoli superiore e inferiore dell'immagine vengono compressi a un punto nei poli nord e sud della sfera.



Cilindrico

Allinea la texture a una forma cilindrica. I bordi verticali dell'immagine vengono avvolti insieme. L'altezza dell'immagine viene scalata lungo l'asse della forma cilindrica.



Cambia modalità di mappaggio

Passa a una modalità di mappaggio diversa.

COpia mappaggio in

Applica il mappaggio dall'entità o dalla faccia di origine alle entità selezionate, duplicando così il mappaggio, incluse eventuali regolazioni, ad altre entità. Tutte le entità condividono la stessa origine del mappaggio, gli stessi assi e la stessa scala. Di conseguenza, l'immagine della trama viene estesa senza soluzione di continuità da un'entità all'altra.

Ripristina mappaggio

Ripristina il mappaggio predefinito.

18.13 MATERIALI

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Materiali** selezionata.





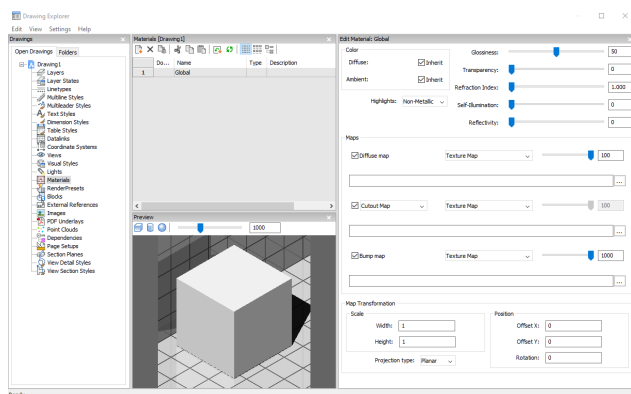
Icona:

Alias: FINISH

18.13.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Materiali** selezionata per visualizzare e modificare i materiali nel disegno corrente.

Nota: I materiali forniti da **RedWay** non possono essere modificati inizialmente e quindi le loro impostazioni sono disattivate, a eccezione di **Trasformazione Mappa**. Per modificare questi materiali, cliccare con il pulsante destro del mouse su un materiale **Redway**, quindi scegliere **Convertire in materiale regolare** dal menu di scelta rapida.



18.13.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno

Opzioni di anteprima

Cubo

Visualizza un'anteprima del materiale selezionato applicato a un cubo.

Cilindro

Visualizza un'anteprima del materiale selezionato applicato a un cilindro.

Sfera

Visualizza un'anteprima del materiale selezionato applicato a una sfera.

Intensità Luce

Imposta l'intensità della luce nella finestra Anteprima.

Colore

Diffuso

Imposta il colore diffuso. È possibile cliccare sul riquadro colorato per scegliere un colore nella finestra di dialogo **Colore**. Quando **Eredita** è selezionata, viene applicato il colore dell'entità.

Ambiente

Imposta il colore ambiente. È possibile cliccare sul riquadro colorato per scegliere un colore nella finestra di dialogo **Colore**. Quando **Eredita** è selezionata, viene applicato il colore dell'entità.

Evidenziazione

Imposta la proprietà di evidenziazione del materiale. È possibile scegliere tra **Non-Metallico** o **Metallico**.



Lucentezza

Definisce la lucentezza della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 0 – 100.

Trasparenza

Definisce la trasparenza della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 0 – 100.

Indice di rifrazione

Definisce l'indice di rifrazione della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 1.00 – 3.00.

Autoilluminazione

Definisce l'autoilluminazione della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 0 – 100.

Riflettività


Definisce la riflettività della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 0 – 100.

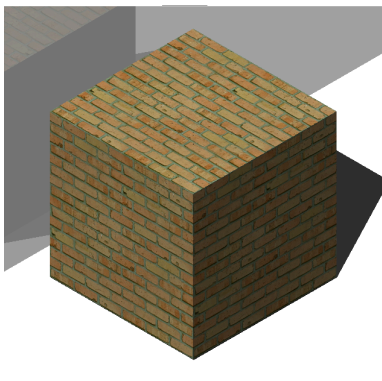
Mappe

Mappa Texture aggiunge dettagli a una superficie, non inclusi nel modello 3D stesso.

Nota: La preferenza utente **TextureMapPath** definisce il percorso di ricerca per le immagini della mappa texture. Nella cartella di programma BricsCAD esistono tre sottocartelle sotto Texture, ognuna contenente diversi file texture con lo stesso nome. Le immagini nella cartella 1 hanno una dimensione di 256 x 256 pixel, la cartella 2 contiene immagini di 512 x 512 pixel, le immagini nella cartella 3 hanno una dimensione di 1024 x 1024 pixel. Se l'impostazione **Mappa Texture** di un materiale utilizza solo il nome dell'immagine (non il percorso), è possibile controllare la qualità di un'immagine renderizzata impostando la preferenza utente **TextureMapPath** sulla cartella 1, 2 o 3.

Mappa Diffusa

Le mappe diffuse applicano una texture alla superficie di un materiale, ad esempio venature del legno, mattoni o piastrelle. È possibile selezionare un file bitmap di texture con il pulsante Sfoglia (). La mappa texture selezionata può essere applicata come **Mappa di Trasparenza** o come **Ritaglio Mappa**.



Fattore Blend

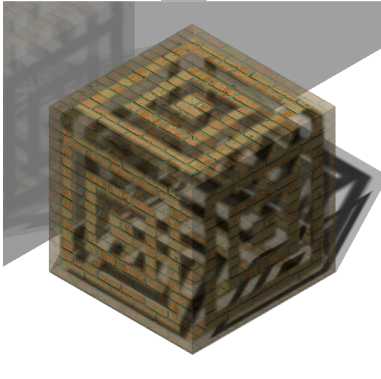
Imposta l'intensità della mappa texture. In questo modo è possibile fondere la mappa texture con le impostazioni **Colore**. È possibile impostare il **Fattore Blend** in un intervallo compreso tra 0 e 100.



Mappa di Trasparenza

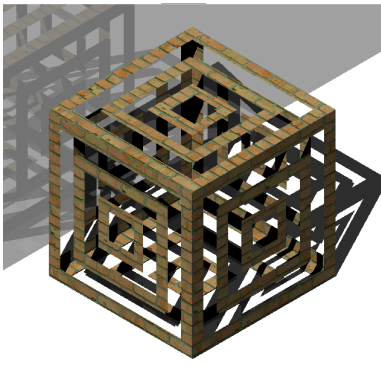
Se è selezionata **Mappa di Trasparenza**, l'immagine della mappa di texture selezionata definisce una mappa di trasparenza. Si consiglia di utilizzare un'immagine in scala di grigi. I pixel bianchi saranno invisibili, i pixel neri saranno opachi e i pixel grigi saranno trasparenti.

Nota: Se si seleziona un'immagine colorata, questa verrà convertita in un'immagine in scala di grigi sullo sfondo. Il canale alfa dell'immagine viene ignorato.



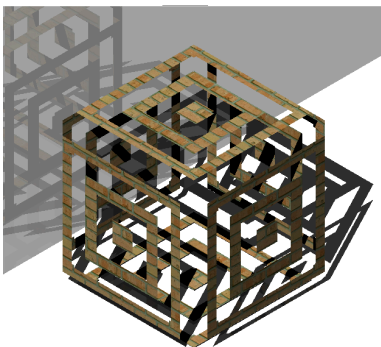
Ritaglio Mappa

Se è selezionata **Ritaglio Mappa**, la mappa di trasparenza selezionata definisce i ritagli. I pixel bianchi sono visibili e i pixel neri sono invisibili. Si consiglia di utilizzare un'immagine bitonale in bianco e nero, senza grigi.



Ritaglio Mappa Invertito

Inverte l'effetto **Ritaglio Mappa**. I pixel neri sono visibili e i pixel bianchi sono invisibili.





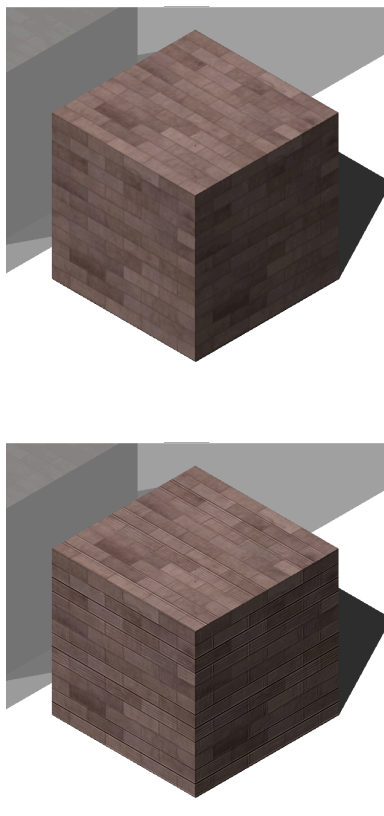
Nota: Se si seleziona un'immagine colorata o in scala di grigi, questa verrà convertita in un'immagine in bianco e nero sullo sfondo. Il canale alfa dell'immagine viene ignorato.

Fattore Blend

I valori di trasparenza nella texture si avvicineranno all'impostazione scalare Trasparenza man mano che il **Fattore Blend** si avvicina a 0. Ciò significa che se il **Fattore Blend** è 100, il valore di trasparenza sarà controllato completamente dall'immagine della mappa texture. Se il **Fattore Blend** è 0, la texture di trasparenza verrà completamente ignorata e verrà utilizzato il valore scalare di Trasparenza.

Mappa Rilievo

Simula protuberanze e rughe sulla superficie di un oggetto. Il risultato è una superficie irregolare anche se la superficie dell'oggetto sottostante non viene modificata.



A sinistra: solo Mappa Diffusa, a destra: Mappa Rilievo applicata

Fattore Blend

Definisce la quantità di rilievo applicata al materiale.

Trasformazione Mappa

Scala

L'immagine della mappa texture viene applicata a una dimensione di 1 unità di disegno moltiplicata per i fattori **Larghezza** e **Altezza**. Ad esempio, se i fattori **Larghezza** e **Altezza** o entrambi sono impostati su 10, la dimensione dell'immagine della trama è di 10 x 10 unità di disegno.

Posizione

Offset

Le mappe texture vengono affiancate a partire dall'origine del WCS.



Per regolare l'affiancamento, è possibile definire valori di **Offset X** e **Offset Y**. Gli offset sono espressi in unità di disegno.

Rotazione

Imposta la rotazione delle mappe texture.

Tipo Proiezione

Definisce il modo in cui il materiale viene proiettato sull'oggetto.

18.13.3 Opzioni menu contestuale

Nuovo

Crea un nuovo materiale.

Elimina

Elimina le definizioni di materiali dal disegno. Le seguenti definizioni di materiali non possono essere eliminate:

- **Global**
- **Materiali in uso**

Rinomina

Rinomina il materiale.

Nota: Il seguente materiale non può essere rinominato: **Global**.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni dei materiali.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Convertire in materiale regolare

Converte i materiali in materiale normale e ne consente la modifica.

Aggiungi materiali alla libreria

Aggiunge materiali alla libreria dei materiali in modo da poterli utilizzare anche in altri file.

18.14 LIBMAT

Apri il pannello **Materiali di Rendering**.



18.14.1 Descrizione

Apri il pannello **Materiali di Rendering** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Materiali di Rendering** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Materiali di Rendering** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

18.15 MISURA

Posiziona punti o blocchi lungo le entità alla distanza equidistante specificata.

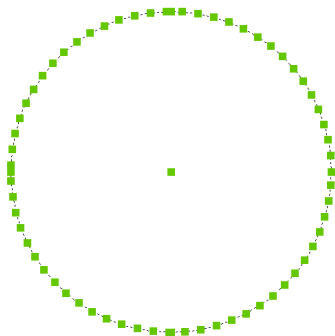




Icona: 

18.15.1 Metodo

Specificare l'entità che si desidera misurare e immettere un valore per la distanza del blocco o inserire un blocco. Sull'entità i punti vengono posizionati a una distanza equidistante specificata.



Nota: I punti sono in genere invisibili, quindi usare la variabile PDMODE per ingrandirli.

18.15.2 Opzioni all'interno del comando

inserisci Blocchi

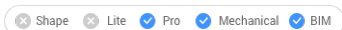
Inserisce un blocco anziché un punto.

Allineare i blocchi all'entità?

Ruota i blocchi in modo che corrispondano all'allineamento dell'entità.

18.16 CHIUDINAVIGATOREMECCANICO

Chiude il pannello **Navigatore Meccanico**.

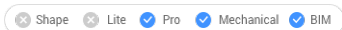


18.16.1 Descrizione

Chiude il pannello **Navigatore Meccanico** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Navigatore Meccanico** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Navigatore Meccanico** viene rimossa dalla pila.

18.17 APRINAVIGATOREMECCANICO

Apre il pannello **Navigatore Meccanico**.



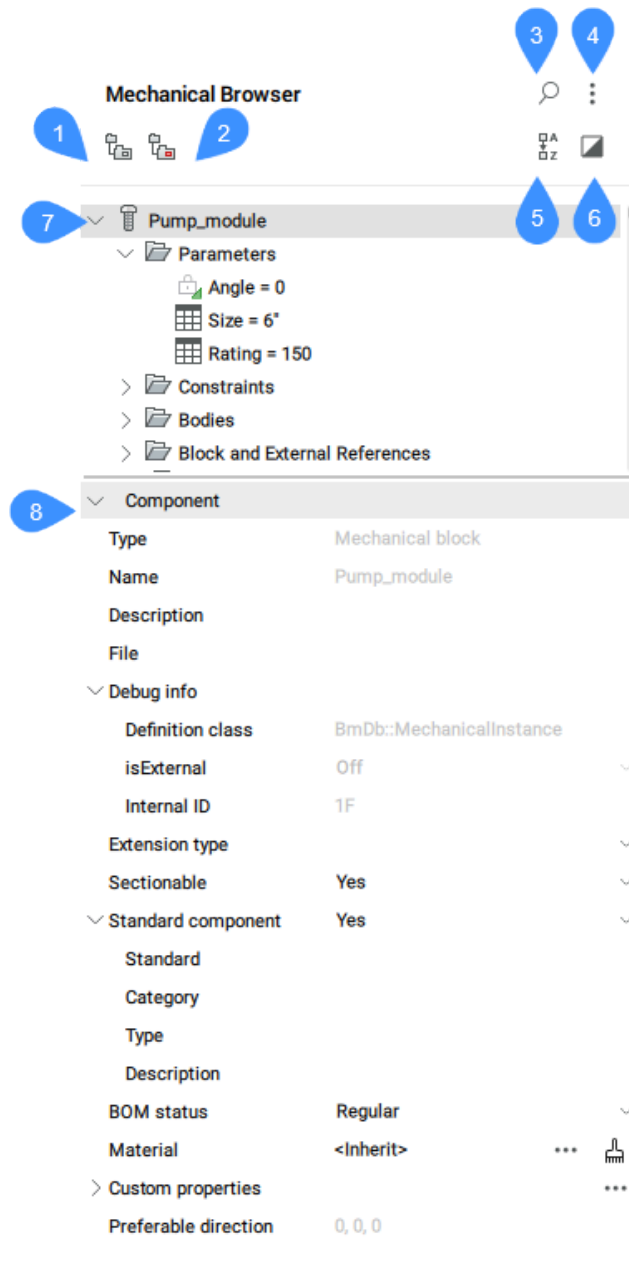
Icona: 

18.17.1 Descrizione

Apre il pannello **Navigatore Meccanico** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Navigatore Meccanico** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse

chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Navigatore Meccanico** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello del **Navigatore Meccanico** offre una posizione centrale per visualizzare e modificare le proprietà parametriche di parti e assiemi meccanici.



- 1 Raggruppa per entità
- 2 Raggruppa per tipo
- 3 Visualizza ricerca
- 4 Impostazioni



- 5 Ordina Alfabeticamente
- 6 Mostra selezionati
- 7 Elenco delle entità meccaniche
- 8 Properties (Proprietà)

18.17.2 Raggruppa per entità

Raggruppa i vincoli 3D per entità. Espandi un'entità per visualizzarne i vincoli associati.

18.17.3 Raggruppa per tipo

Raggruppa i vincoli 3D per tipo. Espandi un vincolo per visualizzare le entità interessate.

18.17.4 Visualizza ricerca

Apri il campo di ricerca e gli strumenti associati.

Campo cerca

Cerca nell'albero del navigatore meccanico la stringa di caratteri immessa. La ricerca funziona come un filtro, in modo che il navigatore mostri tutti i componenti il cui nome (o parte del nome) corrisponde alla stringa di caratteri. Premere **X** a destra del campo di ricerca per chiuderlo.

18.17.5 Impostazioni

Espressioni di vincoli

Controlla se viene visualizzato il valore numerico o il nome del parametro assegnato.

Parametri dei componenti

Controlla la visibilità dei parametri dei sottocomponenti.

Espressioni dei parametri dei componenti

Controlla la rappresentazione visiva dei parametri dei sottocomponenti: valore numerico o nome del parametro assegnato.

Sottocomponenti di parti standard

Controlla la visibilità dei sottocomponenti delle parti standard che sono assiemi meccanici.

Serie di entità

Commuta la visualizzazione dei nodi della serie nell'albero del navigatore, comprese le serie di Componenti.

Blocchi e Riferimenti esterni

Commuta la visualizzazione dei nodi Blocchi e Riferimenti esterni nell'albero del navigatore. Attiva anche la costruzione di nodi nella cartella **Corpi** per le entità blocco.

Sincronizza sempre la selezione

Commuta la sincronizzazione dei nodi di selezione nel **Navigatore Meccanico** con la selezione degli oggetti corrispondenti nello spazio modello. Quando un oggetto viene rimosso da una selezione, rimangono selezionati solo i nodi corrispondenti agli oggetti rimasti nella selezione. Se non ci sono oggetti selezionati, viene selezionato il nodo radice (in modo analogo a quando si apre un documento).

Mantenere l'ordine dell'elenco dei valori

Commuta l'ordinamento dell'elenco dei valori per i parametri all'interno dell'elenco a discesa.



Evidenzia selezione

Commuta l'evidenziazione delle entità selezionate nel disegno.

Caricamento asincrono delle proprietà

Controlla se il **Navigatore Meccanico** raccoglie le proprietà in modo asincrono se più di un nodo è selezionato nell'albero del Navigatore Meccanico.

Esponi tutti i solidi

Commuta la visualizzazione dei solidi per i blocchi meccanici e i solidi non legati a vincoli sotto la cartella **Corpi**.

Nota: Le impostazioni del **Navigatore Meccanico** sono controllate anche dalla variabile di sistema `MECHANICALBROWSERSETTINGS`.

18.17.6 Ordina Alfabeticamente

Elenca in ordine alfabetico i componenti meccanici e i vincoli 3D. Altrimenti, saranno elencati nell'ordine in cui sono stati aggiunti all'assieme.

18.17.7 Mostra selezionati

Quando abilitato, vengono visualizzati solo i nodi corrispondenti agli oggetti selezionati o ai loro genitori.

Quando abilitato e non sono selezionati oggetti o la selezione è annullata, il modello completo viene visualizzato nel navigatore.

Lo stato della modalità **Mostra selezionati** viene ricordato tra una sessione e l'altra ed è lo stesso per tutti i documenti aperti.

18.17.8 Elenco delle entità meccaniche

Visualizza un elenco gerarchico ad albero di entità meccaniche, come parametri utente, vincoli, parti, serie e funzioni. I nodi di primo livello possono avere dei sotto-nodi. Ad esempio, il nodo dei vincoli ha dei sotto-nodi per i suoi argomenti. Un nodo serie ha sotto-nodi per i suoi argomenti, ecc.

Doppio clic su un nodo per espanderlo o chiuderlo, doppio clic (clic-pausa-clic) su un nodo per modificarne l'etichetta, se applicabile. Non tutti i nomi dei nodi possono essere modificati.

Ogni nodo dell'elenco ha un menu contestuale associato. cliccare il pulsante destro del mouse su un nodo per richiamare il menu. Il contenuto del menu può essere diverso per ogni tipo di nodo. È anche possibile selezionare un gruppo di nodi e richiamare un menu contestuale per essi. Il menu conterrà solo gli elementi applicabili a ciascun nodo selezionato.

Il menu di contesto del componente principale contiene le seguenti voci:

Aggiorna

Aggiorna la gerarchia dei componenti meccanici per il disegno corrente nel caso in cui i file di disegno referenziati dei sottocomponenti siano stati modificati.

Stile di Visualizzazione > Tutto da Finestra

Applica lo stile di visualizzazione corrente a tutti i componenti dell'assieme.

Commuta tutto in locale

Converte tutti i componenti esterni presenti nel modello in componenti locali.



Commuta tutto in esterno

Converte tutti i componenti interni presenti nel modello in componenti esterni.

Aggiungi nuovo parametro

Crea un nuovo parametro nell'assieme.

Proprietà personalizzate

Apri la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche** per definire le proprietà personalizzate del disegno.

Seleziona tutto

Seleziona tutti i componenti con la stessa definizione.

Seleziona uguale

Seleziona tutti i componenti con lo stesso nome e gli stessi valori di parametro.

Evidenzia tutto

Evidenzia tutti i componenti con la stessa definizione.

Evidenzia uguale

Evidenzia tutti i componenti con lo stesso nome e gli stessi valori dei parametri.

Crea sequenza

Crea un blocco con una rappresentazione dell'assieme corrente.

Rinumera nodi figlio

Rinumera tutti i nodi figli in base al loro tipo.

Rinumera continuamente nodi figlio

Rinumera tutti i nodi figli con una numerazione continua, se applicabile.

Comprimi tutto

Comprime il componente principale e tutti i componenti e i sottocomponenti.

Espandi tutto

Espande il componente principale e tutti i componenti e sottocomponenti.

Il menu di contesto per i componenti figli (non radice), interni o esterni, offre anche:

Apri

Apri il disegno di riferimento (vedere il comando BMAPRI).

Apri una copia

Apri una copia di un componente come nuovo disegno (vedere il comando BMAPRICOPIA).

Aggiorna

Ricarica tutti i componenti referenziati da file esterni e aggiorna le tabelle BOM (vedere il comando BMAGGIORNA).

Sostituisci...

Sostituisce l'elemento di un componente (vedere il comando BMREPLACE).

Nota: La sostituzione di un componente locale lo trasforma in un elemento esterno.

Sostituisci tutti gli elementi...

Sostituisce tutti gli inserti che fanno riferimento alla stessa fonte (vedere il comando BMSOSTITUISCI).



Commuta in locale

Commuta un componente esterno in un componente interno (vedere il comando BMLOCALIZZA).

Commuta in Esterno

Commuta un componente interno in un componente esterno (vedere il comando BMESTERNALIZZA).

Dissolvi

La funzione selezionata viene rimossa dalla parte, ma manterrà la sua geometria. Tuttavia, l'intento progettuale (relazioni spaziali e parametriche tra le facce della funzione) associato alla geometria di una funzione dissolta viene rimosso.

Proprietà personalizzate

Apri la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche** per definire le proprietà personalizzate del disegno.

Reimposta le proprietà personalizzate dell'istanza

Ripristina le proprietà personalizzate dell'istanza ai valori predefiniti ereditati da un blocco corrispondente.

Nascondi / Visualizza

Nasconde / Visualizza il componente.

Stile di Visualizzazione

Imposta uno stile di visualizzazione per il componente.

Zoom a

Esegue lo zoom sul gruppo di selezione.

Seleziona

Seleziona il componente.

Seleziona tutto

Seleziona tutti i componenti con la stessa definizione.

Seleziona uguale

Seleziona tutti i componenti con la stessa definizione e gli stessi valori dei parametri.

Evidenzia tutto

Evidenzia tutti i componenti con la stessa definizione.

Evidenzia uguale

Evidenzia tutti i componenti con lo stesso nome e gli stessi valori dei parametri.

Elimina

Analogo al comando SMELIMINA. In questo caso, la funzione viene rimossa dal navigatore e la geometria viene modificata a seconda del tipo di funzione.

Imposta il materiale al componente

Permette di aprire la finestra di dialogo **Materiali Fisici**, la quale consente di assegnare un materiale fisico al componente.

Rimuovi il materiale dal componente

Rimuove la definizione di materiale fisico da un componente locale.

Crea il componente standard / Crea componente non-standard

Cambia il tipo di componente.



Includi tutti gli elementi alla sezione...

Imposta la proprietà **Sezionabile** di tutti gli inserti simili su **SÌ**. Definisce se un elemento è influenzato dal comando VISTASEZIONE.

Escludi tutti gli elementi alla sezione

Imposta la proprietà **Sezionabile** di tutti gli inserti simili su **NO**. Definisce se un elemento è influenzato dal comando VISTASEZIONE.

Rinumera nodi simili

Rinumera tutti i nodi dello stesso tipo e dello stesso livello.

Stato BOM dei componenti

Controlla l'aspetto del componente nelle tabelle BOM.

Il **Menu contestuale per i Parametri** contiene strumenti aggiuntivi:

Geometria-guidata

Se selezionata, rende il parametro guidato dalla geometria.

Nota: Se il parametro è assegnato a un vincolo 3D guidato dalla geometria, i suoi limiti sono presi in considerazione durante lo spostamento della geometria vincolata.

Creare tabella progetto

Crea una tabella progetto per attivare parametri di blocco parametrici.

Anima

Anima i modelli per mezzo di parametri.

Il **Menu contestuale per i Parametri del componente** contiene strumenti aggiuntivi:

Link al parametro

Collega il parametro del componente secondario al parametro del livello principale.

Il **Menu contestuale per i Vincoli** contiene strumenti aggiuntivi:

Abilitato

Commuta l'abilitazione del vincolo.

Inverti lato

Capovolge il lato del vincolo (non disponibile per i vincoli fissi).

Seleziona la geometria

Seleziona le entità coinvolte nel vincolo.

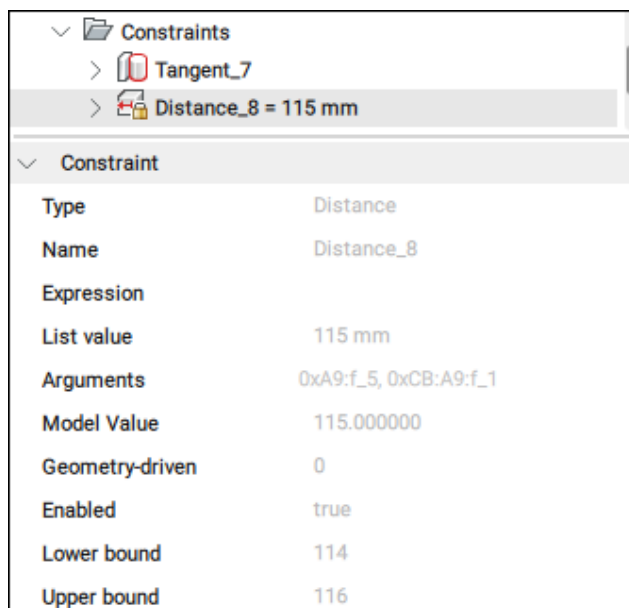
Il **Menu contestuale per i Vincoli dimensionali** contiene strumenti aggiuntivi:

Geometria-guidata

Se spuntata, rende il vincolo guidato dalla geometria.

Nota: Se il parametro è assegnato a un vincolo 3D guidato dalla geometria, i suoi limiti sono presi in considerazione durante lo spostamento della geometria vincolata.

Nota: Nel pannello **Navigatore Meccanico** è possibile impostare limiti superiori e inferiori, che vengono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPOSTAe RUOTA3D.



Creare tabella progetto

Crea una tabella di progetto per pilotare i parametri dei blocchi parametrici (vedere il pannello **Gestore Parametri**).

Il **Menu contestuale per gli argomenti dei vincoli** contiene strumenti aggiuntivi:

Sostituisci...

Sostituisce l'argomento corrente con un altro (vedere il comando DMVINCOLO3D).

Escludi

Esclude l'argomento corrente.

18.17.9 Properties (Proprietà)

Visualizza le proprietà degli elementi selezionati. Se nell'albero sono selezionati più nodi, la sezione Proprietà visualizza le proprietà di tutti i nodi selezionati. La modifica di una proprietà modifica tutti i nodi selezionati.

Modificare una proprietà cliccando su un campo numerico per modificarne il valore o selezionando un'altra opzione dall'elenco a discesa, che si apre premendo la freccia verso il basso dal lato destro del campo.

Le proprietà più importanti di un blocco meccanico sono:

- **Tipo di estensione:** definisce il tipo di estensione per il blocco meccanico.
- **Sezionabile:** definisce se il blocco meccanico è sezionabile.
- **Componente standard:** definisce se il blocco meccanico è un componente standard.
- **Stato BOM:** definisce lo stato nella BOM.
- **Materiale:** definisce il materiale.

Nota: Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Materiali Fisici**.

- **Proprietà personalizzate:** visualizza le proprietà personalizzate.



Nota:

- Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche**.
- Cliccare sul pulsante **Cancella materiale** per rimuovere il materiale.
- **Direzione preferita**: indica la direzione per le viste esplose, impostata con il comando BMESPLODICONFIG.

Nota: Selezionare un corpo in lamiera per visualizzare le proprietà **Misure** nel **Navigatore Meccanico**.

Measurements	
Bend length	239.91 mm
Cut length	153.64 mm
Junction length	153.64 mm
Miter length	0.00 mm

18.18 MENU

Apri la finestra di dialogo **Scegli un file di personalizzazione**.



Icona:

18.18.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Scegli un file di personalizzazione** per selezionare un file CUI, CUIX, MNU, MNS o ICM da caricare. Questi file di personalizzazione modificano l'interfaccia utente di BricsCAD.

18.19 CARMENU

Apri la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.



18.19.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.

18.20 SCARMENU

Apri la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.



18.20.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.

18.21 SNAPMEDIO

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Punto Medio**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



18.21.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Punto Medio** per abilitare o disabilitare lo snap al punto medio. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

18.22 INSERM

Inserisce un blocco come serie rettangolare.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.22.1 Descrizione

Inserisce un blocco come serie rettangolare. Si tratta di una combinazione dei comandi -INSER e -SERIE e crea un'entità Serie MBlocco.

18.22.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco da inserire

Specificare il nome del blocco da inserire.

~

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Inserisci Blocco.

Punto di inserimento del blocco

Specificare il punto di inserimento del blocco selezionato.

scAla

Permette di impostare il fattore di scala X e Y in modo uguale.

Angolo

Specifica la dimensione del blocco selezionando un secondo punto.

Scala X

Specifica il fattore di scala del blocco nella direzione x.

Scala Y

Specifica il fattore di scala del blocco nella direzione y.

Scala Z

Specifica il fattore di scala del blocco nella direzione z.

rUota

Specifica l'angolo di rotazione del blocco attorno al relativo punto di inserimento.



Blocchi multipli

Permette di inserire una serie rettangolare di più blocchi.

Numero di righe nella serie

Specifica il numero di righe.

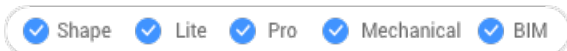
Nota: Per inserire una serie lineare, immettere 1. Per disegnare la serie verso il basso, immettere un numero negativo.

Numero di colonne nella serie

Specifica il numero di colonne.

18.23 SPECCHIO

Specchia entità rispetto una linea speculare in un piano 2D.



Icona:

Alias: SP, MIRROR

Nota: La variabile di sistema MIRRTEXT determina se il testo viene specchiato o meno dal comando SPECCHIO.

18.23.1 Descrizione

Le entità vengono specchiate rispetto a una linea speculare, definita specificando due punti.

Nota: Per specchiare verticalmente o orizzontalmente, premere il tasto Maiusc quando si specifica il secondo punto o utilizzare il Puntamento Polare.

18.23.2 Opzioni all'interno del comando

Eliminare le entità originali?

Determina se le entità originali vengono cancellate o meno.

18.24 SPECCHIO3D

Specchia le entità rispetto a un piano di simmetria nello spazio 3D.



Icona:

Alias: MIRROR3D, SP3D

18.24.1 Descrizione

Crea una copia speculare delle entità selezionate nello spazio tridimensionale.

18.24.2 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Definisce il piano di specchiatura in base alla direzione di estrusione.



Nota: Questa opzione non funziona con le entità piatte o i solidi 3D. Per assegnare un'estrusione a un'entità, utilizzare l'opzione Spessore del pannello Proprietà.

Precedente

Riutilizza l'ultimo piano di simmetria.

Vista

Definisce il piano di specchiatura come piano della vista corrente.

asse Z

Definisce il piano di simmetria in base all'asse z e a un punto sul piano della vista.

piano X-Y

Specifica il piano di simmetria come piano x,y.

piano Y-Z

Specifica il piano di simmetria come piano y,z.

piano Z-X

Specifica il piano di simmetria come piano z,x.

3 punti

Definisce il piano di simmetria in base a tre punti.

Eliminare le entità originali?

Determina se le entità originali vengono cancellate o meno.

18.25 MKLTYPE (Express Tools)

Crea un tipolinea in base alle entità selezionate.



Icona:

18.25.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **MKLTYPE - Selezionare il file tipo linea da creare** la quale consente di salvare la definizione del tipolinea.

Per creare la definizione del tipolinea, specificare il nome del tipolinea, una descrizione (facoltativa) e il punto iniziale e il punto finale.

18.25.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il nome del tipolinea

Specificare un nome per il tipolinea.

Inserire una descrizione (opzionale) per il tipolinea

Digitare una descrizione per il tipolinea.

Nota: Premere Invio per lasciare vuoto questo campo.

Specificare il punto iniziale per la definizione del tipolinea

Consente di definire il punto iniziale per la definizione del tipolinea (1).



Specificare il punto finale per la definizione del tipolinea

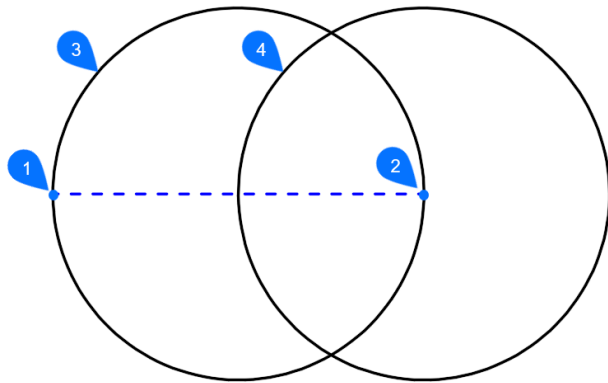
Consente di definire il punto finale per la definizione del tipolinea (2).

Selezionare le entità

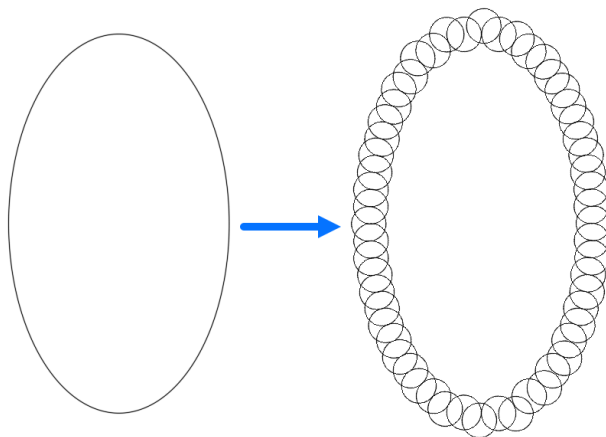
Consente di selezionare le entità che si desidera utilizzare (3 e 4).

Nota: Entità supportate: punto, linea, polilinea, testo, entità forma (create con il comando MKSHAPE).

Nell'immagine seguente sono illustrate due entità di forma.



Il tipolinea viene caricato automaticamente nel disegno corrente.



18.26 MKLTYPE (Express Tools)

Crea una definizione di forma in base alla selezione di entità.



Icona:

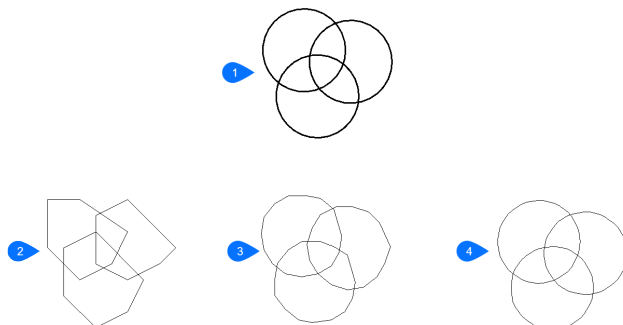
18.26.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **MKSHAPE - Selezionare il file di Forma da creare** la quale consente di salvare la definizione della forma.

Per creare la definizione della forma:

- 1 Specificare il nome della forma.

- 2 Immettere la risoluzione. Maggiore è questo valore, più accurata sarà la rappresentazione della geometria selezionata, ma maggiore sarà il tempo di elaborazione necessario.
- 3 **Nota:** Il valore della risoluzione verrà arrotondato a un multiplo di 8 e il valore massimo sarà pari a 32.767.



- 1. Oggetti originali
- 2. Risoluzione della forma = 8
- 3. Risoluzione della forma = 48
- 4. Risoluzione della forma = 160

- 4 Specificare un punto base per la forma.
- 5 Selezionare le entità che si desidera utilizzare e premere invio. Verrà creata una forma.

Nota: La forma creata può essere inserita nel disegno utilizzando il comando FORMA.

Nota: La forma creata può essere caricata in un altro disegno utilizzando il comando CARICA.

18.27 MULTIDIR

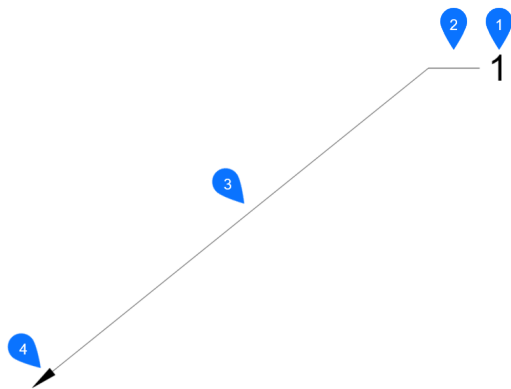
Crea entità multidirettrice utilizzando lo stile di multidirettrice corrente.



Icona: 

18.27.1 Descrizione

Crea una multidirettrice con tre componenti: una linea direttrice con una punta di freccia facoltativa, una linea di collegamento e il contenuto, ad esempio testo o blocco. Le multidirettrici supportano più di una linea direttrice per ogni contenuto.



- 1 TestoM/blocco
- 2 Collegamento
- 3 Segmento
- 4 Punta della freccia

18.27.2 Metodo

Esistono tre metodi per iniziare a creare una multidirettrice:

- Punta delle freccia direttrice prima
- Linea di collegamento direttrice prima
- Contenuto prima

18.27.3 Opzioni con il comando

Punta delle freccia direttrice prima

Crea una multidirettrice specificando innanzitutto la posizione della punta della freccia.

Linea di collegamento direttrice prima

Crea una multidirettrice specificando innanzitutto la posizione della linea di collegamento della direttrice.

Contenuto prima

Crea una multidirettrice specificando innanzitutto la posizione del contenuto.

Tipo di Direttrice

Imposta il tipo di direttrice: dritta, spline o nessuna.

Dritta

La direttrice viene disegnata da segmenti rettilinei.

Spline

Una spline viene disegnata utilizzando i punti di selezione come punti di controllo.

Nessuna

Non viene disegnata alcuna direttrice.

Linea di collegamento

Specifica se disegnare o meno una linea di collegamento



Tipo di contenuto

Specifica il tipo di contenuto della multidirettrice.

Blocco

Utilizza il nome del blocco inserito.

testoM

Utilizza testo multilinea; visualizza l'editor Testo Multilinea.

Nessuna

Non disegna alcun contenuto.

Num. Max Punti

Inserire il numero massimo di punti.

Primo angolo

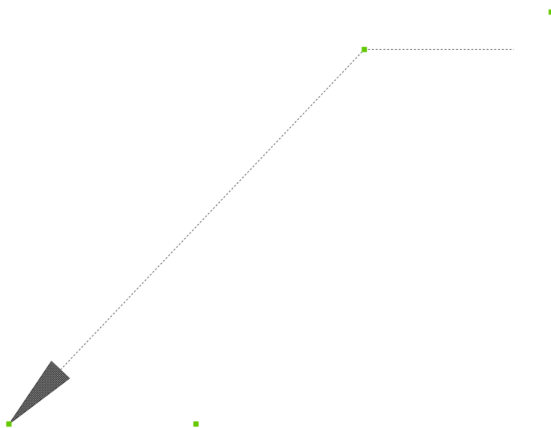
Immettete il primo vincolo angolare.

Secondo angolo

Immettere il secondo vincolo angolare.

Modifica mediante grip

Facendo clic sui quadrati verdi, è possibile modificare i punti di grip della multidirettrice.



18.28 ALLMULTIDIR

Allinea i richiami di due o più multidirettrici.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

18.28.1 Descrizione

Allinea i richiami di due o più multidirettrici l'uno all'altro, a una polilinea o a una serie attorno a un cerchio. È inoltre possibile specificare la spaziatura tra le multidirettrici.



18.28.2 Metodo

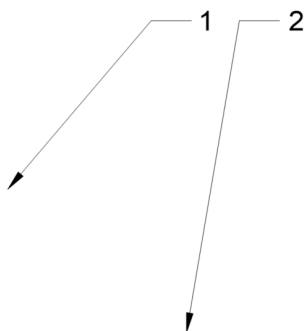
Questo comando offre cinque metodi per allineare le multidirettrici:

- daMultidirettrice
- suPoliLinea
- Parallelo
- Spaziatura
- Cerchio

18.28.3 Opzioni all'interno del comando

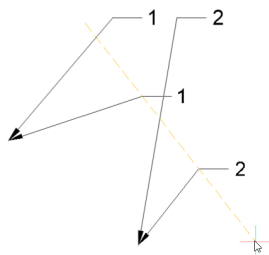
daMultidirettrice

Allinea le linee di collegamento delle multidirettrici alla linea di collegamento di una multidirettrice selezionata.



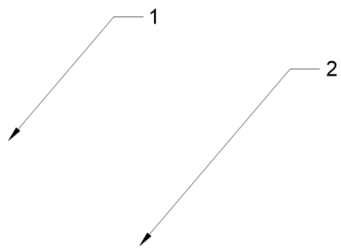
suPoliLinea

Allinea le multidirettrici lungo una polilinea immaginaria.



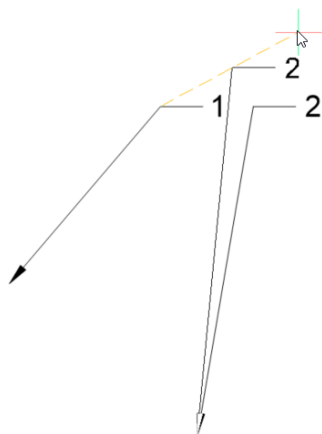
Parallelo

Allinea il segmento delle multidirettrici parallelamente al segmento di una multidirettrice selezionata.



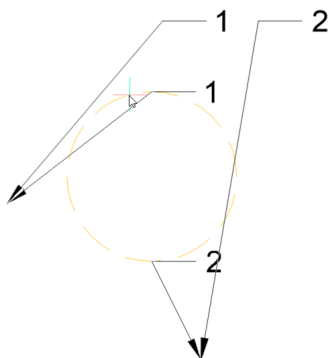
Spaziatura

Specifica la spaziatura tra le multidirettrici.



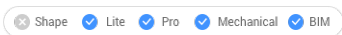
Cerchio

Allinea le multidirettrici attorno a un cerchio.



18.29 RACCMULTIDIR

Raccoglie due o più multidirettrici in un'unica direttrice.



Icona:



18.29.1 Descrizione

Raccoglie due o più direttrici multilinea in un'unica direttrice in una disposizione orizzontale o verticale. Le direttrici possono essere ordinate alfabeticamente.

Nota: Il comando funziona solo con le multidirettrici che hanno blocchi come contenuto.

18.29.2 Metodo

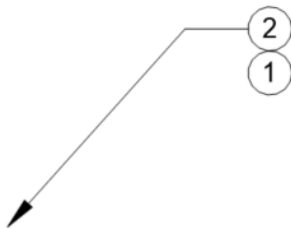
Esistono cinque metodi per raccogliere le multidirettrici:

- Verticale
- Orizzontale
- Giustifica
- Riordina
- Collassare

18.29.3 Opzioni all'interno del comando

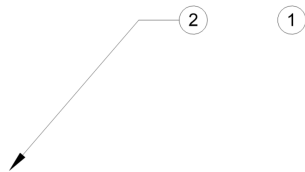
Verticale

Dispone i blocchi del contenuto verticalmente in un'unica direttrice.



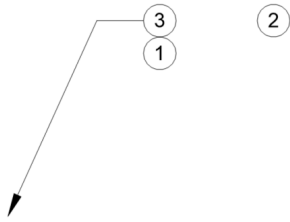
Orizzontale

Dispone i blocchi del contenuto orizzontalmente in un'unica direttrice.



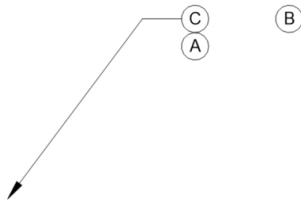
Giustifica

Dispone i blocchi del contenuto orizzontalmente fino a una larghezza massima, quindi posiziona i blocchi rimanenti nella riga sottostante.



Riordina

Ordina il contenuto in base al nome.



Nessuna

Non ordina i blocchi.

Ascendente

Ordina dalla A alla Z.

Discendente

Ordina dalla Z alla A.

Collassare

Dispone i blocchi del contenuto orizzontalmente in un'unica direttrice.



18.30 MODMULTIDIR

Modificare le direttrici da entità multidirettrice.



Icona:

18.30.1 Descrizione

Consente di aggiungere e rimuovere direttrici da e verso entità multidirettrice.

18.30.2 Metodo

Esistono due metodi per modificare le multidirettrici:

- Aggiungi direttrice

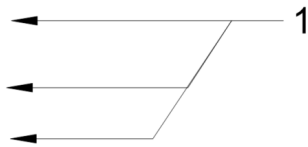


- Rimuovi direttrice

18.30.3 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi direttrice

Aggiunge direttrici all'entità multidirettrice selezionata.



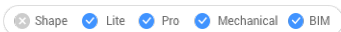
Rimuovi direttrice

Rimuove le direttrici dall'entità multidirettrice selezionata.



18.31 EDITAMULTIDIR

Modifica le direttrici da entità multidirettrice.



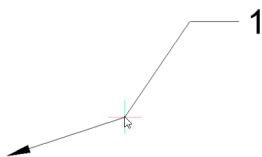
18.31.1 Descrizione

Aggiunge e rimuove linee direttrici, aggiunge e rimuove vertici e modifica la lunghezza della linea di collegamento di un'entità multidirettrice.

18.31.2 Opzioni all'interno del comando

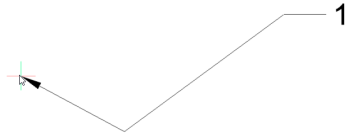
AGgiungi vertice

Aggiunge un vertice alla linea direttrice.



aggiungi vertice alla Fine

Aggiunge un vertice e una nuova direttrice in corrispondenza della punta della freccia.

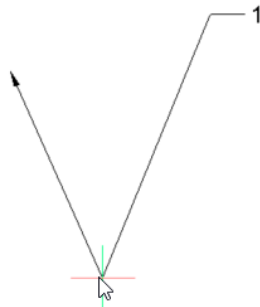


Rimuovi vertici

Rimuove un vertice dalla linea direttrice.

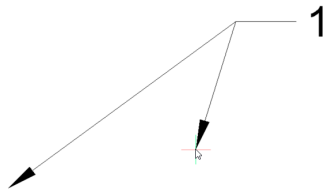
Stira vertice

Stira una linea direttrice spostando un vertice.



Aggiungi direttrice

Aggiunge una o più linee direttrici a una multidirettrice esistente.



Rimuovi direttrice

Rimuove una direttrice e il vertice associato dalla linea direttrice.

allunga COLlegamento

Modifica la lunghezza del linea di collegamento.



18.32 STILEMULTIDIR

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili multidirettrice** selezionata.





18.32.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria **Stili multidirettrice** per visualizzare e modificare gli stili multidirettrice nel disegno corrente.

18.33 LINEAM

Crea un oggetto Multilinea

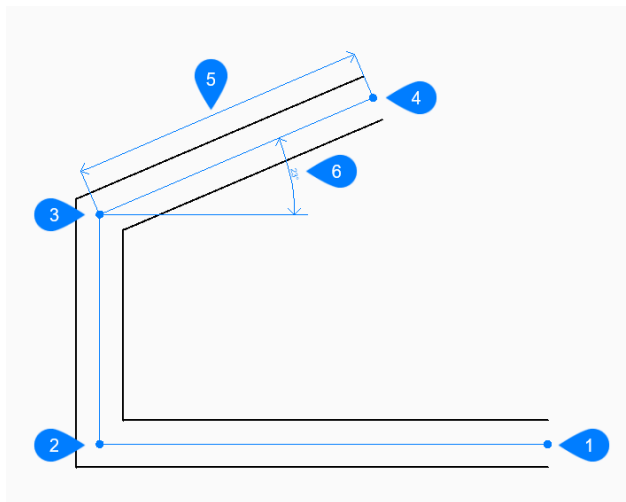


Icona:

Alias: LM

18.33.1 Descrizione

Crea una singola entità Multilinea con più linee e segmenti paralleli specificando l'inizio e il punto finale di ogni segmento. La multilinea si basa sullo stile multilinea corrente. Le opzioni consentono di specificare la giustificazione e la scala.



- 1 Inizio
- 2 Seguento
- 3 Seguento
- 4 Fine
- 5 Lunghezza
- 6 Angolare

18.33.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare una multilinea

- Punto iniziale
- Ultimo punto
- COntinua



18.33.3 Opzioni all'interno del comando

Punto iniziale

Consente di iniziare a creare una Multilinea specificando il punto iniziale.

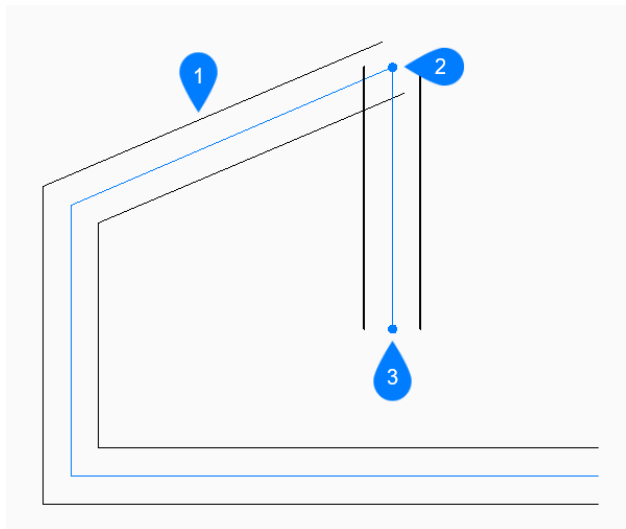
Impostare il punto finale

Specifica il punto finale del segmento Multilinea.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere segmenti illimitati fino a quando non si preme il tasto **Invio** per terminare il comando.

Ultimo punto

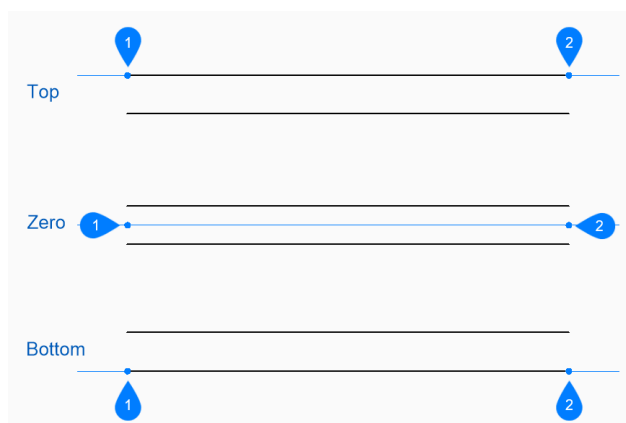
Inizia a creare una linea dall'ultimo punto selezionato.



- 1 Ultimo segmento disegnato
- 2 Ultimo punto
- 3 Punto finale

Giustificato

Specifica la giustificazione della Multilinea rispetto al punto iniziale.



- 1 Inizio



2 Fine

La giustificazione viene salvata nella variabile CMLJUST.

scAla

Specifica la scala complessiva della Multilinea.

La scala viene salvata nella variabile CMLSCALE.

STile

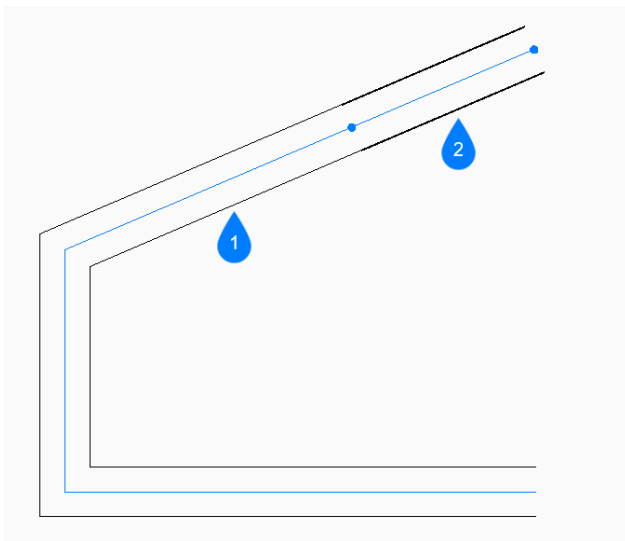
Specifica lo stile da usare per la Multilinea come definito dal comando STILEML. Lo stile viene salvato nella variabile CMLSTYLE.

COntinua

Inizia a creare un oggetto Multilinea dall'ultimo segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.

Lunghezza linea

Specifica la lunghezza del segmento di Multilinea. La selezione del punto determina solo la lunghezza, poiché l'angolo segue il segmento precedente.



1 Ultimo segmento disegnato

2 COntinua

Angolare

Specifica l'angolo del segmento Multilinea misurato in senso antiorario dall'asse X positivo.

Lunghezza

Specifica la lunghezza del segmento di linea.

Angolo della linea

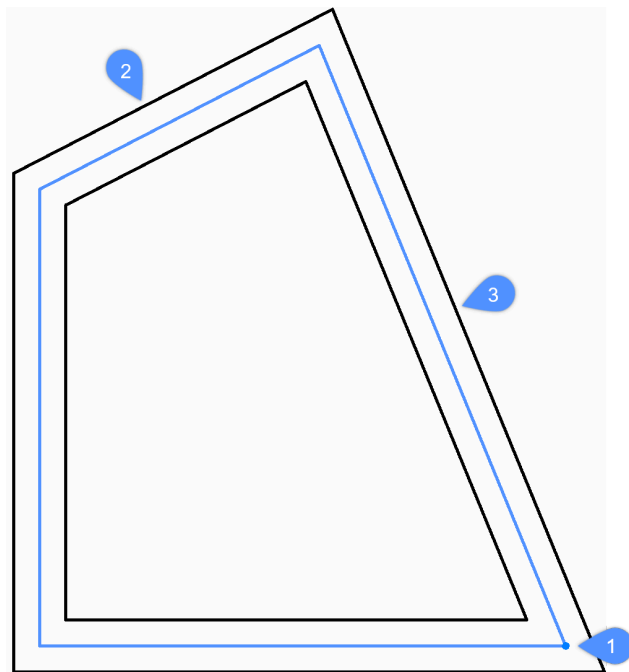
Specifica l'angolo del segmento Multilinea misurato in senso antiorario dall'asse X positivo.

ANnulla

Annula l'ultimo segmento di Multilinea e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

Chiudi

Disegna automaticamente un segmento di Multilinea dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento.



- 1 Inizio/Fine
- 2 Ultimo segmento disegnato
- 3 Chiudi

18.34 STILEML

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Stili Multilinea** selezionata.

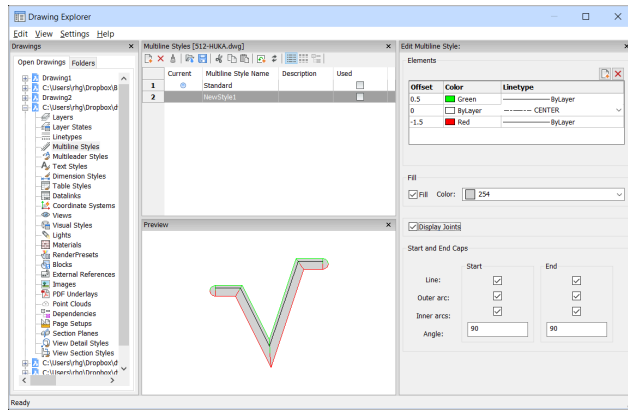


Icona:

18.34.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili Multilinea** selezionata per visualizzare e modificare gli stili multilinea nel disegno corrente.

Nota: Alcune proprietà definite da questo comando possono essere sostituite dalle opzioni del comando **LINEAM**.



18.34.2 Opzioni all'interno del pannello Edita Stile Multilinea

Elementi

Modifica gli elementi della multilinea.

AGgiungi

Aggiunge una linea alla definizione multilinea utilizzando le proprietà predefinite.

- Offset = 0 unità di disegno
- Colore = DaLayer
- Tipolinea = DaLayer

Cancella

Elimina una linea dalla definizione multilinea senza preavviso.

Nota: Non è possibile eliminare il seguente stile multilinea: lo Stile Standard.

Offset

Specifica la distanza di ciascuna linea dalla linea centrale della Multilinea.

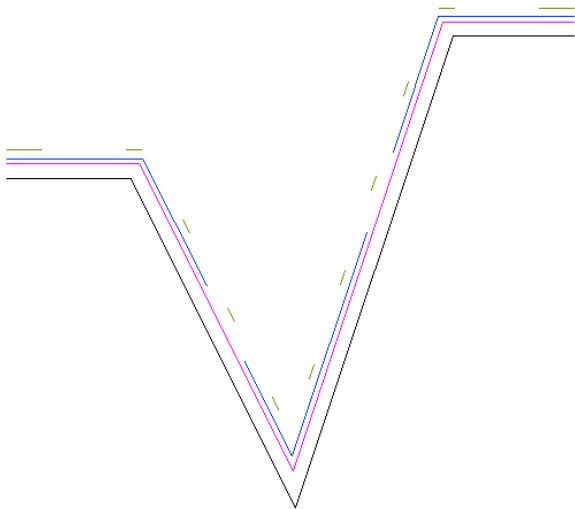
Colore

Specifica il colore di ogni linea.

Tipolinea

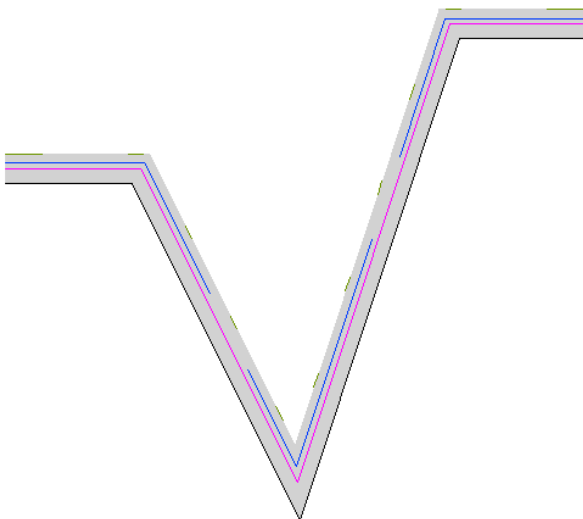
Specifica il tipolinea per ogni linea. È possibile scegliere un tipolinea dall'elenco o scegliere Carica per accedere ad altri tipolinea.

Nota: Man mano che si aggiungono elementi e si modificano le proprietà, il riquadro anteprima mostra l'aspetto della multilinea. Se le modifiche non vengono caricate, è necessario cliccare su rigenera o chiudere e riaprire la finestra di dialogo.



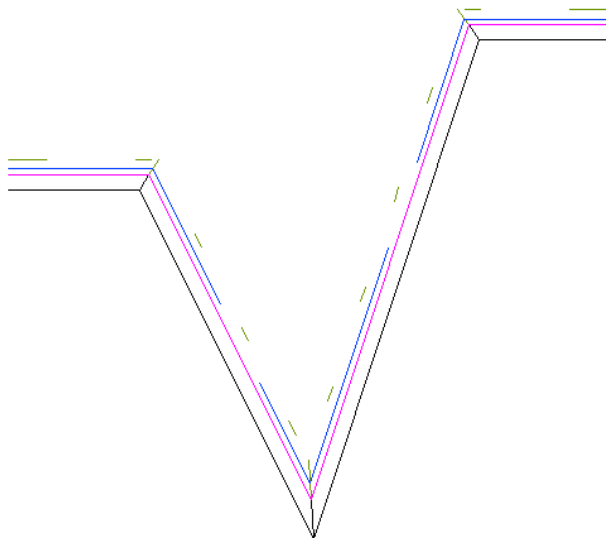
Riempimento

Quando questa opzione è attivata, un riempimento solido riempie la multilinea tra le linee esterne.



Visualizza Giunti

Quando questa opzione è selezionata, la multilinea disegna i giunti (linee diagonali) tra i segmenti.

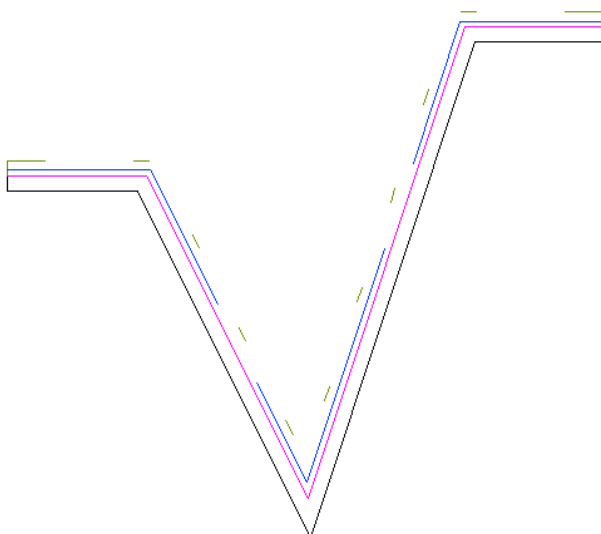


Inizio e Fine Estremità

Chiude i segmenti finali delle multilinee aperte in diversi modi.

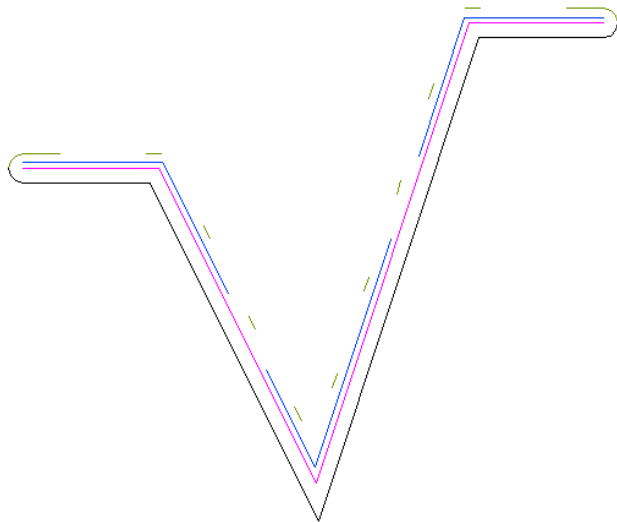
Linea

Disegna una linea retta per chiudere i segmenti finali.



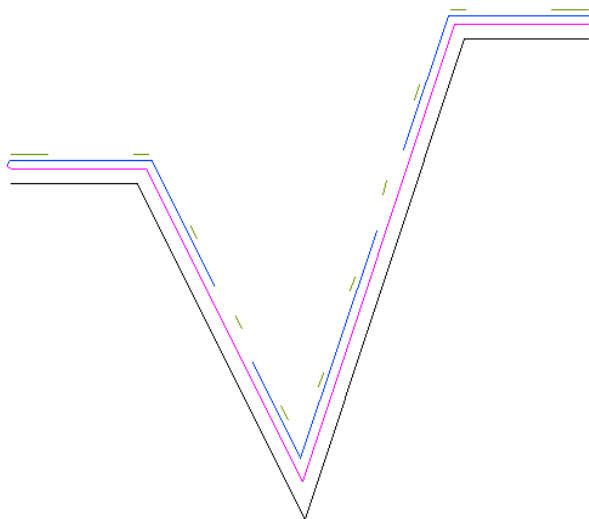
Arco esterno:

Disegna un arco che collega le linee esterne della multilinea per chiudere i segmenti finali.



Archi interni:

Disegna archi che collegano le linee interne della multilinea per chiudere i segmenti finali.



Angolo

Imposta l'angolo degli archi esterno e interno.

18.34.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Crea una nuova definizione di stile multilinea. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Nuovo Stile Multilinea** (vedere l'articolo correlato **Finestra di Dialogo Nuovo Stile Multilinea**).

Cancella

Elimina le definizioni di stile multilinea dal disegno. Non è possibile eliminare le seguenti definizioni di stile multilinea:

- Stile Standard



- Gli stili in uso

Carica da file mln

Carica gli stili multilinea da un file multilinea (*.mln). Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Carica Stili Multilinea** (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Carica Stili Multilinea**).

Salva su file mln

Salva tutti gli stili multilinea del disegno in un file multilinea (*.mln) per l'utilizzo da parte di altri sistemi CAD. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Salva Stile Multilinea**.

Rinomina

Rinomina lo stile multilinea.

Nota: Il seguente stile multilinea non può essere rinominato: Stile Standard.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di stile multilinea.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

18.35 MOCORO (Express Tools)

Sposta, copia, ruota e scala le entità.



Icona:

18.35.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare un punto base.

18.35.2 Opzioni all'interno del comando

Sposta

Consente di spostare le entità selezionate.

Copia

Consente di creare una copia delle entità selezionate.

Ruota

Consente di ruotare le entità selezionate attorno al punto base specificato.

Scala

Consente di scalare le entità.

Base

Consente di selezionare un nuovo punto base.

Annulla

Annulla l'ultima modifica.

18.36 MODELERPROPERTIES

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Proprietà Modellatore per ACIS** espansa.





18.36.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Proprietà Modellatore per ACIS** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

18.37 -MODELERPROPERTIES

Impostazioni del modellatore ACIS.



18.37.1 Descrizione

Specifica le impostazioni per il modellatore ACIS.

18.37.2 Metodo

Esistono 14 metodi per impostare le proprietà di modellazione ACIS:

- visualizza PRoprietà
- USa facetres
- tolleranza Superficie
- tolleranza Normale
- Massimo linee griglia
- lunghezza SPigolo
- Proporzioni griglia
- modalità Adatta
- modalità Griglia
- modalità TRIangolazione
- Linee minime per griglia U
- Linee minime per griglia V
- PREcisione proprietà di massa
- Livello di verifica

Nota: L'attivazione di FACETRES disattiva tutte le altre impostazioni.

Per regolare l'impostazione Precisione linee nascoste, utilizzare il comando MODELPROPERTIES.

18.37.3 Opzioni all'interno del comando

visualizza PRoprietà

Riporta il valore di ogni impostazione.

USa facetres

Legge il valore della variabile FACETRES per impostare l'uniformità delle scene ombreggiate e renderizzate.

tolleranza Superficie

Imposta il valore per la variabile SPANORMALTOL.



tolleranza Normale

Imposta il valore per la variabile SPASURFACETOL.

Massimo linee griglia

Imposta il valore per la variabile SPAMAXNUMGRIDLINES.

lunghezza SPigolo

Imposta il valore per la variabile SPAMAXFACETEDGELENGTH.

Proporzioni griglia

Imposta il valore per la variabile SPAGRIDASPECTRATIO.

modalità Adatta

Imposta il valore per la variabile SPAADJUSTMODE.

modalità Griglia

Imposta il valore per la variabile SPAGRIDMODE.

modalità TRiangolazione

Imposta il valore per la variabile SPATRIANGMODE.

Linee minime per griglia U

Imposta il valore per la variabile SPAMINUGRIDLINES.

Linee minime per griglia V

Imposta il valore per la variabile SPAMINVGRIDLINES.

PREcisione proprietà di massa

Imposta il valore per la variabile MASSPROPACCURACY.

Livello di verifica

Imposta il valore per la variabile SPACHECKLEVEL.

18.38 SPOSTA

Sposta le entità.

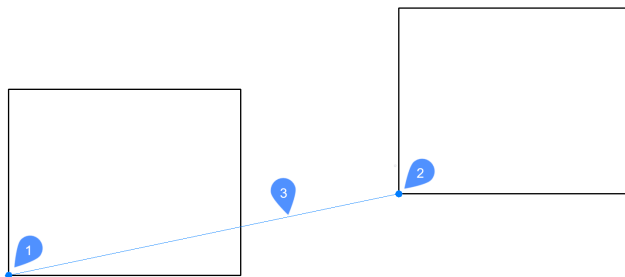


Icona:

Alias: S

18.38.1 Descrizione

Sposta le entità specificando il punto iniziale e la destinazione.



- 1 Punto base
- 2 Secondo punto
- 3 Distanza di spostamento

18.38.2 Opzioni all'interno del comando

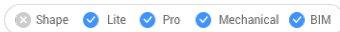
Spostamento

Specificare il vettore di spostamento (la distanza alla quale posizionare la copia). 'Vettore' significa che si specificano contemporaneamente la distanza e l'angolo.

Nota: Quando la 'Modalità di Input Dinamico' è attiva, è possibile digitare una distanza e un angolo nei campi di immissione dinamica.

18.39 MOVEBAK (Express Tools)

Imposta la cartella di destinazione dei file di backup.



Icona:

18.39.1 Metodo

Specificare un nuovo nome di cartella per tutti i file BAK.

Nota:

- Immettere un file . (punto) per cancellare il nome della cartella MOVEBAK. I nuovi file BAK verranno creati nella cartella di origine.
- Digitare ~ per aprire la finestra di dialogo **Selezione cartella**, la quale consente di selezionare la cartella MOVEBAK.
- La creazione dei file di backup è controllata dalla variabile di sistema ISAVEBAK.

18.40 MOVEEDATA

Sposta i dati estesi dell'entità da un'entità ad altre entità.



Icona:



18.40.1 Metodo

Immettere il nome dell'applicazione a cui appartengono i dati dell'entità, selezionare l'entità da cui spostare i dati dell'entità e una o più entità in cui verranno spostati i dati dell'entità (che riceveranno gli edata). I dati estesi dell'entità possono essere creati con il comando EDITEDATA.

18.40.2 Opzioni all'interno del comando

? per lista nomi applicazioni

Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.

18.41 SPOSTAGUIDATA

Sposta le entità utilizzando curve guida.



Icona:

18.41.1 Descrizione

Allinea automaticamente le entità spostate con la geometria pertinente, utilizzando curve guida temporanee. Anche i segmenti di polilinea sono accettati come linee guida.

18.41.2 Metodo

Il comando può essere eseguito in due modi:

Modalità di pre-selezione

Selezionare prima le entità, quindi avviare il comando.

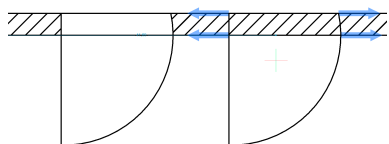
Nota: Le entità da copiare vengono visualizzate in verde.

Modalità post-selezione

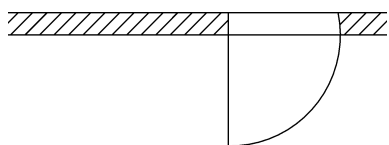
Avviare il comando, quindi selezionare le entità utilizzando una finestra di selezione.

Nota: Tutte le entità che rientrano completamente nella finestra di selezione, inclusi i segmenti di polilinea, vengono incluse nel gruppo di selezione della copia e vengono visualizzate in giallo. Le entità che attraversano la finestra di selezione vengono utilizzate come curve guida e vengono visualizzate in blu.

Le frecce blu indicano i punti di ancoraggio e le direzioni delle curve guida. Le entità spostate verranno allineate solo con la geometria che corrisponde al numero di curve guida e alle distanze tra di esse.



Cliccare per posizionare l'entità spostata o digitare una distanza nei campi di immissione dinamica.





18.41.3 Opzioni all'interno del comando

Poligonale

Crea una finestra di selezione poligonale.

Rettangolo

Crea una finestra di selezione rettangolare.

Regione

Incolla l'area ritagliata all'interno della finestra di selezione.

Entità

Incolla le entità all'interno della finestra di selezione.

18.42 MPEDIT (Express Tools)

Modifica polilinee multiple e converte linee e archi in polilinee.



18.42.1 Metodo

Il comando MPEDIT è simile al comando EDITPL, ma è in grado di operare su più polilinee contemporaneamente.

18.42.2 Opzioni all'interno del comando

Convertire linee e archi in polilinee?

Consente di decidere se le linee e gli archi selezionati vengono convertiti in polilinee.

Apri

Apri le polilinee chiuse rimuovendo l'ultimo segmento disegnato per chiudere la polilinea.

Chiudi

Chiude la polilinea aggiungendo un segmento tra il punto iniziale e quello finale.

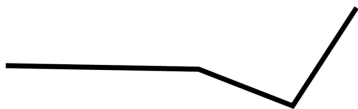
Unisci

Aggiunge entità aperte alla polilinea selezionata. È necessario specificare una distanza indefinita.

Nota: Questa opzione funziona solo con entità aperte e congiunte. Congiunte significa che i punti finali delle entità si incontrano, ad esempio quando vengono disegnati con lo snap a oggetto FINE o con l'opzione Ultimo punto. Le entità unite assumono le proprietà della polilinea di origine, ad esempio il colore, la larghezza e il layer.

Larghezza

Modifica la larghezza di tutti i segmenti.



Nota: Questa opzione sostituisce le larghezze rastremate.

Adatta

Adatta una curva alla polilinea.



Nota: Per annullare l'adattamento della polilinea, utilizzare l'opzione **Rettifica**.

Spline

Converte la polilinea in una spline.

Nota: Tutte le informazioni sulla larghezza vengono perse. Utilizzare l'opzione **Larghezza** per riapplicare la larghezza. La spline è una spline di Bezier il cui smoothing è definito dalla variabile di sistema SPLINETYPE.

Rettifica

Inverte gli effetti delle opzioni **Adatta** e **Spline**.

Tipolinea gen

Determina il modo in cui i tipilinea vengono visualizzati sulle polilinee.

ON

I tipilinea iniziano e terminano sul punto iniziale e sul punto finale della polilinea.

OFF

I tipilinea iniziano e si fermano in corrispondenza di ciascun vertice.

Nota: Questa opzione è memorizzata nella variabile di sistema PLINEGEN.

Annulla

Annulla l'ultima azione.

18.43 GENDIA

Apre la finestra di dialogo **Crea Diapositiva**.



Icona:

Alias: MSNAPSHOT

18.43.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Crea Diapositiva** per salvare i dati dal disegno corrente in un file SLD.

18.44 SPAZIOM

Consente di passare dallo spazio carta alle finestre dello spazio modello.



Alias: SM

18.44.1 Descrizione

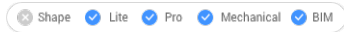
Consente di passare dallo spazio carta alla finestra dello spazio modello in una scheda di layout. Questo comando dispone di un menu di scelta rapida che si apre cliccando il pulsante destro del mouse su **M:Layout** sulla barra di stato.



Nota: Questo comando è attivo solo quando una scheda di layout è in modalità spazio carta. Per invertire l'azione di questo comando, fare doppio clic all'esterno del bordo della finestra oppure utilizzare il comando SPAZIOC.

18.45 MSTRETCH (Express Tools)

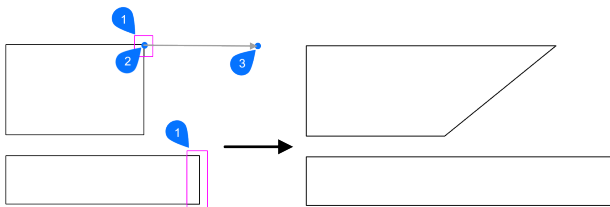
Estende le entità definendo più finestre o poligoni intersecanti.



Icona:

18.45.1 Metodo

- 1 Definire finestre o poligoni intersecanti (1).
- 2 Specificare un punto base (2).
- 3 Specificare un secondo punto base (3).



18.45.2 Opzioni all'interno del comando

CP

Crea un poligono intersecante per stirare tutte le entità toccate da esso.

Nota: Cliccare il pulsante destro del mouse per chiudere la definizione del poligono.

C

Crea una finestra intersecante per stirare tutte le entità al suo interno.

Fatto

Esce dal comando se non è stata effettuata alcuna selezione.

Se sono state effettuate delle selezioni, il comando continua.

Annulla

Rimuove l'ultima finestra definita per lo stiramento.

Specificare il punto base

Consente di selezionare un punto o di immettere le coordinate per specificare il punto base.

vista

Il comando utilizza l'estensione in basso a sinistra della vista corrente come punto base.

Rimuovi oggetti

Rimuove le entità dal gruppo di selezione.

Specificare secondo punto

Consente di selezionare un punto o di immettere le coordinate per specificare il secondo punto.



18.46 TESTOM

Inserisce il testo in un rettangolo di selezione.



Icona:

Alias: TSM

18.46.1 Descrizione

Inserisce il testo in paragrafi formattati in un rettangolo di selezione che ne limita l'estensione.

Dopo aver specificato i limiti del rettangolo di selezione del testo, viene visualizzata la barra degli strumenti **Formattazione Testo**.

È possibile modificare il rettangolo di delimitazione del Testo Multilinea direttamente utilizzando i grip:



- 1 Trascinare per modificare la larghezza del rettangolo di selezione.
- 2 Trascinare per modificare l'altezza del rettangolo di selezione.

18.46.2 Opzioni all'interno del comando

Giustificato

Specifica la giustificazione (allineamento orizzontale) del testo all'interno del rettangolo di selezione.

angolo di Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione del blocco di testo. Gli angoli positivi ruotano il blocco di testo in senso antiorario.

Stile di testo

Specifica lo stile di testo da utilizzare. Vedere il comando Stile.

Altezza testo

Specifica l'altezza del testo.

Nota: Questa opzione non è disponibile quando lo stile specifica già l'altezza del testo.

Direzione

Specifica la direzione di espansione del rettangolo di selezione.

Sinistra verso destra

Il testo viene posizionato a sinistra ed espande il rettangolo di selezione verso destra.

Alto verso basso

Il testo viene posizionato nella parte superiore ed espande la parte inferiore del rettangolo di selezione.

Da-stile

Utilizza la direzione definita dallo stile di testo.

Larghezza

Specifica la larghezza del rettangolo di selezione.



Nota: Se impostato su 0, la casella ha una larghezza *infinita*.

SPaziatura linea

Definisce lo stile di interlinea e il fattore di interlinea del testo.

Nota: Il valore predefinito di queste impostazioni è specificato dalle variabili di sistema TSPACETYPE e TSPACEFAC.

Almeno

Specifica il fattore minimo di interlinea.

Esatto

Specifica l'esatto fattore di interlinea.

Colonne

Definisce la quantità di colonne.

Nessuna colonna

Non viene creata alcuna colonna.

Statiche

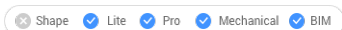
Viene creato un numero fisso di colonne con dimensioni fisse.

Dinamico

Viene creata una quantità dinamica di colonne. Il numero di colonne dipende dalla lunghezza del testo.

18.47 -TESTOM

Crea testo su più righe con la Barra dei comandi.



Inserisce il testo in paragrafi formattati, in un rettangolo di selezione che ne limita l'estensione.

Nota: Il testo non viene visualizzato nel disegno fino a quando non si termina il comando.

18.47.1 Descrizione

Crea un testo su più righe specificando il primo angolo e l'angolo opposto per il blocco di testo.

18.47.2 Opzioni all'interno del comando

Giustificato

Specifica l'allineamento orizzontale del testo all'interno del rettangolo di selezione. Scegliere tra: Alto-Sinistra, Alto-Centro, Alto-Destra, Mezzo-Sinistra, Mezzo-Centro, Mezzo-Destra, Basso-Sinistra, Basso-Centro, Basso-Destra.

angolo di Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione del blocco di testo.

Nota: Gli angoli positivi ruotano il blocco di testo in senso antiorario.

Stile di testo

Specifica lo stile di testo da utilizzare per il testom.

?

Elenca tutti gli stili definiti nel disegno corrente.



Altezza testo

Specificare l'altezza del testo.

Nota: Questa opzione non è disponibile quando lo stile specifica già l'altezza del testo.

Direzione

Specifica la direzione di espansione del rettangolo di selezione.

Sinistra verso destra

Il testo viene posizionato a sinistra ed espande il rettangolo di selezione verso destra.

Alto verso basso

Il testo viene posizionato nella parte superiore ed espande la parte inferiore del rettangolo di selezione.

Da-stile

Utilizza la direzione definita dallo stile di testo.

Larghezza

Specifica la larghezza del rettangolo di selezione.

Nota: Quando è impostato su 0, la casella ha una larghezza "infinita".

SPaziatura linea

Specifica l'interlinea del testom.

Almeno

Le righe di testo verranno regolate automaticamente, in base al carattere più alto della riga.

Esatto

L'interlinea sarà la stessa per tutte le righe del testom.

Colonne

Specificare le proprietà delle colonne.

Nessuna colonna

Non imposta alcuna colonna su mtext.

Statiche

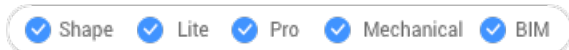
Specifica la larghezza totale, il numero di colonne, la spaziatura (spazio tra le colonne) e l'altezza delle colonne.

Dinamiche

Specifica la larghezza, la spaziatura (spazio tra le colonne) e l'altezza delle colonne.

18.48 MTP

Consente di specificare un punto come punto medio.



18.48.1 Descrizione

Consente di specificare un punto come punto medio tra due punti ogni volta che un comando richiede l'immissione di un punto.

Nota: Si tratta di un comando trasparente.



18.48.2 Metodo

Questo comando funziona solo con i comandi che richiedono l'immissione di un punto.

Nota: Questo comando imposta gli snap ad entità, in modo simile al comando OSNAP.

18.48.3 Opzioni all'interno del comando

Primo punto mediano:

Identificare il primo punto di riferimento.

Secondo punto mediano:

Identificare il secondo punto di riferimento.

18.49 MULTIPLO

Ripete i comandi.



18.49.1 Descrizione

Ripete i comandi fino a quando non si preme il tasto **Esc**.

Nota: Questo comando è utile per i comandi che non si ripetono automaticamente.

18.50 FINMUL

Crea una o più finestre nello spazio carta per visualizzare le entità disegnate nello spazio modello. Ogni finestra può avere le proprie impostazioni, come mostrato di seguito.



Icona:

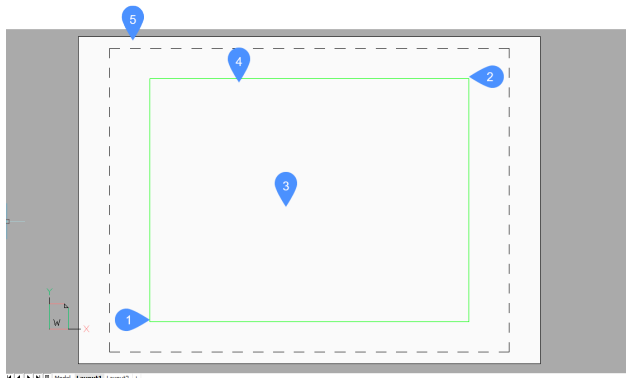
Alias: FM

Nota: Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.

Nota: Per creare finestre nello spazio modello, utilizzare il comando FINESTRE.

18.50.1 Descrizione

Specifica il primo angolo e l'angolo opposto per creare una finestra rettangolare.



- 1 Primo angolo
- 2 Angolo opposto
- 3 Schermo
- 4 Bordo della finestra
- 5 Spazio carta (Layout)

18.50.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva le finestre disattivate.

OFF

Disattiva le finestre.

Questa opzione nasconde il contenuto della finestra; il bordo della finestra rimane visibile. Per nascondere il bordo della finestra, posizionarlo su un layer separato, quindi congelare il layer.

BLocca

Blocca il fattore di scala della finestra.

Impostare il fattore di scala con l'opzione nXP del comando ZOOM.

Adata

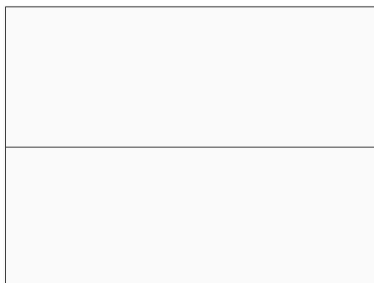
Disegna una finestra rettangolare che si adatta al layout corrente.

crea 2 finestre

Disegna due finestre rettangolari.

Orizzontale

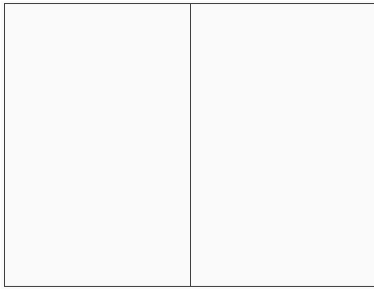
Disegna due finestre orizzontali di uguali dimensioni.





Verticale

Disegna due finestre verticali di uguali dimensioni.

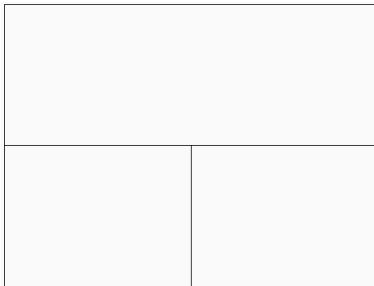


crea 3 finestre

Disegna tre finestre rettangolari.

SOPra

Disegna una finestra sopra due finestre affiancate.



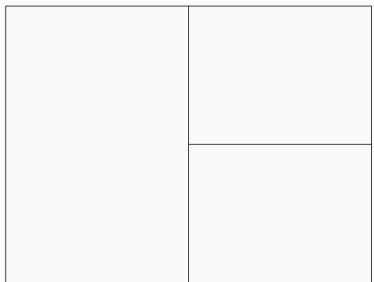
Sotto

Disegna una finestra sotto due finestre affiancate.



Sinistra

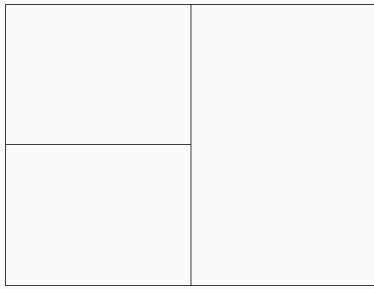
Disegna una finestra a sinistra di due finestre affiancate.





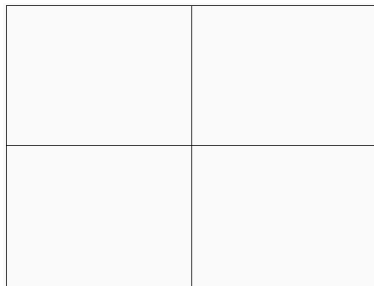
Destra

Disegna una finestra a destra di due finestre affiancate.



crea 4 finestre

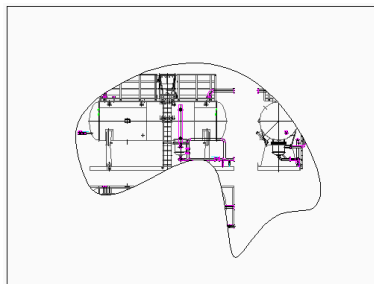
Disegna quattro finestre rettangolari di uguali dimensioni.



Oggetto

Converte un oggetto in una finestra.

La finestra viene tracciata sull'oggetto; l'oggetto originale rimane nel disegno. Questa opzione è utile per garantire che il bordo di una finestra corrisponda esattamente a un contorno irregolare.



Poligonale

Disegna finestre non rettangolari costituite da linee e archi.

Arco

Entra in modalità di disegno arco; le opzioni del comando ARCO sono attivate.

Linea

Entra in modalità di disegno linea; le opzioni del comando LINEA sono attivate.

Distanza

Disegna il segmento di linea successivo in base a una distanza e a un angolo specificati.

daPrecedente

Disegna il segmento di linea successivo con lo stesso angolo.



18.51 MVSETUP

Crea più finestre dello spazio carta e le modifica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.51.1 Descrizione

Crea più finestre dello spazio carta, quindi le allinea, le ruota e le scala.

Nota: Questo comando funziona in modo diverso, a seconda che si inizi nella scheda Modello o nella scheda Layout.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente.

18.51.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando MVSETUP:

- Nella scheda Modello.
- Nella scheda Layout.

18.51.3 Opzioni all'interno del comando

Si

Passa alla scheda Layout.

No

Rimane nella scheda Modello.

aLlinea

Esegue una pan della vista in una finestra per allinearla a un punto base in una finestra di riferimento.

Nota: A seconda della posizione relativa delle due finestre, la vista della finestra spostata potrebbe essere spostata al di fuori del contorno della finestra.

anGolato

Esegue un pan: la vista nella seconda finestra viene spostata sulla distanza e sull'angolo specificati.

allineamento Orizzontale

Esegue un pan verticale della vista nella seconda finestra per allineare orizzontalmente il punto base e il punto di ancoraggio.

allineamento Verticale

Sposta orizzontalmente la vista nella seconda finestra per allineare verticalmente il punto base e il punto di ancoraggio.

Ruota vista

Ruota la vista nella finestra in base all'angolo specificato.

Nota: Quando la variabile VPROTATEASSOC è impostata su ON, la vista in una finestra viene ruotata se la finestra viene ruotata.

Annulla

Annulla l'azione precedente e torna alla richiesta delle opzioni.



Crea

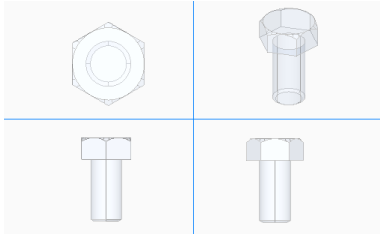
Crea finestre nel layout corrente.

caNcella oggetti

Elimina le entità della finestra.

2 - ingegneristiche standard

Crea 4 finestre preimpostate per i punti di vista isometrici superiore, anteriore, destro e sud-est.



3 - serie di finestre

Crea il numero desiderato di finestre.

Scala finestre

Specifica la scala all'interno delle finestre.

Interattivamente

Scala ogni finestra separatamente.

Uniforme

Scala tutte le finestre allo stesso modo.

Annulla

Annulla tutte le operazioni eseguite dalla sessione del comando MVSETUP corrente.

Scientifiche

Scala la finestra su scala scientifica.

Decimali

Scala la finestra su una scala decimale.

Ingegneristiche

Scala la finestra su una scala ingegneristica.

Architettoniche

Scala la finestra su una scala architettonica.

Metrico

Scala la finestra su una scala metrica.



19. N

19.1 NAVIGATE

Cambia il modo in cui navighi in BricsCAD.



Icona:

19.1.1 Descrizione

Cammina e vola attraverso i modelli 3D con la tastiera, come nei videogiochi.

19.1.2 Metodo

Esistono due metodi per spostarsi all'interno del modello:

- Opzione tastiera: passa il cursore del mouse sulla posizione di destinazione, quindi tieni premuto un tasto per navigare.
- Opzione mouse: tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il mouse.

Cliccare il pulsante destro del mouse per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni Passeggiata**.

19.1.3 Opzioni della tastiera

A/Freccia sinistra

Si sposta a sinistra.

W/Freccia Su

Si sposta in avanti.

S/Freccia Giù

Si sposta all'indietro.

D/Freccia Destra

Si sposta a destra.

F

Attiva e disattiva la modalità aereo.

ESC

Esce dal comando.

19.1.4 Opzioni del mouse

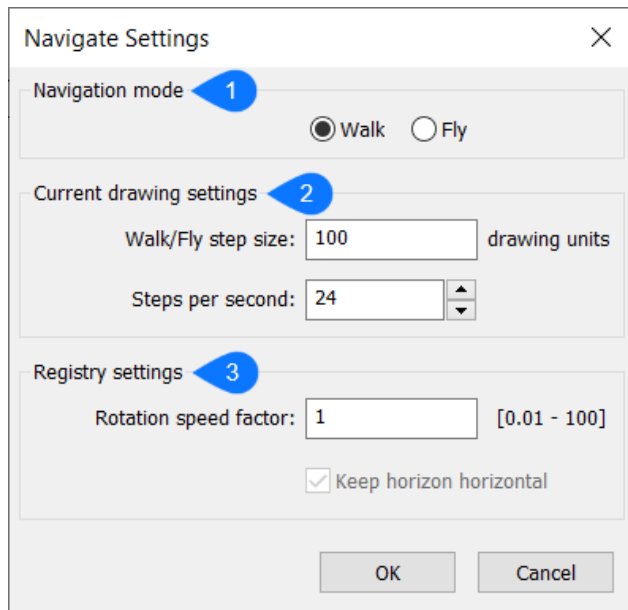
Tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il mouse

Guardati intorno.

Tasto destro del mouse.

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Impostazioni Passeggiata**.

La finestra di dialogo **Impostazioni Passeggiata** consente di regolare le impostazioni di navigazione in un disegno.



1 Modalità Passeggiata

2 Impostazioni disegno corrente

3 Impostazioni registro

19.1.5 Modalità Passeggiata

Passa tra le modalità A Piedi e Vola:

- Modalità Volo: consente movimenti in tutte e tre le dimensioni.
- Modalità A piedi: limita il movimento al piano XY.

19.1.6 Impostazioni disegno corrente

Imposta le impostazioni nel disegno corrente che saranno diverse in altri disegni.

Dimensione passo Piedi/Volo:

Specifica la distanza percorsa dalla vista ad ogni pressione del tasto. La distanza viene misurata nelle unità di disegno.

Passi al secondo

Specifica la velocità con cui cambia la visualizzazione quando si tiene premuto un tasto per navigare nel disegno.

19.1.7 Impostazioni registro

Le impostazioni che vengono salvate nel registro di sistema, saranno le stesse negli altri disegni.

Fattore velocità di rotazione

Specifica la velocità di rotazione della visualizzazione.

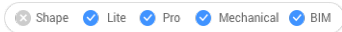
Mantenere orizzonte orizzontale

Quando è attivo, il livello di volo viene mantenuto. Questa opzione è disattivata per la modalità A piedi.



19.2 NCOPY (Express Tools)

Copia le entità nidificate all'interno di riferimenti di blocco e riferimenti esterni senza doverle esplodere.



Icona:

19.2.1 Metodo

- 1 Selezionare le entità nidificate che si desidera copiare.
- 2 Immettere un punto base.
- 3 Immettere un secondo punto.

19.2.2 Opzioni all'interno del comando

Spostamento

Consente di definire un vettore di spostamento anziché un secondo punto.

Modalità

Alterna tra **Singola** e **Multipla**.

Multiplo

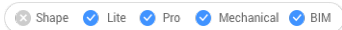
Consente di eseguire più copie.

Serie

Richiede un numero di copie e una distanza.

19.3 SNAPVICINO

Attiva/disattiva lo snap ad'entità **Vicino**.



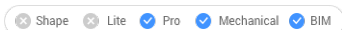
Icona:

19.3.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Vicino** per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

19.4 NETLOAD

Apre la finestra di dialogo **Netload**.



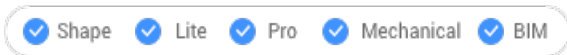
19.4.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Netload** per selezionare un file dll e caricare l'applicazione.



19.5 NUOVO

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona Modello**.



Icona:

19.5.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona Modello** per selezionare un file DWT o DWG da utilizzare come modello per la creazione di un nuovo disegno.

19.6 NUOVOGRUPPOFOGLI

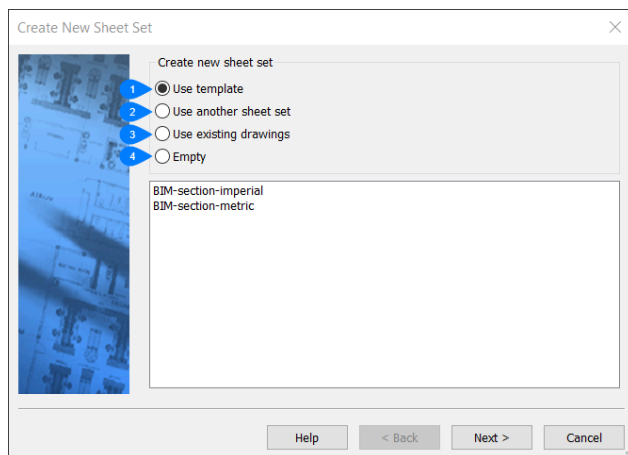
Aprire la finestra di dialogo **Crea Nuovo Gruppo di Fogli**.



Icona:

19.6.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Crea Nuovo Gruppo di Fogli** per creare un nuovo gruppo di fogli.



- 1 Usa modello
- 2 Usa un altro gruppo di fogli
- 3 Usa disegni esistenti
- 4 Vuoto

19.6.2 Usa modello

Usa modello

Crea un nuovo gruppo di fogli da un modello.



I modelli dei gruppi di fogli vengono memorizzati come file DST nella cartella impostata dalla preferenza SheetSetTemplatePath (il percorso predefinito è C:\Users\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\|V[Versione]\it_IT\Templates\)

- 1 Selezionare un modello gruppo di fogli dall'elenco mostrato nella finestra di dialogo.
- 1 **Nota:** Tutti i progetti in unità metriche utilizzano per impostazione predefinita un modello di gruppo di fogli in mm e rispetteranno l'impostazione della variabile di sistema SECTIONSHHEETSETTEMPLATEMETRIC, se non vuota. I file con i modelli di fogli e il gruppo di fogli per i cm ed i metri non sono più inclusi nell'installazione.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Salvare il file gruppo di fogli come

- 1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.
- 2 Cliccare su **Sfoggia** per scegliere una cartella di destinazione in cui salvare il gruppo di fogli e salvarlo.
Nota: Per impostazione predefinita, la cartella di posizione del disegno corrente è aperta.

Descrizione

- 1 (Facoltativo) Digitare una descrizione per il file del gruppo di fogli.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Anteprima Gruppo di Fogli:

Rivedere il riepilogo del gruppo di fogli che verrà creato, quindi cliccare su **Fine** per creare il nuovo file del gruppo di fogli. Il programma apre il pannello **Gestore Gruppo di Fogli** con il nuovo gruppo di fogli.

19.6.3 Usa un altro gruppo di fogli

Crea un nuovo gruppo di fogli dalle impostazioni di un gruppo di fogli esistente.

Selezionare il gruppo di fogli da copiare:

- 1 Cliccare su **Sfoggia** e selezionare un file di gruppo di fogli esistente nella finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo Fogli**.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Salvare il file gruppo di fogli come

- 1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.
- 2 Cliccare su **Sfoggia** per scegliere una cartella di destinazione per il gruppo di fogli e salvarlo.

Importante: Non è possibile progredire finché non si seleziona una cartella in cui è memorizzato il nuovo file.

Descrizione

- 1 (Facoltativo) Digitare una descrizione per il file del gruppo di fogli.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Anteprima Gruppo di Fogli:

Rivedere il riepilogo del gruppo di fogli che verrà creato, quindi cliccare su **Fine** per creare il nuovo file del gruppo di fogli. Il programma apre il pannello **Gruppo Fogli** con il nuovo gruppo di fogli.



19.6.4 Usa disegni esistenti

Crea un nuovo gruppo di fogli da un gruppo di disegni esistente.

- 1 Selezionare **Usa disegni esistenti**.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Seleziona Cartella

- 1 Selezionare una cartella dalla finestra di dialogo **Scegli una Cartella** in cui verrà memorizzato il nuovo gruppo di fogli.

Nota: La finestra di dialogo si popola con i nomi dei disegni e dei relativi layout.

- 2 Scegliere le opzioni (si consiglia di mantenere entrambe le opzioni attivate).

Crea sottogruppi un base alla struttura delle cartelle

Utilizza le cartelle nella cartella principale per determinare la struttura del gruppo di fogli.

Prefisso dei titoli dei fogli con nome del file di disegno

- 1 Aggiungere il nome del file di disegno all'inizio dei titoli del gruppo di fogli. Questo semplifica la rintracciabilità dell'origine dei file.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Salvare il file gruppo di fogli come

- 1 Digitare un nome per il file del gruppo di fogli.
- 2 Cliccare su **Sfoggia** per scegliere una cartella di destinazione per il gruppo di fogli e salvarlo.

Importante: Non è possibile procedere fino a quando non si seleziona una cartella.

Descrizione

(Facoltativo) Digitare una descrizione per il file del gruppo di fogli.

Modello di disegno predefinito per i nuovi fogli:

- 1 Selezionare un modello gruppo di fogli dalla finestra di dialogo **Seleziona Modello di Disegno**.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Anteprima Gruppo di Fogli:

Rivedere il riepilogo del gruppo di fogli che verrà creato, quindi cliccare su **Fine** per creare il nuovo file del gruppo di fogli. Il programma apre il pannello **Gruppo Fogli** con il nuovo gruppo di fogli.

19.6.5 Vuoto

Crea un nuovo gruppo di fogli da zero.

- 1 Selezionare **Vuoto**.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Salvare il file gruppo di fogli come

- 1 Digitare un nome per il file del gruppo di fogli.
- 2 Cliccare su **Sfoggia** per scegliere una cartella di destinazione per il gruppo di fogli e salvarlo.

Importante: Non è possibile procedere fino a quando non si seleziona una cartella.



Descrizione

(Facoltativo) Digitare una descrizione per il file del gruppo di fogli.

Modello di disegno predefinito per i nuovi fogli:

- 1 Selezionare un modello gruppo di fogli dalla finestra di dialogo *Seleziona Modello di Disegno*.
- 2 Fare clic su **Avanti**.

Anteprima Gruppo di Fogli:

Rivedere il riepilogo del gruppo di fogli che verrà creato, quindi cliccare su **Fine** per creare il nuovo file del gruppo di fogli. Il programma apre il pannello **Gruppo Fogli** con il nuovo gruppo di fogli.

19.7 NEWWIZ

Aprire la finestra di dialogo **Crea un Nuovo Disegno**.



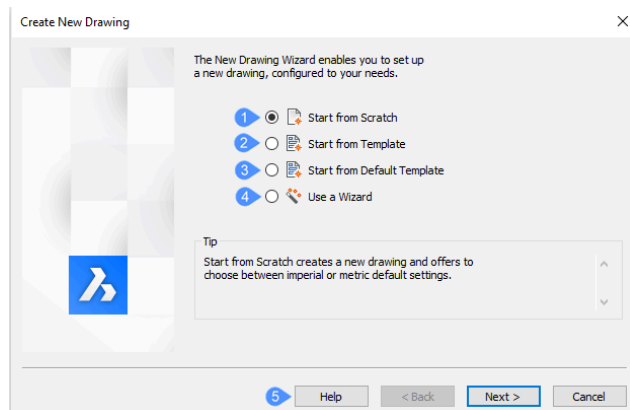
Icona:

Alias: DDNEW

19.7.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Crea un Nuovo Disegno**.

La finestra di dialogo **Crea un Nuovo Disegno** consente di creare nuovi disegni con diversi metodi con una procedura guidata.



- 1 Inizia da Zero
- 2 Inizia da Modello
- 3 Inizia dal Modello Predefinito
- 4 Usa una Procedura GUIDATA
- 5 Guida



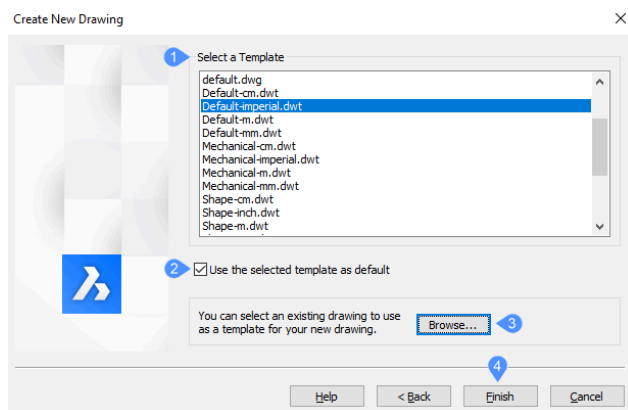
19.7.2 Inizia da Zero

Inizia il nuovo disegno utilizzando il file del modello predefinito specificato dalla variabile di sistema BASEFILE. Cliccare sul pulsante **Avanti** e scegliere un sistema di misurazione:

- **Imperiale (piedi e pollici)** - il nuovo disegno si baserà sul file default-imperial.dwt e quindi utilizzerà le unità di misura imperiali.
- **Metrico**: il nuovo disegno si baserà sul file default-mm.dwt e quindi utilizzerà le unità di misura metriche.

Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, il programma apre un nuovo disegno il cui contenuto dipende dal file del modello predefinito.

19.7.3 Inizia da Modello



- 1 Seleziona un Modello
- 2 Usa modello predefinito
- 3 Sfoglia...
- 4 Fine

Seleziona un Modello

Consente di scegliere un file da utilizzare come modello. Dall'elenco Modelli, scegliere uno dei file DWT. Questi file sono memorizzati nella cartella specificata dalla variabile TemplatePath; la posizione predefinita è `C:\Users\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\x64\en_US\Templates\`.

Usa modello predefinito

Attivare l'opzione **Utilizzare il modello selezionato come predefinito** quando si desidera utilizzare questo file come modello in futuro. In caso affermativo, il programma aggiorna il valore della variabile di sistema BASEFILE. Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, il programma apre un nuovo disegno il cui contenuto dipende dal file del modello selezionato.

Sfoglia...

Aprire la finestra di dialogo **Seleziona un file modello** da cui è possibile selezionare il seguente tipo di file per un modello: DWG - file di disegno, DWT - file modello, DXF - file di interscambio di disegni.

Fine

Cliccare sul pulsante **Fine** dopo aver selezionato un modello dall'elenco o dalla finestra di dialogo.



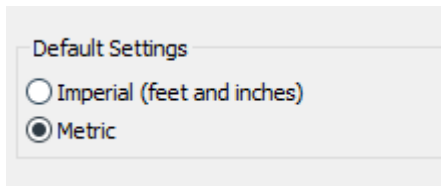
19.7.4 Inizia dal Modello Predefinito

Avvia nuovi disegni con il modello predefinito definito dalla variabile di sistema BASEFILE. Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, il programma apre un nuovo disegno il cui contenuto dipende dal file del modello selezionato.

19.7.5 Usa una Procedura Guidata

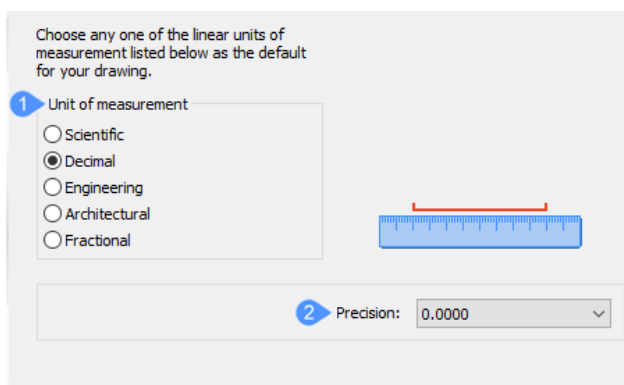
Inizia il nuovo disegno attraverso una procedura guidata che guida l'utente lungo il percorso:

- 1 Cliccare sul pulsante **Avanti**.
- 2 Scegliere un sistema di misurazione:



- Imperiale (piedi e pollici) - il nuovo disegno si baserà sul file default-imperial.dwt e quindi utilizzerà le unità di misura imperiali.
- Metrico: il nuovo disegno si baserà sul file default-mm.dwt e quindi utilizzerà le unità di misura metriche.

- 3 Cliccare sul pulsante **Avanti**.
- 4 Selezionare un'unità lineare di misurazione e la precisione della visualizzazione.



- Unità di Misura
- Precisione

Unità di Misura

Scegliere una voce dall'elenco. In caso di dubbi, scegliere Decimale; è sempre possibile modificare le unità in qualsiasi momento con il comando UNITA.

Nome Unità	Misura	Esempio di visualizzazione
Architettonico	Piedi, pollici, pollici frazionati	4'-6 1/16"

Nome Unità	Misura	Esempio di visualizzazione
Ingegneristiche	Piedi, pollici, pollici decimali	4'-6.0625"
Frazionario	Pollici, pollici frazionati	54 1/6"
Decimali	(predefinito) Unità e unità decimali	2128.449
Scientifiche	Unità, unità decimali, esponenti	2.1284E+03

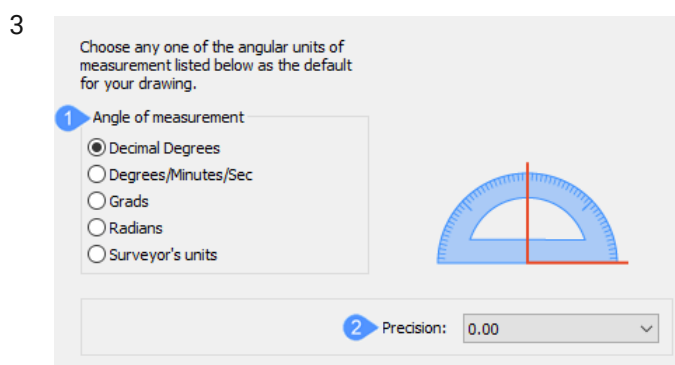
Precisione

Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere un livello di precisione. In caso di incertezza, scegliere le impostazioni predefinite, poiché puoi sempre modificare la precisione in qualsiasi momento successivo con il comando UNITA.

Nota: Questa è una visualizzazione della precisione: il programma effettua calcoli internamente sempre a otto cifre decimali.

Nota:

- 1 Cliccare sul pulsante **Avanti**.
- 2 Selezionare un'unità lineare di misurazione e la precisione della visualizzazione.



- Unità di misura degli angoli
- Precisione

Unità di misura degli angoli

Scegliere una voce dall'elenco. In caso di dubbi, scegliere Decimali/Gradi; è sempre possibile modificare le unità in qualsiasi momento con il comando UNITA.

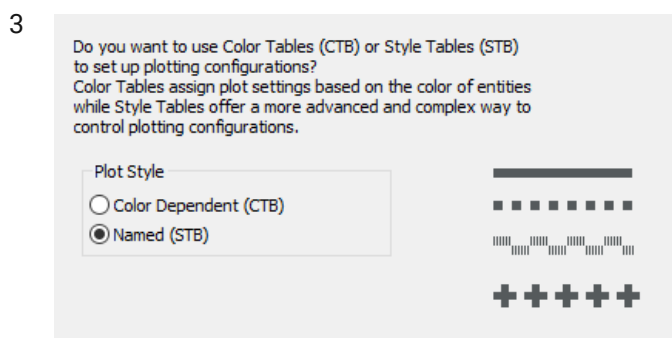
Nome Angolo	Misurazioni in	Esempi
Gradi decimali	Gradi e decimali	12.3456

Nome Angolo	Misurazioni in	Esempi
Gradi/Minuti/Secondi	Gradi, minuti, secondi, decimi di secondo	12d34'56"
Gradiani (g)	Gradiani e decimali	123.45 g
Radiani (r)	Radiani e decimali	1.23r
Unità topografiche	Gradi Nord/Sud verso Est/Ovest	N12d34'56"E

Precisione

Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere un livello di precisione. In caso di incertezza, scegliere le impostazioni predefinite, poiché puoi sempre modificare la precisione in qualsiasi momento successivo con il comando UNITA.

- 1 Cliccare sul pulsante **Avanti**.
- 2 Determina quali tipi di stile di stampa deve utilizzare il disegno:



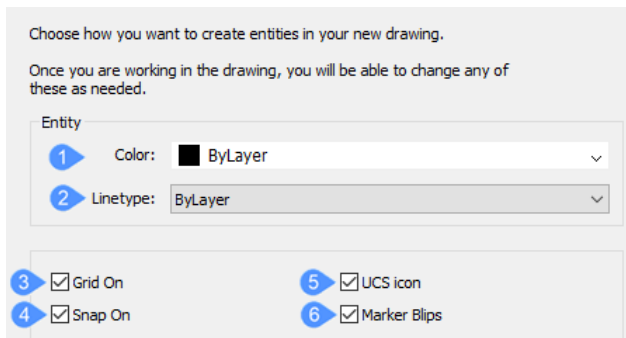
- **Dipendenti da Colore (CTB):** questi stili di stampa sono più semplici da utilizzare, ma meno flessibili.
- **Con Nome (STB):** questi stili di stampa sono più flessibili, ma complessi, perché controllano ogni aspetto di ogni proprietà dell'entità durante la stampa.

In caso di dubbi, scegliere Dipendente da Colore.

- 4 Cliccare sul pulsante **Avanti**.
- 5 Scegliere il colore predefinito per lavorare, il tipolinea e gli aiuti visivi che desideri vengano visualizzati dal disegno:



6



- a Colore
- b Tipolinea
- c Griglia Attiva
- d Snap Attivi
- e Icona UCS
- f Marcatori Puntini

Colore

È possibile scegliere qualsiasi colore dall'elenco a discesa. Tuttavia, questo non è consigliato. Scegliere DaLayer in modo che i layer controllino i colori delle entità. Vedere i comandi COLORE e LAYER.

Tipolinea

E' possibile scegliere qualsiasi tipolinea dall'elenco a discesa, ancora una volta non è consigliato. Scegliere DaLayer, per lo stesso motivo. Vedere comando TLINEA.

Griglia Attiva

Quando è attiva, viene visualizzata una griglia di punti (o linee) che consente di visualizzare la spaziatura dell'unità, nonché di disegnare estensioni, ad esempio ogni 1m; vedere il comando GRIGLIA. Si consiglia di attivarlo.

Snap Attivi

Quando è attivo, imposta l'incremento del movimento del cursore, ad esempio ogni 0.5m; vedere comando SNAP. Si consiglia di attivarlo.

Icona UCS

Quando è attivo, visualizza l'icona UCS per mostrare l'orientamento degli assi x, y e z; vedere il comando UCSICON. Si consiglia di attivarlo per i disegni 3D, ma di disattivarlo per quelli 2D.

Marcatori Puntini

Quando è attivo, traccia un piccolo + ogni volta che si fa clic sul disegno; vedere il comando BLIPMODE. Si consiglia di lasciarlo spento, in quanto potrebbe creare disordine nello schermo.

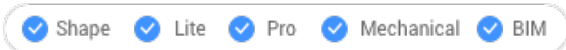
Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, il programma apre un nuovo disegno il cui contenuto dipende dal file di modello predefinito e dalle opzioni scelte durante la procedura guidata.

19.7.6 Guida

Apri l'articolo della Guida di Bricsys sul comando NEWWIZ.

19.8 SNAPNODO

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Nodo**.



Icona:

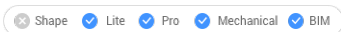


19.8.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Nodo** per abilitare o disabilitare lo snap al nodo. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

19.9 SNAPNESSUNO

Disattiva tutti gli snap ad entità 2D.



Icona:

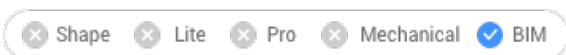
19.9.1 Descrizione

Disattiva tutti gli snap ad entità 2D per impedire al cursore di eseguire lo snap alle entità 2D. È possibile avviare questo comando alla riga di comando per disattivare gli snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene impostato su zero. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

19.10 NUMERO

Crea etichette numeriche incrementali per le entità BIM.



Icona:

19.10.1 Descrizione

Fornisce il primo indice per le entità selezionate.


Nota: I numeri interi sono accettati.

Il comando apre il pannello dei comandi Numero.



Number
Number selected elements according to given sorting order.

Entities 3 entities selected

Select entities in drawing 

Entire drawing

Numbering Options Current: 1, 2, ...

Start index

Increment

Field Width

Formatting

Prefix

Suffix

Formatting style

Sorting Options Current: selection order

Choose which axis to order in first.

First axis

Second axis

Third axis

Distance tolerance

Overwrite Options

Overwrite existing numbers

Selezionare entità:

- **Selezionare entità nel disegno:** consente di scegliere le entità da selezionare.
- **Intero disegno:** per impostazione predefinita, il pannello seleziona tutte le entità BIM nello spazio modello.

Opzioni di Numerazione

- **Indice iniziale:** imposta l'indice da cui iniziare la numerazione.
- **Incremento:** imposta l'incremento utilizzato per la numerazione
- **Larghezza Campo:** imposta la lunghezza totale del campo numerico. Questo aggiungerà la quantità appropriata di zeri iniziali davanti ai numeri arabi, in modo che la lunghezza della stringa risultante sia uguale alla larghezza del campo.



Formattazione

- **Prefisso:** imposta un prefisso per la numerazione.
- **Suffisso:** imposta un suffisso per la numerazione.
- **Stile formattazione:** scegliere uno stile numerico dall'elenco a discesa.

Opzioni di ordinamento

Permette di specificare quale asse ordinare per primo.

X

In base al valore della coordinata x, dal più basso verso l'alto.

Y

In base al valore della coordinata y, dal più basso al più alto.

Z

In base al valore della coordinata z, dal più basso al più alto.

Nessuno

Utilizza l'ordine di selezione, a meno che non sia stata scelta l'opzione "Intero disegno", nel qual caso l'ordine verrà eseguito dal meno recente al più recente.

Distanza di tolleranza

Imposta la distanza di tolleranza per l'ordinamento nel confronto. I centroidi di due solidi all'interno di una determinata tolleranza sono considerati uguali e verranno numerati in ordine di selezione.

Opzioni di Sovrascrittura

Permette di sovrascrivere o mantenere i numeri esistenti.

19.10.2 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Incremento

Imposta l'incremento per la numerazione.

Prefisso

Specifica un prefisso per la numerazione.

Suffisso

Specifica un suffisso per la numerazione.

stile Numerazione

Definisce lo stile del numero.

0

Definisci i numeri arabi (1, 2, 3, ...).

1

Definisci i numeri maiuscoli romani (I, II, III, ...).

2

Definisci i numeri romani minuscoli (i, ii, iii, ...).

3

Definisci le lettere maiuscole (A, B, C, ...).



4

Definisci le lettere minuscole (a, b, c, ...).

Larghezza campo

Imposta la lunghezza totale del campo numerico. Questo aggiungerà la quantità appropriata di zeri iniziali davanti ai numeri arabi.

Ordinamento entità

Permette di specificare l'ordinamento.

X

In base al valore della coordinata x, dal più basso verso l'alto.

Y

In base al valore della coordinata y, dal più basso al più alto.

Z

In base al valore della coordinata z, dal più basso al più alto.

Nessuno

Utilizza l'ordine di selezione, a meno che non sia stata selezionata l'opzione **Intero Disegno**, nel qual caso l'ordine verrà eseguito dal meno recente al più recente.

Tolleranza

Imposta la distanza di tolleranza per l'ordinamento nel confronto. I centroidi di due solidi all'interno di una determinata tolleranza sono considerati uguali e verranno numerati in ordine di selezione.

SOvrascrivere numeri

Permette di sovrascrivere o mantenere i numeri esistenti.

Mantieni

Mantiene i numeri esistenti.

Sovrascrivi

Sovrascrive i numeri esistenti

Cambia selezione

Permette di modificare il gruppo di selezione.



20. 0

20.1 SCALAOGG

Aggiunge o rimuove fattori di scala.



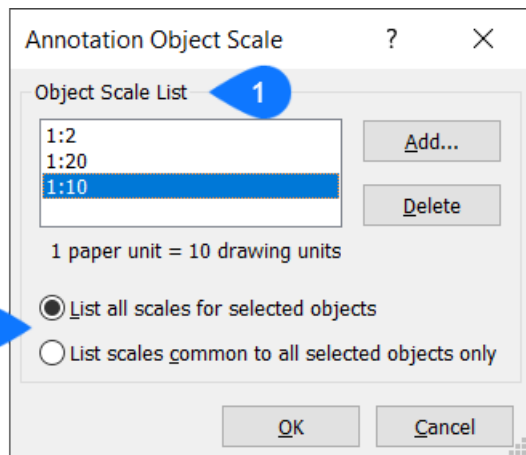
Icona:

20.1.1 Descrizione

Aggiunge o rimuove i fattori di scala utilizzati con le entità annotative nella finestra di dialogo **Scala Oggetto Annotazione**.

Nota: La scala annotativa regola i fattori di scala degli elementi annotativi, come il testo e i modelli di tratteggio, in modo che corrispondano alla scala di stampa.

La finestra di dialogo **Scala Oggetto Annotazione** consente di aggiungere o rimuovere i fattori di scala utilizzati con le entità annotative.



1 Lista Scale Oggetto

2 Opzioni

20.1.2 Lista Scale Oggetto

Mostra tutte le scale supportate dagli oggetti annotativi selezionati.

Aggiungi

Aggiunge fattori di scala annotazione alle entità selezionate.

Elimina

Rimuove le scale annotazione dalle entità selezionate. Scegliere **No** nel campo **Annotativo** sul pannello Proprietà per rimuovere la proprietà annotativa.

Nota: Questa opzione non funziona se è presente solo un fattore di scala collegato alle entità.



20.1.3 Opzioni

Elencare tutte le scale per gli oggetti selezionati

Elenca tutti i fattori di scala.

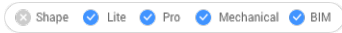
Elencare solo le scale comuni a tutti gli oggetti selezionati

Elenca solo i fattori di scala condivisi dalle entità selezionate.

Nota: È necessario selezionare almeno due entità.

20.2 -SCALAOGG

Aggiunge o rimuove fattori di scala.



20.2.1 Descrizione

Aggiunge o rimuove i fattori di scala utilizzati con le entità annotative nella finestra di dialogo **Scala Oggetto Annotazione**.

Nota: La scala annotativa regola i fattori di scala degli elementi annotativi, come il testo e i modelli di tratteggio, in modo che corrispondano alla scala di stampa.

20.2.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità annotative

Selezionare uno o più elementi utilizzando qualsiasi metodo di selezione.

Nota: Scrivere tutto nella Barra dei comandi per selezionare tutte le entità nel disegno. Il programma filtra automaticamente le entità non idonee.

Aggiungi

Aggiunge scale di annotazione alle entità annotative selezionate.

Nota: Digitare ? per elencare i fattori di scala di annotazione disponibili.

Elimina

Elimina le scale di annotazione dalle entità annotative selezionate.

?

Visualizza un elenco delle scale di annotazione disponibili, come definito nell'elenco delle scale.

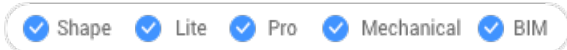
Nota: Vedere il comando MODIFELENCOSCALE.

Scale Name	Paper Units	Drawing Units	Effective Scale
1: 100:1	100.0000	1.0000	100.0000
2: 10:1	10.0000	1.0000	10.0000
3: 1:1	1.0000	1.0000	1.0000
4: 1:10	1.0000	10.0000	0.1000
5: 1:100	1.0000	100.0000	0.0100
6: 1:125	1.0000	125.0000	0.0080
7: 1:16	1.0000	16.0000	0.0625
8: 1:2	1.0000	2.0000	0.5000
9: 1:20	1.0000	20.0000	0.0500
10: 1:25	1.0000	25.0000	0.0400
11: 1:250	1.0000	250.0000	0.0040
12: 1:30	1.0000	30.0000	0.0333
13: 1:4	1.0000	4.0000	0.2500
14: 1:40	1.0000	40.0000	0.0250
15: 1:5	1.0000	5.0000	0.2000
16: 1:50	1.0000	50.0000	0.0200
17: 1:8	1.0000	8.0000	0.1250
18: 2:1	2.0000	1.0000	2.0000
19: 4:1	4.0000	1.0000	4.0000
20: 8:1	8.0000	1.0000	8.0000



20.3 OFFSET

Crea copie parallele.



Icona:

Alias: OF

20.3.1 Descrizione

Crea copie parallele di entità 2D e facce solide 3D.

Nota: La variabile di sistema OFFSETGAPTYPE determina il modo in cui vengono trattati gli spazi potenziali tra i segmenti durante l'offset delle polilinee.

Nota: La variabile di sistema SELECTIONMODES determina il modo in cui vengono gestiti i potenziali conflitti.

Nota: Quando si utilizza il comando offset su entità curve, il comando modifica i raggi delle copie.

20.3.2 Metodo

Esistono quattro metodi per creare un offset:

- Immettere la distanza di offset
- Attraverso punto
- Cancella
- Layer

20.3.3 Opzioni all'interno del comando

Immettere la distanza di offset

Specifica la distanza tra l'entità originale e la relativa copia parallela.

Nota: La distanza di offset viene salvata nella variabile OFFSETDIST.

Entrambi i lati

Posiziona le copie di offset su entrambi i lati dell'entità.

Multiplo

Ripete il comando fino a quando non si preme ESC.

Attraverso punto

Specifica la distanza di offset selezionando due punti.

Multiplo

Ripete il comando fino a quando non si preme ESC.

Cancella

Elimina l'entità di origine dopo l'operazione di offset.

Nota: Lo stato viene salvato nella variabile OFFSETERASE con il disegno, ma viene quindi reimpostato (disattivato) con il disegno successivo.



Layer

Specifica il layer su cui posizionare la nuova entità parallela.

Corrente

Posiziona l'entità parallela sul layer corrente.

Origine

Posiziona l'entità parallela sullo stesso layer dell'entità di origine.

20.4 OLELINKS

Apri la finestra di dialogo **Collegamenti**.

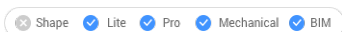


20.4.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Collegamenti** per visualizzare e gestire i collegamenti OLE.

20.5 OLEOPEN

Apri l'oggetto OLE selezionato.



20.5.1 Descrizione

Apri l'oggetto OLE selezionato nell'applicazione di origine per la modifica. (abbreviazione di "object linking and embedding linking"). Se il collegamento tra il disegno e l'applicazione di origine viene interrotto, l'oggetto OLE non può essere aperto.

Nota: Utilizzare il comando INSEROGG per inserire oggetti OLE nei disegni.

Nota: Il comando è disponibile solo sulla piattaforma Windows.

20.6 ONWEB

Apri il browser Web predefinito.



20.6.1 Descrizione

Apri il browser Web predefinito per navigare in Internet a partire da un URL specificato. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

20.7 OOPS

Ripristina l'ultima entità cancellata.



Icona:





Alias: UNDELETE

20.7.1 Descrizione

Ripristina l'ultima entità cancellata, incluse quelle cancellate dal comando Blocco. Se non ci sono entità cancellate nel disegno, BricsCAD indica: Non c'è niente da ripristinare.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.8 APRI

Aprire la finestra di dialogo **Apri file**.



Icona:

20.8.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Apri file** per selezionare un file da aprire nell'editor di disegno.

I formati di file apribili supportati sono:

- **File Standard di Disegno** (*.dwg)
- **Formato di Interscambio Disegni** (.dxf)
- **Formato Template** (*.dwt)
- **File Standards** (*.dws)
- **Windows Metafile Formats*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)⁽¹⁾ ⁽²⁾
- **Collada** (.dae)
- **File Micro Station DGN** (.dgn)

Formati disponibili con l'add-on BIM:

- **File Rhino** (.3dm)⁽¹⁾ ⁽²⁾
- **File SketchUp** (.skp)⁽¹⁾ ⁽²⁾
- **File IFC** (.ifc; .ifczip)
- **Famiglia Revit** (.rfa)⁽¹⁾ ⁽²⁾
- **Progetto Revit** (.rvt)⁽¹⁾ ⁽²⁾

⁽¹⁾ Non disponibile in BricsCAD per Linux.

⁽²⁾ Non disponibile in BricsCAD per macOS.

20.9 APRIGRUPPOFOGLI

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli**.





Icona:

20.9.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli** per selezionare un file dst da aprire nel pannello **Gruppi di Fogli**.

20.10 -APRIGRUPPOFOGLI

Apri un file di gruppo di fogli.

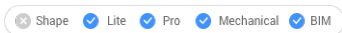


20.10.1 Descrizione

Apri un file di gruppo di fogli DST, quindi visualizza il pannello **Gruppi di Fogli** in cui sono elencati tutti i disegni e i fogli associati al gruppo; Pensato per l'uso da parte delle macro. Un esempio di percorso e nome file di un file di gruppo di fogli DST è *F:\work\Documentation\Documentation\project.dst*.

20.11 OTTIMIZZA

Corregge delle imprecisioni nel disegno, per entità 2D o entità 3D.



Icona:



20.11.1 Descrizione

Questo comando funziona sia con le entità 2D che con le entità 3D. Le entità 2D supportate sono linee, archi e polilinee. Il comando effettua correzioni come piccoli spazi tra le linee o in prossimità di linee verticali, orizzontali e diagonali.

Le entità 3D supportate sono solidi, regioni 3D e superfici. Il comando apporta correzioni come per le facce che sono quasi parallele ai piani ortogonali in modo che siano complanari a questi piani; e facce che appartengono a solidi diversi per essere complanari l'una all'altra.

Questo comando apre il pannello contesto comando **Ottimizza**.



Optimize

Rectify line segments to align with a coordinate system axis and connect gaps between line and arc segments, or rectify faces to align with a coordinate system plane.

Mode: 2D 3D

Entities 3 entities selected

Select entities in drawing
 Entire drawing

Options

Close gaps smaller than 0.05 mm
 Fix T-connections (trim overshoots, extend undershoots)

Rectify lines that are less than 2.00 * from:
 Horizontal
 Vertical
 Diagonal

Align parallel lines less than 0.05 mm apart

Round coordinates to 1 mm

Feedback

Highlight entities to be optimized
No entities will be rectified. No gaps will be closed.

Preview

Apply

Keep Selection

Cancel

Optimize

Rectify line segments to align with a coordinate system axis and connect gaps between line and arc segments, or rectify faces to align with a coordinate system plane.

Mode: 2D 3D

Entities 2 entities selected

Select entities in drawing
 Entire drawing

Options

Rectify faces that are less than 2.00 * from:
 parallel to reference planes
 perpendicular to reference planes
Reference planes:
 XY-plane
 YZ-plane
 XZ-plane

Align parallel faces if less than 100.0000 m apart

Round coordinates to 1 m

Feedback

Highlight entities to be optimized
6 faces will be optimized

Preview

Cancel

Keep Selection

OK

Nota:

- Le opzioni all'interno del comando OTTIMIZZA sono le stesse del pannello contesto comando **Ottimizza**.
- Il pannello contesto comando **Ottimizza** consente di attivare/disattivare il feedback in tempo reale. Quando è attivato, evidenzia le entità che corrispondono alle opzioni selezionate e visualizza il numero di entità che verranno ottimizzate.



20.11.2 Metodi

Esistono due metodi per iniziare a ottimizzare le entità:

Intero disegno

Quando questa opzione è selezionata, tutte le entità non bloccate nella finestra corrente vengono utilizzate come input.

opzioni di selezione (?)

Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

20.11.3 Opzioni all'interno del comando, in modalità 2D

cambia ANgoli di riferimento

Questa opzione determina quali entità verranno ottimizzate in base al loro orientamento.

Nota: Nel pannello contestuale dei comandi **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Rettifica le linee che sono inferiori a**.

linee Orizzontali

Corregge le linee quasi orizzontali in base alla tolleranza dell'angolo.

linee Verticali

Corregge le linee quasi verticali in base alla tolleranza dell'angolo.

linee a 45 graDi

Corregge le linee quasi a 45° in base alla tolleranza dell'angolo.

Tutto

Corregge le linee quasi orizzontale, quasi verticali e quasi a 45° in base alla tolleranza dell'angolo.

Nessuno

Non corregge le entità in base al loro orientamento.

cambia TOLLeranze

Consente di impostare le tolleranze per i parametri utilizzati durante l'ottimizzazione.

Tolleranza angolo

Imposta la tolleranza dell'angolo in gradi, rispetto al sistema di coordinate globali (WCS). Le linee orizzontali, verticali o diagonali all'interno di questa tolleranza angolare saranno ottimizzate.

Nota: Nel pannello contestuale dei comandi **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Rettifica le linee che sono inferiori a**.

Distanza tolleranza

Imposta la tolleranza di distanza (vedere **Nota**). Le linee parallele all'interno di questa distanza verranno unite.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, impostate il valore per l'opzione **Allinea le linee parallele inferiori di**.

Precisione di arrotondamento


Imposta la precisione di arrotondamento (vedere **Nota**). Questa opzione arrotonda le coordinate al numero specificato di cifre che seguono il decimale.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, il valore dell'opzione **Arrotonda le coordinate a**.



Tolleranza divario

Imposta la tolleranza di divario (vedere **Nota**). Gli spazi vuoti tra le linee collineari all'interno della tolleranza dello spazio verranno riempiti.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Chiude i vuoti più piccoli di**. Gli spazi vuoti inferiori a questo valore verranno chiusi con un cerchio rosso trasparente nel disegno. È inoltre possibile utilizzare il selettore () per impostare la tolleranza di divario specificando due punti nel disegno.

Quando è selezionata l'opzione Correggere le connessioni a T (rifinisce i punti in eccesso, estendere i punti in difetto), le linee vengono tagliate ed estese per chiudere le connessioni a T per spazi inferiori rispetto al valore di tolleranza degli spazi.

Nota: I valori rispettano le unità di inserimento del disegno (vedere la variabile di sistema INSUNITS).

cambia Opzioni

Determina se gli spazi vuoti verranno chiusi, se le linee verranno allineate con una direzione di riferimento e se il disegno verrà arrotondato.

chiudi spazi Vuoti

Se questa opzione è abilitata, gli spazi tra le linee collineari che sono più piccoli della tolleranza dello spazio verranno chiusi.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza** selezionare la casella di controllo **Chiude i vuoti più piccoli di**.

Rettifica linee

Se questa opzione è abilitata, le entità verranno allineate lungo le direzioni di riferimento (orizzontale, verticale o diagonale) quando la loro deviazione è inferiore alla tolleranza angolare specificata.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, selezionare la casella di controllo **Rettificare le linee che sono inferiori a**.

Nota: Se questa opzione è disabilitata, verrà disabilitata anche l'opzione **Arrotonda le coordinate a**.

rendi linee Collineari

Se questa opzione è abilitata, le linee che sono quasi collineari verranno allineate come collineari.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, selezionare la casella di controllo **Allinea le linee parallele inferiori di**.

Arrotonda coordinate

Se questa opzione è abilitata, arrotonda le coordinate alla precisione di arrotondamento.

Se questa opzione è disattivata, il disegno non verrà arrotondato.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, selezionare la casella di controllo **Arrotonda le coordinate a**.

Nota: Questa azione è controllata dall'impostazione di precisione **Precisione di arrotondamento**.

abilita Tutto

Abilita tutte le opzioni **chiudi spazi Vuoti**, **rendi linee Collineari** e **Arrotonda coordinate**.

modifica selezione input

Consente di effettuare una nuova selezione di entità che devono essere utilizzate dal comando.



Applica impostazioni e anteprima

Crea un'anteprima dei segmenti rettificati. È possibile accettare o reimpostare il risultato.

Mantieni selezione

Cliccando su questo pulsante si annulla il comando senza ottimizzare, ma mantenendo selezionate le linee evidenziate. Questa opzione consente di selezionare linee non ottimali in un disegno.

passa alla Modalità 3D

passa alla Modalità 3D.

20.11.4 Opzioni all'interno del comando, in modalità 3D

cambia Piano di riferimento

Determina il piano a cui verrà fatto riferimento per la correzione della posizione delle facce. È possibile scegliere il piano XY, il piano YZ, il piano XZ o tutti.

cambia Tolleranze

Questa opzione consente di impostare le tolleranze per i parametri utilizzati durante l'ottimizzazione.

Tolleranza angolo

Imposta la tolleranza angolare, in gradi, per una posizione relativa di facce e piani.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Rettifica le facce che sono inferiori a**.

Distanza tolleranza

Imposta la tolleranza di distanza (vedere **Nota**).

Le facce all'interno della tolleranza saranno rese complanari, parallele o perpendicolari, a seconda delle impostazioni.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, impostate il valore per l'opzione **Allinea le facce parallele se meno di**.

Precisione di arrotondamento

Imposta la precisione di arrotondamento (vedere **Nota**). Questa opzione arrotonda le coordinate al numero specificato di cifre che seguono il decimale.

Nota: Nel pannello contesto comando **Ottimizza**, impostare il valore dell'opzione **Arrotonda le coordinate a**.

Nota: I valori rispettano le unità di inserimento del disegno (vedere la variabile di sistema INSUNITS).

cambia Opzioni

Modifica le opzioni per correggere la posizione delle facce.

Crea facce complanari

Rende complanari le facce nella selezione, rispetto ai valori nella sezione **Tolleranze**.

Rettifica le facce PARallele ai piani di riferimento

Rende le facce della selezione parallele ai piani di riferimento selezionati, rispetto ai valori nella sezione **Tolleranze**.

Rettifica le facce PERpendicolari ai piani di riferimento

Rende le facce della selezione perpendicolari ai piani di riferimento selezionati, rispetto ai valori nella sezione **Tolleranze**.



Arrotonda coordinate

Se questa opzione è abilitata, arrotonda le coordinate alla precisione di arrotondamento.
Se questa opzione è disattivata, il disegno non verrà arrotondato.

Nota: Questa azione è controllata dall'impostazione **Precisione di arrotondamento**.

abilita Tutto

Tutte le opzioni per le facce 3D (complanari, parallele, perpendicolari e rotonde) verranno utilizzate dal comando.

modifica selezione input

Consente di effettuare una nuova selezione di entità che devono essere utilizzate dal comando.

Applica impostazioni e anteprima

Crea un'anteprima delle facce rettificata. È possibile accettare o reimpostare il risultato.

Mantieni selezione

Cliccando su questo pulsante si annulla il comando senza ottimizzare, ma mantenendo selezionate le entità evidenziate. Questa opzione consente di selezionare entità non ottimali in un disegno.

passa alla Modalità 2d

Passa alla modalità 2D.

20.12 OPZIONI

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Opzioni programma** espansa.



Icona:

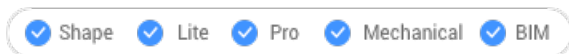
Alias: OP, PREFERENZE

20.12.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Opzioni Programma** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

20.13 ORTO

Attiva/disattiva la variabile di sistema ORTHOMODE.



Alias: OR

20.13.1 Descrizione

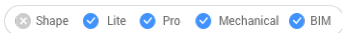
Attiva/disattiva la variabile di sistema ORTHOMODE per specificare se il cursore è vincolato al trascinamento con angoli di 90 gradi. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'ORTO.

- On: attiva la variabile di sistema ORTHOMODE.
- Off: disattiva la variabile di sistema ORTHOMODE.
- Attiva/Disattiva: cambia la variabile di sistema ORTHOMODE all'opposto dell'impostazione corrente



20.14 OSNAP

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Modalità Snap ad Entità** espansa.



Alias: DDOSNAP, OS, SETOSNAP

20.14.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Modalità Snap ad Entità** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

20.15 -OSNAP

Attiva/disattiva le modalità di snap ad entità.



Alias: -OS

20.15.1 Descrizione

Attiva/disattiva le modalità di snap ad entità nella Barra dei comandi (abbreviazione di "snap a oggetto").

Nota: Gli snap ad entità consentono di disegnare e modificare con precisione agganciando il cursore alla caratteristica geometrica più vicina.

20.15.2 Opzioni all'interno del comando

VICino

Commuta la modalità di snap ad entità **Vicino**. Esegue lo snap al punto più vicino di qualsiasi entità.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPVICINO.

FINE

Commuta la modalità di snap ad entità **Fine**. Esegue lo snap ai punti finali di entità aperte, ad esempio linee, archi, polilinee aperte e spline aperte.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPFINALE.

MEDio

Commuta la modalità di snap ad entità **Medio**. Esegue lo snap al punto medio delle entità aperte.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPMEDIO.

CENTro

Commuta la modalità di snap ad entità **Centro**. Esegue lo snap al centro di entità circolari, ad esempio cerchi, archi e poliarchi.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPCENTRO.

CEntro Geometrico

Commuta la modalità di snap ad entità **Centro geometrico**. Snap al centroide di polilinee chiuse e spline, polilinee 3d planari, regioni e facce planari di solidi 3D.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPCENGEOMETRICO.



PERpendicolare

Commuta la modalità di snap ad entità **Perpendicolare**. Esegue lo snap alla perpendicolare di un'entità a un'altra.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPPERPENDICOLARE.

TANgente

Commuta la modalità di snap ad entità **Tangente**. Esegue lo snap alle tangenze delle entità circolari.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPTANGENTE.

QUAdrante

Commuta la modalità di snap ad entità **Quadrante**. Esegue lo snap ai punti del quadrante di entità circolari, ad esempio cerchi, archi e poliarchi.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPQUADRANTE.

punto di INSerimento

Commuta la modalità di snap ad entità **Inserimento**. Esegue lo snap al punto di inserimento di blocchi e testo.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPINSERIMENTO.

PUNto

Commuta la modalità di snap ad entità **Nodo**. Esegue lo snap alle entità punto.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPNODO.

ESTensione

Commuta la modalità di snap ad entità **Estensione**. Esegue lo snap all'intersezione di entità aperte, come se fossero estese fino al punto di intersezione.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPESTENSIONE.

PARallelo

Commuta la modalità di snap ad entità **Parallelo**. Esegue lo snap al punto parallelo delle entità. Permette di disegnare linee, segmenti di polilinea, xlinee e raggi paralleli ad un'altra entità.

Nota: Può anche essere attivato con il comando SNAPPARALLELO.

INTersezione

Commuta lo snap ad entità **Intersezione**. Esegue lo snap all'intersezione di qualsiasi coppia di entità.

Nota: Può anche essere attivato con i comandi SNAPINTERSEZIONE e SNAPINTERSEZIONE3D.

intersezione APParente

Commuta lo snap ad entità **Intersezione apparente**. Esegue lo snap all'intersezione apparente delle entità nello spazio 3D.

Nota: Può anche essere attivato con i comandi SNAPAPPARENTE e SNAPINTERSEZIONE2D.

NESsuno

Ripulisce gli snap ad entità.

ON

Attiva tutte le modalità di snap ad entità.



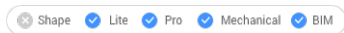
OFF


Disattiva tutte le modalità di snap ad entità.

Nota: Le modalità possono anche essere disattivate con il comando SNAPNESSUNO.

20.16 ELIMINADUPLICATI

Elimina le entità duplicate e sovrapposte e combina i blocchi duplicati.



Icona: 

20.16.1 Descrizione

Elimina entità duplicate e linee, archi e polilinee sovrapposte, ed unifica quelli parzialmente sovrapposti o contigui. È possibile spostare i duplicati su un layer dedicato. Combina blocchi duplicati e opzionalmente elimina le definizioni dei blocchi duplicati.

Dopo aver selezionato le entità, viene visualizzata la finestra di dialogo **Eliminare Entità Duplicate**. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Eliminare Entità Duplicate**.

20.16.2 Opzioni all'interno del comando

Invece di selezionare le entità, è possibile selezionare anche un'altra opzione.

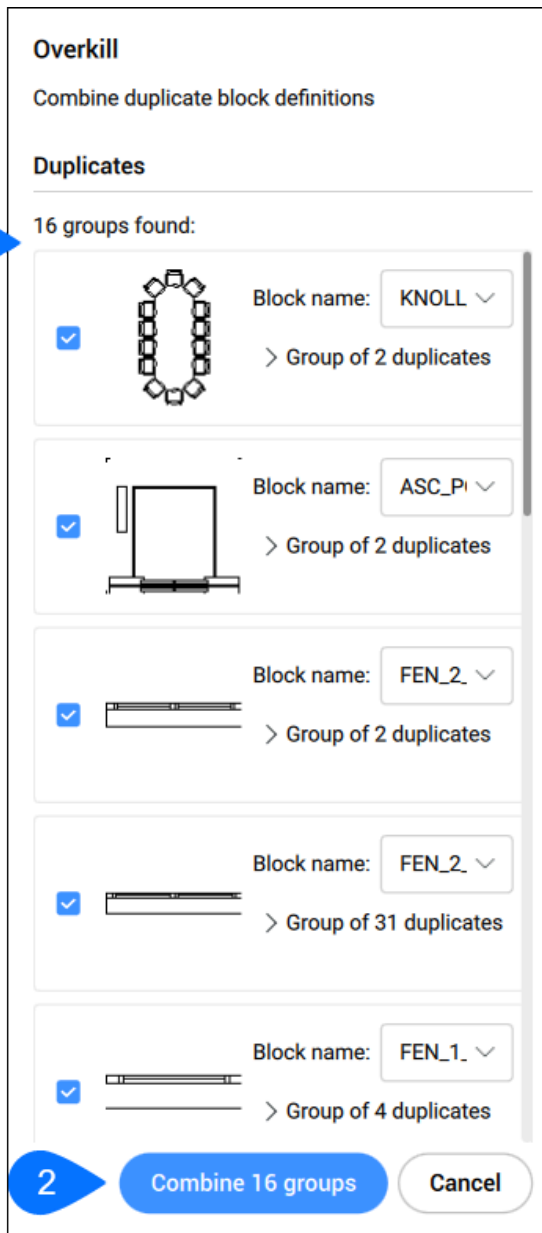
Combina definizioni di blocco duplicate

Questa opzione consente di visualizzare la finestra di dialogo **Combina Definizioni di Blocco Duplicate**. Qui è possibile definire le proprietà dell'entità da ignorare e impostare le tolleranze. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Combina Definizioni di Blocco Duplicate**.

Una volta definite e applicate tutte le preferenze, viene visualizzato il pannello contestuale **Elimina Duplicati**.

20.16.3 Pannello contestuale del comando Elimina Duplicati

Il pannello contestuale **Elimina Duplicati** consente di specificare quali definizioni di blocco duplicate devono essere combinate.



1 Elenco blocchi

Visualizza un elenco di tutti i gruppi di definizioni di blocco duplicate trovate. Scegliere quali gruppi combinare spuntando le caselle di selezione corrispondenti.

Per ogni gruppo viene visualizzato il numero e i nomi delle definizioni di blocco duplicate trovate. Espandere un gruppo e cliccare sul nome di una definizione di blocco per evidenziare le varianti corrispondenti nel disegno.

2 Combina

Combina tutte le definizioni di blocco duplicate selezionate dell'elenco.

20.17 -ELIMINADUPLICATI

Elimina le entità duplicate e sovrapposte e combina i blocchi duplicati.





20.17.1 Descrizione

Elimina entità duplicate e linee, archi e polilinee sovrapposte, ed unifica quelli parzialmente sovrapposti o contigui. È possibile spostare i duplicati su un layer dedicato. Combina blocchi duplicati e opzionalmente elimina le definizioni dei blocchi duplicati.

20.17.2 Opzioni all'interno del comando

Fatto

Esegue la procedura elimina duplicati.

Ignora

Imposta le proprietà da ignorare. È possibile scegliere tra **Nessuna**, **TUtte**, **Colore**, **Layer**, **Tipolinea**, **SCala tipolinea**, **SPessore linea**, **Spessore**, **TRasparenza**, **STile di stampa** e **Materiale**.

Nessuna

Le proprietà vengono prese in considerazione per determinare se le entità sovrapposte devono essere combinate.

TUtte

Vengono prese in considerazione tutte le proprietà.

Colore, ecc.

Vengono considerati i colori delle entità sovrapposte. Se i colori corrispondono, vengono combinati o eliminati.

TOLLeranza

Imposta la tolleranza per il processo di confronto.

Nota: Quando impostata su 0, le entità devono corrispondere completamente prima di essere valutate nel processo del comando eliminaduplicati.

ottimizza Polilinee

I segmenti delle polilinee selezionate vengono valutati singolarmente, i vertici e i segmenti duplicati vengono rimossi. Se le linee o gli archi duplicano un segmento di polilinea, uno di essi viene eliminato, il che potrebbe interrompere una polilinea.

larGHezza del segmento

Specifica se la proprietà larghezza dei segmenti di polilinea viene ignorata.

Interrompi polilinea

I segmenti di polilinea vengono mantenuti intatti anche se i duplicati vengono eliminati.

Si

Ottimizza le entità polilinea.

No

Le entità polilinea non sono ottimizzate.

combina sovrapposizione parZiale

Le entità parzialmente sovrapposte vengono unificate in un'unica entità.

Combina da un'estremità all'altra

Le linee collineari e i segmenti di polilinea con punti finali coincidenti vengono unificati in un'unica entità o segmento.



Associatività

Le entità associative non vengono elaborate.

ignora Solidi

Specifica se i solidi 3D duplicati vengono ignorati o rimossi.

Eliminare O Spostare i duplicati

Determina le operazioni da eseguire con le entità duplicate.

Cancella

Elimina entità duplicate

Sposta

Le entità vengono spostate in un Layer Entità duplicate.

Nota: Questo livello è impostato dalla variabile di sistema OVERKILLLAYER. Per impostazione predefinita, è impostato su **Entità duplicate**.

Combina definizioni di blocco duplicate

Cerca nel disegno le definizioni di blocco duplicate e sostituisce tutte le varianti di blocco con la più recente di questi duplicati.

Elimina definizione blocco duplicata

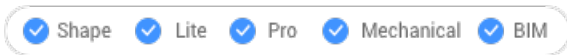
Elimina le definizioni di blocco duplicate.



21. P

21.1 PACKAGE

Crea un file ZIP del pacchetto del disegno e delle relative dipendenze.



Vedere il comando -ETRANSMIT.

21.2 IMPOSTAPAG

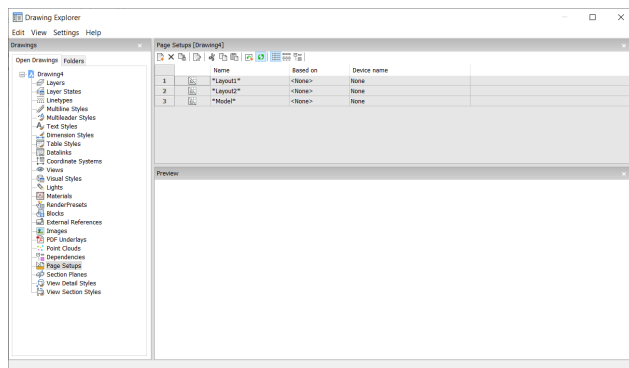
Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Impostazioni Pagina** selezionato.



Icona:

21.2.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Impostazioni Pagina** selezionata per visualizzare e modificare le impostazioni di pagina nel disegno corrente.



21.2.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Carica ulteriori definizioni di impostazione di pagina nel disegno. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Nuova Impostazione Pagina** (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Nuova Impostazione Pagina**).

Elimina

Elimina le definizioni di impostazione pagina dal disegno. Non è possibile eliminare le seguenti definizioni di impostazione pagina:

- La scheda Modello
- L'ultimo layout

Modifica Imposta pagina

Modifica l'impostazione pagina selezionata. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina**. Qui è possibile modificare le proprietà dell'impostazione pagina selezionata (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Impostazioni Pagina**).



Rinomina

Rinomina l'impostazione pagina selezionata.

Nota: Le seguenti impostazioni pagina non possono essere rinominate:

- La scheda Modello
- Le schede Layout

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di impostazione pagina.


Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

21.3 PAN

Sposta la vista dell'intero disegno.



Icona: 

Alias: P

21.3.1 Descrizione

Sposta la vista dell'intero disegno in tempo reale all'interno della finestra corrente.

Nota: In tempo reale significa che il disegno si sposta mentre si muove il mouse.

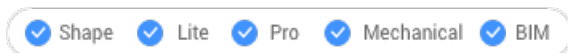
Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE deve essere impostata su 0.

Dopo aver eseguito il comando, il cursore assume la forma di una mano. Tenere premuto il tasto sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per eseguire una panoramica del disegno oppure cliccare il pulsante destro del mouse per aprire il menu di scelta rapida Pan.

Nota: Eseguire il pan del disegno anche con le barre di scorrimento. Attivarle con il comando BARREDISCORRIMENTO.

21.4 -PAN

Sposta la vista dell'intero disegno.



Alias: -P

21.4.1 Descrizione

Sposta l'intero disegno all'interno della finestra corrente.

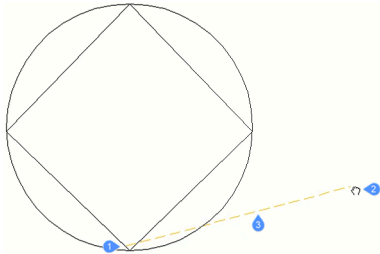
Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE deve essere impostata su 0.



21.4.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando -PAN:

- Specificare un punto base e un punto di spostamento.
- Scegliere una delle opzioni predefinite.



- 1 Punto base di pan.
- 2 Corsore di pan che specifica il punto di spostamento della panoramica.
- 3 Spostamento pan.

21.4.3 Opzioni all'interno del comando

Punto base di pan

Specifica il punto iniziale della distanza di pan.

Punto spostamento Pan

Specifica il punto finale della distanza di pan.

Nota: Il disegno viene spostato del 5% o del 100% della larghezza della finestra corrente.

Sinistra

Sposta il disegno del 5% a destra.

Destra

Sposta il disegno del 5% a sinistra.

SOPra

Sposta il disegno del 5% verso il basso.

Sotto

Sposta il disegno del 5% verso l'alto.

PaGina Sinistra

Sposta il disegno del 100% a destra.

Nota: È anche possibile premere Maiusc + tasto cursore Sinistro.

PaGina Destra

Sposta il disegno del 100% a sinistra.

Nota: È anche possibile premere Maiusc + tasto cursore Destro.

PaGina SU

Sposta il disegno al 100% verso l'alto.

Nota: È anche possibile premere Maiusc + tasto cursore Su.



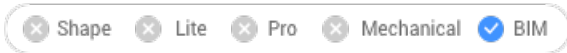
PaGina Giù

Sposta il disegno al 100% verso il basso.

Nota: È anche possibile premere Maiusc + tasto cursore Giù.

21.5 PANNELLIZZA

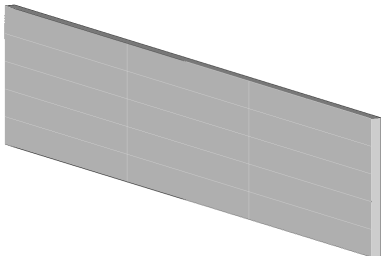
Crea una griglia sulla faccia di un solido 3D, come riferimento di blocco o mesh.



Icona: 

21.5.1 Descrizione

Crea una griglia personalizzata sulla faccia di un solido 3D, menzionando la lunghezza e il numero di pannelli.



21.5.2 Opzioni all'interno del comando

lunghezza pannelli U

Imposta la lunghezza dei pannelli in direzione U (altezza).

lunghezza pannelli V

Imposta la lunghezza dei pannelli in direzione V (larghezza).

Numero U pannelli

Numero di pannelli in direzione U (righe).

Numero V pannelli

Numero di pannelli in direzione V (colonne).

Risultato

Alterna tra **Polilinee** e **Mesh**.

Polilinee

Crea la griglia come riferimento di blocco.

Mesh

Crea la griglia come entità Mesh.

21.6 SNAPPARALLELO

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Parallelo**.





Icona:

21.6.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Parallelo** per abilitare o disabilitare lo snap a parallelo. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

21.7 -PARAMETRI

Gestisce i parametri dei vincoli dimensionali.



21.7.1 Descrizione

Crea, modifica, rinomina ed elimina equazioni parametriche costituite da vincoli dimensionali e variabili definite dall'utente; funziona dalla Barra dei comandi.

21.7.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca tutti i vincoli dimensionali e le variabili utente nel disegno corrente, visualizzando il nome, l'espressione e il valore corrente di ciascun vincolo dimensionale o variabile utente.

Nuovo

Crea una variabile utente.

Modificare

Modifica l'espressione per il vincolo dimensionale o la variabile utente.

Rinomina

Rinomina un vincolo dimensionale o una variabile utente.

Elimina

Elimina un vincolo dimensionale o una variabile utente.

Proprietà

Imposta i limiti inferiore e superiore per il parametro.

Limite inferiore

Definisce il valore minimo del parametro.

Limite superiore

Definisce il valore massimo del parametro.

Nota: I limiti superiore e inferiore sono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPPOSTA e RUOTA3D.

21.8 CHIUDIPANNELLOPARAMETRI

Chiude il pannello **Gestore Parametri**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.8.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Parametri** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gestore Parametri** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona del pannello **Gestore Parametri** viene rimossa dalla pila.

21.9 APRIPANNELLOPARAMETRI

Apri il pannello **Gestore Parametri**.

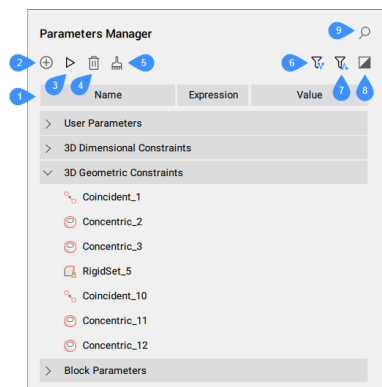
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

21.9.1 Descrizione

Apri il pannello **Gestore Parametri** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gestore Parametri** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gestore Parametri** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Gestore Parametri** è lo strumento principale per visualizzare e modificare parametri e vincoli nel disegno corrente.



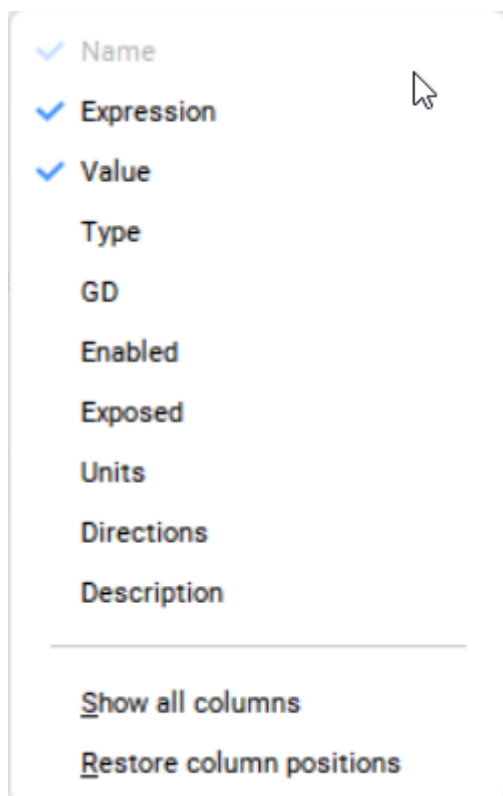
- 1 Elenco dei parametri
- 2 Nuovo parametro
- 3 Anima
- 4 Elimina
- 5 Pulisci variabili non utilizzate
- 6 Mostra parametri dipendenti
- 7 Mostra parametri di definizione
- 8 Mostra selezionati
- 9 Cerca



21.9.2 Elenco parametri

Visualizza un elenco di tutti i parametri del disegno. I parametri sono organizzati in categorie espandibili che possono includere parametri utente (compresi quelli collegati alle Tavole di Progetto), vincoli dimensionali 2D, vincoli dimensionali 3D, parametri di riferimento, vincoli geometrici 2D, vincoli geometrici 3D, parametri dei blocchi (componenti) e parametri della serie.

L'intestazione dell'elenco dei parametri presenta colonne che rappresentano le proprietà dei parametri. Le colonne possono essere spostate in una nuova posizione, ridimensionate o nascoste. È possibile disporre i parametri in ordine crescente o decrescente premendo un capo colonna specifica. L'intestazione dell'elenco dei parametri ha tre colonne per impostazione predefinita: **Nome**, **Espressione** e **Valore**. Per aggiungere altre colonne, cliccare il pulsante destro del mouse sull'intestazione delle colonne e selezionare le colonne desiderate dall'elenco:



Nota: Alcune proprietà sono di sola lettura (ad esempio **Tipo**), altre possono essere modificate dall'utente (ad esempio **Nome**).

Nome

Visualizza il nome del parametro.

Nota: Il nome può essere modificato. Quando si rinomina un elemento, tutte le istanze dell'elemento vengono aggiornate nel disegno e nell'elenco dei parametri **Gestore Parametri**.

Espressione

Specifica l'espressione matematica del parametro. È possibile modificare l'espressione cliccando sulla cella.



Valore

Visualizza il valore risultante dall'espressione del parametro. Il valore è un numero reale di sola lettura, a meno che il parametro non sia collegato a una tabella progetto. In tal caso, il parametro dispone di un elenco di valori possibili rappresentati come una casella di riepilogo. Si può modificare il valore del parametro scegliendo un nuovo valore dall'elenco. La casella di riepilogo è ricercabile digitando una sottostringa del valore per trovarla rapidamente. Questo è utile per grandi elenchi di valori.

Tipo

Visualizza il tipo di parametro:

- Tipo di vincolo per vincoli (distanza, Concentrico, ecc.).
- Tipo di parametro per l'utente e i parametri di blocco (Reale, Stringa).
- Tipo di parametro per i parametri della serie (Reale, Booleano, Enumerazione).

GD (geometry-driven)

Se attivato, il parametro è basato sulla geometria.

Limite inferiore

Definisce il valore minimo del parametro.

Limite superiore

Definisce il valore massimo del parametro.

Nota: I limiti superiore e inferiore sono presi in considerazione nelle operazioni dinamiche, come DMSPPOSTA e RUOTA3D.

Abilitato

Definisce se un parametro di vincolo geometrico viene preso in considerazione.

Esposto

Definisce se il parametro è visibile e può essere modificato quando il componente viene inserito in un assieme.

Unità

Imposta la dimensione del parametro. È possibile scegliere tra: nessuno, lineare (mm), quadrato (mm^2) e cubico (mm^3).

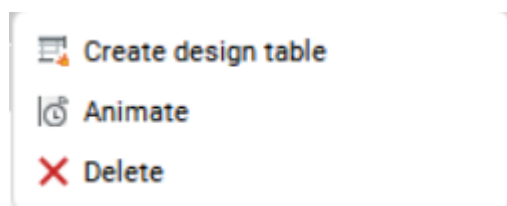
Direzioni

Definisce la direzione di un parametro di vincolo geometrico (qualsiasi, uguale, opposto o resettato).

Descrizione

Consente di digitare una descrizione per i parametri utente.

Cliccando il tasto destro del mouse su un parametro selezionato, si apre un menu contestuale specifico che contiene solo le opzioni applicabili a quell'elemento. Queste opzioni si trovano anche nel menu contestuale della stessa elemento nel pannello **Navigatore Meccanico**.





Creare tabella progetto

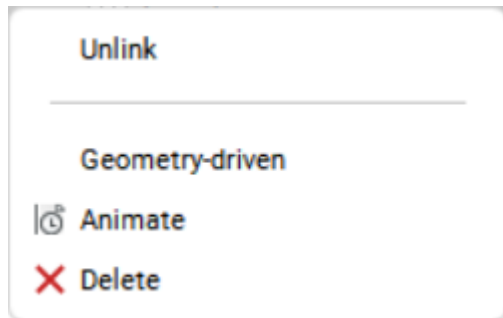
Crea una tabella progetto per attivare parametri di blocco parametrici.

Anima

Anima il valore del parametro all'interno di un certo intervallo.

Link al parametro

Collega il parametro del componente secondario al parametro del livello principale.

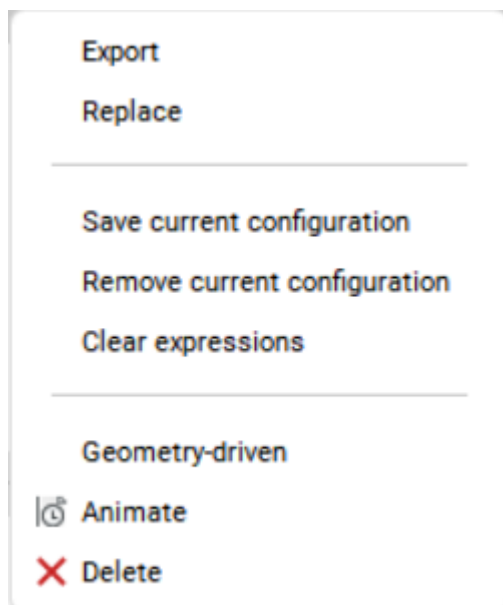


Scollega

Rompe i collegamenti tra il parametro del componente secondario e il parametro del livello principale.

Geometria-guidata

Se spuntato, il parametro è guidato dalla geometria.



Nota: Se il parametro è assegnato a un vincolo 3D guidato dalla geometria, i suoi limiti saranno presi in considerazione durante lo spostamento della geometria vincolata.

Esporta

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona file tabella progetto** per salvare la tabella progetto.

Sostituisci

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file tabella progetto** per scegliere una tabella progetto da sostituire a quella esistente.



Salva configurazione corrente

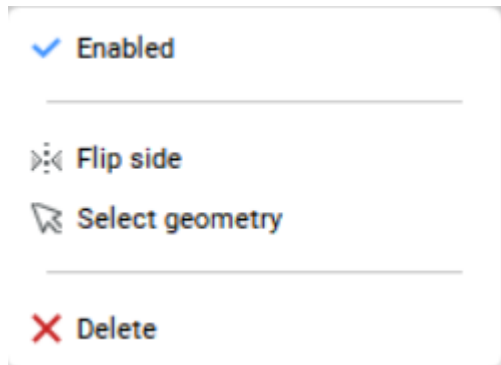
Salva la configurazione corrente della tavola di disegno.

Rimuovi configurazione corrente

Rimuove la configurazione corrente della tabella progetto.

Cancellare espressione

Rimuove la formula dell'espressione.



Abilitato

Visualizza e alterna lo stato di abilitazione del vincolo.

Inverti lato

Capovolge il lato del vincolo.

Seleziona la geometria

Seleziona le entità coinvolte nel vincolo selezionato nello spazio modello.

21.9.3 Nuovo parametro

Inserisce un nuovo parametro utente con valori predefiniti per **Espressione** e **Valore**.

21.9.4 Anima

Anima il valore del parametro selezionato all'interno di un intervallo.

21.9.5 Elimina

Rimuove i parametri e i vincoli selezionati dal disegno.

21.9.6 Pulisci variabili non utilizzate

Cancella le variabili inutilizzate.

21.9.7 Mostra parametri dipendenti

Quando è abilitato, il pannello mostra i parametri e i vincoli, a seconda del/dei parametro/i selezionato/i.

21.9.8 Mostra parametri di definizione

Quando è abilitato, il pannello mostra i parametri che definiscono il/i parametro/i selezionato/i.



21.9.9 Mostra selezionati

Quando è abilitato, il riquadro mostra parametri e vincoli per gli oggetti attualmente selezionati nello spazio del modello o tutti gli oggetti se non viene selezionato nulla.

21.9.10 Cerca

Filtra l'elenco dei parametri per visualizzare solo i nomi dei parametri corrispondenti alla stringa di caratteri immessa nella casella di ricerca.

Nota: È possibile rimuovere il filtro attivo premendo il pulsante Chiudi (X) sul lato destro della casella di ricerca.

21.10 BLOCKIFYPARAMETRICO

Sostituisce automaticamente gli insiemi di entità, corrispondenti a un blocco parametrico selezionato o a un insieme di entità parametrizzate in un modello, con riferimenti di blocco parametrici.



Icona:

21.10.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

21.10.2 Metodo

Esistono quattro metodi per utilizzare il comando BLOCKIFY:

- Rileva le corrispondenze con le entità selezionate
- Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti
- Rileva solidi 3D uguali
- Rileva collezioni (di solidi 3D/riferimenti di blocco e riferimenti di blocco 2D)

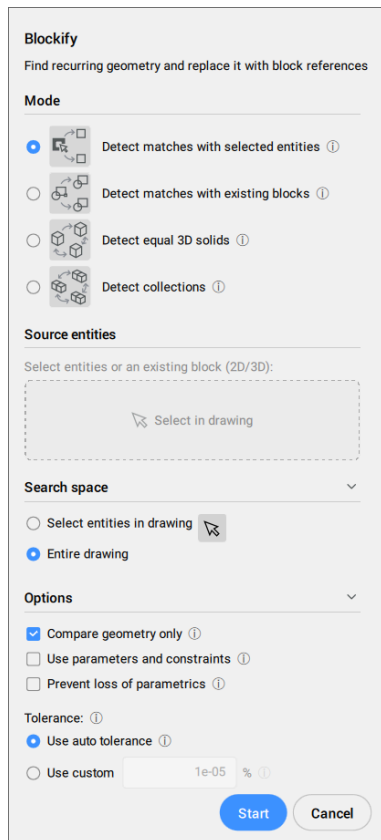
A seconda della modalità selezionata, vengono presentate diverse domande successive e opzioni avanzate.

Nota: Per sostituire i modelli di blocco con serie di entità, utilizzare il comando RILEVASERIE. Vedere l'articolo correlato al comando **RILEVASERIE**.

Selezionare il metodo desiderato, le entità di origine e lo spazio di ricerca. Impostare le opzioni e la tolleranza in base alle esigenze. Le opzioni visualizzate sono rilevanti per il metodo e le entità selezionate e riflettono le impostazioni delle variabili di sistema BLOCKIFYMODE e BLOCKIFYTOLERANCE (vedere gli articoli correlati).

21.10.3 Rileva le corrispondenze con le entità selezionate

Cerca nel disegno (o nella selezione) la geometria 2D/3D ricorrente e la converte in riferimenti di blocco.




Entità di origine

Cliccare sul pulsante **Seleziona nel disegno**. Selezionare le entità o un blocco esistente (2D/3D) nel disegno con cui confrontare altre entità.

Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.

Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Utilizzare di parametri e vincoli

Prova a trovare la geometria corrispondente variando i valori dei parametri.



Nota:

- Quando l'opzione è attiva, un gruppo di selezione contenente vincoli tra le possibili corrispondenze (vincoli esterni) non è considerato valido. In questo caso, la Barra dei comandi visualizza un messaggio di avviso che richiede di rimuovere questi vincoli prima di utilizzare il comando.
- Potenzialmente più lento su file di grandi dimensioni.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L'algorithmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

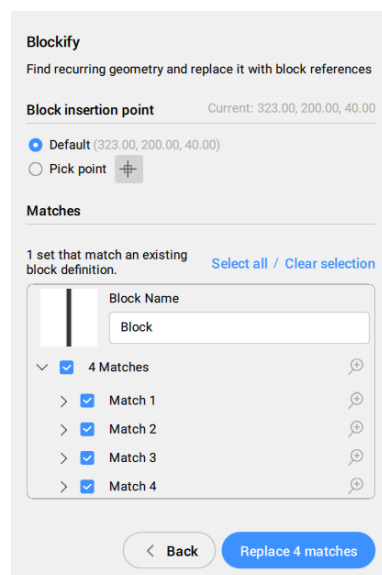
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



Punto di inserimento blocco

Definisce il punto di inserimento della nuova definizione di blocco.

preDefinito

Accetta il punto di inserimento di default contrassegnato da una X rossa nello spazio modello.



Selezionare punto

Consente di definire un nuovo punto di inserimento. Premere l'icona accanto all'opzione e selezionare un punto nello spazio modello.

Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

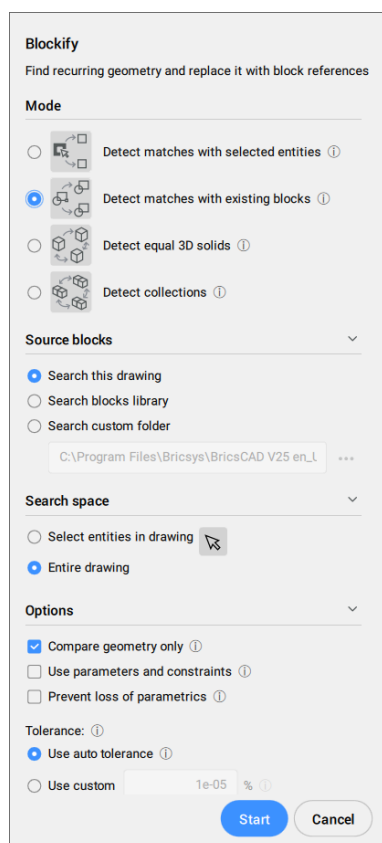
- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

21.10.4 Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti

Cerca nel disegno (o nella selezione) le corrispondenze con i blocchi esistenti da una posizione specificata e li converte in riferimenti di blocco.



Blocchi di origine

Consente di specificare la posizione di ricerca dei blocchi di origine.



Cerca in questo disegno

Cerca i blocchi di origine nel disegno corrente.

Cerca libreria di blocchi

Cerca i blocchi di origine nella libreria dei blocchi.


Cerca file/cartelle personalizzati

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione. Cliccare sul pulsante del menu per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Cartella** e indicare il file/cartella personalizzato.

Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.

Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Utilizzare di parametri e vincoli

Prova a trovare la geometria corrispondente variando i valori dei parametri.

Nota:

- Quando l'opzione è attiva, un gruppo di selezione contenente vincoli tra le possibili corrispondenze (vincoli esterni) non è considerato valido. In questo caso, la Barra dei comandi visualizza un messaggio di avviso che richiede di rimuovere questi vincoli prima di utilizzare il comando.
- Potenzialmente più lento su file di grandi dimensioni.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

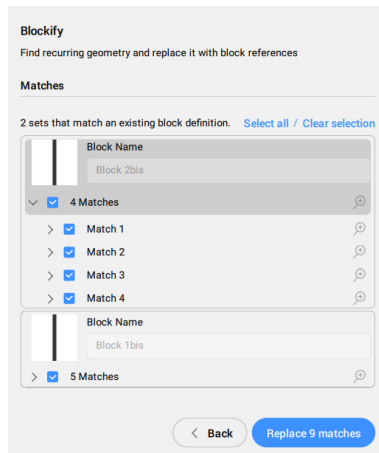
Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.



La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

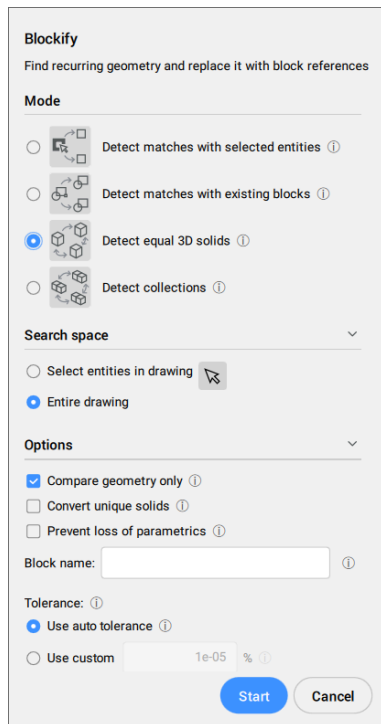
Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

21.10.5 Rileva solidi 3D uguali

Cerca nel disegno (o nella selezione) solidi di forma uguale e li converte in riferimenti di blocco (nuove definizioni di blocco). Nel caso in cui un solido corrisponda a una definizione di blocco esistente, il riferimento del blocco di sostituzione punta a tale definizione di blocco.


Nota: Questa opzione non è disponibile nel livello di licenza BricsCAD Lite.



Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.

Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Converti solidi unici

Seleziona la casella di controllo per convertire anche i solidi in blocchi quando si verificano una sola volta.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

nome del Blocco

Specificare un nome di blocco o utilizzare il nome predefinito. Se si sceglie di utilizzare il nome predefinito, vengono create definizioni di blocco con nomi come **Blocco1**, **Blocco2** e così via.

Nota: Se BLOCKIFY viene utilizzato su entità BIM, controlla la proprietà Nome BIM di tutti i solidi classificati BIM di forma uguale e tenta di trovare la sottostringa comune più lunga da utilizzare come nome delle definizioni di blocco.



Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

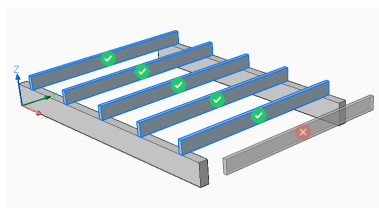
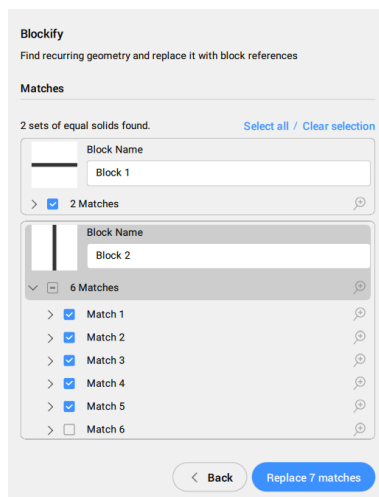
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



Corrispondenze

Visualizza un elenco di corrispondenze rilevate e consente di selezionare quelle da sostituire con riferimenti di blocco:

- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.



Nota:

- Per identificare visivamente le corrispondenze/gli insiemi dall'elenco nello spazio modello, cliccare sul relativo nome nell'elenco. Per aggiungere o rimuovere corrispondenze/gruppi alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.
- Per ingrandire la vista su un insieme o una corrispondenza, cliccare sul simbolo della lente di ingrandimento accanto al nome.

21.10.6 Rileva collezioni

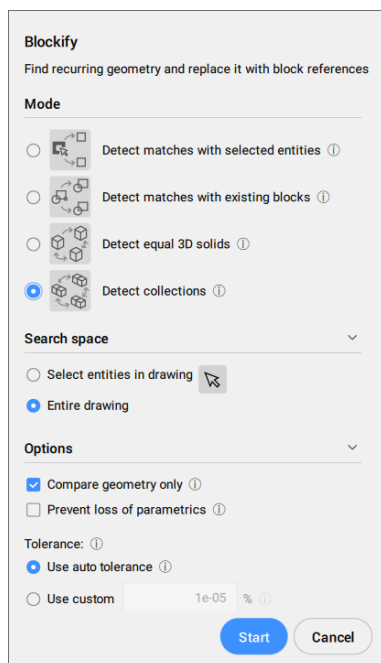
Cerca nel disegno (o nella selezione) gruppi di raccolte identiche di:

- Solidi 3D e/o riferimenti di blocco 3D
- Riferimenti di blocco 2D

Consente di selezionare un insieme alla volta da cui creare una nuova definizione di blocco. Sostituisce le collezioni all'interno del gruppo di selezione con riferimenti di blocco della nuova definizione.

Ricalcola i gruppi di collezioni tenendo conto del riferimento di blocco appena creato (alcune configurazioni dei gruppi di collezioni trovate in precedenza potrebbero non essere più disponibili).


Nota: Con un gran numero di entità di input, il calcolo di tutte le collezioni possibili può richiedere molto tempo. Premere il tasto **Esc** per annullare il calcolo in qualsiasi momento e quindi selezionare tra le collezioni trovate finora.



Spazio di ricerca

Definisce la modalità di selezione delle entità da confrontare con le entità di origine.

Seleziona entità nel disegno

Consente di selezionare manualmente le entità visualizzando la casella di selezione della selezione. Cliccare sulla freccia **Seleziona** () per creare un nuovo gruppo di selezione.



Intero disegno

Usa l'intero disegno come spazio di ricerca.

Opzioni

Opzioni che modificano il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYMODE:

Confronta solo la geometria

Ignora le proprietà di colore, layer, tipolinea, scala, larghezza e spessore, trasparenza, stile di stampa e materiale durante il confronto delle entità.

Prevenire la perdita di parametri

Se impostato, non verranno rimossi vincoli o operazioni parametriche. I parametri e i vincoli vengono mantenuti e rimappati alle sottoentità dei blocchi di sostituzione.

Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

Tolleranza

Definisce la tolleranza come percentuale per i confronti delle entità, specificando la variazione consentita nelle dimensioni o nelle posizioni.

Ad esempio, due linee con lunghezze di 10 e 9 sarebbero considerate uguali con una tolleranza del 10%.

Usa tolleranza automatica

Selezionare questo pulsante di opzione per utilizzare un valore impostato automaticamente.

L' algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

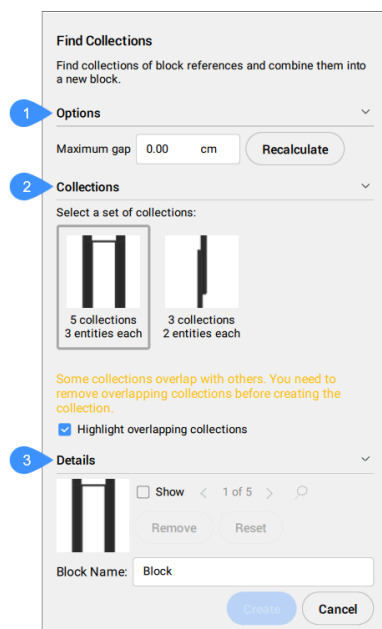
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzato

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione.

La tolleranza personalizzata deve essere compresa in percentuale tra 0 e 100.

Nota: Il valore di tolleranza è relativo. È possibile che si verifichi un comportamento imprevisto per valori superiori al 5%



1 Opzioni



2 Collezioni

3 Dettagli

Opzioni

Vuoto massimo

Aumenta lo spazio consentito tra le entità per trovare una collezione più complessa.

Ad esempio: se un disegno contiene più riferimenti di blocco di scrivanie e sedie, è possibile trovare una collezione di entrambi gli elementi impostando lo spazio massimo tra una scrivania e una sedia.

Ricalcola

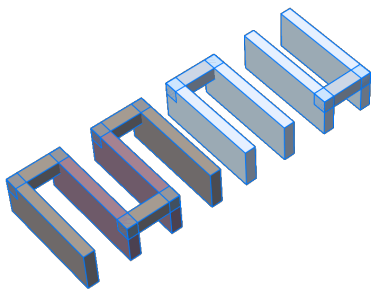
Ricalcola le collezioni in base al nuovo vuoto massimo.

Collezioni

Visualizza gli insiemi di collezioni trovati. Selezionare l'insieme di collezioni da cui si desidera creare il riferimento di blocco.

Nota:

- Se l'insieme selezionato contiene collezioni sovrapposte, viene visualizzato un messaggio. Gli insiemi sovrapposti sono insiemi che hanno almeno una entità in comune. Selezionare le collezioni sovrapposte da rimuovere in modo da poter creare la nuova definizione di blocco.
- Le collezioni sovrapposte vengono evidenziate se l'opzione **Evidenzia le collezioni sovrapposte** è selezionata.



Dettagli

Mostra

Selezionare la casella di controllo per evidenziare nello **Spazio modello** una raccolta alla volta tempo all'interno del gruppo di raccolta.

Per scorrere le raccolte, utilizzare le frecce sinistra e destra accanto alla casella di controllo **Mostra**.

Utilizzare il pulsante **Zoom avanti** per estendere la visualizzazione alla collezione evidenziata.

Rimuovi

Rimuove la raccolta evidenziata corrente dall'insieme di collezioni.

Ripristina

Ripristina le collezioni trovate inizialmente nell'insieme di collezioni, aggiungendo nuovamente le collezioni rimosse.

21.11 SPOSTAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di spostamento sulle entità di un blocco parametrico.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: SPOSTAP

21.11.1 Descrizione

Questo comando viene utilizzato con i blocchi parametrici 2D e consente di eseguire lo spostamento di entità in un riferimento di blocco.

21.11.2 Metodo

Specificare il punto base e il secondo punto di spostamento, quindi selezionare le entità che saranno interessate dall'operazione di spostamento.

Nota: Il comando funziona in modo simile al comando STIRAPARAMETRICO, il cui flusso di lavoro è descritto nell'articolo **Blocchi parametrici 2D**.

Nota: È possibile definire operazioni parametriche di spostamento, stiramento e rotazione in piani non XY dopo aver modificato l'UCS.

21.11.3 Opzioni all'interno del comando

Punto base di spostamento:

Consente di selezionare un punto di posizione per l'origine del vettore di spostamento.

Secondo punto di spostamento

Consente di selezionare un punto di posizione per la testa del vettore di spostamento.

Selezionare le entità che possono essere influenzate dall'operazione o

Consente di modificare la selezione delle entità interessate dall'operazione di spostamento. Verranno evidenziate tutte le entità selezionate.

Cambiamento del comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. L'opzione **Off** corrispondente al comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le nuove operazioni parametriche. Selezionare **ON** per impostare il comportamento come **collegato**.

Nota: Quando sono interessate da un'operazione di stiramento parametrico, le operazioni di spostamento parametrico collegate si comportano in modo diverso dalla variante non collegata.

Immettere il nome per il parametro dell'azione

Consente di assegnare un nome al parametro sposta. Il nome predefinito è **Sposta**.

La posizione delle entità del blocco selezionate verrà regolata in base al nuovo valore del parametro sposta.

L'aspetto del blocco può essere controllato modificando il valore del parametro associato all'operazione:

- Selezionare il blocco parametrico e trascinare il punto di grip del parametro (passare il cursore sul punto di grip per visualizzare il valore corrente del parametro).
- Accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri** / pannello **Navigatore Meccanico**.



Nota: Utilizzare il comando EDITASPOSTAPARAMETRICO per modificare un'operazione di spostamento.

Nota:

- Le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici sono visibili come impostazione predefinita dopo la creazione, ma nascoste quando si apre un disegno che contiene blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY per nascondere/visualizzare le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici.
- La visualizzazione delle geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici quando si passa il mouse sui riferimenti di blocco parametrico, nello spazio modello, è controllata dalla variabile di sistema PBLOCKREFERENCEACTIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

21.12 EDITASPOSTAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di spostamento parametriche.



Alias: EDITASPOSTAP

21.12.1 Metodo

Il comando consente di modificare un'operazione di spostamento esistente.

Lanciare il comando, inserire il nome dell'operazione di spostamento desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di sposta all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e trascinare il punto grip dell'operazione.

21.12.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra nomi

Elenca i nomi di tutte le operazioni di spostamento disponibili nel disegno.

Selezione

Consente di modificare la selezione degli elementi dell'operazione specificata.

Direzione

Consente di definire una nuova direzione dell'operazione selezionando il punto base e il secondo punto di spostamento.

Comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. Il comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le operazioni parametriche appena create.

Nota: La proprietà **Collegato** può anche essere impostata **On** o **Off** nella sezione inferiore del **Navigatore Meccanico**. Il valore **On** viene segnalato nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico** con il simbolo ∞.

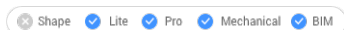
Nota: Quando sono interessate da un'operazione di stiramento parametrico, le operazioni di spostamento parametrico collegate si comportano in modo diverso dalla variante non collegata.



Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

21.13 OFFSETPARAMETRICO (Sperimentale)

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di offset sulle curve di un blocco parametrico.



Icona:

Alias: OFP

21.13.1 Esclusione di responsabilità



Offset Parametrico è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

21.13.2 Descrizione

Questo comando viene utilizzato con i blocchi parametrici 2D e consente di eseguire l'offset di curve piane in un riferimento di blocco.

21.13.3 Metodo

Selezionare una o più curve piane e specificare una distanza di offset.

Nota: Il comando funziona in modo simile al comando STIRAPARAMETRICO, il cui flusso di lavoro è descritto nell'articolo **Blocchi parametrici 2D**.

21.13.4 Opzioni all'interno del comando

Seleziona curve

Seleziona le curve piane che devono essere influenzate dall'operazione di offset.

Distanza di offset

Specifica la distanza tra l'entità originale e la relativa copia parallela.

Punto di passaggio

Specifica la distanza di offset selezionando un punto nell'area di disegno.

Immettere il nome per il parametro dell'azione

Consente di assegnare un nome al parametro offset. Il nome predefinito è **Offset**.



L'aspetto del blocco può essere controllato modificando il valore del parametro associato all'operazione:

- Selezionare il blocco parametrico e trascinare il punto di grip del parametro (passare il cursore sul punto di grip per visualizzare il valore corrente del parametro).
- Accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri** / pannello **Navigatore Meccanico**.

Nota: Utilizzare il comando EDITAOFFSETPARAMETRICO per modificare un'operazione di offset.

Nota:

- Le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici sono visibili come impostazione predefinita dopo la creazione, ma nascoste quando si apre un disegno che contiene blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY per nascondere/visualizzare le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici.
- La visualizzazione delle geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici quando si passa il mouse sui riferimenti di blocco parametrico, nello spazio modello, è controllata dalla variabile di sistema PBLOCKREFERENCEACTIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

21.14 EDITAOFFSETPARAMETRICO (Sperimentale)

Modifica un'operazione di offset esistente.



Alias: EDITAOFPP

21.14.1 Esclusione di responsabilità



Offset Parametrico è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

21.14.2 Metodo

Inserire il nome dell'operazione di offset desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di offset all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e trascinare il punto grip dell'operazione.

21.14.3 Opzioni all'interno del comando

Mostra nomi

Elenca i nomi di tutte le operazioni di offset disponibili nel disegno.

opzioni di selezione (?)

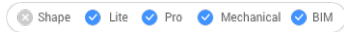
Consente di modificare il gruppo di selezione dell'operazione specificata.



Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

21.15 RUOTAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di rotazione sulle entità di un blocco parametrico.



Icona:

Alias: RUOTAP

21.15.1 Metodo

Questo comando viene utilizzato con i blocchi parametrici 2D.

Consente di ruotare le entità in un blocco.

Specificare il punto centrale di rotazione, il punto iniziale dell'arco di rotazione, il punto finale dell'arco di rotazione, quindi selezionare le entità che saranno interessate dall'operazione di rotazione.

Nota: Il comando funziona in modo simile al comando STIRAPARAMETRICO, il cui flusso di lavoro è descritto nell'articolo **Blocchi parametrici 2D**.

Nota: È possibile definire operazioni parametriche di spostamento, stiramento e rotazione in piani non XY dopo aver modificato l'UCS.

21.15.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare il punto centrale di rotazione

Consente di selezionare un punto di posizione per l'origine del vettore di rotazione.

Selezionare il punto di inizio dell'arco di rotazione

Consente di selezionare un punto di posizione per la testa dell'arco di rotazione

Selezionare il punto finale dell'arco di rotazione (tenere premuto CTRL per cambiare direzione)

Consente di selezionare un punto di posizione per la fine dell'arco di rotazione.

Selezionare/deselezionare le entità che possono essere interessate dall'operazione

Consente di modificare la selezione delle entità interessate dall'operazione di rotazione. Verranno evidenziate tutte le entità selezionate.

Immettere il nome per il parametro dell'azione

Consente di assegnare un nome al parametro ruota. Il nome predefinito è **Rotate**.

La posizione delle entità del blocco selezionate verrà regolata in base al nuovo valore del parametro ruota.

Cambiamento del comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. L'opzione **Off** corrispondente al comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le nuove operazioni parametriche. Selezionare **ON** per impostare il comportamento come **collegato**.



L'aspetto del blocco può essere controllato modificando il valore del parametro associato all'operazione:

- Selezionare il blocco parametrico e trascinare il punto di grip del parametro (passare il cursore sul punto di grip per visualizzare il valore corrente del parametro).
- Accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri** / pannello **Navigatore Meccanico**.

Nota: Utilizzare il comando EDITARUOTAPARAMETRICO per modificare un'operazione di rotazione.

Nota:

- Le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici sono visibili come impostazione predefinita dopo la creazione, ma nascoste quando si apre un disegno che contiene blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY per nascondere/visualizzare le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici.
- La visualizzazione delle geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici quando si passa il mouse sui riferimenti di blocco parametrico, nello spazio modello, è controllata dalla variabile di sistema PBLOCKREFERENCEACTIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

21.16 EDITARUOTAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di rotazione parametrica.



Alias: EDITARUOTAPAR

21.16.1 Metodo

Il comando consente di modificare un'operazione di rotazione esistente.

Inserire il nome dell'operazione di stiramento desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di rotazione all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e trascinare il punto grip dell'operazione.

21.16.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra nomi

Elenca i nomi di tutte le operazioni di rotazione disponibili nel disegno.

Selezione

Consente di modificare la selezione degli elementi dell'operazione specificata.

Geometria

Consente di definire una nuova geometria dell'operazione selezionando un punto centrale di rotazione e un punto iniziale e finale dell'arco di rotazione.

Comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. Il comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le operazioni parametriche appena create.



Nota: La proprietà **Collegato** può anche essere impostata **On** o **Off** nella sezione inferiore del **Navigatore Meccanico**. Il valore **On** viene segnalato nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico** con il simbolo ∞.

Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

21.17 SCALAPARAMETRICA

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di scalatura sulle entità di un blocco parametrico.



Icona:

Alias: SCALAP

21.17.1 Metodo

Consente di spostare le entità in un blocco.

Selezionate il punto base di spostamento, il secondo punto di spostamento e le entità che possono essere interessate dall'operazione.

Nota: Il comando funziona in modo simile al comando STIRAPARAMETRICO, il cui flusso di lavoro è descritto nell'articolo **Blocchi parametrici 2D**.

21.17.2 Opzioni all'interno del comando

Punto base di spostamento:

Consente di selezionare un punto di posizione per l'origine del vettore di scalatura.

Secondo punto di spostamento

Consente di selezionare un punto di posizione per la testa del vettore di scalatura.

Selezionare/deselezionare le entità che possono essere interessate dall'operazione

Consente di modificare la selezione delle entità interessate dall'operazione di scalatura. Verranno evidenziate tutte le entità selezionate.

Cambiamento del comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. L'opzione **Off** corrispondente al comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le nuove operazioni parametriche. Selezionare **ON** per impostare il comportamento come **collegato**.

Nota: Le operazioni di scalatura possono influire e possono essere influenzate da qualsiasi tipo di altra operazione.

Immettere il nome per il parametro dell'azione

Consente di assegnare un nome al parametro sposta. Il nome predefinito è **Scale**.

La dimensione delle entità del blocco selezionate verrà regolata in base al nuovo valore del parametro scala.



L'aspetto del blocco può essere controllato modificando il valore del parametro associato all'operazione:

- Selezionare il blocco parametrico e trascinare il punto di grip del parametro (passare il cursore sul punto di grip per visualizzare il valore corrente del parametro).
- Accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri** / pannello **Navigatore Meccanico**.

Nota: Utilizzare il comando EDITASCALAPARAMETRICA per modificare un'operazione di scala.

Nota:

- Le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici sono visibili come impostazione predefinita dopo la creazione, ma nascoste quando si apre un disegno che contiene blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY per nascondere/visualizzare le geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici.
- La visualizzazione delle geometrie delle operazioni dei blocchi parametrici quando si passa il mouse sui riferimenti di blocco parametrico, nello spazio modello, è controllata dalla variabile di sistema PBLOCKREFERENCEACTIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

21.18 EDITASCALAPARAMETRICA

Modifica le operazioni di scala parametrica.



Alias: EDITASCALAP

21.18.1 Metodo

Il comando consente di modificare il riquadro di scalatura, la selezione degli elementi, la direzione e il comportamento collegato di un'operazione di scalatura esistente.

Inserire il nome dell'operazione di scalatura desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di scala all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e trascinare il punto grip dell'operazione.

21.18.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra nomi

Elenca i nomi di tutte le operazioni di scalatura disponibili nel disegno.

Selezione

Consente di modificare il riquadro di scalatura e la selezione degli elementi dell'operazione specificata.

Direzione

Consente di definire una nuova direzione dell'operazione selezionando il punto base e il secondo punto di spostamento.

Comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. Il comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le operazioni parametriche appena create.



Nota: La proprietà **Collegato** può anche essere impostata **On** o **Off** nella sezione inferiore del **Navigatore Meccanico**. Il valore **On** viene segnalato nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico** con il simbolo ∞ .

Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

21.19 STIRAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di stiramento su alcune entità di un blocco parametrico.



Icona:

Alias: STIP

21.19.1 Descrizione

L'obiettivo di questa operazione di stiramento parametrico è quello di semplificare lo stiramento delle entità nel blocco. Di solito, lo stesso comportamento potrebbe essere ottenuto con parametri e vincoli, ma ci vorrebbe più tempo e impegno per ottenere lo stesso comportamento.

21.19.2 Metodo

Consente di stirare le entità in un blocco.

Specificare il punto base e il secondo punto di spostamento, impostare il telaio di stiramento, quindi selezionare le entità che saranno interessate dall'operazione di stiramento.

Nota: È possibile definire operazioni parametriche di spostamento, stiramento e rotazione in piani non XY dopo aver modificato l'UCS.

Nota: Il parametro stira potrebbe non funzionare bene in combinazione con i vincoli geometrici e dimensionali. Il comportamento del blocco quando si applica il parametro di stiramento insieme ai vincoli dipende fortemente dalla complessità della geometria e dal numero e dal tipo dei vincoli.

L'aspetto del blocco può essere controllato modificando il valore del parametro associato all'operazione:

- Selezionare il blocco parametrico e trascinare il punto di grip del parametro (passare il cursore sul punto di grip per visualizzare il valore corrente del parametro).
- Accedere a questo parametro nel pannello **Gestore Parametri** / pannello **Navigatore Meccanico**.

Per ulteriori informazioni sull'uso del comando STIRAPARAMETRICO, vedi l'articolo **Blocchi parametrici 2D**.

21.19.3 Opzioni all'interno del comando

Punto base di spostamento:

Consente di selezionare un punto di posizione per l'origine del vettore di stiratura.

Secondo punto di spostamento

Consente di selezionare un punto di posizione per la testa del vettore di stiratura.



Realizzare un riquadro di stiramento: scegliere il primo punto del rettangolo

Consente di selezionare il primo angolo del riquadro di stiramento.

Angolo opposto

Consente di selezionare il secondo angolo del riquadro di stiramento.

Poligonale

Consente di immettere una serie di punti che imposteranno un poligono di stiramento.

Nota: I vertici all'interno del contorno di selezione (rettangolo o poligono) verranno spostati in base al vettore di stiramento.

Selezionare/deselezionare le entità che possono essere interessate dall'operazione

Consente di modificare la selezione delle entità interessate dall'operazione di stiramento. Verranno evidenziate tutte le entità selezionate.

Per impostazione predefinita, vengono selezionate tutte le entità che hanno punti di stiramento all'interno del riquadro di stiramento.

Cambiamento del comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. L'opzione **Off** corrispondente al comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le nuove operazioni parametriche. Selezionare **ON** per impostare il comportamento come **collegato**.

Immettere il nome per il parametro dell'azione

Consente di assegnare un nome al parametro di stiramento. Il nome predefinito è **Stretch**.

Le entità del blocco selezionate per lo stiramento verranno regolate in base al nuovo valore del parametro di stiramento.

21.20 EDITASTIRAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di stiramento parametrico.



Alias: EDITASTIRAP

21.20.1 Metodo

Il comando consente di modificare un'operazione di stiramento esistente.

Inserire il nome dell'operazione di stiramento desiderata, quindi selezionare i dati dell'operazione parametrica da modificare.

Nota: Per modificare dinamicamente un'operazione di stiramento all'interno di un blocco parametrico, selezionare il blocco e trascinare il punto grip dell'operazione di stiramento.

21.20.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra nomi

Elenca i nomi di tutte le operazioni di stiramento disponibili nel disegno.

Selezione

Consente di modificare il riquadro di stiramento e la selezione degli elementi dell'operazione specificata.



Direzione

Consente di definire una nuova direzione dell'operazione selezionando il punto base e il secondo punto di spostamento.

Comportamento collegato

Consente di decidere se le entità seguiranno i punti di definizione dell'operazione quando vengono regolate da altre operazioni. Il comportamento **non collegato** è impostato come predefinito per le operazioni parametriche appena create.

Nota: La proprietà **Collegato** può anche essere impostata **On** o **Off** nella sezione inferiore del **Navigatore Meccanico**. Il valore **On** viene segnalato nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico** con il simbolo ∞ .

Nota: È possibile accedere a tutte le opzioni di modifica anche dal menu contestuale di scelta rapida dell'operazione nei pannelli **Gestore Parametri** e **Navigatore Meccanico**.

21.21 PARAMETRIZZA

Applica automaticamente i vincoli.



21.21.1 Descrizione

Aggiunge automaticamente vincoli geometrici ed equazioni parametriche alla geometria solida 3D. I parametri e i vincoli geometrici risultanti possono essere visualizzati e modificati nel pannello **Navigatore Meccanico** (comando APRINAVIGATOREMECCANICO).

Quando la variabile di sistema ROLLOVERPARAMS è impostata su ON, i parametri possono essere modificati anche dallo spazio modello tramite le Proprietà Rapide quando si passa il mouse sui blocchi.

Nota: Per attivare l'opzione Proprietà Rapide (PR), impostare la variabile di sistema ROLLOVERTIPS su ON o attivare il pulsante **PR** nella **barra di stato**.

21.22 PARAMETRIZZA2D

Applica automaticamente i vincoli geometrici e dimensionali 2D alla geometria 2D selezionata.



21.22.1 Descrizione

Selezionare le entità 2D per aggiungere automaticamente vincoli dimensionali e geometrici.

I parametri e i vincoli possono essere modificati nel pannello **Proprietà**, nel pannello **Gestore Parametri** o nel pannello **Navigatore Meccanico**.

Quando la variabile di sistema ROLLOVERPARAMS è impostata su ON, i parametri possono essere modificati anche dallo spazio modello tramite le Proprietà Rapide quando si passa il mouse sui blocchi.

Nota: Per attivare l'opzione Proprietà Rapide (PR), impostare la variabile di sistema ROLLOVERTIPS su ON o attivare il pulsante **PR** nella **barra di stato**.

21.23 INCOLLABLOC

Incolla le entità CAD dagli Appunti come blocco.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

Nota: Prima di poter utilizzare questo comando, utilizzare i comandi COPIACLIP o COPIAPUNTOB per copiare le entità dal disegno corrente o anche da un altro programma CAD.

21.23.1 Descrizione

Questo comando consente di incollare le entità CAD nel disegno solo come entità di blocco. Altri contenuti degli Appunti possono essere incollati come entità OLE.

21.24 INCOLLACLIP

Incolla le entità CAD dagli Appunti nel disegno corrente.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

Nota: Prima di poter utilizzare questo comando, utilizzare i comandi COPIACLIP o COPIAPUNTOB per copiare le entità dal disegno corrente o anche da un altro programma CAD.

21.24.1 Metodo

Questo comando consente di incollare le entità CAD nel disegno come entità.

Quando gli Appunti contengono entità non BricsCAD:

- Le entità non BricsCAD, come le immagini raster, vengono incollate come entità OLE.
- Se il testo non BricsCAD (incluso il codice LISP e Diesel) viene incollato nella riga di comando, il programma esegue il testo come comandi.

21.24.2 Opzioni all'interno del comando

Ruota

Specifica l'angolo in base al quale ruotare le entità.

Scala

Specifica il fattore scala.

Specchio

Specchia le entità rispetto una linea di specchiatura in un piano 2D.

21.25 INCOLLAORIG

Incolla le entità dagli Appunti in un disegno diverso.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

Nota: Prima di poter utilizzare questo comando, utilizzare il comando COPIACLIP o COPIAPUNTOB per copiare le entità dal disegno corrente.

Nota: Il comando INCOLLAORIG funziona contemporaneamente alla variabile di sistema INSUNITS. La variabile di sistema INSUNITS deve avere lo stesso valore sia nel disegno di origine che in quello di destinazione.

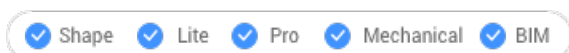
21.25.1 Descrizione

Incolla le entità CAD dagli Appunti in un disegno diverso utilizzando le coordinate delle entità nel disegno di origine. INCOLLAORIG deriva da **incolla alle coordinate originali**.

Nota: Questo comando non incolla nuovamente le entità nel disegno di origine.

21.26 INCOLLASPEC

Apri la finestra di dialogo speciale **Incolla speciale**.



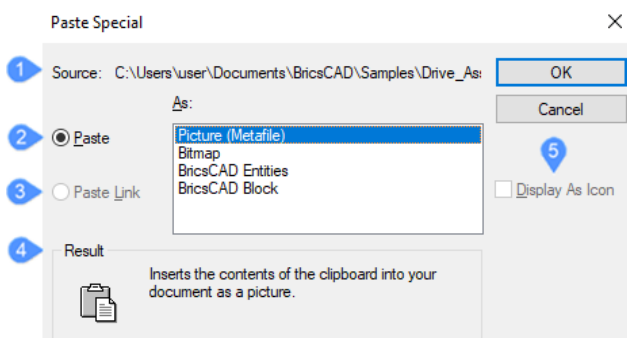
Icona: 

Alias: ISP

Nota: Questo è un comando solo per Windows.

21.26.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Incolla speciale** per selezionare il tipo di oggetto da incollare dagli Appunti nel disegno. Il comando è disponibile solo su Windows. Tasto di scelta rapida: CTRL+ALT+V.



- 1 Origine
- 2 Incolla Come
- 3 Incolla collegamento
- 4 Risultato
- 5 Visualizza come icona

21.26.2 Origine

Visualizza il percorso in cui è possibile trovare il disegno/entità/blocco.



21.26.3 Incolla Come

Scegliere il formato in cui incollare le entità. Questo elenco varia a seconda del contenuto degli Appunti. Quando gli Appunti contengono dati copiati da un disegno BricsCAD, sono disponibili i seguenti formati:

- **Immagine (Metafile):** le entità vengono convertite in un'immagine in formato WMF (Windows Metafile) e quindi incollate come immagine OLE (Object Linking and Embedding).
- **Bitmap:** le entità vengono convertite in un'immagine in formato BMP e quindi incollate come immagine OLE.
- **Entità BricsCAD:** le entità vengono incollate come singole entità o tabelle, inclusi layer, tipilinea, ecc.
- **Blocco BricsCAD:** inserisce il contenuto degli appunti nel documento come blocco.

Incolla come Entità BricsCAD

Incolla le entità CAD nel disegno come entità BricsCAD.

Selezionare punto di inserimento o [Ruota/Scala/SPecchio]: - *(immettere un'opzione)*

1 **Seleziona punto di inserimento** – *(specificare un punto nel disegno selezionando un punto o immettendo le coordinate X,Y)*

2 **Ruota** - *viene richiesto:*

Specificare angolo di rotazione – *(immettere un angolo in base al quale ruotare le entità)*

3 **Scala** - *viene richiesto:*

Specificare fattore di scala per gli assi XYZ – *(immettere un fattore di scala)*

4 **Specchio** – *viene richiesto:*

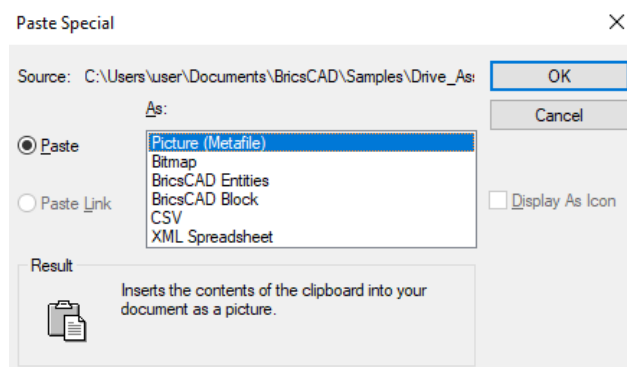
Selezionare punto di controllo della specchiatura – *(scegliere un secondo punto per la linea di specchiatura)*

Il punto di inserimento è il primo punto della linea speculare. Quando si immette 0,0 per il punto di inserimento, le entità vengono incollate nelle loro coordinate originali.

Incolla come Blocco BricsCAD

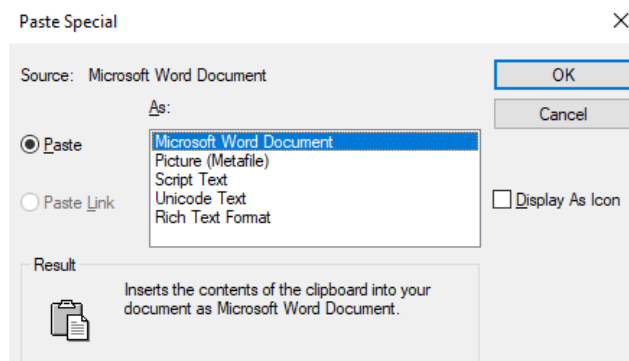
Apri la finestra di dialogo **Inserisci Blocco**.

Questa è la stessa finestra di dialogo, ma contiene alcune nuove opzioni in quanto le entità vengono copiate da un foglio di calcolo Excel.





Quando si copia una stringa di testo dall'esterno di BricsCAD, sono disponibili alcune nuove opzioni come mostrato nell'immagine seguente:



21.26.4 Incolla collegamento

Questa opzione non è disponibile per le entità CAD. Incolla le entità nel disegno come oggetto OLE e quindi crea un collegamento all'applicazione di origine.

21.26.5 Risultato

Visualizza una breve descrizione dell'opzione scelta.

21.26.6 Visualizza come icona

Questa opzione non è disponibile per le entità CAD. Visualizza le entità incollate come un'icona che identifica la loro applicazione di origine.

21.27 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY

Mostra/nasconde le linee di definizione dell'operazione di blocco parametrico.



Icone:

21.27.1 Metodo

Il comando accende/spegne la visibilità delle linee di definizione dell'operazione di blocco parametrico associate alle entità selezionate.

L'approccio per l'operazione parametrica della geometria del blocco è quello di una geometria non residente nel database, con la geometria creata su un layer anonimo.

Nota:

- Quando si apre un nuovo disegno, l'operazione parametrica della geometria del blocco locale non è visibile per default.
- Quando si copia un'operazione parametrica, la geometria della nuova operazione viene impostata come visibile per default.
- Quando vengono copiate tutte le entità interessate da un'operazione parametrica, anche l'operazione parametrica viene copiata e resa visibile per default.



- Quando viene avviata una sessione MODIFBLOC, per default è visibile tutta la geometria delle operazioni parametriche del blocco locale.

21.27.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra

Mostra le geometrie parametriche delle operazioni di blocco delle entità selezionate.

Nascondi

Nasconde le geometrie parametriche dell'operazione di blocco delle entità selezionate.

21.28 PCNEAREST

Attiva o disattiva lo snap all'entità **Punto della Nuvola di Punti più Vicino**.



21.28.1 Descrizione

Attiva o disattiva lo snap all'entità **Punto della Nuvola di Punti più Vicino** per abilitare o disabilitare l'aggancio al punto più vicino della nuvola di punti.

È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema 3DOSMODE viene modificato di conseguenza.

È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema 3DOSMODE non viene modificato.

21.29 PDF

Apri il pannello **Riferimenti**.



Icona:

21.29.1 Descrizione

Apri il pannello **Riferimenti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Riferimenti** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Riferimenti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

21.30 REGOLAPDF

Regola le proprietà grafiche di un sottoposto PDF.



Icona:



21.30.1 Descrizione

Regola la sfumatura, il contrasto e il livello di monocromia di uno o più sottoposti PDF associati al disegno corrente.

Nota: Può essere più semplice utilizzare la sezione Sottoposto del pannello **Proprietà** per regolare i parametri.

21.30.2 Opzioni all'interno del comando

Sfumatura

Imposta l'impostazione della dissolvenza dei sottoposti PDF.

- 0: dissolvenza minima: il PDF sottostante viene visualizzato completamente
- 100: dissolvenza massima: il PDF sottostante è appena visibile

Contrasto

Imposta l'impostazione del contrasto dei sottoposti PDF.

- 0: Contrasto minimo: vengono visualizzati sia gli elementi scuri che quelli chiari grigio medio
- 100: Contrasto massimo: gli elementi scuri vengono visualizzati scuri, gli elementi chiari vengono visualizzati chiari

Monocromatico

Attiva/disattiva l'impostazione monocromatico dei sottoposti PDF.

Si

Trasforma i colori in sfumature di grigio.

No

Mantiene il PDF così com'è.

21.31 ALLEGAPDF

Apri la finestra di dialogo **Selezionare File Sottoposto PDF**.

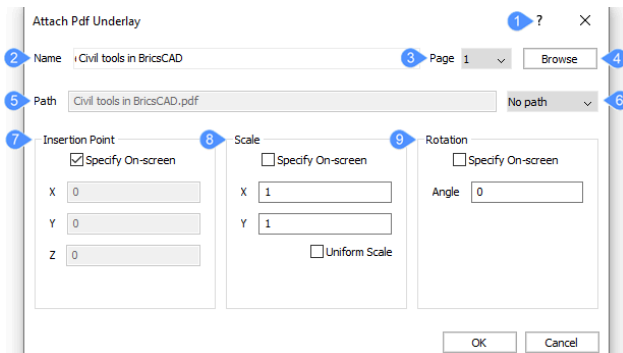


Icona:

21.31.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **File Sottoposto PDF** per selezionare un file PDF a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Allegare Sottoposto PDF**. Consente di specificare dove e come allegare il file PDF.

La finestra di dialogo **Attacca Sottoposto PDF** consente di attaccare un file PDF come sottoposto al disegno corrente.



- 1 Guida
- 2 Nome
- 3 Pagina
- 4 Sfoglia
- 5 Percorso
- 6 Tipo percorso
- 7 Punto di inserimento
- 8 Scala
- 9 Rotazione

21.31.2 Guida

Consente di aprire l'articolo della Guida Bricsys sul comando -ALLEGAPDF.

21.31.3 Nome

Visualizza il nome del file PDF da allegare. Se al disegno sono stati allegati più file PDF, i loro nomi vengono elencati nell'elenco a discesa.

21.31.4 Pagina

Consente di visualizzare la pagina desiderata dall'intero file PDF. È possibile modificare il numero della pagina dall'elenco a discesa.

21.31.5 Sfoglia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona file sottoposto PDF** da cui è possibile selezionare un altro file PDF rispetto a quello già selezionato.

21.31.6 Percorso

Visualizza il percorso del file in base al tipo di percorso scelto.

21.31.7 Tipo percorso

Specifica il modo in cui il programma memorizza il percorso del file PDF. È possibile selezionare dall'elenco a discesa Tipo Percorso una delle seguenti opzioni:



Percorso completo

Memorizza l'unità e il nome della cartella del file PDF come riferimento assoluto, ad esempio: C:\Users\user\ALLEGAPDF\filename.pdf

Percorso relativo

Memorizza la parte del percorso della cartella del file PDF, ad es. \filename.pdf. Questa opzione non funziona finché il disegno non viene salvato almeno una volta. (..) significa una cartella più in alto)

Nessun percorso

Rimuove il nome dell'unità e delle cartelle, lasciando solo il nome del file PDF, ad es. filename.pdf.

21.31.8 Punto di inserimento

Specifica la posizione dell'angolo inferiore sinistro del sottoposto.

Specifica su schermo

Determina come viene specificato il punto di inserimento.

- Attivato: specificare il punto di inserimento nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specifica il punto di inserimento nella finestra di dialogo, utilizzando i campi X, Y e Z.

X, Y, Z

Specifica le coordinate x, y, z per il punto di inserimento del sottoposto PDF. Utilizzare 0,0,0 per inserire il sottoposto nell'origine del disegno.

21.31.9 Scala

Specifica le dimensioni della sottoposto PDF:

Specifica su schermo

Determina il modo in cui vengono specificati i fattori di scala:

- Attivo: specifica il fattore di scala nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specifica il fattore di scala nella finestra di dialogo utilizzando i campi X e Y.

X,Y

Specifica i fattori di scala lungo gli assi X e Y.

Scala Uniforme

Rende il fattore di scala Y uguale a X.

21.31.10 Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione del sottoposto PDF:

Specifica su schermo

Determina come viene specificato l'angolo di rotazione:

- Attivato: specifica l'angolo di rotazione nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specifica l'angolo di rotazione nella finestra di dialogo nel campo Angolo.

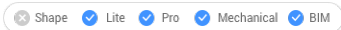
Angolo

Specifica l'angolo di rotazione sul punto di inserimento. Gli angoli positivi ruotano il sottoposto in senso antiorario. Gli angoli negativi ruotano il sottoposto in senso orario. Utilizzare 0 per mantenere il sottoposto nell'orientamento originale.



21.32 -ALLEGAPDF

Allega un file PDF come sottoposto.



21.32.1 Descrizione

Allega un file PDF come sottoposto al disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

21.32.2 Opzioni all'interno del comando

File Sottoposto PDF

Specifica il nome del file PDF da allegare immettendo il percorso del nome PDF.

Nota: Immettere ~ per aprire la finestra di dialogo **Selezionare File Sottoposto PDF**.

Numero di pagina del sottoposto PDF

Specifica il numero di pagina di un file PDF a più pagine da inserire.

Nota: Questa opzione non viene visualizzata quando il PDF ha una sola pagina.

Punto di inserimento

Specifica il punto di inserimento nel disegno. Questo può essere fatto in 2 modi.

- Selezione di un punto
- Immissione delle coordinate x, y

Scala

Specifica le dimensioni del sottoposto PDF immettendo un fattore di scala o spostando il cursore.

Dimensione

Imposta dinamicamente le dimensioni dell'inserito. Il primo punto è il punto di inserimento. Spostando il cursore, il programma visualizza le dimensioni e la posizione del sottoposto rispetto al punto di inserimento.

fattori di scala Xy

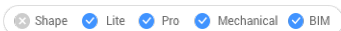
Scala il sottoposto separatamente nelle direzioni X e Y in modo diverso.

Angolo di rotazione

Specifica l'angolo del sottoposto.

21.33 RITAGLIAPDF

Ritaglia un sottoposto PDF con un contorno.



Icona: 

21.33.1 Descrizione

Ritaglia un sottoposto PDF con un contorno rettangolare o poligonale e inverte il contorno.



21.33.2 Opzioni all'interno del comando

File Sottoposto PDF

Seleziona il sottoposto PDF da ritagliare cliccando sul bordo del PDF.

ON

Attiva il contorno di ritaglio. L'area al di fuori del contorno di ritaglio viene nascosta alla vista.

OFF

Disattiva il contorno di ritaglio. Tutto il sottoposto PDF è visibile. Il contorno di ritaglio viene salvato.

Cancella

Elimina un contorno di ritaglio esistente.

Inverti

Inverte il contorno di ritaglio. Se il sottoposto PDF all'esterno del contorno di ritaglio è nascosto prima, sarà visibile in seguito, e il sottoposto PDF all'interno del contorno di ritaglio viene nascosto. Utilizzare questa opzione per invertirlo, in modo che la parte del PDF all'interno del contorno sia nascosta e che l'esterno sia visibile.

Nota: : può essere più comodo utilizzare la sezione Varie del pannello Proprietà per attivare e disattivare il ritaglio e per invertirlo.

Nuovo

Disegna un nuovo contorno di ritaglio. Il tipo deve essere specificato.

Poligonale

Disegna i contorni di ritaglio con più lati. Il punto iniziale e il punto successivo vengono specificati selezionando i punti.

Nota: Per annullare l'ultimo punto, premere A.

Rettangolo

Disegna il contorno di ritaglio rettangolare selezionando due angoli opposti.

21.34 IMPORTAPDF

Importa un PDF e converte il suo contenuto in semplici entità CAD.



Icona:

21.34.1 Metodo

Questo comando converte anche un sottoposto PDF già attaccato al disegno in entità CAD.

Vengono effettuate conversioni diverse a seconda del tipo di entità PDF.

Entità PDF	Entità CAD
Linee rette e curve	Polilinee e spline
Testo SHX	Polilinee



Testo TrueType	Testo Multilinea
Aree piene di solidi e linee larghe	Tratteggi con trasparenza del 50%
Immagini Raster	Immagini Raster
Layers	Layers
Linee con tipilinea	Segmenti di polilinee

Esistono 2 metodi per convertire un PDF in entità CAD

- Sottoposto PDF
- File PDF

21.34.2 Opzioni sottoposto

Specificare l'area

Seleziona i primi due punti per convertire un'area rettangolare di un sottoposto in entità CAD.

Poligonale

Seleziona tre o più punti per convertire un'area poligonale di un sottoposto in entità CAD.

Nota: Quando si selezionano punti che non sono presenti nel PDF, BricsCAD ignora tali punti, quindi è necessario selezionare più punti.

Tutti

Seleziona l'intero sottoposto PDF per la conversione in entità CAD.

impostaZioni

Consente di visualizzare la sezione Impostazioni Importazione PDF della finestra di dialogo Impostazioni.

Mantieni

Mantiene il sottoposto PDF in posizione, oltre a convertire le sue parti vettoriali in entità CAD.

STacca

Scollega il sottoposto PDF in modo che non sia più visibile nel disegno, ma sia ancora associato al disegno.

Scarica

Scarica il sottoposto PDF in modo che non sia più visibile nel disegno, ma sia ancora associato al disegno.

21.34.3 Opzioni di importazione file

Numero di pagina

Importa una pagina specifica del file PDF. Quando si preme invio, verrà importata la prima pagina.

?

Elenca il numero di pagine nel documento PDF.



Nota: Per visualizzare il contenuto delle pagine prima di importarle, utilizzare l'Anteprima del Gestore File di Windows.

impostaZioni

Consente di visualizzare la sezione Impostazioni Importazione PDF della finestra di dialogo Impostazioni.

Punto di inserimento

Specifica il punto di inserimento nel disegno.

scAla

Specifica il fattore di scala o la geometria inserita.

Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione.

Nota: L'angolo deve essere immesso e non può essere specificato selezionando i punti nel disegno.

21.35 -IMPORTAPDF

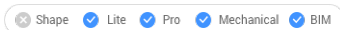
Importa un PDF e converte il suo contenuto in semplici entità CAD.



Per ulteriori informazioni, vedere il comando IMPORTAPDF.

21.36 LAYERPDF

Attiva/disattiva la visualizzazione dei layer nei sottoposti PDF.

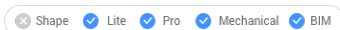


21.36.1 Descrizione

Attiva/disattiva la visualizzazione dei layer nei sottoposti PDF. Dopo aver immesso il comando e selezionato un sottoposto PDF, viene visualizzata la finestra di dialogo **Layers sottoposto**. Qui è possibile modificare la visualizzazione dei layer del PDF.

21.37 OPZIONIPDF

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTAPDF** espansa.

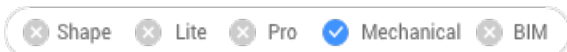


21.37.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTAPDF** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

21.38 PDIM

Crea più tipi di quote come entità ACM in un unico flusso di lavoro. Si tratta di un comando AMPowerDIM.



Icona:



Esistono due casi d'uso per attivare le entità meccaniche:

- 1 **Quando si crea un nuovo disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Iniziare un nuovo disegno utilizzando un modello Mechanical2d.
- 2 **Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche:**
 - a Impostare la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D su ON (1).
 - b Aprire un disegno ACM esistente e avviare la creazione di simboli speciali.

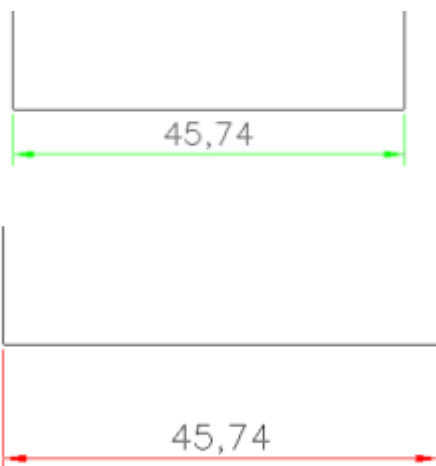
Nota:

- Queste quote sono compatibili con l'applicazione legacy AutoCAD® Mechanical.
- Le quote verranno aggiunte al layer AM_5.
- Dopo l'apertura di un disegno contenente entità meccaniche, il riempimento di altri disegni con dati correlati al meccanico verrà eseguito on-demand in contrasto con le versioni precedenti. Questo sarà possibile quando un utente copia le entità relative al meccanico nel disegno "vanilla". In caso di copia, entità che non sono correlate ai dati meccanici, un disegno "vanilla" non verrà riempito con dati meccanici.
- Quando si apre un disegno che contiene entità meccaniche, ma la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su OFF, sulla barra di stato viene visualizzato un fumetto di avviso che descrive la situazione e fornisce un collegamento ipertestuale per abilitare e caricare immediatamente i moduli 2D di Mechanical.

21.38.1 Metodo

Selezionare due punti per creare una quota lineare oppure selezionare un'entità e specificare il punto per la relativa posizione. A seconda del punto in cui si sposta la linea di quota nel disegno, viene eseguito lo snap da quote orizzontali, verticali o allineate.

Quando SNAP è impostato su ON, la linea di quota PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.





Viene quindi visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** la quale consente di definire i parametri della quota. Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo, vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Modifica Dimensionamento**.

21.38.2 Opzioni all'interno del comando

Lineare

Crea una quota lineare. Avviare il comando DIMLINEARE.

Nota: Opzione predefinita.

Angolare

Definisce l'angolo per il testo della quota. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_ANG per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Testo

Sostituisce il testo della quota automatica.

ORizzontale

Crea una quota orizzontale. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_HOR per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Verticale

Crea una quota verticale. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_VER per ottenere direttamente questo tipo di quota.

RUota

Crea una quota ruotata. Misura la distanza tra due punti in una direzione che è ad angolo rispetto a una linea che collega i due punti. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_ROT per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Allineato

Crea una quota allineata. Avviare il comando DIMALLINEATA. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_ALI per ottenere direttamente questo tipo di quota.

ANgolare

Crea una quota angolare. Avviare il comando DIMANGOLO. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_ANG per ottenere direttamente questo tipo di quota.

RAGgio

Crea una quota radiale.

Diametro

Crea una quota diametro. Avviare il comando DIMDIAMETRO. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_DIA per ottenere direttamente questo tipo di quota.

RAGgio

Crea una quota radiale. Avviare il comando DIMRAGGIO. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_RAD per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Opzioni di posizionamento

Specifica l'oggetto da includere per il calcolo della distanza dello snap.

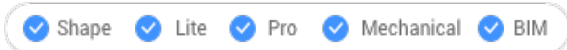
Opzioni

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Posizionamento** per impostare il valore di snap.



21.39 EDITPL

Modifica polilinee.



Icona:

Alias: EP

21.39.1 Descrizione

Modifica le polilinee, le polilinee 3D e le mesh 3D (abbreviazione di "edita polilinea") e converte le entità 2D in polilinee.

Nota: Le opzioni di questo comando cambiano a seconda dell'entità che si sta modificando. È possibile modificare polilinee 2D singole o multiple, polilinee 3D singole, mesh 3D e linee singole o multiple, archi, cerchi, spline o eliche.

21.39.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare la polilinea da modificare

Consente di selezionare una polilinea da modificare.

Multiplo

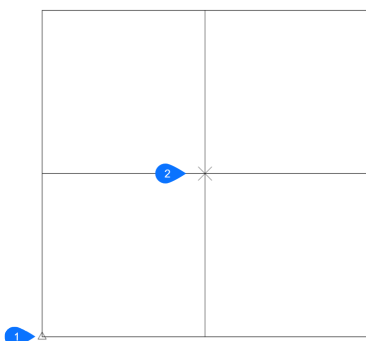
Consente di selezionare più polilinee da modificare.

Edita vertici

Modifica i vertici.



- 1 Indicatore triangolare all'inizio della polilinea.
- 2 Marcatore X in corrispondenza del vertice corrente.



- 1 Indicatore triangolare in corrispondenza del vertice iniziale.
- 2 Marcatore X in corrispondenza del vertice corrente.

Nota: Può essere più semplice modificare i vertici con la modifica dei grip.



vertice SEguente

Sposta l'indicatore X al vertice successivo. Quando il marcatore raggiunge l'ultimo vertice di una polilinea chiusa, non si sposta sul vertice "successivo" (primo).

vertice Precedente

Sposta l'indicatore X sul vertice precedente.

Angolo

Modifica l'angolo del segmento corrente. Se si tratta di un segmento di arco, l'angolo (curvatura) dell'arco viene modificato. Se si tratta di un segmento di linea, viene trasformato in un arco. Per convertire un arco in un segmento di linea, immettere un angolo di zero gradi.

Nota: L'angolo > 0 è in senso antiorario, l'angolo $= 0$ è dritto, l'angolo < 0 è in senso orario.

TRonca

Rimuove i segmenti dalla polilinea tra i due vertici contrassegnati con marcatori X. Questa azione trasforma le polilinee chiuse in polilinee aperte e le polilinee aperte in due polilinee, con uno spazio tra di loro.

Seguente

Sceglie il vertice successivo.

Precedente

Sceglie il vertice precedente.

Seleziona

Sposta il secondo marcatore X direttamente sul vertice selezionato.

PROcedi

Spezza la polilinea tra il primo e il secondo vertice contrassegnato.

Nota: È molto più semplice utilizzare i comandi SPEZZA o TAGLIA per rimuovere parte di una polilinea.

Inserisci vertice

Inserisce un vertice. Una linea di trascinamento visualizza in anteprima la posizione del nuovo vertice.

SInistra

Sposta l'indicatore X sul vertice a sinistra.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per le mesh.

Destra

Sposta l'indicatore X sul vertice a destra.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per le mesh.

SOpra

Sposta l'indicatore X sul vertice con il numero più alto.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per le mesh.

Sotto

Sposta l'indicatore X sul vertice con il numero inferiore.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per le mesh.

SPosta

Sposta il vertice corrente. La linea di trascinamento visualizza in anteprima la nuova posizione del vertice.



Nota: È molto più semplice spostare i vertici di una polilinea con la modifica dei grip.

Rigenera

Rigenera la polilinea per mostrare le modifiche apportate dalle azioni di modifica di questo comando.

Seleziona

Sposta l'indicatore X direttamente su un altro vertice selezionato. Funziona più velocemente rispetto all'utilizzo delle opzioni **Seguente** e **Precedente**.

RAddrizza

Rimuove tutti i segmenti tra due vertici. Quando si selezionano i punti iniziale e finale di una polilinea a più segmenti, l'intera polilinea viene raddrizzata, diventando un singolo segmento; Questo vale anche per le polilinee chiuse.

Seguente

Sposta il secondo marcatore X al vertice successivo.

Precedente

Sposta il secondo marcatore X al vertice precedente.

Seleziona

Sposta il secondo marcatore X direttamente su un altro vertice selezionato.

PROcedi

Sostituisce i segmenti tra i due vertici contrassegnati con un singolo segmento.

TAngente

Modifica la direzione tangente del vertice.

Larghezza

Modifica la larghezza del segmento corrente. Il segmento corrente è il segmento che si trova tra il vertice contrassegnato con X e il vertice successivo.

CHIudi

Chiude la polilinea aggiungendo un segmento tra il punto iniziale e quello finale. Quando la polilinea è chiusa, questa opzione **Apri**.

Apri

Apri le polilinee chiuse rimuovendo l'ultimo segmento disegnato per chiudere la polilinea. Quando la polilinea è aperta, questa opzione **Chiudi**.

Rettifica

Inverte gli effetti delle opzioni **Adatta** e **Spline**.

ADatta

Adatta una curva alla polilinea.

Nota: Per annullare l'adattamento della polilinea, utilizzare l'opzione Rettifica.

Unisci

Aggiunge entità aperte alla polilinea selezionata.

Nota: Questa opzione funziona solo con entità aperte e congiunte. Congiunte significa che i punti finali delle entità si incontrano, ad esempio quando vengono disegnati con lo snap a oggetto FINE o con l'opzione Ultimo punto. Le entità unite assumono le proprietà della polilinea di origine, ad esempio il colore, la larghezza e il layer.



Distanza approssimazione

Quando i punti finali si trovano all'interno della distanza di fuzz, le entità vengono estese o tagliate.

Tipo unione

Specificare il tipo di unione.

Estendi

Estende o taglia i segmenti fino ai punti finali più vicini.

Aggiungi

Aggiunge segmenti lineari tra i punti finali più vicini.

ENtrambi

Estende o taglia se possibile, altrimenti aggiunge segmenti lineari.

Tipolinea gen

Determina il modo in cui i tipilinea vengono visualizzati sulle polilinee.

ON

I tipilinea iniziano e terminano sul punto iniziale e sul punto finale della polilinea.

OFF

I tipilinea iniziano e si fermano in corrispondenza di ciascun vertice.

Nota: Questa opzione è memorizzata nella variabile di sistema PLINEGEN.

Inverti

Inverte la direzione della polilinea: il punto iniziale è ora il suo punto finale e viceversa. L'aspetto della polilinea non cambia con questa operazione, tranne per il fatto che l'indicatore del triangolo si sposta all'altra estremità delle polilinee aperte. Questa opzione influisce sulle operazioni che dipendono dalla direzione di una polilinea, ad esempio la modifica dei vertici.

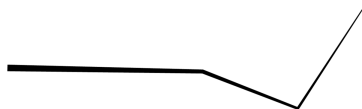
Spline

Converte la polilinea in una spline.

Nota: Tutte le informazioni sulla larghezza vengono perse. Utilizzare l'opzione **Larghezza** per riapplicare la larghezza. La spline è una spline di Bezier il cui smoothing è definito dalla variabile di sistema SPLINETYPE.

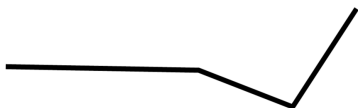
RAstrema

Assottiglia la larghezza dell'intera polilinea da un'estremità all'altra.



Larghezza

Modifica la larghezza di tutti i segmenti.



Nota: Questa opzione sostituisce le larghezze rastremate.



Diminuisci levigatezza

Rimuove la levigatezza della spline di Bézier delle mesh 3D.

M Chiuso

Chiude la mesh 3D nella direzione m. Quando la mesh è chiusa, questa opzione indica **M aperto**.

M aperto

Apri la mesh 3D nella direzione m. Quando la mesh è aperta, questa opzione indica **M Chiuso**.

N Chiuso

Chiude la mesh 3D nella direzione n. Quando la mesh è chiusa, questa opzione indica **N aperto**.

N aperto

Apri la mesh 3D nella direzione n. Quando la mesh è aperta, questa opzione indica **N Chiuso**.

Annulla

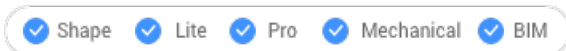
Annulla l'ultima azione.

Esci

Esce dal comando.

21.40 PEDITEXT

Modifica i vertici e i segmenti di una polilinea.



Icone:

21.40.1 Descrizione

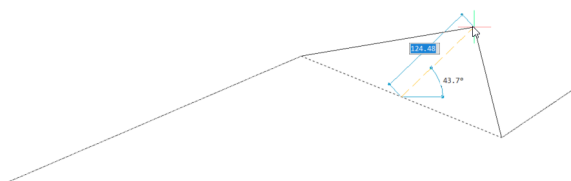
Modifica i vertici e i segmenti di una polilinea in modo interattivo, senza prima selezionare la polilinea.

Nota: Questo comando è stato pensato per l'uso con il cursore Quad. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Editare le polilinee**, nella sezione **Utilizzare gli strumenti edita segmenti polilinea nel Quad**.

21.40.2 Opzioni all'interno del comando

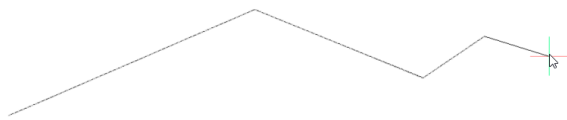
AGgiungi vertice

Aggiunge un vertice al segmento selezionato.



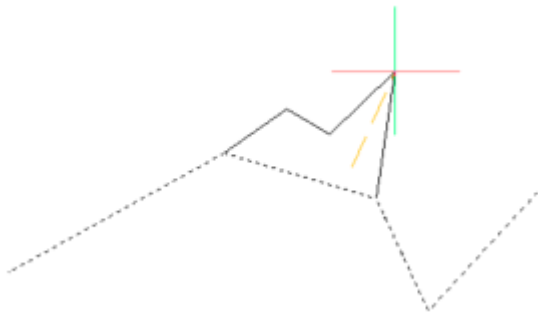
aggiungi vertice alla Fine

Aggiunge un nuovo vertice alla fine della polilinea.



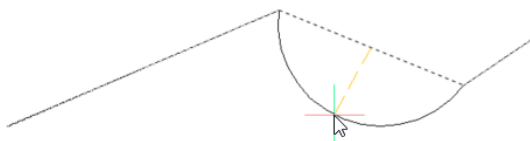
Aggiungi Vertici Multipli

Aggiunge più vertici alla polilinea in un'unica sessione.



Regola Arco

Modifica il fattore di curvatura del segmento selezionato.



Rimuovi segmento

Elimina il segmento selezionato. Viene visualizzato un risultato di anteprima.



Rimuovi Segmenti Multipli

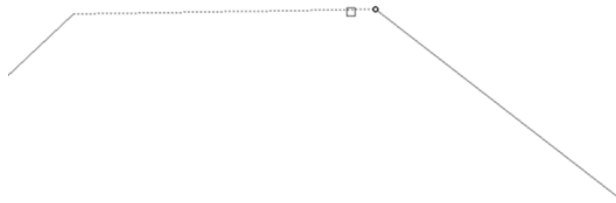
Elimina più segmenti della polilinea in un'unica sessione. Viene visualizzato un risultato di anteprima.

rimuovere il vertice (D)

Rimuove un vertice. Attivare il vertice spostando il cursore vicino all'estremità desiderata del segmento.



Nota: Un punto segnerà il vertice attivo.

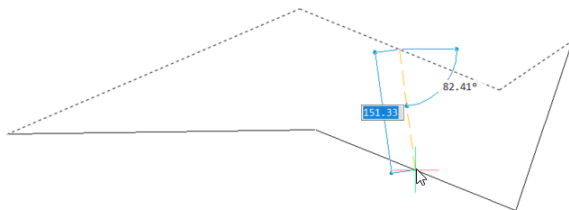


rimuovere più vertici (EM)

Rimuove più vertici della polilinea in un'unica sessione. Viene visualizzato un risultato di anteprima.

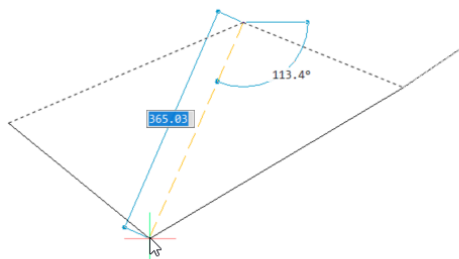
Stira segmento

Sposta il segmento selezionato.



stira Vertice

Sposta il vertice selezionato.



21.41 SNAPPERPENDICOLARE

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Perpendicolare**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

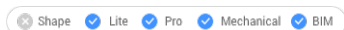


21.41.1 Descrizione

Commuta lo snap a entità **Perpendicolare** per abilitare/disabilitare lo snap a perpendicolare. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

21.42 POLIMESH

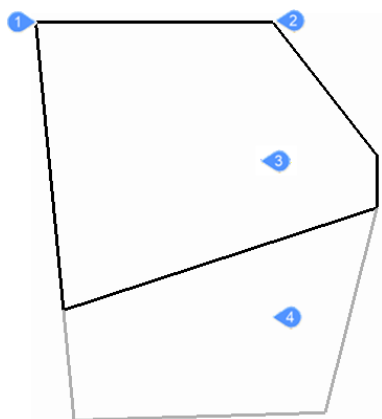
Disegna mesh su più lati.



Icona:

21.42.1 Descrizione

Disegna mesh poliedriche multifacciali in 3D; Pensato per l'uso da parte delle macro.



- 1 Vertice 1
- 2 Vertice 2
- 3 Faccia 1
- 4 Faccia 2

21.42.2 Opzioni all'interno del comando

Invisibile

(Opzione nascosta.) Specificare uno spigolo invisibile immettendo un numero negativo.

Colore

Specificare il colore dello spigolo immettendo un nome di colore, un numero o un nome del catalogo colori.

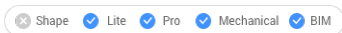
Layer

Specificare il nome del layer per lo spigolo immettendo il nome di un layer.



21.43 POSIZIONAVISTA

Importa viste con nome da un disegno di origine.



21.43.1 Descrizione

Posiziona le viste con nome di un disegno di origine in un layout dello spazio carta del disegno corrente.

Nota: Questo comando funziona solo nello spazio carta ed è pensato per l'uso con i gruppi di fogli.

Nota: Non è consentito inserire una vista con nome in un layout del disegno di origine.

21.43.2 Metodo

Esistono due metodi per posizionare le viste con nome:

- Barra dei Comandi: avvia il comando digitando POSIZIONAVISTA nella barra dei comandi.
- Mouse: trascina una vista modello dal pannello **Libreria** su un layout dello spazio carta.

21.43.3 Opzioni all'interno del comando

Inserire nome file

Immettere il nome del file di origine da cui verranno importate le viste.

Immettere il nome della vista da posizionare

Immettere il nome della vista che si desidera importare.

?

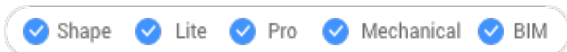
Stampa un elenco delle viste con nome nella finestra Cronologia dei Comandi.

Immettere il punto di origine della vista

Specificare la posizione dell'angolo inferiore sinistro della vista con nome.

21.44 PIANA

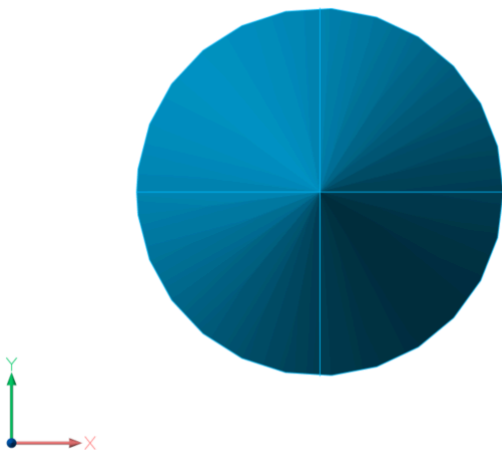
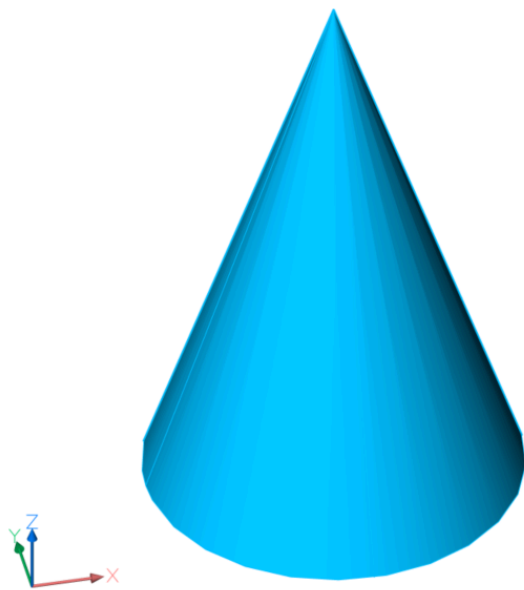
Visualizza il punto di vista in pianta dei disegni.



Icona:

21.44.1 Descrizione

Mostra il modello 3D nella vista piana che guarda dritto verso il basso sul piano x,y.



21.44.2 Opzioni all'interno del comando

Ucs

Visualizza la vista piana di un UCS con nome o di un UCS dinamico dopo aver immesso un nome o posizionato il cursore su un solido 3D.

Nota: Per poter eseguire questo comando nel secondo modo, assicurarsi che la variabile di sistema UCSDETECT sia attivata.

?

Elenca i nomi degli UCS nel disegno corrente.

Globale

Visualizza la vista piana del Sistema di Coordinate Globali.

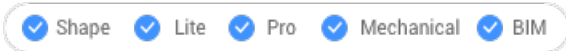


Corrente

Visualizza la vista piana dell'UCS corrente.

21.45 PLINEA

Crea una polilinea.

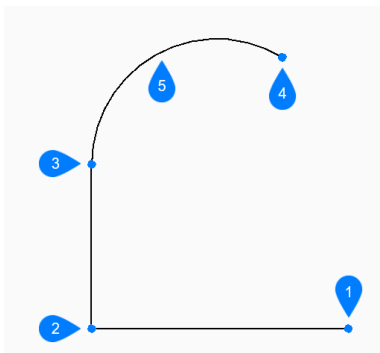


Icona:

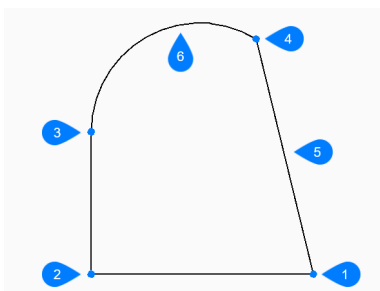
Alias: PL

21.45.1 Descrizione

Crea un'unica entità polilinea con più segmenti di linea e arco specificando il punto iniziale e finale di ciascun segmento. Le opzioni consentono di passare da segmenti di linea a segmenti di arco, applicare larghezze, annullare e chiudere la geometria.



- 1 Inizio
- 2 Seguento
- 3 Seguento
- 4 Fine
- 5 Segmento ad Arco



- 1 Inizio/Fine
- 2 Seguento
- 3 Seguento



- 4 Seguente
- 5 Chiudi
- 6 Segmento ad Arco

21.45.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare una polilinea:

- Inizio polilinea
- Ultimo punto
- COntinua

21.45.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio polilinea

Consente di iniziare a creare una polilinea specificando un punto iniziale.

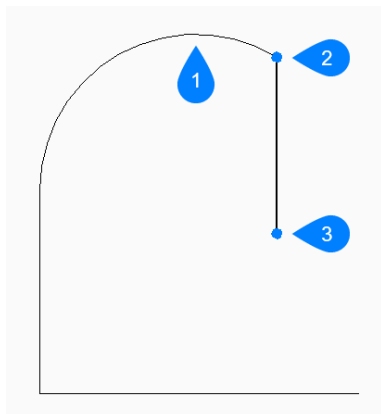
Specificare punto successivo

Specifica il vertice successivo della polilinea.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere segmenti illimitati fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

Ultimo punto

Inizia a creare una polilinea dall'ultimo punto selezionato.



- 1 Ultimo segmento disegnato
- 2 Ultimo punto
- 3 Punto finale

Arco

Disegna segmenti di arco di polilinea specificando la fine dell'arco. L'arco viene disegnato tangente al segmento precedente.

Angolare

Specifica l'angolo incluso del segmento ad arco.

CEntro

Specifica il punto centrale del segmento di arco.



CHiudi

Disegna automaticamente un segmento di polilinea ad arco dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento. In questo modo il comando viene terminato.

Direzione

Specifica la direzione del segmento ad arco.

Raggio

Specifica il raggio del segmento ad arco.

Secondo punto

Specifica un punto lungo la circonferenza dell'arco.

Linea

Disegna segmenti di linea.

Distanza

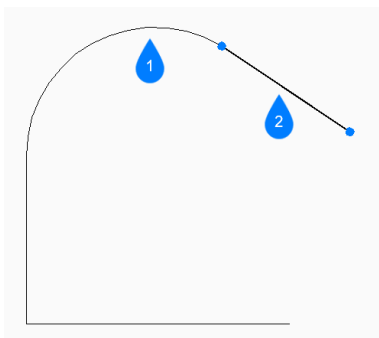
Specifica la distanza per il segmento di linea.

Angolo segmento

Specifica l'angolo del segmento di linea.

COntinua

Inizia a creare una polilinea dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.



1 Ultimo segmento disegnato

2 COntinua

Mezza-larghezza

Specifica la mezza larghezza iniziale e finale del segmento, nonché tutti i segmenti che seguono, fino a quando non si modifica la larghezza o la mezza larghezza.



1 Mezza-larghezza

LArghezza

Specifica la larghezza iniziale e finale del segmento, nonché tutti i segmenti che seguono, fino a quando non si modifica la larghezza o la metà della larghezza.



- 1 Larghezza iniziale
- 2 Larghezza finale segmento

ANnulla

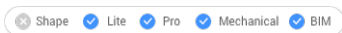
Annulla l'ultimo segmento di polilinea e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

Chiudi

Disegna automaticamente un segmento di polilinea dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento. In questo modo il comando viene terminato.

21.46 STAMPA

Stampa i disegni sulle stampanti e su file.



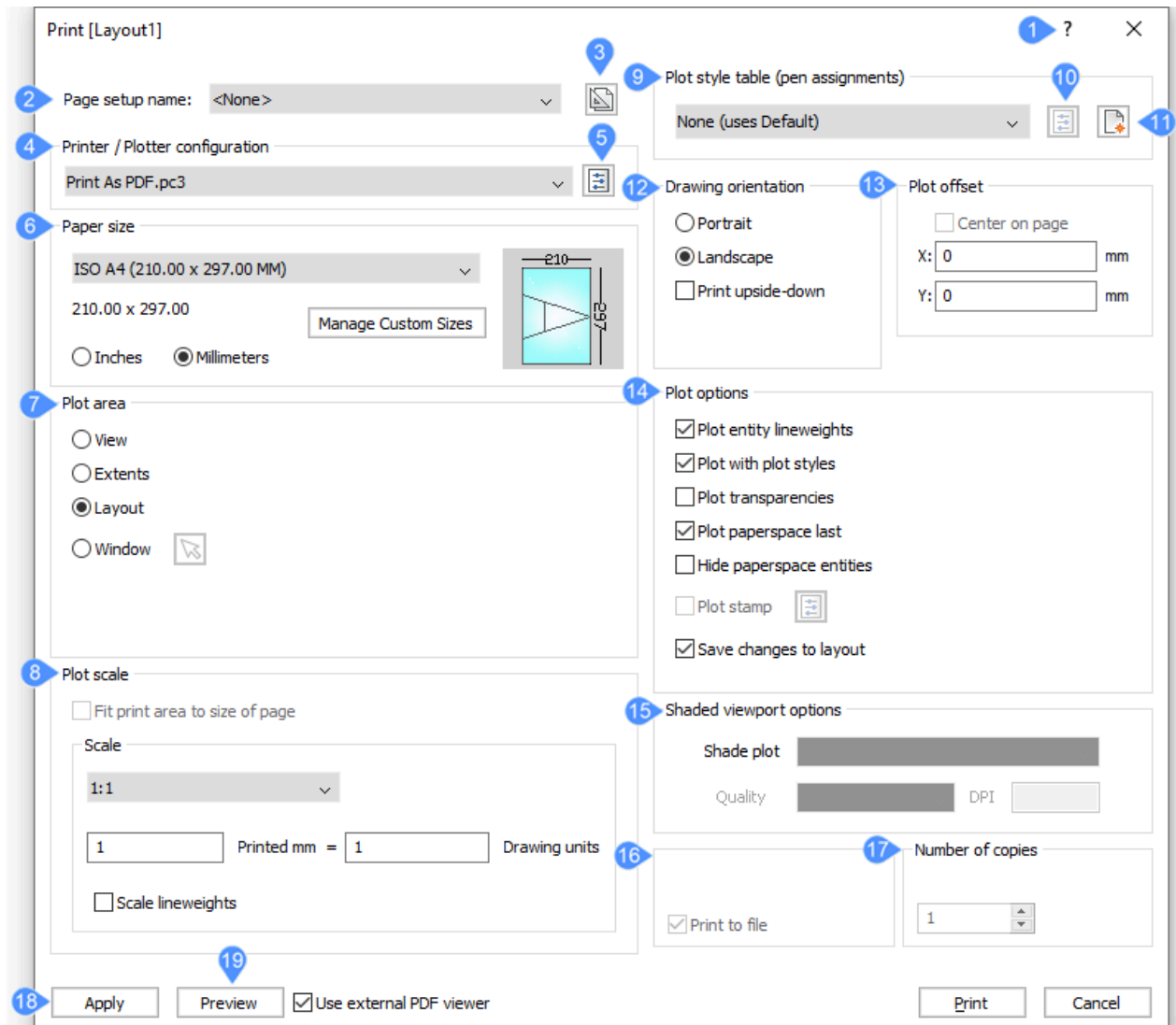
21.46.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Stampa** per specificare le opzioni di stampa e visualizzare in anteprima o stampare il disegno corrente.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di stampa ottenuto utilizzando una licenza accademica.

Attenzione: Su macOS e Linux non è possibile stampare su stampanti di sistema. È possibile stampare solo con la stampante **Print As PDF.pc3**. Quindi verrà generato un documento PDF che poi deve essere nuovamente inviato alla stampante per la stampa fisica.

La finestra di dialogo **Stampa** consente di visualizzare in anteprima e stampare i disegni su plotter e file.



- 1 Riferimento Comandi
- 2 Nome impostazione pagina
- 3 Crea impostazione pagina
- 4 Configurazione Stampante/Plotter
- 5 Modifica configurazione plotter
- 6 Dimensione foglio
- 7 Area di stampa
- 8 Scala di stampa
- 9 Tabella stili di stampa
- 10 Modifica Stile di Stampa
- 11 Crea un Nuovo Stile di Stampa
- 12 Orientamento disegno



- 13 Offset di stampa
- 14 Opzioni di stampa
- 15 Opzioni ombreggiatura finestra
- 16 Stampa su file
- 17 Numero di copie
- 18 Applica
- 19 Anteprima

21.46.2 Riferimento Comandi

Apri l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando PRINT.

21.46.3 Nome impostazione pagina

È possibile selezionare le impostazioni di stampa utilizzate in precedenza dall'elenco a discesa:

- **<Nessuno>**: utilizza le opzioni salvate nel layout o nello spazio modello corrente.
- **<Stampa precedente>**: utilizza le opzioni salvate dall'ultima volta in cui è stata utilizzata questa finestra di dialogo.
- Nomi di altre impostazioni di pagina memorizzate nel disegno.

21.46.4 Crea impostazione pagina

Apri la finestra di dialogo **Crea Impostazione Pagina** la quale consente di creare nuove impostazioni di pagina. Vedere il comando IMPOSTAPAG.

21.46.5 Configurazione Stampante/Plotter

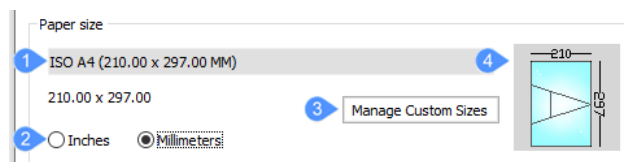
Consente di selezionare dall'elenco a discesa la stampante o il plotter.

Il programma funziona con qualsiasi dispositivo di output installato nel sistema, incluse stampanti di rete, stampa su file, fax e dispositivi PostScript, nonché con i parametri predefiniti della stampante memorizzati nei file PC3.

21.46.6 Modifica configurazione plotter

Consente di aprire la finestra di dialogo **Editor di Configurazione del Plotter** per personalizzare i parametri della stampante e creare un file PC3. Vedere il comando GESTIONEPLOTTER.

21.46.7 Dimensione foglio



- 1 Elenco formati carta standard
- 2 Unità



3 Gestisci Formati Personalizzati

4 Anteprima

Elenco formati carta standard

Specifica il formato della carta. È possibile selezionare i formati standard elencati nell'elenco a discesa; sono i formati supportati dalla stampante.

Sebbene possa sembrare che le stampanti supportino diverse dimensioni, è necessario selezionare solo le dimensioni della carta nella stampante.

Unità

- **Pollici:** utilizza unità imperiali per misure riguardanti la stampa.
- **Millimetri:** utilizza unità metriche per misure riguardanti la stampa.

Gestisci Formati Personalizzati

Nota: Questa opzione è disponibile per gli output PDF, PNG, TIF, BMP e JPG.

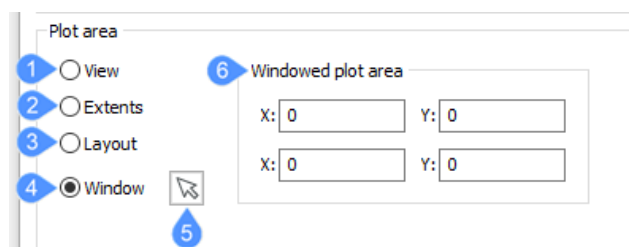
Gestisce i formati carta personalizzati per la stampante PC3 selezionata nell'elenco **Configurazione Stampante/Plotter**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Formati foglio personalizzati**, in cui è possibile creare il proprio formato carta.

È possibile allegare un file PMP (Plotter Model Parameter) predefinito a un file di configurazione del plotter (PC3).

Anteprima

Questa sezione indica le dimensioni, la posizione e l'orientamento dell'area di stampa corrente sul formato carta selezionato.

21.46.8 Area di stampa



1 Vista

2 Estensioni

3 Layout

4 Finestra

5 Seleziona area da stampare

6 Finestra area di stampa

Vista

Stampa la vista corrente o una vista denominata. Scegliere una vista dall'elenco a discesa. Utilizzare il comando VISTA per creare viste con nome.

Estensioni

Stampa le estensioni del disegno, garantendo la stampa di ogni entità visibile. Le entità sui layer congelati non vengono considerate nel calcolo delle estensioni.



Layout

Stampa il layout corrente.

Finestra

Stampa un'area rettangolare del disegno.

- È possibile definire l'area rettangolare immettendo le coordinate X,Y o cliccando sul pulsante **Seleziona area da stampare**.
- Le coordinate X,Y derivanti dalla selezione o dall'inserimento nella barra dei comandi vengono aggiunte alle caselle nella sezione **Finestra area di stampa**. È possibile modificare i valori come desiderato.

21.46.9 Scala di stampa

Ridimensiona il disegno per adattarlo alla dimensione del foglio:

- **Adatta al foglio:** la scala viene calcolata automaticamente dal programma, considerando l'area di stampa del disegno. Quando questa opzione è attivata, non è possibile specificare il fattore di scala:
 - **Area di stampa** è la dimensione della carta, meno i margini.
 - **Margini** sono le strisce lungo i quattro bordi utilizzati dalla stampante per la manipolazione della carta.
- **Scala:** consente di specificare il fattore di scala da utilizzare per il plottaggio; scegliere un fattore di scala dall'elenco a discesa o scegliere l'opzione **Personalizzato**, la quale permette di inserire i fattori di scala nei campi **Pollici/mm in stampa** e **Unità di disegno**. Il fattore di scala mostrato può essere modificato con il comando MODIFELENCOSCALE.
 - Per fattori di scala come 1:5, il disegno verrà stampato più piccolo.
 - Per fattori di scala come 5:1, il disegno verrà stampato più grande.
- **Scala spessorilinea:** quando è attiva, gli spessorilinea vengono scalati rispetto alla scala di stampa.

21.46.10 Tabella stili di stampa

Specifica la tabella di stili di stampa da utilizzare per l'output stampato, la quale assegna proprietà a penne, colori ed entità.

- Quando il disegno non utilizza gli stili di stampa, vengono elencati solo i file CTB (tabella basata sui colori).
- Quando il disegno utilizza gli stili di stampa, vengono elencati solo i file STB (tabella basata sugli stili).

Quando si passa da **Nessuno** a uno stile di stampa con nome, BricsCAD richiede:

Assegnare tabella stile di stampa a tutti i layout?

- **Sì:** Assegna il file dello stile di stampa CTB o STB a tutti i layout.
- **No:** assegna il file dello stile di stampa solo al layout corrente.

21.46.11 Modifica Stile di Stampa

Apri la finestra di dialogo **Editor Tabella stili di stampa**. Vedere il comando STILESTAMPA. Questo pulsante è disponibile solo quando il disegno utilizza gli stili di stampa STB.



21.46.12 Crea un Nuovo Stile di Stampa

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi tabella stili di stampa** per creare nuovi stili di stampa. Vedere il comando GESTIONESTILI.

- Quando il disegno non utilizza gli stili di stampa con nome, la procedura guidata crea nuove tabelle dipendenti dal colore (file CTB).
- Se il disegno utilizza gli stili di stampa con nome, la procedura guidata crea nuove tabelle stili di stampa con nome (file STB).

21.46.13 Orientamento disegno

Specificare l'orientamento del disegno sul foglio rettangolare:

- **Verticale:** l'asse x del disegno o del layout viene allineato con il lato più corto del formato carta selezionato.
- **Orizzontale:** L'asse x del disegno o del layout viene allineato con il lato più lungo del formato carta selezionato.
- **Stampa capovolto:** stampa il disegno capovolto. Ciò è utile quando la carta con bordo di disegno viene caricata al contrario nella stampante.

21.46.14 Offset di stampa

Specificare la distanza di offset per la stampa.

- **Stampa centrata:** centra la stampa sulla pagina, considerando i margini. Insieme a Adatta al foglio, questa opzione è eccellente per le stampe in cui la scala non è importante.
- **X e Y:** Immettere distanze positive o negative per spostare il disegno nelle distanze x e/o y:
 - **Valori positivi:** Sposta il disegno verso l'alto e verso destra.
 - **Valori negativi:** Sposta il disegno verso il basso e verso sinistra.

L'angolo inferiore sinistro del disegno viene spostato della distanza specificata. Ciò è utile quando la carta ha un'area del cartiglio che potrebbe interferire con il disegno.

21.46.15 Opzioni di stampa

- **Stampa spessorilinea delle entità:** Consente di attivare/disattivare l'uso degli spessorilinea:
 - On: imita gli spessorilinea assegnati al disegno nella stampa.
 - Off: ignora gli spessorilinea.
- **Stampa con stili di stampa:** Consente di attivare/disattivare l'uso degli stili di stampa:
 - On: utilizza gli stili di stampa per determinare l'aspetto del disegno stampato e sostituisce le impostazioni dello spessorilinea.
 - Off: non utilizza stili di stampa.
- **Stampa trasparenze:** Consente di stampare le entità a cui è stata assegnata la proprietà Trasparenza, Da entità o Da layer.
- **Stampa spazio carta dopo:** Specifica l'ordine di stampa:
 - On: stampa le entità dello spazio modello, seguite dalle entità dello spazio carta.



- Off: stampa prima le entità di spazio carta, seguite dalle entità nello spazio del modello.
- **Nascondi le entità dello spazio carta:** Quando è attiva, rimuove le linee nascoste dalle entità 3D nello spazio carta. Questa opzione è disabilitata quando si stampa nello spazio modello.
- **Stampa etichette di stampa:** Consente di utilizzare le etichette di stampa; cliccare sul pulsante **Modifica etichette di stampa** per modificare i dati dell'etichetta di stampa. Vedere il comando ETICHETTEST. Questa opzione non è disponibile quando la Configurazione Stampante/Plotter è impostata su **Print As PDF.pc3**.
 - On: applica i dati delle etichette di stampa alla stampa.
 - Off: non applica le etichette di stampa
- **Salva modifiche nel layout:** Determina se le opzioni modificate in questa finestra di dialogo vengono salvate; la prossima volta che si utilizza questa finestra di dialogo, è possibile selezionare "Layout" dall'elenco a discesa Usa impostazioni di stampa da.
 - On: salva le modifiche apportate a questa finestra di dialogo con il layout.
 - Off: non salva le modifiche.

21.46.16 Opzioni ombreggiatura finestra

Sovrascrive lo stile di visualizzazione della vista corrente durante la stampa dello spazio modello.

Scegliere dall'elenco a discesa uno stile di ombreggiatura con cui stampare il disegno.

Questa opzione è disabilitata quando si stampa un layout dello spazio carta. La modalità **Stampa Ombra** di una finestra dello spazio carta è definita nella proprietà **Stampa Ombra** della finestra. La qualità dell'opzione **Rendering** è definita attraverso il render preimpostato corrente; vedere il comando PREIMPRENDERING.

21.46.17 Stampa su file

Se selezionata, reindirizza l'output di stampa a un file *.plt, il quale può essere elaborato da determinati tipi di software.

21.46.18 Numero di copie

Specifica il numero di copie da stampare. Immettere un numero o cliccare sui pulsanti per modificare il valore.

21.46.19 Applica

Applica le modifiche apportate a questa finestra di dialogo. Le modifiche vengono memorizzate per la prossima volta che si utilizza questo comando. È come usare il comando IMPOSTAPAG.

21.46.20 Anteprima

Visualizza un'anteprima della stampa. Nella finestra di anteprima, cliccare sul pulsante **Impostazioni di Stampa** per tornare a questa finestra di dialogo. Vedere il comando ANTEPRIMA.

Nota: Su macOS o Linux, la stampa verrà sempre realizzata su PDF. Quindi verrà generato un documento PDF che poi deve essere nuovamente inviato alla stampante per la stampa fisica.



Su macOS e Linux c'è un comando IMPOSTAPAG pertinente.

21.47 -STAMPA

Stampa i disegni sulle stampanti e su file.



21.47.1 Descrizione

Stampa i disegni sulle stampanti e sui file, tramite la Barra dei comandi.

Nota: Questo comando è pensato per script e routine.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di stampa ottenuto utilizzando una licenza accademica.

21.47.2 Metodo

Scegliere se procedere con una configurazione dettagliata della stampa.

21.47.3 Opzioni all'interno del comando

Configurazione di stampa dettagliata?

Scegliere se modificare la configurazione della stampa.

Si

Richiede 16 opzioni per configurare la stampa.

No

Richiede 6 opzioni.

Digitare un nome di layout o ?

Specifica il nome del layout da stampare. Digitare ? per elencare i layout nel disegno corrente.

Digitare un nome di una periferica di output o ?

Specifica il nome del dispositivo di output (plotter o file). Digitare ? per elencare i dispositivi di stampa disponibili.

Digitare dimensione carta o ?

Specifica il nome del formato carta. Digitare ? per elencare i formati dei supporti disponibili.

Inserisci unità carta

Specifica le unità di misura della carta: pollici o millimetri.

Digitare orientamento disegno

Specifica l'orientamento del disegno: verticale o orizzontale.

Stampa capovolta?

Stampa il disegno capovolto.

Nota: Questa opzione è utile quando la carta con bordo di disegno viene caricata al contrario nella stampante.

Inserisci area di stampa

Specifica l'area del disegno da stampare.



Schermo

Stampa l'area visualizzata nella finestra corrente.

Estensioni

Stampa le estensioni del disegno, assicurandosi che vengano stampate tutte le entità non congelate.

Limiti

Stampa i limiti del disegno, come definito dal comando LIMITI.

Vista

Stampa la vista corrente o una vista denominata. Vedere il comando VISTA.

Finestra

Stampa un'area rettangolare definita dall'utente.

Immettere la scala di stampa

Specifica il fattore di scala di stampa.

Nota: L'opzione **Adatta** calcola automaticamente il fattore di scala.

Immettere offset di stampa

Specificare la distanza di offset per la stampa.

Nota: Immettere distanze positive o negative per spostare il disegno nelle distanze x e/o y. I valori positivi spostano il disegno verso l'alto e verso destra, mentre i valori negativi spostano il disegno verso il basso e verso sinistra.

Nota: L'angolo inferiore sinistro del disegno viene spostato della distanza specificata. Ciò è utile quando la carta ha un'area del cartiglio che potrebbe interferire con il disegno.

Stampa con stili di stampa?

Attiva o disattiva l'uso degli stili di stampa.

Nota: Gli stili di stampa sostituiscono le impostazioni dello spessore di linea.

Immettere il nome della tabella dello stile di stampa

Specifica la tabella stili di stampa da utilizzare, che assegna le proprietà alle "penne", ai colori e alle entità.

Nota: Digitare ? per elencare gli stili di stampa disponibili nel disegno.

Stampa con spessori linea?

Attiva/disattiva l'uso dei spessorilinea.

Nota: Questa opzione non è disponibile quando **Stampa con Stili di Stampa** è attivata.

Si

Limita gli spessorilinea assegnati al disegno nella stampa.

Immettere impostazione stampa ombra

Specifica la stampa dell'ombreggiatura. È possibile scegliere tra: **Come visualizzato**, **Wireframe precedente**, **Nascosta precedente**, **Rendering**, **stili Visualizzazione** e **Invariato**. Sovrascrive lo stile di visualizzazione della vista corrente durante la stampa dello spazio modello.

Nota: Questa opzione è disabilitata quando si stampa un layout dello spazio carta. La modalità Stampa Ombra di una finestra dello spazio carta è definita nella proprietà Stampa Ombra della finestra di layout.



La qualità dell'opzione Renderizzato è definita tramite il predefinito di rendering corrente. Vedere il comando PREIMPRENDERING.

Scrivi stampa su file?

Determina se la stampa viene inviata a un file. Se Sì, viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea file plot**.

Nota: Il grafico viene salvato in un file .plt.

Salvare le modifiche al layout?

Attiva o disattiva il salvataggio dei parametri di stampa nella scheda del modello o del layout.

Procedere con la stampa?

Attiva/disattiva la stampa del disegno.

Inserisci un nome impostazione pagina

Specifica il nome di un'impostazione di pagina.

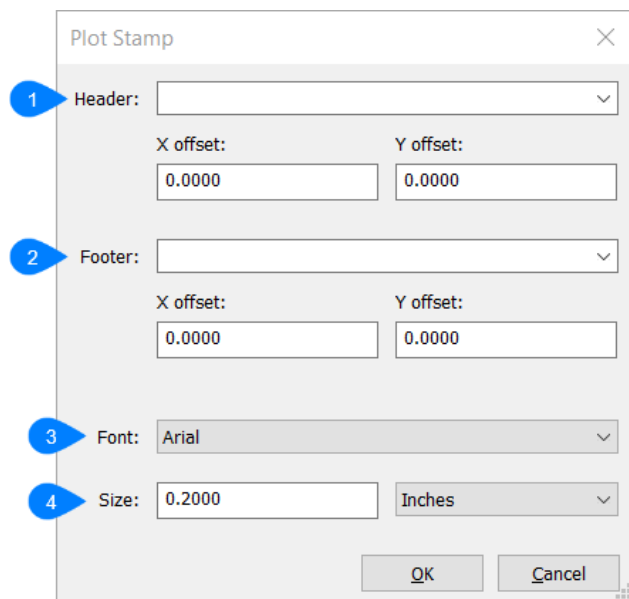
21.48 ETICHETTEST

Apri la finestra di dialogo **Etichette di Stampa**.



21.48.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Etichette di Stampa** per aggiungere informazioni sui disegni al bordo del disegno stampato.



- 1 Intestazione
- 2 Piè di Pagina
- 3 Carattere
- 4 Dimensione



21.48.2 Intestazione

Appare in cima alla stampa. È possibile scegliere una meta-frase per l'intestazione cliccando sull'elenco a discesa. È inoltre possibile specificare gli offset X e Y per l'intestazione.

21.48.3 Piè di Pagina

Appare in fondo alla stampa. È possibile scegliere una meta-frase per il piè di pagina cliccando sull'elenco a discesa. È inoltre possibile specificare gli offset X e Y del piè di pagina.

21.48.4 Carattere

Specificare il carattere utilizzato per l'etichetta di stampa.

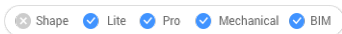
21.48.5 Dimensione

Specificare l'altezza del testo.

- Pollici: specifica l'altezza del testo in pollici.
- Millimetri: specifica l'altezza del testo in millimetri.

21.49 STILESTAMPA

Imposta lo stile di stampa corrente.

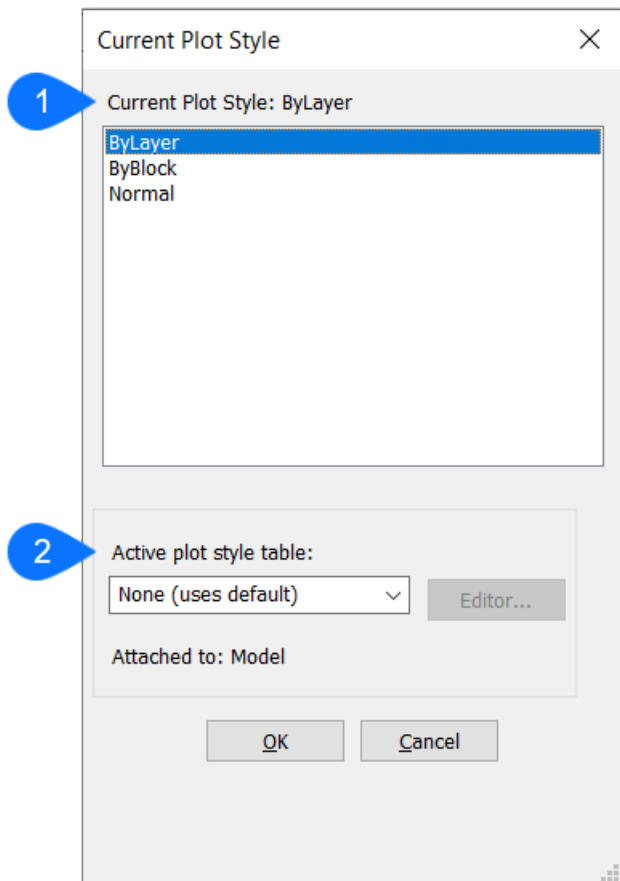


21.49.1 Descrizione

Il comando apre la finestra di dialogo **Stile di stampa corrente**.

Nota: Questo comando è attivo solo quando gli stili di stampa sono abilitati nei disegni.

La finestra di dialogo **Stile di Stampa Corrente** consente di impostare lo stile di stampa corrente.



- 1 Stile di Stampa Corrente
- 2 Attiva tabella stile stampa

21.49.2 Stile di Stampa Corrente

Imposta lo stile di grafico corrente per il disegno. E' possibile scegliere tra:

- **DaLayer**: utilizza lo stile di stampa del layer dell'entità.
- **DaBlocco**: utilizza lo stile di stampa del blocco a cui è assegnata l'entità.
- **Normal**: utilizza lo stile di stampa normale. Vengono utilizzate le proprietà predefinite dell'entità.

21.49.3 Attiva tabella stile stampa

Elenca i nomi dei file STB (abbreviazione di "style table"). Per modificare la tabella di stile di stampa scelta, cliccare su "Editor...". Viene visualizzata la finestra di dialogo **Editor Tabella stile di stampa**.

21.50 GESTIONE PLOTTER

Crea e modifica le impostazioni del plotter.





21.50.1 Descrizione

Apri la cartella **PlotConfig** in cui è possibile scegliere un file di configurazione del plotter o in cui è possibile creare e modificare file PC3 di parametri personalizzati per stampanti e altri dispositivi di output.

21.51 PLT2DWG (Express Tools)

Importa i file di stampa HPGL nel disegno corrente.



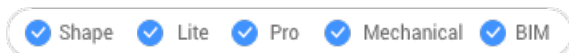
Icona:

21.51.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Selezionare il file di stampa da importare** il quale consente di scegliere un file PLT da aprire.

21.52 PNGOUT

Salva le entità del disegno corrente in un file PNG.



21.52.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Salva Png** per salvare le entità del disegno corrente in un file PNG. La vista corrente specifica le entità da includere nell'immagine.

21.53 PUNTO

Crea un punto.

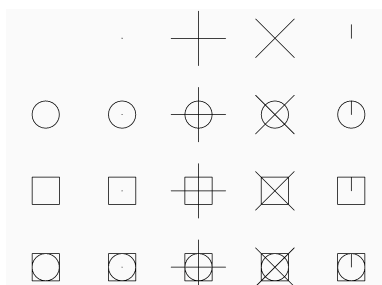


Icona:

Alias: PO

21.53.1 Descrizione

Crea uno o più punti, controllandone le dimensioni e lo stile.





21.53.2 Metodo

Creare un singolo punto, rappresentato da un punto, specificando la posizione del punto.

21.53.3 Opzioni all'interno del comando

Posizione del punto

Specifica la posizione del punto.

Impostazioni punto...

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** per specificare la modalità di visualizzazione e le dimensioni dei punti.

punti Multipli

Disegna più punti fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

21.54 NUVOLAPUNTI

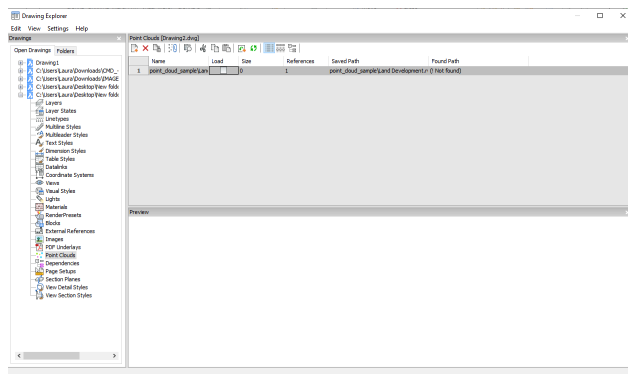
Gestisce i file della nuvola di punti.



Icona:

21.54.1 Descrizione

Visualizza la categoria **Nuvole di Punti** di **Esplora Disegno**:



21.54.2 Opzione all'interno di Esplora Disegno

Nome

Riporta il nome dell'inserimento del file della Nuvola di Punti.

Carica

Commuta il caricamento del file della Nuvola di Punti.

- Attivo: carica la Nuvola di Punti e la rende visibile
- Disattivo: scarica la Nuvola di Punti, rendendola invisibile

Dimensione

Indica la dimensione del file della Nuvola di Punti. File di grandi dimensioni possono rallentare il sistema.



Riferimenti

Indica il numero di volte in cui la Nuvola di Punti è stata allegata al disegno.

Percorso Salvato

Riporta il percorso originale del file Nuvola di Punti al momento del primo caricamento. Quando non è possibile trovare il percorso, cliccare sul pulsante Sfoglia che visualizzerà la finestra di dialogo Scegli un file e individuare il file Nuvola di Punti mancante.

Percorso Trovato

Riporta il percorso corrente del file della Nuvola di Punti. Nella maggior parte dei casi, questo percorso deve corrispondere al Percorso Salvato.

21.54.3 Opzioni menu contestuale

Nuova

Associa un file di Nuvola di Punti al disegno corrente, come il comando ATTACCANUVPUNTI.

Cancella

Rimuove la Nuvola di Punti selezionata dal disegno corrente.

Inserisci

Inserisce copie aggiuntive dei file della nuvola di punti esistenti nel disegno; visualizza la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**, come il comando ATTACCANUVPUNTI.

Seleziona tutto

Seleziona tutte le Nuvole di Punti.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Eseguire ricerca estesa per riferimenti mancanti

Esegue una ricerca estesa per i collegamenti mancanti

21.55 ALLINEANUVPUNTI

Ruota la nuvola di punti per allinearla in modo ottimale con gli assi X e Y.



Icona:

21.55.1 Descrizione

Ruota la nuvola di punti per allinearla in modo ottimale con gli assi X e Y nel sistema di coordinate globali o crea un UCS allineato con la nuvola di punti. In questo modo è possibile creare e modificare in modo efficiente le entità relative alla nuvola di punti utilizzando strumenti comuni come il puntamento ortogonale e polare.

21.55.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità nuvola di punti

Consente di selezionare un'entità nuvola di punti se al disegno corrente è associata più di una nuvola di punti.



Nota: Se al disegno corrente è associata una sola nuvola di punti, questa viene selezionata automaticamente per l'operazione di allineamento.

Primo punto d'angolo

Specifica il primo angolo di una finestra di selezione rettangolare.

Specificare l'angolo opposto

Specifica l'angolo opposto di una finestra di selezione rettangolare.

Ucs

Crea un UCS allineato con la nuvola di punti.

Si

Salva l'UCS utilizzando il nome della nuvola di punti o un nome specificato dall'utente.

No

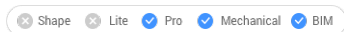
Il sistema UCS viene creato senza salvare.

Ruota

Ruota la nuvola di punti per allinearla in modo ottimale agli assi X e Y del sistema di coordinate del mondo.

21.56 ATTACCANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.



Icona:

21.56.1 Metodo

Selezionare un file o una cartella, specificare il nome dei dati della Nuvola di punti, immettere un'unità per la coordinata del punto, quindi collegarla dalla finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Attacca Nuvola di Punti**).

Il file o la cartella della nuvola di punti viene pre-elaborato in background per creare una voce della cache e quando è pronto viene visualizzato un messaggio a fumetto.

Nota:

- I caratteri a doppio byte sono accettati per il nome della nuvola di punti.
- Quando si selezionano nuovamente gli stessi dati di origine per i quali è già disponibile la cache, questo viene rilevato e la nuvola di punti viene inserita direttamente nel file DWG senza una nuova pre-elaborazione.
- La variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER definisce la cartella in cui sono memorizzati i dati della nuvola di punti.
- Quando la variabile di sistema POINTCLOUDHSPC è impostata su ON, il file viene inserito nel formato HSPC.



- Quando un file LAS/LAZ contiene dati di classificazione, questi vengono visualizzati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**. La visibilità dei punti classificati può essere attivata o disattivata per classe. Queste informazioni saranno disponibili solo se la nuvola di punti è stata pre-elaborata in formato HSPC.

21.56.2 Opzioni all'interno del comando

File

Apri la finestra di dialogo **Pre-elaborazione file(s) di dati della nuvola di punti** in cui è necessario selezionare un file di nuvola di punti da attaccare (vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Pre-elaborazione file(s) di dati della nuvola di punti**).

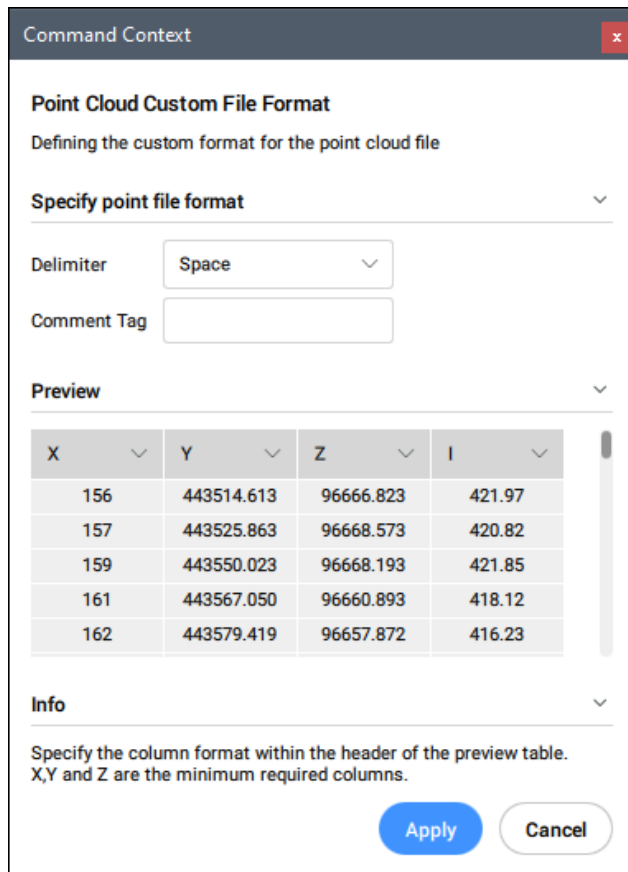
I tipi di file supportati sono: *.e57, *.hspc, *.las, *.laz, *.lgsx, *.pack, *.pts, *.ptx, *.rcp, *.rcs, *.rdbx, *.rsp, *.zfs.

Nota: Per MacOS/Linux, l'importazione di file *.rsp e *.rdbx non è ancora supportata.

Nota:

- Il nome del file di origine è lo stesso della chiave della cache e viene utilizzato per verificare se la nuvola di punti è disponibile nella cartella della cache.
- Il nome della cache della nuvola di punti è un nome specificato dall'utente per la nuvola di punti pre-elaborata. Se non si specifica un nome per l'inserimento, è usato come predefinito il nome della nuvola di punti. Gli inserimenti multipli possono avere lo stesso nome della nuvola di punti o un nome diverso.

Nota: È possibile importare un file di nuvola di punti ASCII di quasi tutte le estensioni, con un separatore personalizzato o una distribuzione di dati personalizzata tra le colonne. Quando viene selezionato un formato di file non supportato, è possibile definire la modalità di memorizzazione dei dati punto nel file accedendo alle opzioni della Barra dei comandi o al pannello Contesto Comando **Formato File Personalizzato della Nuvola di Punti**. Per poter selezionare un formato di file non supportato, selezionare **tutti i file (*)** nella finestra di dialogo Apri file/cartella.



Specificare il formato del file di punti

Definisce del formato personalizzato per il file nuvola di punti

Delimitatore

Imposta un delimitatore dall'elenco a discesa.

Tag dei commenti

Definisce un tag di commento. Qualsiasi contenuto dopo questo tag nella stessa riga viene ignorato.

Anteprima

Visualizza un'anteprima del file di punti. È possibile configurare il formato della colonna.

Formatocolonna

Imposta un formato di colonna.

CArtella

Apri la finestra di dialogo **Scegli cartella di input** in cui è necessario selezionare una cartella da importare.

Commuta ignoramento geotag (ora utilizzati)

Attiva/disattiva l'opzione ignora i geotag, disponibile nella Barra dei comandi quando la variabile di sistema POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS è impostata su 0.

21.57 -ATTACCANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.





21.57.1 Descrizione

Attacca i file della nuvola di punti (che sono stati precedentemente convertiti nel formato BPT di BricsCAD) al disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

21.57.2 Opzioni all'interno del comando

Dati di input

Consente di specificare il collegamento della nuvola di punti da associare al disegno corrente.

commuta Ignoramento geotag (ora utilizzati)

Alterna l'utilizzo o l'ignorazione dei geotag.

Immettere il vettore di traslazione

Immettere le coordinate del vettore di traslazione o le specificarle sullo schermo.

angolo di Rotazione

Specificare l'angolo di rotazione o specificarlo sullo schermo.

Fattore di scala

Specificare il fattore di scala o specificarlo sullo schermo.

21.58 NUVPUNTIBUBBLEVIEWER

Apri il **Bubble Viewer**.



21.58.1 Descrizione

Apri il **Bubble Viewer** per la bolla della nuvola di punti con l'indice specificato associato. Il nome della bolla selezionata (scansione attiva) viene visualizzato nella barra del titolo del visualizzatore.

Nota: Le bolle possono anche essere aperte nel **Bubble Viewer** dal pannello **Scansioni/Waypoints** del **Gestore Nuvola di Punti** tramite l'opzione **Aprire la scansione nel bubble viewer** nel menu contestuale della scansione/waypoint selezionata.

21.58.2 Bubble Viewer

A seconda del formato file originale della nuvola di punti e del tipo di scanner utilizzato durante la scansione (statico o cinematico), in tutte le posizioni di scansione potrebbero essere visualizzate bolle (sfere verdi) o waypoint (sfere blu). In queste posizioni, sarà possibile sperimentare le rappresentazioni visive più realistiche aprendo i **Bubble viewer**.

Nota: I formati LAS e PTS non contengono informazioni sullo scanner, quindi non possono produrre le sfere di nuvole di punti.

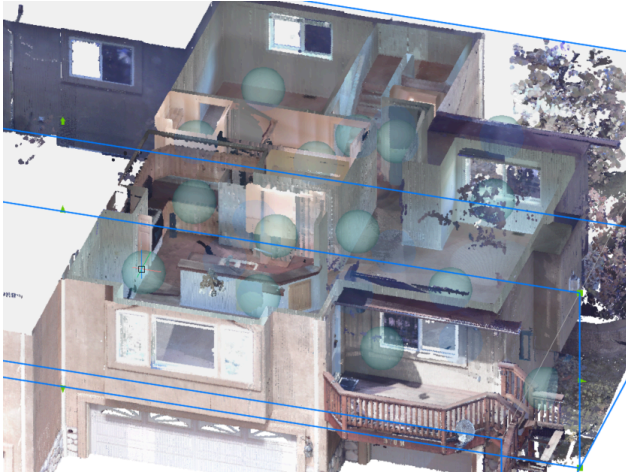
I **dati strutturati** vengono acquisiti utilizzando uno scanner statico. In questo caso, la posizione dello scanner è nota per ogni punto. Le bolle verdi vengono create nelle posizioni dello scanner statico dai punti scansionati.

Nota: Le bolle hanno informazioni sulla profondità e possono essere utilizzate per algoritmi come l'adattamento planare e l'adattamento cilindro.



I **dati non strutturati** vengono acquisiti utilizzando uno scanner cinematico. In questo caso, non esiste una posizione esatta da cui sono stati scansionati i punti. Alcuni degli scanner cinematici creano immagini panoramiche a intervalli di tempo. Per queste immagini si conosce la posizione e si creano waypoint (sfere blu).

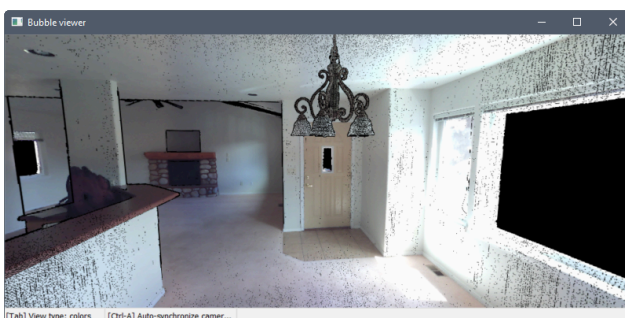
Nota: I waypoint sono creati esclusivamente dalle immagini catturate che non hanno informazioni sulla profondità. Hanno una funzionalità di visualizzazione pura e non possono essere utilizzati per altri algoritmi.



Indicare l'indice di una bolla nel comando NUVPUNTIBUBBLEVIEWER o doppio clic su una delle bolle nello spazio modello per aprire il **Bubble viewer**.

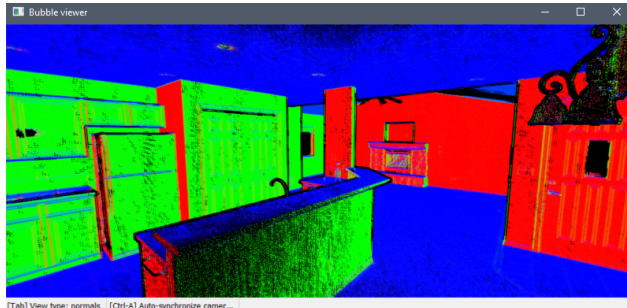
Tenere premuto il pulsante centrale del mouse e spostare il cursore per visualizzare la nuvola di punti in qualsiasi direzione da tale posizione di scansione.

Ingrandire e rimpicciolire usando la rotellina del mouse.

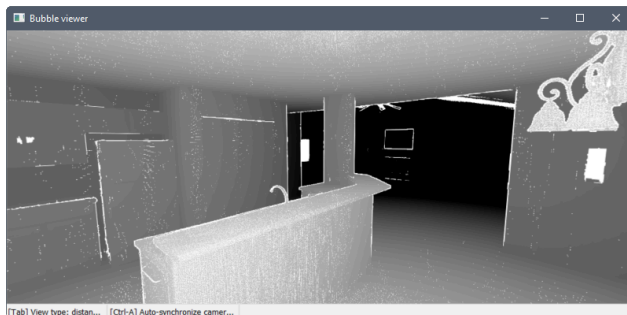


Premere il tasto **Tab** per passare da una modalità visiva all'altra (tipi vista).

- Le modalità **colori** e **colori (profondità)** visualizzano i punti come colori effettivi o in scala di grigi, a seconda di come sono stati scansionati i dati.
- La modalità **normali** visualizza i punti come rossi, verdi o blu in base ai loro vettori normali. I colori corrispondono agli assi dell'UCS.



- La modalità **distanza** visualizza i punti più o meno luminosi in base alla distanza dalla posizione della scansione.



Sincronizzare la vista del disegno in modo che corrisponda al **Bubble viewer** premendo **Ctrl+A**.

Nota: Modificare la dimensione delle bolle visualizzate dalla scheda **Impostazioni di rendering** del **Gestore Nuvola di Punti**. Da qui è anche possibile disattivare la visualizzazione delle bolle della nuvola di punti. Per le nuvole di punti ritagliate, è possibile scegliere di visualizzare solo le bolle non ritagliate (vedere l'articolo del pannello **Gestore Nuvola di Punti**).

Nota: Durante i comandi che richiedono la selezione di un punto, ad esempio (poli)linea, è possibile utilizzare i **Bubble viewer** per agganciarsi a punti della nuvola di punti.



21.59 CLASSIFICANUVPUNTI

Assegna classi a ciascun punto di una nuvola di punti.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

21.59.1 Requisiti

- Il classificatore nuvola di punti viene eseguito solo su Windows.
- La GPU del tuo sistema deve essere compatibile con CUDA.
- **Nota:** È possibile verificare se la propria GPU è compatibile con CUDA [qui](#).
- Assicurarsi che il driver NVIDIA più recente sia installato e in esecuzione.

21.59.2 Preparare le librerie di classificazione

- 1 Scaricare le librerie di classificazione da [qui](#).
- 2 Decomprimere l'archivio.
- 3 Copiare il contenuto della cartella nella cartella di installazione di BricsCAD:
 - Seleziona tutti i file DLL e la cartella **UserDataCache** all'interno delle librerie di classificazione, quindi trascinarli e rilasciarli sulla cartella di installazione. Verranno copiati tutti i file DLL e la cartella **UserDataCache** verrà aggiornata, con la cartella dei **modelli PCC** copiata al suo interno.
 - In alternativa, è possibile prima copiare e incollare tutti i file DLL all'interno delle librerie di classificazione nella cartella di installazione, quindi copiare e incollare la cartella dei **modelli PCC** nella cartella **UserDataCache** all'interno della cartella di installazione.

Il percorso predefinito della cartella di installazione di BricsCAD è: *C:\Programmi\Bricsys\BricsCAD it_IT*.

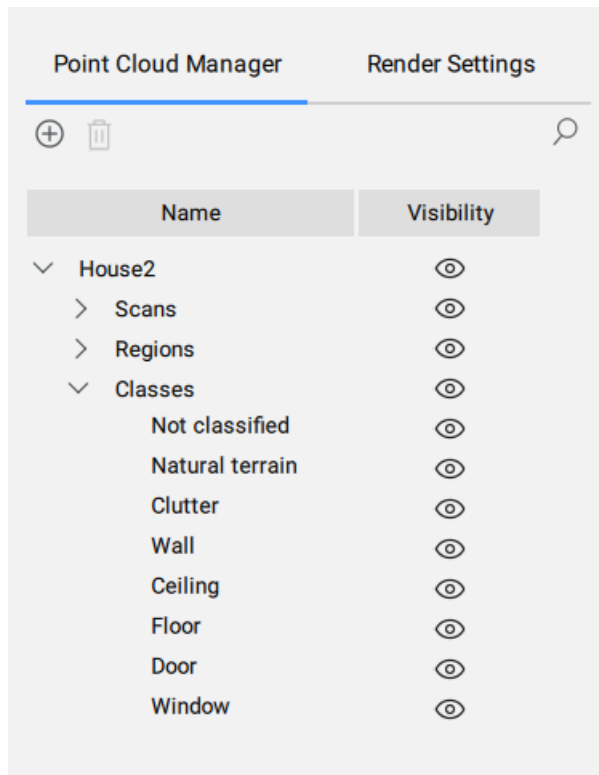
Importante: È necessario eseguire nuovamente BricsCAD dopo aver copiato le librerie di classificazione.

Se tutti i requisiti di cui sopra sono soddisfatti e le librerie sono state copiate correttamente, il comando CLASSIFICANUVPUNTI eseguirà il classificatore.

21.59.3 Metodo

Quando il comando viene lanciato e il modello viene selezionato, il classificatore verrà eseguito in background e i risultati verranno visualizzati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** quando sono pronti.

Nota: Utilizzare il comando APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI per aprire il pannello **Gestione Nuvola di Punti**.



Sono disponibili 4 diversi modelli da utilizzare con il classificatore:

- **internoBasico**: 10 classi di base per scansioni di interni (pareti, soffitto, pavimento, finestre, porte, disordine, ecc.).
- **internoSemplificato**: modello con 20 classi per scansioni interne (classi base + tetto inclinato, attrezzatura per tetti, struttura in acciaio, ringhiera, ecc.).
- **internoCompleto**: modello con 40 classi per scansioni interne (classi semplificate + Installazione di tubi, Installazione di cavi, Radiatore, Impianto idraulico, ecc.).
- **Esterno**: modello con 5 classi per scansioni esterne (Terreno, Vegetazione, Edificio, Strada asfaltata - pavimentazione, Rumore).

Nota: Per i modelli per interni, i risultati saranno più accurati se sono disponibili informazioni sul locale. Per ottenere informazioni sul locale, attenersi alla seguente procedura:

- 1 Generare volumi di sezione contenenti diversi piani dell'edificio utilizzando il comando RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI. I contorni verticali delle sezioni potrebbero non essere precisi, quindi regolarli se necessario. I volumi della sezione devono contenere il pavimento e il soffitto del piano dell'edificio.
- 2 Selezionare una delle sezioni generate ed eseguire il comando RILEVALOCALINNUVPUNTI per rilevare i diversi locali del piano selezionato. I risultati verranno visualizzati in **Edificio** nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.



21.59.4 Opzioni all'interno del comando

Selezionare il modello

Consente di selezionare uno dei modelli di classificazione.

internoBasico

Classifica le nuvole di punti utilizzando le classi interno di base.

internoCompleto

Classifica le nuvole di punti utilizzando classi interno complete.

internoSemplificato

Classifica le nuvole di punti utilizzando classi interno semplificato.

Esterno

Classifica le nuvole di punti utilizzando le classi esterno.

Selezionare la modalità di classificazione

Consente di selezionare la configurazione preimpostata per il classificatore.

Velocità

Fornisce priorità alla velocità rispetto alla qualità nel processo di classificazione.

Qualità

Fornisce priorità alla qualità rispetto alla velocità nel processo di classificazione.

21.60 MAPPACOLORINUVPUNTI

Colora la nuvola di punti.



Icona:

21.60.1 Descrizione

Colora la nuvola di punti in base a un intervallo di colori. È possibile definire le opzioni tramite il pannello contesto comando **Mappa Colori Nuvola di Punti** nonché tramite la Barra dei comandi.

21.60.2 Metodo

Il pannello contesto comando **Mappa Colori Nuvola di Punti** viene visualizzato automaticamente durante l'esecuzione del comando. È possibile specificare i parametri della mappa colori e le combinazioni di colori.

21.60.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.



Point Cloud Color Map
Assigns colors to point cloud points according to selected color scheme and stylization.

1 Color map parameters

Color Stylization: Intensities ▾
Color Scheme: Spectrum ▾
Intensity Remap: None ▾
Use Gradient: No Yes
Use Inverted: No Yes

2 Intensity Range

Use full data range:
Out of range values: Scan ▾
Intensity min: 0 max: 63000

3 Chosen color scheme

Nr Colors: 6
Name: Spectrum

#ff0000
 #ffff00
 #00ff00
 #00ffff
 #0000ff
 #ff00ff

Save Delete

4 Auto Apply Apply Close

1 Parametri della mappa colore

2 Gamma Intensità

3 Schema colori scelto

4 Applica Automaticamente

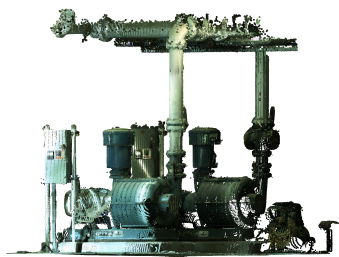
Parametri della mappa colore

Consente di impostare i parametri della mappa colori.

Stilizzazione Colore

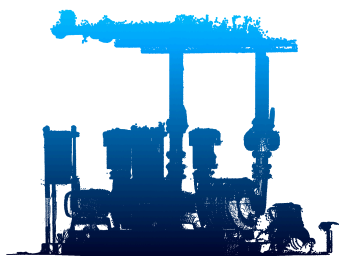
Specifica la stilizzazione del colore. A seconda della stilizzazione del colore scelta, sono disponibili ulteriori impostazioni diverse.

Scansione: assegna i colori in base ai dati cromatici raccolti dalla scansione.



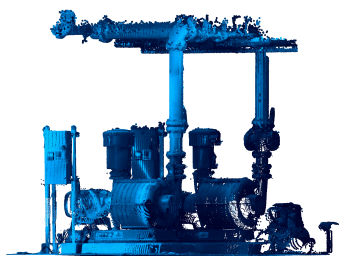
Oggetto: utilizza il colore assegnato all'entità nuvola di punti nel file DWG. Questo colore può essere recuperato e modificato tramite il pannello **Proprietà** con la nuvola di punti selezionata.

Elevazione: assegna i colori in base all'elevazione dei punti utilizzando una mappa colori specificata.

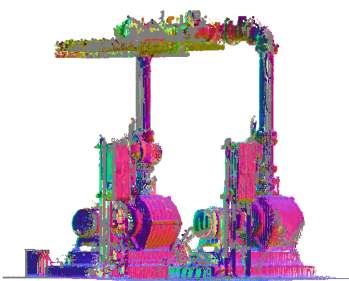


Intensità: assegna i colori in base al loro valore di intensità secondo la mappa colori specificata.

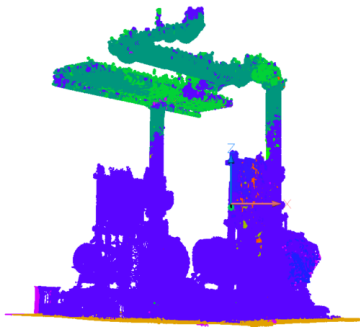
Nota: Quando il file della nuvola di punti non contiene dati di intensità, i colori vengono assegnati in base all'altezza, indipendentemente dall'opzione selezionata.



Normali: assegna i colori ai punti in base alle loro normali utilizzando la mappa colori specificata.



Classificazione: assegna i colori ai punti in base alla loro classificazione utilizzando la mappa colori specificata.



Nota: Se i punti non sono classificati, utilizzare il comando CLASSIFICANUVPUNTI prima di utilizzare il comando MAPPACOLORINUVPUNTI.

Schema colori

Acqua: assegna una gamma di colori dal blu cielo intenso al blu molto scuro.

Scala di grigi: assegna una gamma di colori dal grigio chiaro al grigio scuro.

Terra: assegna una gamma di colori dal marrone chiaro al marrone scuro.

Blu: assegna una gamma di colori dal blu al blu molto scuro.

Verdi: assegna una gamma di colori dal verde chiaro al verde scuro.

Rossi: assegna una gamma di colori dal rosso chiaro al rosso scuro.

Spettro: assegna una gamma di colori in base allo spettro dei colori.

Rimappatura Intensità

Per impostazione predefinita, questo valore è impostato su **Nessuna**. Per migliorare il contrasto dell'intensità nelle zone più scure, selezionare prima una delle due funzioni da applicare alle intensità:

Gamma è una funzione di potenza (la radice quadrata) delle intensità di ingresso.

Ombre è una funzione applicata alle intensità di input, anche per ottenere un migliore contrasto nelle aree più scure prima di mapparle a colori.

Usa Gradiente:

Specifica se utilizzare o meno una sfumatura:

No: non viene applicato alcun gradiente, la colorazione della nuvola di punti è definita utilizzando intervalli di valori definiti dal numero di colori utilizzati nello schema. È necessario specificare il numero di colori desiderato.

Sì: verrà applicato un gradiente ai punti della nuvola di punti.

Usa Invertito

Specifica se l'ordine dei colori nella combinazione di colori selezionata deve essere utilizzato invertito.

No: viene utilizzato l'ordine dei colori specificato nella combinazione di colori selezionata.

Sì: viene utilizzato l'ordine invertito dei colori specificati nella combinazione di colori selezionata.

Gamma Intensità

Determina i valori minimo e massimo per il ridimensionamento di **Intensità** e **Elevazione** utilizzati nelle mappe colori.

Utilizzare l'intera gamma di dati

Quando è **Attivo**, tutti i punti visibili vengono presi in considerazione per determinare i valori minimo e massimo. **Disattivato** per impostare manualmente questi valori.



Valori fuori range

Specifica i colori assegnati ai punti trovati al di fuori dell'intervallo specificato.

Scansione

Assegna il colore RGB originale ai punti trovati al di fuori dell'intervallo specificato.

MinMax

Assegna i colori minimo e massimo ai punti che si trovano al di sotto o al di sopra dell'intervallo specificato.

Intensità min

Imposta il valore minimo dell'intensità.

Intensità massima

Imposta il valore massimo dell'intensità.

Schema colori scelto

Consente di modificare uno **Schema Colori** esistente o di crearne uno nuovo. Queste mppe vengono memorizzate nel file DWG in modo compatibile con AutoCAD. Cliccare sul colore elencato in **Schema Colori** selezionato per aprire la finestra di dialogo **Scegli un colore** che consente di selezionare un nuovo colore.

Nr colori

Specifica il numero di colori utilizzati nello **Schema Colori**. Immettere un valore per modificare questo numero.

Nome

Specifica un nome per il nuovo **Schema Colori** personalizzato.

Memorizza

Salva le modifiche apportate allo schema colori. Se non viene specificato alcun nome nel campo **Nome**, viene aggiornato lo **Schema Colori** corrente.

Cancella

Elimina lo **Schema Colori** personalizzato selezionato.

Applica Automaticamente

Quando questa opzione è selezionata, le modifiche vengono applicate automaticamente alla nuvola di punti.

Nota: Quando questa opzione non è selezionata, le modifiche possono essere applicate manualmente premendo **Applica**.

21.61 COMPRIMINUVPUNTI

Comprime una voce della cache della nuvola di punti.



21.61.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Per favore fornire una cache della nuvola di punti** per selezionare una cartella della cache della nuvola di punti. All'interno della cartella selezionata, i file di dati al percorso relativo Data/*pnt verranno compressi. L'estensione dei file di dati cambierà da .pnt a .pnz.

Il rapporto di compressione viene visualizzato nella Barra dei comandi.



Nota: Se FILEDIA =0, è necessario specificare la posizione della cartella della cache della nuvola di punti nella Barra dei comandi.

Nota: La compressione e la decompressione manuale di un file di cache della nuvola di punti può essere necessaria in caso di scambio di dati tra BricsCAD versioni V21 e V22. BricsCAD V22 può funzionare senza problemi con dati compressi o non compressi, ma BricsCAD V21 funziona solo con dati non compressi.

Nota: Impostare la variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER come si preferisce.

21.62 RITNUVPUNTI

Crea un contorno di ritaglio su una nuvola di punti.



Icone:

21.62.1 Descrizione

Crea un contorno di ritaglio su una nuvola di punti associata per limitare i punti visualizzati a un'area specifica. Se al disegno corrente è associata una sola nuvola di punti, questa viene selezionata automaticamente per l'operazione di ritaglio. Se al disegno corrente è associata più di una nuvola di punti, viene richiesto di selezionare la nuvola di punti da ritagliare.

21.62.2 Metodo

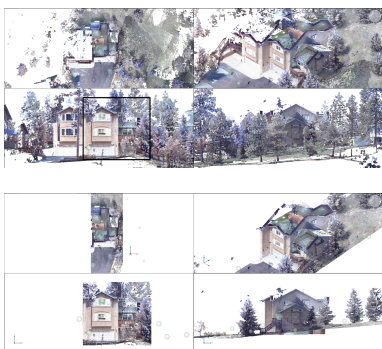
Ritaglia un'entità nuvola di punti, visualizzando solo la parte della nuvola di punti all'interno o all'esterno di un volume prismatico o cilindrico.

21.62.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolare

Crea un ritaglio prismatico rettangolare.

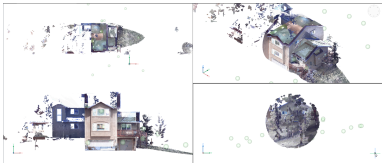
Nota: Il contorno di ritaglio crea un volume rettangolare di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



Circolare

Crea un ritaglio cilindrico

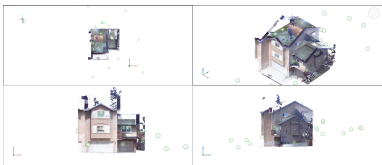
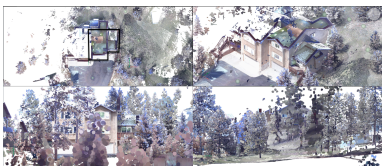
Nota: Il contorno di taglio crea un volume cilindrico di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



Poligonale

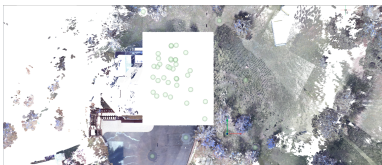
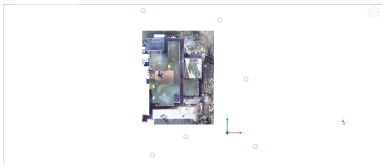
Crea un ritaglio prismatico poligonale.

Nota: Il contorno di taglio crea un volume poligonale di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



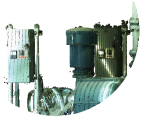
INverti

Inverte il ritaglio corrente. Commuta tra Interno/Esterno.



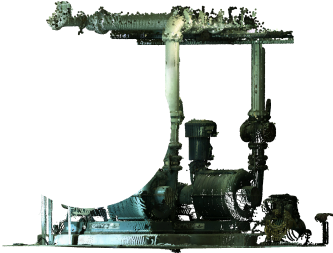
Interno

Visualizza solo la parte della nuvola di punti all'interno del volume.



Esterno

Visualizza solo la parte della nuvola di punti esterna al volume.



mostrIntettuttore

Commuta il ritaglio corrente.

rimUovi ultimo

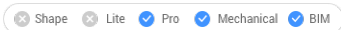
Rimuove il volume di ritaglio aggiunto più di recente.

RIMuovi tutto

Rimuove tutti i ritagli.

21.63 SOLIDODIRITAGLIONUVPUNTI

Converte un solido estruso/polisolido in un solido di ritaglio.



Icona:

Nota: I solidi di ritaglio possono essere usati per ritagliare nuvole di punti in 3D e possono essere modificati come qualsiasi altro solido BricsCAD.

21.63.1 Metodo

Esistono due metodi per convertire solidi o polisolidi in un solido di ritaglio:

- Interno
- Esterno

21.63.2 Opzioni all'interno del comando

Interno

Converte i solidi selezionati in solidi di ritaglio interni.

Esterno

Converte i solidi selezionati in solidi di ritaglio esterni.



Nota: È possibile cambiare la proprietà di ritaglio Interno/Esterno di un solido di ritaglio dal pannello **Proprietà**.

21.64 DECOMPRIMINUVPUNTI

Decomprime una voce della cache della nuvola di punti.

21.64.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Per favore fornire una cache della nuvola di punti** per selezionare una cartella della cache della nuvola di punti. All'interno della cartella selezionata, i file di dati al percorso relativo Data/*.*.pnt saranno decompressi. L'estensione dei file di dati cambierà da PNZ a PNT.

Il rapporto di compressione viene visualizzato nella Barra dei comandi.

Nota: Se FILEDIA =0, è necessario specificare la posizione della cartella della cache della nuvola di punti nella Barra dei comandi.

Nota: La compressione e la decompressione manuale di un file di cache della nuvola di punti può essere necessaria in caso di scambio di dati tra BricsCAD versioni V21 e V22. BricsCAD V22 può funzionare senza problemi con dati compressi o non compressi, ma BricsCAD V21 funziona solo con dati non compressi.

Nota: Impostare la variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER come si preferisce.

21.65 ELIMINAELEMENTONUVPUNTI

Elimina i file della nuvola di punti.

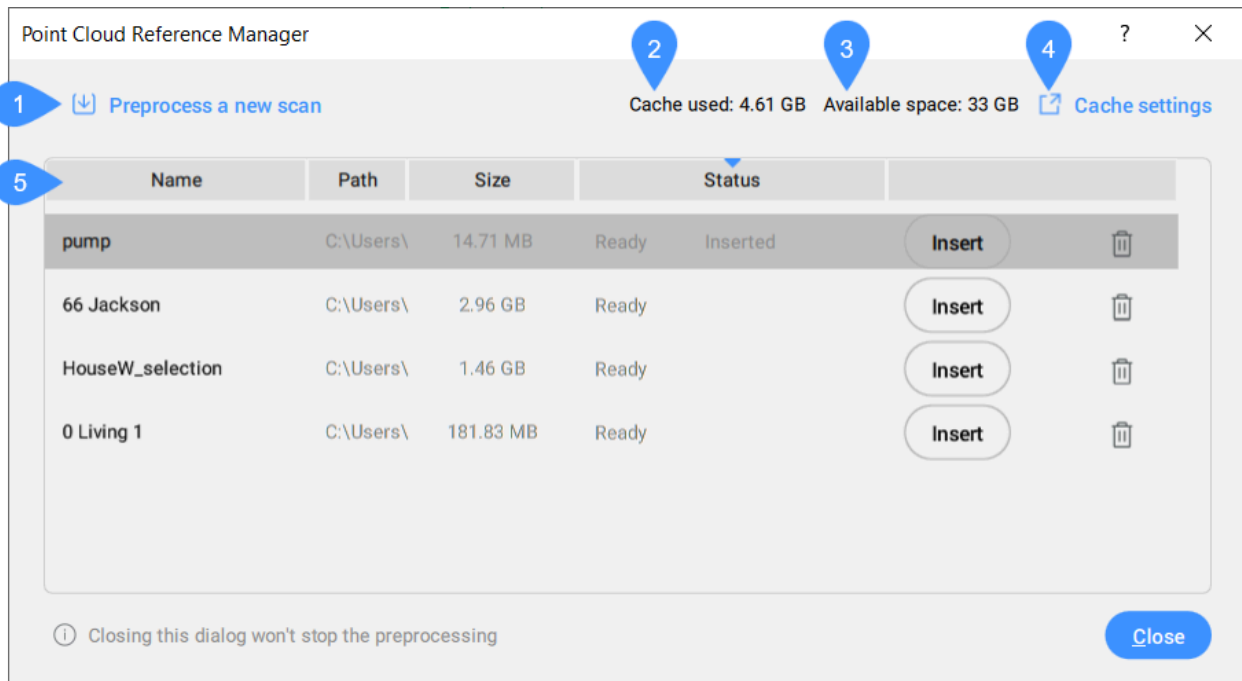


Icona: 

21.65.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore Riferimento Nuvola di Punti** per eliminare i file della nuvola di punti dalla cache.

Nota: Rimuove anche tutti gli inserimenti (se presenti) di quella nuvola di punti nel disegno corrente.



- 1 Preelabora una nuova scansione
- 2 Cache utilizzata
- 3 Spazio disponibile
- 4 Impostazioni cache
- 5 Tabella delle scansioni

21.65.2 Preelabora una nuova scansione

Allega un file di nuvola di punti lanciando il comando ATTACCANUVPUNTI.

21.65.3 Cache utilizzata

Specifica la quantità totale di cache utilizzata.

21.65.4 Spazio disponibile

Mostra la quantità totale di cache disponibile.

21.65.5 Impostazioni della cartella Cache

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** per impostare il valore della variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER che specifica la cartella/e in cui sono archiviati i file della cache della nuvola di punti.

21.65.6 Tabella delle scansioni

Elenca le scansioni di nuvole di punti pre-elaborate disponibili.



Cliccare il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna per visualizzare il menu contestuale della tabella:

- **Elenco colonne:** Mostra/nasconde le colonne di una tabella cliccando sul suo nome nell'elenco.
- **Visualizza tutte le colonne:** Mostra tutte le colonne della tabella.
- **Ripristina posizioni colonne:** Ripristina la posizione predefinita di tutte le colonne della tabella.

Colonne della tabella

È possibile mostrare o nascondere le colonne cliccando con il pulsante destro del mouse su un'intestazione di colonna e selezionando i nomi delle colonne nel menu contestuale.

Nome

Mostra il nome del file della nuvola di punti.

Nota:

- Il nome della cache della nuvola di punti è un nome specificato dall'utente per la nuvola di punti preelaborata. Se non si specifica un nome per l'inserimento, è usato come predefinito il nome della nuvola di punti.
- I caratteri a doppio byte sono accettati per il nome della nuvola di punti.

Percorso

Mostra la posizione del file della nuvola di punti.

Dimensione

Mostra la dimensione del file della nuvola di punti in MB.

Stato

Mostra lo stato del file della nuvola di punti:

- **Barra stato di avanzamento:** il file è in fase di preelaborazione.
- **Pronto:** disponibile per **Inserisci** o **Elimina**.
- **Inserito:** il file è inserito nel disegno corrente.

Area d'azione

Annulla

Permette di interrompere la preelaborazione del file. Una volta che il file della nuvola di punti è stato preelaborato e pronto per l'uso, il pulsante **Annulla** scompare.

Inserisci

Apri la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** e allega il file della nuvola di punti nel disegno corrente.

Nota: Gli inserimenti multipli possono avere lo stesso nome della nuvola di punti o un nome diverso.

Elimina

Rimuove il file della nuvola di punti dalla cache.

Nota: Rimuove anche tutti gli inserimenti (se presenti) di quella nuvola di punti nel disegno corrente.

Tipo

Mostra il tipo di preelaborazione del file inserito. Se la variabile di sistema POINTCLOUDHSPC è ON, il file viene inserito come tipo HSPC.



21.66 -ELIMINAELEMENTONUVPUNTI

Elimina i file della nuvola di punti.



21.66.1 Descrizione

Elimina i file della nuvola di punti dalla cache tramite la Barra dei comandi.

Nota: Rimuove anche tutti gli inserimenti (se presenti) di quella nuvola di punti nel disegno corrente.

21.66.2 Metodo

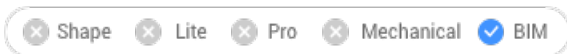
Immettere l'indice della nuvola di punti per eliminarla.

Nota:

- È possibile separare gli indici con virgole per eliminare più nuvole di punti.
- Digitare **All** per eliminare tutto.
- Le nuvole di punti memorizzate nella cache sono elencate nella cronologia della Barra dei comandi.

21.67 RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI

Genera sezioni di tipo volume.



Icona:

21.67.1 Descrizione

Genera sezioni di tipo volume per ogni pavimento e soffitto trovato in una nuvola di punti che rappresenta un edificio.

Nota: Il comando RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI è utilizzato come fase del flusso di lavoro Scan to BIM delle nuvole di punti. Vedere l'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.

21.67.2 Opzioni all'interno del comando

Completa

Rileva automaticamente i piani per l'intera nuvola di punti.

Selezione

Specificare l'area della nuvola di punti in cui rilevare i piani.

Nota: Regolare la posizione e/o le dimensioni di una sezione di tipo volume rilevata selezionandola (cliccare sulla linea della sezione) e utilizzando i grip verdi.

Creare elementi spaziali

Scegliere **Sì** per consentire al comando di creare elementi spaziali in base all'altezza dei piani rilevata.

Nota:

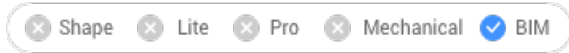
- Gli elementi spaziali appena definiti possono essere visualizzati nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali** cui è possibile accedere avviando il comando BIMPOSSPAZIALE.



- Con la **Barra dei Piani** aperta (la variabile di sistema STORYBAR è impostata su 1 o 2), è possibile passare facilmente da un piano all'altro in **Modalità Vista dall'Alto** per iniziare a creare muri.

21.68 RILEVALOCALINNUVPUNTI

Assegna ogni punto a una stanza.



Icona:

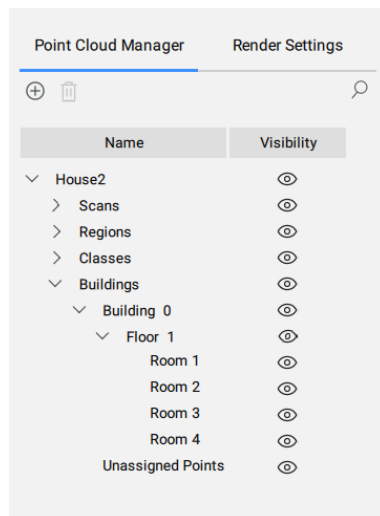
21.68.1 Metodo

Il comando cerca gli spazi racchiusi in una nuvola di punti che potrebbero formare stanze e li classifica sotto stanze diverse.

Selezionare una o più sezioni di tipo volume che rappresentano i piani dell'edificio (per esempio, il risultato del comando RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI), quindi immettere un numero edificio da assegnare alle stanze rilevate.

Nota: Il comando RILEVALOCALINNUVPUNTI è utilizzato come fase del flusso di lavoro Scan to BIM delle nuvole di punti. Vedere l'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.

I locali rilevati sono elencati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** (comando APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI) in **Edifici**.



Accedere a diverse opzioni dai menu contestuali del pannello **Gestore Nuvola di Punti**. Selezionare gli elementi elencati nel pannello e cliccare con il pulsante destro del mouse sulla selezione:

Nota:

- L'opzione **Attiva/disattiva visibilità**, disponibile nel menu contestuale di ciascun elemento, consente di attivare/disattivare la visibilità dell'elemento selezionato.
- Se disponibile, l'opzione **Cancella** elimina l'elemento o gli elementi selezionati dall'elenco e rimuove la classificazione dei punti corrispondenti.



Locale

Modificare

Consente di modificare il contorno del locale selezionato.

Abilita la vista dall'**Alto** e consente di riposizionare i vertici della polilinea chiusa.

Per uscire dalla modalità di modifica, cliccare nuovamente con il pulsante destro del mouse sull'elemento della stanza e selezionare **Accetta** o **Rifiuta**.

Rinomina

Consente di digitare il nome di un nuovo locale.

Nota:

- È possibile accedere a questa opzione anche con doppio clic sul nome di un locale selezionato.
- Il locale mantiene il numero assegnato durante il processo di rilevamento.

Locali multipli

Unisci locali

I punti corrispondenti ai locali selezionati sono classificati sotto un unico locale.

Piano

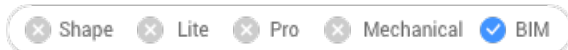
Aggiungi locale

Consente di aggiungere manualmente un nuovo locale selezionando un'area della nuvola di punti.

Abilita la vista dall'**Alto** e consente di definire una polilinea chiusa.

21.69 DEVIAZIONENUVPUNTI

Identifica e traspone visivamente la vicinanza dei punti della nuvola di punti rispetto alla (sotto)entità planare o alla superficie TIN selezionata più vicina.



Icona:

21.69.1 Metodo

Assegna i colori ai punti della nuvola di punti per visualizzarne la vicinanza di adattamento rispetto alla (sotto)entità planare o alla superficie TIN selezionata più vicina. Le entità selezionate vengono isolate mediante ritagli mentre è aperto il pannello **Contesto Comando**.

Dopo aver selezionato la superficie piana, la superficie TIN o il solido con cui confrontare la nuvola di punti, viene visualizzato il pannello Contesto Comandi **Deviazione Nuvola di Punti** che consente di modificare facilmente le impostazioni.



Point Cloud Deviation
Assigns colors to point cloud points to visualize closeness of fit with respect to its closest selected planar (sub)entity.

Entities *Select entities in drawing* ▾
 Select entities in drawing
 Entire drawing

Deviation range parameters ▾

Use Crops:

Crop Thickness: cm

Good fit tolerance (G): cm

Bad fit tolerance (B): cm

Color Mode: ▾

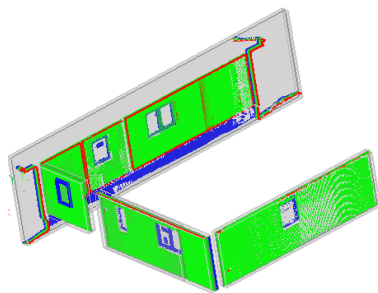
Deviation Results ▾

Vertical Bar Pie Chart

Deviation Range	Category	Percentage
+2B (+1 cm)	Out+	
	Bad+	28.45%
+B (+0.5 cm)	Intermed.+	0.00%
+G (+0.5 cm)	Good	48.80%
0		
-G (-0.5 cm)	Intermed.-	0.00%
-B (-0.5 cm)	Bad-	22.75%
-2B (-1 cm)	Out-	

Keep Deviation Colors on Close

Auto Apply



21.69.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando

Entità

Seleziona entità nel disegno

Seleziona entità geometriche specifiche nel disegno.

Intero disegno

Seleziona tutte le entità geometriche nel disegno.

Parametri intervallo deviazione

Nota: Vengono ricordati i parametri precedentemente impostati dall'utente.



Usa Ritagli

Attiva/disattiva il ritaglio dei solidi.

Nota: Questa opzione è disponibile solo quando l'entità di input è un solido.

Spessore del Ritaglio

Definisce lo spessore di un solido utilizzato attorno alla geometria come riferimento per l'analisi di prossimità.

Nota: Questa opzione è disponibile solo quando l'entità di input è un solido.

Tolleranza all'adattamento accettabile (G)

Imposta il valore di tolleranza di adattamento (OK).

Tolleranza di stima non accettabile (B)

Imposta il valore di tolleranza di adattamento errato (avviso).

Modalità Colori

COntinuo

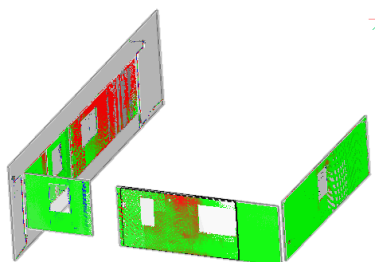
Stende i colori in modo continuo

Discreto

Stende i colori in modo discontinuo.

Risultati Deviazione

Visualizza la distribuzione della nuvola di punti in percentuale e colori. È possibile passare tra **Barre Verticali** e **Grafico a Torta** per visualizzare le percentuali.



Mantieni Colori Deviazione su Chiuso

Attiva/disattiva la visualizzazione della distribuzione della nuvola di punti a colori dopo la chiusura del pannello.

Applica Automaticamente

Applica automaticamente le modifiche apportate nel pannello **Contesto Comando**.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del **Contesto Comando** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

21.70 CASADELLEBAMBOLESUNUVPUNTI

Nasconde tutte le facce con normali nella direzione di visualizzazione.



Icona:



21.70.1 Descrizione

Questa funzione consente una visualizzazione più semplice di una scansione interna nascondendo i punti i cui vettori normali puntano verso la fotocamera.

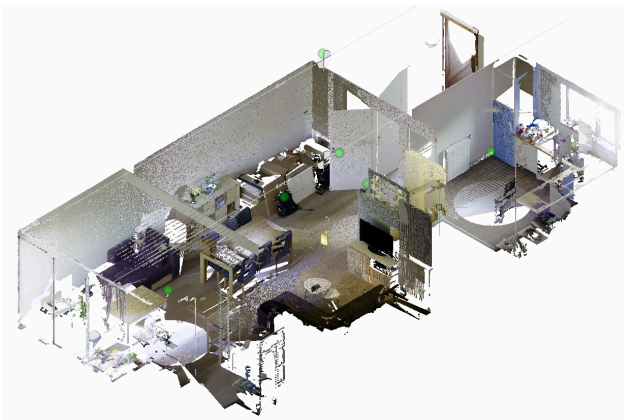
Nota: Il comando è supportato solo per le nuvole di punti per le quali sono disponibili informazioni sui vettori normali.

- Per i dati strutturati delle nuvole di punti, i vettori normali vengono calcolati durante la preelaborazione delle nuvole di punti. Nel caso in cui una nuvola di punti sia stata preelaborata su una versione BricsCAD precedente in cui le normali non erano ancora state calcolate, utilizzare prima il comando NORMALINUVPUNTI.
- Il calcolo dei vettori normali richiede una nuvola di punti elaborata in formato HSPC. Entrambe le variabili di sistema POINTCLOUDHSPC e POINTCLOUDNORMALS devono essere impostate su On (il valore predefinito per entrambe le variabili di sistema è On).

21.70.2 Opzioni all'interno del comando

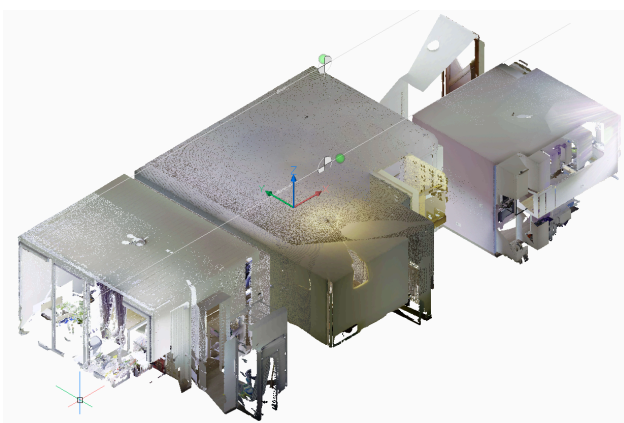
Si

Nasconde i punti con le normali nella direzione della vista.



No

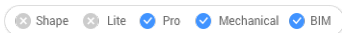
Non nasconde i punti con normali nella direzione della vista.





21.71 ESPORTANUVPUNTI

Esporta le parti visibili di una nuvola di punti in un file .pts, .Hspc o .laz predefinito.



Icona:

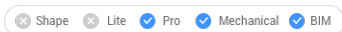
21.71.1 Descrizione

Salva i dati del disegno corrente nel formato di file specificato [Pts/Hspc/Laz].

Nota: Il formato di file HSPC è un formato proprietario sviluppato da Hexagon VCH (Visual Computing Hub).

21.72 -ESPORTANUVPUNTI

Esporta le parti visibili di una nuvola di punti tramite Barra dei comandi.



21.72.1 Metodo

Specificare il formato di esportazione. Quindi, inserire il percorso completo, il nome del file e l'estensione corrispondente per il file della nuvola di punti esportato.

21.72.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il formato di esportazione

Consente di scegliere il formato di esportazione.

Pts

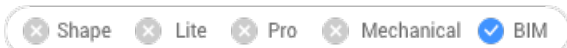
Esporta il file della nuvola di punti in formato PTS.

Laz

Esporta il file della nuvola di punti in formato LAZ.

21.73 ADATTACILINDRICONUVPUNTI

Crea cilindri nelle Nuvole di Punti.



Icona:

21.73.1 Descrizione

Questo comando funziona solo nel **Bubble Viewer**.

21.73.2 Metodo

Aprire il **Bubble Viewer** e scegliere due punti lungo l'asse per creare un cilindro.

Dopo aver selezionato il secondo punto, il cilindro viene inserito nello spazio modello. Premere i tasti **Ctrl +A** per sincronizzare la vista di disegno con il **Bubble Viewer** e vedere il nuovo cilindro inserito.



21.73.3 Opzioni all'interno del comando

Accetta

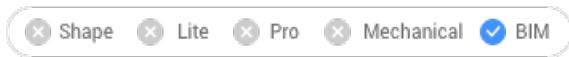
Accetta il nuovo cilindro inserito.

Rifiuta

Non accetta il nuovo cilindro inserito.

21.74 ADATTAPLANARENUVPUNTI

Crea una superficie piana o un solido da un punto della nuvola di punti.



Icona:

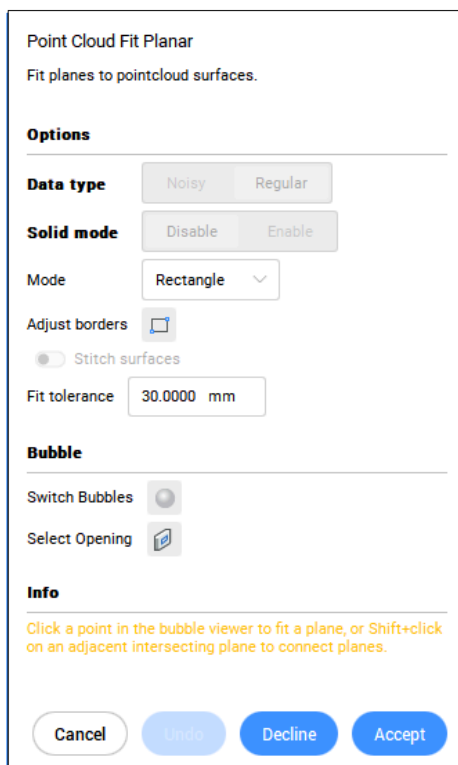
21.74.1 Metodo

Cerca in una nuvola di punti un insieme denso di punti planari attorno ai punti sorgente selezionati e, se possibile, crea una superficie piana o un solido.

Nota: Consente di creare più superfici o solidi fino all'annullamento.

Nota: È possibile eseguire il comando nella vista modello o in una bubble view. Doppio clic sulla bolla in cui si desidera avviare il comando prima di avviarlo.

Questo comando apre il pannello dei comandi **Adatta Planare Nuvola di Punti**.





21.74.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità nuvola di punti

Specifica l'entità nuvola di punti.

Tipo di dati

- **Confuso:** rilevamento robusto per dati grossolani/rumorosi - richiede la selezione di 3 punti sorgente.
- **Regolare:** dati normali - richiede la selezione di 1 punto sorgente.

Modalità solido

Cerca un piano parallelo nella nuvola di punti per creare un solido. Ad esempio, un muro o un solaio.

- **Disabilita:** disabilita il calcolo dei dati in modalità solida per risparmiare tempo.
- **Abilita:** abilita il calcolo dei dati in modalità solida.

Nota: La modalità Solido è disponibile solo nella vista Modello, se viene rilevata un'area densa in un piano parallelo alla superficie rilevata.

Selezionare il punto nella vista modello

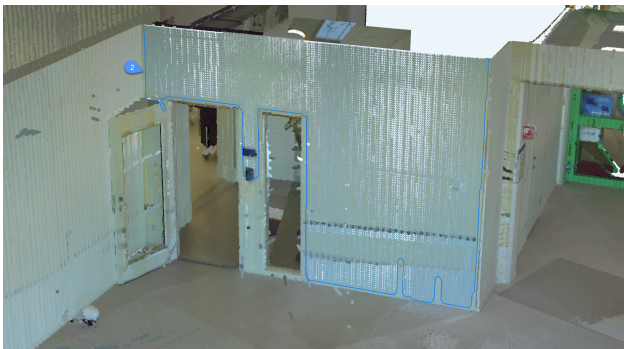
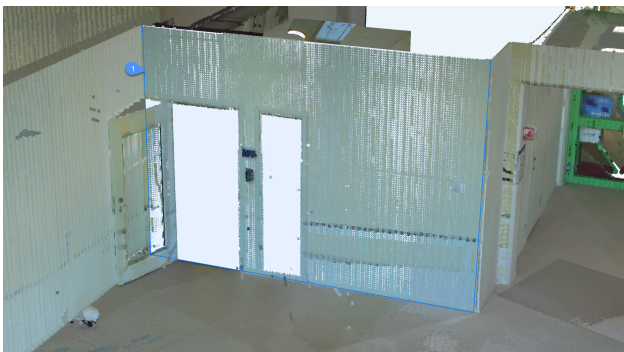
Specifica il punto di partenza per la creazione di una superficie piana o di un solido.

MOdalità

Commuta tra:

- **rettangolo (1):** crea un unico piano attorno al punto scelto, bordo esterno del rettangolo;
- **contorno (2):** crea un unico piano attorno al punto scelto, bordo esterno contornato;
- **solido (3):** crea un solido parallelepipedo con una faccia che contiene il punto di partenza specificato e un secondo piano rilevato automaticamente nelle vicinanze.

Nota: Premere **Ctrl** per passare da una modalità all'altra.





Regola i bordi

Definisce un nuovo bordo per il piano selezionato specificando i vertici (Seleziona il vertice sul bordo).

Cuci superfici

Unisce le superfici adiacenti selezionate nella modalità di selezione rapida.

Nota: La selezione rapida si attiva tenendo premuto il tasto **Maiusc**.

Adatta tolleranza

Impostare un valore di tolleranza per l'adattamento al piano.

Accetta

Accetta la superficie piana o il solido corrente.

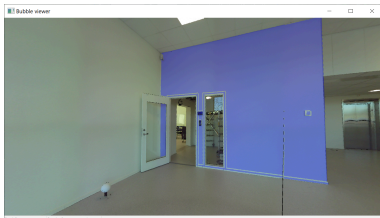
Rifiuta

Rifiuta la superficie piana o il solido corrente.

ANnulla

Rimuove l'ultima superficie aggiunta dal gruppo di selezione corrente. Utilizzare l'opzione **Rifiuta** per rimuovere l'intero gruppo.

Bolla



Nota: Utilizzare tasto **Maiusc + clic** per selezionare rapidamente le superfici adiacenti. Se **Unisci superfici** è attiva, queste superfici verranno unite insieme.

Commuta bubbles

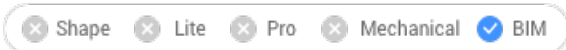
Passa da un bubble viewer all'altro. Seleziona la bolla a cui passare. Disponibile solo in modalità bolla.

Seleziona apertura

Crea un'apertura selezionando un punto su un'apertura in una superficie. Disponibile solo in modalità bolla.

21.75 ADATTALOCALINUVPUNTI

Crea solidi corrispondenti ai locali rilevati in una nuvola di punti.



Icona:

21.75.1 Metodo

Il comando crea solidi corrispondenti ai locali rilevati in una nuvola di punti.

Il comando è supportato solo per le nuvole di punti per le quali sono disponibili informazioni sui vettori normali.

Per i dati strutturati delle nuvole di punti, i vettori normali vengono calcolati durante la preelaborazione delle nuvole di punti. Nel caso in cui una nuvola di punti sia stata preelaborata su una versione BricsCAD precedente in cui le normali non erano ancora state calcolate, utilizzare prima il comando NORMALINUVPUNTI.

Nota: Il calcolo dei vettori normali richiede una nuvola di punti elaborata in formato HSPC. Entrambe le variabili di sistema POINTCLOUDHSPC e POINTCLOUDNORMALS devono essere impostate su Attivo (Attivo per impostazione predefinita).

Per i dati non strutturati delle nuvole di punti, le informazioni sui vettori normali vengono importate se presenti e utilizzate nel comando. In caso contrario, non viene calcolato e il comando non è supportato.

Nota:

- Il comando ADATTALOCALINUVPUNTI è utilizzato come fase del flusso di lavoro Scan to BIM delle nuvole di punti. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.
- È possibile continuare a lavorare durante l'elaborazione in background.

21.75.2 Opzioni all'interno del comando

Tutti

Crea solidi per tutti i locali rilevati.

Id

Crea un solido per il locale con l'ID specificato.

Limitare il rilevamento ai muri perpendicolari (90°)

Selezionare **Sì** se i locali hanno due direzioni perpendicolari del muro.

Selezionare **No** se i locali hanno direzioni delle pareti non perpendicolari.

Nota: Il comando ADATTALOCALINUVPUNTI è una funzionalità Beta e verrà ulteriormente sviluppata. La compatibilità con le versioni precedenti non è garantita.

21.76 POSGEOGRAFICANUVPUNTI

Imposta la posizione geografica in base alla nuvola di punti.





Imposta la posizione geografica in base alla nuvola di punti; imposta la trasformazione della nuvola di punti in base alla posizione geografica; allinea relativamente due nuvole di punti.

Nota: Solo i formati di file LAS e LAZ possono utilizzare questa funzionalità.

21.76.1 Metodo

Esistono tre metodi:

- Geolocalizzazione
- Trasforma
- Relativo

21.76.2 Opzioni all'interno del comando

Geolocalizzazione

Consente di impostare un marcatore geografico nel DWG in base a una nuvola di punti con posizione geografica.

Trasforma

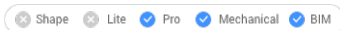
Aggiorna la trasformazione della nuvola di punti in base a una posizione geografica nel file DWG, nonché le informazioni geografiche nella nuvola di punti.

Relativo

Allinea relativamente due nuvole di punti se entrambe contengono una posizione geografica.

21.77 CHIUDIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI

Chiude il pannello **Gestore nuvola di punti**.



21.77.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore nuvola di punti** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gestore nuvola di punti** è impilato quando lo si chiude, la scheda o l'icona di **Gestore nuvola di punt** viene rimossa dalla pila.

21.78 APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI

Apri il pannello **Gestore nuvola di punti**.

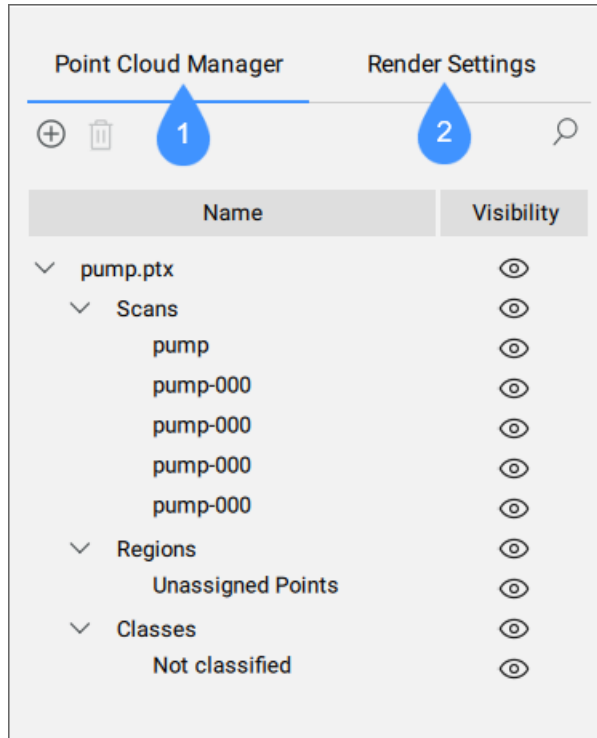


21.78.1 Descrizione

Apri il pannello **Gestore nuvola di punti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gestore nuvola di punti** viene visualizzato con le stesse dimensioni e posizione che aveva prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gestore nuvola di punti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

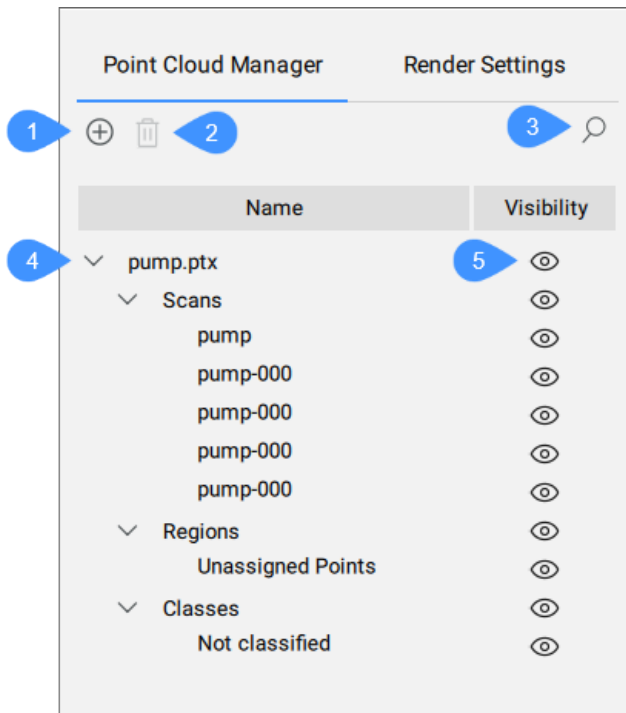
Il pannello **Gestore Nuvola di Punti** crea e gestisce le regioni in una nuvola di punti e controlla la visualizzazione delle nuvole di punti in base alle scansioni/waypoint, alla classificazione e alle regioni.

Nota: Le informazioni sulla scansione saranno disponibili solo se la nuvola di punti è stata pre-elaborata in formato HSPC. Solo le nuvole di punti strutturate contengono informazioni di scansione. Le informazioni sulla classificazione saranno disponibili se la fonte dei dati della nuvola di punti contiene informazioni sulla classificazione (alcuni file *.LAS/*.LAZ) e se questa è stata pre-elaborata in HSPC, oppure se la nuvola di punti è stata classificata utilizzando il classificatore per le nuvole di punti Hexagon (comando CLASSIFICANUVPUNTI).



- 1 Scheda Gestore Nuvola di Punti
- 2 Scheda Impostazioni Render

21.78.2 Scheda Gestore Nuvola di Punti



- 1 Nuova regione
- 2 Rimuovi regione
- 3 Cerca
- 4 Elenco delle nuvole di punti e delle relative scansioni, regioni, classi e informazioni sull'edificio
- 5 Visibilità

Nuova regione

Consente di creare una regione eseguendo il comando REGIONENUVPUNTI:

Disegna regione

Esegue l'opzione **Disegna** del comando REGIONENUVPUNTI.

Converti i solidi di ritaglio in regioni

Esegue l'opzione **Converti** del comando REGIONENUVPUNTI.

Rimuovi regione

Rimuove la regione selezionata.

Nota: Impossibile rimuovere la regione **Punti non assegnati**.

Cerca

Permette di cercare un nome specifico di scansione, classe o regione. L'elenco è abbreviato e mostra solo gli elementi che contengono la sequenza di caratteri immessa, indipendentemente dalla loro posizione nel nome dell'elemento.

Elenco delle nuvole di punti e delle relative scansioni, regioni, classi e informazioni sull'edificio

Visualizza un elenco di nuvole di punti con le relative scansioni, regioni e classi. Le informazioni sull'edificio (edificio/piano/locale) vengono visualizzate anche dopo che sono stati utilizzati i comandi RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI e RILEVALOCALINNUVPUNTI (solo BricsCAD BIM).

Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento nell'elenco per aprire un menu contestuale:



Nota:

- L'opzione **Attiva/disattiva visibilità**, disponibile nel menu contestuale di ciascun elemento, consente di attivare/disattivare la visibilità dell'elemento selezionato.
- Se disponibile, l'opzione **Cancella** elimina l'elemento o gli elementi selezionati dall'elenco e rimuove la classificazione dei punti corrispondenti.

Scansioni

Rinomina

Consente di digitare il nome nuovo.

Nota: Doppio clic su un elemento per attivare la modalità rinomina.

Aprire la scansione nel bubble viewer

Consente di aprire il **Bubble viewer** che visualizza la scansione selezionata.

Nota: Passare il mouse sugli elementi in elenco per visualizzarne l'anteprima.

Regioni

Rinomina

Consente di digitare il nome nuovo.

Nota: Doppio clic su un elemento per attivare la modalità rinomina.

Classi

Aggiungi nuova classe

Consente di aggiungere una nuova classe all'elenco **Classi** selezionandone una dagli elenchi predefiniti: **Lidar**, **Interno**, **Costruzione**, oppure di aggiungere una classe personalizzata utilizzando l'opzione **Personalizza....**

Nota: Utilizzare il comando CLASSIFICANUVPUNTI per classificare automaticamente i punti.

Aggiungi punti

Avviare il comando CLASSEDIMODIFICANUPUNTI. Consente di classificare manualmente i punti nella classe selezionata selezionando i punti nella nuvola di punti. Sono disponibili due metodi di selezione: **Rettangolare** e **Poligonale**.

Seleziona

Consente di aggiungere altri punti al gruppo di selezione.

Fine

Termina il processo di selezione e classifica i punti.

Nota: Utilizzare il comando MAPPACOLORINUVPUNTI e selezionare **Classificazione** per **Stilizzazione Colore** per visualizzare meglio il modo in cui i punti vengono classificati.

Piani dell'edificio

Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento del piano per visualizzare un menu contestuale:

Rileva Locali

Rileva automaticamente i locali nel piano selezionato (vedere il comando RILEVALOCALINNUVPUNTI).

Aggiungi locale

Consente di aggiungere manualmente un nuovo locale selezionando un'area della nuvola di punti.

Abilita la vista dall'**Alto** e consente di definire una polilinea chiusa.



Costruire stanze

Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento del locale per visualizzare un menu contestuale:

Modificare

Consente di modificare il contorno del locale selezionato.

Abilita la vista dall'**Alto** e consente di riposizionare i vertici della polilinea chiusa.

Per uscire dalla modalità di modifica, cliccare nuovamente con il pulsante destro del mouse sull'elemento della stanza e selezionare **Accetta** o **Rifiuta**.

Rinomina

Consente di digitare il nome di un nuovo locale.

Nota:

- È possibile accedere a questa opzione anche con doppio clic sul nome di un locale selezionato.
- Il locale mantiene il numero assegnato durante il processo di rilevamento.

Locali multipli dell'edificio

Selezionare più elementi locale e cliccare con il pulsante destro del mouse per visualizzare un menu contestuale:

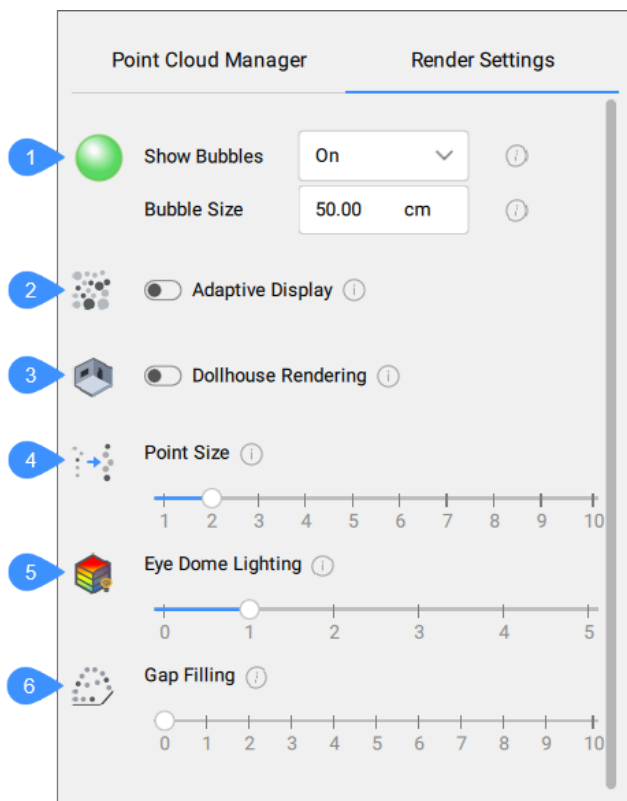
Unisci locali

I punti corrispondenti ai locali selezionati sono classificati sotto un unico locale.

Visibilità

Visualizza lo stato di visibilità corrente degli elementi elencati. Cliccare sull'icona per attivare/disattivare la visibilità degli elementi selezionati.

21.78.3 Scheda Impostazioni Render



- 1 Impostazioni bolle
- 2 Visualizzazione Adattiva
- 3 Rendering Casa delle Bambole
- 4 Dimensione Punto
- 5 Eye Dome Lighting (EDL)
- 6 Riempimento Vuoti

Impostazioni bolle

Mostra bolle (●)

Consente di impostare la visibilità delle bolle di scansione nello spazio modello:

Off: nasconde tutte le bolle nella nuvola di punti.

On: visualizza tutte le bolle nella nuvola di punti.

Solo Visibile: visualizza solo le bolle non ritagliate.

Nota: Questa impostazione si applica a tutte le nuvole di punti inserite nel disegno.

Dimensione Bolle

Consente di impostare la dimensione delle bolle di scansione nello spazio modello.

Visualizzazione Adattiva (●)

Attiva/disattiva la visualizzazione adattiva delle dimensioni dei punti.

Nota: Disponibile per Windows e Linux.



Se abilitata, le dimensioni dei punti vengono regolate in base alla densità dei punti locali e alla distanza dalla telecamera alla posizione dei punti acquisiti.

Rendering Casa delle Bambole

Attiva/disattiva la visualizzazione dei punti con le normali nella direzione della vista.

Se abilitato, i punti con le normali che puntano lontano dalla telecamera non vengono visualizzati.

Nota: Funziona solo quando sono disponibili le normali.

Dimensione Punto

Imposta la dimensione dei punti visualizzati.

Eye Dome Lighting

Consente di impostare l'ombreggiatura non fotorealistica per migliorare la percezione della profondità.

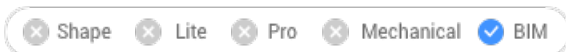
Riempimento Vuoti

Riempie gli spazi tra i punti sulle superfici.

Nota: Funziona solo in vista prospettica, non in vista ortogonale.

21.79 CLASSEDIMODIFICANUPUNTI

Aggiunge punti a una classe di nuvole di punti.



21.79.1 Descrizione

Consente di selezionare i punti in una nuvola di punti da assegnare a una classe diversa.

Nota: Utilizzare il comando CLASSIFICANUVPUNTI per classificare automaticamente i punti in una nuvola di punti.

21.79.2 Metodo

Dopo aver avviato il comando, gli indici delle classi disponibili vengono elencati nel campo superiore della Barra dei comandi.

Immettere l'indice della classe sotto la quale verranno classificati i punti.

Scegliere il tipo di selezione dei punti, selezionare i punti, quindi premere **Invio** per confermare la selezione.

21.79.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolare

Attiva il tipo di selezione rettangolare.

Poligonale

Attiva il tipo di selezione poligonale.

Seleziona

Consente di aggiungere altri punti al gruppo di selezione.

Fine

Termina il processo di selezione e classifica i punti.



21.80 NORMALINUVPUNTI

Calcola le normali utilizzando il calcolo della normale strutturata dopo la pre-elaborazione.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.80.1 Descrizione

Calcola le normali per le nuvole di punti strutturate (con bolle) già disponibili nella cache in HSPC che non hanno ancora vettori normali. Le normali calcolate verranno scritte nel file HSPC.

Nota: Al termine dei calcoli viene visualizzato un messaggio pop-up.

21.81 DIMENSPUNTONUVPUNTI_MINUS

Riduce le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.81.1 Descrizione

Riduce le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti per visualizzare più chiaramente i singoli punti di scansione. In questo modo la variabile di sistema POINTCLOUDPOINTSISE diminuisce di uno.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

21.82 DIMENSPUNTONUVPUNTI_PLUS

Aumenta le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.82.1 Descrizione

Aumenta le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti per riempire visivamente gli spazi vuoti tra i singoli punti di scansione. In questo modo la variabile di sistema POINTCLOUDPOINTSISE aumenta di uno.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

21.83 PROCESSANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: A partire da BricsCAD V20, questo comando è stato sostituito dal comando ATTACCANUVPUNTI.

21.84 -PROCESSANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: A partire da BricsCAD V20, questo comando è stato sostituito dal comando -ATTACCANUVPUNTI.

21.85 PROIETTASEZIONENUVPUNTI

Genera automaticamente un'immagine raster 2D con linee di contorno opzionali da un volume di sezione definito.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

21.85.1 Descrizione

Aprire il pannello **Contesto Comando**.

Command Context ✕

Project Section

Create 2D projections of point clouds using section volumes.

Entities No entities selected

Select entities in drawing

Entire drawing

Projection Settings

Pixel size: 10.00 mm

Attach to: Same dwg

Resolution: Adaptive

Attachment point: Section plane
 X-Y plane
 Back plane

Wall Detection Settings

Detect walls

Search area: Distance from section

Wall distance: 0.00 mm

Gap tolerance: 50.00 mm

Angular tolerance: 5.00 deg

Minimum length: 200.00 mm

Overwrite old projection files

Remove old images/lines

Reset Cancel Apply



Nota: Le opzioni all'interno del comando PROIETTASEZIONENUVPUNTI sono identiche a quelle del pannello **Contesto Comandi**.

21.85.2 Opzioni all'interno del comando

cambia Selezione

Consente di selezionare i volumi di sezione da proiettare.

cambiare dimensione Pixel

Controlla la dimensione in pixel dell'immagine generata.

Attacca a

Determina la posizione in cui viene generata l'immagine risultante. Consente di passare da **Stesso dwg** a **File di destinazione** e viceversa.

Stesso dwg

La proiezione viene effettuata nello stesso file.

file di Destinazione

Crea un nuovo file .dwg per effettuare la proiezione.

Nota: È possibile sovrascrivere un file precedente o crearne uno nuovo.

Risoluzione

Determina la risoluzione della proiezione. Consente di passare da **Migliore** a **Adatta**.

Migliore

Produce un'immagine di sfondo nitida e dettagliata. Utilizza tutti i punti della nuvola di punti.

Nota: La proiezione con la risoluzione migliore richiederebbe più tempo per essere completata.

Adatta

Produce un'immagine di sfondo meno dettagliata e più morbida.

PUnto di inserimento

Determina il punto di inserimento per l'immagine generata. Consente di passare dal **Piano di sezione**, a **Piano X-Y** e a **Piano posteriore**.

piano di Sezione

Attacca la proiezione al piano di sezione.

Piano x-y

Attacca la proiezione distesa sul piano X-Y.

piano POsteriore

Attacca la proiezione al piano posteriore della sezione volume

rileva Muri

Consente di passare da **Sì** a **No**.

Sì

Le linee che rappresentano i muri verranno generate con l'immagine raster.

No

Viene creata solo un'immagine raster.



Tolleranze

Consente di modificare i parametri che controllano il disegno di linee 2D.

Area di ricerca

Consente di passare da **Attraverso il volume** a **Distanza dalla sezione**.

Attraverso il volume

Rileva tutti i muri nelle nuvole di punti. Questa opzione viene spesso utilizzata per generare planimetrie.

Distanza dalla sezione

Rileva i muri in un determinato raggio da un piano. Questa opzione viene spesso utilizzata per generare sezioni verticali.

Distanza muro

Controlla l'area di ricerca per il rilevamento dei muri.

Vuoto

Controlla l'area di ricerca dell'algorithm per disegnare le linee. Gli spazi più piccoli del valore specificato verranno chiusi.

ANgolare

Controlla la tolleranza angolare delle linee generate. Un'elevata tolleranza si tradurrà in angoli retti pronunciati. Ciò è utile per i piani perpendicolari.

Le linee generate con un angolo inferiore al valore specificato verranno unite.

lunghezza Minima

Controlla la lunghezza minima di una linea generata. Le linee con una lunghezza inferiore al valore specificato non verranno generate.

SOvrascrivi

Consente di passare da **Sì** a **No**.

Se applicabile, sovrascrive tutti i vecchi file di immagine sul disco relativi a questo volume di sezione.

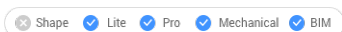
Rimuovi precedente

Consente di passare da **Sì** a **No**.

Se applicabile, rimuove le immagini o le linee aggiunte in precedenza a questo volume di sezione.

21.86 RIFERIMENTONUVPUNTI

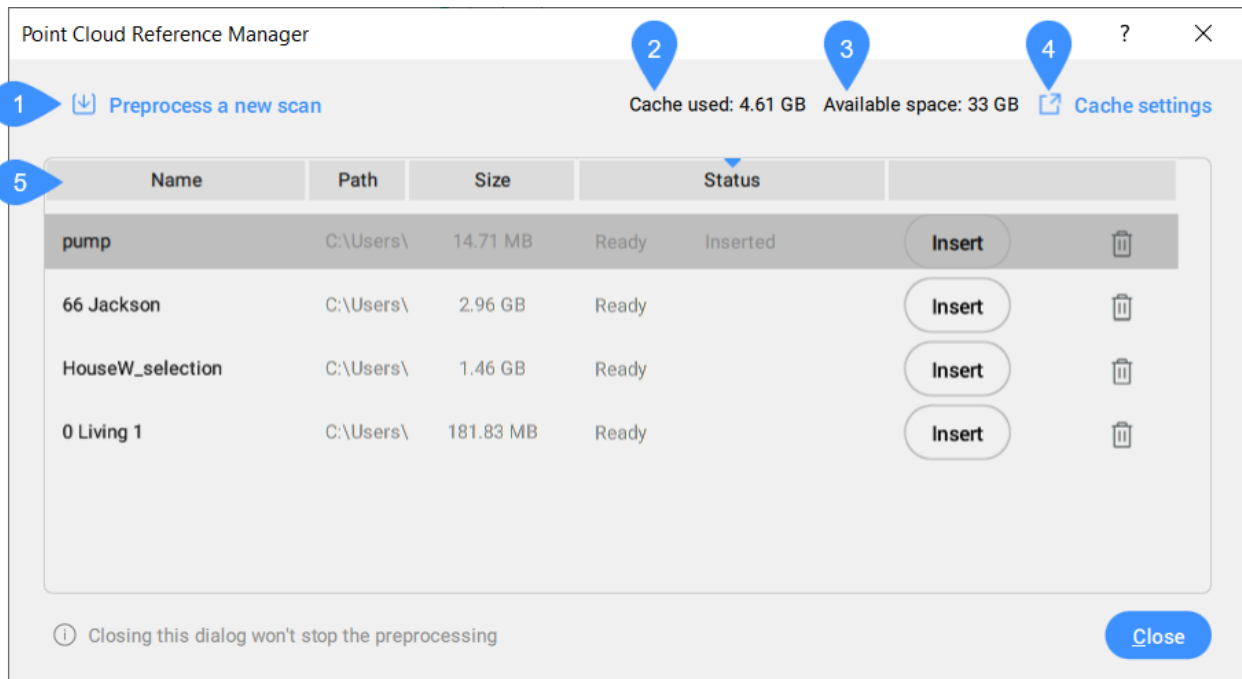
Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.



Icona:

21.86.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore Riferimento Nuvola di Punti** in cui è possibile caricare nuvole di punti dalla cache o inserire nuove nuvole di punti nel disegno corrente.



- 1 Preelabora una nuova scansione
- 2 Cache utilizzata
- 3 Spazio disponibile
- 4 Impostazioni cache
- 5 Tabella delle scansioni

21.86.2 Preelabora una nuova scansione

Allega un file di nuvola di punti lanciando il comando ATTACCANUVPUNTI.

21.86.3 Cache utilizzata

Specifica la quantità totale di cache utilizzata.

21.86.4 Spazio disponibile

Mostra la quantità totale di cache disponibile.

21.86.5 Impostazioni della cartella Cache

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** per impostare il valore della variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER che specifica la cartella/e in cui sono archiviati i file della cache della nuvola di punti.

21.86.6 Tabella delle scansioni

Elenca le scansioni di nuvole di punti pre-elaborate disponibili.



Cliccare il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna per visualizzare il menu contestuale della tabella:

- **Elenco colonne:** Mostra/nasconde le colonne di una tabella cliccando sul suo nome nell'elenco.
- **Visualizza tutte le colonne:** Mostra tutte le colonne della tabella.
- **Ripristina posizioni colonne:** Ripristina la posizione predefinita di tutte le colonne della tabella.

Colonne della tabella

È possibile mostrare o nascondere le colonne cliccando con il pulsante destro del mouse su un'intestazione di colonna e selezionando i nomi delle colonne nel menu contestuale.

Nome

Mostra il nome del file della nuvola di punti.

Nota:

- Il nome della cache della nuvola di punti è un nome specificato dall'utente per la nuvola di punti preelaborata. Se non si specifica un nome per l'inserimento, è usato come predefinito il nome della nuvola di punti.
- I caratteri a doppio byte sono accettati per il nome della nuvola di punti.

Percorso

Mostra la posizione del file della nuvola di punti.

Dimensione

Mostra la dimensione del file della nuvola di punti in MB.

Stato

Mostra lo stato del file della nuvola di punti:

- **Barra stato di avanzamento:** il file è in fase di preelaborazione.
- **Pronto:** disponibile per **Inserisci** o **Elimina**.
- **Inserito:** il file è inserito nel disegno corrente.

Area d'azione

Annulla

Permette di interrompere la preelaborazione del file. Una volta che il file della nuvola di punti è stato preelaborato e pronto per l'uso, il pulsante **Annulla** scompare.

Inserisci

Apri la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** e allega il file della nuvola di punti nel disegno corrente.

Nota: Gli inserimenti multipli possono avere lo stesso nome della nuvola di punti o un nome diverso.

Elimina

Rimuove il file della nuvola di punti dalla cache.

Nota: Rimuove anche tutti gli inserimenti (se presenti) di quella nuvola di punti nel disegno corrente.

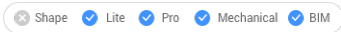
Tipo

Mostra il tipo di preelaborazione del file inserito. Se la variabile di sistema POINTCLOUDHSPC è ON, il file viene inserito come tipo HSPC.



21.87 -RIFERIMENTONUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.



21.87.1 Descrizione

Associa i file della nuvola di punti al disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

21.87.2 Metodo

Esistono due metodi:

- Importare una nuova nuvola di punti.
- Carica dalla cache.

21.87.3 Opzioni all'interno del comando

Cache

Consente di immettere l'indice della nuvola di punti per associarla al disegno corrente.

Nota: Le nuvole di punti valide memorizzate nella cache sono elencate nella cronologia della Barra dei comandi.

Nuova

Collega una nuova nuvola di punti al disegno corrente.

Dati di input

Consente di specificare il collegamento della nuvola di punti da associare al disegno corrente.

commuta Ignoramento geotag (ora utilizzati)

Alterna l'utilizzo o l'ignorazione dei geotag.

Immettere il vettore di traslazione

Consente di immettere le coordinate del vettore di traslazione o di specificarle sullo schermo.

Angolo di rotazione

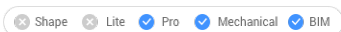
Consente di immettere l'angolo di rotazione o di specificarlo sullo schermo.

Fattore di scala

Consente di immettere il fattore di scala o di specificarlo sullo schermo.

21.88 REGIONENUVPUNTI

Crea regioni in una nuvola di punti.



21.88.1 Opzioni all'interno del comando

Disegno

Consente di selezionare parti della nuvola di punti da convertire in una regione.

Rettangolo

Definisce un'area rettangolare.



Poligonale

Definisce una regione poligonale.

Selezione

Consente di continuare a selezionare parti della nuvola di punti.

Fine

Termina il processo di selezione.

Converti

Converte i solidi o solidi di ritaglio in regioni.

Selezionare solidi o polisolidi da convertire

Consente di selezionare solidi o polisolidi da convertire in una regione.

Nota: I solidi o i solidi di ritaglio non vengono eliminati dopo la creazione della regione.

Alcuni dei solidi selezionati non sono solidi di ritaglio, si desidera convertirli?

Consente di scegliere tra **Sì** e **No**.

- **Sì:** converte le entità in solidi di ritaglio.
- **No:** non converte le entità in solidi di ritaglio.

Selezionare entità nuvola di punti

Se al disegno sono associate più nuvole di punti, è possibile selezionare la nuvola di punti per la quale è possibile creare regioni.

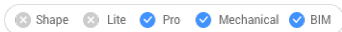
Inserisci il nome della regione

Consente di specificare il nome della regione.

Nota: Premere il tasto **Esc** per uscire dal comando.

21.89 APRIIMPENDINGNUVPUNTI

Apri la scheda **Impostazioni di rendering** nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.



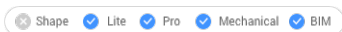
Icona:

21.89.1 Descrizione

Apri il pannello **Gestore Nuvola di Punti** con la scheda **Impostazioni di rendering** aperta. Il pannello **Gestore nuvola di punti** viene visualizzato con le stesse dimensioni e posizione che aveva prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gestore Nuvola di Punti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

21.90 NUVOLAPUNTIVISUALIZZABOLLE

Commuta la visualizzazione delle bolle della nuvola di punti.



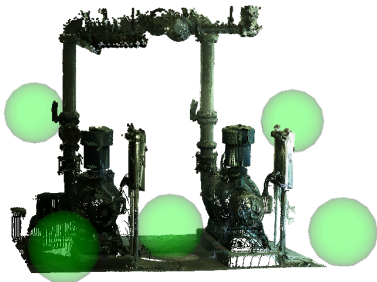
Nota: È possibile modificare le dimensioni delle bolle nel pannello **Proprietà**.



21.90.1 Opzioni all'interno del comando

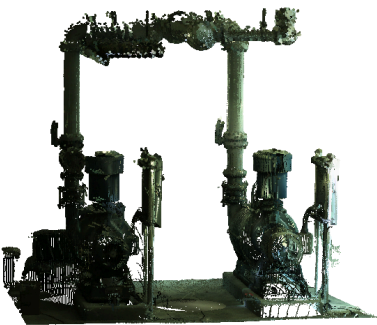
Si

Visualizza le bolle.



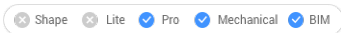
No

Non visualizza le bolle.



21.91 ANNULLARITNUVPUNTI

Rimuove la visualizzazione di ritaglio di una nuvola di punti.

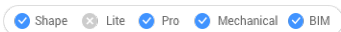



21.91.1 Descrizione

Rimuove la visualizzazione di ritaglio di una nuvola di punti creata in precedenza con il comando RITNUVPUNTI.

21.92 LUCEPUNT

Posiziona le luci puntiformi.



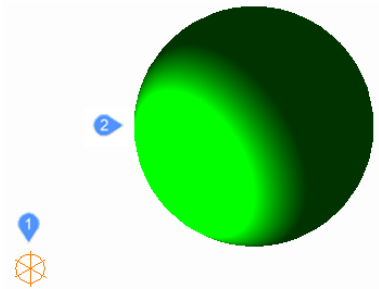
Icona: 

21.92.1 Descrizione

Posiziona punti luce lontane da utilizzare con i rendering. Una luce puntiforme rappresenta le sorgenti che

illuminano in tutte le direzioni, come una lampadina nuda, e quindi non ha un bersaglio.





- 1 Glifo per una luce puntiforme che illumina in tutte le direzioni.
- 2 Sfera illuminata dalla luce puntiforme.

Nota: A differenza di tutti gli altri tipi di luce, le luci puntiformi non hanno un bersaglio o un vettore associato. I disegni possono avere più di una luce puntiforme.

21.92.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Specifica un nome per la luce in modo che possa essere identificata dal comando ELENCOLUCI.

fattore di Intensità

Specifica l'intensità della luce.

Stato

Attiva/disattiva l'uso di questa luce.

Fotometria

Specifica le proprietà fotometriche della luce.

Intensità

Imposta l'intensità espressa in candele.

Flusso

Imposta il flusso luminoso espresso in lumen.

Illuminanza

Imposta l'illuminamento espresso in lux o piedi-candele.

Distanza

Imposta una distanza espressa in unità di disegno.

Colore

Imposta il colore.

?

Elenca i nomi dei colori disponibili.

Kelvin

Imposta una temperatura di colore espressa in gradi Kelvin.

Ombra

Specifica l'aspetto delle ombre proiettate da questa luce.

Off

Disabilita il calcolo delle ombre per la luce.



Nitido

Visualizza le ombre con spigoli vivi. Utilizzare questa opzione per migliorare le prestazioni.

Mappatura morbida

Visualizza ombre realistiche con bordi sfumati.

Campionamento morbido

Visualizza ombre realistiche con ombre più morbide in base a sorgenti di luce estese.

Forma

Imposta la forma della luce.

Disco

Imposta il raggio del disco.

Rett

Imposta la lunghezza e la larghezza del rettangolo.

Campioni

Specifica la dimensione di campionamento dell'ombreggiatura.

Nota: I numeri più grandi sono più precisi, ma richiedono più tempo per il rendering.

Visibile

Attiva/disattiva la visibilità della forma.

attenuazione

Specifica il modo in cui l'illuminazione diminuisce con la distanza dalla luce.

tipo Attenuazione

Specifica il tipo di attenuazione.

Nessuna

Nessuna attenuazione in modo che la distanza dalla sorgente luminosa non abbia alcuna influenza.

Lineare inversa

L'attenuazione è l'inverso della distanza lineare dalla luce.

Nota: A una distanza di 2 unità dalla sorgente luminosa, la luce è la metà più forte. A una distanza di 4 unità, la luce è un quarto più forte.

Quadrata inversa

L'attenuazione è l'inverso del quadrato della distanza dalla luce.

Nota: A una distanza di 2 unità, la luce è un quarto più forte. A una distanza di 4 unità, la luce è un sedicesimo più forte.

Utilizza limiti

Attiva o disattiva se l'estensione dell'illuminazione è limitata.

limite iniziale attenuazione

Definisce il punto in cui la luce inizia a brillare, misurato dal centro della luce.

limite Finale attenuazione

Definisce il punto in cui la luce smette di brillare, misurato dal centro della luce.



Colore filtro

Specifica il colore della luce.

Colore indice

Specifica un colore per l'indice.

Hsl

Specifica il colore utilizzando tre parametri Tonalità (Hue), Saturazione e Luminosità.

CAtalogocolori

Specifica il nome di un colore da catalogo.

21.93 POLIGONO

Crea una polilinea chiusa a forma di poligono.

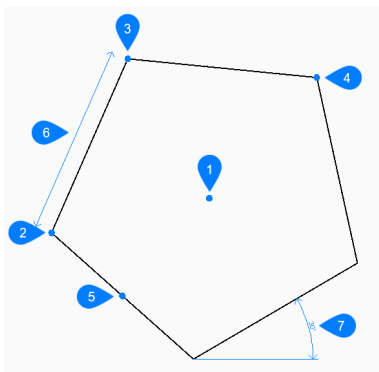


Icona: 

Alias: PG

21.93.1 Descrizione

Crea una polilinea chiusa a forma di poligono a lati uguali. Le opzioni consentono di specificare il centro, il numero di lati, la lunghezza e l'angolo dello spigolo e la distanza dal centro al vertice o al punto medio di uno spigolo.



- 1 Centro del poligono
- 2 Primo punto finale dello spigolo
- 3 Secondo punto finale dello spigolo
- 4 Vertice
- 5 Punto medio del lato
- 6 lunghezza SPigolo
- 7 Angolo del poligono



21.93.2 Metodo

Questo comando crea un poligono con questi passaggi di base:

- Digitare il numero di lati.
- Specificare centro del poligono.
- Selezionare il punto di vertice.

21.93.3 Opzioni all'interno del comando

Digitare il numero di lati

Consente di iniziare a creare un poligono specificando il numero di lati compreso tra 3 e 1024.

Specificare centro del poligono

Specifica il punto centrale del poligono.

Selezionare punto medio del lato

Specifica la posizione del punto medio di un segmento del poligono. La posizione del punto medio definisce la dimensione e l'angolo del poligono.

Larghezza linea

Specifica la larghezza dei segmenti di linea del poligono. Tutti i segmenti hanno la stessa larghezza.

poligoni Multipli

Crea più poligoni con le stesse dimensioni e lo stesso orientamento quando si utilizza l'opzione **Specificare centro del poligono**. Continuare a posizionare i poligoni fino a quando non si preme Invio per terminare il comando.

definire da Spigolo

Specifica i punti finali di uno spigolo del poligono per definirne le dimensioni e l'angolo.

definire da Vertice

Specifica la posizione di un vertice del poligono. La posizione del vertice definisce la dimensione e l'angolo del poligono.

21.94 POLISOLIDO

Crea un solido 3D a forma di polilinea larga ed estrusa.

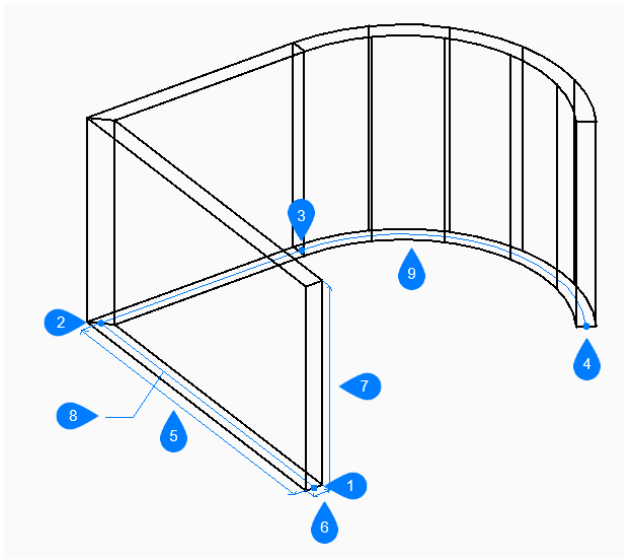


Icona:

Alias: PSOLID

21.94.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di polilinea estrusa larga con più segmenti di linea e arco. Le opzioni consentono di specificare la larghezza, l'altezza e la giustificazione.



- 1 Avvia
- 2 Successivo
- 3 Successivo
- 4 Fine
- 5 Lunghezza
- 6 Larghezza
- 7 Altezza
- 8 Percorso di base
- 9 Segmento d'arco

21.94.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un polisolido:

- Punto di partenza
- Oggetto

Creare un polisolido specificando il punto iniziale e il vertice successivo del percorso di base e l'altezza del polisolido.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere vertici illimitati fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

21.94.3 Opzioni all'interno del comando

Altezza

Specifica l'altezza del polisolido.

L'altezza viene salvata nella variabile di sistema PSOLHEIGHT.

Larghezza

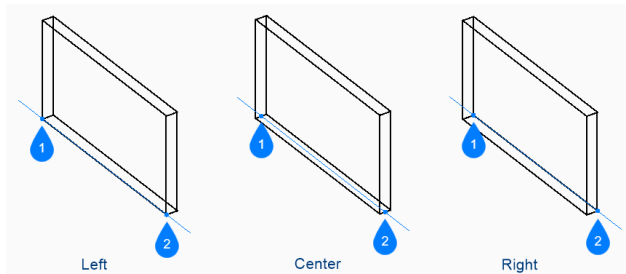
Specifica la larghezza del polisolido.

La larghezza viene salvata nella variabile di sistema PSOLWIDTH.

Giustificazione

Specifica la posizione del polisolido rispetto al percorso di base.

- **Sinistra:** il bordo sinistro del polisolido segue il percorso di base.
- **Destra:** il bordo destro del polisolido segue il percorso di base.
- **Centro:** il centro del polisolido segue il percorso di base.



1 Avvia

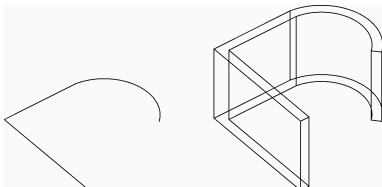
2 Fine

Nota: Quando l'Assistente Tasti di scelta rapida (HKA) è abilitato, il seguente widget consente di passare dinamicamente dalla giustificazione sinistra, centro e destra premendo il tasto **Ctrl**.



Oggetto

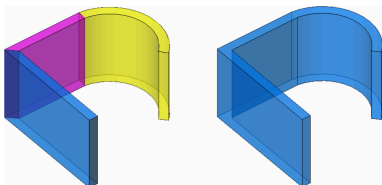
Consente di selezionare un'entità 2D (linea, polilinea aperta o chiusa, arco, cerchio, ellisse, arco ellittico o spline) come percorso di base del polisolido.



Solidi separati

Specifica se il polisolido crea un singolo solido 3D per ogni segmento o un singolo solido 3D per tutti i segmenti.

- **On:** crea solidi individuali.
- **Off:** crea un singolo solido.





Dinamica

Specifica se viene richiesto di indicare l'altezza durante la creazione di un polisolido.

- **On:** viene richiesto di specificare l'altezza.
- **Off:** l'altezza è definita dalla variabile di sistema PSOLHEIGHT.

Linea

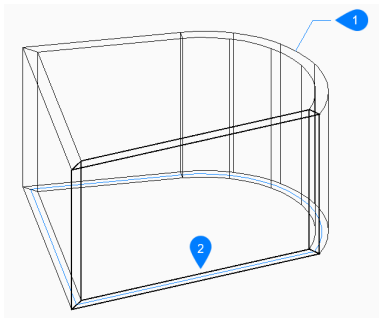
Disegna segmenti di linea sul profilo polisolido specificando il punto successivo.

Il segmento di linea viene disegnato tangente al segmento precedente.

CHIudi

Disegna automaticamente una linea di polisolido dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento.

Per utilizzare questa opzione è necessario specificare almeno tre punti.



- 1 Ultimo segmento disegnato
- 2 CHIudi

Distanza

Specifica la lunghezza e l'angolo di un segmento polisolido.

daPrecedente

Crea un segmento di linea dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.

Arco

Disegna segmenti di arco sul profilo polisolido specificando l'estremità dell'arco.

L'arco viene disegnato tangente al segmento precedente.

CHIudi

Disegna automaticamente un segmento di arco polisolido dall'ultimo punto specificato al punto iniziale del polisolido.

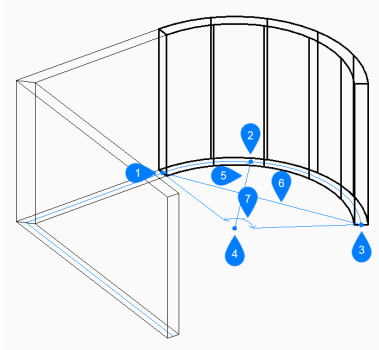
Per utilizzare questa opzione è necessario specificare almeno tre punti.

Direzione

Specifica la direzione del segmento di arco impostando una direzione tangente iniziale e un punto finale.

Secondo punto

Specifica un punto lungo la circonferenza dell'arco polisolido.



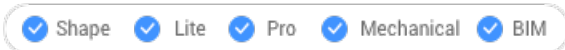
- 1 Primo punto
- 2 Secondo punto
- 3 Fine dell'arco
- 4 Centro
- 5 Raggio
- 6 Lunghezza della corda
- 7 Angolo

Annulla

Annulla l'ultimo segmento di polisolido e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

21.95 ANTEPRIMA

Consente di visualizzare la finestra Anteprima in cui è possibile verificare l'aspetto del disegno prima di stamparlo.



Icona:

Alias: ANT

Nota: Questo comando non funziona con la stampante "Nessuna"; utilizzare il comando PRINT o IMPOSTAPAG per specificare prima una stampante.

21.95.1 Descrizione

Visualizza una finestra:



Utilizzare la rotellina del mouse per eseguire lo zoom e utilizzare le barre di scorrimento per eseguire il pan.

1. Stampa

Stampa il disegno; non visualizza la finestra di dialogo PRINT. Vedere Comando PRINT.

2. Impostazioni di stampa

Consente di visualizzare la finestra di dialogo PRINT. Vedere il comando IMPOSTAPAG.

3. Zoom

Modifica le dimensioni dell'anteprima.

21.96 PRINT

Stampa il disegno su stampanti, plotter o file.



Icona: 

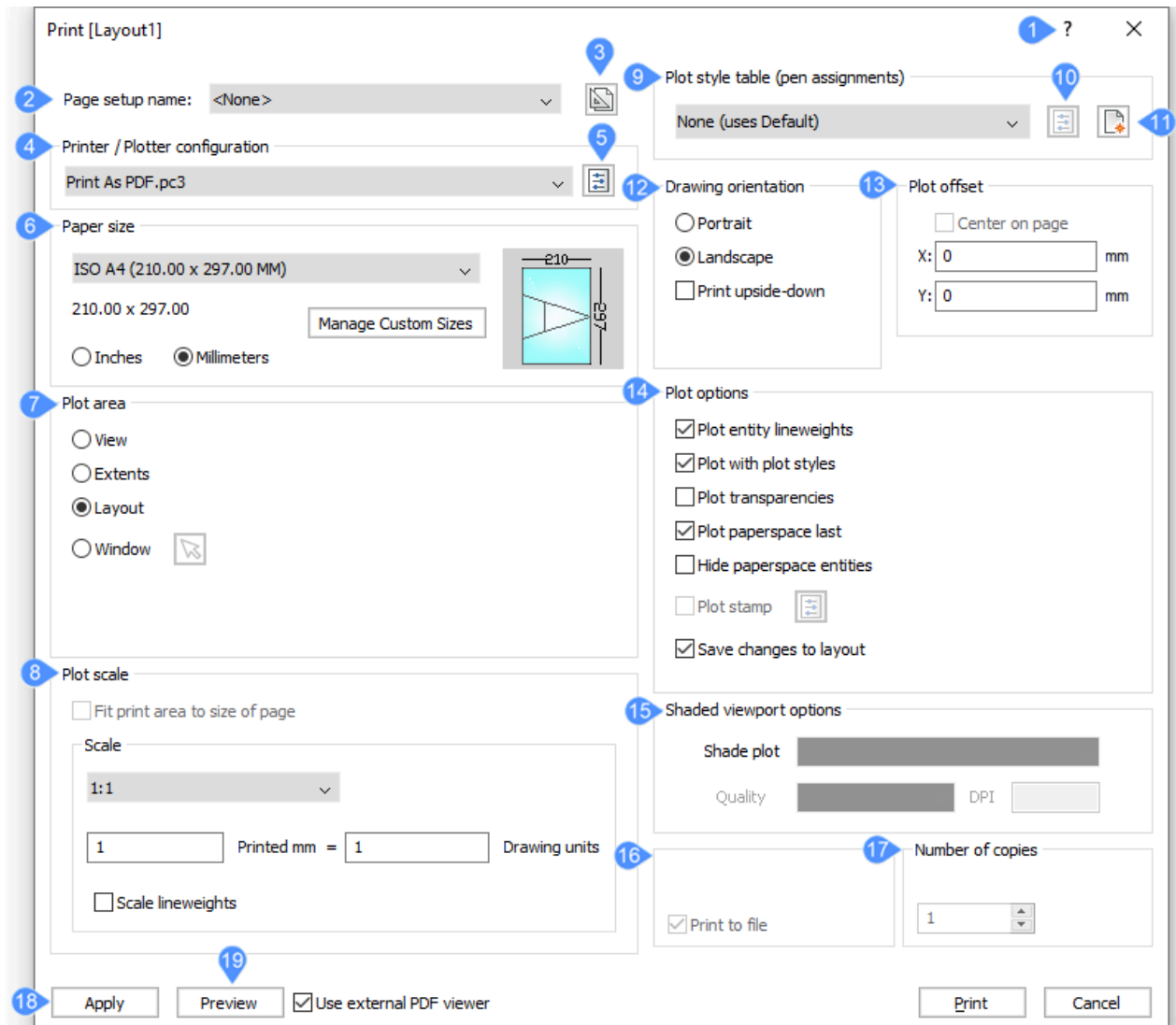
21.96.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Stampa** per specificare le opzioni di stampa e visualizzare in anteprima o stampare il disegno corrente.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di stampa ottenuto utilizzando una licenza accademica.

Attenzione: Su macOS e Linux non è possibile stampare su stampanti di sistema. È possibile stampare solo con la stampante **Print As PDF.pc3**. Quindi verrà generato un documento PDF che poi deve essere nuovamente inviato alla stampante per la stampa fisica.

La finestra di dialogo **Stampa** consente di visualizzare in anteprima e stampare i disegni su plotter e file.



- 1 Riferimento Comandi
- 2 Nome impostazione pagina
- 3 Crea impostazione pagina
- 4 Configurazione Stampante/Plotter
- 5 Modifica configurazione plotter
- 6 Dimensione foglio
- 7 Area di stampa
- 8 Scala di stampa
- 9 Tabella stili di stampa
- 10 Modifica Stile di Stampa
- 11 Crea un Nuovo Stile di Stampa
- 12 Orientamento disegno



- 13 Offset di stampa
- 14 Opzioni di stampa
- 15 Opzioni ombreggiatura finestra
- 16 Stampa su file
- 17 Numero di copie
- 18 Applica
- 19 Anteprima

21.96.2 Riferimento Comandi

Apri l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando PRINT.

21.96.3 Nome impostazione pagina

È possibile selezionare le impostazioni di stampa utilizzate in precedenza dall'elenco a discesa:

- **<Nessuno>**: utilizza le opzioni salvate nel layout o nello spazio modello corrente.
- **<Stampa precedente>**: utilizza le opzioni salvate dall'ultima volta in cui è stata utilizzata questa finestra di dialogo.
- Nomi di altre impostazioni di pagina memorizzate nel disegno.

21.96.4 Crea impostazione pagina

Apri la finestra di dialogo **Crea Impostazione Pagina** la quale consente di creare nuove impostazioni di pagina. Vedere il comando IMPOSTAPAG.

21.96.5 Configurazione Stampante/Plotter

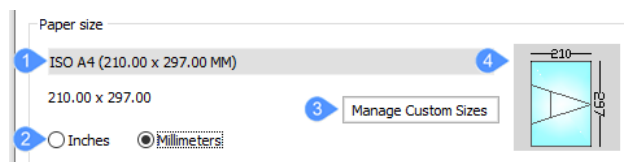
Consente di selezionare dall'elenco a discesa la stampante o il plotter.

Il programma funziona con qualsiasi dispositivo di output installato nel sistema, incluse stampanti di rete, stampa su file, fax e dispositivi PostScript, nonché con i parametri predefiniti della stampante memorizzati nei file PC3.

21.96.6 Modifica configurazione plotter

Consente di aprire la finestra di dialogo **Editor di Configurazione del Plotter** per personalizzare i parametri della stampante e creare un file PC3. Vedere il comando GESTIONEPLOTTER.

21.96.7 Dimensione foglio



- 1 Elenco formati carta standard
- 2 Unità



3 Gestisci Formati Personalizzati

4 Anteprima

Elenco formati carta standard

Specifica il formato della carta. È possibile selezionare i formati standard elencati nell'elenco a discesa; sono i formati supportati dalla stampante.

Sebbene possa sembrare che le stampanti supportino diverse dimensioni, è necessario selezionare solo le dimensioni della carta nella stampante.

Unità

- **Pollici:** utilizza unità imperiali per misure riguardanti la stampa.
- **Millimetri:** utilizza unità metriche per misure riguardanti la stampa.

Gestisci Formati Personalizzati

Nota: Questa opzione è disponibile per gli output PDF, PNG, TIF, BMP e JPG.

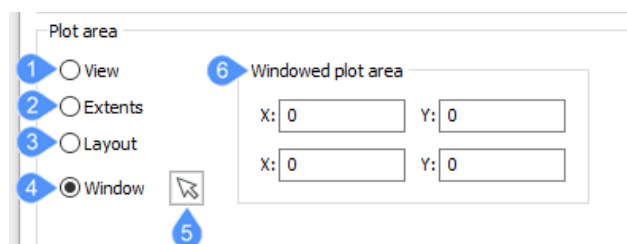
Gestisce i formati carta personalizzati per la stampante PC3 selezionata nell'elenco **Configurazione Stampante/Plotter**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Formati foglio personalizzati**, in cui è possibile creare il proprio formato carta.

È possibile allegare un file PMP (Plotter Model Parameter) predefinito a un file di configurazione del plotter (PC3).

Anteprima

Questa sezione indica le dimensioni, la posizione e l'orientamento dell'area di stampa corrente sul formato carta selezionato.

21.96.8 Area di stampa



1 Vista

2 Estensioni

3 Layout

4 Finestra

5 Seleziona area da stampare

6 Finestra area di stampa

Vista

Stampa la vista corrente o una vista denominata. Scegliere una vista dall'elenco a discesa. Utilizzare il comando VISTA per creare viste con nome.

Estensioni

Stampa le estensioni del disegno, garantendo la stampa di ogni entità visibile. Le entità sui layer congelati non vengono considerate nel calcolo delle estensioni.



Layout

Stampa il layout corrente.

Finestra

Stampa un'area rettangolare del disegno.

- È possibile definire l'area rettangolare immettendo le coordinate X,Y o cliccando sul pulsante **Seleziona area da stampare**.
- Le coordinate X,Y derivanti dalla selezione o dall'inserimento nella barra dei comandi vengono aggiunte alle caselle nella sezione **Finestra area di stampa**. È possibile modificare i valori come desiderato.

21.96.9 Scala di stampa

Ridimensiona il disegno per adattarlo alla dimensione del foglio:

- **Adatta al foglio:** la scala viene calcolata automaticamente dal programma, considerando l'area di stampa del disegno. Quando questa opzione è attivata, non è possibile specificare il fattore di scala:
 - **Area di stampa** è la dimensione della carta, meno i margini.
 - **Margini** sono le strisce lungo i quattro bordi utilizzati dalla stampante per la manipolazione della carta.
- **Scala:** consente di specificare il fattore di scala da utilizzare per il plottaggio; scegliere un fattore di scala dall'elenco a discesa o scegliere l'opzione **Personalizzato**, la quale permette di inserire i fattori di scala nei campi **Pollici/mm in stampa** e **Unità di disegno**. Il fattore di scala mostrato può essere modificato con il comando MODIFELENCOSCALE.
 - Per fattori di scala come 1:5, il disegno verrà stampato più piccolo.
 - Per fattori di scala come 5:1, il disegno verrà stampato più grande.
- **Scala spessorilinea:** quando è attiva, gli spessorilinea vengono scalati rispetto alla scala di stampa.

21.96.10 Tabella stili di stampa

Specifica la tabella di stili di stampa da utilizzare per l'output stampato, la quale assegna proprietà a penne, colori ed entità.

- Quando il disegno non utilizza gli stili di stampa, vengono elencati solo i file CTB (tabella basata sui colori).
- Quando il disegno utilizza gli stili di stampa, vengono elencati solo i file STB (tabella basata sugli stili).

Quando si passa da **Nessuno** a uno stile di stampa con nome, BricsCAD richiede:

Assegnare tabella stile di stampa a tutti i layout?

- **Sì:** Assegna il file dello stile di stampa CTB o STB a tutti i layout.
- **No:** assegna il file dello stile di stampa solo al layout corrente.

21.96.11 Modifica Stile di Stampa

Apri la finestra di dialogo **Editor Tabella stili di stampa**. Vedere il comando STILESTAMPA. Questo pulsante è disponibile solo quando il disegno utilizza gli stili di stampa STB.



21.96.12 Crea un Nuovo Stile di Stampa

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi tabella stili di stampa** per creare nuovi stili di stampa. Vedere il comando GESTIONESTILI.

- Quando il disegno non utilizza gli stili di stampa con nome, la procedura guidata crea nuove tabelle dipendenti dal colore (file CTB).
- Se il disegno utilizza gli stili di stampa con nome, la procedura guidata crea nuove tabelle stili di stampa con nome (file STB).

21.96.13 Orientamento disegno

Specificare l'orientamento del disegno sul foglio rettangolare:

- **Verticale:** l'asse x del disegno o del layout viene allineato con il lato più corto del formato carta selezionato.
- **Orizzontale:** L'asse x del disegno o del layout viene allineato con il lato più lungo del formato carta selezionato.
- **Stampa capovolto:** stampa il disegno capovolto. Ciò è utile quando la carta con bordo di disegno viene caricata al contrario nella stampante.

21.96.14 Offset di stampa

Specificare la distanza di offset per la stampa.

- **Stampa centrata:** centra la stampa sulla pagina, considerando i margini. Insieme a Adatta al foglio, questa opzione è eccellente per le stampe in cui la scala non è importante.
- **X e Y:** Immettere distanze positive o negative per spostare il disegno nelle distanze x e/o y:
 - **Valori positivi:** Sposta il disegno verso l'alto e verso destra.
 - **Valori negativi:** Sposta il disegno verso il basso e verso sinistra.

L'angolo inferiore sinistro del disegno viene spostato della distanza specificata. Ciò è utile quando la carta ha un'area del cartiglio che potrebbe interferire con il disegno.

21.96.15 Opzioni di stampa

- **Stampa spessorilinea delle entità:** Consente di attivare/disattivare l'uso degli spessorilinea:
 - On: imita gli spessorilinea assegnati al disegno nella stampa.
 - Off: ignora gli spessorilinea.
- **Stampa con stili di stampa:** Consente di attivare/disattivare l'uso degli stili di stampa:
 - On: utilizza gli stili di stampa per determinare l'aspetto del disegno stampato e sostituisce le impostazioni dello spessorilinea.
 - Off: non utilizza stili di stampa.
- **Stampa trasparenze:** Consente di stampare le entità a cui è stata assegnata la proprietà Trasparenza, Da entità o Da layer.
- **Stampa spazio carta dopo:** Specifica l'ordine di stampa:
 - On: stampa le entità dello spazio modello, seguite dalle entità dello spazio carta.



- Off: stampa prima le entità di spazio carta, seguite dalle entità nello spazio del modello.
- **Nascondi le entità dello spazio carta:** Quando è attiva, rimuove le linee nascoste dalle entità 3D nello spazio carta. Questa opzione è disabilitata quando si stampa nello spazio modello.
- **Stampa etichette di stampa:** Consente di utilizzare le etichette di stampa; cliccare sul pulsante **Modifica etichette di stampa** per modificare i dati dell'etichetta di stampa. Vedere il comando ETICHETTEST. Questa opzione non è disponibile quando la Configurazione Stampante/Plotter è impostata su **Print As PDF.pc3**.
 - On: applica i dati delle etichette di stampa alla stampa.
 - Off: non applica le etichette di stampa
- **Salva modifiche nel layout:** Determina se le opzioni modificate in questa finestra di dialogo vengono salvate; la prossima volta che si utilizza questa finestra di dialogo, è possibile selezionare "Layout" dall'elenco a discesa Usa impostazioni di stampa da.
 - On: salva le modifiche apportate a questa finestra di dialogo con il layout.
 - Off: non salva le modifiche.

21.96.16 Opzioni ombreggiatura finestra

Sovrascrive lo stile di visualizzazione della vista corrente durante la stampa dello spazio modello.

Scegliere dall'elenco a discesa uno stile di ombreggiatura con cui stampare il disegno.

Questa opzione è disabilitata quando si stampa un layout dello spazio carta. La modalità **Stampa Ombra** di una finestra dello spazio carta è definita nella proprietà **Stampa Ombra** della finestra. La qualità dell'opzione **Rendering** è definita attraverso il render preimpostato corrente; vedere il comando PREIMPRENDERING.

21.96.17 Stampa su file

Se selezionata, reindirizza l'output di stampa a un file *.plt, il quale può essere elaborato da determinati tipi di software.

21.96.18 Numero di copie

Specifica il numero di copie da stampare. Immettere un numero o cliccare sui pulsanti per modificare il valore.

21.96.19 Applica

Applica le modifiche apportate a questa finestra di dialogo. Le modifiche vengono memorizzate per la prossima volta che si utilizza questo comando. È come usare il comando IMPOSTAPAG.

21.96.20 Anteprima

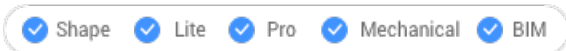
Visualizza un'anteprima della stampa. Nella finestra di anteprima, cliccare sul pulsante **Impostazioni di Stampa** per tornare a questa finestra di dialogo. Vedere il comando ANTEPRIMA.

Nota: Su macOS o Linux, la stampa verrà sempre realizzata su PDF. Quindi verrà generato un documento PDF che poi deve essere nuovamente inviato alla stampante per la stampa fisica.

Su macOS e Linux c'è un comando IMPOSTAPAG pertinente.

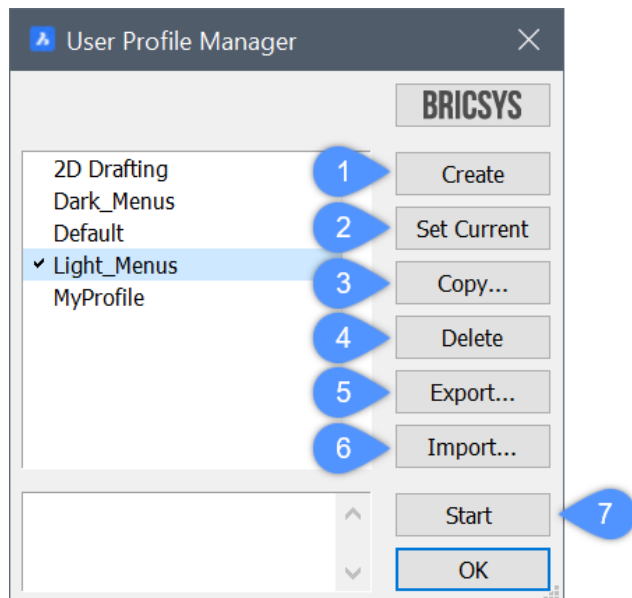
21.97 GESTOREPROFILO

Apri la finestra di dialogo **Gestione Profilo Utente**.



21.97.1 Descrizione

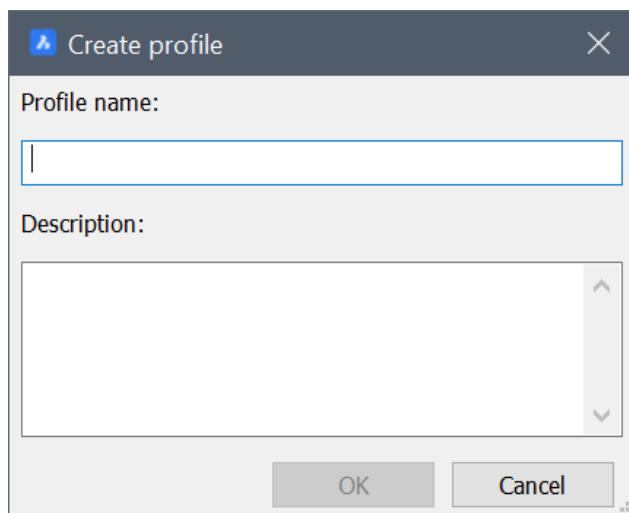
Apri la finestra di dialogo **Gestione Profilo Utente** per creare, copiare, eliminare, importare ed esportare i profili utente.



- 1 Crea
- 2 Imposta Corrente
- 3 Copia...
- 4 Elimina
- 5 Esporta...
- 6 Importa...
- 7 Avvia

21.97.2 Crea

Consente di creare un nuovo profilo utilizzando le impostazioni predefinite integrate. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea profilo**:



Nome profilo

Consente di digitare un nome per il nuovo profilo.

Descrizione

(Opzionale) Consente di digitare una descrizione per il nuovo profilo.

21.97.3 Imposta Corrente

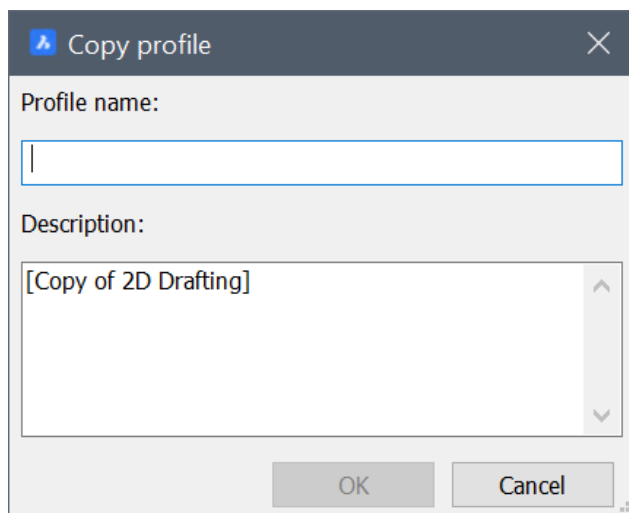
Imposta il profilo selezionato come profilo corrente.

Nota:

- E' possibile inoltre doppio clic su un profilo per impostarlo come corrente.
- Il profilo corrente è contrassegnato nell'elenco con un segno di spunta.

21.97.4 Copia

Crea un nuovo profilo come copia di un profilo esistente. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Copia profilo**:





21.97.5 Elimina

Elimina il profilo selezionato.

Nota: Non è possibile eliminare il profilo corrente. Quando si tenta di farlo, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di ripristinare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

21.97.6 Esporta...

Esporta il profilo selezionato in un file .arg (file di profilo) o .reg (file di registro) in una cartella specificata.

Nota: L'esportazione e l'importazione di un profilo consentono di migrare le preferenze utente da un computer a un altro.

21.97.7 Importa...

Importa i profili salvati.

21.97.8 Avvia

Avvia una sessione di BricsCAD utilizzando il profilo selezionato.

Nota:

- Questa opzione è disponibile solo quando il comando viene avviato durante l'esecuzione di **profilemanager_app.exe** nella cartella di installazione di BricsCAD. Per impostazione predefinita, il percorso è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD_it_IT*.
- Se la variabile SINGLETONMODE è impostata su On, non è possibile avere sessioni multiple di BricsCAD aperte contemporaneamente.

21.98 PROIETTAGEOMETRIA

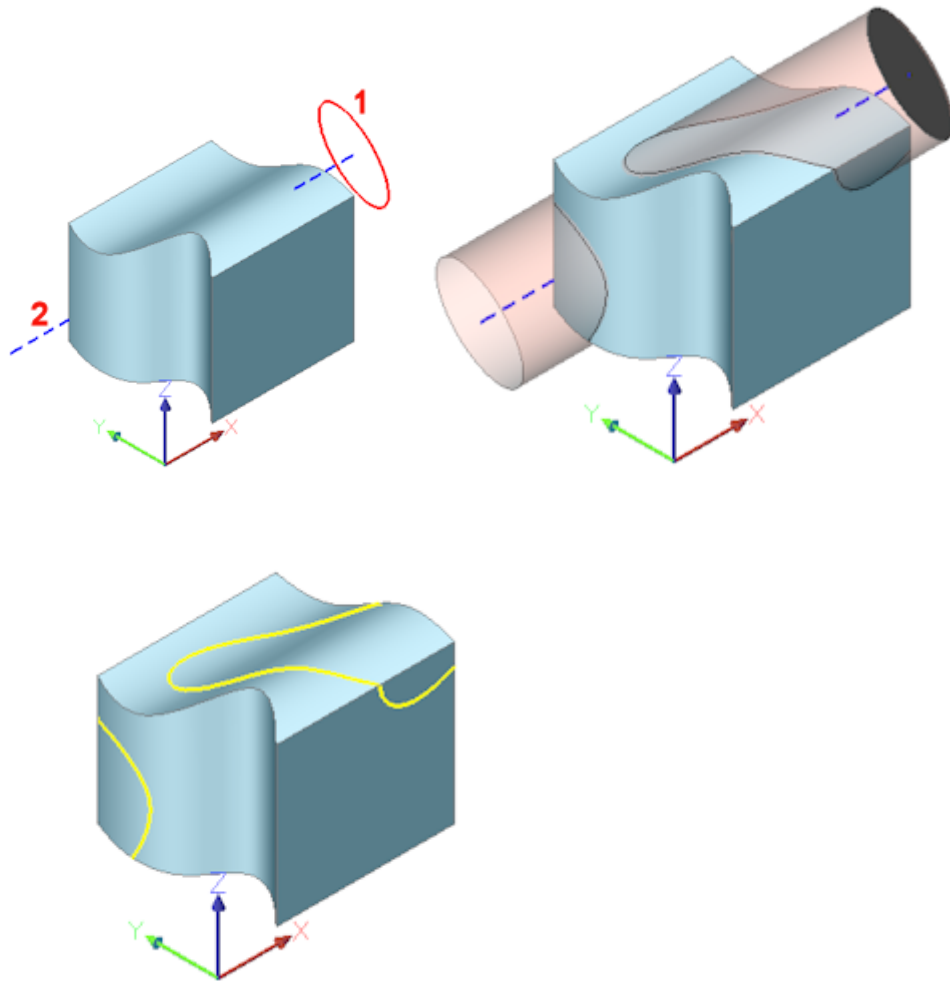
Proietta la geometria 2D.



Icona:

21.98.1 Descrizione

Proietta la geometria 2D su regioni, superfici o solidi 3D per creare spigoli aggiuntivi.



(1) entità 2D; (2) solido 3D; linea blu = direzione di proiezione; tubo rosa = proiezione; curve gialle = nuovi spigoli

21.98.2 Opzioni all'interno del comando

impostare direzione PROIEZIONE

Definisce la direzione della proiezione. Per default, la geometria 2D viene proiettata ortogonalmente sull'entità ricevente.

Vista

Imposta la direzione della proiezione perpendicolarmente all'orientamento della vista corrente.

UCs

Utilizza l'asse Z dell'UCS corrente.

Punti

Specifica il punto iniziale e finale della direzione della proiezione.

21.99 PROPRIETA

Apri il pannello **Proprietà** in modalità Proprietà.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

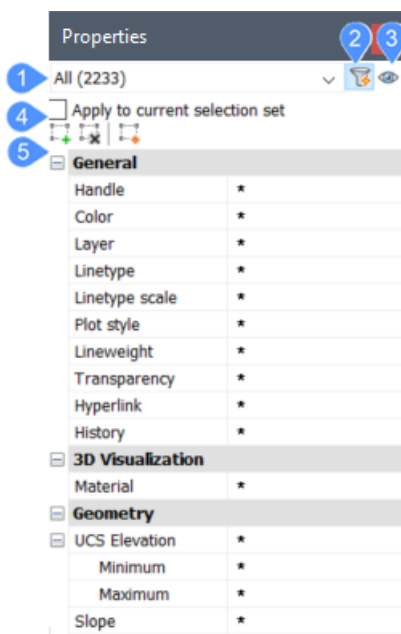
Alias: CH, DDCHPROP, DDMODIFY, MO, PR, PROPS

21.99.1 Descrizione

Apri il pannello **Proprietà** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Proprietà** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Proprietà** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Proprietà** offre una posizione centrale per accedere alle proprietà del disegno, della vista e delle entità.

Può essere utilizzato in modalità **Proprietà** o in modalità **Selezione Rapida**.



- 1 Elenco entità
- 2 Proprietà/Selezione rapida
- 3 Commuta Anteprima Proprietà
- 4 Strumenti di selezione (solo nella modalità di Selezione Rapida)
- 5 Elenco proprietà

Elenco entità

Visualizza il tipo e il numero di entità selezionate.

Nota: La variabile di sistema PROPOBJLIMIT definisce il limite delle entità visualizzate nel pannello **Proprietà** al fine di migliorare le prestazioni. Se il numero di entità selezionate supera il limite, viene visualizzato un messaggio di avviso ed è possibile scegliere una delle opzioni: **Ignora limite** o **Modifica limite**.



Proprietà/Selezione rapida

Passa dalla modalità **Proprietà** a quella di **Selezione Rapida**.

Commuta Anteprima Proprietà

Attiva o disattiva l'impostazione PROPERTYPREVIEW.

Strumenti di selezione

Crea un gruppo di selezione basato sulle proprietà. Questi strumenti sono disponibili solo nella modalità **Selezione Rapida**.

Elenco proprietà

Visualizza le categorie di proprietà pertinenti in base alla modalità e al gruppo di selezione correnti. E' possibile espandere e comprimere le categorie cliccare sulle icone **+** e **-**.

21.99.2 Modalità Proprietà

In modalità **Proprietà**, il pannello **Proprietà** consente di visualizzare e modificare le proprietà del disegno, della vista e delle entità. Le proprietà del disegno e della vista sono accessibili quando il gruppo di selezione corrente è vuoto (nessuna entità selezionata). Le proprietà delle entità sono accessibili quando il gruppo di selezione corrente possiede almeno un'entità.

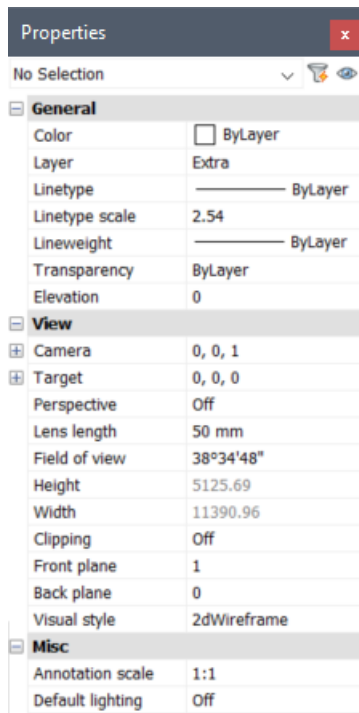
Elenco entità

Quando non ci sono entità selezionate, in modalità **Proprietà**, l'elenco delle entità mostra Nessuna Selezione e l'elenco delle proprietà visualizza le proprietà del disegno e della vista.

Quando ci sono entità selezionate, in modalità **Proprietà**, l'elenco delle entità descrive il tipo e il numero di entità nel gruppo di selezione. È possibile filtrare il gruppo di selezione scegliendo un tipo di entità dall'elenco a discesa. I tipi di entità nel gruppo di selezione determinano quali proprietà sono accessibili.

Elenco proprietà (nessun gruppo di selezione)

L'elenco delle proprietà del disegno e della vista, disponibile quando non sono selezionate entità, visualizza le categorie **Generale**, **Vista** e **Varie**.



Generale

Nella modalità **Proprietà**, quando non sono selezionate entità, le proprietà **Generali** descrivono le impostazioni dell'entità corrente. Visualizzare e modificare le impostazioni correnti delle entità per specificare le proprietà che si applicano alle nuove entità man mano che verranno create. La modifica delle impostazioni correnti dell'entità nell'elenco Proprietà ha lo stesso effetto della modifica delle variabili di sistema pertinenti.

Colore

Descrive il colore corrente (variabile di sistema CECOLOR). È possibile specificare un nuovo colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore** per accedere a colori aggiuntivi dalla finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Descrive il layer corrente (variabile di sistema CLAYER). È possibile specificare un nuovo layer dall'elenco a discesa.

Tipolinea

Descrive il tipolinea corrente (variabile di sistema CELTYPE). È possibile specificare un nuovo tipolinea dall'elenco a discesa o scegliere **Carica** per accedere a tipilinea aggiuntivi dalla finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Scala tipolinea

Descrive la scala del tipolinea corrente (variabile di sistema CELTSCALE). È possibile inserire una nuova scala tipolinea.

Spessorelinea

Descrive lo spessorelinea corrente (variabile di sistema CELWEIGHT). È possibile specificare un nuovo spessorelinea dall'elenco a discesa.



Trasparenza

Descrive il livello di trasparenza corrente (variabile di sistema CETRANSPARENCY). È possibile specificare un nuovo livello di trasparenza dall'elenco a discesa o immettere un valore.

Elevazione

Descrive l'elevazione rilevante per l'UCS corrente (variabile di sistema ELEVATION). È possibile immettere una nuova elevazione.

Vista

Quando non sono selezionate entità, le proprietà della sezione **Vista** descrivono la vista corrente e le impostazioni di visualizzazione pertinenti.

Fotocamera

Descrive le coordinate assolute della fotocamera nell'UCS corrente, in base al sistema di coordinate cartesiane (X,Y,Z). Questi valori si aggiornano automaticamente durante l'uso della funzione orbita o si modifica il punto di vista con qualsiasi altro metodo.

Obiettivo

Descrive le coordinate assolute dell'obiettivo della fotocamera nell'UCS corrente, in base al sistema di coordinate cartesiane (X,Y,Z). Questi valori si aggiornano automaticamente durante l'uso della funzione orbita o si modifica il punto di vista con qualsiasi altro metodo.

Prospettiva

Descrive impostazione corrente della prospettiva (variabile di sistema PERSPECTIVE). È possibile attivare o disattivare la prospettiva dall'elenco a discesa.

Distanza focale

Descrive la lunghezza attuale dell'obiettivo (variabile di sistema LENSLENGTH). È possibile inserire una nuova lunghezza dell'obiettivo.

Campo visivo

Descrive l'angolo corrente del campo visivo. È possibile inserire un nuovo angolo del campo visivo.

Altezza (sola lettura)

Descrive l'altezza della vista corrente.

Larghezza (sola lettura)

Descrive la larghezza della vista corrente.

Ritaglio

Descrive la modalità di ritaglio della vista corrente. È possibile specificare una nuova modalità di ritaglio dall'elenco a discesa. Quando il ritaglio è attivo, le parti della vista prima del piano di ritaglio frontale e/o posteriore sono nascoste. Questa proprietà è di sola lettura per i layout.

Piano frontale

Descrive la posizione del piano di ritaglio frontale. Questa proprietà è disponibile solo quando la proprietà **Ritaglio** è attiva. Questa proprietà è di sola lettura per i layout.

piano POsteriore

Descrive la posizione del piano di ritaglio posteriore. Questa proprietà è disponibile solo quando la proprietà **Ritaglio** è attiva. Questa proprietà è di sola lettura per i layout.

Stile Visualizzazione

Descrive lo stile di visualizzazione corrente del disegno. È possibile specificare un nuovo stile di visualizzazione dall'elenco a discesa. Questa proprietà è di sola lettura per i layout.



Varie

Quando non sono selezionate entità, le proprietà della sezione **Varie** descrivono la scala corrente di annotazione e lo stato di illuminazione predefinita.

Scala annotazione

Descrive la scala annotazione corrente (variabile di sistema CANNOSCALE). È possibile specificare una nuova scala annotazione dall'elenco a discesa.

Illuminazione predefinita

Descrive lo stato dell'illuminazione predefinita (variabile di sistema DEFAULTLIGHTING). È possibile attivare o disattivare l'**Illuminazione predefinita** dall'elenco a discesa.

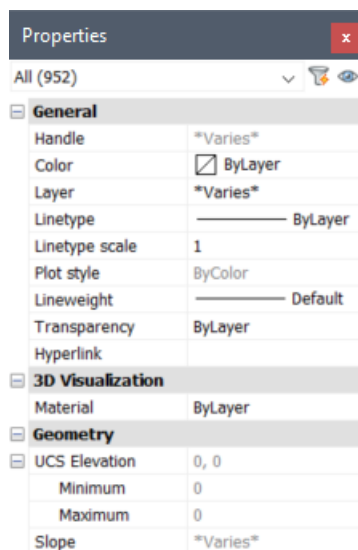
Elenco delle proprietà (gruppo di selezione corrente)

Nell'elenco delle Proprietà vengono visualizzate solo le proprietà valide per tutte le entità selezionate o filtrate. Maggiore è il numero di tipi di entità selezionati, minore sarà il numero di proprietà disponibili nell'elenco Proprietà. Il filtraggio dell'elenco delle entità consente di visualizzare e modificare le proprietà di più entità dello stesso tipo con il minimo sforzo. Quando vengono selezionate due o più entità, le proprietà mostrano i loro valori comuni. Le proprietà che differiscono tra le entità selezionate sono mostrate con il valore *Vari*.

Nota: Quando i calcoli dell'area richiedono più di tre secondi, nel pannello **Proprietà** viene inserito un nodo temporaneo di colore giallo con l'etichetta "Calcolo...". Anche se si interrompe il calcolo premendo ESC nel pannello **Proprietà**, le entità rimangono evidenziate e le loro proprietà sono disponibili per l'utente.

Nota: Le proprietà di massa di solidi e superfici 3D sono visibili nel pannello **Proprietà** quando sono selezionate più entità.

Tutte le entità visualizzano le proprietà **Generale**, **Visualizzazione 3D** (solo spazio Modello) e **Geometria**. È possibile che vengano visualizzate proprietà aggiuntive per determinati tipi di entità.



Proprietà Generali

In modalità **Proprietà**, quando le entità sono selezionate, le proprietà **Generali** descrivono le proprietà che sono applicate alle entità selezionate e sono valide per quasi tutti i tipi di entità. Oltre alle proprietà disponibili quando non è selezionata alcuna entità, sono disponibili:



Gestore (solo lettura)

Descrive il valore esadecimale univoco in base al quale l'entità selezionata viene identificata nel database DWG.

Stile di Stampa

Descrive lo stile di stampa dell'entità selezionata. È possibile specificare un nuovo stile di stampa dall'elenco a discesa. Notare che questa proprietà è disponibile solo quando gli stili di stampa sono abilitati. Vedere anche il comando STILESTAMPA

Collegamento ipertestuale

Descrive l'URL dell'entità selezionata. È possibile immettere un nuovo URL o scegliere il pulsante Sfoglia per accedere alla finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.

Cronologia

Consente di annullare le operazioni di modifica per un'entità selezionata. È possibile specificare uno step precedente dall'elenco a discesa per annullare l'entità di uno o più step precedenti senza annullare tutti gli altri comandi e le operazioni di visualizzazione che sono state eseguite successivamente. La proprietà **Cronologia** viene visualizzata solo quando il gruppo di selezione include una sola entità.

Altezza

Descrive l'altezza dell'entità selezionata. È possibile specificare una nuova altezza immettendo un valore o selezionando l'icona del selettore e selezionando due punti nel disegno.

Proprietà Visualizzazione 3D

Descrive i materiali assegnati alle entità selezionate.

Materiale

Descrive il materiale corrente delle entità selezionate. È possibile specificare un nuovo materiale dall'elenco a discesa.

Proprietà Geometria

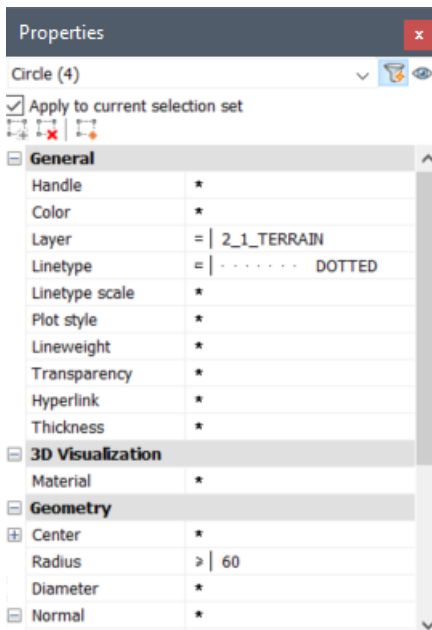
Descrive le caratteristiche geometriche delle entità selezionate. Queste proprietà possono variare in base ai diversi tipi di entità.

Nota: Quando si clicca su un campo numerico, sul lato destro viene visualizzato un pulsante che apre il pannello **Calcolatrice**.

Cliccare sul pulsante *Applica nel pannello Calcolatrice per incollare il valore calcolato nel campo numerico dal pannello Proprietà*.

21.99.3 Modalità Selezione Rapida

In modalità **Selezione Rapida**, il pannello **Proprietà** consente di creare un gruppo di selezione basato sulle proprietà delle entità. Include strumenti di selezione e operatori logici.



Strumenti di selezione

Crea un gruppo di selezione in base alle proprietà delle entità.

Applica al gruppo di selezione corrente

Questa opzione è valida solo se è già presente un gruppo di selezione. Se abilitata, l'elenco Entità è limitato alle entità nel gruppo di selezione. Se disabilitato, l'elenco Entità include tutte le entità nel riquadro di visualizzazione o layout corrente.

Aggiungi al gruppo di selezione corrente

Aggiunge entità al gruppo di selezione corrente in base ai tipi di entità e ai valori delle proprietà specificate negli elenchi Entità e Proprietà. Questa opzione non è disponibile quando 'Applica al gruppo di selezione a corrente' è abilitato poiché tutte le entità possibili sono già incluse nel gruppo di selezione corrente.

Rimuovi dal gruppo di selezione corrente

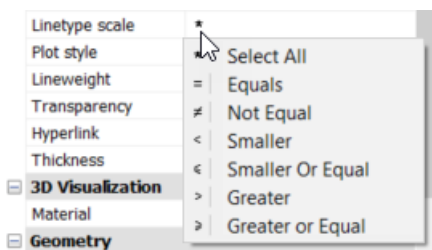
Rimuove entità dal gruppo di selezione corrente in base ai tipi di entità e ai valori delle proprietà specificate negli elenchi Entità e Proprietà. Questa opzione non è disponibile quando 'Applica al gruppo di selezione a corrente' è disabilitato poiché le entità possono essere rimosse solo da un gruppo di selezione esistente.

Aggiungi al nuovo gruppo di selezione

Crea un nuovo gruppo di selezione in base ai tipi di entità e ai valori delle proprietà specificati negli elenchi Entità e Proprietà.

Operatori

Un elenco di operatori consente di filtrare le proprietà in base ai valori. È possibile cliccare sull'operatore corrente per visualizzare l'elenco e cambiarlo con un altro operatore.





Seleziona Tutto

Non filtra l'elenco delle entità in base alla proprietà.

Uguale

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà è uguale al valore specificato.

Non Uguale

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà non corrisponde al valore specificato.

Minore

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà è minore al valore specificato.

Minore o Uguale

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà è minore o uguale al valore specificato.

Maggiore

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà è maggiore al valore specificato.

Maggiore o Uguale

Filtra l'elenco delle entità per includere solo le entità la cui proprietà è maggiore o uguale al valore specificato.

Elenco proprietà

Visualizza le proprietà delle entità su cui è possibile filtrare. Le proprietà disponibili dipendono dai tipi di entità nel disegno e dall'abilitazione dell'opzione **Applica** al gruppo di selezione corrente'. Le sezioni delle proprietà **Generale**, **Visualizzazione 3D** (solo spazio modello) e **Geometria** sono disponibili per tutte le entità. È possibile che vengano visualizzate proprietà aggiuntive per determinati tipi di entità.

21.100 CHIUDIPROP

Chiude il pannello **Proprietà**.



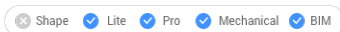
Alias: CPR

21.100.1 Descrizione

Chiude il pannello **Proprietà** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Proprietà** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Proprietà** viene rimossa dalla pila.

21.101 PROPULATE (Express Tools)

Elenca, rimuove o aggiorna i dati delle proprietà del disegno.



Icona:

21.101.1 Descrizione

Consente di elencare, rimuovere o aggiornare i dati delle proprietà del disegno. Utilizzando un template, i dati delle proprietà del disegno possono essere aggiunti a cartelle di disegni. Se si utilizza un template personalizzato, è possibile estrarre i valori degli attributi dai cartigli alle proprietà del disegno. Le



informazioni che possono essere estratte sono i valori degli attributi dei blocchi e gli elenchi di xrif, immagini e font collegati.

21.101.2 Opzioni all'interno del comando

Attiva

Apri la finestra di dialogo **Seleziona un File Modello di Prepopolazione** la quale consente di selezionare un file modello di prepopolazione utilizzato per aggiornare i campi delle proprietà del disegno.

Modifica

Apri la finestra di dialogo **Modifica del Modello di Prepopolazione** la quale consente di creare e modificare i file di modello di prepopolazione.

Elenco

Consente di scegliere tra **Disegno corrente** e **Altri disegni**.

Disegno Corrente

Visualizza le proprietà del disegno corrente.

Altri disegni

Chiede di specificare una cartella di ricerca e un nome per il disegno.

Nota: Se si aggiunge un * nella cartella, verranno cercati tutti i disegni che iniziano con la parte di cartella prima di * e, facoltativamente, le relative sottocartelle. Ad esempio, se si utilizza *C:\Disegni\Pianta**, tutti i disegni con un nome che iniziano con Pianta verranno cercati nella cartella *C:\Disegni*.

Ricerca nelle sottodirectory?

Scegliere **Sì** per eseguire la ricerca nelle sottocartelle della directory.

Rimuovi

Rimuove le proprietà del disegno dal disegno corrente o da un disegno specificato.

Aggiorna

Prepopola le proprietà del disegno dal disegno corrente o da un disegno specificato utilizzando la maschera attiva.

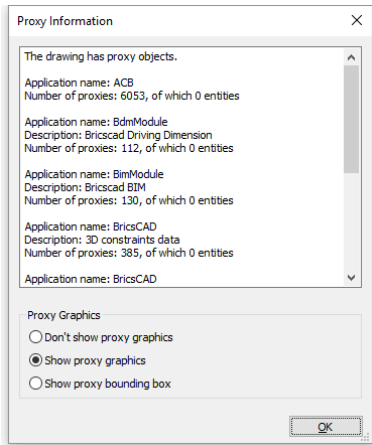
21.102 PROXYINFO

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Proxy**.



21.102.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Proxy** per visualizzare le informazioni sulle entità proxy e attivarne la visualizzazione nel disegno corrente.



21.102.2 Grafica Proxy

Attiva/disattiva la visualizzazione della grafica proxy nel disegno:

- **Non mostrare la grafica proxy:** disattiva la visualizzazione della grafica proxy.
- **Mostra grafica proxy:** attiva la visualizzazione della grafica proxy
- **Mostra casella di delimitazione proxy:** visualizza un rettangolo o un cubo anziché l'entità proxy.

21.103 PSBSCALE (Express Tools)

Imposta o aggiorna la scala dei riferimenti di blocco rispetto allo spazio carta.



21.103.1 Metodo

Per i blocchi inseriti nello spazio modello, è possibile specificare le dimensioni da visualizzare nello spazio carta.

Nota: Utilizzare l'opzione **Aggiorna** per regolare le entità impostate in precedenza, nel caso in cui il fattore di zoom cambi.

21.103.2 Opzioni all'interno del comando

Corrente

Specifica il fattore di scala X e Y relativo allo spazio carta.

XYZ

Specifica il fattore di scala X, Y e Z relativo allo spazio carta.

Aggiorna

Aggiorna la scala del riferimento di blocco selezionato.

21.104 IMPOSTAPAGIN

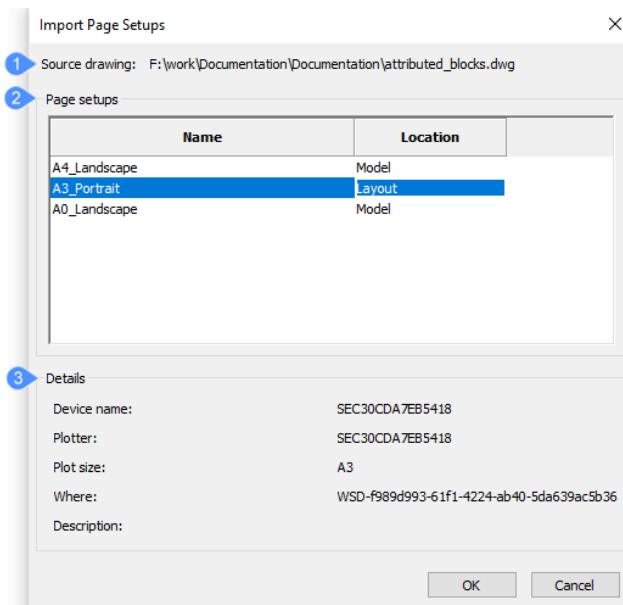
Apri la finestra di dialogo **Importa Impostazioni di Pagina**.





21.104.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Selezionare Imposta Pagina Da File** per selezionare un file DWG, DWT o DXF da cui importare le impostazioni di pagina. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa Impostazioni di Pagina**. Consente di scegliere le impostazioni di pagina del file selezionato che si desidera importare nel disegno corrente.



- 1 Disegno di origine
- 2 Elenco delle impostazioni di pagina
- 3 Dettagli

21.104.2 Disegno di origine

Visualizza l'origine del disegno utilizzato per importare le impostazioni di pagina.

21.104.3 Elenco delle impostazioni di pagina

Specifica il nome e la posizione di ciascuna impostazione di pagina dall'elenco:

- **Nome:** specifica i nomi delle impostazioni di pagina nel disegno. Quando il disegno non contiene impostazioni di pagina, la finestra di dialogo risulta vuota.
- **Posizione:** specifica il layout e la posizione del modello delle impostazioni di pagina.

21.104.4 Dettagli

Includi informazioni sul nome del dispositivo, sul plotter, sulla dimensione del foglio, sulla posizione e un campo descrizione.

21.105 -IMPOSTAPAGIN

Importa le definizioni di impostazione della pagina.





21.105.1 Descrizione

Importa le definizioni di impostazione della pagina da un altro disegno tramite la Barra dei comandi.

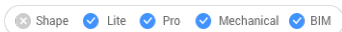
Nota: Le impostazioni di pagina definiscono la modalità di stampa di un disegno e vengono utilizzate dai comandi STAMPA e PUBBLICA.

21.105.2 Metodo

Eseguire il comando per aprire la finestra di dialogo **Selezionare Imposta Pagina Da File**.

21.106 SPAZIOC

Consente di passare dalle finestre dello spazio modello a quelle dello spazio carta.



Alias: SC

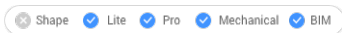
21.106.1 Descrizione

Consente di passare dallo spazio carta alla finestra dello spazio modello in una scheda di layout. Questo comando dispone di un menu di scelta rapida che si apre cliccando il pulsante destro del mouse su **P:Layout** sulla barra di stato.

Nota: Questo comando è attivo solo quando una scheda di layout è in modalità spazio carta.

21.107 PSTSCALE (Express Tools)

Imposta o aggiorna la scala delle entità di testo rispetto allo spazio carta.



21.107.1 Descrizione

Imposta o aggiorna l'altezza dello spazio carta delle entità di testo a riga singola e multilinea dallo spazio modello in una finestra di layout.

21.107.2 Opzioni all'interno del comando

Corrente

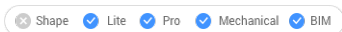
Consente di specificare l'altezza del testo in unità di spazio carta.

Aggiorna

Aggiorna la scala del riferimento di blocco selezionato.

21.108 PUBBLICA

Stampa il contenuto di un file DSD.



Icona: 

21.108.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Pubblica** per stampare in batch un gruppo di disegni specificato.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output della pubblicazione ottenuta utilizzando una licenza accademica.

La finestra di dialogo **Pubblica** consente di inviare uno o più disegni, layout e fogli alla stampante o di esportarli in formato PDF. Questa funzione è utile per la stampa in batch di fascicoli di disegni.

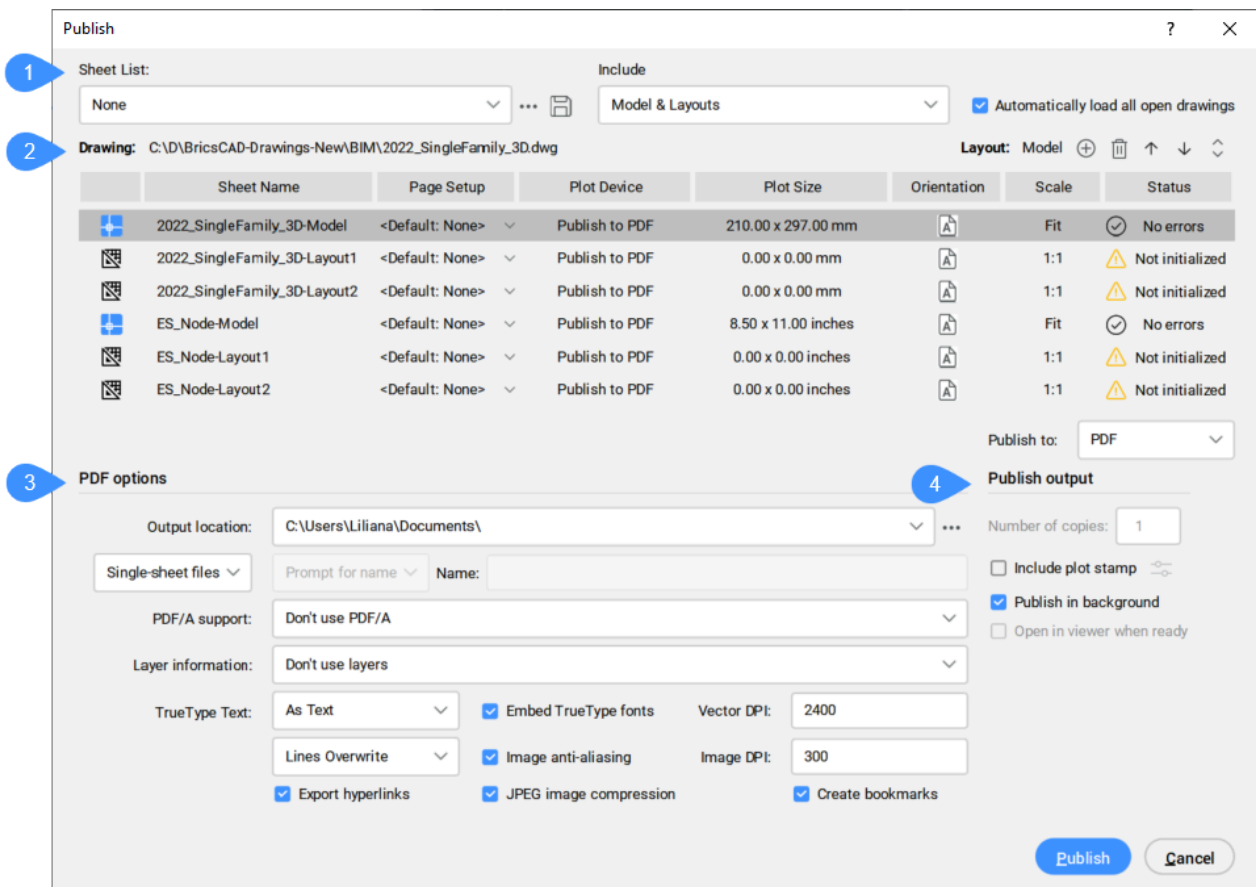
Per stampare un gruppo di disegni all'avvio di BricsCAD, scrivere nel Terminale il seguente comando:

```
bricscad.exe /pl <"percorso del file *.dwg"> <"percorso del file *.dst">
```

Per esempio:

```
bricscad.exe /pl "C:\Users\user\Desktop\doc.dwg" "C:\Users\user\Desktop\doc.dsd"
```

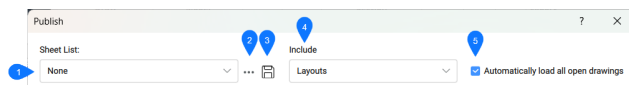
Nella sezione Impostazioni Pagina della finestra di dialogo **Esplora Disegno**, impostare la stampante utilizzata nel Nome del dispositivo.



- 1 Lista Fogli
- 2 Disegno
- 3 Opzioni PDF
- 4 Output di Pubblicazione

21.108.2 Lista Fogli

Visualizza una lista di fogli. Se si dispone di un file *.dsd (fogli di disegno per la pubblicazione), selezionarlo e apparirà la finestra di dialogo **Carica Elenco Fogli**.



Lista fogli

Specifica l'elenco dei fogli selezionati. Nel menu a discesa è possibile selezionare un elenco di fogli.

Carica Lista Fogli

Carica una lista salvata di fogli. Apre la finestra di dialogo **Carica Lista Fogli**. Se la lista corrente di fogli non è stata salvata, viene richiesto di salvarla.

Se si sta tentando di caricare un file con un nome esistente, dopo aver premuto il pulsante **Apri** nella finestra di dialogo **Carica Lista Fogli** viene richiesto di sostituire o aggiungere i fogli alla lista.

Salvare Lista Fogli

Salva la lista di fogli correnti in un file *.dsd (Drawing Set Description). Si apre la finestra di dialogo **Salvare Lista Fogli**.

Includi

Determina quali fogli devono essere inclusi:

- **Modello:** include solo le schede modello dei disegni aperti.
- **Layout:** include solo le schede di layout dei disegni aperti.
- **Modello & Layout:** include le schede modello e layout dei disegni aperti.

Carica automaticamente tutti i disegni

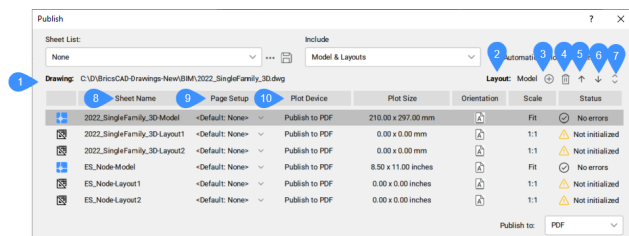
Determina come vengono gestiti i disegni aperti:

- **On** (selezionato): aggiunge tutti gli spazio modello e layout dello spazio carta all'elenco dei fogli da stampare
 - **Off** (deselezionato): aggiunge solo lo spazio modello e layout dello spazio carta del disegno corrente
- Questa opzione imposta anche il valore della variabile di sistema PUBLISHALLSHEETS.

Nota: La variabile di sistema PUBLISHCOLLATE determina se il processo di stampa di un gruppo di fogli può essere interrotto da altri lavori di stampa (per i driver di stampa che supportano l'opzione di stampa o stampa a più fogli).

21.108.3 Disegno

Visualizza le caratteristiche di tutte le entità selezionate nel disegno.



Disegno

Specifica il percorso del file di disegno selezionato.



Layout

Specifica il layout del disegno selezionato.

Aggiungi Fogli

Visualizza la finestra di dialogo **Seleziona Disegno/i** per caricare i fogli

Rimuovi Fogli

Rimuove il foglio selezionato.

Sposta Fogli in Alto

Sposta il foglio selezionato di una posizione in alto nell'elenco.

Sposta Fogli in Basso

Sposta il foglio selezionato di una posizione in basso nell'elenco.

Inverti Ordine Fogli

Inverte l'ordine dell'elenco dei fogli.

Nome Foglio

Visualizza il nome del foglio.

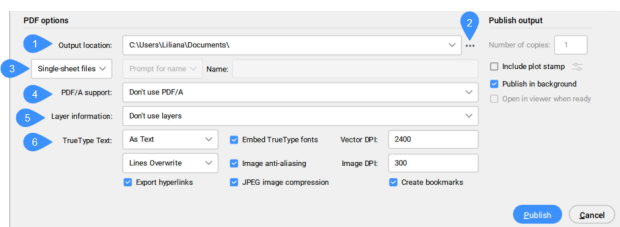
Impostazioni Pagina

Specifica il nome di impostazione pagina di ogni foglio. Cliccare sul nome Impostazioni pagina, quindi cliccare sulla freccia giù per selezionare un'impostazione pagina diversa oppure scegliere **Importa...** per importare le impostazioni pagina di un altro disegno. Si apre la finestra di dialogo **Importa Impostazioni Pagina**.

Dispositivo di Stampa

Visualizza il nome del dispositivo di stampa, come definito nella finestra di dialogo **Impostazioni Pagina** del foglio.

21.108.4 Opzioni PDF



Percorso di output

Visualizza il percorso in cui verrà salvato il PDF.

Pulsante Sfoglia

Apri la finestra di dialogo **Scegli una cartella** per modificare il percorso.

File di output

Seleziona un'opzione:

- **File foglio – Singolo:** ogni layout viene pubblicato in un file PDF separato. I nomi dei file saranno :<disegno>_<layout>.pdf
- **Multifoglio:** i layout vengono pubblicati in un unico file. È possibile specificare un nome o di richiedere un nome all'avvio della procedura di pubblicazione.



Opzioni per il nome

Seleziona un'opzione:

- **Richiedi nome:** dopo aver premuto il pulsante **Pubblica**, viene richiesto di inserire il nome desiderato per il file PDF nella finestra di dialogo **Specificare il nome del file PDF**.
- **Specifica nome:** il campo Nome diventa disponibile. Inserire il nome del PDF.
- **Genera nome:** il file PDF avrà lo stesso nome del disegno.

Supporto PDF/A

Consente di selezionare un'opzione dall'elenco a discesa.

Informazioni Layer

- **Non usare layer:** non vengono esportati i layer.
- **Utilizza tutti i layers con entità visibili:** vengono esportati solo i layer che sono attualmente ON e Scongelati.
- **Utilizza tutti i layers con entità, inclusi i layer SPENTI e CONGELATI:** vengono esportati tutti i layer contenenti entità.

Testo TrueType

Seleziona un'opzione:

- **Come Testo:** assicura che il testo nel PDF sia esattamente come nel disegno.
- **Come Geometria:** la conversione in geometria aumenta la dimensione del file e l'effetto pixel potrebbe verificarsi quando viene visualizzato con un livello di zoom elevato.

Controllo unione

Consente di stabilire se le linee sovrapposte vengono unite o stampate l'una sopra l'altra.

Seleziona un'opzione:

- **Linee Sovrapposte:** le linee in alto si sovrappongono alle linee sottostanti.
- **Unione Linee:** i colori delle linee che si intersecano si fondono in un nuovo colore.

Esporta i collegamenti

Se selezionata, consente di esportare i collegamenti ipertestuali nel file *PDF.

Fonts TrueType Incorporati

Se il font non è incorporato, il visualizzatore PDF potrebbe utilizzare un carattere sostitutivo.

Nota: I font con licenza non possono essere incorporati.

Anti-aliasing immagine

Se la risoluzione di un'immagine è troppo bassa per corrispondere all'impostazione DPI immagine, l'immagine raster viene interpolata (genera pixel artificialmente) per rendere l'immagine raster più conforme. Senza questa impostazione, un'immagine con una risoluzione troppo bassa viene incorporata così com'è.

Compressione delle immagini JPEG

Questa impostazione si applica a tutte le immagini raster incluse nel PDF, sia le immagini raster che le viste renderizzate. Applica una compressione JPEG a queste immagini per ridurre le dimensioni del file PDF. Quando è disattivata, le immagini vengono incorporate come bitmap non elaborate. La compressione JPEG riduce la qualità rispetto alla bitmap raw che introduce piccole imperfezioni.



DPI vettore

Controlla la risoluzione della grafica vettoriale e delle sfumature.

DPI immagine

Definisce la risoluzione dell'immagine risultante nel PDF per le immagini raster. Questa impostazione consente di ridurre la risoluzione dell'immagine raster originale per evitare di includere un'immagine raster troppo pesante nel PDF. Per la stampa, la risoluzione deve corrispondere alla risoluzione di output della stampante. Per la visualizzazione su schermo, sono necessarie risoluzioni elevate (2400 DPI o più).

Crea segnalibri

Se si sceglie l'opzione **File unico multifoglio**, vengono creati segnalibri per ogni foglio del file di output.

21.108.5 Output di Pubblicazione

Specifica su quale stampante devono essere pubblicati i fogli.

Nota: Quando **Pubblica su** è impostato su **Plotter definito su impostazioni pagina**, le opzioni PDF di questa finestra di dialogo scompaiono.

Numero di copie

Imposta il numero di copie per ogni foglio da stampare.

Includi etichette di stampa

Se questa opzione è selezionata, aggiunge un'etichetta di stampa.

Modifica Etichetta di Stampa

Apri la finestra di dialogo **Etichette di Stampa**.

Pubblica in background

Determina se i fogli saranno pubblicati in background:

- **Sì:** i fogli vengono pubblicati in background, il che richiede più tempo per produrre le stampe, ma consente di continuare a lavorare in BricsCAD.
- **No:** i fogli vengono pubblicati in primo piano, il che è più veloce, ma impedisce di lavorare con BricsCAD fino al completamento del lavoro di stampa.

La variabile di sistema BACKGROUNDPLOT controlla se i documenti saranno pubblicati in primo piano o in background.

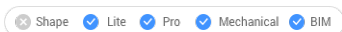
Apri nel visualizzatore al termine

Determina se il gruppo di fogli verrà aperto nel visualizzatore al termine della pubblicazione.

Nota: Questa opzione non è disponibile quando **Pubblica su** è impostata su **Plotter definito nelle impostazioni di pagina**, ma solo quando **Pubblica su** è impostato su **PDF**.

21.109 -PUBBLICA

Stampa il contenuto di un file DSD.



21.109.1 Descrizione

Stampa il contenuto di un file di Descrizione Gruppo di Disegni (Drawing Set Description *.dsd) dalla Barra dei comandi.

Nota: Creare il file DSD con il comando PUBBLICA. Il file DSD specifica il nome del file, i layout, le impostazioni di pagina, i nomi del plotter e della stampante, l'orientamento, la scala di stampa, il numero di copie, l'etichetta di stampa opzionale e l'ordine in cui stampare i file.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output della pubblicazione ottenuta utilizzando una licenza accademica.

21.109.2 Metodo

Selezionare un file DSD nella finestra di dialogo **Selezionare Lista Fogli**.

Nota: Se la variabile di sistema BACKGROUNDPLOT è 2 o 3, i fogli vengono stampati sullo sfondo.

21.110 ELIMINA

Rimuove le entità con nome inutilizzate dai disegni.

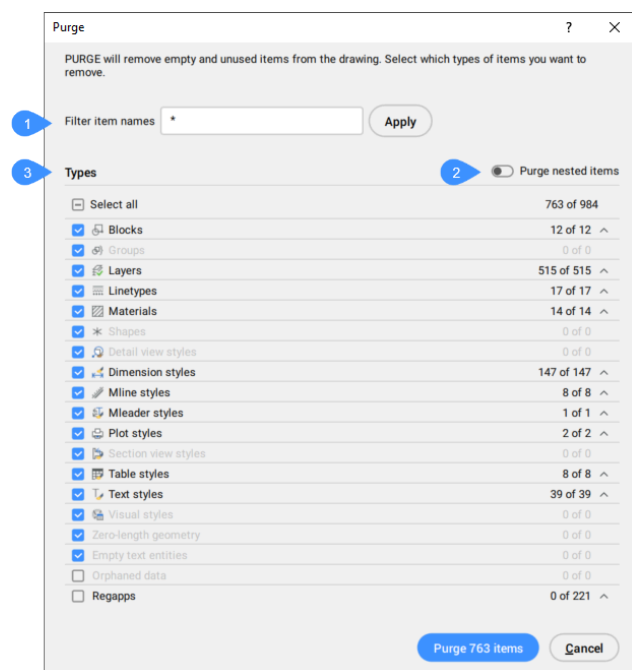


Icona: 

Alias: EN

21.110.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Elimina** per selezionare le entità con nome inutilizzate da rimuovere dal disegno.



- 1 Filtra nomi elementi:
- 2 Eliminare elementi annidati
- 3 Tipi



21.110.2 Filtra nomi elementi:

Applica un filtro ai nomi degli elementi del disegno.

21.110.3 Eliminare elementi annidati

Se abilitato, elimina tutti gli elementi annidati. Pertanto, non è più necessario eseguire più volte ELIMINA.

21.110.4 Tipi

È possibile attivare/disattivare i diversi tipi di elementi che verranno rimossi.

Blocchi

Rimuove le definizioni dei blocchi inutilizzate dal disegno corrente.

Stili viste di dettaglio

Rimuove gli stili delle viste di dettaglio non utilizzate.

Stili di quota

Rimuove gli stili di quota inutilizzati dal disegno corrente.

Gruppi

Rimuove i gruppi con nome inutilizzati dal disegno corrente.

Layer

Rimuove i layer inutilizzati dal disegno corrente.

Tipilinea

Rimuove i tipi di linea inutilizzati dal disegno corrente.

Materiali

Rimuove i materiali inutilizzati dal disegno corrente.

Stili multilinea

Rimuove gli stili multilinea inutilizzati dal disegno corrente.

Stili multidirettrice

Rimuove gli stili multidirettrice inutilizzati dal disegno corrente.

Stili di stampa

Rimuove gli stili di stampa inutilizzati dal disegno corrente.

Regapps

Rimuove le chiavi regapp inutilizzate dal disegno corrente.

Nota: Le chiavi Regapp (applicazione registrata) vengono utilizzate per allegare ulteriori informazioni delle applicazioni di terze parti, alle entità del disegno.

Stili vista di sezione

Rimuove gli stili delle viste di sezione inutilizzati dal disegno corrente.

Forme

Rimuove le forme inutilizzate caricate nel disegno con il comando LOAD.

Stili di tabella

Rimuove gli stili di tabella inutilizzati dal disegno corrente.



Stili di Testo

Rimuove gli stili di testo inutilizzati dal disegno corrente.

Stili di visualizzazione

Rimuove gli stili di visualizzazione inutilizzati definiti dall'utente dal disegno corrente.

Nota: È possibile eliminare solo gli stili di visualizzazione definiti dall'utente. Gli stili di visualizzazione definiti da codice non possono essere eliminati.

Geometria con lunghezza zero

Rimuove la geometria senza lunghezza.

Oggetti testo vuoti

Rimuove le entità di testo vuote dal disegno corrente.

Dati orfani

Esegue una scansione del disegno e rimuove i dati degli stili di linea DGN inutilizzati.

21.111 -ELIMINA

Rimuove le entità con nome inutilizzate dai disegni.



Alias: -EN

21.111.1 Metodo

Specificare il tipo di entità da eliminare.

21.111.2 Opzioni all'interno del comando

BAtch tutto

Elimina tutte le entità con nome e le entità nidificate inutilizzate dal disegno senza richieste di conferma.

elimina TUTto

Elimina tutte le entità con nome inutilizzate dal disegno in base alle istruzioni visualizzate.

Si

Elimina ogni entità denominata inutilizzata al momento della conferma.

No

Elimina tutte le entità denominate inutilizzate e le entità nidificate senza conferma.

Blocchi

Rimuove le definizioni dei blocchi inutilizzate dal disegno corrente.

stili di visualizzazione di DEttaglio

Rimuove gli stili delle viste di dettaglio non utilizzate.

Stili di quota

Rimuove gli stili di quota inutilizzati dal disegno corrente.

Gruppi

Rimuove i gruppi con nome inutilizzati dal disegno corrente.



Layer

Rimuove i layer inutilizzati dal disegno corrente.

Tlpilea

Rimuove i tipi di linea inutilizzati dal disegno corrente.

MAteriali

Rimuove i materiali inutilizzati dal disegno corrente.

stili MuLtilinea

Rimuove gli stili multilinea inutilizzati dal disegno corrente.

stili Multidirettrice

Rimuove gli stili multidirettrice inutilizzati dal disegno corrente.

Stili di stampa

Rimuove gli stili di stampa inutilizzati dal disegno corrente.

Regapps

Rimuove le chiavi regapp inutilizzate dal disegno corrente.

Nota: Le chiavi Regapp (applicazione registrata) vengono utilizzate per allegare ulteriori informazioni delle applicazioni di terze parti, alle entità del disegno.

stili vista di Sezione

Rimuove gli stili delle viste di sezione inutilizzati dal disegno corrente.

Forme

Rimuove le forme inutilizzate caricate nel disegno con il comando LOAD.

Stili di tabella

Rimuove gli stili di tabella inutilizzati dal disegno corrente.

stili di TEsto

Rimuove gli stili di testo inutilizzati dal disegno corrente.

Stili di visualizzazione

Rimuove gli stili di visualizzazione inutilizzati definiti dall'utente dal disegno corrente.

Nota: È possibile eliminare solo gli stili di visualizzazione definiti dall'utente. Gli stili di visualizzazione definiti da codice non possono essere eliminati.

Geometria con lunghezza zero

Rimuove la geometria senza lunghezza.

Oggetti testo vuoti

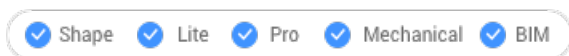
Rimuove le entità di testo vuote dal disegno corrente.

Dati orfani


Esegue una scansione del disegno e rimuove i dati degli stili di linea DGN inutilizzati.

21.112 PIRAMIDE

Crea un solido 3D a forma di piramide.





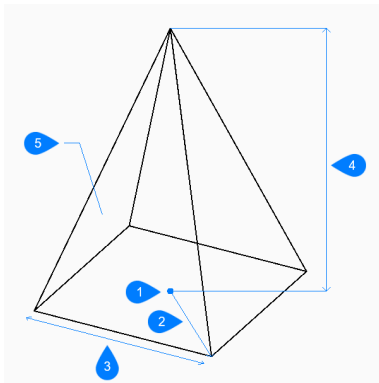
Icona: 

Alias: PIR

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando PIRAMIDE lancia il comando AI_PYRAMID.

21.112.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di piramide con almeno tre lati. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, spigolo, raggio, lati, altezza e asse. La piramide può avere una sommità appuntita o piatta.



- 1 Centro
- 2 Raggio
- 3 Spigolo
- 4 Altezza
- 5 Lato

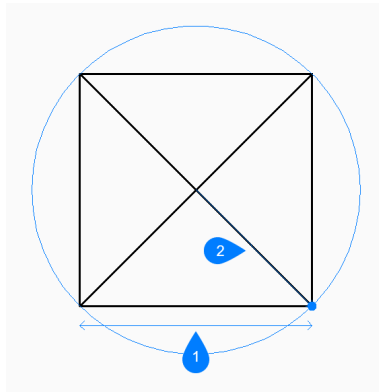
21.112.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una piramide:

- Specificare il punto centrale
- Spigolo

Creare una piramide specificando il punto centrale, il raggio di base e l'altezza.

Nota: Il raggio di base rappresenta la distanza dal centro a un vertice come se la base fosse inscritta in un cerchio.



- 1 Centro
- 2 Raggio

21.112.3 Opzioni all'interno del comando

Spigolo

Consente di iniziare a creare una piramide specificando il primo punto finale per uno spigolo di base.

Specifica secondo punto dello spigolo

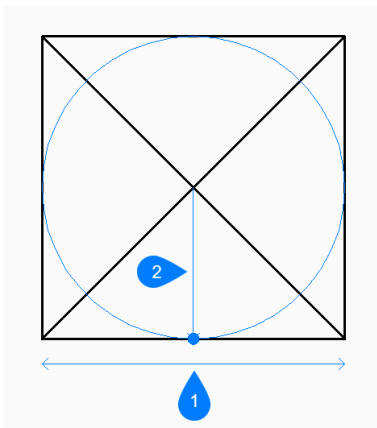
Specifica il secondo punto dello spigolo per definirne la lunghezza e l'angolo nel piano xy.

Lati

Specifica il numero di lati o vertici della base.

Circoscritto

Specifica la distanza dal centro a un punto medio su uno spigolo, come se la base fosse circoscritta attorno a un cerchio.



- 1 Spigolo
- 2 Raggio

2Punti

Specifica l'altezza della piramide come distanza tra due punti qualsiasi.

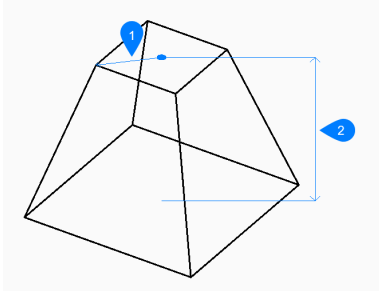
punto finale Asse

Specifica il punto finale dell'asse per definire l'altezza e l'orientamento della piramide nello spazio 3D. Il centro della base viene utilizzato come altro punto finale dell'asse.



raggio Superiore

Specifica la distanza dal centro della faccia superiore a un vertice come se la faccia superiore fosse inscritta in un cerchio. Qualsiasi raggio maggiore di zero (0) crea una piramide con una sommità piatta.



1 raggio Superiore

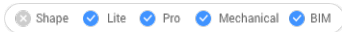
2 Altezza



22. Q

22.1 QCHIUDI

Chiude il pannello **Calcolatrice**.

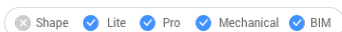


22.1.1 Descrizione

Chiude il pannello **Calcolatrice** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Calcolatrice** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Calcolatrice** viene rimossa dalla pila.

22.2 DIMRAPID

Crea rapidamente una serie di quote dalle entità selezionate.



Icona:

22.2.1 Metodo

Il comando viene utilizzato per generare rapidamente una serie di quote di base o continue per ogni entità selezionata.

Selezionare la geometria da quotare, quindi specificare la posizione della linea di quota.

22.2.2 Opzioni all'interno del comando

COntinuo

Crea una successione di quote continue in cui le linee sono tutte posizionate da un'estremità all'altra sulla stessa linea.

Sfalsata

Crea un insieme di quote sfalsate in cui le linee di quota lineari sono distanziate di una distanza fissa.

Lineabase

Crea un insieme di quote impilate a partire dalla stessa linea di base.

Coordinata

Crea un insieme di quote coordinata con una singola linea di estensione con un valore X o Y per ogni funzione.

Raggio

Crea quote radiali e mostra il valore del raggio per gli archi e i cerchi selezionati.

Diametro

Mostra il valore del diametro dei cerchi o degli archi selezionati.

puntoBase

Imposta un nuovo punto di riferimento per le quote della linea di base e coordinata.

Modificare

Aggiunge/rimuove punti di quota all'insieme di punti calcolato.



Impostazioni

Imposta la priorità dello snap ad entità.

punto Finale

Imposta la priorità dello snap ad entità a punto finale.

Intersezione

Imposta la priorità dello snap ad entità a intersezione.

22.3 QLATTACH (Express Tools)

Associa una direttrice a un'entità annotazione.



Icona:

22.3.1 Metodo

Selezionare un'entità direttrice, quindi selezionare un'entità Testom, Tolleranza o Blocco.

22.4 QLATTACHSET (Express Tools)

Associa le direttrici selezionate alla loro annotazione.



Icona:

22.4.1 Metodo

Selezionare le entità direttrice. Il numero di direttrici sbloccate e di annotazioni associate viene visualizzato nella riga di comando.

22.5 QLDETACHSET (Express Tools)

Dissocia le direttrici selezionate da un'annotazione.



Icona:

22.5.1 Metodo

Selezionare le entità direttrice. Il numero di direttrici sbloccate e di annotazioni staccate viene visualizzato nella riga di comando.

22.6 DIRRAPID

Disegna le direttrici tramite una finestra di dialogo.

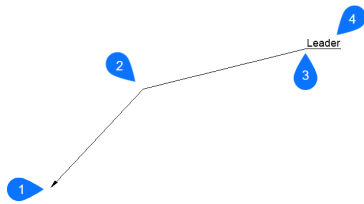


Icona:



22.6.1 Descrizione

Disegna direttrici con diversi tipi di annotazione e consente di specificare le proprietà tramite una finestra di dialogo.



- 1 Punto iniziale
- 2 Punto successivo
- 3 Al punto
- 4 Annotazione

22.6.2 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni Direttrice**. Qui è possibile specificare diverse impostazioni. Vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Impostazioni Direttrice**.

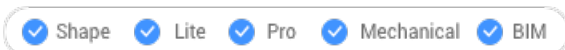
Larghezza testo

Specifica la larghezza del testo per il rettangolo di selezione del testo. Immettere un valore o 0 se non è necessario impostare alcun limite per la larghezza.

Nota: Quando la lunghezza del testo supera la larghezza del rettangolo di selezione, il testo passa automaticamente alla riga successiva.

22.7 CNUOVO

Avvia un nuovo disegno in base al file modello di default.



Icona:

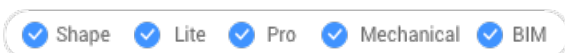
Alias: N

22.7.1 Descrizione

Apri una nuova scheda del documento in base al modello e al profilo utente predefiniti.

22.8 QPRINT

Stampa il disegno utilizzando la configurazione di stampa predefinita.



Icona:



22.8.1 Descrizione

Consente di stampare un disegno senza visualizzare la finestra di dialogo **Stampa** (abbreviazione di "stampa rapida").

Se non è stata aggiunta alcuna stampante come stampante predefinita, verrà visualizzato un messaggio di avviso.

È possibile configurare in anticipo le proprietà di stampa del disegno con il comando IMPOSTAPAG.

22.9 QUIT (Express Tools)

Chiude rapidamente tutti i disegni ed esce.



Icona: 

22.9.1 Metodo

Se tutti i disegni sono stati salvati in precedenza, il comando chiude BricsCAD senza visualizzare una finestra di dialogo. Se sono presenti file aperti non ancora salvati, viene chiesto se si desidera salvare i disegni. Per ogni disegno non salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui è possibile decidere se salvare o meno il disegno.

22.10 QRTESTO

Crea un Testo Multilinea e lo visualizza come QR code.



Icona: 

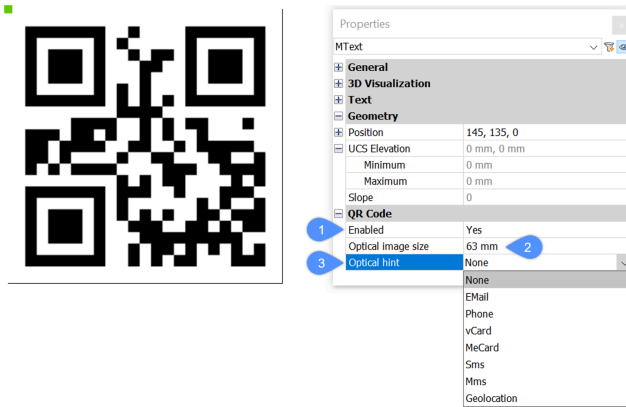
22.10.1 Descrizione

Crea un Testo Multilinea che viene rappresentato come QR code per impostazione predefinita.

Nota:

- Il QR code di un testo viene rappresentato come immagine raster.
- È possibile utilizzare il pannello **Proprietà** per passare da testo a QR code impostando l'opzione **Abilitato** su **Sì** (1), modificando l'opzione **Dimensione ottica immagine** (2) e controllando il tipo di QR code modificando l'opzione **Suggerimento ottico** (3).

L'opzione **Suggerimento ottico** consente di specificare 7 tipi di suggerimenti per il QR code: EMail, Phone, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocation



22.10.2 Opzioni all'interno del comando

Le opzioni della riga di comando sono identiche a quelle della riga di comando del comando TESTOM. Per informazioni dettagliate, vedere l'articolo relativo al comando TESTOM.

22.11 SALVAVEL

Salva immediatamente il disegno.



Icona:

22.11.1 Descrizione

Salva il disegno senza visualizzare la finestra di dialogo **Salva** (abbreviazione di "salvataggio veloce").

22.11.2 Metodo

Se il file di disegno è già stato salvato almeno una volta, non viene visualizzata alcuna finestra di dialogo e il disegno viene salvato. Per salvare il disegno con un altro nome, utilizzare il comando SALVACOME.

Quando il disegno non è mai stato salvato in precedenza o quando il disegno viene aperto in modalità di sola lettura, viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

22.12 SELERAPID

Apri il pannello **Proprietà** in modalità di **Selezione Rapida**.



Icona:

22.12.1 Descrizione

Apri il pannello **Proprietà** in modalità **Selezione Rapida**, per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente.

Il pannello **Proprietà** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Proprietà** può essere fluttuante, agganciato o impilato.



22.13 QRDIRETTRICE

Crea una direttrice e ne visualizza il testo come QR code.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

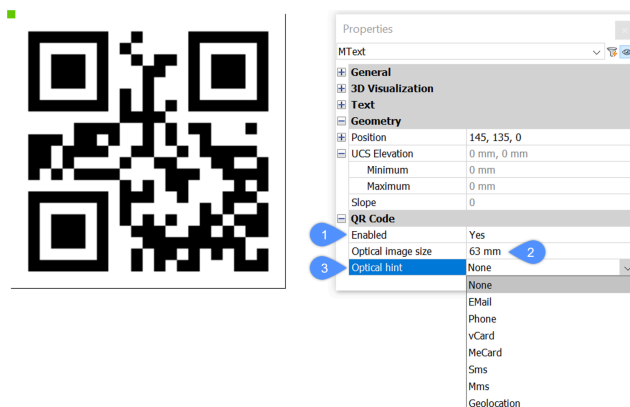
22.13.1 Descrizione

Crea una direttrice con il testo rappresentato come QR code per impostazione predefinita.

Nota:

- Il QR code di un testo viene rappresentato come immagine raster.
- È possibile utilizzare il pannello **Proprietà** per passare da testo a QR code impostando l'opzione **Abilitato** su **Sì** (1), modificando l'opzione **Dimensione ottica immagine** (2) e controllando il tipo di QR code modificando l'opzione **Suggerimento ottico** (3).

L'opzione **Suggerimento ottico** consente di specificare 7 tipi di suggerimenti per il QR code: EMail, Phone, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocation.



22.13.2 Opzioni all'interno del comando

Le opzioni della riga di comando sono identiche a quelle della riga di comando del comando DIRETTRICE. Per informazioni dettagliate, vedere l'articolo relativo al comando DIRETTRICE.

22.14 TESTOVEL

Attiva/disattiva la variabile di sistema QTEXTMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TV

22.14.1 Descrizione

Attiva/disattiva la variabile di sistema QTEXTMODE per visualizzare le entità di testo come rettangoli o testo. Per visualizzare la modifica, è necessario utilizzare RIGEN o RIGENT.

- On: attiva la variabile di sistema QTEXTMODE.
- Off: disattiva la variabile di sistema QTEXTMODE.



- **Commuta**: cambia la variabile di sistema ORTHOMODE all'opposto dell'impostazione corrente

22.15 SNAPQUADRANTE

Attiva/disattiva lo snap all'entità **Quadrante**.



Icona:

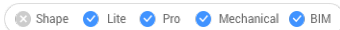



22.15.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Quadrante** per abilitare o disabilitare lo snap al quadrante di un arco o di un cerchio. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

22.16 CALCRAPIDA

Apri il pannello **Calcolatrice**.



Icona: 

22.16.1 Descrizione

Apri il pannello **Calcolatrice** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Calcolatrice** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Calcolatrice** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Calcolatrice** consente di eseguire calcoli all'interno di BricsCAD. Dispone di funzioni geometriche, conversioni di unità, variabili e delle funzioni di base di una calcolatrice scientifica.



- 1 Ottieni coordinate
- 2 Distanza tra due punti
- 3 Angolo della linea definita da due punti
- 4 Intersezione di due rette definite da quattro punti
- 5 Cancella cronologia
- 6 Pannello cronologia
- 7 Area di input
- 8 Incolla il valore nella barra dei comandi
- 9 Scientifiche
- 10 Conversione unità
- 11 Variabili

22.16.2 Ottieni coordinate

Recupera le coordinate di un punto scelto.

22.16.3 Distanza tra due punti

Recupera la distanza tra due punti scelti.



22.16.4 Angolo della linea definita da due punti

Recupera l'angolo della retta definita da due punti scelti.

22.16.5 Intersezione di due rette definite da quattro punti

Recupera le coordinate dell'intersezione di due rette definite da quattro punti scelti.

22.16.6 Cancella cronologia

Pulisce il pannello cronologia.

22.16.7 Pannello cronologia

Visualizza tutti i calcoli.

22.16.8 Area di input

Visualizza i calcoli immessi e le funzioni geometriche recuperate.

22.16.9 Incolla il valore nella barra dei comandi

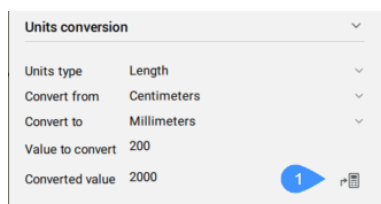
Copia il valore dall'area di input e lo incolla nella barra dei comandi.

22.16.10 Scientifiche

Visualizza le funzioni della calcolatrice scientifica.

22.16.11 Conversione unità

Esegue conversioni di unità di misura. È possibile scegliere i parametri dagli elenchi a discesa.



1 Restituzione conversione all'area di input

Restituzione conversione all'area di input

Copia il valore convertito e lo incolla nell'area di input.

22.16.12 Variabili

Supporta variabili che possono essere costanti (coordinate/vettori, numeri reali e interi) o funzioni.



1 Nuova variabile

2 Modifica variabile

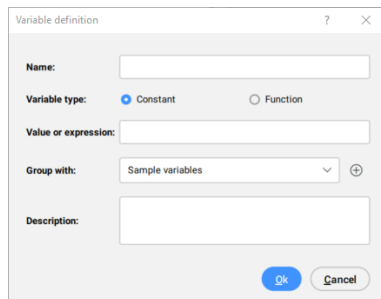
3 Elimina



4 Restituzione della variabile all'area di input

Nuova variabile...

Apri la finestra di dialogo **Definizione variabile** la quale consente di definire una nuova variabile.



Nota: Le variabili utente sono memorizzate nel file calvar.xml. La cartella predefinita per questo file è C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support

Modifica variabile...

Modifica la variabile selezionata.

Elimina

Rimuove la variabile selezionata.

Restituzione della variabile all'area di input

Copia la variabile e la incolla nell'area di input.

Nota: Eseguire un doppio clic su una variabile per richiamarla nell'area di input.

Cliccare il pulsante destro del mouse su una variabile o una categoria per visualizzare un menu contestuale con opzioni aggiuntive:

Nuova Categoria...

Apri la finestra di dialogo **Definizione categoria** la quale consente di definire una nuova categoria.

22.16.13 Funzioni personalizzate che possono essere utilizzate nelle espressioni della Calcolatrice

cur

Ottiene un punto dal cursore. La funzione **cur** imposta il valore della variabile di sistema LASTPOINT.

Esempio:

- `cur()`
- `cur+2*[3,4]`

end, mid, cen, nod, qua, ins, per, nea

Queste modalità di snap vengono utilizzate come parti di espressioni aritmetiche. BricsCAD chiede di selezionare un'entità e restituisce la coordinata del punto di snap appropriato. Le modalità snap impostano il valore della variabile di sistema LASTPOINT.

Esempio:

- `(end+mid)/2`

dist

Ottiene la distanza tra due punti.



Esempio:

- `dist(cur, end)`

vec

Ottiene il vettore da due punti.

Esempio:

- `vec(end, mid)`

vec1

Ottiene il vettore unitario da due punti.

Esempio:

- `vec1(cen, end)`

dee

Ottiene la distanza tra due punti. È una scorciatoia per "dist(end,end)".

Esempio:

- `dee`
- `dee()`

ill

Ottiene l'intersezione di due rette definite da quattro punti finali.

Esempio:

- `ill(end, end, cen, mid)`

ille

È una scorciatoia per "ill(ene,end,ene,end)".

Esempio:

- `ille`
- `ille()`

mee

Ottiene il punto medio tra due punti finali. È una scorciatoia per "(end+end)/2".

Esempio:

- `mee`
- `mee()`

rad

Ottiene il raggio di un cerchio, di un arco o di un arco di polilinea selezionato.

Esempio:

- `rad`
- `rad()`

nor - senza argomenti

Ottiene il vettore normale unitario dell'oggetto selezionato nell'UCS. Sono accettati solo cerchi, archi o polilinee.

Esempio:

- `nor`
- `nor()`



nor - con un argomento

Ottiene la normale unitaria a un vettore 2D. L'argomento viene trattato come un vettore 2D.

Esempio:

- `nor(cur)`
- `nor([1,1])`

nor - con due argomenti

Ottiene il vettore normale unitario a due punti finali 2D. La coordinata Z dei punti viene semplicemente ignorata.

Esempio:

- `nor(cur, cur)`

nor - con tre argomenti

Ottiene il vettore normale unitario da tre punti 3D.

Esempio:

- `nor(cur, cur, cur)`

nee

È una scorciatoia per "nor(end,end)".

vee

È una scorciatoia per "vec(end,end)".

vee1

È una scorciatoia per "vec1(end,end)".

getvar

Restituisce il valore delle variabili di sistema di BricsCAD. Sono accettate come argomenti solo variabili di sistema reali, interi o punti.

Esempio:

- `getvar(UCSXDIR)`
- `getvar(textsize)`

22.17 ESCI

Chiude tutti i disegni aperti ed esce da BricsCAD; offre la possibilità di salvare i disegni non salvati.



Icona: ⓘ

Alias: US

22.17.1 Metodo

Se tutti i disegni sono stati salvati in precedenza, il comando chiude BricsCAD senza visualizzare una finestra di dialogo.

Se sono presenti file aperti non ancora salvati, viene chiesto se si desidera salvare i disegni. Per ogni disegno non salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui è possibile decidere se salvare o meno il disegno.



23. R

23.1 RAGGIO

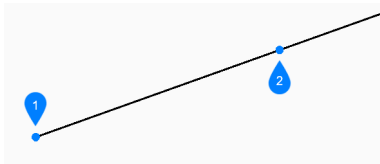
Crea raggi.



Icona:

23.1.1 Descrizione

Crea un raggio (linea semi-infinita) da una combinazione di opzioni tra cui punto, direzione e angolo.



1 Inizio del raggio

2 Direzione

23.1.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un raggio:

- Inizio del raggio
- ORizzontale
- Verticale
- Angolo
- Bisettrice
- Parallelo

23.1.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio del raggio

Consente di iniziare a creare un raggio specificandone il punto iniziale.

Direzione

Specifica la direzione del raggio dal punto iniziale.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere raggi illimitati fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

ORizzontale

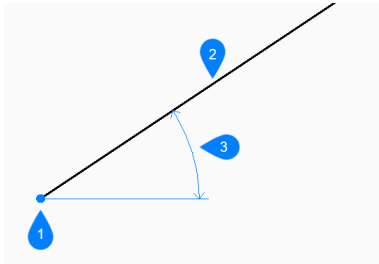
Crea un raggio orizzontale rispetto all'asse X.

Verticale

Crea un raggio parallelo all'asse Y.

Angolo

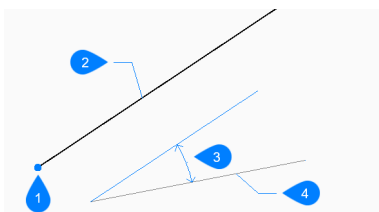
Crea un raggio in base a un angolo specificato.



- 1 Localizzazione
- 2 Raggio
- 3 Angolo

Riferimento

Specifica l'angolo in cui posizionare il raggio rispetto all'entità selezionata.



- 1 Localizzazione
- 2 Raggio
- 3 Angolo
- 4 Entità di riferimento

Localizzazione

Specifica il punto iniziale del raggio orizzontale, verticale o angolare.

Bisettrice

Crea un raggio che divide in due l'angolo tra due linee immaginarie.

Impostare punto del vertice

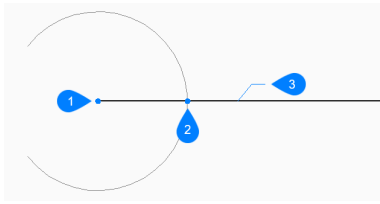
Specifica il punto di partenza del raggio.

Entità

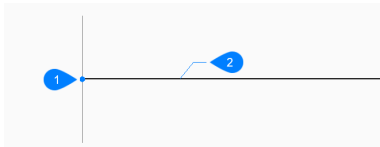
Consente di selezionare una linea, un arco o un segmento di polilinea da dividere in due.

Quando si seleziona una linea o un segmento di polilinea, il comando disegna la linea perpendicolarmente al punto medio del segmento. Quando si seleziona un arco o un poliarco, il comando disegna la linea perpendicolarmente al centro e al punto medio dell'arco.

Nota: Questa opzione funziona con le polilinee spline, ma non con le entità spline.



- 1 Perpendicolare al punto centrale dell'arco
- 2 Perpendicolare al punto medio dell'arco
- 3 Raggio



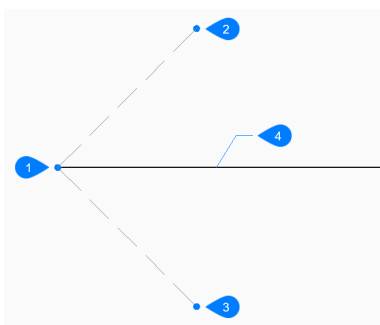
- 1 Perpendicolare al punto medio della linea
- 2 Raggio

Punto iniziale angolo della bisettrice

Specifica un punto per definire la prima linea immaginaria. Il vertice viene utilizzato come altro punto.

Punto finale angolo della bisettrice

Specifica un punto per definire la seconda linea immaginaria. Il vertice viene utilizzato come altro punto.



- 1 Punto vertice
- 2 Punto iniziale angolo della bisettrice
- 3 Punto finale angolo della bisettrice
- 4 Raggio

Parallelo

Crea un raggio parallelo a una linea o a un segmento di polilinea.

Impostare la distanza di offset

Specifica la distanza di offset per il raggio.

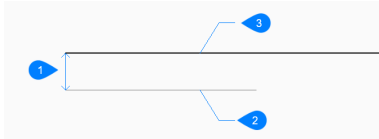
Selezionare l'entità per il raggio infinito parallelo

Consente di selezionare una linea o un segmento di polilinea da cui eseguire l'offset del raggio.



Lato per raggio infinito parallelo

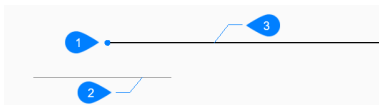
Specifica il lato su cui posizionare il raggio. Il punto iniziale del raggio è parallelo al punto iniziale della linea.



- 1 Distanza offset
- 2 Segmento di linea
- 3 Raggio

Attraverso punto

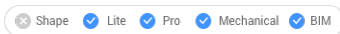
Specifica il punto attraverso il quale disegnare il raggio. Questo punto è il punto iniziale del raggio.



- 1 Attraverso punto
- 2 Segmento di linea
- 3 Raggio

23.2 REASSOCAPP

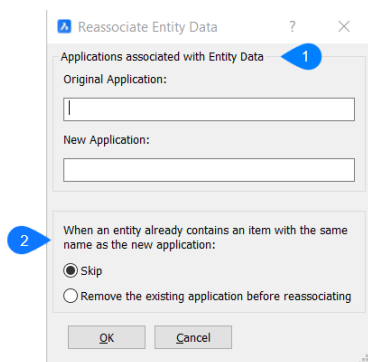
Apri la finestra di dialogo **Riassocia Dati Entità**.



Icona:

23.2.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Riassocia Dati Entità** per associare i dati estesi dell'entità a un'applicazione specifica.



- 1 Applicazioni associate con i Dati Entità
- 2 Opzioni



23.2.2 Applicazioni associate con i Dati Entità

Applicazione originale

Specifica il nome dell'applicazione originale.

Nuova Applicazione

Specifica il nome della nuova applicazione. Le entità verranno riassociate al nome dell'applicazione.

23.2.3 Opzioni

Salta

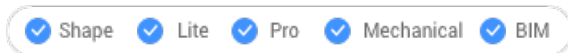
Salta le entità che contengono già un elemento con lo stesso nome della nuova applicazione.

Rimuovi l'applicazione esistente prima di riassociare

Rimuove l'applicazione esistente prima di riassociarla.

23.3 RECUPERA

Apri la finestra di dialogo **Apri disegno**.



Icona:

23.3.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Apri disegno** per selezionare un file DWG, DWT o DXF danneggiato da cui recuperare i dati.

23.4 RECUPERATUTTO

Apri la finestra di dialogo **Apri disegno**.

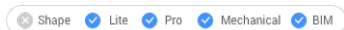


23.4.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Apri disegno** per selezionare un file DWG, DWT o DXF danneggiato da cui recuperare i dati. Oltre al file selezionato, BricsCAD tenterà di recuperare i dati da tutti i riferimenti esterni nidificati.

23.5 REGSCRIPT

Registra le sequenze di tasti nel disegno corrente e le salva in un file di script SCR.



Icona:



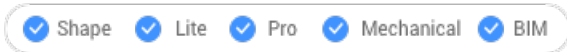
23.5.1 Descrizione


Apri la finestra di dialogo **Registra Script** in cui è necessario scegliere un file SCR. Dopo aver scelto **Salva** nella finestra di dialogo, i comandi e i punti di selezione specificati nell'editor di disegno vengono registrati nel file scr fino a quando non si esegue il comando STOPSCRIPT.

Nota: Per eseguire lo script registrato, avviare il comando SCRIPT.

23.6 RETTANGOLO

Crea una polilinea a forma di rettangolo.

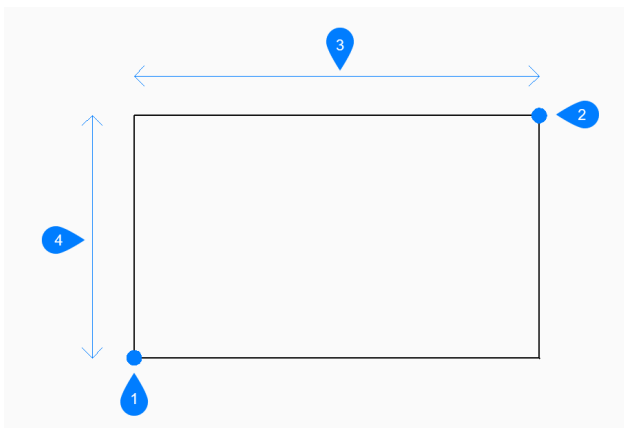


Icona: 

Alias: RT, RECTANGLE

23.6.1 Descrizione

Crea una polilinea rettangolare chiusa a quattro lati a forma di rettangolo, quadrato e varianti con smussi o raccordi.



- 1 Primo angolo
- 2 Secondo angolo
- 3 Lunghezza
- 4 Larghezza

23.6.2 Metodo

Questo comando ha 5 metodi per iniziare a creare un rettangolo:

- Selezionare primo angolo del rettangolo
- RUota
- Quadrato
- Area
- Quote



23.6.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare primo angolo del rettangolo

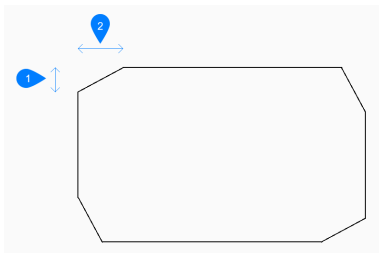
Consente di iniziare a creare un rettangolo specificando il primo angolo di un rettangolo.

Angolo opposto del rettangolo

Specifica l'angolo opposto del rettangolo. Il rettangolo viene disegnato parallelamente agli assi X e Y.

Cima

Specifica la prima e la seconda distanza di cimatura da utilizzare per tutti i rettangoli.



- 1 Prima distanza di cimatura
- 2 Seconda distanza di cimatura

Disattiva cima

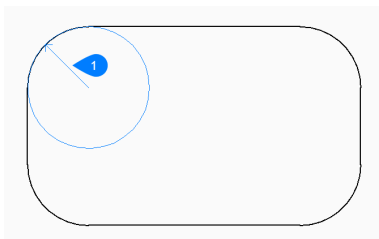
Commuta in **Off** l'opzione **Cima**.

usa Predefinito

Utilizza le impostazioni di default per la cimatura, specificate dalle variabili di sistema CHAMFERA, CHAMFERB, CHAMFERC, CHAMFERD, CHAMMODE.

Raccordo

Specifica la distanza di raccordo da utilizzare per tutti i rettangoli.



- 1 Raggio di raccordo

Disattiva raccordo

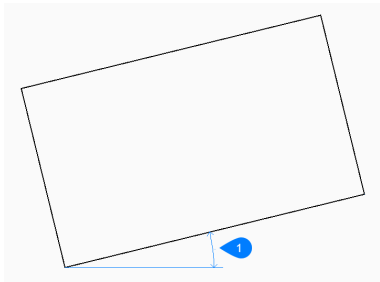
Commuta in **Off** l'opzione **Raccordo**.

usa Predefinito

Utilizza l'impostazione di default per il raccordo, specificata dalla variabile di sistema FILLETRAD.

RUota

Crea un rettangolo specificando due angoli e l'angolo di rotazione.



1 Angolo di rotazione

Quadrato

Inizia a creare un rettangolo specificando un angolo del quadrato.

Secondo angolo del quadrato

Specifica un angolo lungo lo stesso lato del quadrato per definirne la lunghezza e l'angolo.

Elevazione

Specifica l'altezza sopra il piano XY da utilizzare per tutti i rettangoli.

use Predefinito

Utilizza l'impostazione di default per l'elevazione, specificata dalla variabile di sistema ELEVATION.

Spessore

Specifica lo spessore dei segmenti di linea del rettangolo. Tutti i segmenti hanno lo stesso spessore.

Larghezza linea

Specifica la larghezza dei segmenti di linea del rettangolo. Tutti i segmenti hanno la stessa larghezza.

Area

Crea un rettangolo specificandone l'area.

Lunghezza

Calcola la dimensione del rettangolo in base alla lunghezza.

Larghezza

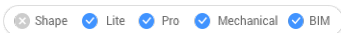
Calcola la dimensione del rettangolo in base alla larghezza.

Quote

Crea un rettangolo specificandone la lunghezza e la larghezza.

23.7 RIDEF

Attiva i comandi che erano stati disattivati con il comando NUOVDEF.

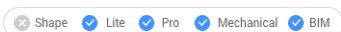


23.7.1 Descrizione

Riattiva i comandi disattivati con il comando NUOVDEF immettendo il nome del comando non definito.

23.8 REDIR (Express Tools)

Ridefinisce i percorsi codificati in riferimenti esterni, immagini, forme, stili e testor.





Icona:

23.8.1 Metodo

1 Entrare nella vecchia directory.

Nota: Digitate * per ridefinire tutto.

2 Specificare la nuova directory.

23.8.2 Opzioni all'interno del comando

opzioni

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni REDIR** la quale consente di selezionare i tipi di elementi a cui si desidera sostituire le directory.

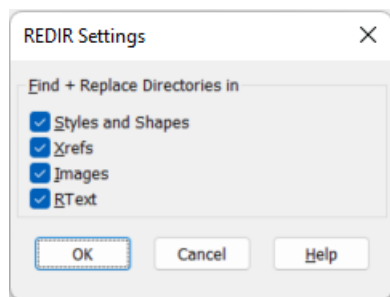
23.9 REDIRMODE (Express Tools)

Imposta il tipo di entità a cui trovare e sostituire le directory.

23.9.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni REDIR**.

La finestra di dialogo **Impostazioni REDIR** definisce quali tipi di entità includere per il comando REDIR.



Nota: È necessario selezionare almeno un'opzione.

23.10 -REDIRMODE (Express Tools)

Imposta il tipo di entità da cui si desidera trovare e sostituire le directory tramite la Barra dei comandi.



23.10.1 Metodo

Specificare il tipo di entità da includere quando si utilizza il comando REDIR, separate da virgola. Non è necessario digitare la parola completa, ad esempio, s, x, i, r sono voci valide.

Nota: Digitare * per specificare tutti i tipi di entità.

23.11 RIPETI

Inverte l'azione del comando A o ANNULLA precedente.





Icona:

23.11.1 Descrizione

Annulla l'azione del comando A o ANNULLA precedente per ripristinare lo stato delle entità precedente all'operazione A o ANNULLA. Il comando RIPETI funziona solo immediatamente dopo i comandi A o ANNULLA.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

23.12 RIDIS

Ridisegna le entità nella finestra corrente.



Icona:

Alias: R

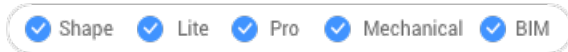
23.12.1 Descrizione

Ridisegna le entità nella finestra corrente per rimuovere lo sporco grafico, ad esempio i segni di trascinamento.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

23.13 RIDIST

Ridisegna le entità in tutte le finestre.



Icona:

Alias: RDT

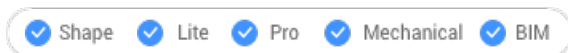
23.13.1 Descrizione

Ridisegna le entità in tutte le finestre per rimuovere lo sporco grafico, ad esempio i segni di trascinamento.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

23.14 REDSDKINFO

Visualizza le specifiche hardware e dei driver relative al rendering nella riga di comando.



23.14.1 Descrizione

Stampa un report nella finestra di comando contenente informazioni sulle funzionalità grafiche del computer.



Premere F2 per aprire la finestra della cronologia dei comandi

23.15 CHIUDIRIF

Chiude l'editor dei riferimenti esterni.



Icona:

23.15.1 Descrizione

Chiude l'editor dei riferimenti esterni, utilizzato per modificare i file dei riferimenti esterni nella sessione di disegno corrente.

Nota: Questo comando può essere utilizzato solo dopo l'avvio del comando MODRIF.

23.15.2 Metodo

Esistono 2 metodi per chiudere l'editor dei riferimenti esterni:

- Salva
- Ignora

23.15.3 Opzioni all'interno del comando

Salva

Salva il disegno di riferimento, incluse le modifiche.

Ignora

Salva il disegno di riferimento senza salvare le modifiche.

23.16 MODRIF

Modifica i riferimenti ai blocchi e i riferimenti esterni.



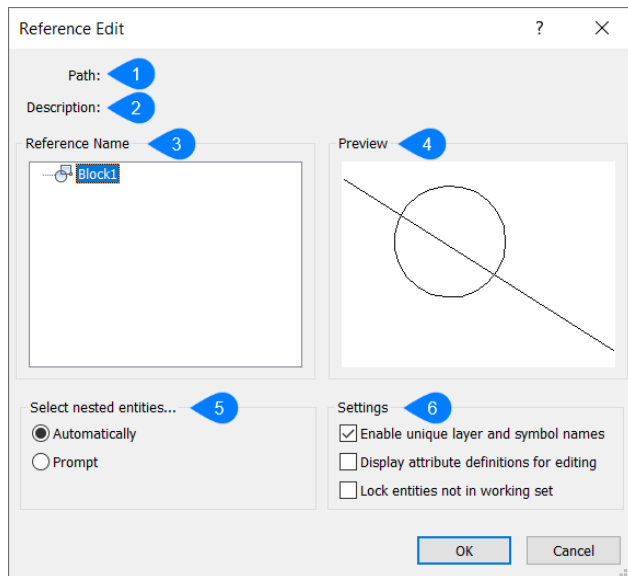
Icona:

23.16.1 Descrizione

Modifica il riferimento di blocco o il disegno del riferimento esterno selezionato. Dopo aver selezionato un blocco, viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Riferimento**. È possibile utilizzare il comando CHIUDIRIF o la barra degli strumenti **Mod Rif** per terminare la sessione di modifica dei riferimenti. La variabile di sistema XFADECTL imposta la dissolvenza per il resto del disegno quando si modifica un riferimento esterno o un blocco. Sono accettati valori compresi tra 0 (nessuna dissolvenza) e 90. Se la variabile di sistema XEDITT del riferimento esterno selezionato è impostata su 0 o su OFF, viene visualizzato un messaggio che indica che non è possibile modificare il blocco di xrif selezionato.

Nota: È possibile modificare un solo riferimento alla volta.

La finestra di dialogo **Edita Riferimento** consente di modificare riferimenti a blocchi e riferimenti esterni.



- 1 Percorso
- 2 Descrizione
- 3 Nome Riferimento
- 4 Anteprima
- 5 Seleziona entità annidate
- 6 Impostazioni

23.16.2 Percorso

Visualizza il nome del percorso.

23.16.3 Descrizione

Visualizza la descrizione del percorso.

23.16.4 Nome Riferimento

Elenca il nome del blocco e dei blocchi nidificati, se presenti.

23.16.5 Anteprima

Visualizza un'anteprima del riferimento corrente.

23.16.6 Seleziona entità annidate

Determina come vengono gestiti i blocchi/xrif nidificati.

Automaticamente

Include automaticamente le entità nidificate.

Richiesta

Include le entità nidificate selezionandole dopo la chiusura della finestra di dialogo premendo OK.



23.16.7 Impostazioni

Determina come vengono trattate le entità durante la modifica.

Abilita nomi univoci per layer e simboli

Attiva/disattiva l'uso di \$\$ in layer e altri nomi.

Visualizza le definizioni attributo per la modifica

Attiva/disattiva l'inclusione degli attributi.

Blocca entità non presenti nel gruppo di lavoro

Attiva/disattiva il blocco delle entità che non vengono modificate.

23.17 -MODRIF

Modifica i riferimenti ai blocchi e i riferimenti esterni.



23.17.1 Descrizione

Modifica il blocco selezionato o il disegno referenziato esternamente. La variabile di sistema XFADECTL imposta la dissolvenza per il resto del disegno quando si modifica un riferimento esterno o un blocco. Sono accettati valori compresi tra 0 (nessuna dissolvenza) e 90. Utilizzare il comando CHIUDIRIF o la barra degli strumenti **Mod Rif** per terminare la sessione di modifica dei riferimenti.

Nota: È possibile modificare un solo riferimento alla volta.

23.17.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona livello di nidificazione

Specifica un riferimento nidificato da modificare.

Ok

Modifica il riferimento selezionato.

Seguente

Modifica il riferimento a un livello di annidamento più profondo.

Nota: Questa opzione continuerà a ripetersi fino a quando non viene inserito 0.

Inserisci il metodo di selezione entità

Specifica la modalità di selezione dei riferimenti nidificati.

Tutti

Seleziona automaticamente tutte le entità nidificate.

Nidificati

Seleziona entità nidificate specifiche.

interno Finestra

Seleziona tutte le entità nidificate all'interno di una finestra rettangolare, specificata selezionando 2 angoli opposti.

Interseca Finestra

Seleziona tutte le entità nidificate che incrociano una finestra rettangolare, specificate selezionando 2 angoli opposti.



Finestra Poligono

Seleziona tutte le entità nidificate all'interno di una finestra poligonale, specificata dai punti di selezione.

Interseca Poligono

Seleziona tutte le entità nidificate che attraversano una finestra poligonale, specificata dai punti di selezione.

AGgiungi

Aggiunge entità alla selezione.

Rimuovi

Rimuove le entità dalla selezione.

Annulla

Annulla l'ultimo passaggio di selezione delle entità.

Visualizzare definizioni attributi

Attiva o disattiva le inclusioni degli attributi.

Si

Le definizioni degli attributi possono essere modificate, tutti i valori degli attributi sono visibili.

No

Gli attributi non sono disponibili per la modifica.

Nota: Le definizioni degli attributi modificate non influiscono sugli inserimenti esistenti. Entrano in vigore con gli inserimenti effettuati d'ora in poi.

23.18 CURVEDIRIFERIMENTO

Crea una geometria di riferimento per allineare automaticamente un blocco durante l'inserimento.

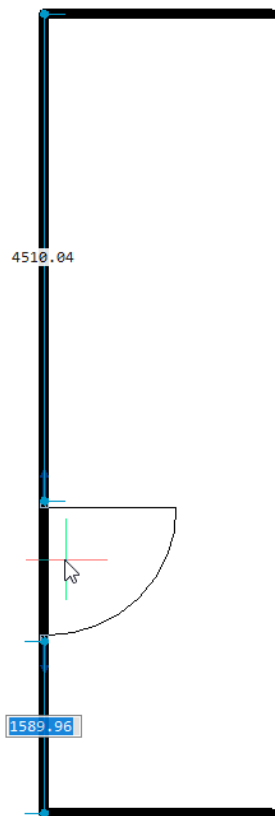
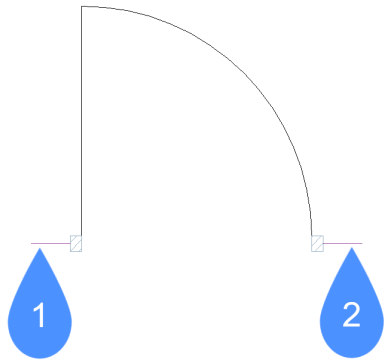


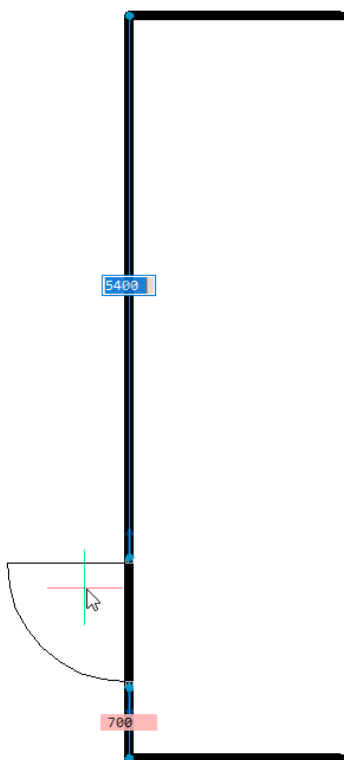
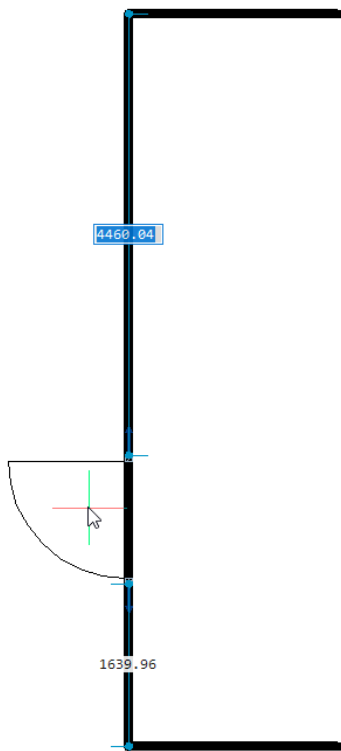
Icona:

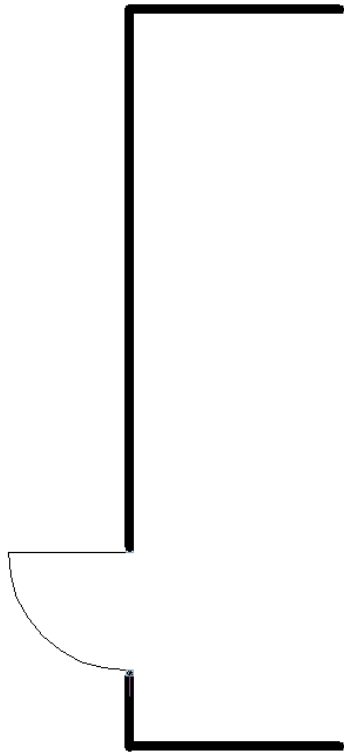
23.18.1 Metodo

Le entità selezionate che si desidera utilizzare come riferimento per allineare il blocco inserito verranno spostate in un nuovo layer REFERENCE_CURVES creato (se non esiste già).

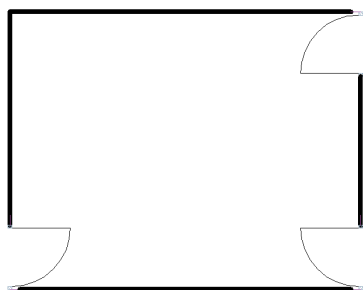
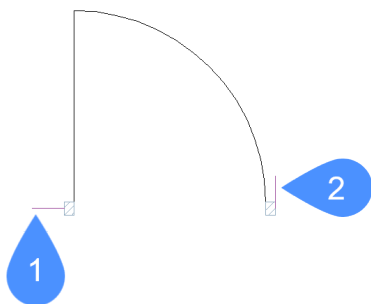
Con curve di riferimento ((1) e (2)) specificate in un disegno o in una definizione di blocco, è possibile allineare automaticamente il blocco o il disegno alla geometria pertinente quando lo si inserisce. Il numero di curve di riferimento e la distanza tra di esse determina la geometria che può allineare. Quando il cursore si avvicina alla geometria pertinente, il blocco si capovolge automaticamente, offrendo più opzioni di inserimento. Vengono visualizzate le distanze tra le estremità della geometria pertinente e del blocco, consentendo di immettere valori specifici, se lo si desidera. Inoltre, se le curve di riferimento includono spazi vuoti, la geometria pertinente viene automaticamente tagliata per produrre spazi corrispondenti.







È possibile anche utilizzare le curve di riferimento per allinearsi automaticamente con gli angoli. L'esempio seguente include una curva di riferimento parallela (1) e una curva di riferimento ad angolo (2) che consente al blocco porta di allinearsi con la geometria che corrisponde alla linea parallela e alla linea perpendicolare.

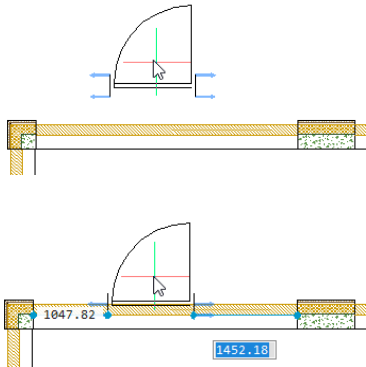




23.18.2 Opzioni all'interno del comando

Parametrizza

Parametrizza le curve di riferimento, in modo che il blocco parametrico risultante possa essere inserito in modalità "indefinito". Ad esempio, è possibile parametrizzare le quattro curve di riferimento parallele in un semplice esempio di porta. Successivamente è possibile inserire in modo guidato il blocco porta parametrico risultante in pareti con spessori diversi.



Accetta

Crea curve di riferimento senza parametrizzare.

23.19 GRUPPORIF

Consente di aggiungere o rimuovere entità dal riferimento (blocco o xrif) in fase di modifica.



Icona:

23.19.1 Descrizione

Trasferisce gli oggetti tra il gruppo di lavoro ModRif e il disegno ospitante.

Nota: Questo comando può essere utilizzato solo dopo l'avvio del comando MODRIF.

23.19.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi

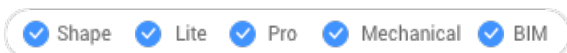
Aggiunge entità dal disegno al riferimento in fase di modifica.

Rimuovi

Rimuove le entità dal riferimento in fase di modifica; Le entità rimosse vengono posizionate nel disegno. Le entità non incluse nel riferimento vengono visualizzate in grigio.

23.20 RIGEN

Rigenera le entità nella finestra di visualizzazione corrente.



Icona:



Alias: RG

23.20.1 Descrizione

Rigenera le entità nella finestra corrente per ottimizzare le prestazioni di visualizzazione e selezione.

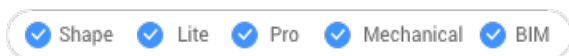
RIGEN effettua le seguenti operazioni:

- Ricalcola la posizione e la visibilità di tutte le entità nella finestra corrente.
- Reindicizza il database del disegno.
- Aggiorna l'area disponibile per lo zoom e il pan.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

23.21 RIGENT

Rigenera le entità in tutte le finestre.



Icona:

Alias: RGT

23.21.1 Descrizione

Rigenera le entità in tutte le finestre per ottimizzare le prestazioni di visualizzazione e selezione.

RIGENT svolge le seguenti operazioni:

- Ricalcola la posizione e la visibilità di tutte le entità.
- Reindicizza il database del disegno.
- Aggiorna l'area disponibile per lo zoom e il pan.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

23.22 RIGENAUTO

Attiva/disattiva la variabile di sistema REGENMODE.



23.22.1 Descrizione

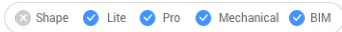
Attiva/disattiva la variabile di sistema REGENMODE per specificare se la visualizzazione viene rigenerata automaticamente quando necessario. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'REGENMODE.

- On: attiva la variabile di sistema REGENMODE.
- Off: disattiva la variabile di sistema REGENMODE.
- Commuta: cambia la variabile di sistema REGENMODE all'opposto dell'impostazione corrente



23.23 REGIONE

Crea regioni.



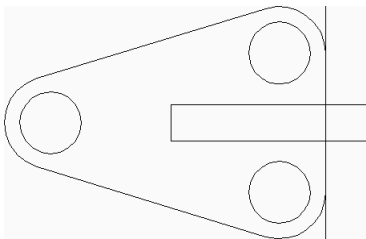
Icona:

Alias: REG

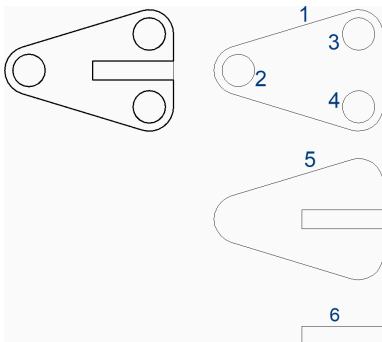
23.23.1 Descrizione

Crea regioni da entità chiuse o insiemi di entità che racchiudono uno spazio.

Entità originali:



Regioni (6):



23.23.2 Metodo

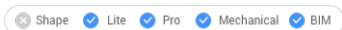
Selezionare entità chiuse o insiemi di entità che racchiudono uno spazio. Ogni entità chiusa o gruppo di entità produce un'area.

È possibile continuare a creare aree fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

A seconda del valore corrente della variabile di sistema DELOBJ, la geometria originale viene cancellata o mantenuta.

23.24 INIZIALIZZA

Ricarica il file degli alias (PGP).



Alias: INIZ

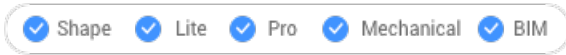


23.24.1 Descrizione

Ricarica il file alias (PGP) dopo che è stato modificato esternamente. Una finestra di dialogo **BricsCAD** chiede conferma prima di ricaricare il file.

23.25 RIMUOVIFUNZIONESCHIZZO

Rimuove tutte le funzioni di schizzo in una sola volta, mantenendo il solido 3D corrispondente.



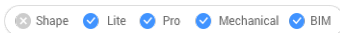
23.25.1 Metodo

Specificare se si desidera rimuovere o meno tutti gli schizzi esistenti creati quando è stata attivata la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE.

Nota: I solidi 3D corrispondenti rimarranno.

23.26 RINOMINA

Rinomina le entità con nome tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.



Alias: NM

23.26.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nell'ultima scheda o categoria utilizzata per gestire le definizioni e il contenuto di riferimento utilizzato nel disegno. È possibile accedere a Rinomina tramite il menu contestuale.

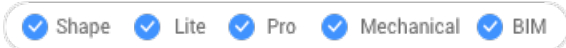
Nota: Per modificare i nomi nella riga di comando, utilizzare il comando -RINOMINA.

Non è possibile modificare i nomi dei file allegati, ad esempio immagini e riferimenti esterni, né i seguenti nomi:

- Layer "0"
- Tipolinea "DaBlocco", "DaLayer" o "Continuo"
- Stile di testo "Standard"
- Stile di quota "Standard"
- Stile multilinea "Standard"
- Stile di visualizzazione "2DWireframe"
- Materiale "Global"
- Layout di pagina con * come prefisso e suffisso, ad esempio *Model*
- Stile Vista di Dettaglio "Metric50"
- Stile Vista di Sezione "Metric 50"

23.27 -RINOMINA

Rinomina le entità nella Barra dei Comandi.



Alias: -NM

23.27.1 Opzioni all'interno del comando

Blocco

Rinomina i blocchi.

stile Quota

Rinomina gli stili di quota.

Layer

Rinomina i layer

tiPolinea

Rinomina i tipilinea.

Stile di testo

Rinomina gli stili di testo.

sTile tabella

Rinomina gli stili tabella.

Ucs

Rinomina i sistemi di coordinate definiti dall'utente.

Vista

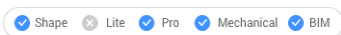
Rinomina le viste.

Finestra

Rinomina le configurazioni della finestra.

23.28 RENDER

Apri la finestra di dialogo **Render**.

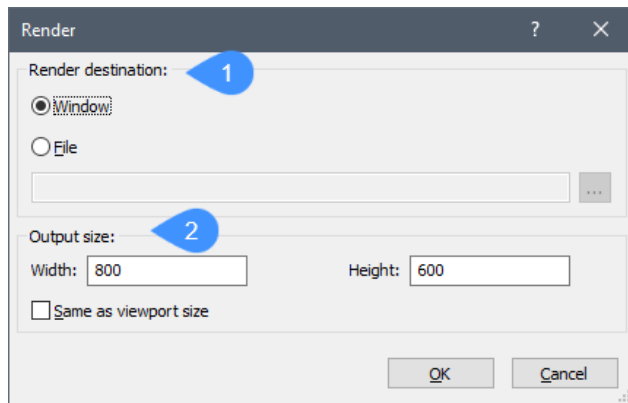


Icona: 

Alias: RR

23.28.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Render** per creare un rendering fotorealistico del disegno corrente.



- 1 Destinazione Render
- 2 Dimensione di output

23.28.2 Destinazione Render

Specifica dove apparirà il render.

Finestra

Genera il rendering in una nuova finestra.

File

Salva il render in un file. Selezionando il pulsante **Sfoggia** si apre la finestra di dialogo **File di output del Render**.

23.28.3 Dimensione di output

Specifica la dimensione del rendering, in pixel. Le dimensioni più grandi forniscono maggiori dettagli ma richiedono più tempo di elaborazione.

Larghezza

Specifica la larghezza del rendering, in pixel.

Altezza

Specifica l'altezza del rendering in pixel.

Stessa dimensione della finestra

Abbina la dimensione di output o la dimensione di output della finestra alla dimensione corrente dello schermo.

23.29 -RENDER

Esegue il rendering dei modelli 3D.



23.29.1 Descrizione

Genera rendering fotorealistici di modelli 3D in un file o in una finestra e applica materiali e luci, se disponibili. Funziona dalla Barra dei comandi.



23.29.2 Opzioni all'interno del comando

Preimpostazioni di rendering

Scegliere uno stile di rendering predefinito o scegliere **Altro** per selezionare un preset personalizzato creato con il comando PREIMPRENDERING:

- Bozza: renderizza i modelli 3D senza il ray tracing; velocità di rendering più elevata.
- Bassa: renderizza con il ray tracing impostato al livello 3 (basso).
- Media: renderizza con il ray tracing impostato al livello 5 (medio).
- Alta: renderizza con il ray tracing impostato al livello 7 (alto).
- Presentazione: renderizza con il ray tracing impostato al livello 9 (più alto); velocità di rendering più lenta.
- Altro: specificare il nome di un predefinito di rendering definito dall'utente.

Destinazione del rendering

Visualizzare il render in una delle seguenti posizioni:

- File: salva il render come file BMP nella cartella definita dalla variabile di sistema DWGPREFIX.
- Finestra di rendering: visualizza il render in una finestra separata. Le dimensioni del rendering sono specificate in pixel.

23.30 PREIMPRENDERING

Crea e modifica le proprietà per i render tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

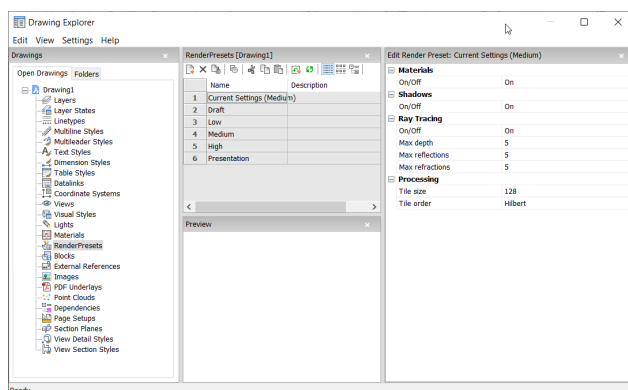


Icona:

Alias: PRR

23.30.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Render Preimpostati** selezionata per visualizzare e modificare le preimpostazioni dei render nel disegno corrente.



23.30.2 Opzioni all'interno del pannello Modificare il render preimpostato

Materiali

Attiva/disattiva l'uso dei materiali in un rendering.



Nota: I materiali vengono applicati ai layer e alle entità. Vedere Comando MATERIALI.

On

Utilizza le definizioni dei materiali per il rendering.

Nota: Ciò comporta il costo di un processo di rendering più lento.

Off

Non utilizza materiali.

Nota: Questo comporta il costo di un rendering meno realistico

Ombre

Attiva/disattiva l'uso delle ombre nel rendering.

On

Utilizza le ombre per il rendering.

Nota: Ciò comporta il costo di un processo di rendering più lento.

Off

Non usa LE ombre.

Nota: Questo comporta il costo di un rendering meno realistico.

Ray Tracing

Tiene traccia di ogni raggio di luce proveniente da ciascuna sorgente luminosa mentre viaggia attraverso la scena e rimbalza sulle entità.

On

Utilizza il ray tracing.

Nota: Ciò comporta il costo di un processo di rendering più lento.

Off

Non utilizza il ray tracing.

Nota: Questo comporta il costo di un rendering meno realistico.

Profondità Max

Specifica il numero totale massimo di rimbalzi e rifrangenze della luce.

Riflessioni Max

Specifica il numero massimo di volte in cui i fasci di luce rimbalzano sulle entità.

Rifrazioni Max

Specifica i tempi massimi di rifrazione della luce attraverso le entità trasparenti.

Elaborazione

Specifica il modo in cui viene elaborata l'immagine di rendering, applicata ai rendering inviati a una finestra separata.

Formato Mosaico

Imposta le dimensioni del riquadro, che rappresenta l'area dell'immagine di rendering in fase di elaborazione.



Ordine Tile

Definisce l'ordine in cui vengono generati i riquadri.

- **Hilbert:** rendering con una curva di Hilbert, un riempimento frattale continuo dello spazio; Vedere http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve per una descrizione.
- **Spirale:** esegue il rendering in senso antiorario dal centro.
- **Da sinistra a destra:** esegue il rendering delle colonne verticali, a partire dall'angolo in basso a sinistra.
- **Da destra a sinistra:** esegue il rendering delle colonne verticali, a partire dall'angolo in basso a destra.
- **Dall'alto verso il basso:** esegue il rendering delle righe orizzontali, a partire dall'angolo in alto a sinistra.
- **Dal basso verso l'alto:** esegue il rendering delle righe orizzontali, a partire dall'angolo in basso a sinistra.

23.30.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea ulteriori definizioni di Render Preimpostati nel disegno. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Nuovo Render Preimpostato**.

Elimina

Elimina le definizioni di Render Preimpostati dal disegno. Le seguenti definizioni dei predefiniti di rendering non possono essere eliminate:

- **Bozza**
- **Basso**
- **Medio**
- **Alto**
- **Presentazione**

Imposta Corrente

Imposta il Render Preimpostato selezionato come corrente.

Nota: Il preset di rendering corrente viene utilizzato dal comando RENDER o quando si stampa utilizzando il tipo di ombreggiatura stampa **Renderizzato**, come definito nell'impostazione **Stampa Ombra** nei comandi IMPOSTAPAG e STAMPA. Il nome del render preimpostato corrente viene visualizzato tra parentesi: ad es. Impostazioni Correnti (Medio).

Nota: È possibile sostituire le proprietà di un predefinito nel riquadro **Modifica il render preimpostato**. Quando esistono sostituzioni, viene visualizzato un asterisco davanti al nome del render preimpostato corrente: ad es. Impostazioni correnti (*Medio).

Rinomina

Rinomina il Render Preimpostato.

Nota: I seguenti elementi di Render Preimpostato non possono essere rinominati:

- **Bozza**
- **Basso**
- **Medio**
- **Alto**



- **Presentazione**

Seleziona Tutto

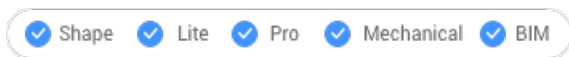
Seleziona tutte le definizioni di Render Preimpostato.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

23.31 RENDERWINCLOSE

Chiude la finestra Render.



23.31.1 Descrizione

Chiude la finestra Render, che aveva mostrato il risultato del comando Render.

23.32 REPORTPANELCLOSE

Chiude il pannello **Report**.



23.32.1 Descrizione

Chiude il pannello **Report** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Report** è impilato quando lo si chiude, la scheda o l'icona Report viene rimossa dalla pila.

23.33 APRIPANNELLOREPORT

Apri il pannello **Report**.

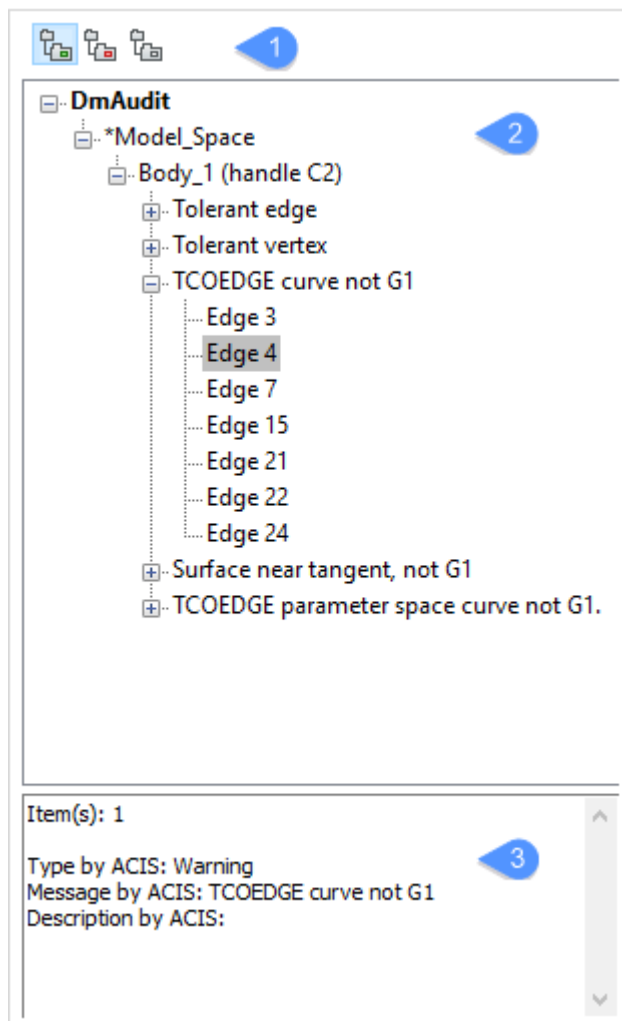


23.33.1 Descrizione

Apri il pannello **Report** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Report** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione in cui si trovava prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Report** può essere mobile, ancorato o impilato.

Il pannello **Report** offre un feedback per i comandi pertinenti, tra cui DMVERIFICA, DMSEMPPLIFICA, DMSEMPPLIFICATUTTO, DMCUCI e tutti i comandi di lamiera (SM*).

L'aspetto del pannello **Report** è determinato dalla variabile di sistema REPORTPANELMODE.



- 1 Raggruppamento Vista
- 2 Output report
- 3 Dettaglio degli elementi dell'output

23.33.2 Raggruppamento Vista

Specifica in che modo le informazioni vengono raggruppate nel report.

- Ordina per Struttura/Messaggio/Sottoentità
- Raggruppa per Struttura/Messaggio/Sottoentità
- Raggruppa per Struttura/Sottoentità/Messaggio

23.33.3 Output report

Visualizza l'output dei comandi.

23.33.4 Dettaglio degli elementi dell'output

Mostra l'output dettagliato dei comandi per l'elemento selezionato nell'output del report.



23.34 REPURLS (Express Tools)

Trova e sostituisce gli indirizzi URL precedentemente inseriti.

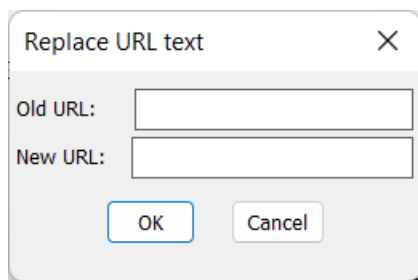


Icona:

23.34.1 Metodo

Selezionare le entità. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Sostituisci testo URL**.

La finestra di dialogo **Sostituisci testo URL** consente di sostituire una stringa di testo specificata in un URL utilizzato nei collegamenti ipertestuali collegati alle entità selezionate.



23.35 RESETVISTEASSOCIATIVE

Rimuove l'associatività tra disegni 2D e modelli 3D.

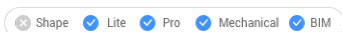


23.35.1 Descrizione

Rimuove l'associatività tra i disegni 2D e i modelli 3D, che erano stati generati da comandi come VISTABASE. Questo può essere utilizzato per "congelare" i layout di disegno in determinate fasi dello sviluppo del modello 3D, ad esempio per l'archiviazione dei disegni.

23.36 RIPRISTBLOC

Ripristina i blocchi parametrici ai valori predefiniti.

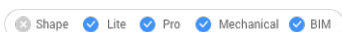


23.36.1 Descrizione

I blocchi parametrici possono essere manipolati dagli utenti in modo interattivo, quindi questo comando riporta i blocchi alla loro condizione originale.

23.37 RIPRENDI

Riprende gli script in pausa.



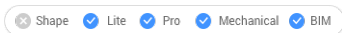
23.37.1 Descrizione


Riprende gli script dopo che sono stati interrotti con **Esc**.



23.38 FUMETTOREV

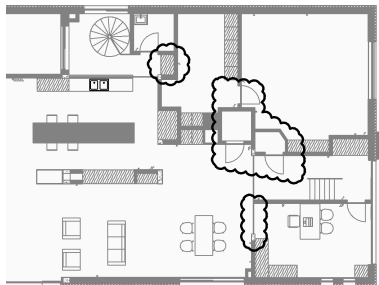
Crea una polilinea a forma di fumetto di revisione.



Icona: 

23.38.1 Descrizione

Crea una polilinea chiusa a forma di fumetto di revisione. Scegli tra una combinazione di opzioni tra cui rettangolare, poligonale, a mano libera ed entità.



23.38.2 Opzioni all'interno del comando

lunghezza Arco

Specifica la lunghezza più corta e più lunga per gli archi che formano il fumetto di revisione.

Specifica lunghezza minima dell'arco

Specificare la lunghezza minima degli archi.

La lunghezza minima dell'arco viene memorizzata nella variabile di sistema REVLOUDMINAR-CLENGTH.

Specificare lunghezza massima arco

Specificare la lunghezza massima dell'arco.

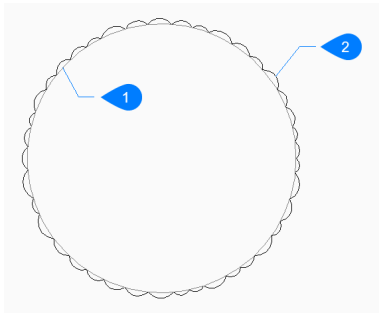
La lunghezza massima dell'arco viene memorizzata nella variabile di sistema REVLOUDMAXAR-CLENGTH.



- 1 Lunghezza minima dell'arco
- 2 Lunghezza massima dell'arco

Entità

Crea un fumetto di revisione selezionando un'entità esistente da convertire in un fumetto di revisione.



- 1 Entità originale
- 2 Fumetti di revisione

Nota: Le entità possono essere aperte o chiuse. L'entità originale viene cancellata.

Rettangolare

Crea un fumetto di revisione rettangolare specificando il primo angolo e l'angolo opposto del rettangolo. Il fumetto di revisione viene disegnato parallelamente agli assi x e y.

Poligonale

Crea un fumetto di revisione poligonale specificando i vertici del poligono.

È possibile continuare ad aggiungere vertici illimitati fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

Annulla

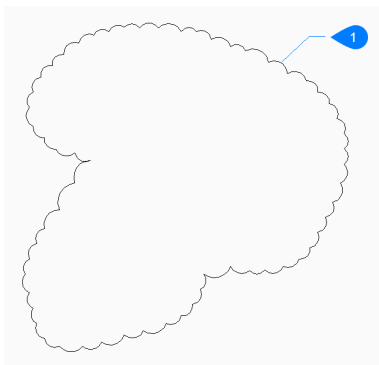
Annulla l'ultimo segmento e continua a disegnare dal segmento precedente.

MAno libera

Crea un fumetto di revisione a mano libera.

Guida il cursore lungo il percorso...

Consente di trascinare il cursore per aggiungere segmenti di fumetto di revisione. Continua ad aggiungere segmenti fino a quando non si passa il cursore sul punto iniziale per creare un fumetto di revisione chiuso.



- 1 Fumetto di revisione chiuso

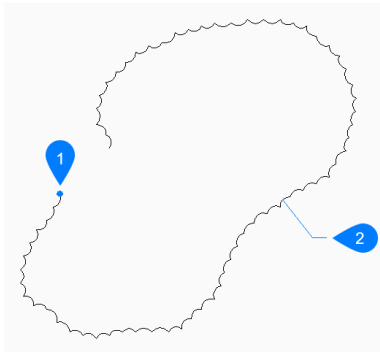
Premere **Invio** per interrompere l'aggiunta di segmenti del fumetto di revisione in qualsiasi momento.

Inverti direzione

Consente di specificare la direzione del fumetto di revisione.

Si

La direzione dei segmenti degli archi viene invertita.

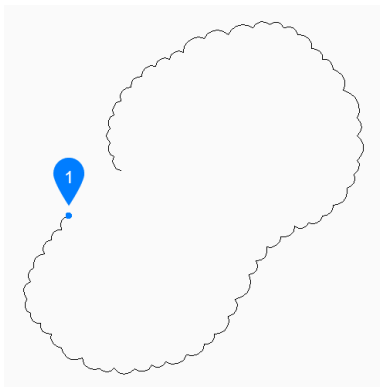


1 Punto iniziale

2 Invertito

No

La direzione dei segmenti degli archi viene mantenuta.



1 Punto iniziale

Stile

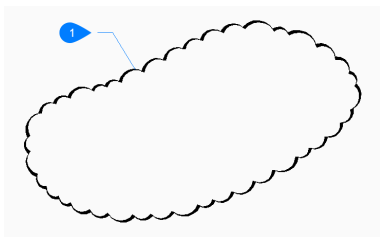
Specifica lo stile dell'arco da utilizzare per il fumetto di revisione.

Normale

La polilinea che compone il fumetto di revisione ha una larghezza uniforme.

Calligrafia

La polilinea ha una larghezza variabile (poliarchi rastremati) per simulare un aspetto calligrafico.



1 Stile calligrafico

Nota: Lo stile dell'arco viene memorizzato nella variabile di sistema REVLOUDARCSTYLE.



23.39 REVERT (Express Tools)

Chiude il disegno corrente senza salvarlo e lo riapre.



Icona:

23.39.1 Metodo

Se nel disegno corrente sono presenti modifiche non salvate, BricsCAD chiede se si desidera annullare le modifiche.

23.40 RIVOLUZIONE

Crea solidi o superfici 3D ruotando entità 2D attorno a un asse.



Icona:

Alias: RIV

23.40.1 Descrizione

Rivoluziona entità 2D aperte o chiuse, spigoli di solidi, facce di solidi 3D, regioni o contorni chiusi in solidi 3D o superfici 3D.

Nota:

- La variabile di sistema SELECTIONPREVIEW deve essere impostata su 2 o 3 per evidenziare le facce.
- A seconda del valore della variabile di sistema DELOBJ, le entità di origine vengono mantenute, o viene richiesto se si desidera eliminarle o meno.

23.40.2 Metodo

Esistono due metodi per rivoluzionare le entità:

- Creare solidi 3D.
- Creare superfici.

23.40.3 Opzioni all'interno del comando

MOdalità


Permette di creare solidi o superfici.

SOLido

Crea un solido 3D.

Nota: Solo per la modalità **Solido**, quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON, le funzioni sketch per la rivoluzione vengono create in un layer BC_SKETCHES dedicato, che non è visibile per default. Lo schizzo è visibile e modificabile come riferimento blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**. Inoltre, le funzioni di schizzo per la rivoluzione sono visibili e modificabili come riferimenti di blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**.



Nota: La variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE può essere controllata anche premendo il pulsante interruttore **CreateSketchFeature**  nella barra multifunzione.

SUperficie

Crea una superficie 3D.

asseX

Utilizza l'asse X del sistema di coordinate corrente come asse di rotazione.

asseY

Utilizza l'asse Y del sistema di coordinate corrente come asse di rotazione.

asseZ

Utilizza l'asse Z del sistema di coordinate corrente come asse di rotazione.

2Punti

Specifica il punto iniziale e il punto finale dell'asse di rivoluzione.

Nota: Se l'entità 3D risultante è autointersecante, si verificherà un errore.

Oggetto

Specifica l'asse di rotazione selezionando un'entità assiale dell'oggetto.

Precedente

Utilizza l'ultimo asse immesso per ruotare le entità.

Visualizza

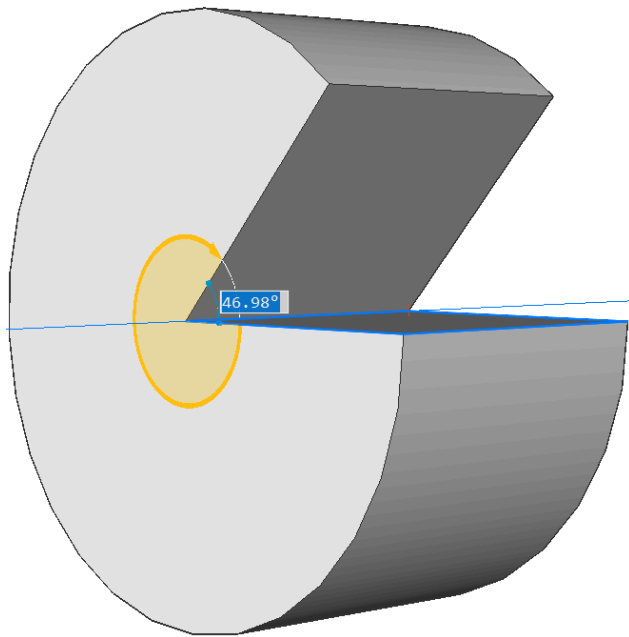
Utilizza la vista corrente come asse per la rotazione delle entità.

Nota: L'asse di rotazione è parallelo alla direzione della vista, passando attraverso il punto selezionato.

Angolo di rivoluzione

Specifica la distanza di rotazione attorno all'entità di origine rispetto all'asse.

Nota: È possibile specificare l'angolo di rivoluzione in modo dinamico, utilizzando il **Manipolatore** o digitando un valore.



AUto

Spostare il mouse per specificare la direzione dell'angolo.

Il risultato dipende dalla direzione di estrusione e dal valore delle quattro variabili di sistema **Modalità estrudi**: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES e UNITESURFACES.

Sottrai

Il solido 3D viene sottratto da ciascun solido esistente interferente.

Crea

Indipendentemente dalla direzione di rotazione, viene creato un nuovo solido 3D.

Unisci

Il nuovo solido 3D viene unito con ciascun solido esistente che interferisce.

Entrambi i lati

Ruota in entrambe le direzioni.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere ripetutamente il tasto **Ctrl** durante la visualizzazione dinamica della rivoluzione per scorrere le varie opzioni.



23.41 SUPRIV

Crea una superficie mesh 3D ruotando un'entità lineare attorno a una linea (abbreviazione di "superficie di rivoluzione").



Icona:

Nota: Per creare superfici e solidi 3D rivoluzionando un profilo attorno a un asse, utilizzare il comando RIVOLUZIONE.

La variabile di sistema SURFTAB1 controlla il numero di segmenti della superficie di rivoluzione.

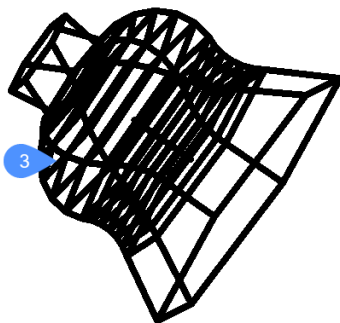
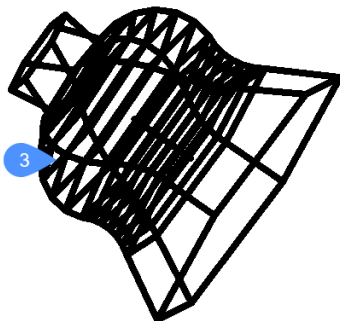
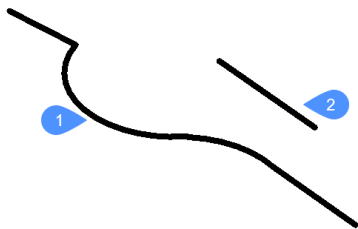
La variabile di sistema SURFTAB2 controlla il numero di segmenti di ciascun segmento di arco nell'entità di rivoluzione

23.41.1 Metodo

Specificare una singola entità (1) da trasformare in una mesh di superficie 3D (3). È possibile scegliere una linea, un cerchio, un arco, una polilinea aperta o chiusa, una spline aperta o chiusa; Gli oggetti 3D non funzionano.

Specificare l'entità (2) attorno alla quale viene ruotata la superficie; è possibile scegliere una linea o una polilinea; Gli oggetti curvi non funzionano.

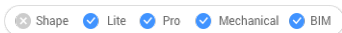
Specificare l'angolo iniziale (4) della rivoluzione e l'angolo di rivoluzione (5), ovvero il numero di gradi di rivoluzione dell'entità.





23.42 BARRAMULTIF

Apri il pannello **Barra multifunzione**.

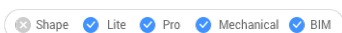


23.42.1 Descrizione

Apri il pannello **Barra multifunzione** nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Barra multifunzione** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello ancorabile, il pannello **Barra multifunzione** può essere mobile, ancorato o impilato.

23.43 CHIUDIBARRAMULTIF

Chiude il pannello **Barra multifunzione**.

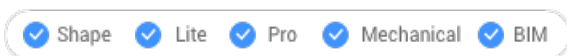


23.43.1 Descrizione

Chiude il pannello **Barra multifunzione** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Barra multifunzione** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona Barra multifunzione viene rimossa dalla pila.

23.44 RUOTA

Ruota le entità attorno a un punto specificato.



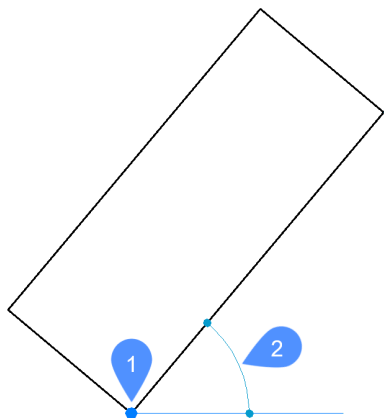
Icona:

Alias: RU

23.44.1 Descrizione

Ruota le entità attorno a un punto specificato in base a un angolo di rotazione specificato o in base a un angolo di base.

Nota: Un numero positivo ruota le entità in senso antiorario. Un numero negativo ruota le entità in senso orario. L'angolo iniziale è 0 gradi e l'angolo di rotazione viene misurato dall'asse X positivo.



- 1 Punto di rotazione
- 2 Angolo di rotazione

23.44.2 Opzioni all'interno del comando

angolo Base

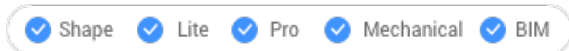
Specifica un nuovo angolo di base, ovvero un angolo iniziale diverso da 0. Questa opzione consente di definire un angolo diverso come punto di partenza.

Copia

Ruota una copia dell'entità di origine, anziché ruotare l'origine stessa.

23.45 RUOTA3D

Ruota le entità attorno ad un asse nello spazio 3D.



Icona:

Alias: 3R, ROTAZIONE3D, 3DROTATE

23.45.1 Descrizione

Ruota dinamicamente solidi 3D, superfici, entità 2D, facce (facce piane, cilindriche, sferiche, coniche e toroidali di un solido o di una superficie 3D), spigoli o vertici di un solido attorno a un asse.

Nota: Quando la faccia di un solido o di una superficie viene ruotata, le facce e gli spigoli adiacenti vengono regolati per mantenere la corretta topologia solido/superficie.

23.45.2 Metodo

Esistono due metodi per ruotare le entità:

- Specificare un asse.
- Utilizzare la geometria di un oggetto come asse per la rotazione delle entità selezionate.
 - Passare il puntatore del mouse su una linea o su un segmento di polilinea lineare. Cliccare quando l'entità viene evidenziata.
 - Passare il puntatore del mouse su una faccia solida 3D, quindi spostare il cursore vicino allo



spigolo che si desidera utilizzare come asse di rotazione. Un arco di rotazione e l'asse di rotazione vengono visualizzati in modo dinamico. Cliccare per accettare l'asse di rotazione.

23.45.3 Opzioni all'interno del comando

asseX

Ruota la selezione attorno all'asse X del sistema di coordinate corrente.

asseY

Ruota la selezione attorno all'asse Y del sistema di coordinate corrente.

asseZ

Ruota la selezione attorno all'asse Z del sistema di coordinate corrente.

2Punti

Definisce l'asse di rotazione in base a due punti.

Oggetto

Utilizza la geometria di un oggetto per determinare l'asse di rotazione delle entità selezionate.

Cliccare per avviare la rotazione dell'entità selezionata. Seleziona automaticamente un asse di rotazione se il cursore si trova su una faccia piana.

Precedente

Utilizza l'ultimo asse immesso per ruotare le entità.

Visualizza

Utilizza la vista corrente come asse per la rotazione delle entità.

Nota: L'asse di rotazione è parallelo alla direzione della vista, passando attraverso il punto selezionato.

angolo di Rotazione

Specifica l'angolo in base al quale ruotare le entità.

angolo Base

Consente di definire un nuovo angolo base.

Copia

Ruota una copia del gruppo di selezione.

Ripeti

Crea più copie.

Disattivare la modalità connettività

Rimuove la connettività con le entità adiacenti.

Attivare la modalità connettività

Mantiene la connettività con le entità adiacenti.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è attivata, premere il tasto Ctrl per disabilitare o abilitare la modalità di connettività e viceversa.

Nota: Vengono presi in considerazione i vincoli geometrici e dimensionali tra le entità selezionate, nonché i parametri dei limiti inferiore e superiore per i vincoli dimensionali 3D. È possibile accedere e modificare i vincoli tramite il pannello **Navigatore Meccanico**.



23.46 RSCRIPT

Esegue nuovamente il file script SCR attualmente caricato.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Caricare ed eseguire i file di script SCR con il comando Script.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi (**rscript**).

23.46.1 Metodo

Dopo aver caricato ed eseguito un file script, immettere RSCRIPT per eseguirlo di nuovo (abbreviazione di "ripeti script").

23.47 RTEDIT (Express Tools)

Modifica le entità di testo remote.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.47.1 Opzioni all'interno del comando

Stile

Specifica il nome dello stile di testo da utilizzare.

?

Elenca gli stili di testo disponibili.

Altezza

Specifica l'altezza dell'entità TESTOR.

Rotazione

Specifica un angolo di rotazione per l'entità TESTOR.

Modificare

Apri un editor di testo per modificare il contenuto dell'entità TESTOR.

23.48 RTEXT (Express Tools)

Inserisce o modifica un'entità testo remoto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.48.1 Descrizione

Il comando RTEXT può essere utilizzato per aggiungere testo utilizzato di frequente a più file. Il comando inserisce il testo di un file .txt nel disegno.

23.48.2 Opzioni all'interno del comando

STile

Consente di specificare lo stile del testo.



?

Consente di immettere la maschera dello stile del testo da elencare.

*

Elenca gli stili di testo disponibili.

ALtezza

Consente di specificare l'altezza del TestoR.

Rotazione

Consente di specificare l'angolo di rotazione della TestoR.

File

Apri la finestra di dialogo **Selezionare File di Testo** la quale consente di selezionare un file .txt.

Diesel

Apri la finestra di dialogo **Edit Rtext** la quale consente di utilizzare un codice DIESEL.

23.49 RTEXTAPP (Express Tools)

Assegna un editor di file di testo specifico da utilizzare con il comando RTEXT.



23.50 RTLOOK

Guarda intorno in una scena 3D.



23.50.1 Metodo

Il cursore look-around viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e muovi il mouse per guardare intorno in tempo reale.

23.50.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

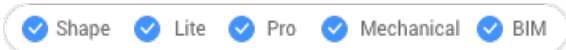
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.51 PANTR

Pan del disegno in tempo reale.



Icona:

23.51.1 Metodo

Il cursore del pan viene visualizzato durante il pan tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per eseguire il pan del disegno in tempo reale.

Nota: Tenere premuto il tasto Maiusc per limitare il pan alle direzioni X e Y della finestra.

23.51.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

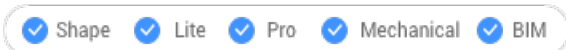
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.52 RTROT

Ruota i disegni 3D in modo vincolato, in tempo reale.



Icona:

23.52.1 Metodo

Il cursore di rotazione vincolata viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per ruotare il disegno in tempo reale.

Nota: La variabile di sistema ORBITAUTOTARGET determina se il punto di vista ruota attorno al punto di selezione o al centro degli oggetti.

23.52.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.



Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

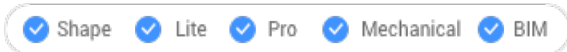
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.53 RTROTCTR

Ruota i disegni 3D attorno a un punto centrale selezionato nel disegno, in tempo reale.



23.53.1 Metodo

Il cursore di rotazione vincolata viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per ruotare il disegno in tempo reale.

23.53.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

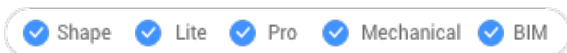
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.54 RTROTTF

Ruota i disegni 3D attorno a un punto fisso, in tempo reale.



Icona: 

23.54.1 Metodo

Il cursore di rotazione viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e muovere il mouse per guardare intorno in tempo reale.

Nota: La variabile di sistema ORBITAUTOTARGET determina se il punto di vista ruota attorno al punto di selezione o al centro dell'oggetto.



23.54.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.55 RTROTX

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse x.



Icona:

23.55.1 Metodo

Il cursore di rotazione viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per ruotare il disegno in tempo reale.

Nota: La variabile di sistema ORBITAUTOTARGET determina se il punto di vista ruota attorno al punto di selezione o al centro dell'oggetto.

23.55.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

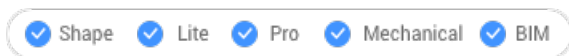
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.56 RTROTY

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse z.





Icona:

23.56.1 Metodo

Il cursore di rotazione viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per ruotare il disegno in tempo reale.

23.56.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.57 RTROTZ

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse z.



Icona:

23.57.1 Metodo

Il cursore di rotazione viene visualizzato durante la rotazione in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per ruotare il disegno in tempo reale.

23.57.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

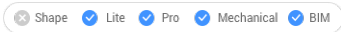
Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.



23.58 RTUCS (Express Tools)

Ruota l'UCS dinamicamente.



23.58.1 Metodo

Cliccare e trascinare il puntatore dello schermo perpendicolarmente all'asse attivo per ruotare l'UCS attorno ad esso. L'UCS viene ruotato attorno all'asse evidenziato con un angolo specificato dall'opzione **Angolo**.

Nota: Premere il tasto Tab per modificare l'asse da ruotare. L'asse attivo è tratteggiato. L'asse attivo di default è l'asse X.

23.58.2 Opzioni all'interno del comando

Salva

Salva l'UCS corrente.

Ripristina

Passa da un UCS all'altro salvato in precedenza.

Cancella

Elimina l'UCS specificato dall'elenco salvato.

Ciclo

Consente di scorrere gli orientamenti UCS standard (Superiore, Anteriore, Destro, Posteriore, Sinistro e Inferiore).

ANgolo

Consente di specificare un incremento di rotazione minimo per l'asse corrente.

Origine

Consente di impostare un nuovo punto di origine per l'UCS.

Vista

Ruota l'UCS per allineare il piano XY con la direzione della vista corrente. L'origine UCS non viene modificata.

Globale

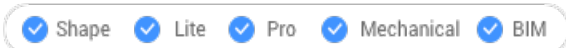
Imposta l'UCS sul Sistema di Coordinate Globali.

Annulla

Annulla le modifiche UCS.

23.59 RTUPDOWN

Sposta il punto di vista verso l'alto e verso il basso, a sinistra e a destra in una scena 3D, in tempo reale.





23.59.1 Metodo

Il cursore su-giù viene visualizzato durante il movimento in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per spostarsi su-giù e sinistra-destra in tempo reale.

23.59.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

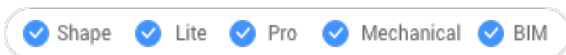
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.60 RTWALK

Cammina da sinistra a destra e avanti-indietro attraverso scene 3D, in tempo reale.



23.60.1 Metodo

Il cursore cammina viene visualizzato durante il movimento in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi muovere il mouse per camminare da sinistra a destra e avanti-indietro in tempo reale.

23.60.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTCTR.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

23.61 ZOOMTR

Ingrandisce il punto di vista avanti-indietro del disegno in tempo reale.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

23.61.1 Metodo

Il cursore dello zoom viene visualizzato durante lo zoom in tempo reale. Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi spostare il mouse per eseguire lo zoom del disegno in tempo reale.

23.61.2 Opzioni Menu Contestuale

Cliccare il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu contestuale per cambiare la modalità di visualizzazione.

Pan

Pan del disegno in tempo reale. Avvia il comando PANTR.

Zoom

Ingrandisce il disegno in tempo reale. Avvia il comando ZOOMTR.

Orbita Vincolata

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

Sfera

Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROTF.

23.62 SUPRIG

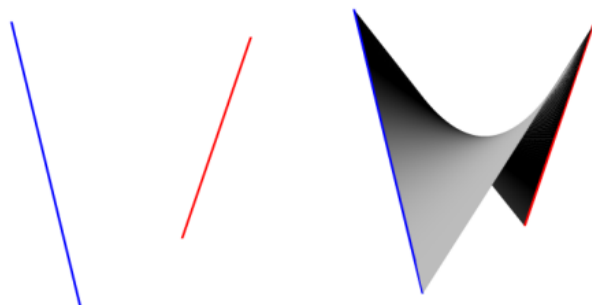
Crea mesh poligonali 3D collegando due entità lineari separate (abbreviazione di "superfici rigate").

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icona:

23.62.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D a forma di superficie rigata specificando due entità separate.



23.62.2 Metodo

Specificare la prima e la seconda entità limite. Per il primo contorno è possibile selezionare qualsiasi oggetto aperto, ad esempio una linea, un arco, una polilinea o una spline.



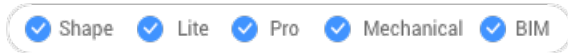
Le entità chiuse e le entità 3D non sono accettate.



24. S

24.1 SALVA

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.



Icona:



Alias: SA, SALVAURL

24.1.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in un file DWG, DXF, DWT o DWS.

I tipi di file disponibili per il salvataggio sono:

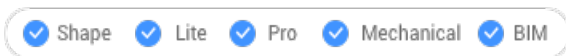
- **AutoCAD 2018** (*.dwg)
- **AutoCAD 2018 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2018 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2013** (*.dwg)
- **AutoCAD 2013 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2013 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010** (*.dwg)
- **AutoCAD 2010 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007** (*.dwg)
- **AutoCAD 2007 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004** (*.dwg)
- **AutoCAD 2004 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000** (*.dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 14 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 13 Drawing** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 13 ASCII DXF** (*.dxf)



- **AutoCAD Release 13 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Drawing** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 11/12 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 Binario DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 9 ASCII DXF** (*.dxf)
- **File Standards** (*.dws)
- **Template Disegno** (*.dwt)

24.2 SAVEALL

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

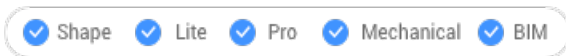


24.2.1 Metodo

La finestra di dialogo viene visualizzata per ogni disegno aperto che è stato modificato dopo il salvataggio precedente.

24.3 SALVACOME

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.



Icona:

24.3.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in un file DWG, DXF, DWT o DWS.

Nota: I tipi di file disponibili per il salvataggio sono gli stessi del comando SALVA.

24.4 SAVEASR12

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.



24.4.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in un file DWG R11/12.

24.5 SAVE-CLOSEALL (Express Tools)

Salva e chiude tutti i disegni aperti.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.5.1 Metodo

Se sono state apportate modifiche ai disegni dopo l'ultimo salvataggio, viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva copia con nome** per salvare ogni disegno prima di chiuderlo.

Nota: Per l'ultimo disegno aperto, una finestra di dialogo BricsCAD consente di salvare il disegno prima di chiuderlo.

24.6 SALVAFILECARTELLA

Apri l'esplora file predefinito.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.6.1 Descrizione

Apri l'esplora file predefinito per accedere rapidamente ai file di salvataggio e backup automatici. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

24.7 SCALA

Ridimensiona le entità 2D e 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

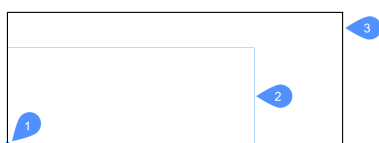
Icona:

Alias: SS

24.7.1 Metodo

È possibile specificare il fattore di scala selezionando un punto base e una lunghezza oppure inserendo un fattore di scala esplicito nella barra dei comandi.

Nota: Un fattore di scala minore di 1 riduce le entità. Un fattore di scala negativo scala le entità nella direzione negativa.



- 1 Punto base
- 2 Entità da scalare
- 3 Entità ridimensionata



24.7.2 Opzioni all'interno del comando

Riferimento

Ridimensiona le entità utilizzando una scala di base o di riferimento.

Nota: Utilizzare questa opzione per ridimensionare le entità rispetto ad altre entità. Questo comando viene in genere ridimensionato a partire da un fattore base pari a 1.

Copia

Ridimensiona una copia del gruppo di selezione, lasciando intatte le entità originali.

24.8 MODIFELENCOSCALE

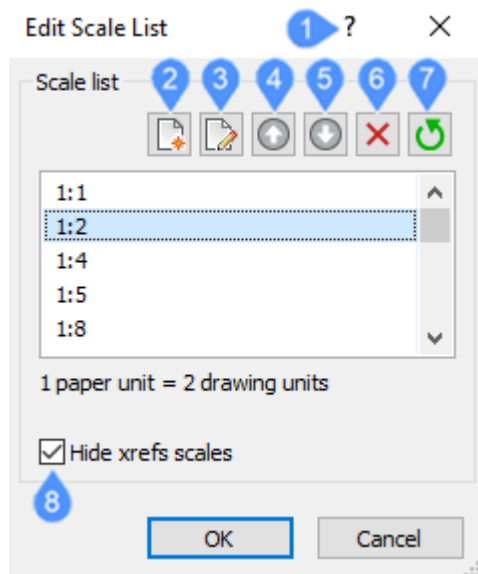
Apri la finestra di dialogo **Modifica Elenco Scale**.



24.8.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Modifica Elenco Scale** per modificare l'elenco delle scale accessibili da alcuni comandi.

La finestra di dialogo **Modifica Elenco Scale** consente di aggiungere, modificare ed eliminare scale di rappresentazione.



- 1 Riferimento Comandi
- 2 Aggiungi nuova scala
- 3 Modifica scala
- 4 Sposta in Alto
- 5 Sposta in Basso
- 6 Elimina la scala selezionata
- 7 Ripristina
- 8 Hide xrefs scales



8 Nascondi scale xrif

24.8.2 Riferimento Comandi

Apri l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando MODIFELENCOSCALE.

24.8.3 Aggiungi nuova scala

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi Scala**.

24.8.4 Modifica scala

Apri la finestra di dialogo **Modifica Scala**.

24.8.5 Sposta in Alto

Sposta la scala selezionata verso l'alto nell'elenco.

24.8.6 Sposta in Basso

Sposta la scala selezionata verso il basso nell'elenco.

24.8.7 Elimina la scala selezionata

Elimina la scala selezionata. Premere il tasto **Ctrl** per selezionare ed eliminare più di una scala alla volta. Notare che la scala 1:1 non può essere eliminata.

24.8.8 Ripristina

Restituisce l'elenco alla sua condizione originale, aggiungendo di nuovo le scale eliminate e rimuovendo tutte le scale aggiunte ma inutilizzate.

24.8.9 Nascondi scale xrif

Determina se i fattori di scala degli xrif sono visualizzati nell'elenco:

- **Sì:** i fattori di scala dei riferimenti esterni non sono mostrati nell'elenco.
- **No:** i fattori di scala dei riferimenti esterni sono mostrati nell'elenco.

Attiva o disattiva la variabile HIDEXREFSCALES.

24.9 -MODIFELENCOSCALE

Modifica i fattori di scala preimpostati.



24.9.1 Descrizione

Aggiunge e rimuove fattori di scala da e verso l'elenco utilizzato dai comandi, ad esempio Stampa, e dal ridimensionamento annotativo; funziona dalla Barra dei comandi.

24.9.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco

Elenca i fattori di scala preimpostati esistenti nella finestra Cronologia dei Comandi.



Aggiungi

Crea un nuovo fattore di scala.

Elimina

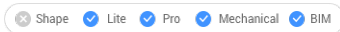
Rimuove il fattore di scala specificato o tutti i fattori di scala inutilizzati.

Ripristina

Rimuove tutti i fattori di scala personalizzati che non vengono utilizzati.

24.10 SCREENSHOT

Apri la finestra di dialogo **Salva file immagine**.

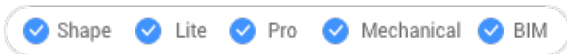


24.10.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Salva file immagine** per salvare i dati del disegno corrente in un file png. La vista corrente specifica quali dati includere nell'immagine.

24.11 SCRIPT

Apri la finestra di dialogo **Avvia Script**.



Icona:

Alias: CR

24.11.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Avvia Script** per selezionare un file SCR da eseguire. Dopo aver scelto **Apri** nella finestra di dialogo, l'esecuzione dello script viene avviata immediatamente. È possibile premere il tasto **Esc** per interromperlo.

24.12 BARREDISCORRIMENTO

Commuta la variabile di sistema WNDLSCRL.



24.12.1 Descrizione

Commuta la variabile di sistema WNDLSCRL per mostrare o nascondere le barre di scorrimento della finestra di disegno. È possibile lanciare questo comando dalla Barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'BARREDISCORRIMENTO.

24.12.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva la variabile di sistema WNDLSCRL.

OFF

Disattiva la variabile di sistema WNDLSCRL.



Commuta

Cambia la variabile di sistema WNDLSCRL all'opposto dell'impostazione corrente.

24.13 SEZIONE

Crea piani di sezione.



Icona:

Alias: SEZ

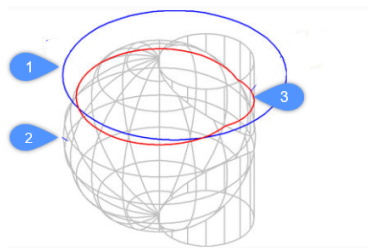
24.13.1 Descrizione

Crea piani di sezione di solidi 3D, superfici, mesh polifaccia, e facce 3D. Il risultato è una sezione composta da entità regione.

24.13.2 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Crea la sezione dalle a partire dalle entità che intersecano il solido 3D.



- 1 Entità cerchio
- 2 Solidi 3D
- 3 Sezione definita dal piano del cerchio.

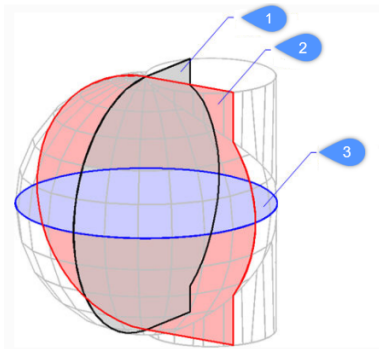
Nota: L'entità definisce il piano attraverso il quale creare la sezione.

asseZ

Crea una sezione nel piano definita da un punto sul piano e da un secondo sulla normale del piano (asse z).

Vista

Crea una sezione nel piano della vista 3D corrente.



XY (3)

Crea una sezione parallela al piano x, y.

YZ (2)

Crea una sezione parallela al piano y, z.

ZX (1)

Crea una sezione parallela al piano z, x.

3punti

Selezionare i punti per specificare la posizione del piano in cui giace la sezione.

Nota: Tre punti definiscono un piano.

24.14 PIANOSEZ

Crea entità sezione.



Icona:

24.14.1 Descrizione

Crea entità sezione da solidi 3D, superfici 3D, mesh poliedriche e facce 3D. Questo comando consente di vedere all'interno di un'entità 3D.

Nota: Lo stato **Visualizza Ritaglio** per i piani di sezione appena creati è **attivo**. Poiché i piani di sezione sono entità, possono essere modificati ed eliminati. Utilizzare il comando IMPOSTPIANOSEZ per modificare i piani di sezione.

24.14.2 Opzioni all'interno del comando

Nota:

- Utilizzare gli snap a entità per rendere precisi i punti di selezione.
- **Attivare** ORTHOMODE per creare un piano di sezione limitato all'asse X o Y.
- Le quote dinamiche vengono visualizzate se l'opzione **Input Dinamico (DYN)** è impostata su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

Specificare il punto iniziale

Specifica il punto iniziale di un piano di sezione 2D.



Nota:

- La parte del solido sul lato destro (rispetto all'ordine di disegno dei punti) del piano di sezione verrà nascosta.
- BricsCAD simula il piano di sezione durante il movimento del cursore.

seleziona Faccia

Seleziona la faccia piana di un solido 3D.

Nota:

- Il piano di sezione coincide con la faccia selezionata. La proprietà **Sezione Live** si **Attiva** automaticamente. Le Sezioni live sono sezioni che possono essere modificate in modo interattivo tramite il pannello **Proprietà**.
- BricsCAD simula il piano di sezione durante il movimento del cursore.

Disegno

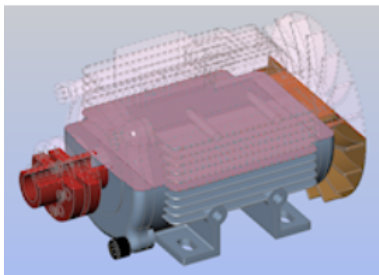
Disegna piani di sezione di forma poligonale. Definisce il piano di sezione in base a due o più punti.

Nota: Il piano di sezione viene creato attraverso i punti specificati e perpendicolarmente all'**UCS** corrente.

Ortogonale

Posiziona un'entità piano di sezione in uno dei sei orientamenti di disegno standard, rispetto all'**UCS** corrente.

Nota: BricsCAD disegna il piano di sezione ortogonale attraverso il centro del rettangolo di selezione che contiene tutte le entità 3D nel disegno. Ad esempio, il risultato di un piano di sezione **Superiore**:



24.15 IMPOSTPIANOSEZ

Shape Lite Pro Mechanical BIM

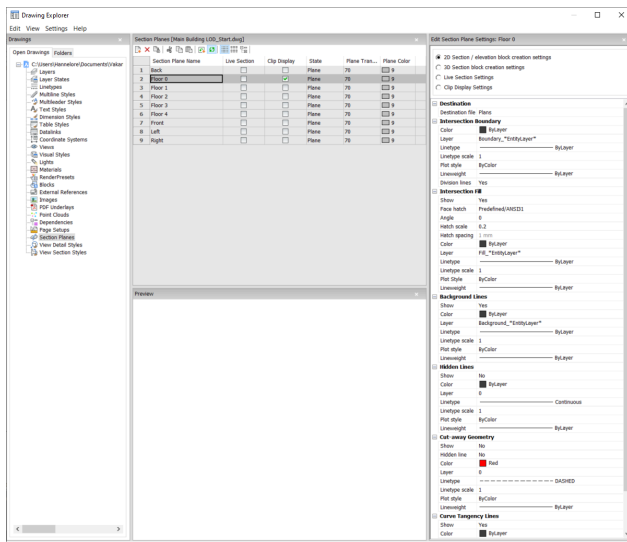
Icona:

24.15.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria Piani di Sezione selezionata.

24.15.2 Metodi

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria Piani di Sezione selezionata per visualizzare e modificare i piani di sezione nel disegno corrente.



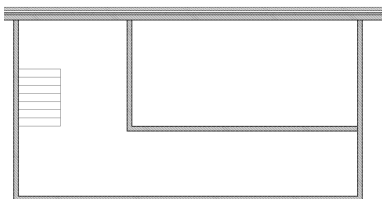
Nota: Le opzioni disponibili variano a seconda del tipo di sezione che si sceglie di modificare.

24.15.3 Opzioni all'interno del comando

Tipi di Sezione

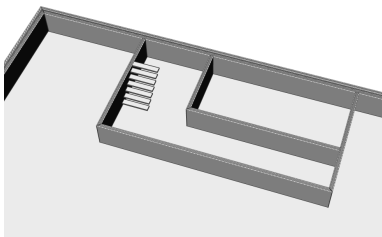
Impostazioni creazione del blocco sezione 2D / elevazione

Specifica le proprietà per le sezioni e i prospetti 2D. Queste proprietà vengono assegnate alla sezione 2D creata come blocco.



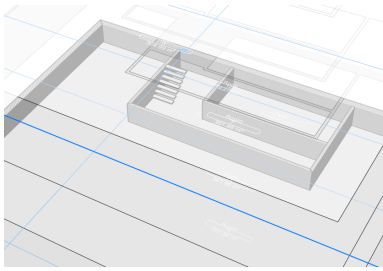
Impostazioni creazione del blocco sezione 3D

Specifica le proprietà per le sezioni 3D. Queste proprietà vengono assegnate alla sezione 3D creata come blocco.



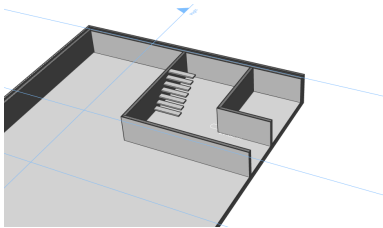
Impostazioni Sezione Live

Specifica le proprietà per le sezioni live. Con le sezioni live, le entità nel disegno vengono temporaneamente modificate e sono visualizzabili nel disegno.



Impostazioni Vista di Ritaglio

Quando si utilizza lo stato visualizza ritaglio, la visualizzazione delle entità viene ritagliata. Lo stato può essere impostato per più entità di sezione contemporaneamente.



Destinazione

File di destinazione

Specifica il file di destinazione in cui salvare il piano di sezione.

Contorno Intersezione

Colore

Definisce il colore del contorno di intersezione. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Specifica il layer del contorno dell'intersezione. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.

Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.

- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra.

Tipolinea

Specifica il tipolinea del contorno dell'intersezione. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipolinea

Specifica la scala del tipolinea del contorno intersezione.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa del contorno dell'intersezione.



Spessorelinea

Specifica lo stile di stampa del contorno dell'intersezione.

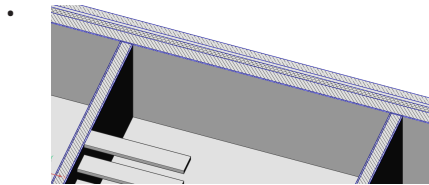
Linee Divisione (opzione disponibile per le sezioni 2D)

Specifica se devono essere disegnate le linee di divisione del contorno di intersezione.

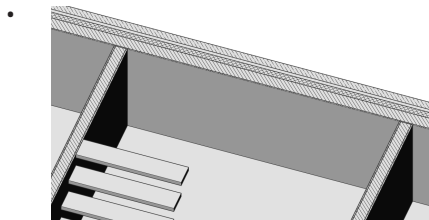
Mostra (opzione disponibile per le sezioni 3D)

Specifica se viene disegnato il contorno dell'intersezione.

- Sì: viene visualizzato il contorno intersezione. I contorni intersezioni sono indicati in blu.



- No: non viene visualizzato alcun contorno intersezione.



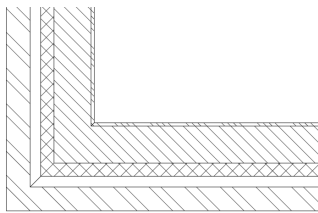
Nota: Il contorno intersezione è ancora visibile, poiché le linee vengono disegnate anche per il riempimento dell'intersezione. Il colore è ora determinato dal riempimento dell'intersezione anziché dal contorno dell'intersezione.

Riempimento Intersezione

Mostra

Specifica se visualizzare il riempimento intersezione.

- Sì: la geometria di taglio viene visualizzata con un tratteggio



- No: non viene disegnato alcun tratteggio sulla geometria di taglio





Tratteggio faccia

Specifica il modello di tratteggio utilizzato per riempire la sezione. Apre la finestra di dialogo **Tipo Modello Tratteggio** in cui è possibile scegliere un modello di tratteggio.

Angolo

Specifica l'angolo del modello di tratteggio.

Scala Tratteggio

Specifica la scala del modello di tratteggio.

Spaziatura tratteggio

Specifica la spaziatura del tratteggio.

Colore

Specifica il colore del tratteggio. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Specifica il layer del contorno dell'intersezione. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.

Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.

- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra.

Tipolinea

Specifica il tipolinea del contorno dell'intersezione. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipolinea

Specifica la scala del tipolinea del modello di tratteggio.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa del modello di tratteggio.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea del modello di tratteggio.

Linee di Sfondo

Mostra

Specifica se vengono disegnate le linee di sfondo. Queste sono le linee che mostrano la geometria dietro il piano di sezione, che non è tagliata.

- Sì: vengono visualizzate le linee di sfondo





- No: non vengono visualizzate linee di sfondo



Colore

Specifica il colore delle linee di sfondo. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Specifica il layer delle linee di sfondo. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.

Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.

- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra.

Tipolinea

Specifica il tipolinea delle linee di sfondo. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipolinea

Specifica la scala del tipolinea delle linee di sfondo.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa delle linee di sfondo.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea delle linee di sfondo.

Linee Nascoste

Mostra

Specifica se le linee nascoste vengono disegnate.

- Sì: vengono visualizzate le linee nascoste.



- No: non vengono visualizzate linee nascoste.



Colore

Specifica il colore delle linee nascoste. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.



Layer

Specifica il layer delle linee nascoste. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.

Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.

- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra.

Tipilinea

Specifica il tipilinea delle linee nascoste. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipilinea

Specifica la scala del tipilinea delle linee nascoste.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa delle linee nascoste.

Spessorelinea

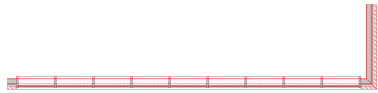
Specifica lo spessorelinea delle linee nascoste.

Geometria di ritaglio

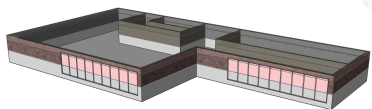
Mostra

Specifica se visualizzare le linee di sezione della geometria tagliata.

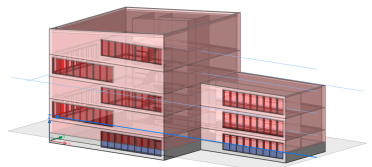
- Sì: viene visualizzata la geometria di ritaglio.



Geometria di ritaglio di una sezione 2D.



Geometria di ritaglio di una sezione 3D.



Geometria di ritaglio di una sezione live.

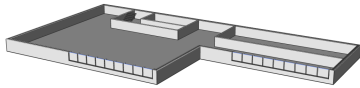
- No: non vengono visualizzate le linee della geometria di ritaglio



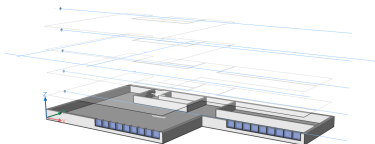
•



Non viene visualizzata alcuna geometria di ritaglio di una sezione 2D.



Non viene visualizzata alcuna geometria di ritaglio di una sezione 3D.



Non viene visualizzata alcuna geometria di ritaglio di una sezione live.

Linee Nascoste

Specifica se visualizzare le linee nascoste della geometria di ritaglio.

Colore

Specifica il colore della geometria di ritaglio (linee). È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Specifica il layer della geometria di ritaglio. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.

Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.

- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra.

Tipilinea

Specifica il tipilinea della geometria di ritaglio. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipilinea

Specifica la scala del tipilinea delle linee della geometria di ritaglio.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa delle linee della geometria di ritaglio.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea delle linee della geometria di ritaglio.



Linee di Tangenza Curva

Mostra

Specifica se le linee di tangenza curva vengono disegnate.

Colore

Specifica il colore delle linee di tangenza curva. È possibile scegliere un colore dall'elenco a discesa o scegliere **Seleziona colore**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Colore**.

Layer

Specifica il layer delle linee di tangenza curva. È possibile scegliere tra:

- I layer disponibili nel disegno.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: le proprietà dei layer delle entità nella sezione vengono mantenute, ma viene creata una copia di questi layer.
Nota: In questo modo vengono sovrascritte le altre proprietà specificate.
- Impostazioni nuovo nome layer: apre la finestra di dialogo **Nuovo Nome Layer**. Qui è possibile modificare le impostazioni del nome per l'opzione sopra. Vedere l'articolo correlato **finestra di dialogo Nuovo Nome Layer**.

Tipolinea

Specifica il tipolinea delle linee di tangenza curva. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- Carica per caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

Scala tipolinea

Specifica la scala del tipolinea delle linee di tangenza curva.

Stile di Stampa

Specifica lo stile di stampa delle linee di tangenza curva.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea delle linee di tangenza curva.

24.15.4 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea nuove definizioni di piano sezione nel disegno. Per una spiegazione dettagliata, vedere il comando PIANOSEZ.

Elimina

Elimina i piani sezione dal disegno.

Rinomina

Rinomina il piano sezione selezionato.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di piano sezione.

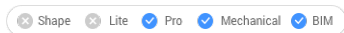
Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.



24.16 PIANOSEZABLOCCO

Aprire la finestra di dialogo **Crea Sezione/Prospetto**.

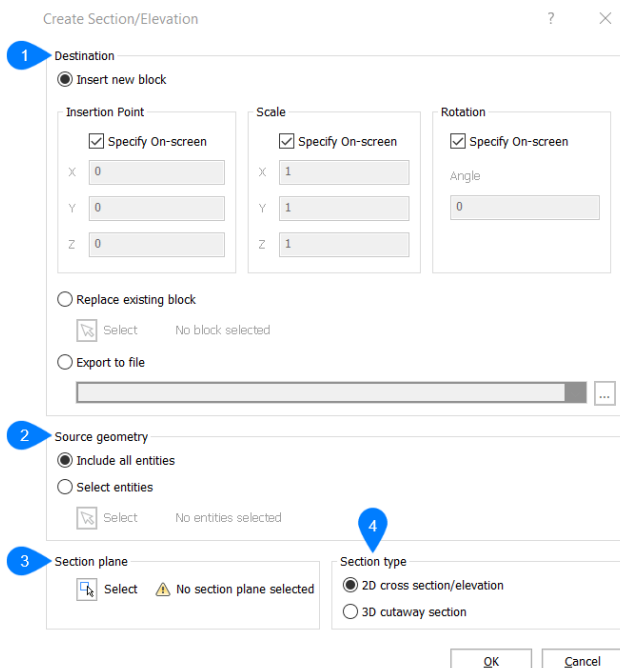


Icona:

24.16.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Crea Sezione/Prospetto**.

La finestra di dialogo **Crea Sezione/Prospetto** salva i piani di sezione come blocchi inseriti nel disegno corrente o salvati su disco come file DWG.



- 1 Destinazione
- 2 Geometria di origine
- 3 Piano di sezione
- 4 Tipo sezione

24.16.2 Destinazione

Definisce la posizione in cui il blocco verrà posizionato nel disegno.

Inserisci come nuovo blocco

Inserisce la sezione creata come nuovo blocco nel disegno. È possibile specificare il punto di inserimento, la scala e la rotazione.

Punto di inserimento

Consente di specificare il punto di inserimento nello spazio modello dopo aver cliccato sul tasto OK, se l'opzione Specifica su schermo è selezionata.



X/Y/Z

Definisce le coordinate in cui il blocco deve essere inserito, disponibili solo se l'opzione Specifica su schermo è disattivata.

Scala

Consente di specificare il fattore di scala nello spazio modello dopo aver cliccato sul tasto OK, se l'opzione Specifica su schermo è selezionata.

X/Y/Z

Definisce i singoli fattori della scala nelle direzioni X,Y,Z, disponibili solo se l'opzione Specifica su schermo è disattivata.

Rotazione

Consente di specificare l'angolo di rotazione nello spazio modello dopo aver cliccato sul tasto OK, se l'opzione Specifica su schermo è selezionata.

Angolo

Definisce l'angolo di rotazione della sezione/prospetto inserita.

Sostituisci blocco esistente

Sostituisce un blocco esistente nel disegno. Questo blocco verrà sostituito dalla sezione creata

Selezione

Consente di selezionare il blocco da sostituire nello spazio modello.

Esporta su file

Consente di aprire la finestra di dialogo Selezionare file di esportazione. Qui è possibile selezionare un file in cui esportare la sezione creata.

24.16.3 Geometria di origine

Specifica le entità che verranno incluse nel disegno.

Includi tutte le entità

Seleziona tutta la geometria 3D nel disegno (inclusi solidi 3D, superfici 3D, mesh polifaccia e facce 3D).

Seleziona entità

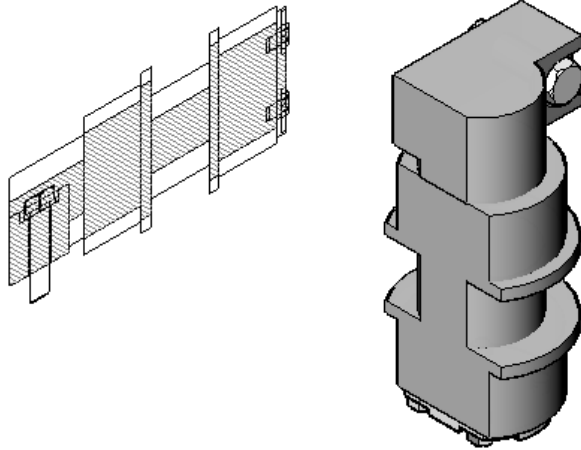
Consente di selezionare le entità da includere nello spazio modello.

24.16.4 Piano di sezione

Seleziona il piano di sezione da convertire in un blocco.

24.16.5 Tipo sezione

Determina il tipo di blocco del piano di sezione da creare.



Sezione trasversale/prospetto 2D

Utilizza le impostazioni della sezione 2D definite dalla finestra di dialogo del comando **ImpostPianoSez** per creare il blocco.

Sezione spaccato 3D

Utilizza le impostazioni della sezione 3D definite dalla finestra di dialogo del comando **ImpostPianoSez** per creare il blocco.

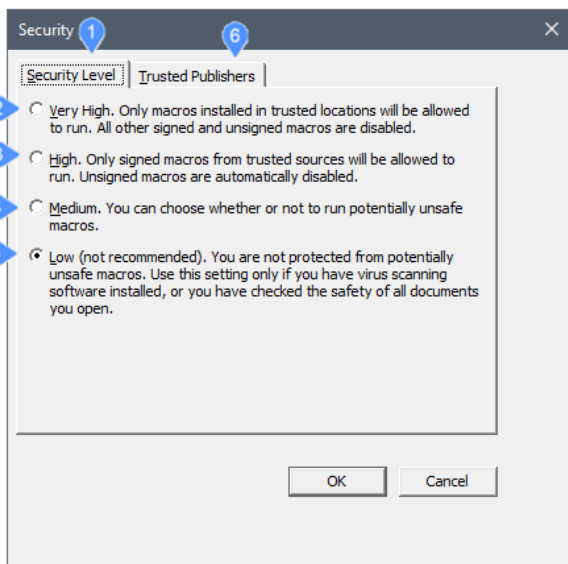
24.17 SECURITY

Apri la finestra di dialogo **Security**.



24.17.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Security** per specificare se le macro VBA possono essere eseguite automaticamente selezionando un livello di protezione.



1 Livello di sicurezza



- 2 Molto alto
- 3 Alto
- 4 Medio
- 5 Basso
- 6 Editore affidabile

24.17.2 Molto alto

È consentito eseguire solo macro VBA installate in posizioni attendibili. Tutte le altre macro firmate o non firmate sono disabilite.

24.17.3 Alto

Sarà consentita l'esecuzione solo di macro firmate provenienti da fonti attendibili. Le macro non firmate vengono disattivate automaticamente.

24.17.4 Medio

BricsCAD visualizza una finestra di dialogo quando viene eseguita una macro VBA.

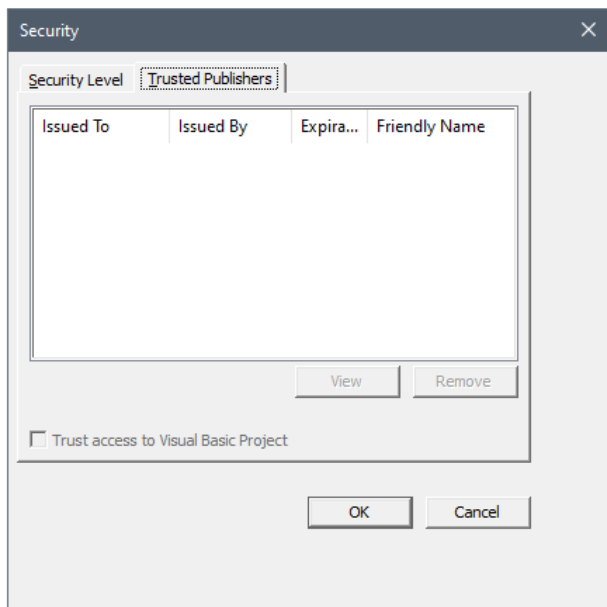
La finestra di dialogo consente di scegliere se eseguire o meno la macro.

24.17.5 Basso

Tutte le macro VBA vengono eseguite.

24.17.6 Editore affidabile

Elenca i nomi delle macro VBA di cui ci si può fidare. Queste sono le uniche macro che verranno eseguite quando la sicurezza è impostata su Alta.





Rimuovi

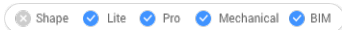
Rimuove dalla lista la macro VBA selezionata.

Accesso affidabile al progetto Visual Basic

Consente l'accesso al progetto VBA.

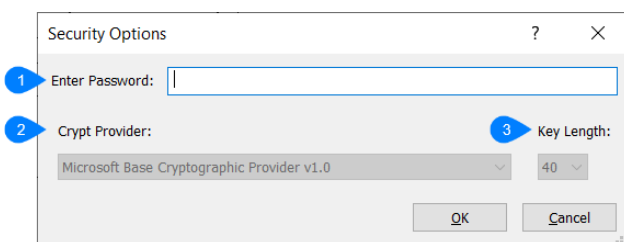
24.18 OPZIONISICUREZZA

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di Sicurezza**.



24.18.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Opzioni di Sicurezza** per impostare una password per proteggere un disegno da accessi non autorizzati.



- 1 Inserisci Password
- 2 Fornitore di crittografia
- 3 Lunghezza chiave

24.18.2 Inserisci Password

Specificare una password inserendo uno o più caratteri.

24.18.3 Fornitore di crittografia

Specificare il livello di crittografia per le proprietà del disegno. Scegliere un provider di crittografia fornito dal sistema operativo.

24.18.4 Lunghezza chiave

Selezionare una lunghezza per la chiave di crittografia. Più lunga è la chiave, maggiore è il livello di protezione, in quanto sarà necessario più tempo per decriptare la password crittografata.

24.19 SELEZ

Seleziona le entità.



Icona:



24.19.1 Descrizione

Seleziona una o più entità tramite una varietà di metodi di selezione.

Nota: È possibile accedere al gruppo di selezione durante i comandi successivi con l'opzione Precedente.

24.19.2 Metodi

Esistono due metodi per selezionare le entità:

- Selezionare le entità separatamente utilizzando il comando.
- Ctrl+A seleziona tutte le entità sui layer non congelati.

24.19.3 Opzioni all'interno del comando

Seleziona entità da includere nel gruppo di selezione

Consente di scegliere le entità da aggiungere al gruppo di selezione. Utilizzare uno dei metodi elencati di seguito. Quando si aggiungono entità al gruppo di selezione, il programma le evidenzia con trattini.

Tutte le entità

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione di quelle sui layer congelati.

AGgiungi

Aggiunge altre entità al gruppo di selezione. (Utilizzato dopo l'opzione Rimuovi digitando AGgiungi nella Barra dei comandi.)

aggiungi al gruppo di selezione (+)

Aggiunge altre entità al gruppo di selezione. (Utilizzato dopo l'opzione Rimuovi digitando + nella Barra dei comandi.)

Elimina

Rimuove le entità dal gruppo di selezione. Quando si rimuovono entità dal gruppo di selezione, il programma le rimuove dall'evidenziazione.

rimuovi da gruppo di selezione (-)

Rimuove le entità dal gruppo di selezione. Quando si rimuovono entità dal gruppo di selezione, il programma le rimuove dall'evidenziazione.

Precedente

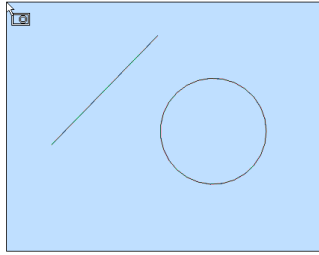
Aggiunge le entità della selezione precedente al gruppo di selezione corrente.

Ultimo

Aggiunge l'ultima entità disegnata al gruppo di selezione.

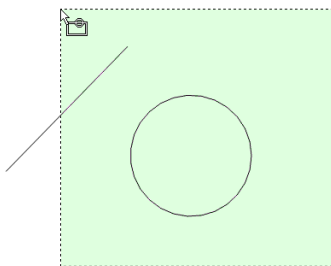
interno Finestra

Seleziona tutte le entità che si trovano interamente all'interno di una finestra di selezione rettangolare. Viene disegnato il contorno della finestra di selezione, riempito di blu trasparente.



Interseca finestra

Seleziona tutte le entità che si trovano all'interno di una finestra di selezione rettangolare e che la attraversano. Il contorno della finestra di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempito di verde trasparente.

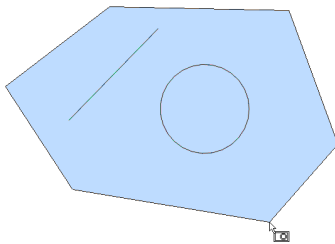


Esterno Finestra

Seleziona tutte le entità completamente esterno di una finestra di selezione rettangolare.

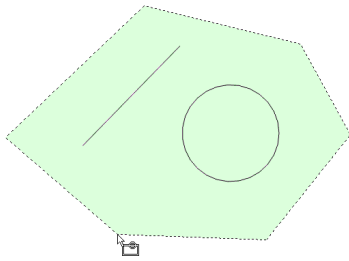
Finestra Poligono

Seleziona tutte le entità completamente all'interno di una finestra di selezione poligonale. Viene disegnato il contorno del poligono di selezione, riempito di blu trasparente.



Interseca Poligono

Seleziona tutte le entità all'interno e che intersecano una finestra di selezione poligonale. Il contorno del poligono di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempita di verde trasparente.

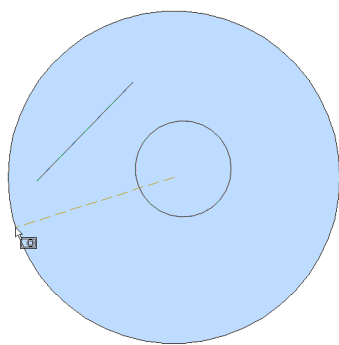


Esterno Poligono

Seleziona tutte le entità completamente esterne a una finestra di selezione poligonale.

Finestra Cerchio

Seleziona tutte le entità completamente all'interno di una finestra di selezione circolare. Viene disegnato il contorno del cerchio di selezione, riempito di blu trasparente.



InterseCa cerchio

Seleziona tutte le entità all'interno e che intersecano una finestra di selezione circolare. Il contorno del cerchio di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempito di verde trasparente.

Esterno Cerchio

Seleziona tutte le entità completamente esterne a una finestra di selezione circolare.

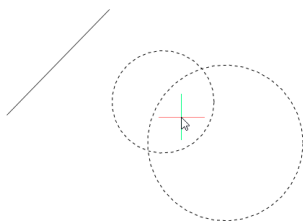
Riquadro

Seleziona le entità in base alla direzione in cui si sposta il cursore:

- Da destra a sinistra - il riquadro si comporta come la modalità Incrocio.
- Da sinistra a destra - il riquadro funziona come la modalità Finestra.

PUnto

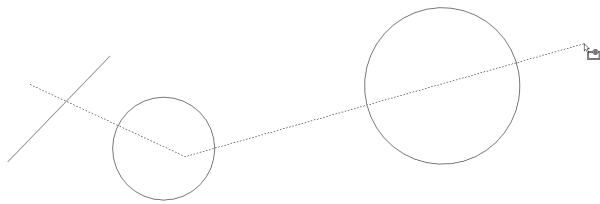
Seleziona tutte le entità chiuse che circondano il punto di selezione, ad esempio tutti i muri di un locale.





iNTercetta

Seleziona tutte le entità che attraversano le linee di selezione del perimetro di selezione.



AUto

Seleziona le entità in base a come si utilizza il cursore:

- Selezionare un'entità - l'entità è selezionata
- Scegli due punti da destra a sinistra - Auto funziona come la modalità Incrocio.
- Seleziona due punti da sinistra a destra: Auto funziona come la modalità Finestra.

Multiplo

Tutte le entità selezionate durante questa modalità vengono aggiunte al gruppo di selezione.

Singolo

Dopo aver selezionato una singola entità, il comando termina.

seleziona da PROprietà...

Seleziona le entità in base alle relative proprietà.

Nota: Per la versione del pannello di questa opzione, vedere il comando SELERAPID.

Colore

Seleziona le entità in base al loro colore.

Nota: Se sono presenti entità colorate in un colore specifico perché le proprietà del colore del layer o del blocco sono di quel colore specifico, queste entità non verranno selezionate.

CAatalogocolori

Seleziona le entità con un colore del catalogo colori.

Nota: Se sono presenti entità colorate in un colore del catalogo colori a causa delle proprietà di colore del layer o del blocco, queste entità non verranno selezionate.

LAYER

Seleziona le entità in base al relativo layer. Immettere * per selezionare tutti i layer.

TipoLinea

Seleziona le entità in base al tipolinea. Immettere * per selezionare tutti i tipilinea.

Nome

Seleziona le entità in base al nome dell'entità. Immettere * per selezionare tutti i nomi di entità.

SPessore

Seleziona le entità in base al loro spessore.

Tipo

Seleziona le entità in base al tipo di entità, ad esempio linea, cerchio, arco... Immettere * per selezionare tutti i tipi di entità.



Valore

Seleziona le entità in base al loro valore. Immettere * per selezionare tutti i valori.

Larghezza

Seleziona le entità in base alla larghezza delle entità.

Handle

Seleziona le entità in base al valore di un gestore. Si tratta di un numero esadecimale che identifica in modo univoco ogni entità nei disegni; il comando Elenco riporta i numeri di gestore.

Posizione

Ritorna al prompt "Seleziona entità da includere nell'insieme".

metoDi di selezione...

Consente di visualizzare la sezione Selezione entità della finestra di dialogo **Impostazioni**.

Annulla

Annulla l'ultima azione durante questo comando.

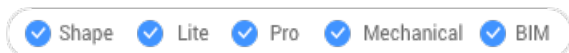
Gruppo

Aggiunge un gruppo al gruppo di selezione. Vedere il comando GRUPPO.

Nota: Nelle macro, il metacarattere ^S seleziona automaticamente l'entità sotto il cursore.

24.20 SELEZIONAFACCEALLINEATE

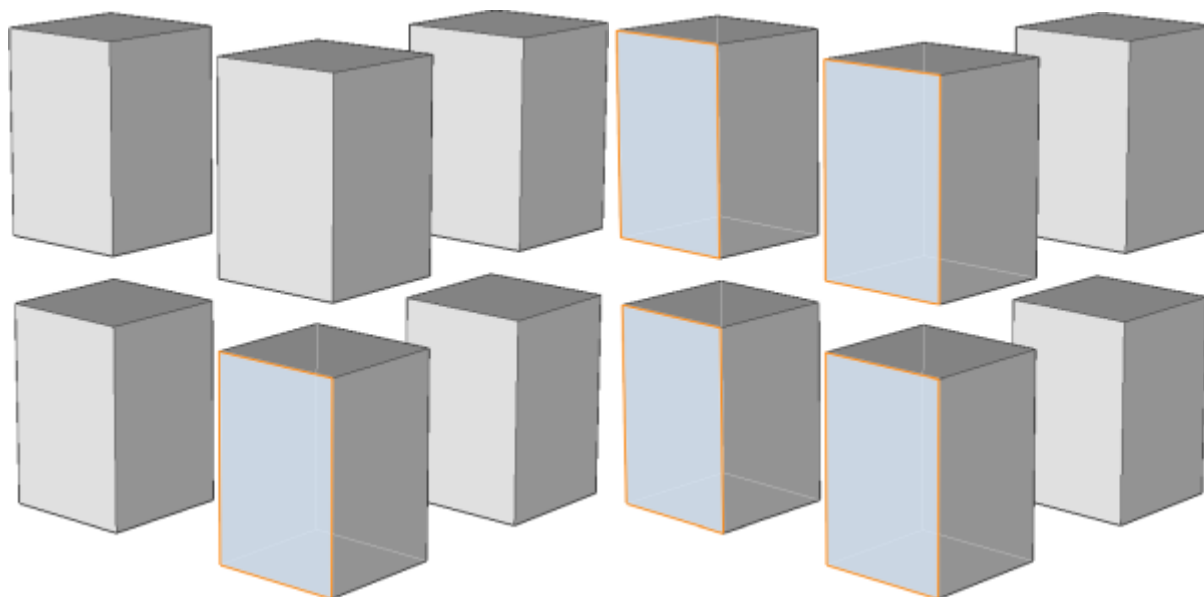
Seleziona tutte le facce di un modello complanari con una faccia selezionata.



Icona:

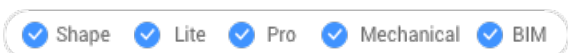
24.20.1 Metodo

Selezionare una singola faccia. Il programma seleziona tutte le altre facce che si trovano sullo stesso piano, mostrato in contorno.



24.21 SELEZIONA SOLIDI ALLINEATI

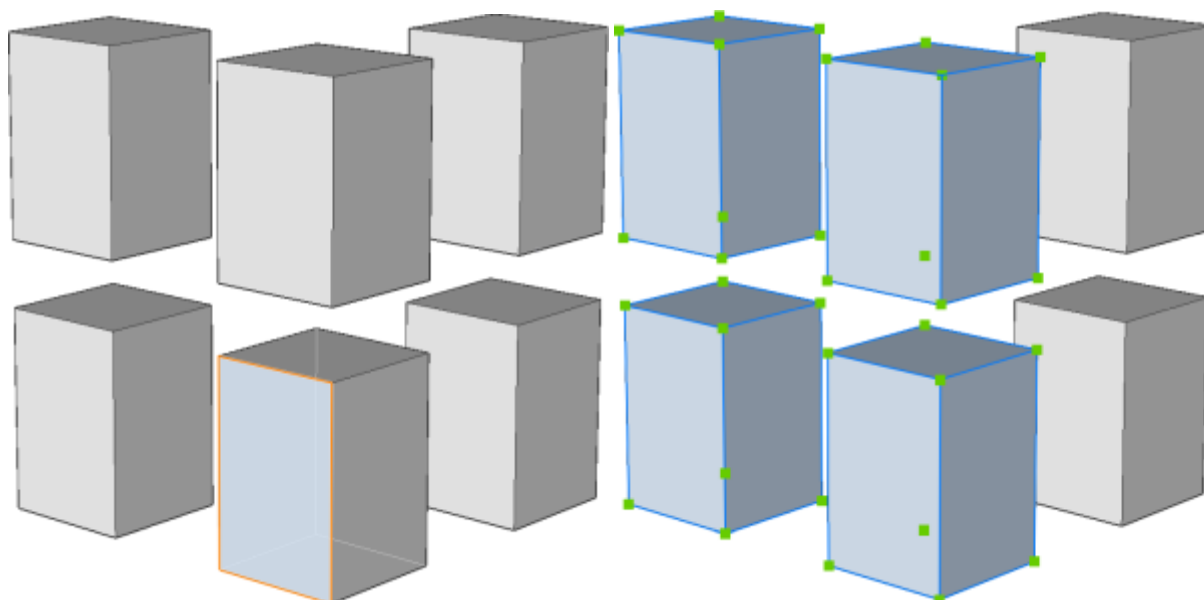
Seleziona tutti i solidi di un modello con facce complanari alla faccia selezionata.



Icona: 

24.21.1 Metodo

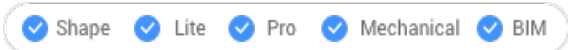
Selezionare una singola faccia. Il programma seleziona tutti i solidi che hanno facce sullo stesso piano, mostrato in contorno.





24.22 SELEZIONAFACCECONNESSE

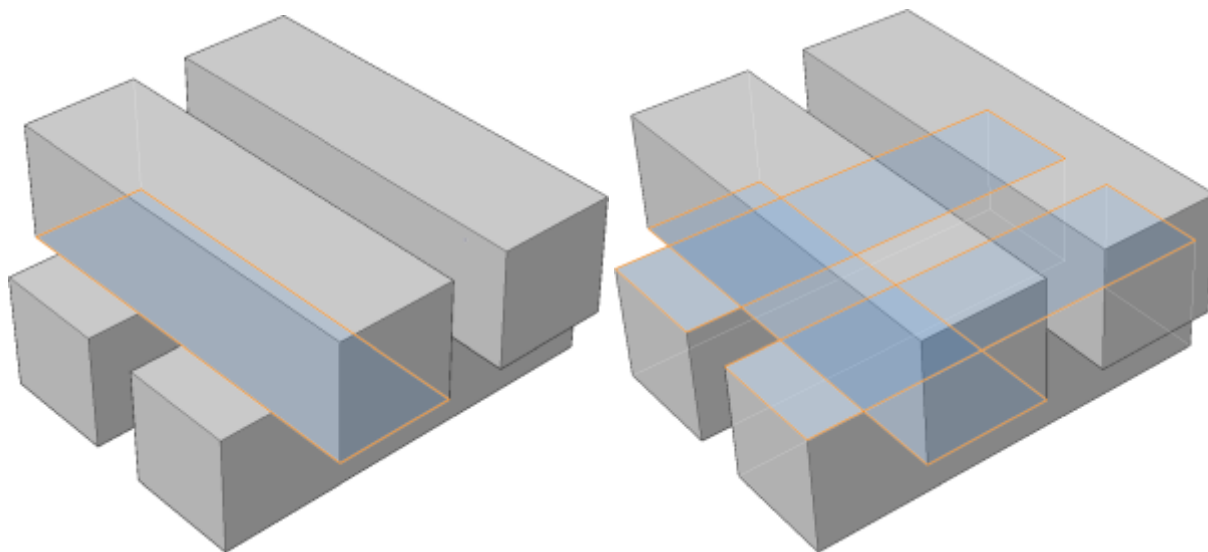
Seleziona tutte le facce di un modello connesse a una faccia selezionata.



Icona:

24.22.1 Metodo

Selezionare una faccia. Il programma seleziona tutte le facce collegate alla faccia selezionata, mostrata come contorno.



24.23 SELEZIONASOLIDICONNESSI

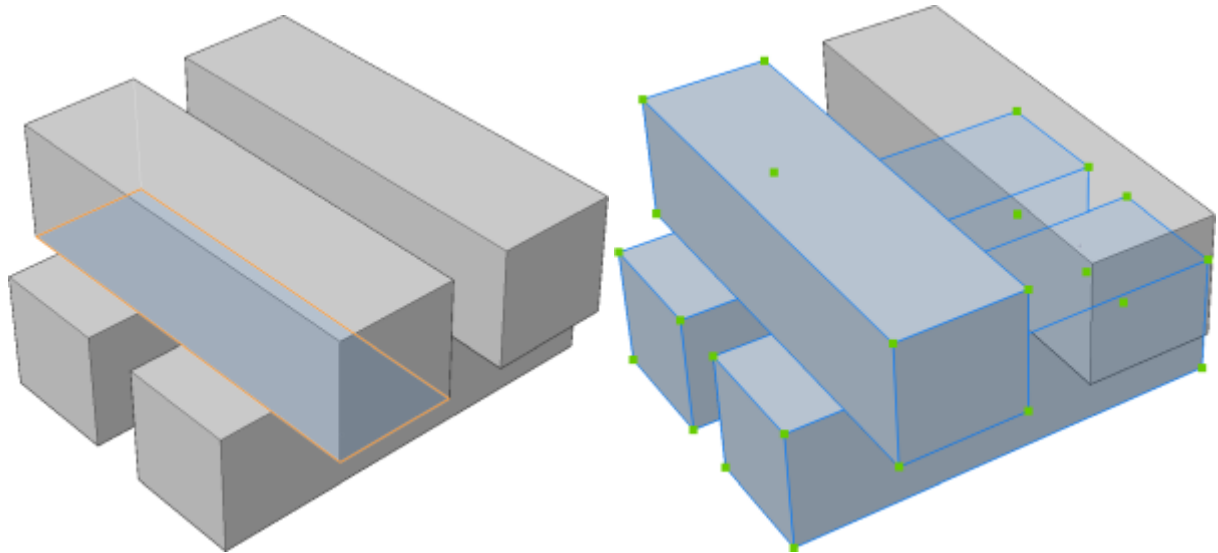
Seleziona tutti i solidi di un modello connessi a una faccia selezionata.



Icona:

24.23.1 Metodo

Selezionare una faccia. Il programma seleziona tutti i solidi collegati alla faccia selezionata, mostrata come contorno.



24.24 SELECTSIMILAR

Seleziona entità simili.



Icona:

24.24.1 Descrizione

Seleziona tutte le entità dello stesso tipo (linee, polilinee, cerchi, ecc.) di quelle selezionate, aventi le stesse proprietà definite nella finestra di dialogo delle opzioni **Impostazioni**.

24.24.2 Metodo

Selezionare una o più entità e scegliere le proprietà in base alle quali verranno selezionate le entità simili. Le proprietà selezionate per impostazione predefinita sono **Layer** e **Nome**. Utilizzare l'opzione **Impostazioni** per scegliere le proprietà. Queste impostazioni vengono memorizzate dalla variabile di sistema SELECTSIMILARMODE.

Quando si esce dal comando, le entità che corrispondono a questi tipi e proprietà vengono aggiunte al gruppo di selezione (evidenziate e i relativi grip di entità visualizzati).

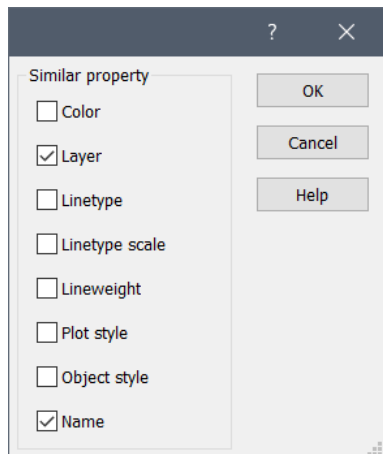
Nota:

- Affinché questo comando funzioni come previsto, è necessario selezionare almeno una proprietà.
- È possibile modificare ulteriormente il gruppo di selezione utilizzando il comando SELERAPID.

24.24.3 Opzioni all'interno del comando

IMpostazioni

Visualizza una finestra di dialogo per selezionare le proprietà dell'entità.



Nota: Il valore della variabile di sistema SELECTSIMILARMODE verrà aggiornato in base alle proprietà selezionate in questa finestra di dialogo.

Colore

Aggiunge le entità con colori simili al gruppo di selezione.

Layer

Aggiunge le entità sui layer corrispondenti al gruppo di selezione.

Tipolinea

Aggiunge le entità con il tipolinea corrispondente al gruppo di selezione.

Scala TipoLinea

Aggiunge le entità con scalatipolinea corrispondente al gruppo di selezione.

Stile di stampa

Aggiunge al gruppo di selezione le entità con lo stile di stampa corrispondente.

Stile Oggetto

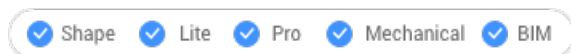
Aggiunge le entità con stili corrispondenti (ad esempio stili di testo, stili di quota e stili di tabella) al gruppo di selezione.

Nome

Aggiunge al gruppo di selezione le entità di riferimento (ad esempio blocchi, xrif e immagini) con nomi corrispondenti. Inoltre, aggiunge entità senza nome dello stesso tipo (ad esempio linee e cerchi) al gruppo di selezione.

24.25 SELGRIPS

Mostra i grip delle entità.



24.25.1 Descrizione

Seleziona le entità, quindi visualizza i relativi grip.

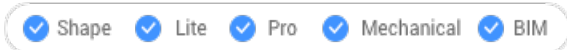
BricsCAD evidenzia le entità selezionate e visualizza i loro grip.

Modificare le entità trascinando i grip. Per selezionare tutte le entità nel disegno, premere **CTRL+A**.



24.26 IMPDALAY

Reimposta le proprietà sostituite su DALAYER.



24.26.1 Descrizione

Ripristina il valore delle proprietà sostituite (colore, tipolinea, spessorelinea, materiale, stile di stampa e trasparenza) al valore di default di DALAYER.

24.26.2 Metodo

Selezionare le entità le cui proprietà verranno impostate come DALAYER in base al valore della variabile di sistema SETBYLAYERMODE.

Immettere 'tu' per selezionare tutte le entità non bloccate nella finestra corrente.

Quando le entità contengono blocchi, BricsCAD chiede se le proprietà dei blocchi devono essere modificate.

24.26.3 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni

Consente di selezionare le proprietà dell'entità da modificare dalla finestra di dialogo delle impostazioni SetByLayer:

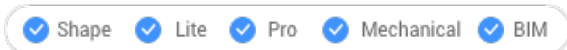
- Colore: reimposta il colore delle entità selezionate su DALAYER.
- Tipolinea: reimposta il tipolinea delle entità selezionate su DALAYER.
- Spessorelinea: reimposta lo spessorelinea delle entità selezionate su DALAYER.
- Materiale: reimposta il materiale delle entità selezionate su DALAYER.
- Stile di stampa - (solo nei disegni con stili di stampa) reimposta lo stile di stampa delle entità selezionate su DALAYER.
- Trasparenza: reimposta il valore di trasparenza delle entità selezionate su DALAYER.

Nota: Le impostazioni vengono salvate tramite la variabile di sistema SETBYLAYERMODE.

Nota: L'opzione Stile di stampa è disponibile solo per i disegni STB. Vedere i comandi CONVERTCTB e CONVERTSTILIST.

24.27 -IMPDALAY

Imposta le sostituzioni delle proprietà delle entità selezionate su DaLayer.



24.27.1 Descrizione

Ripristina il valore delle proprietà sostituite (colore, tipolinea, spessorelinea, materiale, stile di stampa e trasparenza) al valore di default di DALAYER.



24.27.2 Metodo

Selezionare le entità le cui proprietà verranno impostate come DALAYER in base al valore della variabile di sistema SETBYLAYERMODE.

Immettere 'tu' per selezionare tutte le entità non bloccate nella finestra corrente.

Quando le entità contengono blocchi, BricsCAD chiede se le proprietà dei blocchi devono essere modificate.

24.27.3 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni

Permette di selezionare le proprietà dell'entità da modificare dalla barra dei comandi:

- **Colore:** reimposta il colore delle entità selezionate su DALAYER.
- **Tipolinea:** reimposta il tipolinea delle entità selezionate su DALAYER.
- **Spessorelinea:** reimposta lo spessorelinea delle entità selezionate su DALAYER.
- **Materiale:** reimposta il materiale delle entità selezionate su DALAYER.
- **Stile di stampa:** (solo nei disegni con stili di stampa) reimposta lo stile di stampa delle entità selezionate su DALAYER.
- **Trasparenza:** reimposta il valore di trasparenza delle entità selezionate su DALAYER.

Nota: Le impostazioni vengono salvate tramite la variabile di sistema SETBYLAYERMODE.

Nota: L'opzione Stile di stampa è disponibile solo per i disegni STB. Vedere i comandi CONVERTCTB e CONVERTSTILIST.

24.28 SETLICENSELEVEL

Modifica i comandi disponibili impostando il tipo di licenza.



24.28.1 Descrizione

Viene eseguito BricsCAD e/o Communicator per BricsCAD® a diversi livelli di licenza, il che influisce sui comandi disponibili per l'utente. Affinché il nuovo livello di licenza abbia effetto, gli utenti devono uscire da BricsCAD e riavviarlo.

24.28.2 Metodo

Esistono due metodi per modificare il livello di licenza:

- Modificare il livello di licenza di BricsCAD.
- Modificare il livello di licenza di Communicator per BricsCAD®.

24.28.3 Opzioni all'interno del comando

Eseguire BricsCAD ad un altro livello di licenza

- **Lite** - esegue BricsCAD senza funzionalità 3D, ad eccezione di API e LISP.
- **Pro** - esegue BricsCAD senza comandi BIM e Mechanical.



- **Bim** - esegue BricsCAD con i comandi Pro e BIM.
- **Mechanical** : esegue BricsCAD con i comandi Pro e Mechanical.
- **Ultimate** - esegue BricsCAD con tutte le funzionalità, inclusi i comandi BIM e Mechanical.

Eseguire Communicator a un altro livello di licenza

- **Nessuna licenza** - disabilita Communicator per BricsCAD®.
- **Trial** : smette di funzionare Communicator per BricsCAD® dopo 30 giorni.
- **Completa** : esegue Communicator per BricsCAD® normalmente.

24.29 IMPOSTAPOSROGETTO

Aggiunge un marcatore per la posizione del progetto.

24.29.1 Descrizione

Imposta le coordinate e l'angolo del punto di posizione del Progetto.

Nota: Le coordinate e l'angolo dei punti di posizione del Progetto verranno utilizzati nell'importazione e nell'esportazione RVT e IFC.

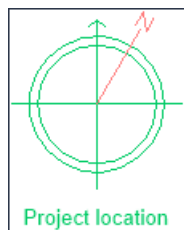
24.29.2 Metodo

Aggiungere un punto di posizione, le coordinate e l'angolo del Progetto a un nuovo disegno o modificare le informazioni sul punto di posizione del Progetto in un disegno esistente.

Selezionare un punto nel disegno o immettere manualmente le coordinate del punto e specificare un angolo.

Nota: I valori di default delle coordinate del punto e dell'angolo in un nuovo disegno sono 0. I valori correnti vengono visualizzati nella Barra dei comandi durante l'esecuzione del comando.

Attivare/disattivare la visibilità dell'indicatore di posizione del Progetto del progetto modificando il valore della variabile di sistema PROJECTLOCATIONVISIBILITY (attivo per impostazione predefinita).



Nota: L'indicatore Nord Reale visualizza l'angolo NORTHDIRECTION misurato in senso orario, memorizzato dalla variabile di sistema NORTHDIRECTION, ed è uguale all'angolo di localizzazione del Rilievo.

24.29.3 Opzioni all'interno del comando

PUnto

Imposta le coordinate X, Y e Z del punto per l'indicatore di posizione del progetto.

Angolo

Imposta l'angolo tra l'asse Y di proiezione e l'asse Y di disegno di Progetto, in senso orario.



PUlisci

Cancella le coordinate e l'angolo del punto impostato in precedenza (reimposta questi valori su 0).

24.30 SETSITELOCATION

Aggiunge un indicatore per la posizione del sito.

24.30.1 Descrizione

Imposta le coordinate e l'angolo del punto di posizione del Sito.

Nota: Le coordinate e l'angolo del punto di localizzazione del Sito verranno utilizzati nell'importazione e nell'esportazione RVT e IFC.

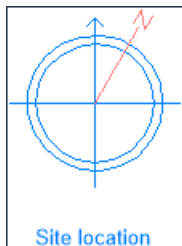
24.30.2 Metodo

Aggiungere un punto di posizione, le coordinate e l'angolo di un Sito ad un nuovo disegno oppure modificare le informazioni relative al punto di posizione del Sito in un disegno esistente.

Selezionare un punto nel disegno o immettere manualmente le coordinate del punto e specificare un angolo.

Nota: I valori di default delle coordinate del punto e dell'angolo in un nuovo disegno sono 0. I valori correnti vengono visualizzati nella Barra dei comandi durante l'esecuzione del comando.

Attivare/disattivare la visibilità dell'indicatore di posizione del Sito modificando il valore della variabile di sistema SITELOCATIONVISIBILITY (attivo per impostazione predefinita).



Nota: L'indicatore Nord Reale visualizza l'angolo NORTHDIRECTION misurato in senso orario, memorizzato dalla variabile di sistema NORTHDIRECTION, ed è uguale all'angolo di localizzazione del Rilievo.

24.30.3 Opzioni all'interno del comando

PUnto

Imposta le coordinate X, Y e Z del punto per l'indicatore di posizione del sito.

Angolo

Imposta l'angolo tra l'asse Y del Sito e l'asse Y del disegno, in senso orario.

PUlisci

Cancella le coordinate e l'angolo del punto impostato in precedenza (reimposta questi valori su 0).

24.31 IMPOSTAPOSRLIEVO

Aggiunge un indicatore per la posizione del rilievo.



24.31.1 Descrizione

Imposta le coordinate e l'angolo del punto di posizione del Rilievo.

Nota: Le coordinate e l'angolo del punto di localizzazione del Rilievo verranno utilizzati nell'importazione e nell'esportazione RVT e IFC.

24.31.2 Metodo

Aggiungere un punto di posizione, le coordinate e l'angolo di un Rilievo ad un nuovo disegno oppure modificare le informazioni relative al punto di posizione del Rilievo in un disegno esistente.

Selezionare un punto nel disegno o immettere manualmente le coordinate del punto e specificare un angolo.

Nota: I valori di default delle coordinate del punto e dell'angolo in un nuovo disegno sono 0. I valori correnti vengono visualizzati nella Barra dei comandi durante l'esecuzione del comando.

Attivare/disattivare la visibilità dell'indicatore di posizione del Rilievo modificando il valore della variabile di sistema GEOMARKERVISIBILITY (attivo per impostazione predefinita).



Nota: L'indicatore Nord Reale visualizza l'angolo NORTHDIRECTION misurato in senso orario, memorizzato dalla variabile di sistema NORTHDIRECTION, ed è uguale all'angolo di localizzazione del Rilievo.

Nota:

- Il punto Posizione Rilievo corrisponde al punto di Posizione Geografica. È possibile trovare le sue coordinate nella sezione **Posizione** della finestra di dialogo **Posizione Geografica** (vedere l'articolo sul comando **POSGEOGRAFICA**).
- Il valore dell'angolo impostato per il punto di Posizione Rilievo corrisponde al valore della variabile di sistema NORTHDIRECTION e rappresenta l'angolo tra il Nord Reale e l'Asse Y, misurato in senso orario. La modifica del valore della variabile di sistema NORTHDIRECTION modifica il valore dell'angolo di Posizione Rilievo solo se nella finestra di dialogo **Posizione geografica** è impostato un **Sistema di Coordinate GIS**.

24.31.3 Opzioni all'interno del comando

Puntiforme

Imposta le coordinate X, Y e Z del punto per l'indicatore di posizione del rilievo.

Angolare

Imposta l'angolo tra il Nord Reale e l'asse Y del Disegno, in senso orario.

PUIisci

Cancella le coordinate e l'angolo del punto impostato in precedenza (reimposta questi valori su 0).



24.32 IMPOSTAZIONI

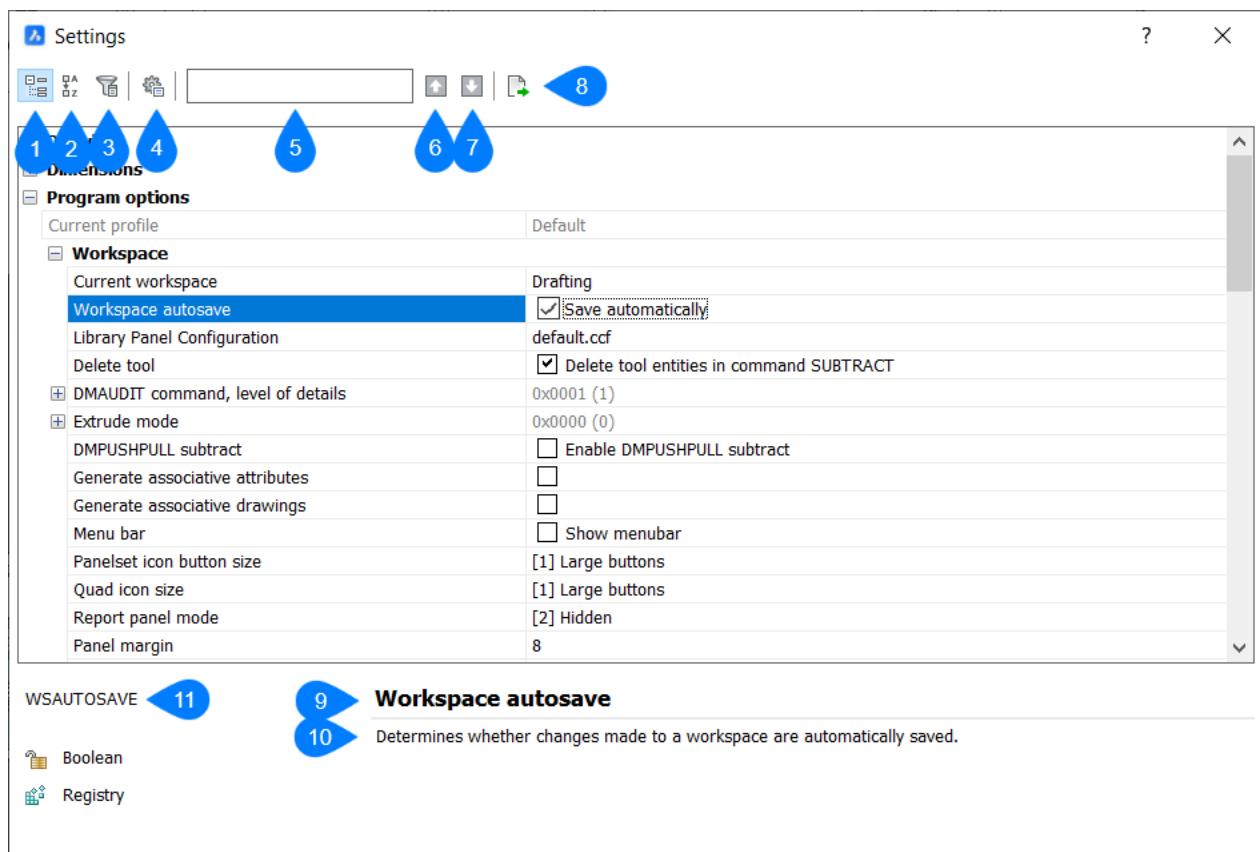
Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.32.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** per visualizzare e modificare le variabili di sistema. La maggior parte delle variabili di sistema, ma non tutte, sono disponibili nella finestra di dialogo **Impostazioni**. È possibile modificare tutte le variabili di sistema utilizzando il comando MODIVAR.



- 1 Categorie
- 2 Alfabetico
- 3 Mostra le differenze
- 4 Configurazione della finestra di dialogo
- 5 Barra di ricerca
- 6 Successivo
- 7 Precedente
- 8 Esporta



9 Nome

10 Descrizione

11 Properties (Proprietà)

24.32.2 Categorie

Elenca le variabili in gruppi correlati.

24.32.3 Alfabetico

Elenca le variabili in ordine alfabetico.

24.32.4 Mostra le differenze

Elenca solo le variabili i cui valori sono stati modificati rispetto i valori iniziali (predefiniti).

24.32.5 Configurazione della finestra di dialogo

Cerca variabili, configura il modo in cui viene effettuata la ricerca e specifica il modo in cui vengono gestite le differenze. Cliccando sull'icona si apre la finestra di dialogo **Configura Finestra Impostazioni**.

24.32.6 Barra di ricerca

Elenca le variabili attraverso un campo di ricerca in tempo reale quando si inseriscono le prime lettere dei loro nomi o descrizioni.

24.32.7 Successivo

Passa all'impostazione successiva che corrisponde alla frase di ricerca.

24.32.8 Precedente

Passa all'impostazione precedente che corrisponde alla frase di ricerca.

24.32.9 Esporta

Consente di aprire la finestra di dialogo **Esporta Impostazioni** per salvare tutte le impostazioni e i valori in un file CSV.

24.32.10 Nome

Visualizza il nome della variabile di sistema selezionata.

24.32.11 Descrizione

Visualizza una breve descrizione della variabile di sistema selezionata.

24.32.12 Properties (Proprietà)

Elenca diverse proprietà/caratteristiche di base della variabile di sistema selezionata.

24.33 CERCAIMPOSTAZIONI

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** solo per un elenco di parole specificate dall'utente.



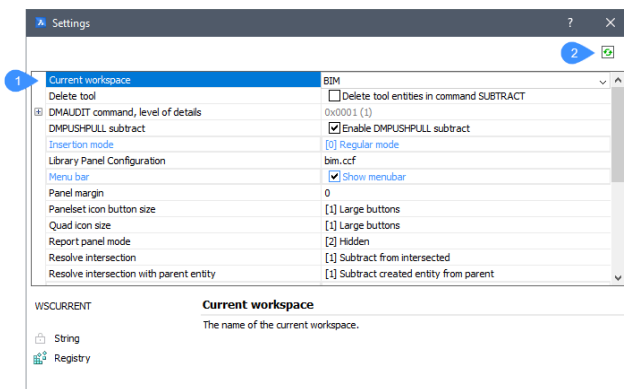


24.33.1 Descrizione

Cerca nella finestra di dialogo **Impostazioni** un elenco specificato dall'utente di parole separate da virgole o punti e virgola e visualizza solo le variabili filtrate.

24.33.2 Metodo

- 1 Immettere un elenco di parole separate da virgole o punti e virgola. Le parole di ricerca saranno abbinare ai seguenti elementi:
 - Titoli delle categorie
 - Titoli, nomi e valori delle variabili
 - Testo della guida variabile
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni** verranno visualizzate solo le variabili di sistema che contengono le parole specificate:



Risultati della ricerca (1)

Visualizza le variabili di sistema filtrate che contengono almeno una delle parole specificate nell'elenco.

Pulsante di attivazione/disattivazione (2)

Commuta la visualizzazione tra le **variabili filtrate** e **tutte le variabili** nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

24.34 SETUCS

Apri la finestra di dialogo **Sistema coordinate utente**.

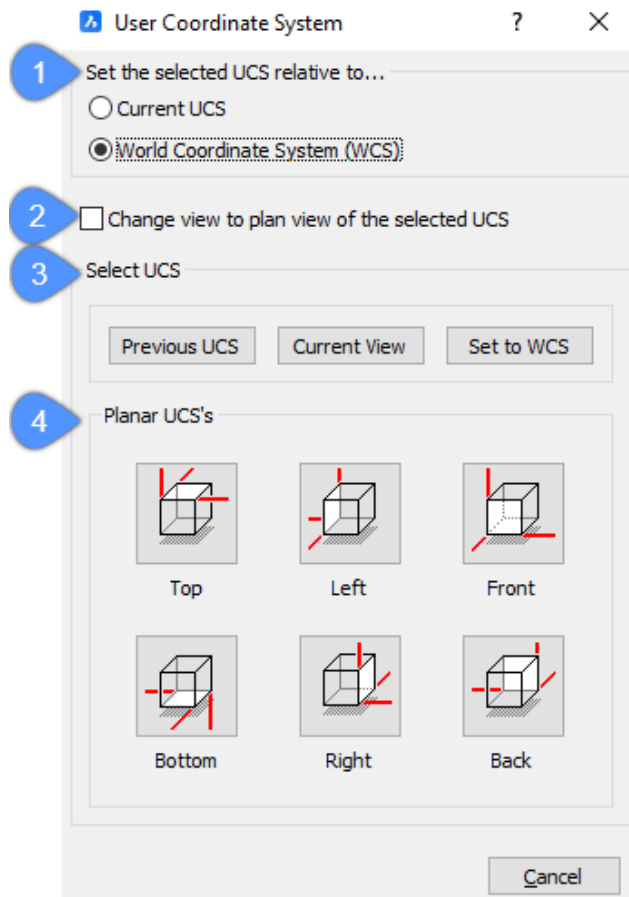


Icona:

Alias: DDUUCSP

24.34.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Sistema coordinate utente** per specificare un punto di vista da utilizzare per il sistema UCS (User Coordinate System) corrente.



- 1 Imposta l'UCS selezionato relativo a...
- 2 Cambia Vista a Vista piana dell'UCS selezionato
- 3 Seleziona UCS
- 4 UCS planari

24.34.2 Imposta l'UCS selezionato relativo a...

Specifica come viene impostato il nuovo UCS:

- **UCS Corrente:** imposta il nuovo UCS rispetto all'UCS corrente.
- **Sistema di coordinate globale:** Imposta il nuovo UCS relativo al WCS. Il sistema di coordinate globale è il sistema di coordinate predefinito quando non è impostato alcun UCS e non può essere modificato.

24.34.3 Cambia Vista a Vista piana dell'UCS selezionato

Attiva/disattiva la vista piana quando si cambia UCS:

- **Sì:** viene visualizzata la vista dall'alto del nuovo UCS.
- **No:** il punto di vista non cambia.



24.34.4 Selezione UCS

Imposta l'UCS su uno dei seguenti sistemi di coordinate. Cliccando su uno di questi pulsanti si imposta l'UCS e si esce immediatamente dalla finestra di dialogo.

- **UCS precedente:** modifica l'UCS con l'UCS precedente.
- **Vista Corrente:** modifica l'UCS in modo che corrisponda al punto di vista corrente.
- **Imposta a WCS:** modifica l'UCS in modo che corrisponda al WCS.

24.34.5 UCS planari

Imposta UCS su una delle seguenti viste ortografiche standard. Dopo aver cliccato su una delle opzioni, il programma imposta l'UCS e quindi esce dalla finestra di dialogo.

- **Alto:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione dall'alto.
- **Sinistra:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione da sinistra.
- **Davanti:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione da davanti.
- **Basso:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione dal basso.
- **Destra:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione da destra.
- **Dietro:** modifica l'UCS in modo che corrisponda alla visualizzazione da dietro.

24.35 MODIVAR

Visualizza e modifica i valori delle variabili di sistema.



Alias: MDV

24.35.1 Descrizione

Visualizza e modifica i valori delle variabili di sistema nella Barra dei comandi.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente: 'MODIVAR.

Nota: I nomi delle variabili di sistema possono anche essere immessi direttamente dalla Barra dei comandi, senza utilizzare questo comando.

24.35.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando MODIVAR:

- Immettere il nome di una variabile di sistema per visualizzarne lo stato.
- Scegliere di visualizzare un elenco contenente tutte le variabili di sistema.

24.35.3 Opzioni all'interno del comando

Nome variabile

Specificare il nome di una variabile di sistema.

?

Elenca i nomi delle variabili di sistema.



*

Elenca tutte le variabili di sistema.

Nome*

Elenca tutte le variabili di sistema che iniziano con Nome.

24.36 OMBRA

Genera immagini ombreggiate di disegni 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: OM

24.36.1 Descrizione

Genera immagini ombreggiate del disegno 3D corrente, in base all'impostazione corrente del comando MODOOMBRA. Le immagini ombreggiate sono versioni più semplici degli stili di visualizzazione e delle immagini di rendering.

24.37 MODOOMBRA

Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.37.1 Descrizione

Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente che deve essere utilizzato dal comando OMBRA.

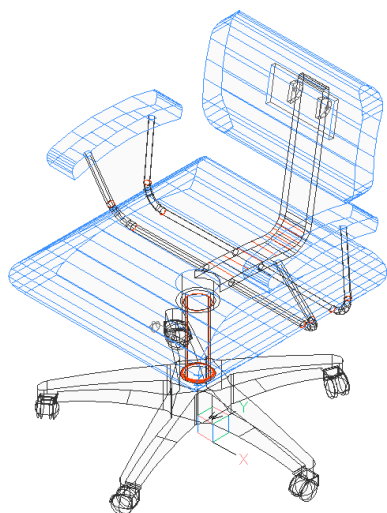
24.37.2 Opzioni all'interno del comando

Immettere stile di visualizzazione

Consente di scegliere il nome di uno stile di visualizzazione preimpostato.

wireframe 2d

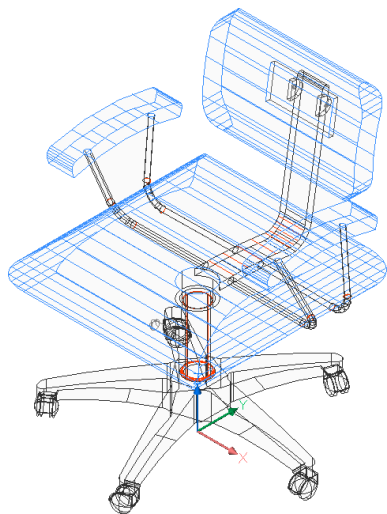
Modalità di visualizzazione predefinita.





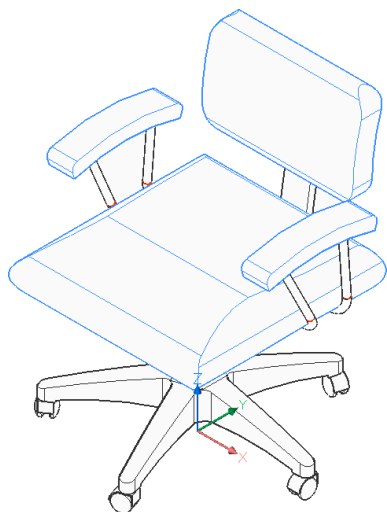
Wireframe

Fil di ferro, che mostra tutti gli spigoli.



Nascosto

Fil di ferro con linee nascoste rimosse.



Realistico

Renderizzato con materiali, se disponibili.



Concettuale

Visualizza le entità 3D con l'ombreggiatura uniforme e l'ombreggiatura Gooch. L'ombreggiatura Gooch è una tecnica di rendering non fotorealistica per l'ombreggiatura degli oggetti, nota anche come ombreggiatura "da freddo a caldo".



Ombreggiato

Renderizzato senza materiali.



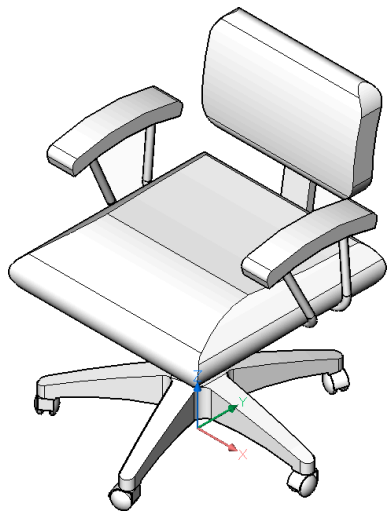
ombreggiato con Spigoli

Renderizzato con bordi a contrasto, senza materiali.



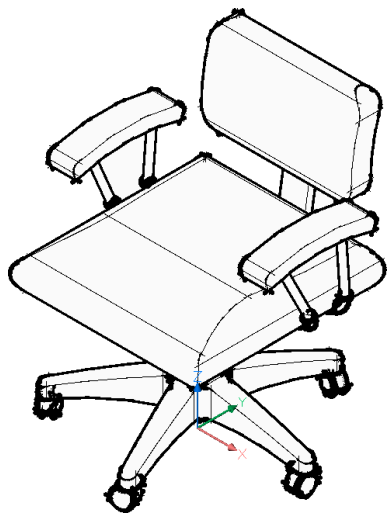
tonalità di Grigio

Renderizzato nei toni del grigio, senza colori.



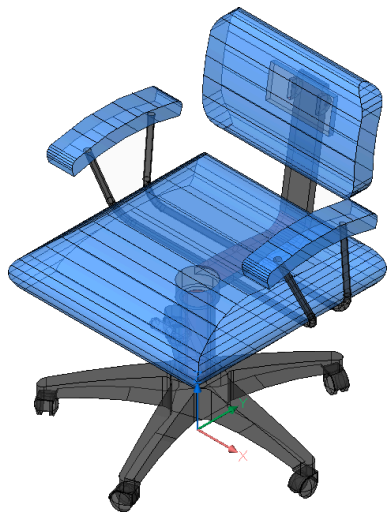
Schizzo

Renderizzato con linee di bordo grezze.



raggi X

Renderizzato con facce semitrasparenti.



Altro

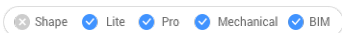
Creare un nuovo stile di visualizzazione.

cORrente

Mantiene lo stile di visualizzazione corrente.

24.38 -MODOOMBRA

Specifica lo stile di ombreggiatura per il comando OMBRA.



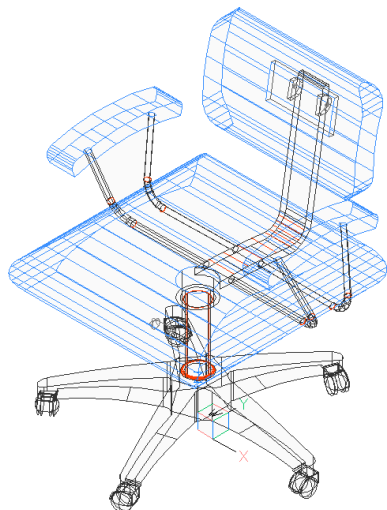
24.38.1 Descrizione

Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente che deve essere utilizzato dal comando OMBRA.

24.38.2 Opzioni all'interno del comando

wireframe 2d

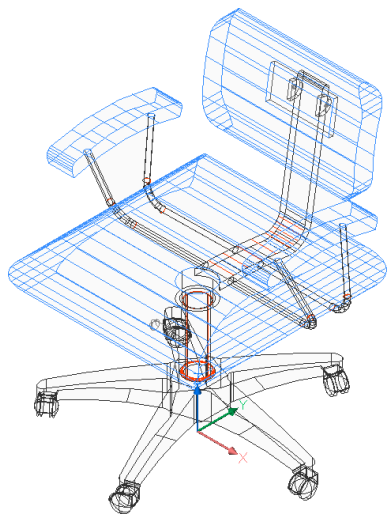
Visualizzazione wireframe senza ombreggiatura.





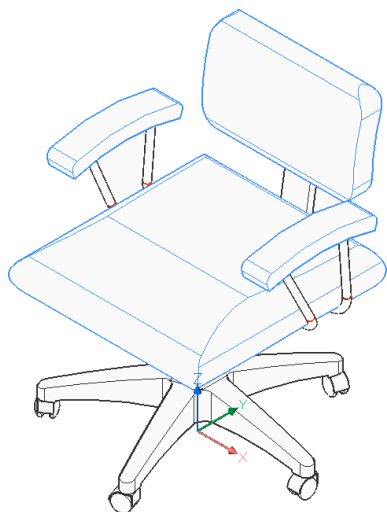
Wireframe 3D

Visualizzazione wireframe senza ombreggiatura.



Nascosto

Fil di ferro con linee nascoste rimosse.



Piatta

Ombreggiatura piatta.



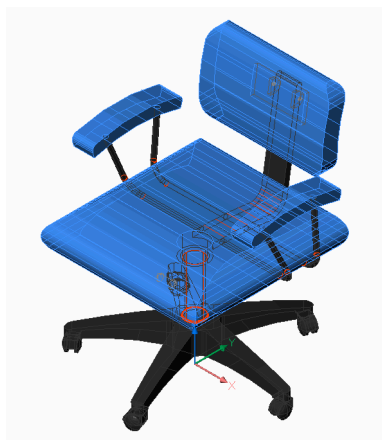
Gouraud

Ombreggiatura uniforme.



piaTta+spigoli

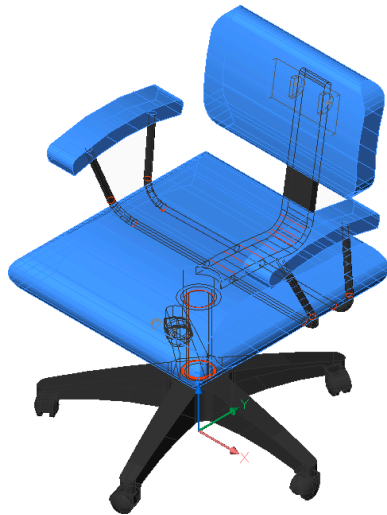
Ombreggiatura piatta con spigoli evidenziati.





gOuraud+spigoli

Ombreggiatura uniforme con spigoli evidenziati.



24.39 FORMA

Posiziona le forme nei disegni.



Icona: ✖

Nota: Prima di poter inserire forme nei disegni, è necessario caricare un file di forma SHX con il comando Carica.

24.39.1 Metodo

Immettere il nome della forma e specificare il punto di inserimento, la scala e l'angolo di rotazione per posizionarla nel disegno.

Le forme sono una prima versione dei blocchi che erano altamente efficienti ma difficili da codificare; Le forme sono usate raramente. Il formato SHP viene utilizzato anche da alcuni tipi di carattere; Contiene un flag per distinguere tra forme e caratteri.

24.39.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco

Elenca i nomi delle forme caricate nel disegno corrente. Riporta il nome del file e i nomi delle forme:

File di forma: C:\temp\611.shx

HAIE BOIS

HOTALU BATALU

CLOTUR FROST

ROTAIE PGA

PGAE PGBR

Se non viene caricata alcuna forma, viene segnalato: "Nessuna forma caricata".

Nota: Le forme possono essere modificate tramite grip.



24.40 GRUPPOFOGLI

Aprire il pannello **Gruppi di Fogli**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

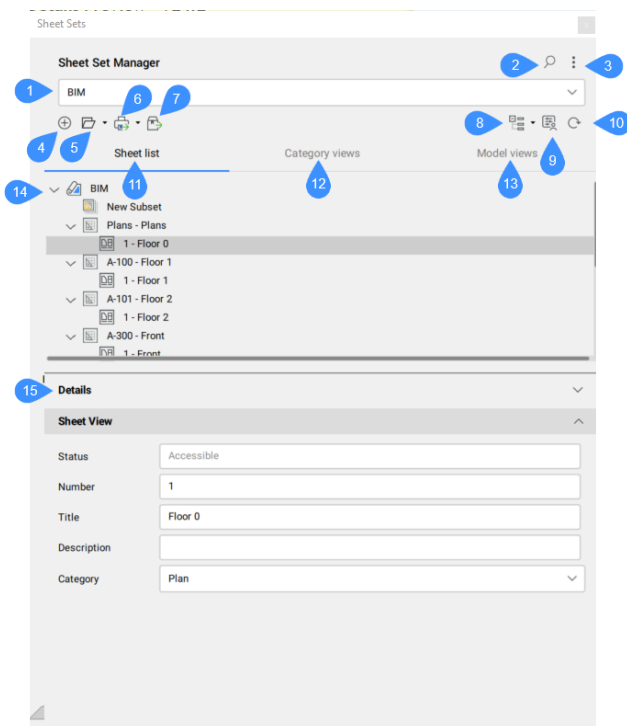
Icona:

Alias: SSM

24.40.1 Descrizione

Aprire il pannello **Gruppi di Fogli** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Gruppi di Fogli** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Gruppi di Fogli** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Gruppi di Fogli** offre una posizione centrale per creare e gestire i gruppi di fogli.



- 1 Nome del gruppo di fogli corrente
- 2 Cerca
- 3 Menu
- 4 Crea gruppo di fogli
- 5 Apri gruppo di fogli
- 6 Pubblica
- 7 eTransmit
- 8 Gruppi di selezione foglio



- 9 Proprietà personalizzate
- 10 Aggiorna
- 11 Lista fogli
- 12 Viste categoria
- 13 Viste modello
- 14 Elenco dei Gruppi di Fogli
- 15 Dettagli

24.40.2 Nome del gruppo di fogli corrente

Visualizza il nome del gruppo di fogli corrente. Dall'elenco a discesa è possibile modificare il gruppo di fogli corrente.

24.40.3 Cerca

Apri un campo di ricerca che consente di cercare gruppo di fogli, sottogruppi o nomi di fogli specifici.

24.40.4 Menu

Consente di aprire un menu con una serie di opzioni a seconda dello stato del riquadro gruppo di fogli:

Importa da XML

Consente di importare un file XML creato in BricsCAD con **Esporta in XML....** Apre la finestra di dialogo **Importa gruppo di fogli.**

Esporta in XML

Esporta un gruppo di fogli in formato XML. Apre la finestra di dialogo **Esporta Gruppo di Fogli Come.**

Opzioni Gruppo di Fogli

Apri le opzioni dei **Controlli foglio** nella finestra di dialogo **Impostazioni.**

Proprietà Personalizzate

Consente di aggiungere proprietà personalizzate al gruppo di fogli ed ai fogli. Apre la finestra di dialogo **Proprietà personalizzate.**

24.40.5 Crea gruppo di fogli

Apri la finestra di dialogo **Crea Nuovo Gruppo di Fogli.**

24.40.6 Apri gruppo di fogli

Apri la finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli** per selezionare il file .DST da caricare. Cliccare sulla freccia a destra per aprire un menu a discesa contenente un elenco con il file .DST aperti di recente. Cliccare su uno di questi file per caricare il gruppo di fogli nel pannello.

Apri

Apri il file .DST selezionato dalla finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli.**



24.40.7 Pubblica

Pubblica i gruppi di fogli, sottogruppi o fogli attualmente selezionati usando la finestra di dialogo **Pubblica**. Cliccare sulla freccia a destra per aprire un menu a discesa:

Pubblica

Pubblica i gruppi di fogli, sottogruppo o fogli attualmente selezionati. Apre la finestra di dialogo **Pubblica**.

Pubblica su PDF

Pubblica i gruppi di fogli attualmente selezionati, i sottogruppi o i fogli in PDF utilizzando le ultime preimpostazioni utilizzate.

Pubblica su plotter

Pubblica i gruppi di fogli attualmente selezionati, i sottogruppi o i fogli utilizzando un plotter in base all'ultima preimpostazione utilizzata.

24.40.8 eTransmit

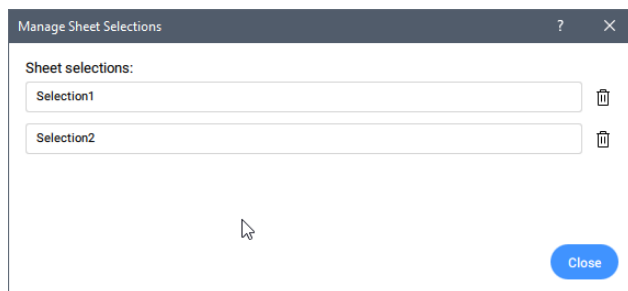
Avvia il comando ETRANSMIT. I gruppi di fogli, sottogruppo o fogli attualmente selezionati vengono inclusi nella procedura di eTransmit. Consente di aprire la finestra di dialogo **eTransmit**.

24.40.9 Gruppi di selezione foglio

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestisci Selezioni Foglio**. Cliccare sulla freccia a destra per aprire un menu a discesa:

Gestisci...

Apre la finestra di dialogo **Gestisci Selezioni Foglio** dove è possibile rinominare o cancellare selezioni di Foglio.



Crea

Salva la selezione Foglio con il nome specificato.

Elenco dei gruppi di selezione foglio esistenti

Elenca i gruppi di selezione foglio esistenti del gruppo di fogli attivo (selezionato) impostato nel pannello. Cliccare su uno di questi elementi per attivare il gruppo di selezione.

24.40.10 Proprietà personalizzate

Consente di aggiungere proprietà personalizzate al gruppo di fogli ed ai fogli. Apre la finestra di dialogo **Proprietà personalizzate**.

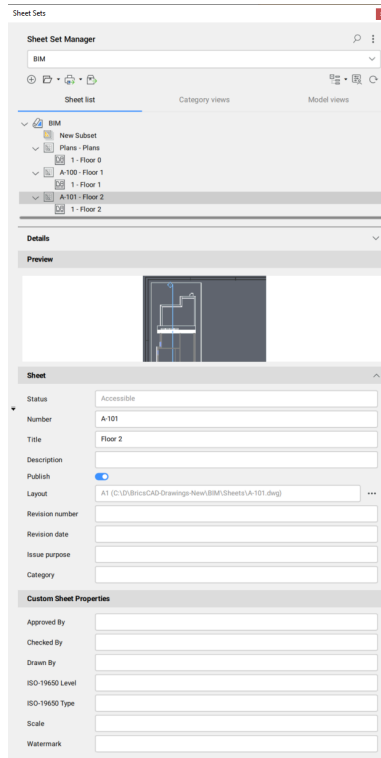


24.40.11 Aggiorna

Aggiorna tutte le informazioni memorizzate nel file di dati del gruppo di fogli (DST), controlla tutte le cartelle in ogni posizione delle risorse per verificare la presenza di file di disegno nuovi o rimossi e tutti i file di disegno espansi per verificare la presenza di viste dello spazio modello nuove o rimosse.

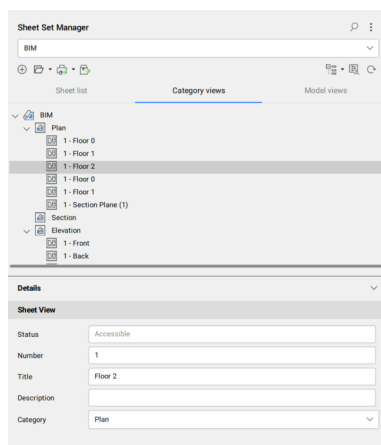
24.40.12 Lista fogli

Visualizza i Gruppi di Fogli nella modalità **Elenco fogli**.

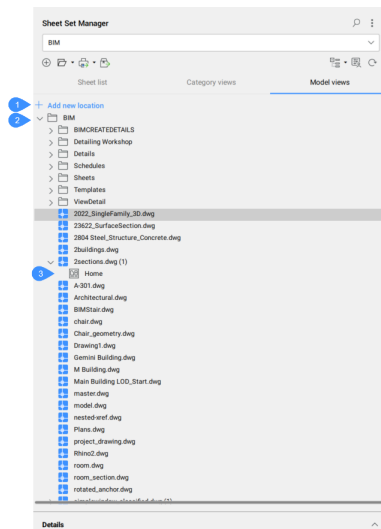


24.40.13 Vista categoria

Visualizza i Gruppi di Fogli raggruppati per categoria.



24.40.14 Viste modello



- 1 Aggiungi nuova posizione
- 2 Cartelle
- 3 Viste modello

Aggiungi nuova posizione

Apri la finestra di dialogo **Cerca cartella** per scegliere la cartella da aggiungere. È possibile aggiungere solo cartelle univoche.

Cartelle

Elenca tutte le cartelle aggiunte che contengono i disegni e le relative viste modello. La nuova funzionalità **Viste Modello** consente di sfogliare e selezionare le viste del modello (create con il comando VISTA) da disegni esterni e di inserirle nel layout dello spazio carta del disegno attualmente aperto, senza aprire il file originale.

Nota: Il menu contestuale aperto cliccando il pulsante destro del mouse sulla cartella offre l'opzione **Rimuovi** dalla scheda **Vista modello**.

Viste modello

Le viste modello (create con il comando VISTA) da disegni esterni possono essere trascinate e rilasciate in un layout dello Spazio Carta del disegno corrente.

24.40.15 Elenco dei Gruppi di Fogli

Visualizza il gruppo di fogli corrente.

Quando si modifica il nome del progetto nel pannello **Navigatore Progetto BIM**, il nome del Gruppo di Fogli viene aggiornato di conseguenza.

Un Gruppo di Fogli può contenere Ffolli, Sottogruppi e Viste di Foglio.

I menu del pulsante destro del mouse offrono strumenti aggiuntivi:

Gruppo di Fogli

Chiudi Gruppo di Fogli

Rimuove il gruppo di fogli dal pannello.



Esporta in XML

Apri la finestra di dialogo **Esporta Gruppo di Fogli Come**.

Salva di nuovo Tutti i Fogli

Salva tutti i fogli.

Nuovi Fogli

Visualizza la finestra di dialogo **Nuovi Fogli**, la quale consente di aggiungere nuovi fogli al gruppo di fogli corrente.

Nuovo Sottogruppo

Aggiunge un nuovo sottogruppo al gruppo di fogli corrente.

Gruppi di Selezione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestisci Selezioni Foglio**.

Proprietà Personalizzate

Apri la finestra di dialogo **Proprietà personalizzate**.

Rinumera

Apri la finestra di dialogo **Rinumera Gruppo di Fogli**, la quale consente di rinumerare tutti i fogli del gruppo di fogli.

Stampa

Stampa i gruppi di fogli, sottogruppo o fogli attualmente selezionati.

Pubblica

Apri la finestra di dialogo **Pubblica**.

Pacchetto Esportazione (eTransmit)

Consente di aprire la finestra di dialogo **eTransmit**.

Inserisci Tabella Riepilogo Fogli

Inserisce la tabella con l'elenco dei fogli nel disegno corrente.

Foglio

Apri

Consente di aprire il disegno con il layout del foglio selezionato.

Apri in sola lettura

Apri il disegno con il layout del foglio selezionato in modalità sola lettura per proteggerlo.

Rimuovi Foglio

Rimuove il foglio selezionato.

Inserisci Tabella Riepilogo Fogli

Inserisce una Tabella Elenco Fogli nell'area del disegno.

Sottogruppo

Rinomina Sottogruppo

Consente di rinominare il sottogruppo selezionato.

Rimuovi Sottogruppo

Rimuove il sottogruppo selezionato.



Vista Foglio

Visualizza Vista

Apri il file di disegno relativo alla Vista Foglio selezionata.

Posizionare il Blocco Richiamo > Number Bubble

Posiziona un blocco di richiamo della Vista Foglio corrispondente.

Posiziona Blocco Etichetta Vista

Posiziona un blocco etichetta di vista della Vista Foglio corrispondente.

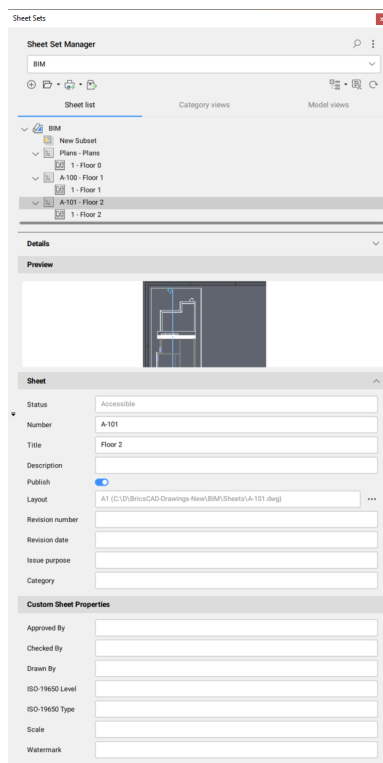
Nota: È possibile fare doppio clic su un gruppo di fogli o su un sottogruppo per espanderlo/comprimerlo. Fare doppio clic su un Foglio o una Vista Foglio per aprirlo.

Nota: I nodi dell'albero del Gruppo di Fogli possono essere riordinati mediante trascinarsi.

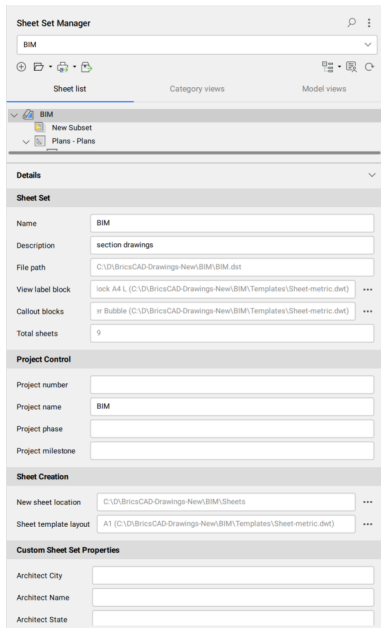
Nota: Le proprietà e le variabili di un Gruppo di Fogli, di un Sottogruppo, di un Foglio o di una Vista Foglio selezionati sono visualizzate nella sezione **Dettagli**.

24.40.16 Dettagli

Visualizza i dettagli del Gruppo di Fogli, del Sottogruppo, del singolo Foglio o della Vista selezionati. È possibile visualizzare o nascondere un'anteprima dei fogli o del sottogruppo selezionati.



Nel **Dettagli > Gruppo di Fogli**, le opzioni **Percorso del file**, **Blocco etichetta vista**, **Blocchi richiami** e **Fogli totali** sono di sola lettura, ma selezionabili.



Nota:

- Cliccare sul pulsante **Sfoglia** (...) accanto all'opzione **Blocco etichetta vista** per aprire la finestra di dialogo **Selezione Blocco**.
- Cliccare sul pulsante **Sfoglia** (...) accanto all'opzione **Blocchi richiamati** per aprire la finestra di dialogo **Elenco Blocchi**.

24.41 NASCONDIGRUPPOFOGLI

Chiude il pannello **Gruppi di Fogli**.



24.41.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gruppo di Fogli** per nascondendolo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gruppi di Fogli** è impilato quando lo si chiude, la scheda o l'icona Gruppo di Fogli viene rimossa dalla pila.

24.42 SHELL

Aprire la finestra della barra dei comandi.



24.42.1 Descrizione

Aprire la finestra della barra dei comandi ed eseguire altre applicazioni.

Nota: Questo è un comando solo per Windows.



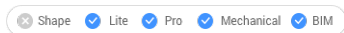
24.42.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando SHELL:

- Specificare il nome di un programma da eseguire.
- Premere Invio per aprire la finestra del prompt dei comandi.

24.43 SHOWURLS (Express Tools)

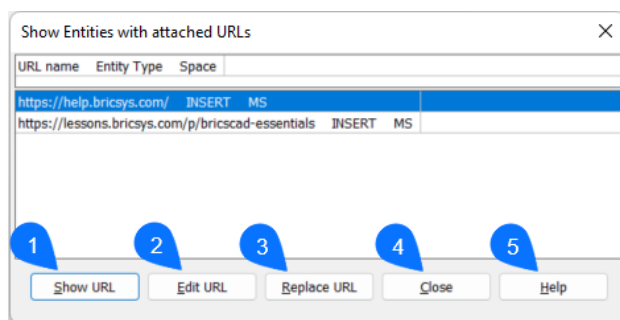
Visualizza tutti gli indirizzi URL incorporati nel disegno e consente di modificarli.



Icona:

24.43.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Mostra entità con URL attaccati** la quale consente di visualizzare, modificare e sostituire gli indirizzi URL.



- 1 Mostra URL
- 2 Edita URL
- 3 Sostituisci URL
- 4 CHIudi
- 5 Guida

24.43.2 Mostra URL

Nasconde la finestra di dialogo ed evidenzia gli oggetti collegati all'URL selezionato.

24.43.3 Modificare

Consente di modificare l'URL selezionato.

24.43.4 Sostituisci

Consente di sostituire un URL chiedendo il percorso del precedente e di quello nuovo.

24.43.5 CHIudi

Chiude la finestra di dialogo.

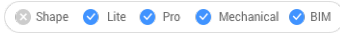


24.43.6 Guida

Porta alla Guida di BricsCAD.

24.44 SHP2BLK (Express Tools)

Converte tutte le istanze di un'entità forma selezionata con un riferimento di blocco equivalente.



Icona:

24.44.1 Metodo

Selezionare un'entità forma e immettere il nome del blocco di sostituzione.

Nota: Sostituisce tutte le istanze della forma con le istanze del blocco definito.

24.45 FIRMAVALE

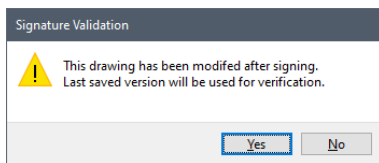
Visualizza le firme digitali per il disegno e i relativi xrif.



24.45.1 Metodo

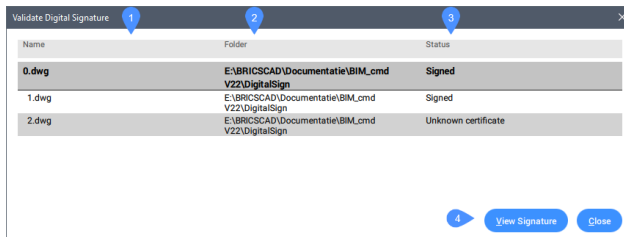
Aprire la finestra di dialogo **Convalida Firma Digitale**.

Nota: Se il disegno corrente è stato modificato dopo l'ultima firma, verrà visualizzato il seguente messaggio di avviso:



Nota: La variabile di sistema SIGWARN controlla la visualizzazione di una finestra di dialogo con il contenuto della firma quando viene aperto un disegno con firma digitale.

Visualizza lo stato di tutte le firme digitali per un disegno e i relativi Xrif.



Nota: Il primo disegno nell'elenco, il quale è riportato con un carattere in grassetto, è il disegno principale.

Nome

Visualizza il nome del file di disegno.

Cartella

Visualizza la cartella del disegno.



Stato

Visualizza se il disegno è firmato con una firma digitale valida o meno.

Firmato

Il disegno è firmato con una firma digitale valida.

Non firmato

Il disegno non è firmato digitalmente o la modifica del disegno è stata salvata senza applicare nuovamente la firma digitale.

Certificato sconosciuto

Il certificato digitale non si trova nella posizione corretta oppure il certificato digitale è stato revocato dall'autorità di certificazione.

Non trovato

Il disegno ha perso la sua posizione iniziale.

Firma non valida

Il disegno firmato è stato modificato in una versione precedente di BricsCAD che non supporta la firma digitale (V21).

Scaricato

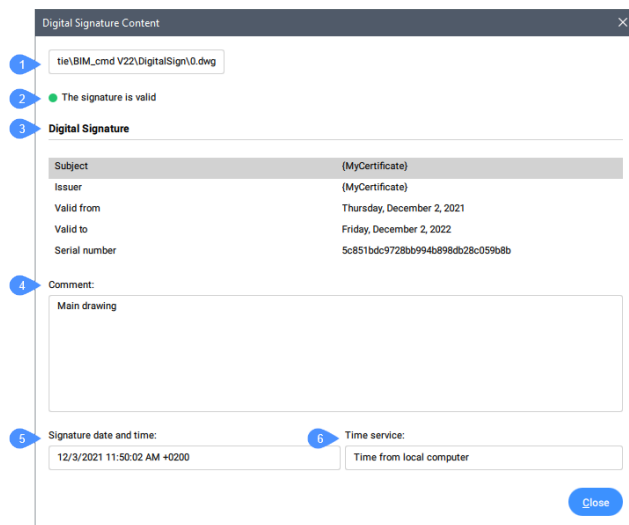
Il file di riferimento non è caricato.

Errore

Si è verificato un errore durante la convalida della firma.

Visualizza Firma

Consente di aprire la finestra di dialogo **Contenuto della Firma Digitale**:



Identificativo del disegno

Visualizza il percorso del disegno.

Stato della firma

- Contrassegnato in verde in caso di firma valida.
- Contrassegnato in rosso in caso di firma non valida.

Firma Digitale

Oggetto: visualizza il nome del certificato.



Emittente: visualizza il nome dell'autore.

Valido da: visualizza la data da cui il certificato è valido.

Valido fino a: visualizza la data fino alla quale il certificato è valido.

Numero seriale: visualizza il numero seriale del certificato.

Commento

Visualizza il commento della firma.

Data e ora della firma

Visualizza la data e l'ora in cui il disegno è stato firmato.

Time service

Visualizza il time server scelto.

24.46 SEMPLIFICA

Semplifica le entità.



Icona: 

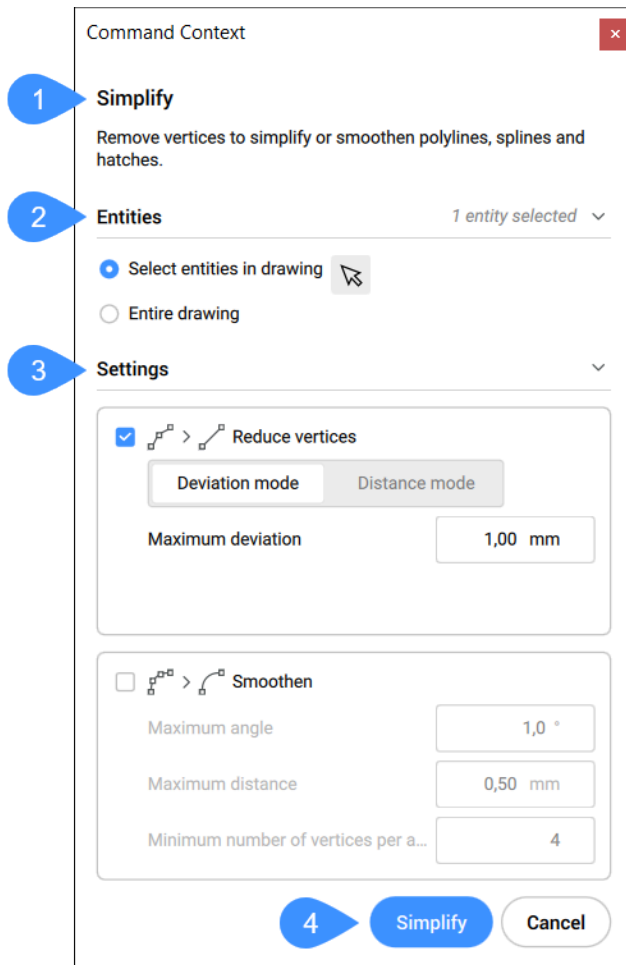
24.46.1 Descrizione

Riduce il numero di vertici di polilinee, spline e tratteggi non associativi con contorni geometrici rappresentati da polilinee, senza modificarne la forma generale.

Nota: Le entità semplificate sono più facili da manipolare e possono ridurre significativamente le dimensioni dei file.

24.46.2 Metodo

L'esecuzione del comando apre il pannello **Contesto Comando** per la scelta delle impostazioni del comando.



- 1 Descrizione
- 2 Entità
- 3 impostaZioni
- 4 Semplifica

24.46.3 Entità

Qui è possibile passare da un'opzione all'altra per selezionare le entità che verranno semplificate.

Seleziona entità nel disegno

Questa opzione consente di selezionare le entità nel disegno cliccando su di esse.

Intero disegno

Tutte le entità nel disegno vengono selezionate per essere semplificate.

24.46.4 impostaZioni

Specifica le impostazioni e le tolleranze per la semplificazione delle entità. Le due diverse opzioni, **Riduci vertici** e **Leviga**, possono essere attivate o disattivate.

Nota:

- Le polilinee che contengono archi non vengono mai semplificate.



- I vertici ridondanti verranno rimossi anche quando una polilinea presenta rigonfiamenti, ma il segmento con rigonfiamenti non verrà influenzato.

Riduci vertici

Riduce il numero di vertici combinando i segmenti. Esistono due modalità per ridurre i vertici:

- 1 **Modalità Deviazione:** rimuove i vertici che rientrano nella deviazione massima per convertire i segmenti in un unico segmento rettilineo. Questo metodo è disponibile per le polilinee e le spline lw/2d.

Deviazione massima

Specifica la lunghezza massima dell'arco tra due vertici adiacenti e l'angolo massimo dell'arco tra due vertici adiacenti.

- 2 **Modalità Distanza:** rimuove i vertici, se la variazione dell'angolo tra i segmenti è inferiore all'angolo massimo, per convertire i segmenti in un unico segmento rettilineo, più corto della distanza massima. Questo metodo è disponibile per le polilinee lw/2d, i tratteggi e le polilinee 3d.

Angolo massimo

Specifica la variazione massima (angolo) in una direzione tra due segmenti consecutivi da raddrizzare.

Distanza massima

Specifica la distanza massima tra i vertici non collineari da raddrizzare.

Leviga

Controlla se i segmenti retti consecutivi (almeno tre), i cui punti finali giacciono su un arco, vengono sostituiti da un segmento di polilinea rigonfio.

Angolo massimo

Specifica la variazione massima dell'angolo dell'arco tra i due segmenti adiacenti.

Distanza massima

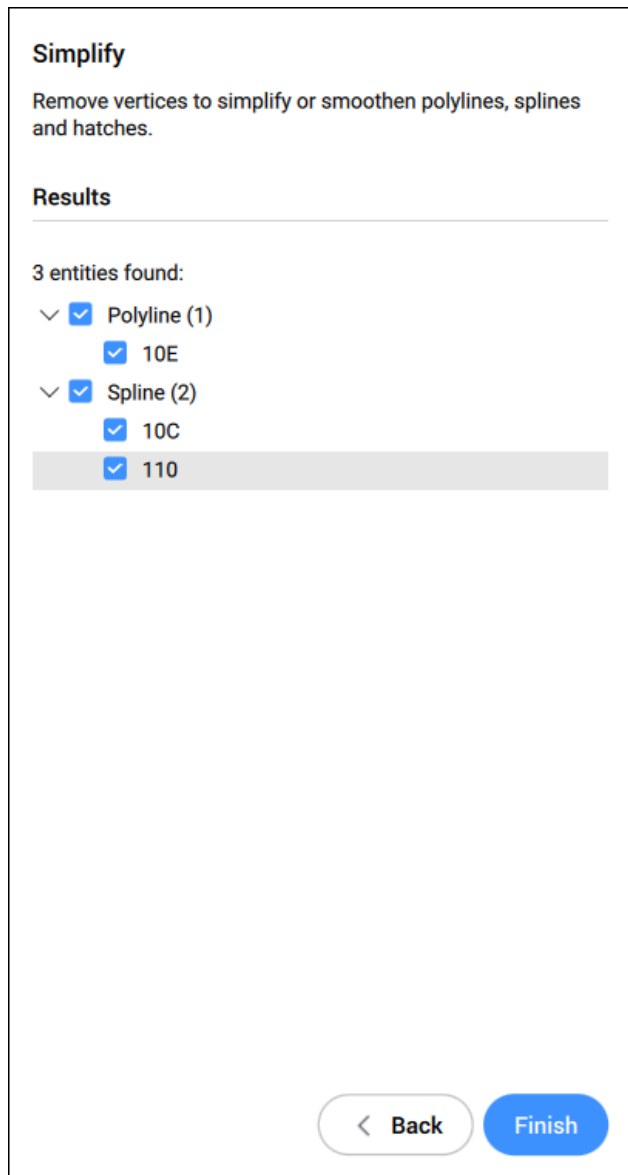
Specifica la lunghezza massima dell'arco tra due vertici adiacenti.

Numero minimo di vertici per arco

Specifica il numero minimo di vertici per arco.

24.46.5 Semplifica

Dopo aver cliccato **Semplifica**, il pannello mostra una nuova schermata:



Le entità che possono essere semplificate in base alle impostazioni sono elencate qui. È possibile deselezionare le entità che non devono essere semplificate. Un'anteprima delle entità semplificate viene visualizzata nello spazio modello quando le entità sono selezionate.

Cliccare **Indietro** per modificare le impostazioni oppure cliccare **Fine** per semplificare le entità selezionate e chiudere il comando.

24.46.6 Opzioni all'interno della Barra dei comandi

Applica

Applica le impostazioni alle entità selezionate.

Fine

Chiude il comando.



Indietro

Torna alla panoramica delle opzioni.

modifica Input di selezione

Modifica le entità selezionate.

Nota: Le opzioni qui riportate sono simili a quelle disponibili nella sezione **Entità** del pannello contesto comando.

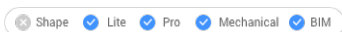
modifica Impostazioni

Consente di modificare le impostazioni delle modalità **Riduci vertici** e **Leviga** tramite la Barra dei comandi.

Nota: Le opzioni qui riportate sono simili a quelle disponibili nella sezione **Impostazioni** del pannello contesto comando.

24.47 SINGLETON

Determina se è possibile eseguire o meno più copie di BricsCAD contemporaneamente.



Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('singleton).

24.47.1 Opzioni all'interno del comando

Si

Consente l'esecuzione di una sola copia di BricsCAD.

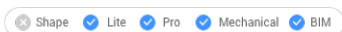
No

Consente l'esecuzione di due o più copie di BricsCAD.

Nota: Alcune applicazioni di terze parti vengono eseguite solo in una singola istanza di BricsCAD.

24.48 SCHIZZO

Crea linee o polilinee da uno schizzo a mano libera.



Icona:

Alias: FREEHAND

24.48.1 Descrizione

Crea una serie di singole linee o una polilinea disegnando a mano libera.





24.48.2 Opzioni all'interno del comando

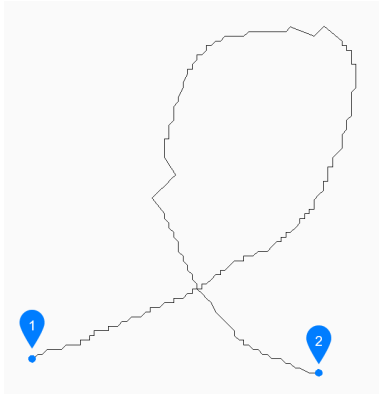
Lunghezza dei segmenti di linea per lo schizzo

Specifica la lunghezza dei segmenti di linea dello schizzo. Una piccola lunghezza del segmento crea uno schizzo più uniforme, ma aumenta le dimensioni del disegno. La lunghezza viene salvata nella variabile SKETCHINC.

Premere INVIO o fare clic per attivare o disattivare

Abbassa o solleva la penna.

- Se la penna è abbassata, disegna automaticamente mentre la si sposta.
- Se la penna è sollevata, è possibile spostare il cursore senza disegnare.



- 1 Penna sollevata
- 2 Penna abbassata

Nota: È possibile continuare a sollevare e abbassare la penna per creare schizzi illimitati fino a quando non si preme ES o CH per terminare il comando.

Cancella

Cancella le linee dello schizzo in sequenza trascinando il cursore lungo lo schizzo da una delle due estremità. Cliccare con il pulsante sinistro del mouse per interrompere la cancellazione e iniziare a disegnare.

COLlega

Continua fino all'ultimo punto dello schizzo, dopo aver sollevato la penna, passando il cursore sull'estremità del segmento precedente.

salva ed ESci

Salva lo schizzo e termina il comando. Ogni schizzo continuo viene salvato come una serie di singole linee o una polilinea basata sulla variabile SKPOLY.

CHiudi senza salvare

Esce dal comando senza salvare lo schizzo.

Record (salva)

Salva lo schizzo corrente senza terminare il comando, consentendo di continuare lo schizzo.

24.49 SCHIZZOEDITA

Modifica gli schizzi delle funzioni.





Alias: EDITASCHIZZO

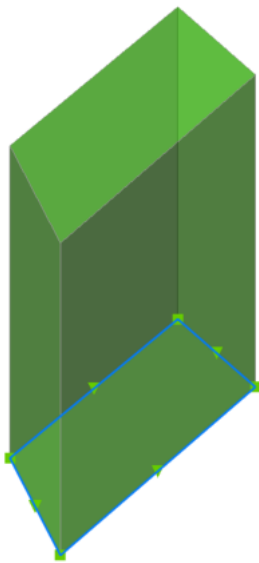
24.49.1 Descrizione

Modifica gli schizzi delle funzioni (ESTRUDI, LOFT, SWEEP e RIVOLUZIONE) create quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è attivata.

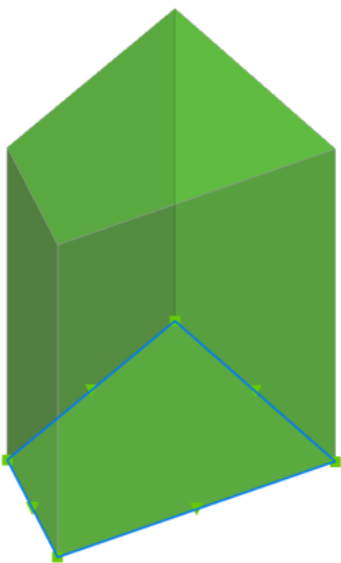
Nota: Questi schizzi possono essere modificati anche dal pannello **Navigatore Meccanico**.

24.49.2 Metodo

Indicare il nome della funzione (ad esempio: **Estrudi_1**) e immettere il nome del blocco della funzione di schizzo (o esempio: **Schizzo_1**). Vengono eseguiti lo zoom e la selezione della funzione di schizzo in fase di modifica.



Quando Schizzo/Percorso/Guide vengono modificati, viene visualizzata un'anteprima della nuova geometria della funzione di schizzo.





Nota:

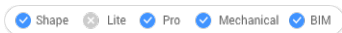
- È possibile modificare solo lo Schizzo/il Percorso/le Guide che vengono editati.
- Durante la modifica, è comunque possibile eseguire lo snap ad altre entità nello spazio modello.

Eseguire nuovamente il comando SCHIZZOEDITA per chiudere la sessione, ripristinare la vista e aggiornare la funzione di schizzo effettiva nello Spazio Modello.

Nota: Durante la modifica, i comandi CTRL+S, SALVA o CHIUDI chiuderanno la sessione di modifica invece di salvare il file.

24.50 TRANCIA

Crea solidi e superfici 3D tagliando le entità esistenti.

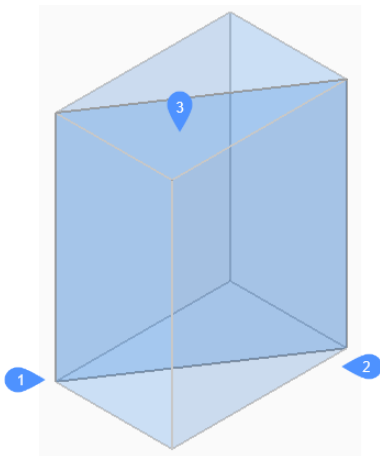


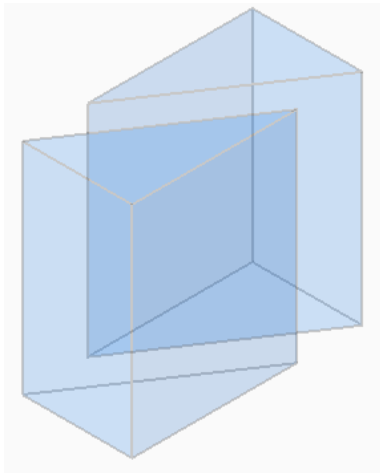
Icona:

Alias: TC

Nota: Assicurarsi che l'opzione Seleziona facce della variabile di sistema SELECTIONMODES sia attivata per poter utilizzare un solido 3D planare come piano di taglio.

24.50.1 Metodo





Specifica le entità che verranno tranciate. Scegliere uno o più solidi o superfici 3D.

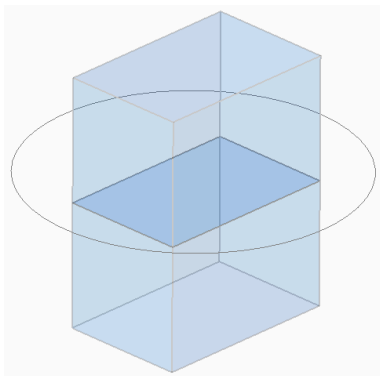
Nota: Questo comando non funziona con le regioni 2D.

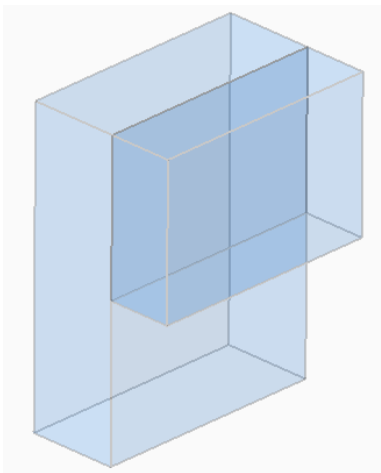
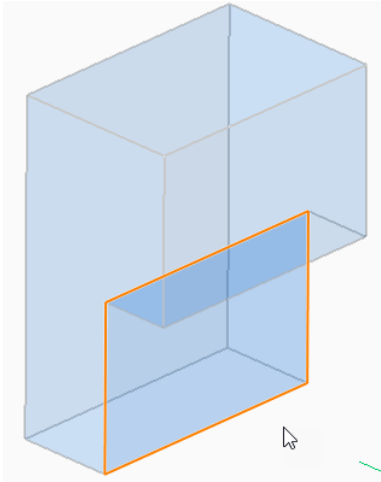
Specificare il primo (1) e il secondo (2) punto sul piano di taglio e scegliere di mantenere solo una delle parti (3) o entrambe. Il piano di taglio è perpendicolare al piano XY del sistema di coordinate globali (WCS):
L'entità tranciata può essere manipolata come entità indipendenti.

24.50.2 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Taglia i solidi e le superfici con un'entità intersecante (cerchio, ellisse, arco, spline 2D, polilinea 2D, faccia solida 3D piana, faccia superficie piana o regione piana). L'entità definisce il piano che taglia le entità selezionate 3D.



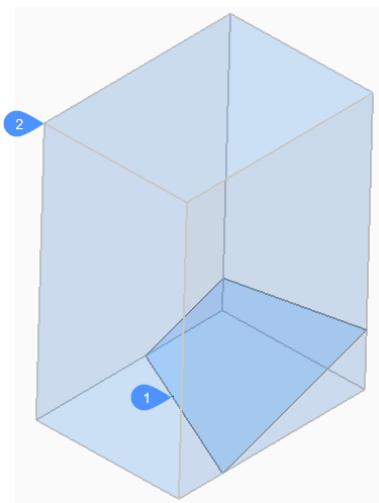


Superficie

Taglia solidi e superfici con una superficie.

asseZ

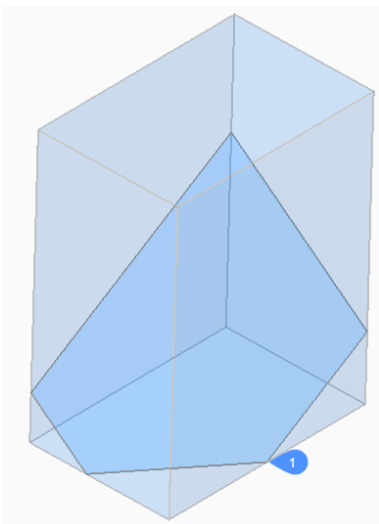
Taglia i solidi e le superfici con un piano perpendicolare con una linea definita da un punto sul piano (1) e da un secondo punto sull'asse normale del piano (asse z) (2).



Vista

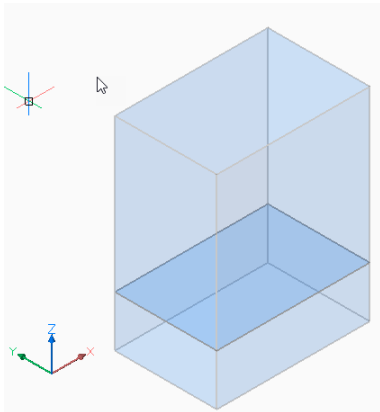
Taglia solidi e superfici con un piano definito dal punto di vista 3D corrente.

Il piano di sezione è perpendicolare alla direzione di visualizzazione e passa attraverso il punto selezionato.



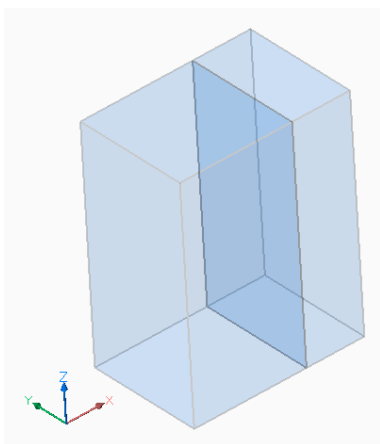
XY

Trancia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano XY del sistema di coordinate corrente.



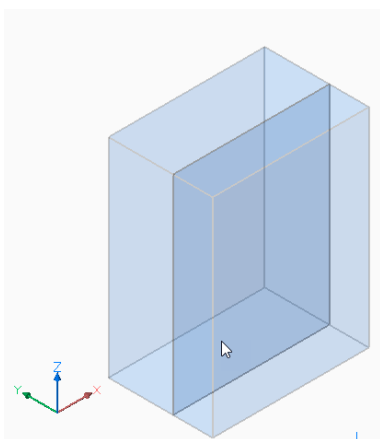
YZ

Trancia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano YZ del sistema di coordinate corrente.



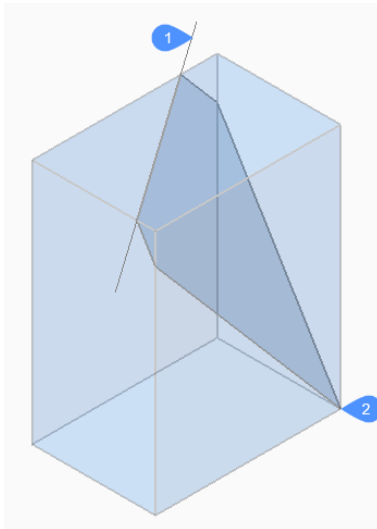
ZX

Taglia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano ZX del sistema di coordinate corrente.



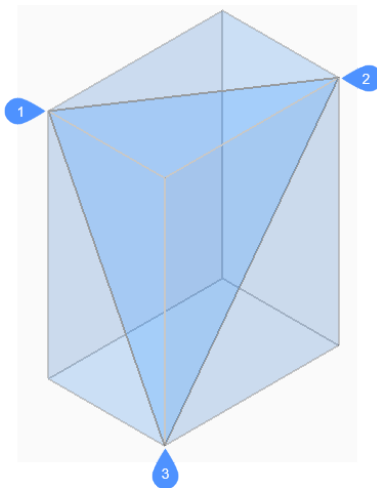
Linea-punto

Taglia solidi e superfici con un piano definito da un'entità lineare (1) e da un punto (2).



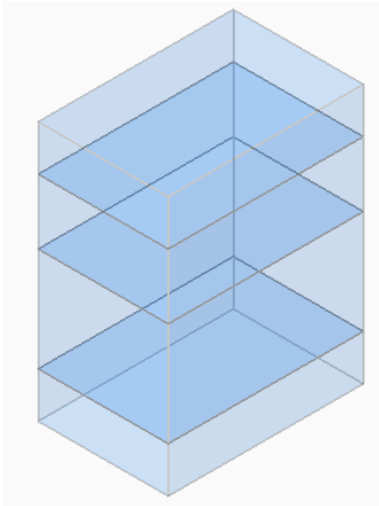
3punti

Taglia i solidi e le superfici con un piano definito da tre punti.



Multitrancia

Taglia i solidi e le superfici in più di un pezzo utilizzando una faccia e specificando la distanza tra le sezioni.

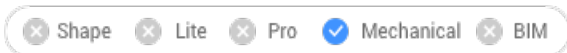


Entrambi

Conserva entrambe le parti.

24.51 SMESPORTAASSIEME

Cerca la struttura dell'assieme del disegno corrente per i solidi 3D, i blocchi meccanici e i riferimenti esterni all'interno di un componente e applica i comandi SMCONVERTI e SMESPORTA2D.



Icona: 

24.51.1 Metodo

Il risultato di questo comando è un insieme di file DXF con informazioni di spiegamento salvate in una cartella di output definita dall'utente e ordinate per spessore. Le parti elaborate con avvertenze o errori vengono inserite in una cartella dedicata. Viene generato un report HTML che elenca tutti i solidi nell'assieme. Indica i loro stati e i collegamenti ai file DWG e DXF corrispondenti. Quando possibile, il report HTML utilizza i nomi dei solidi meccanici anziché i relativi gestori.

Nota: SMESPORTAASSIEME può essere applicato ad assiemi misti contenenti ciascuno parti in lamiera e non in lamiera. Separa rapidamente le parti non in lamiera dalle parti in lamiera.

La classificazione dei solidi è la seguente:

- Lamiera – il solido è una parte in lamiera.
- Lamiera scadente – il solido sembra un progetto in lamiera, sono necessari l'assistenza dell'utente e la rilavorazione.
- Non lamiera – il solido non viene riconosciuto come un progetto di lamiera.

Nota: SMESPORTAASSIEME può essere applicato a disegni semplici con solidi, ad assiemi creati in BricsCAD e a disegni importati con Communicator per BricsCAD®.



Nota: Per una lavorazione ottimale, impostare la variabile di sistema IMPORTPRODUCTSTRUCTURE su 2, altrimenti i componenti meccanici esploderanno in solidi, aumentando il tempo di lavorazione.

Nota: Per ottenere prestazioni ottimali, impostare lo stile di visualizzazione su 2dWireframe.

24.51.2 Opzioni all'interno del comando

cartella di Output

Specifica la cartella di output.

Tabella piegatura

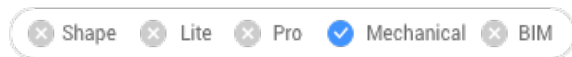
Assegna una tabella di piegatura utilizzata durante la chiamata SMESPORTA2D nel processo di output.

versione Dxf

Specifica la versione DXF.

24.52 SMCORDONE

Crea funzioni associative cordone lungo una curva che giace sulla flangia.



Icona:

24.52.1 Descrizione

Crea funzioni associative cordone su parti in lamiera a partire da un profilo 2D. La funzionalità viene aggiornata automaticamente quando viene modificato il profilo di definizione.

La differenza con le funzioni di forma lineare inserite dalla libreria dal comando BMINSER consiste nel fatto che le funzionalità cordone create dal comando SMCORDONE possono avere una traiettoria arbitraria.

24.52.2 Metodo

Selezionare la faccia della flangia e la curva di controllo per creare il cordone, utilizzando il raggio del profilo predefinito e i valori del raggio arrotondato.

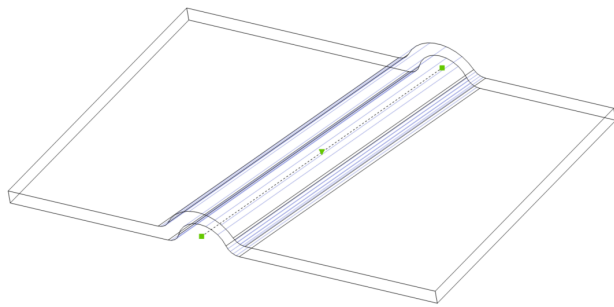
Nota:

- Il valore predefinito del raggio del profilo viene definito con la variabile di sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE.
- Il valore predefinito del raggio arrotondato è definito con la variabile di sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE.

24.52.3 Opzioni all'interno del comando

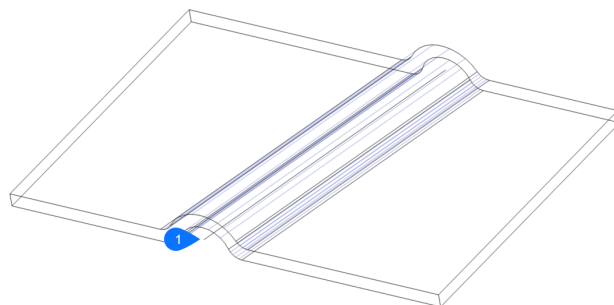
Selezionare curva di controllo

Seleziona una curva di controllo lungo la quale verrà creato il cordone. La curva selezionata può essere una linea, polilinea, cerchio, arco, ellisse, arco ellittico o una spline. Una curva 2D può essere aperta o chiusa, ma non può auto-intersecarsi o intersecarsi ad altre funzioni forma.



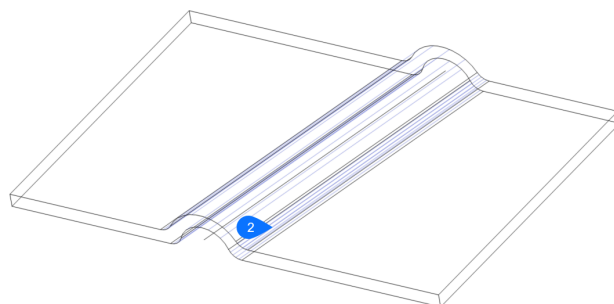
raggio del Profilo

Imposta il raggio del profilo del cordone (1).



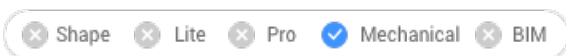
raggio di raccordo Circolare

Imposta il raggio dei raccordi uniformi (2).



24.53 SMPIEGA

Converte gli spigoli vivi (spigoli vivi tra le facce delle flange) e le giunzioni, in piegature.



Icona:

24.53.1 Metodo

Selezionare gli spigoli vivi, giunzioni, flange o solidi 3D.



24.53.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero

Rileva e converte gli spigoli vivi o le giunzioni nell'intero modello.

24.54 SMCREAPIEGA

Converte gli spigoli vivi (spigoli vivi tra le facce delle flange) e le giunzioni, in piegature.

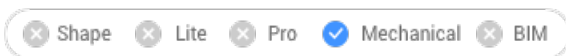


24.54.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMPIEGA.

24.55 SMCOMMUTAPIEGA

Converte le piegature in piegature con loft.



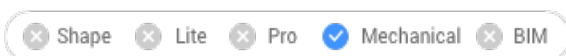
Icona:

24.55.1 Descrizione

Consente di selezionare le facce di piegatura che verranno trasformate in piegature con loft.

24.56 SMCONVERTI

Riconosce automaticamente le funzionalità di lamiera.





Icona:

24.56.1 Descrizione

Riconosce automaticamente flange, piegature, piegature con loft, nervature, funzioni di forma e fori per i solidi 3D selezionati.

24.56.2 Opzioni all'interno del comando

Modello intero

Applica il comando all'intero modello.

Nota: Tutti i solidi del modello vengono analizzati e, se possibile, convertiti in corpi di lamiera. Il comando riconosce le funzionalità di lamiera (ad esempio flange e piegature) nella geometria di input. Lo spessore del corpo del disegno della lamiera è il criterio nel caso in cui vengano selezionati più solidi. Pertanto, i corpi selezionati devono avere lo stesso spessore, altrimenti viene visualizzato un messaggio di errore nella finestra di comando.

24.57 SMELIMINA

Rimuove le funzioni degli elementi della lamiera.



Icona:

24.57.1 Descrizione

Rimuove una piegatura o una giunzione ripristinando uno spigolo vivo tra due flange. Questo comando può anche rimuovere una flangia con tutte le piegature adiacenti ad essa e può rimuovere il taglio ad angolo ripristinando la geometria tagliata dalla funzione.

Le flange adiacenti vengono estese fino ad una configurazione di giunzione con la flangia da eliminare.

24.57.2 Metodo

Esistono due metodi per sostituire le funzioni con spigoli vivi:

- Selezionare le facce delle funzioni.
- Selezionare le facce dello spessore.

24.58 SMDISSOLVI

Rimuove i dati di lamiera dalle funzioni selezionate.



Icona:



24.58.1 Descrizione

Dissolve la funzione di lamiera su facce solide 3D. Le funzioni dissolte non sono più elencate nel Navigatore Meccanico. Le facce delle funzioni dissolte possono essere spostate, ruotate o spinte-tirate liberamente.

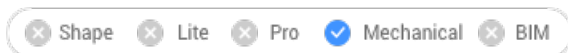
24.58.2 Metodo

Esistono due metodi per rimuovere i dati di lamiera dalle funzioni:

- Selezionare le facce sul modello.
- Rimuovi dall'intero disegno.

24.59 SMESPLODI

Converte piegature, forme, orli, sfalsamenti, giunzioni e linguette nelle funzioni possibilmente primitive e rimuove la funzione originale.



Icona:

24.59.1 Metodo

La funzione può essere scomposta in alcune primitive (cioè, una funzione forma in piegature e flange) o separata in più varianti dello stesso tipo (ad esempio, una piegatura con foro in due piegature):

- Piega contenente diversi componenti di connettività in un elenco di funzioni di piegatura;
- Giunzione con più componenti in più giunzioni;
- Forma in flange e piegature;
- Sfalsamento nelle flange e nelle pieghe;
- Orlo in flange e piegature;
- Linguette in giunzioni multiple;

24.60 SMESPORTA2D

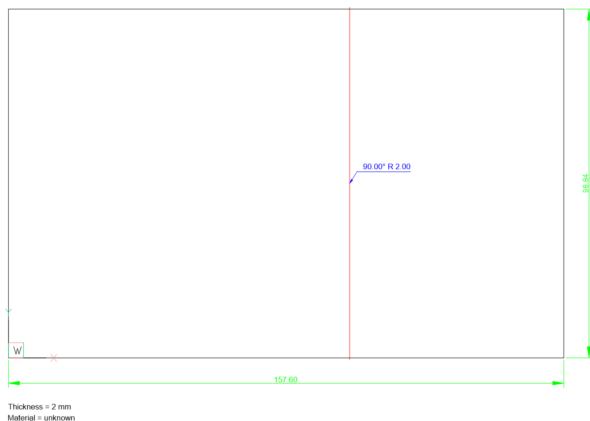
Esporta la rappresentazione spiegata di un corpo di lamiera.



Icona:

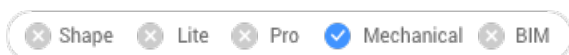
24.60.1 Descrizione

Esporta la rappresentazione spiegata di un corpo in lamiera come profilo 2D in formato file .dxf / .dwg. Consente di visualizzare la finestra di dialogo Salva entità 2D spiegate. Qui è possibile salvare il file del profilo 2D.



24.61 SMESPORTAOSM

Esporta un solido di lamiera in un formato file Open Sheet Metal (.osm).



Icona: ^{OSM} →

24.61.1 Descrizione

Reinterpreta il modello di lamiera fornito come una parte OSM da salvare in un documento *.osm.

Il comando è sensibile al lato. Spiega e scala i piani spiegati per ogni funzione e quindi collega queste parti piane in accordo con il modello originale nel documento *.osm risultante.

La parte .osm viene salvata in mm o in pollici, a seconda del valore della variabile di sistema MEASUREMENT del documento. Le INSUNITS del documento vengono prese in considerazione per il corretto ridimensionamento.

Le proprietà personalizzate di tutti gli oggetti meccanici vengono importate nel documento OSM e nelle etichette OSM.

Nota: È possibile impostare la precisione dell'approssimazione e la lunghezza minima dello spigolo nelle unità del documento.

24.61.2 Opzioni all'interno del comando

aggiungi Decorazioni

Esporta parti non in lamiera nella stessa parte .osm .

aggiungi entità 2D

Esporta le entità 2D nella stessa parte .osm .

imposta LAyer

Specifica il layer in cui verranno memorizzate le entità 2D.

24.62 SMESTRUDI

Crea una parte in lamiera estrudendo una polilinea piana.



✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro Mechanical ✕ BIM

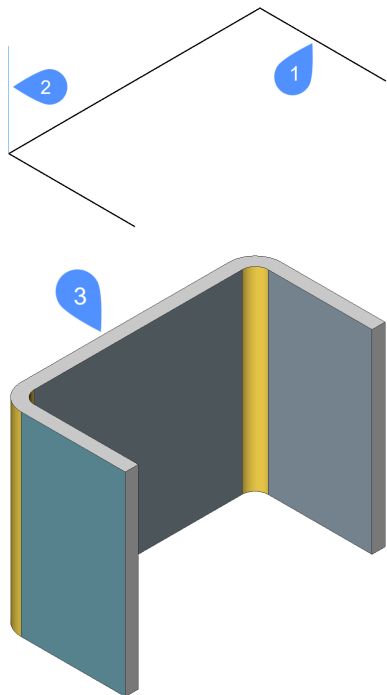
Icona:

24.62.1 Descrizione

Crea una parte in lamiera da una polilinea piana estrudendola ortogonalmente al piano della polilinea.

24.62.2 Metodo

Selezionare una polilinea piana e specificare l'altezza dell'estrusione.



- 1 Polilinea planare
- 2 Direzione di estrusione
- 3 Polilinea estrusa

La direzione di ispessimento della superficie estrusa viene applicata separatamente per ciascuna flangia, per preservare le dimensioni complessive della polilinea.

Le dimensioni complessive della parte in lamiera corrispondono alle dimensioni della polilinea estrusa.

24.63 SMFLANGIA

Crea una flangia di base (iniziale).

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro Mechanical ✕ BIM

Icona:



24.63.1 Descrizione

Crea una flangia di base (iniziale) di una parte in lamiera da un profilo piano chiuso.

Nota: Viene creata una flangia di base per ogni polilinea o regione chiusa selezionata. Nel **Navigatore Meccanico** vengono aggiunti un corpo e una flangia per ogni entità.

24.63.2 Opzioni all'interno del comando

SOPra

La flangia viene estrusa sopra l'entità base.

Medio

La flangia viene estrusa su entrambi i lati dell'entità di base.

Sotto

La flangia viene estrusa sotto l'entità di base.

Nota: Se **L'assistente tasti di scelta rapida** è attivato, è possibile scorrere le varie opzioni premendo il tasto Ctrl.

Accetta modello

Accettare l'estrusione corrente.

24.64 SMFLANGIADIBASE

Crea una flangia di base (iniziale).



24.64.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMFLANGIA.

24.65 SMPIEGAFLANGIA

Consente di piegare una flangia esistente lungo una linea, obbedendo al fattore k per un dato raggio di piegatura.



Icona: 

24.65.1 Opzioni all'interno del comando

Nuova linea

Consente di disegnare una linea per definire la posizione della piegatura.

Angolo

Specifica l'angolo di piegatura.

Raggio

Specifica il raggio di piegatura.



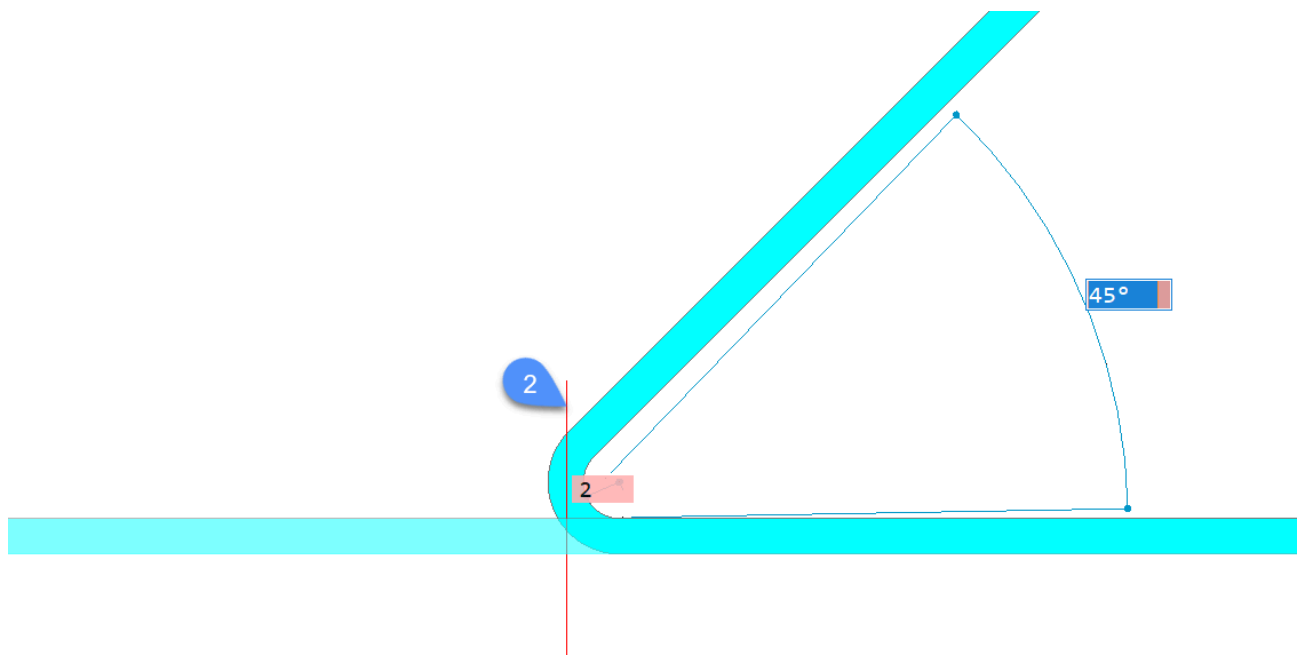
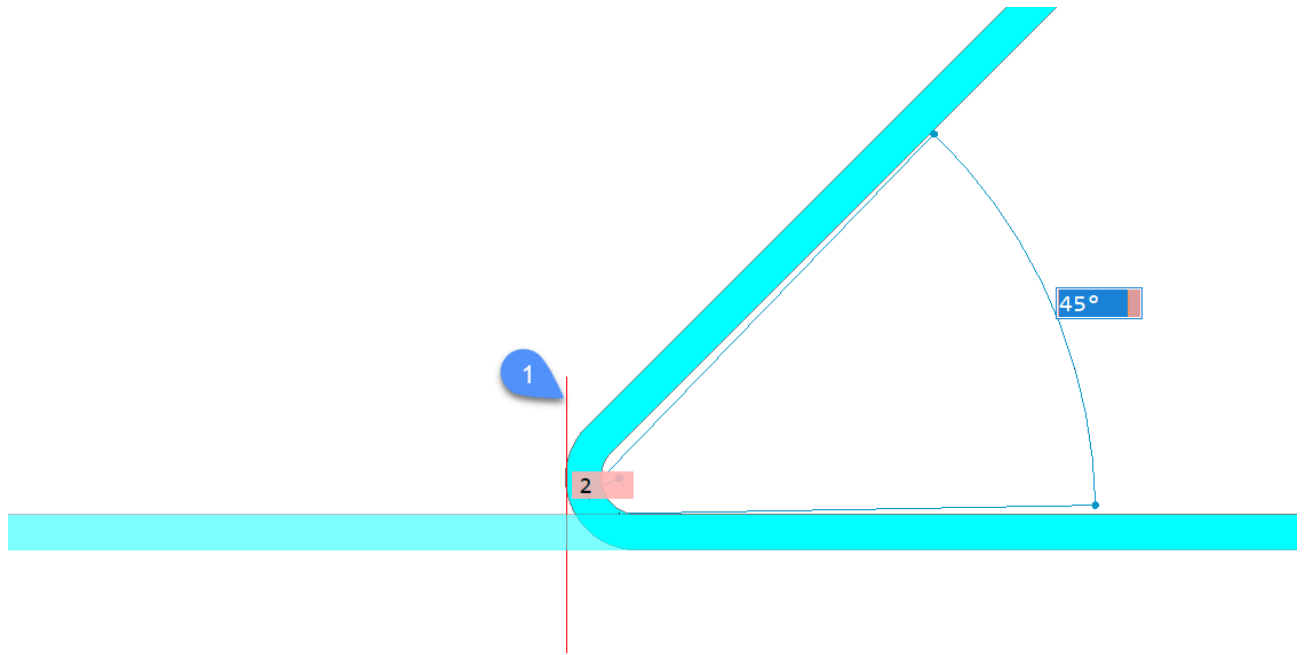
Nota: Il raggio di piegatura predefinito è definito dalla proprietà Raggio di Modellazione/Piegatura nel Navigatore Meccanico per la lamiera.

Commuta lato

Consente di spostare la parte della flangia sull'altro lato della linea o del spigolo.

COmmuta estensioni piegatura

Alterna tra il mantenimento (1) o meno (2) delle estensioni di piegatura. L'impostazione predefinita è No.



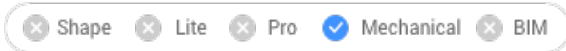


ACcetta

Crea la piegatura in corrispondenza dell'angolo e del raggio correnti.

24.66 SMCONNETTIFLANGE

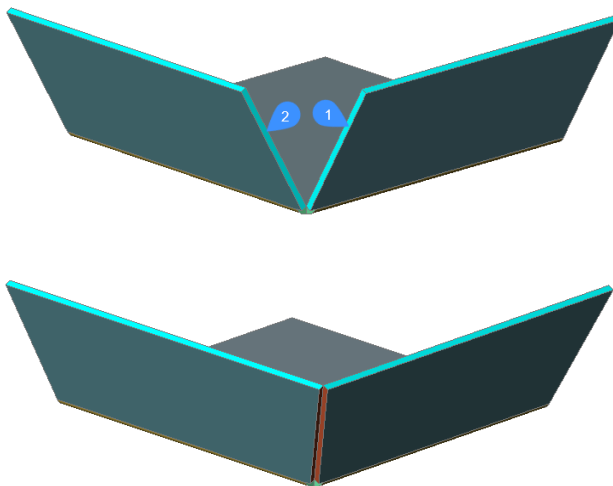
Chiude gli spazi tra due flange non complanari orientate arbitrariamente.



Icona:

24.66.1 Metodo

Selezionare le facce dello spessore piano di due flange per connetterle.



Nota: Se la variabile di sistema SELECTIONPREVIEW è 2 o 3, le facce dello spessore delle flange vengono evidenziate. Premere il tasto TAB per selezionare le facce oscurate.

24.67 SMFLANGIADACONTORNO

Crea una nuova flangia da un contorno chiuso e la collega a una parte di lamiera esistente.

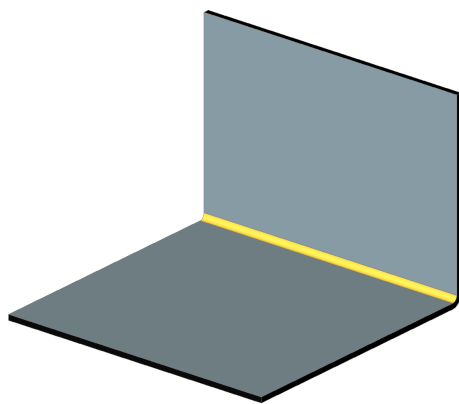
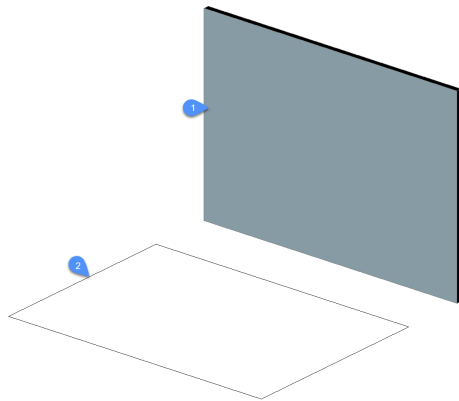


Icona:



24.67.1 Descrizione

Estrude una flangia da una curva di livello e la collega con flange selezionate tramite piegature.



24.68 SMFLANGIADASPIGOLO

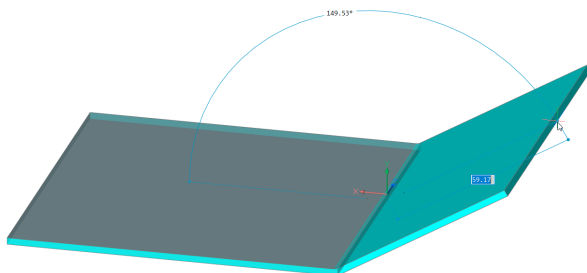
Crea flange per una parte in lamiera.



Icona:

24.68.1 Descrizione

Crea una o più flange su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia o piega con loft esistente.





24.68.2 Opzioni all'interno del comando

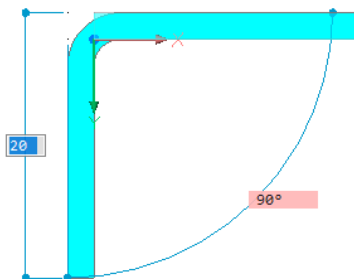
Quote dinamiche

Crea una nuova flangia utilizzando le quote dinamiche dell'altezza e dell'angolo della nuova flangia o posizionando la posizione.

Nota: Utilizzare il tasto Tab per commutare tra il campo altezza e angolo.

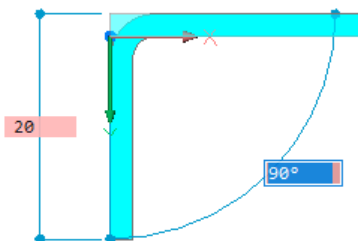
materiale Esterno

Crea una flangia spostata di uno spessore di materiale verso l'esterno.



materiale Interno

Crea una flangia mantenendo le quote esterne della flangia principale.



Angolare

Consente di definire prima l'angolo della flangia, quindi l'altezza.

Lunghezza

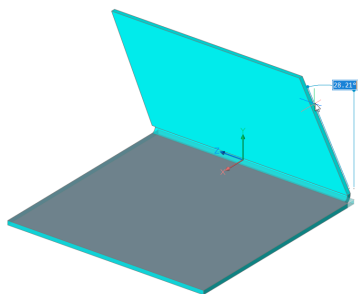
Consente di definire prima la lunghezza della flangia, quindi l'angolo.

RAggio

Definisce il raggio della piegatura collegata alla nuova flangia.

angolo di Rastremazione

Crea una flangia con una o due facce laterali rastremate.





Nota: Questa opzione non è disponibile se sono selezionati più spigoli.

Indietro

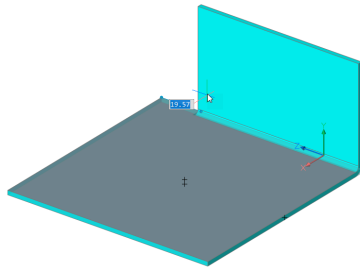
Torna alla richiesta precedente.

Salta

Mantiene ortogonale il lato della flangia invece di rastremarlo.

LArghezza

Permette di definire una larghezza diversa rispetto alla lunghezza dello spigolo selezionato. Per impostazione predefinita, la larghezza della flangia è uguale alla lunghezza dello spigolo selezionato.



Nota: Questa opzione non è disponibile se sono selezionati più spigoli.

Indietro

Annulla la procedura di larghezza corrente.

Salta

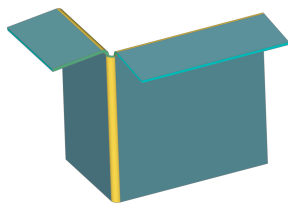
Mantiene lo spigolo laterale della flangia in corrispondenza del punto finale dello spigolo.

Commuta connessione

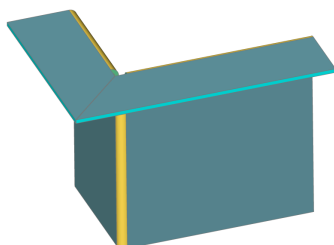
Commuta da un'opzione di connessione all'altra quando si creano più flange contemporaneamente.

Nota: Commuta connessione è disponibile solo quando sono selezionati almeno due spigoli adiacenti.

Nessuna connessione



Con connessione





Nota: Utilizzare il tasto Ctrl per scorrere attraverso le opzioni. Assicurarsi che l'Assistente tasti di scelta rapida (campo HKA nella Barra di stato) sia attivato.

Nota: Se TIPS = ON, l'opzione attualmente selezionata viene indicata nel widget Suggerimenti nella parte inferiore dello schermo.

imposta Direzione

Definisce l'angolo della flangia specificando una direzione a cui essere parallela.

2Punti

Definisce la direzione specificando due punti.

Oggetto

Definisce la direzione selezionando un'entità assiale (per esempio spigoli lineari o facce planari).

Precedente

Utilizza l'ultima direzione utilizzata.

Visualizza

Utilizza la direzione Z della vista.

asseX

Utilizza l'asse X come direzione.

asseY

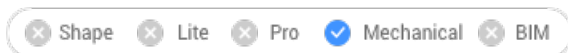
Utilizza l'asse Y come direzione.

asseZ

Utilizza la direzione dell'asse Z, se adatta.

24.69 SMRUOTAFLANGIA

Ruota una flangia selezionata di una parte in lamiera.



24.69.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMRUOTA.

24.70 SMINVERTI

Scambia i lati di una flangia selezionata.



Icona:

Scambia i lati di una flangia selezionata in modo che le facce di riferimento si trovino sull'altro lato geometrico della flangia. Facoltativamente, sposta la flangia sullo spessore della parte in lamiera.

24.70.1 Metodo

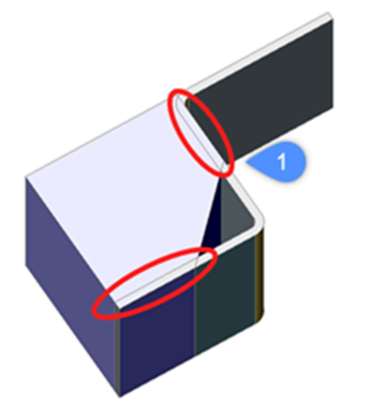
Selezionare un solido 3D o una faccia di flangia oppure premere Invio per invertire i lati di tutte le flange.

24.70.2 Opzioni all'interno del comando

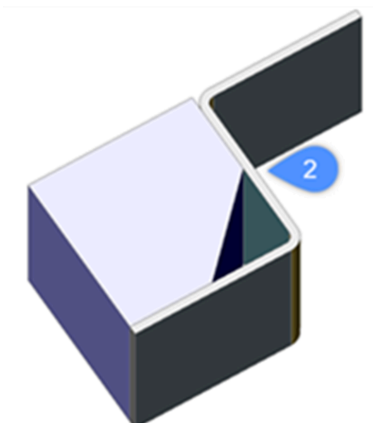
Invertire solo il lato di riferimento

Disattiva lo spostamento delle flange in base allo spessore, in questa modalità i lati di riferimento per le flange selezionate vengono solo scambiati.

Nota: La modifica delle facce di riferimento con lo spostamento in base allo spessore potrebbe essere necessaria se il comando SMESTRUDI crea flange che entrano in collisione con un altro solido.



1. Collisioni tra un solido e flange di lamiera.



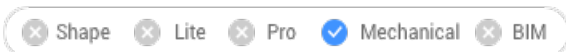
2. Collisioni risolte dopo l'applicazione di SMINVERTI.

Modello intero

Applica l'operazione di inversione a tutte le flange nel disegno.

24.71 SMFORMA

Converti un gruppo selezionato di facce in una funzione forma.



Icona: 



24.71.1 Metodo

Questo comando converte un gruppo selezionato di facce in una funzione forma o esplosa le funzioni forma in flange e piegature:

In modalità Crea, il comando consente di definire una funzione forma selezionando manualmente le facce.

Nota: Ciò può essere necessario se il riconoscimento automatico da parte di SMCONVERTI non produce il risultato previsto.

Ad esempio: se si inserisce e si dissolve la funzione forma **GuidaCarta** dalla libreria, SMCONVERTI riconosce due funzioni forma perché la loro geometria è separata. Una selezione manuale delle facce della funzione forma durante l'esecuzione di SMFORMA risolve il problema.

Nota: Le funzioni forma create da SMFORMA hanno la stessa serie di operazioni di base come se fossero state create da BMINSER o riconosciute da SMCONVERTI.

In modalità Esplosi, il comando dissolve la funzione forma e tenta di riconoscere la sua geometria come flange e piegature. Ciò può essere utile se SMCONVERTI riconosce erroneamente il progetto come funzione forma.

24.71.2 Opzioni all'interno del comando

Creare nuova funzione forma

Creare nuove funzioni forma

Esplosi funzione forma

Esplosa le funzioni forma esistenti in flange e piegature.

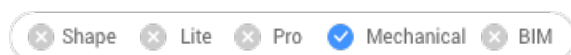
Nota: È necessario selezionare almeno una faccia di ciascuna funzione forma da esplodere.

CONverti in forma

Consente di convertire le lavorazioni di cordone e smusso in forme.

24.72 SMORLO

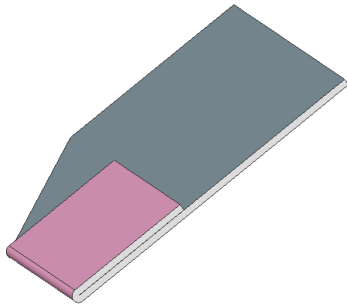
Crea una o più funzioni orlo aperto su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia esistente.



Icone:

24.72.1 Metodo

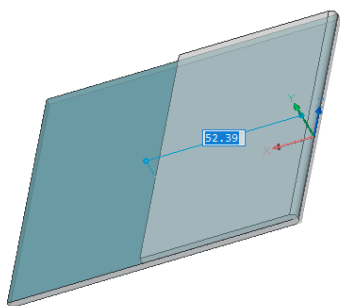
Per impostazione predefinita, il comando crea un orlo chiuso.



24.72.2 Opzioni all'interno del comando

Lunghezza

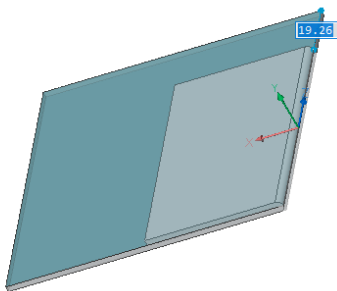
Immettere la lunghezza dell'orlo.



LArghezza

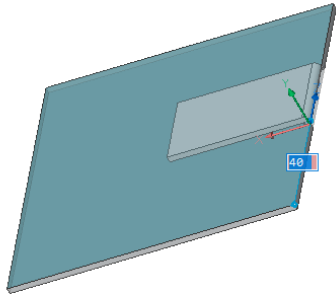
Per impostazione predefinita, la larghezza dell'orlo è uguale alla lunghezza dello spigolo selezionato. L'opzione **Larghezza** definisce una larghezza diversa.

Nota: L'opzione **Larghezza** non è disponibile se sono selezionati più spigoli.



Salta

Mantiene il valore della distanza per il primo spigolo laterale della flangia in corrispondenza del punto iniziale dello spigolo e cambia il campo dinamico per definire l'offset dal punto finale dello spigolo.

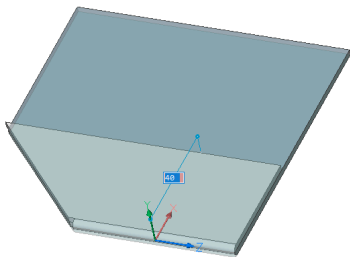
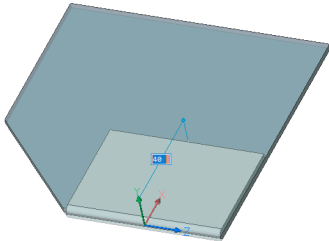


Indietro

Annula la procedura di **Larghezza** corrente.

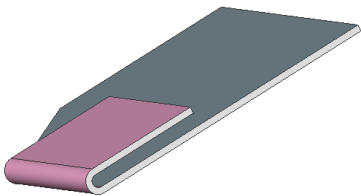
Commuta la rastremazione

Commuta come un nuovo orlo si adatta al bordo di una flangia esistente. Sono possibili due varianti: L'opzione funziona solo se gli spigoli di una flangia all'angolo non sono a 90°.



orlo Aperto

Crea un orlo aperto.

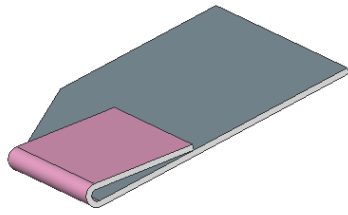


Raggio

Definisce il raggio dell'orlo.

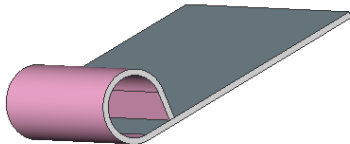
Goccia

Crea un orlo a forma di goccia.



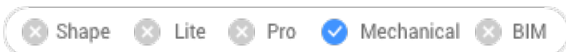
Circolare

Crea un orlo di forma rotonda.



24.73 SMCREAORLO

Crea una o più funzioni orlo aperto su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia esistente.

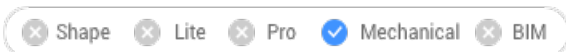


24.73.1 Metodo

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMORLO.

24.74 SMIMPRIMI

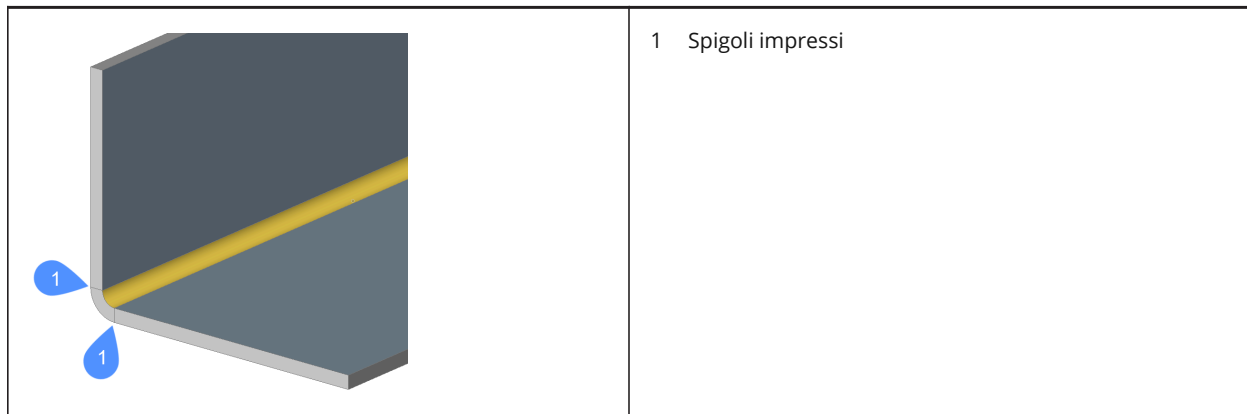
Divide le facce dello spessore di una parte in lamiera con spigoli impressi, in base alle flange e alle pieghe adiacenti.



Icona: 

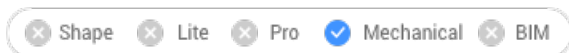
24.74.1 Descrizione

Gli spigoli impressi sulle facce di spessore le separano in aree che possono essere rielaborate automaticamente.



24.75 SMSFALSAMENTO

Crea uno sfalsamento su una flangia o su piegature piegature lofted cilindriche che evitano la collisione con l'altra estensione e consentono di eseguire i tagli più piccoli.

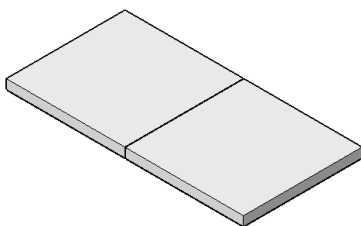


Icona:

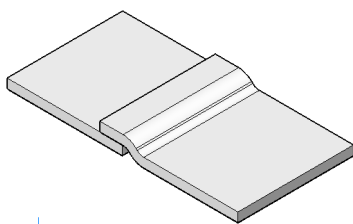
24.75.1 Metodo

Sfalsamento su una flangia

Selezionare uno spigolo di una flangia:



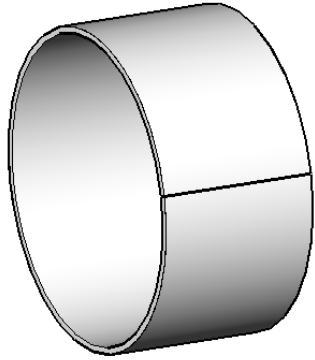
Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.



Nota: Non c'è collisione dall'altra parte.

Sfalsamento su piegature lofted cilindriche.

Selezionare uno spigolo della piegatura lofted cilindrica.

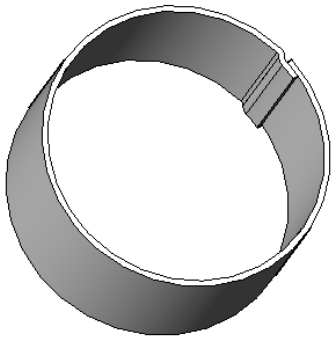


Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.



Nota: Non c'è collisione dall'altra parte.

Opzionalmente, lo sfalsamento può essere costruito sui spigoli interni:



Nota: Se la variabile di sistema FEATURECOLORS è impostata su ON, gli sfasamenti verranno visualizzati nel colore impostato dalla variabile di sistema SMCOLORJOG.

24.75.2 Opzioni all'interno del comando

Angolo

Imposta l'angolo di sfasamento; l'angolo predefinito è 45 gradi.

Lunghezza

Imposta la lunghezza dello sfalsamento. Quando la modalità di input dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di input dinamico.



Altezza

Imposta l'altezza dello sfalsamento.

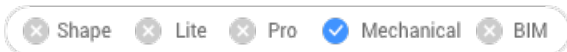
Raggio

Imposta il raggio per lo sfalsamento.

Nota: Il punto di partenza per misurare le quote di cui sopra si trova sullo spigolo selezionato.

24.76 SMGIUNZIONE

Crea una funzione di giunzione su spigoli vivi (spigoli netti tra facce di flangia) e piegature o spigoli vivi curvi tra due piegature (o loft).



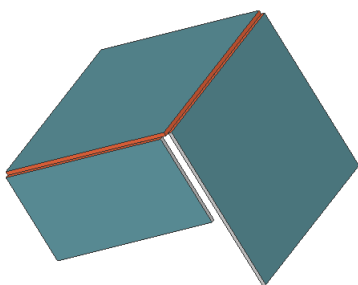
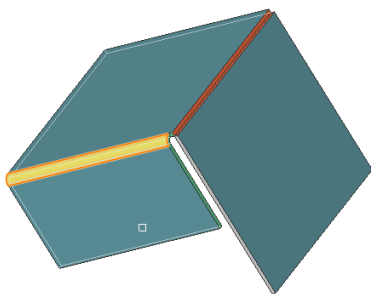
Icona:

24.76.1 Descrizione

L'impostazione "Correggi giunzione coincidente" (variabile di sistema SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT) controlla il modo in cui BricsCAD riconosce i progetti di giunzione con facce coincidenti e il modo in cui vengono convertiti in giunzioni regolari.

24.76.2 Metodo

Selezionare flange, spigoli vivi, piegature o solidi 3D. È inoltre possibile selezionare spigoli "curvi" tra flange e piegature, tra flange e piegature lofted, tra due piegature o tra due loft.





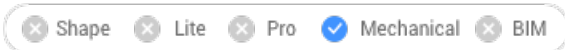
24.76.3 Opzioni all'interno del comando

modello Intero

Analizza il modello intero per rilevare gli spigoli vivi. Uno spigolo vivo curvo in una connessione a linguetta curva di una flangia e di una piegatura (piegatura lofted).

24.77 SMCREAGIUNZIONE

Crea una funzione di giunzione su spigoli vivi (spigoli netti tra facce di flangia) e piegature o spigoli vivi curvi tra due piegature (o loft).



24.77.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMGIUNZIONE.

24.78 SMCOMMUTAGIUNZIONE

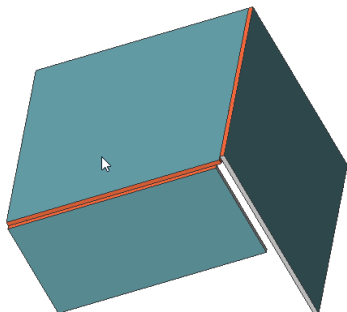
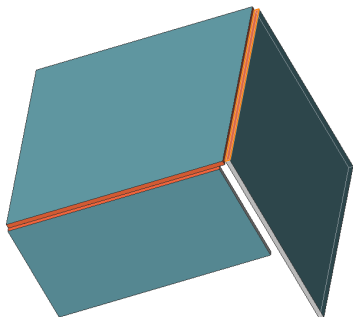
Consente di cambiare una funzione di giunzione simmetrica ad una con le facce sovrapposte.



Icona:

24.78.1 Metodo

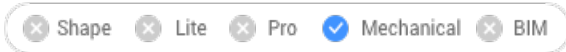
Selezionare la faccia di giunzione (immagine a sinistra) e vedere come viene trasformata la giunzione (immagine a destra).





24.79 SMLOFT

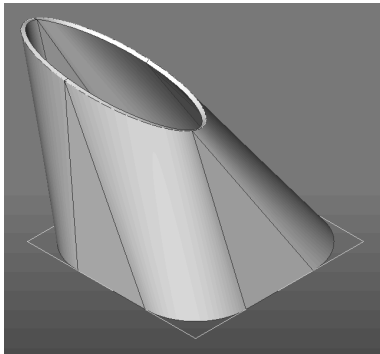
Creare una parte in lamiera:



Icona:

24.79.1 Descrizione

Crea parte di lamiera con piegature lofted e flange da due curve non complanari.



24.79.2 Opzioni all'interno del comando

Raggio dei raccordi

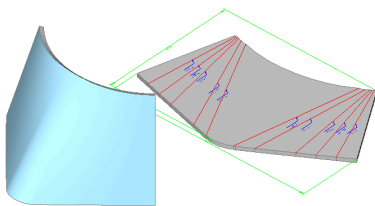
Imposta il raggio del raccordo che verrà creato sulle connessioni in linea retta. È possibile specificare un raggio oppure calcolare il raggio minimo in base allo spessore del modello premendo invio.

Spessore

Imposta lo spessore del modello.

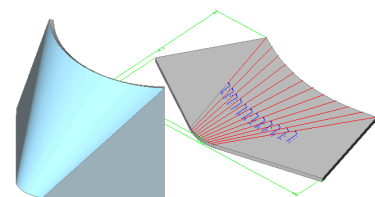
piegatura Singola

Crea solo una funzione di piegatura lofted senza flange.



Flange con piegature

Crea una funzione flangia per ogni segmento dritto delle entità 2D selezionate o una funzione di piegatura lofted per segmenti curvi.





Allineamento

Dopo aver impostato tutte le opzioni, è possibile scegliere l'allineamento della lamiera loft.

Nota: Premi il tasto CTRL per regolare l'allineamento: Interno, Entrambi i lati o Esterno.



Ispessore interno

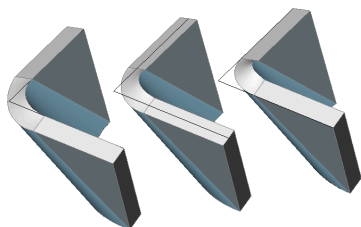
La direzione di ispessimento viene selezionata in modo che la parte 3D si trovi all'interno delle entità 2D selezionate.

Entrambi i lati

Si ispessisce su entrambi i lati delle entità 2D selezionate.

Ispessore Esterno

La direzione di ispessimento viene selezionata in modo che la parte 3D si trovi all'esterno delle entità 2D selezionate.



24.80 SMPARAMETRIZZA

Crea un insieme consistente di vincoli 3D per la parte di lamiera selezionata.



Icona:

24.80.1 Descrizione

Crea un insieme coerente di vincoli 3D per una parte di lamiera selezionata e riconosce una serie rettangolare di fori sulle flange. Il comando tiene conto dei vincoli impliciti delle lavorazioni della lamiera e garantisce che il sistema di vincoli non sia sovradefinito.

Per ottenere i migliori risultati, la parte in lamiera deve avere un gruppo completo di funzioni, tra cui flange, piegature, giunzioni e scarichi di piegatura e angolo.

I vincoli possono essere modificati nel pannello **Navigatore Meccanico**.

24.81 SMRAPIDO

Suggerisce l'insieme ottimale di divisioni/giunzioni/piegature per un solido svuotato.



Icona:



24.81.1 Metodo

Questo comando può essere utilizzato sui Solidi 3D e sui solidi di Lamiera.

Se è selezionato un Solido 3D, questo comando può essere utilizzato per:

- Creare solidi svuotati.
- Creare scarichi
- Convertire gli spigoli vivi in giunzioni e piegature.

Se è selezionato un Solido Lamiera Metallica, questo comando riconosce le sue funzioni e crea scarichi, giunzioni e piegature.

24.81.2 Opzioni all'interno del comando

Immettere la distanza dell'offset di svuotamento:

Specifica una distanza.

Nota: Se viene inserita una distanza positiva, il corpo si svuota verso l'esterno. Se viene inserita una distanza negativa, il corpo si avvolge verso l'interno.

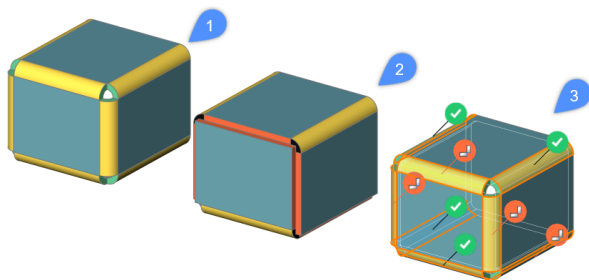
Nota: Se la distanza dell'offset di svuotamento è maggiore del solido 3D, il comando ha esito negativo.

Salta

Ignora la creazione di solidi svuotati e agisce in modo simile al comando SMCONVERT.

Selezionare la modalità di ottimizzazione

Selezionare una modalità per ottimizzare il modello.



Off (1)

Crea piegature per tutti gli spigoli vivi.

AUto (2)

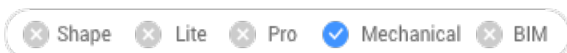
Crea piegature, giunzioni e divisioni.

Interattivo (3)


Fornisce suggerimenti per piegature, giunzioni e divisioni utilizzando un'interfaccia widget. Scegliere di applicare la configurazione suggerita o modificare i suggerimenti.

24.82 SMSCARICO

Crea angoli corretti e gole di scarico.





Icona: 

24.82.1 Descrizione

Gli scarichi d'angolo vengono realizzati su angoli con tre o più flange adiacenti. Le gole di scarico vengono realizzate sull'inizio e la fine di uno spigolo della flangia. Il comando supporta la creazione di scarichi su piegature errate.

Il comando decide automaticamente se è necessario creare uno scarico per una determinata piegatura. La dimensione viene scelta automaticamente per default dal **Navigatore Meccanico per Lamiera** nel disegno oppure può essere immessa nella barra dei comandi.

Per forzare la creazione della gola di scarico per una determinata piegatura, selezionare la faccia della piegatura desiderata. In questo caso verrà creata una piegatura, anche se il comando decide che non è necessario una gola di scarico (ovvero, rileva che non ci sono interferenze o allungamenti del materiale).

24.82.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero

Crea scarichi su tutti gli spigoli vivi, le piegature e gli angoli dell'intero modello.

forza Gola di scarico

Forza la creazione della gola di scarico sulle piegature.

Auto

Il comando rileva automaticamente i raggi di piegatura e regola di conseguenza la dimensione dello scarico.

24.83 SMCREASCARICO

Crea angoli corretti e gole di scarico.



24.83.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMSCARICO.

24.84 SMCOMMUTASCARICO

Converte gli scarichi d'angolo.



Icone: 

24.84.1 Descrizione

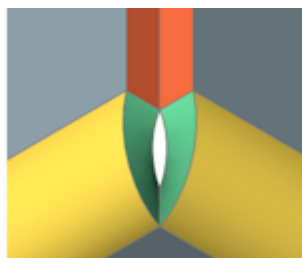
Converte gli scarichi d'angolo in scarichi circolari, rettangolari o a forma di V. Converte le gole di scarico in gole di scarico uniformi, arrotondate, lacerate o rettangolari. Questo comando permette anche di modificare i parametri degli scarichi d'angolo esistenti.

24.84.2 Opzioni all'interno del comando

tipo-V



Commuta gli scarichi d'angolo selezionati sul tipo V.

Nota: Solo gli scarichi d'angolo che sono correlati esattamente a due piegature possono essere commutati nel tipo V.



RETtangolare

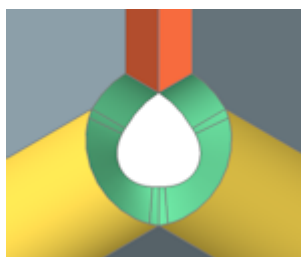
Commuta le gole di scarico/scarichi d'angolo su rettangolari.

Gola	Angolo
	

Circolare

Commuta gli scarichi d'angolo in scarichi circolari.

Nota: Solo gli scarichi d'angolo che sono correlati esattamente a due piegature possono essere commutati in scarichi circolari.



Diametro scarico

Specifica il diametro dello scarico.



Auto

Utilizza il diametro minimo.

punto di Riferimento

Specifica il punto di riferimento per lo scarico.

Medio

Il punto di riferimento si trova all'intersezione delle linee di piegatura.

Angolo

Il punto di riferimento si trova in corrispondenza dell'arco circolare passante per i punti base degli scarichi rettangolari corrispondenti.

da impostazioni Globali

Utilizza il valore delle impostazioni globali della lamiera del documento.

Uniforme

Commuta gli scarichi di piegatura selezionati a uniforme.

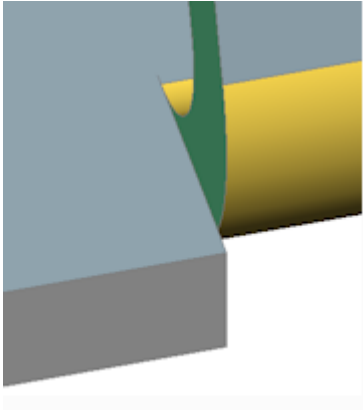
Nota: Le gole di scarico uniformi possono essere applicate solo se il tipo di scarico corrente è Rettangolare. In caso contrario, BricsCAD visualizza il messaggio: Impossibile creare la geometria di scarico per questa configurazione.



Lacerato

Commuta le gole di scarico selezionate in lacerato.

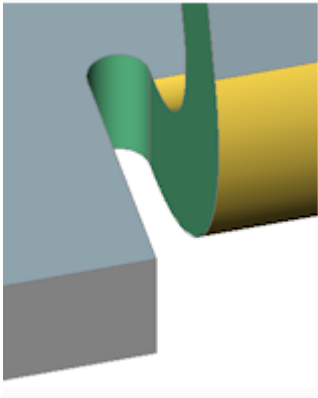
Nota: Le gole di scarico lacerate possono essere applicate solo se il tipo di scarico corrente è Rettangolare. In caso contrario, BricsCAD visualizza il messaggio: Impossibile creare la geometria di scarico per questa configurazione.



Asolato

Commuta le gole di scarico selezionate su arrotondamento.

Nota: Le gole di scarico arrotondate possono essere applicate solo se il tipo di scarico corrente è Rettangolare. In caso contrario, BricsCAD visualizza il messaggio: Impossibile creare la geometria di scarico per questa configurazione.



EStensione scarico

Specifica l'estensione dello scarico.

Auto

Mantieni l'estensione corrente.

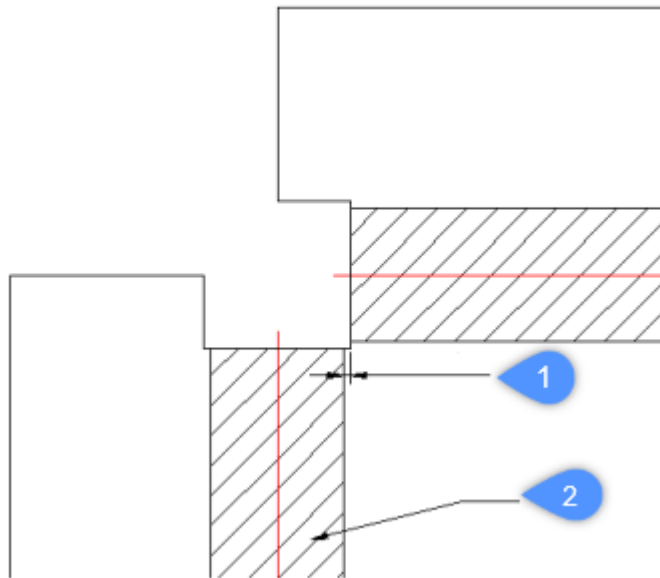
intero Modello

Tutte le gole di scarico o d'angolo in tutte le parti in lamiera del modello verranno commutate nel tipo specificato utilizzando i parametri specificati.

Nota: Se si sceglie questa opzione come risposta alla richiesta iniziale, tutti gli scarichi d'angolo passano al tipo V.

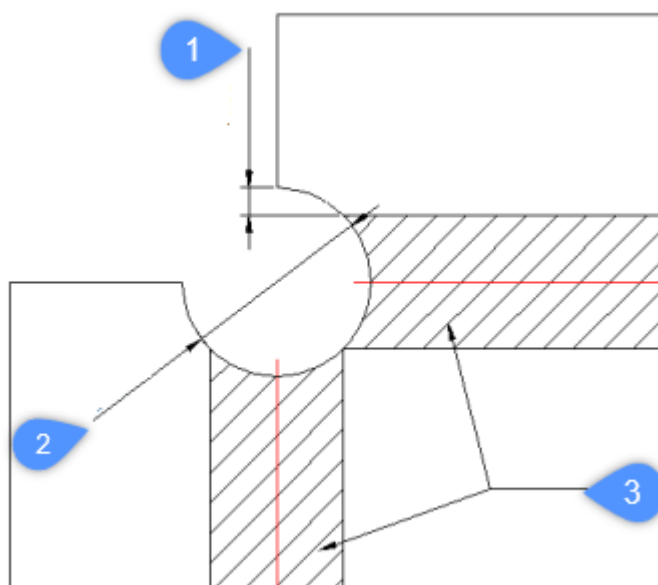
24.84.3 Illustrazione dell'estensione dello scarico

Scarichi rettangolari e a V:



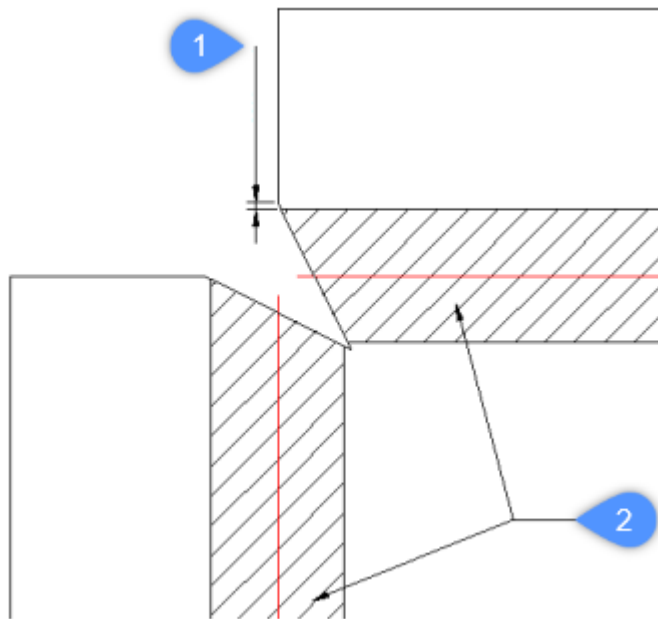
- 1 Estensione
- 2 Gola

Scarichi circolari:



- 1 Estensione minima
- 2 Diametro dello scarico nella rappresentazione spiegata
Nota: Riferimento per determinare il centro dello scarico.
- 3 Gola

Scarichi di tipo V:

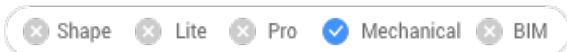


1 Estensione

2 Gola

24.85 SMRIPARA

SmRepair ripristina il modello solido 3D di una parte in lamiera.



Icona:

24.85.1 Metodo

Esistono tre metodi:

- Riparare ispessendo uno dei lati

Nota: SmRepair ripristina il modello solido 3D di una parte in lamiera ispessendo uno dei suoi lati. Tutte le facce dello spessore diventano perpendicolari alle facce della flangia.

- Riparazione di funzione piegatura lofted

Nota: Risolve i problemi specifici delle parti con funzioni di piegatura lofted. Unisce le piegature adiacenti e fornisce connessioni tangenziali con flange.

- Ripara convertendo le piegature

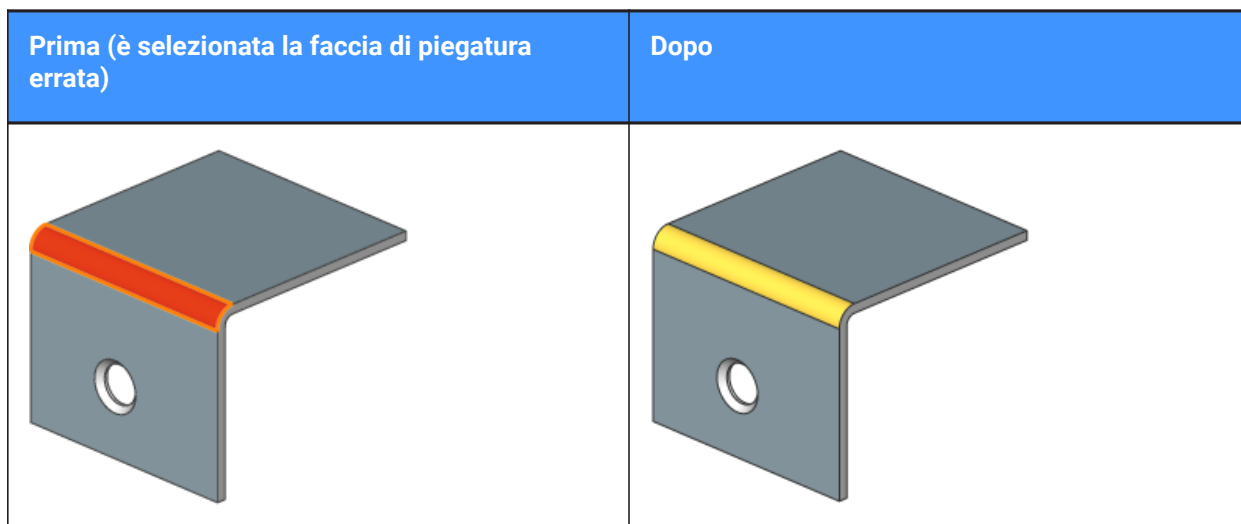
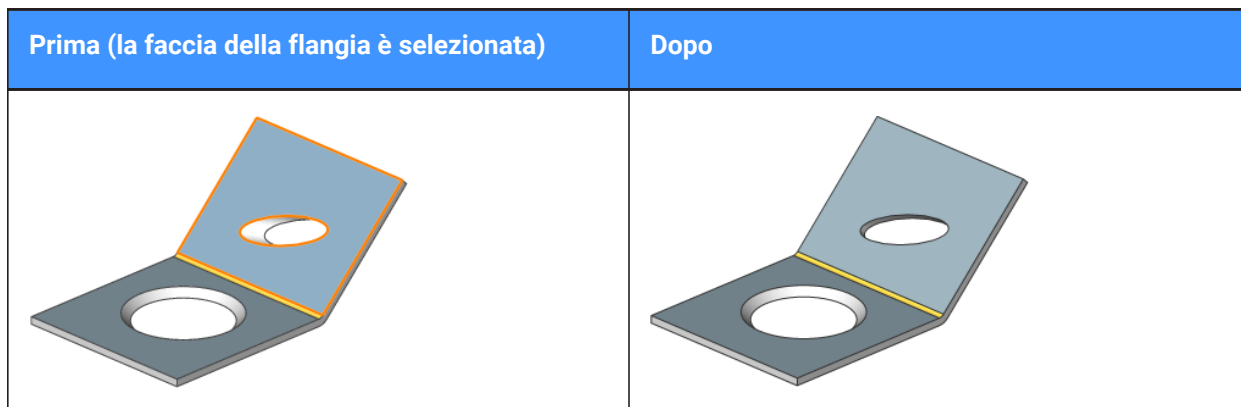
Nota: Converte le piegature errate in piegature regolari. Se viene selezionata una singola piegatura errata, questa verrà riparata. Se viene selezionato un solido 3D, tutte le piegature errate verranno convertite in piegature regolari.

24.85.2 Opzioni all'interno del comando

passare sulla riparazione Locale

Ripara una faccia di flangia, una faccia di piegatura lofted, una faccia di spessore o uno spigolo laterale selezionati. Verrà creato un corpo con facce dello spessore perpendicolari alla faccia selezionata e senza piegature lofted adiacenti.

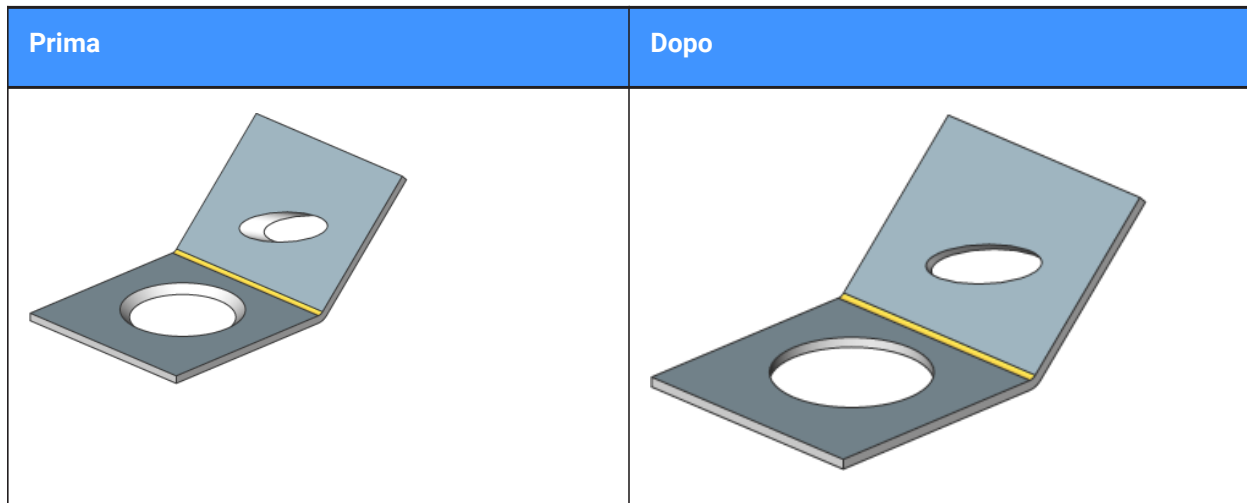
Nota: Le dimensioni e la posizione dell'apertura sulla faccia selezionata vengono mantenute e le dimensioni e la posizione dell'apertura sulla faccia opposta sono regolate.



passare sulla riparazione Globale

Ripara tutte le facce di flangia, le facce di piegatura lofted, le facce di spessore o gli spigoli laterali errati dal solido selezionato. Verrà creato un corpo con facce dello spessore perpendicolari alla faccia selezionata e senza piegature lofted adiacenti.

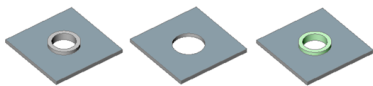
Nota: Le dimensioni e la posizione dell'apertura sulla faccia selezionata vengono mantenute e le dimensioni e la posizione dell'apertura sulla faccia opposta sono regolate.



Scansione per dati persi

Cerca e conserva le parti del modello che rimangono come corpi separati dopo la riparazione.

Nota: La tolleranza di scansione è una frazione del volume iniziale del modello. Questa frazione verrà ignorata e verranno mantenuti solo i corpi più grandi. Ad esempio, se la tolleranza di scansione = 0,25, verranno mantenute solo le parti con un volume superiore al 25% del corpo iniziale.



Da sinistra a destra:

- Modello iniziale con una funzione forma non riconosciuta.
- Modellare dopo SmRepair senza eseguire la scansione dei dettagli persi: la funzione circolare viene rimossa.
- Modello dopo SmRepair con scansione per i dettagli persi. Vengono creati due corpi: una flangia orizzontale con un foro e un corpo separato (evidenziato in verde). Se necessario, i corpi possono essere unificati con il comando Unione.

24.86 SMSOSTITUISCI

Sostituisce le caratteristiche forma su parti in lamiera metallica.



Icona: 

24.86.1 Descrizione

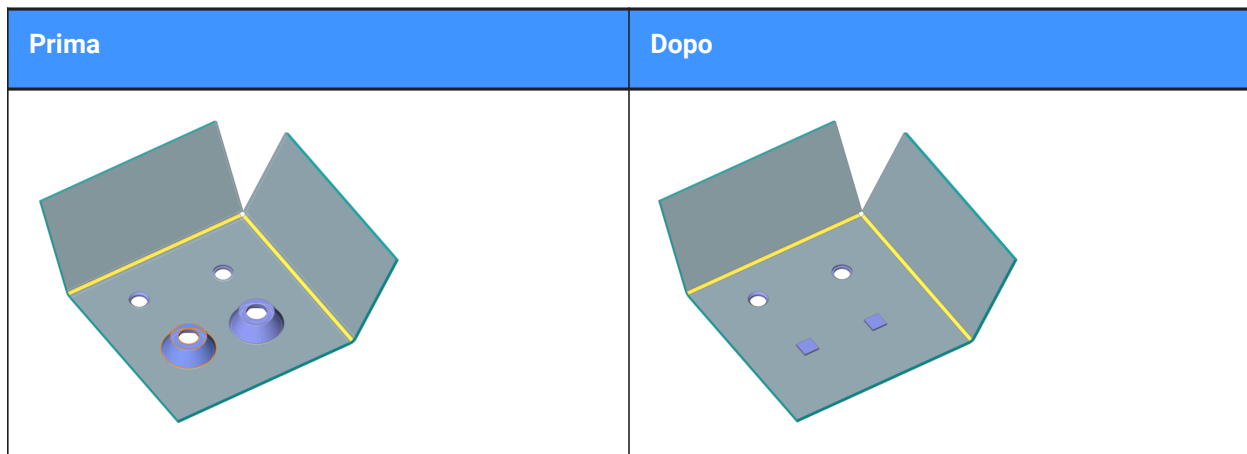
Sostituisce le funzioni forma (comprese quelle riconosciute) presenti nelle parti in lamiera, con le funzioni forma della libreria utente o incorporata. Consente di visualizzare la finestra di dialogo Seleziona file per la funzione forma, in cui è possibile selezionare un file funzione forma.



24.86.2 Opzioni all'interno del comando

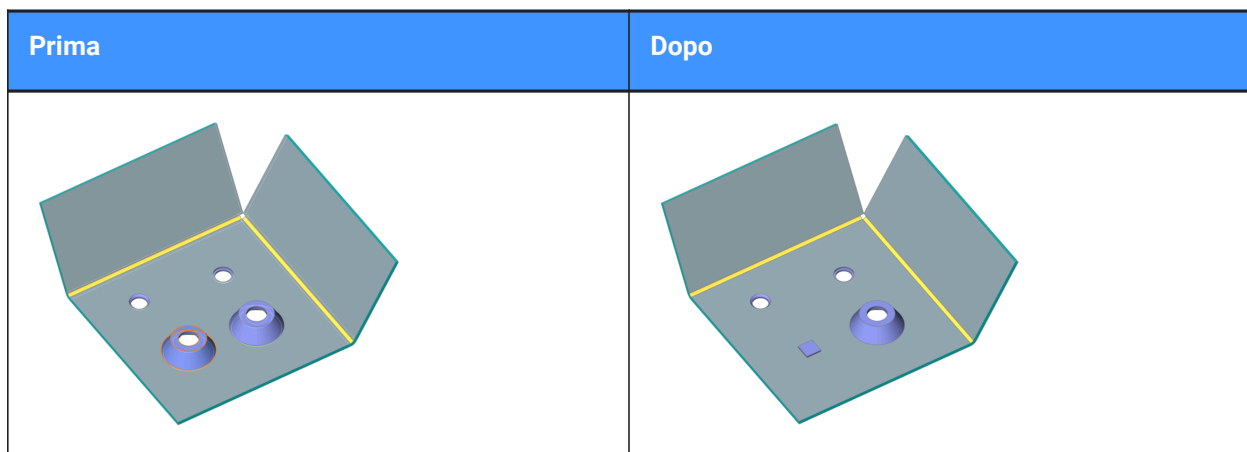
Si

Sostituisce tutte le funzioni forma dello stesso tipo come funzioni selezionate.



No

Sostituisce solo le funzioni forma selezionate.



MOdalità parametri

Controlla se i valori dei parametri delle funzioni forma sostituite verranno ereditati o meno. È definito dalla modalità di sostituzione selezionata.

componente Predefinito

Vengono utilizzati i valori dei parametri della nuova funzione forma.

Eredita dalla funzione sostituita

Se possibile, i valori dei parametri vengono copiati dalle funzioni forma che vengono sostituite.

Modifica parametri

Permette di modificare tutti i parametri.

24.87 SMCREANERVATURA

Crea funzionalità di forma Nervatura associativa sulla lamiera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.87.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMCORDONE.

24.88 SMSPIGOLOCURVO

Crea spigoli arrotondati su flange curve.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

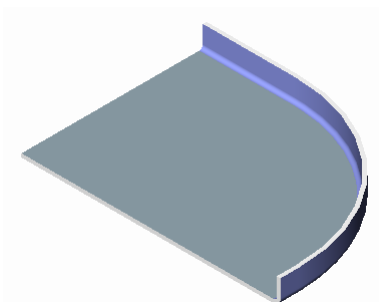
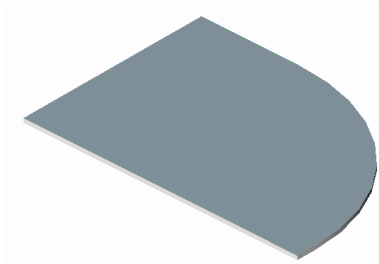
Icona: 

24.88.1 Metodo

Selezionare gli spigoli sulle flange o sulla faccia della flangia (l'intero lato della flangia) e specificare la lunghezza dello spigolo curvo.

Nota: Lo SpigoloCurvo non viene creato sugli spigoli adiacenti a Piegia, Sfalsamento, ScaricoPiegia, ScaricoAngolo.

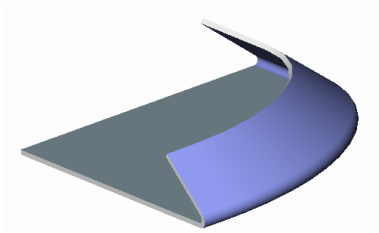
Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.



24.88.2 Opzioni all'interno del comando

ANgolo

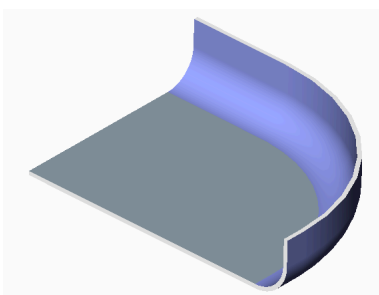
Specifica l'angolo dello spigolo curvo. Il valore predefinito è 90 gradi.



Nota: Se la variabile di sistema FEATURECOLORS è impostata su ON, gli spigoli curvi verranno visualizzati nel colore impostato dalla variabile di sistema SMCOLORROLLEDEGE.

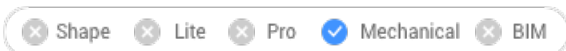
Raggio

Specifica il raggio dello spigolo curvo. Il valore di default è lo spessore della flangia.



24.89 SMRUOTA

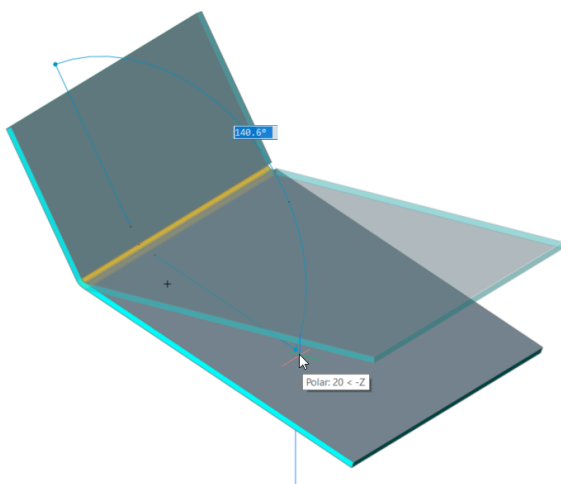
Ruota una flangia selezionata di una parte in lamiera.



Icona: 

24.89.1 Descrizione

Ruota una flangia selezionata di una parte in lamiera con la selezione automatica dell'asse di rotazione in base alle finalità di progetto.

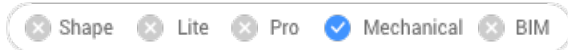




Nota: Un angolo di campo dinamico visualizza l'angolo tra la flangia selezionata e la flangia di base. È possibile premere TAB per visualizzare l'angolo di rotazione assoluto.

24.90 SMSELEZIONA

Seleziona tutte le caratteristiche forma identiche nel modello della lamiera.



Icone:

24.90.1 Descrizione

Seleziona gli spigoli vivi, stesse caratteristiche forma, gli spigoli di spessore non ortogonali, gli spigoli piatti e il lato di una parte in lamiera.

24.90.2 Opzioni all'interno del comando

spigoli Vivi

Seleziona tutti gli spigoli vivi del modello.

funzione di forma Identiche

Seleziona tutte le caratteristiche forma identiche alla funzione selezionata.

funzione di forma Simili

Seleziona tutte le caratteristiche forma simili (dello stesso tipo, ma con valori di parametro diversi) alla funzione selezionata.

facce di spessore Non-ortogonali

Seleziona tutti gli spigoli di una flangia specificata, comune alle facce dello spessore non ortogonali.

Lato della parte di lamiera

Seleziona le facce sullo stesso lato di una parte in lamiera all'interno di una faccia selezionata.

Nota: Richiede una flangia, una faccia regolare o con piegatura lofted per iniziare.

spigoli Piatti

Seleziona tutti gli spigoli piatti su un solido specificato.

24.91 SMDIVIDI

Divide una flangia.



Icone:

24.91.1 Descrizione

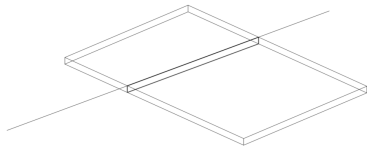
Divide una flangia lungo una polilinea disegnata lungo una faccia. Divide le piegature lofted lungo la linea sulla superficie rigata. (Abbreviazione di Sheet Metal Dividi).

24.91.2 Opzioni all'interno del comando



Selezionare linee o spigoli per dividere la flangia o

Divide la flangia in base a una linea o a uno spigolo selezionato.



Centrato

Divide lungo il centro della polilinea.

Sinistra

Divide sul lato sinistro della polilinea.

DEstra

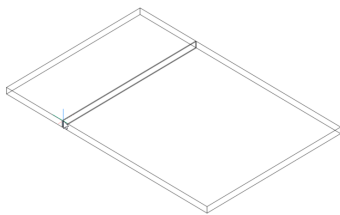
Divide sul lato destro della polilinea.

Accetta

Accetta il modo suggerito per dividere.

divisione INtelligente

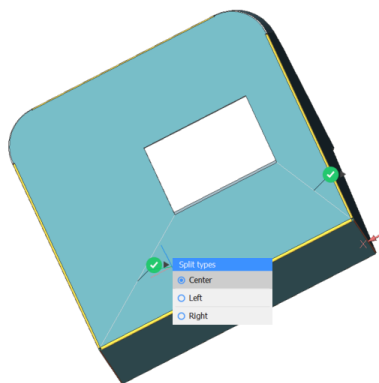
Divide la flangia in un punto specificato.



Nota: Assicurarsi che gli snap ad entità 3D siano attivati per poter selezionare i punti sulla flangia.

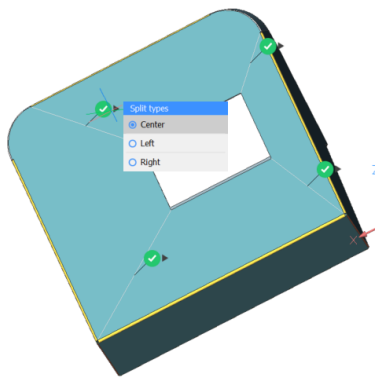
Flangia propagata

Rileva tutte le possibili divisioni per la flangia selezionata.



vertice Propagato

Rileva tutti i vertici sulla flangia e applica le divisioni.



Nota: I suggerimenti per le suddivisioni multiple sono contrassegnati come segue:



: **Suggerimento selezionato. Cliccare per passare a non selezionato.**



: **Suggerimento non selezionato. Cliccare per passare alla selezione.**

disegna una Nuova linea

Consente la possibilità di disegnare una linea su una flangia selezionata per dividere la flangia.

Nota: Assicurarsi che gli snap ad entità 3D siano attivati per poter selezionare i punti sulla flangia.

24.92 SMLINGUETTE

Crea funzioni linguetta su parti in lamiera.



Icona:

24.92.1 Metodo

Esistono due flussi di lavoro principali:

- Convertire una giunzione in una giunzione a linguetta (in modalità Linguetta singola o Serie di linguette).
- Convertire uno spigolo vivo curvo in una connessione a linguetta curva di una flangia e di una piegatura (o piegatura lofted).

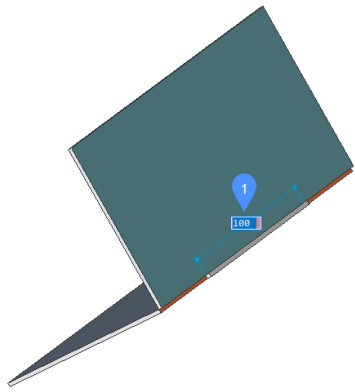
24.92.2 Opzioni all'interno del comando

linguetta Singola

Crea una singola linguetta.

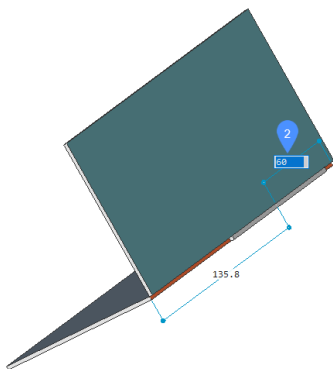
Lunghezza

Definire la lunghezza della linguetta (1) La linguetta viene posizionata simmetricamente rispetto al punto centrale.



punto Centrale

Posiziona la linguetta lungo la giunzione. I campi quota dinamica mostrano la distanza dai punti finali della giunzione (2). Premere il tasto TAB per passare da un campo dinamico all'altro.



Serie linguette

Crea linguette multiple.

Inverti linguetta

Consente di commutare tra due possibili configurazioni quando la funzione linguetta non è simmetrica rispetto ai lati di giunzione.

Numero di fessure

Definisce il numero di fessure.

Distanza

Definisce la distanza tra le linguette.

Lunghezza

Definire la lunghezza della linguetta.

raggio di raccordo Circolare

Crea una linguetta raccordata con un determinato raggio di raccordo.

distanza di CIMatura

Crea una linguetta di cimatura con un determinato parametro di cimatura.

24.93 SMCREALINGUETTE

Crea funzioni linguetta su parti in lamiera.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro **✓ Mechanical** ✕ BIM

24.93.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMLINGUETTE.

24.94 SMSPIEGAMENTO

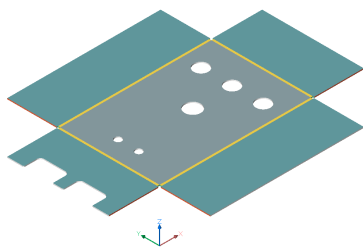
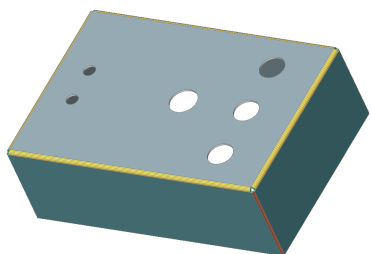
Cre una rappresentazione 2D o 3D di spiegamento di una parte in lamiera.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro **✓ Mechanical** ✕ BIM

Icona: 

24.94.1 Metodo

Selezionare la flangia di base della parte in lamiera, specificare un punto nel disegno in cui posizionare il corpo spiegato e premere Invio per mantenere il corpo spiegato nel disegno oppure scegliere un'opzione.



24.94.2 Opzioni all'interno del comando

Associativo

Apri una finestra aggiuntiva con la rappresentazione spiegata del modello. Sia le rappresentazioni piegate (a sinistra) che quelle spiegate (a destra) hanno un'associatività bidirezionale che consente di trasferire automaticamente le modifiche al modello vicino quando si cambia lo stato attivo della finestra.

Nota: Sono supportate anche le piegature tangenti, gli sfalsamenti (con e senza flangia) e gli orli (tutti i tipi, ad eccezione degli orli chiusi).

salva geometria 2D

Salva la geometria 2D della parte in lamiera spiegata come file di disegno separato.

Dalla finestra di dialogo **Salva entità 2D spiegate** è necessario scegliere di salvare il disegno in Formato di Interscambio Disegno (*.dxf) o in File di Disegno Standard (*.dwg).



salva geometria 3D

Salva il solido 3D della parte metallica spiegata come file di disegno separato.

Dalla finestra di dialogo **Salva entità 3D spiegate** visualizzata, è necessario scegliere di salvare il disegno in Formato di interscambio Disegno (*.dxf) o File di Disegno Standard (*.dwg).

Posiziona la vista sul layout

Posiziona la vista in un layout nuovo o esistente.

Ottimizza le annotazioni delle piegature

Ottimizza le annotazioni di piegatura nella geometria esportata.

Mantieni

Posiziona il solido 3D spiegato nel disegno corrente.

24.95 SNAP

Imposta le proprietà di snap del cursore.



Icona:

Alias: SN

Imposta gli incrementi di snap del cursore specificando i valori x e y o tra due punti, la rotazione e lo stile.

24.95.1 Metodo

Esistono tre metodi per impostare gli incrementi di snap:

- Specificando un singolo valore per l'asse X e Y.
- Specificando una distanza tra due punti come valore per l'asse X e Y.
- Specificando la spaziatura in modo indipendente per gli assi X e Y.

Nota: La spaziatura X e Y indipendente funziona solo nello stile di snap Standard.

24.95.2 Opzioni all'interno del comando

attiva/disattiva snap (ON/OFF)

Attiva/disattiva lo snap.

Nota: Lo snap deve essere attivato separatamente in ciascuna finestra.

Nota: Lo snap può essere controllato dalle variabili di sistema SNAPTYP, POLARDIST, ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE e SNAPSTYL.

Ruota

Specificare il punto base e l'angolo di rotazione per la griglia di snap.

Stile snap

Alterna tra le distanze di snap Standard e Assonometrico.

Standard

Distanza di snap rettangolare.



Aspetto

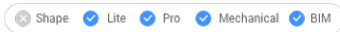
Specifica la spaziatura della griglia in modo indipendente per le direzioni orizzontale (X) e verticale (Y).

Assonometrico

Imposta la griglia, la distanza di snap e il mirino sul piano assonometrico corrente.

24.96 POLIG

Disegna poligoni pieni solidi.



Icona:

Alias: PLG

Disegna poligoni 2D regolari e irregolari a 3 e 4 lati, pieni solidi.

Nota: Non disegna solidi 3D.

24.96.1 Metodo

Esistono quattro metodi per disegnare poligoni pieni solidi:

- Scegliendo punti
- **Nota:** Dopo aver scelto il primo punto, BricsCAD disegna una linea fantasma per il punto successivo. Dopo aver specificato il secondo angolo del poligono, è possibile visualizzarne in anteprima la forma e le dimensioni. Se viene specificato un quarto punto, viene creato un poligono adiacente (il terzo e il quarto punto del primo poligono diventano il primo e il secondo punto del secondo poligono).
- Rettangolare
- Quadrato
- Triangolo

24.96.2 Opzioni all'interno del comando

Rettangolo

Disegna uno o più rettangoli pieni solidi collegati.

Quadrato

Disegna uno o più quadrati pieni solidi collegati.

Triangolo

Disegna uno o più triangoli equilateri pieni solidi collegati.

Nota: I solidi 2D possono essere modificati direttamente tramite i grip.

24.97 MODIFSOLIDI

Modifica i solidi 3D e le regioni 2D.



Icone:



24.97.1 Descrizione

Modifica le facce, gli spigoli e i corpi dei solidi 3D e delle regioni 2D.

24.97.2 Opzioni all'interno del comando

Faccia

Modifica una faccia.

EStrudi

Estrude la faccia o la regione selezionata.

Specificare l'altezza di estrusione

Consente di specificare una distanza.

Nota: La distanza positiva estrude verso l'esterno dalla faccia (crea un elemento). La distanza negativa si estrude nel corpo (crea un foro).

Traiettorie

Specifica l'entità per la definizione della forma e della direzione dell'estrusione.

Specificare angolo di rastremazione per l'estrusione

Consente di specificare un angolo.

Nota: L'angolo positivo rastrema verso l'interno (si restringe). L'angolo negativo rastrema verso l'esterno (si allarga).

sPosta

Sposta la faccia selezionata.

VEttore

Specifica lo spostamento attraverso un vettore misurato dall'origine (0,0,0) al punto di selezione del cursore.

rUota

Inclina la faccia selezionata attorno a un asse.

Specificare l'angolo di rotazione.

Consente di specificare un angolo.

Nota: L'angolo positivo ruota la faccia in senso antiorario attorno all'asse. Gli angoli negativi ruotano la faccia in senso orario.

OFFset

Estende la faccia selezionata.

Specificare distanza offset:

Consente di specificare una distanza.

Nota: Quando si immette una distanza positiva, la faccia viene spostata verso l'esterno (il corpo 3D diventa più grande). Quando si immette una distanza negativa, la faccia viene spostata verso l'interno (il corpo 3D diventa più piccolo).

Rastrema

Rastrema (inclina) la faccia selezionata.



Cancella

Elimina la faccia selezionata quindi ripara il modello.

Nota: Le facce selezionate vengono eliminate e BricsCAD ripara il solido 3D per mantenerlo solido. Questa opzione non è in grado di rimuovere le facce innate.

Copia

Copia le facce. Le facce selezionate si trasformano in regioni.

cOlore

Cambia il colore della faccia selezionata.

SPigolo

Modifica uno spigolo.

Copia

Copia lo spigolo selezionato e lo trasforma in una linea.

Nota: Gli spigoli delle copie vengono trasformati in entità quali linee e spline.

cOlore

Cambia il colore dello spigolo selezionato.

Corpo

Modifica il corpo di un solido 3D.

Imprimi

Stampa 2D su solidi 3D. L'entità 2D deve trovarsi su, o intersecare, una delle facce del solido 3D.

Nota: L'impronta può essere estrusa.

sePara solidi

Separa i solidi 3D disgiunti.

Nota: Questa opzione non funziona sui corpi creati tramite operazioni booleane (Unione, Intersezione, Sottrazione).

SVuota

Trasforma il solido 3D in un'entità cava (svuotata).

Inserisci la distanza dell'offset di svuotamento:

Consente di specificare una distanza.

Nota: Se viene inserita una distanza positiva, il corpo si svuota verso l'esterno. Se viene inserita una distanza negativa, il corpo si avvolge verso l'interno.

Nota: Se la distanza dell'offset di svuotamento è maggiore del solido 3D, il comando ha esito negativo.

eLimina

Ripulisce il solido 3D.

Nota: L'operazione di pulizia verifica la presenza di errori nel solido 3D.

Verifica

Rapporti sul solido 3D.

ANnulla

Annulla l'ultima operazione di modifica.

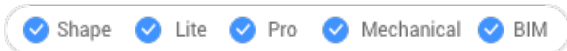


eSci

Ritorna alla precedente richiesta.

24.98 SOLIDIFICA

Converte mesh in solidi.



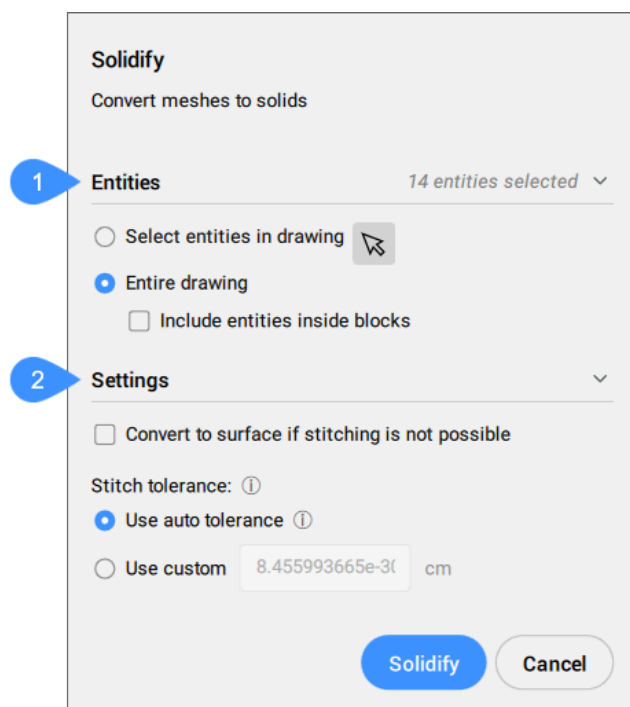
Icona:

24.98.1 Descrizione

Converte le regioni e (gruppi di) mesh in solidi (e superfici piane), sia nello spazio modello che all'interno delle definizioni dei blocchi.

Il comando tenta di convertire le mesh in superfici, quindi di unire le superfici dove possibile e infine di convertire le superfici unite in solidi. Cerca quindi di rimappare le proprietà di ogni superficie o riferimento di blocco convertito (per riapplicare colori, materiali, ecc.).

24.98.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Entità

2 impostaZioni

Entità

Seleziona entità nel disegno

Consente di scegliere le entità da selezionare.



Intero disegno

Come impostazione predefinita, il pannello seleziona tutte le entità nello spazio modello.

impostazioni

Converti in superficie se l'unione non è possibile

Spuntare l'opzione per fare in modo che l'algorithm rilevi e converta le mesh in superfici.

Tolleranza cucitura

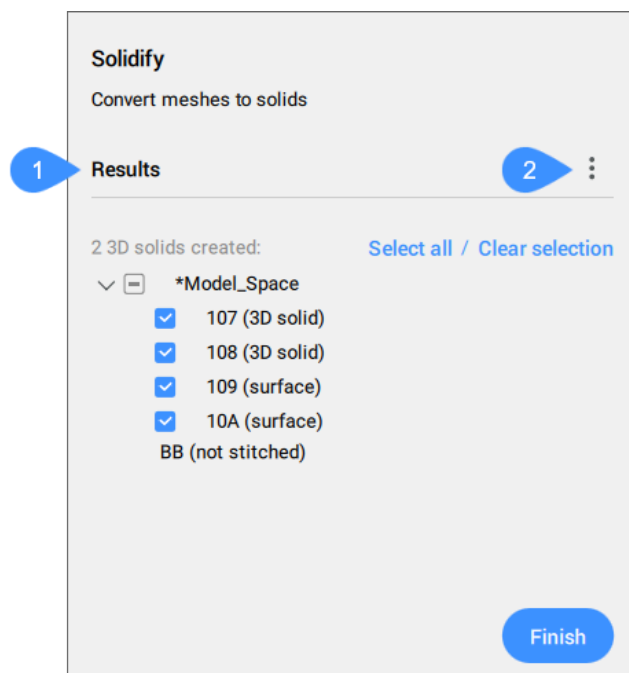
Definisce il massimo vuoto entro il quale verrà eseguita l'unione.

Usa tolleranza automatica

L'algorithm determina automaticamente una tolleranza di cucitura. Questa opzione è altamente raccomandata.

Usa personalizzato

Consente di digitare un valore di tolleranza di cucitura espresso in unità di disegno.



1 Risultati

2 Menu dei tipi di risultati

Risultati

Il pannello contesto comando visualizza i suggerimenti dei risultati in una vista ad albero.

Cliccare sui nomi delle entità nell'elenco per visualizzarne l'anteprima/evidenziarle nello spazio modello (se possibile). Per aggiungere o rimuovere entità alla selezione di anteprima, utilizzare i tasti **Maiusc** e **Ctrl** e le opzioni **Seleziona tutto** e **Cancella selezione**.

Cliccare il pulsante destro del mouse sul nome di un'entità nell'elenco per visualizzare un menu contestuale. Utilizzate l'opzione **Zoom** per zoomare la vista alle entità evidenziate.

Selezionare le caselle di controllo per modificare l'elenco delle entità da convertire.

Premere il pulsante **Fine** per accettare la selezione.



Menu dei tipi di risultati

Visualizza l'elenco dei tipi di risultato (**Solido 3D**, **Superficie**, **non cucito**, **impossibile creare la superficie**). Selezionare/deselezionare i tipi di risultati nel menu per filtrare i risultati visualizzati nella vista ad albero.

Nota:

- Per ottenere un modello più pulito, è possibile utilizzare ulteriormente i comandi ELIMINA, SEMPLIFICA e DMSEMPIFICA/DMSEMPIFICATUTTO (per il livello di licenza BIM utilizzare anche il comando BIMIFICA).
- Il comando SOLIDIFICA è integrato nella routine **Ripara Importazioni 3D** del comando SALUTEDWG. È inoltre possibile aggiungerlo alla propria routine SALUTEDWG personalizzata (vedere l'articolo relativo al comando **SALUTEDWG**).

24.99 SOLPROF

Crea una rappresentazione di linee nascoste di solidi 3D, nelle finestre di layout.



Icona:

24.99.1 Metodo

Selezionare uno o più solidi 3D e creare rappresentazioni di linee nascoste. Le rappresentazioni sono blocchi.

Nota: Questo comando è operativo solo nello spazio modello di una finestra della scheda di layout. Utilizzare il comando SPAZIOM per attivare la finestra dello spazio modello.

Nota: Questo comando non funziona con nessun altro tipo di entità 3D o con solidi 3D referenziati esternamente (xref). BricsCAD può filtrare le entità non idonee.

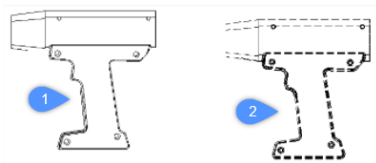
24.99.2 Opzioni all'interno del comando

Utilizzare un layer separato per le linee nascoste?

Fa sì che le linee nascoste siano posizionate su un layer separato dalle linee visibili.

Si

Crea due blocchi 2D, uno per le linee visibili posizionate sul layer PV (1) e un altro blocco per le linee nascoste sul layer PH (2).



No

Crea un blocco di linee nascoste e visibili sul layer PV.

Nota: I blocchi e i layer sono denominati dal programma, come il blocco *U3 e i layer PH-88 e PV_88:

- *U identifica i blocchi creati dal programma



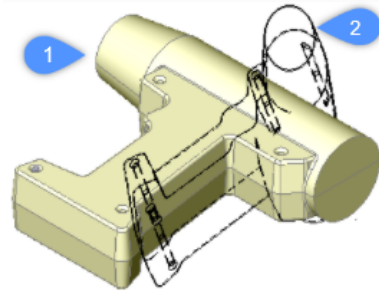
- PH è l'abbreviazione di "profilo nascosto" (profile hidden)
- PV è l'abbreviazione di "profilo visibile" (profile visible)

Proiettare risultati sul piano?

Determina se i profili vengono proiettati (se i blocchi risultanti sono 2D).

Si

Le linee del profilo vengono proiettate sul disegno. I solidi 3D (1) vengono proiettati su un piano parallelo alla finestra del layout, creando un blocco in 2D (2).



Nota: In questa immagine, il punto di vista è stato ruotato per mostrare che i blocchi sono effettivamente 2D.

No

Nessuna proiezione, i blocchi sono costituiti da entità 3D.

Nascondi spigoli tangenziali?

Attiva/disattiva la visualizzazione delle linee tangenziali.

Nota: Le linee tangenziali vengono utilizzate per mostrare la transizione tra due facce curve. In un modello ombreggiato 3D, non sono necessari poiché le luci e le ombre indicano la transizione. In modalità wireframe 2D può essere utile mostrarli.

24.100 ORTOGRAF

Apri la finestra di dialogo **Controllo Ortografia**.



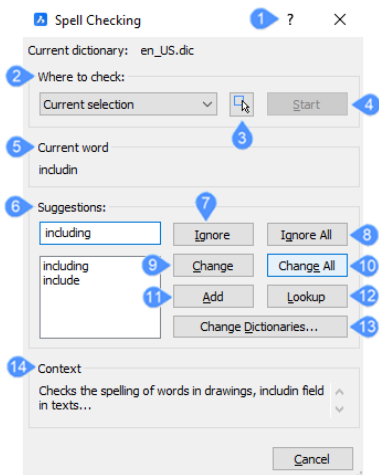
Icona: ^{ABC} ✓

Alias: OG

24.100.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Controllo ortografico** per trovare e correggere potenziali errori di ortografia nel disegno corrente.

La finestra di dialogo **Controllo Ortografia** consente di controllare l'ortografia delle parole nei disegni, inclusi i campi nei testi, testi multilinea, direttrici, multidirettrice, tabelle e attributi di blocco.



- 1 Riferimento Comandi
- 2 Dove controllare
- 3 Seleziona entità
- 4 Avvia
- 5 Parola corrente
- 6 Suggerimenti
- 7 Ignora
- 8 Ignora Tutto
- 9 Cambia
- 10 Cambia Tutto
- 11 Aggiungi
- 12 Ricerca
- 13 Cambia Dizionari...
- 14 Contesto

24.100.2 Riferimento Comandi

Apri l'articolo della Guida di BricsCAD per il comando ORTOGRAF.

24.100.3 Dove controllare

Controlla il testo in:

- **Intero disegno:** controlla tutto il testo nel disegno.
- **Selezione corrente:** verifica il testo nelle entità selezionate. Cliccare sul pulsante **Seleziona entità** per scegliere il testo.



24.100.4 Seleziona entità

Selezionare il testo da controllare. Scegliere uno o più elementi di testo e premere Invio per tornare alla finestra di dialogo.

24.100.5 Avvia

Inizia a controllare l'ortografia delle parole.

24.100.6 Parola corrente

Visualizza la parola con un errore di ortografia.

24.100.7 Suggerimenti

Elenca le sostituzioni suggerite per le parole con errori ortografici. Scegliere una parola sostitutiva, quindi cliccare su **Cambia** o **Cambia Tutto**.

24.100.8 Ignora

Ignora l'ortografia della parola.

24.100.9 Ignora Tutto

Ignora tutte le occorrenze della parola.

24.100.1 Cambia

0

Cambia la parola con quella selezionata dall'elenco **Suggerimenti**.

24.100.1 Cambia Tutto

1

Cambia tutte le istanze della parola con quella selezionata dall'elenco **Suggerimenti**.

24.100.1 Aggiungi

2

Aggiunge la parola all'elenco delle parole.

24.100.1 Ricerca

3

Fornisce ulteriori voci alternative per la parola selezionata nell'elenco **Suggerimenti**.

24.100.1 Cambia Dizionari...

4

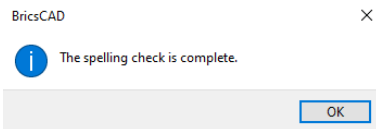
Cambia il dizionario usato per il controllo ortografico. Visualizza la finestra di dialogo **Cambia Dizionari**. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Finestra di dialogo Cambia Dizionario**.

24.100.1 Contesto

5

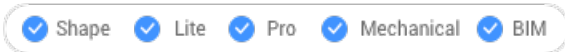
Visualizza il contesto in cui appare la parola errata.


Quando il controllo ortografico è completato, viene visualizzato il seguente messaggio:



24.101 SFERA

Crea un Solido 3D a forma di sfera.

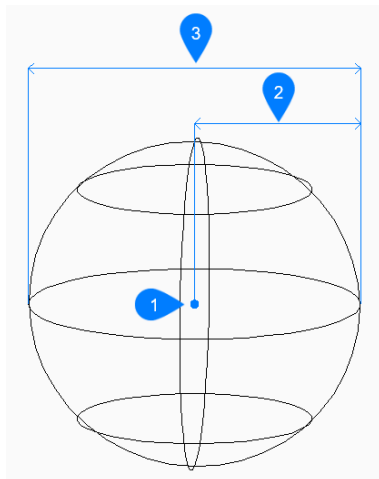


Icona: 

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i Solidi 3D, il comando SFERA lancia il comando AI_SPHERE.

24.101.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di sfera. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio e diametro.



- 1 Centro
- 2 Raggio
- 3 Diametro

24.101.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare una sfera:

- Centro della sfera

Centro della sfera

Iniziare a creare una sfera specificando il centro quindi:

Impostare raggio della sfera

Specificare il raggio della sfera.

Opzione aggiuntiva: [Diametro]



24.101.3 Opzioni all'interno del comando

Dopo aver iniziato a creare una sfera, potrebbe essere disponibile la seguente opzione:


Diametro

Specificare il diametro della sfera.

24.102 SPLINE

Crea una spline.



Icona: 

Alias: SPL

24.102.1 Descrizione

Crea una spline 2D o 3D aperta o chiusa oppure converte un oggetto in una spline.

24.102.2 Metodo

Impostare il primo punto, il secondo punto e i successivi. È possibile aggiungere punti illimitati fino a quando non si preme Invio per terminare il comando.

Impostare il primo punto

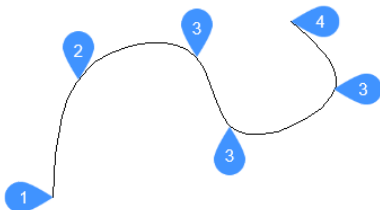
Iniziate a creare una spline specificando il punto iniziale.

Impostare secondo punto

Specificare il primo punto di adattamento.

Specificare punto successivo

Specificare il punto di adattamento successivo.



- 1 Primo punto della spline (senza tangenza)
- 2 Secondo punto
- 3 Punto successivo
- 4 Punto finale

24.102.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto

Converte le entità selezionate in spline.

Tangenza iniziale

Consente di specificare una tangenza per il punto iniziale.



Premere Invio per ignorare questa opzione.

Tangenza finale

Consente di specificare una tangenza per il punto finale.

Premere Invio per ignorare questa opzione e completare il comando.

Tolleranza

Imposta la tolleranza di adattamento. Specificare (in unità di disegno) la corrispondenza della spline con i punti di adattamento. Se la tolleranza di adattamento è 0, la spline passa attraverso i suoi punti di adattamento.

Annulla

Rimuove l'ultimo punto di adattamento e continua a disegnare dal punto di adattamento precedente.

CHIudi

Disegna automaticamente un segmento di spline tra i punti iniziale e finale per creare una spline chiusa.

24.103 EDITSPLINE

Modifica le proprietà di una spline. Converti una spline in una polilinea.



Icona: 

Alias: ESI

24.103.1 Descrizione

Permette di modificare i dati di adattamento (punti di adattamento, tolleranza di adattamento, tangenti ai punti finali e parametrizzazione dei nodi), i vertici, il grado polinomiale della spline e i pesi di ciascun vertice di controllo. Consente inoltre di unire la spline con un'entità 2D aperta e di invertire la direzione della spline.

24.103.2 Opzioni all'interno del comando

CHIudi/APri

Apri o chiude la spline aggiungendo o rimuovendo un segmento tra l'inizio e il punto finale.

Unisci

Unisce la spline con un'entità 2D aperta che condivide un punto finale (coincidente) con la spline.

adatta Dati

Modifica i dati dei punti di adattamento.

Aggiungi

Aggiunge un punto di adattamento tra due punti esistenti.

Cancella

Rimuove i punti di adattamento.

Deviazione

Aggiunge un nodo e un punto di adattamento nella posizione specificata sulla spline che non mantiene la continuità della tangente o della curvatura in quel punto.



Sposta

Sposta un punto di adattamento.

Elimina

Sostituisce i dati di adattamento della spline con i vertici di controllo.

Tangenti

Specifica le tangenti iniziale e finale.

ToLleranza

Riadatta la spline selezionata ai punti di adattamento esistenti utilizzando un nuovo valore di tolleranza.

Edita vertici

Modifica i dati della cornice di controllo.

Aggiungi

Aggiunge un nuovo vertice di controllo nel punto specificato.

Cancella

Rimuove un vertice di controllo.

ELeva ordine

Aumenta l'ordine polinomiale della spline (grado più uno) per aumentare il numero di vertici di controllo attraverso la spline. Il valore massimo è 26.

Sposta

Riposiziona i vertici di controllo uno alla volta.

Peso

Modifica lo spessore di un vertice di controllo specificato, quindi ricalcola la spline in base al nuovo valore. Pesi più grandi avvicinano la spline al vertice di controllo.

converti in Polilinea

Converte la spline in una polilinea. La precisione determina la corrispondenza tra la polilinea risultante e la spline.

Nota: La variabile PLINECONVERTMODE specifica il tipo di polilinea in cui eseguire la conversione (0 – con segmenti di linea, 1 – con segmenti di arco).

Inverti

Inverte la direzione della spline; Viene visualizzata un'icona a forma di triangolo su quello che in precedenza era il punto finale della spline.

Annulla

Annulla la modifica precedente.

eSci

Conclude la modifica della spline o ritorna alle richieste precedenti.

24.104 RIFLETTORE

Crea un riflettore.



Icona:



24.104.1 Descrizione

Crea un riflettore, che proietta un fascio stretto verso un punto di destinazione.

Nota: Le opzioni di questo comando sono influenzate dal valore della variabile di sistema LIGHTUNITS.

24.104.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il punto sorgente

Specifica la posizione della luce nello spazio 3D.

Specificare la posizione del punto di mira

Specifica la posizione dell'obiettivo.

Nota: L'obiettivo è il punto in cui viene puntato il riflettore.

Nome

Specifica il nome del riflettore.

fattore di Intensità

Specifica l'intensità della luce.

Nota: Immettere un valore di intensità compreso tra 0.00 e il valore massimo supportato dal sistema (max float = massimo valore virgola mobile).

Nota: Quando il valore della variabile di sistema LIGHTINGUNITS è 0, questa opzione è denominata Intensità.

Stato

Attiva/disattiva l'uso della luce.

oN

La luce è inclusa nel calcolo del rendering.

oFf

La luce è esclusa.

FOtometria

Specifica le proprietà fotometriche della luce.

Nota: Questa opzione è disponibile solo quando il valore di LIGHTUNITS è 1 o 2.

Intensità

Inserire l'intensità espressa in candele (Cd).

Flusso

Inserire il flusso luminoso in lumen (Lm).

Illuminanza

Inserire l'illuminanza espressa in lux (Lx) o foot-candle (Fc).

Distanza

Imposta una distanza espressa in unità di disegno.

Colore

Immette un nome per il colore.



?

Elenca i nomi dei colori disponibili.

Kelvin

Immette una temperatura Kelvin espressa in gradi Kelvin.

Area eccessiva brillantezza

Specifica l'angolo del cono, ovvero l'area di concentrazione della luce.

Nota: L'angolo Hotspot rappresenta l'angolo del cono di luce centrale.

Nota: L'angolo determina la dimensione del cono, indipendentemente dalla distanza del bersaglio.

fascio di Luce

Specifica l'angolo delle illuminazioni più deboli che circondano il cono più luminoso.

Nota: L'angolo di fascio di luce rappresenta l'angolo del cono di luce pieno.

Nota: Al di fuori della decadenza, non c'è luce.

Nota: Quando si immette un angolo di decadenza inferiore all'angolo di cono più luminoso, quest'ultimo viene impostato uguale all'angolo di decadenza. Quando una superficie è illuminata da un riflettore, c'è un'area di massima illuminazione (angolo area eccessiva brillantezza) che è circondata da un'area di minore intensità (angolo fascio di luce).

Nota: La differenza tra l'angolo dell'area di eccessiva brillantezza e l'angolo del fascio di luce definisce l'area di minore brillantezza della luce. Se l'angolo del fascio di luce e l'angolo dell'area di eccessiva brillantezza sono quasi uguali, i margini del cono di luce saranno piuttosto forti. Maggiore è la differenza tra i due angoli, maggiore è la morbidezza della luce ai margini del cono.

Ombra

Specifica l'aspetto delle ombre proiettate da questa luce.

Off

Disabilita il calcolo delle ombre per la luce.

Nitido

Visualizza le ombre con spigoli vivi.

Nota: Utilizzare questa opzione per migliorare le prestazioni.

Mappatura morbida

Visualizza ombre realistiche con bordi sfumati.

Campionamento morbido

Visualizza ombre realistiche con ombre più morbide in base a sorgenti di luce estese.

Forma

Disco

Definisce una forma di ombra circolare che si comporta come una luce area.

Retta

Definisce una forma d'ombra rettangolare che si comporta come una luce area.

Campioni

Specifica la dimensione di campionamento dell'ombreggiatura.



Nota: I numeri più grandi sono più precisi, ma richiedono più tempo per il rendering.

Visibile

Proietta un'ombra che rappresenta forme (più accurata) o rettangolare (più veloce da renderizzare).

attenuazione

Specifica il modo in cui l'illuminazione diminuisce con la distanza dalla luce.

tipo Attenuazione

Specifica il tipo di attenuazione.

Nessuna

Nessuna attenuazione in modo che la distanza dalla sorgente luminosa non abbia alcuna influenza.

Lineare inversa

L'attenuazione è l'inverso della distanza lineare dalla luce.

Nota: A una distanza di 2 unità dalla sorgente luminosa, la luce è la metà più forte. A una distanza di 4 unità, la luce è un quarto più forte.

Quadrata inversa

L'attenuazione è l'inverso del quadrato della distanza dalla luce.

Nota: A una distanza di 2 unità, la luce è un quarto più forte. A una distanza di 4 unità, la luce è un sedicesimo più forte.

Utilizza limiti

Attiva o disattiva se l'estensione dell'illuminazione è limitata.

limite iniziale attenuazione

Definisce il punto in cui la luce inizia a brillare, misurato dal centro della luce.

limite Finale attenuazione

Definisce il punto in cui la luce smette di brillare, misurato dal centro della luce.

Colore filtro

Specifica il colore della luce.

Nota: Quando il valore della variabile di sistema LIGHTUNITS è 0, questa opzione è denominata Colore.

Immettere true color

Il modello di colore RGB è un modello di colore additivo in cui la luce rossa, verde e blu viene sommata in vari modi per riprodurre un'ampia gamma di colori. I valori dei componenti vengono memorizzati come numeri interi nell'intervallo compreso tra 0 e 255, l'intervallo che un singolo byte a 8 bit può offrire (codificando 256 valori distinti).

Colore indice

Definisce il nome del colore in base al colore dell'indice.

Hsl

Specifica il colore utilizzando tre parametri Tonalità (Hue), Saturazione e Luminosità.

Catalogocolori

Immettere un nome da un catalogocolori.

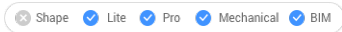
Esci

Conclude il comando e crea la luce.



24.105 SSX (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione basato su un'entità selezionata utilizzando i filtri.



24.105.1 Metodo

Crea un gruppo di selezione che contiene entità simili o esattamente uguali all'entità selezionata.

Nota: Per accedere al gruppo di selezione per un comando successivo, utilizzare l'opzione **selezione Precedente**.

24.105.2 Opzioni all'interno del comando

nome del Blocco

Consente di specificare un nome di blocco da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Colore

Consente di specificare un numero di colore da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Entità

Consente di specificare un'entità da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Flag

Attiva o disattiva il flag Entità follow.

Layer

Consente di specificare un nome di layer da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Tipolinea

Consente di specificare il nome di un tipo di linea da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Selezione

Consente di selezionare un'entità.

STile

Consente di specificare un nome di stile di testo da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

SPessore

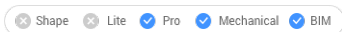
Consente di specificare un valore di spessore da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

Vettore

Consente di specificare un vettore di estrusione da aggiungere o rimuovere dal filtro di selezione.

24.106 CHIUDIPANNELLOPARTISTARDARD

Questo comando è obsoleto.



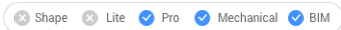
24.106.1 Descrizione

In alternativa, utilizzare CHIUDIPANNELLOLIBRERIA.



24.107 APRIANNELLOPARTISTANDARD

Questo comando è obsoleto.

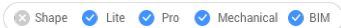


24.107.1 Descrizione

In alternativa, utilizzare APRIANNELLOLIBRERIA.

24.108 STANDARD

Aggiunge e modifica gli standard CAD per il disegno corrente.



Icona: 

24.108.1 Metodo

Questo comando consente di associare uno o più file standard (DWS) al disegno corrente.

Un file di standard definisce le proprietà comuni di molti file di disegno per mantenere la coerenza in tutti i file. Questa coerenza può essere importante negli ambienti collaborativi, in cui molte persone sono coinvolte nella creazione di insiemi di disegni che devono essere conformi ad alcune regole predefinite.

Gli standard vengono creati per i seguenti oggetti denominati:

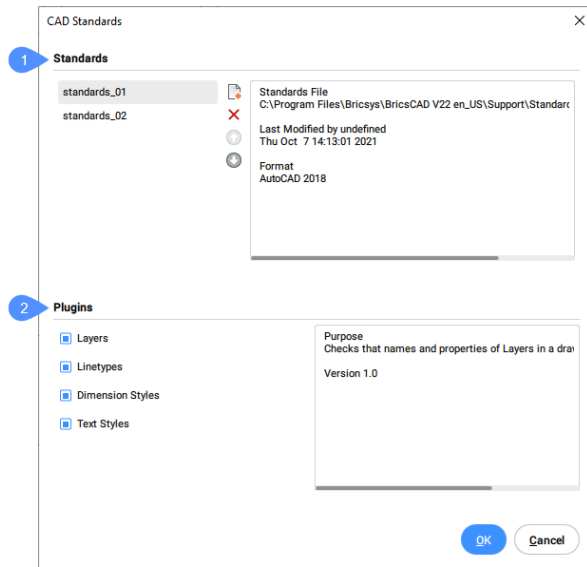
- Layers
- Stili di Testo
- Tipilinea
- Stili di quota

I file standard (DWS) possono essere creati con il comando SALVACOME, quando si sceglie File standard (*.dws) dall'elenco Tipo file.

A questo comando è associata una finestra di dialogo che gestisce tutte le operazioni associate a questo comando.

24.108.2 Finestra di dialogo Standard CAD

La finestra di dialogo **Standard CAD** consente di selezionare le opzioni per il comando STANDARD.



1 Standard

2 Plugins

Standard

Questa sezione è divisa in due parti.

Il lato sinistro contiene un elenco con i nomi degli standard già caricati nel disegno e una serie di pulsanti per la gestione dell'elenco.

I nomi degli standard sono uguali ai nomi dei file selezionati come standard.

I pulsanti per la gestione dell'elenco sono dall'alto verso il basso:

- **Aggiungi file standard:** aggiunge i file selezionati all'elenco degli standard.
- **Rimuovi file standard:** rimuove il file selezionato dall'elenco degli standard.
- **Sposta il file Standard verso l'alto:** sposta il nome selezionato nell'elenco di una posizione verso l'alto.
- **Sposta il file Standard verso il basso:** sposta il nome selezionato nell'elenco di una posizione verso il basso.

Sul lato destro della sezione **Standard** vengono visualizzate alcune proprietà dello standard selezionato nell'elenco. Queste proprietà includono il percorso del file contenente lo standard, la data di creazione e il formato del file.

I file standard (DWS) possono essere creati con il comando SALVACOME, quando si sceglie File standard (*.dws) dall'elenco Tipo file.

Plugins

Questa sezione contiene un elenco di plug-in che devono essere utilizzati da un'operazione di controllo.

Un plug-in è una proprietà o un insieme di proprietà delle entità nei file di standard. Quando la casella di controllo corrispondente di un plug-in è selezionata, l'operazione di controllo includerà tale plug-in.

I plug-in disponibili sono i seguenti:

Layers

I layer definiti nei file standard.



Tipilinea

I tipilinea definiti nei file standard.

Stili di Quota

Gli stili di quota definiti nei file standard.

Stili di Testo

Gli stili di testo definiti nei file standard.

24.109 BARRADISTATO

Attiva/disattiva la variabile di sistema STATUSBAR.



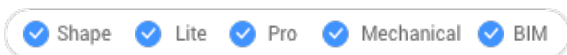
24.109.1 Descrizione

Attiva/disattiva la variabile di sistema STATUSBAR per visualizzare o nascondere la barra di stato. È possibile avviare questo comando nella barra dei comandi o all'interno di un altro comando facendolo precedere da un apostrofo: 'BARRADISTATO.

- ON: attiva la variabile di sistema STATUSBAR.
- OFF: disattiva la variabile di sistema STATUSBAR.
- Commuta: cambia la variabile di sistema STATUSBAR all'opposto dell'impostazione corrente

24.110 STATO

Segnala lo stato del disegno.



Icona:

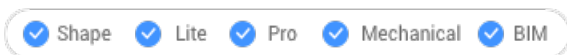
24.110.1 Descrizione

Visualizza il rapporto di stato del disegno nella Barra dei comandi.

Nota: Per visualizzare il report completo, premere il tasto F2.

24.111 STLOUT

Esporta di solidi 3D e mesh a tenuta stagna.



Icona:

STL
→

24.111.1 Descrizione

Esporta solidi 3D e mesh a tenuta stagna in un formato che può essere utilizzato per la stereolitografia (stampa 3D).



24.111.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando STLOUT:

- Esporta solidi 3D.
- Esporta mesh.

24.111.3 Opzioni all'interno del comando

Creare file STL binario

Determina se il file di output è in formato binario o ASCII.

Nota: I file STL binari sono più compatti, mentre un file STL di testo ASCII è leggibile dall'uomo.

Selezionare la levigatezza degli oggetti esportati in file STL

Regola la qualità delle entità esportate.

Nota: Quando si esportano solidi 3D in STL, le facce curve diventano sfaccettate. Utilizzare la variabile FACETRES per determinare la dimensione delle sfaccettature:

- Minimo: 0.01 per curve più grossolane ma file di dimensioni inferiori.
- Predefinito: 0.5.
- Massimo: 10 per curve molto fini ma file di dimensioni maggiori.

Bassa

Esportazioni con FACETRES = 0.5.

Media

Esportazioni con FACETRES = 2.0.

Alta

Esportazioni con FACETRES = 10.

preDefinito

Vengono utilizzate le proprietà del modellatore di Impostazioni.

Nota: Le proprietà del modellatore eseguono la sovrascrittura di FACETRES per controllare la levigatezza utilizzando parametri diversi.

24.112 STOPSCRIPT

Interrompe la registrazione degli script.



Icona:

24.112.1 Descrizione

Interrompe la registrazione degli script iniziata con il comando REGSCRIPT.

24.113 STIRA

Stira le entità 2D.





Icona:

Alias: STI

Nota: Questo comando non allunga testi, forme e solidi 3D.

24.113.1 Metodo

Selezionare un'area nel proprio disegno utilizzando una finestra rettangolare o poligonale, quindi specificare un punto base e un punto di spostamento. Tutti i punti e nodi all'interno dell'area selezionata saranno spostati della distanza specificata.

24.114 STRINGA

Crea un'entità Stringa Civile - Oggetto 3D costituito da segmenti di linee e curve.



Icona:

24.114.1 Descrizione

Creare un'entità Stringa Civile utilizzando linee e curve 3D.

Le stringhe sono organizzate in gruppi di stringhe. Le stringhe all'interno dello stesso gruppo hanno l'opzione di interagire tra loro quando si incrociano, creando un punto di elevazione all'intersezione. Si incrociano esattamente la stessa elevazione.

Nota: Le Stringhe Civili possono essere utilizzate come entità di input scarpata, linee di discontinuità della Superficie TIN e lineabase del corridoio. Riempiono il vuoto tra le polilinee (3D) e la funzionalità Allineamenti.

24.114.2 Metodo

Per creare una Stringa Civile, specificare i punti e le relative quote altimetriche.

Nota: Le stringhe possono essere importate dai dati di Rilievo, da LandXML o da un disegno di Civil 3D che contiene Linee Funzione.

24.114.3 Opzioni all'interno del comando

Superficie

Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

Differenza

Consente di specificare una differenza di quota altimetrica rispetto al punto precedente.

Pendenza

Consente di specificare una pendenza (1:x).

SCarpata

Consente di specificare una pendenza in %.



Elevazione

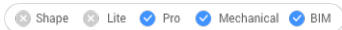
Consente di specificare una quota altimetrica del punto.

Arco

Consente di disegnare un arco specificandone il punto finale.

24.115 STRINGAAGGIUNGICURVA

Aggiunge curve a una Stringa Civile.



Icona:

24.115.1 Descrizione

Aggiunge una curva in un punto PI di un'entità Stringa Civile con il valore del raggio specificato.

Nota: Il valore di default del raggio è 10.

24.115.2 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e specificare ciascun punto PI per aggiungere una curva.

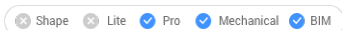
24.115.3 Opzioni all'interno del comando

Raggio

Consente di impostare il valore del raggio.

24.116 STRINGAAGGIUNGIPUNTOELEVAZIONE

Aggiunge punti di quota altimetrica a un'entità Stringa Civile.



Icona:

24.116.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile, specificare un punto e la relativa quota altimetrica.

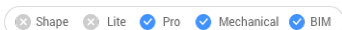
24.116.2 Opzioni all'interno del comando

SUPERficie

Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

24.117 STRINGAAGGIUNGIPI

Aggiunge PI (Punti di intersezione) a un'entità Stringa Civile.



Icona:



24.117.1 Descrizione

Aggiunge punti PI a un'entità Stringa Civile.

24.117.2 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile, specificare ogni PI e la relativa quota altimetrica.

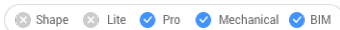
24.117.3 Opzioni all'interno del comando

SUperficie

Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

24.118 STRINGAELIMINAPUNTOELEVAZIONE

Elimina i punti di elevazione da una Stringa Civile.



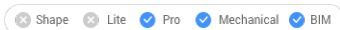
Icona:

24.118.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e cliccare per selezionare il punto elevazione da eliminare.

24.119 STRINGAELIMINAPI

Elimina i Punti PI (punti di intersezione) da un'entità Stringa Civile.



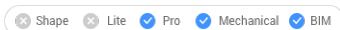
Icona:

24.119.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e specificare ogni punto PI per l'eliminazione.

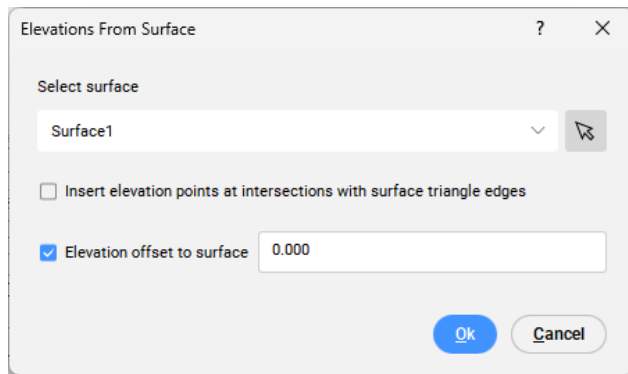
24.120 STRINGAELEVAZIONEDASUPERFICIE

Assegna le quote altimetriche di una superficie alla geometria e ai punti di quota altimetrica di un'entità Stringa Civile.




24.120.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Quote Altimetriche Da Superficie** per impostare i parametri di quota altimetrica dalle superfici.



24.120.2 Selezione superficie

Visualizza la superficie selezionata. È possibile selezionare una superficie dall'elenco a discesa oppure cliccare su  per selezionarla dall'area di disegno.

24.120.3 Inserisci punti di quota altimetrica in corrispondenza delle intersezioni con gli spigoli dei triangoli di superficie

Se questa opzione è selezionata, inserisce il punto di quota altimetrica in ogni punto in cui la Stringa Civile interseca il bordo di un triangolo di superficie TIN.

24.120.4 Offset quota altimetrica rispetto alla superficie

Se questa opzione è selezionata, è possibile definire se l'entità Stringa Civile viene creata al di sopra o al di sotto della quota altimetrica della superficie TIN specificando un valore per uno scostamento di quota altimetrica rispetto alla superficie.

24.121 STRINGADAOGGETTO

Crea un'entità Stringa Civile da un'entità esistente.



Icona: 

24.121.1 Descrizione

Creare un'entità Stringa Civile da un'entità esistente, ad esempio una linea, un arco, una polilinea o una polilinea 3D.

Nota: Le Stringhe Civili possono essere utilizzate come entità di input scarpata, linee di discontinuità della Superficie TIN e lineabase del corridoio. Riempiono il vuoto tra le polilinee (3D) e la funzionalità Allineamenti.

24.121.2 Metodo

Selezionare l'entità (linea, arco, polilinea o polilinea 3D) che verrà convertita in un'entità Stringa Civile.

24.122 PANNELLOSTRUTTURA

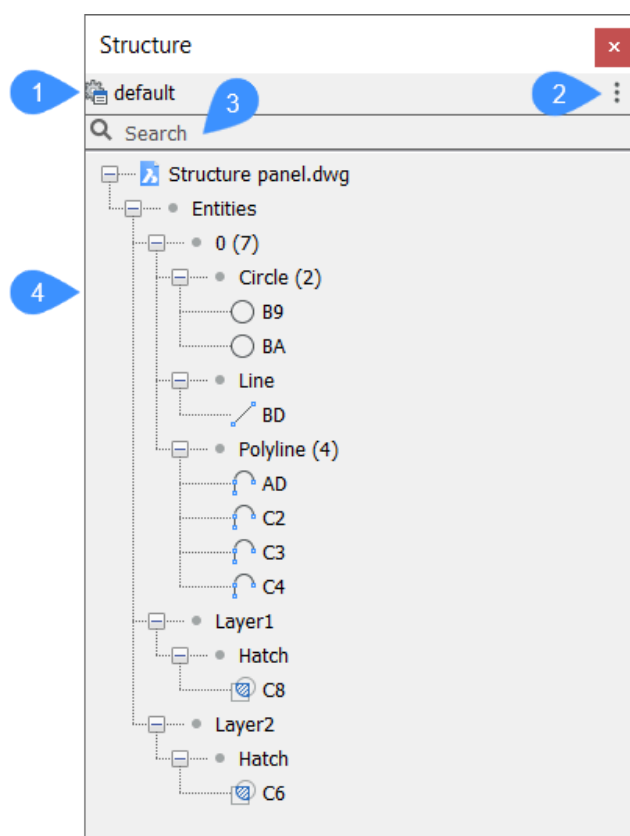
Apri il pannello **Struttura**.

24.122.1 Descrizione

Apri il pannello **Struttura** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Struttura** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Struttura** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Struttura** consente di:

- Visualizzare l'intero contenuto di un disegno elencato come struttura ad albero configurata da regole.
- Decidere come visualizzare le entità nell'albero della struttura selezionando una **Configurazione Struttura ad Albero** o crearne una nuova tramite la finestra di dialogo **Configura Struttura ad Albero**.
- Selezionare entità specifiche dalla struttura ad albero per identificarle nello spazio modello (e viceversa) e modificarne le proprietà.
- **Nota:** BricsCAD non supporta la modifica di sottoentità di blocchi mediante il pannello **Struttura**.



- 1 Configurazione struttura ad albero
- 2 Menu configurazioni
- 3 Barra di ricerca
- 4 Struttura ad albero



24.122.2 Configurazione struttura ad albero

Visualizza il nome della configurazione attiva dell'albero struttura. Per modificare la configurazione attiva o crearne una nuova, aprire la finestra di dialogo **Configura Struttura ad Albero** cliccando sul nome della configurazione. Qui è possibile creare regole selezionando le proprietà dell'entità come filtro, gruppo e criteri di ordinamento (vedere l'articolo **finestra di dialogo Configura Struttura ad Albero**).

24.122.3 Menu configurazioni

Questo menu a discesa elenca i file di configurazione (CST) memorizzati nella **Cartella Support**. Selezionarne uno per impostarlo come Configurazione Struttura ad Albero attiva.

predefinito

Visualizza le entità ordinate e raggruppate per struttura basata su livelli.

mechanical

Visualizza le entità ordinate e raggruppate per struttura basata.

bim

Visualizza le entità BIM ordinate e raggruppate per struttura base.

bim - Composizione

Visualizza le entità BIM ordinate e raggruppate per composizione. Ad esempio, è possibile vedere/selezionare tutte le pareti in calcestruzzo di tutti i piani in una sola volta, o vedere a colpo d'occhio quali composizioni sono utilizzate.

bim - Profili

Visualizza le entità BIM ordinate e raggruppate per profilo.

bim - Tipo

Visualizza le entità BIM ordinate e raggruppate per tipo BIM. Ad esempio, è possibile vedere/selezionare tutte le pareti di tutti i piani contemporaneamente.

Configura Struttura ad Albero

Apri la finestra di dialogo **Configura Struttura ad Albero** per modificare le configurazioni esistenti o per aggiungere configurazioni personalizzate (vedere la sezione **finestra di dialogo Configura Struttura ad Albero** riportata di seguito).

Seleziona Configurazione...

Consente di caricare i file di **Configurazione Struttura ad Albero** (*.cst).

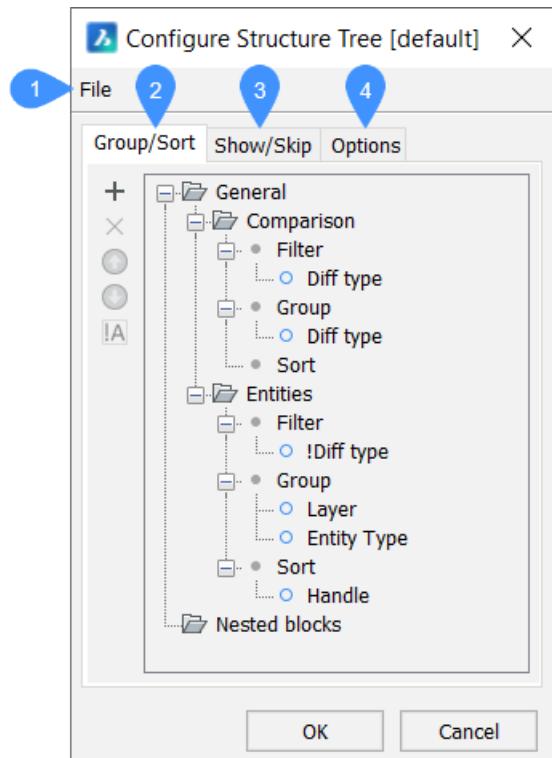
Nota: Il percorso predefinito in cui vengono memorizzati i file CST predefiniti è: `C:\Programmi\Bricsys\%64\UserDataCache\Support\it_IT`.

24.122.4 Campo cerca

Digitare una stringa per cercare nell'albero della struttura le stringhe di caratteri che corrispondono a quelle digitate. L'albero della struttura si adatta di conseguenza, visualizzando solo le entità risultanti.

Nota: Il campo di ricerca consente l'uso di un linguaggio di query con distinzione tra maiuscole e minuscole. Ad esempio, digitare `'$EntityType=Line and (Length>400 and Length<1000)'` per trovare linee con lunghezze comprese tra 400 e 1000 unità.

La finestra di dialogo **Configura Struttura ad Albero** consente di definire la **Configurazione struttura albero** del pannello **Struttura**. Cliccare la barra superiore del pannello **Struttura** per aprirlo.



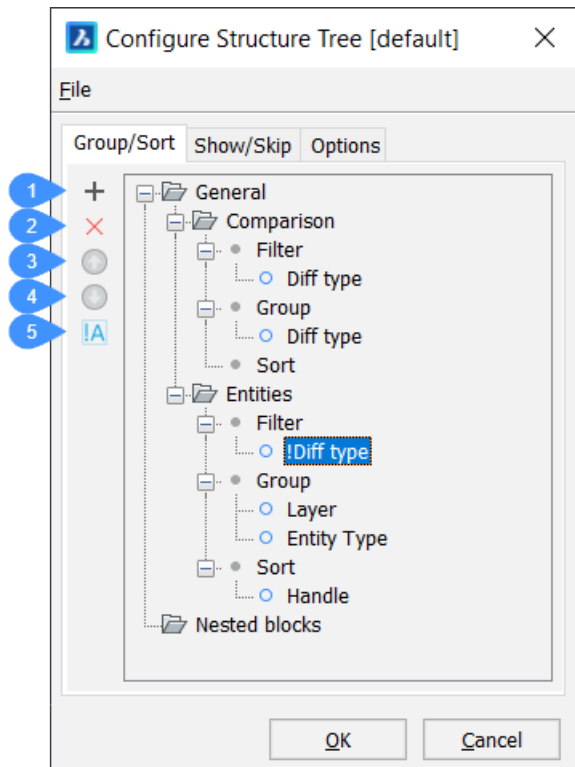
- 1 File
- 2 Scheda Gruppo/Ordina
- 3 Scheda Visualizza/Ignora
- 4 Scheda Opzioni

24.122.5 File

Cliccare sul menu **File** nella finestra di dialogo e scegliere una delle opzioni disponibili nell'elenco:

- **Apri...:** apre la finestra di dialogo **Seleziona File di Configurazione della Struttura ad Albero** per selezionare un altro file di configurazione CST.
- **Salva:** salva la configurazione corrente.
- **Salva con nome...:** salva la configurazione corrente con un nome diverso.

24.122.6 Scheda Gruppo/Ordina



- 1 Aggiungi regola o proprietà
- 2 Elimina regola o proprietà
- 3 Sposta proprietà in alto
- 4 Sposta proprietà in basso
- 5 Commuta negazione (solo proprietà filtro)

Aggiungere una regola o una proprietà (+)

Aggiunge una nuova regola o una nuova proprietà per **Filtro**, **Gruppo** o **Ordinamento**.

Nota: La posizione delle regole e delle proprietà è essenziale, poiché la struttura delle regole è gerarchica.

- Selezionare una regola esistente, quindi cliccare sull'icona **Aggiungi (+)** o cliccare il pulsante destro del mouse e scegliere **Aggiungi regola** nel menu contestuale.

La nuova regola viene aggiunta sotto la regola selezionata (o alla fine della gerarchia delle regole quando non è selezionata alcuna regola).



Nota: Per rinominare la regola, selezionarla e cliccare il nome oppure cliccare con il pulsante destro del mouse e scegliere **Rinomina** nel menu contestuale.

- Selezionare il nodo **Filtro** della regola, quindi cliccare sull'icona **Aggiungi** o cliccare il pulsante destro del mouse e scegliere **Aggiungi proprietà filtro** nel menu contestuale.
- Selezionare il nodo del **Gruppo** della regola, quindi cliccare sull'icona **Aggiungi** o cliccare il pulsante destro del mouse e scegliere **Aggiungi proprietà di raggruppamento** nel menu contestuale.



- Selezionare il nodo **Ordinare** della regola, quindi cliccare sull'icona **Aggiungi** o cliccare il pulsante destro del mouse e scegliere **Aggiungi proprietà di ordinamento** nel menu contestuale.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona Proprietà** che consente di scegliere una proprietà per il filtro, il raggruppamento o l'ordinamento.

- Selezionare una proprietà, quindi doppio clic o cliccare su **OK**.
Nota: Le proprietà e le definizioni di valore definite con il comando BIMPROPRIETA possono essere selezionate per configurare la struttura ad albero.
- Facoltativamente, digitare una stringa di ricerca nel campo **Cerca**, quindi cliccare sui pulsanti freccia **Trova precedente (Maiusc+F3)** () o **Trova successivo (F3)** () per cercare le proprietà contenenti la stringa di ricerca.
- Ripetere il passaggio precedente per aggiungere altre proprietà filtro/ raggruppamento/ ordinamento.

Elimina una regola o una proprietà ()

Elimina una regola o una proprietà selezionata. È inoltre possibile utilizzare l'opzione **Elimina regola/Elimina proprietà** dal menu contestuale della regola/proprietà selezionata.

Sposta la proprietà verso l'alto ()

Sposta in alto la regola o proprietà selezionata.

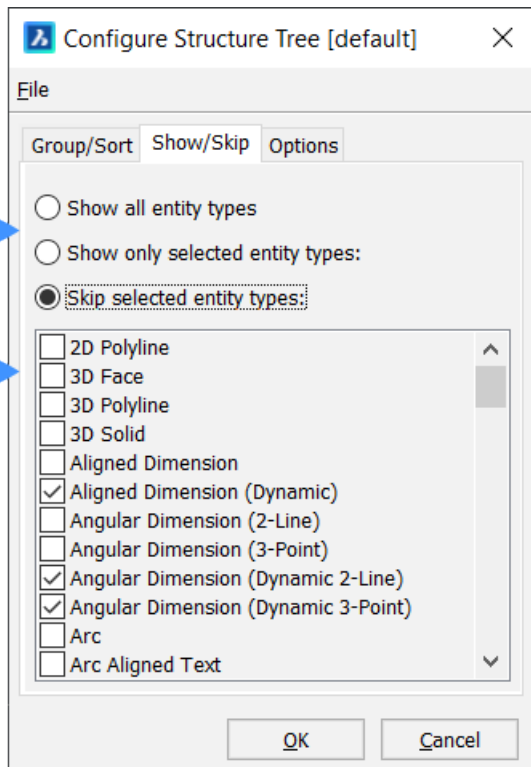
Sposta la proprietà verso il basso ()

Sposta in basso la regola o una proprietà selezionata.

Commuta negazione (solo proprietà filtro)

Attiva/disattiva la negazione solo per le proprietà filtro.

24.122.7 Scheda Visualizza/Ignora



1 Mostra/salta le opzioni

2 Elenco di selezione

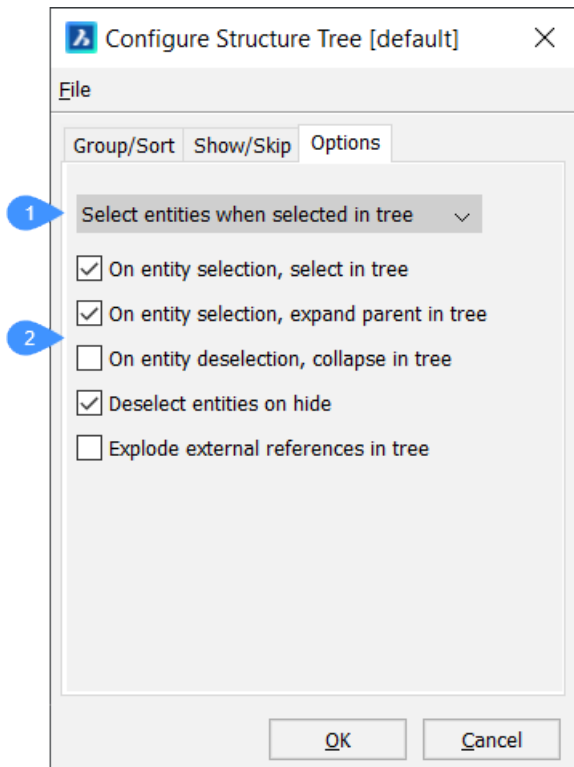
Mostra/salta le opzioni

Specifica se le entità selezionate devono essere mostrate o meno.

Elenco di selezione

Consente di creare una selezione di tipi di entità da mostrare o escludere.

24.122.8 Scheda opzioni



- 1 Opzioni di selezione
- 2 Opzioni aggiuntive

Opzioni di selezione

Definisce cosa succede nel modello quando le entità vengono selezionate nella struttura ad albero. Sono disponibili diverse opzioni:

- **Ignora selezione ad albero:** le entità non sono selezionate nel disegno.
- **Evidenziare le entità durante la selezione nell'albero:** le entità nel disegno vengono evidenziate, ma non selezionate.
- **Seleziona entità durante la selezione nell'albero:** le entità corrispondenti vengono selezionate nel disegno.

Opzioni aggiuntive

Definisce cosa succede nella struttura ad albero quando un'entità viene selezionata/deselezionata nel modello.

Durante la selezione delle entità, selezionare nella struttura ad albero

Quando è attivo, seleziona le entità corrispondenti nella struttura ad albero quando vengono selezionate nel disegno.

Su selezione entità, espandere nodo principale nella struttura

Quando è attivo, espande il nodo relativo all'entità o alle entità selezionate nel disegno.

Durante la deselection delle entità, collassare la struttura ad albero

Quando è attivo, collassa il nodo relativo all'entità o alle entità selezionate nel disegno.

Deseleziona entità su nascondi

Quando è attivo, deseleziona le entità nascoste.

Esplodi riferimenti esterni nell'albero

Quando è attivo, elenca i contenuti dei disegni riferimento esterno nella struttura ad albero.

Vedere anche la guida **Operazioni con il Pannello Struttura** collegata nella sezione **Informazioni correlate**, che fornisce un esempio dettagliato su come utilizzare il pannello **Struttura**.

24.123 CHIUDIPANNELLOSTRUTTURA

Chiude il pannello **Struttura**.



24.123.1 Descrizione

Chiude il pannello Struttura per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Struttura** è impilato quando viene chiuso, la scheda o l'icona Struttura viene rimossa dalla pila.

24.124 STILE

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Stili di Testo** selezionata.

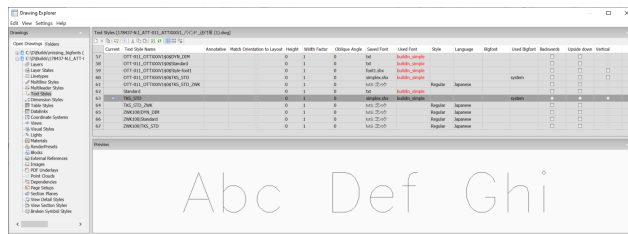


Icona: 

Alias: ST, DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES

24.124.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili di Testo** selezionata per visualizzare e modificare gli stili nel disegno corrente.



24.124.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno

Corrente

Indica lo stile di testo corrente. Questo è lo stile utilizzato per impostazione predefinita dai comandi TESTO e TESTOM.

Nome Stile di Testo

Specifica il nome dello stile.

annotativo

Imposta la proprietà **Annotativo** delle entità di testo create con questo stile.

Nota: Quando lo stile di testo è annotativo, la proprietà **Altezza** specifica l'altezza nello spazio carta, mentre nello spazio modello l'altezza dipende dalla scala di annotazione corrente (specificata dalle variabili CANNOSCALE e CANNOSCALEVALUE).



Corrispondenza Orientamento con Layout

Fa corrispondere l'orientamento del testo all'orientamento del layout dello spazio carta.

Nota: Questa opzione è solo per il testo annotativo.

ALtezza

Specifica l'altezza del testo. Immettere 0 o un numero maggiore di 0:

- 0: non imposta l'altezza. Il comando TESTO richiede l'altezza.
- Diverso da 0: specifica l'altezza del testo. Il comando TESTO non richiede l'altezza.

Fattore larghezza

Specifica il fattore di larghezza del testo. Ad esempio, se si immette 2, il testo diventa due volte più largo. Inserire un numero maggiore o minore di 1:

- Minore di 1: il testo viene compresso.
- Più di 1: il testo viene allargato.

Angolo obliquo

Specifica l'angolo di obliquità del testo. Ad esempio, l'immissione di 15 inclina il testo in avanti di 15 gradi. Inserire un numero positivo o negativo:

- Numero negativo: il testo è inclinato a sinistra.
- 0: il testo è in posizione verticale.
- Numero positivo: il testo è inclinato a destra.

Font Salvato

Specifica il file di font SHX o TTF da utilizzare. Sceglierne uno dall'elenco a discesa:

- SHX: file di forma compilati creati per AutoCAD® e BricsCAD.
- TTF: file di font TrueType creati per Windows e Macintosh.

Nota: Il programma può utilizzare qualsiasi font SHX e TTF presente sul computer.

Font utilizzato

Mostra il nome del file di font trovato. Se il font definito in **Font Salvato** non viene trovato, i font SHX vengono sostituiti dal font definito dalla variabile di sistema FONTALT (Font Alternativo) o da sostituti definiti nella finestra di dialogo **Sostituzione Font**.

Nota: I font TTF vengono sostituiti in base alla tabella di sostituzione definita dalla variabile di sistema FONTMAP. Per impostazione predefinita, si tratta del file Default.fmp archiviato nella sottocartella Support della cartella principale di cui è possibile eseguire il roaming (C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support).

Nota: I font che sono stati sostituiti vengono visualizzati in rosso.

STile

Specifica lo stile per i font TTF. Scegliere un'opzione dall'elenco a discesa:

- **Normale:** non applica né grassetto né corsivo
- **Grassetto:** applica il grassetto
- **Corsivo:** applica il corsivo
- **Grassetto Corsivo:** applica il grassetto e il corsivo

Nota: Questa proprietà non è disponibile per i font SHX.



Lingua

Specifica la lingua per i font TTF. Sceglierne uno dall'elenco a discesa.

Nota: Le lingue disponibili possono variare a seconda del font. Questa proprietà influisce sugli accenti e su altri attributi specifici delle lingue.

Nota: Questa proprietà non è disponibile per i font SHX. Utilizzare invece la proprietà **Bigfont**.

Bigfont

Elenca i nomi dei file bigfont SHX. Sceglierne uno dall'elenco a discesa.

Nota: "Bigfonts" è il nome dato ai file SHX di grandi dimensioni che contengono caratteri per più lingue.

Nota: Questa proprietà non è disponibile per i font TTF. In alternativa, utilizzare la proprietà **Lingua**.

Indietro

Commuta il testo all'indietro. Il testo all'indietro è utile quando il testo viene stampato sul retro del Mylar o di altri supporti trasparenti.

Capovolto

Commuta il testo capovolto.

Verticale

Commuta il testo verticale. Solo alcuni font SHX supportano il testo verticale. Questa opzione non è disponibile per i font TTF.

Anteprima

Mostra l'aspetto dello stile corrente: il tipo di carattere con le proprietà applicate.

24.124.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Carica ulteriori definizioni di Stili di Testo nel disegno.

Cancella

Elimina le definizioni degli Stili di Testo dal disegno. Lo stile corrente e lo stile Standard non possono essere eliminati.

Elimina

Rimuove i font inutilizzati.

Rinomina

Rinomina lo stile selezionato.

Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli stili.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Specifica lo stile corrente nel quale si sta lavorando. Solo uno stile alla volta può essere corrente.

Sostituzione fonts...

Apri la finestra di dialogo **Sostituzione Font**.



24.125 -STILE

Crea e modifica gli stili di testo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: FONT

24.125.1 Descrizione

Crea e modifica gli stili di testo che impostano l'aspetto del testo, ad esempio il tipo di carattere e l'altezza. È pensato per le macro. Gli stili determinano l'aspetto del testo nel testo a riga singola, nel testo multilinea, negli attributi, nelle tabelle, nelle quote e nelle direttrici, ma non nei vincoli dimensionali.

24.125.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca gli stili esistenti e alcune delle relative proprietà, tra cui il nome dello stile, l'altezza e la generazione.

Stile di testo da creare o modificare

Specifica il nome dello stile.

Font

SHX: file di font creati per programmi basati su DWG come BricsCAD.

TTF: file di font creati per Windows e macOS e utilizzabili da BricsCAD.

Altezza

Indica l'altezza del testo, misurata dalla linea di base alla parte superiore dei progressisti.

Larghezza

Rende i caratteri più larghi o più stretti.

Angolo di inclinazione

Inclina il testo a sinistra per un numero negativo, a destra per un numero positivo e mantiene il testo in posizione verticale per il valore 0.

Disegnare testo in senso contrario

Commuta il testo all'indietro.

Disegnare testo capovolto

Commuta il testo capovolto.

Disegnare testo verticale

Commuta il testo verticale. Questa opzione è disponibile solo con alcuni file di font SHX e non con i file di font TTF.

annotativo

Uno stile in scala annotativa regola automaticamente l'altezza nello spazio carta, in base alla scala di stampa.

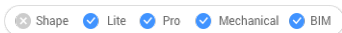
È possibile attivare o disattivare la creazione di uno stile di testo annotativo, far corrispondere l'orientamento del testo al layout.

Quando lo stile di testo è annotativo, la proprietà dell'altezza del testo specifica l'altezza nello spazio carta, mentre la scala di annotazione imposta l'altezza nello spazio modello.



24.126 GESTIONESTILI

Crea e modifica i file di stile di stampa.



24.126.1 Metodo

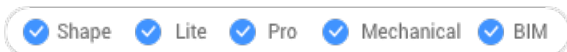
Questo comando visualizza una finestra di dialogo di gestione file da cui è possibile selezionare un file CTB o STB. Doppio clic su un file per visualizzare la finestra di dialogo **Editor Tabella Stili di Stampa** oppure su Crea Tabella Stili di Stampa per creare uno stile di stampa da zero o da una tabella esistente.

Nota: Gli stili di stampa consentono di ottimizzare il modo in cui i disegni vengono stampati, ma non sono necessari per la stampa. BricsCAD supporta due gruppi di stili di stampa per controllare l'output stampato:

- Le tabelle dei colori CTB utilizzano semplicemente i colori.
- Le tabelle di stile STB utilizzano un'ampia gamma di proprietà.

24.127 SOTTRAI

Esegue l'operazione di sottrazione booleana.



Icona:

Alias: SOT

Nota: Nel livello di licenza BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

24.127.1 Descrizione

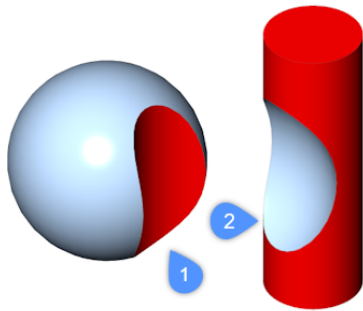
Esegue operazioni di sottrazione booleana su solidi 3D e regioni 2D rimuovendo le parti sovrapposte di uno dall'altro.

24.127.2 Metodo

Selezionare l'oggetto da sottrarre e gli oggetti da sottrarre. La variabile di sistema DELETETOOL determina se le entità di origine vengono eliminate o mantenute.

Nota: Il risultato di questo comando è sensibile all'ordine in cui si selezionano le entità.

- Un cilindro è stato sottratto da una sfera (1) e viceversa (2).



- L'ordine in cui si selezionano le entità si applica anche alle regioni.

Nota: È possibile interrompere il comando premendo il pulsante ANNULLA.

24.128 PROPRSOLE

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Luci** selezionata.

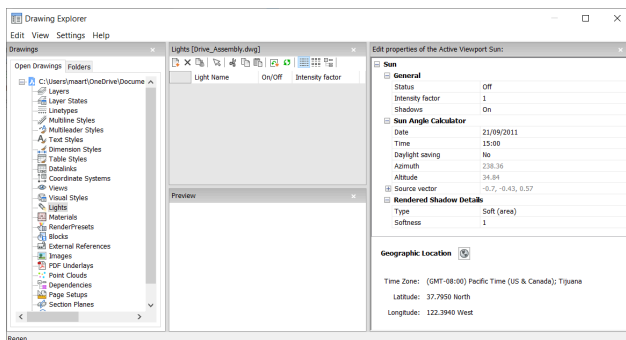


Icona:

Alias: SOLE

24.128.1 Descrizione

Aprire l'**Esplora Disegno** con la categoria **Luci** selezionata per visualizzare e modificare le proprietà del sole nel disegno corrente.



24.128.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno

Generale

Stato

Commuta il sole on e off.

Fattore di intensità

Specifica l'intensità o la luminosità del sole; più alto è il numero, più luminosa è la luce.

Ombre

Commuta la visualizzazione delle ombre in base alla luce del sole.

Nota: Il colore della luce solare è codificato.



Calcolatore dell'angolo solare

Data

Visualizza la data corrente. Modificare la data per mostrare il sole in un momento diverso dell'anno.

Tempo

Visualizza l'ora corrente. Modificare l'ora per mostrare il sole in un momento diverso della giornata.

Ora Legale

Commuta l'effetto dell'ora legale sulla proprietà dell'ora.

Azimuth

Riporta l'angolo orizzontale del sole misurato in senso orario dal nord.

Nota: Questa impostazione non può essere modificata in quanto il programma la calcola in base alle altre impostazioni di questa sezione.

Altitudine

Indica l'angolo verticale del sole, misurato dall'orizzonte.

Nota: Questa impostazione non può essere modificata in quanto il programma la calcola in base alle altre impostazioni di questa sezione.

Vettore di origine

Segnala la direzione della luce solare. Questa impostazione non può essere modificata in quanto il programma la calcola in base alle altre impostazioni di questa sezione.

Dettagli Ombra Renderizzata

Tipo

Visualizza ombre realistiche con ombre più morbide in base a sorgenti di luce estese, in base alla proprietà **Morbidezza**.

Morbidezza

Determina la dimensione di campionamento delle ombre. I numeri più grandi sono più precisi, ma richiedono più tempo per il rendering.

Posizione Geografica

Segnala la posizione del disegno sulla terra. Per modificare la posizione, cliccare sul pulsante **Modifica** per accedere alla finestra di dialogo **Posizione Geografica**; vedere il comando POSGEOGRAFICA.

24.128.3 Opzioni menu contestuale

Nuovo

Carica ulteriori definizioni di luce nel disegno.

Elimina

Elimina le definizioni di luce dal disegno.

Rinomina

Rinomina la definizione di luce.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di luce.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

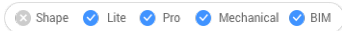


Imposta Corrente

Imposta la definizione di luce selezionata come corrente.

24.129 SUPERHATCH (Express Tools)

Raggruppa le entità utilizzando immagini, blocchi, riferimenti esterni o wipeout come modello di tratteggio.



Icona: 

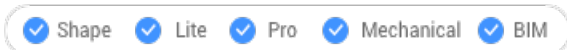
24.129.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **SuperHatch** la quale consente di selezionare un'entità come modello di tratteggio.

Quindi, selezionare un punto interno in cui deve essere applicato il tratteggio.

24.130 SUPPORTFOLDER

Apri il gestore file del sistema operativo nella cartella Support.



24.130.1 Descrizione

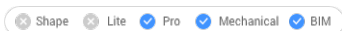
Visualizza una finestra di dialogo gestore file che mostra il contenuto della cartella **Support**.

Nota: La cartella **Support** contiene molti file necessari per i disegni e i comandi, ad esempio le serie dei tipilinea e le librerie delle tavolozze degli strumenti.

Nota: I percorsi delle cartelle **Support** sono memorizzati nella variabile di sistema SRCHPATH e il percorso predefinito è: `C:\Utenti\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support`.

24.131 SOPPRIMI

Sopprime la visualizzazione delle entità.



Icona: 

24.131.1 Descrizione

Crea gruppi denominati di entità la cui visualizzazione può essere disattivata. Utilizzare il comando PANNELLOSTRUTTURA per riattivarne la visualizzazione.

24.131.2 Opzioni all'interno del comando

Nuovo

Crea un nuovo gruppo di entità denominate.

Nota: Il nome del gruppo non può iniziare con cifre o caratteri speciali.



Edita

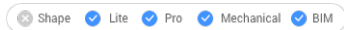
Modifica le entità incluse in un gruppo denominato.

Dissolvi

Riattiva la visualizzazione delle entità sopresse e rimuove il nome del gruppo.

24.132 SVGOPZIONI

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Esportazione SVG** espansa.



24.132.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Esportazione SVG** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

24.133 SWEEP

Crea solidi o superfici 3D eseguendo lo sweep dei profili lungo un percorso.



Icona:

24.133.1 Descrizione

Crea solidi o superfici 3D eseguendo lo sweep di profili (entità 2D aperte o chiuse o sottoentità 3D) lungo un percorso aperto o chiuso.

Entità accettate come entità profilo: spline 2D, spline 3D, polilinee 2D, solidi 2D, facce solide 3D, spigoli solidi 3D, archi, cerchi, ellissi, archi ellittici, linee, regioni, spigoli di superfici e mesh, tracce.

Entità accettate come entità percorso: spline 2D, spline 3D, polilinee 2D, polilinee 3D, spigoli di solidi 3D, superfici o mesh, eliche, archi, cerchi, ellissi, archi ellittici, linee.

Nota: A seconda del valore della variabile di sistema DELOBJ, le entità di definizione vengono mantenute o eliminate.

24.133.2 Metodo

Esistono due metodi per fare lo sweep le entità:

- Creare solidi 3D
- Creare superfici

24.133.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare profilo entità

Consente di selezionare le entità del profilo.

Nota: Premere INVIO dopo aver selezionato il profilo.

Selezionare percorso di sweep

Consente di selezionare un'entità per definire il percorso.



Allineamento

Determina l'angolo di sweep delle entità 2D del profilo lungo i percorsi.

Si

Allinea l'entità di sweep perpendicolarmente all'entità del percorso di sweep.

No

L'entità sweep mantiene l'orientamento originale e pertanto non viene ruotata lungo il percorso.

punto Base

Definisce il punto sull'entità sweep che segue il percorso. Questa opzione consente i percorsi di sweep off-set.

torsionE

Specifica un angolo di torsione per l'entità di sweep. L'angolo di torsione è la quantità di rotazione lungo l'intera lunghezza del percorso di sweep.

consentire Inclinazione per percorso non piano

Determina se le entità sweep ruoteranno naturalmente lungo un percorso di sweep 3D, come quelle fatte da una polilinea 3D, una spline o un'elica.

orientamento del Profilo

Imposta l'orientamento del profilo per lo sweep.

COntinua

Crea uno sweep che segue il percorso.

Costante

Crea uno sweep che mantiene costante la normale del profilo.

Crea

Crea un'entità sweep. Opzione predefinita.

Sottrai

Sottrae l'entità sweep dai solidi o dalle superfici che si intersecano con essa.

Unisci

Unisce l'entità sweep con i solidi o le superfici che la intersecano.

Nota: Le opzioni **Sottrai** e **Unisci** sono disponibili solo per le entità di sweep solide.

Nota:

- Se l'Assistente Tasti di scelta rapida (HKA) è attivato, viene visualizzato il widget Assistente Tasti di scelta rapida, che indica se il comando è in modalità **Crea**, **Sottrai** o **Unisci**. Premere ripetutamente il tasto Ctrl durante la visualizzazione dinamica dello sweep per scorrere le varie opzioni.



- Le operazioni booleane funzionano sia in modalità interattiva che non interattiva, ma in modalità interattiva vengono eseguite solo dopo aver completato lo sweep interattivo.

MOdalità

Imposta il tipo di entità 3D che verrà creato da questo comando.




SOLido

Crea solidi 3D.

Nota: La modalità Solido è quella di default, a meno che non venga selezionata prima un'entità di contorno aperta.

Nota:

- Solo per la modalità **Solido**, quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON, le funzioni sketch per lo sweep vengono create in un layer BC_SKETCHES dedicato, che non è visibile per default. Le funzioni schizzo per sweep (schizzi e percorsi) sono visibili e modificabili come riferimenti di blocco nel pannello **Navigatore Meccanico**.
- Se lo schizzo modificato diventa una geometria non valida, le impostazioni vengono ripristinate allo stato originale.
- La variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE può essere controllata anche premendo il pulsante interruttore **CreateSketchFeature**  nella barra multifunzione.

SUperficie

Crea superfici.

Nota: Le entità aperte costruiscono sempre superfici 3D.

Nota: Non è consentito utilizzare una combinazione di profili diversi per creare un solido e una superficie in un'entità sweep. Se si seleziona prima un profilo di contorno chiuso, tutti i profili di contorno aperti verranno rimossi dalla selezione.

Interattivo

Consente di scorrere dinamicamente i profili lungo una sequenza di entità lineari interconnesse o lungo una porzione di un percorso.

Trasformare il profilo

Utilizzare il manipolatore per spostare, ruotare, specchiare o scalare il profilo.

Accetta

Accetta la posizione corrente del profilo.

Sposta il cursore lungo lo spigolo selezionato

Il profilo viene sottoposto a sweep dinamico lungo il percorso o il segmento di percorso.

Selezionare lo spigolo adiacente

Cliccare su quando viene evidenziato il segmento successivo per continuare.

ANnulla

Rimuove l'ultimo segmento.

Cerchio

Crea un'entità sweep selezionando un percorso utilizzando un profilo circolare senza schizzo.

Nota: Il piano del cerchio è normale al percorso.

Raggio del cerchio

Definisce il raggio dell'entità del profilo del cerchio.

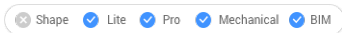


Indietro

Torna alla richiesta della Barra dei comandi precedente.

24.134 SYSVDLG (Express Tools)

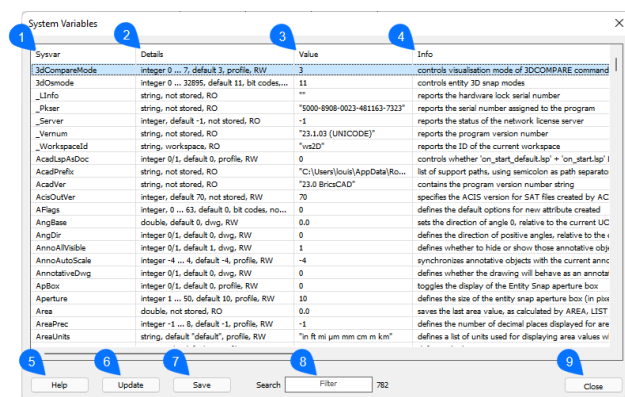
Visualizza, modifica e salva le impostazioni delle variabili di sistema.



Icona:

24.134.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Variabili di Sistema** la quale consente di visualizzare, ripristinare, modificare e salvare le impostazioni delle variabili di sistema.



- 1 Variabili di sistema
- 2 Dettagli
- 3 Valore
- 4 Info
- 5 Guida
- 6 Aggiorna
- 7 Salva
- 8 Cerca
- 9 CHIUDI

24.134.2 Variabili di sistema

Elenca le variabili di sistema.

24.134.3 Dettagli

Elenca i dettagli delle variabili di sistema. Questo include: tipo di variabile, valore minimo e massimo, valore predefinito...



24.134.4 Valore

Mostra il valore corrente, facendo doppio clic su questo valore si reindirizza alla finestra di dialogo corretta per modificarlo. Elenca i dettagli delle variabili di sistema.

24.134.5 Info

Elenca informazioni aggiuntive sulla variabile di sistema.

24.134.6 Guida

Porta alla Guida di BricsCAD.

24.134.7 Aggiorna

Aggiorna la finestra di dialogo.

24.134.8 Salva

Salva le impostazioni delle variabili di sistema in un file .txt.

24.134.9 Cerca

Consente di cercare/filtrare le variabili di sistema.

24.135 SISFIN

Dispone le finestre.



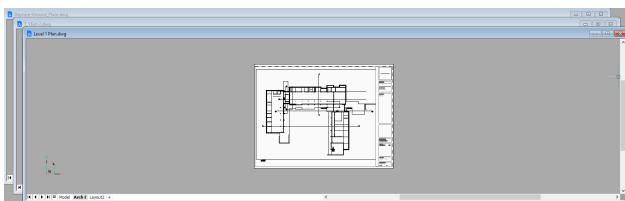
24.135.1 Descrizione

Dispone le finestre del programma in formazioni affiancate o a cascata (abbreviazione di "finestre di sistema").

24.135.2 Opzioni all'interno del comando

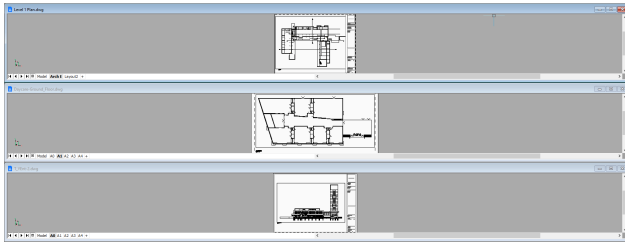
Sovrapponi

Sovrappone le finestre in una disposizione a cascata come il comando WCASCADE.



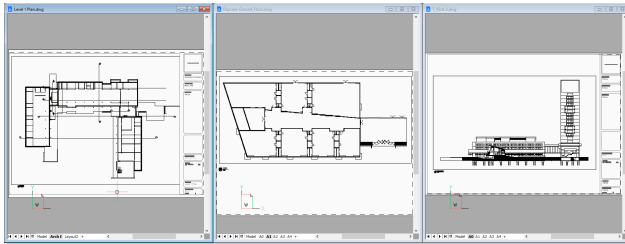
affianca Orizzontalmente

Dispone le finestre orizzontalmente come il comando WHTILE.



affianca Verticalmente

Disponi le finestre verticalmente come il comando WVTILE.



Disponi icone

Disponi le icone delle finestre ridotte a icona nella parte inferiore della finestra principale, come il comando WIDISPONI.





25. T

25.1 TABELLA

Aprire la finestra di dialogo **Inserisci Tabella**.

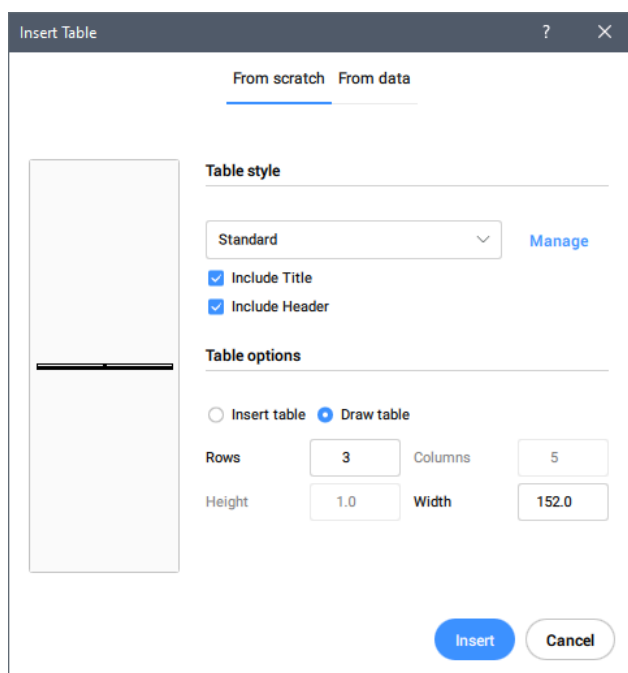


Icona:

25.1.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Inserisci Tabella** per creare un'entità tabella nel disegno corrente, da zero o dai dati di un file esterno o di un collegamento dati.

25.1.2 Da zero



Stile Tabella

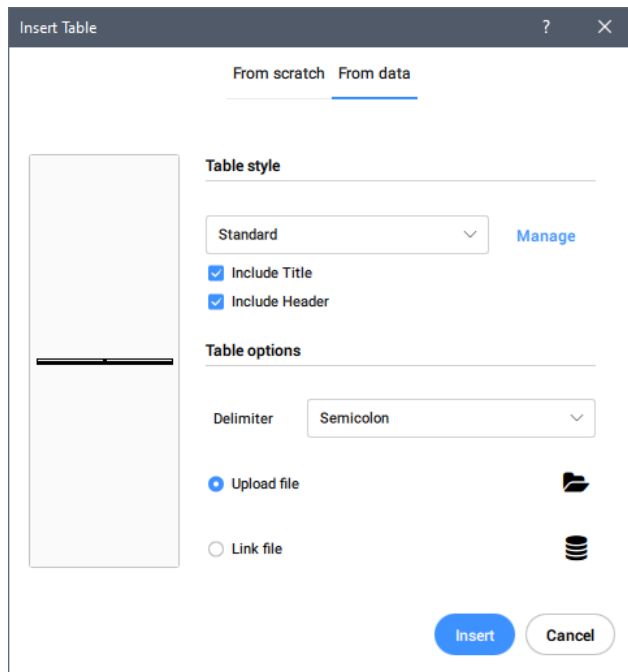
Scegliere uno stile tabella esistente dall'elenco a discesa.

Nota: Il pulsante **Gestisci** consente di aprire **Esplora Disegni > Stili Tabella**.

Opzioni tabella

Scegliere di inserire una tabella definendone le proprietà o di disegnare una tabella sullo schermo.

25.1.3 Da dati



Opzioni tabella

Delimitatore

Specificare il carattere delimitatore utilizzato per separare i campi nei file di dati CSV. Selezionare il delimitatore che si desidera utilizzare dall'elenco a discesa.

Nota: Disponibile solo per l'opzione **File**.

Carica file

Visualizza la finestra di dialogo **Seleziona file di origine** per scegliere un file per la nuova tabella.

File di collegamento

Visualizza la finestra di dialogo **Gestore Collegamento Dati**. Vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Gestore Collegamento Dati**.

25.2 -TABELLA

Crea un'entità tabella.



25.2.1 Descrizione

Crea una tabella utilizzando il numero specificato di colonne e righe o automaticamente specificando un punto e trascinando.

25.2.2 Metodo

Ci sono 2 metodi:

- Specificando il numero di colonne e righe.
- Automaticamente trascinando.



25.2.3 Opzioni all'interno del comando

Stile

Specifica lo stile tabella.

Larghezza

Specifica la larghezza della colonna.

Altezza

Specifica l'altezza minima della riga.

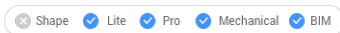
Auto

Specifica le colonne, le righe o entrambe da creare automaticamente mediante trascinamento.

Nota: La finestra Formattazione Testo viene visualizzata dopo aver creato la tabella.

25.3 MODIFTABELLA

Modifica il testo in una cella di tabella.



25.3.1 Metodo

Consente di modificare il testo in una cella di tabella tramite la finestra **Formattazione Testo**.

Nota: Per modificare il formato delle celle, utilizzare il comando TABLEMOD.

Nota: La finestra **Formattazione Testo** funziona allo stesso modo di quella del comando TESTOM.

Nota: Le celle di errore vengono valutate come valori vuoti o nulli quando vengono utilizzate nella formula di un'altra cella.

25.4 ESPORTATABELLA

Esporta il contenuto di una tabella.



25.4.1 Metodo

Esporta il contenuto di una tabella in un file CSV o XML tramite la finestra di dialogo **Esporta Dati**.

Nota: Il file CSV può essere importato in fogli di calcolo e programmi di database per formattare ed elaborare ulteriormente i dati.

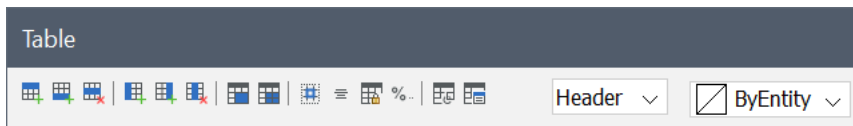
25.5 TABLEMOD

Formatta le proprietà delle celle della tabella e inserisce blocchi.



25.5.1 Metodo

Selezionare una cella della tabella da modificare e verrà visualizzata la barra degli strumenti Tabella.



Nota:

- Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e definire un rettangolo per selezionare più celle.
- Per modificare il formato del testo nelle celle, utilizzare il comando MODIFTABELLA.

25.5.2 Opzioni all'interno della barra degli strumenti Tabella

Inserisci Riga Sopra

Inserisce una riga vuota sopra la cella selezionata.

Inserisci Riga Sotto

Inserisce una riga vuota sotto la cella selezionata.

Elimina Riga

Elimina le righe delle celle selezionate senza preavviso.

Nota: Utilizzare il comando A per annullare la modifica.

Inserisci Colonna a Sinistra

Inserisce una colonna vuota a sinistra della cella selezionata.

Inserisci Colonna a Destra

Inserisce una colonna vuota a destra della cella selezionata.

Elimina Colonna

Elimina le colonne delle celle selezionate senza preavviso.

Nota: Utilizzare il comando A per annullare la modifica.

Unisci Celle

Unisce le celle selezionate. Cliccare sull'icona e scegliere un'opzione.

- **Unisci Tutto:** unisce tutte le celle selezionate in un'unica cella.
- **Unisci per Riga:** unisce le celle selezionate in righe, ciascuna con una cella.
- **Unisci per Colonna:** unisce le celle selezionate in colonne, ciascuna con una cella.

Nota: Quando le celle vengono unite, tutto il loro contenuto viene cancellato, a eccezione del contenuto della prima cella.

Separa Celle

Divide le celle precedentemente unite per righe e colonne. BricsCAD Utilizza i numeri di riga (1, 2, 3, ecc.) e i numeri delle lettere di colonna (A, B, C, ecc.) per sapere come dividere le celle unite nel set originale.

Nota: Quando le celle vengono unite, il contenuto cancellato dall'opzione **Unisci Celle** non viene ripristinato.

Imposta stile Bordo

Imposta lo stile del bordo della selezione. Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà Bordo Cella**.



Imposta allineamento Cella

Imposta l'allineamento del testo nelle celle selezionate. Cliccare sull'icona e scegliere un'opzione dal menu a discesa.

Nota: Il contenuto di ogni cella selezionata viene allineato all'interno della cella. Ad esempio, se si selezionano quattro celle e quindi si sceglie In basso a destra, il contenuto di ciascuna delle quattro celle viene giustificato in basso a destra.

Commuta Blocca/Sblocca Cella

Blocca e sblocca il contenuto e/o il formato delle celle selezionate. Cliccare sull'icona e scegliere un'opzione:

- **Sbloccato:** le celle selezionate vengono sbloccate, il che significa che possono essere modificate.
- **Contenuto Bloccato:** il contenuto delle celle selezionate è bloccato, ma il formato delle celle può ancora essere modificato.
- **Formato Bloccato:** il formato delle celle selezionate è bloccato, ma il contenuto delle celle può ancora essere modificato.
- **Formato e contenuti Bloccati:** il contenuto e il formato delle celle selezionate sono bloccati.

Nota: È comune bloccare le celle di intestazione.

Imposta Formato Cella

Imposta il formato della cella della selezione dalla finestra di dialogo **Formato Cella Tabella**.

Inserire riferimento blocco

Inserisce un blocco o un disegno nella cella selezionata. Cliccare sull'icona per visualizzare la finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella**.

La finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella** consente di gestire l'inserimento di un blocco in una cella di tabella (vedere l'articolo correlato finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella**).

Nota:

- L'inserimento di un disegno di grandi dimensioni in una cella piccola può causare l'instabilità del programma.
- È possibile inserire sia testo che blocchi in una singola cella.
- Utilizzare la finestra di dialogo **Gestisci il contenuto cella** per disporre il testo e i blocchi.

Gestire contenuto cella

Gestisce blocchi e disegni nelle celle; cliccare sull'icona per visualizzare la finestra di dialogo **Gestisci il contenuto della cella**.

Stile Cella

Imposta lo stile secondario delle celle selezionate. Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere il nome di un sottostile:

- **Eredita:** la proprietà **Stile cella** ottiene il valore **Per Riga/Colonna**. Lo **Stile riga** e lo **Stile colonna** sono disponibili nel pannello **Proprietà**. Se hanno stili diversi, lo **Stile colonna** ha la precedenza sullo **Stile riga**.
- **Titolo:** lo stile del titolo viene solitamente applicato alla riga più in alto della tabella
- **Intestazione:** lo stile Intestazione viene solitamente applicato alla prima riga di una colonna
- **Dati:** lo stile Dati viene solitamente applicato a tutte le altre righe della tabella



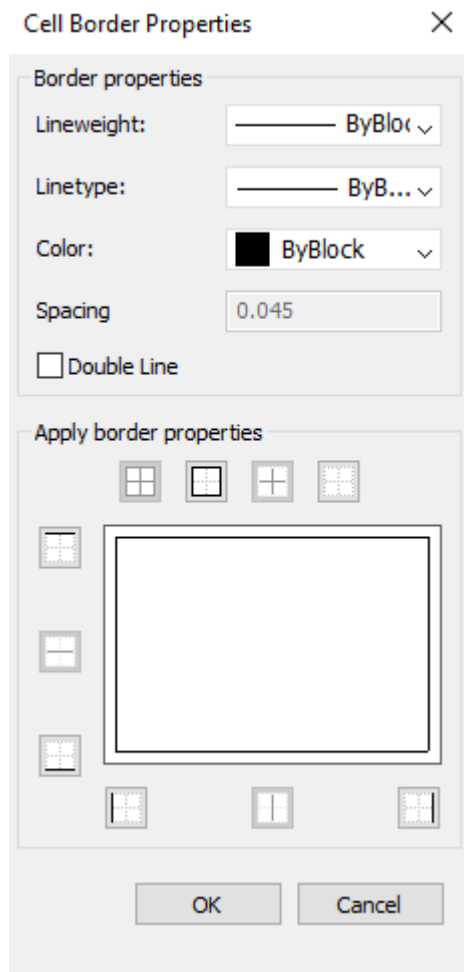
Nota: Le proprietà degli stili secondari Intestazione, Bordo e Cella sono definite dallo stile di tabella. Vedere il comando STILETABELLA.

Colore di Sfondo Cella

Imposta il colore di sfondo delle celle selezionate. Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere un colore.

25.5.3 Finestra di dialogo Proprietà Bordo Cella

La finestra di dialogo **Proprietà Bordo Cella** consente di controllare le proprietà del bordo di una cella di tabella.



Proprietà Bordo

Determina l'aspetto dei bordi che circondano ogni cella. Ulteriori informazioni sulle proprietà **Spessorelinea**, **Tipolinea** e **Colore** sono disponibili nel pannello **Proprietà**.

Nota: L'opzione **Spaziatura** non è ancora implementata.

Applica proprietà bordo

Applica le proprietà solo a determinati bordi.

Nota:

- Selezionare più di una cella per far funzionare l'opzione Bordi Interni.



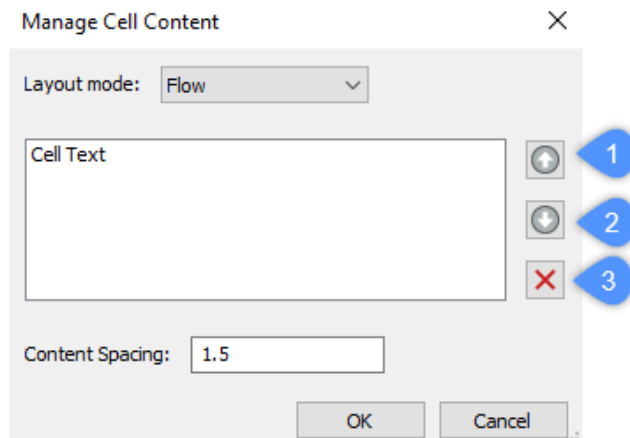
- Sebbene la finestra di anteprima mostri solo l'effetto doppia linea, le altre proprietà vengono applicate alla linea di bordo della cella specificata.

OK

Chiude la finestra di dialogo, applica le proprietà e torna alla barra degli strumenti Tabella.

25.5.4 Finestra di dialogo Gestisci il contenuto della cella

La finestra di dialogo **Gestisci il contenuto della cella** consente di gestire il contenuto di una cella di tabella.



Modalità layout

Quando una cella contiene più di un elemento, questa opzione determina il modo in cui si relazionano tra loro. Cliccare sull'elenco a discesa, quindi scegli un'opzione:

- **Flusso:** dispone gli elementi in modo che si adattino alla cella.
- **Impilati Orizzontalmente:** forza la disposizione orizzontale degli elementi.
- **Impilati Verticalmente:** forza la disposizione verticale degli elementi.

Sposta verso l'alto (1)

Sposta l'elemento selezionato verso l'alto nell'elenco in modo che venga visualizzato sopra gli altri elementi della cella.

Sposta verso il basso (2)

Sposta l'elemento selezionato verso il basso nell'elenco in modo che si trovi al di sotto degli altri elementi della cella.

Elimina (3)

Elimina l'elemento selezionato dalla cella.

Spaziatura Contenuti

Specifica la distanza tra gli elementi della cella. Immettere un numero in unità di disegno.

Nota: Questa opzione non è utilizzabile.

OK

Esce dalla finestra di dialogo, modifica la disposizione del contenuto della cella e quindi torna alla barra degli strumenti Tabella.



25.5.5 Opzioni Menu Contestuale

Quando il comando TABLEMOD è in esecuzione, cliccare con il pulsante destro del mouse su una cella per aprire il relativo menu di scelta rapida.

Pulisci modifiche locali cella

Ripristina le proprietà delle celle in base alle impostazioni dello stile secondario Cella definite nello stile di tabella.

Pulisci modifiche locali tabella

Reimposta le proprietà della tabella su quelle definite nello stile di tabella.

Inserire Riferimento Blocco

Inserisce blocchi e disegni.

Gestisci il contenuto della cella

Gestisce il testo e i blocchi nelle celle.

Copia

Copia il contenuto delle celle negli Appunti per incollarlo in altre celle.

Taglia

Taglia il contenuto delle celle negli Appunti per incollarlo in altre celle.

Incolla

Incolla il contenuto delle celle dagli Appunti in una o più celle, con le seguenti avvertenze:

- Tutto il contenuto della cella viene sostituito dall'elemento incollato.
- Quando si seleziona più di una cella da incollare, il contenuto viene incollato solo nella prima cella.
- I dati non di cella non vengono incollati, ad esempio le entità del disegno o il testo di un'altra applicazione.

Inserisci Collegamento Dati

Aggiunge i dati di un file esterno alla fine della tabella. I formati di file accettati sono:

- CVS: file ASCII in cui i campi sono separati da un carattere delimitatore, come virgola o tabulazione.
- XLS: vecchi file di fogli di calcolo Excel.
- XLSX: nuovi file di fogli di calcolo Excel.

Nota: Per ulteriori informazioni, vedere il comando COLLDATI.

Rimuovi Collegamento Dati

Rimuove il collegamento alla tabella, ma i dati rimangono nella tabella.

Nota: Disponibile solo quando la tabella dispone di un collegamento dati.

Aggiorna Collegamento Dati

Aggiorna i dati della tabella dal file esterno.

Nota: Disponibile solo quando la tabella dispone di un collegamento dati.

Ridimensionare righe uniformemente

Ridimensiona le righe selezionate in modo che corrispondano alle dimensioni della cella più alta del gruppo di selezione.



Ridimensiona colonne uniformemente

Ridimensiona le colonne selezionate in modo che corrispondano alle dimensioni della cella più larga del gruppo di selezione.

Ridimensiona tutte le righe uniformemente

Ridimensiona tutte le righe della tabella in modo che corrispondano alla riga più alta.

Ridimensiona tutte le colonne uniformemente

Ridimensiona tutte le colonne della tabella in modo che corrispondano alla colonna più larga.

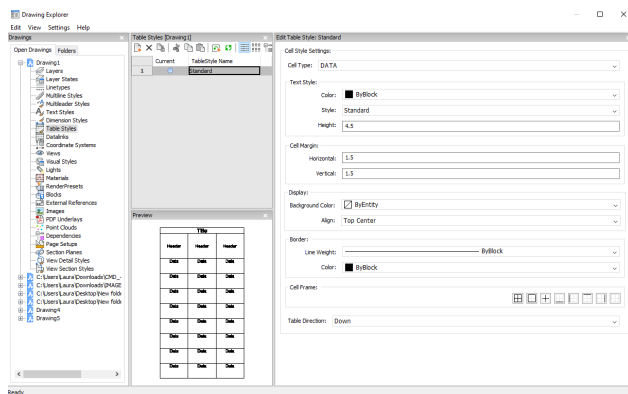
25.6 STILETABELLA

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili Tabella** selezionato.



25.6.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora** con la sezione **Stili Tabella** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di tabella nel disegno corrente.



25.6.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno

Impostazioni Stile Cella

Definisce le impostazioni dello stile di cella per ogni stile di cella: Titolo, Intestazione e Dati. Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere uno stile di cella.

Stile di Testo

Imposta il Colore, lo Stile e l'Altezza per lo stile di cella selezionato.

Margine Cella

Definisce la spaziatura tra il bordo della cella e il contenuto della cella.

Orizzontale

Specifica la distanza tra il contenuto della cella e i bordi verticali della cella.

Verticale

Specifica la distanza tra il contenuto della cella e i bordi orizzontali della cella.

Visualizza

Definisce il colore di sfondo e l'allineamento del testo.



Colore di sfondo

Specifica il colore di sfondo. Questa operazione può essere eseguita dall'elenco a discesa o tramite la finestra di dialogo **Colore**.

Giustifica

Specifica un allineamento tramite un elenco a discesa

Bordo

Imposta lo spessore linea e il colore dei bordi delle celle.

Spessore linea

Imposta lo spessore linea tramite un elenco a discesa.

Colore

Selezionare un colore per il bordo dall'elenco a discesa oppure scegliere Seleziona colore per visualizzare la finestra di dialogo **Colore**.

Bordo Cella

Applica le proprietà del bordo a linee specifiche che costituiscono le cornici delle celle.

Direzione Tabella

Determina la direzione di crescita della tabella quando si aggiungono e rimuovono righe.

Giù

Le celle del titolo e dell'intestazione nella parte superiore e la tabella aumenta verso il basso.

Su

Il titolo e l'intestazione vengono visualizzati nella parte inferiore e la tabella aumenta verso l'alto.

25.6.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea un nuovo stile di tabella.

Elimina

Elimina le definizioni di stile tabella dal disegno. Non è possibile eliminare le seguenti definizioni di stile tabella:

- Stile tabella in uso
- Stile tabella 'Standard'

Rinomina

Rinomina lo stile di tabella selezionato.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni degli stili tabella.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Imposta lo stile tabella selezionato come corrente.

25.7 TAVOLET

Configura la digitalizzazione delle tavolette.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TAV

25.7.1 Descrizione

Funziona solo con Windows e richiede l'installazione Wintab32.dll nella cartella C:\Windows\System32.

25.7.2 Metodo

Commuta la modalità tavoletta. Configura e calibra le tavolette digitalizzatrici.

25.7.3 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva la modalità di digitalizzazione in modo che l'intera superficie della tavoletta possa essere utilizzata per selezionare i punti e scegliere le entità, come un mouse.

OFF

Disattiva la modalità di digitalizzazione per rendere disponibili le aree di menu per la scelta dei comandi.

CAlibrare

Calibra gli angoli della tavoletta.

CONfigurare

Configura le aree del menu della tavoletta.

25.8 SUPOR

Crea una superficie mesh 3D estrudendo un'entità 2D lungo un'entità di percorso rettilineo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

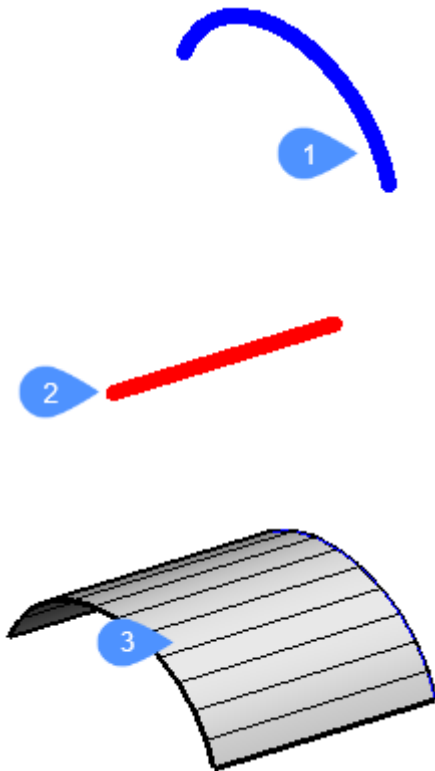
Icona: 

25.8.1 Metodo

Specificare la forma della sezione trasversale (1) dell'estrusione. L'entità da estrarre deve essere aperta e deve essere un'unica entità.

Specificare il percorso di estrusione (2), che può essere una linea o una polilinea aperta. Non è necessario che la polilinea sia un segmento di linea. Se si tratta di un poliarco o polilinea multisegmento, l'estrusione (3), tuttavia, è sempre "diritta", andando dall'inizio al punto finale della polilinea.

Il percorso è un vettore, il che significa che la sua lunghezza specifica la lunghezza della superficie. La sua direzione specifica la direzione dell'estrusione. L'estrusione inizia in corrispondenza dell'entità da estrarre, ma va nella direzione indicata dal percorso. L'estremità selezionata sulla polilinea o sulla linea definisce la direzione dell'estrusione.



25.9 SNAPTANGENTE

Attiva/disattiva lo snap all'entità **Tangente**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



25.9.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità **Tangente** per abilitare o disabilitare l'aggancio alla tangente. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

25.10 TCASE (Express Tools)

Cambia le maiuscole e minuscole delle entità di testo selezionate.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

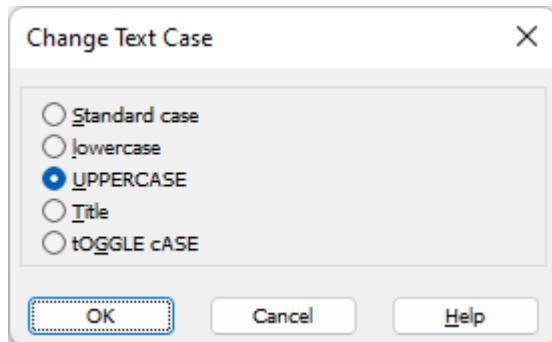
Icona:



25.10.1 Metodo

Aprire la finestra di dialogo **Cambia Maiuscole/minuscole Testo** la quale consente di modificare le maiuscole e minuscole delle entità di testo selezionate.

La finestra di dialogo **Cambia Maiuscole/minuscole Testo** consente di cambiare Maiuscole/minuscole delle entità di testo selezionate. È possibile scegliere tra **Maiuscole/minuscole standard**, **minuscole**, **MAIUSCOLE**, **Titolo** e **cOMMUTA mAUSCOLE/Minuscole**.



Maiuscole/minuscole standard

Rende maiuscola la prima lettera della prima parola.

minuscolo

Rende tutte le lettere del testo selezionato minuscole.

MAIUSCOLO

Rende maiuscole tutte le lettere del testo selezionato.

Title

Rende maiuscola la prima lettera di ogni parola.

cOMMUTA mAUSCOLE/Minuscole

Cambia la prima lettera di ogni parola in minuscola e rende maiuscole il resto delle lettere.

25.11 -TCASE (Express Tools)

Modifica le maiuscole e minuscole delle entità di testo selezionate tramite la riga di comando.



25.11.1 Metodo

Selezionare le entità di testo che si desidera modificare e specificare la modalità maiuscole/minuscole.

25.11.2 Opzioni all'interno del comando

Frase

Rende maiuscola la prima lettera della prima parola.

Minuscolo

Rende tutte le lettere del testo selezionato minuscole.

MAiuscolo

Rende maiuscole tutte le lettere del testo selezionato.



Title

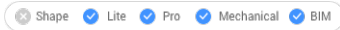
Rende maiuscola la prima lettera di ogni parola.

Commuta

Cambia la prima lettera di ogni parola in minuscola e rende maiuscole il resto delle lettere.

25.12 TCIRCLE (Express Tools)

Circonda testo, testom o entità di definizione di attributo con cerchi, rettangoli o asole.



Icona:

25.12.1 Metodo

Selezionare le entità e immettere un fattore di offset.

25.12.2 Opzioni all'interno del comando

Cerchi

Disegna un cerchio attorno al testo selezionato.

Asole

Disegna un'asola attorno al testo selezionato.

Rettangoli

Disegna un rettangolo attorno al testo selezionato.

Costante

Circonda le entità selezionate con entità che hanno tutte le stesse dimensioni, le dimensioni dell'entità che la racchiude più grande.

Immettere un'asola costante

Consente di scegliere tra **Larghezza**, **Altezza** e **Entrambi**.

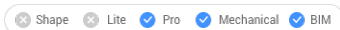
Nota: Questa opzione è disponibile solo per **Asole** e **Rettangoli**.

Variabile

Regola le dimensioni di ciascuna entità selezionata, in base al fattore di offset.

25.13 TCONNETTI

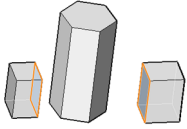
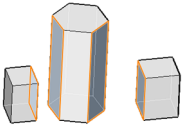
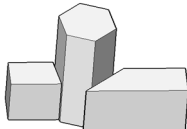
Connette le facce dei solidi e gli spigoli delle superfici piane ad altri solidi, superfici piane o regioni.



Icona:

25.13.1 Descrizione

Connette le facce dei solidi o gli spigoli selezionati delle superfici piane ad altre facce solide, superfici piane o regioni.

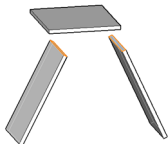
Passo 1	Passo 2	Passo 3
		

Nota: Se la variabile di sistema KEEPCONNECTIONS è impostata su ON, il solido connesso viene sottratto dai solidi interferenti.

25.13.2 Opzioni all'interno del comando

Connetti a più vicina

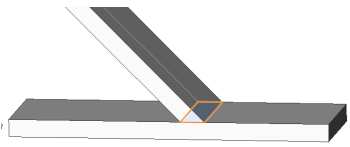
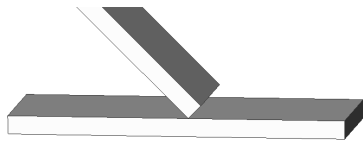
Connette le facce o gli spigoli selezionati delle superfici piane alle regioni, alle superfici piane o alle facce più vicine di altri solidi.



Disconnetti

Questa opzione si applica solo alle facce dei solidi. La faccia viene disconnessa e resa perpendicolare alle facce adiacenti, il che si traduce in una connessione a spigolo singolo o vertice.

Selezionare una faccia solida 3D, una superficie piana o una regione da disconnettere dalla faccia più vicina nel modello (o dalla faccia attualmente connessa).

Prima	Risultato della disconnessione
	

COLlega

Passa alla modalità connetti faccia.

25.14 TCOUNT (Express Tools)

Aggiunge una numerazione sequenziale alle entità testo e testom.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

25.14.1 Metodo

- 1 Selezionare le entità di testo.
- 2 Specificare il metodo di ordinamento.
- 3 Immettere il numero iniziale e l'incremento, separati da virgola.
- 4 **Nota:** Sono supportati incrementi negativi.

Nota: La numerazione sequenziale viene aggiunta a ogni riga di entità testom e alle singole entità testo.

25.14.2 Opzioni all'interno del comando

X

Aggiunge la numerazione aumentando i valori della coordinata x delle entità di testo selezionate.

Y

Aggiunge la numerazione diminuendo i valori della coordinate y delle entità di testo selezionate.

Ordine di selezione

Aggiunge la numerazione in base all'ordine in cui sono state selezionate le entità di testo.

Sovrascrivi

Sostituisce i testi selezionati con una numerazione progressiva.

Prefisso

Aggiunge la numerazione davanti alla stringa di testo.

Suffisso

Aggiunge la numerazione dopo la stringa di testo.

Trova+sostituisci

Sostituisce una stringa di testo specificata con un numero progressivo.

25.15 TEMPLATEFOLDER

Consente di accedere alla cartella contenente i file template.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.15.1 Descrizione

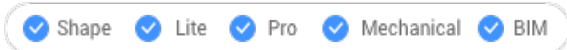
Apri la cartella Template in cui il programma memorizza i file modello DWT; La cartella viene visualizzata dal gestore file del sistema operativo. Per aprire il file modello come nuovo disegno, cliccare due volte sul nome di un file.

Per impostazione predefinita, i file modello si trovano qui: `C:\Utenti\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Templates`.



25.16 TESTO

Crea un'entità di testo a riga singola.



Icona: T

Alias: T

Nota: Quando la variabile di sistema TEXTEVAL è impostata su 1, questo comando valuta le espressioni LISP.

25.16.1 Metodo

Esistono due metodi:

- Posiziona singole righe di testo nel disegno specificando l'altezza del testo e l'angolo di rotazione.
- Valuta le espressioni LISP.

Nota: Se lo stile del testo è annotativo, il valore dell'altezza definisce l'altezza dello spazio carta del testo. L'altezza nello spazio modello dipende dalla scala di annotazione corrente, come definito dalle variabili di sistema CANNOSCALE e CANNOSCALEVALUE.

25.16.2 Opzioni all'interno del comando

usa Stile definito

Consente di modificare lo stile di testo da utilizzare per il testo.

?

Elenca tutti gli stili definiti nel disegno corrente.

ALLinea su linea

Allinea il testo tra due punti.

Nota: Questa opzione sopprime i messaggi di richiesta di altezza e angolo, poiché l'altezza e l'angolo sono determinati dai due punti di selezione.

adaTta tra punti

Adatta il testo tra due punti e richiede l'altezza.

Nota: Questa opzione sopprime la richiesta dell'angolo, in quanto l'angolo è determinato dai due punti di selezione. L'immissione di determinate altezze può causare l'eccessivo allungamento o compressione del testo.

Centra orizzontalmente

Centra il testo rispetto alla linea di base.

Medio (oriz/vert)

Centra il testo al centro del testo.

giustifica a Destra

Giustifica a destra ogni riga di testo.



opzioni Giustificazione...

Visualizza tutte le opzioni di giustificazione. Scegliere tra: Alto Sinistra, Alto Centro, Alto Destra, Mezzo Sinistra, Mezzo Centro, Mezzo Destra, Basso Sinistra, Basso Centro, Basso Destra.

Nota: Il testo può essere spostato o allungato tramite i grip.

25.17 -TESTO

Inserisce il testo a riga singola nei disegni.



Alias: -T

25.17.1 Descrizione

Inserisce singole righe di testo nel disegno, non formattate; funziona alla barra dei comandi. Vedere il comando TESTO.

25.18 TEXTEDIT (Express Tools)

Modifica l'entità di testo selezionata.



25.18.1 Descrizione

Apri l'editor di testo diretto per modificare l'entità di testo selezionata.

25.19 TEXTFIT (Express Tools)

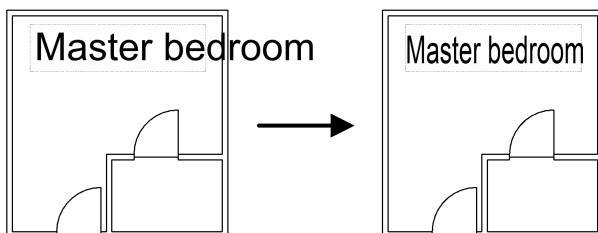
Adatta il testo tra due punti selezionati.



Icona:

25.19.1 Metodo

Selezionare un testo da allungare o ridurre e specificare il punto finale.



25.19.2 Opzioni all'interno del comando

Punto iniziale

Consente di specificare un nuovo punto iniziale per l'entità di testo selezionata.



25.20 TEXTMASK (Express Tools)

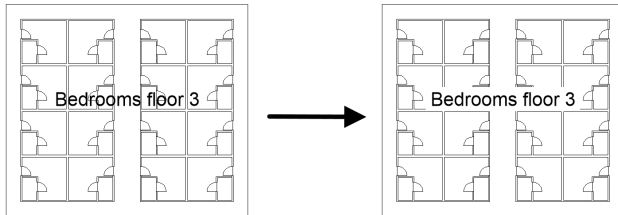
Crea una maschera dietro le entità testo o testo multilinea selezionate.



Icona:

25.20.1 Metodo

Crea un'entità maschera dietro le entità testo o testo multilinea selezionate, specificando il tipo di maschera e il valore di offset.



Nota: Utilizzare il comando TEXTUNMASK per rimuovere la maschera dal testo.

25.20.2 Opzioni all'interno del comando

tipoMaschera

Consente di impostare il tipo di maschera.

Entità coprente

Crea un'entità coprente, visualizzata nel colore di sfondo del disegno.

3dfaccia

Crea un'entità faccia 3D.

Solido

Crea un'entità solido 2D, utilizzando un colore specificato.

Apri la finestra di dialogo **Colore** la quale consente di selezionare il colore.

Offset

Consente di definire una distanza di offset.

25.21 SCHTESTO

Passa alla schermata testo.



25.21.1 Descrizione

Visualizza la finestra Cronologia comandi (abbreviazione di "schermata di testo"). In questa finestra vengono visualizzate le ultime 256 righe di testo dei comandi e delle richieste. Per visualizzare un numero maggiore o minore di righe di cronologia, modificare il valore della variabile SCRLHIST. Per tornare alla schermata grafica, immettere il comando SCHGRAF o premere F2.



Nota: Quando si clicca con il pulsante destro del mouse sulla cronologia dei comandi, viene visualizzato un menu contestuale. Per la descrizione completa, vedere l'articolo del pannello Barra dei comandi.

25.22 TESTOPRIMOPIANO

Visualizza il testo e/o le quote sulla parte anteriore di tutte le altre entità di disegno.



Icona:

25.22.1 Descrizione

Porta la vista di tutto il testo e/o di tutte le quote in avanti nella visualizzazione in modo che nessun'altra entità di disegno possa sovrapporsi al testo e alle quote.

25.22.2 Opzioni all'interno del comando

Testo

Porta tutto il testo in primo piano nell'ordine di visualizzazione.

Quote

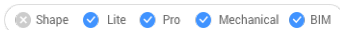
Porta tutte le quote in primo piano.

Tutto

Mette in primo piano sia il testo che le quote.

25.23 TEXTUNMASK (Express Tools)

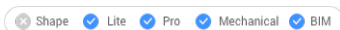
Rimuove la maschera da dietro le entità testo o testo multilinea selezionate.



Icona:

25.24 TFRAMES (Express Tools)

Commuta la visibilità delle cornici delle immagini e delle entità coprenti.



Icona:

25.24.1 Metodo

Modifica automaticamente la visualizzazione della cornice delle entità coprenti e delle immagini nel disegno.



- **TFRAMES è OFF:**

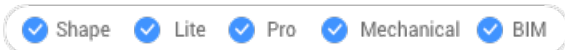


- **TFRAMES è ON:**



25.25 TIFFOUT

Salva le entità selezionate in un file TIF.



25.25.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Salva TIFF** che consente di scegliere un nome e una cartella per il file TIF.

Selezionare le entità che si desidera includere nel file TIF.

Nota: Il file TIF riflette ciò che viene visualizzato sullo schermo.

25.26 TEMPO

Segnala l'utilizzo del tempo nel disegno.



Icona:

Alias: TE



25.26.1 Descrizione

Indica la data e l'ora in cui il disegno è stato creato, l'ultimo aggiornamento e la data di modifica esaurita; funziona alla Barra dei comandi.

```
: TIME
The current time is:      Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was created:     Wed Sep 15, 2021 12:17:50
Drawing was last updated: Wed Sep 15, 2021 12:17:50
Total editing time:      0 days 0 hours 0 minutes 8.0470 seconds
Elapsed timer (on):      0 days 0 hours 0 minutes 8.0770 seconds
[timer ON/timer OFF/Display timer/Reset timer]:
```

25.26.2 Opzioni all'interno del comando

timer ON

Attiva il timer indipendente ("trascorso"). Il programma segnala "Il timer del disegno è ON".

timer OFF

Disattiva il timer indipendente. Il programma segnala "Il timer di disegno è OFF".

Visualizza timer

Indica la data e l'ora di creazione del disegno, l'ultimo aggiornamento e la quantità di tempo impiegato per la modifica (che il disegno è stato aperto).

Reimposta

Azzerà il timer indipendente.

25.27 -TIN

Crea una nuova superficie TIN dai dati di origine selezionati tramite la Barra dei comandi.



25.27.1 Descrizione

Una superficie TIN è una rappresentazione geometrica tridimensionale di un terreno o di un elemento civile, che include anche la sua rappresentazione con triangoli, curve di livello, pendenze, quote altimetriche dei punti e intervalli di elevazione.

L'algoritmo collega i punti di giacenza più vicini in triangoli che formano una rete irregolare triangolare (Triangular Irregular Network TIN), utilizzando il metodo di triangolazione di Delaunay.

È possibile modificare il modo in cui i punti sono collegati aggiungendo contorni e linee di discontinuità alla superficie TIN. I triangoli seguono sempre i contorni e le linee di discontinuità specificati e non li intersecano mai. È inoltre possibile modificare la superficie TIN con altre opzioni disponibili nel comando TINEDITA.

Una superficie TIN è collegata dinamicamente alla maggior parte dei suoi dati di input, come File di punti, Gruppi di Punti, Nuvole di punti, punti Civil e Curve di livello. I file di punti e le nuvole di punti in genere non vengono più modificati dagli utenti dopo che è stata creata una superficie TIN da essi. Pertanto, nel passaggio successivo alla creazione della superficie TIN, viene creata automaticamente un'istantanea della superficie TIN. In questo modo si interrompe il collegamento ai dati di input. È possibile rimuovere la definizione **Crea diapositiva** nell'**Esplora Civile** per ristabilire il collegamento dinamico.



Il collegamento dinamico non è supportato per gli elementi CAD e le facce 3D. La modifica di questi tipi di dati di input non influisce sulla triangolazione della superficie TIN.

25.27.2 Metodo

Il seguente tipo di dati di origine può essere utilizzato per creare una superficie TIN con il comando TIN:

- Elementi CAD (punti ed entità lineari) e punti civili
- File di punti
- Punti civili specificati nel disegno
- Elementi faccia 3D
- Nuvole di Punti
- Gruppi di Punti
- Curve di livello

Avviare il comando TIN da barra multifunzione, barra degli strumenti Civile, Barra dei comandi o da pannello **Esplora Civile**. Selezionare il tipo di dati di origine e specificare gli elementi di input. I nuovi dati vengono aggiunti alla superficie TIN come nuova definizione.

25.27.3 Opzioni all'interno del comando

Importa da file

Crea una Superficie TIN da un file di punti importato in formato file di testo (TXT), formato di file delimitato da virgole (CSV) e altri formati di testo in cui le coordinate XYZ nel file di input sono separate da qualsiasi delimitatore. È possibile selezionare più file di punti per creare una superficie TIN. I nomi dei file e il loro percorso devono essere introdotti nella Barra dei comandi.

Inserire il nome del formato del file

Imposta il nome del formato del file.

? per elencare i formati di file di punti

Elenca i nomi di tutti i formati di file di punti.

Posiziona punti

Crea una superficie TIN dai punti selezionati.

crea da Facce

Crea una superficie TIN selezionando le facce 3D. È possibile scegliere di aggiungere spigoli di facce 3D come linee di discontinuità (Y) o di creare una superficie TIN solo con punti di facce 3D (N).

crea da Nuvola di punti

Creare una superficie TIN da una Nuvola di Punti.

crea da Gruppi di punti

Creare una superficie TIN da un Gruppo di Punti.

Crea da curve di livello

Crea una superficie TIN dagli elementi di linea selezionati.

Utilizzare fattori di sfoltimento?

Sì: i vertici delle curve di livello esistenti non vengono utilizzati per creare una superficie TIN, se la distanza e l'angolo tra di essi sono inferiori ai parametri di sfoltimento specificati.



No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

Utilizzare fattori di integrazione?

Sì: i vertici aggiuntivi vengono aggiunti alle curve di livello, se la distanza tra i vertici su di esse è maggiore della distanza di integrazione specificata.

No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

Poligono di Ritaglio

Crea una superficie TIN solo nell'area definita dal poligono RITAGLIO (una polilinea chiusa).

Nota: Esiste un'opzione per rimuovere le linee di discontinuità incrociate, se presenti.

Semplifica superficie TIN?

Sì: la superficie TIN creata da un file di punti importato e da una nuvola di punti viene semplificata riducendo la densità dei punti. Il processo di semplificazione della superficie viene definito impostando i valori per il raggio o il passo di semplificazione e per la differenza di quota altimetrica.

No: viene creata una superficie TIN da tutti i punti nel file di punti di input o nella Nuvola di Punti.

Nota: Dopo la prima iterazione della semplificazione, viene visualizzato un report sulla barra dei comandi, che indica il numero di punti prima della semplificazione, il numero di punti rimossi e il numero di punti dopo la semplificazione. Nel passaggio successivo, è possibile scegliere tra le opzioni **Semplifica di nuovo** o **Crea superficie TIN**.

Crea superficie TIN

Crea la superficie TIN.

Densificare la superficie TIN

Sì: dopo aver semplificato la superficie TIN, viene specificata la differenza di elevazione massima consentita tra la superficie TIN semplificata e i punti di input esclusi su un'area specificata in una superficie TIN. Tutti i punti di input con una differenza di elevazione superiore a quella specificata vengono aggiunti di nuovo alla superficie TIN semplificata.

No: la superficie TIN viene creata in base ai parametri specificati per la semplificazione.

Inserire per l'intera superficie TIN

Applica il processo di densificazione per l'intera superficie TIN.

Seleziona i poligoni

Applica il processo di densificazione per i poligoni selezionati.

Disegna poligono

Applica la densificazione per un poligono, specificato in un disegno.

Nota: I parametri per i processi TIN Semplifica e TIN Densifica possono essere successivamente modificati utilizzando la definizione appropriata per la creazione di una superficie TIN nell'**Esplora Civile**.

25.28 TIN

Crea una nuova superficie TIN dai dati di origine selezionati.



Icona:



25.28.1 Descrizione

Una superficie TIN è una rappresentazione geometrica tridimensionale di un terreno o di un elemento civile, che include anche la sua rappresentazione con triangoli, curve di livello, pendenze, quote altimetriche dei punti e intervalli di elevazione.

L'algoritmo collega i punti di giacenza più vicini in triangoli che formano una rete irregolare triangolare (Triangular Irregular Network TIN), utilizzando il metodo di triangolazione di Delaunay.

È possibile modificare il modo in cui i punti sono collegati aggiungendo contorni e linee di discontinuità alla superficie TIN. I triangoli seguono sempre i contorni e le linee di discontinuità specificati e non li intersecano mai. È inoltre possibile modificare la superficie TIN con altre opzioni disponibili nel comando TINEDITA.

Una superficie TIN è collegata dinamicamente alla maggior parte dei suoi dati di input, come File di punti, Gruppi di Punti, Nuvole di punti, punti Civil e Curve di livello. I file di punti e le nuvole di punti in genere non vengono più modificati dagli utenti dopo che è stata creata una superficie TIN da essi. Pertanto, nel passaggio successivo alla creazione della superficie TIN, viene creata automaticamente un'istantanea della superficie TIN. In questo modo si interrompe il collegamento ai dati di input. È possibile rimuovere la definizione **Crea diapositiva** nell'**Esplora Civile** per ristabilire il collegamento dinamico.

Il collegamento dinamico non è supportato per gli elementi CAD e le facce 3D. La modifica di questi tipi di dati di input non influisce sulla triangolazione della superficie TIN.

25.28.2 Metodo

Il seguente tipo di dati di origine può essere utilizzato per creare una superficie TIN con il comando TIN:

- Elementi CAD (punti ed entità lineari) e punti civili
- File di punti
- Punti civili specificati nel disegno
- Elementi faccia 3D
- Nuvole di Punti
- Gruppi di Punti
- Curve di livello

Avviare il comando TIN da barra multifunzione, barra degli strumenti Civile, Barra dei comandi o da pannello **Esplora Civile**. Selezionare il tipo di dati di origine e specificare gli elementi di input. I nuovi dati vengono aggiunti alla superficie TIN come nuova definizione.

25.28.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità per creare la superficie TIN

Crea una superficie TIN dalle entità/oggetti di disegno selezionati.

Quando si crea una superficie TIN da oggetti lineari, la barra dei comandi richiede di scegliere un'opzione per l'applicazione di entità lineari: come **Punti**, **Spigoli** o **Linee di discontinuità**.

Se si sceglie di applicare entità lineari come linee di discontinuità, viene aggiunta una nuova definizione **Aggiungi linee di discontinuità** alla superficie TIN. In questo caso, la Barra dei comandi richiede di specificare i fattori di sfoltimento e integrazione. Alcuni altri parametri, come il tipo di Linea di discontinuità,



L'Elevazione intersezioni e la Distanza media delle ordinate, sono predefiniti. Possono essere facilmente modificati nella finestra di dialogo **Aggiungi linee di discontinuità** definizione dal pannello **Esplora Civile**. In caso contrario, gli oggetti lineari selezionati vengono aggiunti alla definizione **Aggiungi oggetti di disegno** come punti o spigoli della Superficie TIN.

Importa da file

Crea una superficie TIN dai file di punti selezionati. Se si seleziona questa opzione nella Barra dei comandi, viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea Superficie Da File Punti**, in cui è possibile selezionare i file di punti e i formati di file di punti appropriati. Se i formati di file di punti predefiniti non sono adatti, è possibile definire il proprio formato con un'estensione di file, un delimitatore, un'etichetta di commento e colonne personalizzati. Quando si seleziona un file, il comando offre l'opzione di semplificare e densificare i punti utilizzati per creare la superficie TIN.

Nota: Per ulteriori informazioni sulle Definizioni TIN, vedere gli articoli **Definizioni TIN nel comando TIN e pannello Esplora Civile**.

Posiziona punti

Crea una superficie TIN dalle posizioni e dalle quote altimetriche specificate dei punti TIN.

Selezionare punto

Consente di specificare la posizione del punto TIN.

Immettere elevazione

Consente di immettere la quota altimetrica del punto TIN.

crea da Facce

Crea una superficie TIN dagli elementi Faccia 3D selezionati.

Se si seleziona l'opzione **Applica Facce 3D come spigoli e visibilità**, i vertici e gli spigoli degli elementi Faccia 3D vengono utilizzati per la triangolazione. Pertanto, i triangoli della superficie TIN si sovrappongono alle facce 3D. Viene mantenuta anche la forma dell'involuppo esterno degli elementi faccia 3D. In caso contrario, solo i vertici degli elementi Faccia 3D vengono presi per la triangolazione. Ciò significa che la superficie TIN non sempre si sovrappone agli elementi Faccia 3D. Inoltre, vengono creati triangoli aggiuntivi sull'involuppo esterno degli elementi Faccia 3D in modo che il contorno esterno della superficie TIN abbia una forma convessa.

crea da Nuvola di punti

Crea una superficie TIN da una Nuvola di Punti selezionata.

Semplifica superficie TIN

Sì: semplifica i punti sorgente utilizzati per creare la superficie TIN in base ai parametri di semplificazione specificati, descritti di seguito.

- **Raggio per il passaggio della semplificazione:** la dimensione della cella, che forma una griglia virtuale distribuita sull'intero gruppo di punti sorgente. All'interno di ogni cella, tutti i punti con una differenza di quota altimetrica maggiore del massimo specificato, vengono eliminati/semplificati.
- **Differenza di elevazione:** differenza di quota altimetrica massima tra punti adiacenti sulla superficie TIN. Tutti i punti con una differenza di quota superiore vengono esclusi dalla superficie TIN.

No: viene creata una superficie TIN da tutti i punti nel file di punti di input o nella Nuvola di Punti.

Nota: Dopo la prima iterazione della semplificazione, viene visualizzato un report sulla barra dei comandi, che indica il numero di punti prima della semplificazione, il numero di punti rimossi e il numero di punti dopo la semplificazione.

Nel passaggio successivo, è possibile scegliere tra le opzioni *Semplifica di nuovo o Crea superficie TIN*.



Crea superficie TIN

Crea la superficie TIN.

Semplifica di nuovo

Semplifica la superficie TIN con i nuovi parametri di semplificazione proposti, in modo che vengano rimossi più punti rispetto alla prima iterazione.

Densificare la superficie TIN

Sì: dopo aver semplificato la superficie TIN, viene specificata la differenza di **elevazione** massima consentita tra la superficie TIN semplificata e i punti di input esclusi su un'area specificata in una superficie TIN. Tutti i punti di input con una differenza di elevazione superiore a quella specificata vengono aggiunti di nuovo alla superficie TIN semplificata.

No: la superficie TIN viene creata in base ai parametri specificati per i parametri di semplificazione.

Seleziona i poligoni

Densifica la superficie TIN all'interno del poligono selezionato.

Disegna poligono

Densifica la superficie TIN all'interno del poligono disegnato.

Inserire per l'intera superficie TIN

Densifica l'intera superficie TIN.

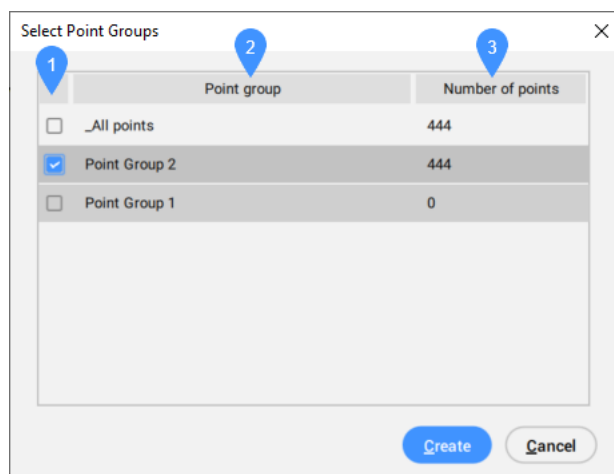
Nota: Per ulteriori informazioni sul processo di semplificazione e densificazione, vedere gli articoli **Semplifica TIN** e **Densifica TIN**.

crea da Gruppi di punti

Crea una superficie TIN da un Gruppo di Punti selezionato.

Nota: Per impostazione predefinita, i punti Civili vengono posizionati nel gruppo di punti "_All points". Utilizzare il comando GRUPPOPUNTI CIVILI per creare un nuovo gruppo di punti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona gruppo di punti**:



- 1 Caselle di selezione
- 2 Gruppi di punti
- 3 Numero di punti



Caselle di selezione

Consente di selezionare o deselezionare un gruppo di punti da includere.

Gruppi di punti

Elenca tutti i gruppi di punti disponibili.

Numero di punti

Visualizza il numero di punti nel gruppo di punti.

Crea da curve di livello

Crea una superficie TIN dagli elementi di linea selezionati.

Utilizzare fattori di sfoltimento?

Sì: i vertici delle curve di livello esistenti non vengono utilizzati per creare una superficie TIN, se la distanza e l'angolo tra di essi sono inferiori ai parametri di sfoltimento specificati.

No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

Utilizzare fattori di integrazione?

Sì: i vertici aggiuntivi vengono aggiunti alle curve di livello, se la distanza tra i vertici su di esse è maggiore della distanza di integrazione specificata.

No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

crea da Mesh

Crea una Superficie TIN da entità Mesh o Mesh Polifaccia.

Poligono di Ritaglio

Aggiunge un Contorno di Ritaglio alla Superficie TIN.

crea da Gruppi di punti

Crea una superficie TIN da un Gruppo di Punti selezionato.

Crea da curve di livello

Crea una superficie TIN dagli elementi di linea selezionati.

Utilizzare fattori di sfoltimento?

Sì: i vertici delle curve di livello esistenti non vengono utilizzati per creare una superficie TIN, se la distanza e l'angolo tra di essi sono inferiori ai parametri di sfoltimento specificati.

No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

Utilizzare fattori di integrazione?

Sì: i vertici aggiuntivi vengono aggiunti alle curve di livello, se la distanza tra i vertici su di esse è maggiore della distanza di integrazione specificata.

No: tutti i vertici degli elementi della linea sorgente vengono utilizzati per creare la superficie TIN dai contorni.

Poligono di Ritaglio

Aggiunge un Contorno di Ritaglio alla Superficie TIN.

Nota: Per ulteriori informazioni sul poligono di ritaglio, vedere l'articolo **Definizioni TIN nel comando TINEDITA**.



25.29 TINASSEGNAIMMAGINE

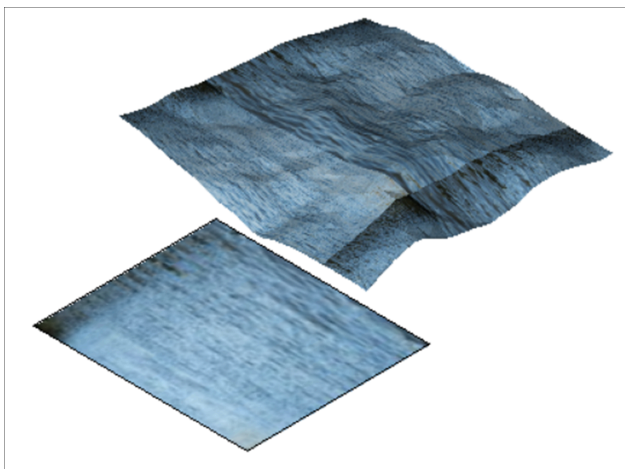
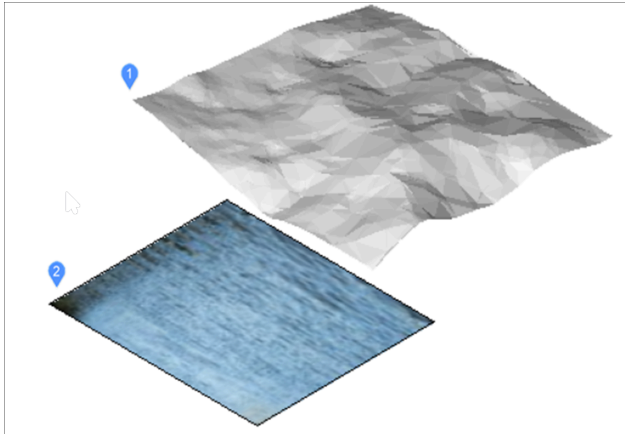
Assegna un'immagine raster come materiale della superficie TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

25.29.1 Metodo

Selezionare la superficie TIN (1) e selezionare un'immagine raster attaccata (2) da assegnare alla superficie.



Nota: Quando si assegna un'immagine raster molto grande a una superficie TIN, viene visualizzato un messaggio di avvertenza che consente di creare automaticamente un raster ridotto.

25.30 -EDITATIN

Edita una superficie TIN tramite la Barra dei comandi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



25.30.1 Descrizione

Consente di modificare le Superfici TIN esistenti. Le opzioni di modifica influiscono sul modo in cui gli spigoli TIN collegano i punti TIN per formare triangoli. È inoltre possibile eliminare i punti TIN e gli spigoli esistenti o aggiungerne di nuovi o modificare la posizione e la quota altimetrica dei punti TIN esistenti.

Qualsiasi operazione di modifica della Superficie TIN può essere editata nel pannello **Esplora Civile** dopo l'esecuzione. È inoltre possibile modificare l'ordine cronologico delle operazioni di modifica.

25.30.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi Punti

Aggiunge nuovi punti alla Superficie TIN esistente.

Nota: Queste entità vengono aggiunte alla Superficie TIN come definizioni oggetti di disegno.

Selezionare punti o entità lineari

Seleziona i punti o le entità lineari da aggiungere alla superficie TIN.

Specifica punti

Consente di specificare la posizione del punto TIN.

Immettere elevazione

Consente di immettere la quota altimetrica del punto TIN.

aggiungi GRuppi di punti

Aggiunge punti civili da un gruppo di punti specificato alla Superficie TIN esistente.

Nota: Per impostazione predefinita, i punti Civili vengono posizionati nel gruppo di punti "_All points". Utilizzare il comando GRUPPOPUNTI CIVILI per creare un nuovo gruppo di punti.

Immettere i nomi dei Gruppi di Punti

Consente di inserire i nomi dei Gruppi di Punti, separati da virgole.

aggiungi Linee di discontinuità

Aggiunge gli oggetti CAD lineari selezionati alla Superficie TIN come linee di discontinuità.

Seleziona tipo di linea di discontinuità

Consente di scegliere il tipo di linea di discontinuità.

Standard

Aggiunge linee di discontinuità alla Superficie TIN, ricostruisce la Superficie TIN in modo che i triangoli seguano le linee di discontinuità, gli spigoli e le quote altimetriche.

Proiettato

Proietta le linee di discontinuità sulla superficie TIN e crea nuovi triangoli, senza modificare le quote altimetriche della superficie TIN.

Impostazioni

Consente di scegliere le impostazioni solo per il tipo di linea di discontinuità **Standard**.

Utilizzare fattori di sfoltimento?

Attiva o disattiva l'uso del fattore di sfoltimento.

Inserire la distanza di sfoltimento

Imposta la distanza di sfoltimento.



Inserire angolo di sfoltimento

Imposta l'angolo di sfoltimento.

Nota: I vertici della linea di discontinuità esistenti non vengono utilizzati per creare una Superficie TIN se la distanza e l'angolo tra di essi sono inferiori ai parametri di sfoltimento specificati.

Utilizzare fattori di integrazione?

Commuta l'uso dei fattori di integrazione.

Inserire la distanza supplementare

Imposta la distanza di integrazione.

Nota: Ulteriori vertici vengono aggiunti alla linea di discontinuità, se la distanza tra i vertici sulla linea di discontinuità è maggiore della distanza di integrazione specificata.

Aggiungi COntorni

Aggiunge gli oggetti CAD lineari selezionati alla Superficie TIN come contorni.

Seleziona tipo di contorno

Consente di scegliere il tipo di contorno.

Mostra

Visualizza i triangoli all'interno del poligono del contorno.

Nascondi

Nasconde i triangoli all'interno del poligono di contorno.

Esterno

Definisce il contorno esterno della Superficie TIN. Tutti i triangoli al di fuori del contorno verranno nascosti.

Tagliare linee triangolari

Si

Taglia i triangoli (bordi TIN) che intersecano il contorno per seguire il poligono di contorno.

No

Elimina tutti i triangoli che intersecano il poligono di confine. Opzione predefinita.

Ritaglio

Ritaglia una Superficie TIN esistente nel disegno con un poligono selezionato come contorno di ritaglio per la superficie.

Non modifica il contorno della Superficie TIN ma influisce su tutti gli elementi (operazioni TIN) aggiunti alla Superficie TIN dopo il Contorno di ritaglio. Solo gli elementi che si trovano all'interno del contorno di ritaglio influiscono sulla triangolazione.

Rimuovi punti

Rimuove punti/vertici di triangoli dalla Superficie TIN.

Multipla

Consente di rimuovere più punti TIN contemporaneamente.

INverti spigolo

Scambia gli spigoli TIN selezionati.

Nota: Gli spigoli non possono essere scambiati nei seguenti casi:

- quando gli spigoli TIN giacciono sulle linee di discontinuità.



- quando gli spigoli TIN vengono creati con la definizione **Aggiungi linea**.
- quando lo spigolo TIN appartiene a due triangoli adiacenti che formano un involuppo concavo.

POsizione del punto

Modifica la posizione di uno o più punti TIN in un unico passaggio.

Multipla

Richiede una selezione poligonale di più punti TIN e la specifica di un punto base e un secondo punto per lo spostamento dei punti TIN.

ELevazione punto

Modifica la quota altimetrica di uno o più punti TIN in un unico passaggio.

Multipla

Richiede una selezione poligonale di più punti TIN. Determinare quindi la nuova quota altimetrica assoluta o quota deltazionale (differenza di altitudine).

aggiuNgi nuova linea

Aggiunge un nuovo spigolo TIN tra i punti TIN esistenti.

Elimina linea

Elimina gli spigoli TIN all'interno dell'area di selezione specificata.

Nota: I bordi all'interno dell'area selezionata sono colorati in rosso.

rimuovi spigoli ESterni

Rimuove i triangoli sul contorno esterno della superficie TIN che hanno:

- lunghezza massima spigolo.
- lunghezza minima spigolo.
- angolo massimo adiacente.

Nota: È possibile specificare quale di questi criteri viene preso in considerazione durante la rimozione degli spigoli esterni.

Questo metodo inizia a rimuovere i triangoli dal contorno esterno verso la parte interna della superficie TIN. Interrompe la rimozione dei triangoli, quando l'ultimo triangolo esterno soddisfa i criteri specificati. Ciò significa che questo metodo non rimuove i triangoli interni.

Utilizza lunghezza massima triangolo

Commuta l'uso della lunghezza massima del triangolo.

Lunghezza massima triangolo

Consente di specificare la lunghezza massima del triangolo.

Utilizza la lunghezza minima del triangolo

Commuta l'uso della lunghezza minima del triangolo.

Lunghezza minima triangolo

Consente di specificare la lunghezza minima del triangolo.

Utilizza angolo massimo

Commuta l'uso dell'angolo massimo tra linee TIN adiacenti.

Angolo massimo tra linee TIN adiacenti

Consente di specificare l'angolo massimo tra le linee TIN adiacenti.



Minimizza aree piatte

Trova i triangoli piatti e quindi scambia gli spigoli TIN adiacenti di tali triangoli in modo che la loro pendenza sia diversa da zero.

Questo metodo è particolarmente utile quando la superficie TIN viene creata da Curve di livello. Inizia dal lato concavo delle curve di livello e scambia lo spigolo del primo triangolo in modo che la sua pendenza diventi diversa da zero. Il processo continua fino a quando il metodo non garantisce ancora che non ci siano triangoli piatti scambiando i loro bordi.

Nota: Il metodo Minimizza aree piatte consente di scorrere solo gli spigoli TIN che non si trovano sulle linee di discontinuità.

Rimuovi elevazioni

Rimuove i punti TIN al di sotto/al di sopra della quota altimetrica specificata e visualizza il numero di punti rimossi.

Rimuovere i punti sotto l'elevazione

Commuta l'opzione per rimuovere i punti TIN al di sotto di una quota altimetrica specificata.

Rimuovere i punti con elevazione inferiore a

Imposta la quota altimetrica al di sotto della quale vengono rimossi i punti.

Rimuovere punti sopra elevazione

Commuta l'opzione per rimuovere i punti TIN al di sopra di una quota altimetrica specificata.

Rimuovere i punti con elevazione superiore a

Imposta la quota altimetrica al di sopra della quale i punti TIN vengono rimossi.

Levigatura

Consente di levigare una superficie TIN aggiungendo ulteriori punti.

Inserisci la spaziatura X della griglia

Consente di impostare il valore di spaziatura X della griglia.

Inserisci la spaziatura Y della griglia

Consente di impostare il valore di spaziatura Y della griglia.

Inserisci l'angolo della griglia

Imposta il valore dell'angolo della griglia. È inoltre possibile definirlo selezionando l'angolo nell'area di disegno.

Intera superficie TIN

Si

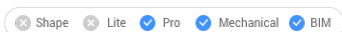
Seleziona l'intera superficie TIN.

Specifica poligono

Consente di selezionare la superficie definendo una selezione poligonale.

25.31 TINEDITA

Consente di modificare una superficie TIN.



Icone:



25.31.1 Descrizione

Consente di modificare le Superfici TIN esistenti. Le opzioni di modifica influiscono sul modo in cui gli spigoli TIN collegano i punti TIN per formare triangoli. È inoltre possibile eliminare i punti TIN e gli spigoli esistenti o aggiungerne di nuovi o modificare la posizione e la quota altimetrica dei punti TIN esistenti.

Qualsiasi operazione di modifica della Superficie TIN può essere editata nel pannello **Esplora Civile** dopo l'esecuzione. È inoltre possibile modificare l'ordine cronologico delle operazioni di modifica.

25.31.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi Punti

Aggiunge nuovi punti alla Superficie TIN esistente.

Nota: Queste entità vengono aggiunte alla Superficie TIN come definizioni oggetti di disegno.

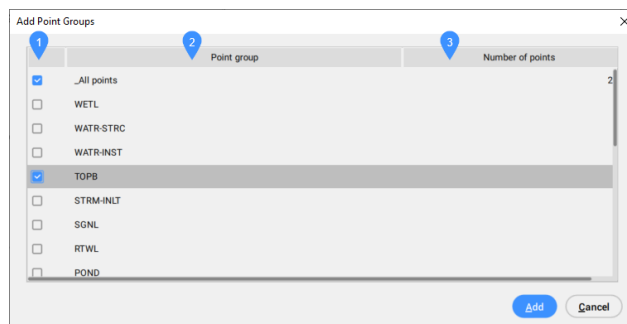
aggiungi GRuppi di punti

Aggiunge punti civili da un gruppo di punti specificato alla Superficie TIN esistente.

Nota: Per impostazione predefinita, i punti Civili vengono posizionati nel gruppo di punti "_All points".

Utilizzare il comando GRUPPOPUNTICIVILI per creare un nuovo gruppo di punti.

Viene visualizzata una finestra di dialogo:



1 Caselle di selezione

2 Gruppi di punti

3 Numero di punti

Caselle di selezione

Consente di selezionare o deselezionare un gruppo di punti da includere.

Gruppi di punti

Elenca tutti i gruppi di punti disponibili.

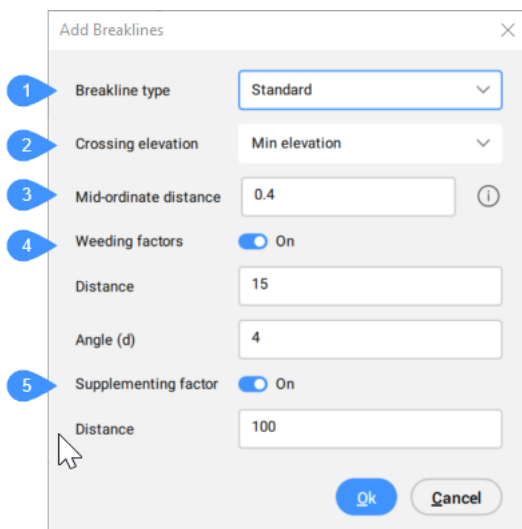
Numero di punti

Visualizza il numero di punti nel gruppo di punti.

aggiungi Lnee di discontinuità

Aggiunge gli oggetti CAD lineari selezionati alla Superficie TIN come linee di discontinuità.

Viene visualizzata una finestra di dialogo:



- 1 Tipo linea di discontinuità
- 2 Elevazione intersezioni
- 3 Distanza media delle ordinate
- 4 Fattori di sfoltimento
- 5 Fattore di integrazione

Tipo di linea di discontinuità (1)

Visualizza il tipo di linea di discontinuità selezionato. Selezionare il tipo di linea di discontinuità appropriato dall'elenco a discesa.

Standard

Aggiunge linee di discontinuità alla Superficie TIN, ricostruisce la Superficie TIN in modo che i triangoli seguano le linee di discontinuità, gli spigoli e le quote altimetriche.

Proiettato

Proietta le linee di discontinuità sulla superficie TIN e crea nuovi triangoli, senza modificare le quote altimetriche della superficie TIN.

Elevazione intersezioni (2)

Determina quale quota altimetrica viene presa per la triangolazione in corrispondenza dell'intersezione di due linee di discontinuità, aggiunte nella stessa definizione **Aggiungi linea di discontinuità**.

Non consentito

L'intersezione viene considerata come una linea di discontinuità.

Elevazione minima

Viene rilevata la quota altimetrica della linea di discontinuità inferiore.

Elevazione media

Viene presa la quota altimetrica centrale tra le linee di discontinuità intersecanti.

Elevazione massima

Viene rilevata la quota altimetrica della linea di discontinuità superiore.



Distanza media delle ordinate (3)

Aggiunge punti TIN integrativi lungo l'arco in base alla distanza media delle ordinate utilizzata per l'approssimazione dell'arco.

Fattori di sfoltimento (4)

Commuta l'uso del fattore di sfoltimento.

Distanza

Imposta la distanza di sfoltimento.

Angolo (d)

Imposta l'angolo di sfoltimento.

Nota: I vertici della linea di discontinuità esistenti non vengono utilizzati per creare una Superficie TIN se la distanza e l'angolo tra di essi sono inferiori ai parametri di sfoltimento specificati.

Fattore di integrazione (5)

Commuta l'uso del fattore di integrazione.

Distanza

Imposta la distanza di integrazione.

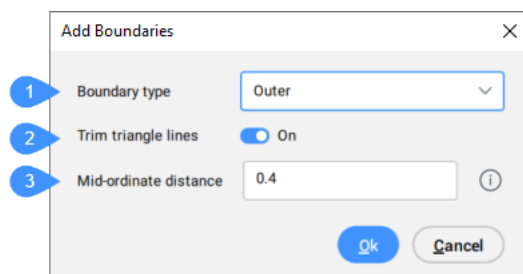
Nota: Ulteriori vertici vengono aggiunti alla linea di discontinuità, se la distanza tra i vertici sulla linea di discontinuità è maggiore della distanza di integrazione specificata.

Nota: I fattori **Integrazione** e **Sfoltimento** sono disabilitati per le **Linee di discontinuità proiettate**.

Aggiungi COntorni

Aggiunge gli oggetti CAD lineari selezionati alla Superficie TIN come contorni.

Viene visualizzata una finestra di dialogo:



1 Tipo di contorno

2 Tagliare linee triangolari

3 Distanza media delle ordinate

Tipo di contorno (1)

È possibile scegliere il tipo di contorno dal menu a discesa:

Mostra

Visualizza i triangoli all'interno del poligono del contorno.

Nascondi

Nasconde i triangoli all'interno del poligono di contorno.

Esterno

Definisce il contorno esterno della Superficie TIN. Tutti i triangoli al di fuori del contorno verranno nascosti.



Nota: Le linee triangolari non vengono tagliate per impostazione predefinita.

Ritaglio

Ritaglia una Superficie TIN esistente nel disegno con un poligono selezionato come contorno di ritaglio per la superficie.

Non modifica il contorno della Superficie TIN, ma influisce su tutti gli elementi (operazioni TIN) aggiunti alla Superficie TIN dopo il Contorno di ritaglio. Solo gli elementi che si trovano all'interno del contorno di ritaglio influiscono sulla triangolazione.

Tagliare linee triangolari (2)

Sì: taglia i triangoli (bordi TIN) che intersecano il contorno per seguire il poligono di contorno.

No: elimina tutti i triangoli che intersecano il poligono di confine.

Distanza media delle ordinate (3)

Aggiunge punti TIN integrativi lungo l'arco in base alla distanza media delle ordinate utilizzata per l'approssimazione dell'arco.

Rimuovi punti

Rimuove punti/vertici di triangoli dalla Superficie TIN.

Multipla

Consente di rimuovere più punti TIN contemporaneamente.

INverti spigolo

Scambia gli spigoli TIN selezionati.

Nota: Gli spigoli non possono essere scambiati nei seguenti casi:

- quando gli spigoli TIN giacciono sulle linee di discontinuità.
- quando gli spigoli TIN vengono creati con la definizione **Aggiungi linea**.
- quando lo spigolo TIN appartiene a due triangoli adiacenti che formano un inviluppo concavo.

POsizione del punto

Modifica la posizione di uno o più punti TIN in un unico passaggio.

Multipla

Richiede una selezione poligonale di più punti TIN e la specifica di un punto base per lo spostamento dei punti TIN.

ELevazione punto

Modifica la quota altimetrica di uno o più punti TIN in un unico passaggio.

Multipla

Richiede una selezione poligonale di più punti TIN. Determinare quindi la nuova quota altimetrica assoluta o quota deltazionale (differenza di altitudine).

aggiuNgi nuova linea

Aggiunge un nuovo spigolo TIN tra i punti TIN esistenti.

Elimina linea

Elimina gli spigoli TIN all'interno dell'area di selezione specificata.

Nota: I bordi all'interno dell'area selezionata sono colorati in rosso.



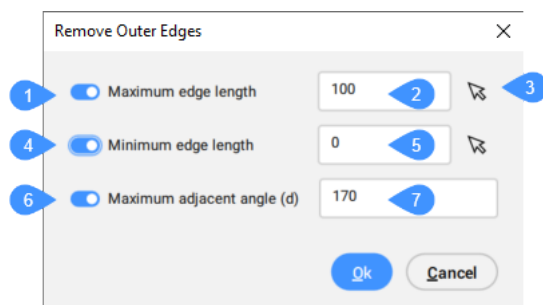
rimuovi spigoli ESterni

Rimuove i triangoli sul contorno esterno della superficie TIN che hanno:

- lunghezza massima spigolo.
- lunghezza minima spigolo.
- angolo massimo adiacente.
- È possibile specificare quale di questi criteri viene preso in considerazione durante la rimozione degli spigoli esterni.

Questo metodo inizia a rimuovere i triangoli dal contorno esterno verso la parte interna della superficie TIN. Interrompe la rimozione dei triangoli, quando l'ultimo triangolo esterno soddisfa i criteri specificati. Ciò significa che questo metodo non rimuove i triangoli interni.

Viene visualizzata una finestra di dialogo:



- 1 Lunghezza massima spigolo
- 2 Valore massimo della lunghezza dello spigolo
- 3 Specifica punti
- 4 Lunghezza minima spigolo
- 5 Valore minimo della lunghezza dello spigolo
- 6 Angolo massimo adiacente (d)
- 7 Valore massimo dell'angolo adiacente (in gradi)

Lunghezza massima spigolo (1)

Attiva/disattiva l'utilizzo della lunghezza massima dello spigolo.

Valore massimo della lunghezza dello spigolo (2)

Imposta il valore per la lunghezza massima dello spigolo.

Nota: I triangoli con uno spigolo che supera la lunghezza massima specificata vengono eliminati dalla superficie TIN.

Specifica punti (3)

Consente di impostare il valore per la lunghezza massima o minima dello spigolo selezionando i punti nell'area di disegno.

Lunghezza minima spigolo (4)

Attiva/disattiva l'utilizzo della lunghezza minima dello spigolo.

Valore minimo della lunghezza dello spigolo (5)

Imposta il valore per la lunghezza minima dello spigolo.



Nota: I triangoli con uno spigolo che supera la lunghezza minima specificata vengono eliminati dalla superficie TIN.

Angolo massimo adiacente (d) (6)

Attiva/disattiva l'utilizzo dell'angolo adiacente massimo.

Valore massimo dell'angolo adiacente (in gradi) (7)

Imposta il valore per l'angolo adiacente massimo.

Nota: Triangoli con un angolo interno superiore a un valore massimo specificato vengono eliminati dalla superficie TIN.

Minimizza aree piatte

Trova i triangoli piatti e quindi scambia gli spigoli TIN adiacenti di tali triangoli in modo che la loro pendenza sia diversa da zero.

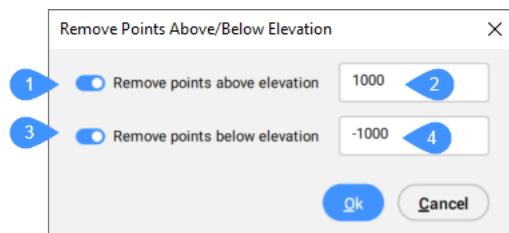
Questo metodo è particolarmente utile quando la superficie TIN viene creata da Curve di livello. Inizia dal lato concavo delle curve di livello e scambia lo spigolo del primo triangolo in modo che la sua pendenza diventi diversa da zero. Il processo continua fino a quando il metodo non garantisce ancora che non ci siano triangoli piatti scambiando i loro bordi.

Nota: Il metodo Minimizza aree piatte consente di scorrere solo gli spigoli TIN che non si trovano sulle linee di discontinuità.

Rimuovi elevazioni

Rimuove i punti TIN al di sotto/al di sopra della quota altimetrica specificata e visualizza il numero di punti rimossi.

Viene visualizzata una finestra di dialogo:



- 1 Rimuovere punti sopra elevazione
- 2 Elevazione superiore a
- 3 Rimuovere i punti sotto l'elevazione
- 4 Elevazione inferiore a

Rimuovi punti sopra elevazione

Commuta l'opzione per rimuovere i punti TIN al di sopra di una quota altimetrica specificata.

Elevazione maggiore di (2)

Imposta la quota altimetrica al di sopra della quale i punti TIN vengono rimossi.

Rimuovi i punti sotto l'elevazione

Commuta l'opzione per rimuovere i punti TIN al di sotto di una quota altimetrica specificata.

Elevazione minore di (4)

Imposta la quota altimetrica al di sotto della quale vengono rimossi i punti.



Levigatura

Aprire la finestra di dialogo **Leviga Superficie** consente di levigare una superficie TIN aggiungendo altri punti.

25.32 -TINESPORTA

Esporta una superficie TIN tramite la Barra dei comandi.

25.32.1 Descrizione

Esporta una superficie TIN in un file di formato di file di punti specificato.

25.32.2 Metodo

Selezionare una superficie TIN, quindi specificare un nome per il formato del file di punti.

25.32.3 Opzioni all'interno del comando

Nome

Indica il nome della superficie TIN che verrà esportata.

? per elencare le superfici tin

Elenca tutti i nomi delle superfici TIN nella Barra dei comandi.

Nome del formato del file di punti

Indica il nome del formato del file di punti utilizzato per l'esportazione.

? per elencare i formati di file di punti

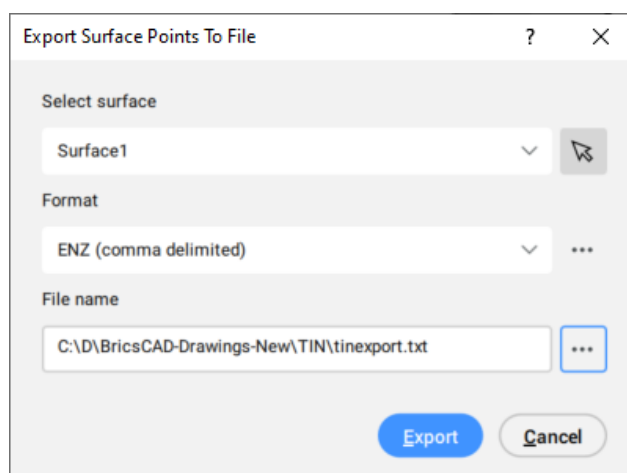
Elenca i nomi dei formati di file di punti definiti nella Barra dei comandi.

25.33 TINESPORTA

Esporta una Superficie TIN.

25.33.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esporta Punti Superficie Su File** per scegliere la superficie da esportare.





25.33.2 Seleziona superficie

Consente di selezionare una superficie TIN disponibile nell'elenco a discesa o di selezionare una superficie TIN dal disegno.

25.33.3 Formato

Consente di selezionare un formato di file dall'elenco a discesa o di configurare un nuovo formato di file nella finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Superficie**, che si apre quando si premono i tre punti dal lato destro.

25.33.4 Nome file

Consente di specificare il nome del file e la cartella in cui si desidera esportare la superficie TIN.

25.34 -TINESTRAI

Estrae mesh, solidi, punti, facce, contorni o bordi da una superficie TIN dalla Barra dei comandi.



25.34.1 Descrizione

Crea una mesh o un solido 3D tra due superfici TIN o tra una superficie TIN e un'elevazione o uno scostamento verticale.

25.34.2 Metodo

Selezionare una superficie TIN e scegliere l'entità che desiderate estrarre o creare.

25.34.3 Opzioni all'interno del comando

Mesh

Crea una mesh come offset, tra superfici o come elevazione:

offset verticale

Crea una mesh come offset verticale sopra la superficie TIN.

tra Superfici

Crea una mesh tra due superfici TIN.

Elevazione

Crea una mesh verticalmente da una superficie TIN a un'altezza di quota altimetrica fissa.

Sterro e riporto separati

Se **Sì**, crea mesh separate lo sterro e il riporto.

SOLIDO

Crea un solido come offset tra superfici o come elevazione.

offset verticale

Crea un solido come offset verticale sopra la superficie TIN.

tra Superfici

Crea un solido tra le superfici TIN.



Elevazione

Crea un solido verticalmente da una superficie TIN a un'altezza di quota altimetrica fissa.

Sterzo e riporto separati

Se **Sì**, crea solidi separati per lo sterzo e il riporto.

Punti

Estrae tutti i punti sulla superficie.

Facce

Estrae tutte le facce triangolari della superficie.

Curve di livello

Estrae i contorni delle superfici per una quota altimetrica.

Minore

Estrae le curve di livello delle superfici per un'elevazione in base all'intervallo di curve di livello secondarie impostato nel pannello delle proprietà della superficie TIN.

principali (MA)

Estrae le curve di livello delle superfici per un'elevazione in base all'intervallo di curve di livello principali impostato nel pannello delle proprietà della superficie TIN.

Tutti

Crea curve di livello per tutte le quote altimetriche.

Bordo

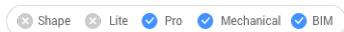
Estrae il contorno esterno della superficie.

linee di Intersezione

Estrae le polilinee 3D in corrispondenza dell'intersezione tra due superfici TIN.

25.35 TINESTRAI

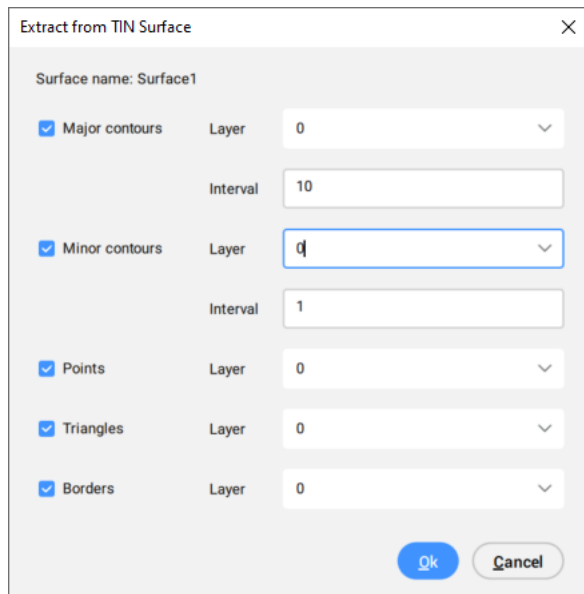
Estrarre entità da una superficie TIN.



Icona:

25.35.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Estrai da Superficie TIN** per scegliere l'entità che si desidera estrarre da una superficie TIN.



25.35.2 Curve di livello principali

Estrae le curve di livello delle superfici TIN per una quota altimetrica in base all'intervallo delle curve di livello principali impostato.

Layer

Imposta il layer in cui verranno posizionate le curve di livello principali.

Intervallo

Definisce l'intervallo delle curve di livello principali.

25.35.3 Curve di livello secondarie

Estrae le curve di livello delle superfici TIN per una quota altimetrica in base all'intervallo delle curve di livello secondarie impostato.

Layer

Imposta il layer in cui verranno posizionate le curve di livello secondarie.

Intervallo

Definisce l'intervallo delle curve di livello secondarie.

25.35.4 Punti

Estrae tutti i punti sulla superficie.

Layer

Imposta il layer in cui verranno posizionati i punti.

25.35.5 Triangoli

Estrae tutte le facce triangolari della superficie.

Layer

Imposta il layer in cui verranno posizionate le facce triangolari.



25.35.6 Bordi

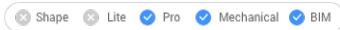
Estrae il contorno esterno della superficie.

Layer

Imposta il layer in cui verrà posizionato il contorno esterno.

25.36 TINUNISCI

Combina due o più superfici TIN (o scarpate) in una nuova superficie TIN.



Icona:

25.36.1 Descrizione

Combina una superficie di base e due o più altre superfici TIN con cui eseguire l'unione, che sostituirà la parte della superficie di base che copre.

25.36.2 Metodi

Selezionare una superficie TIN di base e una o più superfici TIN con cui eseguire l'unione, quindi specificare se si desidera mantenere o eliminare le superfici originali.

25.36.3 Opzioni all'interno del comando

Rimuovere superfici TIN unite

- **Sì**
Le superfici originali vengono eliminate. Questa opzione consente di ottenere una superficie TIN unita che non può essere modificata.
- **No**
La superficie originale da unire non viene eliminata. Questa opzione consente di ottenere 2 superfici TIN:
 - Superficie TIN originale da unire
 - Quando si seleziona e si sposta questa superficie, la superficie TIN unita viene modificata di conseguenza.
 - Superficie TIN unita.

25.37 TINMANIPOLA

Deforma o leviga una superficie TIN selezionata.



Icona:

25.37.1 Descrizione

Modifica una superficie TIN selezionata deformandola o levigandola oppure crea una nuova superficie TIN modificata.



25.37.2 Opzioni all'interno del comando

Deforma

Modifica la superficie TIN selezionata o crea la parte deformabile come nuova superficie TIN.

specifica Curva di livello

Crea una deformazione con una curva di livello.

seleziona Entità

Crea una deformazione con un'entità elevata chiusa scelta.

Nota: Volume netto = riporto-sterro.

disegna Poligono

Crea una deformazione con un poligono elevato.

Leviga

Modifica la superficie TIN selezionata levigandola tra i contorni indicati.

Crea un contorno di levigatura circolare indicando un valore di raggio e una posizione in cui si desidera eseguire l'arrotondamento.

seleziona Entità

Leviga la parte di superficie tra i contorni di un'entità.

Selezionare un'entità chiusa per la levigatura e scegliere una posizione in cui si desidera eseguire l'operazione.

disegna Poligono

Leviga la parte di superficie tra i contorni di un poligono.

Selezionare i punti per un poligono e premere INVIO per chiudere il poligono e scegliere una posizione in cui si desidera applicare la levigatura.

25.38 TINPROIETTA

Proietta un'entità basata sul punto o entità lineari su una superficie TIN.

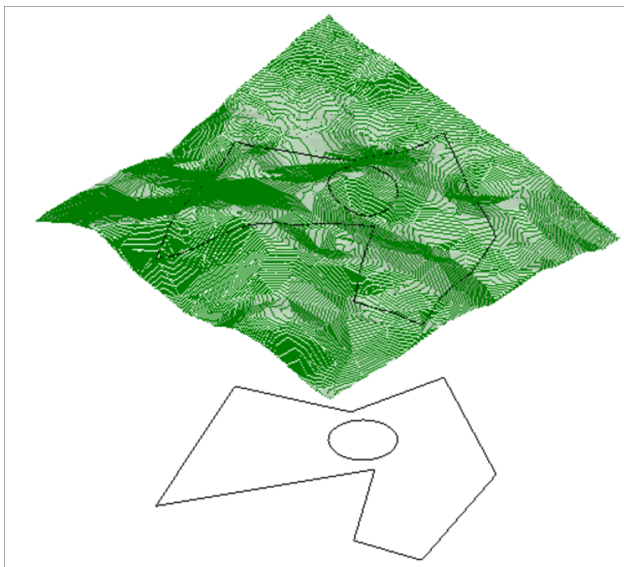
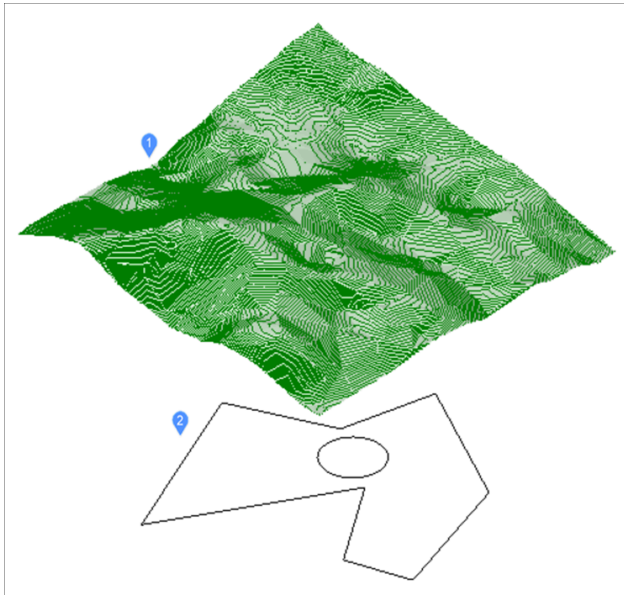


Icona:

25.38.1 Descrizione

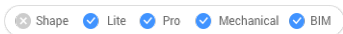
Proietta entità puntuali (Punto, Blocco, Testo) o entità lineari (Linea, Polilinea, Cerchio) su una superficie TIN.

Selezionare la superficie TIN (1), selezionare le entità da proiettare (2) e scegliere di mantenere o eliminare le entità proiettate.



25.39 INSERTABELLA

Inserisce blocchi nella cella di una tabella.



25.39.1 Metodo

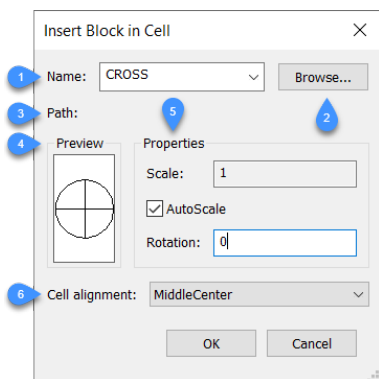
Cliccare su una cella della tabella per aprire la finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella**.

La finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella** consente di inserire blocchi nelle celle di una tabella nel disegno corrente. È inoltre possibile inserire file DWG e DXF come blocchi.

Nota: È possibile inserire sia testo che blocchi in una singola cella.



Nota: Se il blocco contiene attributi, viene richiesto di immettere i valori per gli attributi nella barra dei comandi o tramite la finestra di dialogo **Editor Attributi**, a seconda del valore della variabile ATTDIA (finestra di dialogo attributi).



- 1 Nome
- 2 Sfoglia
- 3 Percorso
- 4 Anteprima
- 5 Properties (Proprietà)
- 6 Allineamento cella

25.39.2 Nome

Specifica il nome del blocco la cui definizione esiste nel disegno. Può anche essere un file DWG o DXF sul computer o sulla rete.

25.39.3 Sfoglia

Seleziona un file DWG o DXF dal computer o dalla rete. Apre la finestra di dialogo **Apri disegno**.

Nota: L'inserimento di un disegno di grandi dimensioni in una cella piccola può causare l'instabilità del programma.

25.39.4 Percorso

Visualizza il percorso del blocco, se il blocco è stato aperto da un file DWG o DXF.

25.39.5 Anteprima

Visualizza un'anteprima della definizione di blocco selezionata.

Nota: Quando la cella è piccola, il blocco o il disegno possono essere appena percettibili. È possibile aumentare le dimensioni della riga o della colonna per ospitare i blocchi. Una cella può contenere testo e uno o più blocchi. Quando si incolla un modello 3D nella cella, viene visualizzata la vista in pianta 2D.

25.39.6 Properties (Proprietà)

Definisce le proprietà aggiuntive del blocco selezionato.



Scala

Specifica il valore di scala del blocco:

- I valori maggiori di 1 ingrandiscono il blocco.
- 1 inserisce il blocco nella dimensione reale.
- I valori inferiori a 1 rendono il blocco più piccolo.
- I valori inferiori a zero capovolgono il blocco, come se lo specchiassero.

Nota: Questa opzione non è disponibile quando è attivata la funzione AutoScale.

AutoScale

Dimensiona il blocco per adattarlo alla cella:

- **On:** il blocco viene ridimensionato per adattarsi alla cella.
- **Off:** la cella viene ridimensionata per adattarsi al blocco.

Rotazione

Ruota il blocco intorno al suo punto centrale (e non al suo punto di inserimento). Immettere un angolo:

- I numeri positivi fanno ruotare il blocco in senso antiorario.
- 0 - non ruota il blocco.
- I numeri negativi ruotano il blocco in senso orario.

Nota: L'angolo di rotazione specificato dipende dalla variabile di sistema AUNITS.

25.39.7 Allineamento cella

Allinea il blocco nella cella.

25.40 TINVOLUME

Crea una superficie volume TIN tra superfici TIN di base e una superficie TIN di confronto o elevazione.



Icona:

25.40.1 Metodo

Quando è impostata l'opzione di associatività Superficie Volume TIN della preferenza utente Civile / Civile Generale / Associatività, le Superfici Volume TIN vengono ricostruite automaticamente quando le relative superfici di origine cambiano.

Selezionare la superficie TIN di base e le superfici TIN di confronto tra le quali verrà creata una superficie volume TIN e selezionare un'area di delimitazione per la superficie volume TIN.

25.40.2 Opzioni all'interno del comando

Elevazione

Crea una superficie volume TIN tra una base e un'elevazione.

Selezionare la superficie TIN di base, immettete il valore di quota altimetrica desiderato e selezionare un'area di delimitazione per la superficie volume TIN.



Nota: Nel pannello **Proprietà** di una Superficie Volume TIN sono presenti le proprietà **Statistiche Volume TIN**:

- **Volume di sterro:** mostra il volume di sterro.
- **Volume di riporto:** mostra il volume di riporto.
- **Area sterro 2D:** mostra l'area 2D delle porzioni di sterro della Superficie Volume TIN.
- **Area riporto 2D:** mostra l'area 2D delle porzioni di riporto della Superficie Volume TIN.
- **Taglia Area 2D:** mostra l'area 3D delle porzioni di sterro della Superficie Volume TIN.
- **Area riporto 2D:** mostra l'area 3D delle porzioni di riporto della Superficie Volume TIN.

25.41 TINGOCCIAACQUA

Crea percorsi di gocce d'acqua in tempo reale spostando il cursore su una superficie TIN. Se si clicca con il tasto sinistro del mouse, il percorso d'acqua viene creato come polilinea 3D nella posizione corrente.



Icona:

25.41.1 Metodo

Selezionare le superfici TIN, spostare il cursore sulla superficie e verrà visualizzata in tempo reale una linea che rappresenta il percorso di scorrimento. Cliccare con il pulsante sinistro del mouse per creare la polilinea 3D del percorso della goccia d'acqua.

25.42 TJUST (Express Tools)

Modifica il punto di giustificazione delle entità testo, testo multilinea e definizione attributo.



Icona:

25.42.1 Opzioni all'interno del comando

Inizio

Giustifica il testo a sinistra della linea di base.

Centro

Giustifica il testo al centro della linea di base.

Mezzo

Giustifica il testo al centro.

Destra

Giustifica il testo a destra della linea di base.

AS

Giustifica il testo in alto a sinistra del testo.

AC

Giustifica il testo in alto al centro.



AD

Giustifica il testo in alto a destra del testo.

MS

Giustifica il testo al centro a sinistra.

MC

Giustifica il testo al centro/centro.

MD

Giustifica il testo al centro a destra.

BS

Giustifica il testo in basso a sinistra.

BC

Giustifica il testo in basso al centro.

BD

Giustifica il testo in basso a destra.

25.43 TOLLERANZA

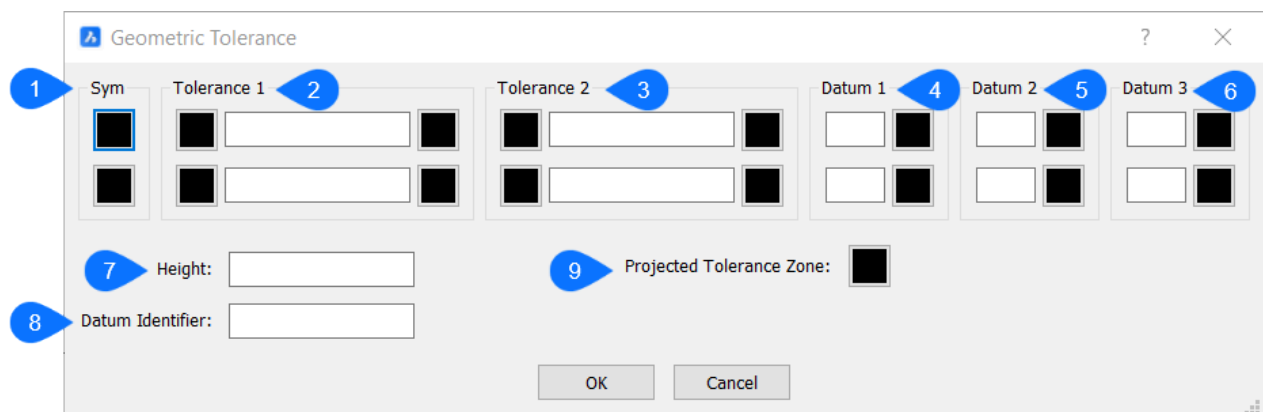
Aprire la finestra di dialogo **Tolleranza geometrica**.



Icona: \pm

25.43.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Tolleranza geometrica** per aggiungere simboli di tolleranza al disegno corrente.



- 1 Simbolo
- 2 Tolleranza 1
- 3 Tolleranza 2
- 4 Riferim. 1
- 5 Riferim. 2
- 6 Riferim. 3



25.43.2 Simbolo

Specifica un simbolo di tolleranza tramite la finestra di dialogo **Simbolo**.

25.43.3 Tolleranza 1 & 2

Specifica le specifiche di tolleranza (diametro, valore e condizione del materiale).

Diametro

Attiva o disattiva il simbolo del diametro.

Valore

Specifica il valore della tolleranza.

Condizione Materiale

Specifica la condizione del materiale tramite la finestra di dialogo delle **Condizioni materiale**.

25.43.4 Riferimento 1, 2 e 3

Specifica il riferimento al dato (valore e condizione del materiale).

Valore

Specifica il valore del riferimento.

Condizione Materiale

Specifica la condizione del materiale tramite la finestra di dialogo delle **Condizioni materiale**.

Altezza

Specifica l'altezza dei simboli di tolleranza.

Identificatore riferimento:


Specifica l'identificatore del riferimento, ad esempio Rif A.

Zona di tolleranza proiettata:




Attiva/disattiva il simbolo della zona di tolleranza proiettata.

Simbolo Tolleranza

Simbolo	Caratteristica	Tipo
	Posizione	Localizzazione
	Concentrità o Coassialità	Localizzazione
	Simmetria	Localizzazione
	Parallelismo	Orientamento
	Perpendicolarità	Orientamento

Simbolo	Caratteristica	Tipo
	Angolarità	Orientamento
	Cilindricità	Forma
	Planarità	Forma
	Circolarità o Rotondità	Forma
	Rettilinearità	Forma
	Profilo di una superficie	Profilo
	Profilo di una linea	Profilo
	Eccentricità Circolare	Eccentricità
	Eccentricità Totale	Eccentricità

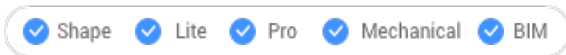
Simboli delle condizioni del materiale

Simbolo	Definizione
	Alla massima condizione materiale (MMC), una caratteristica contiene la quantità massima di materiale indicata nei limiti.
	Alla minima condizione materiale (LMC), una caratteristica contiene la quantità minima di materiale indicata nei limiti.
	Indipendentemente dalla dimensione della caratteristica (RFS) indica che la caratteristica può essere di qualsiasi dimensione entro i limiti indicati.



25.44 BAR_STRU

Attiva/disattiva la visualizzazione delle barre degli strumenti nella Barra dei comandi.



25.44.1 Metodo

Immettere il nome della barra degli strumenti o scegliere l'opzione Tutte per attivare o disattivare tutte le barre degli strumenti.

25.44.2 Opzioni all'interno del comando

Mostra

Visualizza le barre degli strumenti.

Nascondi

Nasconde le barre degli strumenti.

Sinistra

Aggancia le barre degli strumenti a sinistra.

Destra

Aggancia le barre degli strumenti a destra.

Alto

Aggancia le barre degli strumenti in alto.

Basso

Aggancia le barre degli strumenti in basso.

Mobile

Mostra le barre degli strumenti mobili.

25.45 -BAR_STRU

Attiva/disattiva la visualizzazione delle barre degli strumenti nella Barra dei comandi.



25.45.1 Descrizione

Per ulteriori informazioni, vedere il comando BAR_STRU.

25.46 TAVOLOZZESTRUMENTI

Apri il pannello **Tavolozze degli strumenti**.



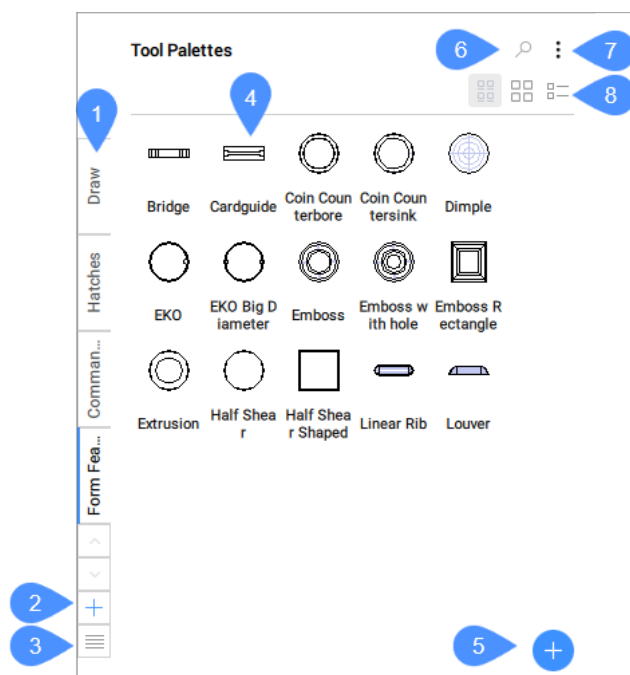
25.46.1 Descrizione

Apri il pannello **Tavolozze degli strumenti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Tavolozze degli strumenti** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione di prima della

chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Tavolozze degli strumenti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

Il pannello **Tavolozze degli Strumenti** offre una posizione centrale per accedere a blocchi, tratteggi e strumenti di comando.

Include schede predefinite con strumenti di esempio. È possibile creare e personalizzare facilmente schede e strumenti utilizzando il menu del tasto destro.



- 1 Schede delle Tavolozze
- 2 Pulsante Aggiungi tavolozza degli strumenti
- 3 Pulsante per l'elenco delle tavolozze degli strumenti
- 4 Strumenti
- 5 Pulsante Aggiungi
- 6 Cerca
- 7 Menu contestuale delle tavolozze degli strumenti
- 8 Modalità vista

25.46.2 Schede delle Tavolozze

Visualizza un elenco di tavolozze disponibili.

Nota: La tavolozza attuale è evidenziata da una linea blu.

Nota: Gli elementi della scheda hanno un'altezza fissa, quindi non sempre il nome è leggibile. L'intero nome della tavolozza verrà visualizzato al passaggio del mouse sulla scheda. È possibile rinominare una tavolozza con un doppio clic su di essa o dal menu contestuale visualizzato cliccando il pulsante destro del mouse sulla scheda del pannello.



Nota: Utilizzando il pulsante freccia su e giù, l'utente può visualizzare le schede nascoste.

- Le etichette della scheda devono essere "Elise"

Nota: La barra delle schede cambia posizione a seconda dell'aggancio del pannello **Tavolozze degli Strumenti**.

25.46.3 Pulsante Aggiungi tavolozza degli strumenti

Aggiunge una nuova tavolozza degli strumenti.

25.46.4 Pulsante per l'elenco delle tavolozze degli strumenti

Elenca tutte le tavolozze degli strumenti disponibili. L'utente può scegliere la tavolozza corrente.

25.46.5 Strumenti

Visualizza un elenco di strumenti disponibili nella tavolozza corrente.

Il menu del tasto destro offre funzionalità aggiuntive per gli strumenti:

Nota: La selezione rettangolare è disponibile per selezionare più strumenti contemporaneamente.

Taglia

Rimuove gli strumenti selezionati dalla tavolozza.

Copia

Copia gli strumenti selezionati negli appunti.

Elimina

Rimuove gli strumenti selezionati dalla tavolozza.

Rinomina

Rinomina uno strumento.

Specifica immagine...

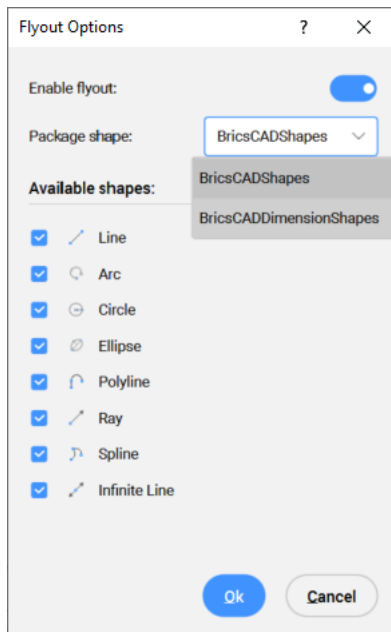
Consente di specificare un'altra immagine per lo strumento.

Nota: Per ripristinare l'immagine originale di uno strumento: fare clic con il tasto destro del mouse e scegliere **Rimuovi Immagine...** nel menu contestuale.

Gestisci opzioni a comparsa...

Consente di aprire la finestra di dialogo **Opzioni a Comparsa** la quale consente di abilitare lo strumento a comparsa.

Nota: L'importazione di strumenti a comparsa tramite XTP è supportata.



Le barre a scomparsa predefinite Pacchetto Forma sono disponibili nel file: C:\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\it_IT\Support\shapes.btc.

Proprietà...

Apri la finestra di dialogo **Proprietà Strumento**, che consente di modificare uno strumento (vedere l'articolo **finestra di dialogo Proprietà Strumento**).

25.46.6 Pulsante Aggiungi

Consente di aggiungere nuovi **strumenti**, **testi** e **separatori**.

Nota:

- Testi e separatori possono essere tagliati, copiati e incollati dal menu contestuale.
- Testi e separatori possono essere trascinati e rilasciati.

25.46.7 Cerca

Consente di cercare strumenti specifici nella tavolozza corrente. L'elenco viene abbreviato per visualizzare solo i layer che contengono la sequenza di caratteri immessa, indipendentemente da dove si trovano nel nome del layer.

25.46.8 Menu contestuale tavolozza degli strumenti

Apri il menu contestuale delle tavolozze degli strumenti.

Opzioni di Visualizzazione...

Apri la finestra di dialogo **Opzioni di visualizzazione**, che consente di modificare la visualizzazione delle icone degli strumenti (vedere l'articolo **finestra di dialogo Opzioni di visualizzazione**).

Aggiungi testo

Aggiunge un testo alla tavolozza corrente.



Aggiungi Separatore

Aggiunge un separatore all'interno della tavolozza corrente.

Aggiorna Tavolozze

Aggiorna le tavolozze.

Nuova Tavolozza

Consente di aggiungere una nuova tavolozza.

Elimina Tavolozza

Consente di eliminare la tavolozza corrente.

Rinomina Tavolozza

Consente di rinominare la tavolozza corrente.

Personalizza Tavolozze...

Apri la finestra di dialogo **Personalizza** (Tavolozze degli strumenti), che consente di personalizzare le tavolozze. È possibile importare ed esportare tavolozze o creare, importare ed esportare gruppi di tavolozze.

Aggiungi Strumento...

Apri la finestra di dialogo **Personalizza** (Tavolozze degli strumenti), che consente di aggiungere un nuovo strumento (vedere l'articolo **finestra di dialogo Personalizza (Tavolozze degli Strumenti)**).

25.46.9 Modalità vista

Icona con Testo

Visualizza gli strumenti in una vista griglia in modalità icona e testo.

Solo Icona

Visualizza gli strumenti in una vista griglia solo in modalità icona.

Vista Elenco

Visualizza gli strumenti in una vista elenco nella tavolozza corrente.

25.47 CHIUDITAVOLOZZESTRUMENTI

Chiude il pannello **Tavolozze degli Strumenti**.



25.47.1 Descrizione

Chiude il pannello **Tavolozze degli Strumenti** per nascondere dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Tavolozze degli Strumenti** è impilato quando lo si chiude, la scheda o l'icona Tavolozze degli Strumenti viene rimossa dalla pila.

25.48 -TOOLPANEL

Attiva/disattiva la visualizzazione dei pannelli.





25.48.1 Descrizione

Attiva e disattiva la visualizzazione dei pannelli, come ad esempio **Proprietà** e **Suggerimenti**.

25.48.2 Metodo

Esistono due metodi per attivare/disattivare i pannelli:

- Immettere il nome del pannello, quindi scegliere un'opzione di visualizzazione.
- Immettere ? per elencare i nomi di tutti i pannelli del programma.

25.48.3 Opzioni all'interno del comando

Mostra

Visualizza il pannello degli strumenti.

Nascondi

Nasconde il pannello degli strumenti.

Commuta

Commuta la visualizzazione del pannello degli strumenti.

25.49 TORIENT (Express Tools)

Ruota testo, testo multilinea, definizioni di attributi ed entità attributi di blocco in base a un nuovo orientamento.

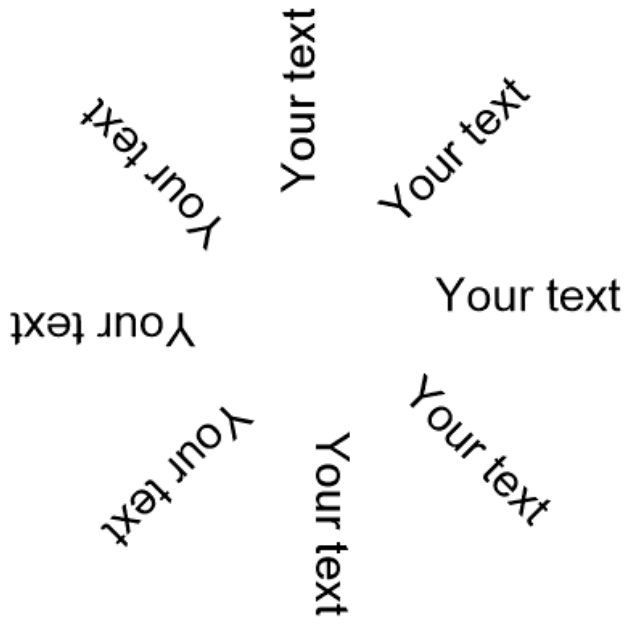


Icona:

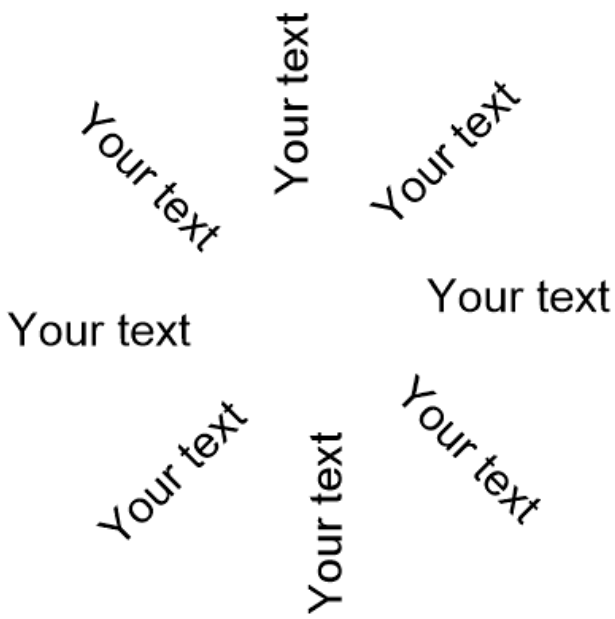
25.49.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare l'angolo di rotazione. Le entità vengono ruotate attorno al loro punto centrale con incrementi di 180 gradi.

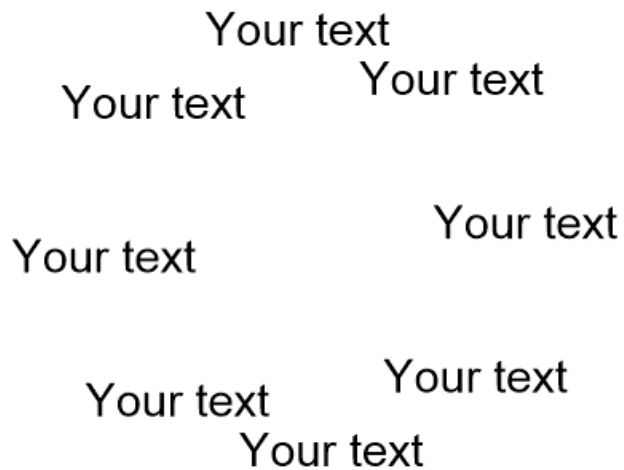
- **Testo originale:**



- più Leggibile:



- Angolo specificato di 0 gradi:



25.49.2 Opzioni all'interno del comando

più Leggibile

Orienta il testo nel modo più leggibile.

Allineato con linea

Allinea un testo lungo una linea o una polilinea.

25.50 TORO

Crea un solido 3D a forma toroidale.



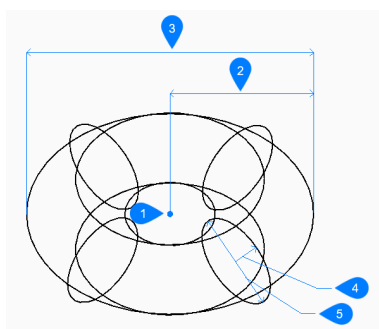
Icona:

Alias: TOR

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando TORO lancia il comando AL_TORUS.

25.50.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma toroidale. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui il centro e il raggio o il diametro sia dell'intero toro che del corpo del toro.



1 Centro



- 2 Raggio dell'intero toro
- 3 Diametro dell'intero toro
- 4 Raggio del corpo
- 5 Diametro del corpo

25.50.2 Opzioni all'interno del comando TORO

Centro interno del toro

Specifica il centro del toro.

Impostare raggio del toro intero

Specifica il raggio complessivo del toro. Il raggio viene misurato dal centro dell'intero toro al centro del corpo (tubo) del toro.

Diametro

Specifica il diametro dell'intero toro. Il diametro è il doppio della distanza dal centro dell'intero toro al centro del corpo (tubo) dello stesso.

Impostare raggio del toro

Specifica il raggio del corpo (tubo) del toro.

Diametro

Specifica il diametro del corpo del toro.

25.51 NAVIGTS

Carica le tavolozze degli strumenti nella Barra dei comandi.



25.51.1 Descrizione

Carica una tavolozza degli strumenti o un gruppo di tavolozze in base al nome. Se il pannello Tavolozze degli Strumenti non è già aperto, viene visualizzato (abbreviazione di "navigazione tavolozze degli strumenti"). Questo comando è destinato all'uso da parte delle macro.

25.51.2 Metodo

Esistono due metodi per caricare le tavolozze degli strumenti:

- Specificare la tavolozza degli strumenti da visualizzare immettendo il nome di una tavolozza.
- Specificare il gruppo di tavolozze da visualizzare immettendo il nome di un gruppo.

25.52 TRACCIA

Disegna tracce.



Icona: 

Nota: Questo comando viene usato raramente in quanto il comando PLINEA è più comodo.



25.52.1 Descrizione

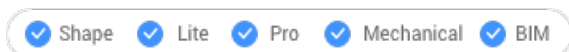
Disegna tracce, come linee larghe, con vertici smussati.

La traccia non viene disegnata fino al secondo punto di selezione. Il ritardo consente a BricsCAD di determinare l'angolo retto necessario ai vertici, cosa che questo comando fa automaticamente.

Nota: La variabile di sistema FILLMODE influisce sull'aspetto delle tracce.

25.53 TRASPARENZA

Commuta la trasparenza delle immagini monocromatiche.



Icona:



25.53.1 Metodo

Questo comando permette di impostare la trasparenza per un certo tipo di immagini. Quando la trasparenza è attivata, il colore di sfondo dell'immagine è trasparente.

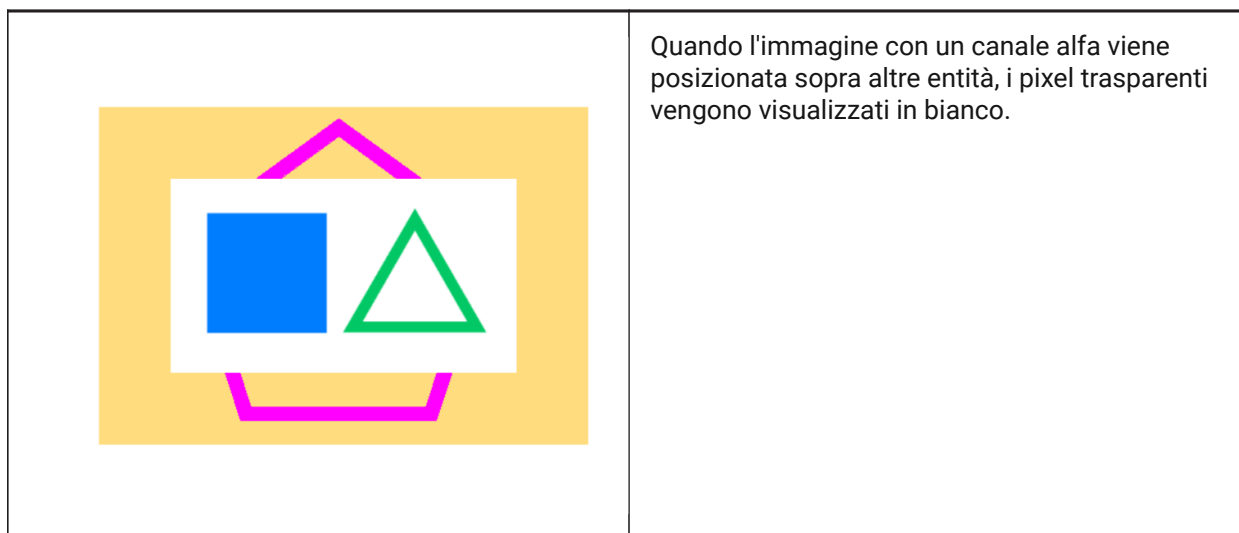
Nota: Per modificare la trasparenza delle entità, utilizzare la proprietà Trasparenza nei comandi LAYER e PROPRIETA.

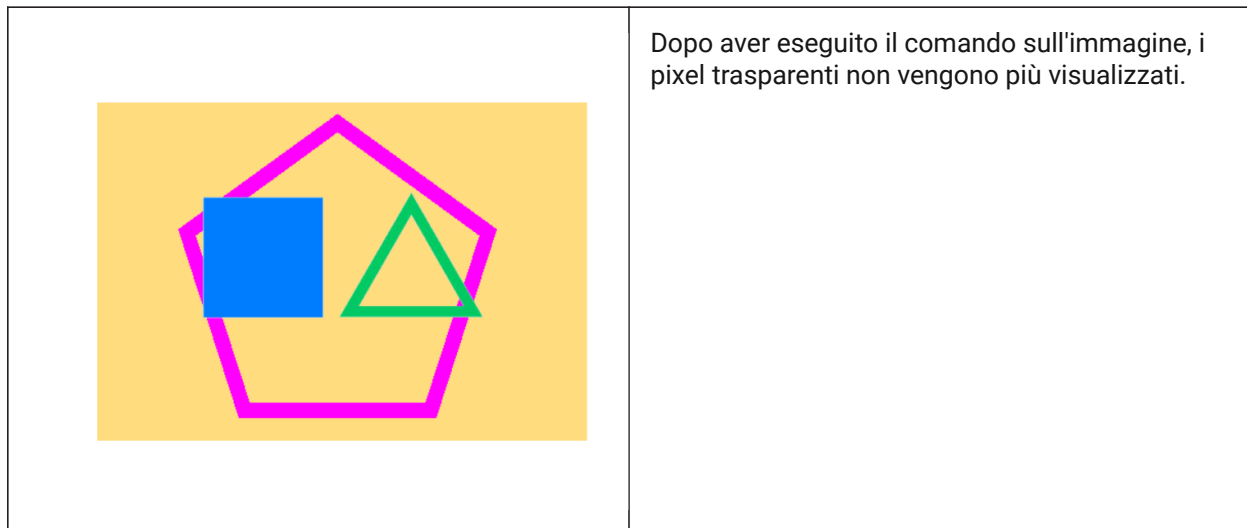
Esistono due categorie principali di immagini che possono essere elaborate da questo comando:

- Immagini che contengono trasparenze sotto forma di canale alfa, in genere nei formati PNG e TIFF.
- Immagini che non contengono un canale alfa.

Esempio di un'immagine che contiene un canale alfa

Le immagini con un canale alfa possono essere elaborate con il comando TRASPARENZA. Prima di eseguire il comando sull'immagine, i suoi pixel trasparenti verranno visualizzati in bianco. Dopo che il comando è stato eseguito sull'immagine, i suoi pixel trasparenti non verranno più visualizzati.





Esempio di un'immagine che non contiene un canale alfa

Prima di elaborare questo tipo di immagini, è necessario convertirle in una tavolozza monocromatica utilizzando un editor di foto.

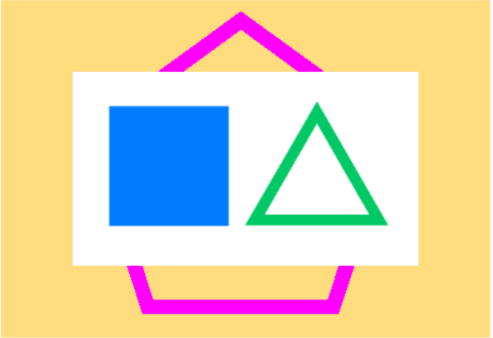
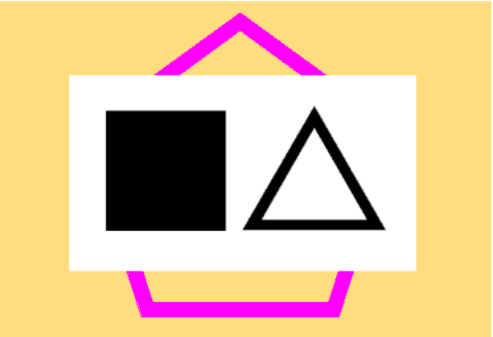
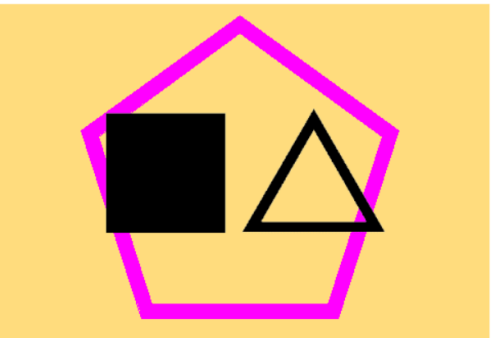
Esistono alcune condizioni affinché un'immagine sia influenzata da questo comando e ottenga un risultato soddisfacente:

1. L'immagine deve essere in formato grafico TIFF, BMP o PNG.
2. Il colore di sfondo dell'immagine deve essere bianco o molto vicino al bianco.
3. L'immagine deve avere un buon contrasto tra gli oggetti a fuoco e lo sfondo.
4. In un editor di foto, dovrebbe essere applicata una regolazione della Soglia. In questo modo, ci sarebbero solo due colori nell'immagine: bianco e nero.
5. L'immagine deve essere salvata in un formato grafico con una profondità bit colore pari a 1.

Nota: Il salvataggio con una profondità bit colore pari a 1 è un passaggio importante. Anche se nell'immagine sono presenti solo colori in bianco e nero, il formato grafico potrebbe essere diverso da questo. Controllare il formato grafico prima di attaccare l'immagine al disegno.

Dopo aver eseguito il comando sull'immagine, i pixel bianchi diventeranno trasparenti.



	<p>L'immagine con sfondo bianco posizionata sopra altre entità ha questo aspetto.</p> <p>Questo serve solo per scopi di visualizzazione. L'immagine originale non deve essere attaccata al disegno.</p>
	<p>L'immagine è stata applicata a una regolazione Soglia e convertita in una profondità bit colore pari a 1, quindi attaccata al disegno.</p>
	<p>Dopo aver eseguito il comando sull'immagine, i pixel trasparenti non vengono più visualizzati.</p>



Altri formati grafici, come JPEG, non sono interessati da questo comando. I file che hanno uno di questi formati devono essere convertiti utilizzando un editor di foto in grado di generare secondo le specifiche di cui sopra.

25.53.2 Opzioni all'interno del comando

opzioni di selezione (?)

Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

Inserisci modalità trasparenza [ON/OFF]

Commuta la trasparenza delle immagini selezionate.

25.54 TREX (Express Tools)

Estende o accorcia le entità.



25.54.1 Metodo

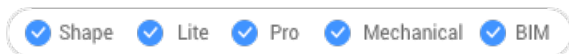
Selezionare gli spigoli di taglio/contorno o premere invio per tutte le entità.

Nota: Cliccare sulle entità da tagliare o tenere premuto il tasto Maiusc + clic per estenderle.

Vedere anche gli articoli relativi ai comandi ESTENDI e TAGLIA.

25.55 TAGLIA

Accorcia le entità in base a una linea di taglio.



Icona:

Alias: TA

25.55.1 Metodo

Esistono due metodi:

- Taglia le entità.
- Estende le entità tenendo premuto il tasto Maiusc.

Nota:

- Entità che possono essere tagliate: linee, polilinee bidimensionali e tridimensionali, archi, cerchi, ellissi, archi ellittici, spline, raggi e linee di costruzione.
- Entità che possono essere utilizzate come entità di taglio: linee, spline, polilinee, archi, cerchi, archi ellittici, raggi, linee di costruzione e finestre di layout.
- I cerchi, le linee o le polilinee selezionati costituiti da una sola entità segmento che non interseca altre entità verranno eliminati.



25.55.2 Opzioni all'interno del comando

mOdalità

Definisce la modalità di azione del comando.

Nota: La variabile di sistema TRIMEXTENDMODE controlla anche la modalità di taglio.

Standard

Agisce in modalità standard, in cui è necessario specificare prima gli spigoli di taglio e di contorno.

Rapida

Agisce in modalità rapida, in cui tutte le entità agiscono automaticamente come spigoli di taglio.

Nota: In modalità **Rapida**, la variabile di sistema TRIMEDGES determina se i bordi dei tratteggi o i modelli di tratteggio con le relative entità interne contano durante il taglio e l'estensione.

limiTi taglio

Definisce le entità di taglio utilizzate come limite per il taglio.

Interseca

Taglia tutte le entità che attraversano una polilinea di selezione. L'intercetta di selezione è costituita da una serie di segmenti di linea temporanei. L'intercetta di selezione non forma un loop chiuso.

Interseca

Taglia le entità all'interno e che incrociano un'area rettangolare definita da due punti.

SPigolo

Commuta tra **Estendi** e **Non estendere**.

Nota: La variabile di sistema EDGEMODE controlla anche il modo in cui vengono controllati gli bordi di taglio.

Estendi

Estende l'oggetto del contorno lungo il suo percorso naturale per intersecare un altro oggetto o il suo spigolo implicito nello spazio 3D.

Non estende

Specifica che l'oggetto deve estendersi solo fino a un oggetto del contorno che lo interseca effettivamente nello spazio 3D.

Proietta

Specifica il metodo di proiezione utilizzato per l'estensione degli oggetti.

Nota: La variabile di sistema PROJMODE controlla anche la modalità di proiezione.

Nessuna proiezione

Estende solo le entità che intersecano i contorni reali nello spazio 3D.

piano xy dell'Ucs

Proietta le entità e i contorni sul piano XY dell'UCS corrente, quindi estende le entità proiettate che intersecherebbero i limiti proiettati.

Vista corrente

Proietta le entità nella vista corrente e quindi le estende di conseguenza.

Cancella

Elimina l'entità selezionata.



ANnulla

Annulla l'ultima azione di taglio.

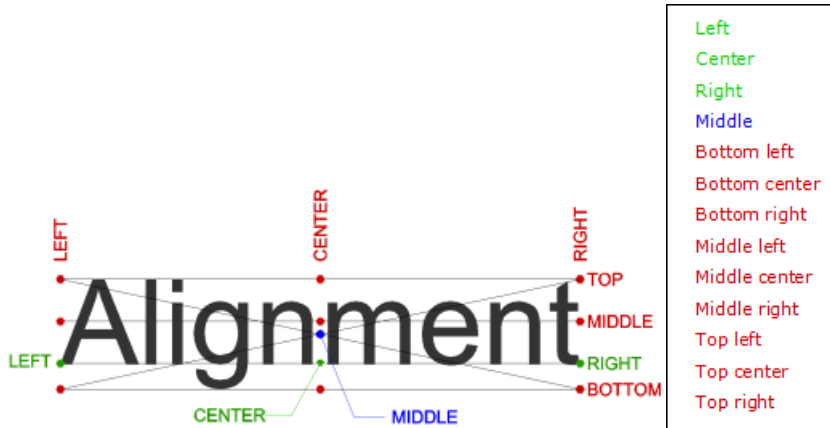
25.56 TSCALE (Express Tools)

Scala testi, testi multilinea, attributi e definizioni di attributi.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.56.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare la giustificazione utilizzata per la scalatura.



25.56.2 Opzioni all'interno del comando

Scala

Consente di specificare un fattore di scala.

Altezza

Consente di specificare l'altezza del testo.

25.57 TSPACEINVADERS (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione delle entità di testo che hanno un'altra entità che si sovrappone ad esso.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.57.1 Metodo

Selezionare le entità di cui si desidera verificare la presenza di entità sovrapposte o digitare **TU** per controllare l'intero disegno. Il numero di entità sovrapposte viene visualizzato nella riga di comando.

25.57.2 Opzioni all'interno del comando

Ogni testo deve essere interrogato singolarmente?

Consente di decidere se ogni testo deve essere interrogato singolarmente.

Si

Tutte le entità sovrapposte vengono evidenziate una per una. Consente di scegliere se aggiungere l'entità evidenziata al gruppo di selezione.

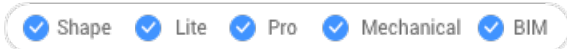


No

Il comando termina e crea un gruppo di selezione.

25.58 APRITUTORIAL

Fornisce l'accesso diretto alle esercitazioni all'interno del prodotto.



Icona:

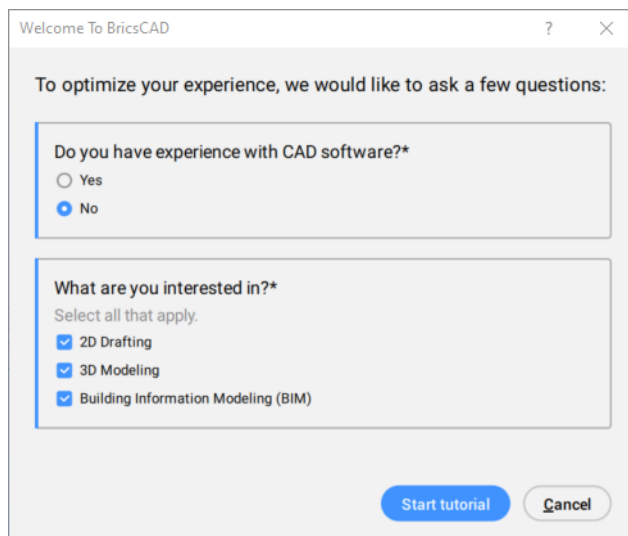
25.58.1 Descrizione

Lancia tutorial all'interno del prodotto che insegnano le basi di BricsCAD o consentono di conoscere alcune delle caratteristiche uniche di BricsCAD, con istruzioni dettagliate, immagini animate e disegni di esempio personalizzati, progettati per aiutare a esercitarsi con ogni nuovo comando.

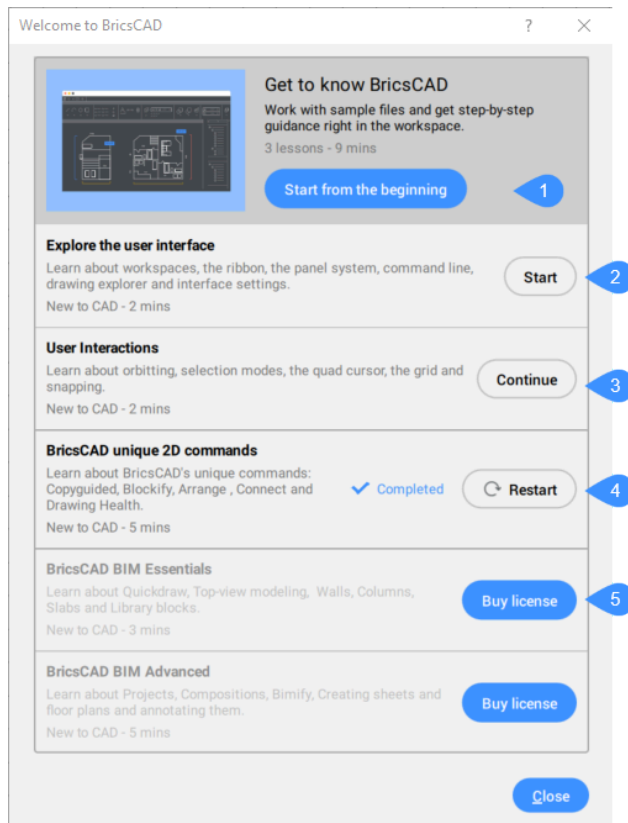
Nota: È necessaria una connessione a Internet.

25.58.2 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Benvenuto in BricsCAD**, in cui è necessario rispondere ad alcune domande sulla propria esperienza con il software CAD e sulle aree di interesse.



Poi, a seconda dell'esperienza, si apre un elenco con le lezioni.



- 1 Inizia dalle basi
- 2 Inizio
- 3 Continua
- 4 Ricomincia
- 5 Acquista licenza

Inizia dalle basi

Avvia l'esercitazione dall'inizio.

Inizio

Avvia lezioni specifiche.

Continua

Continua le lezioni che sono già state avviate.

Ricomincia

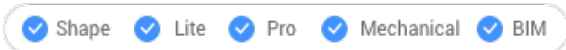
Avvia le lezioni che sono già state completate.

Acquista licenza

Apri la pagina del negozio Bricsys per acquistare un livello di licenza superiore. Questo darà accesso a lezioni che richiedono un livello di licenza più alto.

25.59 DATESTOATESTOM (Express Tools)

Combina una selezione di entità TESTO e TESTOM in un'unica entità TESTOM.



Alias: DATESTOATESTOM

25.59.1 Metodo

Selezionare gli oggetti TESTO e TESTOM da combinare. La combinazione viene effettuata in base al valore della variabile di sistema COMBINETEXTMODE.

25.59.2 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni

Visualizza le opzioni della variabile di sistema COMBINETEXTMODE in una finestra di dialogo.

Combina in un unico testom

Combina le entità TESTO selezionate in un'unica entità TESTOM.

Ordina dall'alto al basso

Specifica l'ordine delle entità di testo selezionate in base alla posizione verticale decrescente.

Testo a capo automatico

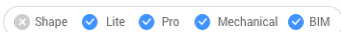
Combina tutte le entità TESTO selezionate in un'unica riga e quindi manda a capo il testo che supera la larghezza di TESTOM alla riga successiva. La larghezza TESTOM corrisponde alla larghezza dell'entità di testo più grande nella selezione. I paragrafi nelle entità TESTOM selezionate vengono mantenuti.

Interlinea uniforme

Applica una spaziatura interlinea coerente.

25.60 ESPLTESTO (Express Tools)

Esplosione del testo in polilinee.



25.60.1 Metodo

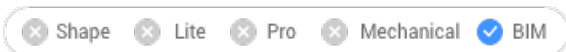
Selezionate le entità TESTO da esplodere.

Nota: I font SHP e TTF vengono esplosi in singole polilinee e poliarchi.

Nota: Il comando non esplosione gli attributi nei blocchi, il testo nelle tabelle o il testo in un altro spazio (Modello o Carta). Gli attributi autonomi vengono, tuttavia, esplosi.

25.61 PIANOTIPO

Aprire la finestra di dialogo **Piani Tipo BIM**.

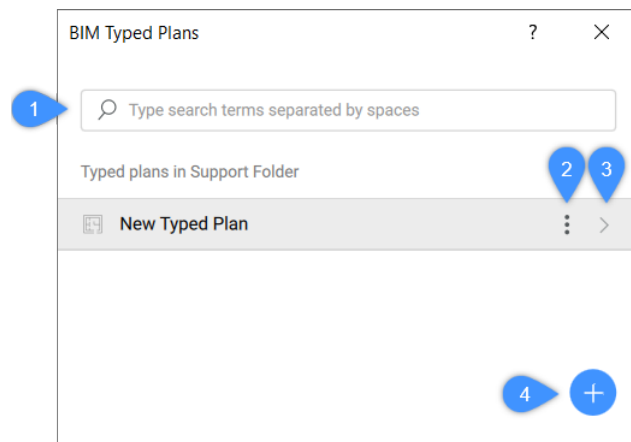


Icona:



25.61.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Piani Tipo BIM**, elencando tutti i Piani Tipo nella cartella Support e consentendo di modificarli.



- 1 Cerca
- 2 Menu contestuale
- 3 Modifica piano tipo
- 4 Aggiungi piano tipo

25.61.2 Cerca

Cerca tutti i Piano Tipo che corrispondono alle parole immesse nella casella di ricerca.

25.61.3 Menu contestuale

Clone

Crea una copia del Piano Tipo selezionato.

Rimuovi

Rimuove il Piano Tipo selezionato.

Rinomina

Modifica il nome del piano tipo selezionato. Premere Invio per salvare e applicare le modifiche.

25.61.4 Modifica piano tipo


Consente di aprire la finestra di dialogo **BIM Editor Piano Tipo** che consente di modificare il Piano Tipo selezionato.

Nota: È inoltre possibile aprire l'**Editor Piani Tipo BIM** per qualsiasi piano tipo cliccando sul suo nome nell'elenco.

25.61.5 Aggiungi piano tipo

Creare un nuovo Piano Tipo.



É possibile creare un modello cliccando sul pulsante . Per impostazione predefinita, il Piano Tipo è denominato **Nuovo Piano Tipo** con il testo evidenziato. Dopo aver aggiunto un nome pertinente per il Piano Tipo, premere **Invio** per salvare e applicare le modifiche. I Piani Tipo inseriti verranno ordinati alfabeticamente. Usare il pulsante di scorrimento per navigare nell'elenco.



26. U

26.1 A

Inverte l'azione del comando precedente.



Icona: ↶

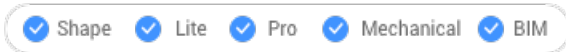
26.1.1 Descrizione

Inverte l'azione del comando precedente per ripristinare le entità allo stato precedente.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

26.2 UCS

Crea e visualizza sistemi di coordinate definiti dall'utente (UCS) tramite la Barra dei comandi.



Icona: ↶↷

26.2.1 Metodo

Specificare una nuova origine UCS attraverso uno, due o tre punti nel disegno oppure scegliere una delle opzioni del comando.

26.2.2 Opzioni all'interno del comando

Faccia

Allinea l'UCS a una faccia di un solido 3D.

Nota: Questa opzione funziona solo con facce 3D piane e non curve, ad esempio su una sfera.

Inverti

Inverte la direzione dell'asse Z.

RuotaX

Ruota l'UCS di 180° attorno all'asse X.

RuotaY

Ruota l'UCS di 180° attorno all'asse Y.

NOME

Crea, ripristina ed elimina i nomi UCS.

Ripristina

Consente di immettere un nome dell'UCS da ripristinare.

Memorizza

Consente di immettere un nome per il salvataggio dell'UCS.



Cancella

Consente di immettere il nome dell'UCS da eliminare.

?

Elenca i nomi degli UCS nel disegno.

Nota: Digitare:

- * per elencare tutti i nomi UCS.
- nome* per elencare i nomi degli UCS che iniziano con name.
- nome per elencare l'UCS specificato da nome.

Entità

Allinea l'UCS a un'entità selezionata.

Seleziona l'entità per la definizione dell'UCS:

Rappresenta l'orientamento e il tipo di entità che definisce l'orientamento dell'UCS.

Nota: L'origine UCS si trova sul punto finale, sul punto centrale o sul vertice più vicino al punto di selezione. L'asse X è allineato con l'entità o uno spigolo. Il piano X,Y è allineato al piano dell'entità. Per gli oggetti ambigui con orientamento ovvio, come un cerchio, l'orientamento viene mantenuto.

NUvola di punti

Definisce l'UCS in base alla normale di un punto selezionato in una nuvola di punti.

Nota: Assicurarsi che nella categoria **Modalità Snap ad Entità 3D** della finestra di dialogo **Impostazioni** l'opzione **Disattiva tutti gli snap 3D** sia disabilitata e l'opzione **Punto più vicino alla nuvola di punti** sia abilitata (vedere l'articolo sulle variabili di sistema **3DOSMODE**).

Seleziona il punto per la definizione UCS

Definisce l'origine e ottiene la direzione Z dalla normale della nuvola di punti. Accettare o continuare a definire l'asse X.

Punto su asse-X

Consente di selezionare un punto nella nuvola di punti per definire l'asse X. Accettare o continuare a definire l'asse Y.

Punto su piano-XY con valore Y positivo

Consente di selezionare un punto nella nuvola di punti per definire il piano XY.

Nota: Le opzioni **Inverti**, **ruotaX** e **ruotaY** diventano disponibili dopo aver accettato una delle opzioni precedenti.

Precedente

Cambia l'UCS in quello precedente.

Visualizza

Imposta il sistema UCS sul punto di vista corrente.

Nota: L'asse x e l'asse y sono paralleli agli spigoli della vista. L'asse z è perpendicolare alla vista, con l'asse Z positivo che punta verso l'osservatore. L'origine viene copiata dal sistema di coordinate precedente.

X

Ruota l'UCS corrente attorno all'asse X.



Y

Ruota l'UCS corrente attorno all'asse Y.

Z

Ruota l'UCS corrente attorno all'asse Z.

Asse z

Imposta l'UCS rispetto all'asse Z.

Nota: Il piano Y è perpendicolare all'asse Z con l'asse X orizzontale e l'asse Y rivolto verso l'alto.

sPosta

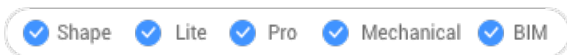
Sposta l'origine dell'UCS corrente, mantenendo l'orientamento degli assi.

Globale

Passa al sistema coordinate globali (WCS).

26.3 ICONAUCS

Controlla la visualizzazione dell'icona UCS.



26.3.1 Descrizione

L'icona UCS viene visualizzata in modo diverso a seconda dello stile di visualizzazione e dell'area di lavoro. I colori indicano le direzioni degli assi. Può essere controllata dalle variabili di sistema COLORX, COLORY, COLORZ.

26.3.2 Opzioni all'interno del comando

Visualizza icONa ucs

Visualizza l'icona UCS.

nascondi icona ucs (OFF)

Disattiva l'icona UCS.

visualizza in Tutte le viste

Applica le modifiche a tutte le finestre.

visualizza su ORigine

Quando l'origine si trova all'esterno della finestra della vista, l'icona UCS viene visualizzata nell'angolo definito dalla variabile di sistema UCSICONPOS.

visualizza nell'Angolo

Visualizza l'icona UCS nell'angolo della finestra definito dalla variabile di sistema UCSICONPOS.

Nota: I valori della variabile di sistema UCSICONPOS vengono visualizzati nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

26.4 NUOVDEF

Rimuove temporaneamente l'accesso ai comandi.





26.4.1 Metodo

Immettere il nome del comando da cui togliere definizione.

Si accede ai comandi non definiti:

- Antepoendo al nome del comando un punto, ad esempio: .NomeComando.
- Utilizzando il comando RIDEF per recuperare il nome del comando.

Nota: I comandi sono non definiti dagli sviluppatori che vogliono sostituire il comando con una versione più estesa scritta da loro, o per impedire ai neofiti di usare comandi distruttivi, come CANCELLA ed ESPLODI.

26.5 ANNULLA

Annulla uno o più comandi.



Icona: ↶

26.5.1 Descrizione

Annulla uno o più comandi. BricsCAD segnala che i comandi vengono annullati.

Nota: Alcuni comandi non possono essere annullati.

26.5.2 Opzioni all'interno del comando

Numero di passaggi da annullare

Specifica il numero di comandi da annullare immettendo un numero.

Segno

Imposta un contrassegno.

INDietro al segno

Annulla tutti i comandi fino al momento in cui è stato impostato il contrassegno.

imposta INizio

Imposta l'inizio di un gruppo che raggruppa i comandi seguenti. Il comando ANNULLA considera i comandi del gruppo come un singolo annullamento.

imposta Fine

Termina il gruppo di comandi.

Controllo

Specifica diverse opzioni per il comando.

Niente

Disattiva il meccanismo di annullamento.

Nota: Ciò è utile quando lo spazio su disco si sta esaurendo, perché il meccanismo di annullamento utilizza lo spazio su disco.



Uno

Limita questo comando a un singolo annullamento. Il comando ANNULLA viene modificato nel comando A.

Tutto

Attiva il meccanismo Annulla.

Layer

Specifica se il comando ANNULLA combina le operazioni della finestra di dialogo Layer.

Auto

Considera tutti i comandi eseguiti da una macro come un singolo annullamento.

Nota: Quando Controllo è impostato su **Niente** o **Uno**, le opzioni **Auto**, **Inizio** e **Segno** non sono disponibili.

26.6 UNDOENT

Annulla le revisioni delle entità.



26.6.1 Descrizione

Annulla la modifica dei cambiamenti apportati alle singole entità. Agisce come il comando ANNULLA, ma è specifico per ogni entità.

Questo comando considera un blocco, un xrif o un solido 3D come una singola entità, ma un gruppo come entità individuali.

26.6.2 Opzioni all'interno del comando

Numero di passaggi da annullare

Specificare il numero di passaggi di modifica da invertire. Dopo che la revisione iniziale viene annullata, l'entità viene cancellata dal disegno.

REvisioni

Segnala il numero di revisioni a cui è stata sottoposta l'entità selezionata.

Esci

Esce dal comando.

Ripristina

Inverte l'azione di annullamento.

Nota: Quando un'entità è connessa ad altre, ad esempio un'entità spigolo collegato ad una faccia, BricsCAD chiede se le altre entità devono essere ripristinate. In alternativa, utilizzare l'elenco a discesa Cronologia nel pannello Proprietà per annullare le revisioni delle entità.

26.7 SEPARA

Esplode gruppi di entità.



Icona:



26.7.1 Metodo

Esistono due metodi per esplodere un gruppo di entità:

- Selezionando il gruppo.
- Inserendo il suo nome nella Barra dei comandi.

26.7.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Immettere il nome di un gruppo da esplodere.

?

Elenca i gruppi esistenti nel disegno.

26.8 UNIONE

Esegue operazioni di unione booleana su solidi 3D e regioni 2D.



Icona:

Alias: UNI

Nota: Nel livello di licenza BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

26.8.1 Descrizione

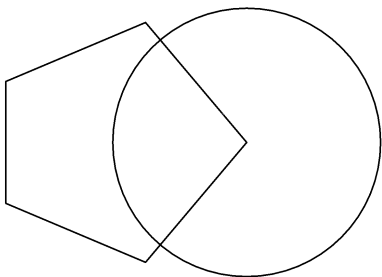
Esegue operazioni di unione booleana su solidi 3D e regioni 2D aggiungendo un insieme di entità a un altro insieme per formare un'unica entità.

Nota: L'entità risultante assume le proprietà dell'entità ACIS selezionata per prima.

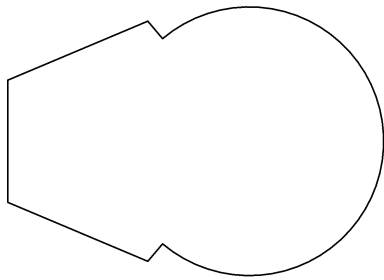
26.8.2 Metodo

Specificare le entità ACIS da unire in un'unica entità. Il programma unisce le regioni e i solidi 3D in un'unica entità.

Le entità selezionate:



Risultato:



Nota: È possibile interrompere il comando premendo il pulsante ANNULLA.

26.9 UNISOLATEOBJECTS

Mostra le entità.



Icona:

Alias: UNHIDE, UNHIDEOBJECTS, UNISOLATE

26.9.1 Descrizione

Mostra le entità nascoste dai comandi HIDEOBJECTS e ISOLATEOBJECTS.

Nota: Il comando UNISOLATEOBJECTS è abilitato nelle sessioni MODIFBLOC.

26.10 UNITA

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Unità di Disegno** espansa.



Icona:

Alias: DDUNITS, UT

26.10.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Unità di Disegno** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

26.11 -UNITA

Imposta le unità di misura lineari e angolari nella Barra dei comandi.



Alias: -UT

trasparente: '-unita

26.11.1 Opzioni nel comando

Modalità unità (LUNITS)

1 Scientifico 4.225E+01



- 2 Decimale 42.25
- 3 Ingegneristiche 3'-6.25"
- 4 Architettoniche 3'-6 1/4"
- 5 Frazionario 42 1/4

Numero di cifre decimali per LUNITS 0-8

Specifica la precisione di visualizzazione per le unità decimali. Inserire un numero compreso tra 0 e 8:

- **0** - 0 cifre decimali, ad esempio 0.
- **1** - 1 cifra decimale, ad esempio 0,0
- **2** - 2 cifre decimali, ad esempio 0,00
- **3** - 3 cifre decimali, ad esempio 0,000
- **4** - 4 cifre decimali, ad esempio 0,0000
- **5** - 5 cifre decimali, ad esempio 0,00000
- **6** - 6 cifre decimali, ad esempio 0,000000
- **7** - 7 cifre decimali, ad esempio 0,0000000
- **8** - 8 cifre decimali, ad esempio 0,000000000

Questa opzione influisce anche sulla precisione di visualizzazione delle frazioni utilizzate dalle unità architettoniche e frazionarie:

- **0** - 0 precisione frazionaria, ad esempio 1
- **1** - 1/2
- **2** - 1/4
- **3** - 1/8
- **4** - 1/16
- **5** - 1/32
- **6** - 1/64
- **7** - 1/128
- **8** - 1/256

Modalità unità angolari (AUNITS)

Specifica lo stile di visualizzazione delle unità angolari. Inserire un numero:

- 1 Gradi Decimali 90.0
- 2 Gradi/minuti/secondi 90d0'0
- 3 Grads 100.00g
- 4 Radianti 1.57r
- 5 Unità topografiche N 00d0'0"E

Ci sono 400 gradi in un cerchio. Ci sono 2π radianti (circa 6,282) in un cerchio. La N e la E nelle Unità Topografiche si riferiscono al nord e all'est.

Le variabili AUNITS memorizzano lo stile delle unità angolari.

Numero di posti decimali per unità angolari

Specifica il numero di cifre decimali. Inserire un numero compreso tra 0 e 8.



Direzione dell'angolo 0

Specifica la direzione per 0 gradi. Immettere un angolo o selezionare due punti nel disegno. Il valore predefinito è l'asse x positivo. È inoltre possibile ruotare il disegno tramite l'opzione Ruota del comando Snap.

Misurare angoli in senso orario?

Specifica la direzione in cui misurare gli angoli:

- **Sì** - misura gli angoli in senso orario
- **No** - misura gli angoli in senso antiorario (default)

26.12 AGGCAMPODATI

Aggiorna i valori visualizzati nei campi.



Icona:

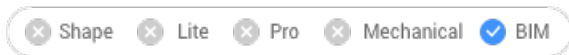
26.12.1 Descrizione

I campi sono righe di testo che cambiano al variare delle condizioni nei disegni.

AGGCAMPODATI forza l'aggiornamento del testo del campo selezionato per riflettere le modifiche.

26.13 AGGIORNABLOCCOLAYOUT

Aggiorna un riferimento di blocco di layout inserito.



26.13.1 Descrizione

Aggiorna un riferimento di blocco di layout inserito utilizzando il comando INSERTLAYOUT in base alle modifiche al layout del disegno sorgente.

26.13.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare il blocco inserito

Consente di selezionare il riferimento al blocco di layout inserito che deve essere aggiornato.

Nota: Affinché il blocco venga aggiornato, il nome del file di origine deve essere quello del momento in cui è stato inserito il layout.

26.14 UPDATESKETCH

Modifica i parametri delle funzioni schizzo.



26.14.1 Descrizione

Consente di modificare un parametro di una funzione di schizzo.

Nota: I comandi ESTRUDI, LOFT, SWEEP e RIVOLUZIONE e le relative funzioni figlie SOTTRAI e UNISCI creano funzioni schizzo quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON. Sono disponibili nel pannello **Navigatore Meccanico**.

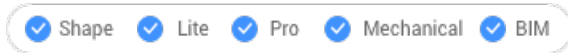


26.14.2 Metodo

Specificate il nome della funzione, quindi il nome del parametro e impostate il nuovo valore.

26.15 URL

Apri il browser Web predefinito.



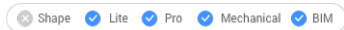
Icona:

26.15.1 Descrizione

Apri il browser Web predefinito per navigare in Internet a partire da un URL specificato. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

26.16 USAVE-CLOSEALL (Express Tools)

Chiude tutti i disegni senza salvarli, ad eccezione di quello attivo.





27. V

27.1 VBAIDE

Aprire la finestra dell'editor di Microsoft Visual Basic per la scrittura e il debug di codice VBA (abbreviazione di "visual basic for applications integrated development environment").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

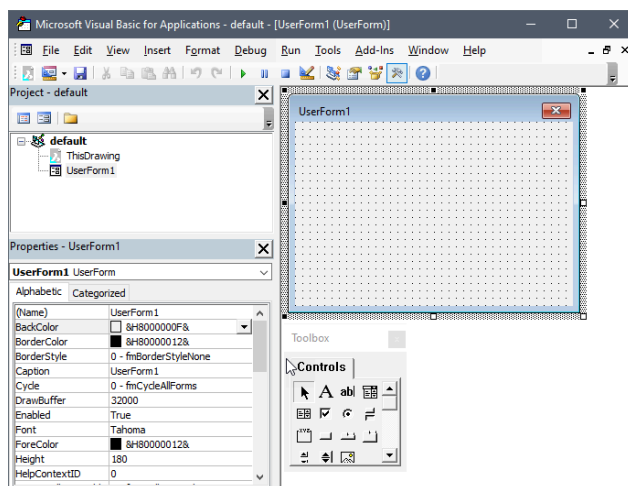
Alias: VBA

Scorciatoie da tastiera: **Alt+F11**

Nota: Comando disponibile solo sulla piattaforma Windows.

27.1.1 Descrizione

Visualizza una finestra:



Per ulteriori informazioni, vedere i file della Guida forniti da Microsoft per Visual Basic.

27.2 VBACARICA

Aprire la finestra di dialogo **Apri**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Apri** per selezionare un file DVB o VBI da caricare. Dopo il caricamento del progetto, utilizzare il comando **VBAESEGUI** per eseguire le macro all'interno del progetto.

27.3 -VBACARICA

Carica i progetti VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

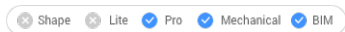


27.3.1 Descrizione

Carica un progetto VBA; funziona nella Barra dei comandi (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

27.4 VBAGEST

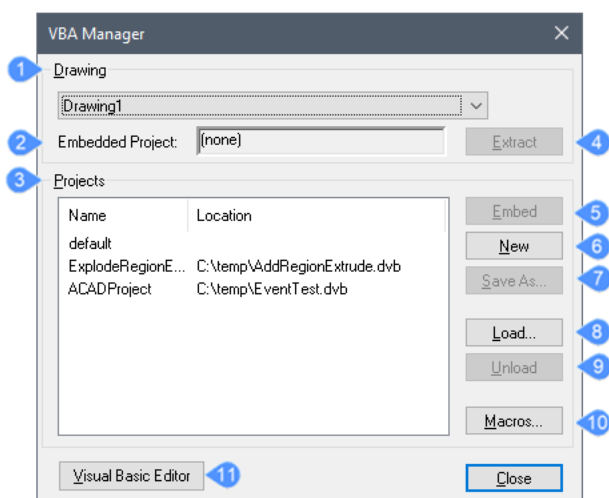
Apri la finestra di dialogo **Gestore VBA**.



27.4.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Gestore VBA**.

La finestra di dialogo **Gestore VBA** consente di gestire i progetti VBA.



- 1 Disegno
- 2 Progetto Integrato
- 3 Progetti
- 4 Estrai
- 5 Incorpora
- 6 Nuovo
- 7 Salva Come
- 8 Carica
- 9 Scarica
- 10 Macro
- 11 Visual Basic Editor

27.4.2 Disegno

Visualizza i nomi dei disegni attualmente aperti in BricsCAD:



Scegliere un nome di disegno dall'elenco a discesa; il progetto incorporato viene elencato nella casella di testo Progetto Integrato, se presente.

27.4.3 Progetto Integrato

Visualizza il nome del progetto incorporato, se presente.

27.4.4 Progetti

Nome

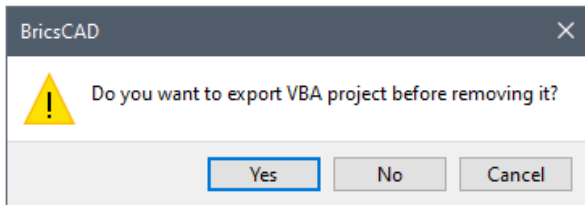
Visualizza i nomi dei progetti caricati in BricsCAD in questo momento.

Localizzazione

Visualizza i nomi delle unità e delle cartelle dei file DVB e VBI.

27.4.5 Estrai

Rimuove il progetto dal disegno corrente; visualizza la finestra di dialogo:



Sì: visualizza la finestra di dialogo **Salva Come**:

Assegnare un nome al progetto e cliccare su **Salva**.

No: rimuove il progetto dal disegno senza salvarlo come file DVB.

Annulla: annulla il comando; il progetto rimane nel disegno.

27.4.6 Incorpora

Incorpora un progetto nel disegno corrente. Se il progetto è nuovo e non è ancora stato salvato, questa opzione visualizza la finestra di dialogo *Salva Come*.

Ogni disegno può contenere un solo progetto incorporato; dopo l'incorporamento di un progetto, il pulsante Incorpora non è più disponibile. Per modificare i progetti incorporati, utilizzare l'opzione Estrai per rimuovere il progetto corrente.

27.4.7 Nuovo

Crea un nuovo progetto VBA; assegna il nome generico VBAProject. Utilizzare l'opzione Salva Come per rinominare e salvare il progetto in un file DVB o VBI.

27.4.8 Salva Come

Salva il progetto selezionato con un altro nome. Visualizza la finestra di dialogo *Salva con nome*.

27.4.9 Carica

Carica i file di progetto DVB e VBI; visualizza la finestra di dialogo *Apri*.



27.4.10 Scarica

Scarica il progetto selezionato senza preavviso.

27.4.11 Macro

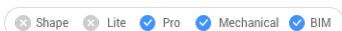
Mostra la finestra di dialogo *Esegui macro VBA di BricsCAD* (vedere l'articolo relativo finestra di dialogo **Esegui macro VBA di BricsCAD**).

27.4.12 Visual Basic Editor

Apri l'ambiente di sviluppo integrato VBA.

27.5 VBANUOVO

Inizia un nuovo progetto VBA.

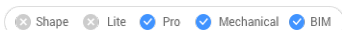


27.5.1 Descrizione

Avvia un nuovo progetto VBA (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

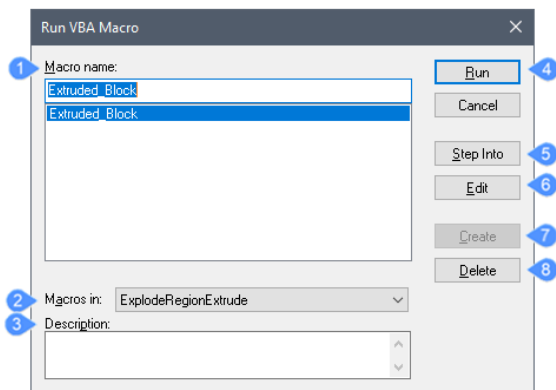
27.6 VBAESEGUI

Apri la finestra di dialogo **Esegui Macro VBA**.



27.6.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esegui Macro VBA** per eseguire, creare, modificare ed eliminare macro VBA.



- 1 Nome macro
- 2 Macro in
- 3 Descrizione
- 4 Avvia
- 5 Step Entra
- 6 Modificare
- 7 Crea



8 Elimina

27.6.2 Nome macro

Elenca i nomi delle macro trovati nel file di progetto. Sceglierne una da avviare.

27.6.3 Macro in

Elenca i nomi dei progetti caricati nel disegno corrente. Sceglierne uno dall'elenco a discesa.

27.6.4 Descrizione

Descrive la macro. E' possibile modificare questo testo e salvarlo premendo il pulsante **Chiudi**.

27.6.5 Avvia

Esegue la macro selezionata.

27.6.6 Step Entra

Consente di aprire la finestra dell'ambiente di sviluppo integrato. La macro è in modalità debug, il che significa che esegue una riga di codice alla volta.

Vedi il comando VBAIDE.

27.6.7 Modificare

Apri la macro nella finestra dell'ambiente di sviluppo integrato. La macro sarà in modalità modifica, la quale consente di modificare il codice.

Vedi il comando VBAIDE.

27.6.8 Crea

Crea nuove macro; attenersi alla seguente procedura:

- 1 Nel campo **Nome macro**, immettere un nome per la nuova macro.
- 2 Cliccare su **Crea**.
- 3 Notare la finestra dell'ambiente di sviluppo integrato. Inserire il codice VBA.

Vedi il comando VBAIDE.

27.6.9 Elimina

Elimina la macro. Una finestra di dialogo chiede di confermare l'azione.

27.7 -VBAESEGUI

Esegue macro VBA.



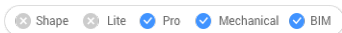
27.7.1 Descrizione

Esegue una macro VBA definita in un file DVB (drawing visual basic) (abbreviazione di "Visual Basic for Applications"). Questo comando è destinato all'uso da parte delle macro.



27.8 VBASESECURITY

Aprire la finestra di dialogo **Security**.

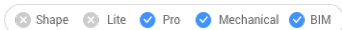


27.8.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Security** per specificare se le macro VBA possono essere eseguite automaticamente.

27.9 VBASCARICA

Scarica i progetti VBA.

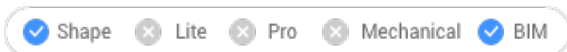


27.9.1 Descrizione

Scarica i file di progetto DVB (drawing visual basic) dal programma (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

27.10 VERSIONCONTROL

Consente la collaborazione multiutente.



27.10.1 Descrizione

Consente la collaborazione multiutente archiviando e gestendo i progetti nel cloud. I disegni vengono archiviati nel cloud utilizzando Bricsys 24/7 e sottoposti a check-in e check-out dal computer locale di ciascun utente.

Nota: Si tratta di una funzionalità Beta ed è necessario richiedere l'accesso inviando una richiesta di supporto seguendo questa procedura:

- 1 Accedi al tuo account Bricsys.
- 2 Scegli Nuova Richiesta di Supporto
- 3 Apri il menu BricsCAD e scegli **BricsCAD > Controllo Versione**.
- 4 Nel campo Oggetto immettere: Access to VERSIONCONTROL Beta.
- 5 Compilare il resto dei campi, se necessario.
- 6 Scegliere Invia una Richiesta di Supporto.

27.10.2 Metodo

La prima volta che si lancia VERSIONCONTROL in una nuova sessione BricsCAD e si sceglie una delle opzioni, viene richiesto di accedere al proprio account Bricsys.

Se al tuo account non è stato concesso l'accesso alla funzionalità beta, ti indirizza a una pagina web con le istruzioni per richiedere l'accesso.



Se il tuo account ha accesso alla funzionalità beta, la riuscita dell'accesso viene indicata nella finestra Comando e richiede di inserire il nome del progetto su cui desideri lavorare.

27.10.3 Opzioni all'interno del comando

Init

Crea un nuovo progetto multiutente in Bricsys 24/7. Se non hai già effettuato l'accesso al tuo account Bricsys, viene visualizzata la finestra di dialogo **BricsCAD Analytics**.

Nome del progetto

Una volta effettuato l'accesso, specificare il nome del nuovo progetto. Se il nome del progetto esiste già, viene richiesto di specificare un nome di progetto diverso.

Nota: Tenere presente che i nomi dei progetti fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.

CRea locale

Crea un nuovo progetto di controllo della versione locale immettendo il percorso della cartella considerata in crea un progetto da.

Cartella di controllo versione

Consente di specificare la cartella nel computer locale da impostare nel controllo della versione. Il percorso predefinito è `drive:\Users\username\Documents\Bricsys247\projectname`. Tuttavia, è possibile specificare qualsiasi posizione.

- Se il percorso non esiste, viene creato e impostato sotto il controllo versione.
- Se la posizione esiste già, viene impostata sotto il controllo versione.
- Se la posizione è già sotto il controllo versione, viene richiesto di specificare una posizione diversa.

check Out

Estrae un disegno dai progetti Bricsys 24/7.

CHeck In

Archivia i disegni dalla cartella del controllo versione locale al progetto Bricsys 24/7 associato.

Tutto

Archivia tutti i file nella cartella del controllo versione.

Convalida

Esegue la convalida di un elenco di file modificati e non rilevati.

Una volta selezionati i file da verificare, è possibile definire un Messaggio di Check In.

Messaggio di check-in

Immettere un messaggio di Check-In pertinente.

Aggiorna

Sincronizza i disegni di progetto dalla cartella locale con il progetto Bricsys 24/7 associato.

Ripristina

Ripristina lo stato precedente.

Cronologia

Consente di passare alle versioni precedenti.

Rinomina

Rinomina un disegno che si trova nel controllo versione.



Cronologia

Consente di passare alle versioni precedenti.

27.11 VISTA

Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Viste** selezionata.

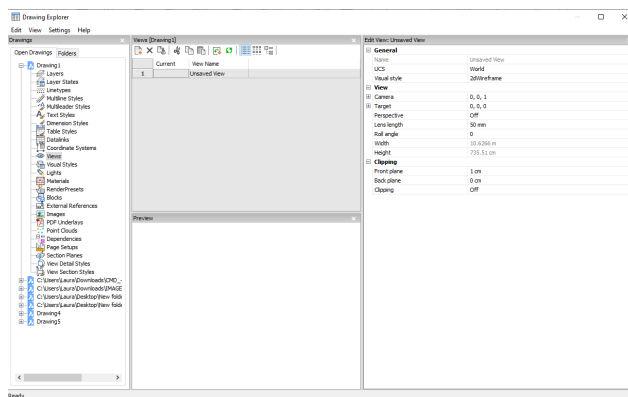


Icona:

Alias: DDVIEW, V, EXPVIEWS

27.11.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Esplora disegni** con la sezione **Viste** selezionata per la visualizzazione e la modifica delle viste nel disegno corrente.



27.11.2 Opzioni all'interno del pannello Modifica Vista

Generale

Nome

Imposta il nome della vista corrente.

UCS

Assegna un UCS. Quando il disegno non contiene UCS salvati, nell'elenco a discesa viene visualizzato <Nessuna>. Vedere i comandi UCS ed EXPUCS.

Sfondo

Imposta lo sfondo per la vista. Vedere il comando SFONDO.

Visualizza Ritaglio

Assegna una ritaglio di vista.

Istantanea layer

Alterna l'assegnazione delle impostazioni correnti di attivazione e disattivazione dei layer alla vista.

- Sì: assegna lo stato di visualizzazione corrente dei layer, in modo che la prossima volta che si rende corrente questa vista, i layer si accendono o si disattivano.
- No: non assegna lo stato di visualizzazione corrente dei layer, in modo che la prossima volta che si rende corrente questa vista, i layer non si accendono o si spengono.



Stile di Visualizzazione

Imposta lo stile di visualizzazione. Vedere il comando STILIVISUAL.

Vista

Fotocamera

Specifica il punto di ripresa della vista in coordinate x,y,z in modalità prospettiva visiva.

Destinazione

Specifica il punto di destinazione della vista in coordinate x,y,z in modalità prospettiva visiva.

Prospettiva

Attiva/disattiva la vista prospettica:

- On: la vista viene visualizzata in modalità prospettiva visiva
- Off: la vista viene visualizzata in modalità prospettiva parallela

Nel disegno viene visualizzato un glifo dell'inquadratura per le viste prospettiche (vedere il comando APP-FOT).

Distanza focale

Imposta la lunghezza dell'obiettivo della fotocamera.

Angolo di rotazione

Ruota l'inquadratura attorno all'asse della vista.

Larghezza

Specifica la larghezza della vista in unità correnti.

Altezza

Specifica l'altezza della vista in unità correnti.

Ritaglio

Piano frontale

Imposta la distanza tra il punto di destinazione e il piano di ritaglio anteriore.

Piano posteriore

Imposta la distanza tra il punto di destinazione e il piano di ritaglio posteriore.

Ritaglio

Attiva/disattiva i piani di ritaglio, che vengono rimossi da tutte le entità che si trovano all'esterno dei piani.

27.11.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea nuove viste con nome.

Elimina

Cancella la vista con nome dal disegno senza preavviso.

Rinomina

Rinomina la vista.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni delle viste.



Inverti selezione

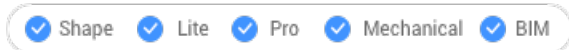
Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta Corrente

Imposta la vista selezionata come corrente.

27.12 -VISTA

Controlla le viste denominate.



Alias: -V

27.12.1 Descrizione

Crea e imposta le viste con nome nella finestra corrente ed elimina le viste con nome dal disegno.

Ogni finestra può mostrare una vista diversa nello spazio modello e carta.

27.12.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco

Elenca le viste esistenti nel disegno corrente.

Cancella

Elimina una vista specificata.

Ortogonale

Imposta un punto di vista ortogonale standard nella finestra corrente, -- vista Alto, Basso, Fronte, Retro, Sinistra o Destra.

Ripristina

Ripristina una vista specificata.

Memorizza

Consente di salvare la vista.

Finestra

Salvare un'area di finestra come vista con nome.

27.13 VISTABASE

Genera viste associative, ortografiche e isometriche dei modelli 3D nello spazio carta.



Icona:

Nota:

- Il comando è valido solo nello Spazio Modello.
- Utilizzare il tasto TAB per selezionare le entità oscurate.



- Quando la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS (Genera disegni associativi) è impostata su ON, le quote associative per le viste generate vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.
- Impostando le variabili di sistema GENERATEASSOCATTRS (Genera attributi associativi) su ON, VIEWBASE è in grado di generare disegni in cui le quote e le etichette vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D è stato modificato.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWQUALITY definisce la qualità delle viste di disegno.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWFLAGS consente la creazione o l'aggiornamento parallelo delle viste di disegno. In questo modo è possibile ridurre il tempo di elaborazione della visualizzazione, ma vengono utilizzate più risorse.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWASM consente l'utilizzo di strutture di dati di assieme per ottimizzare la generazione di viste di disegno.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWENTS è impostata su ON, i punti vengono visualizzati nelle viste di disegno generate in base alle impostazioni delle variabili di sistema PDMODE e PDSIZE.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWBKG è impostata su ON, è consentita l'interazione dell'utente durante la generazione delle viste di disegno.

Nota:

- Questo comando può essere immesso in maniera trasparente durante i comandi ('vistabase).

27.13.1 Metodo

Selezionare una o più entità (solidi 3D, blocchi, componenti) o premere Invio per selezionare tutte le entità 3D nello spazio modello da cui generare le viste di disegno in una scheda di layout o scegliere un'opzione. Premere il tasto Tab per selezionare le entità nidificate.

Immettere il nome di un layout nuovo o esistente oppure premere Invio per accettare il layout corrente.

Il comando passa alla scheda di layout in cui è necessario selezionare un punto per definire una posizione per la vista di base o immettere un'opzione.

Selezionare la posizione per ciascuna vista proiettata spostando il cursore. A seconda della posizione del cursore rispetto alla vista base, è possibile inserire una delle cinque viste ortogonali (alto, sinistra, destra, retro e basso) e quattro viste assonometriche. Le viste vengono allineate automaticamente a seconda del tipo di proiezione selezionato (vedi sopra).

Premere il tasto Ctrl per attivare e disattivare l'allineamento. Quando è disattivato, è possibile posizionare la vista corrente in qualsiasi posizione.

27.13.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero

Seleziona tutte le entità 3D nello spazio modello.

Preimpostato

Specifica i tipi di disegni generati e la loro posizione nel layout; visualizza la finestra di dialogo **Preimpostazione Vista di Disegno**.

Il predefinito selezionato viene salvato tramite la variabile di sistema DRAWINGVIEWPRESET.



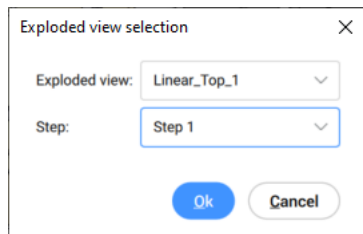
viste Speciali

Consente di selezionare uno stile di rappresentazioni esplose, se presenti nel disegno.

vista Esplosa

Crea una vista di disegno esplosa se nel disegno è presente una rappresentazione esplosa.

Le viste create corrispondono allo step selezionato quando selezionato. Per "<Tutti gli step>", le viste devono corrispondere allo stato finale della vista esplosa (ultimo step).



vista Esplosa

Dall'elenco a discesa, scegliere uno stile per la rappresentazione esplosa.

Step

Dall'elenco a discesa, scegliere uno step per la rappresentazione esplosa.

- Per "<Tutti gli step>", le viste corrispondono allo stato finale della vista esplosa (ultimo step)
- Per uno step specificato, le viste corrispondono allo step selezionato.

vista Spiegata

Crea una vista di disegno spiegata per i solidi a cui è associata una vista spiegata.

Indietro

Ritorna alla precedente richiesta.

scAla

Imposta la proprietà Scala delle finestre dello spazio carta per le varie viste:

adatta 4 visite

La scala viene regolata per adattarsi alle quattro viste ortogonali standard: Fronte, Alto, Sinistra, Destra. La vista fronte (vista di base) è definita dall'opzione Orientamento.

adatta 9 visite

Regola la scala per adattarla a cinque viste ortogonali e quattro viste assonometriche.

adatta 5 visite

Regola la scala per adattarla a cinque viste ortogonali: Fronte, Alto, Sinistra, Destra.

adatta 10 visite

Regola la scala per adattarla a sei viste ortogonali e a quattro viste assonometriche.

Scale standard

Visualizza l'elenco delle scale gestito dal comando MODIFELENCOSCALE; Selezionare una scala dall'elenco.

scale Personalizzate

Richiede di digitare una scala nella Barra dei comandi.

linee NAscoste

Controlla la visibilità delle linee nascoste.



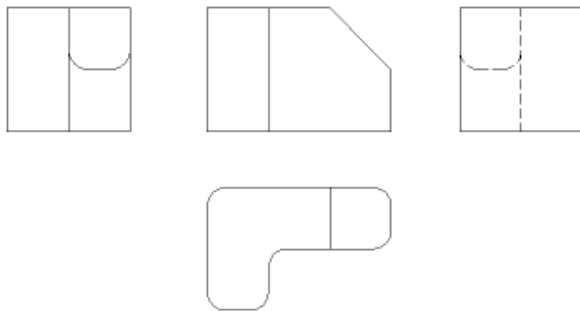
Quando i layer `BM_Ortho_Hidden` e `BM_Isometric_Hidden` sono disattivati o congelati, le linee nascoste non sono visualizzate.

linee TAngenti

Attiva/disattiva la creazione di spigoli tangenti tra facce tangenti. Gli spigoli tangenti visibili vengono creati sul livello `BM_Tangent_Visible`. Gli spigoli tangenti nascosti vengono creati sul livello `BM_Tangent_Hidden`.

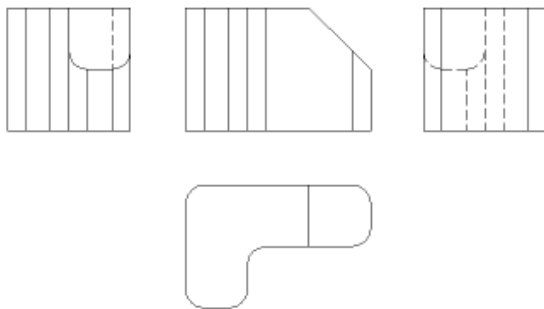
No

Non visualizza le linee tangenti.

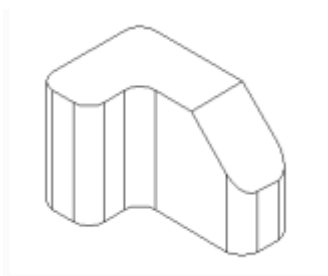


Sì

Visualizza le linee tangenti.



Nota: Gli spigoli tangenti vengono sempre creati per le viste assometriche. Bloccare o disattivare la visualizzazione del livello `BM_Tangent_Visible` per nascondere gli spigoli tangenti nelle viste assometriche.





spigoli di INterferenza

Attiva e disattiva la visibilità degli spigoli di interferenza tra solidi che si intersecano tra loro. Quando è attiva, viene tracciata una linea nel punto in cui si incontrano i solidi.

linee Guida

Controlla la visibilità delle linee guida.

Per creare viste esplose, utilizzare il comando BMESPLODI; Per utilizzare questo comando, il modello deve disporre di inserti di componenti meccanici.

Orientamento

Definisce l'orientamento della vista di base. Ruota il modello 3D in modo che la vista principale venga proiettata sul piano di proiezione verticale (V.P.).

tipo di Proiezione

Definisce il layout delle viste.

Primo angolo

È anche nota come proiezione europea.

Terzo angolo

È anche conosciuta come proiezione americana.

Il tipo di proiezione di default dipende dal valore della variabile di sistema MEASUREMENT.

stile Assonometrico

Definisce lo stile per le viste assonometriche: vista 3D renderizzata o disegno 2D:

viste 2D

Disegna viste isometriche come disegni 2D.

viste 3D

Disegna le viste isometriche come solidi 3D con lo stile di visualizzazione Concettuale applicato.

SElezione

Seleziona le entità aggiuntive da includere o escludere.

Rimuovi

Rimuove le entità dalle viste di disegno.

modello Intero

Include tutte le entità dello spazio modello nelle viste del disegno.

Layout

Apri il layout precedente con le viste di disegno aggiornate.

27.14 INTERRUOMPIVISTA

Crea una vista interrotta sulle viste di disegno generate dal comando VISTABASE in un layout dello spazio carta.



Icona:

Nota: Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.

Nota: Questo comando può essere immesso in maniera trasparente durante i comandi ('interrompivista).



27.14.1 Metodo

Selezionare la vista di disegno da cui generare la vista interrotta cliccando all'interno della vista di disegno. Selezionare il primo e il secondo punto che specificano il primo e il secondo piano dei tagli.

La direzione di default del simbolo si basa sulle dimensioni della finestra:

- Verticale se la finestra è più larga che alta.
- Orizzontale se la finestra è più alta che larga.

27.14.2 Opzioni all'interno del comando

Tipo

Permette di impostare il tipo di simbolo interruzione:

Dritto

Geometria linea. Supporta la proprietà Distanza vuoto.



Spline

Geometria spline. Supporta la Distanza vuoto, la Larghezza e l'Altezza.



Zigzag

Geometria spline. Supporta le proprietà Distanza vuoto, Larghezza e Altezza.



zigzag Piccolo

Supporta le proprietà Distanza vuoto, Larghezza, Altezza e Step.



Corrente

Utilizza l'ultimo tipo di simbolo interruzione utilizzato.

Nota: Le proprietà del simbolo interruzione possono essere modificate nel pannello Proprietà:

Broken Symbol	
Style	Small Zigzag
Gap distance	5 mm
Type	Small Zigzag
Overshoot	3 mm
Width	5 mm
Height	5 mm
Step	20 mm

Stile/Tipo

Selezionare lo stile/tipo nell'elenco a discesa.

Distanza vuoto

Definisce la distanza* tra le due parti del simbolo di interruttore.

Supera

Definisce la lunghezza delle estensioni per le linee di interruzione all'esterno della vista 2D.



Larghezza

Definisce la larghezza* del simbolo della forma nella direzione del simbolo.

Altezza

Definisce l'altezza* del simbolo della forma nella direzione ortogonale alla direzione del simbolo.

Step

Definisce la distanza* tra i piccoli simboli a zigzag.

* Espresso in unità di layout.

Verticale

Allinea il simbolo lungo l'asse Y.



Orizzontale

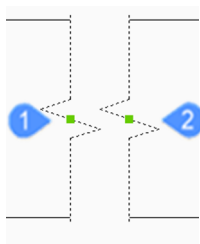
Allinea il simbolo lungo l'asse X.



27.14.3 Modifica grip

È possibile modificare i grip dei simboli di interruzione.

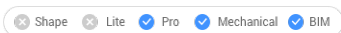
Selezionare il simbolo di interruzione e verranno visualizzati 2 Grip:



- 1 Controlla la posizione del primo piano di interruzione nello spazio modello
- 2 Controlla la posizione del secondo piano di interruzione nello spazio modello

27.15 VISTADETTAGLIO

Disegna i dettagli delle viste di disegno create con il comando VISTABASE.



Icona:

Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- Quando la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS (Genera disegni associativi) è impostata su ON, le quote associative per le viste di dettaglio vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.
- DRAWINGVIEWQUALITY definisce la qualità delle viste di disegno.



- La variabile AUTOVPFITTING controlla se la dimensione della finestra è regolata automaticamente per adattarsi alle estensioni correnti della geometria 3D. Di default AUTOVPFITTING = ON.

27.15.1 Metodo

Selezionare la vista del disegno da cui estrarre il dettaglio cliccando all'interno di una vista di disegno. Il programma evidenzia la vista selezionata.

Successivamente, specificare il punto centrale della vista di dettaglio selezionando un punto all'interno della vista di partenza e lo stile del contorno della vista.

È possibile scegliere tra due tipi di contorno:

- Circolare: disegna un contorno circolare.
- Rettangolare: disegna un contorno rettangolare.

Nota: È sempre possibile cambiare il tipo di contorno tra circolare e rettangolare utilizzando l'opzione Contorno.

Specificare la posizione per la vista di dettaglio selezionando un punto nel layout, lontano dalla vista di partenza.

27.15.2 Opzioni all'interno del comando

Scala

Specifica la scala della vista di dettaglio, che per default è il doppio della scala della finestra principale:

Scale standard

Scegliere una scala standard dall'elenco; l'elenco può essere modificato dal comando MODIFELENCOSCALE.

scala Personalizzata

Specificare un fattore di scala personalizzato.

scala personalizzata Relativa

Calcola il fattore di scala relativo alla vista padre moltiplicando il valore del fattore di scala della vista di origine con questo numero.

da elemento PRincipale

Imposta la scala della vista in sezione uguale alla scala della vista padre.

Linee Nascoste

Consente di controllare la visibilità delle linee nascoste, o di utilizzare la stessa impostazione delle linee nascoste della vista padre.

Nota: Quando i layer BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden sono disattivati o congelati, le linee nascoste non sono visualizzate.

Linee tangenti

Controlla la visualizzazione degli spigoli tangenti che appaiono nella transizione da una faccia piana a una faccia curva, ad esempio con i raccordi:

Nota: Quando il layer BM_Tangent_Visible è disattivato o congelato, le linee tangenti non vengono visualizzate.



anCORaggio

Determina se il centro della finestra di layout viene ancorato in modo che la finestra si ridimensioni intorno al punto centrale o meno.

Geometria

Seleziona lo stile di visualizzazione per la vista in sezione:

2D

La vista in sezione utilizza lo stile di visualizzazione 2dWireframe.

3D

La vista in sezione utilizza uno stile di visualizzazione di cui è stato eseguito il rendering. Questo è Connettiva di default. Utilizzare il pannello Proprietà per scegliere uno stile di visualizzazione diverso.

Annotazione

Determina le annotazioni da utilizzare.

Identificatore

Specifica l'identificatore dei dettagli della vista immettendo un nome per la vista di dettaglio.

Etichetta

Attiva/disattiva la visualizzazione dell'etichetta dei dettagli della vista.

COntorno

Commuta lo stile del contorno tra circolare e rettangolare.

Circolare

Trasforma il contorno in un cerchio.

Rettangolare

Modifica il contorno in un rettangolo.

spigolo Modello

Controlla se viene tracciata una linea di connessione tra la vista di dettaglio e il contorno di dettaglio nella vista padre.

uniforme con Bordo

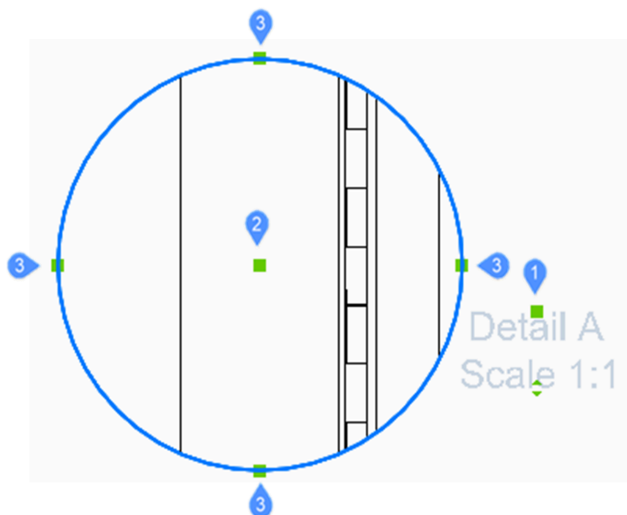
Non traccia una linea.

uniforme con linea di Connessione

Disegna una linea di collegamento dalla vista di dettaglio alla vista padre.

27.15.3 Modifica mediante grip

Le viste di dettaglio possono essere modificate tramite i grip: selezionare la vista per visualizzare sei grip:



- 1 Controlla la posizione dell'identificatore.
- 2 Controlla la posizione del dettaglio della sezione.
- 3 4 grip controllano la dimensione del contorno di dettaglio.

27.16 STILEVISTADETTAGLIO

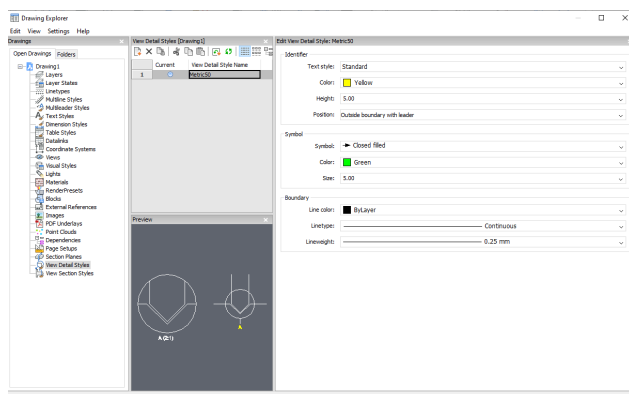
Aprire la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili Vista Dettaglio** selezionato.



Icona:

27.16.1 Descrizione

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Esplora disegno** con la categoria **Stili Vista Dettaglio** selezionata per creare e modificare gli stili di vista dettaglio.



27.16.2 Opzioni all'interno del pannello Modifica Stile Visualizzazione Dettaglio

Identificatore

Definisce le proprietà dell'identificatore della vista dettaglio.



Stile di testo

Specifica lo stile di testo utilizzato dal testo dell'identificatore.

Colore

Specifica il colore dell'identificatore.

Altezza

Specifica l'altezza dell'identificatore.

Posizione

Determina la posizione dell'identificatore.

Contorno Esterno

Posiziona l'identificatore all'esterno del contorno del dettaglio. Nessun simbolo viene utilizzato.

Contorno Esterno con direttrice

Posiziona l'identificatore all'esterno del contorno del dettaglio e disegna una direttrice dalla vista padre al dettaglio. Nessun simbolo viene utilizzato.

Sul contorno

Posiziona l'identificatore sul contorno del dettaglio.

Sul contorno con direttrice

Posiziona l'identificatore sul contorno del dettaglio e disegna una direttrice dal vista principale al dettaglio.

Simbolo

Definisce le proprietà del simbolo.

Simbolo

Specifica l'aspetto del simbolo.

Colore

Specifica il colore del simbolo.

Dimensione

Specifica la dimensione del simbolo.

Contorno

Definisce le proprietà del contorno della finestra di dettaglio.

Colore linea

Specifica il colore della linea di contorno

Tipolinea

Specifica il tipolinea del contorno.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea di contorno.

27.16.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuovo

Crea nuovi stili di vista dettaglio con nome.

Elimina

Cancella lo stile di vista dettaglio con nome dal disegno senza preavviso.



Rinomina

Rinomina lo stile vista dettaglio.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni degli stili di vista dettaglio.

Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

Imposta corrente

Imposta lo stile di vista dettaglio selezionato come corrente.

27.17 MODIFVISTA

Modifica la scala e la visibilità delle linee nascoste di una o più viste del disegno, se le viste sono state create con il comando VISTABASE.



Icona:

Nota: Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.

27.17.1 Metodo

Selezionare le viste di disegno da modificare cliccando all'interno di una o più finestre di layout oppure premere Invio per selezionare tutte le viste di disegno nel layout corrente.

La richiesta successiva varia a seconda del tipo di vista selezionato. Quando sono selezionate tipi di vista diversi, sono disponibili solo le opzioni condivise.

27.17.2 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di visualizzazione standard: vedere il comando VISTABASE

Opzioni della vista in sezione: vedere il comando VISTASEZIONE

Opzioni della vista di dettaglio: vedere il comando VISTADETTAGLIO

27.18 ESPORTAVISTA

Esporta le viste di disegno.



Icona:

27.18.1 Descrizione

Esporta le viste di disegno generate dai comandi VISTABASE, VISTASEZIONE o VISTADETTAGLIO nello spazio modello del disegno corrente, tramite gli Appunti per un nuovo disegno o come un file DWG/DXF su disco.



27.18.2 Metodo

Cliccare all'interno di una o più finestre o selezionare Tutte le viste e scegliere la destinazione delle viste (vedere le opzioni).

27.18.3 Opzioni all'interno del comando

Appunti

Esporta le viste selezionate negli appunti, queste potranno poi essere incollate in qualsiasi altro disegno.

File

Esporta le viste selezionate in un file DWG o DXF; visualizza la finestra di dialogo Salva Viste Esportate.

Spazio modello

Esporta la vista nello spazio modello del disegno corrente.

Nota: Specificare se rimuovere le viste esportate:

- Sì: le finestre delle viste esportate vengono rimosse dall'impaginazione.
- No: le finestre delle viste esportate vengono mantenute nell'impaginazione.

27.19 VIEWHORIZONTAL

Ruota il punto di vista in orizzontale.



27.19.1 Descrizione

Imposta la componente Z del punto di vista 3D a 0 nell'UCS corrente, in modo che il punto di vista ruoti in orizzontale.

Questo comando funziona come l'impostazione di Z a 0 con il comando PVISTA.

27.20 VIEWLABEL



27.20.1 Descrizione

Si tratta di un comando di servizio che non deve essere immesso direttamente dall'utente. Viene utilizzato dal programma quando viene selezionata una voce del menu contestuale.

27.21 VIEWPOINT

Modifica il punto di vista 3D.


27.21.1 Descrizione

Si tratta di un alias per il comando PVISTA.

27.22 PROIEZVISTA

Genera viste proiettate aggiuntive da una vista di disegno esistente creata in precedenza con il comando VISTABASE (abbreviazione di "proiezione vista").



Icona: 

Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWFLAGS consente di attivare la creazione o l'aggiornamento parallelo delle viste di disegno. In questo modo è possibile ridurre il tempo di elaborazione della visualizzazione, ma vengono utilizzate più risorse.

27.22.1 Metodo

Selezionare la vista da cui generare nuove viste proiettate e selezionare la posizione delle nuove viste proiettate.

A seconda della posizione in cui si sposta il cursore, è possibile posizionare fino a cinque viste ortogonali e quattro viste assometriche. Le viste vengono allineate automaticamente. Premere il tasto Ctrl per attivare e disattivare l'allineamento per posizionare la vista in un punto qualsiasi del foglio.

27.22.2 Opzioni all'interno del comando

stile Assonometrico

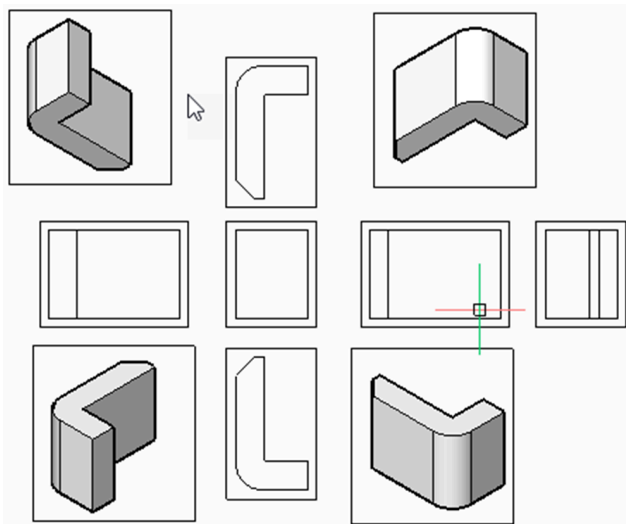
Imposta lo stile per le viste assometriche.

viste 2D

Disegna le viste assometriche come proiezioni 2D della geometria 3D e attiva il layer BM_Hidden in modo che le linee nascoste vengano visualizzate come linee tratteggiate.

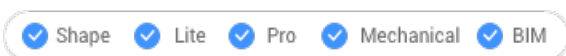
viste 3D

Disegna le viste assometriche come geometria 3D e imposta lo stile di visualizzazione della finestra.



27.23 VISTARIS

Imposta la risoluzione di visualizzazione.





27.23.1 Descrizione

Imposta la risoluzione della vista per le entità curve; attiva o disattiva anche la modalità di zoom rapido (abbreviazione di "risoluzione vista").

27.23.2 Opzioni all'interno del comando

Scegliere se utilizzare i ridisegni o le rigenerazioni per le modifiche della vista, ad esempio gli zoom.

Scegliere il livello di qualità per la visualizzazione di curve 2D, ad esempio cerchi e archi (intervallo 1-20000)

- 1 - Le curve come cerchi e archi possono sembrare poligoni, ma vengono visualizzate in rapida velocità.
- 100 - valore predefinito.
- 20000 - Le curve sembrano quasi sempre rotonde, ma a una velocità di visualizzazione inferiore.

27.24 VISTASEZIONE

Crea viste di sezione trasversale di viste di disegno generate con il comando VISTABASE in un layout dello spazio carta.



Icone:

Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- Quando la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS (Genera disegni associativi) è impostata su ON, le quote associative per le viste di sezione vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.
- Se la proprietà SEZIONABILE di un componente meccanico è impostata su OFF, il componente viene visualizzato non sezionato nelle viste di sezione della sezione di tipo Completa.
- DRAWINGVIEWQUALITY definisce la qualità delle viste di disegno.
- La variabile AUTOVPFITTING controlla se la dimensione della finestra è regolata automaticamente per adattarsi alle estensioni correnti della geometria 3D. Di default AUTOVPFITTING = ON.
- Questo comando può essere immesso in maniera trasparente durante i comandi ('vistasezione).

27.24.1 Metodo

Selezionare la vista del disegno per generare la sezione cliccando all'interno di una vista del disegno.

Il programma evidenzia la vista selezionata. Creare una sezione e scegliere una posizione per la visualizzazione dei risultati.

27.24.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona tipo

Controlla la forma del piano di sezione:



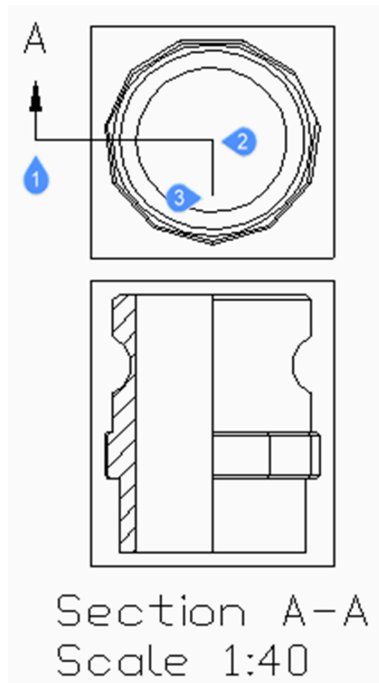
Completa

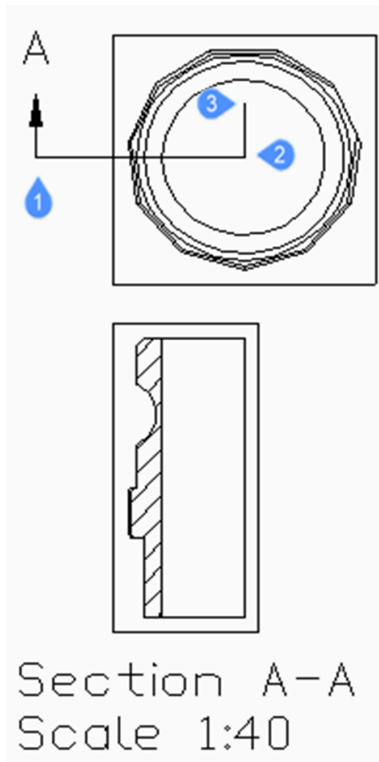
La linea di sezione definisce un piano infinito che attraversa l'intero modello.

Semisezione

La linea di sezione definisce un semipiano che taglia parte del modello. È possibile specificarlo cliccando il punto iniziale (1) della linea di sezione, il secondo punto (2) per definire il limite del semipiano e il terzo punto (3) per definire la direzione della vista.

La posizione del terzo punto determina se la parte del modello che non è tagliato è visualizzata (a sinistra) o no (a destra).





Offset

La linea di sezione definisce una serie di regioni di taglio su offset diversi l'uno dall'altro. Immettere Fine per completare la linea di sezione.

Allineato

La linea di sezione definisce una polilinea, in cui ogni segmento definisce una regione di taglio. La sezione risultante avrà la lunghezza uguale alla somma delle lunghezze delle regioni di taglio. Immettere Fine per completare la linea di sezione.

SCala

Specifica la scala della vista di dettaglio, che per default è il doppio della scala della finestra principale.

Scale standard

Scegliere una scala standard dall'elenco; l'elenco può essere modificato dal comando MODIFELENCOSCALE.

Personalizzata

Specificare un fattore di scala personalizzato.

da elemento PRincipale

Imposta la scala della vista in sezione uguale alla scala della vista padre.

linee Nascoste

Consente di controllare la visibilità delle linee nascoste o di utilizzare la stessa impostazione delle linee nascoste della vista padre.

Nota: Quando i layer BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden sono disattivati o congelati, le linee nascoste non sono visualizzate.



linee TAngenti

Controlla la visualizzazione degli spigoli tangenti che appaiono nella transizione da una faccia piana a una faccia curva, ad esempio con i raccordi.

Nota: Quando il layer BM_Tangent_Visible è disattivato o congelato, le linee tangenti non vengono visualizzate.

anCORaggio

Determina se il centro della finestra è ancorato in modo che l'elemento finestra di layout cresca e si restringa attorno al suo punto centrale o se la geometria è fissa.

Geometria

Seleziona lo stile di visualizzazione per la vista in sezione.

2D

La vista in sezione utilizza lo stile di visualizzazione 2dWireframe.

3D

La vista in sezione utilizza uno stile di visualizzazione di cui è stato eseguito il rendering. Questo è Concettuale di default. Utilizzare il pannello Proprietà per scegliere uno stile di visualizzazione diverso.

Annotazione

Determina le annotazioni da utilizzare.

Identificatore

Specifica l'identificatore dei dettagli della vista immettendo un nome per la vista di dettaglio.

Etichetta

Attiva/disattiva la visualizzazione dell'etichetta dei dettagli della vista.

PRofondità

Specifica la profondità di una vista in sezione.

Completa

Imposta la profondità in base alle estensioni del modello (profondità massima della vista).

Personalizzata

Limita la profondità della vista immettendo la distanza di profondità (digitare un valore positivo o spostare il cursore per definire dinamicamente la profondità della vista).

Proiezione

Determina la modalità di proiezione della sezione.

Normale

Disegna la sezione come unione di proiezioni da ogni regione di taglio (ogni segmento della polilinea di sezione) nella sua direzione normale.

Ortagonale

Disegna la sezione nella direzione normale della prima regione di sezione (il primo segmento della polilinea di sezione).

Ruota vista

Consente di ruotare la finestra della vista del disegno, ma non di ruotare la cornice.

Orizzontale

Ruota un segmento orizzontalmente.



Verticale

Ruota un segmento verticalmente.

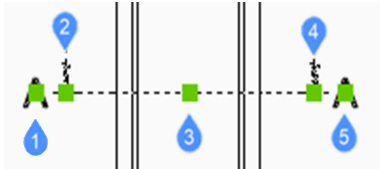
angolo Personalizzato

Consente di specificare l'angolo di allineamento.

27.24.3 Modifica Mediante Grip

È possibile modificare le linee di sezione con i grip.

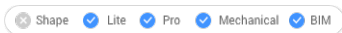
Selezionando la linea di sezione, uno degli identificatori o una freccia, appaiono 5 Grip:



- 1 Controlla la posizione del primo identificatore.
- 2 Definisce il punto iniziale della linea di sezione.
- 3 Consente di spostare la linea di sezione.
- 4 Definisce il punto finale della linea di sezione.
- 5 Controlla la posizione del secondo identificatore.

27.25 STILEVISTA SEZIONE

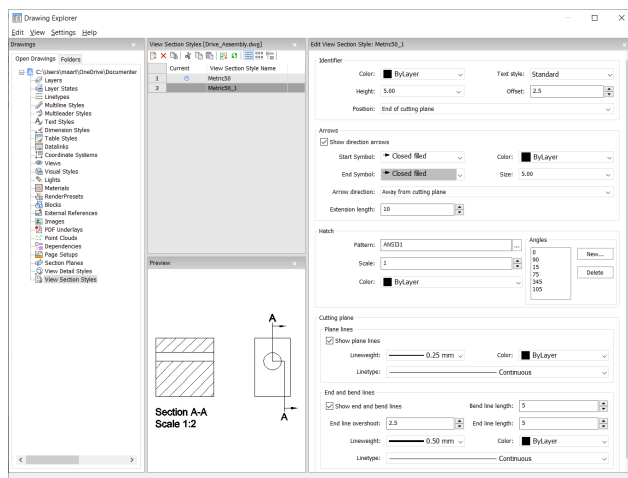
Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili di Quota** selezionata.



Icona:

27.25.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili Vista Sezione** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di vista sezione nel disegno corrente.





27.25.2 Opzioni all'interno del pannello Stile Sezione Vista

Identificatore

Imposta le proprietà dell'identificatore di sezione.

Colore

Specifica il colore dell'identificatore.

Stile di testo

Specifica lo stile di testo utilizzato dal testo dell'identificatore. Per utilizzare uno stile di testo diverso, utilizzare il comando STILE per crearlo.

ALtezza

Specifica l'altezza dell'identificatore.

OFFset

Specifica la distanza tra l'estremità delle linee di taglio e la freccia.

Posizione

Determina la posizione degli identificatori.

- **Fine del piano di taglio:** posiziona gli identificatori alle estremità dei piani di taglio.
- **Sopra la linea di direzione:** posiziona gli identificatori al di fuori del contorno di dettaglio e disegna una direttrice dalla vista padre al dettaglio. Nessun simbolo viene utilizzato.
- **Sopra il simbolo di direzione:** posiziona gli identificatori sopra i simboli di direzione.
- **Inizio della freccia di direzione:** posiziona gli identificatori all'inizio delle frecce.
- **Fine della freccia di direzione:** posiziona gli identificatori alle estremità delle frecce.

Frecce

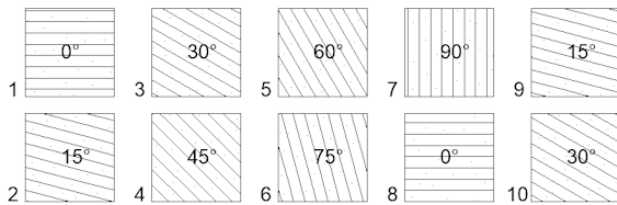
Imposta le proprietà delle frecce di sezione.

- Visualizza frecce di direzione: attiva o disattiva la visualizzazione delle frecce
- Simbolo Iniziale: specifica l'aspetto del simbolo iniziale
- Colore: specifica il colore della freccia
- Simbolo Finale: specifica l'aspetto del simbolo finale
- Dimensione: specifica la dimensione della freccia
- Freccia di direzione: punta la freccia verso o lontano rispetto la linea di taglio
- Lunghezza est.: determina la lunghezza della linea di "quota" sulle frecce

Tratteggio

Imposta le proprietà del tratteggio di sezione.

- Modello: scegliere un nome di modello dall'elenco a discesa.
- Sfoglia: visualizza la finestra di dialogo Tavolozza Modelli Tratteggio, da cui è possibile scegliere un modello visivamente.
- Angoli: imposta l'angolo per il modello, un angolo per i tagli successivi. Il primo angolo dell'elenco viene applicato al primo solido, il secondo angolo al secondo, e così via. Quando ci sono più solidi da tagliare che angoli elencati, allora il programma ricomincia dal primo angolo. Vedere la figura seguente.



A-A (1:5)

- Nuovo: aggiunge angoli all'elenco. Visualizza la finestra di dialogo Nuovo Angolo del Tratteggio, in cui si inserisce un angolo.
- Elimina: elimina l'angolo selezionato dall'elenco.
- Scala: specifica la scala del modello.
- Colore: specifica il colore del modello.

Piano di Taglio | Linee del Piano

Imposta le proprietà delle linee del piano di taglio.

- Visualizza linee del piano: attiva/disattiva la visualizzazione delle linee.
- Spessorelinea: specifica lo spessore delle linee.
- Colore: specifica il colore delle linee
- Tipolinea: specifica il modello delle linee.

Piano di taglio | Linee di piega e finali

Imposta le proprietà delle linee di estremità e piegatura.

- Mostra linee di piega e finali attiva/disattiva la visualizzazione delle linee.
- Lunghezza linea della piega: specifica la distanza di offset della linea di piegatura da una linea di taglio ad un'altra.
- Sporgenza linea finale: specifica la distanza dalla sezione alla fine della linea piana.
- Lunghezza linea finale: specifica la lunghezza delle linee finali.
- Spessorelinea: specifica lo spessore delle linee.
- Colore: specifica il colore delle linee
- Tipolinea: specifica il modello delle linee.

27.25.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Crea un nuovo stile vista sezione come copia dello stile attualmente selezionato.

Cancella

Rimuove lo stile selezionato dal disegno.

Rinomina

Rinomina lo stile vista sezione selezionato.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni di stili vista sezione.



Inverti selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

27.26 AGGIORNAVISTA

Aggiorna le viste del disegno.



Icona:

Nota:

- La variabile di sistema DRAWINGVIEWFLAGS consente la creazione o l'aggiornamento parallelo delle viste di disegno. In questo modo è possibile ridurre il tempo di elaborazione della visualizzazione, ma vengono utilizzate più risorse.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWASM consente l'utilizzo di strutture di dati di assieme per ottimizzare la generazione di viste di disegno.

27.26.1 Descrizione

Aggiorna manualmente le viste di disegno selezionate o tutte le viste di disegno create dai comandi VISTABASE e VISTASEZIONE quando gli aggiornamenti automatici (AGGIORNAVISTA) sono disattivati.

27.26.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le viste di disegno

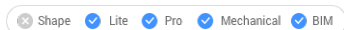
Aggiorna le viste selezionate.

Tutte le viste

Aggiorna tutte le viste del layout corrente.

27.27 VISIBILITYSTATES

Crea e modifica gli stati di visibilità nella Barra dei comandi.



Icona:

27.27.1 Descrizione

Crea e modifica gli stati di visibilità tramite la Barra dei comandi. Apre inoltre il pannello **Stati di Visibilità** se è stato chiuso prima di eseguire il comando VISIBILITYSTATES.

Nota: Gli stati di visibilità BricsCAD non sono compatibili con gli stati di visibilità AutoCAD®. Quando si apre un disegno con blocchi parametrici BricsCAD in AutoCAD®, questi sono mostrati come sono stati salvati in BricsCAD. Tuttavia, quando tali blocchi parametrici vengono modificati o copiati in un altro disegno in AutoCAD®, tutte le entità nel blocco diventano visibili.



27.27.2 Opzioni all'interno del comando

Nuovo parametro

Crea un nuovo parametro.

Digitare un nome per il parametro (<P>), quindi premere Invio.

Immettere un nuovo stato per <P>

Digitare un nome per il nuovo stato del parametro (<S>).

Aggiungi entità

Aggiunge entità allo stato specificato di un parametro.

Seleziona le entità per <P>=<S> [opzioni di selezione (?)]

Selezionare le entità per il nuovo stato utilizzando qualsiasi metodo di selezione.

Premere Invio per interrompere la selezione.

Quando i parametri e gli stati sono già presenti nel disegno, i parametri e gli stati esistenti vengono aggiunti alla richiesta:

Nuovo parametro o [<P> (1)/ [<P> (2) ...]

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Digitare un nome per un nuovo parametro.
- Digitare il numero del parametro che si desidera modificare.

Immettere un nuovo stato per [<P> o [<S> (1)/ [<S> (2) ...]

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Digitare un nome per un nuovo stato del parametro.
- Digitare il numero dello stato che si desidera modificare.

Rimuovi entità

Rimuove le entità dallo stato specificato di un parametro.

rendere Visibili le entità selezionate

Rende le entità visibili allo stato specificato di un parametro.

rendi invisibili le entità selezionate

Rende le entità invisibili allo stato specificato di un parametro.

Seleziona lo stato

Rende attivo lo stato menzionato.

Nota:

- <P> è un segnaposto per il nome del parametro di visibilità immesso nel passaggio precedente.
- <S> è un segnaposto per il nome dello stato di visibilità attivo del parametro <P>. Sullo schermo verranno visualizzati i nomi effettivi del parametro e dello stato invece di <P> e <S>.

27.28 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE

Chiude il pannello **Stati di Visibilità**.



Icona:



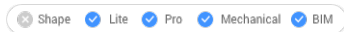
27.28.1 Metodi

Il comando VISIBILITYSTATESPANELCLOSE chiude il pannello degli **Stati di Visibilità**.

Per ulteriori informazioni sulla visualizzazione e la gestione dei parametri e degli stati di visibilità, consultare l'articolo pannello **Stati di Visibilità**.

27.29 APRIPANNELLOSTATIDIVISIBILITA

Apri il pannello **Stati di Visibilità**.



Icona:

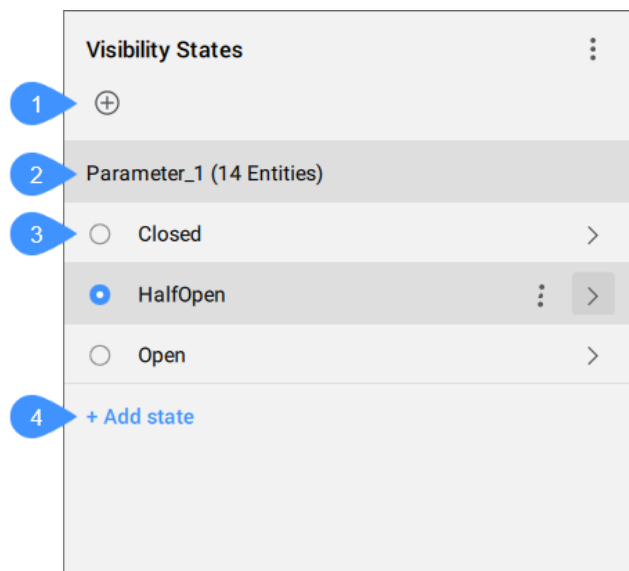
27.29.1 Descrizione

Apri il pannello **Stati di Visibilità** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Stati di Visibilità** viene visualizzato con le stesse dimensioni e la stessa posizione in cui si trovava prima della chiusura o della compressione. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Stati di Visibilità** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

I parametri stati di visibilità consentono di creare blocchi in cui selezionando uno o più parametri si può modificare l'aspetto del blocco mostrando o nascondendo varie entità all'interno dello stesso. Ogni parametro degli stati di visibilità può avere uno o più stati.

Nota: Non è necessario essere nell'**Editor blocchi** per utilizzare gli Stati di Visibilità.

Il pannello **Stati di Visibilità** visualizza i parametri di visibilità presenti nel disegno e gli stati di visibilità corrispondenti.



- 1 Aggiungi Parametro
- 2 Nome del parametro
- 3 Elenco degli stati di visibilità del parametro



4 Aggiungi stato

Aggiungi Parametro

Aggiunge un nuovo parametro al blocco.

Nota: I nuovi parametri creati vengono visualizzati nella sezione **Parametri** del pannello **Proprietà**.

Nome del parametro

Doppio clic per modificare il nome del parametro.

Elenco degli stati di visibilità dei parametri

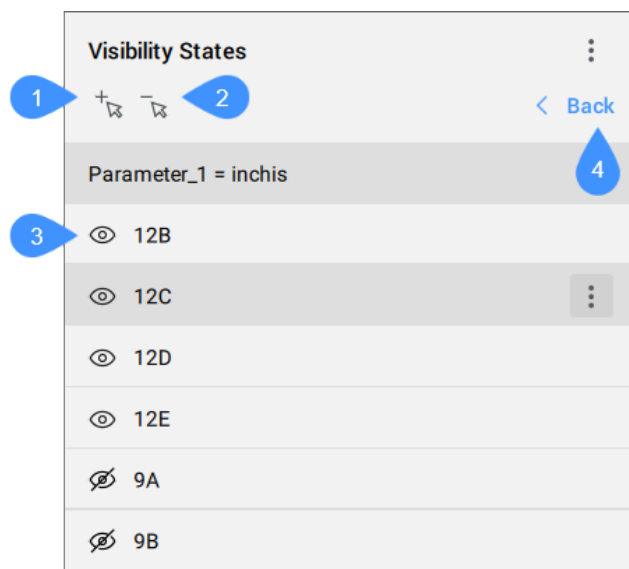
Elenca tutti gli stati di visibilità del parametro. Doppio clic sul nome di uno stato o sulla freccia a destra per accedere alle sue entità.

Aggiungi stato

Aggiunge un nuovo stato di visibilità al parametro. Se il parametro ha già stati a cui sono assegnate entità, tutte queste entità saranno, per impostazione predefinita, invisibili per il nuovo stato.

27.29.2 Entità dello stato

Dopo aver selezionato uno stato di visibilità, il pannello mostra l'elenco delle entità assegnate a quello stato.



- 1 Aggiungi entità
- 2 Rimuovi entità
- 3 Elenco delle entità
- 4 Pulsante indietro

Aggiungi entità

Consente di selezionare le entità nel disegno e di aggiungerle a questo parametro.

Le entità che non sono nel parametro vengono aggiunte e rese visibili solo per lo stato selezionato e invisibili per tutti gli altri stati. Le entità già presenti nel parametro non vengono influenzate.

Rimuovi entità

Consente di selezionare le entità nel disegno e di rimuoverle da questo parametro e da tutti i suoi stati.



Nota: Se le entità sono già selezionate prima di aggiungerle o rimuoverle, le azioni si applicano alle entità già selezionate.

Elenco delle entità

Elenca tutte le entità che appartengono allo stato di visibilità selezionato, insieme a un'icona che indica la visibilità di ciascuna di esse.

Nota: Un'entità può essere assegnata a molteplici parametri contemporaneamente. In questo caso, le entità saranno visibili solo se sono impostate come visibili per gli stati correnti di entrambi i parametri.

Se si selezionano una o più entità, e si clicca poi sull'icona ad "occhio" di un'entità, la sua visibilità viene cambiata (da visibile a invisibile o viceversa). La nuova visibilità si applica anche a tutte le altre entità selezionate.

Nota: Se sono state selezionate più entità, e si clicca sull'icona a forma di occhio per un'entità attualmente invisibile, tutte le entità selezionate diventeranno visibili.

Ogni volta ci sono entità (in)visibili per tutti gli stati di un parametro, apparirà un'etichetta di messaggio nella parte inferiore della vista principale del pannello, insieme a due pulsanti di collegamento. **Mostra** evidenzierà queste entità in rosso e, se sono invisibili, le renderà visibili e semitrasparenti. **Rimuovi dal Parametro** rimuoverà queste entità dai parametri appropriati, rendendole visibili ma non più collegate al parametro.

La selezione di entità nel pannello modifica la selezione nel disegno e viceversa. Ciò consente di controllare facilmente quali entità sono visibili o invisibili nello stato corrente.

Pulsante indietro

Riporta alla vista principale del pannello.

27.29.3 Opzioni menu contestuale

Mostra invisibile

Questa opzione può essere attivata e disattivata. Quando è attiva, tutte le entità attualmente rese invisibili dallo stato selezionato vengono evidenziate in blu e semitrasparenti.

Nota: Ciò consente di eseguire tutte le azioni per le quali potrebbe essere necessario selezionare contemporaneamente entità visibili e invisibili (spostare, allineare, rimuovere dal parametro).

Nota: Questa opzione rimane attiva fino a quando il pannello non viene chiuso, oppure si passa a un nuovo documento o si entra in modalità di modifica blocco.

Opzioni per Parametro

Rimuovi

Rimuove il parametro e i relativi stati. Tutte le entità che sono state rese invisibili da questo parametro diventeranno nuovamente visibili.

Rinomina

Consente di digitare un nuovo nome in sostituzione di quello esistente.

Nota: Come per i parametri e i vincoli, ci sono limitazioni sui caratteri consentiti in un parametro.

Rimuovi entità dal parametro

Rimuove le entità selezionate dal parametro.



Opzioni per lo stato

Clone

Crea una copia dello stato.

Rimuovi

Rimuove lo stato dal parametro.

Nota: Questa opzione non influisce sugli altri stati dei parametri.

Rinomina

Digitare un nuovo nome per sostituire quello esistente.

Nota: Non ci sono limitazioni sui caratteri consentiti.

Rendi visibili le entità selezionate

Rende visibili le entità selezionate.

Nota: Le entità che non sono nel parametro vengono aggiunte e rese visibili solo nei stati selezionati. Le entità già presenti nel parametro sono rese visibili per lo stato selezionato, senza influire sugli altri stati.

Rendi invisibili le entità selezionate

Rende invisibili le entità selezionate.

Nota: Le entità che non sono nel parametro vengono aggiunte e rese invisibili solo per gli stati selezionati e visibili negli altri. Le entità che sono già nel parametro sono rese invisibili per lo stato selezionato, senza influire sugli altri stati.

27.30 SNAPVISIBILE

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.30.1 Descrizione

Si tratta di un comando di servizio che non deve essere immesso direttamente dall'utente. Viene utilizzato dal programma quando viene selezionata una voce del menu contestuale.

27.31 STILIVISUAL

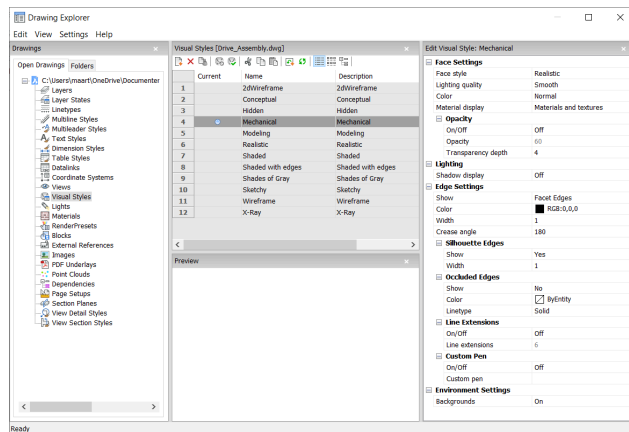
Apri la finestra di dialogo **Esplora disegno** con **Stili di Visualizzazione** selezionata.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

27.31.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili di Visualizzazione** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di quota nel disegno corrente.



Ripristina le impostazioni predefinite (↺)

Ripristina le impostazioni originali per gli stili di visualizzazione predefiniti

Applicare lo Stile di Visualizzazione (✓)

Applica lo stile di visualizzazione selezionato alla finestra corrente.

Modifica Stili di Visualizzazione

Visualizza le impostazioni degli stili di visualizzazione selezionati. Per modificare un'impostazione: cliccare sul campo delle impostazioni, quindi digitare un nuovo valore o selezionare un'opzione nell'elenco a discesa.

Impostazioni Faccia

Specifica l'aspetto delle facce dei modelli 3D.

Stile faccia

Seleziona una combinazione di colori generale per lo stile di visualizzazione.

Qualità illuminazione

Specifica la qualità delle facce curve.

Colore

Seleziona la modalità colore.

Visualizza materiale

Determina se i materiali vengono visualizzati. I materiali vengono applicati con il comando ASSEGNAMATER.

Quando **Visualizza materiale** non è Off, le luci e l'opacità vengono ignorate, in quanto i materiali forniscono i propri valori.

Opacità

Specifica il livello di trasparenza delle facce.

On/Off

Attiva e disattiva l'opacità.

Opacità

Specifica il livello di trasparenza (non disponibile quando i materiali sono attivi).

Profondità trasparenza

Specifica il livello di trasparenza in termini di numero di entità sovrapposte.



Illuminazione

Determina se visualizzare le ombre.

Visualizza ombra

Specifica la modalità di visualizzazione delle ombre:

- **Off:** gli oggetti non proiettano ombre, l'opzione preferita in quanto la proiezione delle ombre rallenta la velocità di visualizzazione del programma, quindi lasciarla disattivata a meno che non si stia salvando le immagini su file o stampandole.
- **Ombra Terreno:** gli oggetti proiettano ombre sul piano delle ombre, ma non l'una sull'altra
- **Ombre oggetto mappate:** gli oggetti proiettano ombre sul terreno e l'uno sull'altro

Impostazioni Spigoli

Specifica lo stile dello spigolo da visualizzare.

Mostra

Specifica la modalità di visualizzazione degli spigoli.

- **Nessuna:** non vengono visualizzate né sfaccettature, né isolinee, né spigoli; Questa impostazione disattiva molte altre impostazioni.
- **Isolinee:** vengono visualizzate le isolinee e gli spigoli; le isolinee sono le linee curve che simulano le superfici delle facce curve.
- **Bordi Sfaccettatura:** le sfaccettature e gli spigoli vengono visualizzati sulle entità.

Colore

Specifica il colore di tutti gli spigoli.

LArghezza

Specifica la larghezza delle linee di spigolo.

Numero di linee

Specifica il numero di isolinee disegnate su superfici curve, da 0 a 2047.

Sempre in alto

Determina se vengono visualizzate tutte le isolinee o solo quelle "in primo piano" (le isolinee nascoste sono nascoste).

Sagoma Spigoli

Determina il modo in cui i contorni grossi sono intorno ai modelli.

Mostra

Attiva/disattiva la visualizzazione degli spigoli del contorno.

LArghezza

Specifica la larghezza dei bordi del contorno nell'intervallo da 1 a 25 pixel; si applica a tutte le entità nella finestra della vista allo stesso modo.

Spigoli occlusi

Specifica come gestire gli spigoli e le sfaccettature occluse (nascosti); Questa impostazione consente di visualizzare le linee nascoste con un colore e un tipolinea diversi dalle linee visibili.

Mostra

Attiva/disattiva la visibilità degli spigoli occlusi e delle sfaccettature.



Colore

Specifica il colore per gli spigoli e le sfaccettature visibili oscurati. Cliccare su **Seleziona colore...** per selezionare un altro colore dalla finestra di dialogo **Colore**.

Tipolinea

Specifica il tipolinea per gli spigoli e le sfaccettature visibili oscurati. Il programma non utilizza i soliti modelli di tipolinea, ma un insieme separato. Tutte queste impostazioni non si applicano alle isolinee.

Linee di Estensione

Estende gli spigoli oltre i loro confini, noto anche come "sporgenza".

On/Off

Attivare o disattivare le estensioni di linea.

Linee estensioni

Specifica la distanza oltre la quale le linee si estendono oltre i contorni, ad esempio gli spigoli delle facce.

Penna Personalizzata

Determina l'utilizzo di uno stile di disegno al tratto personalizzato.

On/Off

Attiva o disattiva lo stile di disegno.

Penna Personalizzata

Specifica lo stile di disegno al tratto.

Impostazioni Ambiente

Attiva/disattiva la visualizzazione di uno sfondo nella finestra della vista.

Gli sfondi sono costituiti da un colore a tinta unita, da una sfumatura di due o tre colori o da un'immagine raster e vengono impostati dal comando SFONDO.

Nota: La variabile di sistema ANTIALIASSCREEN controlla la quantità di anti-aliasing (smussatura dei bordi) applicata durante la visualizzazione in modalità di rendering su schermo. Il valore predefinito è 1, il valore massimo è 5. Valori elevati di anti-alias comportano un costo di calcolo elevato.

27.31.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Creare un nuovo stile di visualizzazione.

Cancella

Elimina lo stile di visualizzazione selezionato, a eccezione degli stili di visualizzazione predefiniti, ad esempio 2dWireframe, 3D Nascosto, 3dWireframe, Concettuale, Realistico...

Ripristina predefinito

Ripristina gli stili di visualizzazione selezionati ai valori predefiniti.

Applica alla finestra corrente

Applica lo stile di visualizzazione selezionato alla finestra corrente.

Rinomina

Rinomina lo stile di visualizzazione selezionato.

Seleziona Tutto

Seleziona tutte le definizioni degli stili di visualizzazione.

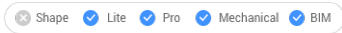


Inverti Selezione

Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

27.32 -STILIVISUAL

Gestisce gli stili di visualizzazione.



27.32.1 Descrizione

Il comando imposta e gestisce gli stili di visualizzazione nella Barra dei comandi.

27.32.2 Opzioni all'interno del comando

imposta Corrente

Imposta uno stile di visualizzazione per la finestra di layout corrente. Le opzioni sono:

- wireframe 2d
- Wireframe
- Nascosto
- Realistico
- Concettuale
- Ombra
- ombreggiato con Spigoli
- tonalità di Grigio
- SChizzo
- Raggi X
- Altro
- cORrente

Nota:

- L'opzione **Altro** consente di selezionare uno stile di visualizzazione personalizzato. Ad esempio, i modelli BIM hanno specifici stili di visualizzazione predefiniti, Bim, Plastico, Render e Trasparente.
- L'opzione **Corrente** imposta lo stile di visualizzazione corrente.

Salva come

Salva lo stile di visualizzazione corrente con un nuovo nome quando si apportano modifiche alle proprietà di uno stile di visualizzazione.

Nota: Lo stile di visualizzazione **2dWireframe** non può essere salvato.

Rinomina

Consente di rinominare gli stili di visualizzazione personalizzati.

Nota: Gli stili di visualizzazione predefiniti non possono essere rinominati.

Elimina

Elimina uno stile di visualizzazione in base al nome.

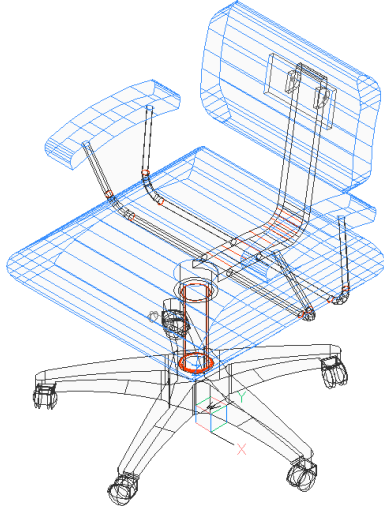
Nota: Lo stile attualmente in uso e quelli definiti dal programma non possono essere eliminati.

?

Elenca i nomi degli stili di visualizzazione disponibili nel disegno:

- 2dWireframe

•



- Concettuale

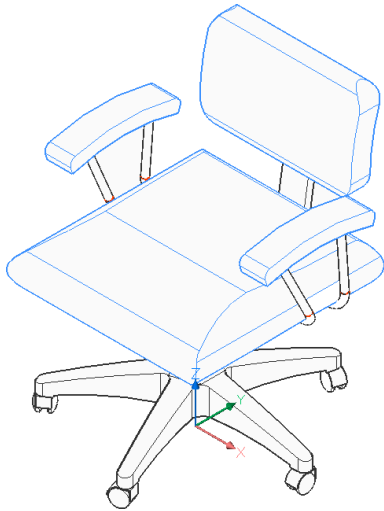
•





- Nascosto

•



- Realistico

•



- Ombra

•



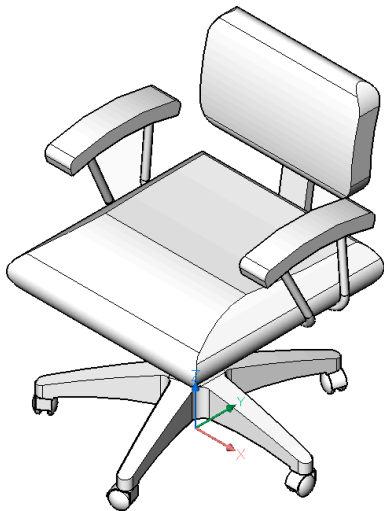
- Ombra con spigoli

•



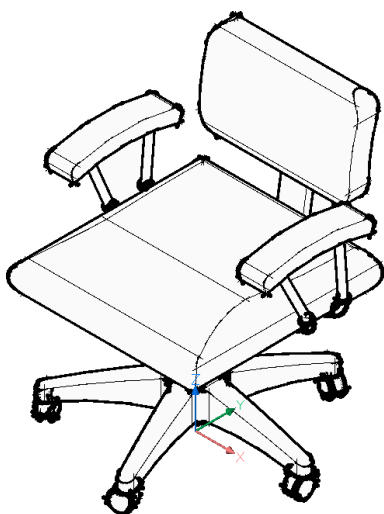
- Gradazioni di grigio

•



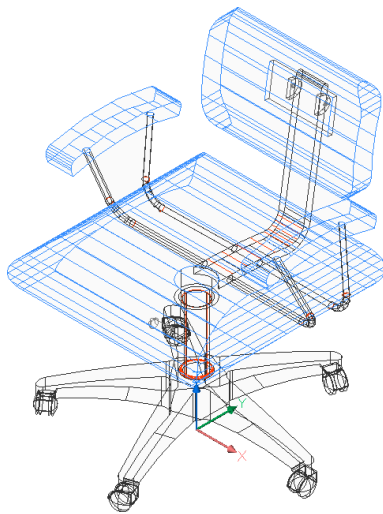
- Schizzo

•

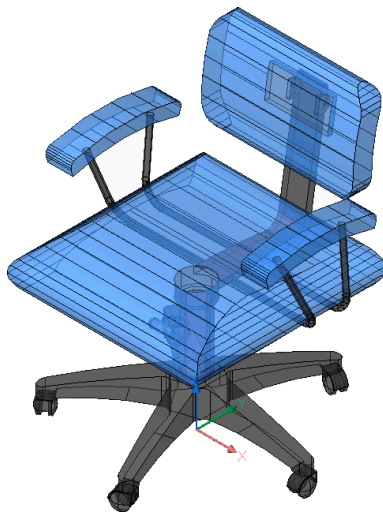




- Wireframe

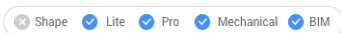


- X-Ray



27.33 VLIDE

Apri BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).

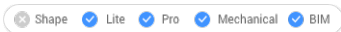


27.33.1 Descrizione

Apri BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) per la modifica e debug interattivo delle applicazioni LISP. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

27.34 VLISP

Apri BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).





27.34.1 Descrizione

Apri BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) per la modifica e debug interattivo delle applicazioni LISP. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che può rimanere aperta mentre si lavora ai disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

27.35 VMLOUT

Esporta i disegni in formato VML, incorporati in un file HTML (abbreviazione di "vector markup language").



27.35.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo Creare file HTML per salvare i dati del disegno corrente in un file HTML. I dati vengono memorizzati in formato VML e incorporati in un file HTML. È possibile visualizzare il file in un browser Web. Tuttavia, potrebbe essere necessario installare un plugin VML.

L'output è in formato HTML e ha un aspetto simile al seguente:

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml">
<head>
  <object id="VMLRender" classid="CLSID:10072CEC-8CC1-11D1-986E-00A0C955B42E"></object>
  <style>
    v\:* { behavior: url(#VMLRender); }
  </style>
</head>
<body>
  <v:group id="AN00001_" style="width:8in;height:8in;" coordSize="1600,1600">
  <v:shape style="width:1600;height:1600" path="nf m 214,42 l 213,41 214,41 e"/>
```

27.36 RITAGLIAFIN

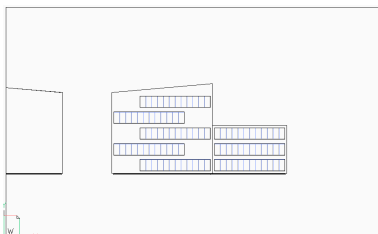
Crea finestre da entità.

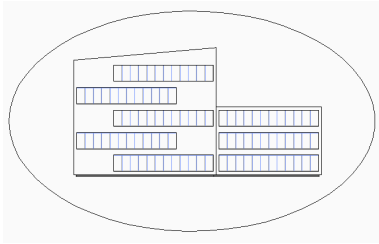


27.36.1 Descrizione

Crea finestre da entità 2D chiuse (abbreviazione di "ritaglia finestra") e può essere facilmente utilizzabile per mostrare meno di un disegno.

Nota: Questo comando opera solo nello spazio carta di una scheda layout e funziona solo con le finestre già esistenti. utilizzare il comando FINMUL per creare finestre aggiuntive.





27.36.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona finestra da ritagliare

Selezionare un bordo della finestra da ritagliare.

Selezionare entità di ritaglio

Converte un'entità vicina, ad esempio un cerchio o una polilinea chiusa, in un contorno della finestra.

Nota: L'entità deve essere disegnata nello spazio carta.

Poligonale

Disegna un bordo poligonale della finestra costituito da segmenti retti e ad arco. Premere Invio al termine.

Arco

Disegna un segmento di arco nella finestra poligonale. Vedere il comando ARCO per esplorare le opzioni all'interno di questa opzione.

CHIudi

Chiude il poligono. Viene visualizzato il disegno dello spazio modello.

Distanza

Specifica la distanza e l'angolo per il segmento poligonale successivo.

daPrecedente

Disegna il segmento successivo con lo stesso angolo del segmento poligonale precedente. È necessario specificare la lunghezza del segmento.

ANnulla

Annulla il disegno dell'ultimo segmento poligonale.

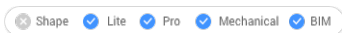
Elimina

Elimina il contorno di ritaglio e restituisce la finestra rettangolare originale.

Nota: Questa opzione viene visualizzata solo quando è selezionata una finestra ritagliata.

27.37 LAYERFIN

Modifica le proprietà dei layer nella finestra dello spazio carta corrente.



27.37.1 Descrizione

Consente a ogni finestra di mostrare un diverso insieme di layer.

Nota: Questo comando non funziona nello spazio modello.



27.37.2 Opzioni all'interno del comando

Elenco layer congelati

Indica se i layer sono congelati nella finestra selezionata. Nella Barra dei comandi, i layer congelati vengono visualizzati dopo aver selezionato una finestra.

Colore

Sostituisce il colore di layer specifici nelle finestre selezionate. Un nuovo colore viene specificato inserendo il codice RGB e applicato ai layer nelle finestre selezionate.

Rosso, Giallo, Verde, Ciano, BLu, Magenta, Bianco

Specifica il colore per i layer nelle finestre selezionate.

Truecolor

Consente di specificare il colore reale per i layer nelle finestre selezionate, immettendo i valori per Rosso, Verde e Blu.

CAatalogocolori

Apri un catalogo colori immettendone il nome e consente di specificare un nome colore dal catalogo colori caricato.

Nota: La variabile di sistema COLORBOOKPATH specifica la cartella in cui BricsCAD deve cercare i file dei cataloghi colore.

TipoLinea

Sostituisce il tipo di linea di layer specifici nelle finestre selezionate.

SPessore linea

Sostituisce lo spessore di linea di layer specifici nelle finestre selezionate.

TRasparenza

Sostituisce la trasparenza di layer specifici nelle finestre selezionate.

conGela layer

Congela layer specifici nella finestra corrente.

SCongela layer

Scongela layer specifici nella finestra corrente.

Ripristina layer

Ripristina le impostazioni originali dei layer congelati e scongelati.

Nuovi layer congelati

Crea nuovi layer che vengono inizialmente congelati quando viene creata una nuova finestra.

visibilità Finestra predefinita

Modifica l'impostazione predefinita di congelamento/scongelo per i layer.

Congelato

Modifica la proprietà predefinita del layer in congelato.

Scongelo

Modifica la proprietà predefinita del layer in scongelato.

Specifica finestra(e)

Specifica le finestre a cui applicare le modifiche.



Tutti

Seleziona tutte le finestre.

Selezione

Specifica una selezione di finestre.

Corrente

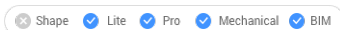
Adatta le modifiche alla finestra corrente.

Eccetto corrente

Adatta le modifiche a tutte le finestre a eccezione della finestra corrente.

27.38 FINMAX

Massimizza l'attuale finestra di layout.



27.38.1 Metodo

Questo comando può essere utilizzato sia nello spazio modello che nello spazio carta per espandere la finestra selezionata. Quando lo spazio carta contiene una sola finestra, l'esecuzione del comando seleziona automaticamente la finestra. Il comando si interrompe quando non sono disponibili finestre. Se l'oggetto selezionato non è una finestra, nella Barra dei comandi viene visualizzato il messaggio **È previsto una singola finestra di layout**. Il colore di sfondo della finestra ingrandita viene modificato automaticamente in base al colore dello spazio modello.

Nota: Prima di utilizzare il comando FINMAX nello spazio modello, creare finestre utilizzando il comando FINESTRE.

Nota: Per ridurre a icona la finestra, utilizzare il comando FINMIN.

27.39 FINMIN

Riduce a icona la finestra corrente.



27.39.1 Metodo

Questo comando può essere utilizzato sia nello spazio modello che nello spazio carta. Questo comando ripristina le finestre di layout alla forma in cui si trovava prima di essere ingrandita.

Nota: Per ingrandire la finestra, utilizzare il comando FINMAX.

27.40 PVISTA

Modifica il punto di vista 3D.



Alias: DDVPOINT, PV, -PV, -PVISTA, VIEWPOINT, -VIEWPOINT



27.40.1 Descrizione

Modifica il punto di vista 3D per modificare la vista del modello specificando diverse opzioni.

Nota: È più veloce e più semplice utilizzare il widget **LookFrom** per modificare il punto di vista 3D.

27.40.2 Metodo

Cliccare il pulsante destro del mouse nell'area di disegno per aprire la finestra di dialogo **Imposta Punto di Vista**. Per ulteriori informazioni, consultate l'articolo correlato **finestra di dialogo Imposta Punto di Vista**.

Nota: La finestra di dialogo viene visualizzata solo se la prospettiva è disattivata.

27.40.3 Opzioni all'interno del comando

Impostare il punto di vista

Specifica il punto di vista immettendo le coordinate nella Barra dei comandi o specificando un punto nel disegno.

Ruota

Consente di modificare il punto di vista specificando gli angoli.

vista Piana

Visualizza la vista piana dell'UCS corrente. Vedere il comando PIANA.

PRospettiva

Imposta la proprietà prospettiva della finestra.

prospettiva attivata (ON)

Attiva la modalità di visualizzazione prospettica. Gli oggetti più lontani sembrano più piccoli.

prOspettiva disattivata

Disattiva la modalità di visualizzazione prospettica, tornando alla modalità di visualizzazione ortogonale.

ritaglio Frontale

Imposta il piano di ritaglio anteriore che oscura gli oggetti che si trovano tra esso e la fotocamera.

ritaglio anteriore ON

Attiva il ritaglio anteriore alla distanza di ritaglio corrente.

ritaglio frontale disattivato (OFF)

Disattiva il ritaglio anteriore.

ritaglio Posteriore

Imposta il piano di ritaglio posteriore che oscura gli oggetti dietro di esso.

27.41 FINESTRE

Crea una o più finestre nello spazio modello.



Icona:

Alias: VIEWPORTS, VPORTS



27.41.1 Descrizione

Crea una o più finestre nello spazio modello e consente di visualizzare più viste dello stesso disegno.

Nota: Per creare finestre nello spazio carta, utilizzare il comando FINMUL.

27.41.2 Opzioni all'interno del comando

?

Elenca i nomi e le coordinate x,y delle finestre salvate.

Nota: Premere il tasto F2 per aprire la finestra della cronologia dei comandi

Memorizza

Salva la disposizione corrente della finestra in base al nome.

Nota: Se il nome esiste già, viene chiesto di sovrascrivere o meno la configurazione esistente.

Si

Sostituisce la configurazione della finestra con una nuova.

No

Salva la configurazione con un nome specificato diverso.

Ripristina

Ripristina la configurazione di una finestra con nome dopo aver immesso il nome della configurazione da ripristinare.

Cancella

Cancella una configurazione della finestra con nome dal disegno.

Nota: È possibile eliminare una sola configurazione alla volta.

uNica

Crea una singola finestra della finestra corrente, rimuovendo tutte le altre. Questa opzione può essere utilizzata per riportare il disegno allo stato originale di una singola finestra.

Unisci

Unisce due o più finestre a un'unica finestra dopo aver specificato la finestra dominante e quelle da unire.

Nota: Se le due finestre dovessero unirsi per formare una forma non rettangolare, come una forma a L o a T, BricsCAD visualizza il messaggio: "Le finestre selezionate non formano un rettangolo.". L'opzione "Seleziona la finestra da unire" richiede di riprovare.

crea 2 finestre

Divide la finestra corrente in due finestre rettangolari.

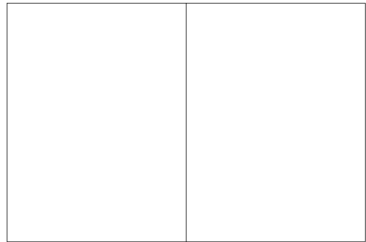
Orizzontale

Crea due finestre orizzontali, una sopra l'altra.



Verticale

Crea due finestre verticali, una accanto all'altra.

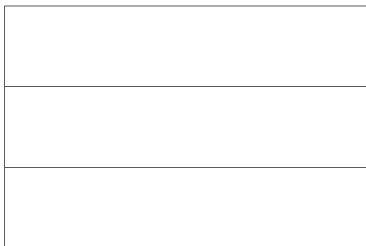


crea 3 finestre

Divide la finestra corrente in tre finestre rettangolari.

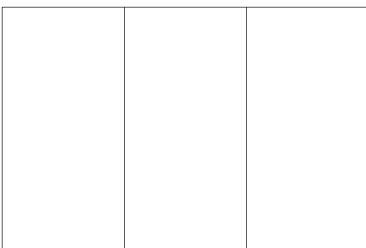
Orizzontale

Crea tre finestre orizzontali, una sopra l'altra.



Verticale

Crea tre finestre verticali, una accanto all'altra.



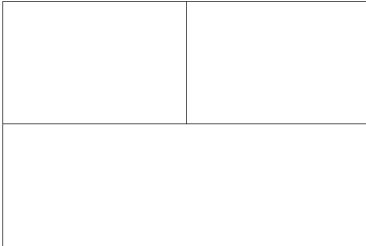
SOPra

Crea un'unica finestra ampia sopra due finestre affiancate.



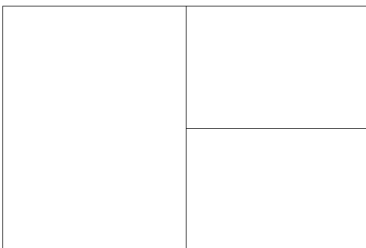
Sotto

Crea due finestre affiancate sopra una finestra ampia.



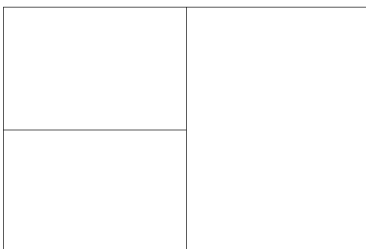
Sinistra

Crea una finestra a sinistra di due finestre affiancate.



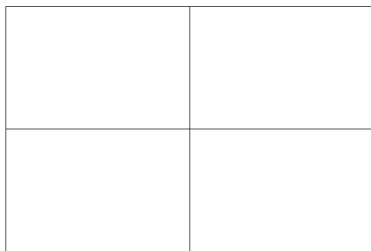
Destra

Crea una finestra a destra di due finestre affiancate.



crea 4 finestre

Divide la finestra corrente in quattro finestre rettangolari.

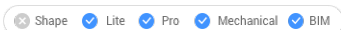


Nota: Questo stile è talvolta chiamato finestre "ingegneristiche", in quanto consente di visualizzare contemporaneamente le viste superiore, frontale, laterale e isometrica, una volta regolato il punto di vista in ciascuna finestra, operazione che può essere eseguita con il comando MVSETUP.

Nota: Le finestre possono essere ridimensionate trascinandone i bordi.

27.42 -FINESTRE

Crea una o più finestre nello spazio modello.

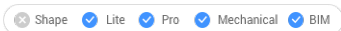


27.42.1 Descrizione

Crea una o più finestre nello spazio modello e consente di visualizzare più viste dello stesso disegno. Per ulteriori informazioni, vedere il comando FINESTRE.

27.43 VPSCALE (Express Tools)

Visualizza la scala di una finestra di layout selezionata.



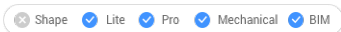
Icona:

27.43.1 Metodo

Il comando VPSCALE funziona solo nello spazio carta.

27.44 VPSYNC (Express Tools)

Allinea la vista nelle finestre di layout con una finestra di riferimento.

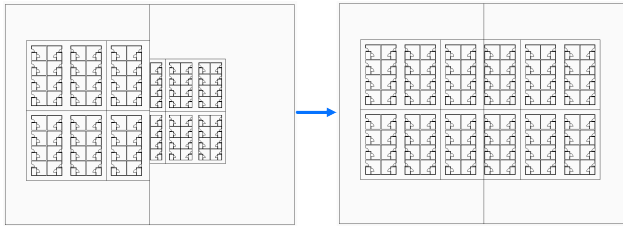


Icona:

27.44.1 Metodo

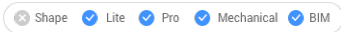
Selezionare la finestra di riferimento, quindi selezionare le finestre da allineare alla finestra di riferimento.

Nota: Il comando VPSYNC funziona solo nello spazio carta.



27.45 STILEVISCORRENTE

Imposta lo stile di visualizzazione per la finestra di layout corrente.



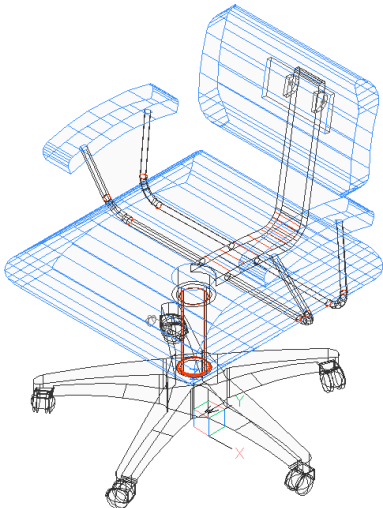
27.45.1 Descrizione

Imposta lo stile di visualizzazione per la finestra di layout corrente nella Barra dei comandi.

27.45.2 Opzioni all'interno del comando

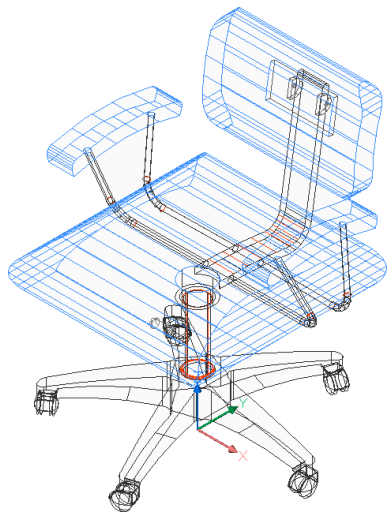
wireframe 2d

Utilizza linee e curve per rappresentare i bordi delle entità.



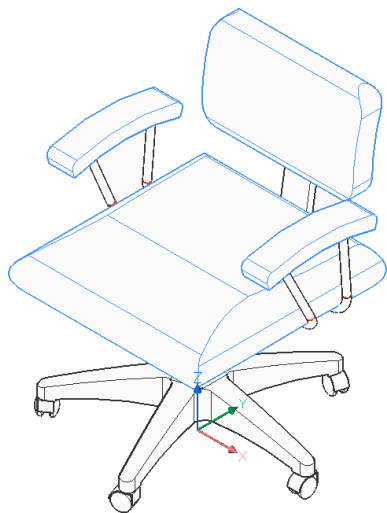
Wireframe

Utilizza linee e curve per rappresentare i bordi delle entità.



Nascosto

Utilizza linee e curve per rappresentare i bordi delle entità, ma nasconde le facce che non sono visibili.



Realistico

Smussa i contorni tra le facce dei poligoni e ombreggia le entità. Vengono mostrati i materiali associati alle entità.



Concettuale

Sebbene l'effetto sia meno realistico, può aiutare a notare i dettagli delle entità in modo più chiaro.



Ombreggiato

Le entità sono ombreggiate in modo uniforme.



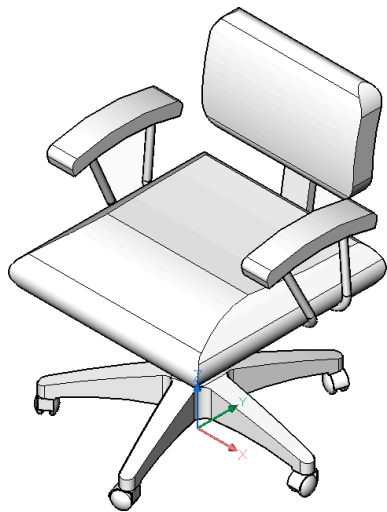
ombreggiato con Spigoli

Le entità sono ombreggiate in modo uniforme, ma hanno anche i bordi evidenziati.



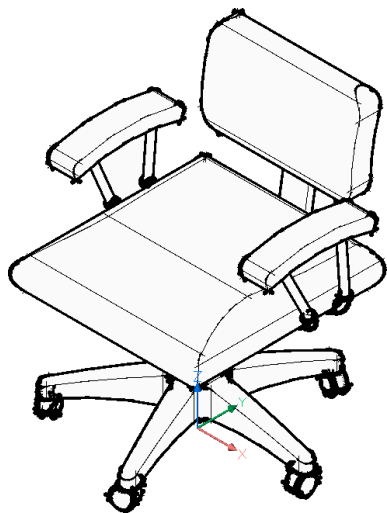
tonalità di Grigio

Le entità sono sfumate in modo uniforme con toni di grigio monocromatici.



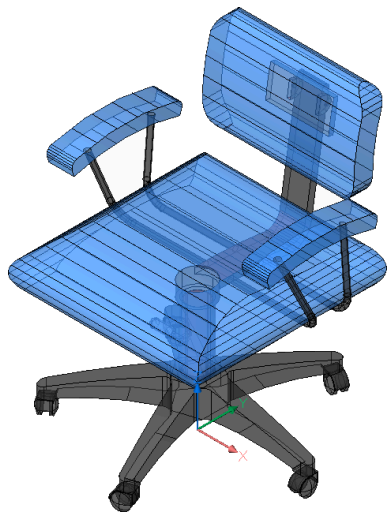
SChizzo

Utilizza solo il bianco e nero, facendo sembrare i modelli disegnati a mano.



raggi X

Modifica l'opacità dei modelli, facendoli sembrare trasparenti.



Altro

Consente di selezionare uno stile di visualizzazione definito dall'utente creato con il comando STILL-VISUAL.

cORrente

Specifica lo stile di visualizzazione corrente e consente di mantenerlo.

Nota: Gli stili citati in questo elenco sono quelli inclusi nel programma.

27.46 VISDIA

Aprire la finestra di dialogo **Visualizza Diapositiva**.



Icona:

Alias: VS, VSNAPSHOT

27.46.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Visualizza Diapositiva** per selezionare un file SLD, SLB, EMF o WMF da visualizzare nella finestra corrente. È possibile utilizzare il comando RIDIS per rimuovere la diapositiva.

27.47 OPZIONITV

Aprire la finestra di dialogo Impostazioni con la categoria **Visualizza opzioni di transizione** ampliata.



27.47.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Visualizza opzioni di transizione** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

28. W

28.1 MBLOCCO

Aprire la finestra di dialogo **Scrivi Blocco in File**.



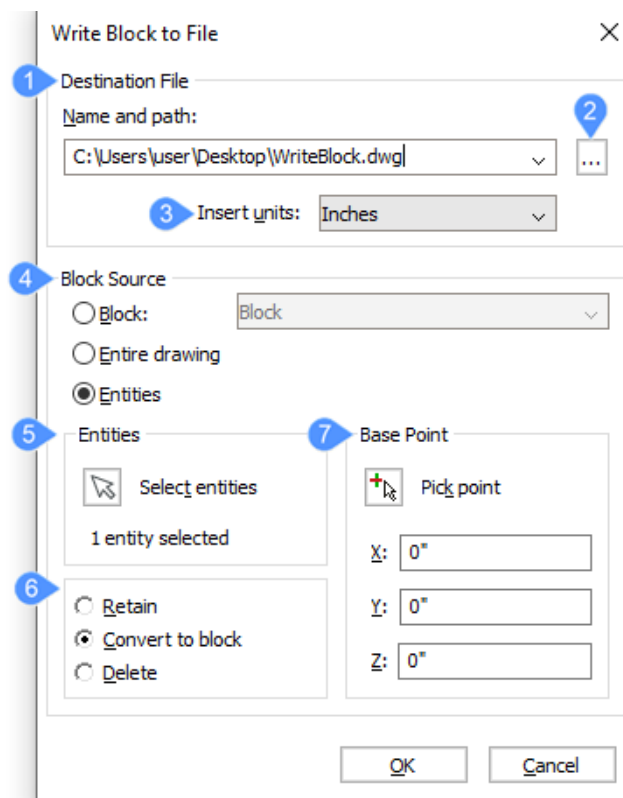
Icona: 

Alias: MB

28.1.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Scrivi Blocco su File** per creare una definizione di blocco come file DWG esterno.

Nota: Le operazioni parametriche vengono salvate durante la creazione di file DWG esterni da blocchi parametrici. Utilizzare il comando PBLOCKOPERATIONSDISPLAY nel nuovo file per rendere visibili le operazioni parametriche nello spazio modello.



- 1 File di destinazione
- 2 Salva Blocco
- 3 Unità di inserimento
- 4 Origine Blocco



- 5 Entità
- 6 Opzioni
- 7 Punto Base

28.1.2 File di destinazione

Specifica il nome del file e dove deve essere salvato.

- **Nome e percorso:** specifica il percorso predefinito e il nome del file (new block.dwg).

28.1.3 Salva Blocco

Cambia il percorso e il nome del file. Apre la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

28.1.4 Unità di inserimento

Specifica le unità da utilizzare per le entità esportate quando vengono successivamente inserite in altri disegni.

È possibile scegliere l'unità di misura dall'elenco a discesa.

Le unità vengono salvate nella variabile INSUNITS.

28.1.5 Origine Blocco

Seleziona la parte del disegno da salvare in un nuovo blocco:

- **Blocco:** salva un blocco del disegno. Questa opzione non è disponibile quando nel disegno non esistono blocchi. Quando questa opzione è selezionata, le altre opzioni non sono più disponibili. E' possibile scegliere dall'elenco a discesa il nome di un blocco che si desidera salvare.
- **Intero disegno:** salva l'intero disegno in un file esterno. Quando questa opzione è selezionata, tutte le altre opzioni non sono disponibili.
- **Entità:** salva le entità selezionate in un file esterno.

28.1.6 Entità

Quando l'**Origine Blocco** è impostata su **Entità**, viene richiesto, nella barra dei comandi, di scegliere una o più entità utilizzando qualsiasi metodo di selezione.

28.1.7 Opzioni

Specifica cosa fare con le entità selezionate dopo aver cliccato su **OK** per chiudere la finestra di dialogo:

- **Mantieni:** mantiene le entità selezionate così come sono; equivale a copiare la selezione in un nuovo disegno.
- **Converti in blocco:** Converte le entità selezionate in un blocco nel disegno corrente.
- **Elimina:** elimina le entità selezionate nel disegno; equivale a spostare la selezione in un nuovo disegno.

Nota: Se è stata impostata l'opzione **Elimina**, il comando OOPS riporta indietro le entità del blocco cancellate.

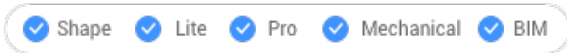


28.1.8 Punto Base

Specifica il punto di origine delle entità salvate nel nuovo file. È possibile scegliere un punto nel disegno o specificare le coordinate X, Y, Z.

28.2 -MBLOCCO

Salva i blocchi e le altre entità di disegno in file DWG/DXF.



28.2.1 Descrizione

Salva i blocchi e le altre entità di disegno tramite la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

28.2.2 Opzioni all'interno del comando

Blocco da salvare come MBLOCCO

Specifica il nome del blocco da scrivere in un file.

Selezionare le entità

Seleziona le entità da scrivere nel file su disco.

Punto di inserimento

Specifica il punto di origine del disegno.

Selezionare le entità

Specifica le entità per creare un blocco.

Nota: Le entità selezionate vengono eliminate dal disegno corrente. Per ripristinarle, utilizzare il comando OOPS.

annotatiVo

Salva il blocco come blocco annotativo.

& per includere più blocchi

Salva più blocchi di questo disegno nel file su disco.

Nota: Le definizioni vengono salvate nel nuovo disegno.

* per tutto il disegno

Salva l'intero disegno, equivalente al comando SALVACOME.

28.3 WCASCADE

Dispone le finestre.



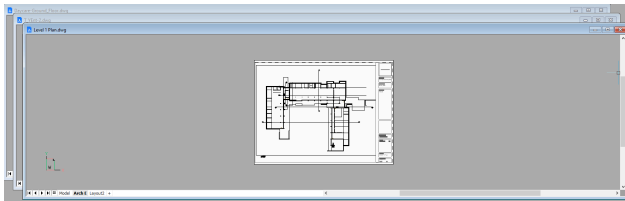
Icona:

Nota: Questo è un comando solo per Windows.



28.3.1 Descrizione

Sovrappone tutte le finestre a cascata, con il disegno corrente in alto (abbreviazione di "cascata di finestre").



28.4 WCLOSE

Chiude il disegno corrente.



28.4.1 Descrizione

Chiude il disegno corrente dopo che è stato salvato. Se sono state apportate modifiche dall'ultimo salvataggio, una finestra di dialogo BricsCAD offre l'opportunità di salvare il disegno prima di chiuderlo.

28.5 WCLOSEALL

Chiude tutti i disegni.



Alias: CHIUDITUTTI

28.5.1 Descrizione

Chiude tutti i disegni dopo che sono stati salvati. Se sono state apportate modifiche ai disegni dall'ultimo salvataggio, una finestra di dialogo BricsCAD offre la possibilità di salvare ciascuno di questi disegni prima di chiuderli .

28.6 LUCEAMBIENTE

Crea luci ambiente



Icona: 

28.6.1 Descrizione

Crea luci ambiente, che illuminano le scene con una rappresentazione 3D della distribuzione dell'intensità della luce.

Nota: Le luci ambiente sono definite dai file IES, che vengono forniti da parte dei produttori di illuminazione.

Nota: Il comando non è consentito quando la variabile di sistema LIGHTINGUNITS = 0.



Nota: Se la variabile di sistema LIGHTINGUNITS è 1 (unità di illuminazione Americane) o 2 (unità di illuminazione Internazionali), è necessario specificare la posizione della luce nello spazio 3D e del punto in cui la luce è focalizzata.

28.6.2 Opzioni all'interno del comando

Nome

Specifica un nome per la luce.

fattore di Intensità

Specifica l'intensità della luce. Immettere un valore di intensità compreso tra 0.00 e il valore massimo supportato dal sistema (max float = massimo valore virgola mobile).

Stato

Attiva/disattiva lo stato della luce.

ON

La luce è inclusa nel calcolo del rendering.

oFf

La luce è esclusa nel calcolo del rendering.

FOTometria

Specifica le proprietà fotometriche della luce:

Intensità (Cd)

Indica l'intensità espressa in candele (Cd).

Flusso (Lm)

Indica il flusso luminoso espresso in lumen (Lm).

Illuminanza (Lx)

Indica l'illuminanza espressa in lux (Lx) o in **Distanza**, espressa in unità di disegno.

Colore

Specifica il nome di un colore o scegliere un'opzione.

?

Consente di immettere il nome di un colore.

*

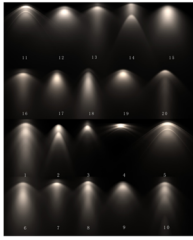
Visualizza tutti i nomi dei colori disponibili.

Kelvin

Specifica una temperatura di colore espressa in Gradi Kelvin.

Rete

Specifica la mappa di distribuzione della luce, denominata **Rete** poichè una distribuzione della luce non uniforme può assomigliare a una ragnatela:



File

Specifica un nome di file Web (. IES). Questo è un testo che descrive l'intensità di una sorgente luminosa a molti punti su una griglia sferica (diritti immagine Vertheim).

E

Definisce la rotazione X per la rete.

U

Definisce la rotazione Y per la rete.

Z

Definisce la rotazione Z per la rete.

Ombra

Specifica l'aspetto delle ombre proiettate da questa luce:

Off

Disabilita il calcolo delle ombre per la luce.

Nitido

Visualizza le ombre con spigoli vivi. Utilizzare questa opzione per migliorare le prestazioni.

Mappatura morbida

Visualizza ombre realistiche con bordi sfumati.

Campionamento morbido

Visualizza ombre realistiche con ombre più morbide in base a sorgenti di luce estese:

Forma

Definisce la forma dell'ombra circolare (Disco) o rettangolare (Retta) e le loro dimensioni.

Campioni

Definisce la dimensione di campionamento delle ombre; i numeri più grandi sono più precisi, ma richiedono più tempo per il rendering.

Visibile

Definisce la visibilità della forma (digitare Sì o No per proiettare un'ombra che rappresenti le forme (più accurato) o che è rettangolare (più veloce da renderizzare)

Colore filtro

Specifica il colore della luce inserendo il colore reale (R, G, B) o immettendo un'opzione.

True color (R, G, B)

Il modello di colore RGB è un modello di colore additivo in cui la luce rossa, verde e blu viene sommata in vari modi per riprodurre un'ampia gamma di colori. Il nome del modello deriva dalle iniziali dei tre colori additivi primari, rosso, verde e blu. I valori dei componenti vengono memorizzati come numeri interi nell'intervallo compreso tra 0 e 255, l'intervallo che un singolo byte a 8 bit può offrire (codificando 256 valori distinti).



Colore indice

Specifica il nome o il numero di un colore.

Hsl

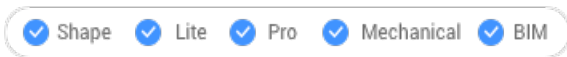
Specifica il colore utilizzando tre parametri Tonalità (Hue), Saturazione e Luminosità.

CAtalogocolori

Specifica il nome del catalogo colori e il nome del colore all'interno di esso. Verificare se il file del catalogo-colori (.acb) si trova nella cartella indicata dalla variabile di sistema COLORBOOKPATH.

28.7 CUNEO

Crea un Solido 3D a forma di cuneo.



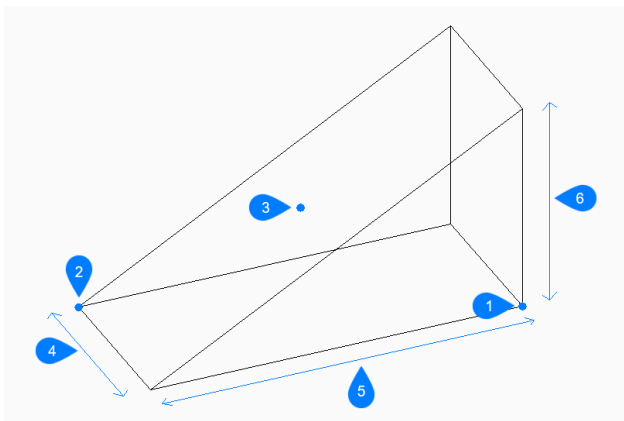
Icona: 

Alias: CN

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando CUNEO lancia il comando AL_WEDGE.

28.7.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di cuneo rettangolare o quadrato. Scegliere tra una combinazione di opzioni tra cui angolo, centro, lunghezza, altezza e cubo.



- 1 Primo angolo
- 2 Angolo opposto
- 3 Centro del cuneo
- 4 Larghezza
- 5 Lunghezza
- 6 Altezza



28.7.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un cuneo:

- Impostare angolo del cuneo
- CEntro

28.7.3 Opzioni all'interno del comando

Impostare angolo del cuneo

Consente di iniziare a creare una fetta specificando un angolo per la base della fetta.

Impostare angolo opposto

Specifica l'angolo opposto per la base del cuneo così da applicare sia la lunghezza che la larghezza. Il cuneo viene creato parallelamente agli assi x e y.

Altezza cuneo

Specifica l'altezza del cuneo. L'estremità alta del cuneo viene disegnata dal primo spigolo specificato.

2Punti

Specifica l'altezza del cuneo come distanza tra due punti qualsiasi.

CEntro

Inizia a creare un cuneo specificando il centro dello stesso.

Impostare angolo del cuneo

Specifica un angolo sul piano mediano del cuneo per applicare sia la lunghezza che la larghezza della base del cuneo. Il cuneo viene creato parallelamente agli assi x e y.

Cubo

Specifica una singola distanza da utilizzare per la lunghezza, la larghezza e l'altezza del cuneo.

Lunghezza del lato

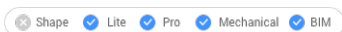
Specifica la lunghezza e l'angolo di un lato del cuneo.

Larghezza del cuneo

Specifica la larghezza del cuneo.

28.8 WHOHAS

Apri la finestra di dialogo **Apri disegno**.

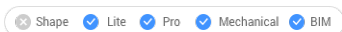


28.8.1 Descrizione


Apri la finestra di dialogo **Apri disegno** per selezionare un file DWG e individuare chi lo ha aperto. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata una finestra di dialogo **BricsCAD**. Indica chi ha aperto il file e quando lo ha aperto.

28.9 WH TILE

Affianca le finestre orizzontalmente.

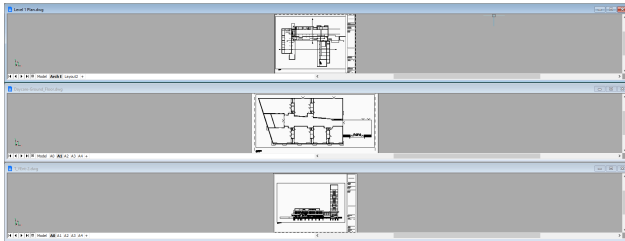




Icona: 

28.9.1 Descrizione

Affianca orizzontalmente le finestre di disegno per massimizzarne la larghezza (abbreviazione di "window horizontal tile").



28.10 WIDISPONI

Allinea le finestre di disegno iconizzate.



28.10.1 Descrizione

Organizza le icone delle finestre minimizzate al minimo nella parte inferiore dello schermo grafico.

Nota: Questo comando funziona solo quando le finestre sono ridotte a icone.

- Comando disponibile solo sulla piattaforma Windows.

28.11 ENTCOPR

Crea un'entità coprente.

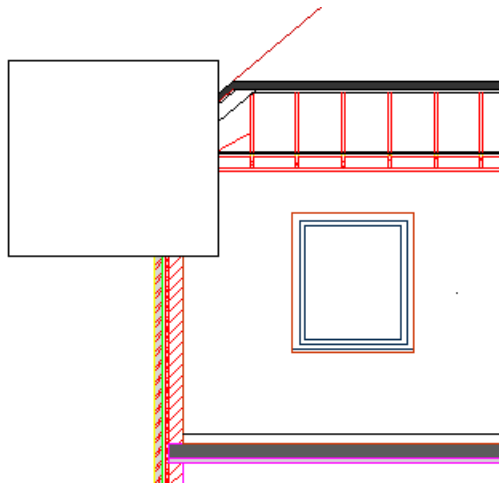


Icona:



28.11.1 Descrizione

Crea una entità coprente per mascherare le parti di un disegno. Le opzioni consentono di convertire una polilinea in una entità coprente e di controllare la visualizzazione delle cornici di entità coprente.



28.11.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un'entità coprente:

- Specificare punto iniziale
- Polilinea

28.11.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare punto iniziale

Consente di iniziare a creare un'entità coprente specificando un punto iniziale.

Specifica punto successivo

Specifica il prossimo vertice dell'entità coprente.

È possibile continuare ad aggiungere vertici fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

Polilinea

Crea una entità coprente selezionando una polilinea chiusa esistente.

Eliminare la polilinea selezionata?

Consente di scegliere se cancellare o mantenere la polilinea originale.

- **Sì**: cancella la polilinea.
- **No**: mantiene la polilinea oltre all'entità coprente.

Cornici

Specifica se visualizzare le cornici di entità coprenti. Questa opzione viene salvata nella variabile di sistema WIPEOUTFRAME e si applica a tutte le entità di entità coprenti nel disegno.

- **ON**: visualizza e stampa le cornici di entità coprenti.
- **OFF**: nasconde le cornici di entità coprenti.
- **Visualizza ma non stampare**: visualizza ma non stampa le cornici di entità coprenti.

Annulla

Annulla l'ultimo vertice di entità coprente e continua a disegnare da quello precedente.

Chiudi

Disegna automaticamente un segmento di entità coprente dall'ultimo vertice al primo. In questo modo il comando viene terminato.



28.12 Comando WMFIN

Importa i dati da un file WMF/EMF nel disegno corrente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WI

28.12.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Selezionare file WMF/EMF** per importare i dati dal file selezionato nel disegno corrente.

28.12.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare punto di inserimento

Consente di scegliere il punto di inserimento. È inoltre possibile definirlo selezionando il punto nell'area di disegno.

Specificare la scala X

Consente di impostare il valore della scala X.

Specificare la scala Y

Consente di impostare il valore della scala Y.

Specificare la rotazione

Consente di impostare il valore di rotazione Z. È inoltre possibile definirlo selezionando l'angolo nell'area di disegno.

28.13 WMFOUT

Salva i dati del disegno corrente in un file WMF/SLD/EMF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WO

28.13.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Crea file WMF** per salvare i dati del disegno corrente nel formato di file selezionato.

Selezionare le entità che si desidera esportare.

28.14 WNEXT

Passa alla finestra successiva.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.14.1 Descrizione

Porta un'altra finestra di disegno in primo piano (abbreviazione di "finestra successiva, window next").

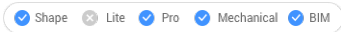
Questo risulta utile quando sono aperti più disegni. Pensato per l'uso da parte delle macro.

Il programma sposta lo stato attivo alla finestra successiva. Le finestre vengono attivate nell'ordine in cui sono state create.



28.15 PIANODILAVOROATTIVA (Sperimentale)

Attiva un Piano di Lavoro



Alias: ATTIVAPIANODILAVORO

28.15.1 Esclusione di responsabilità



Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

28.15.2 Metodo

Selezionare un Piano di Lavoro nel disegno o digitarne il nome nella barra dei comandi per attivarlo in modo da poter disegnare uno schizzo (entità 2D) su di esso.

Nota: I Piani di Lavoro possono essere creati utilizzando il comando PIANODILAVOROCREA.

28.15.3 Opzioni all'interno del comando

Disattiva

Disattiva il Piano di Lavoro.

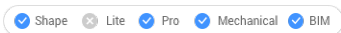
Nota: Se non è attivo alcun Piano di Lavoro, viene visualizzato un messaggio di avviso.

Nome

Specifica il nome del Piano di Lavoro da attivare. Nota: Viene visualizzato un messaggio di avviso quando si tenta di attivare un altro Piano di Lavoro mentre uno è già attivo.

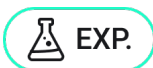
28.16 PIANODILAVOROCREA (Sperimentale)

Crea un Piano di Lavoro.



Alias: CREAPIANODILAVORO

28.16.1 Esclusione di responsabilità



Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.



La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

28.16.2 Descrizione

Crea un Piano di Lavoro che può essere utilizzato per creare uno schizzo.

Nota: I Piano di Lavoro hanno una rappresentazione visibile nello spazio modello e sono disponibili nel pannello **Navigatore Meccanico**.

Clickare il pulsante destro del mouse su un Piano di Lavoro nel pannello Navigatore Meccanico per aprire un menu contestuale. Il menu contestuale consente di creare uno schizzo sul Piano di Lavoro. Inoltre, è possibile eseguire uno Zoom a o Selezionare il Piano di Lavoro.

28.16.3 Opzioni all'interno del comando

Tutti

Crea contemporaneamente tutti i Piano di Lavoro XY, YZ e XZ.

XY

Crea un Piano di Lavoro XY.

YZ

Crea un Piano di Lavoro YZ.

XZ

Crea un Piano di Lavoro XZ.

Faccia

Crea un Piano di Lavoro su una faccia piana selezionata.

Offset

Crea un Piano di Lavoro parallelo a un Piano di Lavoro selezionato o una faccia piana a una distanza specificata.

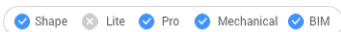
Nota: È possibile modificare la distanza di offset del Piano di Lavoro dal pannello **Navigatore Meccanico**.

Nome

Consente di inserire il nome del Piano di Lavoro di riferimento.

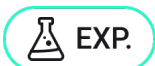
28.17 PIANODILAVORONASCONDI (sperimentale)

Nasconde un piano di lavoro.



Alias: NASCONDIPIANODILAVORO

28.17.1 Esclusione di responsabilità





Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

28.17.2 Metodo

Selezionare un piano di lavoro nel disegno per nascondere dallo spazio modello.

Nota: La visibilità di un piano di lavoro può essere controllata anche tramite il menu di scelta rapida nel pannello **Navigatore Meccanico**.

28.17.3 Opzioni all'interno del comando

Tutti

Nasconde tutti i piani di lavoro nel disegno.

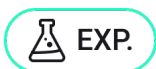
28.18 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)

Collega le entità 2D con un Piano di Lavoro.



Alias: SCOLLEGAPIANODILAVORO

28.18.1 Esclusione di responsabilità



Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

28.18.2 Metodo

Selezionare lo schizzo (entità 2D) e il Piano di Lavoro desiderato disponibile con lo stesso orientamento spaziale per creare un collegamento. Crea un'associazione tra lo schizzo e il Piano di Lavoro selezionato per mantenere la loro relazione spaziale, consentendo un posizionamento coerente e aggiornamenti dinamici quando i parametri cambiano.

Nota: Le entità devono giacere sullo stesso piano e rimanere nello stesso orientamento spaziale.

28.18.3 Opzioni all'interno del comando

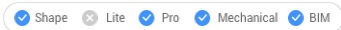
Nome

Immettere il nome del Piano di Lavoro.



28.19 PIANODILAVOROMOSTRA (sperimentale)

Mostra un piano di lavoro nascosto.



Alias: MOSTRAPIANODILAVORO

28.19.1 Esclusione di responsabilità



Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.

28.19.2 Metodo

Selezionare un piano di lavoro nascosto temporaneamente evidenziato nel disegno per controllarne la visibilità nello spazio modello.

Nota: La visibilità di un piano di lavoro può essere controllata anche tramite il menu di scelta rapida nel pannello **Navigatore Meccanico**.

28.19.3 Opzioni all'interno del comando

Tutti

Mostra tutti i Piani di Lavoro nel disegno.

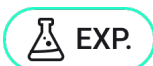
28.20 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)

Scollegare le entità 2D dal piano di lavoro associato.



Alias: SCOLLEGAPIANODILAVORO

28.20.1 Esclusione di responsabilità



Piano di Lavoro è una funzionalità sperimentale che potrebbe non essere ancora stabile e potrebbe essere rimossa in futuro. Utilizzare il comando GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI per abilitare o disabilitare le funzionalità sperimentali.

La modalità Sperimentale è disabilitata per impostazione predefinita. L'attivazione o la disabilitazione della **Modalità sperimentale** richiede il riavvio di BricsCAD.



28.20.2 Metodo

Selezionare gli schizzi (entità 2D) da scollegare da un piano di lavoro.

28.21 WORKSETS

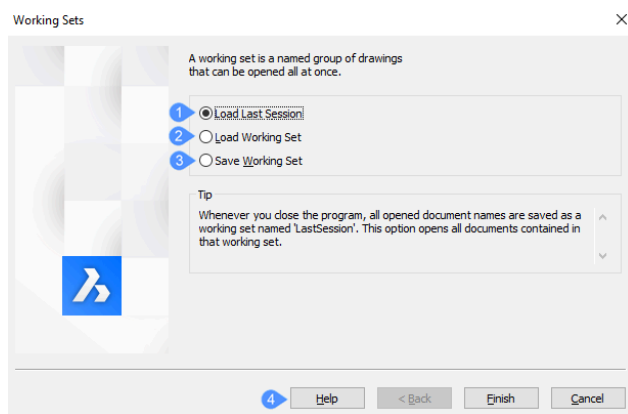
Aprire la finestra di dialogo **Gruppo di lavoro**.



Icona:

28.21.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Gruppo di Lavoro**, per creare e caricare gruppi di file di disegno. In questo modo è facile caricare un intero gruppo di disegni contemporaneamente.



- 1 Carica l'ultima sessione
- 2 Carica Gruppo di Lavoro
- 3 Salva Gruppo di Lavoro
- 4 Guida

28.21.2 Carica l'ultima sessione

Aprire tutti i disegni che erano precedentemente aperti prima della chiusura dell'ultima sessione di BricsCAD.

Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, BricsCAD apre tutti i disegni aperti l'ultima volta che si è chiuso il programma.

28.21.3 Carica Gruppo di Lavoro

Cliccare sul pulsante **Avanti** e scegliere il nome di un gruppo di lavoro nell'elenco **Selezionare un gruppo di lavoro**. Cliccare sul pulsante **Fine**. Il programma apre tutti i disegni che fanno parte del gruppo di lavoro.

28.21.4 Salva Gruppo di Lavoro

Salva i disegni attualmente aperti in un gruppo di lavoro con nome. Cliccare sul pulsante **Avanti**.



Cliccando sul pulsante **Salva**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva gruppo di lavoro**. Cliccare sul pulsante **Fine** per chiudere la finestra di dialogo.

Nota: I gruppi di lavoro vengono salvati nel registro e quindi sono definiti in modo diverso per ogni profilo utente. Per ulteriori informazioni sui profili utente, consultare l'articolo **comando GESTOREPROFILO**.

Nota: Elimina rimuove un gruppo di lavoro con nome. Ridefinisce (sovrascrive) un gruppo di lavoro con nome esistente.

28.21.5 Guida

Consente di aprire l'articolo della Guida Bricsys sul comando WORKSETS.

28.22 AREALAVORO

Imposta l'area di lavoro corrente.



Icona:

28.22.1 Descrizione

Imposta l'area di lavoro corrente e consente di creare, modificare e salvare le aree di lavoro.

28.22.2 Opzioni all'interno del comando

imposta Corrente

Imposta l'area di lavoro corrente dopo aver immesso un nome.

?

Elenca tutte le aree di lavoro disponibili.

Salva come

Salva le impostazioni correnti in una nuova area di lavoro.

Rinomina

Rinomina un'area di lavoro.

Elimina

Elimina un'area di lavoro.

IMpostazioni

Apri la scheda Aree di lavoro della finestra di dialogo **Personalizza**. Apportare le modifiche all'area di lavoro di propria scelta.

28.23 WPREV

Visualizza la finestra di disegno precedente.



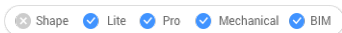
28.23.1 Descrizione

Visualizza la finestra di disegno precedente quando sono aperte più disegni.



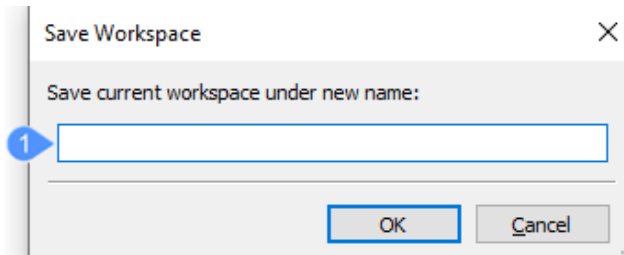
28.24 SALVAADL

Aprire la finestra di dialogo **Salva Area di Lavoro**.



28.24.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Salva Area di Lavoro** per salvare la configurazione corrente dell'area di lavoro con un nuovo nome per l'area di lavoro.



1 Salva area di lavoro corrente sotto il nuovo nome

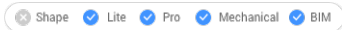
28.24.2 Salva area di lavoro corrente sotto il nuovo nome

Specifica il nome per la nuova area di lavoro. Premere **OK** per applicare le modifiche.

È possibile accedere in un secondo momento tramite la barra degli strumenti **Aree di lavoro** o dalla barra di stato.

28.25 IMPOSTAZADL

Aprire la finestra di dialogo **Personalizza**.

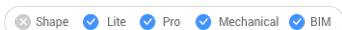


28.25.1 Descrizione

Aprire la finestra di dialogo **Personalizza** per personalizzare l'interfaccia utente.

28.26 WVTILE

Affianca verticalmente le finestre.

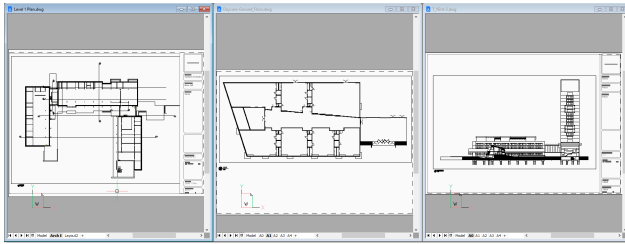


Icona:

28.26.1 Descrizione

Affianca verticalmente le finestre di disegno per massimizzarne l'altezza.

BricsCAD affianca verticalmente tutte le finestre, con la finestra di disegno più recente evidenziata.





29. X

29.1 XATTACCA

Attacca un file referenziato esterno nel disegno corrente.



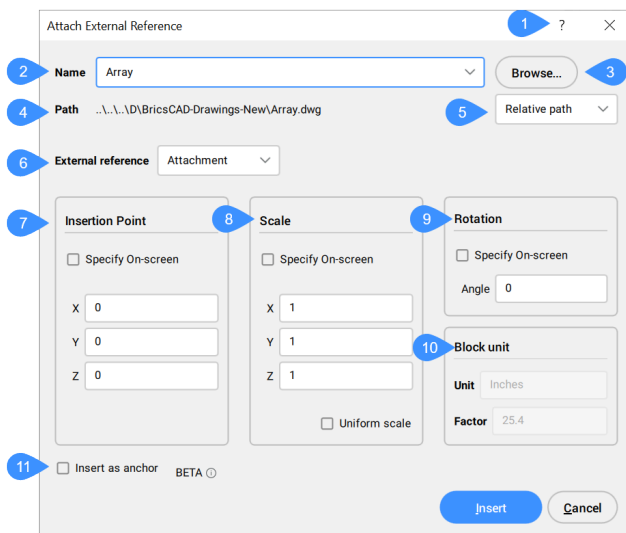
Icona:

Alias: XA

29.1.1 Descrizione

Apri la finestra di dialogo **Selezionare File Riferimento** per selezionare un file DWG a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Attacca Riferimento esterno**. Consente di specificare dove e come attaccare il file DWG. Il file allegato sarà visibile nel pannello **Riferimenti**.

La finestra di dialogo **Attacca Riferimento Esterno** consente di attaccare disegni esterni al disegno corrente.



- 1 Guida
- 2 Nome
- 3 Sfoglia
- 4 Percorso
- 5 Tipo percorso
- 6 Riferimento Esterno
- 7 Punto di inserimento
- 8 Scala
- 9 Rotazione



10 Unità Blocco

11 Inserisci come ancoraggio

29.1.2 Guida

Consente di aprire l'articolo della Guida Bricsys sul comando XATTACCA.

29.1.3 Nome

Specifica il nome del file DWG attaccato al disegno corrente.

29.1.4 Sfoglia

Apri la finestra di dialogo **Selezionare il file di riferimento** per consentire di scegliere un altro file DWG

29.1.5 Percorso

Visualizza il percorso del file di disegno.

29.1.6 Tipo percorso

Determina come memorizzare il percorso:

Percorso completo

Conserva l'unità e i nomi delle cartelle del file DWG come riferimento assoluto, ad esempio `c:\cad\dwg\filename.dwg`

Percorso relativo

Conserva il percorso dalla posizione del disegno padre alla posizione del disegno di riferimento, ad esempio `..\filename.dwg`. Il `..` si riferisce alla cartella sopra quella attuale. Il disegno deve essere salvato prima di poter utilizzare questa opzione.

Nessun percorso

Elimina i nomi delle unità e delle cartelle, lasciando solo il nome del file DWG, ad esempio `nomefile.dwg`.

29.1.7 Riferimento Esterno

Specifica come collegare il riferimento esterno.

Attaccato

Attacca l'xref e gli xref nidificati.

Sovrapposto

Attacca solo il primo livello di xref.

29.1.8 Punto di inserimento

Specifica la posizione dell'angolo in basso a sinistra dell'xref:

Specifica su schermo

Determina come specificare il punto di inserimento.

- Attivato: specificare il punto di inserimento nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specificare il punto di inserimento nella finestra di dialogo, utilizzando i campi X, Y e Z.



X, Y o Z

Specifica le coordinate x, y e/o z per il punto di inserimento dell'xref. Utilizzare 0,0,0 per inserire l'xref nell'origine del disegno.

29.1.9 Scala

Specifica la dimensione dell'xref.

Specifica su schermo

Determina come specificare i fattori di scala.

- Attivato: specificare il fattore di scala nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specificare il fattore di scala nella finestra di dialogo utilizzando i campi X, Y e Z.

X, Y o Z

Specifica i fattori di scala x, y e/o z dell'xref nelle direzioni x, y e z. Utilizzare 1,1,1 per mantenere l'xref con la dimensione originale.

Scala Uniforme

Rende i fattori di scala y e z uguali a x.

29.1.10 Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione dell'xref.

Specifica su schermo

Determina come specificare l'angolo di rotazione.

- Attivato: specificare l'angolo nel disegno dopo la chiusura della finestra di dialogo.
- Disattivato: specificare l'angolo nella finestra di dialogo utilizzando il campo Angolo.

Angolo

Specifica l'angolo di rotazione rispetto il punto di inserimento. Gli angoli positivi ruotano l'xref in senso antiorario. Gli angoli negativi ruotano l'xref in senso orario. Utilizzare 0 per mantenere l'xref con l'orientamento originale.

29.1.11 Unità Blocco

Specifica le unità con cui verrà inserito il disegno, in genere una forma di unità Imperiali o Metriche, ad esempio pollici o mm:

Unità

Segnala l'impostazione INSUNITS del disegno collegato.

Fattore

Riporta il fattore di scala calcolato rispetto all'impostazione INSUNITS del disegno attaccato e del disegno corrente.

29.1.12 Inserisci come ancoraggio

Ancorare un riferimento esterno a una faccia di un solido. Questo ancoraggio collega il riferimento esterno alla faccia. Il riferimento esterno rimarrà sulla faccia quando il solido ospite viene spostato o modificato.



29.2 XRITAGLIA

Ritaglia i disegni referenziati esternamente con poligoni per nascondere parti, e regola i piani di ritaglio anteriori e posteriori (abbreviazione di "xrif ritaglia").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: XTG

29.2.1 Metodo

Scegliere uno o più xrif da ritagliare o immettere TUTTO per scegliere tutti gli xrif nel disegno corrente e creare il contorno di ritaglio desiderato.

29.2.2 Opzioni all'interno del comando

ON

Attiva i contorni di ritaglio disattivati dall'opzione OFF.

OFF

Disattiva il ritaglio in modo che tutto l'xrif sia di nuovo visibile. Il ritaglio viene salvato e riattivato con l'opzione ON.

piano di Ritaglio

Imposta il ritaglio 3D in primo piano e sul retro, per nascondere parti dei modelli 3D che potrebbero oscurare la parte anteriore e confondere la parte posteriore.

Specificare punto per ritaglio frontale

Specifica la posizione del ritaglio anteriore e posteriore selezionando i due punti o immettendo le coordinate. Il piano di ritaglio è parallelo al corrente punto di vista.

Distanza

Specifica la distanza del punto di ritaglio immettendo la distanza tra il contorno di ritaglio e i piani anteriore o posteriore.

Rimuovi

Rimuove il punto di aggancio anteriore o posteriore.

Questa opzione non è attiva fino a quando non si crea almeno un contorno di ritaglio. Non è utile per gli xrif 2D.

Inverti

Inverte la modalità di ritaglio in modo che l'interno del contorno di ritaglio sia nascosto alla vista (l'area esterna è visibile); Ripetere questa opzione per invertire di nuovo, rendendo visibile la parte interna.

È molto più semplice attivare o disattivare lo stato Inverti tramite il pannello Proprietà.

Elimina

Cancella tutti i contorni di ritaglio; non richiede o avvisa.

genera Polilinea

Disegna una polilinea su un contorno di ritaglio selezionato: questo consente di modificare il contorno di ritaglio, ma in modo indiretto. Questa nuova polilinea generata può essere modificata con il comando EDITPL e riutilizzata come nuova opzione di contorno.



Nuovo contorno

Se viene rilevato un contorno esistente, è possibile scegliere di eliminarlo o meno.

Attenzione! Questa opzione sostituisce tutti i contorni di ritaglio esistenti con quello nuovo. Il comando continua solo quando tutti i contorni precedenti sono soppressi.

Se non esiste alcun contorno precedente o ne è stato appena eliminato uno esistente:

Selezione polilinea

Scegliere un'entità aperta o chiusa formata da polilinee, come polilinee spline, rettangoli, ciambelle e poligoni. Anche se la polilinea non deve essere chiusa, non può attraversare se stessa.

Poligonale

Crea contorni di ritaglio non rettangolari, con un minimo di tre taglie.

Rettangolo

Crea contorni di ritaglio rettangolari.

29.3 XDATA (Express Tools)

Associa i dati estesi (xdata) a un'entità selezionata.



Icona:

29.3.1 Metodo

- 1 Selezionare un'entità.
- 2 Immettere un nome di applicazione. Questo sarà l'ID dell'applicazione.

Nota: Utilizzare il comando XDLIST per visualizzare i dati xdata associati alle entità.

29.3.2 Opzioni all'interno del comando

3Reale

Permette di specificare 3 numeri reali (codice gruppo 1010).

DIRezione

Consente di specificare una direzione globale 3D (codice gruppo 1013).

SPostamento

Consente di specificare uno spostamento globale 3D (codice gruppo 1012).

DISTanza

Permette di inserire una distanza (codice gruppo 1041).

Gestore

Consente di specificare un gestore di entità (codice di gruppo 1005).

Intero

Consente di specificare un numero intero a 16 bit (codice di gruppo 1070).

LAYER

Consente di specificare un nome di layer (codice gruppo 1003).



Lungo

Consente di specificare un numero intero a 32 bit (codice di gruppo 1071).

Posizione

Consente di specificare una posizione nello spazio globale 3D (codice gruppo 1011).

Reale

Consente di specificare un numero reale (codice gruppo 1040).

SCala

Consente di specificare un fattore di scala (codice gruppo 1042).

STringa

Consente di specificare una stringa ASCII (codice gruppo 1000).

Esci

Termina il comando XDATA.

29.4 XDEDIT (Express Tools)

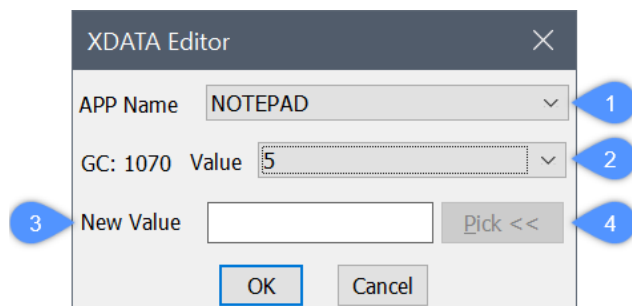
Modifica i dati entità estesi (xdata) associati a un'entità.



Icona:

29.4.1 Metodo

Apri la finestra di dialogo **Editor XDATA** che consente di modificare i dati dell'entità estesi (xdata) associati a un'entità.



- 1 Nome APP
- 2 Valore
- 3 Nuovo valore
- 4 Selezionare <<

29.4.2 Nome APP

Consente di scegliere il nome di un'applicazione dall'elenco.

29.4.3 Valore

Consente di selezionare un valore dall'elenco. Ogni valore ha un codice di gruppo corrispondente.



29.4.4 Nuovo valore

Consente di specificare un nuovo valore.

29.4.5 Selezione

Disattiva temporaneamente la finestra di dialogo **Editor XDATA** e consente di scegliere un nuovo valore.

29.5 XDLIST (Express Tools)

Elenca i dati estesi dell'entità (xdata) associati a un'entità.



Icona:

29.5.1 Metodo

- 1 Selezionare un'entità.
- 2 Immettere un nome di applicazione.

29.5.2 Opzioni all'interno del comando

*

Elenca tutte le applicazioni.

29.6 XSPIGOLI

Estrae gli spigoli dalle entità 3D.



Icona:

29.6.1 Descrizione

Crea entità a partire da uno o più spigoli presenti su solidi 3D, superfici 3D e regioni 2D ; gli spigoli estratti diventano entità 2D nello spazio 3D, ad esempio archi e linee.

Le entità appena create vengono posizionate nella stessa posizione degli spigoli di origine e sul layer corrente.

29.7 XFACCE

Estrae le facce dalle entità 3D.



Icona:

29.7.1 Descrizione

Crea copie di una o più facce da uno o più solidi 3D e superfici 3D.



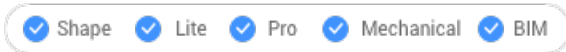
29.7.2 Opzioni all'interno del comando

Sposta

Spostare la/e faccia/e estratta/e della distanza indicata da due punti o da un vettore di spostamento.

29.8 XLINEA

Crea xlinee (linee di costruzione).

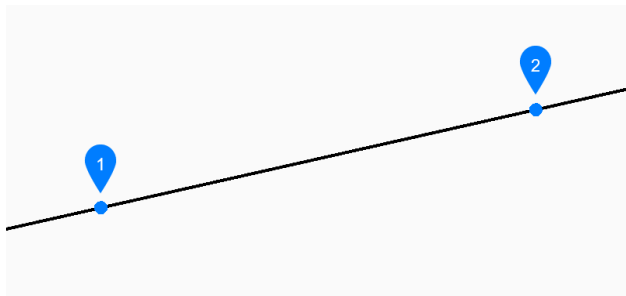


Icona:

Alias: INFLINE, XL

29.8.1 Descrizione

Crea una linea di costruzione (linea infinitamente lunga) da una combinazione di opzioni punto, direzione e angolo.



- 1 Punto lungo la linea
- 2 Direzione

29.8.2 Metodo

Questo comando ha 6 metodi per iniziare a creare una xlinea:

- Specificare punto lungo la linea
- ORizzontale
- Verticale
- Angolo
- Bisettrice
- Parallelo

29.8.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare punto lungo la linea

Consente di iniziare a creare una xlinea specificando un punto sulla stesa.

Direzione

Specifica la direzione della xlinea dal punto iniziale.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere xlinee illimitate fino a quando non si preme **Invio** per terminare il comando.

ORizzontale

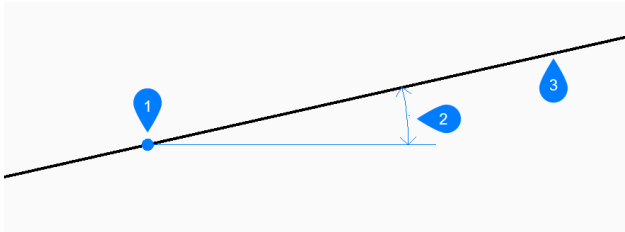
Crea una xlinea parallela all'asse x.

Verticale

Crea una xlinea parallela all'asse y.

Angolo

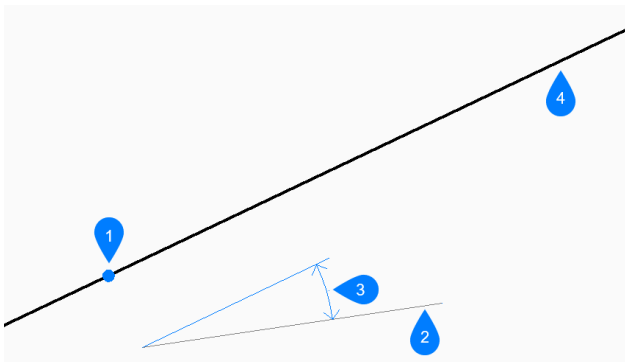
Crea una xlinea in base a un angolo specificato.



- 1 Posizione
- 2 Angolo
- 3 Xlinea

Riferimento

Specifica l'angolo in cui posizionare l'xlinea rispetto all'entità selezionata.



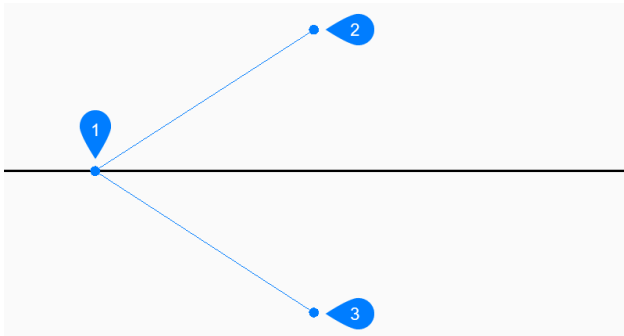
- 1 Posizione
- 2 Entità di riferimento
- 3 Angolo
- 4 Xlinea

Posizione

Specifica il punto iniziale dell'xlinea orizzontale, verticale o angolare.

Bisettrice

Crea una xlinea che divide in due due linee immaginarie.



- 1 Punto vertice
- 2 Punto iniziale bisettrice angolo
- 3 Punto finale bisettrice angolo

Impostare punto del vertice

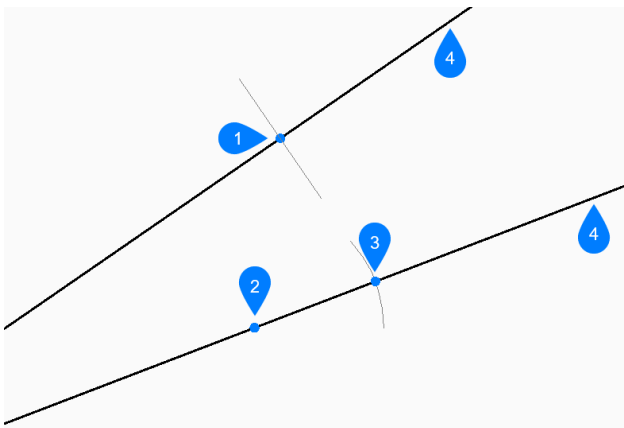
Specifica un punto in corrispondenza del vertice delle due linee immaginarie.

Entità

Consente di selezionare una linea, un arco o un segmento di polilinea da dividere in due.

Quando si seleziona una linea o un segmento di polilinea, il comando disegna la xlinea perpendicolarmente al punto medio del segmento. Quando si seleziona un arco o un poliarco, il comando disegna la xlinea perpendicolarmente al centro e al punto medio dell'arco.

Nota: Questa opzione funziona con le polilinee spline, ma non con le entità spline.



- 1 Perpendicolare al punto medio della linea
- 2 Perpendicolare al punto centrale dell'arco
- 3 Perpendicolare al punto medio dell'arco
- 4 Xlinea

Parallelo

Crea una xlinea parallela a una linea o a un segmento di polilinea.

Impostare la distanza di offset linee di costruzione parallele

Specifica la distanza di offset per la xlinea.

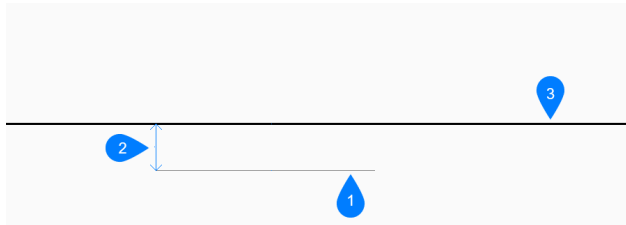


Seleziona entità per la linea di costruzione parallela

Consente di selezionare una linea o un segmento di polilinea da cui eseguire l'offset della xlinea.

Lato per linea di costruzione parallela

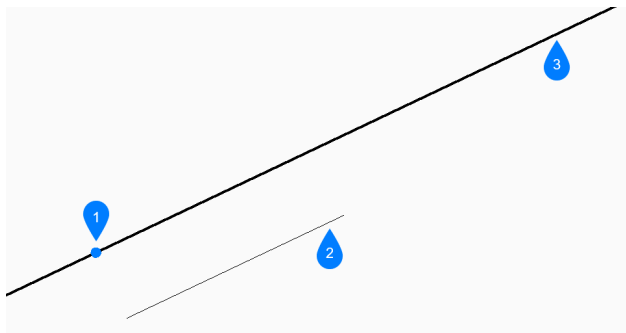
Specifica il lato su cui posizionare la xlinea.



- 1 Segmento di linea
- 2 Distanza offset
- 3 Xlinea

attraverso Punto

Consente di specificare un punto attraverso il quale disegnare la xlinea.



- 1 attraverso Punto
- 2 Segmento di linea
- 3 Xlinea

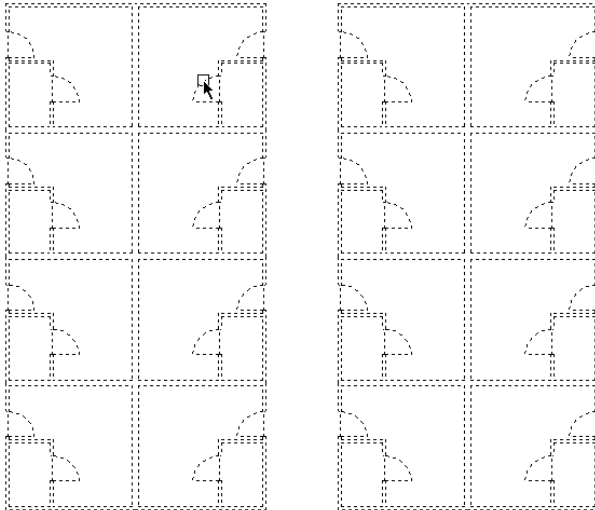
29.9 XLIST (Express Tools)

Visualizza le proprietà delle entità nidificate in riferimenti esterni e blocchi.

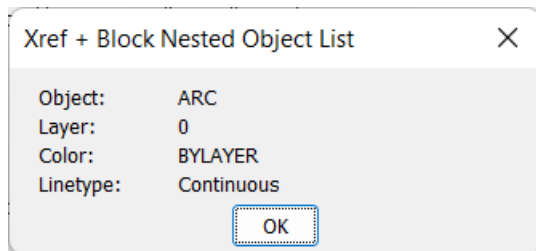
Icona:

29.9.1 Metodo

Selezionare un'entità xref o blocco nidificata:



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Elenco Oggetti Nidificati Xrif + Blocco** in cui vengono visualizzate le proprietà dell'entità nidificata selezionata.



29.10 -XLIST (Express Tools)

Visualizza le proprietà delle entità nidificate nei riferimenti esterni e nei blocchi nella riga di comando.



29.10.1 Metodo

Selezionare un'entità xrif o blocco nidificata. Le proprietà dell'entità nidificata selezionata vengono visualizzate nella riga di comando.

29.11 XAPRI

Apri i disegni referenziati per la modifica.



Icona:

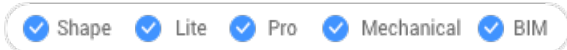
29.11.1 Descrizione

Apri un disegno con riferimento esterno (xrif, allegato al disegno corrente) per la modifica in una scheda di disegno separata. Una volta terminata la modifica, chiudere la scheda.



29.12 XPLODE

Esplosione delle entità.



Icona:

Alias: X

29.12.1 Descrizione

Esplosione delle entità fornendo il controllo sulle entità risultanti.

Nota: Questo comando non esplosione i riferimenti associati, entità su layer congelati o entità di base come linee, cerchi e archi.

29.12.2 Opzioni all'interno del comando

Entità da esplodere

Seleziona le entità da esplodere.

Nota: Le entità sui layer congelati non sono selezionabili e non sono esplodibili.

Separatamente

Esplosione un'entità alla volta.

Tutto

Esplosione contemporaneamente tutte le entità selezionate.

Tutto l'elenco

Consente di specificare tutte le proprietà per le entità selezionate.

Multiplo

Specifica più di una proprietà per le entità esplose selezionando le proprietà una per una.

LAYER

Specifica il layer per le entità esplose

Nota: Il layer deve essere già presente nel disegno.

Colore

Specifica il colore per le entità esplose.

TipoLinea

Specifica il tipo linea per le entità esplose.

ItScale

Specifica la scala del tipo linea per le entità esplose.

Eredita tutto da principale

Eredita il colore, il layer e la scala tipo linea dalle entità di origine.

29.13 XRIF

Apri il pannello **Riferimenti**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: XR, XRIFCLASSIC, RF, RIFESTERNI

29.13.1 Descrizione

Apri il pannello **Riferimenti** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Riferimenti** appare nelle stesse dimensioni e nella stessa posizione in cui si trovava prima che venisse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Riferimenti** può essere fluttuante, agganciato o impilato.

29.14 -XRIF

Attacca e scollega i file DWG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.14.1 Descrizione

Controlla i file di disegno DWG attaccati al disegno corrente (abbreviazione di **riferimento esterno**).

29.14.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco riferimenti esterni

Elenca i nomi, i percorsi e gli stati degli eventuali disegni associati.

Attacca

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file da allegare** per selezionare un file DWG da allegare. L'xrif può essere ricaricato dal pannello **Riferimenti** e tutti i suoi inserimenti, compresi quelli parametrici, vengono ricostruiti.

soVrapponi

Apri la finestra di dialogo **Seleziona file da sovrapporre** per selezionare un file DWG da sovrapporre.

Unisci

Copia il contenuto del disegno associato nel disegno corrente come riferimento di blocco. I riferimenti parametrici esterni vengono convertiti in blocchi parametrici locali.

Nota: La variabile di sistema BINDTYPE definisce il modo in cui i layer/oggetti degli Xrif verranno importati nel disegno corrente.

STacca

Rimuove i disegni associati.

Traiettorie

Modifica il percorso (unità e cartella) del file DWG di origine, nel caso in cui il percorso originale non punti più al file.

Ricarica

Ricarica il disegno associato, dopo che il suo contenuto è stato modificato.



Scarica

Nasconde il disegno associato, ma lo mantiene allegato.



30. Y



31. Z

31.1 SNAPZCENTRO

Attiva/disattiva lo snap ad entità Centro di una Faccia 3D.



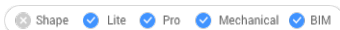
Icona:

31.1.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità Centro di una Faccia 3D per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

31.2 SNAPINTERSEZIONEZ

Commuta lo snap a Entità 3D Intersezione.



Icona:

31.2.1 Descrizione

Commuta lo snap a Entità 3D Intersezione per abilitare/disabilitare lo snap a estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

31.3 SNAPZNODO

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Nodo.



Icona:

31.3.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Nodo per abilitare o disabilitare l'aggancio al nodo spline. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.



31.4 SNAPZPUNTOMEDIO

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D del Punto Medio.



Icona:

31.4.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Punto Medio per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

31.5 SNAPZVICINO

Attiva/disattiva lo snap ad'entità 3D Vicino.



Icona:

31.5.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Vicino per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

31.6 SNAPZNESSUNO

Disattiva tutti gli snap ad entità 3D.



Icona:

31.6.1 Descrizione

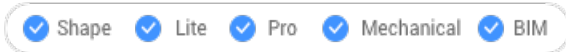
Disattiva tutti gli snap ad entità 3D per impedire al cursore di eseguire lo snap alle entità 3D. È possibile avviare questo comando alla Barra dei comandi per disattivare gli snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene impostato su zero. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema 3DOSMODE non viene modificato.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.



31.7 ZOOM

Cambia visivamente le dimensioni del disegno all'interno della finestra di visualizzazione corrente.



Icona:

Alias: Z

31.7.1 Descrizione

È possibile modificare l'ingrandimento del disegno in qualsiasi momento eseguendo lo zoom.

31.7.2 Opzioni all'interno del comando

zoom In

Ingrandisce del 50%. È equivalente a Zoom 2.

zoom OUt

Rimpicciolisce del 50%. È equivalente a Zoom 0.5.

Tutto

Visualizza l'intero disegno.

Centrato

Esegue lo zoom avanti o indietro rispetto a un punto centrale specificato.

Dinamico

Esegue la panoramica e lo zoom utilizzando un riquadro rettangolare che rappresenta la finestra. Questa opzione esegue innanzitutto uno zoom estensione o zoom limiti per mostrare la dimensione originale della finestra come rettangolo tratteggiato.

Regolare le dimensioni del riquadro di visualizzazione in modo dinamico, quindi spostarlo sulla parte di disegno che si desidera visualizzare.

Estensioni

Visualizza il disegno in base alle estensioni delle entità.

Nota: I limiti e le entità congelate sono ignorate.

Sinistra

Esegue lo zoom avanti o indietro con l'angolo inferiore sinistro specificato da un punto.

Precedente

Consente di visualizzare la vista precedente, impostata dai comandi Zoom, Pan o Vista.

DEstra

Esegue lo zoom avanti o indietro con l'angolo in alto a destra specificato da un punto.

scAla

Specifica il fattore di scala dello zoom assoluto.

Nota: Meno di 1 fa apparire il disegno più piccolo. Più di 1 fa apparire il disegno più grande.



nX

Specifica il fattore di zoom relativo allo zoom corrente. Ad esempio, 2x rende la vista corrente due volte più grande.

nXP

Specifica il fattore di zoom nello spazio carta rispetto allo spazio modello. Per esempio, 2xp rende la vista dello spazio modello due volte più grande della vista sdello pazio carta circostante.

Finestra

Ingrandisce un'area rettangolare.

Oggetto

Zoom di una singola entità o una selezione di entità.

31.8 SNAPZPERPENDICOLARE

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Perpendicolare su una faccia.



Icona: 

31.8.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità Perpendicolare a una faccia 3D per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.

31.9 SNAPZVERTICE

Attiva/disattiva lo snap all'entità Vertice 3D.



Icona: 

31.9.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Vertice per abilitare o disabilitare l'aggancio all'estensione. È possibile avviare questo comando alla barra dei comandi per commutare uno snap ad entità in esecuzione. In questo modo il valore della variabile di sistema OSMODE viene modificato di conseguenza. È inoltre possibile avviare questo comando all'interno di un altro comando per disattivare lo snap ad entità solo per l'operazione corrente. Il valore della variabile di sistema OSMODE non viene modificato.