BricsCAD Riferimento Comandi

Documentazione del Prodotto
Version 27



Indice

1. + 100
1.1 +PANNELLOSTRUTTURA 100
1.1.1 Descrizione 100
2. ? 101
2.1 ? 101
2.1.1 Descrizione 101
3. 2 102
3.1 SNAPINTERSEZIONE2D 102
3.1.1 Descrizione 102
4. 3 103
4.1 3D 103
4.1.1 Descrizione 103
4.1.2 Opzioni all'interno del comando 103
4.2 SERIE3D 109
4.2.1 Descrizione 109
4.2.2 Metodo 109
4.2.3 Opzioni all'interno del comando 109
4.3 3DCONFRONTA 109
4.3.1 Descrizione 109
4.3.2 Modello 1 110
4.3.3 Selezionare il primo disegno 110
4.3.4 Modello 2 110
4.3.5 Selezionare il secondo disegno 110
4.3.6 Opzioni Avanzate 110
4.3.7 Confrontare riferimenti di blocco 110
4.3.8 Confrontare entità su layer congelati 111
4.4 3DCONVERTI 112
4.4.1 Descrizione 112
4.5 DWF3D 112
4.5.1 Descrizione 112
4.6 3DFACCIA 112
4.6.1 Descrizione 113
4.6.2 Opzioni all'interno del comando 113
4.7 SNAPINTERSEZIONE3D 113
4.7.1 Descrizione 113
4.8 3DMESH 113
4.8.1 Descrizione 113
4.8.2 Opzioni all'interno del comando 113
4.9 3DOSNAP 114
4.9.1 Descrizione 114
4.10 -3DOSNAP 114
4.10.1 Descrizione 114
4.10.2 Opzioni all'interno del comando 114
4.11 3DPOLI 115
4.11.1 Descrizione 115
4.11.2 Metodo 116
4.11.3 Opzioni all'interno del comando 116

Indice

4.12 RUOTA3D 117
4.12.1 Descrizione 118
5. A 119
5.1 INFO 119
5.1.1 Descrizione 119
5.2 ACETUCS-BACK (Express Tools) 119
5.2.1 Metodo 120
5.3 ACETUCS-BOTTOM (Strumenti rapidi) 120
5.3.1 Metodo 120
5.4 ACETUCS-FRONT (Express Tools) 120
5.4.1 Metodo 120
5.5 ACETUCS-LEFT (Express Tools) 121
5.5.1 Metodo 121
5.6 ACETUCS-RIGHT (Express Tools) 121
5.6.1 Metodo 121
5.7 ACETUCS-TOP (Express Tools) 122
5.7.1 Metodo 122
5.8 ACISIN 122
5.8.1 Descrizione 123
5.9 ACISOUT 123
5.9.1 Descrizione 123
5.10 ATTIVAVISTASEZIONE 123
5.10.1 Descrizione 123
5.11 ATTIVAPIANO. 124
5.11.1 Metodo 124
5.11.2 Opzioni all'interno del comando 124
5.12 AGGIUNGIETICHETTAAREA 124
5.12.1 Descrizione 124
5.13 -ADDAREALABELS command 125
5.13.1 Description 125
5.13.2 Method 126
5.14 ADDINMAN 126
5.14.1 Descrizione 126
5.14.2 Add-ins disponibili 126
5.14.3 Descrizione 126
5.14.4 Comportamento Caricamento 126
5.15 AGGIUNGIETICHETTECURVELINEE 127
5.15.1 Descrizione 127
5.16 -ADDLINECURVELABELS command 128
5.16.1 Description 128
5.16.2 Method 128
5.16.3 Options within the command 128
5.17 AGGIUNGIETICHETTEVISTASEZIONE 128
5.17.1 Descrizione 128
5.18 -ADDSECTIONVIEWLABELS command 129
5.18.1 Description 130
5.18.2 Method 130
5.18.3 Options within the command 130

Indice

5.19 ADDSELECTED 130
5.19.1 Metodo 130
5.20 AGGIUNGIETICHETTESUPERFICIE 130
5.20.1 Descrizione 130
5.21 -ADDSURFACELABELS command 132
5.21.1 Description 132
5.21.2 Method 132
5.21.3 Options within the command 132
5.22 AGGIUNGIETICHETTEVISTAALLINEAMENTOVERTICALE 132
5.22.1 Descrizione 132
5.22.2 Opzioni all'interno del comando 133
5.23 -ADDVERTICALALIGNMENTVIEWLABELS command 133
5.23.1 Description 133
5.23.2 Method 134
5.23.3 Options within the command 134
5.24 AI_BOX 134
5.24.1 Descrizione 134
5.24.2 Metodo 134
5.24.3 Opzioni all'interno del comando 134
5.25 AI_CONE 135
5.25.1 Descrizione 136
5.25.2 Metodi 137
5.25.3 Opzioni all'interno del comando 137
5.26 AI_CIRCTAN (Express Tools) 138
5.26.1 Descrizione 138
5.26.2 Metodo 138
5.26.3 Opzioni all'interno del comando 139
5.27 AI_CYLINDER 139
5.27.1 Descrizione 139
5.27.2 Metodo 140
5.27.3 Opzioni all'interno del comando 140
5.28 AI_DESELECT (Express Tools) 141
5.29 AI_DIM_TEXTABOVE (Express Tools) 141
5.29.1 Metodo 141
5.30 AI_DIM_TEXTCENTER (Express Tools) 141
5.30.1 Metodo 142
5.31 AI_DIM_TEXTHOME (Express Tools) 142
5.32 AI_DISH 142
5.32.1 Descrizione 142
5.32.2 Metodo 142
5.32.3 Opzioni all'interno del comando 143
5.33 AI_DOME 143
5.33.1 Descrizione 143
5.33.2 Metodo 144
5.33.3 Opzioni all'interno del comando 144
5.34 AI_DRAWORDER (Express Tools) 144
5.34.1 Metodo 145
5.34.2 Opzioni all'interno del comando 145

Indice

5.35 AI_EDGESURF 145
5.36 AI_FMS (Express Tools) 145
5.36.1 Metodo 145
5.37 AI_MOLC (Express Tools) 145
5.38 AI_MSPACE (Express Tools) 145
5.39 AI_PROPCHK (Express Tools) 145
5.40 AI_PSPACE (Express Tools) 146
5.41 AI_PYRAMID 146
5.41.1 Descrizione 146
5.41.2 Metodi 146
5.41.3 Opzioni all'interno del comando 146
5.42 AI_REVSURF 148
5.43 AI_RULESURF 148
5.44 AI_SELALL (Express Tools) 149
5.45 AI_SPHERE 149
5.45.1 Descrizione 149
5.45.2 Metodo 149
5.45.3 Opzioni all'interno del comando 149
5.46 AI_TABSURF 150
5.47 AI_TILEMODE1 (Express Tools) 150
5.48 AI_TORUS 150
5.48.1 Descrizione 150
5.48.2 Metodi 151
5.48.3 Opzioni all'interno del comando 151
5.49 AI_WEDGE 152
5.49.1 Descrizione 152
5.49.2 Metodo 152
5.49.3 Opzioni all'interno del comando 152
5.50 AIMLEADEREDITADD 153
5.50.1 Descrizione 153
5.50.2 Metodo 153
5.50.3 Opzioni all'interno del comando 153
5.51 AIMLEADEREDITREMOVE 153
5.51.1 Descrizione 153
5.51.2 Metodo 153
5.51.3 Opzioni all'interno del comando 154
5.52 AIAGGIUNGISCALAOGGETTO 154
5.52.1 Metodo 154
5.53 AIRIMUOVISCALAOGGETTO 154
5.53.1 Metodo 154
5.54 AIDIMFLIPARROW 154
5.54.1 Descrizione 155
5.55 AIDIMPREC 155
5.55.1 Descrizione 155
5.56 AIDIMSTYLE 155
5.56.1 Descrizione 155
5.56.2 Metodo 155
5.56.3 Opzioni all'interno del comando 155

Indice

5.57 ALLINEA 156
5.57.1 Descrizione 156
5.57.2 Opzioni all'interno del comando 156
5.58 ALIASEDIT (Express Tools) 157
5.58.1 Metodo 157
5.59 ALLINEAMENTO 157
5.59.1 Descrizione 157
5.59.2 Opzioni all'interno del comando 157
5.60 ALLINEAMENTO3D 158
5.60.1 Descrizione 158
5.61 ALLINEAMENTOCURVA 158
5.61.1 Metodo 158
5.61.2 Opzioni all'interno del comando 158
5.62 EDITAALLINEAMENTO 159
5.62.1 Metodo 159
5.62.2 Opzioni all'interno del comando per Allineamento orizzontale 159
5.62.3 Opzioni all'interno del comando per Allineamento verticale 159
5.63 ALLINEAMENTOELEMENTOTRA 159
5.63.1 Descrizione 160
5.63.2 Opzioni all'interno del comando 160
5.64 ALLINEAMENTOELEMENTODA 162
5.64.1 Descrizione 162
5.64.2 Opzioni all'interno del comando 162
5.65 ALLINEAMENTOLINEA 165
5.65.1 Metodo 165
5.65.2 Opzioni all'interno del comando 165
5.66 GESTISCIALLINEAMENTOVERTICALE 166
5.66.1 Metodo 166
5.67 -VISTAALLINEAMENTO 167
5.67.1 Metodo 167
5.68 VISTAALLINEAMENTO 167
5.68.1 Metodo 167
5.68.2 Informazioni sulla Vista Allineamento Verticale 168
5.68.3 Allineamenti verticali 168
5.69 ALLINEAMENTOVERTICALE 169
5.69.1 Descrizione 169
5.69.2 Metodo 169
5.69.3 Opzioni all'interno del comando 169
5.70 ALIGNSPACE 170
5.70.1 Descrizione 170
5.71 AMBALLOON 170
5.71.1 Metodo 170
5.71.2 Opzioni all'interno del comando 171
5.72 AMBOMSETTINGS 171
5.72.1 Metodo 171
5.72.2 Componente 172
5.72.3 Elenco Parti 172
5.72.4 Elenco delle proprietà 172

Indice

5.72.5 Aggiungi nuova 173
5.72.6 Aggiungi predefiniti 173
5.72.7 Ripristina impostazioni predefinite 174
5.73 AMCLEAN 174
5.73.1 Descrizione 174
5.73.2 Metodo 174
5.74 AMDATUMID 174
5.74.1 Metodo 175
5.75 AMEDGESYM 175
5.75.1 Metodo 176
5.76 AMFCFRAME 177
5.76.1 Descrizione 177
5.76.2 Metodo 178
5.77 AMNOTE 178
5.77.1 Metodo 178
5.78 AMPARTLIST 179
5.78.1 Metodo 180
5.78.2 Opzioni all'interno del comando 180
5.79 AMPARTREF 180
5.79.1 Metodo 180
5.79.2 Opzioni all'interno del comando 181
5.80 AMPARTREFEDIT 181
5.80.1 Metodo 181
5.81 AMPOWERDIM_ALI 181
5.81.1 Descrizione 181
5.81.2 Metodo 181
5.81.3 Opzioni all'interno del comando 182
5.82 AMPOWERDIM_ANG 183
5.82.1 Descrizione 183
5.82.2 Metodo 183
5.82.3 Opzioni all'interno del comando 183
5.83 AMPOWERDIM_CHAM 183
5.83.1 Descrizione 184
5.83.2 Metodo 184
5.83.3 Opzioni all'interno del comando 184
5.84 AMPOWERDIM_DIA 184
5.84.1 Descrizione 184
5.84.2 Metodo 184
5.84.3 Opzioni all'interno del comando 185
5.85 AMPOWERDIM_HOR 185
5.85.1 Descrizione 185
5.85.2 Metodo 185
5.85.3 Opzioni all'interno del comando 186
5.86 AMPOWERDIM_RAD 186
5.86.1 Descrizione 187
5.86.2 Metodo 187
5.86.3 Opzioni all'interno del comando 187
5.87 AMPOWERDIM_ROT 187

Indice

5.87.1 Descrizione 187
5.87.2 Metodo 187
5.87.3 Opzioni all'interno del comando 188
5.88 AMPOWERDIM_VER 188
5.88.1 Descrizione 189
5.88.2 Metodo 189
5.88.3 Opzioni all'interno del comando 189
5.89 AMPOWEREDIT 190
5.89.1 Descrizione 190
5.90 AMRESCALE 190
5.90.1 Metodo 191
5.91 AMSETUPDWG 191
5.91.1 Metodo 191
5.92 AMSIMPLEWELD 192
5.92.1 Opzioni all'interno del comando 192
5.93 AMSURFSYM 193
5.93.1 Metodo 193
5.94 AMWELDSYM 194
5.94.1 Metodo 194
5.95 AMTAPERSYM 195
5.95.1 Metodo 195
5.96 ANALISI 196
5.96.1 Descrizione 196
5.97 CHIUDIEDITORANIMAZIONE 196
5.97.1 Descrizione 196
5.98 APRIEDITORANIMAZIONE 196
5.98.1 Descrizione 197
5.98.2 Aggiungi scena 197
5.98.3 Aggiungi Timeline 198
5.98.4 Rendering video 198
5.98.5 Registra grafica per la scena attuale 198
5.98.6 Carica grafica animazione 198
5.98.7 Configuratore 198
5.98.8 Pulsante Blocca/Sblocca timeline 199
5.98.9 Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline 199
5.98.10 Cursore 199
5.99 PLAYBACKEDITORANIMAZIONE 199
5.99.1 Descrizione 199
5.100 -PLAYBACKEDITORANIMAZIONE 199
5.100.1 Descrizione 199
5.100.2 Metodo 199
5.100.3 Opzioni all'interno del comando 199
5.101 REGISTRAEDITORANIMAZIONE 200
5.101.1 Descrizione 200
5.101.2 Opzioni all'interno del comando 200
5.102 ANIMAPERC 200
5.102.1 Descrizione 200
5.103 RIPRISTANN 200

Indice

5.103.1 Descrizione 201
5.104 AGGIORNANNOT 201
5.104.1 Metodo 201
5.105 SNAPAPPARENTE 201
5.105.1 Descrizione 201
5.106 APPAUTOLOADER 201
5.106.1 Descrizione 201
5.106.2 Opzioni all'interno del comando 202
5.107 APPLOAD 202
5.107.1 Descrizione 202
5.107.2 Aggiungi file applicazione 203
5.107.3 Carica applicazione selezionata 203
5.107.4 Scarica applicazione selezionata 203
5.107.5 Sposta applicazione verso alto 203
5.107.6 Sposta applicazione verso basso 203
5.107.7 Rimuovi applicazione selezionata 203
5.107.8 Elenco file delle applicazioni 204
5.107.9 Percorso del file dell'applicazione 204
5.108 APPLICAAUTOMAPPING 204
5.108.1 Descrizione 204
5.108.2 Metodo 204
5.108.3 Seleziona punti 205
5.108.4 Elaborazione dei codici 205
5.108.5 Impostazioni 205
5.109 -APPLICAMAPPATURAAUTOMATICA 206
5.109.1 Descrizione 206
5.109.2 Metodo 206
5.110 ARCO 206
5.110.1 Descrizione 206
5.110.2 Metodo 207
5.111 ARCTEXT (Express Tools) 208
5.111.1 Descrizione 208
5.111.2 Metodo 209
5.111.3 Opzioni testo 209
5.111.4 Colore del testo 210
5.111.5 Stile di testo 210
5.111.6 Carattere del testo 210
5.111.7 Contenuto del testo 210
5.111.8 Properties (Proprietà) 210
5.112 AREA 210
5.112.1 Metodo 210
5.112.2 Opzioni all'interno del comando 211
5.113 DISPONI 211
5.113.1 Metodi 211
5.113.2 Pannello contesto comando Disponi 214
5.113.3 Direzione 214
5.113.4 Allinea 215
5.113.5 Distribuisci 217
5.113.6 Ripristina tutto 219

Indice

5.113.7 Applica 219
5.114 SERIE 219
5.114.1 Descrizione 219
5.114.2 Metodo 219
5.114.3 Opzioni all'interno del comando 220
5.115 -SERIE 220
5.115.1 Descrizione 220
5.115.2 Metodo 220
5.115.3 Opzioni all'interno del comando 220
5.116 SERIECLASSICA 222
5.116.1 Descrizione 222
5.116.2 Tipo Serie 223
5.116.3 Seleziona entità 223
5.116.4 Anteprima 223
5.116.5 Impostazioni 223
5.116.6 Punto base entità (solo polare) 226
5.117 CHIUDISERIE 226
5.117.1 Descrizione 226
5.117.2 Opzioni all'interno del comando 226
5.118 -CHIUDISERIE 226
5.118.1 Descrizione 227
5.118.2 Opzioni all'interno del comando 227
5.119 RILEVASERIE 227
5.119.1 Descrizione 227
5.119.2 Metodi 227
5.119.3 Opzioni all'interno del comando 230
5.120 MODIFSERIE 230
5.120.1 Metodo 230
5.120.2 Opzioni all'interno del comando 231
5.121 EDITASERIEEXT 231
5.121.1 Descrizione 232
5.121.2 Metodo 232
5.121.3 Opzioni all'interno del comando 232
5.122 SERIETRAIETT 232
5.122.1 Descrizione 233
5.122.2 Opzioni all'interno del comando 233
5.123 SERIEPOLARE 236
5.123.1 Descrizione 236
5.123.2 Opzioni all'interno del comando 236
5.124 SERIERETTANG 238
5.124.1 Descrizione 238
5.124.2 Opzioni all'interno del comando 238
5.125 ALLEGA 239
5.125.1 Metodo 239
5.126 -ALLEGA 240
5.126.1 Metodo 240
5.127 ATTACCAOGGETTICIVILE 240
5.127.1 Descrizione 240
5.127.2 Percorso 241

Indice

5.127.3 Sfoglia 241
5.127.4 Tipo percorso 241
5.127.5 Oggetto civile attaccato 241
5.128 CHIUDIPANNELLORIFERIMENTI 242
5.128.1 Descrizione 242
5.129 APRIPANNELLORIFERIMENTI 242
5.129.1 Descrizione 242
5.129.2 Attacca un file 243
5.129.3 Aggiorna 244
5.129.4 Stacca 244
5.129.5 Apri 244
5.129.6 Vista Struttura 244
5.129.7 Vista Griglia 244
5.129.8 Intestazione elenco proprietà dei riferimenti 244
5.129.9 Elenco file dei riferimenti 245
5.129.10 Proprietà 245
5.129.11 Opzioni menu contestuale 245
5.130 DEFATT 247
5.130.1 Descrizione 247
5.130.2 Opzioni attributo 248
5.130.3 Opzioni modalità attributo 248
5.130.4 Opzioni testo 249
5.130.5 Opzioni inserisci coordinate 250
5.131 -DEFATT 250
5.131.1 Descrizione 250
5.131.2 Opzioni all'interno del comando 250
5.132 VISATT 252
5.132.1 Descrizione 252
5.132.2 Opzioni all'interno del comando 252
5.133 EDITATT 252
5.133.1 Descrizione 252
5.133.2 Metodi 252
5.133.3 Opzioni all'interno del comando 253
5.134 ESTRATT 254
5.134.1 Descrizione 254
5.134.2 Seleziona 254
5.134.3 Formato del File di Testo Estratto 255
5.134.4 File modello 255
5.134.5 File di output 255
5.134.6 Estrai 255
5.135 -ESTRATT 255
5.135.1 Metodo 255
5.135.2 Opzioni all'interno del comando 255
5.136 ATTIN (Express Tools) 256
5.136.1 Descrizione 256
5.136.2 Metodo 256
5.137 ATTIPEDIT (Express Tools) 257
5.137.1 Metodo 257
5.138 ATTIN (Express Tools) 257

Indice

5.138.1 Descrizione 257
5.138.2 Metodo 257
5.139 ATTREDEF 258
5.139.1 Descrizione 258
5.140 SINCATT 258
5.140.1 Descrizione 258
5.140.2 Opzioni all'interno del comando 259
5.141 VERIFICA 259
5.141.1 Descrizione 259
5.141.2 Opzioni all'interno del comando 259
5.142 COMPLETAUTO 259
5.142.1 Descrizione 259
5.142.2 Opzioni all'interno del comando 260
5.142.3 Suggerimenti di completamento automatico basati sull'intelligenza artificiale 260
5.143 VINCAUTO 260
5.143.1 Descrizione 260
6. B 262
6.1 SFONDO 262
6.1.1 Descrizione 262
6.1.2 Nessuno 262
6.1.3 Solido 262
6.1.4 Sfumatura 263
6.1.5 Immagine 264
6.2 AZIONEBLOC 266
6.2.1 Esclusione di responsabilità 266
6.2.2 Metodo 266
6.2.3 Opzioni all'interno del comando 267
6.3 BARAZIONEBLOC 267
6.3.1 Esclusione di responsabilità 267
6.3.2 Descrizione 268
6.3.3 Metodo 268
6.3.4 Opzioni all'interno del comando 268
6.4 GRUPPOAZIONEBLOC 268
6.4.1 Esclusione di responsabilità 268
6.4.2 Metodo 268
6.4.3 Opzioni all'interno del comando 268
6.5 STRUMAZIONEBLOC 269
6.5.1 Esclusione di responsabilità 269
6.5.2 Metodo 269
6.5.3 Opzioni all'interno del comando 269
6.6 BASE 270
6.6.1 Descrizione 270
6.7 ASSOCIABLOC 270
6.7.1 Esclusione di responsabilità 270
6.7.2 Metodo 270
6.8 GESTATTBL 270
6.8.1 Descrizione 271
6.8.2 Nome del blocco 271
6.8.3 Seleziona blocco 271

Indice

6.8.4 Elenco attributi 271
6.8.5 Scheda Attributo 272
6.8.6 Scheda Proprietà 272
6.8.7 Scheda Opzioni testo 272
6.8.8 Applica 272
6.8.9 Sincronizza 272
6.9 CHIUDIBLOC 272
6.9.1 Opzioni all'interno del comando 272
6.10 BCONSTRUCTION 273
6.10.1 Esclusione di responsabilità 273
6.10.2 Descrizione 273
6.10.3 Metodo 273
6.10.4 Opzioni all'interno del comando 273
6.11 BCOUNT (Express Tools) 273
6.11.1 Metodo 274
6.12 BLOCPARAMVINC 274
6.12.1 Esclusione di responsabilità 274
6.12.2 Descrizione 274
6.12.3 Metodo 274
6.12.4 Opzioni all'interno del comando 275
6.13 ORDINACICLIBLOC 276
6.13.1 Esclusione di responsabilità 276
6.13.2 Descrizione 276
6.14 MODIFBLOC 277
6.14.1 Esclusione di responsabilità 277
6.14.2 Descrizione 277
6.14.3 Blocco da creare o modificare 278
6.14.4 Cerca 278
6.14.5 Anteprima 278
6.14.6 Descrizione 278
6.14.7 Modalità di modifica 278
6.15 -MODIFBLOC 279
6.15.1 Descrizione 279
6.15.2 Metodo 279
6.15.3 Opzioni all'interno del comando 279
6.16 IMPOSTBLOCEDIT 280
6.16.1 Descrizione 280
6.17 BEXTEND (Express Tools) 280
6.17.1 Metodo 280
6.17.2 Opzioni all'interno del comando 280
6.18 GRUPPOGRIPBLOC 281
6.18.1 Esclusione di responsabilità 281
6.18.2 Metodo 281
6.18.3 Opzioni all'interno del comando 281
6.19 PTRATT 282
6.19.1 Metodo 282
6.19.2 Opzioni all'interno del comando 282
6.19.3 Modello 284
6.19.4 Origine tratteggio 285

Indice

6.19.5 Acquisisci proprietà 285
6.19.6 Contorni 285
6.19.7 Stile visualizzazione isola 286
6.19.8 Opzioni 286
6.19.9 Colore sfumatura 287
6.19.10 Modello sfumatura 287
6.19.11 Orientamento sfumatura 287
6.20 -PTRAT 287
6.21 BIMAGGRIFDETTAGLIO 287
6.21.1 Descrizione 287
6.21.2 Metodo 288
6.21.3 Opzioni all'interno del comando 288
6.22 BIMAGGECCENTRICITA 288
6.22.1 Descrizione 288
6.22.2 Metodo 288
6.22.3 Opzioni all'interno del comando 288
6.23 BIMALLINEABLOCCHISEZIONE 289
6.23.1 Descrizione 289
6.23.2 Metodo 290
6.24 BIMMODELLOANALITICO 290
6.24.1 Descrizione 290
6.24.2 Metodo 290
6.24.3 Opzioni all'interno del comando 290
6.24.4 Opzioni in un nodo 290
6.24.5 Opzioni in un asse 291
6.25 BIMAPPLICAPROFILO 291
6.25.1 Descrizione 292
6.25.2 Metodi 292
6.25.3 Opzioni all'interno del comando 292
6.26 BIMATTACCACOMPOSIZIONE 292
6.26.1 Metodo 293
6.26.2 Opzioni all'interno del comando 293
6.27 BIMATTACCAPOSSPAZIALE 294
6.27.1 Metodo 294
6.27.2 Opzioni all'interno del comando 294
6.28 BIMAUTOMATCH 294
6.28.1 Metodo 295
6.28.2 Composizioni 295
6.28.3 Parametri Finestra 296
6.28.4 Proprietà BIM 296
6.28.5 Parametri Scala 297
6.28.6 Seleziona Sorgente 297
6.28.7 Opzioni all'interno del comando 297
6.29 BIMTRAVE 299
6.29.1 Descrizione 300
6.29.2 Metodo 300
6.29.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 300
6.30 BIMBUILDINGSYSTEM 302
6.30.1 Metodo 302

Indice

6.30.2 Opzioni all'interno del comando 303
6.31 BIMVERIFICADETTAGLI 303
6.31.1 Descrizione 303
6.31.2 Metodo 303
6.32 BIMCLASSIFICA 305
6.32.1 Metodo 305
6.32.2 Opzioni all'interno del comando 305
6.33 BIMRACCOGLIDETTAGLI 306
6.33.1 Metodo 307
6.34 -BIMRACCOGLIDETTAGLIDAFOGLI 307
6.34.1 Descrizione 307
6.34.2 Metodo 307
6.35 BIMCOLONNA 307
6.35.1 Descrizione 307
6.35.2 Metodo 307
6.35.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 308
6.36 BIMCOPIA 311
6.36.1 Descrizione 311
6.36.2 Metodo 311
6.36.3 Opzioni all'interno del comando 311
6.37 BIMCREADETTAGLIO 311
6.37.1 Metodo 311
6.37.2 Base 312
6.37.3 Avanzato 314
6.38 BIMFACCIATACONTINUA 317
6.38.1 Descrizione 317
6.38.2 Metodo 317
6.38.3 Opzioni all'interno del comando 318
6.39 BIMDECOMPONI 319
6.39.1 Descrizione 319
6.39.2 Metodo 319
6.40 BIMQUOTA 320
6.40.1 Metodo 320
6.40.2 Opzioni all'interno del comando 322
6.41 BIMDISTRIBUTIONSYSTEM 322
6.41.1 Metodo 323
6.41.2 Opzioni all'interno del comando 323
6.42 BIMESTENDI 323
6.42.1 Metodo 323
6.43 BIMINVERTI 324
6.43.1 Descrizione 324
6.43.2 Metodo 324
6.43.3 Opzioni all'interno del comando 325
6.44 BIMCONNETTIFLUSSO 325
6.44.1 Descrizione 325
6.44.2 Opzioni all'interno del comando 325
6.45 BIMGENERASCALA2D 326
6.45.1 Descrizione 327

Indice

6.45.2 Opzioni all'interno del comando 327
6.46 BIMGRIGLIA 327
6.46.1 Descrizione 327
6.46.2 Metodo 328
6.46.3 Opzioni all'interno del comando 329
6.47 BIMGROUP 329
6.47.1 Metodo 329
6.47.2 Opzioni all'interno del comando 329
6.48 BIMGUID 329
6.48.1 Metodo 330
6.48.2 Opzioni all'interno del comando 330
6.49 BIMIFICA 330
6.49.1 Descrizione 330
6.49.2 Metodo 330
6.49.3 Pannello Contesto Comando Bimifica 331
6.50 BIMINVERTISPAZI 333
6.50.1 Descrizione 333
6.50.2 Metodo 333
6.50.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 333
6.51 BIMSOLIDOLINEARE 334
6.51.1 Opzioni all'interno del comando 334
6.52 BIMMULTISELEZIONE 335
6.52.1 Descrizione 335
6.52.2 Metodo 336
6.52.3 Opzioni all'interno del comando 336
6.53 BIMPARAMETRIZZADETTAGLIO 336
6.53.1 Descrizione 337
6.54 BIMPROFILO 337
6.54.1 Descrizione 337
6.54.2 Filtri 337
6.54.3 Strumenti 338
6.54.4 Nel progetto 338
6.54.5 Nel Database Centrale 338
6.54.6 Campi personalizzati 338
6.54.7 Forma preselezionata 338
6.54.8 Scegli il profilo nel modello 338
6.54.9 Imposta offset profilo 338
6.54.10 Proprietà del profilo 339
6.55 BIMINFOPROGETTO 339
6.55.1 Descrizione 339
6.55.2 Scheda Database di Progetto 339
6.55.3 Scheda Database Centrale 340
6.55.4 Scheda Filtro 342
6.56 BIMPROPAGA 342
6.56.1 Descrizione 343
6.56.2 Metodo 343
6.56.3 Opzioni all'interno del comando 344
6.57 BIMPROPAGAANGOLO 344
6.57.1 Descrizione 344

Indice

6.57.2 Metodo 344
6.57.3 Opzioni all'interno del comando 344
6.58 BIMPROPAGABORDO 345
6.58.1 Descrizione 345
6.58.2 Metodo 345
6.58.3 Opzioni all'interno del comando 346
6.59 BIMPROPAGADAFILE 346
6.59.1 Descrizione 347
6.60 -BIMPROPAGATEFROMFILE 347
6.60.1 Descrizione 347
6.60.2 Metodo 347
6.61 BIMPROPAGALINEARE 347
6.61.1 Metodo 347
6.61.2 Opzioni all'interno del comando 348
6.62 BIMPROPAGAMODELLO 348
6.62.1 Descrizione 349
6.62.2 Metodo 349
6.62.3 Opzioni all'interno del comando 350
6.63 BIMPROPAGAPIANO 350
6.63.1 Metodo 350
6.63.2 Opzioni all'interno del comando 351
6.64 BIMPROPRIETA 351
6.64.1 Descrizione 351
6.64.2 Spazionome: 353
6.64.3 Aggiungi Imposta 353
6.64.4 Aggiungi Proprietà 353
6.64.5 Aggiungi Valore 353
6.64.6 Su 353
6.64.7 Giù 353
6.64.8 Rimuovi 353
6.64.9 Filter (Filtro) 353
6.64.10 Proprietà 354
6.64.11 Albero delle Proprietà 354
6.64.12 Importa... 354
6.64.13 Esporta... 354
6.64.14 Visibilità... 354
6.65 BIMPYTHON 355
6.65.1 Metodo 355
6.66 -BIMPYTHON 355
6.66.1 Metodo 355
6.67 BIMQUICKBUILDING 355
6.67.1 Descrizione 355
6.67.2 Metodo 356
6.67.3 Opzioni all'interno del comando 358
6.68 BIMQUICKDRAW 358
6.68.1 Descrizione 358
6.68.2 Metodo 359
6.68.3 Quote 359
6.68.4 Opzioni 360

Indice

6.68.5 Opzioni di snap avanzate 360
6.68.6 Widget Aggiungi Piano 360
6.69 BIMRIASSOCIA 361
6.69.1 Descrizione 361
6.70 BIMRICALCOLAASSI 361
6.70.1 Descrizione 361
6.71 BIMTETTO 361
6.71.1 Descrizione 362
6.71.2 Metodo 362
6.71.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 362
6.72 BIMSEZIONE 364
6.72.1 Descrizione 364
6.72.2 Metodo 365
6.72.3 Opzioni all'interno del comando 365
6.72.4 Modifica mediante grip 366
6.73 BIMAPRISEZIONE 367
6.73.1 Descrizione 368
6.73.2 Metodo 368
6.74 BIMAGGIORNASEZIONE 368
6.74.1 Descrizione 368
6.74.2 Metodo 368
6.75 BIMIMPDIREZIONECUSCINETTODICARICO 369
6.75.1 Metodo 369
6.76 BIMIMPOSTAFACCIARIFERIMENTO 369
6.76.1 Metodo 369
6.76.2 Opzioni all'interno del comando 371
6.77 BIMSOLAIO 371
6.77.1 Descrizione 371
6.77.2 Metodo 371
6.77.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 372
6.77.4 Opzioni all'interno della barra dei comandi 373
6.78 BIMTRANCIAMURO 373
6.78.1 Metodo 373
6.79 BIMSPAZIO 373
6.79.1 Descrizione 373
6.79.2 Opzioni all'interno del comando 374
6.80 BIMPOSSPAZIALE 375
6.80.1 Descrizione 375
6.80.2 Nuovo Edificio 376
6.80.3 Nuovo Piano 377
6.80.4 Elimina Edificio o Piano selezionato 378
6.80.5 Importa posizioni spaziali 378
6.80.6 Opzioni all'interno del comando 379
6.81 BIMDIVIDI 379
6.81.1 Descrizione 380
6.81.2 Metodo 380
6.82 BIMSCALA 383
6.82.1 Descrizione 383
6.82.2 Metodo 383

Indice

6.82.3 Opzioni all'interno del comando 385
6.83 BIMSTIRA 386
6.83.1 Descrizione 386
6.83.2 Metodo 386
6.83.3 Opzioni all'interno del comando 386
6.84 BIMCONNETTISTRUTTURALE 386
6.84.1 Descrizione 386
6.84.2 Metodo 387
6.84.3 Opzioni all'interno del comando 387
6.85 BIMSUBGROUP 388
6.85.1 Metodo 388
6.85.2 Opzioni all'interno del comando 388
6.86 BIMETICHETTA 388
6.86.1 Descrizione 389
6.86.2 Metodo 389
6.86.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi 391
6.87 BIMTAGLIA 391
6.87.1 Metodo 391
6.88 BIMAGGIORNASPAZIO 392
6.88.1 Descrizione 392
6.89 BIMAGGIORNAINTERPIANO 392
6.89.1 Metodo 392
6.89.2 Scheda Manuale 393
6.89.3 Scheda Posizione spaziale 394
6.89.4 Anteprima operazioni 394
6.90 BIMAGGIORNASPESSORE 396
6.90.1 Metodo 396
6.90.2 Opzioni all'interno del comando 396
6.91 BIMAGGIORNASOTTOPOSTO 397
6.91.1 Descrizione 397
6.91.2 Metodo 397
6.91.3 Opzioni all'interno del comando 397
6.92 BIMMURO 398
6.92.1 Descrizione 398
6.92.2 Metodo 398
6.92.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 399
6.93 BIMCREAFINESTRA 401
6.93.1 Descrizione 401
6.93.2 Metodo 401
6.93.3 Opzioni all'interno del comando 402
6.94 -BIMWINDOWCREATE 402
6.94.1 Descrizione 402
6.94.2 Metodo 403
6.94.3 Opzioni all'interno del comando 403
6.95 BIMAGGIORNAFINESTRA 403
6.95.1 Descrizione 404
6.95.2 Opzioni all'interno del comando 404
6.96 BIMZONE 404
6.96.1 Metodo 404

Indice

6.96.2 Opzioni all'interno del comando 404
6.97 BLADE 404
6.97.1 Descrizione 404
6.98 BLCOMPOSIZIONI 405
6.98.1 Descrizione 405
6.98.2 Categoria Composizione 406
6.98.3 Nuova Composizione 406
6.98.4 Nel progetto 406
6.98.5 Nel database centrale 406
6.98.6 Riquadro di anteprima 406
6.98.7 Nome 406
6.98.8 Tipo 406
6.98.9 Aggiungi strato 406
6.98.10 Duplica strato 407
6.98.11 Griglia struttura 407
6.98.12 Griglia delle proprietà 408
6.98.13 Proprietà personalizzate 408
6.99 PUNTINI 408
6.99.1 Descrizione 408
6.100 BLMATERIALI 408
6.100.1 Descrizione 409
6.100.2 Nel progetto 409
6.100.3 Nel database centrale 409
6.100.4 Nome del materiale 409
6.100.5 Schede specifiche del materiale 410
6.101 BLOCCO 410
6.101.1 Descrizione 410
6.101.2 Nome Blocco 411
6.101.3 Unità Blocco 411
6.101.4 Descrizione 411
6.101.5 Punto Base 411
6.101.6 Entità 411
6.101.7 Comportamento 412
6.101.8 Eseguire la scansione in background durante l'esecuzione del comando BLOCCO 412
6.102 -BLOCCO 413
6.102.1 Metodo 413
6.102.2 Opzioni all'interno del comando 413
6.103 BLOCK? (Express Tools) 414
6.103.1 Metodo 414
6.104 CONVERTIBLOCCO 414
6.104.1 Descrizione 414
6.104.2 Metodo 414
6.105 BLOCCOICONA 416
6.105.1 Metodo 416
6.105.2 Opzioni all'interno del comando 416
6.106 -RILEVABLOCCHI 416
6.106.1 Descrizione 417
6.106.2 Metodo 417
6.106.3 Opzioni all'interno del comando 417

Indice

6.107 RILEVABLOCCHI 418
6.107.1 Descrizione 418
6.107.2 Metodo 418
6.107.3 Rileva le corrispondenze con le entità selezionate 418
6.107.4 Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti 421
6.107.5 Rileva solidi 3D uguali 423
6.107.6 Rileva collezioni 426
6.108 SOSTITUISCIBLOCCO 428
6.108.1 Metodo 429
6.108.2 Selezionare il blocco da sostituire 431
6.108.3 Selezionare particolari istanze di blocco 431
6.108.4 Opzioni 431
6.109 -SOSTITUISCIBLOCCO 431
6.109.1 Metodo 432
6.109.2 Opzioni all'interno del comando 432
6.110 BLOCCHIDAPUNTICIVILI 433
6.110.1 Descrizione 433
6.110.2 Metodo 433
6.110.3 Opzioni all'interno del comando 433
6.111 BLOCCOAXRIF 433
6.111.1 Metodo 434
6.111.2 Selezionare il blocco da sostituire 434
6.111.3 Selezionare particolari istanze di blocco 434
6.111.4 Opzioni 434
6.112 -BLOCCOAXRIF 435
6.112.1 Metodo 435
6.112.2 Opzioni all'interno del comando 435
6.113 TABCONTRDINAMBLOC 436
6.113.1 Esclusione di responsabilità 436
6.113.2 Descrizione 437
6.113.3 Metodo 437
6.114 BMANIMA 439
6.114.1 Metodo 439
6.114.2 Opzioni all'interno del comando 439
6.115 BMFRECCIA 439
6.115.1 Descrizione 440
6.115.2 Metodo 440
6.115.3 Opzioni all'interno del comando 440
6.116 BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE 440
6.116.1 Descrizione 440
6.116.2 Metodo 441
6.116.3 Pannello contestuale del comando Ispeziona Assieme 441
6.116.4 Opzioni all'interno del comando 447
6.117 BMRICHIAMO 447
6.117.1 Descrizione 447
6.117.2 Opzioni all'interno del comando 447
6.118 BMBOM 449
6.118.1 Descrizione 449
6.118.2 Opzioni all'interno del comando 450

Indice

6.119 BMEDITABOM 458
6.119.1 Opzioni all'interno del comando 458
6.120 -BMESPORTABOM 458
6.120.1 Opzioni all'interno del comando 458
6.121 BMESPORTABOM 459
6.121.1 Opzioni all'interno del comando 459
6.122 BMCHIUDIPANNELLOBOM 459
6.122.1 Descrizione 460
6.123 BMAPRIPANNELLOBOM 460
6.123.1 Descrizione 460
6.124 BMEDITAMODELLOBOM 460
6.124.1 Descrizione 460
6.124.2 Opzioni all'interno del comando 461
6.125 BMCONNETTI 461
6.125.1 Descrizione 461
6.125.2 Metodo 461
6.125.3 Opzioni all'interno del comando 462
6.126 BMCONVERTI 465
6.126.1 Metodo 465
6.126.2 Opzioni all'interno del comando 465
6.127 BMCREACOMPONENTE 466
6.128 -BMCREACOMPONENTE 466
6.129 BMDIPENDENZE 466
6.129.1 Metodo 466
6.129.2 Opzioni all'interno del comando 466
6.130 BMDISSOLVI 466
6.130.1 Descrizione 467
6.131 BMESPLODI 467
6.131.1 Descrizione 467
6.131.2 Metodo 467
6.131.3 Opzioni all'interno del comando 468
6.132 BMESPLODISPOSTA 471
6.132.1 Descrizione 471
6.132.2 Opzioni all'interno del comando 471
6.133 BMESPLODIMODIFSTEP 471
6.133.1 Descrizione 472
6.133.2 Metodo 472
6.133.3 Opzioni all'interno del comando 472
6.134 BMESTERNALIZZA 473
6.134.1 Descrizione 473
6.134.2 Opzioni all'interno del comando 473
6.135 BMFORM 474
6.135.1 Descrizione 474
6.135.2 Opzioni all'interno del comando 474
6.136 BMFERRAMENTA 474
6.136.1 Descrizione 475
6.137 -BMFERRAMENTA 475
6.137.1 Metodo 475

Indice

6.137.2 Opzioni all'interno del comando 475
6.138 BMNASCONDI 476
6.138.1 Descrizione 476
6.138.2 Opzioni all'interno del comando 476
6.139 BMINSER 476
6.140 -BMINSER 477
6.141 BMCOLLEGA 477
6.141.1 Descrizione 477
6.141.2 Opzioni all'interno del comando 477
6.142 BMLOCALIZZA 477
6.142.1 Descrizione 478
6.142.2 Opzioni all'interno del comando 478
6.143 BMPROPMASS 478
6.143.1 Metodo 478
6.143.2 Opzioni all'interno del comando 479
6.144 BMMECH 479
6.144.1 Descrizione 479
6.144.2 Opzioni all'interno del comando 479
6.145 BMNUOVO 480
6.145.1 Descrizione 480
6.146 BMAPRI 480
6.146.1 Descrizione 480
6.147 BMAPRICOPIA 480
6.147.1 Descrizione 480
6.148 -BMPARAMETRI 481
6.148.1 Descrizione 481
6.148.2 Opzioni all'interno del comando 481
6.149 BMPROPRIETA 481
6.149.1 Descrizione 481
6.149.2 Spazionome: 482
6.149.3 Aggiungi Imposta 483
6.149.4 Aggiungi Proprietà 483
6.149.5 Rimuovi 483
6.149.6 Pulsante Sposta Sù 483
6.149.7 Pulsante Sposta Giù 483
6.149.8 Filter (Filtro) 483
6.149.9 Proprietà 483
6.149.10 Albero delle Proprietà 483
6.149.11 Importa 483
6.149.12 Esporta 483
6.150 BMPOUT 483
6.150.1 Descrizione 483
6.151 BMRECUPERA 484
6.151.1 Descrizione 484
6.152 BMSOSTITUISCI 484
6.152.1 Descrizione 484
6.152.2 Opzioni all'interno del comando 484
6.153 BSCALE (Express Tools) 485

Indice

6.153.1 Opzioni all'interno del comando 485
6.154 BMESPLODICONFIG 485
6.154.1 Descrizione 485
6.154.2 Metodo 485
6.154.3 Opzioni all'interno del comando 485
6.155 BMMOSTRA 486
6.155.1 Descrizione 486
6.155.2 Opzioni all'interno del comando 486
6.156 BMLINEEGUIDA 486
6.156.1 Descrizione 486
6.156.2 Opzioni all'interno del comando 487
6.157 BMSCOLLEGA 487
6.157.1 Descrizione 487
6.158 BMUNMECH 487
6.158.1 Descrizione 487
6.158.2 Opzioni all'interno del comando 487
6.159 BMAGGIORNA 488
6.159.1 Descrizione 488
6.159.2 Opzioni all'interno del comando 488
6.160 BMSTILEV 488
6.160.1 Opzioni all'interno del comando 489
6.161 BMANNOTASALDATURA 490
6.161.1 Metodo 490
6.161.2 Opzioni all'interno del comando 491
6.162 BMSALDATURA 491
6.162.1 Metodo 492
6.162.2 Opzioni all'interno del comando 492
6.163 BMSALDATURASIMMETRICA 492
6.163.1 Descrizione 492
6.163.2 Metodo 493
6.163.3 Opzioni all'interno del comando 493
6.164 BMXCONVERT 493
6.164.1 Descrizione 493
6.165 CONTORNI 493
6.165.1 Metodo 493
6.165.2 Opzioni all'interno del comando 495
6.166 -CONTORNI 495
6.166.1 Descrizione 495
6.166.2 Metodi per creare un contorno 496
6.166.3 Opzioni all'interno del comando -CONTORNI 496
6.167 PARALLELEPIPEDO 497
6.167.1 Descrizione 497
6.167.2 Metodo 497
6.167.3 Opzioni all'interno del comando 498
6.168 PARAMBLOC 499
6.168.1 Esclusione di responsabilità 499
6.168.2 Descrizione 499
6.168.3 Opzioni all'interno del comando 499

Indice

6.169 SPEZZA 501
6.169.1 Metodo 501
6.169.2 Opzioni all'interno del comando 502
6.170 BREAKLINE (Express Tools) 502
6.170.1 Metodo 502
6.170.2 Opzioni all'interno del comando 503
6.171 BROWSER 503
6.171.1 Descrizione 503
6.172 SALVABLOCNOME 503
6.172.1 Descrizione 504
6.172.2 Blocco da salvare 504
6.172.3 Anteprima 504
6.172.4 Descrizione 504
6.173 TABELLABLOC 504
6.173.1 Esclusione di responsabilità 505
6.173.2 Metodo 505
6.173.3 Opzioni all'interno del comando 505
6.174 VERIFBLOC 505
6.174.1 Descrizione 505
6.174.2 Metodo 506
6.175 BTRIM (Express Tools) 506
6.175.1 Metodo 506
6.175.2 Opzioni all'interno del comando 507
6.176 NASCBLOC 507
6.176.1 Esclusione di responsabilità 507
6.176.2 Metodo 508
6.176.3 Opzioni all'interno del comando 508
6.177 -NASCBLOC 508
6.177.1 Esclusione di responsabilità 508
6.177.2 Metodo 508
6.177.3 Opzioni all'interno del comando 508
6.178 MOSTRABLOC 508
6.178.1 Esclusione di responsabilità 509
6.178.2 Metodo 509
6.178.3 Opzioni all'interno del comando 509
6.179 -MOSTRABLOC 509
6.179.1 Esclusione di responsabilità 509
6.179.2 Metodo 509
6.179.3 Opzioni all'interno del comando 509
6.180 STATOVISBLOC 509
6.180.1 Esclusione di responsabilità 510
6.180.2 Descrizione 510
6.181 -STATOVISBLOC 511
6.181.1 Esclusione di responsabilità 511
6.181.2 Descrizione 511
6.181.3 Opzioni all'interno del comando 511
6.182 BURST (Express Tools) 512
6.182.1 Metodo 512

Indice

7. C 513
7.1 CAEANALYZE2D 513
7.1.1 Descrizione 513
7.1.2 Metodo 513
7.1.3 Vincoli e carichi 514
7.1.4 Modalità 518
7.1.5 Proprietà del materiale 519
7.1.6 Mesh 519
7.1.7 Risultato dell'analisi 520
7.2 CAL 523
7.2.1 Descrizione 523
7.2.2 Vista 524
7.2.3 Nome della vista 525
7.2.4 Mantieni in primo piano 525
7.2.5 Cronologia 525
7.3 CALCOLAVOLUMIDISEZIONE 525
7.3.1 Descrizione 526
7.4 CALLOUT 526
7.4.1 Descrizione 526
7.5 APPFOT 526
7.5.1 Metodo 526
7.5.2 Opzioni all'interno del comando 527
7.6 CDORDER (Express Tools) 528
7.6.1 Metodo 528
7.6.2 Elenco dei colori 529
7.6.3 Pulsanti di spostamento verso l'alto e verso il basso 529
7.6.4 Metodo Riordinamento 529
7.6.5 Posizione Ordine di Visualizzazione 529
7.7 -CDORDER (Express Tools) 529
7.7.1 Opzioni all'interno del comando 530
7.8 SNAPCENTRO 530
7.8.1 Descrizione 530
7.9 DISSOCIACENTRO 530
7.9.1 Descrizione 531
7.10 LINEAASSE 531
7.10.1 Descrizione 531
7.10.2 Metodo 531
7.11 CENTRO 532
7.11.1 Descrizione 532
7.11.2 Metodo 532
7.12 RIASSOCIACENTRO 533
7.12.1 Descrizione 533
7.13 REIMPOSTACENTRO 533
7.13.1 Descrizione 533
7.14 CIMA 533
7.14.1 Descrizione 534
7.14.2 Opzioni all'interno del comando 534
7.15 CAMBIA 536

Indice

7.15.1 Metodo 536
7.15.2 Opzioni all'interno del comando 536
7.16 VERIFICAAGGIORNAMENTI 537
7.16.1 Descrizione 537
7.17 CONTRSTANDARD 537
7.17.1 Metodo 537
7.17.2 Finestra di dialogo Controllare Standard CAD 538
7.18 CAPROP 539
7.18.1 Descrizione 539
7.18.2 Opzioni all'interno del comando 539
7.19 CAMBIASPAZIO 540
7.19.1 Metodo 540
7.19.2 Opzioni all'interno del comando 540
7.20 CHURLS (Express Tools) 540
7.20.1 Metodo 540
7.21 CERCHIO 541
7.21.1 Descrizione 541
7.21.2 Metodi 541
7.21.3 Opzioni all'interno del comando CERCHIO 541
7.22 IMPORTACIVIL3D 543
7.22.1 Descrizione 543
7.22.2 Converti da disegno corrente 544
7.22.3 Seleziona disegno da importare: 544
7.22.4 Seleziona Tutto 544
7.22.5 Nome del layer del template per oggetti Civil 3D: 544
7.22.6 Importa oggetti CAD nativi 545
7.22.7 Importa etichette Civil 3D come blocchi 545
7.23 ESPORTACIVILDWG 545
7.23.1 Descrizione 545
7.23.2 Opzioni all'interno del comando 545
7.24 CIVILEXPLORERCLOSE 546
7.24.1 Descrizione 546
7.25 APRIESPLORACIVILE 546
7.25.1 Descrizione 546
7.25.2 Scheda Civile 546
7.25.3 Scheda GIS 554
7.25.4 Scheda Impostazioni 557
7.26 -PUNTICIVILE 560
7.26.1 Descrizione 560
7.26.2 Opzioni all'interno del comando 561
7.27 PUNTICIVILE 563
7.27.1 Descrizione 563
7.27.2 Seleziona punti o converti 564
7.27.3 Su oggetti esistenti 566
7.27.4 Stile simbolo 567
7.27.5 Stile etichetta 567
7.27.6 Ottieni dati di elevazione dalla superficie 567
7.27.7 Impostazioni dei punti 568
7.28 ATTRIBUTIPUNTOCIVILE 569

Indice

7.28.1 Opzioni all'interno del comando 569
7.29 EDITAPUNTOCIVILE 571
7.29.1 Descrizione 571
7.30 -ESPORTAPUNTICIVILI 573
7.30.1 Metodo 573
7.30.2 Opzioni all'interno del comando 573
7.31 ESPORTAPUNTICIVILI 573
7.31.1 Descrizione 573
7.32 PUNTICIVILIDAFILE 574
7.32.1 Descrizione 575
7.33 GRUPPOPUNTICIVILI 575
7.33.1 Metodo 575
7.34 -GRUPPOPUNTICIVILI 576
7.34.1 Descrizione 576
7.34.2 Metodo 577
7.34.3 Opzioni all'interno del comando 577
7.35 ZOOMPUNTOCIVILE 579
7.35.1 Descrizione 579
7.35.2 Opzioni all'interno del comando 579
7.36 DISATTSCHINT 579
7.37 ATTSCHINT 579
7.37.1 Metodo 579
7.38 PULISCIVARIABILIINUTILIZZATE 579
7.38.1 Descrizione 579
7.39 CLIP 580
7.39.1 Metodo 580
7.40 VISUALIZZARITAGLIO 580
7.41 CLIPIT (Express Tools) 580
7.41.1 Descrizione 580
7.41.2 Metodo 581
7.42 CHIUDI 581
7.42.1 Descrizione 582
7.43 CLOSESHEETSET command 582
7.43.1 Description 582
7.44 COLORE 582
7.44.1 Descrizione 582
7.44.2 Scheda Colore Indice 582
7.44.3 Scheda True Color 583
7.44.4 Scheda Cataloghi Colore 584
7.45 -COLORE 585
7.45.1 Metodi 585
7.46 LINEACOM 585
7.46.1 Descrizione 585
7.46.2 Barra dei Comandi 585
7.46.3 Cronologia dei Comandi 586
7.46.4 Accesso alla cronologia degli input 587
7.47 NASCLINEACOM 587
7.47.1 Descrizione 587

Indice

7.48 COMANDI 587
7.48.1 Descrizione 587
7.48.2 OPzioni 587
7.49 COMMUNICATORINFO 587
7.49.1 Descrizione 588
7.50 CONO 588
7.50.1 Descrizione 588
7.50.2 Metodo 589
7.50.3 Opzioni all'interno del comando 589
7.51 CONNETTI 593
7.51.1 Descrizione 593
7.51.2 Metodo 593
7.51.3 Opzioni all'interno del comando 594
7.52 BARRAVINC 594
7.52.1 Descrizione 595
7.52.2 Opzioni 595
7.53 CHIUDINAVIGATORECONTENUTO 595
7.53.1 Descrizione 595
7.54 APRINAVIGATORECONTENUTO 595
7.54.1 Descrizione 595
7.54.2 Aggiungi Cartella... 596
7.54.3 Aggiorna 596
7.54.4 Definizioni nel disegno selezionato 596
7.54.5 Albero delle cartelle locali 597
7.54.6 Anteprima delle definizioni 597
7.54.7 Descrizione 597
7.55 CONVERTICOMPONENTIABLOCCHI 597
7.55.1 Descrizione 597
7.56 CONVERTCTB 597
7.56.1 Descrizione 597
7.57 CONVERTIGISADATIOGGETTO 597
7.57.1 Metodo 597
7.57.2 Opzioni all'interno del comando 598
7.58 CONVERTLAYOUT (Sperimentale) 598
7.58.1 Esclusione di responsabilità 598
7.58.2 Descrizione 598
7.58.3 Metodo 598
7.59 CONVERTIPOLI 599
7.59.1 Metodo 599
7.59.2 Opzioni all'interno del comando 599
7.60 CONVERTSTILIST 600
7.60.1 Descrizione 600
7.61 CONVINMESH 600
7.61.1 Descrizione 600
7.61.2 Metodo 600
7.62 CONVINSOLIDO 600
7.62.1 Descrizione 600
7.62.2 Metodo 601

Indice

7.63 CONVINSUPERF 601
7.63.1 Descrizione 601
7.63.2 Metodo 601
7.64 COPIA 601
7.64.1 Metodo 602
7.64.2 Opzioni all'interno del comando 602
7.65 COPIAPUNTOB 602
7.65.1 Descrizione 603
7.66 COPIACLIP 603
7.66.1 Descrizione 603
7.67 COPYEDATA 603
7.67.1 Metodo 603
7.67.2 Opzioni 603
7.68 COPIAGUIDATA 603
7.68.1 Descrizione 603
7.68.2 Metodo 604
7.68.3 Opzioni all'interno del comando 604
7.69 COPIAGUIDATA3D 605
7.69.1 Metodo 605
7.69.2 Opzioni all'interno del comando 606
7.70 COPIACRONO 607
7.71 COPYM (Express Tools) 607
7.71.1 Metodo 607
7.71.2 Opzioni all'interno del comando 607
7.72 COPYTOLAYER (Express Tools) 609
7.72.1 Descrizione 609
7.72.2 Metodo 609
7.72.3 Opzioni all'interno del comando 609
7.73 -COPIATOLAYER (Express Tools) 609
7.73.1 Descrizione 609
7.73.2 Opzioni all'interno del comando 610
7.74 CORRIDOIO 610
7.74.1 Metodi 610
7.74.2 Opzioni all'interno del comando 611
7.75 MODIFICACORRIDOIO 611
7.75.1 Metodo 611
7.75.2 Opzioni all'interno del comando 611
7.76 ESTRAICORRIDOIO 612
7.76.1 Descrizione 612
7.76.2 Metodo 613
7.76.3 Opzioni all'interno del comando 613
7.77 CORRIDOIOTEMPLATE 613
7.77.1 Metodo 614
7.77.2 Opzioni all'interno del comando 614
7.78 CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE 614
7.78.1 Descrizione 614
7.78.2 Metodo 614
7.78.3 Opzioni all'interno del comando 614

Indice

7.79 EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO 614
7.79.1 Descrizione 615
7.79.2 Opzioni all'interno del comando 615
7.80 CPAGESETUP 617
7.80.1 Descrizione 617
7.80.2 Nome impostazione pagina 618
7.80.3 Configurazione Stampante / Plotter 618
7.80.4 Dimensione foglio 618
7.80.5 Area di stampa 618
7.80.6 Scala di stampa 618
7.80.7 Tabella stili di stampa (ass. delle penne) 619
7.80.8 Orientamento disegno 619
7.80.9 Offset di stampa 619
7.80.10 Opzioni di stampa 619
7.80.11 Opzioni ombreggiatura finestra 619
7.81 CREAPROGETTOBIM 620
7.81.1 Descrizione 620
7.82 CREABLOCCOLIBRERIA 620
7.82.1 Descrizione 620
7.82.2 Gruppo di selezione 620
7.82.3 Nome 621
7.82.4 Categoria 621
7.82.5 Localizzazione 621
7.82.6 Unità di inserimento 621
7.82.7 Punto base 622
7.82.8 Cambia corrente: 622
7.82.9 Crea 622
7.82.10 Annulla 622
7.83 -CREABLOCCOLIBRERIA 622
7.83.1 Descrizione 622
7.84 CREAMINIATURE 623
7.84.1 Descrizione 624
7.84.2 Metodo 624
7.85 CARICAIUPERS 624
7.85.1 Descrizione 624
7.85.2 Gruppi di Personalizzazione Caricati 624
7.85.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File 625
7.86 CUIUNLOAD 625
7.86.1 Descrizione 625
7.86.2 Gruppi di Personalizzazione Caricati 625
7.86.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File 625
7.87 CALCCURVA 625
7.87.1 Descrizione 626
7.87.2 Definizione arco 626
7.87.3 Definizione corda 627
7.87.4 Opzioni all'interno del comando 628
7.88 PERSONALIZZA 628
7.88.1 Descrizione 628
7.88.2 File 629

Indice

7.88.3 File principale di personalizzazione: 630
7.88.4 Scheda dei Menu 630
7.88.5 Scheda Barre degli Strumenti 631
7.88.6 Scheda Barra Multifunzione 632
7.88.7 Scheda Tastiera 633
7.88.8 Scheda Mouse 634
7.88.9 Scheda Tavoletta 635
7.88.10 Scheda Quad 635
7.88.11 Scheda Proprietà 636
7.88.12 Scheda Aree di lavoro 636
7.88.13 Scheda Alias dei Comandi 638
7.88.14 Scheda Comandi Shell 639
7.88.15 Opzioni del Menu Contestuale 640
7.88.16 Gestisci le tue personalizzazioni 640
7.89 TAGLIACLIP 640
7.89.1 Descrizione 640
7.90 NASCVC 640
7.90.1 Descrizione 640
7.91 MOSTRAVC 641
7.91.1 Metodo 641
7.92 CILINDRO 642
7.92.1 Descrizione 642
7.92.2 Metodo 643
7.92.3 Opzioni all'interno del comando 643
8. D 648
8.1 ESTRDATI 648
8.1.1 Descrizione 648
8.1.2 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 1 di 6) 648
8.1.3 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 2 di 6) 649
8.1.4 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 3 di 6) 651
8.1.5 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 4 di 6) 653
8.1.6 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 5 di 6) 654
8.1.7 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 6 di 6) 656
8.2 -ESTRDATI 658
8.2.1 Metodo 658
8.3 COLLDATI 658
8.3.1 Descrizione 658
8.3.2 Crea nuovo collegamento dati 659
8.3.3 Dettagli collegamento 659
8.3.4 Anteprima 659
8.4 AGGIORNCOLLDATI 659
8.4.1 Metodo 659
8.4.2 Opzioni all'interno del comando 659
8.5 DATASMITHCONNECT 660
8.5.1 Descrizione 660
8.6 DATASMITHEXPORT 660
8.6.1 Descrizione 660
8.7 DATASMITHSYNC 660
8.7.1 Descrizione 661

Indice

8.8 DATE (Express Tools) 661
8.8.1 Metodo 661
8.9 LISTDB 661
8.9.1 Descrizione 661
8.10 VDALLINEATO 661
8.10.1 Descrizione 661
8.10.2 Metodo 661
8.10.3 Opzioni all'interno del comando 662
8.11 VDANGOLARE 662
8.11.1 Descrizione 662
8.11.2 Metodi 662
8.12 VDCONVERTI 663
8.12.1 Descrizione 663
8.13 VDDIAMETRICO 663
8.13.1 Descrizione 663
8.14 VDVISUALIZZA 664
8.14.1 Descrizione 664
8.15 VDORIZZONTALE 664
8.15.1 Descrizione 664
8.15.2 Metodo 664
8.15.3 Opzioni all'interno del comando 665
8.16 VDLINEARE 665
8.16.1 Descrizione 665
8.16.2 Metodo 665
8.16.3 Opzioni all'interno del comando 665
8.17 VDRAGGIO 665
8.17.1 Descrizione 666
8.18 VDVERTICALE 666
8.18.1 Descrizione 666
8.18.2 Metodo 666
8.18.3 Opzioni all'interno del comando 666
8.19 DDATTE 667
8.19.1 Descrizione 667
8.19.2 Nome del blocco 667
8.19.3 Etichetta 667
8.19.4 Richiesta 667
8.19.5 Valore 668
8.19.6 … Formattazione del Testo 668
8.20 DDEDIT 668
8.20.1 Descrizione 668
8.21 DDEMODES 668
8.21.1 Descrizione 668
8.21.2 Metodo 669
8.22 DDFILTER 669
8.22.1 Descrizione 669
8.23 DDGRIPS 669
8.23.1 Descrizione 669
8.24 DDPTYPE 670

Indice

8.24.1 Descrizione 670
8.25 DDSELECT 670
8.25.1 Descrizione 670
8.26 DDSETVAR 670
8.26.1 Descrizione 670
8.27 DDSTRACK 670
8.27.1 Descrizione 670
8.28 DDVPOINT 670
8.28.1 Descrizione 671
8.28.2 Riferimento Comandi 671
8.28.3 Orizzontale 671
8.28.4 Verticale 672
8.28.5 Preimpostazione angolo 673
8.28.6 Piana 673
8.28.7 Precedente 673
8.29 DISATTIVAPIANO 673
8.29.1 Descrizione 674
8.30 DEFAULTSCALELIST 674
8.30.1 Descrizione 674
8.30.2 Riferimento Comandi 674
8.30.3 Aggiungi nuova scala 675
8.30.4 Modifica scala 675
8.30.5 Sposta in Alto 675
8.30.6 Sposta in Basso 675
8.30.7 Elimina 675
8.30.8 Ripristina 675
8.31 PAUSA 675
8.31.1 Descrizione 675
8.31.2 Opzioni all'interno del comando 675
8.32 ELIMVINC 675
8.32.1 Metodo 675
8.33 DELEDATA 676
8.33.1 Descrizione 676
8.33.2 Opzioni 676
8.34 ELIMINAFUNZIONESCHIZZO 676
8.34.1 Descrizione 676
8.34.2 Metodo 676
8.35 DEPARAMETRIZZA 676
8.35.1 Descrizione 676
8.35.2 Opzioni all'interno del comando 677
8.36 TABELLAPROGETTO 677
8.36.1 Descrizione 677
8.36.2 Opzioni all'interno del comando 677
8.37 -EDITATABELLAPROGETTO 677
8.37.1 Opzioni all'interno del comando 678
8.38 CHIUDIPANNELLODETTAGLI 678
8.38.1 Descrizione 679
8.39 APRIPANNELLODETTAGLI 679

Indice

8.39.1 Descrizione 679
8.39.2 Inizio 680
8.39.3 Libreria dettagli 680
8.39.4 Filter (Filtro) 680
8.39.5 Menu 681
8.39.6 Vista elenco o Vista griglia 681
8.39.7 Crea dettaglio 681
8.40 ESPORTADGN 682
8.40.1 Descrizione 682
8.41 -ESPORTADGN 682
8.41.1 Metodo 682
8.41.2 Opzioni all'interno del comando 682
8.42 IMPORTADGN 682
8.42.1 Descrizione 682
8.43 DGNIMPORTOPTIONS 682
8.43.1 Descrizione 683
8.44 FIRMEDIGITALI 683
8.44.1 Metodo 683
8.45 -FIRMEDIGITALI 684
8.45.1 Metodo 685
8.45.2 Opzioni all'interno del comando 685
8.46 DIM 685
8.46.1 Descrizione 685
8.46.2 Opzioni all'interno del comando 686
8.47 DIM1 687
8.47.1 Descrizione 687
8.47.2 Opzioni all'interno del comando 687
8.48 DIMALLINEATA 688
8.48.1 Descrizione 688
8.48.2 Metodo 689
8.48.3 Opzioni all'interno del comando 689
8.49 DIMANGOLO 691
8.49.1 Descrizione 691
8.49.2 Metodo 692
8.49.3 Opzioni all'interno del comando 692
8.50 ARCOQUOTA 694
8.50.1 Descrizione 694
8.50.2 Metodo 695
8.50.3 Opzioni all'interno del comando 695
8.51 DIMLBASE 696
8.51.1 Descrizione 697
8.51.2 Metodo 697
8.51.3 Opzioni all'interno del comando 697
8.52 INTERRQUOTA 698
8.52.1 Descrizione 698
8.52.2 Opzioni all'interno del comando 698
8.53 DIMCENTRO 699
8.53.1 Descrizione 699
8.53.2 Metodo 699

Indice

8.53.3 Opzioni all'interno del comando 699
8.54 VINCQUOTA 699
8.54.1 Metodo 699
8.54.2 Opzioni all'interno del comando 700
8.55 DIMCONTINUA 700
8.55.1 Descrizione 700
8.55.2 Metodo 701
8.55.3 Opzioni all'interno del comando 701
8.56 DIMDIAMETRO 702
8.56.1 Descrizione 702
8.56.2 Metodo 702
8.56.3 Opzioni all'interno del comando 702
8.57 DIMDISSOCIA 703
8.57.1 Descrizione 704
8.58 DIMEDITA 704
8.58.1 Descrizione 704
8.58.2 Metodi 704
8.58.3 Opzioni all'interno del comando 704
8.59 DIMEX (Express Tools) 705
8.59.1 Metodo 705
8.59.2 File... 706
8.59.3 Stili di Quota disponibili 706
8.59.4 Esporta 706
8.60 DIMIM (Express Tools) 706
8.60.1 Metodo 706
8.60.2 File... 707
8.60.3 Stili di quota utilizzati 707
8.60.4 Stili di testo utilizzati 707
8.60.5 Tipilinea utilizzati 707
8.60.6 Importa 707
8.61 QUOTARIDOTTA 707
8.61.1 Descrizione 707
8.61.2 Metodo 708
8.61.3 Opzioni all'interno del comando 708
8.62 QUOTARIDLIN 708
8.62.1 Descrizione 708
8.62.2 Metodo 708
8.62.3 Opzioni all'interno del comando 708
8.63 DIMDIRETTRICE 708
8.63.1 Descrizione 709
8.63.2 Metodo 709
8.63.3 Opzioni all'interno del comando 709
8.64 DIMLINEARE 711
8.64.1 Descrizione 711
8.64.2 Metodo 712
8.64.3 Opzioni all'interno del comando 712
8.65 DIMMARCAMODIFLOCALI 715
8.65.1 Descrizione 715
8.65.2 Opzioni all'interno del comando 715

Indice

8.66 DIMCOORDINATA 715
8.66.1 Descrizione 715
8.66.2 Metodo 716
8.66.3 Opzioni all'interno del comando 716
8.67 DIMMODILOCALE 717
8.67.1 Descrizione 718
8.67.2 Opzioni all'interno del comando 718
8.68 DIMRAGGIO 718
8.68.1 Descrizione 718
8.68.2 Metodo 718
8.68.3 Opzioni all'interno del comando 718
8.69 DIMREASSOC (Express Tools) 719
8.69.1 Metodo 719
8.70 DIMRIASSOCIA 720
8.70.1 Descrizione 720
8.70.2 Metodi 720
8.70.3 Opzioni 720
8.71 DIMRIGEN 720
8.71.1 Descrizione 720
8.72 SPAZIOQUOTE 721
8.72.1 Descrizione 721
8.72.2 Metodo 721
8.72.3 Opzioni all'interno del comando 721
8.73 DIMSTILE 721
8.73.1 Descrizione 721
8.73.2 Metodo 721
8.73.3 Opzioni Menu Contestuale 722
8.73.4 Opzioni all'interno del pannello Edita stili di quota 723
8.74 -DIMSTILE 734
8.74.1 Metodo 735
8.74.2 Opzioni all'interno del comando 735
8.75 DIMSTILESET 735
8.75.1 Metodo 735
8.76 DIMTEDIT 735
8.76.1 Descrizione 736
8.76.2 Metodo 736
8.76.3 Opzioni all'interno del comando 736
8.77 DISH 736
8.78 DISSOLVIFUNZIONISCHIZZO 737
8.78.1 Metodo 737
8.79 DIST 737
8.79.1 Metodo 737
8.79.2 Opzioni all'interno del comando 738
8.80 LUCELONTANA 738
8.80.1 Descrizione 739
8.80.2 Opzioni all'interno del comando 739
8.81 DIVIDI 739
8.81.1 Metodo 740

Indice

8.81.2 Opzioni all'interno del comando 740
8.82 DMANGOLO3D 741
8.82.1 Descrizione 741
8.82.2 Opzioni all'interno del comando 741
8.83 DMVERIFICA 742
8.83.1 Descrizione 742
8.83.2 Metodo 742
8.84 DMVERIFICATUTTO 743
8.84.1 Descrizione 743
8.84.2 Metodo 744
8.84.3 Opzioni all'interno del comando 744
8.85 DMPIEGA 744
8.85.1 Metodo 744
8.85.2 Opzioni all'interno del comando 745
8.86 DMCIMA 745
8.86.1 Descrizione 745
8.86.2 Opzioni all'interno del comando 746
8.87 DMCOINCIDENTE3D 746
8.87.1 Metodo 747
8.87.2 Opzioni all'interno del comando 747
8.88 DMCONCENTRICO3D 747
8.88.1 Metodo 747
8.88.2 Opzioni all'interno del comando 747
8.89 DMVINCOLO3D 747
8.89.1 Descrizione 747
8.89.2 Opzioni all'interno del comando 748
8.90 DMCOPIAFACCE 750
8.90.1 Descrizione 750
8.90.2 Opzioni all'interno del comando 750
8.91 DMDEFORMACURVA 752
8.91.1 Descrizione 752
8.91.2 Opzioni all'interno del comando 752
8.92 DMDEFORMASPOSTA 752
8.92.1 Descrizione 753
8.92.2 Opzioni all'interno del comando 754
8.93 DMDEFORMAPUNTO 754
8.93.1 Descrizione 754
8.93.2 Opzioni all'interno del comando 755
8.94 DMCANCELLA 755
8.95 DMDISTANZA3D 755
8.95.1 Descrizione 756
8.95.2 Opzioni all'interno del comando 756
8.96 DMESTRUDI 756
8.97 DMRACCORDA 756
8.97.1 Descrizione 757
8.97.2 Opzioni all'interno del comando 757
8.98 DMFISSO3D 758
8.98.1 Descrizione 759

Indice

8.98.2 Opzioni all'interno del comando 759
8.99 DMGRUPPO 759
8.99.1 Descrizione 759
8.99.2 Opzioni all'interno del comando 759
8.100 DMSPOSTA 759
8.100.1 Descrizione 760
8.101 DMPARALLELO3D 760
8.101.1 Metodo 760
8.101.2 Opzioni all'interno del comando 760
8.102 DMPERCORSO3D 760
8.102.1 Metodo 760
8.102.2 Opzioni all'interno del comando 761
8.103 DMPERPENDICOLARE3D 761
8.103.1 Descrizione 761
8.103.2 Opzioni all'interno del comando 761
8.104 DMPREMITIRA 761
8.104.1 Descrizione 761
8.104.2 Opzioni all'interno del comando 762
8.105 DMRAGGI3D 763
8.105.1 Descrizione 763
8.105.2 Metodo 763
8.105.3 Opzioni all'interno del comando 763
8.106 DMREPAIR 763
8.107 DMRIVOLUZIONE 763
8.107.1 Descrizione 764
8.108 DMGRUPPORIGIDO3D 764
8.108.1 Metodo 764
8.108.2 Opzioni all'interno del comando 764
8.109 DMRUOTA 764
8.110 DMSELEZIONA 764
8.110.1 Descrizione 764
8.110.2 Opzioni all'interno del comando 765
8.111 DMSELEZIONASPIGOLI 766
8.111.1 Metodo 766
8.112 DMSEMPLIFICA 767
8.112.1 Descrizione 767
8.112.2 Metodo 767
8.112.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 767
8.113 DMSEMPLIFICATUTTO 768
8.113.1 Descrizione 768
8.113.2 Metodo 769
8.113.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 769
8.114 DMCUCI 770
8.114.1 Metodo 771
8.114.2 Opzioni all'interno del comando 771
8.115 DMSTIRA 771
8.115.1 Descrizione 771
8.115.2 Opzioni all'interno del comando 772

Indice

8.116 DMTANGENTE3D 772
8.116.1 Descrizione 772
8.116.2 Opzioni all'interno del comando 772
8.117 DMISPESSISCI 772
8.117.1 Descrizione 772
8.117.2 Opzioni all'interno del comando 773
8.118 DMFILETTO 773
8.118.1 Descrizione 773
8.118.2 Metodo 773
8.119 DMTORSIONE 774
8.119.1 Descrizione 774
8.119.2 Metodo 774
8.119.3 Opzioni all'interno del comando 774
8.120 DMAGGIORNA 775
8.120.1 Descrizione 775
8.121 CUPOLA 775
8.122 ANELLO 776
8.122.1 Descrizione 776
8.122.2 Metodo 776
8.122.3 Opzioni all'interno del comando 777
8.123 TRASCINA 779
8.123.1 Descrizione 779
8.123.2 Metodo 779
8.123.3 Opzioni all'interno del comando 779
8.124 DRAGMODE 780
8.124.1 Descrizione 780
8.124.2 Opzioni all'interno del comando 780
8.125 RECDISEGNO 780
8.125.1 Descrizione 780
8.125.2 File di Backup 781
8.126 NASCRECDISEGNO 782
8.126.1 Descrizione 782
8.127 ORDINEDIS 782
8.127.1 Descrizione 782
8.127.2 Metodo 783
8.127.3 Opzioni all'interno del comando 783
8.128 ORDINEDISCONLAYER 784
8.128.1 Descrizione 784
8.129 IMPOSTADIS 785
8.129.1 Descrizione 785
8.130 TESTODIN 785
8.131 DUMPSTATE 785
8.131.1 Descrizione 786
8.131.2 Metodo 786
8.132 VISTAD 786
8.132.1 Metodo 786
8.132.2 Opzioni all'interno del comando 786
8.133 DWFOUT 788

Indice

8.133.1 Descrizione 788
8.134 -DWGUNITS 788
8.134.1 Metodo 788
8.134.2 Opzioni all'interno del comando 788
8.135 DWGCODEPAGE 789
8.135.1 Descrizione 789
8.136 COMPARADWG 789
8.136.1 Descrizione 789
8.136.2 Opzioni all'interno del comando 790
8.137 CHIUDICOMPARADWG 790
8.137.1 Descrizione 790
8.138 APRICOMPARADWG 790
8.138.1 Descrizione 790
8.138.2 Setup 791
8.138.3 Risultati 792
8.138.4 Fine confronto 794
8.139 -SALUTEDWG 794
8.139.1 Metodo 794
8.140 SALUTEDWG 795
8.140.1 Descrizione 795
8.140.2 Pulsante Crea nuovo 796
8.140.3 Seleziona una routine 796
8.140.4 Descrizione della routine 797
8.140.5 Pulsante Modifica 797
8.140.6 Elenco delle attività incluse nella routine 797
8.140.7 Modalità interattiva 797
8.140.8 Pulsante Inizio 797
8.141 PROPDIS 798
8.141.1 Descrizione 798
8.141.2 Generale 799
8.141.3 Sommario 799
8.141.4 Statistiche 800
8.141.5 Gruppo di Fogli 800
8.141.6 Personalizzato 800
8.141.7 Riferimento Comandi 801
8.142 DXFIN 801
8.142.1 Descrizione 801
8.143 DXFOUT 801
8.143.1 Descrizione 801
8.143.2 Opzioni all'interno del comando 801
9. E 803
9.1 MODIFATTBL 803
9.1.1 Descrizione 803
9.1.2 Lista attributi 804
9.1.3 Valore 804
9.1.4 Properties (Proprietà) 804
9.1.5 Opzioni testo 804
9.2 SUPCOON 804
9.2.1 Metodo 805

Indice

9.2.2 Modifica mediante grip 805
9.3 EDITEDATA 805
9.3.1 Metodo 805
9.4 EDITTIME (Express Tools) 805
9.4.1 Metodo 806
9.4.2 Opzioni all'interno del comando 806
9.5 ELEV 806
9.5.1 Descrizione 806
9.5.2 Opzioni all'interno del comando 806
9.6 ELLISSE 807
9.6.1 Descrizione 807
9.6.2 Metodo 808
9.6.3 Opzioni all'interno del comando 808
9.7 ENABLEASSOCVIEWS 809
9.7.1 Descrizione 809
9.7.2 Metodo 809
9.8 FINECOMPARA 809
9.8.1 Descrizione 809
9.9 SNAPFINALE 810
9.9.1 Descrizione 810
9.10 CANCELLA 810
9.10.1 Metodo 810
9.11 ETRANSMIT 810
9.11.1 Descrizione 810
9.11.2 Metodi 811
9.11.3 Opzioni Menu Contestuale 811
9.11.4 Opzioni all'interno del comando 812
9.12 -ETRANSMIT 812
9.12.1 Descrizione 812
9.12.2 Opzioni all'interno del comando 812
9.13 EXC (Express Tools) 812
9.13.1 Metodo 813
9.14 EXCP (Express Tools) 813
9.14.1 Metodo 813
9.15 ESEGUISTRUMENTO 813
9.16 EXF (Express Tools) 813
9.16.1 Metodo 813
9.17 EXOFFSET (Express Tools) 814
9.17.1 Metodo 814
9.17.2 Opzioni all'interno del comando 814
9.18 EXP (Express Tools) 814
9.18.1 Descrizione 814
9.19 EXPLAN (Express Tools) 814
9.19.1 Opzioni all'interno del comando 815
9.20 ESPLORABLOCCHI 815
9.20.1 Descrizione 815
9.20.2 Opzioni Menu Contestuale 815
9.20.3 Opzioni all'interno delle colonne 816

Indice

9.21 ESPLORACARTELLE 817
9.21.1 Descrizione 818
9.21.2 Opzioni Menu Contestuale 818
9.21.3 Opzioni all'interno della scheda Cartelle 818
9.22 ESPLORAIMMAGINI 818
9.22.1 Descrizione 818
9.22.2 Opzioni Menu Contestuale 819
9.22.3 Opzioni all'interno delle colonne 820
9.23 ESPLORALAYER 820
9.23.1 Descrizione 820
9.23.2 Opzioni Menu Contestuale 821
9.23.3 Opzioni all'interno del pannello Filtri 822
9.24 ESPLODI 823
9.24.1 Descrizione 823
9.24.2 Metodo 824
9.25 EXPLORER 824
9.25.1 Descrizione 824
9.25.2 Opzioni all'interno della barra dei menu 825
9.26 ESPORTA 826
9.26.1 Descrizione 826
9.26.2 Metodo 827
9.27 ESPORTLAYOUT 828
9.27.1 Descrizione 829
9.28 ESPORTAPDF 829
9.28.1 Descrizione 829
9.29 ESPORTASVG 829
9.29.1 Metodo 829
9.29.2 Opzioni all'interno del comando 830
9.30 ESPORTAAAUTOCAD 830
9.30.1 Descrizione 830
9.30.2 Metodo 830
9.30.3 Opzioni all'interno del comando 830
9.31 ESPLODIABRICSCAD 831
9.31.1 Descrizione 831
9.31.2 Metodo 831
9.31.3 Opzioni all'interno del comando 831
9.32 ESPORTAETICHETTELINEECURVE 832
9.32.1 Descrizione 832
9.33 ESPLORAPDF 832
9.33.1 Descrizione 832
9.33.2 Opzioni all'interno del comando 833
9.33.3 Opzioni menu contestuale 833
9.34 EXPRESSMENU (Express tools) 834
9.35 EXPRESSTOOLS (Express Tools) 834
9.36 ESPLORAUCS 834
9.36.1 Descrizione 834
9.36.2 Opzioni all'interno delle colonne 835
9.36.3 Opzioni Menu Contestuale 835

Indice

9.37 ESPLORAXRIF 835
9.37.1 Descrizione 835
9.37.2 Metodo 836
9.37.3 Opzioni all'interno del comando 836
9.37.4 Opzioni menu contestuale 837
9.38 ESTENDI 837
9.38.1 Metodo 838
9.38.2 Opzioni all'interno del comando 838
9.39 SNAPESTENSIONE 839
9.39.1 Descrizione 839
9.40 ESTRAIBLOCCHI 839
9.40.1 Metodo 839
9.41 EXTRIM (Express Tools) 840
9.41.1 Metodo 840
9.42 ESTRUDI 840
9.42.1 Descrizione 841
9.42.2 Metodo 841
9.42.3 Opzioni all'interno del comando 841
9.43 EXW (Express Tools) 849
9.43.1 Metodo 849
9.44 EXWP (Express Tools) 850
9.44.1 Metodo 850
10. F 851
10.1 FASTSEL (Express Tools) 851
10.1.1 Metodo 851
10.2 ESPORTAFBX 851
10.2.1 Metodo 851
10.2.2 Opzioni all'interno del comando 851
10.3 -ESPORTAFBX 852
10.3.1 Metodo 852
10.3.2 Opzioni all'interno del comando 852
10.4 IMPORTAFBX 853
10.4.1 Descrizione 853
10.4.2 Opzioni all'interno del comando 853
10.5 -IMPORTAFBX 853
10.5.1 Metodo 853
10.5.2 Opzioni all'interno del comando 853
10.6 CAMPODATI 854
10.6.1 Metodo 854
10.6.2 Opzioni all'interno del comando 854
10.6.3 Data&Ora 854
10.6.4 Documento 855
10.6.5 Collegato 857
10.6.6 Oggetti 857
10.6.7 Stampa 858
10.6.8 Variabili 859
10.6.9 Gruppo di Fogli 860
10.6.10 Estensioni 860

Indice

10.6.11 Espressione campo: 861
10.7 FORMATIFILE 861
10.7.1 Descrizione 861
10.7.2 Opzioni all'interno del comando 861
10.8 APRIFILE 862
10.8.1 Descrizione 862
10.8.2 Opzioni all'interno del comando 862
10.9 FILES 862
10.10 PIENO 862
10.10.1 Descrizione 862
10.11 RACCORDO 862
10.11.1 Descrizione 863
10.11.2 Opzioni all'interno del comando 863
10.12 APRIPANNELLOFILTRO 864
10.12.1 Descrizione 864
10.12.2 Mostra le regole del filtro nella bubble view 865
10.12.3 Mostra le regole del filtro nella visualizzazione della tabella 865
10.12.4 Nuovo filtro non salvato 866
10.12.5 Filtri salvati 868
10.13 CHIUDIPANNELLOFILTRO 868
10.13.1 Descrizione 868
10.14 TROVA 868
10.14.1 Descrizione 869
10.14.2 Trova Testo 869
10.14.3 Trova 869
10.14.4 Cerca in 870
10.14.5 Seleziona entità 870
10.14.6 Opzioni 870
10.14.7 Sostituisci con: 871
10.14.8 Sostituisci Tutto 871
10.14.9 Sostituisci 871
10.14.10 Seleziona 871
10.14.11 Seleziona Tutto 871
10.14.12 Zoom Out del disegno 871
10.14.13 Zoom In del disegno 871
10.14.14 Report della ricerca 871
10.15 TROVAENTITAESTERNE 871
10.15.1 Descrizione 871
10.15.2 Metodo 872
10.15.3 Modalità 2D 873
10.15.4 Modalità 3D 873
10.15.5 impostaZioni 873
10.15.6 Mostra area valida 874
10.15.7 Ispeziona anomalie 874
10.15.8 Risultati 874
10.15.9 Torna alle Impostazioni 875
10.15.10 Fine 875
10.16 ADATTAARCO 875
10.16.1 Descrizione 876

Indice

10.16.2 Metodi 876
10.16.3 Opzioni all'interno del comando 877
10.17 ADATTALINEA 877
10.17.1 Descrizione 877
10.17.2 Metodo 878
10.17.3 Opzioni all'interno del comando 879
10.18 ADATTAPOLILINEA 879
10.18.1 Descrizione 879
10.18.2 Metodo 879
10.18.3 Opzioni all'interno del comando 880
10.19 GEOMPIATTA 881
10.19.1 Descrizione 882
10.19.2 Destinazione 882
10.19.3 Linee Visibili 883
10.19.4 Linee Nascoste 883
10.19.5 Crea 883
10.19.6 Annulla 883
10.20 -GEOMPIATTA 884
10.20.1 Opzioni all'interno del comando 884
10.21 FLATTEN 885
10.21.1 Descrizione 885
10.21.2 Metodo 885
10.21.3 Opzioni all'interno del comando 885
10.22 LINEAINVERSIONE 886
10.22.1 Metodo 886
10.22.2 Opzioni all'interno del comando 886
10.23 INVERTIETICHETTECURVELINEE 887
10.23.1 Metodo 887
10.24 EDITALINEAINVERSIONE 888
10.24.1 Metodo 888
10.24.2 Opzioni all'interno del comando 888
10.25 DA 888
10.25.1 Opzioni all'interno del comando 889
10.26 FS (Express Tools) 889
10.26.1 Metodo 889
10.27 FSMODE (Express Tools) 889
10.27.1 Opzioni all'interno del comando 889
11. G 890
11.1 GATTE (Express Tools) 890
11.1.1 Metodo 890
11.1.2 Opzioni all'interno del comando 890
11.2 VGCOINCIDENTE 890
11.2.1 Descrizione 890
11.2.2 Metodi 890
11.2.3 Opzioni all'interno del comando 891
11.3 VGCOLLINEARE 891
11.3.1 Descrizione 891
11.3.2 Metodo 891

Indice

11.3.3 Opzioni all'interno del comando 891
11.4 VGCONCENTRICO 892
11.4.1 Descrizione 892
11.4.2 Metodo 892
11.4.3 Opzioni all'interno del comando 892
11.5 SNAPCENGEOMETRICO 892
11.5.1 Descrizione 892
11.6 VGUGUALE 892
11.6.1 Descrizione 893
11.6.2 Metodo 893
11.6.3 Opzioni all'interno del comando 893
11.7 VGFISSO 893
11.7.1 Descrizione 893
11.7.2 Metodo 893
11.7.3 Opzioni all'interno del comando 894
11.8 VGORIZZONTALE 894
11.8.1 Descrizione 894
11.8.2 Metodo 894
11.8.3 Opzioni all'interno del comando 894
11.9 VGPARALLELO 894
11.9.1 Descrizione 895
11.9.2 Metodo 895
11.9.3 Opzioni all'interno del comando 895
11.10 VGPERPENDICOLARE 895
11.10.1 Descrizione 895
11.10.2 Metodo 895
11.10.3 Opzioni all'interno del comando 895
11.11 VGUNIFORME 895
11.11.1 Descrizione 896
11.11.2 Metodo 896
11.11.3 Opzioni all'interno del comando 896
11.12 VGSIMMETRICO 896
11.12.1 Descrizione 896
11.12.2 Metodo 896
11.12.3 Opzioni all'interno del comando 896
11.13 VGTANGENTE 897
11.13.1 Descrizione 897
11.13.2 Opzioni all'interno del comando 897
11.14 VGVERTICALE 897
11.14.1 Descrizione 897
11.14.2 Metodo 897
11.14.3 Opzioni all'interno del comando 897
11.15 GENERACONTORNO 898
11.15.1 Descrizione 898
11.15.2 Metodo 898
11.16 POSGEOGRAFICA 898
11.16.1 Descrizione 898
11.16.2 Avanzate / Impostazioni BIM 899
11.16.3 Informazioni su CSMAP 900

Indice

11.17 -POSGEOGRAFICA 901
11.17.1 Metodo 901
11.17.2 Opzioni all'interno del comando 901
11.17.3 Informazioni su CSMAP 902
11.18 GEOIMPORT 903
11.18.1 Descrizione 903
11.18.2 Metodo 903
11.19 CARTAGEO 903
11.19.1 Descrizione 903
11.19.2 Opzioni all'interno del comando 904
11.20 IMMCARTAGEO 905
11.20.1 Descrizione 905
11.20.2 Metodo 905
11.20.3 Opzioni all'interno del comando 906
11.21 IMMCARTAGEORISOLUZIONE 906
11.21.1 Descrizione 906
11.21.2 Opzioni all'interno del comando 906
11.22 IMMCARTAGEOTIPO 907
11.22.1 Descrizione 907
11.22.2 Opzioni all'interno del comando 907
11.23 AGGIORNAIMMCARTAGEO 907
11.23.1 Descrizione 907
11.23.2 Opzioni all'interno del comando 907
11.24 CHIAVECARTAGEO 908
11.24.1 Descrizione 908
11.24.2 Configurazione della chiave Esri Maps 909
11.25 VINCGEOM 920
11.25.1 Descrizione 920
11.25.2 Opzioni all'interno del comando 921
11.26 CONVERTIGIS 921
11.26.1 Descrizione 922
11.27 ESPORTAGIS 922
11.27.1 Metodo 922
11.28 -ESPORTAGIS 922
11.28.1 Metodo 922
11.28.2 Opzioni all'interno del comando 922
11.29 IMPORTAGIS 923
11.29.1 Descrizione 923
11.29.2 Metodo 923
11.29.3 Sistema di Coordinate Corrente 924
11.29.4 Tabella delle Caratteristiche GIS importate 924
11.29.5 Aggiungere layer al gruppo 927
11.29.6 Importa poligoni come 927
11.29.7 Area di Importazione 927
11.29.8 Importa 927
11.30 -IMPORTAGIS 927
11.30.1 Descrizione 927
11.30.2 Metodo 928
11.30.3 Opzioni all'interno del comando 928

Indice

11.31 GETSEL (Express Tools) 928
11.31.1 Metodo 928
11.32 VAIASTART 928
11.32.1 Descrizione 929
11.33 SFUMAT 929
11.33.1 Descrizione 929
11.33.2 Modello 931
11.33.3 Origine tratteggio 932
11.33.4 Acquisisci proprietà 932
11.33.5 Contorni 932
11.33.6 Stile visualizzazione isola 933
11.33.7 Opzioni 933
11.33.8 Colore sfumatura 934
11.33.9 Modello sfumatura 934
11.33.10 Orientamento sfumatura 934
11.34 -SFUMAT 934
11.34.1 Descrizione 934
11.34.2 Metodo 934
11.34.3 Opzioni all'interno del comando 934
11.35 GRADIENTBKGOFF 937
11.35.1 Descrizione 937
11.36 GRADIENTBKGON 937
11.36.1 Descrizione 937
11.37 SCARPATA 937
11.37.1 Descrizione 937
11.37.2 Metodo 938
11.37.3 Opzioni all'interno del comando 938
11.38 BILANCIAMENTOSCARPATA 938
11.38.1 Descrizione 938
11.39 EDITASCARPATA 938
11.39.1 Descrizione 939
11.39.2 Opzioni all'interno del comando 939
11.40 SOVRASCRIVIGRAFICA 939
11.40.1 Metodo 939
11.41 SCHGRAF 941
11.41.1 Descrizione 941
11.42 GRIGLIA 941
11.42.1 Metodo 941
11.42.2 Opzioni all'interno del comando 942
11.43 GRUPPO 942
11.43.1 Descrizione 942
11.43.2 Gruppi esistenti 943
11.43.3 Crea Gruppo 943
11.43.4 Modifica Gruppo 943
11.44 -GRUPPO 945
11.44.1 Descrizione 945
11.44.2 Opzioni all'interno del comando 945

Indice

12. H 946
12.1 TRATTEGGIO 946
12.1.1 Metodo 946
12.1.2 Opzioni all'interno del comando 946
12.1.3 Modello 948
12.1.4 Origine tratteggio 949
12.1.5 Acquisisci proprietà 949
12.1.6 Contorni 949
12.1.7 Stile visualizzazione isola 950
12.1.8 Opzioni 950
12.1.9 Colore sfumatura 951
12.1.10 Modello sfumatura 951
12.1.11 Orientamento sfumatura 951
12.2 -TRATTEGGIO 951
12.2.1 Metodo 951
12.2.2 Opzioni all'interno del comando 951
12.3 EDITATRATT 954
12.3.1 Descrizione 954
12.4 -EDITARETINO 956
12.4.1 Metodo 956
12.4.2 Opzioni all'interno del comando 956
12.5 HATCHEDITEXT 959
12.5.1 Descrizione 959
12.5.2 Opzioni all'interno del comando 959
12.6 GENERACONTORNOTRATTEGGIO 959
12.6.1 Descrizione 959
12.7 HATCHTOBACK 959
12.8 ROUTINEASSISTENTECONTROLLOSALUTE 959
12.8.1 Descrizione 960
12.8.2 Descrizione della routine 960
12.8.3 Eseguire Salute del Disegno sui disegni aperti 960
12.8.4 Timeout Salute del Disegno 960
12.8.5 Attività 960
12.8.6 Aggiungi nuova 960
12.8.7 Salva 961
12.9 ELICA 961
12.9.1 Descrizione 961
12.9.2 Metodo 961
12.9.3 Opzioni all'interno del comando 961
12.10 GUIDA 962
12.10.1 Descrizione 962
12.11 HELPSEARCH 962
12.11.1 Descrizione 963
12.12 NASCONDI 963
12.12.1 Metodo 963
12.13 HIDEOBJECTS 963
12.13.1 Descrizione 963
12.14 COLLIPERT 964

Indice

12.14.1 Descrizione 964
12.14.2 Collegamento a file o URL 965
12.14.3 Informazione opzionale 965
12.15 -COLLIPERT 965
12.15.1 Descrizione 965
12.15.2 Opzioni all'interno del comando 965
12.16 OPZIONICOLLIPERT 966
12.16.1 Descrizione 966
12.16.2 Opzioni all'interno del comando 966
13. I 967
13.1 ID 967
13.1.1 Descrizione 967
13.2 IEMBED 967
13.2.1 Metodo 967
13.3 ESPORTAIFC 967
13.3.1 Descrizione 967
13.3.2 Metodo 968
13.4 IFCCONVALIDA 968
13.4.1 Descrizione 968
13.4.2 Metodo 968
13.4.3 Opzioni all'interno del comando 969
13.5 IMMAGINE 969
13.5.1 Descrizione 969
13.6 IMAGEAPP (Express Tools) 969
13.6.1 Metodo 969
13.7 REGOLAIMM 969
13.7.1 Metodo 969
13.8 -ATTACCAIMM 970
13.8.1 Metodo 970
13.8.2 Opzioni all'interno del comando 970
13.9 ATTACCAIMM 971
13.9.1 Descrizione 971
13.9.2 Guida 972
13.9.3 Nome 972
13.9.4 Sfoglia 972
13.9.5 Percorso 972
13.9.6 Tipo percorso 972
13.9.7 Informazioni Geocoding 972
13.9.8 Punto di inserimento 973
13.9.9 Scala 973
13.9.10 Rotazione 973
13.9.11 Angolo 973
13.10 RITAGLIAIMM 973
13.10.1 Metodo 974
13.10.2 Opzioni all'interno del comando 974
13.11 IMAGEEDIT (Express Tools) 975
13.11.1 Descrizione 975
13.12 CORNICEIMM 975

Indice

13.12.1 Descrizione 975
13.13 QUALITIMM 975
13.13.1 Descrizione 975
13.14 IMAGEOVERLAP (Express Tools) 976
13.14.1 Metodo 976
13.15 IMPORTA 976
13.15.1 Descrizione 976
13.16 -IMPORTA 978
13.16.1 Metodo 978
13.17 IMPORTASTILIEIMPOSTAZIONI 978
13.17.1 Metodo 978
13.17.2 Disegno sorgente 979
13.17.3 Seleziona tutto 979
13.17.4 Espandi pulsanti 979
13.17.5 Elenco degli oggetti 980
13.17.6 Sovrascrivi duplicati 980
13.17.7 Importa impostazioni di disegno Civile 980
13.17.8 Nascondi gli elementi duplicati 980
13.18 IMPRIMI 980
13.18.1 Metodo 980
13.19 INSER 981
13.19.1 Descrizione 981
13.19.2 Nome 982
13.19.3 Sfoglia 982
13.19.4 Percorso 982
13.19.5 Inserisci riferimento esterno 982
13.19.6 Punto di inserimento 982
13.19.7 Scala 983
13.19.8 Rotazione 983
13.19.9 Anteprima del blocco 983
13.19.10 Unità Blocco 984
13.19.11 Impostazioni avanzate 984
13.19.12 Opzioni all'interno del comando 985
13.20 -INSER 988
13.20.1 Descrizione 988
13.20.2 Metodo 988
13.20.3 Opzioni all'interno del comando 988
13.21 INSERALLINEATO 991
13.21.1 Descrizione 991
13.21.2 Opzioni all'interno del comando 992
13.22 SNAPINSERIMENTO 992
13.22.1 Descrizione 992
13.23 INSERTLAYOUT 992
13.23.1 Descrizione 993
13.24 -INSERTLAYOUT 993
13.24.1 Descrizione 993
13.25 -INSERLAYOUTMUTIPLO 993
13.25.1 Descrizione 993
13.25.2 Metodo 993

Indice

13.26 INSEROGG 993
13.26.1 Descrizione 994
13.26.2 Crea nuovo oggetto 994
13.26.3 Crea dal file 995
13.27 INTERFERENZA 995
13.27.1 Descrizione 995
13.27.2 Opzioni all'interno del comando 995
13.28 -INTERFERENZA 996
13.28.1 Metodo 996
13.28.2 Opzioni all'interno del comando 996
13.29 CHIUDIPANNELLOGESTOREINTERFERENZE 997
13.29.1 Descrizione 997
13.30 APRIPANNELLOGESTOREINTERFERENZE 997
13.30.1 Descrizione 997
13.30.2 Inizio 999
13.30.3 Selezione 999
13.30.4 Impostazioni 1000
13.30.5 Risultati 1000
13.31 INTERSEZIONE 1002
13.31.1 Descrizione 1002
13.31.2 Metodo 1002
13.32 SNAPINTERSEZIONE 1003
13.32.1 Descrizione 1004
13.33 ISAVEAS 1004
13.33.1 Descrizione 1004
13.34 ISOLATEOBJECTS 1004
13.34.1 Descrizione 1004
13.35 PIANOASS 1004
13.35.1 Descrizione 1004
13.36 IUNEMBED 1005
13.36.1 Descrizione 1005
14. J 1006
14.1 UNISCI 1006
14.1.1 Descrizione 1006
14.1.2 Metodo 1006
15. K 1007
15.1 KEEPME 1007
15.1.1 Metodo 1007
16. L 1008
16.1 ESPORTALANDXML 1008
16.1.1 Descrizione 1008
16.1.2 Seleziona tutto 1008
16.1.3 Espandi tutto 1008
16.1.4 Comprimi tutto 1008
16.1.5 Seleziona oggetti nel disegno 1009
16.1.6 Esporta 1009
16.2 -ESPORTALANDXML 1009
16.2.1 Metodo 1009

Indice

16.3 IMPORTALANDXML 1009
16.3.1 Descrizione 1009
16.3.2 Opzioni all'interno del comando 1009
16.4 LAYCORR 1010
16.4.1 Descrizione 1010
16.5 -LAYDEL (Express Tools) 1010
16.5.1 Metodo 1010
16.5.2 Opzioni all'interno del comando 1010
16.6 LAYDEL (Express Tools) 1011
16.6.1 Metodo 1011
16.6.2 Opzioni all'interno del comando 1011
16.7 -LAYER 1012
16.7.1 Descrizione 1012
16.7.2 Opzioni all'interno del comando 1012
16.8 LAYER 1014
16.8.1 Descrizione 1015
16.9 LAYERP 1015
16.9.1 Descrizione 1015
16.10 LAYERSPANELCLOSE 1015
16.10.1 Descrizione 1015
16.11 APRIPANNELLOLAYER 1015
16.11.1 Descrizione 1015
16.11.2 Cerca 1016
16.11.3 Menu 1016
16.11.4 Controllo Stato Layer 1017
16.11.5 Filtro utilizzato 1017
16.11.6 Inverti 1017
16.11.7 Aggiungi layer 1017
16.11.8 Elimina layer 1017
16.11.9 Pulisci layer 1017
16.11.10 Esplora Layer 1017
16.11.11 Stati Layer 1017
16.11.12 Nascondi simboli xrif On/Off 1017
16.11.13 Elenco layer 1017
16.11.14 Opzioni menu contestuale 1021
16.12 STATOLAY 1023
16.12.1 Descrizione 1023
16.12.2 Opzioni all'interno del comando 1023
16.12.3 Opzioni Menu Contestuale 1024
16.13 CONGLAY 1024
16.13.1 Descrizione 1025
16.13.2 Metodo 1025
16.13.3 Opzioni all'interno del comando 1025
16.14 ISOLAY 1026
16.14.1 Descrizione 1026
16.14.2 Metodo 1026
16.14.3 Opzioni all'interno del comando 1026
16.15 BLOCLAY 1026
16.15.1 Descrizione 1026

Indice

16.15.2 Metodo 1027
16.16 LAYMCH (Express Tools) 1027
16.16.1 Metodo 1027
16.16.2 Opzioni all'interno del comando 1027
16.17 RENDILAYCORR 1027
16.17.1 Metodo 1027
16.18 LAYMRG (Express Tools) 1027
16.18.1 Metodo 1027
16.18.2 Opzioni all'interno del comando 1028
16.19 LAYOFF 1028
16.19.1 Descrizione 1028
16.19.2 Metodo 1028
16.19.3 Opzioni all'interno del comando 1029
16.20 LAYON 1029
16.20.1 Descrizione 1029
16.21 LAYOUT 1029
16.21.1 Metodo 1030
16.21.2 Opzioni all'interno del comando 1030
16.22 -LAYOUT 1030
16.22.1 Descrizione 1030
16.22.2 Opzioni all'interno del comando 1030
16.23 LAYOUTMANAGER 1031
16.23.1 Descrizione 1031
16.23.2 Cerca 1032
16.23.3 Pubblica 1032
16.23.4 Aggiungi nuovo layout 1032
16.23.5 Copiare i layout selezionati 1032
16.23.6 Elimina uno o più layout 1033
16.23.7 Sposta in Alto 1033
16.23.8 Sposta in Basso 1033
16.23.9 Impostazioni Pagina 1033
16.23.10 Elenco dei modelli e dei layout 1033
16.24 LAYOUTMERGE (Express Tools) 1033
16.24.1 Metodo 1033
16.24.2 Layout da unire 1034
16.24.3 Layout di destinazione 1034
16.24.4 Digitare il nome di un layout 1034
16.24.5 Opzioni all'interno del comando 1035
16.25 -LAYOUTMERGE (Express Tools) 1035
16.25.1 Opzioni all'interno del comando 1035
16.26 SCONGLAY 1035
16.26.1 Descrizione 1035
16.27 CONVLAYER 1035
16.27.1 Descrizione 1035
16.27.2 Converti Da 1036
16.27.3 Converti A 1036
16.27.4 Mappature di Conversione 1036
16.27.5 Opzioni 1036
16.28 SBLOCLAY 1037

Indice

16.28.1 Descrizione 1037
16.28.2 Metodo 1037
16.29 RIMISOLAY 1037
16.29.1 Descrizione 1037
16.30 ISOFINLAY 1037
16.30.1 Descrizione 1037
16.30.2 Metodo 1038
16.30.3 Opzioni all'interno del comando 1038
16.31 LAYWALK (Express Tools) 1038
16.31.1 Metodo 1039
16.31.2 Scegliere i layer 1039
16.31.3 Elenco layer 1039
16.31.4 Filter (Filtro) 1040
16.31.5 Seleziona Tutto 1040
16.31.6 Ripristina su Uscita 1040
16.31.7 Layer 0 sempre ON 1040
16.32 LCONNETTI 1040
16.32.1 Descrizione 1040
16.32.2 Opzioni all'interno del comando 1041
16.33 DIRETTRICE 1042
16.33.1 Descrizione 1042
16.33.2 Metodo 1043
16.33.3 Opzioni all'interno del comando 1043
16.34 CONNETTORELEICA 1044
16.34.1 Descrizione 1044
16.34.2 Metodo 1044
16.34.3 File sorgente 1045
16.34.4 Applica mappatura automatica 1045
16.34.5 Scarica il servizio Leica Connector 1046
16.34.6 Riavvio del servizio Leica Connector 1046
16.34.7 Nome della connessione 1046
16.34.8 Database Leica Infinity 1046
16.35 CONVERTILEICA 1047
16.35.1 Descrizione 1047
16.35.2 Opzioni all'interno del comando 1047
16.36 ALLUNGA 1047
16.36.1 Metodo 1048
16.36.2 Opzioni all'interno del comando 1048
16.37 CHIUDIPANNELLOLIBRERIA 1048
16.37.1 Descrizione 1048
16.38 APRIPANNELLOLIBRERIA 1048
16.38.1 Descrizione 1049
16.38.2 Libreria Blocchi 1049
16.38.3 Inizio 1049
16.38.4 Aggiungi blocco alla libreria 1049
16.38.5 Vista 1050
16.38.6 Cerca 1050
16.38.7 Menu 1050
16.39 GESTORELICENZE 1051

Indice

16.39.1 Descrizione 1051
16.39.2 Gestore Licenze (BricsCAD) 1051
16.39.3 Vedi prezzi 1053
16.39.4 Info 1053
16.39.5 Scarica (Communicator per BricsCAD) 1053
16.39.6 Gestore Licenze (Communicator per BricsCAD) 1053
16.39.7 Compra 1056
16.40 LUCE 1056
16.40.1 Opzioni all'interno del comando 1056
16.41 ELENCOLUCI 1057
16.41.1 Descrizione 1057
16.41.2 Opzioni all'interno del pannello Modificare le proprietà della finestra di visualizzazione Sole attivo 1057
16.41.3 Opzioni Menu Contestuale 1058
16.42 LIMITI 1058
16.42.1 Descrizione 1058
16.42.2 Opzioni all'interno del comando 1058
16.43 LINEA 1059
16.43.1 Descrizione 1059
16.43.2 Metodo 1059
16.43.3 Opzioni all'interno del comando 1059
16.44 -TLINEA 1061
16.44.1 Metodo 1061
16.44.2 Opzioni all'interno del comando 1061
16.45 TLINEA 1061
16.45.1 Descrizione 1061
16.45.2 Opzioni Menu Contestuale 1062
16.46 LISTA 1063
16.46.1 Descrizione 1063
16.46.2 Metodo 1064
16.46.3 Opzioni all'interno del comando 1064
16.47 SEZIONE3D 1064
16.47.1 Descrizione 1064
16.48 LMAN (Express Tools) 1065
16.48.1 Metodo 1065
16.48.2 Stati Layer Salvati 1066
16.48.3 Opzioni degli Stati Layer 1066
16.48.4 Ripristina 1066
16.49 -LMAN (Express Tools) 1067
16.49.1 Opzioni all'interno del comando 1067
16.50 LMANMODE (Express Tools) 1067
16.50.1 Metodo 1067
16.51 -LMANMODE (Express Tools) 1068
16.51.1 Descrizione 1068
16.52 CARICA 1068
16.52.1 Descrizione 1068
16.53 LOFT 1068
16.53.1 Metodo 1068
16.53.2 Opzioni all'interno del comando 1068

Indice

16.54 LOGFILEOFF 1071
16.54.1 Descrizione 1071
16.55 LOGFILEON 1071
16.55.1 Descrizione 1071
16.56 -LOGIN 1071
16.56.1 Descrizione 1071
16.57 -LOGOUT 1072
16.57.1 Descrizione 1072
16.58 LOOKFROM 1072
16.58.1 Descrizione 1072
16.58.2 Opzioni all'interno del comando 1072
16.59 LSP (Express Tools) 1072
16.59.1 Opzioni all'interno del comando 1072
16.60 LSPSURF (Express Tools) 1073
16.60.1 Descrizione 1073
16.61 SPESSLIN 1073
16.61.1 Descrizione 1073
17. M 1074
17.1 MAIL 1074
17.1.1 Descrizione 1074
17.2 GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI 1074
17.2.1 Descrizione 1074
17.3 MANIPOLATORE 1075
17.3.1 Metodi 1075
17.3.2 Opzioni all'interno del comando 1075
17.4 CONNETTIMAPPA 1077
17.4.1 Descrizione 1077
17.4.2 Connessioni WMS 1078
17.4.3 Connessione 1078
17.4.4 Account utente 1078
17.5 MAPTRIM 1079
17.5.1 Descrizione 1079
17.5.2 Metodo 1079
17.5.3 Opzioni all'interno del comando 1080
17.6 PROPMASS 1081
17.6.1 Descrizione 1081
17.6.2 Opzioni all'interno del comando 1081
17.7 CHIUDIBROWSERMAT 1082
17.7.1 Descrizione 1082
17.8 APRIBROWSERMAT 1082
17.8.1 Descrizione 1082
17.8.2 Libreria dei materiali 1083
17.8.3 Inizio 1083
17.8.4 Cerca 1084
17.9 CORRISPPROSPETTIVA 1084
17.9.1 Descrizione 1084
17.9.2 Metodo 1084
17.9.3 Opzioni all'interno del comando 1084

Indice

17.10 CORRISPROP 1085
17.10.1 Metodo 1085
17.10.2 Opzioni all'interno del comando 1085
17.10.3 Tutte/Nessuna 1086
17.10.4 Base 1086
17.10.5 Speciali 1087
17.11 ASSEGNAMATER 1088
17.11.1 Descrizione 1089
17.11.2 Metodo 1089
17.12 MAPPAMATER 1089
17.12.1 Descrizione 1089
17.12.2 Metodo 1090
17.12.3 Opzioni all'interno del comando 1090
17.13 MATERIALI 1091
17.13.1 Metodo 1092
17.13.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno 1092
17.13.3 Opzioni menu contestuale 1096
17.14 -TABELLAVOLUMIMATERIALE 1096
17.14.1 Descrizione 1096
17.14.2 Metodo 1096
17.14.3 Opzioni all'interno del comando 1097
17.15 TABELLAVOLUMIMATERIALE 1097
17.15.1 Descrizione 1097
17.16 LIBMAT 1098
17.16.1 Descrizione 1098
17.17 MISURA 1098
17.17.1 Metodo 1098
17.17.2 Opzioni all'interno del comando 1099
17.18 MISURAGEOM 1099
17.18.1 Metodo 1099
17.18.2 Opzioni all'interno del comando 1099
17.19 CHIUDINAVIGATOREMECCANICO 1101
17.19.1 Descrizione 1101
17.20 APRINAVIGATOREMECCANICO 1101
17.20.1 Descrizione 1102
17.20.2 Raggruppa per entità 1102
17.20.3 Raggruppa per tipo 1103
17.20.4 Visualizza ricerca 1103
17.20.5 Impostazioni 1103
17.20.6 Ordina Alfabeticamente 1103
17.20.7 Mostra selezionati 1104
17.20.8 Elenco delle entità meccaniche 1104
17.20.9 Proprietà 1108
17.21 MENU 1109
17.21.1 Descrizione 1109
17.22 CARMENU 1109
17.22.1 Descrizione 1109
17.23 SCARMENU 1109
17.23.1 Descrizione 1109

Indice

17.24 SEMPLIFICAMESH 1109
17.24.1 Metodo 1110
17.25 SNAPMEDIO 1110
17.25.1 Descrizione 1110
17.26 INSERM 1110
17.26.1 Descrizione 1110
17.26.2 Opzioni all'interno del comando 1111
17.27 SPECCHIO 1111
17.27.1 Descrizione 1111
17.27.2 Opzioni all'interno del comando 1112
17.28 SPECCHIO3D 1112
17.28.1 Descrizione 1112
17.28.2 Opzioni all'interno del comando 1112
17.29 MKLTYPE (Express Tools) 1113
17.29.1 Metodo 1113
17.29.2 Opzioni all'interno del comando 1113
17.30 MKLTYPE (Express Tools) 1114
17.30.1 Metodo 1114
17.31 MULTIDIR 1115
17.31.1 Descrizione 1115
17.31.2 Metodo 1115
17.31.3 Opzioni con il comando 1116
17.32 ALLMULTIDIR 1117
17.32.1 Descrizione 1117
17.32.2 Metodo 1117
17.32.3 Opzioni all'interno del comando 1117
17.33 RACCMULTIDIR 1119
17.33.1 Descrizione 1119
17.33.2 Metodo 1119
17.33.3 Opzioni all'interno del comando 1120
17.34 MODMULTIDIR 1121
17.34.1 Descrizione 1121
17.34.2 Metodo 1121
17.34.3 Opzioni all'interno del comando 1121
17.35 EDITAMULTIDIR 1122
17.35.1 Descrizione 1122
17.35.2 Opzioni all'interno del comando 1122
17.36 STILEMULTIDIR 1123
17.36.1 Descrizione 1123
17.37 LINEAM 1123
17.37.1 Descrizione 1124
17.37.2 Metodo 1124
17.37.3 Opzioni all'interno del comando 1124
17.38 STILEML 1127
17.38.1 Descrizione 1127
17.38.2 Opzioni all'interno del pannello Edita Stile Multilinea 1128
17.38.3 Opzioni Menu Contestuale 1131
17.39 MOCORO (Express Tools) 1132

Indice

17.39.1 Metodo 1132
17.39.2 Opzioni all'interno del comando 1132
17.40 MODELLO 1132
17.40.1 Descrizione 1133
17.41 MODELERPROPERTIES 1133
17.41.1 Descrizione 1133
17.42 -MODELERPROPERTIES 1133
17.42.1 Descrizione 1133
17.42.2 Metodo 1133
17.42.3 Opzioni all'interno del comando 1134
17.43 SPOSTA 1134
17.43.1 Descrizione 1135
17.43.2 Opzioni all'interno del comando 1135
17.44 MOVEBAK (Express Tools) 1135
17.44.1 Metodo 1135
17.45 SPOSTABLOCCHIAELEVAZIONE 1136
17.45.1 Descrizione 1136
17.46 -SPOSTABLOCCHIAELEVAZIONE 1137
17.46.1 Metodo 1137
17.46.2 Opzioni all'interno del comando 1138
17.47 MOVEEDATA 1138
17.47.1 Metodo 1139
17.47.2 Opzioni all'interno del comando 1139
17.48 SPOSTAGUIDATA 1139
17.48.1 Descrizione 1139
17.48.2 Metodo 1139
17.48.3 Opzioni all'interno del comando 1140
17.49 MPEDIT (Express Tools) 1140
17.49.1 Metodo 1140
17.49.2 Opzioni all'interno del comando 1140
17.50 MPOLIGONO 1141
17.50.1 Metodo 1141
17.50.2 Opzioni all'interno del comando 1142
17.51 MPOLIGONOEDITA 1142
17.51.1 Metodo 1142
17.51.2 Opzioni all'interno del comando 1142
17.52 GENDIA 1143
17.52.1 Descrizione 1143
17.53 SPAZIOM 1143
17.53.1 Descrizione 1143
17.54 MSTRETCH (Express Tools) 1143
17.54.1 Metodo 1143
17.54.2 Opzioni all'interno del comando 1144
17.55 TESTOM 1144
17.55.1 Descrizione 1144
17.55.2 Opzioni all'interno del comando 1145
17.56 -TESTOM 1146
17.56.1 Descrizione 1146

Indice

17.56.2 Opzioni all'interno del comando 1146
17.57 MTP 1147
17.57.1 Descrizione 1147
17.57.2 Metodo 1147
17.57.3 Opzioni all'interno del comando 1147
17.58 MULTIPLO 1148
17.58.1 Descrizione 1148
17.59 FINMUL 1148
17.59.1 Descrizione 1148
17.59.2 Opzioni all'interno del comando 1149
17.60 MVSETUP 1151
17.60.1 Descrizione 1151
17.60.2 Metodo 1152
17.60.3 Opzioni all'interno del comando 1152
18. N 1154
18.1 NAVIGATE 1154
18.1.1 Descrizione 1154
18.1.2 Metodo 1154
18.1.3 Opzioni della tastiera 1154
18.1.4 Opzioni del mouse 1154
18.1.5 Modalità Passeggiata 1155
18.1.6 Impostazioni disegno corrente 1155
18.1.7 Impostazioni registro 1155
18.2 NCOPY (Express Tools) 1156
18.2.1 Metodo 1156
18.2.2 Opzioni all'interno del comando 1156
18.3 SNAPVICINO 1156
18.3.1 Descrizione 1156
18.4 NETLOAD 1156
18.4.1 Descrizione 1156
18.5 NUOVO 1157
18.5.1 Descrizione 1157
18.6 NUOVOGRUPPOFOGLI 1157
18.6.1 Descrizione 1157
18.6.2 Usa modello 1157
18.6.3 Usa un altro gruppo di fogli 1158
18.6.4 Usa disegni esistenti 1159
18.6.5 Vuoto 1159
18.7 NEWWIZ 1160
18.7.1 Descrizione 1160
18.7.2 Inizia da Zero 1161
18.7.3 Inizia da Modello 1161
18.7.4 Inizia dal Modello Predefinito 1162
18.7.5 Usa una Procedura Guidata 1162
18.7.6 Guida 1165
18.8 SNAPNODO 1165
18.8.1 Descrizione 1166
18.9 SNAPNESSUNO 1166
18.9.1 Descrizione 1166

Indice

18.10 NUMERO 1166
18.10.1 Descrizione 1166
18.10.2 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1168
19. O 1170
19.1 SCALAOGG 1170
19.1.1 Descrizione 1170
19.1.2 Elenco Scale Entità 1170
19.1.3 Opzioni 1170
19.2 -SCALAOGG 1171
19.2.1 Descrizione 1171
19.2.2 Opzioni all'interno del comando 1171
19.3 OFFSET 1171
19.3.1 Descrizione 1172
19.3.2 Metodo 1172
19.3.3 Opzioni all'interno del comando 1172
19.4 OFFSET3D 1173
19.4.1 Descrizione 1173
19.4.2 Metodo 1173
19.4.3 Opzioni all'interno del comando 1173
19.5 OLELINKS 1174
19.5.1 Descrizione 1174
19.5.2 Collegamento 1174
19.5.3 Origine 1174
19.5.4 Tipo 1174
19.5.5 Aggiorna 1175
19.5.6 Annulla 1175
19.5.7 Aggiorna 1175
19.5.8 Apri origine 1175
19.5.9 Cambia origine 1175
19.5.10 Interrompi 1175
19.6 OLEOPEN 1175
19.6.1 Descrizione 1175
19.7 ONWEB 1175
19.7.1 Descrizione 1175
19.8 OOPS 1176
19.8.1 Descrizione 1176
19.9 APRI 1176
19.9.1 Descrizione 1176
19.10 APRIGRUPPOFOGLI 1178
19.10.1 Descrizione 1178
19.11 -APRIGRUPPOFOGLI 1178
19.11.1 Descrizione 1178
19.12 OTTIMIZZA 1178
19.12.1 Descrizione 1178
19.12.2 Metodi 1180
19.12.3 Opzioni all'interno del comando, in modalità 2D 1180
19.12.4 Opzioni all'interno del comando, in modalità 3D 1182
19.13 OPZIONI 1183

Indice

19.13.1 Descrizione 1183
19.14 ORTO 1183
19.14.1 Descrizione 1183
19.15 OSNAP 1184
19.15.1 Descrizione 1184
19.16 -OSNAP 1184
19.16.1 Descrizione 1184
19.16.2 Opzioni all'interno del comando 1184
19.17 ELIMINADUPLICATI 1186
19.17.1 Descrizione 1186
19.17.2 Opzioni all'interno del comando 1186
19.17.3 Pannello contestuale del comando Elimina Duplicati 1186
19.18 -ELIMINADUPLICATI 1187
19.18.1 Descrizione 1188
19.18.2 Opzioni all'interno del comando 1188
20. P 1190
20.1 PACKAGE 1190
20.1.1 Descrizione 1190
20.1.2 Opzioni all'interno del comando 1190
20.2 IMPOSTAPAG 1190
20.2.1 Descrizione 1190
20.2.2 Opzioni Menu Contestuale 1191
20.3 PAN 1191
20.3.1 Descrizione 1192
20.4 -PAN 1192
20.4.1 Descrizione 1192
20.4.2 Metodo 1192
20.4.3 Opzioni all'interno del comando 1192
20.5 PANNELLIZZA 1193
20.5.1 Descrizione 1193
20.5.2 Metodo 1193
20.5.3 Opzioni all'interno del comando 1194
20.6 SNAPPARALLELO 1194
20.6.1 Descrizione 1194
20.7 -PARAMETRI 1195
20.7.1 Descrizione 1195
20.7.2 Opzioni all'interno del comando 1195
20.8 CHIUDIPANNELLOPARAMETRI 1195
20.8.1 Descrizione 1195
20.9 APRIPANNELLOPARAMETRI 1195
20.9.1 Descrizione 1196
20.9.2 Elenco parametri 1196
20.9.3 Nuovo parametro 1199
20.9.4 Anima 1199
20.9.5 Elimina 1199
20.9.6 Pulisci variabili non utilizzate 1199
20.9.7 Mostra parametri dipendenti 1199
20.9.8 Mostra parametri di definizione 1199

Indice

20.9.9 Mostra selezionati 1199
20.9.10 Cerca 1199
20.10 RILEVABLOCCHIPARAMETRICO 1199
20.10.1 Descrizione 1199
20.10.2 Metodo 1200
20.10.3 Rileva le corrispondenze con le entità selezionate 1200
20.10.4 Rileva le corrispondenze con i blocchi esistenti 1202
20.10.5 Rileva solidi 3D uguali 1205
20.10.6 Rileva collezioni 1208
20.11 SPOSTAPARAMETRICO 1210
20.11.1 Descrizione 1211
20.11.2 Metodo 1211
20.11.3 Opzioni all'interno del comando 1211
20.12 EDITASPOSTAPARAMETRICO 1212
20.12.1 Metodo 1212
20.12.2 Opzioni all'interno del comando 1212
20.13 RUOTAPARAMETRICO 1213
20.13.1 Metodo 1213
20.13.2 Opzioni all'interno del comando 1213
20.14 EDITARUOTAPARAMETRICO 1214
20.14.1 Metodo 1214
20.14.2 Opzioni all'interno del comando 1214
20.15 SCALAPARAMETRICO 1215
20.15.1 Metodo 1215
20.15.2 Opzioni all'interno del comando 1215
20.16 EDITASCALAPARAMETRICO 1216
20.16.1 Metodo 1216
20.16.2 Opzioni all'interno del comando 1216
20.17 STIRAPARAMETRICO 1217
20.17.1 Descrizione 1217
20.17.2 Metodo 1217
20.17.3 Opzioni all'interno del comando 1217
20.18 EDITASTIRAPARAMETRICO 1218
20.18.1 Metodo 1218
20.18.2 Opzioni all'interno del comando 1218
20.19 PARAMETRIZZA 1219
20.19.1 Descrizione 1219
20.20 PARAMETRIZZA2D 1219
20.20.1 Descrizione 1219
20.21 INCOLLABLOC 1220
20.21.1 Descrizione 1220
20.22 INCOLLACLIP 1220
20.22.1 Metodo 1220
20.22.2 Opzioni all'interno del comando 1220
20.23 INCOLLAORIG 1220
20.23.1 Descrizione 1221
20.24 INCOLLASPEC 1221
20.24.1 Descrizione 1221

Indice

20.24.2 Origine 1221
20.24.3 Incolla Come 1222
20.24.4 Incolla collegamento 1223
20.24.5 Risultato 1223
20.24.6 Visualizza come icona 1223
20.25 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY 1223
20.25.1 Metodo 1223
20.25.2 Opzioni all'interno del comando 1224
20.26 PCANGOLO 1224
20.26.1 Descrizione 1224
20.27 PCSPIGOLO 1224
20.27.1 Descrizione 1224
20.28 PCNEAREST 1224
20.28.1 Descrizione 1224
20.29 PCVICINOPIANO 1225
20.29.1 Descrizione 1225
20.30 PCPERPENDICOLARESPIGOLO 1225
20.30.1 Descrizione 1225
20.31 PCPERPENDICOLAREPIANO 1225
20.31.1 Descrizione 1225
20.32 PDF 1225
20.32.1 Descrizione 1226
20.33 REGOLAPDF 1226
20.33.1 Descrizione 1226
20.33.2 Opzioni all'interno del comando 1226
20.34 ALLEGAPDF 1227
20.34.1 Descrizione 1227
20.34.2 Guida 1227
20.34.3 Nome 1227
20.34.4 Sfoglia 1227
20.34.5 Seleziona una o più pagine dal file PDF: 1227
20.34.6 Trovato in 1228
20.34.7 Percorso di salvataggio 1228
20.34.8 Tipo percorso 1228
20.34.9 Punto di inserimento 1228
20.34.10 Rotazione 1228
20.34.11 Scala 1229
20.35 -ALLEGAPDF 1229
20.35.1 Descrizione 1229
20.35.2 Opzioni all'interno del comando 1229
20.36 RITAGLIAPDF 1229
20.36.1 Metodo 1230
20.36.2 Opzioni all'interno del comando 1230
20.37 IMPORTAPDF 1230
20.37.1 Metodo 1230
20.37.2 Opzioni sottoposto 1231
20.37.3 Opzioni di importazione file 1232
20.38 -IMPORTAPDF 1232

Indice

20.39 -TESTOSHXPDF 1232
20.39.1 Metodo 1232
20.39.2 Opzioni all'interno del comando 1233
20.40 LAYERPDF 1234
20.40.1 Descrizione 1234
20.41 OPZIONIPDF 1234
20.41.1 Descrizione 1234
20.42 PDIM 1234
20.42.1 Metodo 1235
20.42.2 Opzioni all'interno del comando 1235
20.43 EDITPL 1237
20.43.1 Descrizione 1237
20.43.2 Opzioni all'interno del comando 1237
20.44 PEDITEXT 1241
20.44.1 Descrizione 1241
20.44.2 Opzioni all'interno del comando 1241
20.45 SNAPPERPENDICOLARE 1243
20.45.1 Descrizione 1244
20.46 POLIMESH 1244
20.46.1 Descrizione 1244
20.46.2 Opzioni all'interno del comando 1244
20.47 POSIZIONAVISTA 1245
20.47.1 Descrizione 1245
20.47.2 Metodo 1245
20.47.3 Opzioni all'interno del comando 1245
20.48 PIANA 1245
20.48.1 Descrizione 1245
20.48.2 Opzioni all'interno del comando 1246
20.49 PLINEA 1247
20.49.1 Descrizione 1247
20.49.2 Metodo 1248
20.49.3 Opzioni all'interno del comando 1248
20.50 STAMPA 1250
20.50.1 Descrizione 1250
20.50.2 Nome impostazione pagina 1252
20.50.3 Crea impostazione pagina 1252
20.50.4 Configurazione Stampante/Plotter 1252
20.50.5 Modifica configurazione plotter 1252
20.50.6 Dimensione foglio 1252
20.50.7 Area di stampa 1253
20.50.8 Scala di stampa 1254
20.50.9 Tabella stili di stampa 1254
20.50.10 Modifica Stile di Stampa 1255
20.50.11 Crea un Nuovo Stile di Stampa 1255
20.50.12 Orientamento disegno 1255
20.50.13 Offset di stampa 1255
20.50.14 Opzioni di stampa 1255
20.50.15 Opzioni ombreggiatura finestra 1256
20.50.16 Stampa su file 1256

Indice

20.50.17 Numero di copie 1256
20.50.18 Applica 1256
20.50.19 Anteprima 1257
20.51 -STAMPA 1257
20.51.1 Descrizione 1257
20.51.2 Metodo 1257
20.51.3 Opzioni all'interno del comando 1257
20.52 ETICHETTEST 1259
20.52.1 Descrizione 1259
20.52.2 Intestazione 1260
20.52.3 Piè di Pagina 1260
20.52.4 Carattere 1260
20.52.5 Dimensione 1260
20.53 STILESTAMPA 1260
20.53.1 Descrizione 1260
20.53.2 Stile di Stampa Corrente 1261
20.53.3 Attiva tabella stile stampa 1261
20.54 GESTIONEPLOTTER 1261
20.54.1 Descrizione 1262
20.55 PLT2DWG (Express Tools) 1262
20.55.1 Metodo 1262
20.56 PNGOUT 1262
20.56.1 Descrizione 1262
20.57 PUNTO 1262
20.57.1 Descrizione 1262
20.57.2 Metodo 1263
20.57.3 Opzioni all'interno del comando 1263
20.58 NUVOLAPUNTI 1263
20.58.1 Descrizione 1263
20.58.2 Opzione all'interno di Esplora Disegno 1263
20.58.3 Opzioni menu contestuale 1264
20.59 ALLINEANUVPUNTI 1264
20.59.1 Descrizione 1264
20.59.2 Opzioni all'interno del comando 1264
20.60 ATTACCANUVPUNTI 1265
20.60.1 Metodo 1265
20.60.2 Opzioni all'interno del comando 1266
20.61 -ATTACCANUVPUNTI 1267
20.61.1 Metodo 1267
20.61.2 Opzioni all'interno del comando 1268
20.62 NUVPUNTIBUBBLEVIEWER 1268
20.62.1 Descrizione 1268
20.62.2 Bubble Viewer 1268
20.63 CLASSIFICANUVPUNTI 1271
20.63.1 Requisiti 1271
20.63.2 Preparare le librerie di classificazione 1271
20.63.3 Metodo 1272
20.63.4 Opzioni all'interno del comando 1273
20.64 MAPPACOLORINUVPUNTI 1274

Indice

20.64.1 Descrizione 1274
20.64.2 Metodo 1274
20.64.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1274
20.65 RITNUVPUNTI 1279
20.65.1 Descrizione 1279
20.65.2 Metodo 1279
20.65.3 Opzioni all'interno del comando 1279
20.66 SOLIDODIRITAGLIONUVPUNTI 1282
20.66.1 Metodo 1282
20.66.2 Opzioni all'interno del comando 1282
20.67 ELIMINAELEMENTONUVPUNTI 1282
20.67.1 Descrizione 1282
20.67.2 Elaborare un file 1283
20.67.3 Cerca 1284
20.67.4 Cache utilizzata 1284
20.67.5 Spazio disponibile 1284
20.67.6 Impostazioni 1284
20.67.7 Tabella delle scansioni 1284
20.67.8 Dettagli 1285
20.67.9 Attacca 1286
20.68 -ELIMINAELEMENTONUVPUNTI 1286
20.68.1 Descrizione 1286
20.68.2 Metodo 1286
20.69 RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI 1286
20.69.1 Descrizione 1287
20.69.2 Opzioni all'interno del comando 1287
20.70 RILEVALOCALINUVPUNTI 1287
20.70.1 Metodo 1288
20.71 DEVIAZIONENUVPUNTI 1289
20.71.1 Metodo 1289
20.71.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1290
20.72 ESPORTANUVPUNTI 1291
20.72.1 Descrizione 1292
20.72.2 Opzioni all'interno del comando 1292
20.73 -ESPORTANUVPUNTI 1292
20.73.1 Metodo 1292
20.73.2 Opzioni all'interno del comando 1292
20.74 POINTCLOUDEXTRACTCORNER 1292
20.74.1 Metodo 1293
20.75 POINTCLOUDEXTRACTEDGE 1293
20.75.1 Metodo 1293
20.76 ADATTACILINDRICONUVPUNTI 1293
20.76.1 Descrizione 1293
20.76.2 Metodo 1293
20.76.3 Opzioni all'interno del comando 1293
20.77 ADATTAPLANARENUVPUNTI 1293
20.77.1 Metodo 1294
20.77.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1295
20.77.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1296

Indice

20.78 ADATTALOCALINUVPUNTI 1297
20.78.1 Metodo 1297
20.78.2 Opzioni all'interno del comando 1297
20.79 POSGEOGRAFICANUVPUNTI 1297
20.79.1 Metodo 1298
20.79.2 Opzioni all'interno del comando 1298
20.80 CARICANUVPUNTI 1298
20.80.1 Descrizione 1298
20.80.2 Opzioni all'interno del comando 1298
20.81 CHIUDIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI 1299
20.81.1 Descrizione 1299
20.82 APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI 1299
20.82.1 Descrizione 1299
20.82.2 Scheda Gestore Nuvola di Punti 1300
20.82.3 Scheda Impostazioni Render 1304
20.83 MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI 1306
20.83.1 Descrizione 1306
20.83.2 Opzioni all'interno del comando 1306
20.84 CLASSEDIMODIFICANUPUNTI 1306
20.84.1 Descrizione 1306
20.84.2 Metodo 1307
20.84.3 Opzioni all'interno del comando 1307
20.85 MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI 1307
20.85.1 Descrizione 1307
20.85.2 Opzioni all'interno del comando 1307
20.86 NORMALINUVPUNTI 1308
20.86.1 Descrizione 1308
20.87 DIMENSPUNTONUVPUNTI_MINUS 1308
20.87.1 Descrizione 1308
20.88 DIMENSPUNTONUVPUNTI_PLUS 1308
20.88.1 Descrizione 1308
20.89 PROCESSANUVPUNTI 1309
20.90 -PROCESSANUVPUNTI 1309
20.91 NUVPUNTIPROFILOSWEEP 1309
20.91.1 Descrizione 1309
20.91.2 Metodo 1309
20.91.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1310
20.92 PROIETTASEZIONENUVPUNTI 1313
20.92.1 Metodo 1313
20.92.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1313
20.92.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1316
20.93 RIFERIMENTONUVPUNTI 1316
20.93.1 Descrizione 1316
20.93.2 Elaborare un file 1317
20.93.3 Cerca 1318
20.93.4 Cache utilizzata 1318
20.93.5 Spazio disponibile 1318
20.93.6 Impostazioni 1318

Indice

20.93.7 Tabella delle scansioni 1318
20.93.8 Dettagli 1319
20.93.9 Attacca 1320
20.94 -RIFERIMENTONUVPUNTI 1320
20.94.1 Metodo 1320
20.94.2 Opzioni all'interno del comando 1320
20.95 REGIONENUVPUNTI 1321
20.95.1 Metodo 1321
20.95.2 Opzioni all'interno del comando 1321
20.96 APRIIMPRENDERINGNUVPUNTI 1322
20.96.1 Descrizione 1322
20.97 NUVPUNTISCAN2BIM 1322
20.97.1 Metodo 1322
20.97.2 Opzioni all'interno del comando 1323
20.98 POINTCLOUDTOMESH 1323
20.98.1 Descrizione 1323
20.98.2 Metodo 1323
20.98.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1323
20.99 POINTCLOUDTRACE 1325
20.99.1 Descrizione 1325
20.99.2 Metodo 1325
20.99.3 Opzioni all'interno del comando 1325
20.100 ANNULLARITNUVPUNTI 1326
20.100.1 Descrizione 1326
20.101 LUCEPUNT 1326
20.101.1 Descrizione 1326
20.101.2 Opzioni all'interno del comando 1327
20.102 POLIGONO 1329
20.102.1 Descrizione 1329
20.102.2 Metodo 1330
20.102.3 Opzioni all'interno del comando 1330
20.103 POLYDISPLAY 1330
20.103.1 Descrizione 1330
20.103.2 Opzioni all'interno del comando 1330
20.104 POLISOLIDO 1331
20.104.1 Descrizione 1331
20.104.2 Metodo 1331
20.104.3 Opzioni all'interno del comando 1332
20.105 ANTEPRIMA 1334
20.105.1 Descrizione 1334
20.106 PRINT 1335
20.106.1 Descrizione 1335
20.106.2 Nome impostazione pagina 1337
20.106.3 Crea impostazione pagina 1337
20.106.4 Configurazione Stampante/Plotter 1337
20.106.5 Modifica configurazione plotter 1337
20.106.6 Dimensione foglio 1337
20.106.7 Area di stampa 1338
20.106.8 Scala di stampa 1339

Indice

20.106.9 Tabella stili di stampa 1339
20.106.10 Modifica Stile di Stampa 1340
20.106.11 Crea un Nuovo Stile di Stampa 1340
20.106.12 Orientamento disegno 1340
20.106.13 Offset di stampa 1340
20.106.14 Opzioni di stampa 1340
20.106.15 Opzioni ombreggiatura finestra 1341
20.106.16 Stampa su file 1341
20.106.17 Numero di copie 1341
20.106.18 Applica 1342
20.106.19 Anteprima 1342
20.107 GESTOREPROFILO 1342
20.107.1 Descrizione 1342
20.107.2 Crea 1343
20.107.3 Imposta Corrente 1343
20.107.4 Copia 1343
20.107.5 Elimina 1344
20.107.6 Esporta... 1344
20.107.7 Importa... 1344
20.107.8 Avvia 1344
20.108 PROIETTAGEOMETRIA 1344
20.108.1 Descrizione 1345
20.108.2 Opzioni all'interno del comando 1345
20.109 PROPRIETA 1346
20.109.1 Descrizione 1346
20.109.2 Modalità Proprietà 1347
20.109.3 Modalità Selezione Rapida 1351
20.110 CHIUDIPROP 1352
20.110.1 Descrizione 1352
20.111 IMPORTAPROP 1352
20.111.1 Descrizione 1352
20.111.2 Metodo 1352
20.111.3 Limitazioni note 1353
20.112 PROPULATE (Express Tools) 1354
20.112.1 Descrizione 1354
20.112.2 Opzioni all'interno del comando 1354
20.113 PROXYINFO 1354
20.113.1 Descrizione 1355
20.113.2 Grafica Proxy 1355
20.114 PSBSCALE (Express Tools) 1355
20.114.1 Metodo 1355
20.114.2 Opzioni all'interno del comando 1355
20.115 IMPOSTAPAGIN 1356
20.115.1 Descrizione 1356
20.115.2 Disegno dii origine 1356
20.115.3 Impostazioni pagina 1356
20.115.4 Dettagli 1356
20.116 -IMPOSTAPAGIN 1357
20.116.1 Descrizione 1357

Indice

20.116.2 Metodo 1357
20.117 SPAZIOC 1357
20.117.1 Descrizione 1357
20.118 PSTSCALE (Express Tools) 1357
20.118.1 Descrizione 1357
20.118.2 Opzioni all'interno del comando 1357
20.119 PUBBLICA 1358
20.119.1 Descrizione 1358
20.119.2 Selezione fogli 1359
20.119.3 Anteprima elenco dei fogli 1360
20.119.4 Opzioni PDF 1361
20.119.5 Output di Pubblicazione 1363
20.120 -PUBBLICA 1364
20.120.1 Descrizione 1364
20.120.2 Metodo 1364
20.121 ELIMINA 1364
20.121.1 Descrizione 1364
20.121.2 Filtra nomi elementi: 1365
20.121.3 Eliminare elementi annidati 1365
20.121.4 Tipi 1365
20.122 -ELIMINA 1366
20.122.1 Metodo 1366
20.122.2 Opzioni all'interno del comando 1367
20.123 PIRAMIDE 1368
20.123.1 Descrizione 1368
20.123.2 Metodo 1369
20.123.3 Opzioni all'interno del comando 1369
21. Q 1371
21.1 QCHIUDI 1371
21.1.1 Descrizione 1371
21.2 DIMRAPID 1371
21.2.1 Metodo 1371
21.2.2 Opzioni all'interno del comando 1371
21.3 QLATTACH (Express Tools) 1373
21.3.1 Metodo 1373
21.4 QLATTACHSET (Express Tools) 1373
21.4.1 Metodo 1373
21.5 QLDETACHSET (Express Tools) 1373
21.5.1 Metodo 1373
21.6 DIRRAPID 1373
21.6.1 Descrizione 1374
21.6.2 Opzioni all'interno del comando 1374
21.7 CNUOVO 1374
21.7.1 Descrizione 1374
21.8 QPRINT 1374
21.8.1 Descrizione 1375
21.9 QQUIT (Express Tools) 1375
21.9.1 Metodo 1375

Indice

21.10 QRTESTO 1375
21.10.1 Descrizione 1375
21.10.2 Opzioni all'interno del comando 1376
21.11 SALVAVEL 1376
21.11.1 Descrizione 1376
21.11.2 Metodo 1376
21.12 SELERAPID 1376
21.12.1 Descrizione 1376
21.12.2 Modalità Selezione Rapida 1377
21.13 QRDIRETTRICE 1379
21.13.1 Descrizione 1379
21.13.2 Opzioni all'interno del comando 1379
21.14 TESTOVEL 1379
21.14.1 Descrizione 1379
21.15 SNAPQUADRANTE 1380
21.15.1 Descrizione 1380
21.16 CALCRAPIDA 1380
21.16.1 Descrizione 1380
21.16.2 Ottieni coordinate 1381
21.16.3 Distanza tra due punti 1381
21.16.4 Angolo della linea definita da due punti 1382
21.16.5 Intersezione di due rette definite da quattro punti 1382
21.16.6 Cancella cronologia 1382
21.16.7 Pannello cronologia 1382
21.16.8 Area di input 1382
21.16.9 Incolla il valore nella barra dei comandi 1382
21.16.10 Scientifiche 1383
21.16.11 Conversione unità 1383
21.16.12 Variabili 1383
21.16.13 Funzioni personalizzate che possono essere utilizzate nelle espressioni della Calcolatrice 1384
21.17 ESCI 1386
21.17.1 Metodo 1386
22. R 1387
22.1 RAGGIO 1387
22.1.1 Descrizione 1387
22.1.2 Metodo 1387
22.1.3 Opzioni all'interno del comando 1387
22.2 REASSOCAPP 1390
22.2.1 Descrizione 1390
22.2.2 Applicazioni associate con i Dati Entità 1391
22.2.3 Opzioni 1391
22.3 RECUPERA 1391
22.3.1 Descrizione 1391
22.4 RECUPERATUTTO 1391
22.4.1 Descrizione 1391
22.5 REGSCRIPT 1391
22.5.1 Descrizione 1392
22.6 RETTANGOLO 1392

Indice

22.6.1 Descrizione 1392
22.6.2 Metodo 1392
22.6.3 Opzioni all'interno del comando 1393
22.7 RIDEF 1394
22.7.1 Descrizione 1394
22.8 REDIR (Express Tools) 1394
22.8.1 Descrizione 1395
22.8.2 Metodo 1395
22.8.3 Opzioni all'interno del comando 1396
22.9 REDIRMODE (Express Tools) 1396
22.9.1 Metodo 1396
22.10 -REDIRMODE (Express Tools) 1396
22.10.1 Metodo 1396
22.11 RIPETI 1396
22.11.1 Descrizione 1397
22.12 RIDIS 1397
22.12.1 Descrizione 1397
22.13 RIDIST 1397
22.13.1 Descrizione 1397
22.14 REDSDKINFO 1397
22.14.1 Descrizione 1397
22.15 CHIUDIRIF 1397
22.15.1 Descrizione 1398
22.15.2 Metodo 1398
22.15.3 Opzioni all'interno del comando 1398
22.16 MODRIF 1398
22.16.1 Descrizione 1398
22.16.2 Percorso 1399
22.16.3 Descrizione 1399
22.16.4 Nome Riferimento 1399
22.16.5 Anteprima 1399
22.16.6 Seleziona entità annidate 1399
22.16.7 Impostazioni 1400
22.17 -MODRIF 1400
22.17.1 Descrizione 1400
22.17.2 Opzioni all'interno del comando 1400
22.18 CURVEDIRIFERIMENTO 1401
22.18.1 Metodo 1401
22.18.2 Opzioni all'interno del comando 1405
22.19 GRUPPORIF 1405
22.19.1 Descrizione 1405
22.19.2 Opzioni all'interno del comando 1405
22.20 RIGEN 1405
22.20.1 Descrizione 1406
22.21 RIGENT 1406
22.21.1 Descrizione 1406
22.22 RIGENAUTO 1406
22.22.1 Descrizione 1406

Indice

22.23 REGIONE 1406
22.23.1 Descrizione 1407
22.23.2 Metodo 1407
22.24 INIZIALIZZA 1407
22.24.1 Descrizione 1407
22.25 RIMUOVIFUNZIONESCHIZZO 1408
22.25.1 Metodo 1408
22.26 RINOMINA 1408
22.26.1 Descrizione 1408
22.27 -RINOMINA 1408
22.27.1 Descrizione 1409
22.27.2 Opzioni all'interno del comando 1409
22.28 RENDER 1410
22.28.1 Descrizione 1410
22.28.2 Destinazione Render 1410
22.28.3 Dimensione di output 1410
22.29 -RENDER 1411
22.29.1 Descrizione 1411
22.29.2 Opzioni all'interno del comando 1411
22.30 PREIMPRENDERING 1411
22.30.1 Descrizione 1411
22.30.2 Opzioni all'interno del pannello Modificare il render preimpostato 1412
22.30.3 Opzioni Menu Contestuale 1413
22.31 RENDERWINCLOSE 1414
22.31.1 Descrizione 1414
22.32 REPORTPANELCLOSE 1414
22.32.1 Descrizione 1414
22.33 APRIPANNELLOREPORT 1414
22.33.1 Descrizione 1415
22.33.2 Raggruppamento Vista 1415
22.33.3 Output report 1416
22.33.4 Dettaglio degli elementi dell'output 1416
22.34 REPURLS (Express Tools) 1416
22.34.1 Metodo 1416
22.35 RESETVISTEASSOCIATIVE 1416
22.35.1 Descrizione 1416
22.36 RIPRISTBLOC 1416
22.36.1 Descrizione 1417
22.37 RIPRENDI 1417
22.37.1 Descrizione 1417
22.38 FUMETTOREV 1417
22.38.1 Descrizione 1417
22.38.2 Opzioni all'interno del comando 1417
22.39 INVERTI 1420
22.39.1 Descrizione 1420
22.40 INVERTIETICHETTECURVELINEE 1420
22.40.1 Metodo 1420
22.41 REVERT (Express Tools) 1421

Indice

22.41.1 Metodo 1421
22.42 RIVOLUZIONE 1421
22.42.1 Descrizione 1422
22.42.2 Metodo 1422
22.42.3 Opzioni all'interno del comando 1422
22.43 SUPRIV 1424
22.43.1 Metodo 1424
22.44 BARRAMULTIF 1425
22.44.1 Descrizione 1425
22.45 CHIUDIBARRAMULTIF 1425
22.45.1 Descrizione 1425
22.46 RUOTA 1425
22.46.1 Descrizione 1426
22.46.2 Opzioni all'interno del comando 1426
22.47 RUOTA3D 1426
22.47.1 Descrizione 1426
22.47.2 Metodo 1427
22.47.3 Opzioni all'interno del comando 1427
22.48 RSCRIPT 1428
22.48.1 Metodo 1428
22.49 RTEDIT (Express Tools) 1428
22.49.1 Opzioni all'interno del comando 1428
22.50 RTEXT (Express Tools) 1428
22.50.1 Descrizione 1429
22.50.2 Opzioni all'interno del comando 1429
22.51 RTEXTAPP (Express Tools) 1429
22.52 RTLOOK 1429
22.52.1 Metodo 1429
22.52.2 Opzioni Menu Contestuale 1429
22.53 PANTR 1430
22.53.1 Metodo 1430
22.53.2 Opzioni Menu Contestuale 1430
22.54 RTROT 1430
22.54.1 Metodo 1430
22.54.2 Opzioni Menu Contestuale 1431
22.55 RTROTCTR 1431
22.55.1 Metodo 1431
22.55.2 Opzioni Menu Contestuale 1431
22.56 RTROTF 1431
22.56.1 Metodo 1432
22.56.2 Opzioni Menu Contestuale 1432
22.57 RTROTX 1432
22.57.1 Metodo 1432
22.57.2 Opzioni Menu Contestuale 1432
22.58 RTROTY 1433
22.58.1 Metodo 1433
22.58.2 Opzioni Menu Contestuale 1433
22.59 RTROTZ 1433

Indice

22.59.1 Metodo 1433
22.59.2 Opzioni Menu Contestuale 1434
22.60 RTUCS (Express Tools) 1434
22.60.1 Metodo 1434
22.60.2 Opzioni all'interno del comando 1434
22.61 RTUPDOWN 1435
22.61.1 Metodo 1435
22.61.2 Opzioni Menu Contestuale 1435
22.62 RTWALK 1435
22.62.1 Metodo 1435
22.62.2 Opzioni Menu Contestuale 1435
22.63 ZOOMTR 1436
22.63.1 Metodo 1436
22.63.2 Opzioni Menu Contestuale 1436
22.64 SUPRIG 1436
22.64.1 Descrizione 1436
22.64.2 Metodo 1437
23. S 1438
23.1 SALVA 1438
23.1.1 Descrizione 1438
23.2 SAVEALL 1439
23.2.1 Metodo 1439
23.3 SALVACOME 1439
23.3.1 Descrizione 1439
23.4 SAVEASR12 1439
23.4.1 Descrizione 1439
23.5 SAVE-CLOSEALL (Express Tools) 1439
23.5.1 Metodo 1440
23.6 SALVAFILECARTELLA 1440
23.6.1 Descrizione 1440
23.7 SCALA 1440
23.7.1 Metodo 1440
23.7.2 Opzioni all'interno del comando 1440
23.8 MODIFELENCOSCALE 1441
23.8.1 Descrizione 1441
23.8.2 Riferimento Comandi 1441
23.8.3 Aggiungi nuova scala 1442
23.8.4 Modifica scala 1442
23.8.5 Sposta in Alto 1442
23.8.6 Sposta in Basso 1442
23.8.7 Elimina la scala selezionata 1442
23.8.8 Ripristina 1442
23.8.9 Nascondi scale xrif 1442
23.9 -MODIFELENCOSCALE 1442
23.9.1 Descrizione 1442
23.9.2 Opzioni all'interno del comando 1442
23.10 SCREENSHOT 1443
23.10.1 Descrizione 1443

Indice

23.11 SCRIPT 1443
23.11.1 Descrizione 1443
23.12 CHIAMASCRIPT 1443
23.12.1 Descrizione 1443
23.13 BARREDISCORRIMENTO 1443
23.13.1 Descrizione 1444
23.13.2 Opzioni all'interno del comando 1444
23.14 SEZIONE 1444
23.14.1 Descrizione 1444
23.14.2 Opzioni all'interno del comando 1444
23.15 -SORGENTIDATISEZIONE 1445
23.15.1 Metodo 1445
23.15.2 Opzioni all'interno del comando 1445
23.16 SORGENTIDATISEZIONE 1445
23.16.1 Metodo 1446
23.16.2 Gruppo di linee di sezione 1446
23.16.3 Sorgenti dati disponibili 1446
23.16.4 Sorgenti dati selezionate 1446
23.17 -LINEESEZIONE 1446
23.17.1 Metodo 1447
23.17.2 Opzioni all'interno del comando 1447
23.18 LINEESEZIONE 1448
23.18.1 Descrizione 1448
23.18.2 Metodo 1449
23.18.3 Opzioni all'interno del comando 1449
23.19 PIANOSEZ 1449
23.19.1 Descrizione 1449
23.19.2 Metodo 1449
23.19.3 Opzioni all'interno del comando 1450
23.20 IMPOSTPIANOSEZ 1451
23.20.1 Descrizione 1451
23.20.2 Metodi 1451
23.20.3 Opzioni all'interno del comando 1451
23.20.4 Opzioni Menu Contestuale 1459
23.21 PIANOSEZABLOCCO 1459
23.21.1 Descrizione 1459
23.21.2 Destinazione 1460
23.21.3 Geometria di origine 1461
23.21.4 Piano di sezione 1461
23.21.5 Tipo sezione 1461
23.22 -PIANOSEZABLOCCO 1462
23.22.1 Metodo 1462
23.22.2 Opzioni all'interno del comando 1462
23.23 -VISTESEZIONE 1463
23.23.1 Metodo 1463
23.24 VISTESEZIONE 1463
23.24.1 Metodo 1463
23.24.2 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1464

Indice

23.25 EDITAVISTASEZIONE 1464
23.25.1 Metodo 1464
23.25.2 Informazioni sulla vista in sezione 1465
23.25.3 Gruppo di linee di sezione 1465
23.25.4 Impostazioni cornice 1465
23.25.5 Vista/e di sezione 1465
23.25.6 Sorgenti dati 1466
23.25.7 Ritaglia le linee della griglia su 1466
23.25.8 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1466
23.26 SECURITY 1466
23.26.1 Descrizione 1466
23.26.2 Molto alto 1467
23.26.3 Alto 1467
23.26.4 Medio 1467
23.26.5 Basso 1467
23.26.6 Editore affidabile 1467
23.27 OPZIONISICUREZZA 1468
23.27.1 Descrizione 1468
23.27.2 Inserisci Password 1468
23.27.3 Fornitore di crittografia 1469
23.27.4 Lunghezza chiave 1469
23.28 SELEZ 1469
23.28.1 Descrizione 1469
23.28.2 Metodo 1469
23.28.3 Opzioni all'interno del comando 1469
23.29 SELEZIONAFACCEALLINEATE 1473
23.29.1 Metodo 1473
23.30 SELEZIONASOLIDIALLINEATI 1474
23.30.1 Metodo 1474
23.31 SELEZIONAFACCECONNESSE 1475
23.31.1 Metodo 1475
23.32 SELEZIONASOLIDICONNESSI 1475
23.32.1 Metodo 1475
23.33 SELECTSIMILAR 1476
23.33.1 Descrizione 1476
23.33.2 Metodo 1476
23.33.3 Opzioni all'interno del comando 1476
23.34 SELGRIPS 1477
23.34.1 Descrizione 1477
23.35 IMPDALAY 1478
23.35.1 Descrizione 1478
23.35.2 Metodo 1478
23.35.3 Opzioni all'interno del comando 1478
23.36 -IMPDALAY 1478
23.36.1 Descrizione 1478
23.36.2 Metodo 1479
23.36.3 Opzioni all'interno del comando 1479
23.37 SETLICENSELEVEL 1479
23.37.1 Descrizione 1479

Indice

23.37.2 Metodo 1479
23.37.3 Opzioni all'interno del comando 1479
23.38 IMPOSTAPOSPROGETTO 1480
23.38.1 Descrizione 1480
23.38.2 Metodo 1480
23.38.3 Opzioni all'interno del comando 1480
23.39 SETSITELOCATION 1481
23.39.1 Descrizione 1481
23.39.2 Metodo 1481
23.39.3 Opzioni all'interno del comando 1481
23.40 IMPOSTAPOSRILIEVO 1482
23.40.1 Descrizione 1482
23.40.2 Metodo 1482
23.40.3 Opzioni all'interno del comando 1483
23.41 IMPOSTAZIONI 1483
23.41.1 Descrizione 1483
23.41.2 Barra di ricerca 1484
23.41.3 IMPOSTAZIONI ESSENZIALI 1484
23.41.4 TUTTE LE IMPOSTAZIONI 1484
23.41.5 Esporta 1484
23.42 CERCAIMPOSTAZIONI 1484
23.42.1 Descrizione 1485
23.42.2 Metodo 1485
23.43 SETUCS 1485
23.43.1 Descrizione 1485
23.43.2 Imposta l'UCS selezionato relativo a... 1486
23.43.3 Cambia Vista a Vista piana dell'UCS selezionato 1486
23.43.4 Seleziona UCS 1487
23.43.5 UCS planari 1487
23.44 MODIVAR 1487
23.44.1 Descrizione 1487
23.44.2 Metodo 1487
23.44.3 Opzioni all'interno del comando 1487
23.45 OMBRA 1488
23.45.1 Descrizione 1488
23.46 MODOOMBRA 1488
23.46.1 Descrizione 1488
23.46.2 Opzioni all'interno del comando 1488
23.47 -MODOOMBRA 1493
23.47.1 Descrizione 1493
23.47.2 Opzioni all'interno del comando 1493
23.48 FORMA 1497
23.48.1 Metodo 1497
23.48.2 Opzioni all'interno del comando 1497
23.49 GRUPPOFOGLI 1497
23.49.1 Descrizione 1497
23.49.2 Nome del gruppo di fogli corrente 1498
23.49.3 Cerca 1498
23.49.4 Menu 1498

Indice

23.49.5 Crea gruppo di fogli 1499
23.49.6 Apri gruppo di fogli 1499
23.49.7 Pubblica 1499
23.49.8 eTransmit 1499
23.49.9 Gruppi di selezione foglio 1499
23.49.10 Proprietà personalizzate 1500
23.49.11 Aggiorna 1500
23.49.12 Lista fogli 1500
23.49.13 Vista categoria 1500
23.49.14 Viste modello 1501
23.49.15 Elenco dei Gruppi di Fogli 1502
23.49.16 Dettagli 1503
23.50 NASCONDIGRUPPOFOGLI 1505
23.50.1 Descrizione 1505
23.51 SHELL 1505
23.51.1 Descrizione 1505
23.51.2 Metodo 1505
23.52 SHOWURLS (Express Tools) 1505
23.52.1 Metodo 1505
23.52.2 Mostra URL 1506
23.52.3 Edita 1506
23.52.4 Sostituisci 1506
23.52.5 CHiudi 1506
23.52.6 Guida 1506
23.53 SHP2BLK (Express Tools) 1506
23.53.1 Metodo 1506
23.54 FIRMAVALE 1506
23.54.1 Metodo 1507
23.55 -FIRMAVALE 1508
23.55.1 Descrizione 1509
23.56 SEMPLIFICA 1509
23.56.1 Descrizione 1509
23.56.2 Metodo 1509
23.56.3 Entità 1510
23.56.4 impostaZioni 1510
23.56.5 Semplifica 1511
23.56.6 Opzioni all'interno della Barra dei comandi 1512
23.57 SINGLETON 1513
23.57.1 Opzioni all'interno del comando 1513
23.58 SCHIZZO 1513
23.58.1 Descrizione 1513
23.58.2 Opzioni all'interno del comando 1514
23.59 TRANCIA 1514
23.59.1 Metodo 1515
23.59.2 Opzioni all'interno del comando 1516
23.60 SMESPORTAASSIEME 1520
23.60.1 Metodo 1520
23.60.2 Opzioni all'interno del comando 1521
23.61 SMCORDONE 1521

Indice

23.61.1 Descrizione 1521
23.61.2 Metodo 1521
23.61.3 Opzioni all'interno del comando 1521
23.62 SMPIEGA 1522
23.62.1 Metodo 1522
23.62.2 Opzioni all'interno del comando 1523
23.63 SMCREAPIEGA 1523
23.63.1 Descrizione 1523
23.64 SMCOMMUTAPIEGA 1523
23.64.1 Descrizione 1523
23.65 SMCONVERTI 1523
23.65.1 Descrizione 1524
23.65.2 Opzioni all'interno del comando 1524
23.66 SMELIMINA 1524
23.66.1 Descrizione 1524
23.66.2 Metodo 1524
23.67 SMDISSOLVI 1524
23.67.1 Descrizione 1525
23.67.2 Metodo 1525
23.68 SMESPLODI 1525
23.68.1 Metodo 1525
23.69 SMESPORTA2D 1525
23.69.1 Descrizione 1525
23.70 SMESPORTAOSM 1526
23.70.1 Descrizione 1526
23.70.2 Opzioni all'interno del comando 1526
23.71 SMESTRUDI 1526
23.71.1 Descrizione 1527
23.71.2 Metodo 1527
23.72 SMFLANGIA 1527
23.72.1 Descrizione 1527
23.72.2 Opzioni all'interno del comando 1528
23.73 SMFLANGIADIBASE 1528
23.73.1 Descrizione 1528
23.74 SMPIEGAFLANGIA 1528
23.74.1 Opzioni all'interno del comando 1528
23.75 SMCONNETTIFLANGE 1531
23.75.1 Metodo 1531
23.76 SMFLANGIADACONTORNO 1531
23.76.1 Descrizione 1531
23.77 SMFLANGIADASPIGOLO 1532
23.77.1 Descrizione 1532
23.77.2 Opzioni all'interno del comando 1533
23.78 SMRUOTAFLANGIA 1535
23.78.1 Descrizione 1535
23.79 SMINVERTI 1535
23.79.1 Metodo 1535
23.79.2 Opzioni all'interno del comando 1535

Indice

23.80 SMFORMA 1536
23.80.1 Metodo 1536
23.80.2 Opzioni all'interno del comando 1537
23.81 SMORLO 1537
23.81.1 Metodo 1537
23.81.2 Opzioni all'interno del comando 1537
23.82 SMCREAORLO 1540
23.82.1 Metodo 1540
23.83 SMIMPRIMI 1540
23.83.1 Descrizione 1540
23.84 SMSFALSAMENTO 1540
23.84.1 Metodo 1541
23.84.2 Opzioni all'interno del comando 1542
23.85 SMGIUNZIONE 1542
23.85.1 Descrizione 1542
23.85.2 Metodo 1543
23.85.3 Opzioni all'interno del comando 1543
23.86 SMCREAGIUNZIONE 1543
23.86.1 Descrizione 1543
23.87 SMCOMMUTAGIUNZIONE 1543
23.87.1 Metodo 1544
23.88 SMLOFT 1544
23.88.1 Descrizione 1544
23.88.2 Opzioni all'interno del comando 1545
23.89 SMPARAMETRIZZA 1546
23.89.1 Descrizione 1546
23.90 SMRAPIDO 1546
23.90.1 Metodo 1546
23.90.2 Opzioni all'interno del comando 1546
23.91 SMSCARICO 1547
23.91.1 Descrizione 1547
23.91.2 Opzioni all'interno del comando 1548
23.92 SMCREASCARICO 1548
23.92.1 Descrizione 1548
23.93 SMCOMMUTASCARICO 1548
23.93.1 Descrizione 1548
23.93.2 Opzioni all'interno del comando 1548
23.93.3 Illustrazione dell'estensione dello scarico 1551
23.94 SMRIPARA 1553
23.94.1 Descrizione 1553
23.94.2 Metodo 1553
23.94.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1553
23.94.4 Opzioni all'interno della barra dei comandi 1555
23.95 SMSOSTITUISCI 1557
23.95.1 Descrizione 1557
23.95.2 Opzioni all'interno del comando 1557
23.96 SMCREANERVATURA 1558
23.96.1 Descrizione 1559

Indice

23.97 SMSPIGOLOCURVO 1559
23.97.1 Metodo 1559
23.97.2 Opzioni all'interno del comando 1559
23.98 SMRUOTA 1560
23.98.1 Descrizione 1560
23.99 SMSELEZIONA 1560
23.99.1 Descrizione 1561
23.99.2 Opzioni all'interno del comando 1561
23.100 SMDIVIDI 1561
23.100.1 Descrizione 1561
23.100.2 Opzioni all'interno del comando 1561
23.101 SMLINGUETTE 1563
23.101.1 Metodo 1563
23.101.2 Opzioni all'interno del comando 1563
23.102 SMCREALINGUETTE 1564
23.102.1 Descrizione 1565
23.103 SMSPIEGAMENTO 1565
23.103.1 Metodo 1565
23.103.2 Opzioni all'interno del comando 1565
23.104 SNAP 1566
23.104.1 Metodo 1566
23.104.2 Opzioni all'interno del comando 1566
23.105 POLIG 1567
23.105.1 Metodo 1567
23.105.2 Opzioni all'interno del comando 1567
23.106 MODIFSOLIDI 1567
23.106.1 Descrizione 1568
23.106.2 Opzioni all'interno del comando 1568
23.107 SOLIDIFICA 1570
23.107.1 Descrizione 1570
23.107.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando 1570
23.108 SOLPROF 1572
23.108.1 Metodo 1572
23.108.2 Opzioni all'interno del comando 1572
23.109 ORTOGRAF 1573
23.109.1 Descrizione 1573
23.109.2 Riferimento Comandi 1574
23.109.3 Dove controllare 1574
23.109.4 Seleziona entità 1575
23.109.5 Avvia 1575
23.109.6 Parola corrente 1575
23.109.7 Suggerimenti 1575
23.109.8 Ignora 1575
23.109.9 Ignora Tutto 1575
23.109.10 Cambia 1575
23.109.11 Cambia Tutto 1575
23.109.12 Aggiungi 1575
23.109.13 Ricerca 1575
23.109.14 Cambia Dizionari... 1575

Indice

23.109.15 Contesto 1575
23.110 SFERA 1576
23.110.1 Descrizione 1576
23.110.2 Metodo 1576
23.110.3 Opzioni all'interno del comando 1576
23.111 SPLINE 1576
23.111.1 Descrizione 1577
23.111.2 Metodo 1577
23.111.3 Opzioni all'interno del comando 1577
23.112 EDITSPLINE 1579
23.112.1 Descrizione 1579
23.112.2 Opzioni all'interno del comando 1579
23.113 RIFLETTORE 1580
23.113.1 Descrizione 1580
23.113.2 Opzioni all'interno del comando 1580
23.114 SSX (Express Tools) 1583
23.114.1 Metodo 1583
23.114.2 Opzioni all'interno del comando 1584
23.115 CHIUDIPANNELLOPARTISTARDARD 1584
23.115.1 Descrizione 1584
23.116 APRIPANNELLOPARTISTANDARD 1584
23.116.1 Descrizione 1584
23.117 STANDARD 1585
23.117.1 Metodo 1585
23.117.2 Finestra di dialogo Standard CAD 1585
23.118 BARRADISTATO 1586
23.118.1 Descrizione 1586
23.119 STATO 1587
23.119.1 Descrizione 1587
23.120 STLOUT 1587
23.120.1 Descrizione 1587
23.120.2 Metodo 1587
23.120.3 Opzioni all'interno del comando 1587
23.121 STOPSCRIPT 1588
23.121.1 Descrizione 1588
23.122 STIRA 1588
23.122.1 Metodo 1588
23.123 STRINGA 1588
23.123.1 Descrizione 1588
23.123.2 Metodo 1589
23.123.3 Opzioni all'interno del comando 1589
23.124 STRINGAAGGIUNGICURVA 1589
23.124.1 Descrizione 1590
23.124.2 Metodo 1590
23.124.3 Opzioni all'interno del comando 1590
23.125 STRINGAAGGIUNGIPUNTOELEVAZIONE 1590
23.125.1 Metodo 1590
23.125.2 Opzioni all'interno del comando 1590

Indice

23.126 STRINGAAGGIUNGIPI 1590
23.126.1 Descrizione 1590
23.126.2 Metodo 1590
23.126.3 Opzioni all'interno del comando 1590
23.127 STRINGAELIMINAPUNTOELEVAZIONE 1590
23.127.1 Metodo 1591
23.128 STRINGAELIMINAPI 1591
23.128.1 Metodo 1591
23.129 STRINGAPIATTA 1591
23.129.1 Metodo 1591
23.129.2 Opzioni all'interno del comando 1591
23.130 EDITORSTRINGA 1591
23.130.1 Metodo 1592
23.130.2 Seleziona stringa 1592
23.130.3 Bloccato 1592
23.130.4 Scheda Prospetti 1592
23.130.5 Scheda Geometria orizzontale 1595
23.130.6 Scheda statistiche 1596
23.131 STRINGAELEVAZIONEDASUPERFICIE 1596
23.131.1 Descrizione 1596
23.131.2 Seleziona superficie 1596
23.131.3 Inserisci punti di quota altimetrica in corrispondenza delle intersezioni con gli spigoli dei triangoli di superficie 1597
23.131.4 Offset quota altimetrica rispetto alla superficie 1597
23.132 STRINGADAOGGETTO 1597
23.132.1 Descrizione 1597
23.132.2 Metodo 1597
23.133 PANNELLOSTRUTTURA 1597
23.133.1 Descrizione 1597
23.133.2 Configurazione struttura ad albero 1598
23.133.3 Menu configurazioni 1598
23.133.4 Campo cerca 1599
23.133.5 File 1600
23.133.6 Scheda Gruppo/Ordina 1600
23.133.7 Scheda Visualizza/Ignora 1602
23.133.8 Scheda opzioni 1603
23.134 CHIUDIPANNELLOSTRUTTURA 1605
23.134.1 Descrizione 1605
23.135 STILE 1605
23.135.1 Descrizione 1605
23.135.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno 1605
23.135.3 Opzioni Menu Contestuale 1607
23.136 -STILE 1608
23.136.1 Descrizione 1608
23.136.2 Opzioni all'interno del comando 1608
23.137 GESTIONESTILI 1609
23.137.1 Metodo 1609
23.138 SOTTRAI 1609
23.138.1 Descrizione 1609

Indice

23.138.2 Metodo 1609
23.139 PROPRSOLE 1610
23.139.1 Descrizione 1610
23.139.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno 1610
23.139.3 Opzioni menu contestuale 1611
23.140 SUPERHATCH (Express Tools) 1612
23.140.1 Metodo 1612
23.140.2 Opzioni all'interno del comando 1612
23.141 SUPPORTFOLDER 1615
23.141.1 Descrizione 1615
23.142 SOPPRIMI 1615
23.142.1 Descrizione 1615
23.142.2 Opzioni all'interno del comando 1615
23.143 SUPERFCHIUSURA 1616
23.143.1 Descrizione 1616
23.143.2 Metodo 1616
23.143.3 Opzioni all'interno del comando 1616
23.144 SVGOPZIONI 1617
23.144.1 Descrizione 1617
23.145 SWEEP 1617
23.145.1 Descrizione 1617
23.145.2 Metodo 1618
23.145.3 Opzioni all'interno del comando 1618
23.146 SYSVDLG (Express Tools) 1620
23.146.1 Metodo 1620
23.146.2 Variabili di sistema 1621
23.146.3 Dettagli 1621
23.146.4 Valore 1621
23.146.5 Info 1621
23.146.6 Guida 1621
23.146.7 Aggiorna 1621
23.146.8 Salva 1621
23.146.9 Cerca 1621
23.147 SISFIN 1621
23.147.1 Descrizione 1621
23.147.2 Opzioni all'interno del comando 1621
24. T 1623
24.1 TABELLA 1623
24.1.1 Descrizione 1623
24.1.2 Da zero 1623
24.1.3 Da dati 1623
24.2 -TABELLA 1624
24.2.1 Descrizione 1624
24.2.2 Metodo 1625
24.2.3 Opzioni all'interno del comando 1625
24.3 MODIFTABELLA 1625
24.3.1 Metodo 1625
24.4 ESPORTATABELLA 1625
24.4.1 Metodo 1625

Indice

24.5 TABLEMOD 1625
24.5.1 Metodo 1626
24.5.2 Opzioni all'interno della barra degli strumenti Tabella 1626
24.5.3 Opzioni Menu Contestuale 1628
24.6 STILETABELLA 1629
24.6.1 Descrizione 1629
24.6.2 Opzioni all'interno di Esplora Disegno 1629
24.6.3 Opzioni Menu Contestuale 1630
24.7 TAVOLET 1631
24.7.1 Descrizione 1631
24.7.2 Metodo 1631
24.7.3 Opzioni all'interno del comando 1631
24.8 SUPOR 1631
24.8.1 Metodo 1631
24.9 SNAPTANGENTE 1632
24.9.1 Descrizione 1632
24.10 TCASE (Express Tools) 1633
24.10.1 Metodo 1633
24.11 -TCASE (Express Tools) 1633
24.11.1 Metodo 1633
24.11.2 Opzioni all'interno del comando 1634
24.12 TCIRCLE (Express Tools) 1634
24.12.1 Metodo 1634
24.12.2 Opzioni all'interno del comando 1634
24.13 TCONNETTI 1634
24.13.1 Descrizione 1635
24.13.2 Opzioni all'interno del comando 1635
24.14 TCOUNT (Express Tools) 1636
24.14.1 Metodo 1636
24.14.2 Opzioni all'interno del comando 1636
24.15 TEMPLATEFOLDER 1637
24.15.1 Descrizione 1637
24.16 TESTO 1637
24.16.1 Metodo 1637
24.16.2 Opzioni all'interno del comando 1637
24.17 -TESTO 1638
24.17.1 Descrizione 1638
24.18 TEXTEDIT (Express Tools) 1638
24.18.1 Descrizione 1638
24.19 TEXTFIT (Express Tools) 1638
24.19.1 Metodo 1639
24.19.2 Opzioni all'interno del comando 1639
24.20 TEXTMASK (Express Tools) 1639
24.20.1 Metodo 1639
24.20.2 Opzioni all'interno del comando 1639
24.21 SCHTESTO 1640
24.21.1 Descrizione 1640
24.22 TESTOPRIMOPIANO 1640

Indice

24.22.1 Descrizione 1640
24.22.2 Opzioni all'interno del comando 1640
24.23 TEXTUNMASK (Express Tools) 1640
24.24 TFRAMES (Express Tools) 1640
24.24.1 Metodo 1641
24.25 TIFFOUT 1641
24.25.1 Metodo 1641
24.26 TEMPO 1641
24.26.1 Descrizione 1642
24.26.2 Opzioni all'interno del comando 1642
24.27 -TIN 1642
24.27.1 Descrizione 1642
24.27.2 Metodo 1643
24.27.3 Opzioni all'interno del comando 1643
24.28 TIN 1645
24.28.1 Descrizione 1645
24.28.2 Metodo 1645
24.28.3 Opzioni all'interno del comando 1646
24.29 TINASSEGNAIMMAGINE 1649
24.29.1 Metodo 1649
24.30 TINDADEM 1650
24.30.1 Metodo 1650
24.30.2 Opzioni all'interno del comando 1650
24.31 -EDITATIN 1651
24.31.1 Descrizione 1651
24.31.2 Opzioni all'interno del comando 1651
24.32 TINEDITA 1655
24.32.1 Descrizione 1655
24.32.2 Opzioni all'interno del comando 1655
24.33 -TINESPORTA 1661
24.33.1 Descrizione 1661
24.33.2 Metodo 1661
24.33.3 Opzioni all'interno del comando 1661
24.34 TINESPORTA 1661
24.34.1 Descrizione 1661
24.34.2 Seleziona superficie 1662
24.34.3 Formato 1662
24.34.4 Nome file 1662
24.35 -TINESPORTAADEM 1662
24.35.1 Metodo 1662
24.35.2 Opzioni all'interno del comando 1662
24.36 TINESPORTAADEM 1663
24.36.1 Descrizione 1663
24.36.2 Seleziona superficie 1664
24.36.3 Formato 1664
24.36.4 Sistema di coordinate 1664
24.36.5 Spaziatura della griglia 1664
24.36.6 Metodo di campionamento in elevazione 1664
24.36.7 Usa valore personalizzato senza dati 1664

Indice

24.36.8 Nome file 1664
24.37 -TINESTRAI 1665
24.37.1 Descrizione 1665
24.37.2 Metodo 1665
24.37.3 Opzioni all'interno del comando 1665
24.38 TINESTRAI 1666
24.38.1 Descrizione 1666
24.38.2 Curve di livello principali 1667
24.38.3 Curve di livello secondarie 1668
24.38.4 Curve di livello definite dall'utente 1668
24.38.5 Punti 1668
24.38.6 Triangoli 1668
24.38.7 Bordi 1668
24.39 TINUNISCI 1668
24.39.1 Descrizione 1669
24.39.2 Metodi 1669
24.39.3 Opzioni all'interno del comando 1669
24.40 TINMANIPOLA 1669
24.40.1 Descrizione 1669
24.40.2 Opzioni all'interno del comando 1669
24.41 TINPROIETTA 1670
24.41.1 Descrizione 1670
24.42 INSERTABELLA 1671
24.42.1 Metodo 1671
24.42.2 Nome 1672
24.42.3 Sfoglia 1672
24.42.4 Percorso 1672
24.42.5 Anteprima 1672
24.42.6 Properties (Proprietà) 1672
24.42.7 Allineamento cella 1673
24.43 TINVOLUME 1673
24.43.1 Metodo 1673
24.43.2 Opzioni all'interno del comando 1673
24.44 -TINVOLUMEREPORT 1674
24.44.1 Descrizione 1674
24.44.2 Metodo 1674
24.44.3 Opzioni all'interno del comando 1674
24.45 TINVOLUMEREPORT 1674
24.45.1 Descrizione 1674
24.45.2 Metodo 1674
24.45.3 Opzioni all'interno del comando 1675
24.46 TINGOCCIAACQUA 1675
24.46.1 Metodo 1675
24.47 TJUST (Express Tools) 1675
24.47.1 Opzioni all'interno del comando 1675
24.48 TOLLERANZA 1676
24.48.1 Descrizione 1676
24.48.2 Simbolo 1676
24.48.3 Tolleranza 1 & 2 1677

Indice

24.48.4 Riferimento 1, 2 e 3 1677
24.49 BAR_STRU 1678
24.49.1 Metodo 1679
24.49.2 Opzioni all'interno del comando 1679
24.50 -BAR_STRU 1679
24.50.1 Descrizione 1679
24.51 TAVOLOZZESTRUMENTI 1679
24.51.1 Descrizione 1679
24.51.2 Schede delle Tavolozze 1680
24.51.3 Strumenti 1681
24.51.4 Menu contestuale tavolozza degli strumenti 1682
24.52 CHIUDITAVOLOZZESTRUMENTI 1682
24.52.1 Descrizione 1683
24.53 -TOOLPANEL 1683
24.53.1 Descrizione 1683
24.53.2 Metodo 1683
24.53.3 Opzioni all'interno del comando 1683
24.54 TORIENT (Express Tools) 1683
24.54.1 Metodo 1683
24.54.2 Opzioni all'interno del comando 1685
24.55 TORO 1685
24.55.1 Descrizione 1685
24.55.2 Opzioni all'interno del comando TORO 1686
24.56 NAVIGTS 1686
24.56.1 Descrizione 1686
24.56.2 Metodo 1686
24.57 TRACCIA 1686
24.57.1 Descrizione 1687
24.58 TRASPARENZA 1687
24.58.1 Metodo 1687
24.58.2 Opzioni all'interno del comando 1690
24.59 TREX (Express Tools) 1690
24.59.1 Metodo 1690
24.60 TAGLIA 1690
24.60.1 Metodo 1690
24.60.2 Opzioni all'interno del comando 1691
24.61 TSCALE (Express Tools) 1692
24.61.1 Metodo 1692
24.61.2 Opzioni all'interno del comando 1692
24.62 TSPACEINVADERS (Express Tools) 1692
24.62.1 Metodo 1692
24.62.2 Opzioni all'interno del comando 1692
24.63 APRITUTORIAL 1693
24.63.1 Descrizione 1693
24.63.2 Metodo 1693
24.64 DATESTOATESTOM (Express Tools) 1694
24.64.1 Metodo 1695
24.64.2 Opzioni all'interno del comando 1695

Indice

24.65 ESPLTESTO (Express Tools) 1695
24.65.1 Metodo 1695
24.66 PIANOTIPO 1695
24.66.1 Descrizione 1695
24.66.2 Cerca 1696
24.66.3 Menu contestuale 1696
24.66.4 Modifica piano tipo 1696
24.66.5 Aggiungi piano tipo 1696
25. U 1697
25.1 A 1697
25.1.1 Descrizione 1697
25.2 UCS 1697
25.2.1 Metodo 1697
25.2.2 Opzioni all'interno del comando 1697
25.3 ICONAUCS 1698
25.3.1 Descrizione 1699
25.3.2 Opzioni all'interno del comando 1699
25.4 NUOVDEF 1699
25.4.1 Metodo 1699
25.5 ANNULLA 1699
25.5.1 Descrizione 1700
25.5.2 Opzioni all'interno del comando 1700
25.6 UNDOENT 1700
25.6.1 Descrizione 1701
25.6.2 Opzioni all'interno del comando 1701
25.7 SEPARA 1701
25.7.1 Metodo 1701
25.7.2 Opzioni all'interno del comando 1701
25.8 UNIONE 1701
25.8.1 Descrizione 1702
25.8.2 Metodo 1702
25.9 UNISOLATEOBJECTS 1702
25.9.1 Descrizione 1703
25.10 UNITA 1703
25.10.1 Descrizione 1703
25.11 -UNITA 1703
25.11.1 Opzioni nel comando 1703
25.12 AGGCAMPODATI 1704
25.12.1 Descrizione 1705
25.13 AGGIORNABLOCCOLAYOUT 1705
25.13.1 Descrizione 1705
25.13.2 Opzioni all'interno del comando 1705
25.14 UPDATESKETCH 1705
25.14.1 Descrizione 1705
25.14.2 Metodo 1705
25.15 URL 1705
25.15.1 Descrizione 1705
25.16 USAVE-CLOSEALL (Express Tools) 1706

Indice

26. V 1707
26.1 VBAIDE 1707
26.1.1 Descrizione 1707
26.2 VBACARICA 1707
26.2.1 Descrizione 1707
26.3 -VBACARICA 1707
26.3.1 Descrizione 1708
26.4 VBAGEST 1708
26.4.1 Descrizione 1708
26.4.2 Disegno 1708
26.4.3 Progetto Integrato 1709
26.4.4 Progetti 1709
26.4.5 Estrai 1709
26.4.6 Incorpora 1709
26.4.7 Nuovo 1709
26.4.8 Salva Come 1709
26.4.9 Carica 1709
26.4.10 Scarica 1710
26.4.11 Macro 1710
26.4.12 Visual Basic Editor 1710
26.5 VBANUOVO 1710
26.5.1 Descrizione 1710
26.6 VBAESEGUI 1710
26.6.1 Descrizione 1710
26.6.2 Nome macro 1711
26.6.3 Macro in 1711
26.6.4 Descrizione 1711
26.6.5 Avvia 1711
26.6.6 Step Entra 1711
26.6.7 Edita 1711
26.6.8 Crea 1711
26.6.9 Elimina 1711
26.7 -VBAESEGUI 1711
26.7.1 Descrizione 1711
26.8 VBASECURITY 1712
26.8.1 Descrizione 1712
26.9 VBASCARICA 1712
26.9.1 Descrizione 1712
26.10 VERSIONCONTROL 1712
26.10.1 Descrizione 1712
26.10.2 Metodo 1712
26.10.3 Opzioni all'interno del comando 1713
26.11 VISTA 1714
26.11.1 Descrizione 1714
26.11.2 Opzioni all'interno del pannello Modifica Vista 1714
26.11.3 Opzioni Menu Contestuale 1715
26.12 -VISTA 1716
26.12.1 Descrizione 1716
26.12.2 Opzioni all'interno del comando 1716

Indice

26.13 VISTABASE 1716
26.13.1 Metodo 1717
26.13.2 Opzioni all'interno del comando 1717
26.14 INTERROMPIVISTA 1721
26.14.1 Metodo 1721
26.14.2 Opzioni all'interno del comando 1721
26.15 STILEINTERRUZIONEVISTA 1722
26.15.1 Descrizione 1723
26.15.2 Metodo 1723
26.15.3 Opzioni all'interno del pannello Edita Stile Vista Interrotta 1723
26.16 VISTADETTAGLIO 1724
26.16.1 Metodo 1724
26.16.2 Opzioni all'interno del comando 1725
26.16.3 Modifica Mediante Grip 1726
26.17 STILEVISTADETTAGLIO 1726
26.17.1 Descrizione 1727
26.17.2 Metodo 1727
26.17.3 Opzioni all'interno del pannello Modifica Stile di Visualizzazione Dettaglio 1727
26.18 MODIFVISTA 1729
26.18.1 Metodo 1729
26.18.2 Opzioni all'interno del comando 1730
26.19 ESPORTAVISTA 1730
26.19.1 Descrizione 1730
26.19.2 Metodo 1730
26.19.3 Opzioni all'interno del comando 1730
26.20 VIEWHORIZONTAL 1730
26.20.1 Descrizione 1730
26.21 VIEWLABEL 1731
26.21.1 Descrizione 1731
26.22 PROIEZVISTA 1731
26.22.1 Metodo 1731
26.22.2 Opzioni all'interno del comando 1731
26.23 VIEWPLOTDETAILS 1732
26.23.1 Metodo 1732
26.24 VISTARIS 1734
26.24.1 Descrizione 1734
26.24.2 Opzioni all'interno del comando 1734
26.25 VISTASEZIONE 1734
26.25.1 Metodo 1735
26.25.2 Opzioni all'interno del comando 1735
26.25.3 Modifica Mediante Grip 1738
26.26 STILEVISTASEZIONE 1738
26.26.1 Descrizione 1738
26.26.2 Metodo 1739
26.26.3 Opzioni all'interno del pannello Stile Vista Sezione 1739
26.27 AGGIORNAVISTA 1742
26.27.1 Descrizione 1743
26.27.2 Opzioni all'interno del comando 1743

Indice

26.28 VISIBILITYSTATES 1743
26.28.1 Descrizione 1743
26.28.2 Opzioni all'interno del comando 1743
26.29 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE 1744
26.29.1 Metodi 1744
26.30 APRIPANNELLOSTATIDIVISIBILITA 1744
26.30.1 Descrizione 1745
26.30.2 Entità dello stato 1746
26.30.3 Opzioni menu contestuale 1747
26.31 SNAPVISIBILE 1748
26.31.1 Descrizione 1748
26.32 STILIVISUAL 1748
26.32.1 Metodo 1748
26.32.2 Opzioni Menu Contestuale 1751
26.33 -STILIVISUAL 1751
26.33.1 Descrizione 1751
26.33.2 Opzioni all'interno del comando 1752
26.34 VLIDE 1756
26.34.1 Descrizione 1756
26.35 VLISP 1756
26.35.1 Descrizione 1756
26.36 VMLOUT 1756
26.36.1 Descrizione 1757
26.37 RITAGLIAFIN 1757
26.37.1 Descrizione 1757
26.37.2 Metodo 1757
26.37.3 Opzioni all'interno del comando 1758
26.38 LAYERFIN 1758
26.38.1 Descrizione 1758
26.38.2 Opzioni all'interno del comando 1758
26.39 FINMAX 1760
26.39.1 Metodo 1760
26.40 FINMIN 1760
26.40.1 Metodo 1760
26.41 PVISTA 1760
26.41.1 Descrizione 1760
26.41.2 Metodo 1761
26.41.3 Opzioni all'interno del comando 1761
26.42 FINESTRE 1761
26.42.1 Descrizione 1761
26.42.2 Opzioni all'interno del comando 1762
26.43 -FINESTRE 1764
26.43.1 Descrizione 1765
26.44 VPSCALE (Express Tools) 1765
26.44.1 Metodo 1765
26.45 VPSYNC (Express Tools) 1765
26.45.1 Metodo 1765
26.46 STILEVISCORRENTE 1765

Indice

26.46.1 Descrizione 1765
26.46.2 Opzioni all'interno del comando 1765
26.47 VISDIA 1770
26.47.1 Descrizione 1771
26.48 OPZIONITV 1771
26.48.1 Descrizione 1771
27. W 1772
27.1 MBLOCCO 1772
27.1.1 Descrizione 1772
27.1.2 File di destinazione 1773
27.1.3 Salva Blocco 1773
27.1.4 Unità di inserimento 1773
27.1.5 Origine Blocco 1773
27.1.6 Entità 1773
27.1.7 Opzioni 1773
27.1.8 Punto Base 1774
27.2 -MBLOCCO 1774
27.2.1 Descrizione 1774
27.2.2 Opzioni all'interno del comando 1774
27.3 WCASCADE 1774
27.3.1 Descrizione 1775
27.4 WCLOSE 1775
27.4.1 Descrizione 1775
27.5 WCLOSEALL 1775
27.5.1 Descrizione 1775
27.6 LUCEAMBIENTE 1775
27.6.1 Descrizione 1775
27.6.2 Opzioni all'interno del comando 1776
27.7 CUNEO 1778
27.7.1 Descrizione 1778
27.7.2 Metodo 1778
27.7.3 Opzioni all'interno del comando 1779
27.8 WHOHAS 1779
27.8.1 Descrizione 1779
27.9 WHTILE 1779
27.9.1 Descrizione 1780
27.10 WIDISPONI 1780
27.10.1 Descrizione 1780
27.11 ENTCOPR 1780
27.11.1 Descrizione 1780
27.11.2 Metodo 1781
27.11.3 Opzioni all'interno del comando 1781
27.12 WMFIN 1781
27.12.1 Metodo 1781
27.12.2 Opzioni all'interno del comando 1782
27.13 WMFOUT 1782
27.13.1 Metodo 1782
27.14 WNEXT 1782

Indice

27.14.1 Descrizione 1782
27.15 PIANODILAVOROATTIVA (Sperimentale) 1782
27.15.1 Esclusione di responsabilità 1782
27.15.2 Metodo 1783
27.15.3 Opzioni all'interno del comando 1783
27.16 PIANODILAVOROCREA (Sperimentale) 1783
27.16.1 Esclusione di responsabilità 1783
27.16.2 Descrizione 1783
27.16.3 Opzioni all'interno del comando 1784
27.17 PIANODILAVORONASCONDI (sperimentale) 1784
27.17.1 Esclusione di responsabilità 1784
27.17.2 Metodo 1784
27.17.3 Opzioni all'interno del comando 1785
27.18 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale) 1785
27.18.1 Esclusione di responsabilità 1785
27.18.2 Metodo 1785
27.18.3 Opzioni all'interno del comando 1785
27.19 PIANODILAVOROMOSTRA (sperimentale) 1785
27.19.1 Esclusione di responsabilità 1785
27.19.2 Metodo 1786
27.19.3 Opzioni all'interno del comando 1786
27.20 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale) 1786
27.20.1 Esclusione di responsabilità 1786
27.20.2 Metodo 1786
27.21 WORKSETS 1786
27.21.1 Descrizione 1787
27.21.2 Carica l'ultima sessione 1787
27.21.3 Carica Gruppo di Lavoro 1787
27.21.4 Salva Gruppo di Lavoro 1787
27.21.5 Guida 1788
27.22 AREALAVORO 1788
27.22.1 Descrizione 1788
27.22.2 Opzioni all'interno del comando 1788
27.23 WPREV 1788
27.23.1 Descrizione 1788
27.24 SALVAADL 1788
27.24.1 Descrizione 1789
27.24.2 Salva area di lavoro corrente sotto il nuovo nome 1789
27.25 IMPOSTAZADL 1789
27.25.1 Descrizione 1789
27.26 WVTILE 1789
27.26.1 Descrizione 1789
28. X 1790
28.1 XATTACCA 1790
28.1.1 Descrizione 1790
28.1.2 Nome 1791
28.1.3 Sfoglia 1791
28.1.4 Percorso 1791
28.1.5 Tipo percorso 1791

Indice

28.1.6 Riferimento Esterno 1791
28.1.7 Punto di inserimento 1791
28.1.8 Scala 1792
28.1.9 Rotazione 1792
28.1.10 Unità Blocco 1792
28.2 -XATTACCA 1792
28.2.1 Metodo 1792
28.2.2 Opzioni all'interno del comando 1792
28.3 -XUNISCE 1793
28.3.1 Descrizione 1793
28.3.2 Metodo 1793
28.3.3 Opzioni all'interno del comando 1793
28.4 XRITAGLIA 1794
28.4.1 Metodo 1794
28.4.2 Opzioni all'interno del comando 1794
28.5 XDATA (Express Tools) 1795
28.5.1 Metodo 1795
28.5.2 Opzioni all'interno del comando 1796
28.6 XDEDIT (Express Tools) 1796
28.6.1 Metodo 1796
28.6.2 Nome APP 1797
28.6.3 Codice DXF 1797
28.6.4 Valore DXF 1797
28.6.5 Seleziona << 1797
28.7 XDLIST (Express Tools) 1797
28.7.1 Metodo 1797
28.7.2 Opzioni all'interno del comando 1797
28.8 XSPIGOLI 1797
28.8.1 Descrizione 1798
28.9 XFACCE 1798
28.9.1 Descrizione 1798
28.9.2 Opzioni all'interno del comando 1798
28.10 XLINEA 1798
28.10.1 Metodo 1798
28.10.2 Opzioni all'interno del comando 1799
28.11 XLIST (Express Tools) 1801
28.11.1 Metodo 1801
28.12 -XLIST (Express Tools) 1802
28.12.1 Metodo 1802
28.13 XAPRI 1802
28.13.1 Descrizione 1802
28.14 XPLODE 1803
28.14.1 Descrizione 1803
28.14.2 Opzioni all'interno del comando 1803
28.15 XRIF 1803
28.15.1 Descrizione 1804
28.16 -XRIF 1804
28.16.1 Descrizione 1804

Indice

28.16.2 Opzioni all'interno del comando 1804
29. Y 1806
30. Z 1807
30.1 SNAPZCENTRO 1807
30.1.1 Descrizione 1807
30.2 SNAPINTERSEZIONEZ 1807
30.2.1 Descrizione 1807
30.3 SNAPZNODO 1807
30.3.1 Descrizione 1807
30.4 SNAPZPUNTOMEDIO 1808
30.4.1 Descrizione 1808
30.5 SNAPZVICINO 1808
30.5.1 Descrizione 1808
30.6 SNAPZNESSUNO 1808
30.6.1 Descrizione 1808
30.7 ZOOM 1809
30.7.1 Descrizione 1809
30.7.2 Opzioni all'interno del comando 1809
30.8 SNAPZPERPENDICOLARE 1810
30.8.1 Descrizione 1810
30.9 SNAPZVERTICE 1810
30.9.1 Descrizione 1810

1. +

1.1 +PANNELLOSTRUTTURA

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



1.1.1 Descrizione

Apre 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**.

2. ?

2.1 ?

Apre il Centro Assistenza BricsCAD



2.1.1 Descrizione

Apre la pagina principale del sito web del Centro Assistenza BricsCAD per ottenere ulteriori informazioni sui comandi, sulle variabili di sistema e sui flussi di lavoro di BricsCAD. Si apre nel browser web predefinito, consentendo di mantenerlo aperto mentre si lavora sui disegni in BricsCAD.

3. 2

3.1 SNAPINTERSEZIONE2D

Commuta lo snap ad entità intersezione.



3.1.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità intersezione apparente, che di 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 (').

4. 3

4.1 3D

Disegna entità mesh 3D di base.

Lite Pro Mechanical BIM

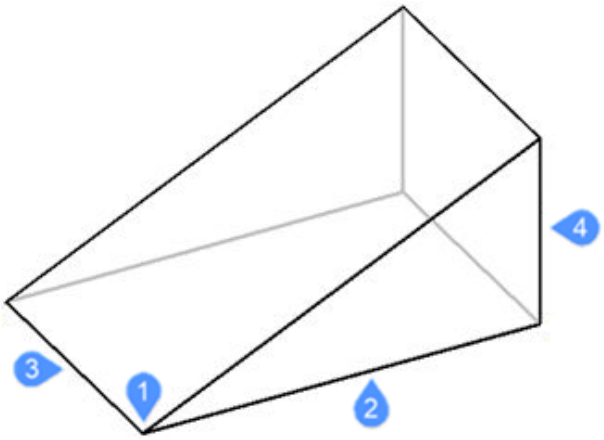
4.1.1 Descrizione

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

4.1.2 Opzioni all'interno del comando

Cuneo

Disegna cunei 3D (vedere il comando AI_WEDGE).



1 Angolo del cuneo (punto di partenza)

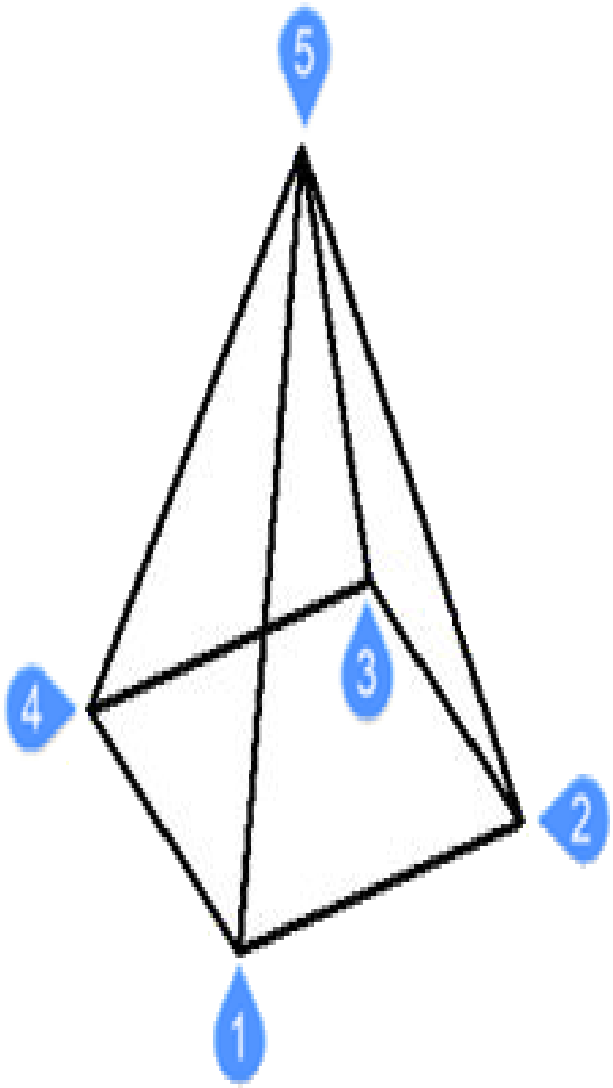
2 Lunghezza del cuneo

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

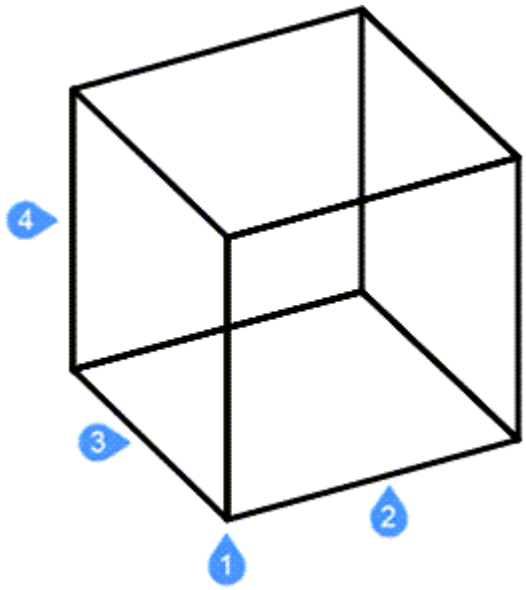
3 Terzo punto

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

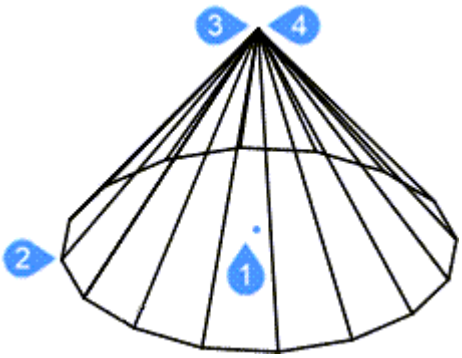
3 Larghezza parallelepipedo

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

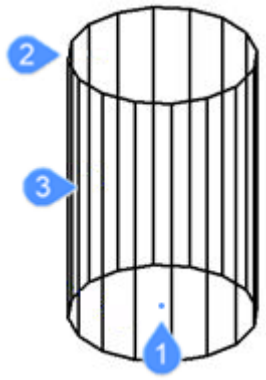
3 Raggio della sommità del cono o Diametro

4 Altezza del cono

(Terminare applicando il numero di segmenti nel cono)

Cilindro

Disegna cilindri 3D (vedere il comando AI_CYLIDER).



1 Centro della base del cilindro (punto di partenza)

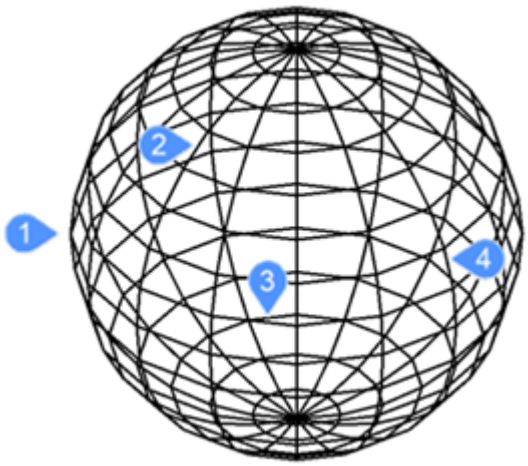
2 Raggio della base del cilindro o Diametro

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)

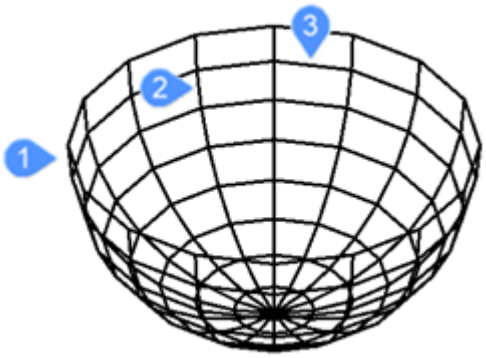
2 Raggio della sfera (diametro)

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)

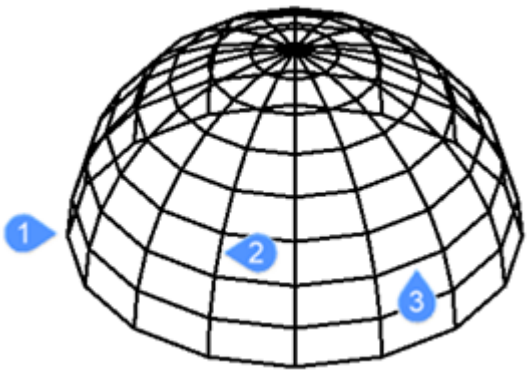
1 Raggio della semisfera (diametro)

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)

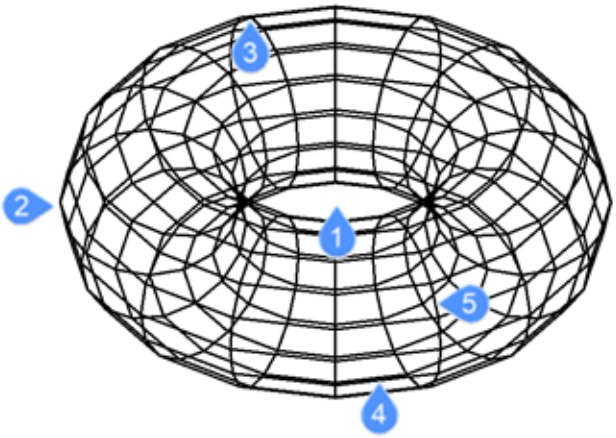
1 Raggio della semisfera (diametro)

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

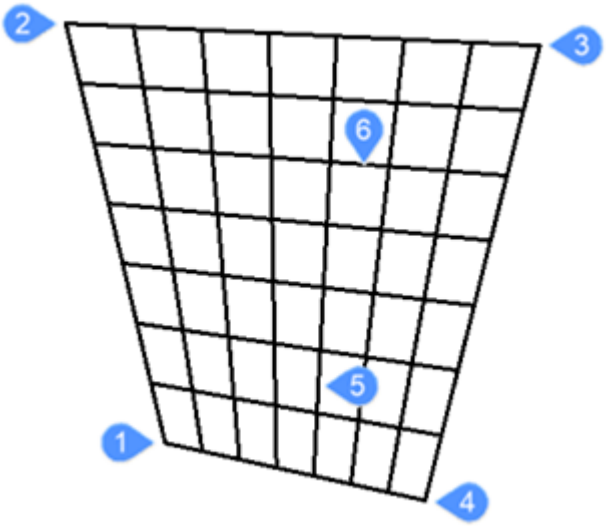
3 Raggio del corpo del toro (diametro)

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

4.2 SERIE3D

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: 3S, SERIE3D

4.2.1 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.

4.2.2 Metodo

Esistono due metodi per creare serie 3D:

- Polare
- Rettangolare

4.2.3 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.

4.3 3DCONFRONTA

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

Lite Pro Mechanical BIM

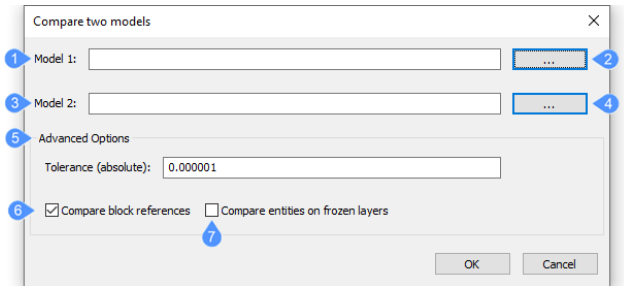
Icona: 

4.3.1 Descrizione

Apre 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

4.3.2 Modello 1

Specifica il nome del file del primo disegno da confrontare.

4.3.3 Selezionare il primo disegno

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

4.3.4 Modello 2

Specifica il nome del file del secondo disegno da confrontare.

4.3.5 Selezionare il secondo disegno

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

4.3.6 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.

4.3.7 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 assiemi che utilizzano strutture a blocchi.

4.3.8 Confrontare entità su layer congelati

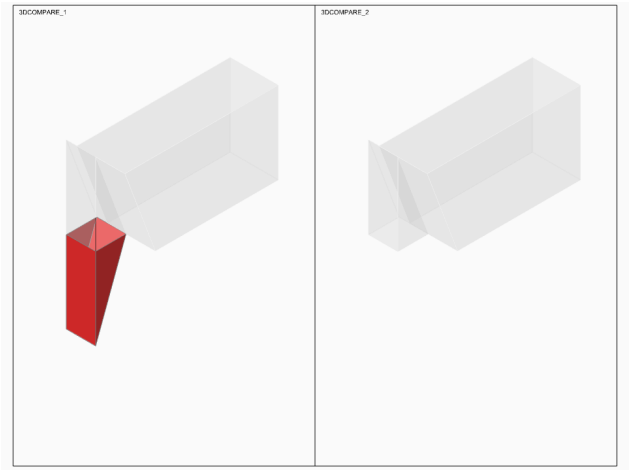
Determina se le entità sui layer congelati devono essere confrontate:

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

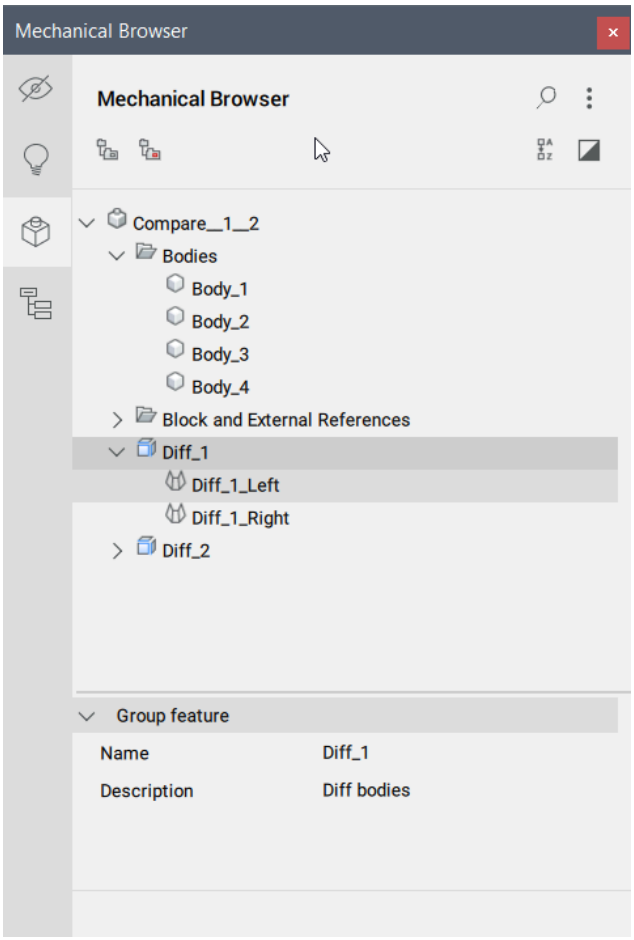
Il valore della variabile di sistema 3DCOMPAREMODE controlla la visualizzazione nelle finestre di layout del layout Confronto. Nella finestra di dialogo **Impostazioni**, cercare la **Modalità confronto**.

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 2 disegni.



4.4 3DCONVERTI

Converte i solidi 3D in mesh polifaccia.

Lite Pro Mechanical BIM

4.4.1 Descrizione

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

4.5 DWF3D

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

Lite Pro Mechanical BIM

4.5.1 Descrizione

Apre 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.

4.6 3DFACCIA

Disegna facce 3D a 4 spigoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: 3F, 3DFACCIA

4.6.1 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.

4.6.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare spigolo Invisibile
Rende invisibile lo spigolo successivo.

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

4.7 SNAPINTERSEZIONE3D

Commuta lo snap ad entità intersezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

4.7.1 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.

4.8 3DMESH

Crea mesh di superficie 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: MESH

4.8.1 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.

4.8.2 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.

4.9 3DOSNAP

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le categorie di **Snap ad entità 2D e 3D** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

4.9.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le categorie **Snap ad entità 2D e 3D** espansa per visualizzare e modificare la variabile di sistema in **Modalità snap ad entità 3D** così come altre variabili di sistema rilevanti.

4.10 -3DOSNAP

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

Lite Pro Mechanical BIM

4.10.1 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").

4.10.2 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 SNAPZPUNTOMEDIO.

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 SNAPZPERPENDICOLARE.

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

angolo nuvola di punti (PCAN)
Esegue lo snap all'angolo della nuvola di punti.

spigolo nuvola di punti (PCSP)
Esegue lo snap allo spigolo più vicino della nuvola di punti.

Piano più viCino alla nuVola di punti (PVC)
Esegue lo snap al piano più vicino della nuvola di punti.

spigolo perpendicolare alla nuvola di punti (PCPES)
Aggancia l'estremità della linea così che sia perpendicolare allo spigolo della nuvola di punti.

piano perpendicolare alla nuvola di punti (PCPEP)
Aggancia l'estremità della linea così che sia perpendicolare al piano della nuvola di punti.

NESsuno
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.

4.11 3DPOLI

Crea una polilinea 3D.

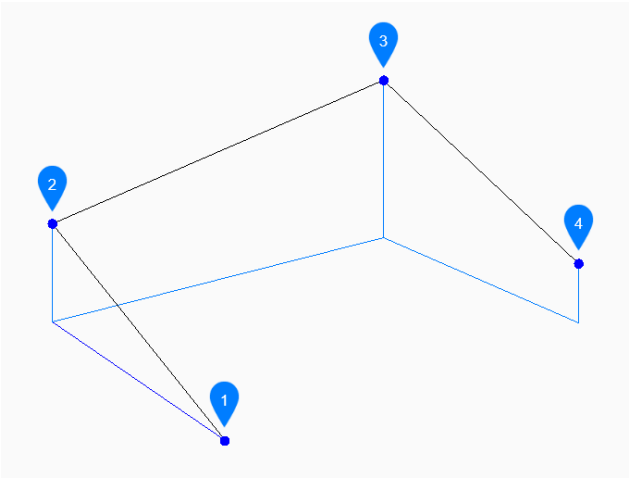
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: 3P

4.11.1 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 Seguente

3 Seguente

4 Fine

4.11.2 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.

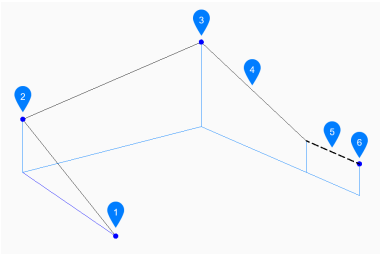
Nota: Le polilinee 3D con tipilinea assegnati vengono disegnate con un motivo ininterrotto. Per rendere visibili i tipilinea per le polilinee 3D, impostare la variabile di sistema LINETYPE3DPLINE su 1.

4.11.3 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 Seguente

3 Seguente

4 Ultimo segmento disegnato

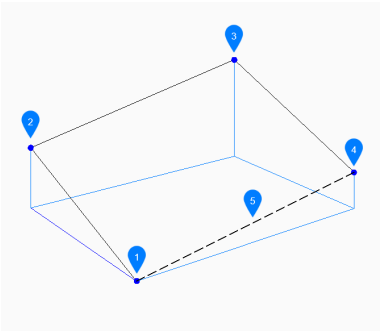
5 COntinua

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
Annulla 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 Seguente

3 Seguente

4 Seguente

5 Ultimo segmento disegnato

4.12 RUOTA3D

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

Lite Pro Mechanical BIM

4.12.1 Descrizione

Questo comando ha la funzionalità del comando RUOTA3D.

Consultare l'articolo sul comando **RUOTA3D** per ulteriori informazioni sulla rotazione di solidi 3D, superfici, entità 2D, facce (facce planari, cilindriche, sferiche, coniche e toroidali di un solido o di una superficie 3D), spigoli o vertici di un solido attorno a un asse.

5. A

5.1 INFO

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

Lite Pro Mechanical BIM

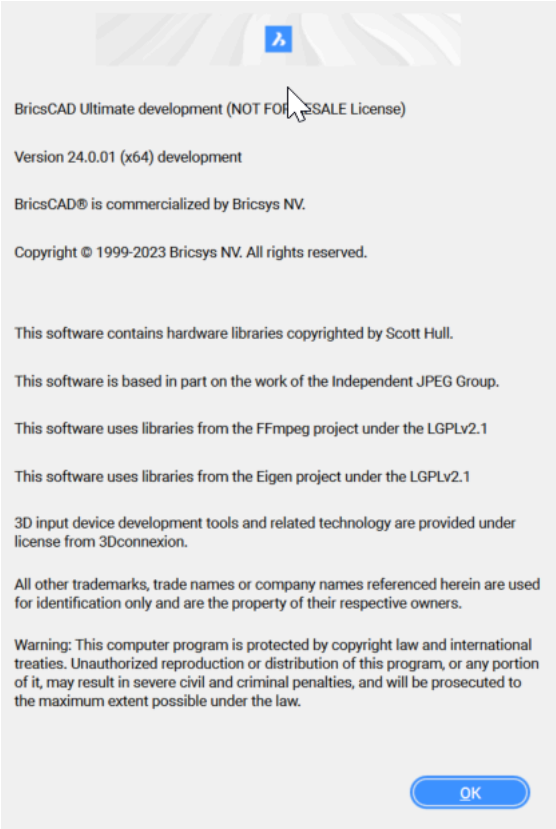
Icona: ⓘ

5.1.1 Descrizione

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

La finestra di dialogo **Informazioni su BricsCAD** visualizza versione, copyright e informazioni del prodotto di BricsCAD.

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



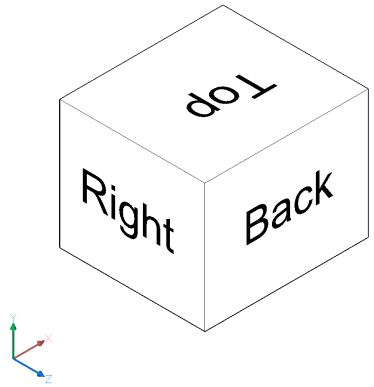
5.2 ACETUCS-BACK (Express Tools)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.2.1 Metodo

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



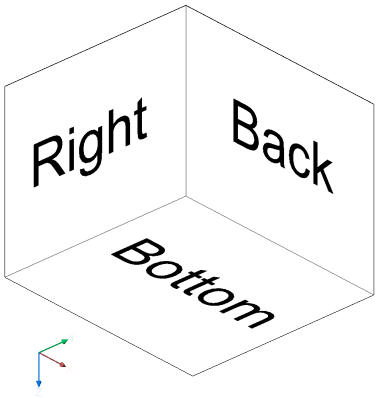
5.3 ACETUCS-BOTTOM (Strumenti rapidi)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.3.1 Metodo

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



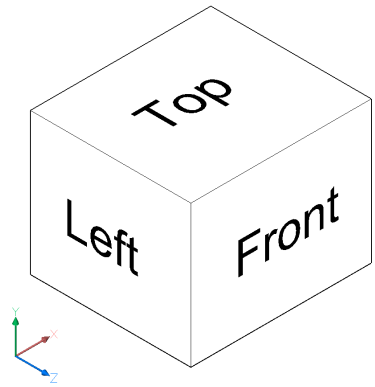
5.4 ACETUCS-FRONT (Express Tools)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.4.1 Metodo

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



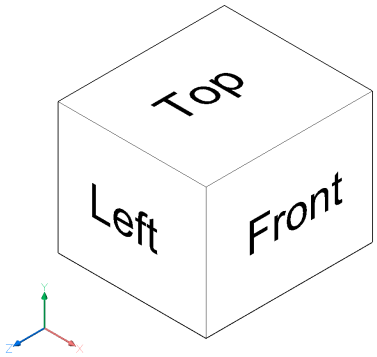
5.5 ACETUCS-LEFT (Express Tools)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.5.1 Metodo

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



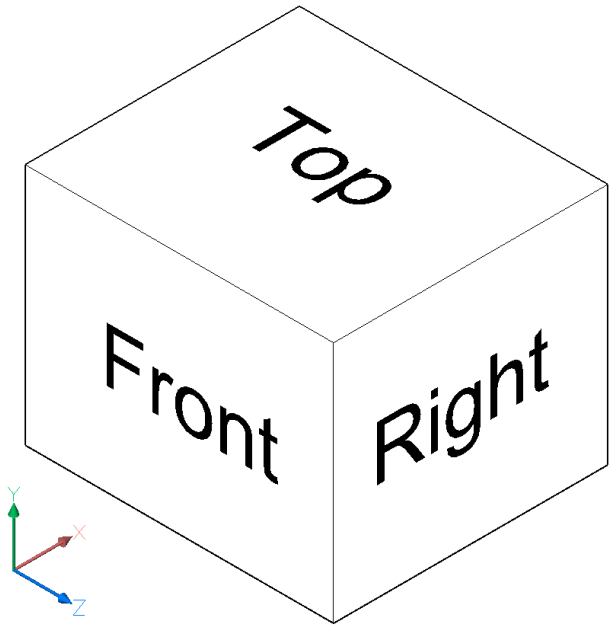
5.6 ACETUCS-RIGHT (Express Tools)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.6.1 Metodo

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



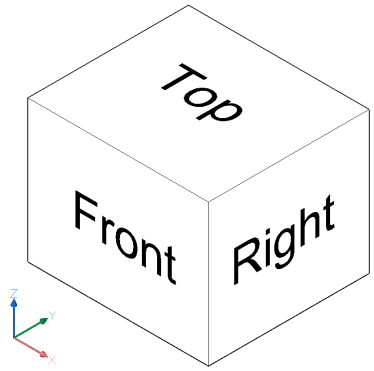
5.7 ACETUCS-TOP (Express Tools)

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.

Lite Pro Mechanical BIM

5.7.1 Metodo

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



5.8 ACISIN

Importa file .sat o .sab nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.8.1 Descrizione

Apre 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.

5.9 ACISOUT

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.9.1 Descrizione

Apre 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.

5.10 ATTIVAVISTASEZIONE

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

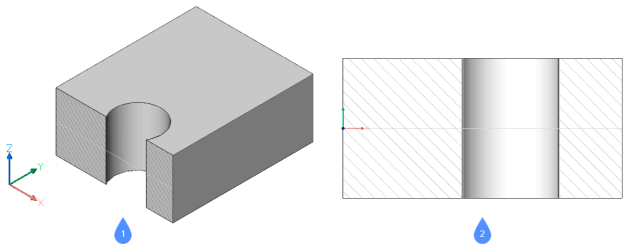
Lite Pro Mechanical BIM

5.10.1 Descrizione

Nota: Richiede almeno un piano di sezione nel disegno, creato con il comando PIANOSEZ.

Il comando:

- Riorienta il punto di vista in modo che sia frontalmente rispetto al piano di sezione selezionato.
- crea un UCS nel piano di sezione selezionato.
- Disattiva la vista **Prospettiva**.



1 piano di Sezione

2 Il risultato del comando per il piano di sezione.

5.11 ATTIVAPIANO.

Attiva un piano con nome.

Lite Pro Mechanical BIM

5.11.1 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 **Sì**.

5.11.2 Opzioni all'interno del comando

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

No
Attiva il piano senza alcuna modifica della vista.

5.12 AGGIUNGIETICHETTAAREA

Aggiunge etichette di area nel baricentro di polilinee chiuse, polilinee 3D o stringhe.

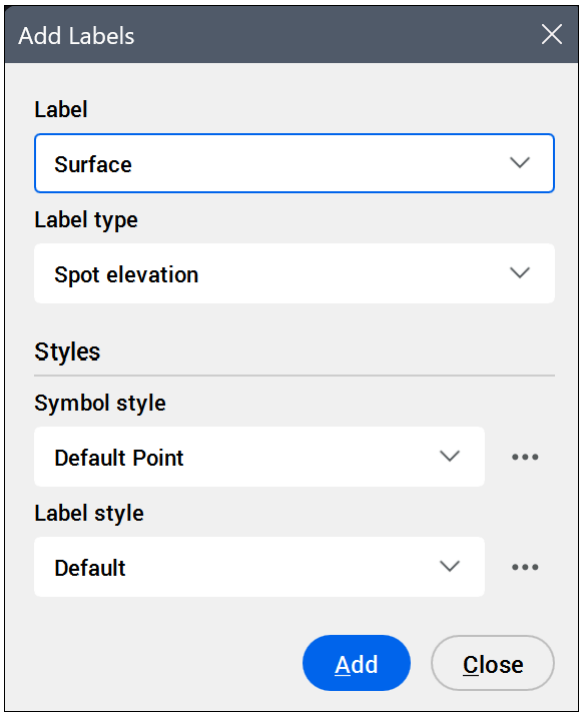
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.12.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi etichette** per creare un'etichetta dell'area per polilinee chiuse, polilinee 3D, Mpoligoni o stringhe.

Importante: Le opzioni nella finestra di dialogo e nei campi possono variare a seconda del comando avviato o dell'**Etichetta** scelta.



Nota: La finestra di dialogo **Aggiungi Etichette** non è modale, consentendo di lavorare nel disegno mentre rimane aperto.

Etichetta
Consente di selezionare l'etichetta che si vuole aggiungere.

Tipo etichetta
Imposta il tipo di etichetta.

Nota: Per le etichette delle aree, questa opzione è disattivata.

Stili
Imposta lo stile dell'etichetta e/o del simbolo.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile** e visualizzare o modificare l'elenco degli stili.

Nota: Quando l'etichetta è bloccata all'interno dell'entità, ha un grip. Quando l'etichetta viene trascinata all'esterno dell'entità, ha due grip.

5.13 -ADDAREALABELS command

Adds area labels via Command line.

Lite Pro Mechanical BIM

5.13.1 Description

Adds area labels via the Command line, at the centroids of closed polylines, 3D polylines, MPolygons or strings.

5.13.2 Method

Enter the area label style name, then select the entities to add labels to.

5.14 ADDINMAN

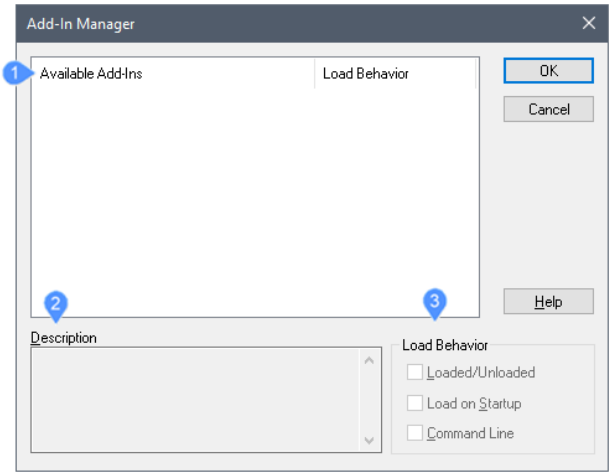
Apre la finestra di dialogo **Add-in Manager**.

Lite Pro Mechanical BIM

5.14.1 Descrizione

Apre 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

5.14.2 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.

5.14.3 Descrizione

Descrive il modulo VBA COM selezionato, se presente.

5.14.4 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.

5.15 AGGIUNGIETICHETTECURVELINEE

Aggiunge etichette lungo curve o linee.

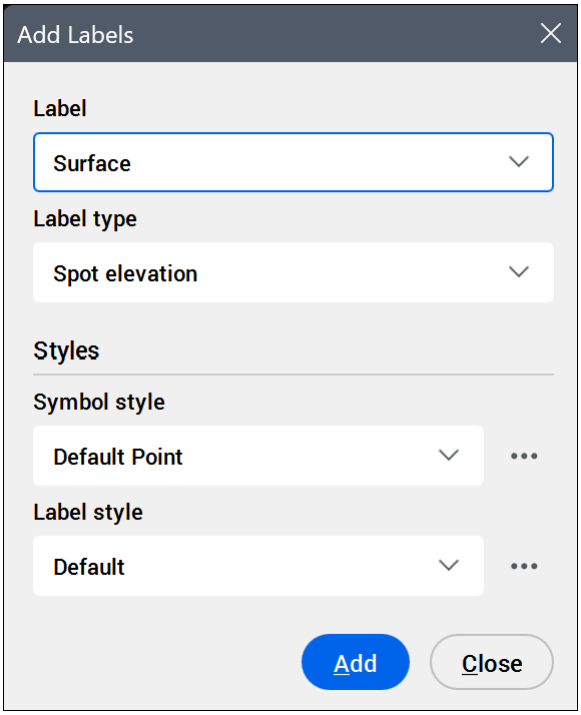
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.15.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi etichette** per creare un'etichetta per linee, polilinee, polilinee 3D o entità Stringa Civile.

Importante: Le opzioni nella finestra di dialogo e nei campi possono variare a seconda del comando avviato o dell'**Etichetta** scelta.



Nota: La finestra di dialogo **Aggiungi Etichette** non è modale, consentendo di lavorare nel disegno mentre rimane aperto.

Etichetta
Consente di selezionare l'etichetta che si vuole aggiungere.

Tipo etichetta
Imposta il tipo di etichetta.

Nota: Per le etichette delle aree, questa opzione è disattivata.

Stili
Imposta lo stile dell'etichetta e/o del simbolo.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile** e visualizzare o modificare l'elenco degli stili.

Nota: Stili etichetta disponibili:

- **Linea e Curva**: aggiunge le etichette delle linee tra il punto di inizio e la fine della linea.
- **Tra due punti**: aggiunge le etichette delle linee tra due punti specificati.

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**.

5.16 -ADDLINECURVELABELS command

Adds labels along curves or lines via Command line.

Lite Pro Mechanical BIM

5.16.1 Description

Creates labels for lines, polylines, 3D polylines or Civil string entities via the Command line.

5.16.2 Method

Select the label type (line and curve or between two points), enter the label style names, then select the entities to add labels to.

5.16.3 Options within the command

Line and curve
Adds the line labels between the start and end point of the line.

Between two points
Adds the line labels between two specified points.

5.17 AGGIUNGIETICHETTEVISTASEZIONE

Aggiunge etichette di elevazione o di pendenza ad una vista di sezione.

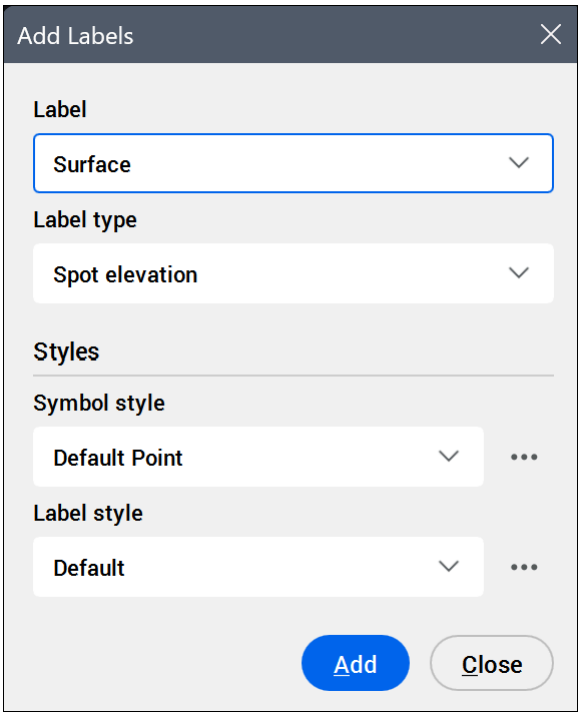
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.17.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi etichette** per creare etichette di elevazione o inclinazione spostate in una vista di sezione.

Importante: Le opzioni nella finestra di dialogo e nei campi possono variare a seconda del comando avviato o dell'**Etichetta** scelta.



Nota: La finestra di dialogo **Aggiungi Etichette** non è modale, consentendo di lavorare nel disegno mentre rimane aperto.

Etichetta
Consente di selezionare l'etichetta che si vuole aggiungere.

Tipo etichetta
Imposta il tipo di etichetta.

Nota: Per le etichette delle aree, questa opzione è disattivata.

Stili
Imposta lo stile dell'etichetta e/o del simbolo.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile** e visualizzare o modificare l'elenco degli stili.

Nota: Stili etichetta disponibili:

- **Offset Elevazione**: imposta il nome dello stile dell'etichetta di offset della vista in sezione e e ne seleziona la posizione.
- **Inclinazione**: imposta il nome dello stile dell'etichetta dell'inclinazione della vista in sezione e la posizione di selezione.

5.18 -ADDSECTIONVIEWLABELS command

Adds labels to a section view via Command line.

Lite Pro Mechanical BIM

5.18.1 Description

Adds offset elevation labels or slope labels to a section view via the Command line.

5.18.2 Method

Select the label type (offset elevation or slope), enter the label style name, then select the section view to add labels to.

5.18.3 Options within the command

Offset elevation
Sets the section view offset label style name and selects the position.

Slope
Sets the section view slope label style name and selects the position.

5.19 ADDSELECTED

Crea un'entità simile a una esistente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.19.1 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.

5.20 AGGIUNGIETICHETTESUPERFICIE

Crea etichette di superficie.

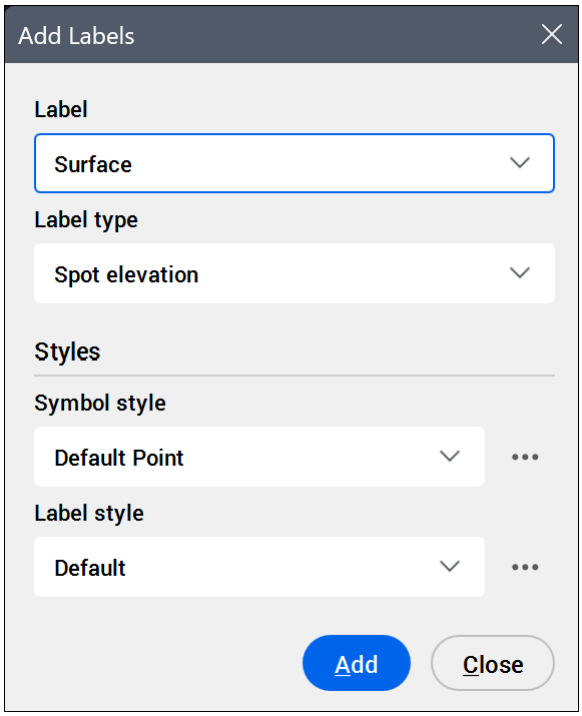
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.20.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi etichette** per creare etichette di elevazione puntuale, di pendenza o curva di livello su una superficie.

Importante: Le opzioni nella finestra di dialogo e nei campi possono variare a seconda del comando avviato o dell'**Etichetta** scelta.



Nota: La finestra di dialogo **Aggiungi Etichette** non è modale, consentendo di lavorare nel disegno mentre rimane aperto.

Etichetta
Consente di selezionare l'etichetta che si vuole aggiungere.

Tipo etichetta
Imposta il tipo di etichetta.

Nota: Per le etichette delle aree, questa opzione è disattivata.

Stili
Imposta lo stile dell'etichetta e/o del simbolo.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile** e visualizzare o modificare l'elenco degli stili.

Nota: Stili etichetta disponibili:

- **Curva di livello**: crea etichette di curva di livello principali e secondarie utilizzando gli stili di etichetta selezionati.
- **Quota elevazione**: crea etichette di quota elevazione del punto utilizzando l'etichetta selezionata e lo stile del simbolo.
  - **Griglia**: Posiziona le quote di elevazione su una griglia con una distanza specificata X e Y, e una rotazione.
- **Pendenza**: crea etichette di pendenza utilizzando lo stile di etichetta selezionato.
  - **Punto singolo**: Crea un'etichetta di pendenza indicando un punto su una superficie.
  - **Due punti**: Crea un'etichetta di pendenza indicando due punti.

5.21 -ADDSURFACELABELS command

Adds labels to a surface labels via Command line.

Lite Pro Mechanical BIM

5.21.1 Description

Creates spot elevation labels, slope labels or contour labels on a surface via the Command line.

5.21.2 Method

Select the label type (contour, spot elevation or slope), enter the label style name, enter the symbol style name, then select the TIN surface to add labels to.

Lastly, select the label position or select the grid option to create multiple labels at once.

5.21.3 Options within the command

Contour
Creates major and minor contour labels using the selected label styles.

spot Elevation
Creates spot elevation labels using the selected label and symbol style.

Grid
Places spots elevation on a grid with a specified origin, X and Y spacing, rotation and extents.

Slope
Creates slope labels using the selected label style.

Single point
Creates a slope label by indicating a point on a surface.

Two points
Creates a slope label by indicating two points.

5.22 AGGIUNGIETICHETTEVISTAALLINEAMENTOVERTICALE

Aggiunge etichette di progressiva e elevazione o etichette di profondità a una vista di allineamento verticale.

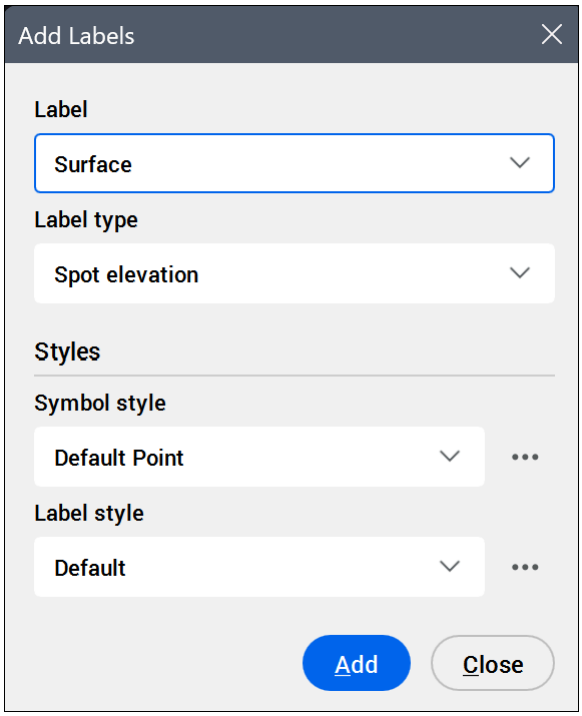
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.22.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi etichette** per creare etichette di stazione e quota altimetrica o profondità per una vista di allineamento verticale.

> ***Importante:*** Le opzioni nella finestra di dialogo e nei campi possono variare a seconda del comando avviato o dell'**Etichetta** scelta.



Nota: La finestra di dialogo **Aggiungi Etichette** non è modale, consentendo di lavorare nel disegno mentre rimane aperto.

Etichetta
Consente di selezionare l'etichetta che si vuole aggiungere.

Tipo etichetta
Imposta il tipo di etichetta.

Nota: Per le etichette delle aree, questa opzione è disattivata.

Stili
Imposta lo stile dell'etichetta e/o del simbolo.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile** e visualizzare o modificare l'elenco degli stili.

5.22.2 Opzioni all'interno del comando

Commuta vista allineamento verticale
Cancella la selezione corrente e consente di selezionare un'altra vista di allineamento verticale.

5.23 -ADDVERTICALALIGNMENTVIEWLABELS command

Adds labels to a vertical alignment view via Command line.

Lite Pro Mechanical BIM

5.23.1 Description

Adds station and elevation labels or depth labels to a vertical alignment view via the Command line.

5.23.2 Method

Select the label type (station elevation or depth), enter the label style name, then select the vertical alignment view to add labels to.

5.23.3 Options within the command

Station
Adds station elevation labels using the selected label style.

Depth
Adds depth labels using the selected label style.

5.24 AI_BOX

Crea una mesh polifaccia 3D a forma di parallelepipedo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.24.1 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.

5.24.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare un parallelepipedo:

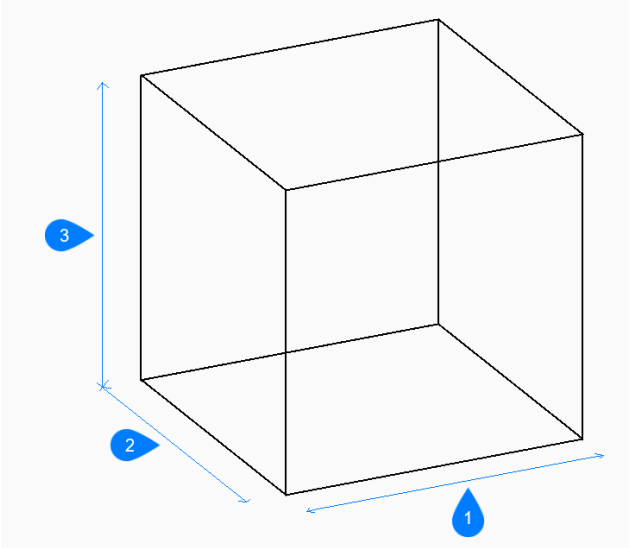
- Angolo del parallelepipedo

5.24.3 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.



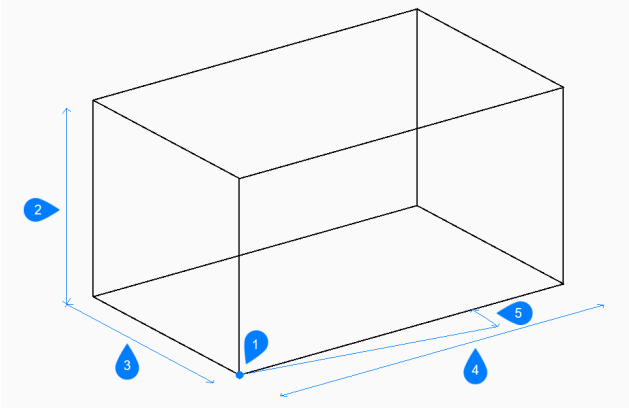
1 Lunghezza

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

5.25 AI_CONE

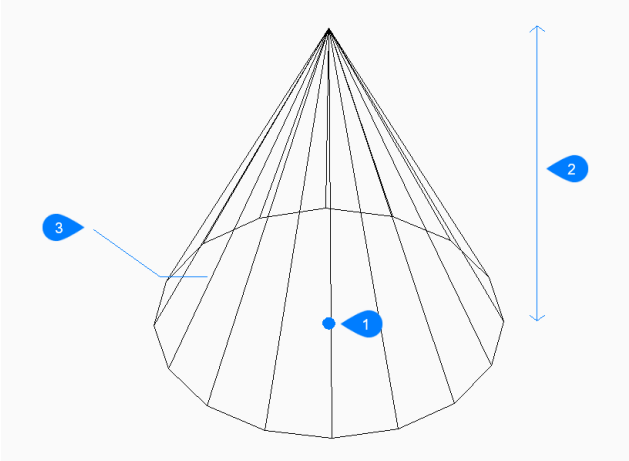
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cono.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.25.1 Descrizione

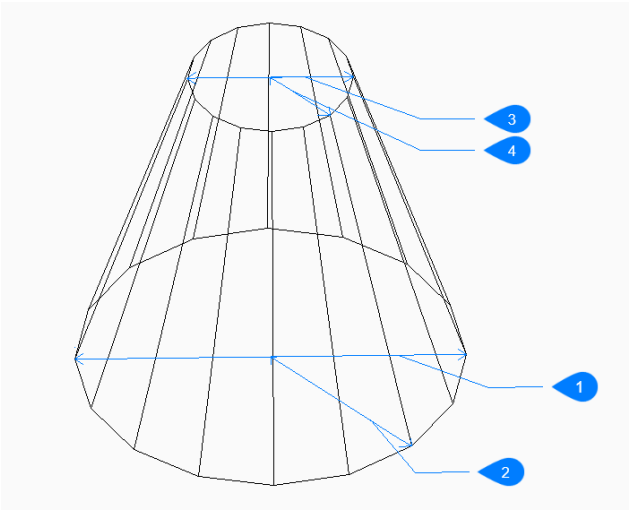
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cono circolare o ellittico. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio, diametro, altezza, punti finali dell'asse, vertice e numero di segmenti.



1 Centro

2 Altezza

3 Segmenti

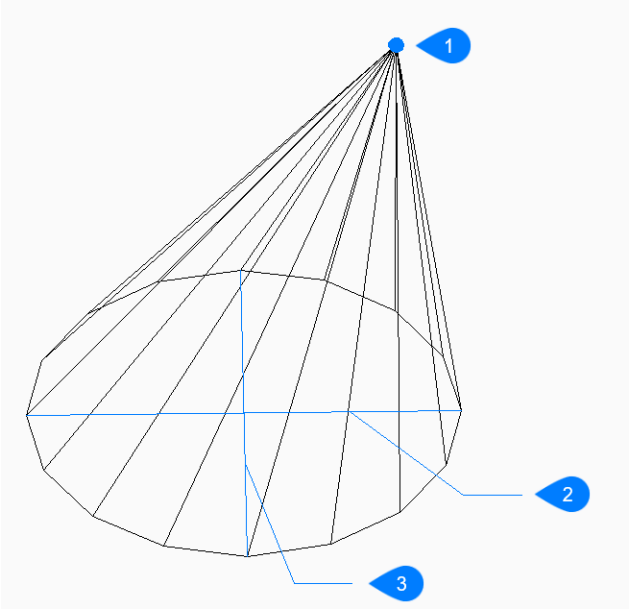


1 Diametro base

2 Raggio Base

3 Diametro superiore

4 Raggio superiore



1 Vertice

2 Asse dell'ellisse

3 Altro asse

5.25.2 Metodi

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

- Centro della base del cono
- Ellittico

5.25.3 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.

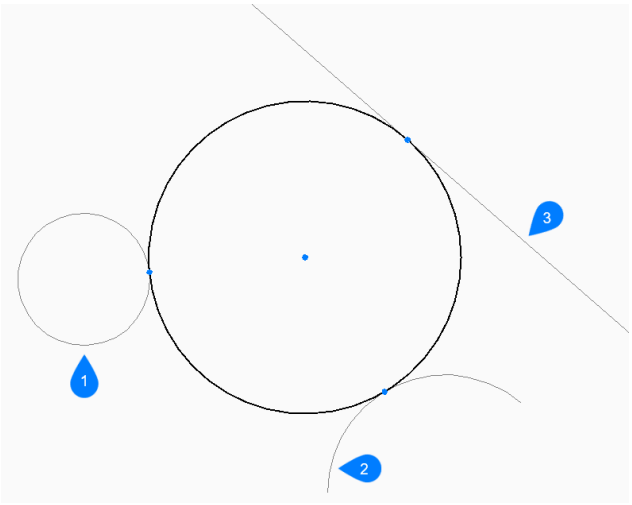
5.26 AI_CIRCTAN (Express Tools)

Crea un cerchio tangente.

Lite Pro Mechanical BIM

5.26.1 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

5.26.2 Metodo

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

5.26.3 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.

5.27 AI_CYLINDER

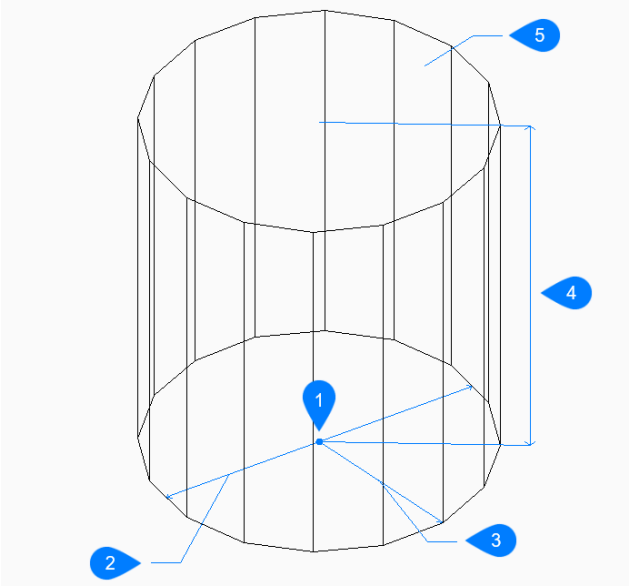
Crea una mesh poligonale 3D a forma di cilindro.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.27.1 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

5.27.2 Metodo

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

- Centro della base del cilindro
- Ellittico

5.27.3 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.

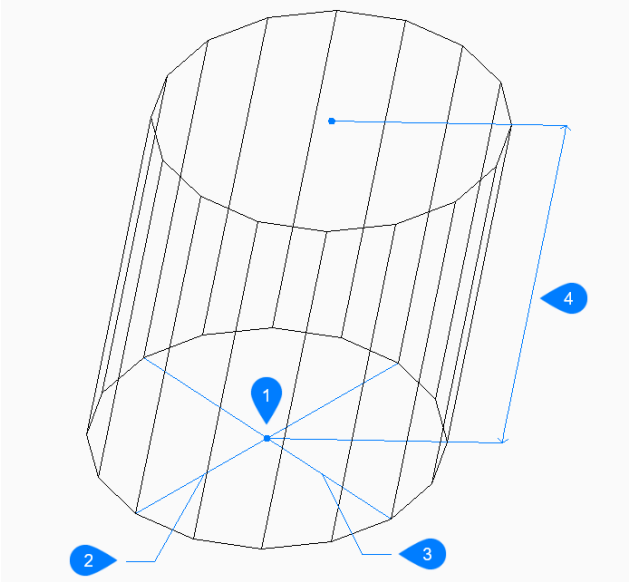
Punto finale asse
Specifica il punto finale dell'asse dell'ellisse.

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

5.28 AI_DESELECT (Express Tools)

Deseleziona tutte le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

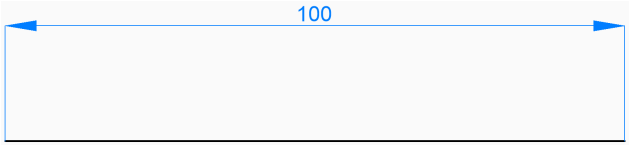
5.29 AI_DIM_TEXTABOVE (Express Tools)

Posiziona il testo DIM sopra la linea di quota.

Lite Pro Mechanical BIM

5.29.1 Metodo

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



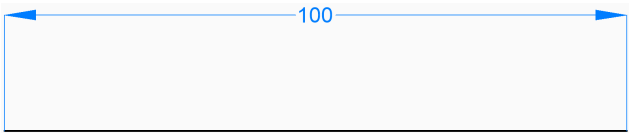
5.30 AI_DIM_TEXTCENTER (Express Tools)

Posiziona il testo DIM al centro della linea di quota.

Lite Pro Mechanical BIM

5.30.1 Metodo

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



5.31 AI_DIM_TEXTHOME (Express Tools)

Ripristina la posizione predefinita del testo della quota.

Lite Pro Mechanical BIM

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

5.32 AI_DISH

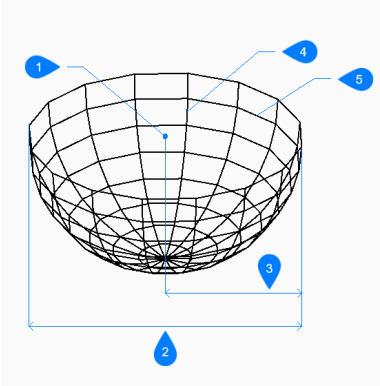
Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà inferiore di una sfera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.32.1 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

5.32.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una semisfera:

- Centro della semisfera

5.32.3 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.

5.33 AI_DOME

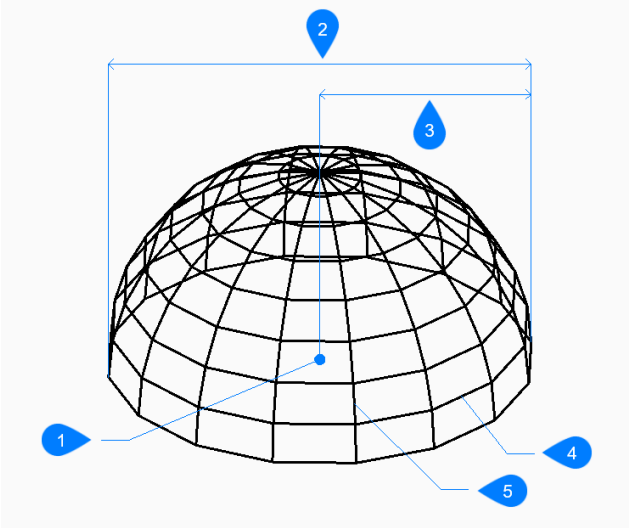
Crea una mesh poligonale 3D nella forma della metà superiore di una sfera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.33.1 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

5.33.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una cupola:

- Centro della cupola

5.33.3 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.

5.34 AI_DRAWORDER (Express Tools)

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità sovrapposte.

Lite Pro Mechanical BIM

5.34.1 Metodo

Sposta la visualizzazione delle entità selezionate:

- Sopra
- Sotto
- Davanti
- Dietro

5.34.2 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.

5.35 AI_EDGESURF

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



In alternativa, utilizzare il comando SUPCOON.

5.36 AI_FMS (Express Tools)

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



5.36.1 Metodo

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

5.37 AI_MOLC (Express Tools)

Imposta come corrente, il layer dell'entità selezionata.



5.38 AI_MSPACE (Express Tools)

Passa allo spazio modello.



5.39 AI_PROPCHK (Express Tools)

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

Lite Pro Mechanical BIM

5.40 AI_PSPACE (Express Tools)

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

Lite Pro Mechanical BIM

5.41 AI_PYRAMID

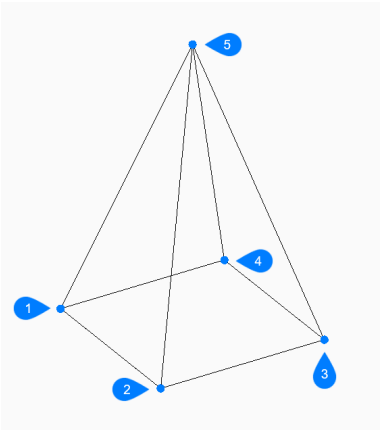
Crea una mesh polifaccia 3D a forma di piramide.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.41.1 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

5.41.2 Metodi

Vi è un metodo per iniziare a creare una piramide:

- Primo punto per la base della piramide:

5.41.3 Opzioni all'interno del comando

Primo punto per base della piramide

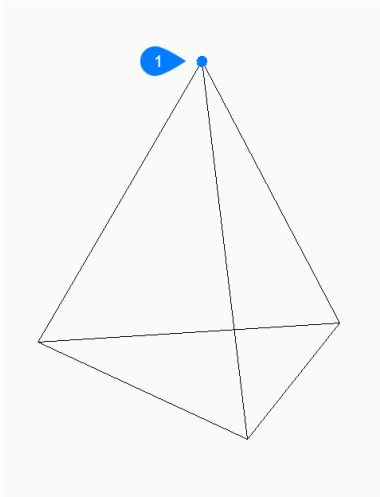
Specifica il primo punto della base della piramide.

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).



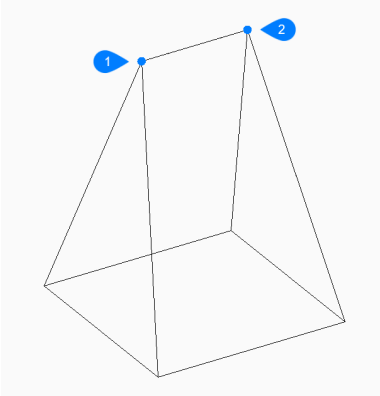
1 Vertice

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.

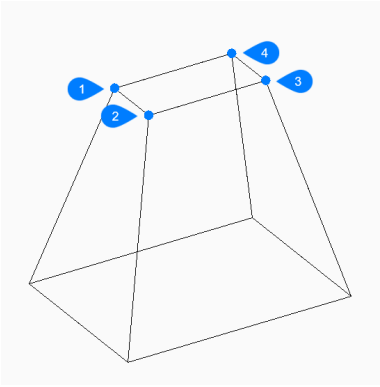
Spigolo
Specifica i punti iniziale e finale per creare uno spigolo nella parte superiore della piramide.



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

5.42 AI_REVSURF

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

Lite Pro Mechanical BIM

In alternativa, utilizzare il comando SUPRIV.

5.43 AI_RULESURF

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

Lite Pro Mechanical BIM

In alternativa, utilizzare il comando SUPRIG.

5.44 AI_SELALL (Express Tools)

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

Lite Pro Mechanical BIM

5.45 AI_SPHERE

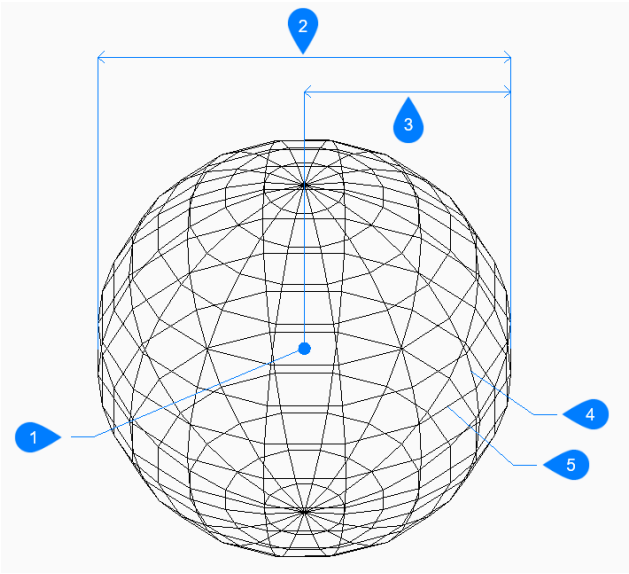
Crea una mesh poligonale 3D a forma di sfera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.45.1 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

5.45.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una sfera:

- Centro della sfera

5.45.3 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.

5.46 AI_TABSURF

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

Lite Pro Mechanical BIM

In alternativa, utilizzare il comando SUPOR.

5.47 AI_TILEMODE1 (Express Tools)

Imposta la variabile di sistema TILEMODE su 1.

Lite Pro Mechanical BIM

5.48 AI_TORUS

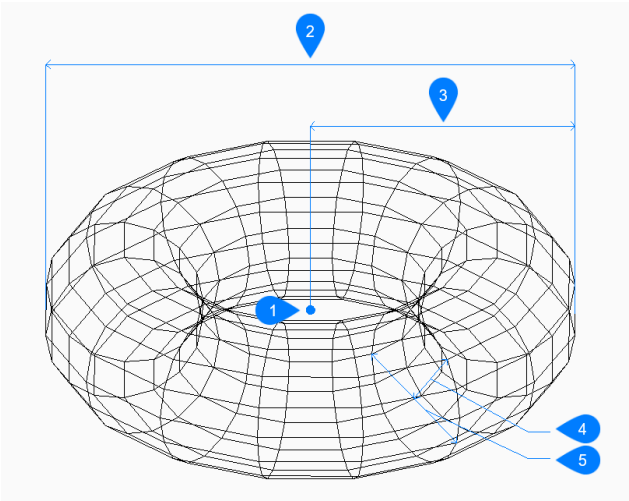
Crea una mesh poligonale 3D a forma di toro.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.48.1 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

5.48.2 Metodi

Vi è un metodo per iniziare a creare un toro:

- Centro interno del toro

5.48.3 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.

5.49 AI_WEDGE

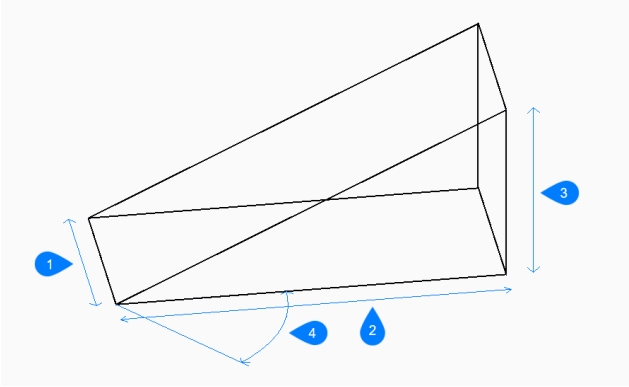
Crea una mesh polifaccia 3D a forma di un cuneo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.49.1 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

5.49.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare un cuneo:

- Angolo cuneo

5.49.3 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.

5.50 AIMLEADEREDITADD

Aggiunge e rimuove direttrici a multidirettrici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.50.1 Descrizione

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

5.50.2 Metodo

Esistono due metodi per aggiungere e rimuovere le direttrici:

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

5.50.3 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.

5.51 AIMLEADEREDITREMOVE

Rimuove e aggiunge direttrici alle multidirettrici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.51.1 Descrizione

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

5.51.2 Metodo

Esistono due metodi per rimuovere e aggiungere le direttrici:

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

5.51.3 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.

5.52 AIAGGIUNGISCALAOGGETTO

Aggiunge la scala di annotazione corrente a entità annotative selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.52.1 Metodo

Selezionare un'entità annotattiva che si vuole mostrare sulla scala di annotazione corrente.

Nota:

- Assegnare la scala di annotazione corrente la aggiunge alla lista delle scale entità nella finestra di dialogo **Scala Entità di Annotazione**.
- Questo comando funziona solo per entità annotative.

5.53 AIRIMUOVISCALAOGGETTO

Rimuove la scala di annotazione corrente dalle entità annotative selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.53.1 Metodo

Selezionare le entità annotative da cui si desidera rimuovere la scala di annotazione corrente. L'entità viene poi visualizzata utilizzando un'altra scala di annotazione supportata dall'elenco scale entità nella finestra di dialogo **Scala Entità Annotazione**.

Nota: Questo comando funziona solo se l'entità selezionata è annotativa o se ci sono più di una scala di annotazione associata all'entità.

5.54 AIDIMFLIPARROW

Inverte una freccia di quota.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.54.1 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.

5.55 AIDIMPREC

Modifica la precisione di visualizzazione del testo della quota.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.55.1 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".

5.56 AIDIMSTYLE

Applica e salva gli stili di quota.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.56.1 Descrizione

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

5.56.2 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.

5.56.3 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.

5.57 ALLINEA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: ALLI

5.57.1 Descrizione

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

5.57.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le 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 le entità di origine.

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

Sì
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.

5.58 ALIASEDIT (Express Tools)

Crea, modifica e rimuove alias di comando di BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

5.58.1 Metodo

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

5.59 ALLINEAMENTO

Crea allineamenti Orizzontali e 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.59.1 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**.

5.59.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare superficie TIN
Definisce la superficie TIN utilizzata per adattare l'allineamento orizzontale e generare un 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
Definisce i punti PI per il proprio 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
Definisce la progressiva iniziale quando si inizia a creare un nuovo allineamento.

5.60 ALLINEAMENTO3D

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.60.1 Descrizione

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

5.61 ALLINEAMENTOCURVA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.61.1 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.

5.61.2 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.

5.62 EDITAALLINEAMENTO

Modifica un allineamento.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.62.1 Metodo

Selezionare un allineamento Orizzontale o Verticale da modificare.

5.62.2 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.

Aggiungi SAlto di progressiva
Consente di aggiungere l'equazione della stazione.

Rimuovi salto di PRogressiva
Consente di rimuovere l'equazione della progressiva specificando l'indice.

5.62.3 Opzioni all'interno del comando per Allineamento verticale

aggiungi Pvi
Aggiunge un punto Pvi all'allineamento.

Rimuovi Pvi
Rimuove un punto PVI.

5.63 ALLINEAMENTOELEMENTOTRA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.63.1 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.

5.63.2 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°). 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 entità

Consente di selezionare il primo elemento dell'allineamento.

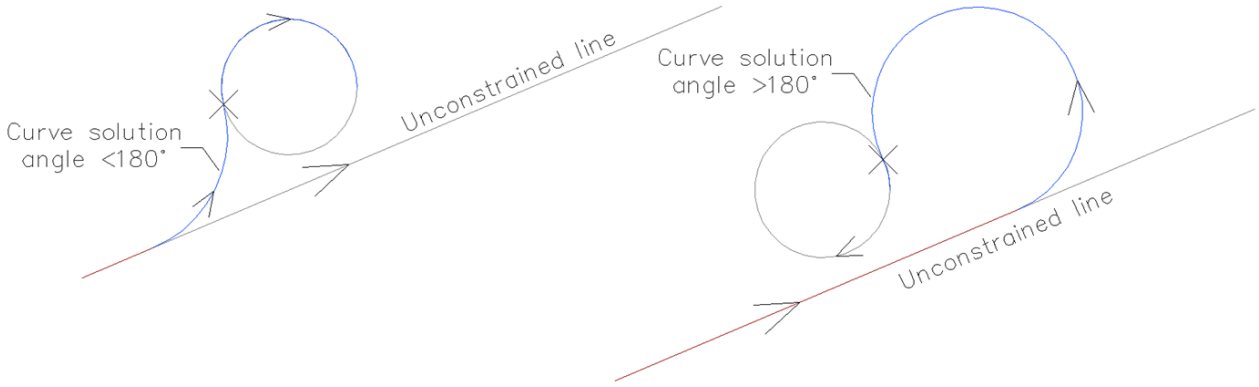
Specificare seconda entità

Consente di selezionare il secondo elemento dell'allineamento.

È angolo soluzione curva

Commuta tra **Maggioredi180** e **Minoredi180**.

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

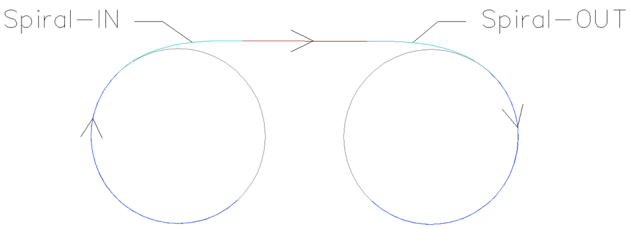


Parametro spirale A
Consente di specificare il rapporto A1/A2.

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.

5.64 ALLINEAMENTOELEMENTODA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.64.1 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.

5.64.2 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**.

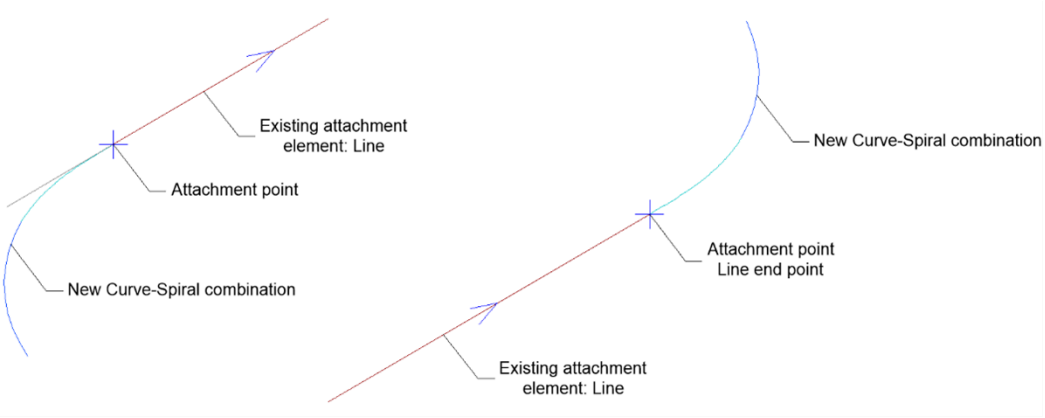
CSS curva-spirale-spirale
Collegare una combinazione **curva-spirale-spirale** prima (a) o dopo (da) l'elemento di allineamento selezionato. Come suggerisce il nome, una combinazione è costituita da due spirali direzionate in modo opposto e da una curva che passa per un punto specificato.

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.



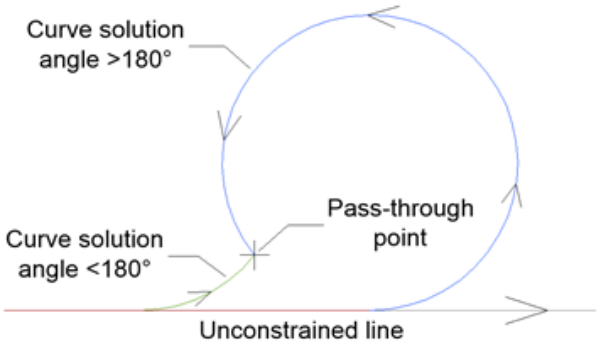
FINE elemento

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

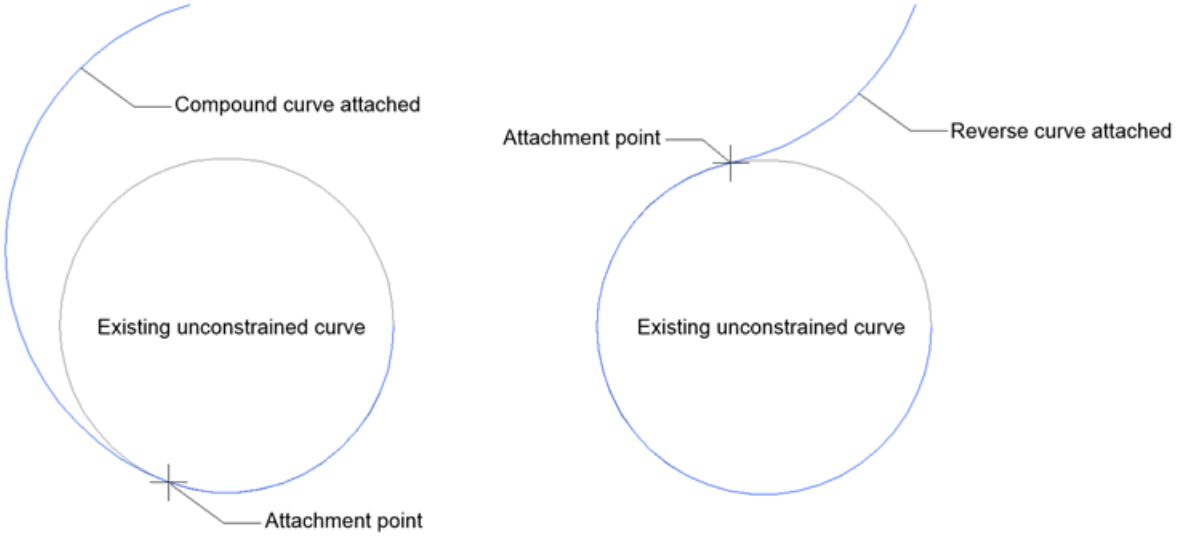
Alterna tra **MAggioredi180** e **MInoredi180**.

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.

5.65 ALLINEAMENTOLINEA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.65.1 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.

5.65.2 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.

5.66 GESTISCIALLINEAMENTOVERTICALE

Gestisce gli allineamenti verticali.

Lite Pro Mechanical BIM

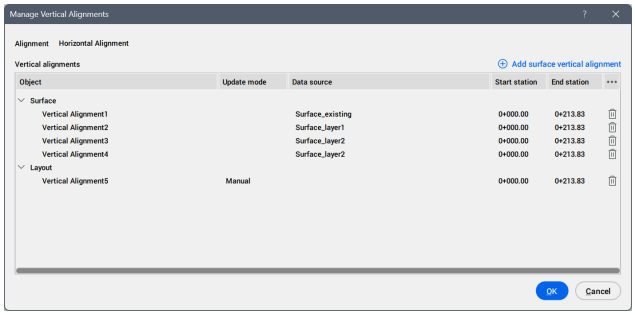
Icona: 

5.66.1 Metodo

La finestra di dialogo **Seleziona Allineamento** si apre per selezionare un allineamento orizzontale.

Nota: Quando un allineamento orizzontale è già selezionato nel disegno, la finestra di dialogo **Seleziona Allineamento** non si apre.

Poi si apre la finestra di dialogo **Gestisci Allineamenti Verticali**.



Allineamento
Visualizza il nome dell'allineamento orizzontale.

Pulsante Aggiungi allineamento verticale alla superficie
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Allineamento Verticale della Superficie** per aggiungere una superficie per un allineamento verticale.

Allineamenti verticali
Elenca gli oggetti di allineamento verticale creati.

Oggetto
Elenca gli oggetti di allineamento verticale raggruppati per tipo di origine (ad esempio, Superficie o Layout).

Modalità di aggiornamento
Visuaizza come l'allineamento verticale si aggiorna quando cambia la sua sorgente.

Sorgente dati
Visualizza la sorgente utilizzata per creare l'allineamento verticale.

Progressiva iniziale
Visualizza la progressiva iniziale dell'allineamento verticale.

Progressiva finale
Visualizza la progressiva finale dell'allineamento verticale.

Azioni
Consente di eliminare un allineamento verticale dall'elenco.

5.67 -VISTAALLINEAMENTO

Crea una vista di allineamento verticale per l'allineamento orizzontale selezionato tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

5.67.1 Metodo

Selezionare un allineamento orizzontale o 3D, successivamente scegliere l'origine nel disegno per inserire la vista dell'allineamento verticale.

Nota: Se nel disegno è già selezionato un allineamento orizzontale o 3D, viene chiesto di selezionare il punto di inserimento.

5.68 VISTAALLINEAMENTO

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

Lite Pro Mechanical BIM

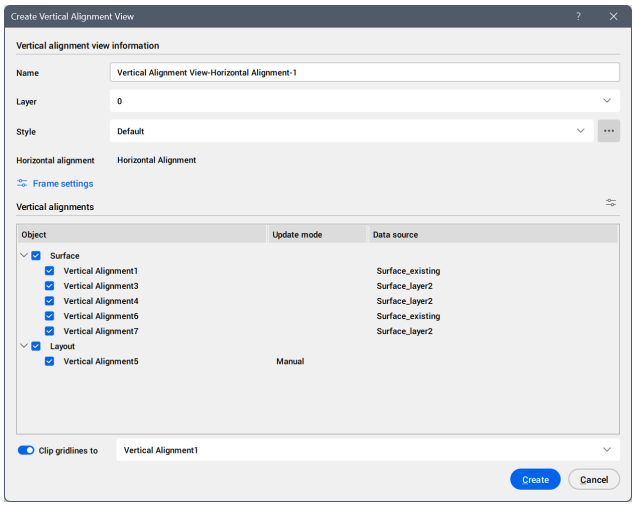
Icona: 

5.68.1 Metodo

La finestra di dialogo **Seleziona Allineamento** si apre per selezionare un allineamento orizzontale.

Nota: Quando un allineamento orizzontale è già selezionato nel disegno, la finestra di dialogo **Seleziona Allineamento** non si apre.

Quindi, si apre la finestra di dialogo **Crea una Vista Allineamento Verticale**.



5.68.2 Informazioni sulla Vista Allineamento Verticale

Specifica i dettagli della vista allineamento verticale.

Nome

Imposta il nome della nuova vista di allineamento verticale.

Layer

Imposta il layer su cui viene creata la vista allineamento verticale. Cliccare sul campo per aprire l'elenco a discesa con i layer disponibili.

Stile

Imposta lo stile per la vista allineamento verticale.

Cliccare sul pulsante **Seleziona o modifica lo stile...** (...) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile**. Per modificare lo stile corrente, clicca sul pulsante **Modifica stile...** per aprire la finestra di dialogo **Stile Vista Allineamento Verticale** . Per creare uno stile nuovo, copiare uno stile esistente.

Allineamento orizzontale

Visualizza il nome dell'allineamento orizzontale associato alla vista allineamento verticale.

Pulsante impostazioni cornice

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni cornice** per definire le dimensioni della cornice della vista.

5.68.3 Allineamenti verticali

Elenca quali oggetti di allineamento verticale sono visualizzati nella vista allineamento verticale.

Pulsante gestisci allineamenti verticali

Cliccare sul pulsante ( ) per aprire la finestra di dialogo **Gestisci allineamenti verticali** , dove è possibile modificarli.

Oggetto

Elenca gli oggetti di allineamento verticale disponibili raggruppati per tipo di sorgente (ad esempio, Superficie o Layout).
Solo gli oggetti controllati sono visualizzati nella vista allineamento verticale.

Modalità di aggiornamento

Visuaizza come l'allineamento verticale si aggiorna quando cambia la sua sorgente.

Sorgente dati
Visualizza la sorgente utilizzata per creare l'allineamento verticale.

Ritaglia le linee della griglia su
Commuta l'opzione di scegliere l'allineamento verticale utilizzato per ritagliare le griglie dall'elenco a discesa.

5.69 ALLINEAMENTOVERTICALE

Crea un **Allineamento Verticale**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.69.1 Descrizione

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

5.69.2 Metodo

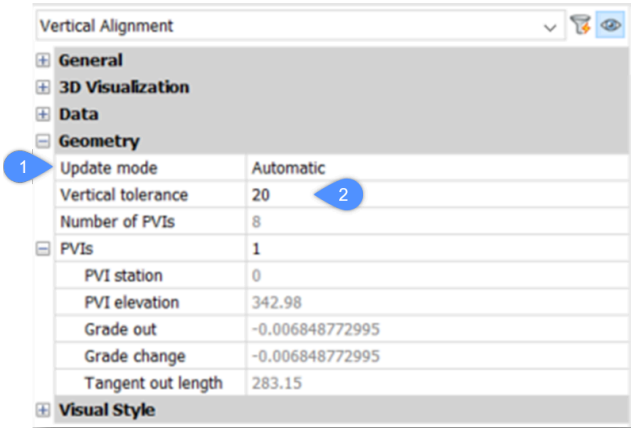
Esistono due metodi:

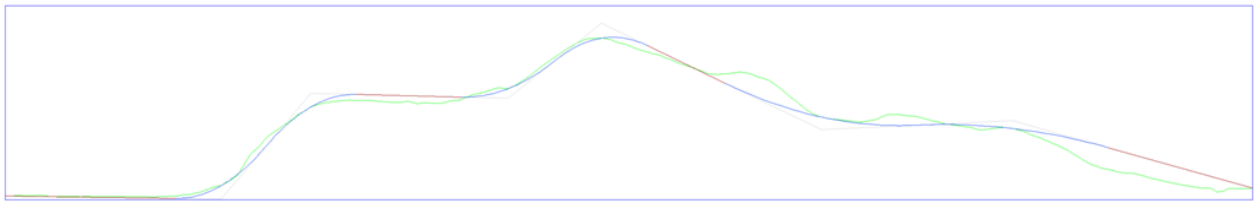
- Crea l'**Allineamento Verticale** selezionando i punti PVI.
- Crea automaticamente un **Allineamento Verticale**.

5.69.3 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 P**roprietà**.
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**.

5.70 ALIGNSPACE

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

Lite Pro Mechanical BIM

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.

5.70.1 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.

5.71 AMBALLOON

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.71.1 Metodo

Nota:

- L'annotazione di richiamo viene aggiunta al layer AM_5.
- 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.

5.71.2 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.

ANgolo
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.

5.72 AMBOMSETTINGS

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

Lite Pro Mechanical BIM

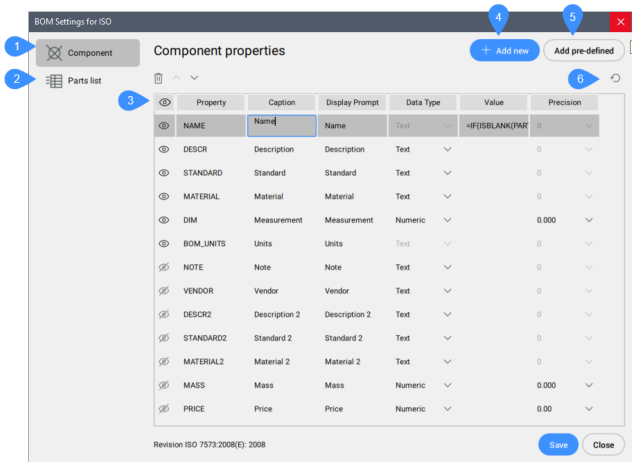
Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.72.1 Metodo

Apre 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

5.72.2 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.

5.72.3 Elenco Parti

Contiene un elenco di proprietà **Elenco delle parti** che sono visibili negli Elenchi Parti.

5.72.4 Elenco delle proprietà

Visibilità
Attiva o disattiva la visibilità della proprietà nelle finestre di dialogo **Riferimento Parte** ed **Elenco Parti**.

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

Intestazione
Definisce l'intestazione di colonna visualizzata nell'Elenco Parti, sostituendo il nome della proprietà di default. È modificabile e viene visualizzata come nome della proprietà del componente nelle finestre di dialogo **Riferimento Parte** ed **Elenco Parti**.

Nota: Le modifiche vengono salvate nel disegno. Per utilizzarle in un secondo momento, salvare il disegno come file modello (DWT) e utilizzare questo modello quando si inizia un nuovo disegno.

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.

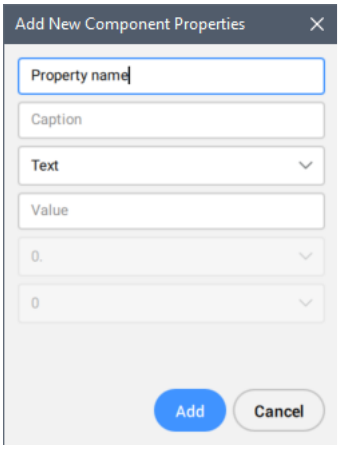
Allineamento Didascalia
Definisce la posizione dell'intestazione della colonna nella cella.

Allineamento Valore
Definisce la posizione del valore nella cella.

Larghezza
Definisce la larghezza della cella.

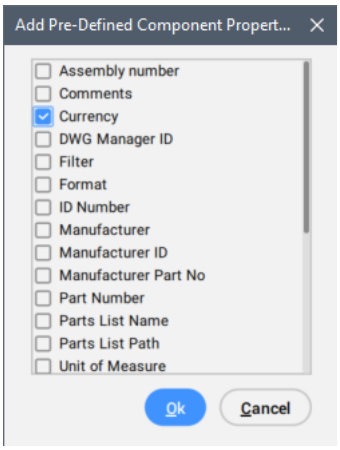
5.72.5 Aggiungi nuova

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



5.72.6 Aggiungi predefiniti

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



5.72.7 Ripristina impostazioni predefinite

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

5.73 AMCLEAN

Salva un disegno meccanico 2D come disegno non meccanico.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.73.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Salvare il file come non meccanico** per salvare un disegno 2D meccanico come disegno non meccanico in formato DXF o DWG.

5.73.2 Metodo

Questo comando è disponibile quando il disegno contiene entità mechanical 2D e la variabile di sistema LOADMECHANICAL2D è impostata su On.

5.74 AMDATUMID

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.74.1 Metodo

Selezionare l'oggetto a cui associare il simbolo dell'identificatore di riferimento, quindi specificarne il punto di posizione. Si apre la finestra di dialogo **Identificatore Riferimento** per impostare tutti i parametri per il simbolo dell'identificatore riferimento.

Il primo segmento della direttrice viene creato perpendicolare all'oggetto associato.

Nota: Il simbolo può essere posizionato senza una direttrice e una linea associata.

Doppio clic su un simbolo di identificatore di riferimento per aprire la finestra di dialogo **Identificatore Riferimento** e modificarne i parametri.

Dopo aver creato il simbolo dell'identificatore di riferimento con il comando AMDATUMID, è possibile modificarne le proprietà anche dal 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.

5.75 AMEDGESYM

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

Lite Pro Mechanical BIM

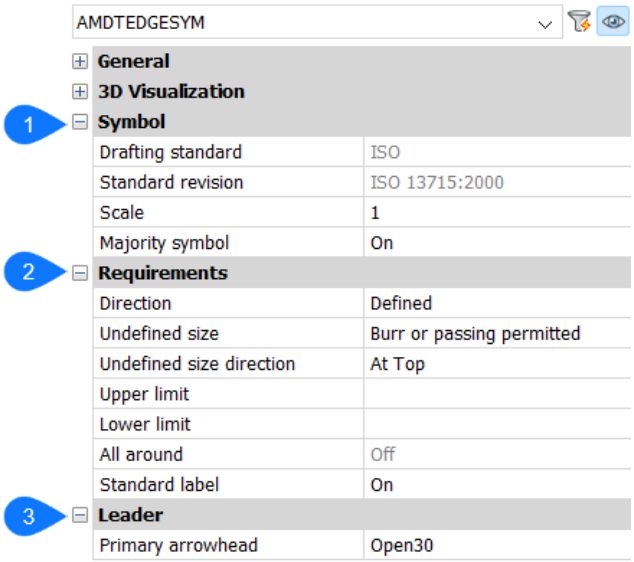
Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.75.1 Metodo

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**:



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.

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.

NEssuno
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.

DIrettrice

Punta della freccia principale
Imposta lo stile della direttrice.

5.76 AMFCFRAME

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.76.1 Descrizione

Consente di creare un simbolo del riquadro di controllo della geometria che può essere associato a un'entità lineare diritta o curva nel disegno. Un riquadro di controllo della geometria è rettangolare e diviso in almeno due sezioni.



5.76.2 Metodo

Selezionare l'entità a cui associare il simbolo di riquadro di controllo della geometria e specificare i punti per la sua posizione. Premere Invio, per aprire la finestra di dialogo **Riquadro di controllo della geometria**.

Nota: Il simbolo può essere posizionato senza una direttrice e una linea associata.

Doppio clic su un simbolo del riquadro di controllo della geometria esistente per aprire la finestra di dialogo **Riquadro di controllo della geometria** e modificarne le proprietà. È inoltre possibile configurare queste proprietà dal pannello **Proprietà**.

5.77 AMNOTE

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

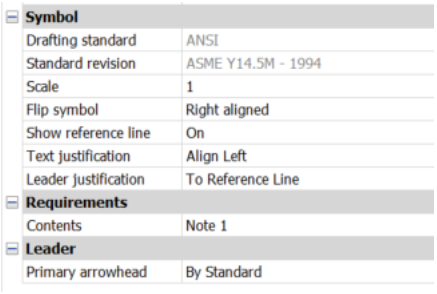
Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.77.1 Metodo

Selezionare l'oggetto a cui collegare la nota direttrice, specificare i punti per la sua posizione e scrivere la nota di testo. Il testo della nota deve essere formattato nella finestra di dialogo **Formattazione Testo** che si apre.

Dopo averlo creato, è possibile modificare il testo della nota nel campo **Contenuto** del pannello **Proprietà**.

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



Symbol	
Drafting standard	ANSI
Standard revision	ASME Y14.5M - 1994
Scale	1
Flip symbol	Right aligned
Show reference line	On
Text justification	Align Left
Leader justification	To Reference Line
Requirements	
Contents	Note 1
Leader	
Primary arrowhead	By Standard

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.

Requisiti

Contenuto
Consente di modificare il contenuto della nota.

DIrettrice

Punta della freccia principale
Imposta lo stile della direttrice.

5.78 AMPARTLIST

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.78.1 Metodo

Nota: Elenco Parti viene aggiunto al layer AM_5.

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.

Nota: Sono consentiti più Elenchi Parti della stessa distinta contenenti informazioni diverse.

5.78.2 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.

5.79 AMPARTREF

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.79.1 Metodo

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

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

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**.

5.79.2 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.

5.80 AMPARTREFEDIT

Modifica le proprietà del riferimento parte.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.80.1 Metodo

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

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

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

5.81 AMPOWERDIM_ALI

Crea quote lineari allineate come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.81.1 Descrizione

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

5.81.2 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.

Nota: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

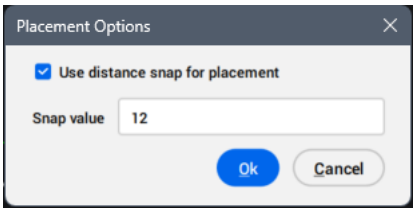
Nota:

- 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.

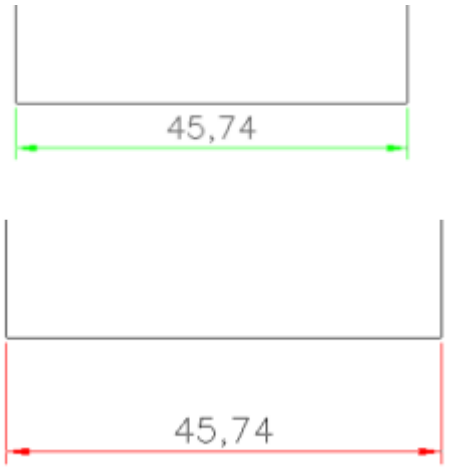
5.81.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento
Consente di selezionare l'oggetto da includere per il calcolo dello snap alla distanza e dell'angolo della linea di quota.

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



Usa lo snap alla distanza per il posizionamento
Specifica se utilizzare lo snap alla distanza per il posizionamento.
Quando viene abilitato, la quota lineare PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.



Valore snap
Consente di impostare un valore diverso per lo snap alla distanza.

5.82 AMPOWERDIM_ANG

Crea quote angolari come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.82.1 Descrizione

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

5.82.2 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: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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.

5.82.3 Opzioni all'interno del comando

ANgolo
Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo
Sostituisce il testo della quota.

5.83 AMPOWERDIM_CHAM

Crea le quote per le cimature.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.83.1 Descrizione

Crea automaticamente le quote per le cimature. È possibile selezionare diverse rappresentazioni della cimatura nella finestra di dialogo **Impostazioni Cima**.

Nota: Questo comando è un collegamento all'opzione **Cima** del comando PDIM.

5.83.2 Metodo

Selezionare la linea della cimatura e le due linee adiacenti per creare la quota della cimatura.

Nota:

- Se si seleziona **Rep. 3** o **Rep. 12** come rappresentazione cima, scegliere anche un punto di inserimento per il testo della quota.
- Se viene selezionata una rappresentazione cima diversa da **Rep. 1**, si apre la barra degli strumenti **Formattazione testo** per personalizzare il testo della quota. Per maggiori informazioni consultare l'articolo **Creare testo**.

5.83.3 Opzioni all'interno del comando

Rappresentazione
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni Cima** per scegliere lo stile della cima. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Impostazioni Cima (finestra di dialogo)**.

eSci
Esce dal comando.

5.84 AMPOWERDIM_DIA

Crea una quota di diametro come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.84.1 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.

5.84.2 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: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

5.84.3 Opzioni all'interno del comando

ANgolo
Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo
Sostituisce il testo della quota.

5.85 AMPOWERDIM_HOR

Crea quote orizzontali lineari come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.85.1 Descrizione

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

5.85.2 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.

Nota: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

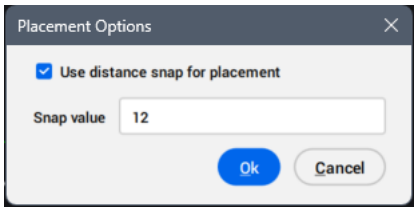
Nota:

- 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.

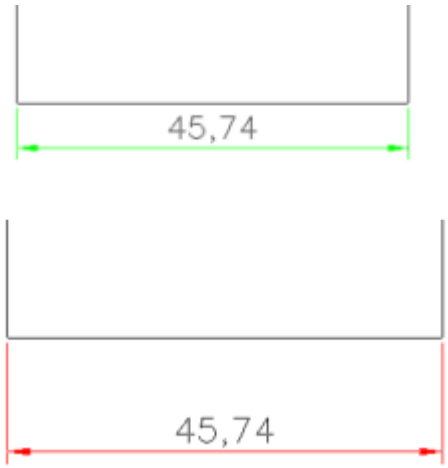
5.85.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento
Consente di selezionare l'oggetto da includere per il calcolo dello snap alla distanza e dell'angolo della linea di quota.

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



Usa lo snap alla distanza per il posizionamento
Specifica se utilizzare lo snap alla distanza per il posizionamento.
Quando viene abilitato, la quota lineare PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.



Valore snap
Consente di impostare un valore diverso per lo snap alla distanza.

5.86 AMPOWERDIM_RAD

Crea quote radiali per archi e cerchi come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.86.1 Descrizione

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

5.86.2 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:*** La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

5.86.3 Opzioni all'interno del comando

ANgolo
Imposta l'angolo del testo della quota.

Testo
Sostituisce il testo della quota.

5.87 AMPOWERDIM_ROT

Crea quote lineari ruotate come entità ACM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

> ***Nota:*** Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.87.1 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.

5.87.2 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.

> ***Nota:*** La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

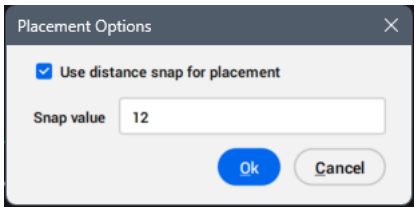
Nota:

- 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.

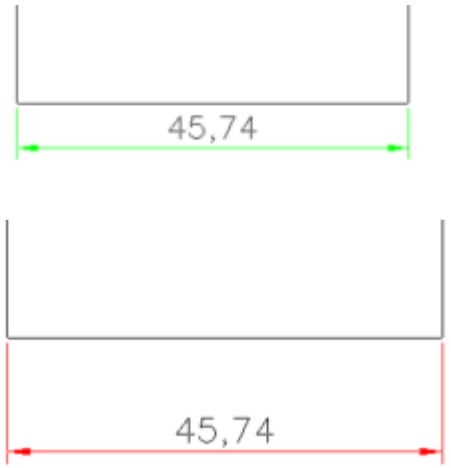
5.87.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento
Consente di selezionare l'oggetto da includere per il calcolo dello snap alla distanza e dell'angolo della linea di quota.

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



Usa lo snap alla distanza per il posizionamento
Specifica se utilizzare lo snap alla distanza per il posizionamento.
Quando viene abilitato, la quota lineare PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.



Valore snap
Consente di impostare un valore diverso per lo snap alla distanza.

5.88 AMPOWERDIM_VER

Crea quote lineari verticali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.88.1 Descrizione

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

5.88.2 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.

Nota: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

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

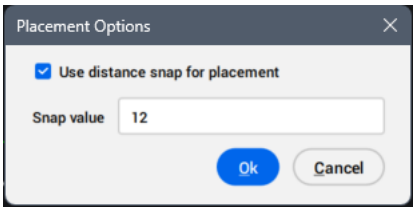
Nota:

- 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.

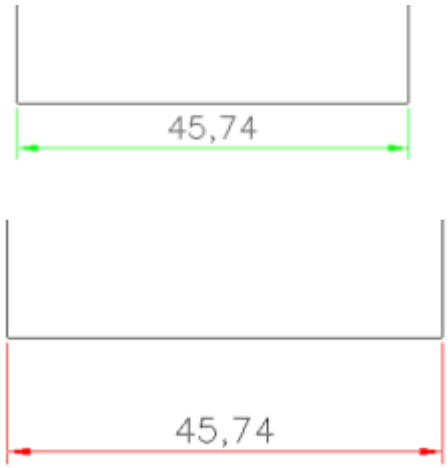
5.88.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni di posizionamento
Consente di selezionare l'oggetto da includere per il calcolo dello snap alla distanza e dell'angolo della linea di quota.

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



Usa lo snap alla distanza per il posizionamento
Specifica se utilizzare lo snap alla distanza per il posizionamento.
Quando viene abilitato, la quota lineare PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.



Valore snap
Consente di impostare un valore diverso per lo snap alla distanza.

5.89 AMPOWEREDIT

Identifica l'entità quota o simbolo meccanico selezionate ed esegue il comando più pertinente per modificarle.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.89.1 Descrizione

Il comando AMPOWEREDIT identifica qualsiasi entità quota o simbolo meccanico selezionate ed esegue il comando più pertinente per modificarle. Ad esempio, se si esegue il comando e si seleziona un'entità di quota, viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento**.

Nota: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

Nota: Il comando AMPOWEREDIT viene avviato anche quando si fa doppio clic su una delle entità di quota o di simbolo meccanico.

5.90 AMRESCALE

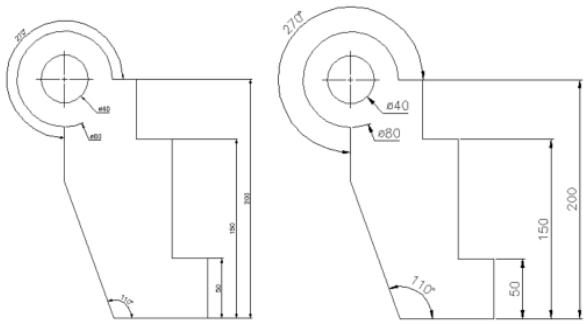
Ridimensiona quote, simboli, tabelle e testi sia nello spazio modello che nel layout.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.90.1 Metodo

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, tratteggi 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.

Prima di AMRESCALE	Dopo AMRESCALE fattore scala 2
	

5.91 AMSETUPDWG

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.91.1 Metodo

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 modello DWT Mechanical 2D dalla finestra di dialogo **Scegliere uno dei file modello Mechanical 2D**. I dati relativi alla meccanica, come dizionari, tabelle di stile, etc. 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.

5.92 AMSIMPLEWELD

Crea millepiedi e annotazioni di saldatura laterali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.92.1 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.

5.93 AMSURFSYM

Crea un simbolo di superficie.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.93.1 Metodo

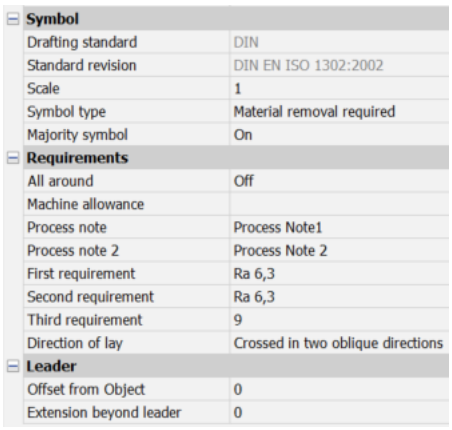
Nota: Il simbolo di superficie viene aggiunto al layer AM_5.

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.

Nota: Quando il simbolo è associato a un oggetto senza direttrice, viene richiesto di selezionare un lato per il posizionamento. Quando il simbolo non è associato a un oggetto, è necessario specificare l'angolo di rotazione.

Doppio clic su un simbolo di stato della superficie per aprire la finestra di dialogo **Stato della superficie** e modificarne i parametri.

È inoltre possibile modificare le proprietà del simbolo di rugosità superficie dal 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.

5.94 AMWELDSYM

Crea un simbolo di saldatura nello spazio di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.94.1 Metodo

Nota: Il simbolo di saldatura viene aggiunto al layer AM_5.

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 ISO 2553:2014, DIN E
Scale	1
Operation	1
All around	Off
Field weld	Off
Identification line	Other Side
Note tail	Off
Process notes	
Closed note tail	Off
Stagger	None
Flip symbol	Right aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet
Penetration depth	3
Size	6
Number	3
Length	x15
Spacing	(3)
Contour	Convex Contour
Requirements - Other Side	
Weld type	Fillet
Penetration depth	2
Size	5
Number	2
Length	x10
Spacing	(2)
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard

5.95 AMTAPERSYM

Crea un simbolo di rastremazione nello spazio di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

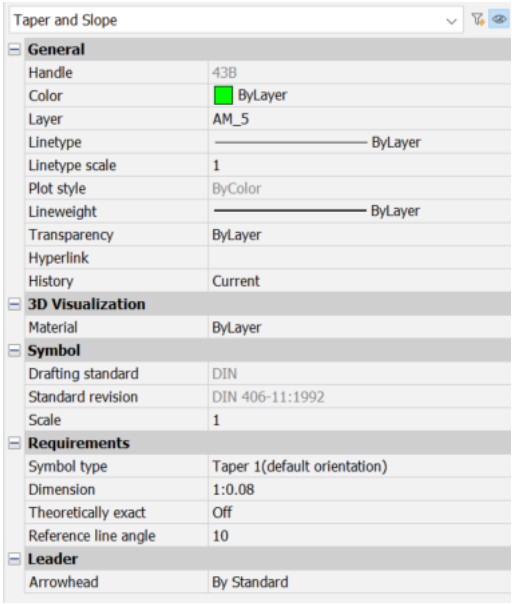
Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

5.95.1 Metodo

Nota: Il simbolo di pendenza viene aggiunto al layer AM_5.

Selezionare un asse di mezzeria di rastremazione o una linea base di rastremazione, quindi selezionare un oggetto di rastremazione o pendenza da associare e specificare i punti iniziale e successivo per la posizione del simbolo di rastremazione. La sfumatura viene calcolata automaticamente.

Il pannello **Proprietà** contiene informazioni sulla norma del disegno e sulle proprietà del simbolo di rastremazione.



5.96 ANALISI

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

Lite Pro Mechanical BIM

5.96.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Programma BricsCAD Analytics** per configurare la condivisione con BricsCAD dei dati diagnostici e di utilizzo pseudonimizzati.

5.97 CHIUDIEDITORANIMAZIONE

Chiude il pannello Editor Animazione.

Lite Pro Mechanical BIM

5.97.1 Descrizione

Chiude il pannello **Editor Animazione** per nasconderlo 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.

5.98 APRIEDITORANIMAZIONE

Apre il pannello **Editor Animazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

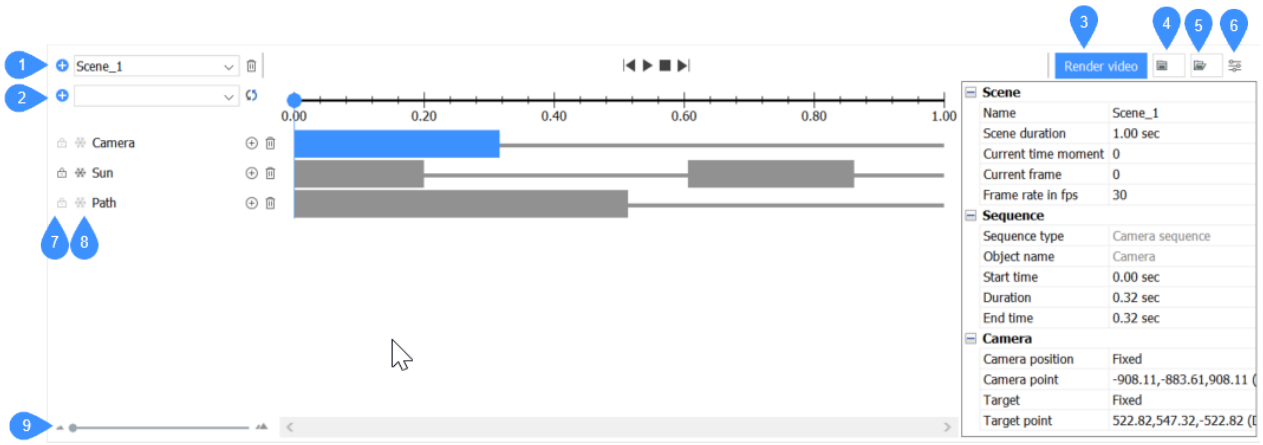
Icona:

5.98.1 Descrizione

Apre 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

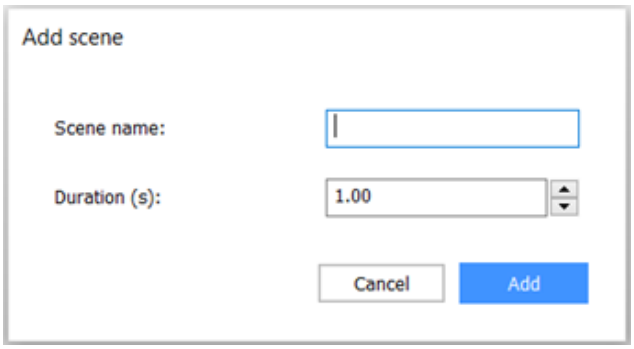
7 Pulsante Blocca/Sblocca timeline

8 Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline

9 Cursore

5.98.2 Aggiungi scena

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



5.98.3 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.

5.98.4 Rendering video

Apre la finestra di dialogo **Rendering video** per impostare le opzioni di rendering.

5.98.5 Registra grafica per la scena attuale

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

5.98.6 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.

5.98.7 Configuratore

Commuta il pannello delle **impostazioni**.

5.98.8 Pulsante Blocca/Sblocca timeline

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

5.98.9 Pulsante Disattiva/Abilita effetti timeline

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

5.98.10 Cursore

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

5.99 PLAYBACKEDITORANIMAZIONE

Carica la grafica animazione

Lite Pro Mechanical BIM

5.99.1 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.

5.100 -PLAYBACKEDITORANIMAZIONE

Carica la grafica dell'animazione tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

5.100.1 Descrizione

Carica i dati grafici dell'animazione da un archivio zip o da una cartella, con il pannello **Editor Animazioni** chiuso. Le opzioni di riproduzione per la grafica sono disponibili nel prompt della Barra dei comandi fino alla chiusura del comando.

Nota:

- L'aggiunta e la modifica degli effetti della fotocamera nella modalità di riproduzione grafica dell'animazione non è supportata per questo comando.
- Quando il pannello **Editor Animazione** è attivo, il comando ha le stesse funzionalità del comando PLAYBACKEDITORANIMAZIONE.

5.100.2 Metodo

Scegliere un file Zip o una cartella per caricare la grafica dell'animazione nel proprio disegno.

5.100.3 Opzioni all'interno del comando

Play
Avvia la riproduzione dell'animazione.

Pausa
Mette in pausa la riproduzione.

Stop
Interrompe la riproduzione.

Rendering
Apre la finestra di dialogo **Rendering video** che consente di impostare le opzioni di rendering per l'animazione.

Annulla
Annulla il comando.

5.101 REGISTRAEDITORANIMAZIONE

Registra grafica per la scena attuale

Lite Pro Mechanical BIM

5.101.1 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.

5.101.2 Opzioni all'interno del comando

File-Zip
Apre 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
Apre 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.

5.102 ANIMAPERC

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.102.1 Descrizione

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

5.103 RIPRISTANN

Ripristina le rappresentazioni in scala annotativa spostate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.103.1 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.

5.104 AGGIORNANNOT

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.104.1 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.

5.105 SNAPAPPARENTE

Commuta lo snap all'entità **Intersezione apparente**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: APPA

5.105.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Intersezione apparente** per abilitare o disabilitare l'aggancio 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.

5.106 APPAUTOLOADER

Elenca o ricarica tutti i bundle di plugin caricati.

Lite Pro Mechanical BIM

5.106.1 Descrizione

Gestisce il servizio di bundle dell'applicazione plugin elencando o ricaricando i bundle caricati.

I bundle di plugin possono essere caricati dai seguenti percorsi di file:

- Percorso predefinito: *C:\Program Files\Roaming\Bricsys\ApplicationPlugins*
- Percorso alternativo: *C:\Utenti\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\ApplicationPlugins*

  Nota: Questo percorso viene creato manualmente o dall'installer del bundle di plugin, se necessario.

5.106.2 Opzioni all'interno del comando

Elenco
Elenca tutti i bundle di plugin attualmente caricati nella Cronologia dei comandi.

Ricarica
Ricarica tutti i bundle di plugin correnti dalle cartelle **ApplicationPlugin**. Questa opzione ignora il valore della variabile di sistema APPAUTOLOAD.

5.107 APPLOAD

Apre la finestra di dialogo Carica File Applicazione.

Lite Pro Mechanical BIM

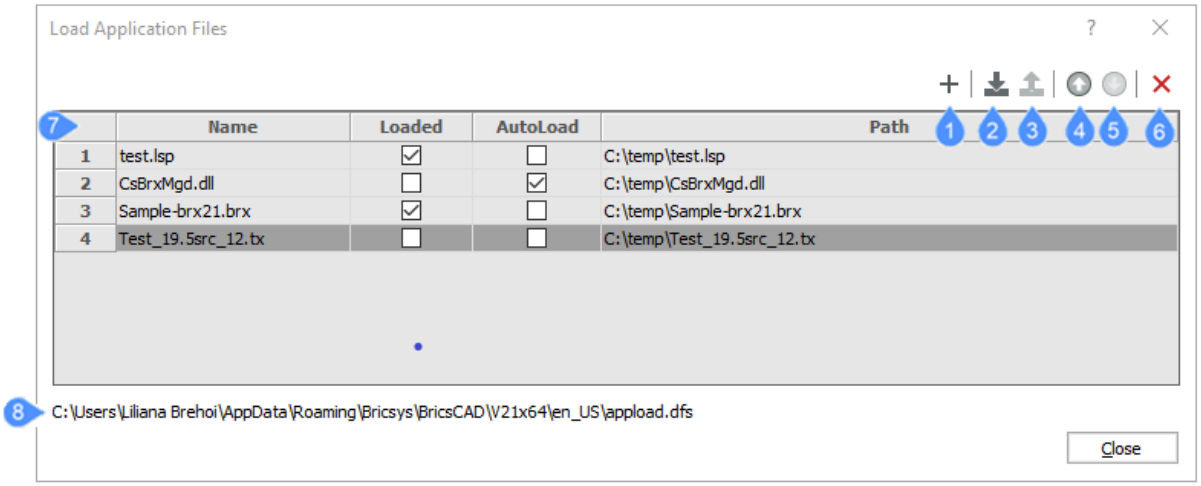
Icona: 

5.107.1 Descrizione

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

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

- LSP - Applicazioni LISP da BricsCAD e altri programmi CAD.
- DES - Applicazioni LISP .DES
- BRX - Applicazioni di 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

5.107.2 Aggiungi file applicazione

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

5.107.3 Carica applicazione selezionata

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

5.107.4 Scarica applicazione selezionata

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

5.107.5 Sposta applicazione verso alto

Sposta le applicazioni selezionate in alto nell'elenco.

5.107.6 Sposta applicazione verso basso

Sposta le applicazioni selezionate in basso nell'elenco.

5.107.7 Rimuovi applicazione selezionata

Rimuove dall'elenco le applicazioni selezionate.

5.107.8 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 viene 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.

5.107.9 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.

5.108 APPLICAAUTOMAPPING

Aggiorna i punti civili esistenti per riflettere le definizioni attive di Mappatura Automatica.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.108.1 Descrizione

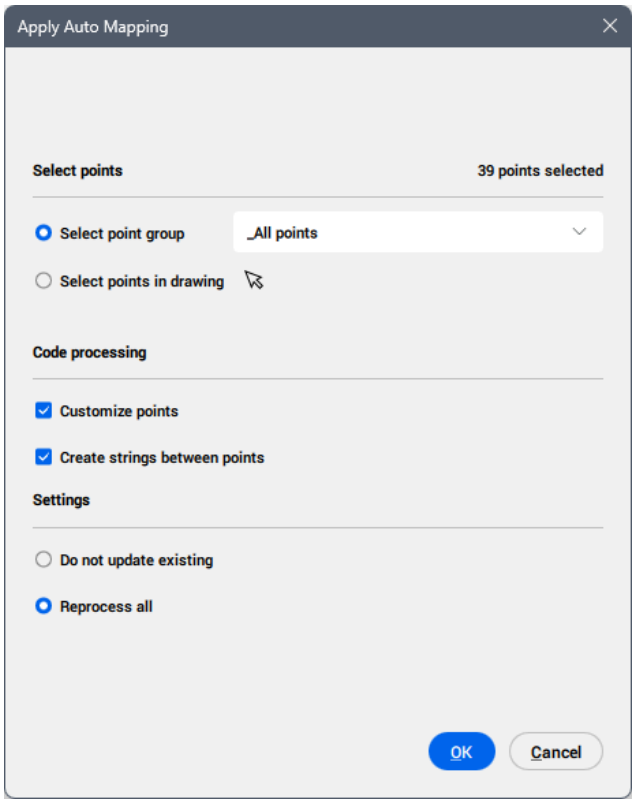
Aggiorna i punti civili esistenti e il tracciato tra loro per riflettere le definizioni attive della Mappatura Automatica, senza cancellarli e reimportarli.

5.108.2 Metodo

Il comando apre la finestra di dialogo **Applica Mappatura Automatica**.

> ***Nota:*** I codici di mappatura automatica vengono generati nelle finestre di dialogo **Modifica Gruppo di Mappatura Automatica** e **Edita il Gruppo Codici del Comando Mappatura Automatica**.

La finestra di dialogo **Applica Mappatura Automatica** configura le impostazioni per la personalizzazione automatica dei punti e la creazione di stringhe in base alla descrizione grezza del punto e al gruppo di mappatura automatica.



5.108.3 Seleziona punti

Consente di selezionare uno o più punti su cui applicare la mappatura automatica.

Seleziona gruppo di punti
Selezionare un gruppo di punti dall'elenco a discesa. Il gruppo **_All points** viene selezionato di default.

Seleziona punti nel disegno

Crea un gruppo di selezione di punti. Cliccare sul pulsante **Seleziona punti** ( ).

5.108.4 Elaborazione dei codici

Consente di configurare l'elaborazione dei codici.

Personalizza punti
Quando selezionato, personalizza i punti civili.

Creare stringhe tra punti
Quando selezionato, crea stringhe tra i punti.

5.108.5 Impostazioni

Definisce i punti civili da elaborare.

Non aggiornare esistenti
Non aggiorna le entità esistenti.

Riprocessa tutto
Aggiorna tutte le entità esistenti.

5.109 -APPLICAMAPPATURAAUTOMATICA

Aggiorna i punti civili esistenti tramite Barra dei comandi per corrispondere alle attuali definizioni di Mappatura Automatica.

Lite Pro Mechanical BIM

5.109.1 Descrizione

Aggiorna i punti civili esistenti e i tracciati tra di essi tramite Barra dei comandi per riflettere le definizioni attive di Mappatura Automatica, senza eliminare o reimportare i punti.

5.109.2 Metodo

Selezionare i punti da aggiornare o premere Invio per selezionare tutti i punti nel disegno. Successivamente, premere Invio per aggiornare il gruppo di selezione dei punti secondo le definizioni attive di Mappatura Automatica.

È inoltre possibile eseguire il comando su un gruppo di selezione di punti attivo.

Nota: I codici di mappatura automatica sono generati nella finestra di dialogo **Modifica Gruppo di Mappatura Automatica** e nella finestra di dialogo **Edita il Gruppo Codici del Comando Mappatura Automatica**.

5.110 ARCO

Crea un arco.

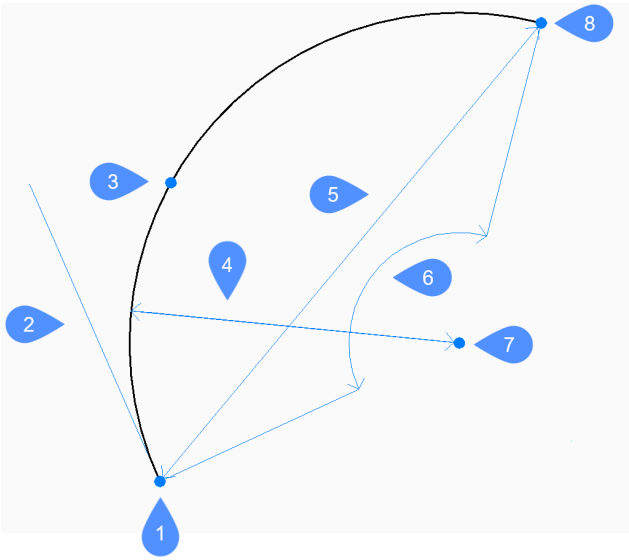
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: AR

5.110.1 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 Centrato

8 Fine

5.110.2 Metodo

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

- Inizio dell'arco
- Centrato
- 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.

Centrato
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.

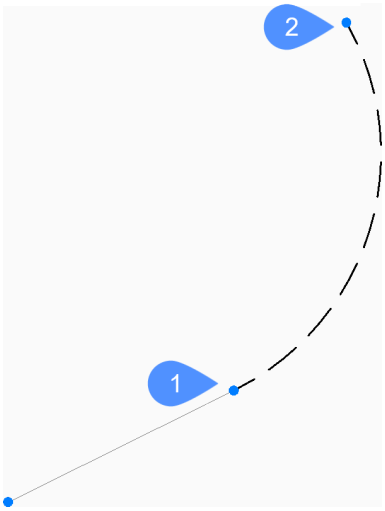
Direzione
Crea archi minori o maggiori, in senso orario o antiorario, in base alla direzione iniziale dell'arco.

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

5.111 ARCTEXT (Express Tools)

Aggiunge un testo allineato con un arco selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.111.1 Descrizione

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

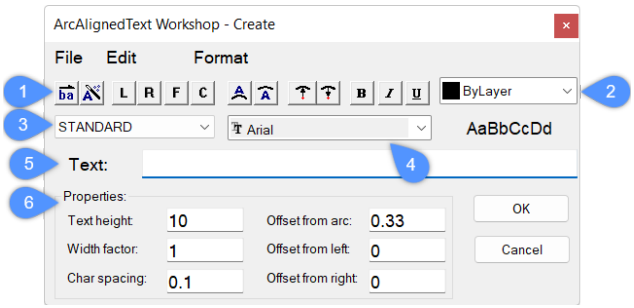
5.111.2 Metodo

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 - Creazionea**, la quale consente di personalizzare la visualizzazione del testo.

La finestra di dialogo **Workshop sul Testo Allineato all'Arco - Creazione** 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)

5.111.3 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.

5.111.4 Colore del testo

Imposta il colore del testo.

5.111.5 Stile di testo

Specifica lo stile di testo.

5.111.6 Carattere del testo

Specifica il font del testo.

5.111.7 Contenuto del testo

Consente di digitare il testo da visualizzare.

5.111.8 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.

5.112 AREA

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: AA

5.112.1 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.

5.112.2 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.

soTtrai 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.

5.113 DISPONI

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.113.1 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).

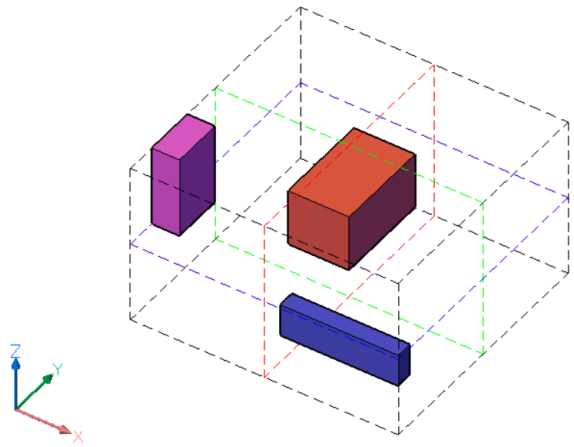
Per creare una nuova disposizione con le entità selezionate, il comando DISPONI utilizza i seguenti elementi:

- 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:

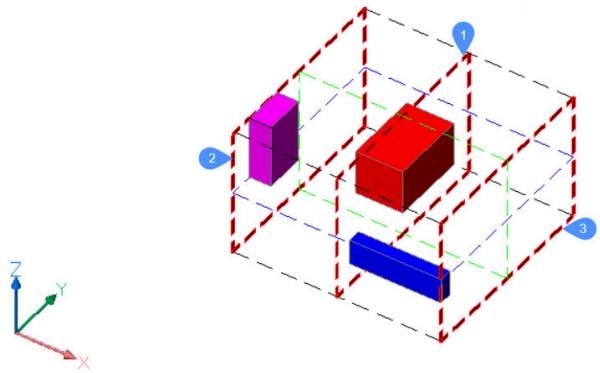
2 - il limite Inferiore è definito dalla faccia del rettangolo di selezione posizionata alla coordinata più piccola lungo l'asse specificato.

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

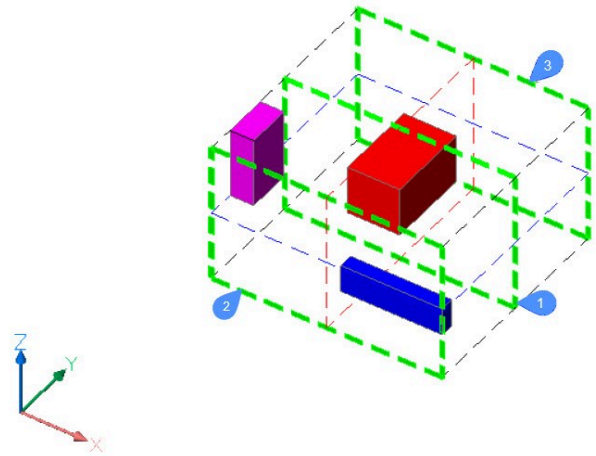
1 - il limite Centro si trova tra i limiti **2** (Inferiore) e **3** (Superiore) alla stessa distanza da ciascuno di essi.

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

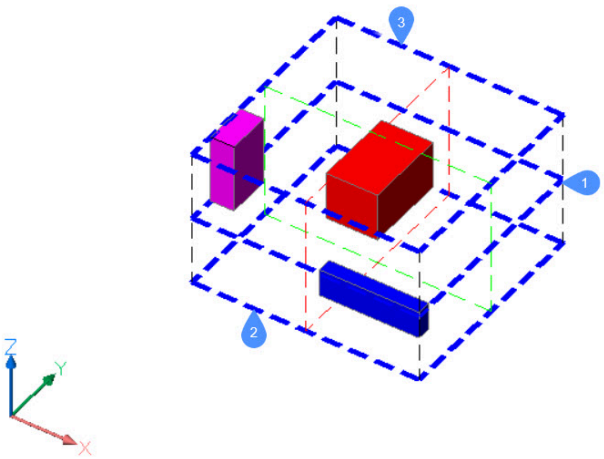
Per l'asse X:



Per l'asse Y:



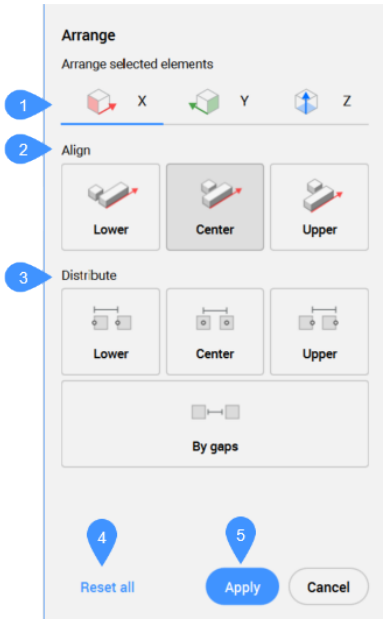
Per l'asse Z:



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.

5.113.2 Pannello contesto comando Disponi

Il pannello contesto comando **Disponi** si apre dopo aver terminato la selezione delle entità.



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**.

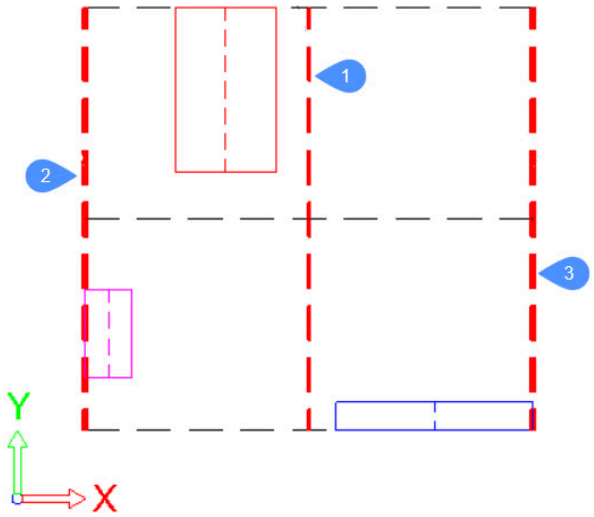
Nota: La Barra dei comandi può comunque essere utilizzata per disporre le entità selezionate mentre è attivo il pannello contesto comando **Disponi**.

5.113.3 Direzione

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

Direzione X

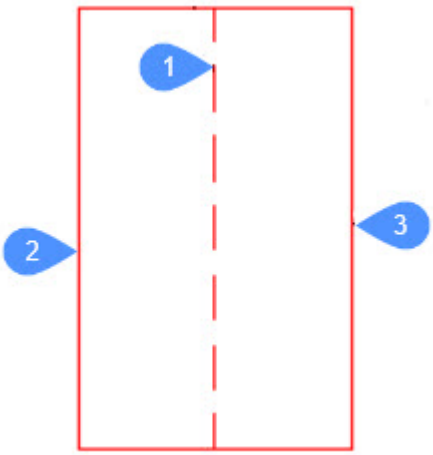
A titolo di esempio, questa è una vista 2D semplificata, nel piano XY, della situazione sopra descritta:



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.

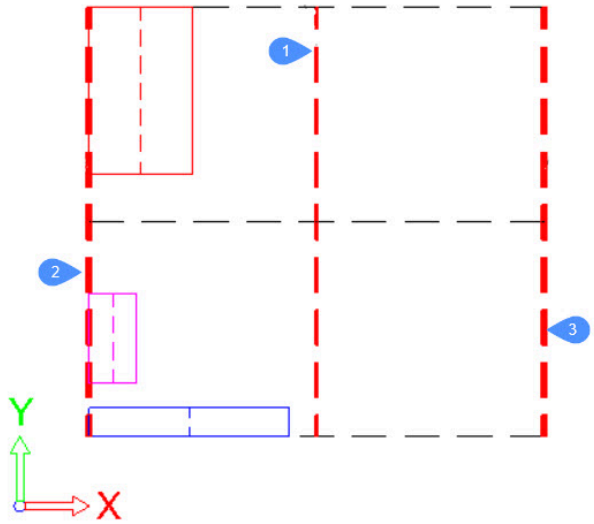
5.113.4 Allinea

Nessuna

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.

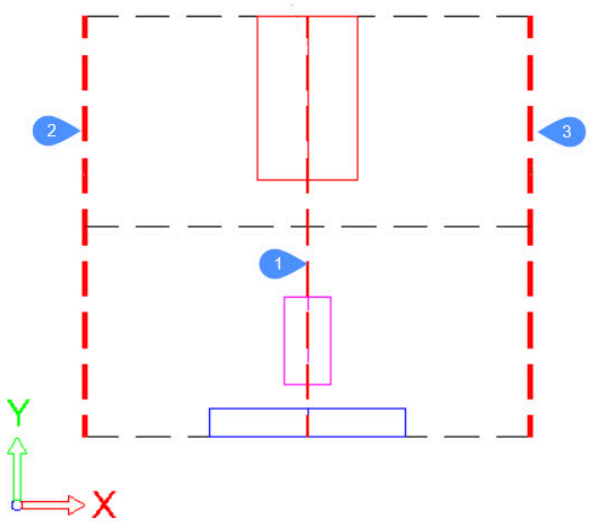
allINeamento inferiore

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



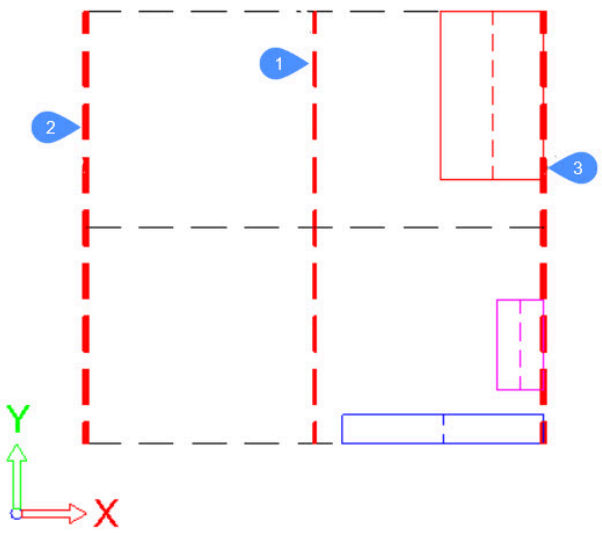
allineamento CEntrale

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



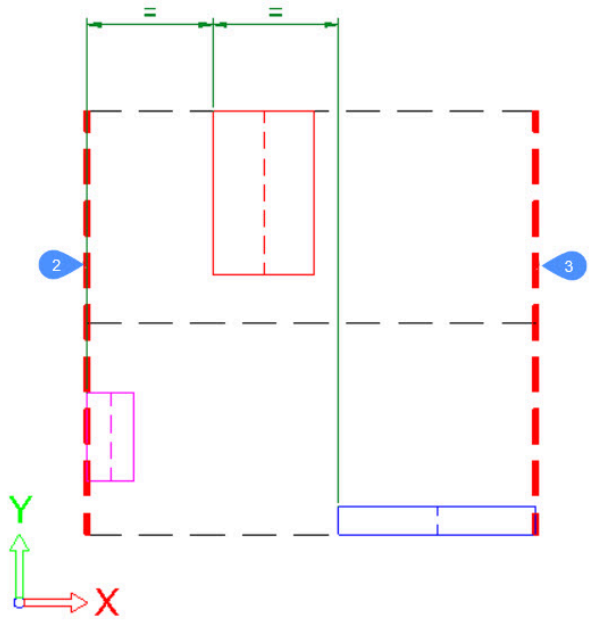
allineamento SUperiore

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

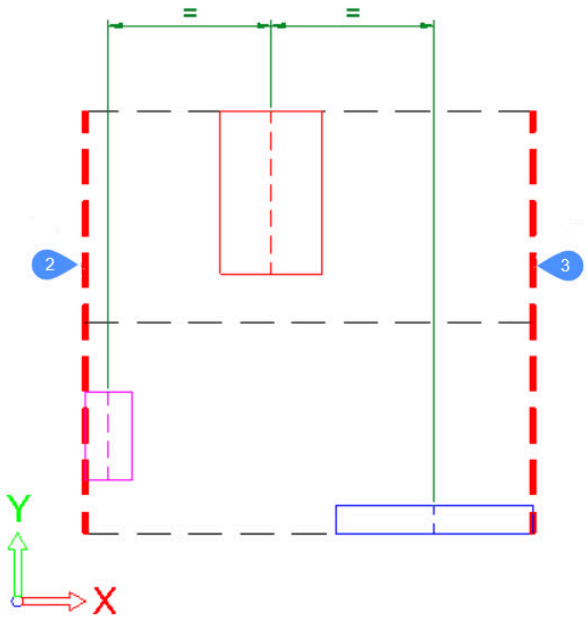


5.113.5 Distribuisci

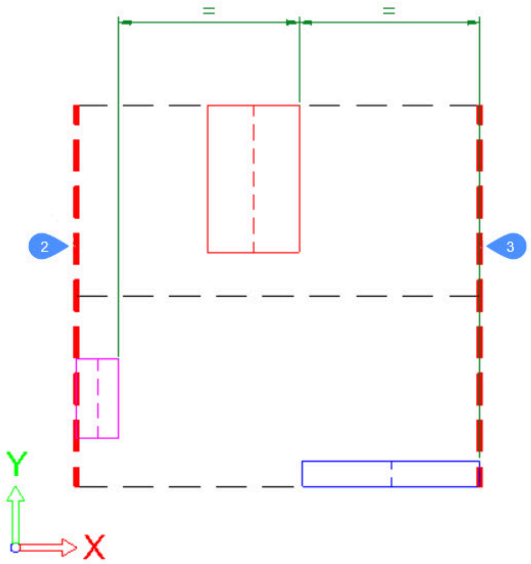
equidistante INFeriore
La distanza tra i limiti inferiori delle entità consecutive sarà la stessa lungo la direzione specificata.



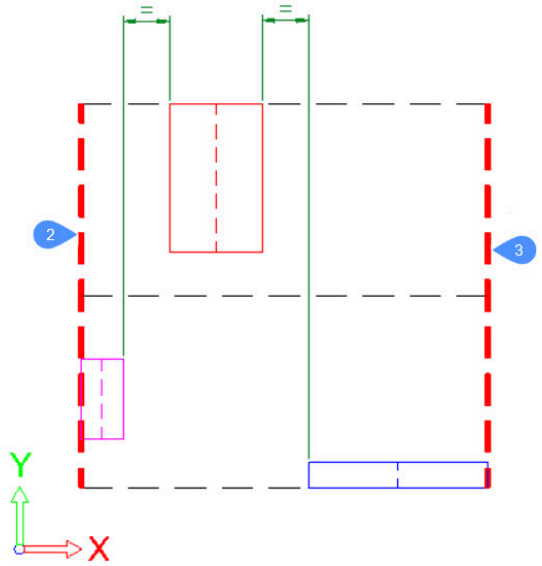
equidistante CENtro
La distanza tra i limiti centrali di entità consecutive sarà la stessa lungo la direzione specificata.



equidistante superiore (SOP)
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.



5.113.6 Ripristina tutto

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

5.113.7 Applica

Applica la ridisposizione e chiude il comando.

5.114 SERIE

Crea una serie di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: SR

5.114.1 Descrizione

Crea una serie distribuendo uniformemente le copie delle entità in una serie rettangolare, a traiettoria o polare.

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

5.114.2 Metodo

Selezionare le entità, quindi scegliere il tipo di serie che si desidera creare.

Nota:

- Le opzioni nella Barra dei comandi variano a seconda del tipo di serie scelta.
- Il tipo di serie predefinito viene salvato dalla variabile ARRAYTYPE.

5.114.3 Opzioni all'interno del comando

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

Nota: Per altre informazioni sulle opzioni per una serie rettangolare, vedere l'articolo sul comando **SERIERETTANG**.

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

Nota: Per altre informazioni sulle opzioni per una serie traiettoria, vedere l'articolo sul comando **SERIETRAIETT**.

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.

Nota: Per altre informazioni sulle opzioni per una serie polare, vedere l'articolo sul comando **SERIEPOLARE**.

5.115 -SERIE

Crea una serie di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

5.115.1 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.

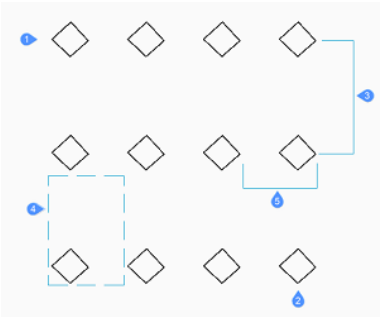
5.115.2 Metodo

Esistono due metodi per creare una serie di entità:

- Polare
- Rettangolare

5.115.3 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)

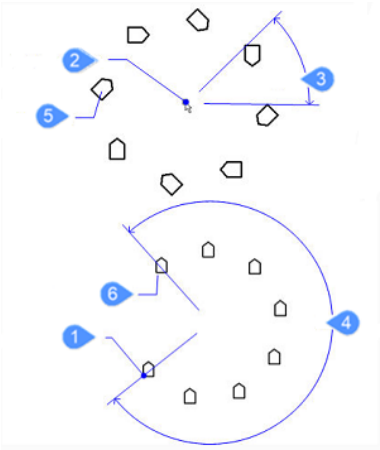
Nota: Immettere un valore numerico per disegnare la serie a sinistra.

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.

Sì
Ruota le entità attorno alla serie. (5)

No
Non ruota le entità attorno alla serie. (6)

5.116 SERIECLASSICA

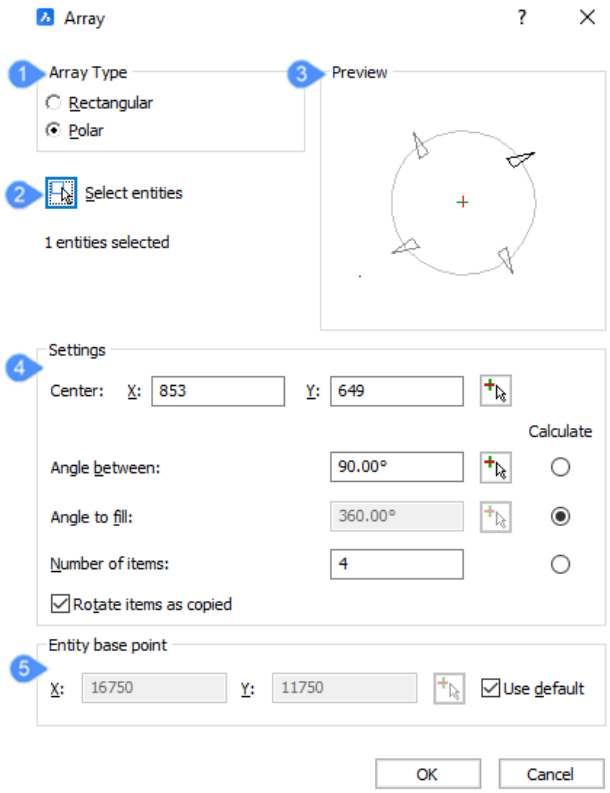
Apre la finestra di dialogo **Serie**.

Lite Pro Mechanical BIM

5.116.1 Descrizione

Apre 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)

5.116.2 Tipo Serie

Specifica se verrà creata un serie rettangolare o polare.

5.116.3 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**.

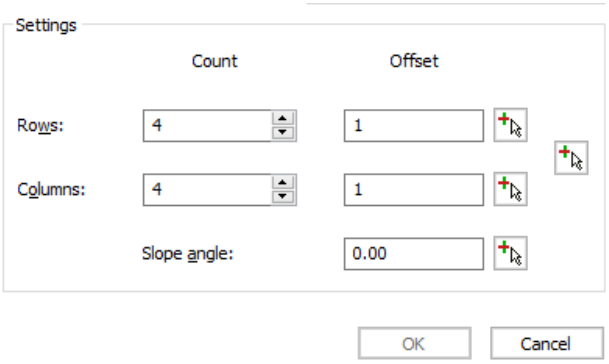
5.116.4 Anteprima

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

5.116.5 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.



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 selezionati. 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

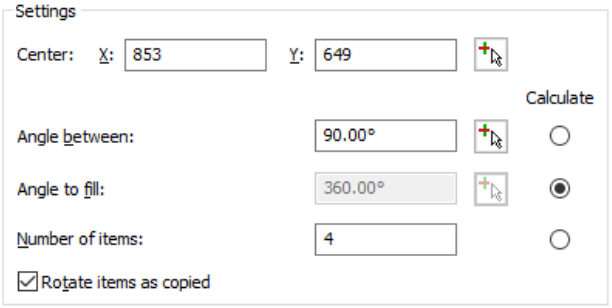
Permette di digitare un angolo per l'inclinazione.

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.



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.

5.116.6 Punto base entità (solo polare)

Specifica il punto base degli elementi in un serie polare.



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.

5.117 CHIUDISERIE

Esce dallo stato di modifica della serie associativa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.117.1 Descrizione

Esce dallo stato di modifica della serie associativa e visualizza la finestra di dialogo **Chiudi Serie** e 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.

5.117.2 Opzioni all'interno del comando

Sì
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.

5.118 -CHIUDISERIE

Esce dallo stato di modifica della serie associativa.

Lite Pro Mechanical BIM

5.118.1 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.

5.118.2 Opzioni all'interno del comando

Sì
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.

5.119 RILEVASERIE

Crea serie di entità (2D o 3D) in base ai modelli di entità trovati.

Lite Pro Mechanical BIM

5.119.1 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 RILEVABLOCCHI dove non è più disponibile.

5.119.2 Metodi

Esistono due metodi per rilevare le serie:

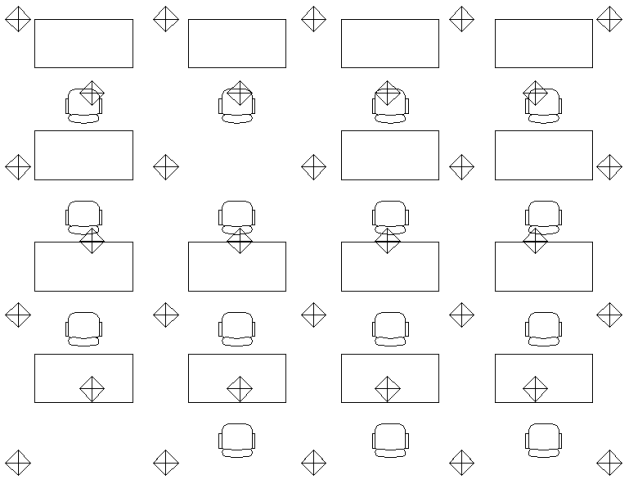
- Entità multiple di origine.
- Un'unica entità di origine

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.

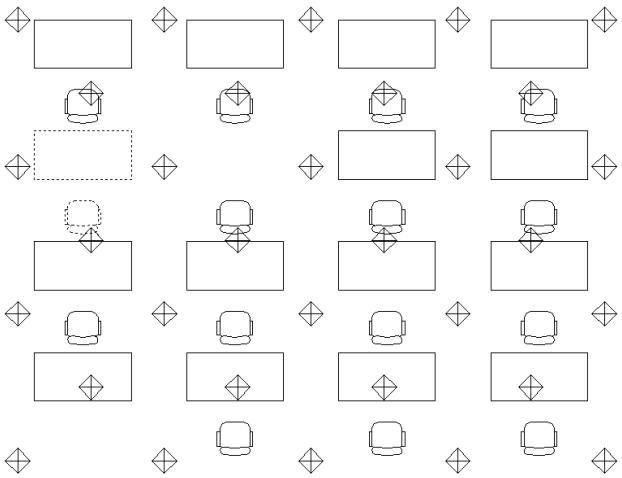
1

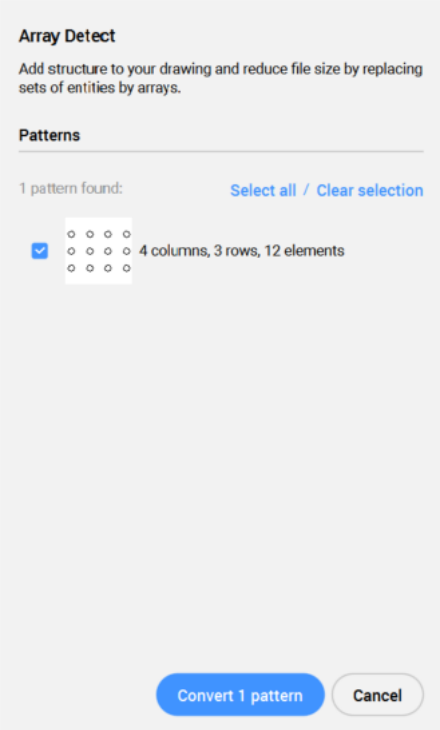


2 Scegliere una delle due modalità di rilevamento della serie:

- Rileva i modelli con più entità di origine (è necessario selezionare le entità di origine dei modelli da trovare).

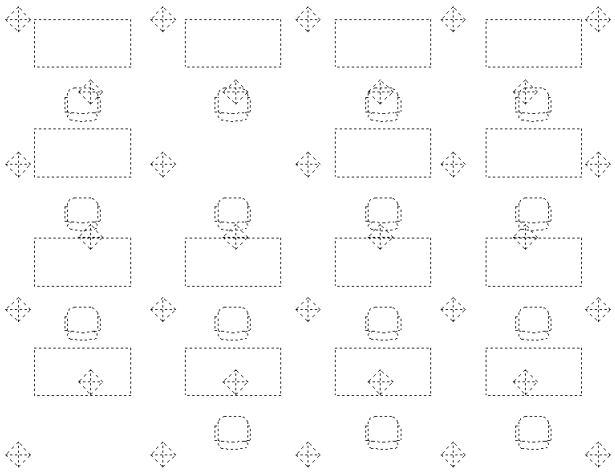
-

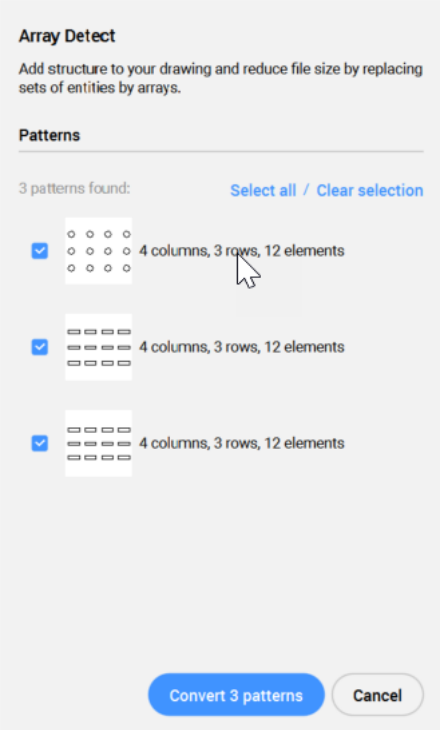




Nota: Con i pulsanti **Seleziona tutto** / **Pulisce selezione** è possibile selezionare o cancellare la selezione.

- 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 RILEVABLOCCHI prima di utilizzare il comando RILEVASERIE.

3 Specificare quali dei modelli trovati devono essere convertiti in serie.

5.119.3 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.

5.120 MODIFSERIE

Modifica le serie associative.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.120.1 Metodo

Selezionare la serie associativa, quindi scegliere le opzioni che si desidera modificare.

Nota: Le opzioni nella Barra dei Comandi variano a seconda del tipo di serie associativa selezionata.

5.120.2 Opzioni all'interno del comando

Nota: Le opzioni seguenti sono disponibili per qualsiasi tipo di serie. Per ulteriori informazioni sulle opzioni per ogni tipo di serie, vedere:

- Articolo sul comando **SERIERETTANG**, per serie rettangolari.
- Articolo sul comando **SERIETRAIETT**, per serie lungo una traiettoria.
- Articolo sul comando **SERIEPOLARE**, per serie polari.

Origine
Modifica le entità di origine della serie.

Nota: Visualizza la 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.

punto Base
Imposta il punto base della serie. Gli elementi vengono posizionati rispetto al punto base.

Righe
Specifica il numero di righe, la spaziatura tra le righe successive e la quota altimetrica incrementale.

Livelli
Crea serie 3D specificando il numero e la spaziatura dei livelli.

Totale
Specifica la distanza totale tra la riga iniziale e quella finale.

Espressione
Utilizza una formula matematica o un'equazione per derivare il valore.

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.

5.121 EDITASERIEEXT

Fornisce un'ulteriore modifica delle serie associative.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.121.1 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.

5.121.2 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.

5.121.3 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
Apre 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.

5.122 SERIETRAIETT

Crea una serie lungo un percorso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.122.1 Descrizione

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

5.122.2 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.
- Vedere l'articolo **Serie entità** per maggiori informazioni sulla creazione o modifica delle serie associative.

Metodo
Specifica come distribuire le entità lungo il percorso.

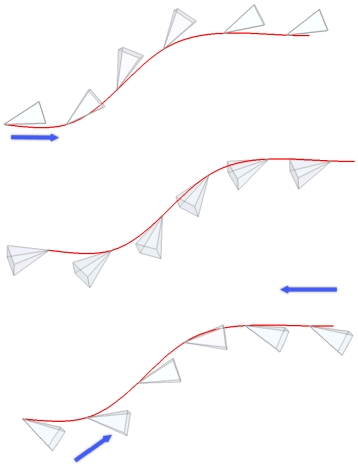
Dividi
Distribuisce un numero specifico di elementi uniformemente lungo il percorso.

Misura
Posiziona un numero sufficiente di elementi lungo il percorso, separati dall'intervallo specificato.

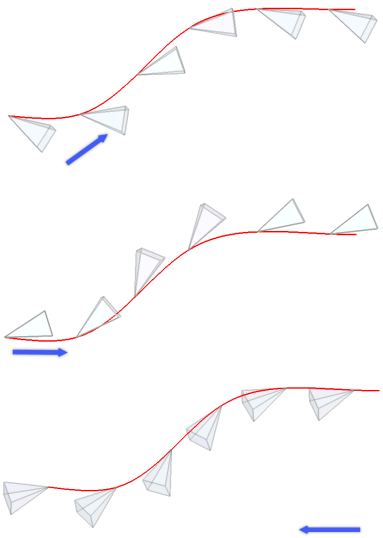
punto Base
Imposta il punto base della serie. Gli elementi vengono posizionati rispetto al punto base.

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
Utilizza una formula matematica o un'equazione per derivare il valore.

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.

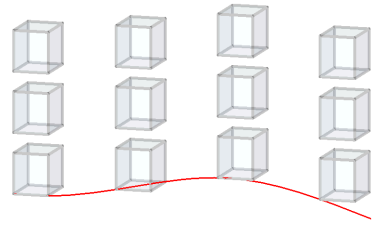
Totale
Specifica la distanza tra la prima e l'ultima riga.

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.

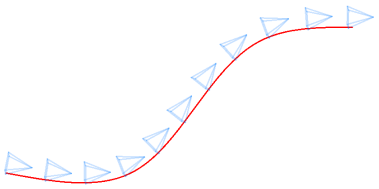
Distanza
Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

Totale
Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

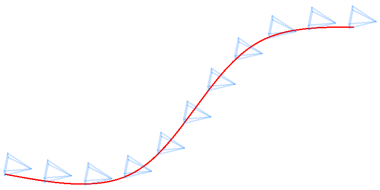


ALlinea elementi
Specifica se allineare ogni elemento tangente alla direzione del percorso. L'allineamento è relativo all'orientamento del primo elemento.

Sì
Allinea ogni elemento in modo che sia tangente alla direzione del percorso.

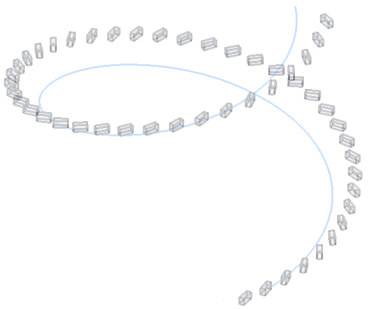


No
Ogni elemento mantiene l'orientamento del primo elemento.

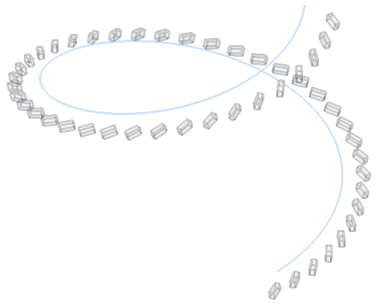


direZione z
Determina se mantenere la direzione Z originale degli elementi o depositarli naturalmente lungo un percorso 3D.

Sì
La direzione Z (verticale) viene mantenuta.



No
Gli oggetti sono inclinati lungo l'elica.



eSci
Accetta le impostazioni correnti e conclude il comando.

5.123 SERIEPOLARE

Crea una serie di entità, in una serie circolare.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.123.1 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.

5.123.2 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.
- Vedere l'articolo **Serie entità** per maggiori informazioni sulla creazione o modifica delle serie associative.

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.

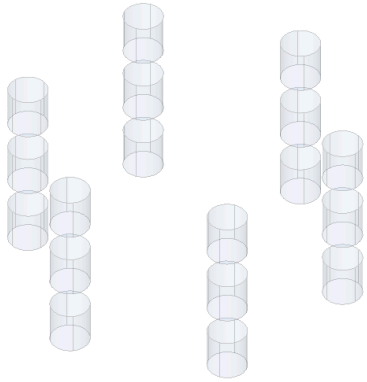
RIGhe
Specifica il numero di righe, la spaziatura tra le righe successive e la quota altimetrica incrementale.

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.

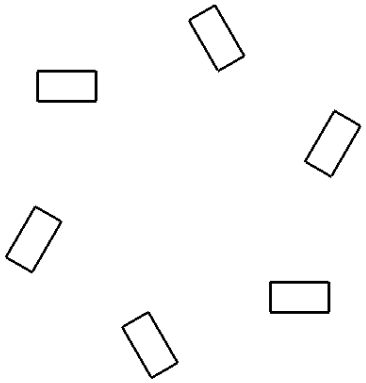


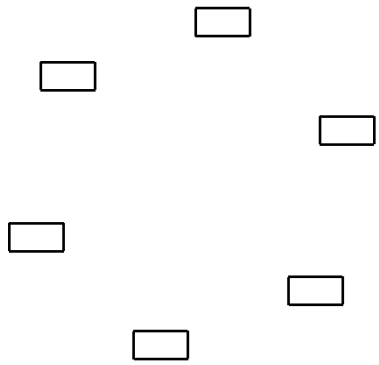
Distanza
Specifica la distanza tra i livelli successivi digitando un valore o selezionando due punti.

Totale
Specifica la distanza tra il livello inferiore e quello superiore.

Espressione
Utilizza una formula matematica o un'equazione per derivare il valore.

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.

5.124 SERIERETTANG

Crea una serie rettangolare di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.124.1 Descrizione

Distribuisce associativamente copie di entità in un numero qualsiasi di righe, colonne e livelli.

5.124.2 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.
- Vedere l'articolo **Serie entità** per maggiori informazioni sulla creazione o modifica delle serie associative.

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 dinamicamente. Specificare un punto oppure immettere la spaziatura desiderata tra colonne e righe nei campi di immissione dinamica. 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
Utilizza una formula matematica o un'equazione per derivare il valore.

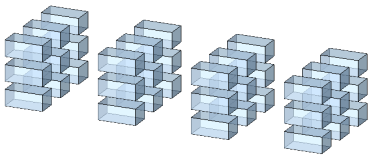
Righe
Specifica il numero di righe, la spaziatura tra le righe successive e la quota altimetrica incrementale.

Distanza
Specifica la distanza tra colonne o righe successive.

Totale
Specifica la distanza tra la prima e l'ultima colonna o 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.

5.125 ALLEGA

Allega Xrif, immagini o file PDF nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.125.1 Metodo

Nota:

- Il comando ALLEGA unifica i comandi XATTACCA, ATTACCAIMM e ALLEGAPDF.
- Queste entità vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema XREFLAYER.

Apre la finestra di dialogo **Selezionare File Riferimento** che consente di selezionare il tipo di file che si desidera allegare.

Standard Drawing File
Dopo aver selezionato un file di disegno standard, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare la finestra di dialogo **Attacca Rriferimento Esterno**. Vedere anche l'articolo sul comando **XATTACCA**.

File Immagine
Dopo aver selezionato un file immagine, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare la finestra di dialogo **Attacca file Immagine Raster**. Vedere anche l'articolo sul comando **ATTACCAIMM**.

File Sottoposti PDF
Dopo aver selezionato un PDF, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare la finestra di dialogo **Allegare Sottoposto PDF**. Vedere anche l'articolo sul comando **ALLEGAPDF**.

5.126 -ALLEGA

Allega xrif, immagini, o file PDF nel disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

5.126.1 Metodo

Specificare il percorso del file che da allegare.

Nota: Il comando -ALLEGA unifica i comandi -XATTACCA, -ATTACCAIMM e -ALLEGAPDF. Vedere anche gli articoli correlati.

5.127 ATTACCAOGGETTICIVILE

Attacca un file di riferimento a un oggetto civile esterno nel disegno corrente.

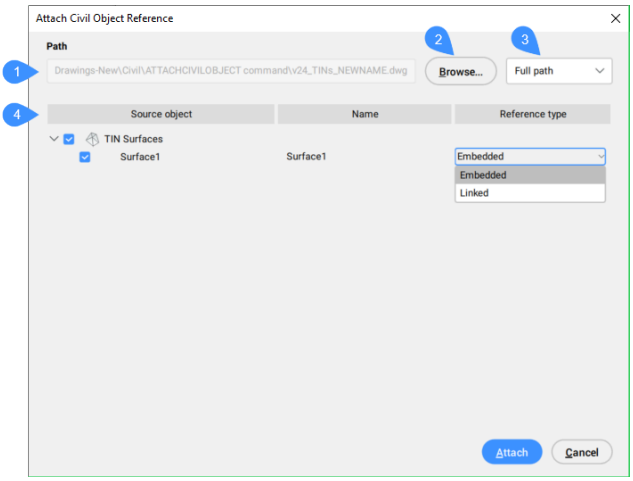
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

5.127.1 Descrizione

Apre 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

5.127.2 Percorso

Visualizza il percorso del file di disegno.

5.127.3 Sfoglia

Apre la finestra di dialogo **Apri file** che consente di scegliere un file DWG di oggetti civili diverso.

5.127.4 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.

5.127.5 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.

5.128 CHIUDIPANNELLORIFERIMENTI

Chiude il pannello **Riferimenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

5.128.1 Descrizione

Chiude il pannello **Riferimenti** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Riferimenti** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Riferimenti** viene rimossa dalla pila.

5.129 APRIPANNELLORIFERIMENTI

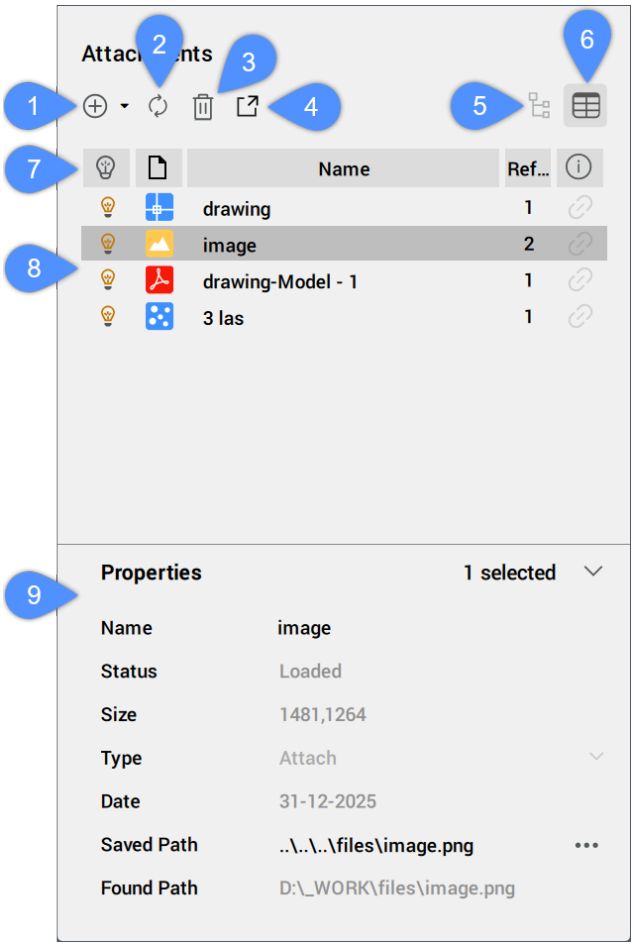
Apre il pannello **Riferimenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

5.129.1 Descrizione

Apre 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 Attacca un file

2 Aggiorna

3 Stacca

4 Apri

5 Vista Struttura

6 Vista Griglia

7 Intestazione elenco proprietà dei riferimenti

8 Elenco file dei riferimenti

9 Proprietà

5.129.2 Attacca un file

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 Cache delle Nuvole di Punti**, come il comando RIFERIMENTONUVPUNTI.

5.129.3 Aggiorna

Aggiorna le viste Griglia o Struttura.

5.129.4 Stacca

Rimuove i riferimenti selezionati dal disegno.

5.129.5 Apri

Apre i riferimenti selezionati.

5.129.6 Vista Struttura

Visualizza i riferimenti in una vista ad albero strutturata.

5.129.7 Vista Griglia

Visualizza i riferimenti in una griglia dettagliata.

5.129.8 Intestazione elenco proprietà dei riferimenti

Le intestazioni della colonna descrivono le proprietà di ogni riferimento.

È possibile ordinare l'elenco dei riferimenti allegati in ordine crescente o decrescente per qualsiasi proprietà, cliccando una o due volte sull'intestazione della colonna.

Per selezionare le colonne da visualizzare, cliccare con il tasto destro sull'intestazione di una colonna e controllare le opzioni nel menu contestuale.

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.

Dimensione
Specifica la dimensione dei riferimenti.

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 **Sfoglia** per visualizzare la finestra di dialogo **Selezionare il file di riferimento**. Il pulsante **Sfoglia** 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.

5.129.9 Elenco file dei riferimenti

Visualizza un elenco dei file attaccati e le relative proprietà.

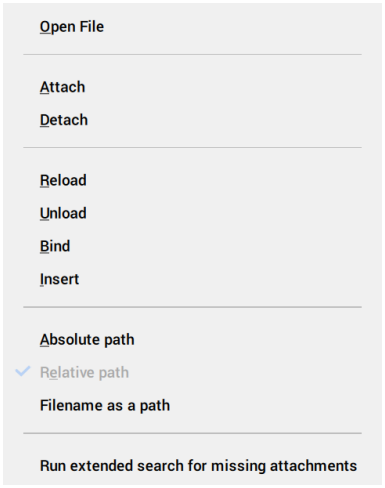
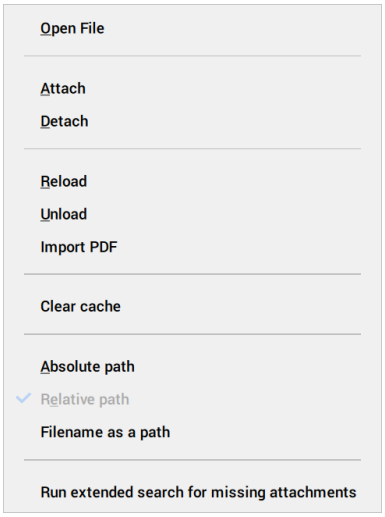
Nota: Quando si seleziona un Xrif nell'area di disegno, questo viene evidenziato nel pannello **Riferimenti** e viceversa.

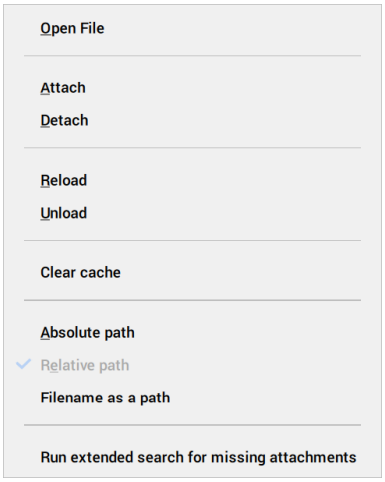
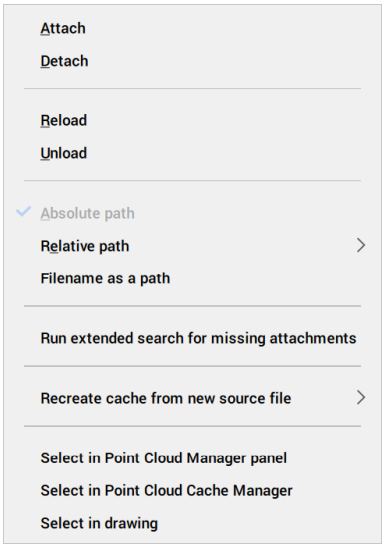
5.129.10 Proprietà

Visualizza le proprietà del riferimento selezionato in formato riga. Si tratta delle stesse proprietà visualizzate nell'intestazione dell'elenco delle proprietà dei riferimenti sotto forma di colonne.

5.129.11 Opzioni menu contestuale

I menu del tasto destro sui riferimenti selezionati offrono opzioni di menu aggiuntive a seconda del tipo di file.

File DWG	File PDF
	

File immagine	File nuvola di punti
	

Apri file
Apre 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 immagine o PDF dalla cartella della cache del disco correlata.

Ricrea la cache da un nuovo file sorgente

Seleziona file
Ricrea la cache della nuvola di punti dal file selezionato.

Seleziona cartella
Ricrea la cache della nuvola di punti dal file selezionato.

Seleziona nel pannello Gestore Nuvola di Punti
Seleziona l'allegato corrente della nuvola di punti nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.

Seleziona nel Gestore Cache delle Nuvole di Punti
Seleziona l'allegato corrente della nuvola di punti nella finestra di dialogo **Gestore Cache Nuvola di Punti**.

Seleziona nel disegno
Seleziona l'allegato attuale della nuvola di punti nel disegno.

5.130 DEFATT

Apre la finestra di dialogo **Definisci Attributo**.

Lite Pro Mechanical BIM

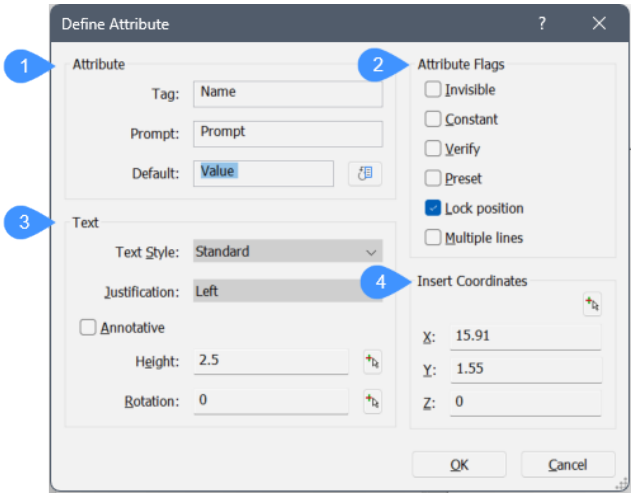
Icona: 

Alias: DE, DDATTDEF

5.130.1 Descrizione

Apre 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

5.130.2 Opzioni attributo

- **Etichetta**

  Specifica il nome dell'attributo. Questo è il nome con cui BricsCAD identifica l'attributo. Si possono 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. È 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).

5.130.3 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**

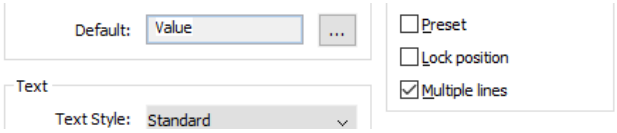
  Forza l'immissione del valore una seconda volta; questo aiuta a garantire che il valore sia inserito correttamente.

- **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 (opzione predefinita).
  - **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 su più righe.
  - **Off**: limita a una sola riga di testo.

  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**.

5.130.4 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.

5.130.5 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.

5.131 -DEFATT

Definisce i dati degli attributi.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

5.131.1 Descrizione

Definisce i dati degli attributi (utilizzati dai blocchi) nella riga di comando.

5.131.2 Opzioni all'interno del comando

Definire un attributo attivando o disattivando le modalità di attributo.

Attiva/disattiva le modalità degli attributi: Constante=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.

5.132 VISATT

Imposta la modalità di visualizzazione del testo dell'attributo nel disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: VA

5.132.1 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.

5.132.2 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 **N**ormale: visualizza gli attributi, ad eccezione di quelli impostati in modalità invisibile.

5.133 EDITATT

Modifica i valori e le proprietà degli attributi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: MATT

5.133.1 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 singoli attributi, è più semplice utilizzare la finestra di dialogo **Editor Attributi** del comando MODIFATTBL.

5.133.2 Metodi

Esistono due metodi:

- **S**ì– modifica uno alla volta: modifica gli attributi uno alla volta; consente modifiche a valori e proprietà.
- **N**o – modifica multipla: modifica gli attributi a livello globale; consente solo modifiche ai valori.

5.133.3 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 nel disegno.

Testo da cambiare
Specifica il valore dell'attributo da modificare.

Nuovo testo
Specifica il valore di sostituzione.

5.134 ESTRATT

Apre la finestra di dialogo **Estrai Attributi**.

Lite Pro Mechanical BIM

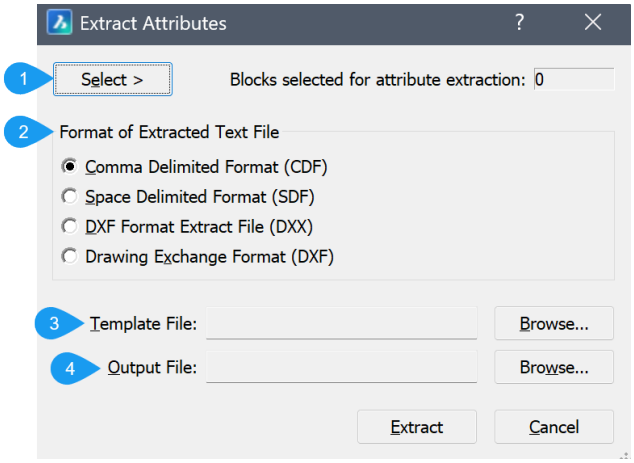
Icona:

Alias: EST, DDATTEXT

5.134.1 Descrizione

Apre 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

5.134.2 Seleziona

Specifica il gruppo di blocchi con attributi da cui copiare i dati.

Nota: Se vengono selezionati blocchi senza attributi, BricsCAD li ignora.

5.134.3 Formato del File di Testo Estratto

Specificare il formato del file di testo estratto. Sono disponibili diversi formati:

- CDF: Formato Delimitato da Virgole
- SDF: Formato Delimitato da Spazi
- DXX: File Estrazione Formato DXF
- DXF: Formato di Interscambio Disegni

5.134.4 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**.

5.134.5 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**.

5.134.6 Estrai

Esporta i valori degli attributi nel file di output.

5.135 -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.

5.135.1 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**.

5.135.2 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.

5.136 ATTIN (Express Tools)

Inserisce le informazioni sugli attributi di blocco nel disegno corrente da un file TXT esterno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

5.136.1 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.

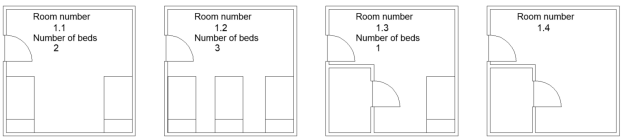
5.136.2 Metodo

Apre 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

5.137 ATTIPEDIT (Express Tools)

Modifica il testo di un attributo all'interno di un blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

5.137.1 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.

5.138 ATTIN (Express Tools)

Estrae le informazioni sugli attributi del blocco dal disegno corrente in un file TXT esterno.

Lite Pro Mechanical BIM

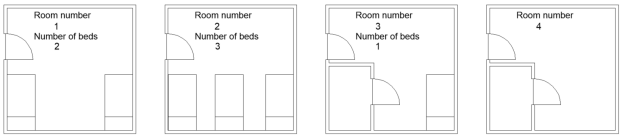
Icona:

5.138.1 Descrizione

Esporta i dati dagli attributi di blocco selezionati in un file .txt il quale può essere rivisto e modificato in un secondo momento.

5.138.2 Metodo

Apre 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

5.139 ATTREDEF

Ridefinisce un blocco e aggiorna gli attributi associati.

Lite Pro Mechanical BIM

5.139.1 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.

5.140 SINCATT

Sincronizza gli attributi del blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

5.140.1 Descrizione

Sincronizza le definizioni degli attributi in tutti i riferimenti di blocco di una definizione di blocco specificata.

5.140.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona
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.

Sì
Sincronizza gli attributi nel blocco selezionato.

No – salta blocco
Non sincronizza il blocco e passa al blocco successivo.

5.141 VERIFICA

Analizza l'integrità del disegno corrente e corregge gli errori.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

5.141.1 Descrizione

Verifica la presenza di errori nel disegno corrente e, facoltativamente, ripara il disegno. Rimuove gli attributi ACIS duplicati.

5.141.2 Opzioni all'interno del comando

Sì
Corregge gli errori, se trovati da BricsCAD.

No
Cerca e segnala gli errori nel database dei disegni, ma non li corregge.

5.142 COMPLETAUTO

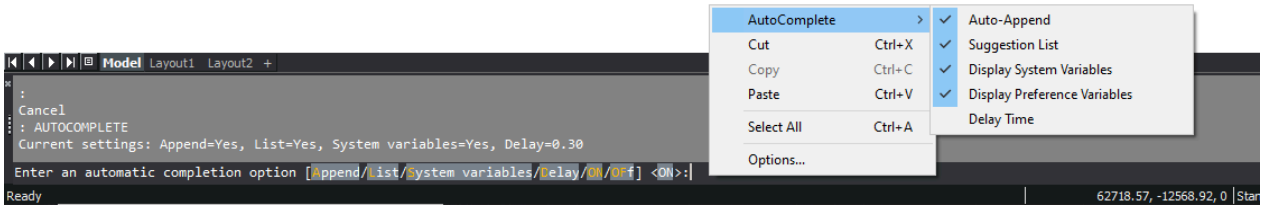
Specifica come funziona la funzione di completamento automatico nella Barra dei comandi di BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

5.142.1 Descrizione

Questo comando imposta il comportamento della funzione di completamento automatico nella Barra dei comandi di BricsCAD. A tale scopo, è necessario definire come aggiungere ed elencare i comandi e le variabili di sistema visualizzati.

Nota: Ci sono sei impostazioni, che possono essere impostate anche cliccando con il tasto destro nella Barra dei comandi, utilizzando l'elemento **AutoCompletamento** nel menu contestuale.



5.142.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi
Attiva/Disattiva il suggerimento di aggiunta automatica durante la digitazione.

Elenco
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.

5.142.3 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 & Diagnostica**.

Nota: Questa funzione è disattivata per impostazione predefinita. Può essere abilitata dalla finestra di dialogo **Impostazioni**.

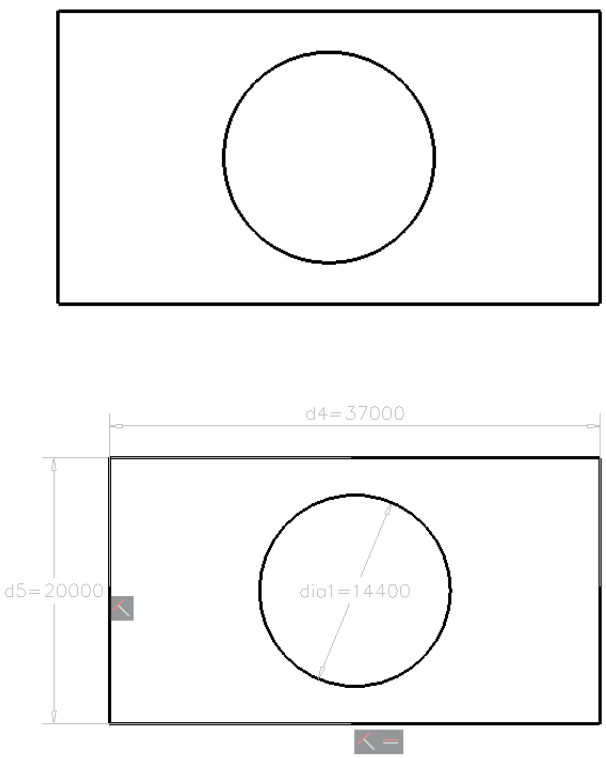
5.143 VINCAUTO

Vincola automaticamente la geometria 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

5.143.1 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 licenza BricsCAD Pro o superiori, i vincoli possono essere modificati nel pannello del **Navigatore Meccanico**.

6. B

6.1 SFONDO

Applica uno sfondo alla finestra corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: BACKGROUNDS

6.1.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Sfondo** per applicare uno sfondo alla finestra corrente.

È possibile scegliere tra quattro tipi: **Nessuno**, **Solido**, **Sfumatura** e **Immagine**.

Nota: Per applicare le modifiche apportate nella finestra di dialogo **Sfondo** , assicurarsi che **Sfondo** = Attivo per lo stile visivo corrente nella categoria **Stili di Visualizzazione** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**. Quando **Sfondo** = Disattivato, si applica il valore della variabile del sistema BKGCOLOR. Questa opzione è disponibile per tutti gli stili di visualizzazione, tranne per il **2dWireframe**.

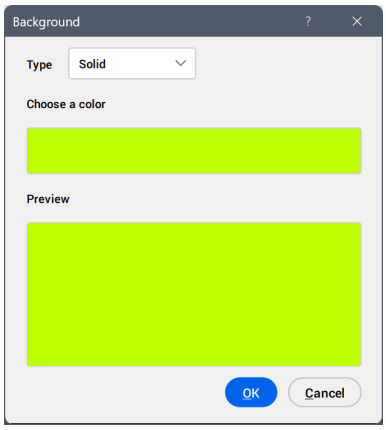
6.1.2 Nessuno

Con il tipo **Nesuna** selezionato, il colore di sfondo è determinato dalla variabile di sistema PERSPECTIVE:

- Se Disattivato, il colore di sfondo è impostato dalla variabile di sistema BKGCOLOR, più spesso in bianco o nero.
- Se Attivato e la variabile di sistema HORIZONBKG_ENABLE è Attivata, lo sfondo mostra due aree che simulano il terreno e il cielo. I colori di queste aree sono controllati dalle variabili di sistema HORIZONBKG_GROUNDHORIZON, HORIZONBKG_GROUNDORIGIN, HORIZONBKG_SKYHIGH, HORIZONBKG_SKYHORIZON e HORIZONBKG_SKYLOW.
- Se Attivato e la variabile di sistema HORIZONBKG_ENABLE è Disattivata, lo sfondo del colore è impostato dalla variabile di sistema BKGCOLOR.

6.1.3 Solido

Il tipo **Solido** applica un solo colore alla finestra corrente.

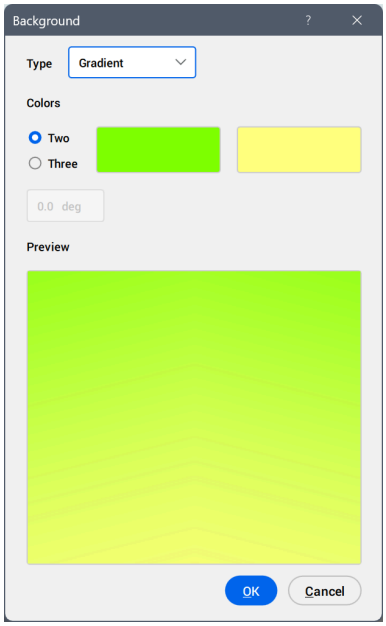


Scegli un colore
Specifica il colore attuale per lo sfondo solido. È possibile cliccare sul campione di colore per visualizzare la finestra di dialogo **Colore** e specificare un colore diverso.

Anteprima
Visualizza un'anteprima dello sfondo usando il colore selezionato.

6.1.4 Sfumatura

Il tipo **Sfumatura** applica una sfumatura tra due o tre colori alla finestra corrente.



Campo Ruota
Specifica l'angolo di rotazione della sfumatura di sfondo. Digitare un angolo o usare 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 **Colore** e specificare un colore diverso.

Tre
Applica una sfumatura a tre colori allo sfondo. Selezionado 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 **Colore** e specificare un colore diverso.

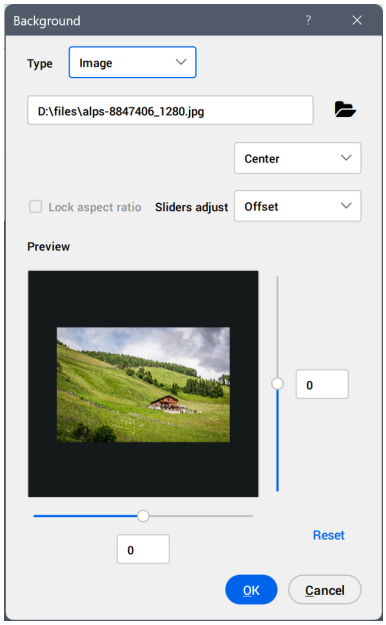
Anteprima
Visualizza un'anteprima dello sfondo utilizzando i colori selezionati.

Nota:

- È possibile anche applicare una sfumatura di sfondo eseguendo il comando GRADIENTBKGON. La variabile di sistema GRADIENTMODE controlla come la sfumatura viene applicata sullo sfondo, e le variabili di sistema GRADIENTCOLORTOP, GRADIENTCOLORMIDDLE e GRADIENTCOLORBOTTOM impostano i colori usati per la sfumatura.
- Eseguire il comando GRADIENTBKGOFF per tornare al colore di sfondo predefinito definito dalla variabile di sistema BKGCOLOR.

6.1.5 Immagine

Il tipo **Immagine** applica un'immagine raster alla finestra corrente.



Campo Percorso
Specifica il nome e il percorso del file immagine. Digitare il percorso o cliccare sul pulsante sfoglia per aprire la finestra di dialogo **Seleziona File Immagine**.

Posizione
Specifica la posizione dell'immagine all'interno della finestra corrente.

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.



Regola i dispositivi di scorrimenti
Specifica la funzione dei 2 cursori disponibili nel riquadro **Anteprima**.

Offset
Sposta l'immagine nella finestra.

Scala
Ridimensiona l'immagine. Consente di rendere l'immagine della stessa dimensione della 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**.

- Quando è ON, mantiene il rapporto d'aspetto dell'immagine; I cursori X e Y si muovono insieme.
- Quando è OFF, permette di distorcere l'immagine; I cursori X e Y si muovono indipendentemente l'uno dall'altro.

Anteprima
Visualizza un'anteprima dello sfondo utilizzando il file immagine specificato e le opzioni.

Dispositivi di scorrimento X e Y
Regolano l'offset e/o la scala dell'immagine nella finestra. Spostare i cursori o digitare un valore nei campi.

Ripristina
Ripristina lo spostamento ad un valore predefinito di 0 o reimposta la scala al valore predefinito di 1.

6.2 AZIONEBLOC

Aggiunge un'azione a un parametro in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.2.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.2.2 Metodo

Nota: Questo comando non è disponibile nell'**Editor Blocchi** durante la modifica di un blocco parametrico.

È possibile aggiungere un'azione a un parametro in una definizione di blocco dinamico per definire il modo in cui la geometria del blocco si sposta o cambia quando l'azione viene attivata in un riferimento di blocco dinamico.

I tipi di azione disponibili dipendono dal parametro selezionato:

- *Parametro punto*: sposta, stira.
- *Polare*: serie, sposta, scala, stira, stiramento polare.
- *Parametro lineare*: serie, sposta, scala, stira.
- *Parametro XY*: serie, sposta, scala, stira.
- *Parametro rotazione*: ruota.
- *Parametro inversione*: inverti.
- *Parametro Controllo Dinamico*: controllo dinamico.

Selezionare il parametro, il tipo di azione, il gruppo di selezione (la geometria interessata dall'azione) e la posizione dell'azione.

6.2.3 Opzioni all'interno del comando

Serie
Aggiunge un'azione serie a un parametro lineare, polare o XY.

sPosta
Aggiunge un'azione sposta a un parametro punto, lineare, polare o XY.

Scala
Aggiunge un'azione scala a un parametro lineare, polare o XY.

Stira
Aggiunge un'azione stira a un parametro punto, lineare, polare o XY.

Stiramento polare
Aggiunge un'azione stiramento polare a un parametro polare.

Moltiplicatore
Modifica il valore del parametro associato in base alla distanza specificata quando la variabile di sistema BACTIONBARMODE è impostata su 0 e l'azione viene attivata.

OFfset
Aumenta o diminuisce l'angolo del parametro selezionato in base al valore specificato quando la variabile di sistema BACTIONBARMODE è impostata su 0 e l'azione viene attivata.

Xy
Quando è selezionato un parametro XY, specifica se la distanza applicata all'azione dal punto base del parametro è la distanza **X**, la distanza **Y** o la distanza **XY** del parametro.

Base
Specifica se il punto base dell'azione è dipendente o indipendente dal punto base del parametro associato.

CPoligono
Definisce l'area di delimitazione di un'azione (le entità modificate dall'azione) in base al poligono specificato.

ANnulla
Annulla l'ultimo segmento di polilinea e continua a disegnare dal punto precedente.

6.3 BARAZIONEBLOC

Nasconde o visualizza barre delle azioni per i parametri nei blocchi dinamici.

Lite Pro Mechanical BIM

6.3.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.3.2 Descrizione

Nasconde, visualizza o reimposta la posizione delle barre delle azioni per i parametri selezionati in una definizione di blocco dinamico.

Nota: Questo comando è disponibile solo nell'**Editor Blocchi** quando si modifica un blocco dinamico.

6.3.3 Metodo

Selezionare i parametri nell'**Editor Blocchi**, poi scegliere se mostrare, nascondere o resettare le barre delle azioni associate.

Nota:

- Tutte le barre delle azioni sono visualizzate all'inizio di una sessione MODIFBLOC.
- Le barre delle azioni vengono visualizzate se il valore della variabile di sistema BACTIONBARMODE è 1.

6.3.4 Opzioni all'interno del comando

Mostra
Visualizza le barre delle azioni per i parametri selezionati.

Nascondi
Nasconde le barre delle azioni per i parametri selezionati.

Ripristina
Ripristina le barre delle azioni alle loro posizioni predefinite per i parametri selezionati.

6.4 GRUPPOAZIONEBLOC

Specifica il gruppo di selezione di entità per un'azione in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.4.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.4.2 Metodo

Selezionare l'azione, quindi definire un nuovo gruppo di selezione per l'azione o modificare quello esistente.

6.4.3 Opzioni all'interno del comando

Nuova
Definisce un nuovo gruppo di selezione di entità a cui viene applicata l'azione.

Modifica
Specifica le entità da aggiungere o rimuovere dal gruppo di selezione esistente dell'azione.

AGgiungi
Aggiunge le entità selezionate al gruppo di selezione.

Rimuovi
Rimuove le entità selezionate dal gruppo di selezione.

CPoligono
Definisce l'area di delimitazione di un'azione (le entità modificate dall'azione) in base al poligono specificato.

ANnulla
Annulla l'ultimo segmento di polilinea e continua a disegnare dal punto precedente.

6.5 STRUMAZIONEBLOC

Aggiunge un'azione a un parametro in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.5.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.5.2 Metodo

È possibile aggiungere un'azione a un parametro in una definizione di blocco dinamico. L'azione definisce il modo in cui la selezione impostata nella geometria del blocco si sposta o cambia quando l'azione viene attivata in un riferimento di blocco dinamico.

Immettere il tipo di azione, selezionare il parametro a cui aggiungere l'azione, specificare il gruppo di selezione e la posizione dell'azione.

6.5.3 Opzioni all'interno del comando

Serie
Aggiunge un'azione serie a un parametro lineare, polare o XY.

Ricerca
Aggiunge un'azione di controllo dinamico a un parametro di controllo dinamico. Apre la finestra di dialogo **Tabella Controllo Proprietà**.

Inverti
Aggiunge un'azione di inverti a un parametro inversione.

sPosta
Aggiunge un'azione sposta a un parametro punto, lineare, polare o XY.

Ruota
Aggiunge un'azione ruota a un parametro rotazione.

Scala
Aggiunge un'azione scala a un parametro lineare, polare o XY.

Stira
Aggiunge un'azione stira a un parametro punto, lineare, polare o XY.

Stiramento polare
Aggiunge un'azione stiramento polare a un parametro polare.

6.6 BASE

Modifica il punto di inserimento di base del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: BA

6.6.1 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.

6.7 ASSOCIABLOC

Associa un'azione a un parametro in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.7.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.7.2 Metodo

Selezionare l'azione senza alcun parametro associato, quindi selezionare il nuovo parametro a cui associare l'azione.

6.8 GESTATTBL

Apre la finestra di dialogo **Gestore Attributi Blocco**.

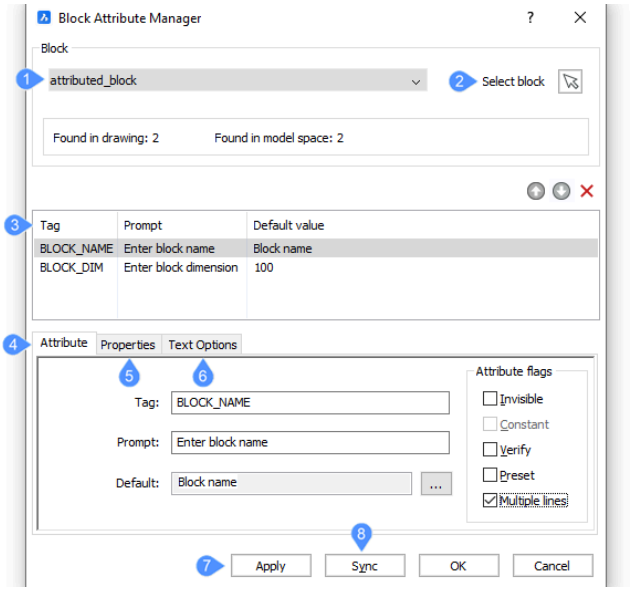
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.8.1 Descrizione

Apre 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

6.8.2 Nome del blocco

Selezionare un blocco dal disegno di cui si desidera modificare gli attributi.

È possibile selezionare un blocco dall'elenco a discesa.

6.8.3 Seleziona blocco

Consente di selezionare un blocco nel disegno.

6.8.4 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.

6.8.5 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.

6.8.6 Scheda Proprietà

La scheda **Proprietà** consente di modificare le proprietà dell'attributo selezionato.

6.8.7 Scheda Opzioni testo

La scheda **Opzioni testo** consente di modificare le proprietà del testo dell'attributo selezionato.

6.8.8 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.

6.8.9 Sincronizza

Applicare le modifiche a tutte le varianti dello stesso blocco nel disegno.

6.9 CHIUDIBLOC

Chiude una sessione di **Editor Blocchi** e salva o scarta le modifiche.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.9.1 Opzioni all'interno del comando

Salva

Salva le modifiche e chiude l'**Editor Blocchi**.

Nota: La variabile di sistema ATTFULLUPDATE controlla se gli attributi nei riferimenti di blocco associati vengono sincronizzati.

Ignora le modiche del blocco
Ignora le modifiche e chiude l'**Editor Blocchi**.

6.10 BCONSTRUCTION

Converte le entità in geometria di costruzione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.10.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.10.2 Descrizione

Converte le entità geometriche selezionate in un blocco in geometrie di costruzione durante la sessione MODIFBLOC.

6.10.3 Metodo

Dopo aver aperto un blocco per la modifica, selezionare le entità geometriche che si desidera convertire in geometrie di costruzione.

Nota:

- Questo comando è disponibile solo durante la sessione MODIFBLOC.
- Le geometrie di costruzione vengono visualizzate con linee grigie tratteggiate.

6.10.4 Opzioni all'interno del comando

Converti
Converte le entità geometriche selezionate in geometrie di costruzione.

RIpristina
Ripristina le geometrie di costruzione selezionate in entità geometriche regolari.

Visualizza tutti
Visualizza le geometrie di costruzione nella sessione di modifica del blocco corrente.

Nascondi tutto
Nasconde le geometrie di costruzione nella sessione di modifica del blocco corrente.

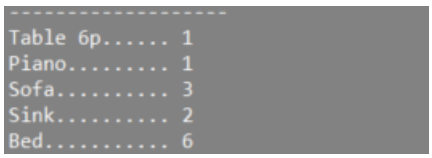
6.11 BCOUNT (Express Tools)

Indica il numero di istanze di ciascun blocco in un gruppo di selezione.

Lite Pro Mechanical BIM

6.11.1 Metodo

Selezionare le entità o premere INVIO per includere tutti i riferimenti di blocco. Il report viene visualizzato nella barra dei comandi.



6.12 BLOCPARAMVINC

Aggiunge parametri di vincolo o converte vincoli dimensionali in parametri di vincolo.

Lite Pro Mechanical BIM

6.12.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.12.2 Descrizione

Aggiunge parametri di vincolo alle entità in una definizione di blocco dinamico basata sui punti di vincolo selezionati oppure converte vincoli dimensionali in parametri di vincolo.

6.12.3 Metodo

Aprire l' **Editor Blocchi** nella modalità di modifica **Dinamica**. Avviare il comando e selezionare il tipo di parametro di vincolo dimensionale.

Selezionare manualmente i punti di vincolo o cliccare su **Entità** per utilizzare automaticamente i punti di inizio e fine dell'entità selezionata come punti di vincolo, poi posizionare la linea di quota.

I parametri di vincolo aggiunti sono visualizzati nel:

- Pannello **Gestore Parametri** sotto **Parametri Vincoli Dimensionale** e nel **Navigatore Meccanico**, con l'**Editor Blocchi** aperto in modalità di modifica **Dinamica**.
- Pannello **Proprietà** sotto **Personalizzato**, mentre il blocco dinamico è selezionato.

Per un parametro di vincolo selezionato, è possibile impostare i valori del **Gruppo di valori** e le proprietà del **Numero di grip** nel pannello **Proprietà** come segue:

- **gruppo Valori**
  Limita i valori disponibili del parametro nel riferimento di blocco esclusivamente a quelli specificati nell'insieme.

  NEssuno
  Non specifica un gruppo di valori.

  Elenco
  Specifica un elenco di valori disponibili per il parametro.

Incremento
Specifica un incremento di valore e i valori minimo e massimo per il parametro.

- **Numero di grip**

  0
  Non vengono mostrati grip per il riferimento di blocco. Invece, la geometria selezionata può essere modificata nel pannello **Proprietà**.

  1
  Viene visualizzato un grip solo in corrispondenza del punto finale del parametro.

  2
  Viene visualizzato un grip sia in corrispondenza del punto iniziale che del punto finale del parametro.

6.12.4 Opzioni all'interno del comando

Entità
Utilizza i punti di inizio e di fine dell'entità o del segmento selezionato come punti di vincolo.

Lineare

 Crea un parametro di vincolo orizzontale o verticale, basato sulle posizioni di origine delle linee dimensionali e delle linee di estensione.

ORizzontale

 Crea un parametro di vincolo orizzontale (distanza X) tra due punti su entità diverse.

Verticale

 Crea un parametro di vincolo verticale (distanza Y) tra due punti su entità diverse.

Allineato

 Crea un parametro di vincolo allineato per la lunghezza di una linea, la distanza tra le linee, un punto e una linea, o tra punti su entità.

Entità
Vincola la lunghezza del segmento di linea o polilinea selezionato.

Punto&linea
Vincola la distanza tra il punto selezionato e il punto più vicino sulla linea selezionata.

2Linee
Rende le linee selezionate parallele e vincola la distanza tra loro.

ANgolare

 Crea un parametro di vincolo angolare tra due segmenti di linee o polilinee, simile a una quota angolare.

3Punti
Consente di selezionare tre punti di vincolo validi sull'entità.

Raggio

 Crea un parametro di vincolo di raggio su un cerchio, arco, o segmento di arco di polilinea.

Diametro

Crea un parametro di vincolo di diametro su un cerchio, arco, o segmento di arco di polilinea.

Converti

Converte i vincoli dimensionali selezionati in parametri di vincolo.

6.13 ORDINACICLIBLOC

Regola l'ordine ciclico dei grip per una definizione dinamica del blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

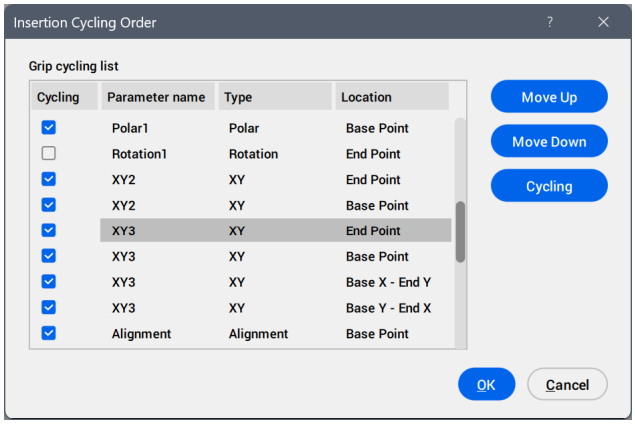
6.13.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.13.2 Descrizione

Nota: Questo comando è disponibile mentre l'**Editor Blocchi Dinamico** è attivo. Vedere l'articolo sul **comando MODIFBLOC**.

Apre la finestra di dialogo **Ordine di Inserimento Ciclico** per regolare l'ordine ciclico dei grip utilizzati come punti di inserimento per un blocco dinamico.



Elenco ciclico dei grip

Visualizza tutte i grip dei parametri disponibili nell'ordine ciclico corrente.

Sposta in Alto

Sposta il grip del parametro di una posizione verso l'alto nell'elenco.

Sposta in Basso

Sposta il grip del parametro di una posizione verso il basso nell'elenco.

Ciclico

Seleziona o deseleziona la casella di controllo **Ciclico** per i parametri selezionati per renderli disponibili o non disponibili come punti di inserimento.

Nota: È possibile utilizzare i tasti Maiusc e Ctrl per creare una selezione multipla.

OK
Salva i cambiamenti.

Annulla
Scarta i cambiamenti.

6.14 MODIFBLOC

Apre la finestra di dialogo **Crea o Modifica Definizione Blocco**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: BEDIT, MBL

6.14.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

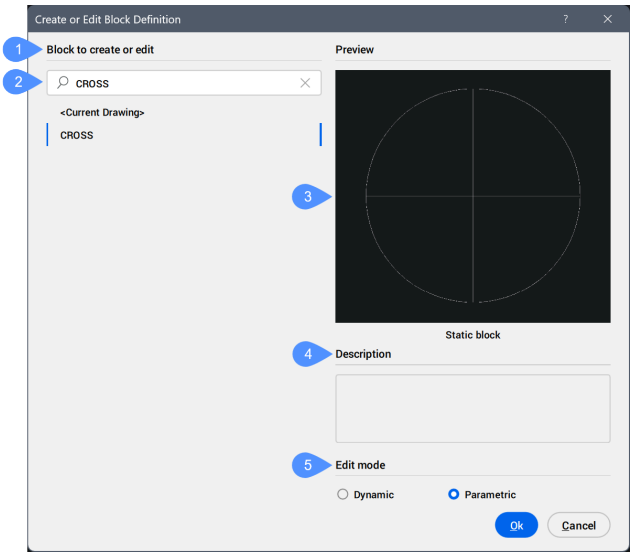
6.14.2 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Crea o Modifica Definizione Blocco** per specificare un blocco da aprire nell'**Editor Blocchi** o nell'**Editor Blocchi Dinamici**. I comandi HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS e UNISOLATEOBJECTS sono abilitati.

Nota:

- MODIFBLOC supporta la modalità di modifica dei blocchi **Dinamica**, oltre alla modalità di modifica **Parametrica**. I blocchi statici possono essere modificati in entrambe le modalità e mantenuti statici. I blocchi dinamici e parametrici esistenti possono essere modificati solo nella rispettiva modalità MODIFBLOC (vedere variabile di sistema BEDITMODE).
- Il colore di sfondo durante la sessione di **Editor Blocchi** è controllato dalla variabile di sistema BKGCOLORDBEDIT per la modalità di modifica **Dinamica** e dalla variabile di sistema BKGCOLORPBEDIT per la modalità di modifica **Parametrica**.

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 Cerca

3 Anteprima

4 Descrizione

5 Modalità di modifica

6.14.3 Blocco da creare o modificare

Visualizza un elenco con i nomi dei blocchi disponibili nel disegno.

6.14.4 Cerca

Filtra l'elenco dei blocchi in base alla stringa inserita nel campo.

6.14.5 Anteprima

Fornisce un'anteprima del blocco selezionato nell'elenco.

Il tipo di blocco viene visualizzato sotto l'immagine di anteprima (**Blocco statico**, **Blocco parametrico** o **Blocco dinamico**).

6.14.6 Descrizione

Visualizza la descrizione del blocco selezionato.

Cliccare su **OK** per aprire l'**Editor Blocchi**.

Nota: Utilizzare il comando IMPOSTBLOCEDIT per accedere alla sezione delle **Impostazioni Editor Blocchi** della finestra di dialogo **Impostazioni**.

6.14.7 Modalità di modifica

Specifica le possibili modalità di modifica per il blocco selezionato.

È possibile modificare:

- Blocchi statici sia in modalità **Dinamico** che **Parametrico**.
- Blocchi dinamici solo in modalità **Dinamico**.
- Blocchi parametrici solo in modalità **Parametrico**.

6.15 -MODIFBLOC

Modifica le entità che compongono un blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

6.15.1 Descrizione

Modifica le entità che costituiscono una definizione di blocco nell'ambiente dell'**Editor Blocchi**, dopo aver introdotto il nome della definizione di blocco nella barra dei comandi. Facoltativamente, crea una nuova definizione di blocco.

6.15.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando -MODIFBLOC

- Modificare una definizione di blocco esistente.
- Creato una nuova definizione di blocco.

6.15.3 Opzioni all'interno del comando

nome del Blocco
Consente di digitare il nome di una definizione di blocco per aprire l'ambiente dell'**Editor Blocchi** e iniziare la modifica.

Nota: Immettere un nome non utilizzato per creare una nuova definizione di blocco.

per elencare i blocchi esistenti (?)
Elenca i nomi delle definizioni di blocco esistenti.

modalità manuale (*)
Consente di selezionare in quale modalità di modifica si aprirà l'ambiente dell'**Editor Blocchi**.

Dinamiche
Attiva la modalità **Dinamico** per la modifica (o la creazione) di una definizione di blocco dinamico.

Parametrico
Attiva la modalità **Parametrico** per la modifica (o la creazione) di una definizione di blocco parametrico.

Parametrico sovrascritto
Attiva la modalità **Parametrico** per la modifica della definizione di blocco dinamico selezionata.

Nota: Il risultato è un tipo di blocco **Ibrido** che può essere modificato solo con il comando -MODIFBLOC.

Dinamico sovrascritto
Attiva la modalità **Dinamico** per la modifica della definizione di blocco parametrico selezionata.

Nota: Il risultato è un tipo di blocco **Ibrido** che può essere modificato solo con il comando -MODIFBLOC.

6.16 IMPOSTBLOCEDIT

Visualizza le **impostazioni dell'Editor Blocchi**.

6.16.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la sezione delle **impostazioni Editor Blocchi** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema correlate all'**Editor Blocchi**.

6.17 BEXTEND (Express Tools)

Estende le entità alle entità nidificate in blocchi e riferimenti esterni.

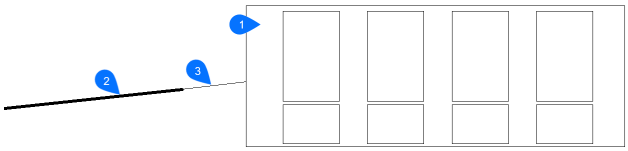
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.17.1 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.

6.17.2 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.

6.18 GRUPPOGRIPBLOC

Modifica i grip di un parametro in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.18.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.18.2 Metodo

Selezionare il parametro da modificare, quindi impostare un nuovo numero di grip per il parametro o reimpostare la posizione dei grip.

6.18.3 Opzioni all'interno del comando

0
Nel riferimento di blocco non viene visualizzato alcun grip. Al contrario, la geometria selezionata può essere modificata nel pannello delle **Proprietà**.

1
Viene visualizzato un grip solo in corrispondenza del punto finale del parametro.

2
Viene visualizzato un grip sia in corrispondenza del punto iniziale che del punto finale del parametro.

4
I grip verranno visualizzati in tutti e quattro i punti del parametro.

Nota: Il numero di opzioni di grip varia a seconda del tipo di parametro selezionato.

Riposizionare
Riposiziona i grip esistenti nella posizione iniziale (sopra i punti chiave dei parametri).

6.19 PTRATT

Apre la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.

Lite Pro Mechanical BIM

6.19.1 Metodo

Esistono due metodi per applicare un modello di tratteggio:

- Scegliere il 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.

6.19.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità
Consente di selezionare le entità che definiscono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

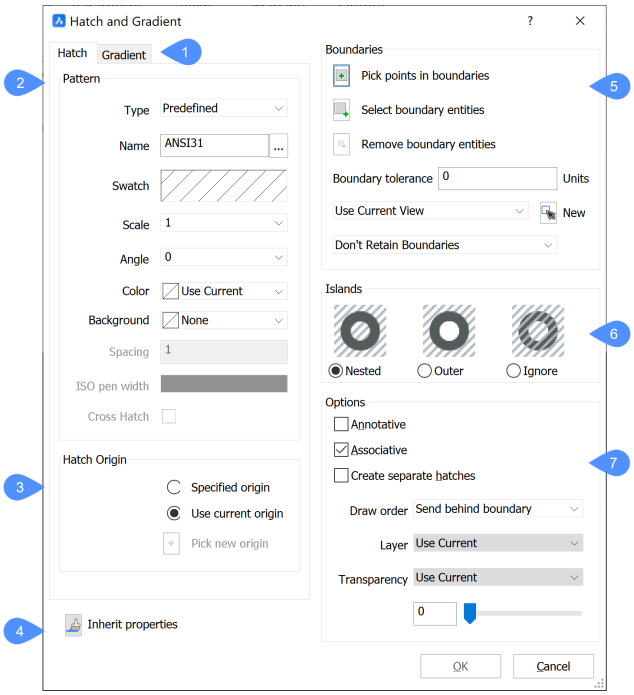
SCegli punto interno
Consente di scegliere un punto interno per applicare il modelli di tratteggio.

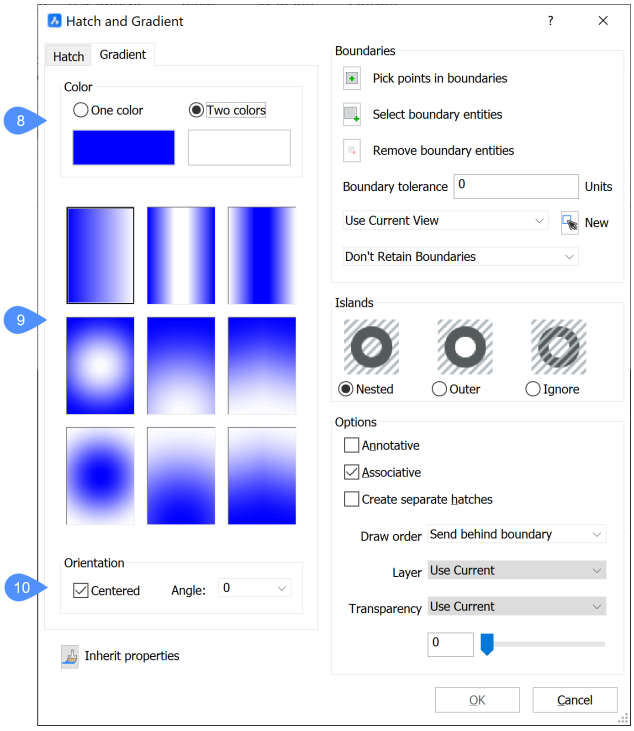
Nota: L'ultima opzione selezionata è la predefinita.

ANnulla
Rimuove i contorni selezionati dalla selezione.

Impostazioni
Apre la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** per creare un'entità 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

6.19.3 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 **Sfoglia** 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.

6.19.4 Origine tratteggio

Specifica l'origine del tratteggio. È possibile scegliere l'origine corrente o una nuova origine specificata.

6.19.5 Acquisisci proprietà

Copia le proprietà di un altro modello di tratteggio esistente da utilizzare con questo modello.

6.19.6 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 in 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).

6.19.7 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.

6.19.8 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.

6.19.9 Colore sfumatura

Specifica il colore della sfumatura. La sfumature può includere un colore o due colori per creare un tratteggio di riempimento solido.

6.19.10 Modello sfumatura

Specifica il modello della sfumatura.

6.19.11 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.

6.20 -PTRAT

Riempie le aree 2D chiuse con motivi ripetuti o colori a tinta unita.

Lite Pro Mechanical BIM

Vedere il comando -TRATTEGGIO.

6.21 BIMAGGRIFDETTAGLIO

Crea un collegamento tra un modello principale e un file di dettaglio.

Lite Pro Mechanical BIM

6.21.1 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**.

6.21.2 Metodo

Scegliere il dettaglio da inserire come riferimento di dettaglio. Quindi, scegliere una delle due modalità per aggiungere riferimenti di dettaglio.

6.21.3 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. Il parallelepipedo generato è promosso a riferimento di dettaglio.

6.22 BIMAGGECCENTRICITA

Controlla le posizioni relative dell'asse dei solidi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.22.1 Descrizione

Aggiunge eccentricità ai solidi lineari rispetto al loro asse.

6.22.2 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.

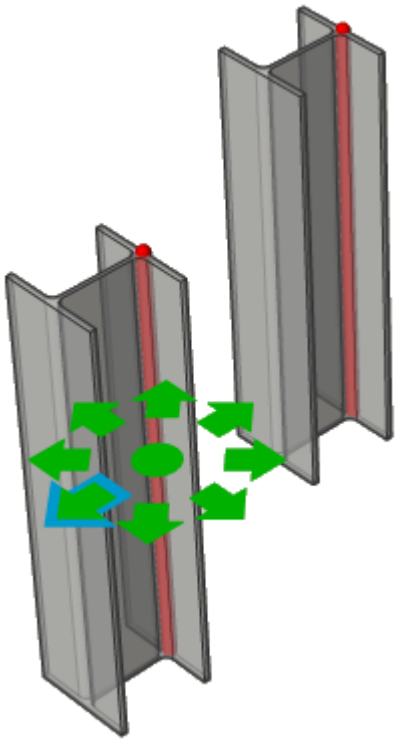
Facoltativamente, è possibile inserire un vettore di offset aggiuntivo.

Nota: Il comando BIMAGGECCENTRICITA funziona solo con gli elementi strutturali.

6.22.3 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.

6.23 BIMALLINEABLOCCHISEZIONE

Allinea i blocchi di sezione nello spazio modello.

Lite Pro Mechanical BIM

6.23.1 Descrizione

Questo comando riallinea i risultati della sezione in base alla variabile di sistema *SECTIONRESULTINTERVAL*.

6.23.2 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.

6.24 BIMMODELLOANALITICO

Crea un modello analitico da un modello BIM completamente classificato.



6.24.1 Descrizione

Consente di generare un modello analitico da un modello 3D completo di una struttura.

6.24.2 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**.

6.24.3 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni visive
Apre 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).

6.24.4 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.

6.24.5 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.

6.25 BIMAPPLICAPROFILO

Applica un profilo alle entità lineari e ai solidi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.25.1 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.

6.25.2 Metodi

Esistono due metodi per applicare i profili:

- Scegliere un profilo dalla libreria.
- Scegliere un'entità di profilo nel disegno.

6.25.3 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
Apre 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.

6.26 BIMATTACCACOMPOSIZIONE

Attacca/stacca una composizione BIM ai solidi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.26.1 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**.

6.26.2 Opzioni all'interno del comando

Dialogo
Apre 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.

6.27 BIMATTACCAPOSSPAZIALE

Attacca (o rimuove) una posizione spaziale a/da una selezione di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.27.1 Metodo

Eseguire il comando e scegliere uno dei numeri di posizione oppure scegliere di collegare o scollegare le posizioni.

6.27.2 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**.

Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.
- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

Stacca posizione corrente
Consente di rimuovere la posizione spaziale corrente da un gruppo di selezione (inclusa la proprietà **Spazio**).

SEleziona spazio
Consente di assegnare uno spazio a una selezione di entità selezionando prima le entità e quindi lo spazio da assegnare.

Nota: L'assegnazione di una proprietà **Spazio** a un elemento di costruzione sostituisce le proprietà **Piano** e **Edificio** dell'elemento con quelle dello spazio.

6.28 BIMAUTOMATCH

Abbina la composizione, le proprietà o i parametri delle entità di esempio a tutte le entità simili nel progetto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.28.1 Metodo

BIMAUTOMATCH trova le somiglianze in base al tipo di elemento, alla proprietà interno o 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.

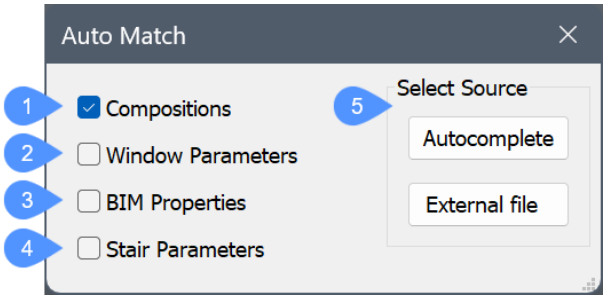
Ad esempio, nel progetto è stata associata una composizione specifica a un muro e a un solaio. Invece di associare la composizione a tutti i muri e i solai simili uno per uno, è possibile utilizzare questo comando per eseguire questa operazione automaticamente.

Nota: Questo comando funziona meglio quando il progetto è bimificato (vedere l'articolo sul comando **BIMIFICA**).

Il comando visualizza la finestra di dialogo **Corrispondenza Automatica** (vedere l'articolo **Corrispondenza Automatica (finestra di dialogo)**).

Nota: Quando nel disegno sono presenti entità non modificate o non classificate ed è presente un solo edificio, non viene richiesto nulla.

La finestra di dialogo **Corrispondenza Automatica** definisce quali caratteristiche di entità di esempio vengono abbinate e consente di selezionare una sorgente.



1 Composizioni

2 Parametri Finestra

3 Proprietà BIM

4 Parametri Scala

5 Seleziona Sorgente

6.28.2 Composizioni

Se selezionato, le proprietà BIM delle entità verranno copiate.

Le entità senza una composizione verranno abbinate alle altre composizioni nel disegno, in base al tipo, alla posizione spaziale e all'orientamento dell'entità, nonché alla proprietà **È esterna**.

Se tutte le entità possiedono delle composizioni, puoi sovrascriverne alcune scegliendo un'entità di origine. Corrispondenza Automatica copierà quindi la composizione di questa origine nel resto delle entità valide.

6.28.3 Parametri Finestra

Se selezionato, i parametri delle finestre verranno copiati.

Se nel disegno sono presenti finestre invariate, Corrispondenza Automatica corrisponderà le proprietà in base alla larghezza, all'altezza, al tipo, alla posizione spaziale, all'orientamento delle finestre, al tipo e alla composizione delle entità in cui si trovano.

Se tutte le finestre possiedono parametri modificati, è possibile sovrascriverne alcuni scegliendo una finestra sorgente. Corrispondenza Automatica copierà quindi i parametri di questa sorgente nel resto delle finestre valide.

Nota: Alcuni parametri della finestra non verranno mai copiati insieme.

- W (= larghezza della finestra)
- H (= altezza della finestra)

6.28.4 Proprietà BIM

Se selezionato, le proprietà BIM delle entità verranno copiate.

Se nel disegno sono presenti entità con proprietà invariate, Corrispondenza Automatica corrisponderà le proprietà in base al tipo BIM, alla composizione e alla posizione spaziale delle altre entità nel disegno.

Se tutte le entità possiedono una proprietà modificata, è possibile sovrascriverla scegliendo un'entità sorgente. Corrispondenza Automatica copierà quindi la proprietà di questa sorgente nel resto delle entità valide.

Alcune proprietà BIM generali non verranno mai copiate insieme:

- GUID
- Composizione
- Profilo
- PosizioneSpaziale
- E' Esterno

Alcune proprietà BIM collegate a travi e colonne non verranno mai copiate insieme:

- eomHash
- athString
- AsseX
- AsseY
- AsseZ
- Nome Profilo
- Punto finale
- Punto iniziale
- Valido
- Gruppo Proprietà Entità

Alcune proprietà BIM relative a porte e finestre non verranno mai copiate insieme:

- Nome
- Traslucenza
- Larghezza complessiva
- Altezza complessiva

Alcune proprietà BIM relative ai solai non verranno mai copiate insieme:

- Delimitazione spazio

Alcune proprietà BIM relative agli spazi non verranno mai copiate insieme:

- Numero
- Area dello spazio
- Rappresentazione dello Spazio

Alcune proprietà BIM relative alle scale non verranno mai copiate insieme:

- Tipo scala
- Numero di Alzate
- Numero di Pedate

6.28.5 Parametri Scala

Quando selezionato, verranno copiati i parametri di una scala.

Se nel disegno sono presenti scale non modificate, Corrispondenza Automatica corrisponderà le proprietà in base al numero di pedate, al numero di alzate, all'altezza, alla larghezza, alla lunghezza e al tipo di scala.

Se tutte le scale possiedono parametri modificati, è possibile sovrascriverne alcuni scegliendo una scala sorgente. Corrispondeza Automatica copierà i parametri di questa sorgente nel resto delle scale valide.

Nota: Alcuni parametri della scala non verranno mai copiati insieme:

- Altezza_Scala
- Larghezza_Scala
- Length_Staircase

6.28.6 Seleziona Sorgente

Completamento automatico
Corrisponde tutte le opzioni selezionate per le entità nel disegno aperto con entità simili nel disegno aperto.

File esterno
Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona il file da inserire**. Qui è possibile scegliere un file che corrisponda a tutte le opzioni scelte per le entità nel disegno scelto con entità simili nel disegno aperto.

6.28.7 Opzioni all'interno del comando

Completamento automatico
Quando si sceglie **Completamento automatico** con più edifici nel disegno, è necessario specificare gli edifici a cui applicare lo stile.

Tutto
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.

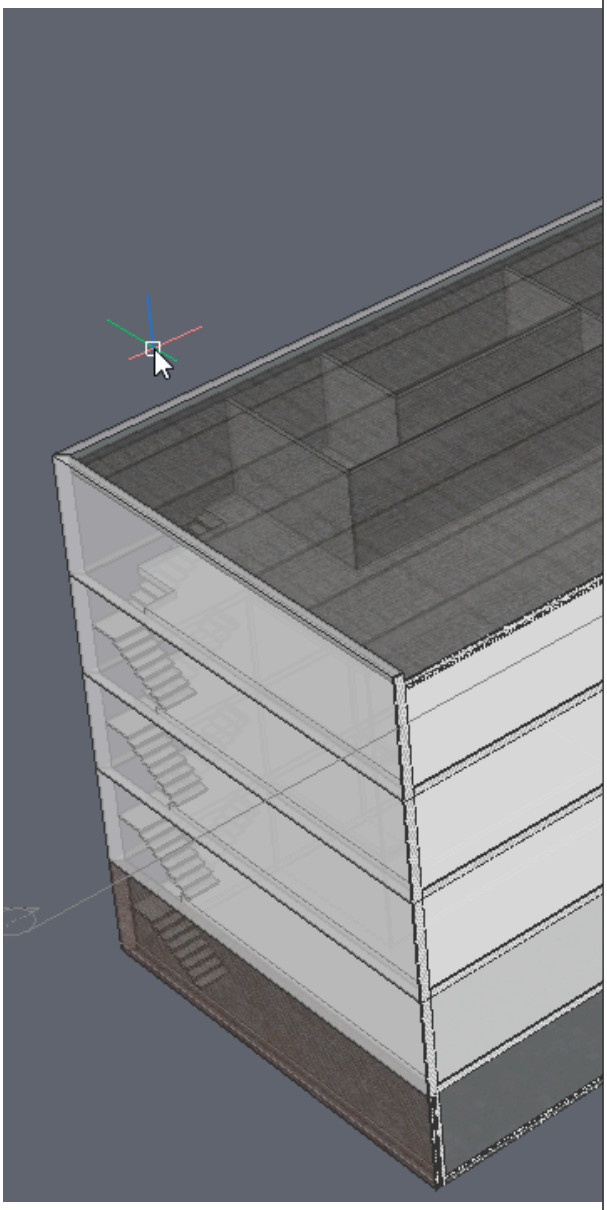
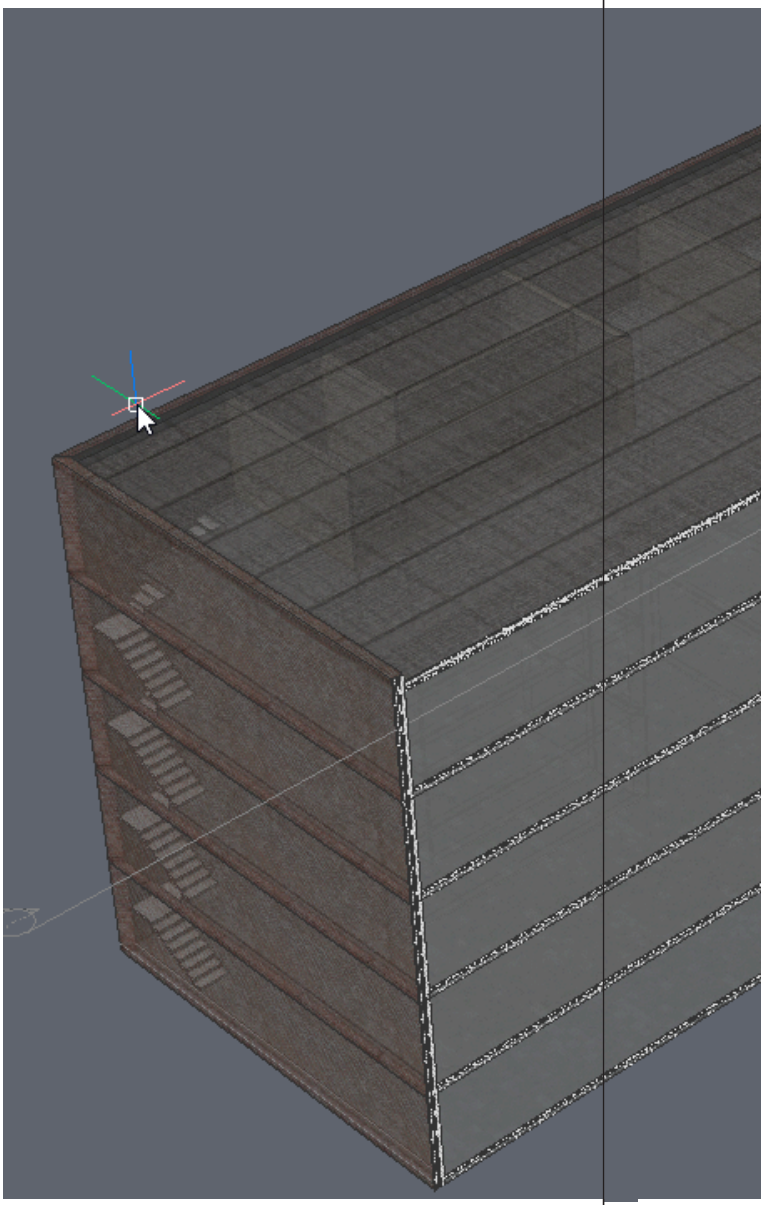
Nome altro dell'edificio (prima lettera maiuscola)
Tutti i nomi degli edifici, disponibili nel disegno corrente, sono elencati qui.

Nota: La Corrispondenza Automatica viene applicata solo come se **Nome altro dell'edificio** fosse l'unico edificio nel disegno.

File esterno
Corrisponde tutte le opzioni selezionate per le entità nel file esterno 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).
- Quando tutte le entità hanno composizioni, la 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 a Corrispondenza Automatica di sovrascriverli.

Ogni tipo di elemento ha un'entità con la composizione corretta.	A tutti gli elementi viene data la composizione corretta.
	

6.29 BIMTRAVE

Crea solidi classificati come **Trave**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.29.1 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.

6.29.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **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.

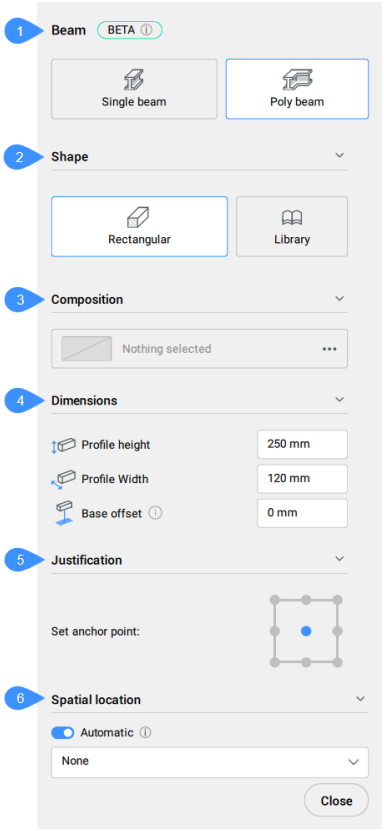
Nota: Le quote dinamiche vengono visualizzate se l'opzione **Input Dinamico** (**DYN**) è impostata su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

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 Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **Widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

6.29.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Modalità creazione

2 Shape

3 Composizione

4 Quote

5 Giustificato

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.

Shape
Definisce il profilo della trave corrente. È possibile selezionare un profilo esistente o crearne uno nuovo.

Rettangolare
Crea una trave con un profilo rettangolare. Per questo profilo vengono visualizzate impostazioni di dimensione specifiche.

Libreria
Apre 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 Piani**.

Giustificato
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.

Auto
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.

6.30 BIMBUILDINGSYSTEM

Crea o modifica un gruppo di sistemi di costruzione BIM.



6.30.1 Metodo

Immettere il nome di un gruppo di Sistemi di Costruzione esistente o di un nuovo gruppo di Sistemi di Costruzione, quindi selezionare le entità da aggiungere o rimuovere dal gruppo di Sistemi di Costruzione.

Nota: I Sistemi di Costruzione creati con il comando BIMBUILDINGSYSTEM vengono esportati con il comando IFCEXPORT come IfcBuildingSystem.

6.30.2 Opzioni all'interno del comando

Lista sistemi di costruzione
Elenca tutti i gruppi di Sistemi di Costruzione BIM esistenti nella Barra dei comandi.

Creare un sistema di costruzione
Crea un nuovo gruppo Sistemi di Costruzione BIM.

Mostra proprietà
Consente di modificare le proprietà. Le proprietà disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

proprletà ifc
Consente di modificare le Proprietà IFC. Le proprietà IFC disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

Elimina sistema di costruzione
Elimina il gruppo di Sistemi di Costruzione BIM selezionato.

6.31 BIMVERIFICADETTAGLI

Esamina i dettagli del Progetto BIM e i relativi riferimenti.



6.31.1 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.

6.31.2 Metodo

Utilizzare il comando con il modello del Progetto 3D o il file del foglio aperto.

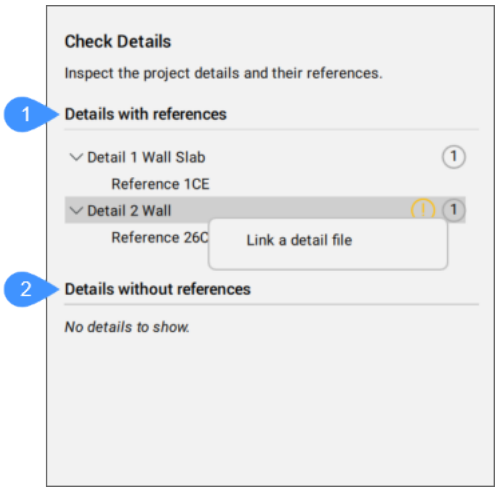
Il pannello contesto comandi visualizza i dettagli nelle viste ad albero, con ogni nodo che rappresenta un dettaglio. Per ogni dettaglio, il numero dei riferimenti rilevati viene visualizzato accanto al nome del dettaglio. Espandere un nodo per visualizzare i riferimenti.

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.

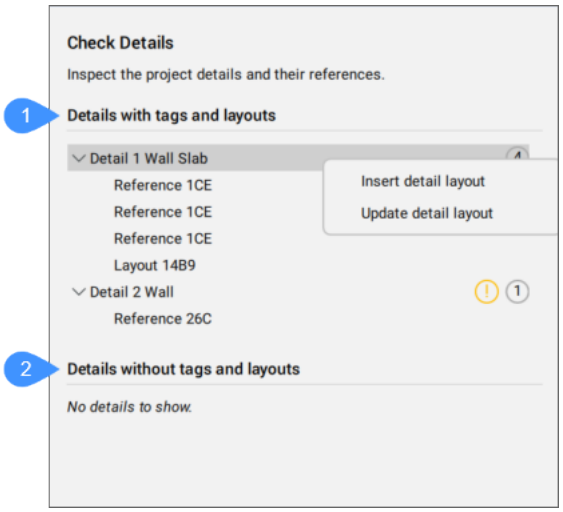
Dettagli senza riferimenti
Elenca tutti i dettagli del progetto senza riferimenti nel modello 3D.

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.

6.32 BIMCLASSIFICA

Classifica un'entità e fornisce un nome e un GUID univoco interno **ID** (= univoco a livello globale).

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.32.1 Metodo

Selezionare un tipo di elemento tra le opzioni elencate o premere Invio (opzione **Altro**) per aprire la finestra di dialogo **Classifica Come Elemento Bim** per visualizzare tutte le categorie e scegliere un tipo (vedere l'articolo **Classifica Come Elemento Bim (finestra di dialogo)**).

Quindi selezionare le entità da classificare o premere Invio (opzione **Disegno**) per classificare l'intero disegno.

Nota: Il **GUID** viene mantenuto anche quando la classificazione BIM viene modificata.

È possibile assegnare una classificazione a qualsiasi entità DWG.

6.32.2 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 i solidi 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 Xriferimento BIM.

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: Questo è equivalente all'esecuzione del comando BIMIFICA.

STrutturale
Classifica la selezione come Elementi Strutturali dell'edificio.

Declassifica
Rimuove tutti i dati BIM dalle entità selezionate.

6.33 BIMRACCOGLIDETTAGLI

Raccoglie tutti i dettagli BIM contrassegnati dal foglio attivo e inserisce i layout di questi dettagli sul foglio.

Lite Pro Mechanical BIM

6.33.1 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 del dettagli del progetto.

Nota: Questo comando è disponibile solo in un foglio di un Progetto BIM.

6.34 -BIMRACCOGLIDETTAGLIDAFOGLI

Raccoglie tutti i dettagli BIM dai fogli con nome.

Lite Pro Mechanical BIM

6.34.1 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.

6.34.2 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.

6.35 BIMCOLONNA

Crea solidi classificati come **Colonna**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.35.1 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.

6.35.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Colonna**. Impostare le opzioni della colonna corrente e posizionare la colonna nel modello.

Nota: Per posizionare le colonne più facilmente, abilitare la **Modalità Vista dall'Alto** (Top View Mode - TVM) prima di avviare il comando cliccando su un disco del piano ( ) nella **Barra dei Piani** (vedi 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 l'opzione **Input Dinamico** (**DYN**) è impostata su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

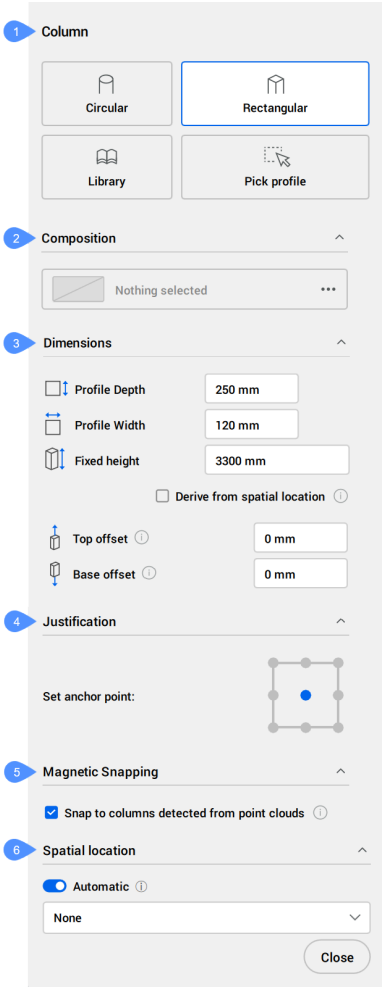
Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per ruotare l'orientamento della sezione trasversale del profilo. Premere il tasto **Ctrl** per ruotarlo di 90 gradi in senso antiorario.



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 Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **Widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

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**).

6.35.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Colonna

2 Composizione

3 Quote

4 Giustificato

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.

Rettangolare
Crea una colonna con un profilo rettangolare. Per questo profilo vengono visualizzate impostazioni di dimensione specifiche.

Libreria
Apre 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 o la 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.

Deriva dalla posizione spaziale
Se questa opzione è selezionata, disattiva il campo **Altezza fissa** e utilizza le informazioni della finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.

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.

Giustificato
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.

Auto
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.

6.36 BIMCOPIA

Crea copie a partire dalle facce planari dei solidi 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.36.1 Descrizione

Crea copie dalle facce planari dei solidi 3D, e dai lati ed estremità dei solidi lineari.

6.36.2 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.

6.36.3 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.

6.37 BIMCREADETTAGLIO

Crea un dettaglio 3D e lo salva nella libreria **Dettagli**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

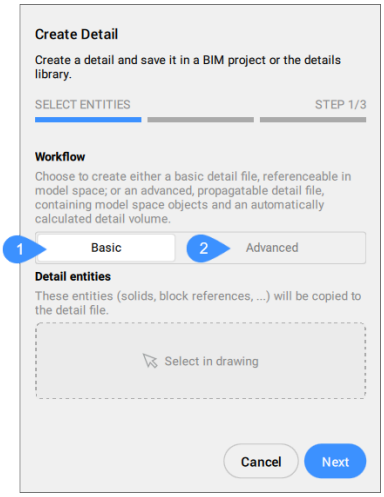
6.37.1 Metodo

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 **base** o **avanzato**:

- Un dettaglio **base** può essere salvato nel **Progetto** BIM e può essere referenziato nello spazio modello.
- Un dettaglio **avanzato** può essere salvato nel **Progetto** BIM o nella **Libreria** dei **Dettagli** e può essere propagato nello spazio modello.



1 Base

2 Avanzato

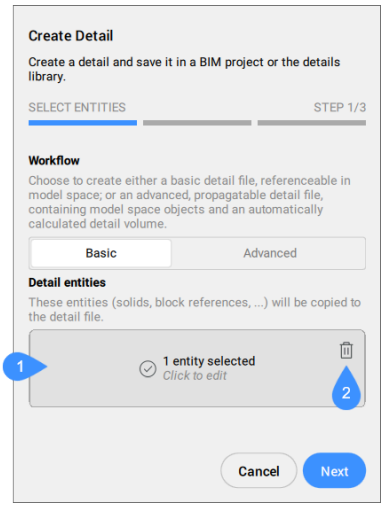
6.37.2 Base

Crea un dettaglio (con le entità selezionate nel progetto BIM) che può essere riferito nel modello. Specificare 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:

- Viene salvato nei file del Progetto BIM (la cartella **Dettagli**).
- È 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).

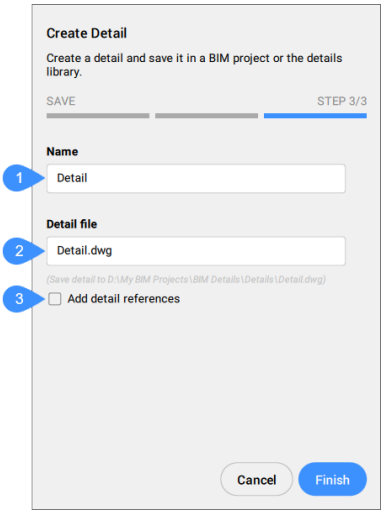


1 Seleziona nel disegno

2 Pulisci selezione

Seleziona nel disegno
Cliccare su questa area per iniziare 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 principale e il file di dettaglio. In questo modo è possibile iniziare immediatamente a convertire solidi in volumi, o creare volumi dalle (sotto)estesioni delle entità.

6.37.3 Avanzato

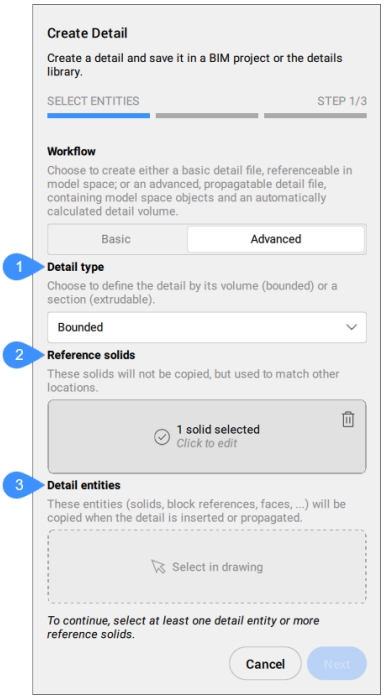
Crea un file di dettaglio contenente le informazioni necessarie (oggetti dello spazio modello e un volume di dettaglio calcolato automaticamente) per propagare il dettaglio nel modello.

Nota: Utilizzare il comando BIMPROPAGA per propagare i dettagli avanzati nel modello.

Il file DWG di dettaglio:

- Può essere salvato nei file del Progetto BIM (la cartella **Dettagli**) o nella libreria (il pannello **Dettagli**).
- È 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.

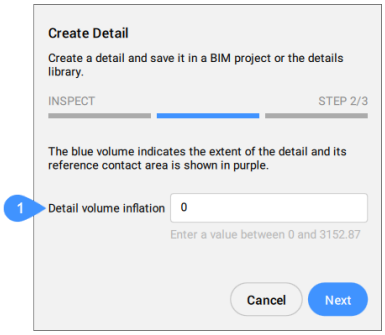
Estrudibile
Il dettaglio verrà applicato all'intera lunghezza dei solidi selezionati (ad esempio, solaio, muro, ecc.)

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.



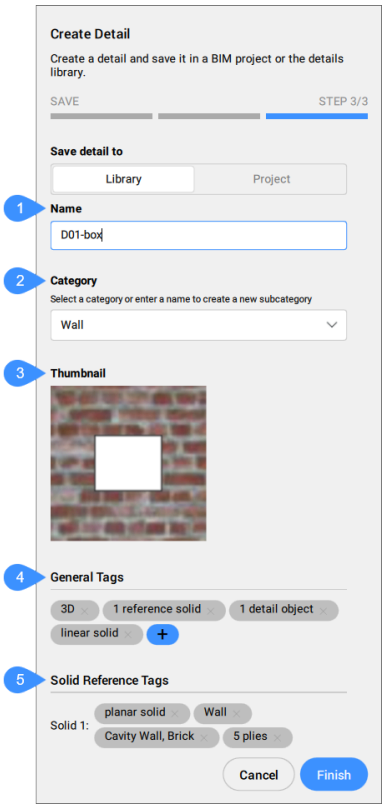
1 Espansione volume dettaglio

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 dei dettagli. 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

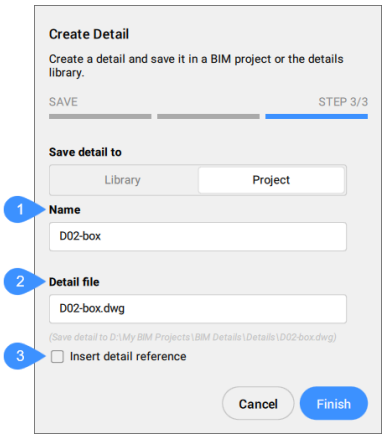
Consente di aggiungere etichette generali personalizzate cliccando sul pulsante **Aggiungi etichetta**. Le etichette definite dall'utente differiscono per colore da quelle aggiunte automaticamente.
È possibile rimuovere le etichette cliccando sul pulsante **X** corrispondente.

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**.



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.

Vedere anche l'articolo correlato **Utilizzo del pannello Dettagli**.

6.38 BIMFACCIATACONTINUA

Creare una facciata continua.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.38.1 Descrizione

Crea una facciata continua, come un blocco, dalla faccia di un solido 3D.

6.38.2 Metodo

Selezionare una faccia su un solido. Un'anteprima della griglia viene visualizzata sulla faccia selezionata.

Specificare le dimensioni della griglia o il numero di pannelli, specificare la larghezza, la profondità, lo spessore del vetro o il tipo di connessione oppure premere Invio per accettare i valori predefiniti.

Viene creato un componente **Blocco BIM** (un riferimento di blocco con proprietà BIM) del tipo di entità BIM Facciata Continua.

Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

6.38.3 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).

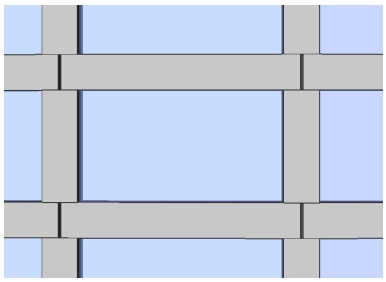
LArghezza
Definisce la larghezza della cornice della facciata continua, dei montanti e dei montanti.

PRofondità
Definisce la profondità del telaio per facciate continue, montanti e traversi.

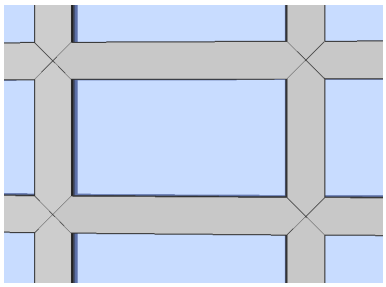
spessore Vetro
Definisce lo spessore dei pannelli di vetro.

tipo Connessioni
Definisce il tipo di connessioni tra montanti orizzontali e verticali.

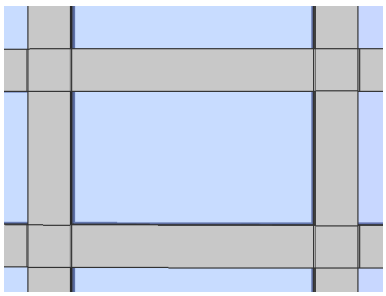
Dritto
Crea una connessione diritta.



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.

6.39 BIMDECOMPONI

Scompone le composizioni.

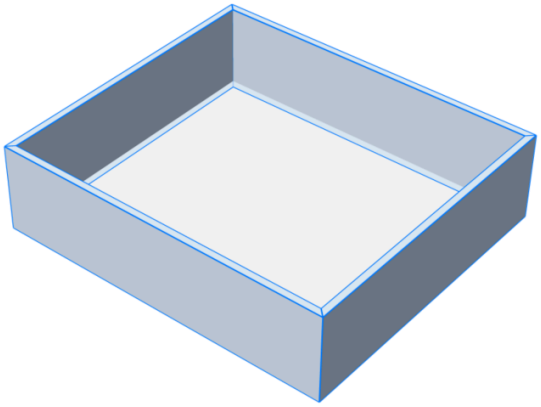
Lite Pro Mechanical BIM

6.39.1 Descrizione

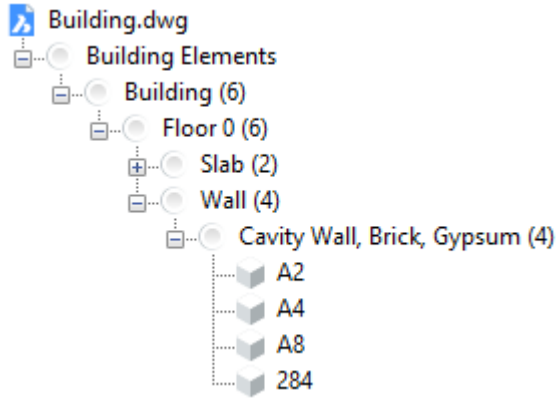
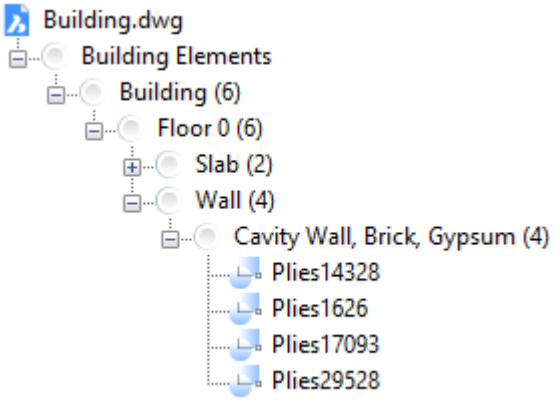
Scompone le composizioni nei loro strati separati.

6.39.2 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.

6.40 BIMQUOTA

Quota le entità selezionate nella finestra di layout della vista in modo semiautomatico.

Lite Pro Mechanical BIM

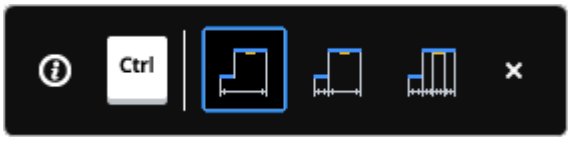
Icona: 

Nota: Questo comando è disponibile in Spazio Carta.

6.40.1 Metodo

Selezionare una o più entità nella finestra di layout cliccando una alla volta o con il Riquadro di selezione, applicare i filtri disponibili nella finestra di dialogo **Quotatura** e selezionare la posizione per le quote.

Premere il tasto Ctrl per commutare le opzioni di dimensionamento a seconda del tipo di entità selezionata.

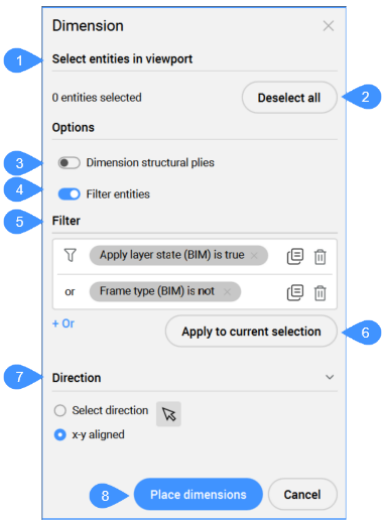


Nota: Assicurarsi che l'Assistente Tasti di scelta rapida (campo **HKA** nella **Barra di stato**) sia attivato.

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 il pannello contesto comando **Quotatura**.



1 Seleziona entità nella finestra

2 Deselezionare tutto

3 Dimensione pali strutturali

4 Filtra entità

5 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 con l'opzione **Funzione** impostata su **Struttura**.

Filtra entità
Commuta la visualizzazione della sezione di selezione **Filtro**.

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.

6.40.2 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.

6.41 BIMDISTRIBUTIONSYSTEM

Creates or edits a BIM Distribution system group.



6.41.1 Metodo

Immettere il nome di un sistema di distribuzione esistente o un nome per un nuovo sistema di distribuzione, quindi selezionare le entità da aggiungere o rimuovere dal sistema di distribuzione.

Nota: I sistemi di distribuzione creati con il comando BIMDISTRIBUTIONSYSTEM vengono esportati con il comando ESPORTAIFC come entità IfcDistributionSystem.

6.41.2 Opzioni all'interno del comando

Lista sistemi di distribuzione
Elenca nel pannello della barra dei comandi tutti i gruppi Sistema di Distribuzione BIM esistenti.

Crea un sistema di distribuzione
Crea un nuovo gruppo di Sistema di Distribuzione BIM.

Mostra proprietà
Consente di modificare le proprietà. Le proprietà disponibili vengono visualizzate nel pannello della barra dei comandi.

proprletà ifc
Consente di modificare le Proprietà IFC. Le Proprietà IFC disponibili vengono visualizzate nel pannello della barra dei comandi.

Elimina sistema di distribuzione
Elimina il gruppo Sistema di Distribuzione BIM selezionato.

Crea un sistema di distribuzione
Crea un nuovo gruppo Sistema di Distribuzione BIM.

6.42 BIMESTENDI

Estende un muro.

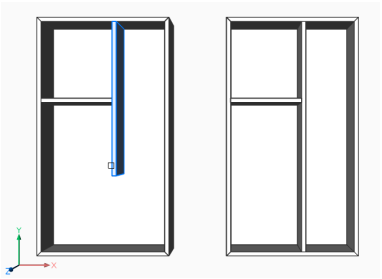
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.42.1 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.



6.43 BIMINVERTI

Inverte una faccia iniziale di una composizione o specchia/capovolge un inserto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.43.1 Descrizione

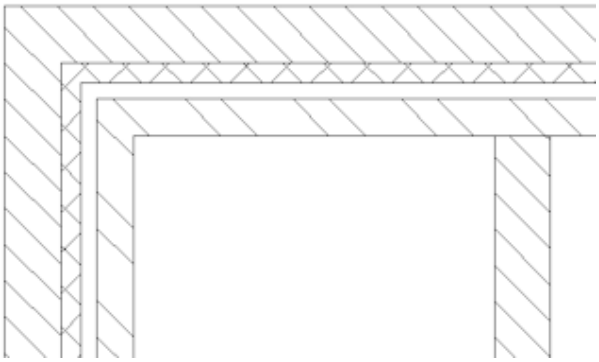
Capovolge la faccia iniziale da cui sono disposti i livelli di una composizione, oppure specchia un inserto (ad esempio una finestra o una porta) a sinistra/destra o lo capovolge all'interno/all'esterno.

6.43.2 Metodo

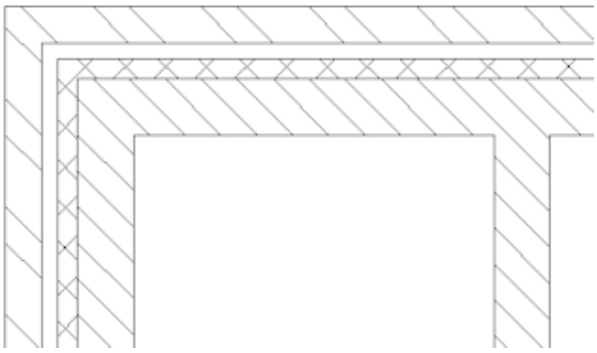
Esistono due metodi per invertire le entità:

- 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.

6.43.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità BIM da capovolgere
Inserti, 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'inserto attorno a un asse verticale nella faccia del solido.

Dentro-fuori
Inverte l'inserto sulla faccia opposta del solido.

6.44 BIMCONNETTIFLUSSO

Crea un collegamento tra i segmenti di flusso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

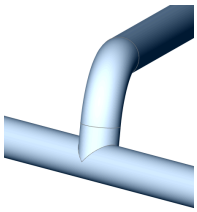
6.44.1 Descrizione

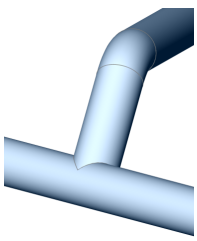
Crea una connessione tra segmenti di flusso, come ad es. tubi o condotte HVAC.

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.

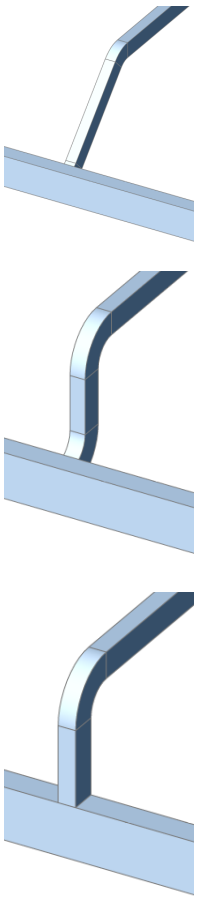
6.44.2 Opzioni all'interno del comando

Commuta
Commuta tra i possibili collegamenti.
Alternative per i segmenti di flusso circolari:



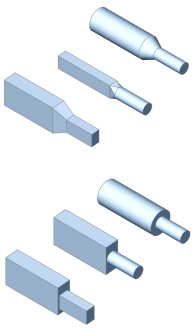


Alternative per i segmenti di flusso rettangolari:



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.

6.45 BIMGENERASCALA2D

Genera una rappresentazione 2D simbolica di una scala 3D proiettando i gradini su un piano.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.45.1 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.

6.45.2 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.

6.46 BIMGRIGLIA

Crea griglie bidimensionali.

Lite Pro Mechanical BIM

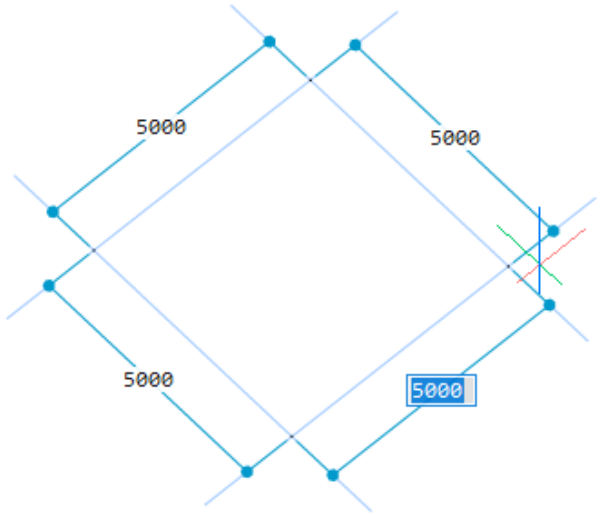
Icona: 

6.46.1 Descrizione

Crea griglie rettangolari e radiali bidimensionali.

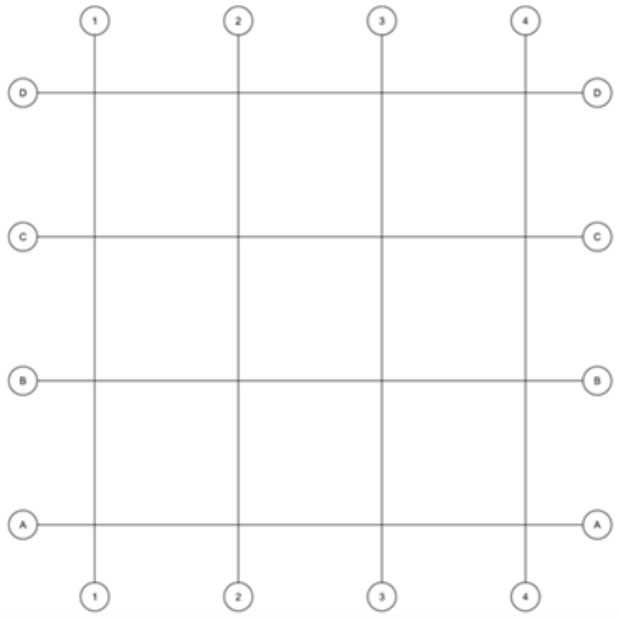
6.46.2 Metodo

Specificare il primo punto della griglia, quindi spostare il cursore per visualizzare un'anteprima della griglia.



Impostare i valori di offset della linea tramite le opzioni della Barra dei Comandi o cliccando il tasto Tab per utilizzare le quote dinamiche.

Cliccare o premere Invio per creare la griglia.



Viene creato un componente **Blocco BIM** (un riferimento di blocco con proprietà BIM) del tipo di entità **BIM Griglia**.

Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

6.46.3 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.

RAggio
Crea una griglia radiale specificando il punto centrale, le linee iniziali e le linee finali.

6.47 BIMGROUP

Crea o modifica un gruppo con elementi BIM.



6.47.1 Metodo

Inserire un nome di gruppo esistente o un nome per un nuovo gruppo, quindi selezionare le entità da aggiungere o rimuovere dal gruppo.

Nota: I gruppi creati con il comando BIMGROUP vengono esportati con il comando ESPORTAIFC come IfcGroup.

6.47.2 Opzioni all'interno del comando

Lista gruppi
Elenca tutti i gruppi esistenti nella Barra dei comandi.

Mostra proprietà
Consente di modificare le proprietà. Le proprietà disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

proprletà ifc
Consente di modificare le proprietà IFC. Le proprietà IFC disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

Elimina gruppo
Elimina il gruppo selezionato.

Crea un gruppo
Crea un nuovo gruppo.

6.48 BIMGUID

Genera nuovi GUID o assegna un GUID specificato dall'utente.



6.48.1 Metodo

Il comando genera nuovi GUID per più entità classificate BIM con GUID non uniche o assegna un GUID specificato dall'utente a un'entità selezionata classificata BIM.

- Per generare nuovi GUID per più entità BIM contemporaneamente, selezionare le entità, poi premi Invio.
- Per assegnare manualmente un GUID a un'entità BIM, selezionare l'entità, premere Invio, selezionare l'opzione **Input guid**, poi digitare il GUID.

  Nota: La stringa deve avere 22 caratteri ed essere unica.

6.48.2 Opzioni all'interno del comando

Genera
Genera un GUID per ciascuna delle entità BIM selezionate con GUID non unici.

Input guid
Viene richiesto di inserire un GUID per l'entità BIM selezionata.

Guid di trasferimento
Copia il GUID dell'entità sorgente nell'entità precedentemente selezionata.

Rigenera
Rigenera il GUID dell'entità sorgente per garantire GUID unici.

Mantieni
Mantiene il GUID originale dell'entità sorgente.

6.49 BIMIFICA

Analizza il modello ed esegue la classificazione automatica e l'assegnazione della posizione spaziale per l'intero modello.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.49.1 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.

6.49.2 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.

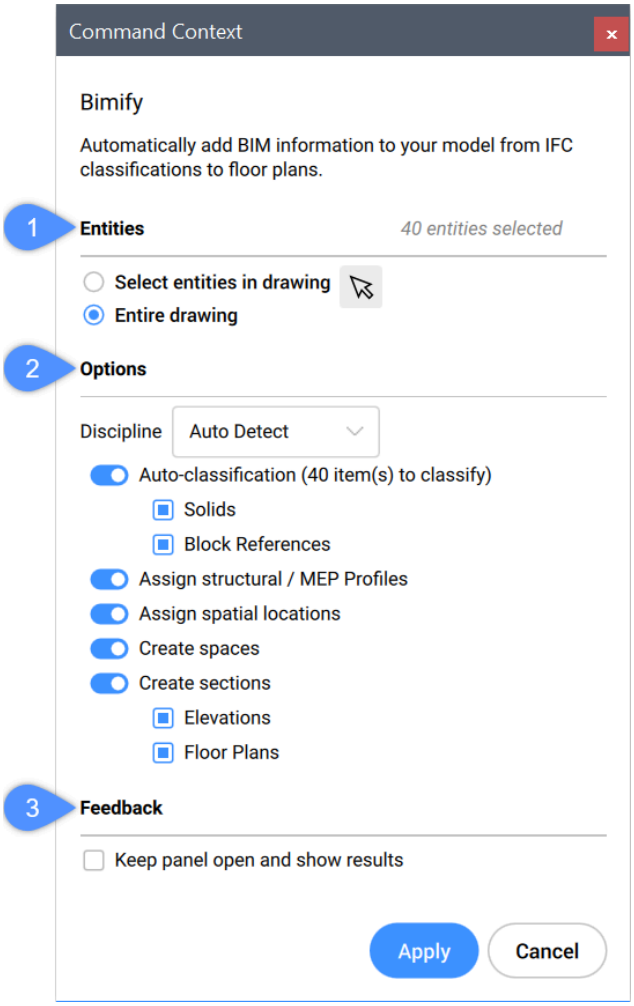
Questo comando apre il pannello contesto comando **Bimifica**.

Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.
- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

6.49.3 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.

Architettoniche
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. Vedere anche l'articolo sul 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 l'articolo sul comando **BIMATTACCAPOSSPAZIALE**.

Crea spazi
Rileva i muri esterni e imposta la proprietà **Muro Comune/è Esterno** = **On** e rileva anche gli spazi. Vedere l'articolo sul comando **BIMSPAZIO**.

Crea sezioni
Crea entità Sezione BIM. Vedere l'articolo sul 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.

6.50 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.50.1 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.

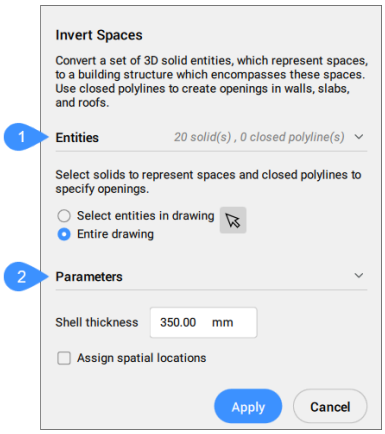
Nota: Questo comando è pensato per essere più utile in un flusso di lavoro Scan to BIM. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.

6.50.2 Metodo

Il comando prende in considerazione le polilinee chiuse (create manualmente o utilizzando il comando ADATTAPLANARENUVPUNTI) 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**.

6.50.3 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.

6.51 BIMSOLIDOLINEARE

Crea una catena di solidi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.51.1 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.

COntinua
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
Apre 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.

6.52 BIMMULTISELEZIONE

Selezionare solidi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.52.1 Descrizione

Seleziona i solidi lineari con assi complanari e/o paralleli.

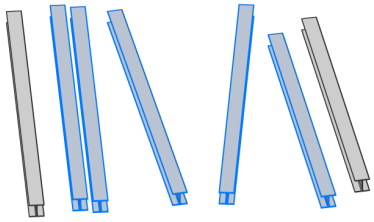
6.52.2 Metodo

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.

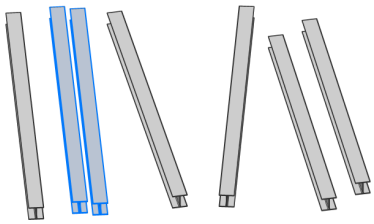
Nota: Selezionare una faccia diversa premendo ripetutamente il tasto TAB per scorrere tutte le facce del solido selezionato.

6.52.3 Opzioni all'interno del comando

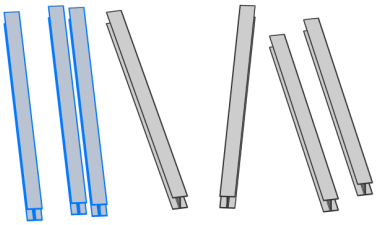
tutti gli assi Complanari
Seleziona tutti i solidi il cui asse è complanare all'asse del solido selezionato.



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.

6.53 BIMPARAMETRIZZADETTAGLIO

Genera i parametri per un dettaglio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.53.1 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.

6.54 BIMPROFILO

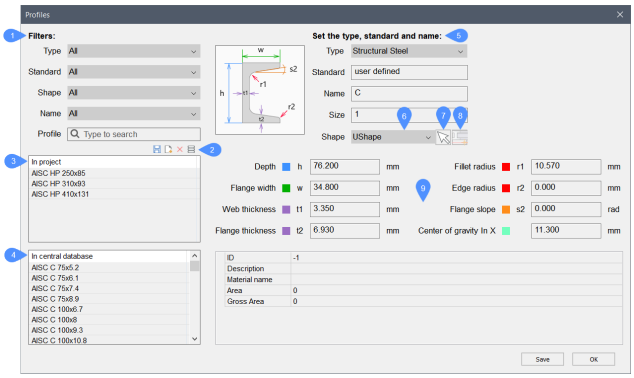
Apre la finestra di dialogo **Profili**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.54.1 Descrizione

Apre 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

6.54.2 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**, **FormaPersonalizzata**, **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.

6.54.3 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.

6.54.4 Nel progetto

Elenca i profili disponibili utilizzati nel progetto corrente in relazione ai filtri di cui sopra.

6.54.5 Nel Database Centrale

Elenca i profili disponibili rispetto ai filtri di cui sopra.

6.54.6 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.

6.54.7 Forma preselezionata

Selezionare una forma dall'elenco a discesa.

6.54.8 Scegli il profilo nel modello

Selezionare un'entità 2D chiusa o le entità di contorno di un'area chiusa.

6.54.9 Imposta offset profilo

Impostare l'offset del profilo.

6.54.10 Proprietà del profilo

Mostra le proprietà del profilo selezionato o imposta le proprietà di un nuovo profilo.

6.55 BIMINFOPROGETTO

Opens the **Info Progetto BIM** dialog box.

Lite Pro Mechanical BIM

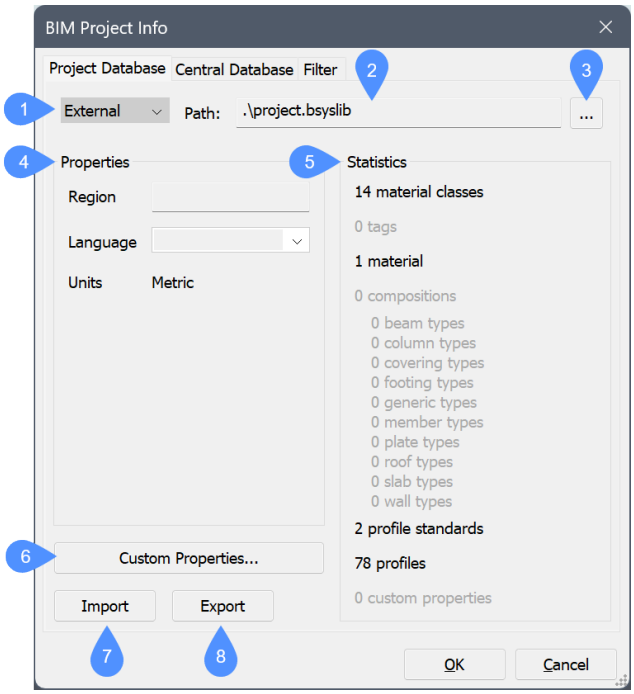
6.55.1 Descrizione

Apre 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 e profili presenti nei database Centrale e di Progetto. Consente di importare o esportare il database e impostare il database di progetto come incorporato o esterno. I database di Progetto e Centrale dei modelli BIM possono essere modificati usando questa finestra di dialogo.

6.55.2 Scheda Database di Progetto

Mostra le informazioni sul progetto BIM.



1 Elenco a discesa database di progetto

2 Percorso

3 Sfoglia

4 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, per 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**.

Proprietà
Mostra le 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).

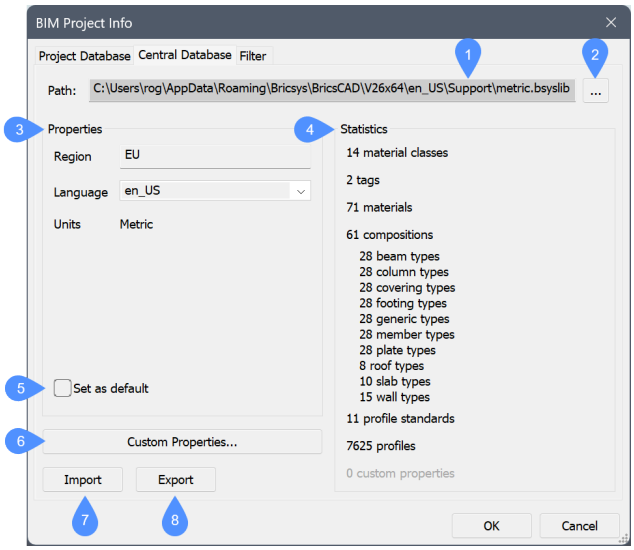
Statistiche
Mostra la posizione, le proprietà, le strutture spaziali (numero di edifici, piani, ecc.) e il contenuto del database di progetto corrente del modello BIM (materiali, composizioni, profili).

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 XML o CSV selezionati per ingrandire il database, ad esempio per aggiungere materiali, composizioni o profili. Apre la finestra di dialogo **Seleziona file xml/csv da importare**.

Esporta
Salva il file della libreria in XML nella posizione definita. Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

6.55.3 Scheda Database Centrale



1 Percorso

2 Sfoglia

3 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**.

Proprietà
Mostra le 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).

Imposta come predefinito
Questa opzione permette di impostare il database selezionato come database predefinito della libreria per i progetti successivi.

Nota: È possibile modificare le impostazioni predefinite del database della libreria (variabili di sistema DEFAULTBSYSLIBMETRIC e DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL) nella finestra di dialogo **Impostazioni** in **Opzioni Programma** > **Sistema**.

Statistiche
Mostra la posizione, le proprietà, le strutture spaziali (numero di edifici, piani, ecc.) e il contenuto del database di progetto corrente del modello BIM (materiali, composizioni, profili).

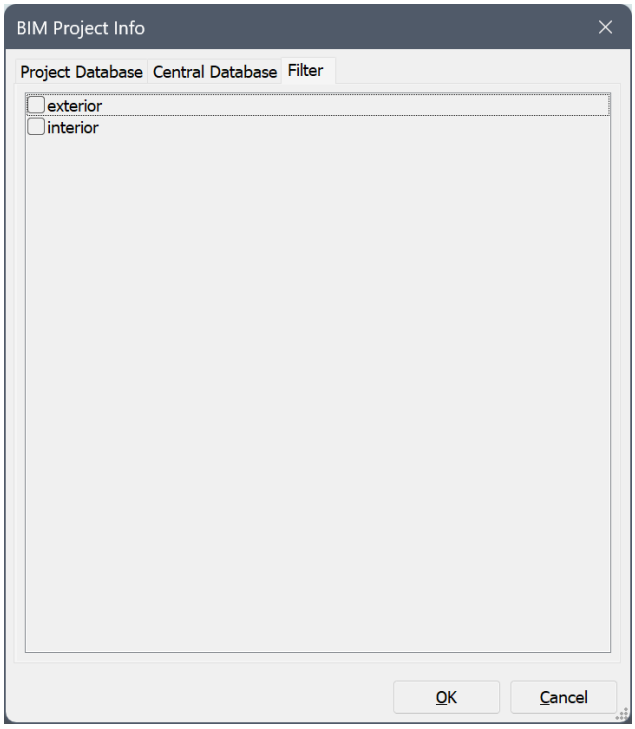
Proprietà personalizzate…
Aggiunge proprietà personalizzate a materiali e composizioni. Apre la finestra di dialogo **Modifica Proprietà Personalizzate** (vedere l'articolo relativo alla finestra di dialogo **Modifica Proprietà Personalizzate**).

Importa
Importa i file XML o CSV selezionati per ingrandire il database, ad esempio per aggiungere materiali, composizioni o profili. Apre la finestra di dialogo **Seleziona file xml/csv da importare**.

Esporta
Salva il file della libreria in XML nella posizione definita. Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

6.55.4 Scheda Filtro

Selezionare le etichette che si desidera utilizzare nel filtro.



6.56 BIMPROPAGA

Mappa i dettagli relativi a solidi di base selezionati, ad altri solidi di base simili nel modello.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.56.1 Descrizione

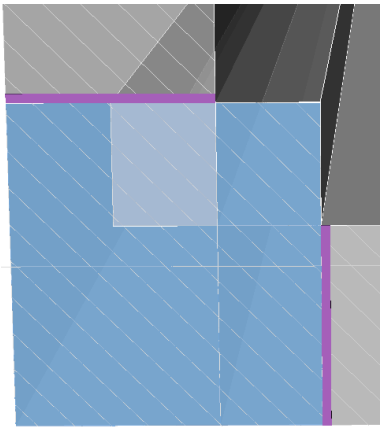
I dettagli delle mappe (solidi, fori, geometria di finitura, etc.) relativi ai solidi di base selezionati a solidi di base simili nel modello e facoltativamente delineano i dettagli in una griglia.

6.56.2 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento e, facoltativamente, le entità di dettaglio (solidi, riferimenti di blocco, facce, spigoli, ecc.).

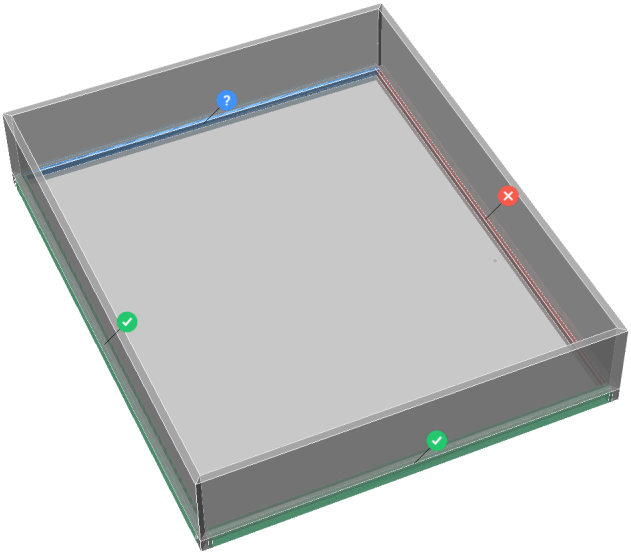
Può essere utilizzato per copiare i dettagli in tutto il modello.

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.

6.56.3 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.

6.57 BIMPROPAGAANGOLO

Propagare i dettagli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.57.1 Descrizione

Propaga i dettagli collegati a tre solidi di base planari (ad es. gli angoli).

6.57.2 Metodo

Selezionare almeno tre solidi planari di riferimento che formano un angolo 3D. Il dettaglio verrà copiato in angoli simili.

6.57.3 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.

6.58 BIMPROPAGABORDO

Propaga un dettaglio lungo gli spigoli di un solido planare.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.58.1 Descrizione

Propaga ringhiere, grondaie, bordure, tappi murali, ecc.

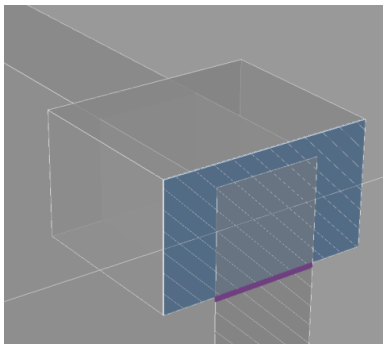
Nota: Il dettaglio di BIMPROPAGABORDO sarà sempre una sezione 2D attraverso un dettaglio lineare.

6.58.2 Metodo

Selezionare il solido di riferimento piano a cui è correlato il dettaglio dello spigolo e le entità di dettaglio da copiare.

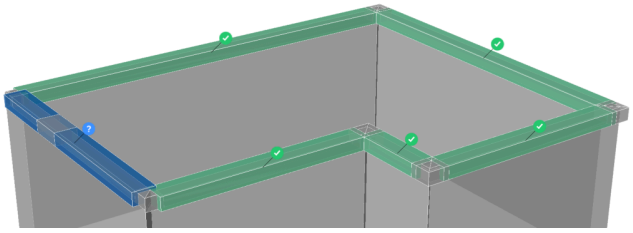
Può essere usato per copiare i dettagli lungo i bordi dei solidi planari.

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.



6.58.3 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.

Sì
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.

6.59 BIMPROPAGADAFILE

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file sorgente**.

Lite Pro Mechanical BIM

6.59.1 Descrizione

Apre 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.

6.60 -BIMPROPAGATEFROMFILE

Propaga un dettaglio salvato.

Lite Pro Mechanical BIM

6.60.1 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.

6.60.2 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.

6.61 BIMPROPAGALINEARE

Propaga le connessioni tra gli elementi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

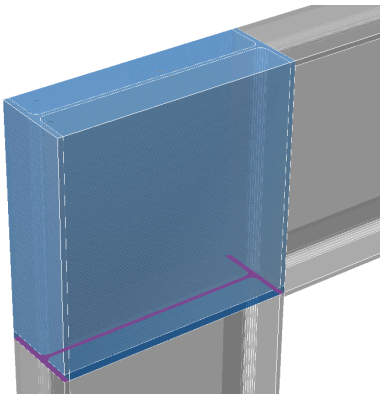
Elementi lineari accettati: travi, colonne, tubazioni, condotte e loro connessioni a pareti e solai.

6.61.1 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento lineari o planari che formano la connessione e le entità di dettaglio da copiare.

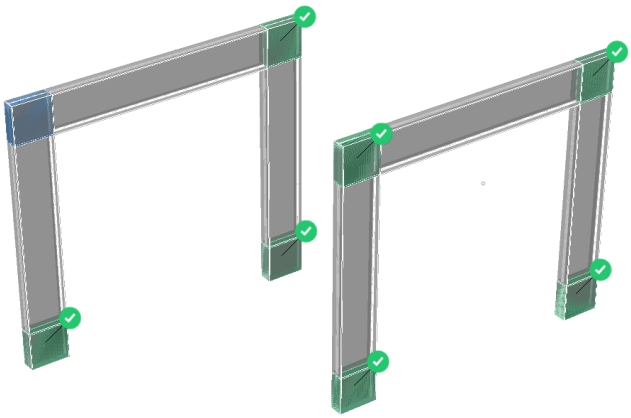
Può essere usato per copiare connessioni dettagliate tra due o più entità lineari.

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.



6.61.2 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.

6.62 BIMPROPAGAMODELLO

Propaga un singolo elemento su una superficie piana a più posizioni e griglie.

Lite Pro Mechanical BIM

6.62.1 Descrizione

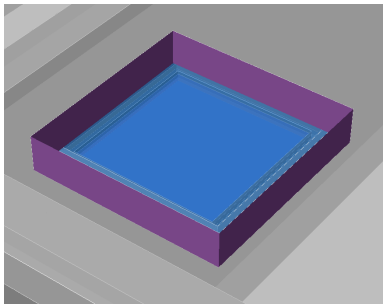
Può propagare: luci, interruttori della luce, finestre, diffusori d'aria, ecc.

6.62.2 Metodo

Selezionare il solido piano a cui è correlato il dettaglio e le entità di dettaglio da propagare.

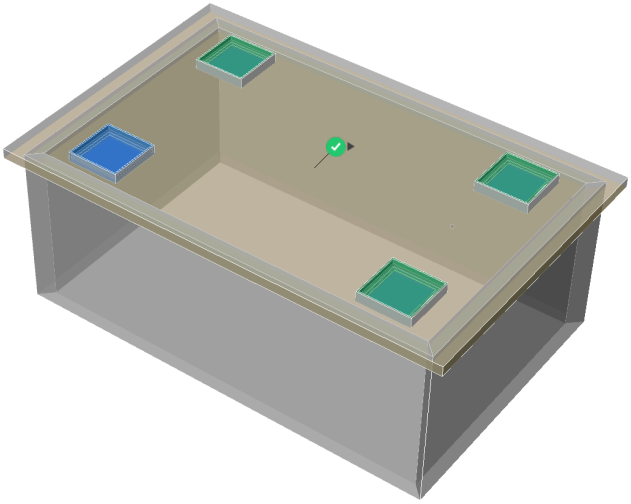
Può essere utilizzato per copiare oggetti in posizioni simili o su un determinato modello o su una griglia sovrapposta ad un solido planare.

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.

6.62.3 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.

6.63 BIMPROPAGAPIANO

Propaga le connessioni tra gli elementi planari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Elementi planari accettati: muri, solai, tetti.

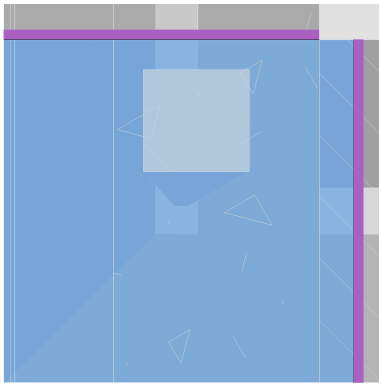
Nota: Il dettaglio di BIMPROPAGAPIANO sarà sempre una sezione 2D attraverso un dettaglio lineare.

6.63.1 Metodo

Selezionare i solidi di riferimento piani che formano la connessione e, facoltativamente, le entità di dettaglio da copiare come parte della connessione.

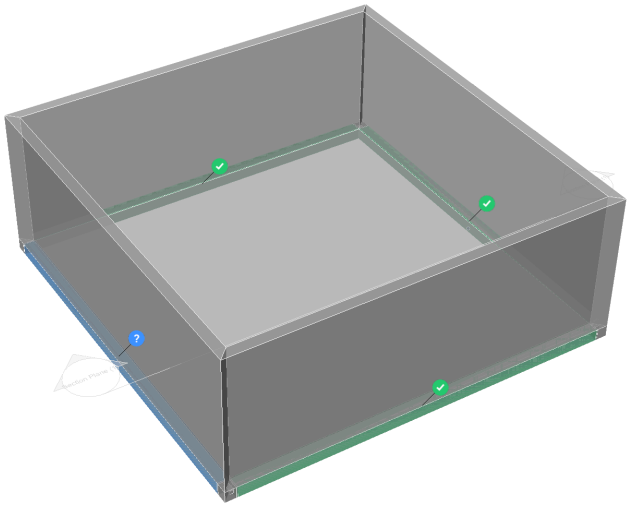
Può essere usata per copiare connessioni dettagliate tra due o più entità planari.

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.



6.63.2 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.

6.64 BIMPROPRIETA

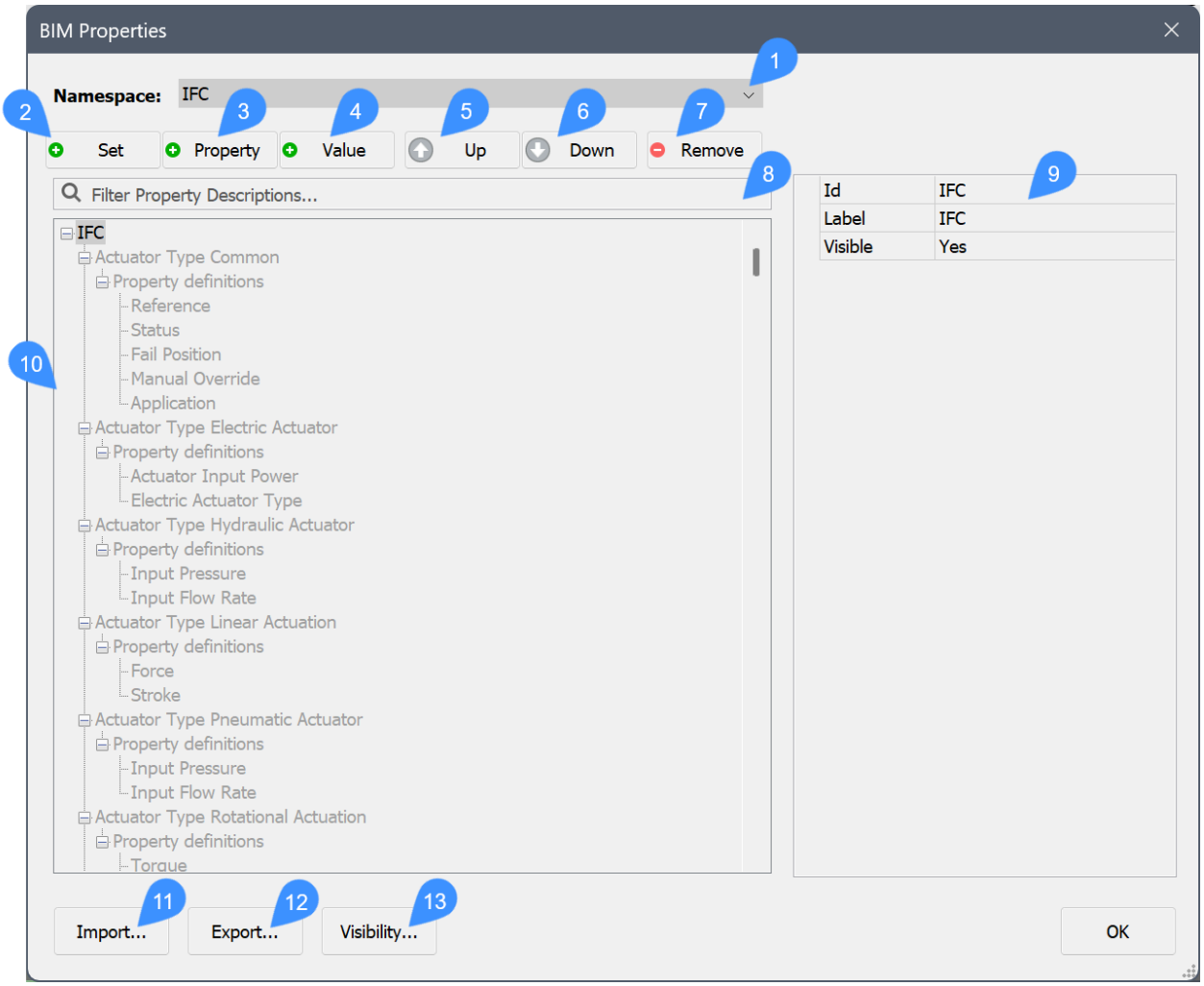
Apre la finestra di dialogo **Proprietà BIM**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.64.1 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 Proprietà

10 Albero delle Proprietà

11 Importa...

12 Esporta...

13 Visibilità...

6.64.2 Spazionome:

Per impostazione predefinita, sono disponibili i seguenti spazionome.

Definito
Consente di creare proprietà definite dall'utente.

IFC
Mostra le proprietà IFC2x3 e IFC4x3 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.

Sistema di Classificazione
Permette di organizzare i propri modelli BIM con codici di classificazione standard utilizzati nel settore delle costruzioni.

Nota: È anche possibile importare gli spazionome utilizzando il pulsante **Importa...**.

6.64.3 Aggiungi Imposta

Crea un nuovo gruppo di proprietà.

6.64.4 Aggiungi Proprietà

Aggiunge una nuova proprietà all'assieme di proprietà attualmente selezionato.

6.64.5 Aggiungi Valore

Crea una nuova definizione di valore.

6.64.6 Su

Sposta verso l'alto la proprietà o il valore selezionato.

6.64.7 Giù

Sposta verso il basso la proprietà o il valore selezionato.

6.64.8 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.

6.64.9 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.

6.64.10 Proprietà

Visualizza le proprietà dei gruppi di proprietà selezionati, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

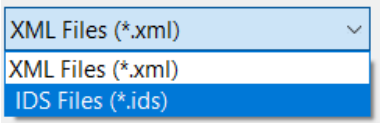
Nota: Sono disponibili regole di visibilità per le definizioni delle proprietà. È possibile far dipendere la visibilità di una proprietà o di un insieme di proprietà dal valore di un'altra proprietà.

6.64.11 Albero delle Proprietà

Visualizza i gruppi di proprietà, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

6.64.12 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 accessibile 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).

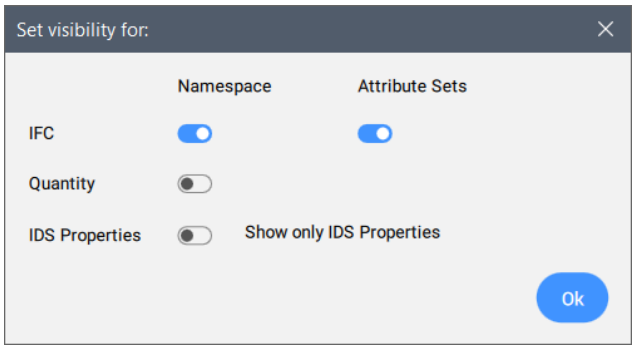
6.64.13 Esporta...

Esporta in un file XML solo lo spazionome attivo (selezionato nel menu a tendina) con i suoi gruppi di proprietà (proprietà quantità).

Questo file può quindi essere importato in altri disegni.

6.64.14 Visibilità...

Consente di commutare la visibilità dello **Spazionome** IFC e dei **Set di Attributi**, **Quantità** e **Proprietà IDS**.



Nota: L'interruttore **Proprietà IDS** modifica il valore della variabile di sistema SHOWIDSPROPERTIESONLY.

6.65 BIMPYTHON

Consente lo scripting e l'interrogazione in Python di un modello BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.65.1 Metodo

Il comando apre la finestra di dialogo **Seleziona script Python**. Selezionare un file PY, quindi cliccare su **Apri** per eseguire lo script.

Nota: La versione di Python fornita con BricsCAD è aumentata alla 3.12.

6.66 -BIMPYTHON

Consente lo Script Python e l'Interrogazione di un modello BIM tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

6.66.1 Metodo

Il comando apre la finestra di dialogo **Seleziona script Python**. Selezionare un file PY, quindi cliccare su **Apri** per eseguire lo script.

Nota: La versione di Python fornita con BricsCAD è aumentata alla 3.12.

6.67 BIMQUICKBUILDING

Trasforma i solidi in edifici.

Lite Pro Mechanical BIM

6.67.1 Descrizione

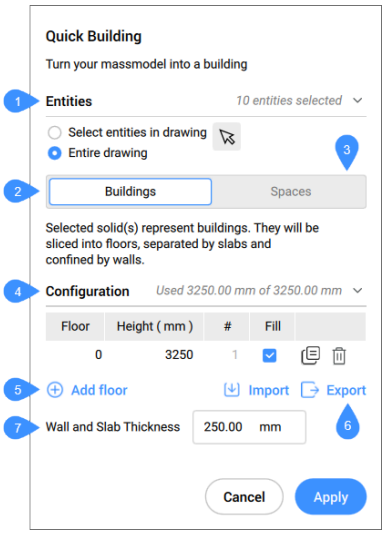
Crea un disegno separato per l'edificio BIM generato. In questo disegno verranno creati automaticamente muri, solai e tetti, nonché elementi spaziali come piani e spazi.

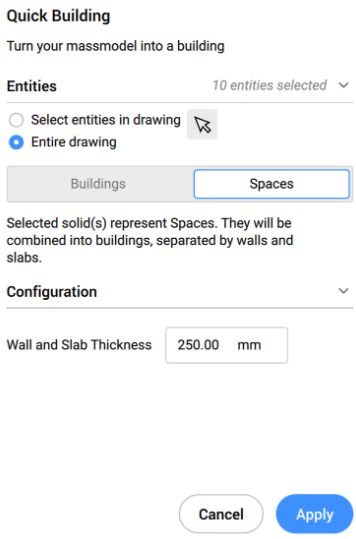
Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.
- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

6.67.2 Metodo

Il comando apre il pannello contestuale dei comandi **Quick Building**.





1 Entità (selezionate)

2 Modalità di costruzione

3 Modalità spazi

4 Configurazione

5 Aggiungi 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** rispetta 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.

6.67.3 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.

6.68 BIMQUICKDRAW

Crea e modifica spazi ed edifici.

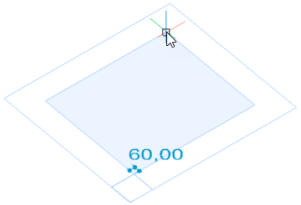
Lite Pro Mechanical BIM

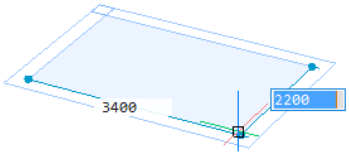
Icona: 

6.68.1 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 durante la creazione dei vani. Le dimensioni possono essere inserite anche manualmente.





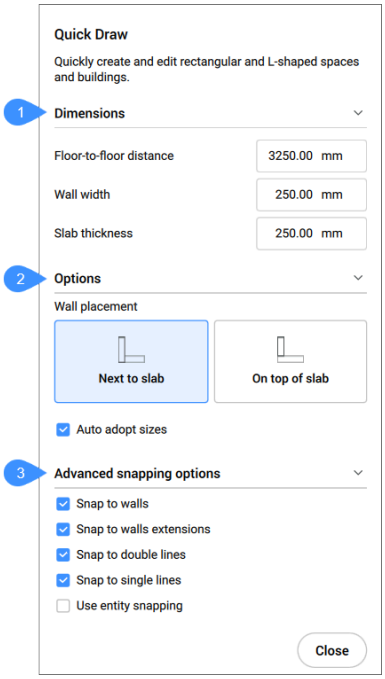
Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.

- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

6.68.2 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.



6.68.3 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.

6.68.4 Opzioni

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.

6.68.5 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.

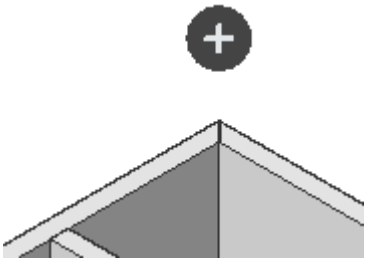
Snap a linee singole
Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi su linee singole (ad es. linee di una griglia, etc.).

Utilizzare lo snap alle entità
Controlla se il cursore della stanza deve agganciarsi alle entità che utilizzano **ESNAP**.

Annulla
Chiude il pannello dei comandi e termina il comando.

6.68.6 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

6.69 BIMRIASSOCIA

Riassocia automaticamente le etichette e le quote non valide alla geometria sottostante.

Lite Pro Mechanical BIM

6.69.1 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.
- 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.

6.70 BIMRICALCOLAASSI

Ricalcola e riposiziona l'asse degli elementi lineari dell'edificio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.70.1 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.

6.71 BIMTETTO

Crea solidi classificati come **Tetto**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.71.1 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.

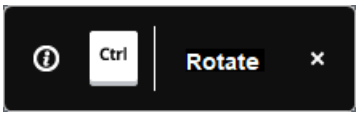
6.71.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Tetto**.

Esistono tre metodi per definire i limiti di perimetro di un tetto:

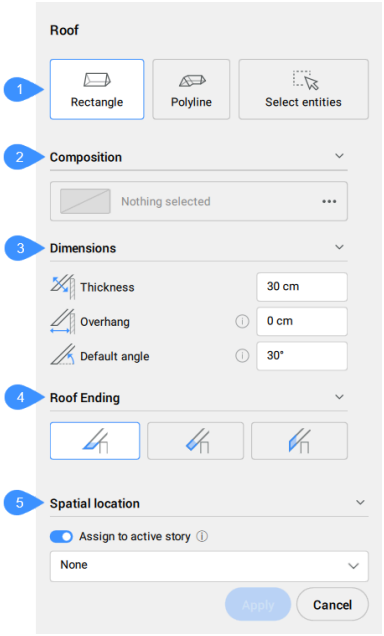
- Disegnare un rettangolo
- Disegnarere una polilinea.
- Selezionare entità nel disegno.

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 Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **Widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

6.71.3 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.

Rettangolare
Definire i limiti di sforamento 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.

Selezionare le 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** (Top View Mode - TVM) o del livello del piano più vicino se non in TVM.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comando e quelle all'interno del widget **Assistente Tasti di scelta rapida** riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

6.72 BIMSEZIONE

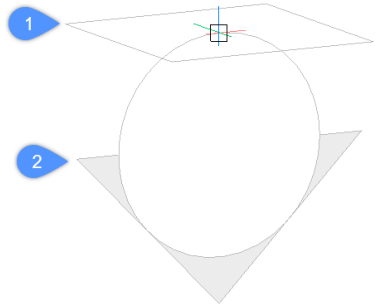
Crea un'entità Sezione BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.72.1 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_SECTIONS separato per memorizzare gli indicatori di sezione. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo Generazione Disegni.

6.72.2 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.

6.72.3 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 **On**.

Nota: Questa opzione è impostata per impostazione predefinita. Se la variabile di sistema **Assistente Tasti Rapidi** (HKA) è impostata su **On**, premere **Ctrl** per impostare la proprietà **Visualizza Ritaglio** su **Off**.

Nota: La proprietà **Visualizza Ritaglio** può essere impostata contemporaneamente su **On** per 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 **Off**.

Nota: È possibile modificare la proprietà **Visualizza Ritaglio** nel pannello **Proprietà**.

Dettaglio
Crea un tipo di sezione **Dettaglio**. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Definire sezione dettaglio**.

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**.

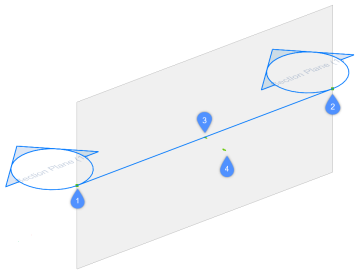
soffitto Riflesso
Crea la pianta di un soffitto proiettato sul piano di sezione.

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**.

6.72.4 Modifica mediante grip

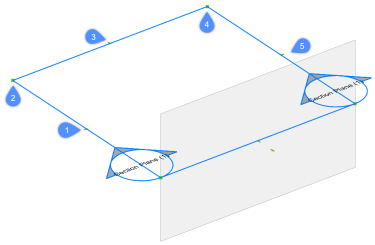
Le entità della sezione BIM possono essere modificate tramite i grip, a seconda della proprietà **Stato**. La proprietà **Stato** può essere modificata dal pannello **Proprietà**.

- Stato **Piano**:



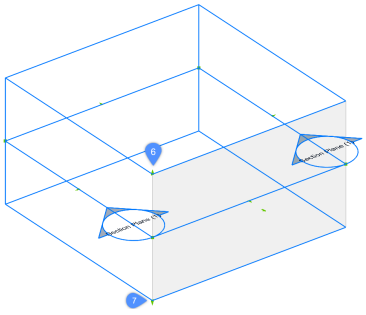
- Il grip di inizio (1) consente di spostare la sezione e la posizione della Didascalia Inizio.
- Il grip di estremità (2) consente di modificare l'orientamento della sezione e la posizione della Didascalia Fine.
- Il grip centrale (3) consente di spostare la sezione e la posizione della Didascalia Mezzo.
- 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.

6.73 BIMAPRISEZIONE

Apre il file di disegno relativo a un'entità sezione BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.73.1 Descrizione

Apre il file di disegno relativo a un'Entità Sezione BIM; o il modello 3D BIM relativo a un disegno di sezione BIM.

6.73.2 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.

6.74 BIMAGGIORNASEZIONE

Aggiorna il risultato di un'entità di sezione BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.74.1 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/aggiornerà 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.

6.74.2 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.

6.75 BIMIMPDIREZIONECUSCINETTODICARICO

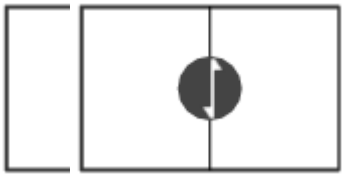
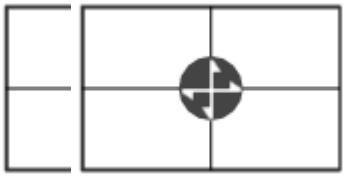
Imposta la direzione portante dei solidi solaio BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.75.1 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.

Nessuno	Breve	Lungo	Tutto
			

6.76 BIMIMPOSTAFACCIARIFERIMENTO

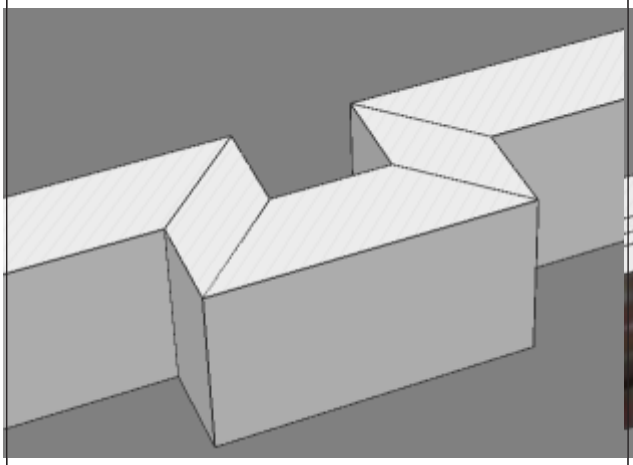
Definisce un riferimento e una faccia opposta per controllare la disposizione degli strati di una composizione.

Lite Pro Mechanical BIM

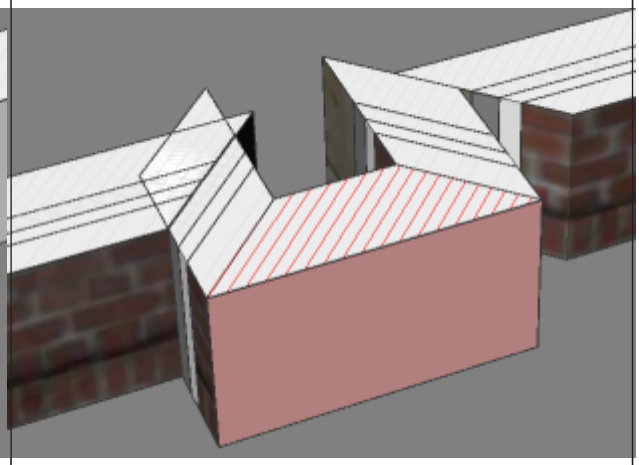
6.76.1 Metodo

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.

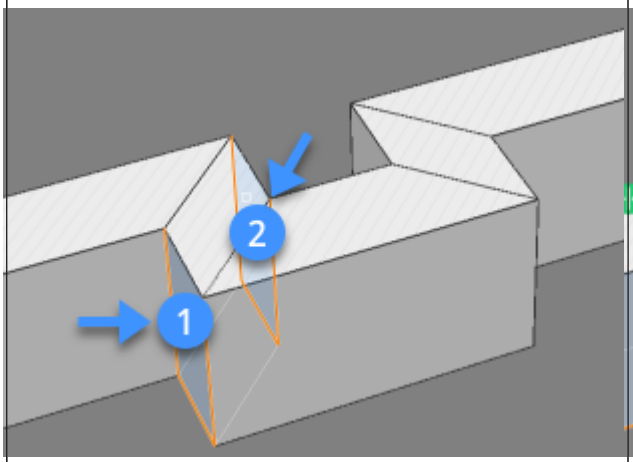
Nota: Se uno degli strati della composizione ha uno spessore variabile, la faccia di riferimento e quella opposta possono essere non parallele. In questo caso gli strati di spessore fisso vengono disposti a partire dalla faccia di riferimento e il resto del solido viene riempito dallo strato variabile.



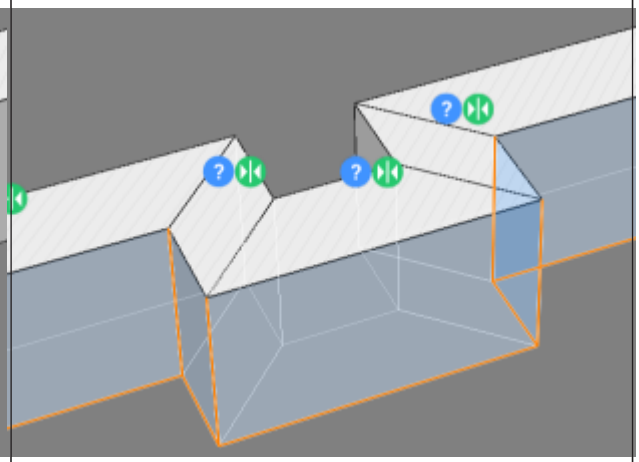
Solidi senza composizione



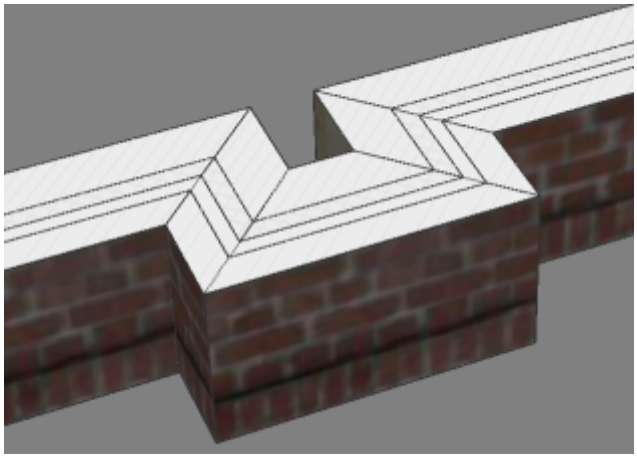
Composizione multipla assegnata
Le facce di riferimento sono
errate o non sono state trovate



Definizione della faccia di riferimento
(1) e della faccia opposta (2)



Attaccare una composizione
Evidenziazione delle facce di riferimento



Risultato

6.76.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare manualmente
Seleziona manualmente la faccia opposta.

6.77 BIMSOLAIO

Crea solidi classificati come **Solaio**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.77.1 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.

6.77.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comandi **Solaio**.

Esistono tre metodi per definire i limiti di perimetro di un solaio:

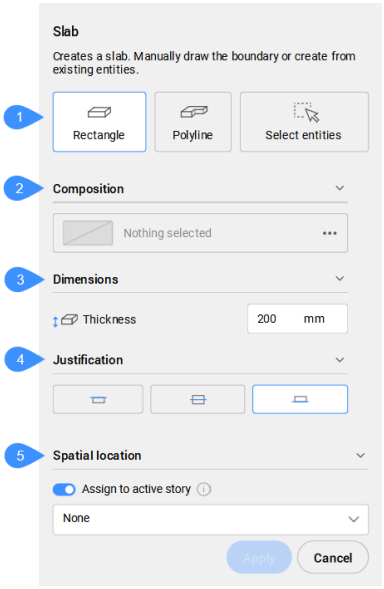
- Disegnare un rettangolo
- Disegnarere una polilinea.
- Selezionare entità nel disegno.

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 Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **Widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

6.77.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Modalità creazione

2 Composizione

3 Quote

4 Giustificato

5 Localizzazione spaziale

Modalità creazione
Consente di scegliere un metodo per la creazione del solaio.

Rettangolare
Definisce il nuovo contorno del solaio disegnando manualmente un rettangolo.

Polilinea
Definisce il nuovo contorno del solaio disegnando manualmente una polilinea.

Selezionare le 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.

Giustificato
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**.

6.77.4 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.

6.78 BIMTRANCIAMURO

Taglia verticalmente un muro selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.78.1 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.

6.79 BIMSPAZIO

Crea entità Spazio BIM da contorni chiusi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.79.1 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.

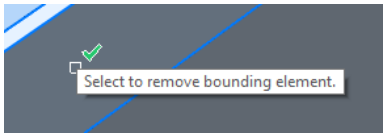
Nota: L'opzione **Spazio** del comando BIMCLASSIFICA converte qualsiasi solido 3D in un'entità Spazio BIM.

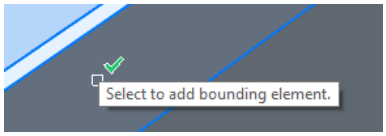
L'altezza dello spazio è definita da:

- 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.

6.79.2 Opzioni all'interno del comando

Modifica
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.
- 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**.
- 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 **Sfoglia** 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.
- Solo i solidi 3D classificati come Spazio possono essere esportati in formato IFC. Non sono consentiti altri tipi di geometria o riferimenti di blocco.

6.80 BIMPOSSPAZIALE

Crea e modifica siti, edifici e piani.

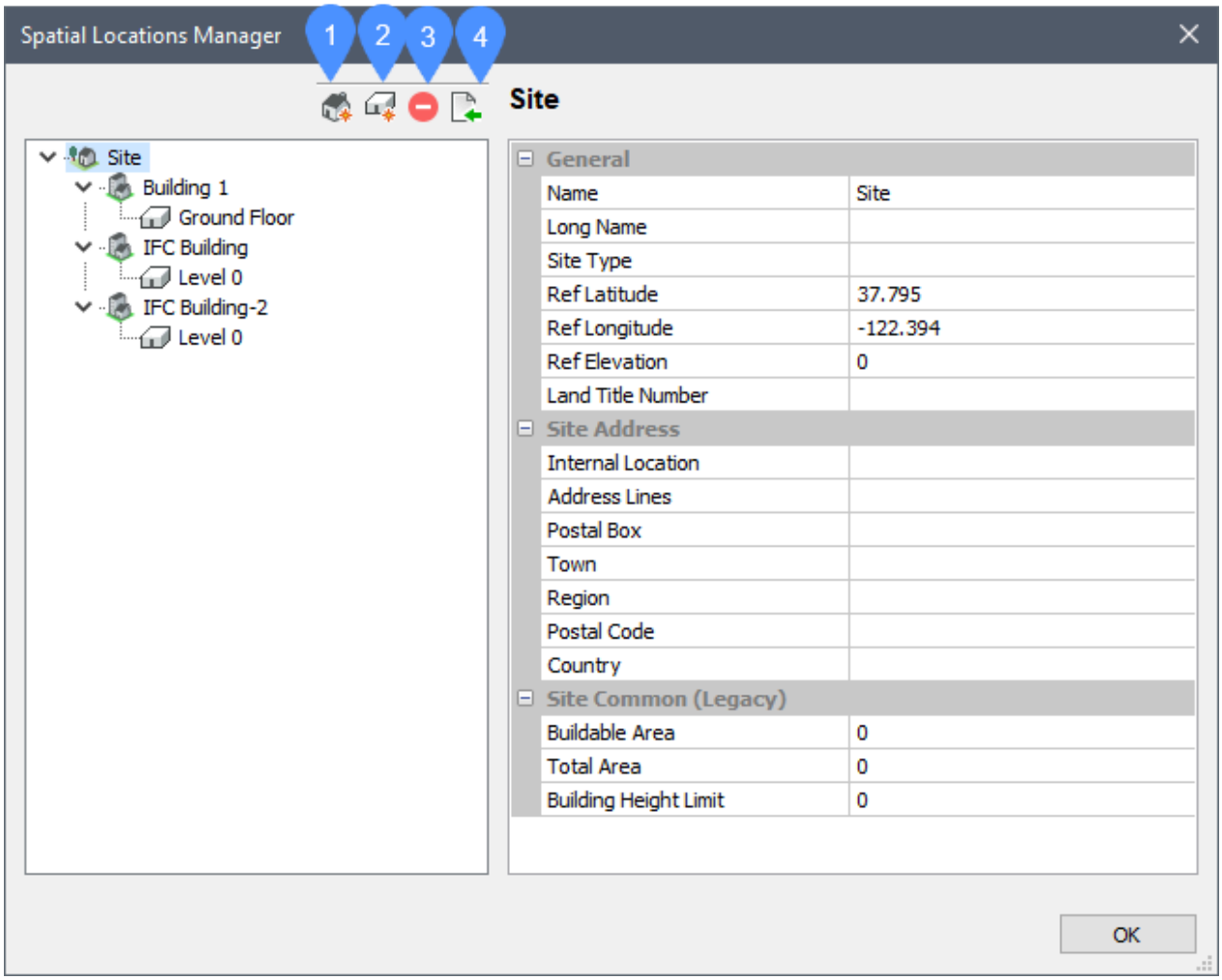
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.80.1 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.



1 Nuovo Edificio

2 Nuovo Piano

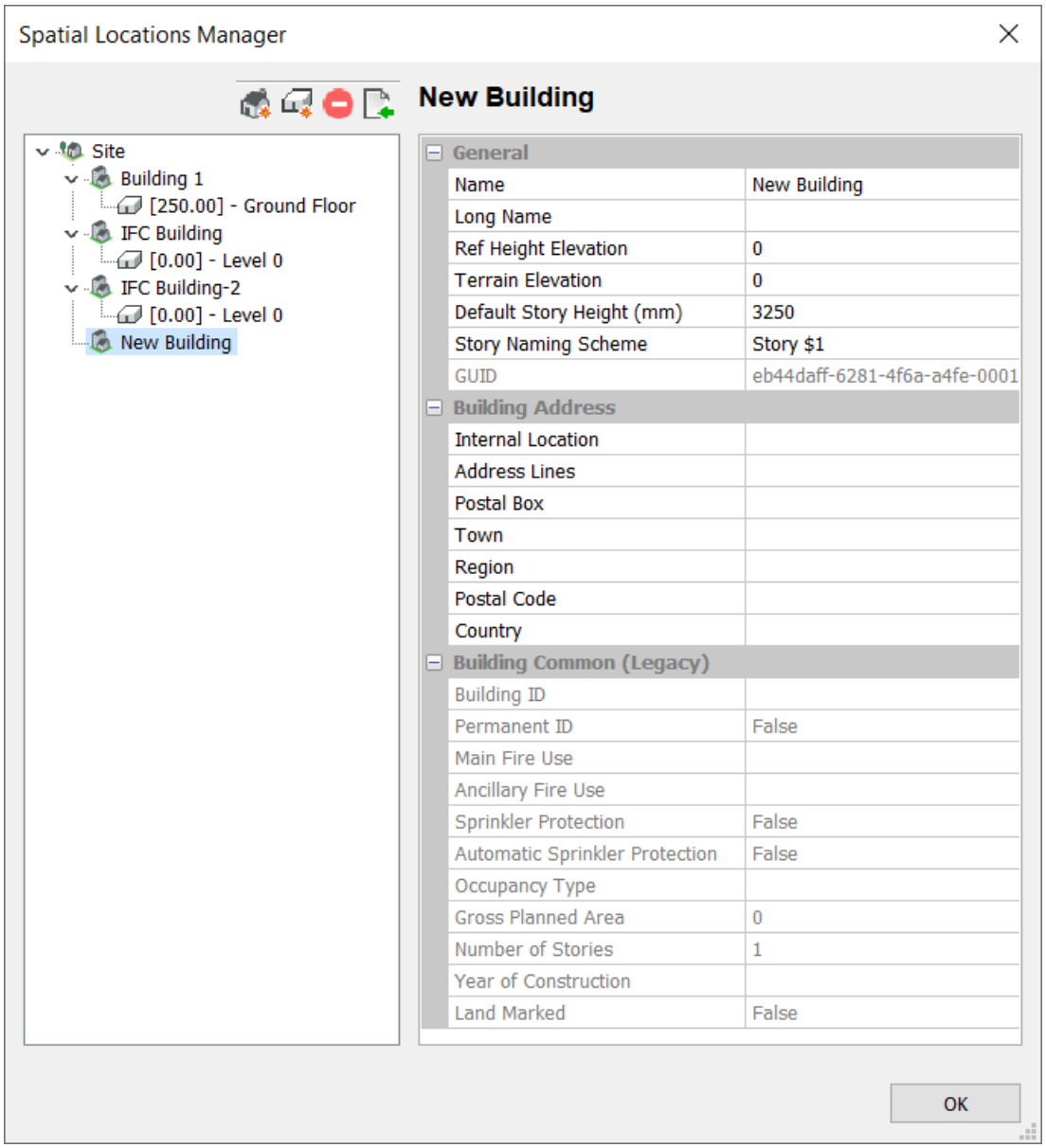
3 Elimina Edificio o Piano selezionato

4 Importa posizioni spaziali

6.80.2 Nuovo Edificio

Aggiunge un nuovo edificio al modello.

Riempire la griglia delle proprietà:



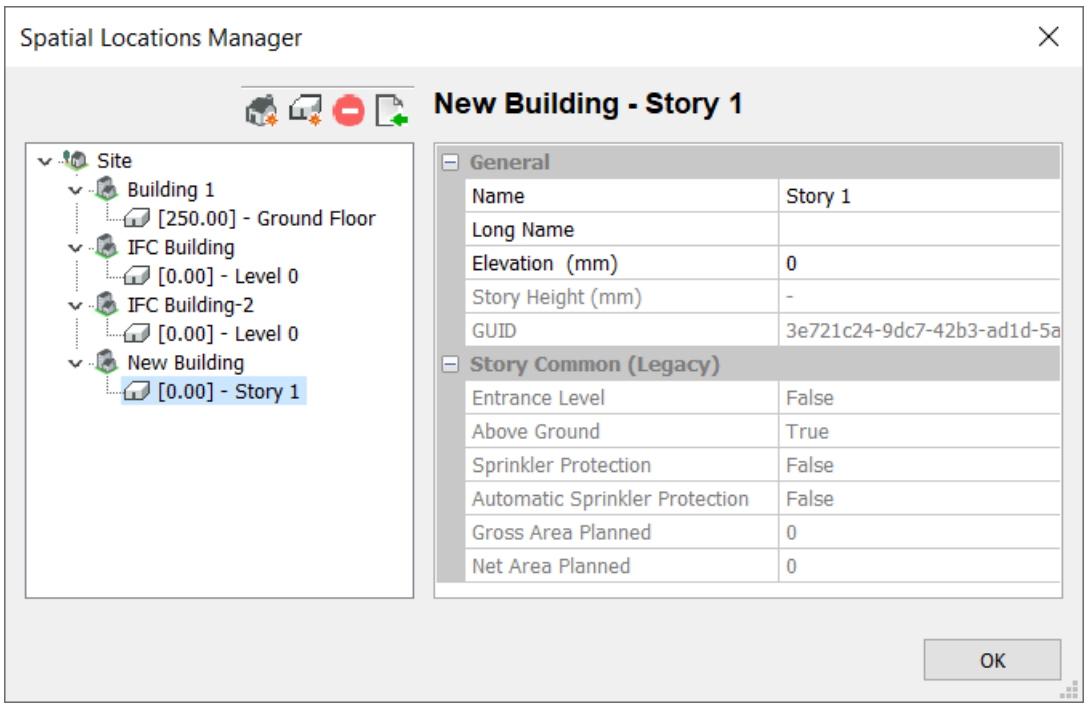
Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.
- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

6.80.3 Nuovo Piano

Aggiunge un nuovo piano nell'edificio selezionato.

La griglia delle proprietà è completa.



6.80.4 Elimina Edificio o Piano selezionato

Elimina l'edificio e il piano selezionati.

6.80.5 Importa posizioni spaziali

Importa posizioni spaziali da un file di testo (.txt).

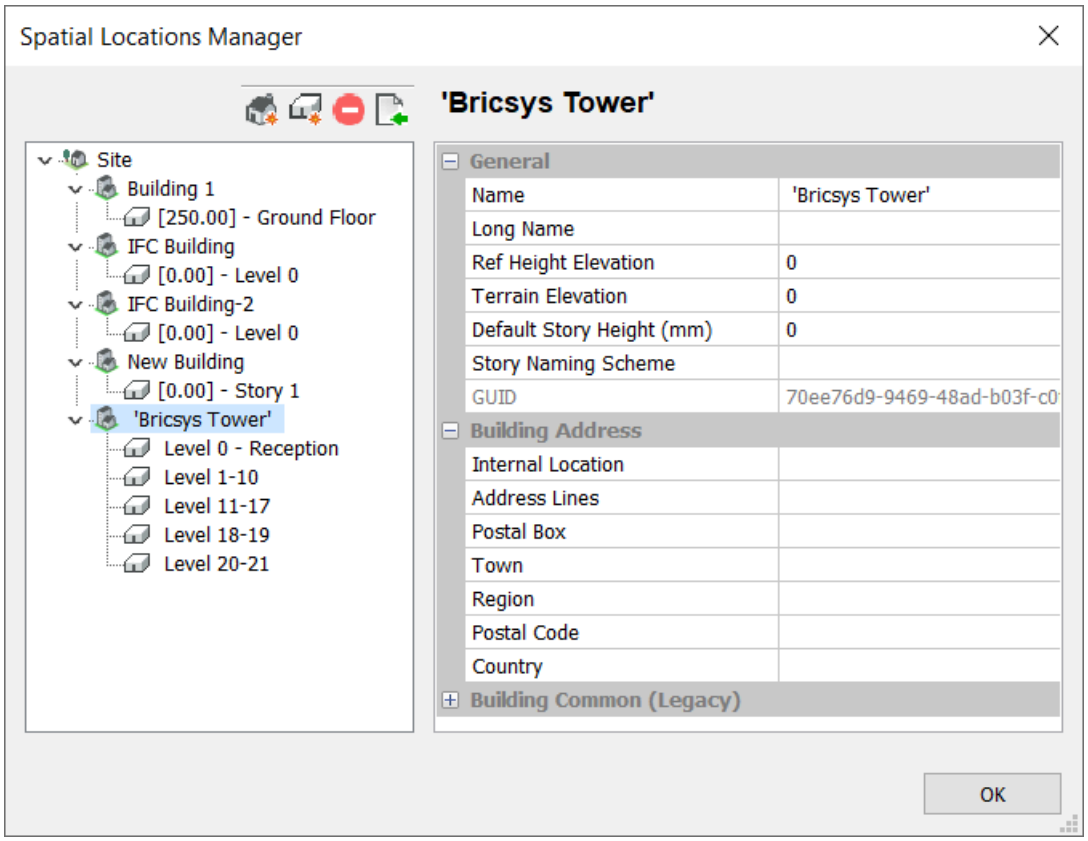
Mostra una finestra di dialogo **Standard Apri File** da cui verrà aperto il file di posizione spaziale*.txt.

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:



6.80.6 Opzioni all'interno del comando

Dialogo
Apre 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.

Punto
Imposta il punto per l'elevazione del piano.

6.81 BIMDIVIDI

Divide solidi segmentati in solidi separati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.81.1 Descrizione

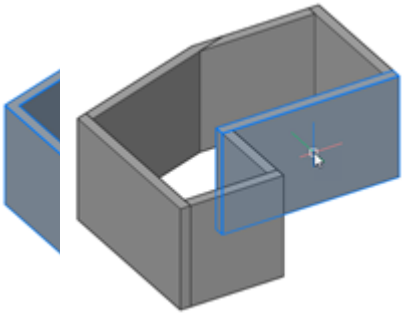
Divide automaticamente i solidi segmentati in solidi separati e consente di dividere un solido utilizzando una selezione di facce di taglio. Specificamente progettato per riconoscere forme piane e lineari come muri, solai e pilastri, può aiutarti a dividere il modello di massa in entità separate, il che è necessario per un tipico flusso di lavoro BIM.

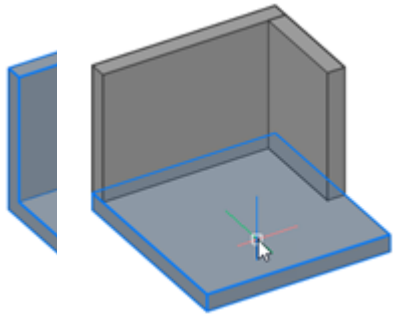
6.81.2 Metodo

Seleziona solidi per autodivisione

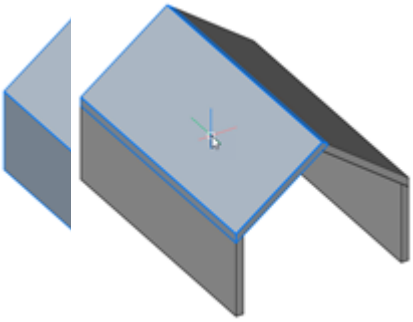
Un metodo consiste nel selezionare un intero solido e lasciare che BIMDIVIDI decida automaticamente dove il solido deve essere tagliato. Questa operazione verrà eseguita lungo le facce di taglio logiche, ottenendo risultati come mostrato nella tabella seguente.

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.

Solido selezionato...	**...suddiviso in 7 solidi separati**
	
Solido selezionato...	**...suddiviso in 3 solidi separati**



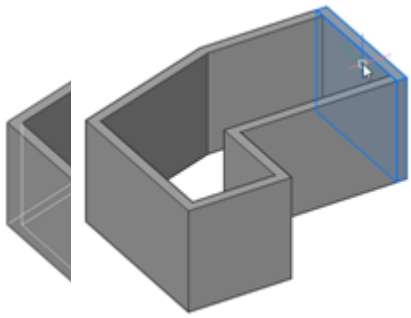
Solido selezionato... **...suddiviso in 4 solidi separati**



Seleziona facce di taglio per la divisione manuale

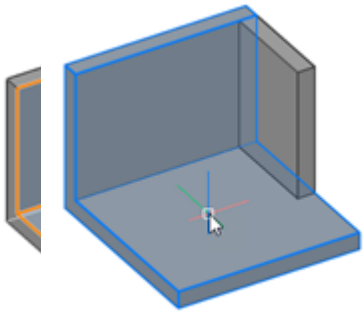
Un altro metodo consiste nel selezionare manualmente le facce di taglio. Questo comportamento è simile al comando TRANCIA, con la differenza principale che è possibile selezionare più facce di taglio. Le facce di taglio adiacenti manterranno intatte le rispettive parti dei solidi.

Una faccia di taglio selezionata... **...suddivisione in 2 solidi separati**



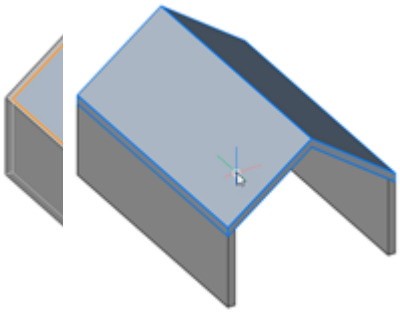
Due facce di taglio selezionate...

...suddivisione in 2 solidi separati



Due facce di taglio selezionate...

...suddiviso in 3 solidi separati



Nota: Gli inserti, ad esempio finestre e porte, che esistevano nel solido diviso vengono rimossi.

6.82 BIMSCALA

Crea automaticamente una scala BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.82.1 Descrizione

Crea scale tra due solai di piano o qualsiasi spazio vuoto usando come altezza la distanza tra i valori Z- del piano iniziale e del piano finale selezionati.

6.82.2 Metodo

È possibile iniziare a creare una scala:

- Selezionando una faccia orizzontale di un solido.
- Selezionando un'area vuota.

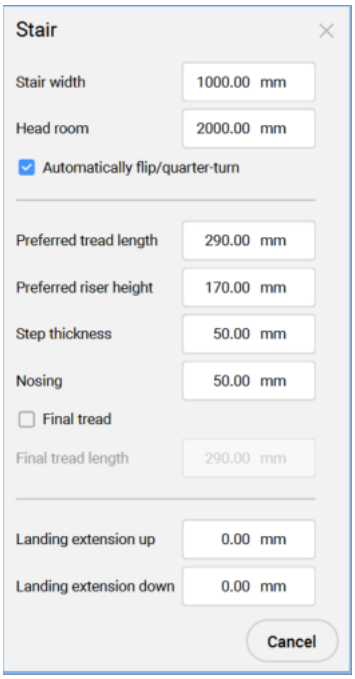
Le scale vengono visualizzate automaticamente quando si sposta il cursore. Il tipo di scala da creare dipende dalla posizione del cursore rispetto alla posizione del punto iniziale selezionato.

La scala viene creata come un blocco parametrico con le proprietà BIM. Il tipo di componente è **Blocco BIM**(per ulteriori informazioni sui Blocchi BIM, vedere l'articolo **Utilizzare il Pannello Libreria**).

Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

Per tutte le proprietà, i parametri sono creati durante la creazione della scala, guidando i vincoli del blocco parametrico. Questi parametri possono essere modificati singolarmente in un secondo momento nella sezione **Parametri** del pannello **Proprietà**.

Si apre il pannello contesto comando **Scala**, che consente di modificare facilmente le impostazioni durante il posizionamento della scala.



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.

6.82.3 Opzioni all'interno del comando

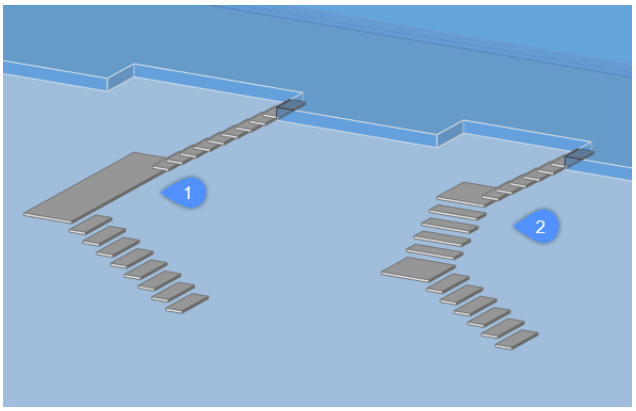
Quarto di giro
Ruota la direzione del cursore della scala di 90 gradi.

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.
- Per utilizzare le funzioni tasti Ctrl, la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT deve essere impostata su On.

6.83 BIMSTIRA

Stira le estremità dei solidi lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

6.83.1 Descrizione

Stira le estremità dei solidi lineari mantenendo le connessioni precedentemente realizzate tra altri solidi lineari nella struttura complessiva.

6.83.2 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:

- L'opzione **Visualizza Lati ed Estremità** è abilitata.
- L'opzione **Visualizza Assi** è abilitata.
- 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.

6.83.3 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.

6.84 BIMCONNETTISTRUTTURALE

Collega i profili strutturali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.84.1 Descrizione

Connette profili strutturali come travi, colonne ed elementi.

6.84.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando BIMCONNETTISTRUTTURALE:

- Selezionare due solidi.
- Selezionare più solidi.

Nota: Gli assi dei solidi devono essere complanari.

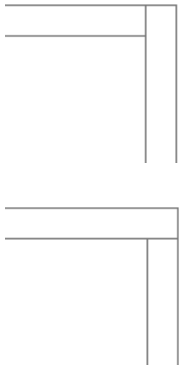
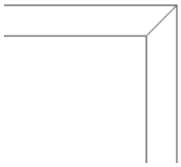
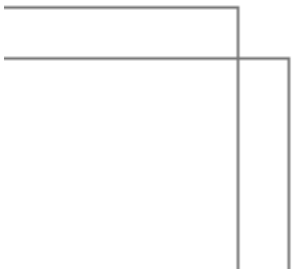
6.84.3 Opzioni all'interno del comando

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:

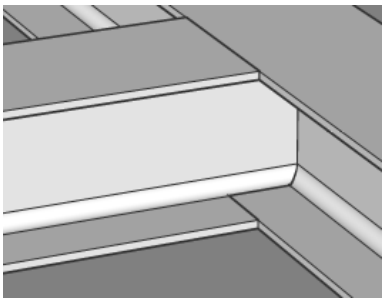
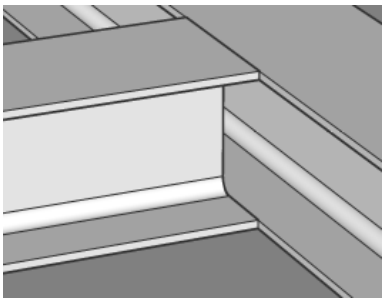
- Connessione a incastro
- Connessione squadrata a L
- Connessione a contatto/disconnessa

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.

Connessione uniforme	Connessione planare
	

6.85 BIMSUBGROUP

Aggiunge o rimuove Gruppi, SistemI di Costruzione, Sistemi di Distribuzione o Zone nidificati.

Lite Pro Mechanical BIM

6.85.1 Metodo

Immettere il nome di un gruppo, di un sistema di costruzione, di un sistema di distribuzione o di una zona esistente oppure crearne uno nuovo. Quindi, selezionare il gruppo, il sistema di costruzione, il sistema di distribuzione o la zona da aggiungere o rimuovere dal sottogruppo.

6.85.2 Opzioni all'interno del comando

Lista gruppi
Elenca tutti i gruppi esistenti nella Barra dei comandi.

Crea un gruppo
Crea un nuovo gruppo a cui è possibile aggiungere successivamente sottogruppi nidificati.

Gruppo
Aggiunge il nuovo gruppo come Gruppo BIM generale.

sistema di Costruzione
Aggiunge il nuovo gruppo come Sistema di Costruzione BIM.

sistema Di distribuzione
Aggiunge il nuovo gruppo come Sistema di Distribuzione BIM.

Zona
Aggiunge il nuovo gruppo come Zona BIM.

liSta sottogruppi
Elenca tutti i sottogruppi esistenti nella Barra dei comandi.

Rimuovi sottogruppo
Rimuove il sottogruppo.

6.86 BIMETICHETTA

Crea etichette associative.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.86.1 Descrizione

Crea etichette associative nei disegni di sezione BIM generati per gli elementi corrispondenti dell'edificio in un modello BIM 3D.

Le etichette avranno le seguenti proprietà:

- **BIM** > **Associatività** indica se un'etichetta è associata a un elemento BIM.
- **BIM** > **Colore dell'Associatività** mostra un'etichetta non associata in rosso, se il valore della proprietà è **On** (questo non influisce sulla proprietà dell'entità **Colore**).

Nota:

- Questo comando può essere utilizzato solo sulle finestre delle sezioni BIM.
- La variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS deve essere attiva quando si generano o si aggiornano le etichette.

6.86.2 Metodo

Le etichette vengono create automaticamente per gli elementi di costruzione selezionati.

Nota:

- 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.
- Griglia e Richiami spaziali sono memorizzati nel file **_SectionSettings.dwg**.

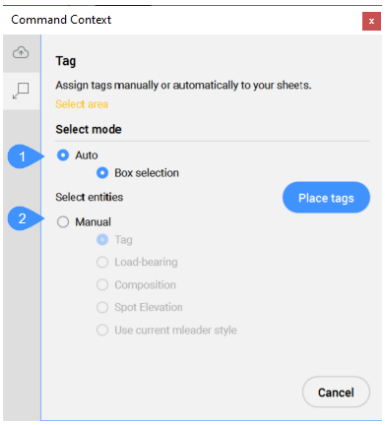
Sono disponibili le seguenti modalità di selezione:

- **Auto** seleziona una finestra di layout.
- **Selezione riquadro** seleziona un'area di una finestra.
- **Manuale** seleziona singolarmente le entità nella finestra della vista selezionando un punto sulla loro superficie.

  Nota: Se il punto selezionato è condiviso tra più entità BIM, utilizzare il tasto Ctrl per scorrere tra le etichette corrispondenti.

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
Inserisce un'etichetta che elenca tutti i materiali della 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.

- Se il punto selezionato è condiviso tra più entità BIM, utilizzare il tasto Ctrl per scorrere tra le etichette corrispondenti.
- Quando si utilizzano progetti creati con BricsCAD V23 in versioni più recenti di BricsCAD e si aggiungono nuovi fogli accanto a quelli creati con V23 che già contengono le definizioni delle etichette IFC2x3 all'interno dei file fogli DWG, alcune etichette BIM predefinite (**_DoorTypeStyleMax**, **_WindowTypeStyleMax** e **_StairTypeStyleMax**) non funzioneranno correttamente.

  Per poter utilizzare il comando BIMETICHETTA in questa situazione, è necessario:

  - **in modalità Manuale** , utilizzare il tasto Ctrl per scorrere tra le diverse etichette fino a raggiungere l'etichetta conforme a IFC2x3.
  - **in modalità Auto** , nel caso si vogliano utilizzare le etichette IFC2x3, aggiornare il file **_TagTypeToStyle.xml** (situato in *C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Support\Bim\Sections*) impostando il valore **autoPlacement** su **true** per le etichette IFC2x3 e **false** per le altre.



È possibile accedere alle opzioni all'interno del pannello contesto comando anche dalla Barra dei comandi.

6.86.3 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.

6.87 BIMTAGLIA

Taglia un muro.

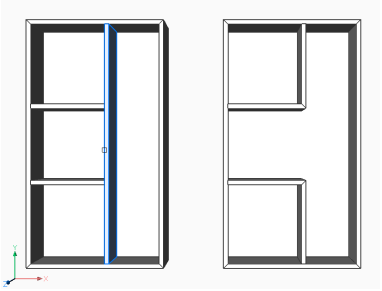
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.87.1 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.



6.88 BIMAGGIORNASPAZIO

Ricalcola uno spazio BIM non aggiornato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.88.1 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**.

6.89 BIMAGGIORNAINTERPIANO

Modifica l'altezza di un piano in un modello BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.89.1 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Aggiorna Altezza Piano**.

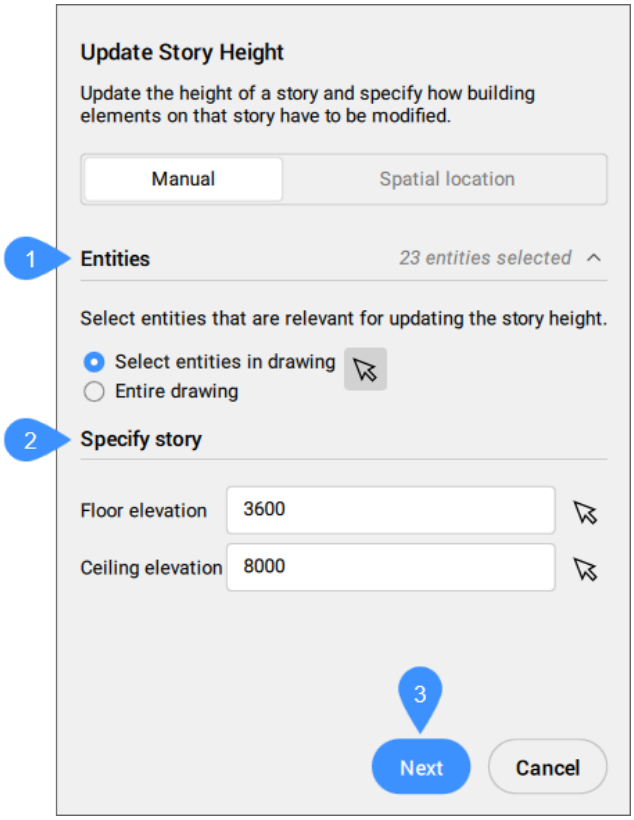
Definire il punto del modello in cui deve essere applicata la modifica dell'altezza. Questo può essere fatto tramite la scheda **Posizione spaziale** selezionando un piano dall'elenco. In questo caso, i livelli di elevazione correnti saranno determinati in base al piano selezionato, e tutte le entità 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 le entità devono 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.

6.89.2 Scheda Manuale



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 **Seleziona** ( ) 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.

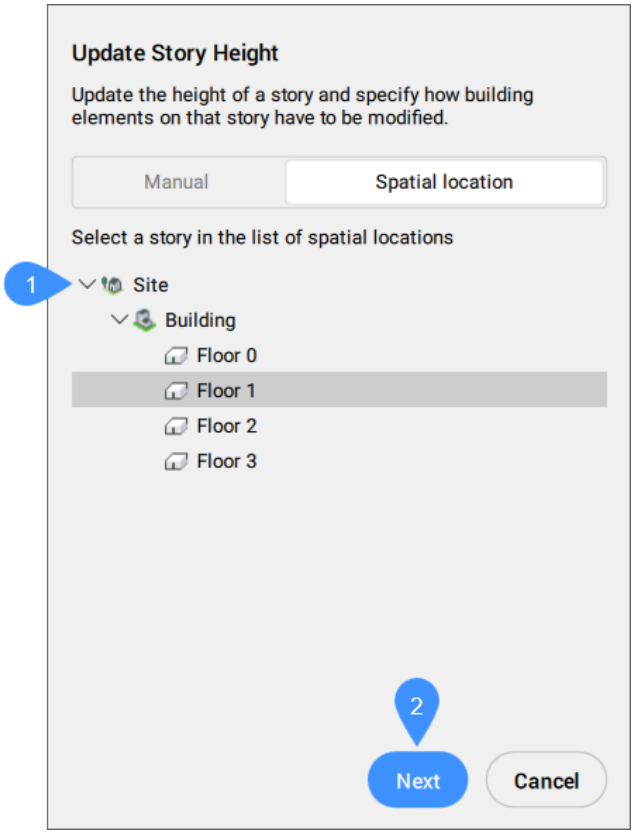
Intero disegno
Analizza l'intero disegno e rileva automaticamente le entità rilevanti per il piano selezionato.

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 **Seleziona** ( ) 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.

6.89.3 Scheda Posizione spaziale



1 Posizioni spaziali

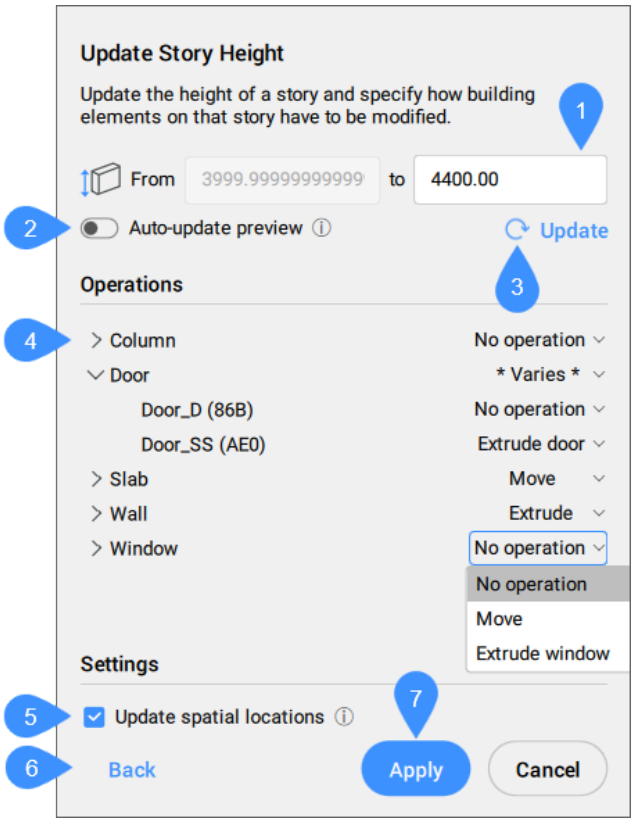
2 Seguente

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.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **localizzazione SPaziale** consente di inserire i numeri dell'edificio e del piano.

Seguente
Visualizza le opzioni relative al livello selezionato.

6.89.4 Anteprima operazioni



1 Nuova altezza del piano

2 Anteprima aggiornamento automatico

3 Aggiorna

4 Operazioni

5 Aggiornare le posizioni spaziali

6 Indietro

7 Applica

Nuova altezza del piano
Consente di digitare un nuovo valore per l'altezza del piano.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione è impostata su un **imposta una nuova 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 operazioni: **Nessuna operazione**, **Sposta**, **Estrudi**, **Estrudi porta**, **Estrudi finestra**, **Scala blocco**.

Nota: Vengono scalati solo i blocchi con un asse parallelo all'asse Z del modello (la geometria all'interno della definizione del blocco non viene modificata).

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.

Aggiornare le posizioni spaziali
Attiva/disattiva l'aggiornamento delle posizioni spaziali quando viene applicato l'aggiornamento dell'altezza del piano.

Nota: Questa opzione è disponibile solo per la modalità **Posizione spaziale**. Nella Barra dei comandi, è possibile trovarlo in **Impostazioni** > **localizzazione SPaziale**.

Indietro
Torna alla scheda di selezione.

Applica
Applica le modifiche al modello.

Nota: Le opzioni all'interno della Barra dei comandi riflettono le opzioni all'interno del pannello contesto comando.

6.90 BIMAGGIORNASPESSORE

Applica nuovamente lo spessore complessivo di una composizione al solido.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.90.1 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.

6.90.2 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.

Sì
Accetta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

No
Rifiuta la connessione ripristinata. Selezionare **Conferma**.

Conferma
Conferma la selezione dell'opzione precedente.

6.91 BIMAGGIORNASOTTOPOSTO

Aggiorna un sottoposto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.91.1 Descrizione

Aggiorna un modello Sottoposto IFC esistente all'ultima versione del file IFC.

6.91.2 Metodo

Eseguire il comando e selezionare un'entità Sottoposto nel disegno oppure selezionarne una dall'elenco. È inoltre possibile preselezionare un'entità Sottoposto nel disegno, quindi eseguire il comando.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni Importazione IFC**. Regolare le impostazioni e cliccare su **Importa**.

Nota: Tutte le entità Sottoposto importate sono elencate nel pannello **Riferimenti**.

6.91.3 Opzioni all'interno del comando

Elenco
Elenca tutte le entità Sottoposto importate nel disegno. Immettere un numero dall'elenco per aggiornare l'entità Sottoposto corrispondente.

Entità
Consente di selezionare un'entità Sottoposto nel disegno da aggiornare.

6.92 BIMMURO

Crea solidi classificati come **Muro**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.92.1 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.

6.92.2 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**)

Selezionare una modalità per creare i 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 estrudere 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.



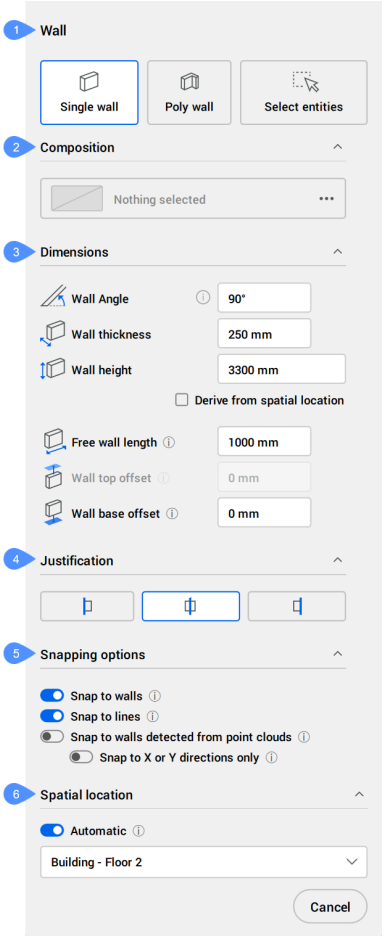
Nota: Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni di BIMMURO** è selezionata nella finestra di dialogo **Configurazione Assistente 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**).

6.92.3 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 una modalità 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.

Deriva dalla posizione spaziale
Se questa opzione è selezionata, disattiva il campo **Altezza del muro** e utilizza le informazioni della finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.

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.

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, disattiva l'opzione **Automatico**.

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.

6.93 BIMCREAFINESTRA

Crea una finestra o un'apertura completamente parametrica basata su un contorno chiuso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.93.1 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**.

6.93.2 Metodo

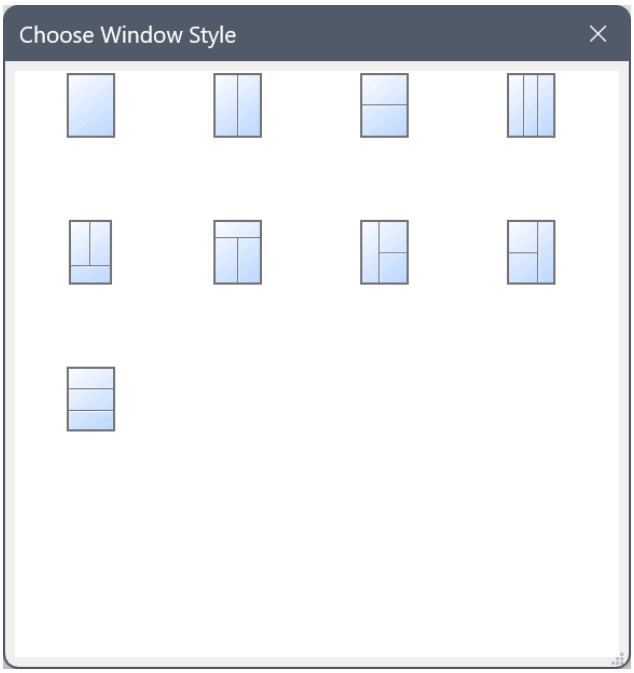
Selezionare un profilo (contorno, polilinea chiusa o griglia) su un muro per creare una finestra o un'apertura. Per l'opzione **Finestra** (impostata come predefinita), specificare anche un tipo di pannello.

La finestra o l'apertura viene creata come un blocco parametrico con le proprietà BIM. Il tipo di componente è **Blocco BIM** (per ulteriori informazioni sui Blocchi BIM, vedere l'articolo **Utilizzare il Pannello Libreria**).

Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

6.93.3 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 è creata da un solido sul layer **BC_SUBTRACT**. Questo layer è congelato per impostazione predefinita. Scongelare il layer per selezionare l'apertura.

6.94 -BIMWINDOWCREATE

Crea una finestra o un'apertura completamente parametrica basata su un contorno chiuso.

Lite Pro Mechanical BIM

6.94.1 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.

6.94.2 Metodo

Selezionare un profilo (contorno, polilinea chiusa o griglia) su un muro per creare una finestra o un'apertura. Per l'opzione **Finestra** (impostata come predefinita), specificare anche un tipo di pannello.

La finestra o l'apertura viene creata come un blocco parametrico con le proprietà BIM. Il tipo di componente è **Blocco BIM** (per ulteriori informazioni sui Blocchi BIM, vedere l'articolo **Utilizzare il Pannello Libreria**).

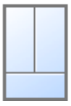
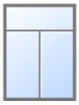
Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

6.94.3 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'entità di Apertura nel solido su cui si trova l'entità profilo. L'apertura è creata da un solido sul layer **BC_SUBTRACT**. Questo layer è congelato per impostazione predefinita. Scongelare il layer per selezionare l'apertura.

Tipo di pannello

 uNica	 Doppio Verticale	 Doppio Orizzontale
 Triplo Verticale	 Triplo Basso	 Tripla Alto
 Triplo Sinistra	 Triplo Destra	 Triplo Orizzontale

6.95 BIMAGGIORNAFINESTRA

Aggiorna l'apertura di una finestra o di una porta in un solido.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.95.1 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.

6.95.2 Opzioni all'interno del comando

MOdalità
Consente di selezionare la faccia di posizionamento, se **Automatico** o **Manuale**.

6.96 BIMZONE

Raggruppa gli Spazi in una zona.

Lite Pro Mechanical BIM

6.96.1 Metodo

Immettere il nome di una zona esistente o un nome per una nuova zona, quindi selezionare le entità (Spazi) da aggiungere o rimuovere dalla zona.

Nota: Le zone create con il comando BIMZONE vengono esportate con il comando ESPORTAIFC come IfcZone.

6.96.2 Opzioni all'interno del comando

Lista zone
Elenca tutte le zone esistenti nella Barra dei comandi.

Mostra proprietà
Consente di modificare le proprietà. Le proprietà disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

proprletà ifc
Consente di modificare le proprietà IFC. Le proprietà IFC disponibili vengono visualizzate nella Barra dei comandi.

Elimina zona
Elimina la zona selezionata.

Crea una zona
Crea una nuova zona.

6.97 BLADE

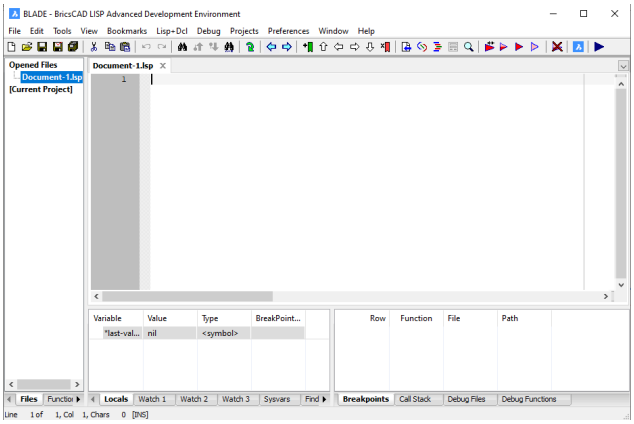
Apre il **BricsCAD LISP Advanced Development Environment** (BLADE).

Lite Pro Mechanical BIM

6.97.1 Descrizione

Apre 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.



6.98 BLCOMPOSIZIONI

Apre la finestra di dialogo **Composizioni**.

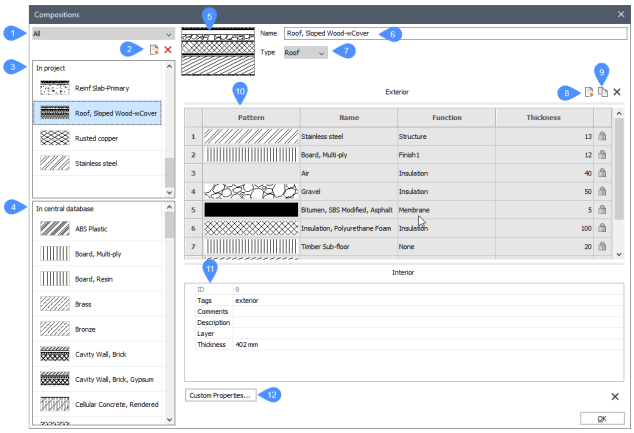
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.98.1 Descrizione

Apre 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

6.98.2 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**.

6.98.3 Nuova Composizione

Cliccare su questo pulsante per creare una nuova composizione.

6.98.4 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.

6.98.5 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.

6.98.6 Riquadro di anteprima

Visualizza l'anteprima della composizione selezionata.

6.98.7 Nome

Visualizza il nome della composizione selezionata. È possibile modificare il nome predefinito.

6.98.8 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**.

6.98.9 Aggiungi strato

Apre la finestra di dialogo **Materiali Fisici** la quale consente di scegliere un materiale dal database di progetto o della libreria.

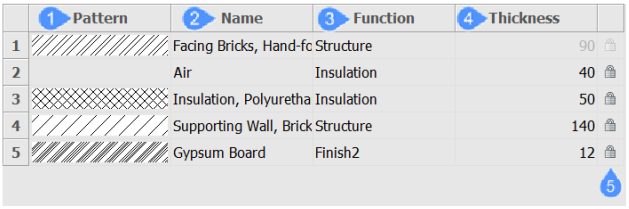
6.98.10 Duplica strato

Inserisce una copia dello strato selezionato.

6.98.11 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 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**.

6.98.12 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.

6.98.13 Proprietà personalizzate

Apre la finestra di dialogo **Seleziona/Crea una Proprietà Personalizzata**. È possibile aggiungere proprietà personalizzate per le composizioni.

6.99 PUNTINI

Attiva/Disattiva la variabile di sistema BLIPMODE.



Alias: PU

6.99.1 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

6.100 BLMATERIALI

Apre la finestra di dialogo **Materiali Fisici**.

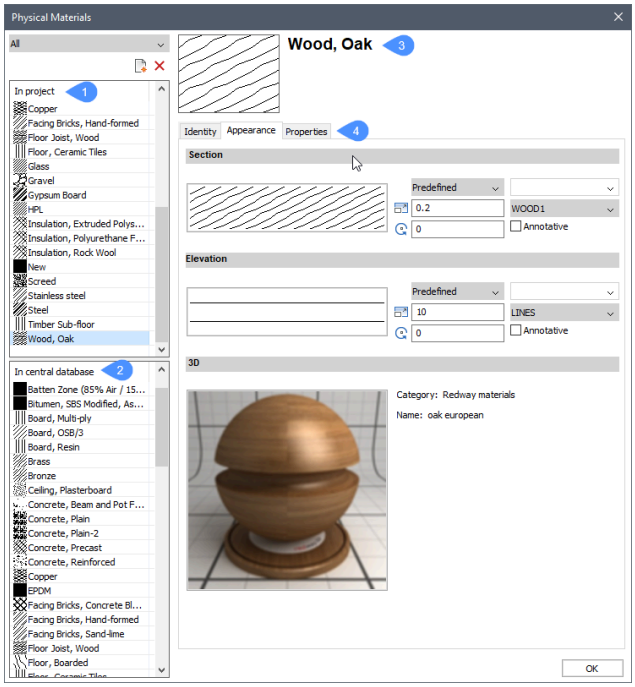
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.100.1 Descrizione

Apre 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

6.100.2 Nel progetto

Visualizza tutti i materiali attualmente caricati nel progetto.

6.100.3 Nel database centrale

Visualizza tutti i materiali caricati nel database centrale.

6.100.4 Nome del materiale

Visualizza il nome del materiale selezionato.

6.100.5 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.

6.101 BLOCCO

Apre la finestra di dialogo **Crea Definizione Blocco**.

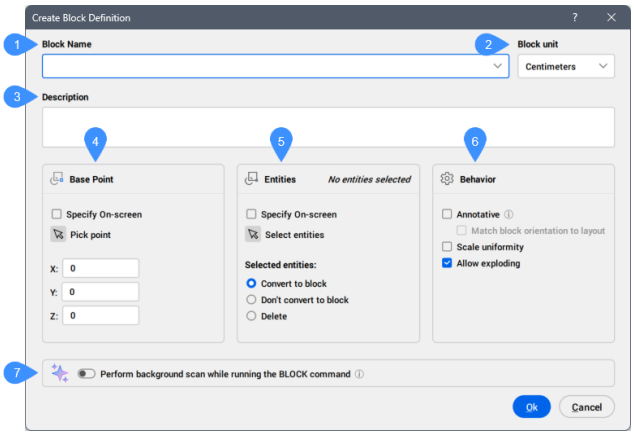
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: B

6.101.1 Descrizione

Apre 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 Eseguire la scansione in background durante l'esecuzione del comando BLOCCO

6.101.2 Nome Blocco

Specifica il nome del blocco.

6.101.3 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.

6.101.4 Descrizione

Fornisce una descrizione del blocco (opzionale).

6.101.5 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.

6.101.6 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.

6.101.7 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.

6.101.8 Eseguire la scansione in background durante l'esecuzione del comando BLOCCO

Se l'opzione è attivata e l'opzione **Converti in blocco** è selezionata, viene verificato se la selezione contiene entità corrispondenti nel disegno e se esiste già una definizione di blocco per la selezione.

Se disattivato, annulla la scansione in background.

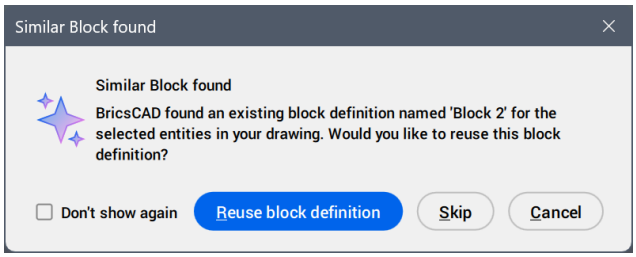
Modificare il valore della variabile di sistema BLOCKIFYSCANNER.

Nota: La scansione in background potrebbe essere lenta per disegni di grandi dimensioni.

Eseguire RilevaBlocchi
Viene visualizzato se nel disegno vengono trovati duplicati del blocco per le entità selezionate.
Apre il pannello conteso comando **Rileva Blocchi** per convertire la selezione e tutte le entità simili nella nuova definizione di blocco.

Riutilizza la definizione del blocco
Viene visualizzato se nel disegno viene trovata una definizione di blocco esistente per le entità selezionate.
Converte la selezione in istanze di blocco della definizione di blocco esistente.

Nota: Se l'opzione **Specifica Su schermo** è selezionata e nel disegno viene trovata una definizione di blocco esistente per le entità selezionate, viene visualizzata una finestra di dialogo a comparsa.



Salta
Crea la nuova definizione di blocco e termina il comando.

Annulla
Ritorna alla finestra di dialogo **Crea Definizione Blocco**.

6.102 -BLOCCO

Raggruppa le entità in un blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -B

6.102.1 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.

6.102.2 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.

6.103 BLOCK? (Express Tools)

Elenca le entità in una definizione di blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

6.103.1 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.

6.104 CONVERTIBLOCCO

Converte un Blocco Dinamico AutoCAD® in un Blocco Parametrico BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: CONVB, ASSISTBLOCCOPARAMETRICO

6.104.1 Descrizione

Converte Blocchi Dinamici di AutoCAD® in Blocchi Parametrici di BricsCAD. Quando il comando viene avviato, viene visualizzata la finestra di dialogo **Converti Blocco**.

6.104.2 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.

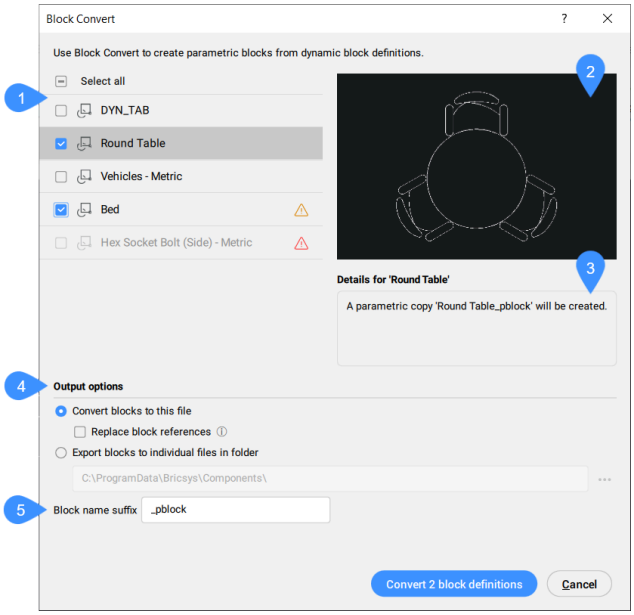
Nota: La cronologia dei blocchi dinamici andrà persa durante la conversione in blocchi parametrici. Verrà visualizzato un messaggio di avviso relativo all'eventuale diverso aspetto dei riferimenti di blocco convertiti.

Ogni funzione delo 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 Prametrici 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 **Sfoglia...** 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.

6.105 BLOCCOICONA

Crea e aggiorna le bitmap di anteprima dei blocchi e le memorizza nel disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

6.105.1 Metodo

Digitare i nomi dei blocchi da elaborare. Separare i nomi dei blocchi con virgole.

6.105.2 Opzioni all'interno del comando

*

Elabora tutti i blocchi del disegno.

6.106 -RILEVABLOCCHI

Converte insiemi identici di entità (2D o 3D) in riferimenti di blocco tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

6.106.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

6.106.2 Metodo

Scegliere una delle seguenti modalità:

- 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 sul 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.

6.106.3 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:

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.

Cerca nella cartella
Permette di specificare il percorso della cartella per cercare definizioni di blocco sorgente.

6.107 RILEVABLOCCHI

Converte insiemi identici di entità (2D o 3D) in riferimenti di blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.107.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

6.107.2 Metodo

Scegliere una delle seguenti modalità:

- 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)

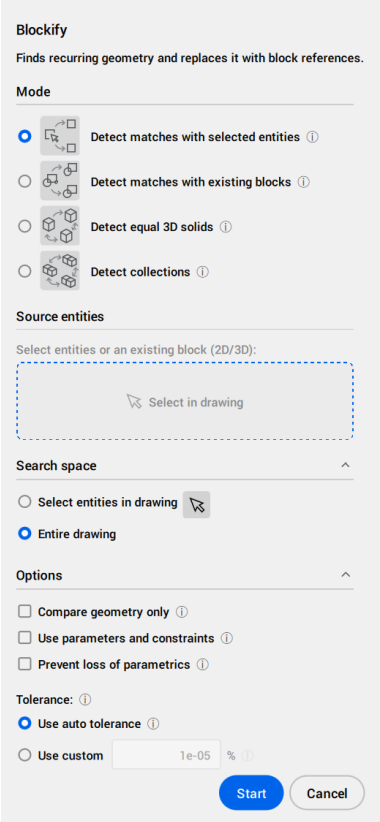
A seconda della modalità selezionata, vengono presentate diverse domande successive e opzioni avanzate.

> ***Nota:*** Per sostituire i modelli di blocco con serie di entità, utilizzare il comando RILEVASERIE. Vedere l'articolo sul 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).

6.107.3 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'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

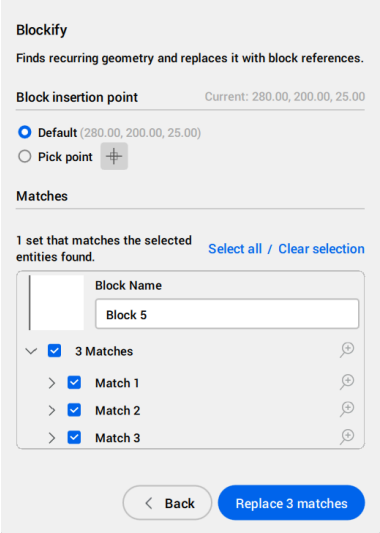
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzata

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

Usa 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:

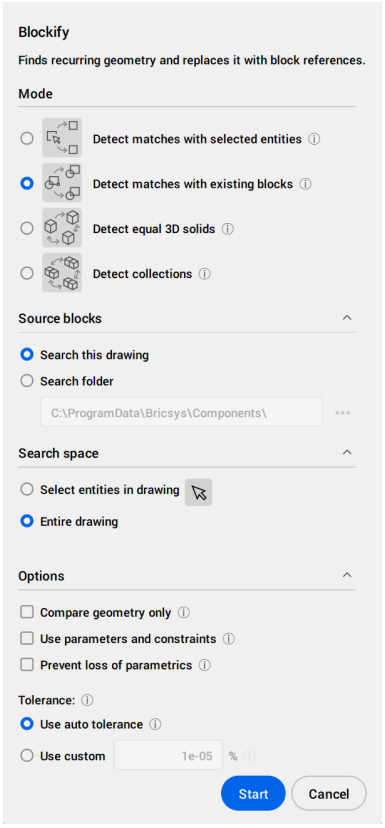
- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

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.

6.107.4 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.

Cartella di ricerca
Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione. Cliccare sul pulsante menu per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Cartella** e indicare la cartella di ricerca.
La prima volta che viene eseguito il comando, la cartella di ricerca predefinita corrisponde al percorso della libreria salvato nella variabile di sistema COMPONENTSPATH.
L'ultima cartella usata viene ricordata.

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.

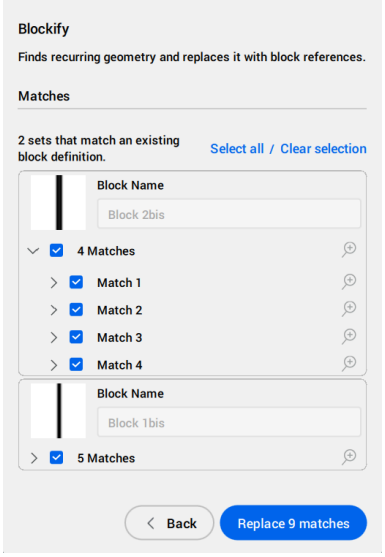
Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

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 personalizzata
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.

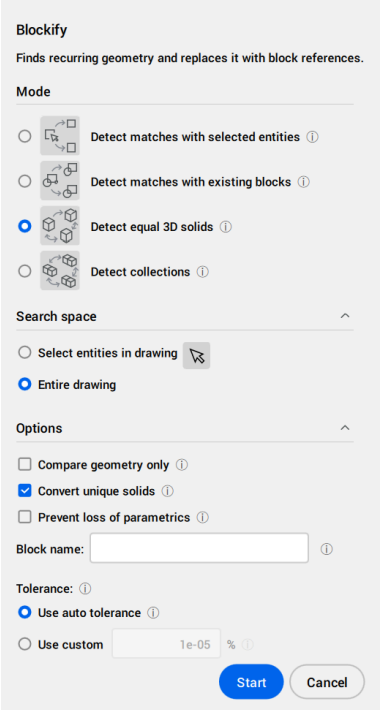
Nota:

- 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.

6.107.5 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
Spuntare la casella per convertire anche i solidi in blocchi quando si presentano solo una 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 RILEVABLOCCHI 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).

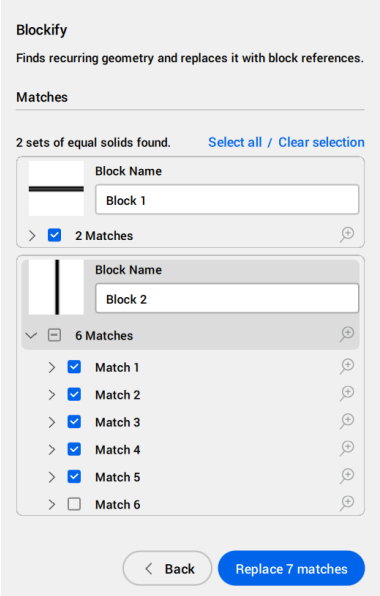
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

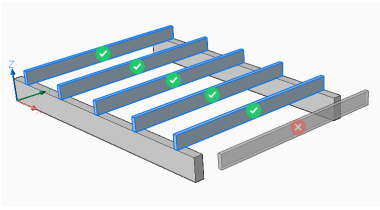
Usa personalizzata

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.

6.107.6 Rileva collezioni

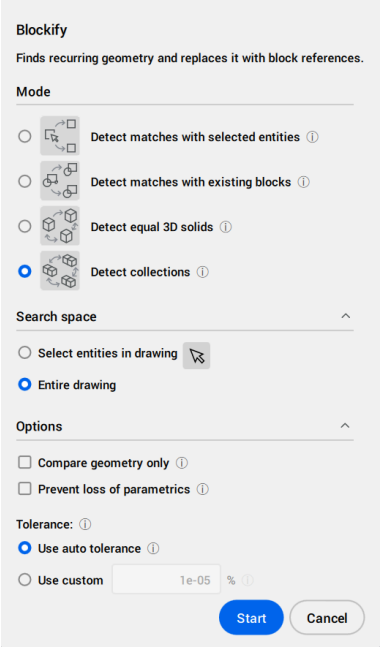
Cerca nel disegno (o nella selezione) gruppi di raccolte identiche di:

- 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.

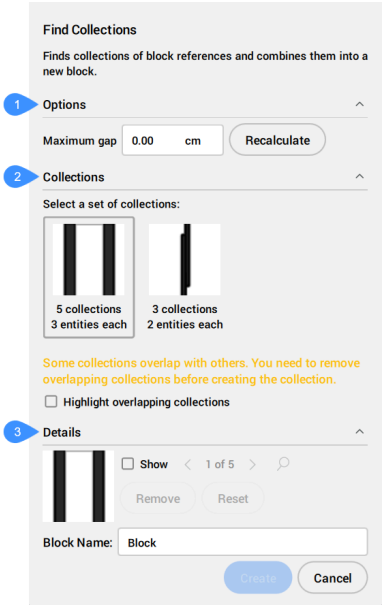
L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzata
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

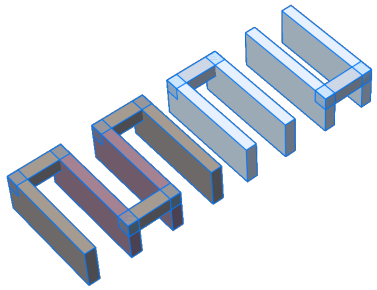
Vuoto massimo
Aumenta lo spazio consentito tra le entità per trovare una collezione più complessa.
Ad esempio: se un disegno contiene più riferimenti di blocco di scrivanie e sedie, è possibile trovare una collezione di entrambi gli elementi impostando lo spazio massimo tra una scrivania e una sedia.

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 collezione alla volta all'interno del gruppo di collezioni.
Per scorrere tra le collezioni, usare 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.

6.108 SOSTITUISCIBLOCCO

Sostituisce le definizioni di blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

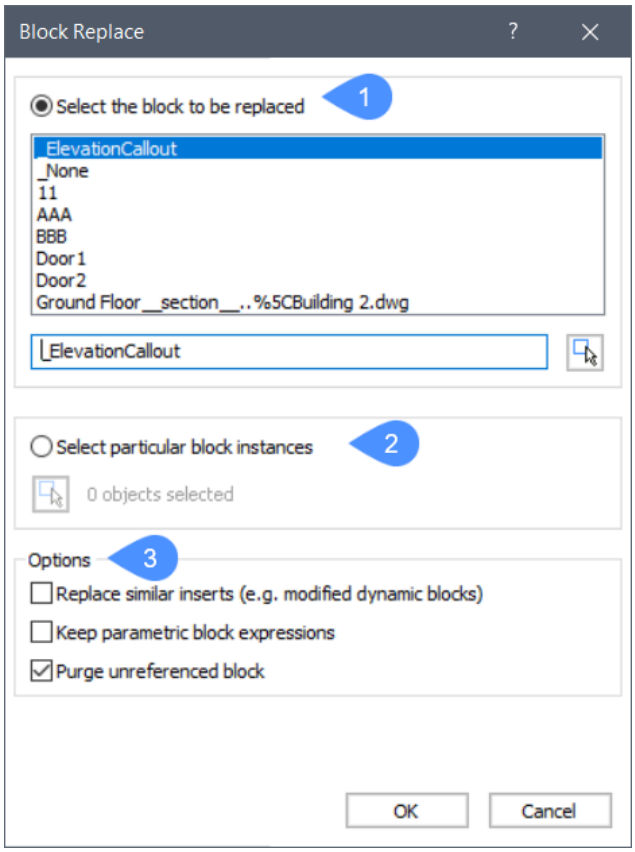
Icona: 

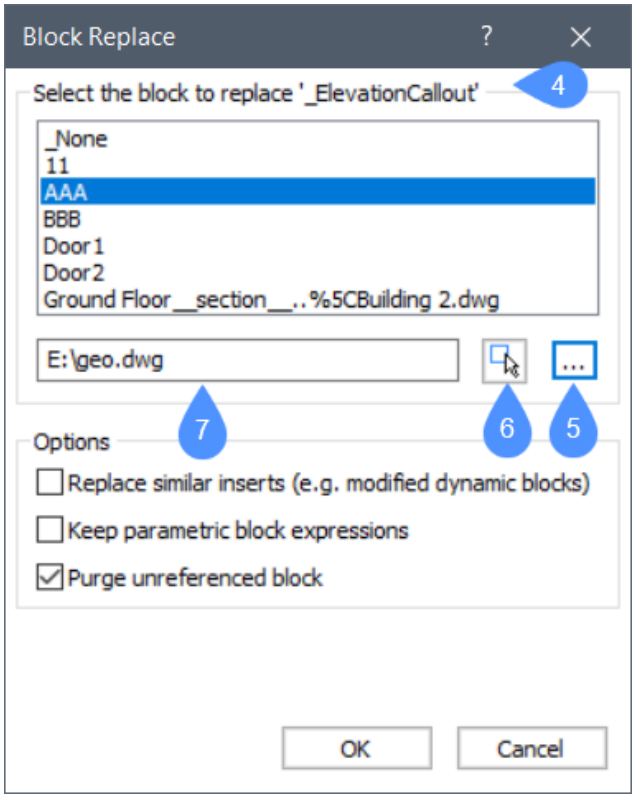
6.108.1 Metodo

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 a 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.

6.108.2 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.

6.108.3 Selezionare particolari istanze di blocco

Selezionare tutte le istanze di blocco, incluse le istanze di blocco dinamiche modificate (anonime) da sostituire.

6.108.4 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.

6.109 -SOSTITUISCIBLOCCO

Sostituisce le definizioni di blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

6.109.1 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 a 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.

6.109.2 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: 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: 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 dei file di supporto.

Eliminare i riferimenti non referenziati al termine dell'operazione?
Rimuove le istanze di blocco senza riferimenti.

6.110 BLOCCHIDAPUNTICIVILI

Crea blocchi dai punti civili selezionati nel disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.110.1 Descrizione

Crea riferimenti di blocco dai punti civili selezionati nel disegno. Il blocco è denominato POINT e include gli attributi del punto civile POINT, ELEV, DESC e il punto di inserimento. Viene creato un riferimento di blocco separato per il simbolo del punto civile.

6.110.2 Metodo

Selezionare i punti per convertirli in blocchi o premere il tasto Invio per convertire tutti i punti esistenti nel disegno e scegliere se eliminare le entità originali.

6.110.3 Opzioni all'interno del comando

Si-Cancella le entità
Elimina i punti civili dal disegno.

No-Mantieni le entità
Mantiene i punti civili nel disegno.

6.111 BLOCCOAXRIF

Sostituisce tutte le istanze di un blocco con un Xrif.

Lite Pro Mechanical BIM

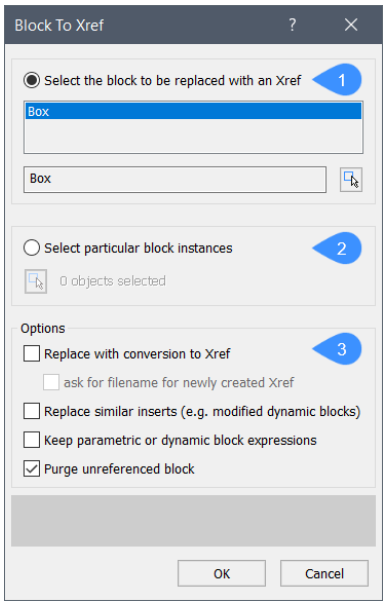
Icona:

6.111.1 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.

6.111.2 Selezionare il blocco da sostituire

Selezionare tutte le istanze di blocco da sostituire.

6.111.3 Selezionare particolari istanze di blocco

Selezionare solo istanze di blocco particolari da sostituire.

6.111.4 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.

6.112 -BLOCCOAXRIF

Sostituisce tutte le istanze di un blocco con un xrif nella riga di comando.

Lite Pro Mechanical BIM

6.112.1 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.

6.112.2 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

Sì
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

Sì
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.

6.113 TABCONTRDINAMBLOC

Apre una finestra di dialogo per i parametri del controllo dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.113.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

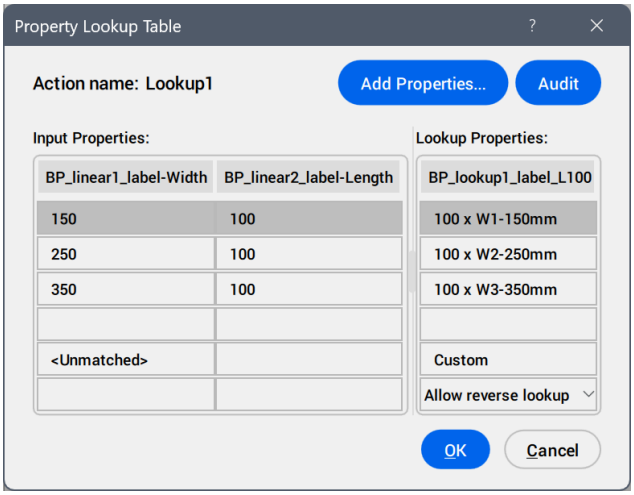
6.113.2 Descrizione

Visualizza o crea una tabella di ricerca per un'azione di controllo dinamico in una definizione di blocco dinamico.

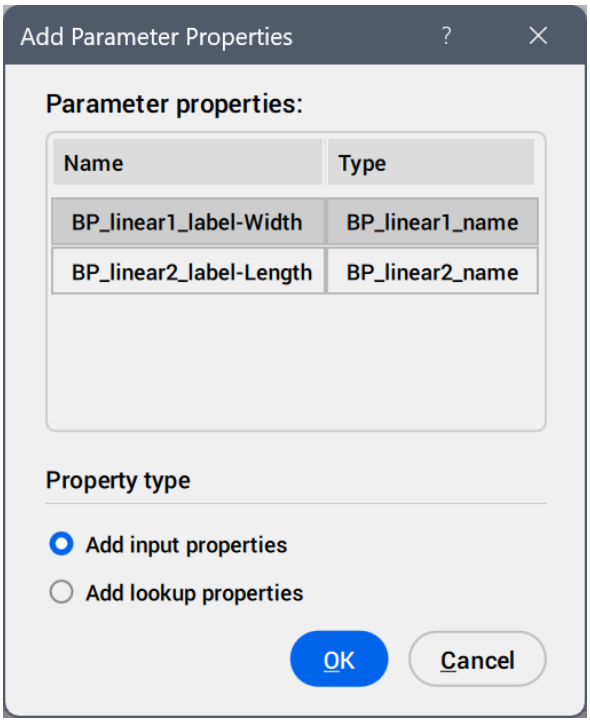
6.113.3 Metodo

Nell'**Editor Blocchi**, cliccare due volte su parametro di azione di controllo oppure avviare il comando e selezionare un'azione di controllo. Si apre la finestra di dialogo **Tabella Controllo Dinamico Proprietà**.

La finestra di dialogo **Tabella Controllo Dinamico Proprietà** modifica le proprietà dell'azione di ricerca selezionata.



Aggiungi Proprietà ...
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Proprietà Parametro** per visualizzare i parametri disponibili.

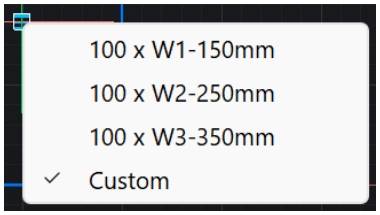


Selezionare i parametri da aggiungere come colonne di proprietà.

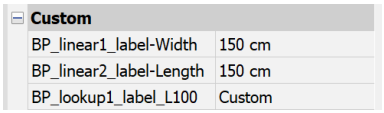
Verifica
Cerca errori nella Tabella Controllo Proprietà.

Proprietà di Input
Modifica i valori dei parametri aggiunti.

Proprietà di Ricerca
Aggiunge nomi alle opzioni della tabella di controllo.



Personalizzato
Mostrato come opzione della tabella di controllo dinamico quando un valore viene inserito manualmente nel pannello **Proprietà** per un parametro utilizzato nella tabella di controllo dinamico.



Custom	
BP_linear1_label-Width	150 cm
BP_linear2_label-Length	150 cm
BP_lookup1_label_L100	Custom

Elenco a discesa della ricerca inversa

Sola lettura
Disattiva la ricerca inversa.

Consentire ricerca inversa
Attiva la ricerca inversa.

Cliccare con il tasto destro del mouse sull'intestazione di una colonna per visualizzare le opzioni del menu contestuale.

Ordinamento
Ordina le righe nella tabella in base ai valori nella colonna selezionata, ascendenti o decrescenti.

Elimina colonna proprietà
Elimina la colonna dei parametri selezionati.

Ripulisci contenuti
Rimuove il contenuto delle celle della colonna selezionata.

Cliccare con il tasto destro su una cella per visualizzare le opzioni del menu contestuale.

Inserisci riga
Inserisce una riga sopra quella selezionata.

Elimina Riga
Elimina la riga selezionata.

Ripulisci contenuti
Rimuove il contenuto della riga selezionata.

Sposta in Alto
Sposta la riga verso l'alto di una posizione.

Sposta in Basso
Sposta la riga verso il basso di una posizione.

6.114 BMANIMA

Esegue un'animazione rapida di una vista esplosa e degli step della vista esplosa.

Lite Pro Mechanical BIM

6.114.1 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.

6.114.2 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.

6.115 BMFRECCIA

Crea una freccia lineare o circolare.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.115.1 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.

6.115.2 Metodo

Scegliere il punto iniziale, il punto finale e l'angolo di rotazione della freccia.

6.115.3 Opzioni all'interno del comando

freccia Lineare
Crea una freccia lineare tra due punti selezionati.

Nota: Questa è l'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.

6.116 BMASSEMBLAGGIOISPEZIONE

Valuta la capacità di un assieme meccanico di essere disassemblato o assemblato senza collisioni rispettando una determinata regola.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.116.1 Descrizione

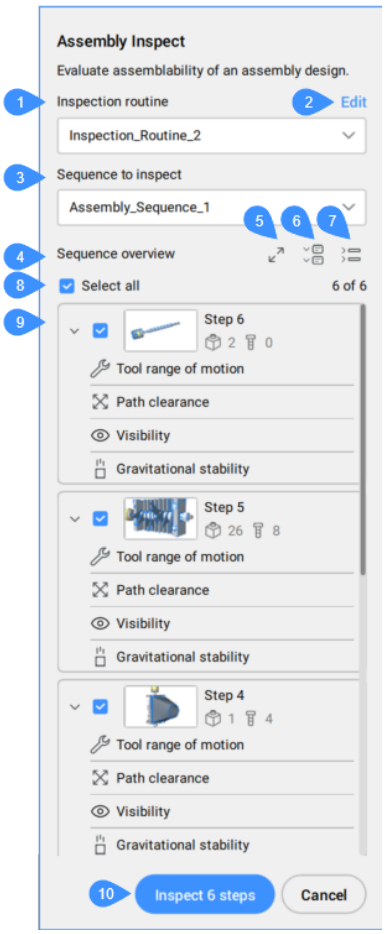
Valuta i criteri relativi a una determinata sequenza di assieme per valutare la capacità di assemblare il progetto.

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.

6.116.2 Metodo

Scegliere se utilizzare il pannello per specificare la sequenza o definirla nella barra di comando.

6.116.3 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
Apre 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 sep di visualizzazione in dettaglio.

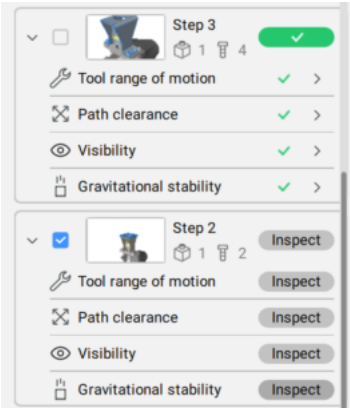
Elenco degli step nella sequenza corrente
Visualizza tutti gli step della sequenza corrente.

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

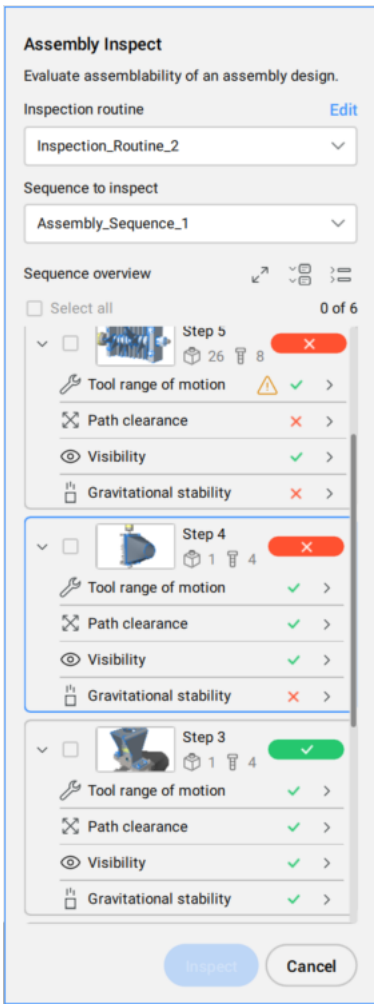
Esegue i criteri inclusi nella routine per la valutazione di tutti gli step selezionati.

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.

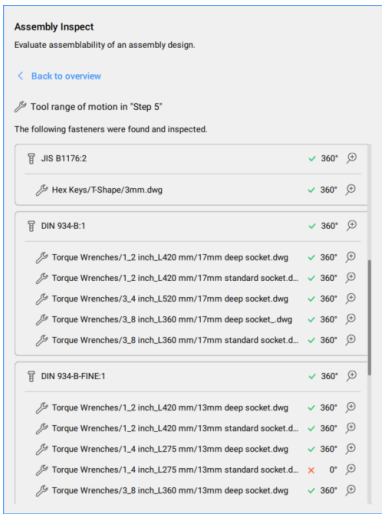


Per ogni criterio della routine, c'è una rappresentazione grafica del risultato della valutazione. A seconda dell'intervallo di accettazione impostato per ciascun criterio, il risultato della valutazione viene visualizzato nei colori corrispondenti.

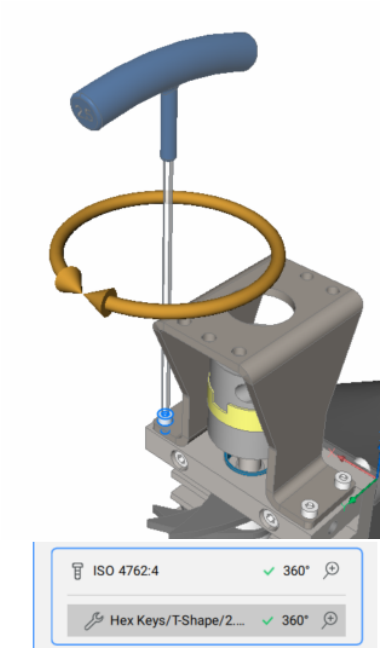
Premere la freccia sul lato destro per ottenere risultati dettagliati. Alcune valutazioni sono state superate, altre presentano errori. È possibile vedere facilmente dove si verifica l'errore premendo il pulsante Zoom.

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.



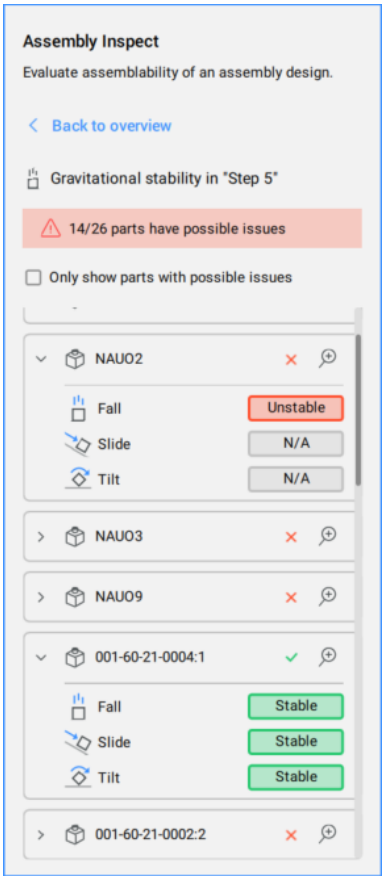
Esempio del risultato della valutazione **Distanza del percorso**:



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.



6.116.4 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.

6.117 BMRICHIAMO

Crea entità richiamo associativo per i componenti dell'assieme.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.117.1 Descrizione

Crea entità richiamo associativo per i blocchi meccanici e componenti non meccanici nello Spazio Modello e per le viste generate in un layout dello Spazio Carta. Ogni richiamo contiene un indice del blocco 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.

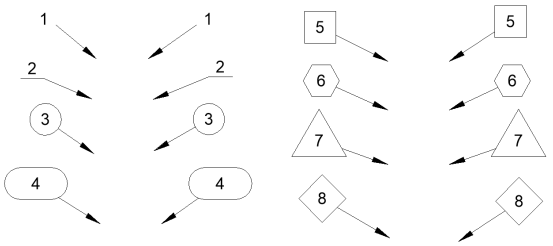
Nota: Gli oggetti con ID non vuoto che non vengono trovati nelle tabelle BOM verranno contrassegnati come non validi e visualizzeranno "?" nel richiamo.

Nota: I richiami vengono creati come entità Multidirettrice utilizzando lo stile Multidirettrice corrente. Creare uno stile Multidirettrice con il **Contenuto** impostato su **Blocco** e regolare la proprietà **Scala** per controllare le dimensioni della cornice del numero di riferimento.

6.117.2 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.

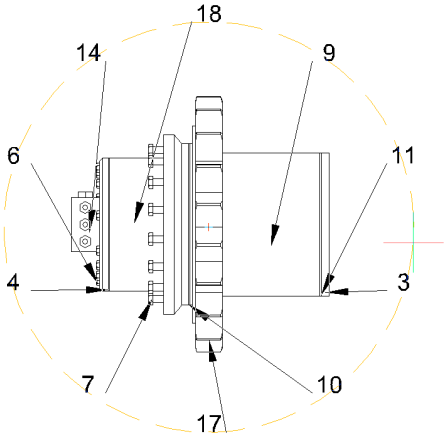
spostare inizio Avanti
Sposta in avanti l'inizio del richiamo. La stessa azione si verifica premendo il tasto Tab.

spostare inizio Indietro
Sposta indietro l'inizio del richiamo. La stessa azione si verifica premendo il tasto Maiusc+Tab.

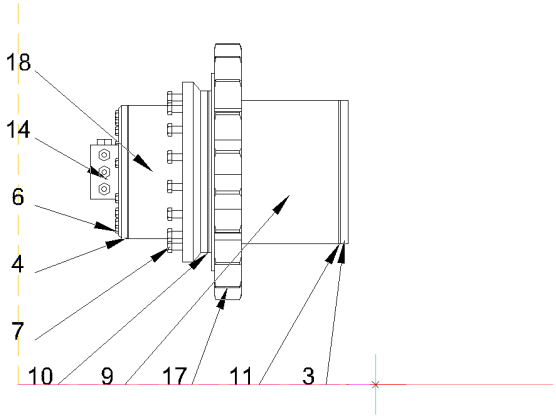
da tabella BOM
Posiziona i richiami rispetto all'ordine della tabella BOM.

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.



Indietro
Ritorna alla precedente richiesta.

6.118 BMBOM

Inserisce la tabella Distinta dei Materiali (BOM).

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.118.1 Descrizione

Inserisce la tabella Distinta dei Materiali (BOM) nel disegno corrente.

La variabile di sistema BOMFILTERSETTINGS controlla quali componenti verranno inclusi nella tabella BOM.

6.118.2 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.
- 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 tabella BOM dei sotto-componenti.

Gerarchia
Crea una BOM gerarchica che elenca tutti i (sotto)componenti.

Carica da modello
Apre 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
Apre la finestra di dialogo **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.

Ortogonale
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
Apre la finestra di dialogo **Colore** per selezionare un colore.

Cartella
Apre la finestra di dialogo **Seleziona 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.

Parametri miniature
Imposta i parametri delle miniature per la colonna delle miniature aggiunte.

Tipo di piè di pagina
Imposta il tipo di piè di pagina.

NEssuno
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.
- 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** (No.).

Suffisso
Imposta il suffisso per i numeri nella colonna **Numero** (No.).

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.

NEssuno
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.

CONCatena
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.

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.

Attiva/disattiva i parametri esclusi
Imposta i parametri da escludere.

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 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 BMRICHIAMO).

NOme
Imposta il ruolo del nome per la colonna. (Quindi verrà usato come origine del nome per il comando BMRICHIAMO).

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 o esclude blocchi meccanici e solidi.

Xrif / EScludi xrif
Include o esclude i riferimenti esterni non mechanical come oggetti di livello superiore.

XRif come trasparente
Trattare i riferimenti esterni come trasparenti.

Altro / ESCludi altri
Include o esclude i blocchi locali e i solidi non mechanical.

Strati / escludi STrati
Include o esclude gli strati solidi.

Ignora stato bom / Rispetta lo stato bom
Ignora o rispetta lo stato BOM degli oggetti esistenti.

Parti figlio trasparenti / STOP alle parti figlio
Esclude o include gli oggetti non mechanical 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 dei blocchi e delle istanze mechanical.

tutte Eccetto le coordinate
Saranno disponibili tutte le proprietà dei blocchi e delle istanze mechanical, incluse le proprietà delle entità del database associate, ad eccezione delle coordinate.

Tutto
Saranno disponibili tutte le proprietà dei blocchi e delle istanze mechanical, incluse le proprietà delle entità del 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. Disponibile per la modalità Gerarchia.

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: La tabella BOM utilizza la logica dell'estrattore dati per identificare gli oggetti di livello superiore duplicati. Se un documento fa riferimento a un altro tramite un collegamento esterno e il documento referenziato viene aggiunto anche separatamente, il relativo contenuto verrà conteggiato due volte. Durante il salvataggio, tutti i percorsi vengono convertiti in percorsi relativi 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.

6.119 BMEDITABOM

Modifica una Distinta dei Materiali (BOM) esistente nel disegno corrente.



6.119.1 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.

6.120 -BMESPORTABOM

Esporta il contenuto di una tabella BOM come tabella con collegamento o in un file CVS o XLSX.



6.120.1 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.

6.121 BMESPORTABOM

Esporta il contenuto di una tabella BOM come tabella con collegamento o in un file .csv o .xlsx .

Lite Pro Mechanical BIM

6.121.1 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**.

6.122 BMCHIUDIPANNELLOBOM

Chiude il pannello **Gestore BOM**.

Lite Pro Mechanical BIM

6.122.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore BOM** per nasconderlo 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.

6.123 BMAPRIPANNELLOBOM

Apre il pannello **Gestore BOM**.

Lite Pro Mechanical BIM

6.123.1 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.

6.124 BMEDITAMODELLOBOM

Crea o modifica un file modello Distinta dei Materiali BOM autonomo utilizzando sia la barra dei comandi che il pannello **Gestore BOM**.

Lite Pro Mechanical BIM

6.124.1 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.

6.124.2 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.

6.125 BMCONNETTI

Collega tra loro due blocchi meccanici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

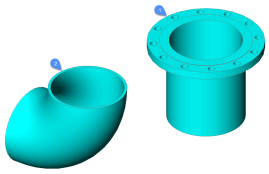
6.125.1 Descrizione

Connette due blocchi meccanici 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.

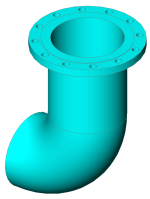
6.125.2 Metodo

Selezionare i blocchi meccanici da connettere
Selezionare il blocco meccanico da connettere. (1)

Selezionare il blocco meccanico di destinazione
Selezionare il blocco meccanico a cui connettersi. (2)



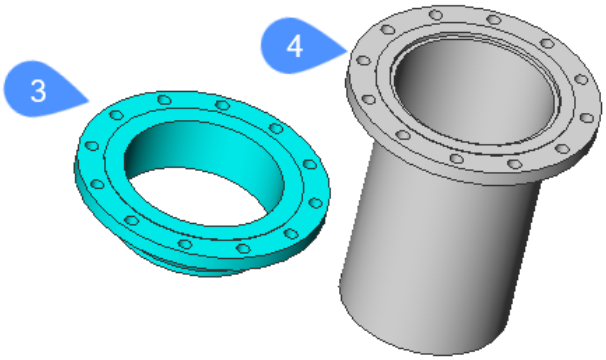
Il comando crea automaticamente una serie di vincoli 3D per collegare correttamente le parti e mantenere la loro posizione relativa per qualsiasi ulteriore modifica.

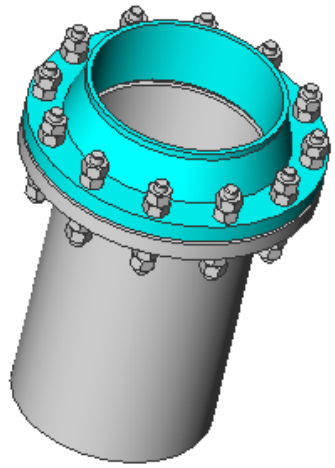


6.125.3 Opzioni all'interno del comando

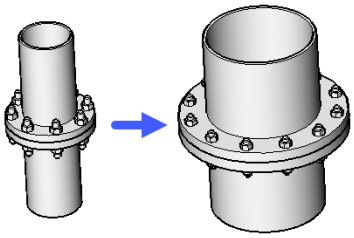
Inverti
La coppia successiva di punto di connessione e linea viene selezionata per il blocco meccanico (1)

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.

Traiettoria
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 bulloli (**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 dell'assieme di bulloni**.

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
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la sezione **Assemblaggio Completo della Flangia** espansa:

1 FlangeAsmDefaultGasket: guarnizione predefinita per generare l'assemblaggio di bulloni.

2 BoltingAsmDefaultStud - perno predefinito per generare l'assieme di bullonatura.

3 BoltingAsmDefaultNut - dado predefinito per generare l'assieme di bullonatura.

4 BoltingAsmDefaultLengthIncrement - incremento predefinito lunghezza per il perno predefinito.

5 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.

6.126 BMCONVERTI

Converte i solidi Lineari BIM, con profili circolari, in assiemi Meccanici.

Lite Pro Mechanical BIM

6.126.1 Metodo

Selezionare le entità da convertire e scegliere gli stili appropriati per le tubazioni.

6.126.2 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
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la sezione **Conversione** espansa.

6.127 BMCREACOMPONENTE

Crea blocchi di libreria.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Il comando BMCREACOMPONENTE è stato sostituito dal comando CREABLOCCOLIBRERIA.

6.128 -BMCREACOMPONENTE

Crea e categorizza i componenti tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Il comando -BMCREACOMPONENTE è stato sostituito dal comando -CREABLOCCOLIBRERIA.

6.129 BMDIPENDENZE

Elenca tutti i file, contenuti nelle definizioni dei componenti inseriti nell'assieme, nella Barra dei Comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.129.1 Metodo

I file vengono elencati automaticamente nella Barra dei Comandi una volta eseguito il comando.

Nota:

- Se una delle dipendenze viene modificata (e salvata) mentre l'assieme è aperto, viene ripotato AGGIORNAMENTO NECESSARIO. Quando una dipendenza necessita di un aggiornamento, il comando suggerisce di chiamare il comando BMAGGIORNA (entità meccaniche) o il comando -XRIF (riferimenti esterni non meccanici).
- Se una dipendenza viene rinominata o eliminata, viene riportato NON TROVATO.

6.129.2 Opzioni all'interno del comando

Entità meccaniche
Elenca nella barra dei comandi tutte le entità meccaniche inserite nell'assieme.

Riferimenti esterni ed entità meccaniche
Elenca nella barra dei comandi tutti i riferimenti esterni e le entità meccaniche inserite nell'assieme.

6.130 BMDISSOLVI

Dissolve un blocco meccanico inserito nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.130.1 Descrizione

Dissolve un blocco meccanico inserito nel disegno corrente selezionando tutte le entità da dissolvere manualmente.

Nota: Solo i blocchi meccanici al primo livello, che si diramano direttamente dal blocco meccanico radice, nella gerarchia meccanica possono essere dissolti. Per dissolvere un blocco meccanico a un livello inferiore, i suoi blocchi meccanici genitori devono essere dissolti prima.

Tutti i blocchi meccanici di un blocco meccanico dissolto vengono spostati di un livello nella gerarchia meccanica.

La dissoluzione di un elemento blocco meccanico non influisce sul disegno di origine del blocco meccanico.

Il gruppo di selezione deve contenere solo elementi di blocco meccanico. In caso contrario, nella barra dei comandi viene visualizzato il messaggio: "Nessun blocco meccanico selezionato".

6.131 BMESPLODI

Crea un blocco con una rappresentazione dell'assieme corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.131.1 Descrizione

Crea un blocco con una rappresentazione dell'assieme corrente. Questo blocco può essere inserito in qualsiasi posizione.

Nota:

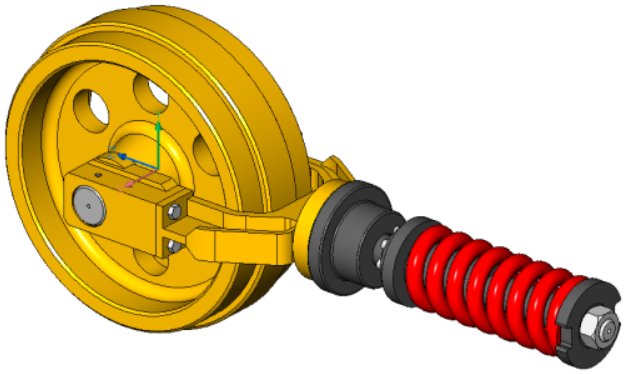
- I blocchi meccanici locali basati su blocchi e solidi e i riferimenti meccanici esterni sono pienamente supportati nelle viste esplose.
- Sono supportate anche le entità non meccaniche, che consentono di creare viste esplose senza prima creare un assieme meccanico.

6.131.2 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.

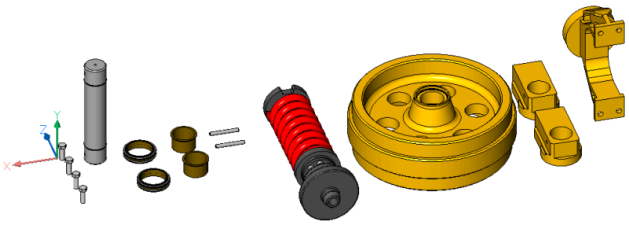
Sono supportati 2 livelli di Rappresentazioni: Alto e Basso. Livello superiore significa che l'assieme verrà esploso fino ai componenti di livello superiore. Livello inferiore significa che l'assieme verrà esploso fino ai componenti di livello inferiore.

I passi per creare una rappresentazione vengono completati automaticamente e vengono visualizzati nel pannello **Navigatore Meccanico**. È possibile aggiungere, eliminare e riordinare i passaggi dal pannello **Navigatore Meccanico**. Animate un singolo passaggio di un'esplosione o l'intera sequenza.

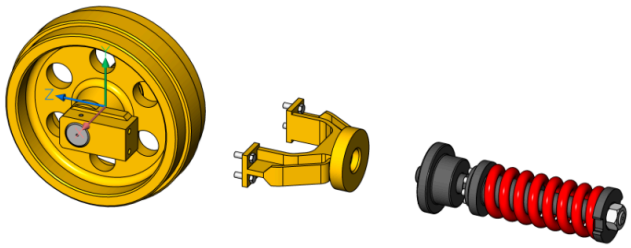


6.131.3 Opzioni all'interno del comando

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.

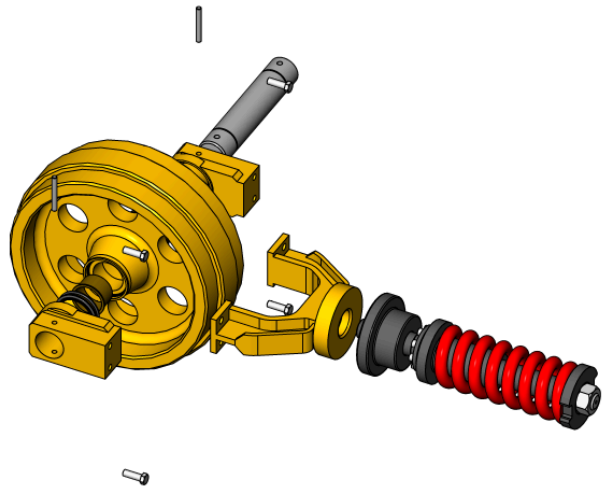
asseZ
Imposta la direzione di rappresentazione parallela all'asse Z dell'UCS corrente.

Auto
Determina automaticamente le direzioni per ogni parte, tenendo conto delle possibili collisioni fisiche tra i componenti.

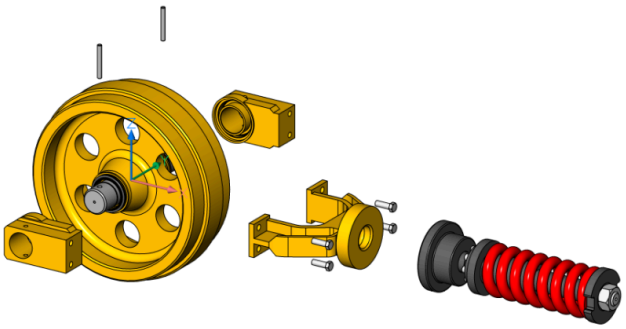
abilita follower Direttrice
Consente il rilevamento di parti che devono muoversi in modo coerente. Se abilitato, le parti inserite in altre parti seguiranno il movimento delle parti di base in cui sono inserite.

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.



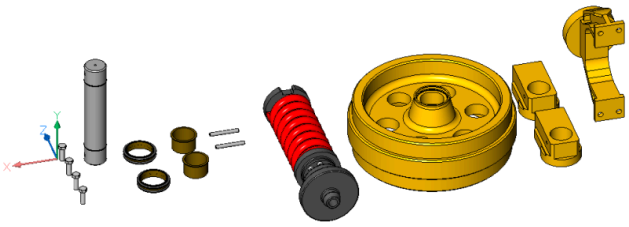
Aggiorna
Aggiorna i solidi e i riferimenti di blocco nel blocco della vista esplosa con gli oggetti dello spazio modello.

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 blocchi meccanici e solidi.

Esclusione blocchi meccanici/blocChi Meccanici
Esclude/include blocchi locali non meccanici 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.

Modifica
Apre la rappresentazione per la modifica.

Nota: Questa è l'opzione predefinita.

Generare viste di disegno
Genera viste di disegno da una rappresentazione.

Fine
Conclude il comando.

6.132 BMESPLODISPOSTA

Sposta le parti selezionate per formare una rappresentazione esplosa in una determinata direzione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.132.1 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).

6.132.2 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.

6.133 BMESPLODIMODIFSTEP

Gestire le fasi di rappresentazione.

Lite Pro Mechanical BIM

6.133.1 Descrizione

Consente di creare, eliminare, unire, copiare, dividere e riordinare i passi di rappresentazione, nonché di salvare e modificare lo step corrente.

6.133.2 Metodo

Selezionare una rappresentazione creata con il comando BMESPLODI e aprirla per la modifica (da**Navigatore Meccanico** o con il -MODIFBLOC).

Eseguire 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**.

6.133.3 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.

6.134 BMESTERNALIZZA

Converte i blocchi meccanici locali in blocchi meccanici esterni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.134.1 Descrizione

I blocchi meccanici locali vengono convertiti in blocchi meccanici esterni con la finestra di dialogo **Salva Blocco Meccanico** .

Il disegno del blocco meccanico esterno erediterà lo stile di visualizzazione, i layer e i layout dal documento principale.

Questa procedura viene ripetuta per ogni blocco meccanico locale selezionato.

6.134.2 Opzioni all'interno del comando

Chiedere i nomi dei file
Attiva o disattiva l'opzione per richiedere i nomi dei file dei blocchi meccanici esternalizzati o per generarli automaticamente.

Sì
È necessario inserire i nomi dei file.

No
I nomi dei file vengono generati automaticamente.

Nota: Alcuni simboli utilizzati nei nomi dei blocchi meccanici 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
Selezionare l'intero modello. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Blocco Meccanico** per ogni blocco meccanico locale dell'assieme.

6.135 BMFORM

Crea un nuovo blocco meccanico, e lo inserisce nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.135.1 Descrizione

Crea un nuovo blocco meccanico come riferimento interno nel disegno corrente. I solidi selezionati vengono rimossi dal disegno corrente.

Nota: Se necessario, eseguire prima il comando BMMECH per inizializzare la struttura meccanica nel disegno corrente.

6.135.2 Opzioni all'interno del comando

Locale
Crea un nuovo blocco Meccanico e lo inserisce come riferimento di blocco nel disegno corrente.

Nota: 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.

impostazioni Modello...
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** nella variabile di sistema BMFORMTEMPLATEPATH per scegliere un file modello.

6.136 BMFERRAMENTA

Aprire il Pannello **Libreria**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.136.1 Descrizione

Apre 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.

6.137 -BMFERRAMENTA

Inserisce una parte hardware standard come blocco meccanico nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

6.137.1 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**. Questo contiene parti standard parametriche.

6.137.2 Opzioni all'interno del comando

Parametrico
Permette di Attivare o Disattivare la creazione di parti standard parametriche.

crea PErsonalizzato
Permette di creare parti standard personalizzate da tabelle preparate. Apre 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 blocco meccanico
Specifica l'angolo di rotazione immettendo un valore.

Impostare Punto Base
Specifica un nuovo punto base per l'inserimento.

Nome
Rinomina l'inserto 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 delle parti standard.

Cambia i solidi 3D di destinazione
Consente di scegliere il nuovo insieme di solidi di destinazione. Qualsiasi funzionalità meccanica corrente basata su blocchi sarà rimossa e ne verranno create di nuove per i solidi selezionati.

Pulisci
Rimuove le funzionalità basate su blocchi esistenti con la relativa geometria. Vedere il comando BMSCOLLEGA.

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.

6.138 BMNASCONDI

Nasconde un componente meccanico inserito.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.138.1 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.

6.138.2 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 (/).

6.139 BMINSER

Sostituito dal comando IINSER.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Importante: Questo comando è stato ritirato e rimosso come parte della deprecazione graduale.

Cortesemente, utilizzare invece il comando INSER.

6.140 -BMINSER

Sostituito dal comando IINSER.

Lite Pro Mechanical BIM

Importante: Questo comando è stato ritirato e rimosso come parte della deprecazione graduale.

Cortesemente, utilizzare invece il comando INSER.

6.141 BMCOLLEGA

Modifica i solidi 3D di destinazione delle caratteristiche basate su componenti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.141.1 Descrizione

Modifica i solidi 3D di destinazione delle caratteristiche basate su componenti aggiungendo o rimuovendo solidi 3D di destinazione.

6.141.2 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 BMSCOLLEGA).

Selezionare tutti i solidi 3d interessati
Questa modalità è simile a **Cambia i 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.

6.142 BMLOCALIZZA

Converte i componenti esterni in componenti locali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.142.1 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.

6.142.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero
Converte tutti i componenti esterni presenti nel modello in componenti locali.

6.143 BMPROPMASS

Calcola le proprietà di massa del modello corrente utilizzando le densità dei materiali assegnate ai suoi blocchi meccanici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: BmMassProp formatterà i valori di massa, volume e natura lineare con le rispettive unità 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 delle Proprietà** è selezionato.

6.143.1 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 blocchi meccanici, 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 del pannello **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.

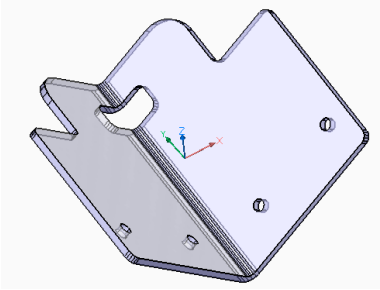
Seleziona i solidi 3D e i blocchi meccanici o l'intero modello e otterrà un Report nella finestra della Cronologia dei Comandi:

```
----------------Componente----------------
Massa: 6.7757 kg
Volume: 846.9586 cm³
Baricentro: X= -267.9141 mm Y= 46.2431 mm Z= -435.3534 mm
Momenti d'inerzia: X= 1,3564 kg·m² Y= 1,8427 kg·m² Z= 0,5730 kg·m²
Prodotti d'inerzia:
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
```

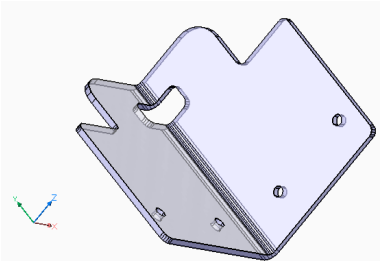
6.143.2 Opzioni all'interno del comando

Mantenere UCS allineato con gli assi principali del momento?
Consente di scegliere se mantenere l'UCS allineato con gli assi dei momenti principali.

Sì
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.

6.144 BMMECH

Convertire il disegno corrente in un blocco meccanico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.144.1 Descrizione

Se il disegno contiene riferimenti di blocco o riferimenti esterni, anche questi possono essere convertiti in inserimenti di blocchi locali ed esterni.

Se il disegno è già un blocco meccanico, BMMECH non fa nulla.

6.144.2 Opzioni all'interno del comando

Sì - per convertire tutti
Se il disegno contiene riferimenti di blocco o riferimenti esterni, tutti i riferimenti di blocco, i riferimenti esterni e i solidi nello spazio modello vengono convertiti in blocchi ed entità meccaniche. Inoltre, le matrici di riferimenti di blocco o di riferimenti esterni verranno convertite in blocchi meccanici.

Nota: 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
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.

6.145 BMNUOVO

Crea un blocco meccanico come nuovo file di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.145.1 Descrizione

Crea un blocco meccanico aprendo automaticamente un nuovo file di disegno.

6.146 BMAPRI

Apre il disegno di origine di un blocco meccanico esterno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.146.1 Descrizione

Apre il disegno di origine di un blocco meccanico esterno selezionandolo nel modello, in modo da modificarlo o visualizzarlo.

6.147 BMAPRICOPIA

Apre una copia di un elemento blocco meccanico come nuovo disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.147.1 Descrizione

Apre una copia di un blocco meccanico esterno selezionato in un nuovo disegno.

Se apri una copia di un blocco meccanico parametrico, alla copia vengono applicati i valori correnti dei vari parametri.

Dopo averlo salvato, è possibile sostituire il blocco meccanico originale con il disegno appena creato utilizzando il comando BMSOSTITUISCI.

6.148 -BMPARAMETRI

Permette di elencare e modificare i parametri dei componenti inseriti e delle serie associative.

Lite Pro Mechanical BIM

6.148.1 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.

6.148.2 Opzioni all'interno del comando

Modifica
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.

6.149 BMPROPRIETA

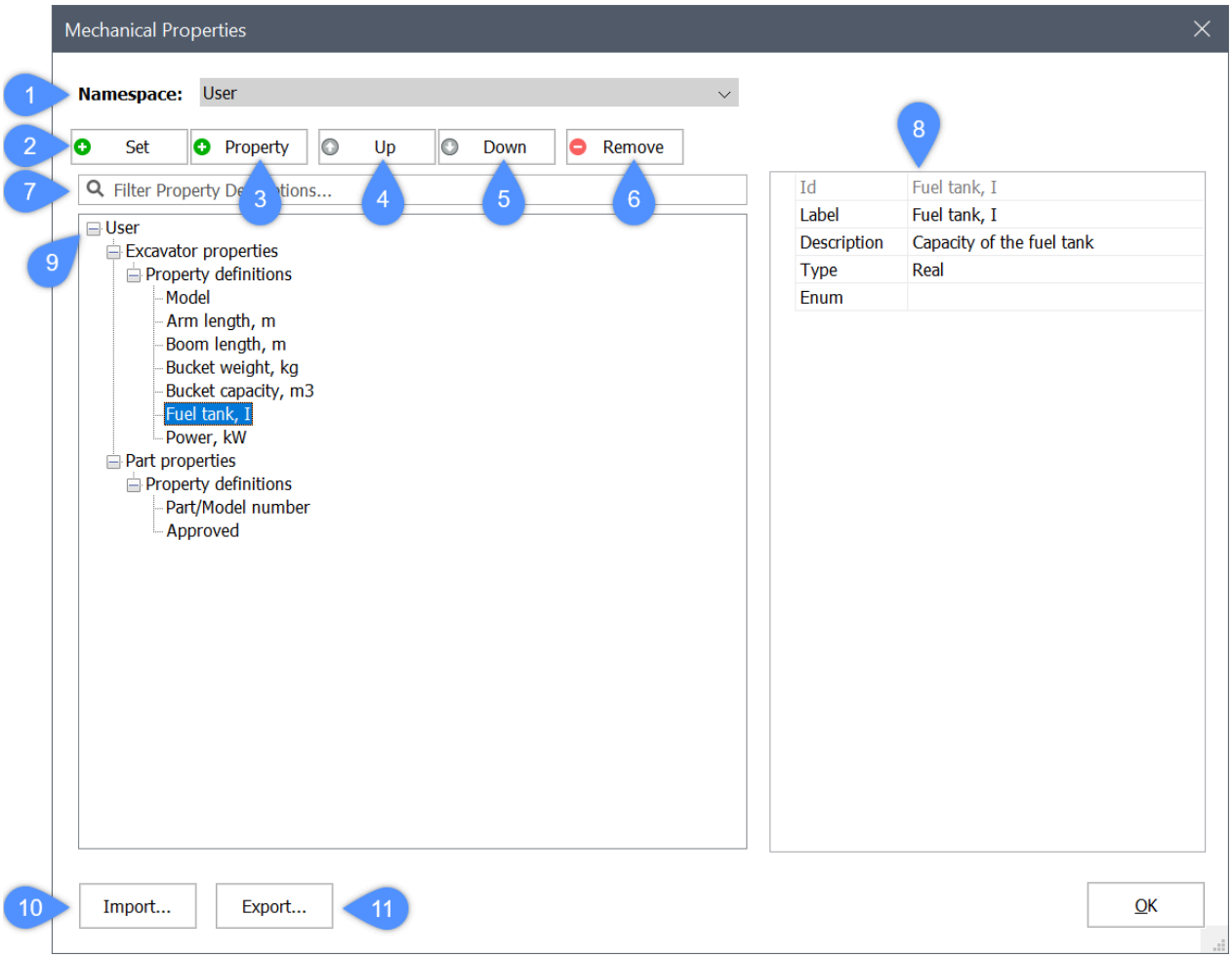
Crea, modifica ed elimina le definizioni delle proprietà e organizza le proprietà in gruppi di proprietà.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.149.1 Descrizione

Apre 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 Proprietà

9 Albero delle Proprietà

10 Importa

11 Esporta

6.149.2 Spazionome:

Per i blocchi meccanici, attualmente è disponibile uno spazionome:

Definito
Consente di creare proprietà definite dall'utente.

6.149.3 Aggiungi Imposta

Consente di aggiungere un gruppo di proprietà nello spazio dei nomi corrente.

6.149.4 Aggiungi Proprietà

Consente di aggiungere una proprietà al gruppo di proprietà attualmente selezionato.

6.149.5 Rimuovi

Elimina l'elemento selezionato.

6.149.6 Pulsante Sposta Sù

Sposta verso l'alto la proprietà o il valore selezionato.

6.149.7 Pulsante Sposta Giù

Sposta verso il basso la proprietà o il valore selezionato.

6.149.8 Filter (Filtro)

Visualizza solo le proprietà di cui l'**Id** e l'**Etichetta** contengono la stringa di ricerca digitata. L'albero delle proprietà viene filtrato durante la digitazione.

6.149.9 Proprietà

Visualizza le proprietà dei gruppi di proprietà selezionati, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

6.149.10 Albero delle Proprietà

Visualizza i gruppi di proprietà, le definizioni delle proprietà e le definizioni dei valori.

6.149.11 Importa

Apre la finestra di dialogo **Selezionare il file XML da importare**.

6.149.12 Esporta

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona il percorso in cui salvare il file xml**.

6.150 BMPOUT

Salva la vista corrente come file BMP.

Lite Pro Mechanical BIM

6.150.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Salva Bitmap** per salvare la vista corrente (modello o spazio carta) come file BMP bitmap.

6.151 BMRECUPERA

Recupera una struttura meccanica interrotta.

Lite Pro Mechanical BIM

6.151.1 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.

6.152 BMSOSTITUISCI

Sostituisce un elemento di blocco meccanico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.152.1 Descrizione

Sostituisce un blocco meccanico inserito nel disegno corrente con un altro selezionato nella finestra di dialogo **Selezionare il file per il blocco meccanico**.

6.152.2 Opzioni all'interno del comando

elementi SImili
Consente di sostituire automaticamente elementi simili, a seconda dell'opzione selezionata.

Sì
Sostituisce tutti gli elementi simili dei blocchi meccanici selezionati nell'assieme.

No
Sostituisce solo i blocchi meccanici selezionati.

Tipo di blocco meccanico
Consente di scegliere il tipo di inserimento per un blocco meccanico sostitutivo.

Locale
Il nuovo blocco meccanico viene inserito come locale.

ESterni
Il nuovo blocco meccanico viene inserito come esterno.

Mantieni com'è
Il nuovo blocco meccanico eredita il tipo di inserzione dal blocco meccanico sostituito.

blocco meccanico Default
Il nuovo blocco meccanico è collegato come specificato nel suo file di origine.

modifiche dei Parametri
Consente di controllare quali valori dei parametri verranno utilizzati al termine della sostituzione.

Si-riapplica
Vengono applicati i valori dei parametri del blocco meccanico sostituito.

No-usa sostituzione com'è
Vengono applicati i valori dei parametri del blocco meccanico di sostituzione.

da FIle:
Permette di selezionare un file DWG dalla finestra di dialogo **Selezionare il file per il blocco meccanico** come blocco meccanico sostitutivo.
Quando un blocco con lo stesso nome esiste già nel disegno, bisogna decidere come gestirlo.

Usa il blocco esistente
Mantiene il nome del blocco esistente.

scegli un Nuovo nome
Permette di scegliere un nuovo nome per il blocco.

6.153 BSCALE (Express Tools)

Scala i riferimenti dei blocchi rispetto ai relativi punti di inserimento.



6.153.1 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.

6.154 BMESPLODICONFIG

Assegna direzioni preferibili per le entità durante la generazione automatica delle viste esplose.



6.154.1 Descrizione

Converte automaticamente le direzioni definite in WCS in direzioni locali delle entità selezionate durante la generazione delle viste esplose.

6.154.2 Metodo

Selezionare le entità che utilizzeranno la direzione preferita per la vista esplosa, quindi impostare la direzione.

6.154.3 Opzioni all'interno del comando

coRrente
Selezionare le entità da impostare come direzione preferibile per il disassemblaggio.

parte Radice
Seleziona solo la parte radice.

modello Intero
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 Z come direzione.

6.155 BMMOSTRA

Mostra i componenti meccanici nascosti dal disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

6.155.1 Descrizione

Mostra componenti meccanici nascosti precedentemente inseriti nel disegno corrente.

6.155.2 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 (/).

6.156 BMLINEEGUIDA

Crea tutte le linee guida necessarie per le parti selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

6.156.1 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.

6.156.2 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.

modello Intero
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.

6.157 BMSCOLLEGA

Interrompe la connessione tra un inserto componente e un solido 3D che contiene l'apertura.

Lite Pro Mechanical BIM

6.157.1 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.

6.158 BMUNMECH

Converte i blocchi meccanici.

Lite Pro Mechanical BIM

6.158.1 Descrizione

Il comando converte i blocchi meccanici correnti in un disegno semplice.

Nota: Il comando si applica solo a disegni che sono blocchi meccanici.

6.158.2 Opzioni all'interno del comando

Sì
Rimuove la struttura meccanica dal disegno, trasformandola in un disegno semplice.
Gli elementi dei blocchi meccanici locali vengono convertiti in riferimenti ai blocchi (il nome del componente diventa il nome del blocco). Gli elementi dei blocchi meccanici esterni vengono convertiti in riferimenti esterni.

No
Interrompe il comando.

6.159 BMAGGIORNA

Ricarica tutti i blocchi meccanici con riferimento da file esterni e aggiorna le tabelle BOM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.159.1 Descrizione

Il comando:

- Ricarica i blocchi meccanici di riferimento da file esterni (comando INSER).
- Ricostruisce le funzioni basate su blocchi meccanici e le funzioni forma della lamiera (vedere layer BC_SUBTRACT, Funzioni Forma).
- Aggiorna la Distinta Base (comando BMBOM).
- Rigenera le viste di disegno prodotte dal modello 3D (comando VISTABASE).

Nota: Se la variabile di sistema BMAUTOUPDATE è impostata su On, i blocchi meccanici esterni vengono ricaricati all'apertura del file.

6.159.2 Opzioni all'interno del comando

MOdalità
Definisce la nuova faccia di posizionamento.

Nota: A ciascuna funzione basata su blocco meccanico inserito 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 INSER. 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.

6.160 BMSTILEV

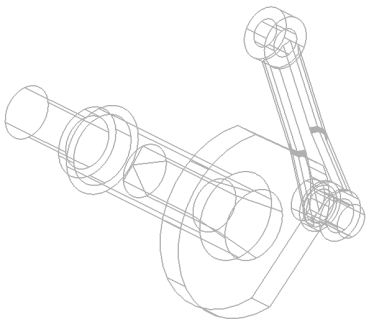
Cambia lo stile di visualizzazione di un blocco meccanico.

Lite Pro Mechanical BIM

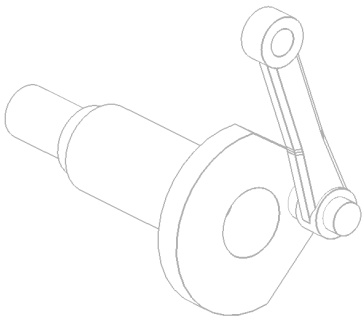
6.160.1 Opzioni all'interno del comando

da Finestra
Applica lo stile di visualizzazione corrente della finestra di layout.

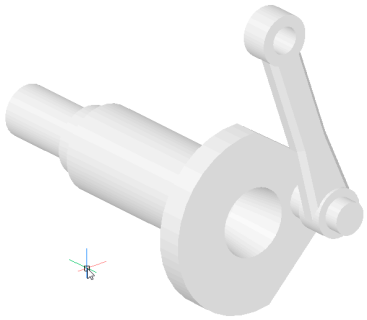
Wireframe
Applica lo stile di visualizzazione **Wireframe**.



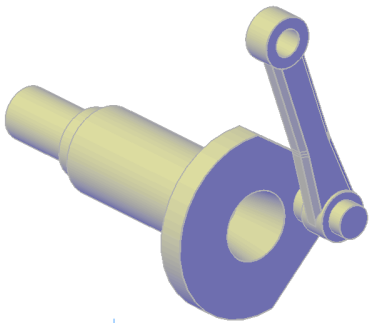
Nascosto
Applica lo stile di visualizzazione **Nascosto**.



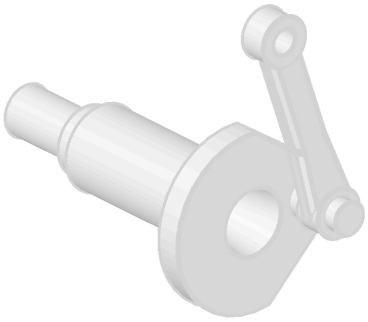
Realistico
Applica lo stile di visualizzazione **Realistico**.



Concettuale
Applica lo stile di visualizzazione **Concettuale**.



Modellazione
Applica lo stile di visualizzazione **Modellazione**.



da Nome
Applica uno stile di visualizzazione con nome.

Tutto
Applica lo stile di visualizzazione a tutti i blocchi meccanici nel disegno.

nome Elemento
Consente di digitare il nome del blocco meccanico per applicare lo stile di visualizzazione.

Nota:

- Utilizzare la barra (/) per separare i nomi degli elementi nidificati.
- I nomi dei blocchi meccanici distinguono le maiuscole e minuscole.

6.161 BMANNOTASALDATURA

Crea annotazioni per entità 2D arbitrarie nello spazio carta con millepiedi e simboli di saldatura.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.161.1 Metodo

Selezionare il tipo di simbolo di saldatura e la curva dallo spazio carta da annotare.

6.161.2 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
Apre la finestra di dialogo **Carica tipilinea** 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.

6.162 BMSALDATURA

Crea una saldatura ad angolo o scanalatura per facce (o due gruppi di facce) di solidi 3D diversi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.162.1 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.

6.162.2 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 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.

6.163 BMSALDATURASIMMETRICA

Posiziona i simboli di saldatura aggiunti ad una funzionalità di saldatura nelle viste del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

6.163.1 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**.

Nota: Questo comando è disponibile solo in Spazio Carta.

Nota: Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

6.163.2 Metodo

Selezionare il solido di saldatura per recuperarne il simbolo di saldatura.

6.163.3 Opzioni all'interno del comando

AUto
Recupera i simboli di saldatura creati per tutti i solidi di saldatura visibili delle finestre di layout selezionate.

6.164 BMXCONVERT

Converte i solidi X-Hardware in componenti meccanici.

Lite Pro Mechanical BIM

6.164.1 Descrizione

Converte solidi X-Hardware nel disegno corrente in componenti meccanici.

6.165 CONTORNI

Crea polilinee chiuse da entità che formano un contorno.

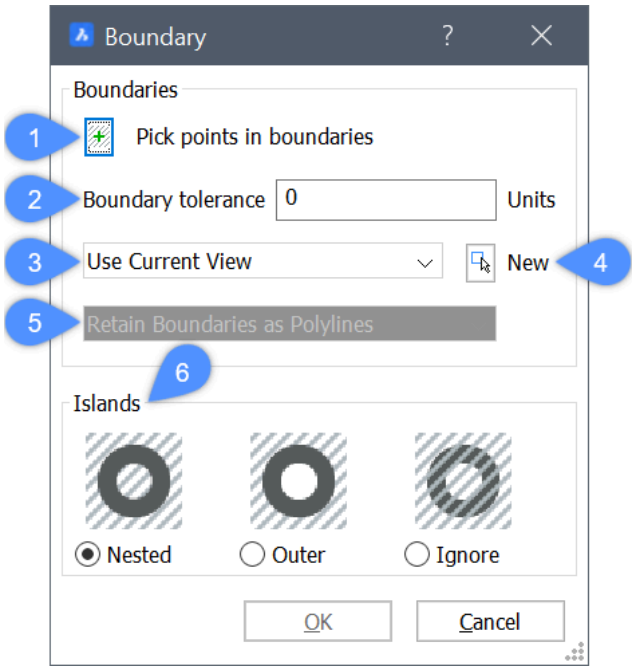
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: CON, PPOLI

6.165.1 Metodo

Per iniziare a creare i contorni, selezionare le opzioni nella finestra di dialogo **Contorno**. Le opzioni consentono di selezionare un punto interno, specificare l'insieme di contorni e rilevare le isole.



1 Scegli punti

2 Tolleranza spazio

3 Gruppo contorni

4 Nuovo

5 Mantieni contorni come Polilinee

6 Stile visualizzazione isola

Scegli punti
Consente di specificare un punto all'interno di un'area chiusa della quale si desidera creare un contorno. Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Contorno**.

Tolleranza spazio
Specifica il vuoto più grande che può esistere nel contorno affinché BricsCAD consideri comunque l'area chiusa.

Nota: Quando la tolleranza spazio è 0, non possono esistere spazi vuoti.

Gruppo contorni
Specifica dove BricsCAD deve cercare le entità che costituiscono il contorno.

- **Utilizza Vista Corrente**: ricerca tutte le entità nel riquadro di visualizzazione corrente.
- **Utilizza Gruppo Contorni**: ricerca eventuali contorni solo nel gruppo di selezione corrente.

Nuovo
Consente di creare un nuovo gruppo di selezione che compone il contorno. Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **Contorno**.

Mantieni contorni come Polilinee
Indica come vengono mantenuti i contorni. Questa opzione è di sola lettura.

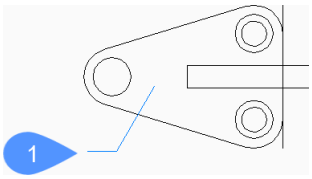
Stile visualizzazione isola
Specifica il rilevamento delle isole. Un'isola è un'area all'interno di un contorno.

Normale
Tratta ogni isola come un contorno.

Esterno
Crea un contorno solo delle entità più esterne.

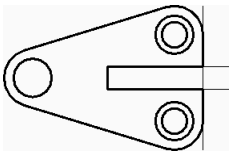
Ignora
Ignora le aree più interne. Viene creato un contorno tra l'area più esterna e le isole.

Entità originali:



1 Punto interno

Polilinee risultanti:



6.165.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità
Consente di selezionare le entità da utilizzare come contorni.

Annulla
Annulla l'ultimo punto di selezione interno e continua a selezionare i punti per specificare altre aree chiuse.

6.166 -CONTORNI

Crea polilinee chiuse da entità che formano un contorno.

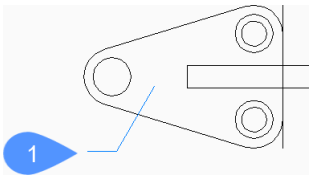
Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -CON

6.166.1 Descrizione

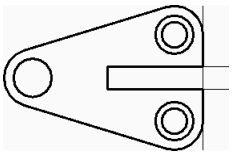
Creare polilinee chiuse, definite dalle entità circostanti utilizzando la Barra dei comandi. Le opzioni consentono di selezionare un punto interno, specificare l'insieme di contorni e rilevare le isole. Vedere il comando CONTORNI per accedere a funzionalità simili utilizzando una finestra di dialogo.

Entità originali:



1 Punto interno

Polilinee risultanti:



6.166.2 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]

6.166.3 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.

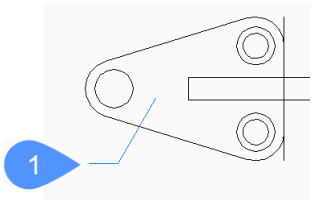
Contorno
Specifica dove BricsCAD deve cercare le entità che compongono il contorno.

- **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.

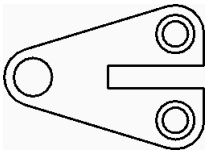
- **Sì**: tratta ogni isola come un contorno.
- **No**: crea un contorno solo delle entità più esterne.
- **solo Esterno**: ignora le aree più interne. Viene creato un contorno tra l'area più esterna e le isole.

Entità originali:

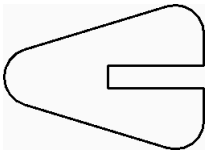


1 Punto interno

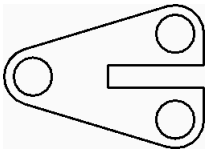
Sì:



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.

6.167 PARALLELEPIPEDO

Disegna un solido 3D a forma di parallelepipedo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

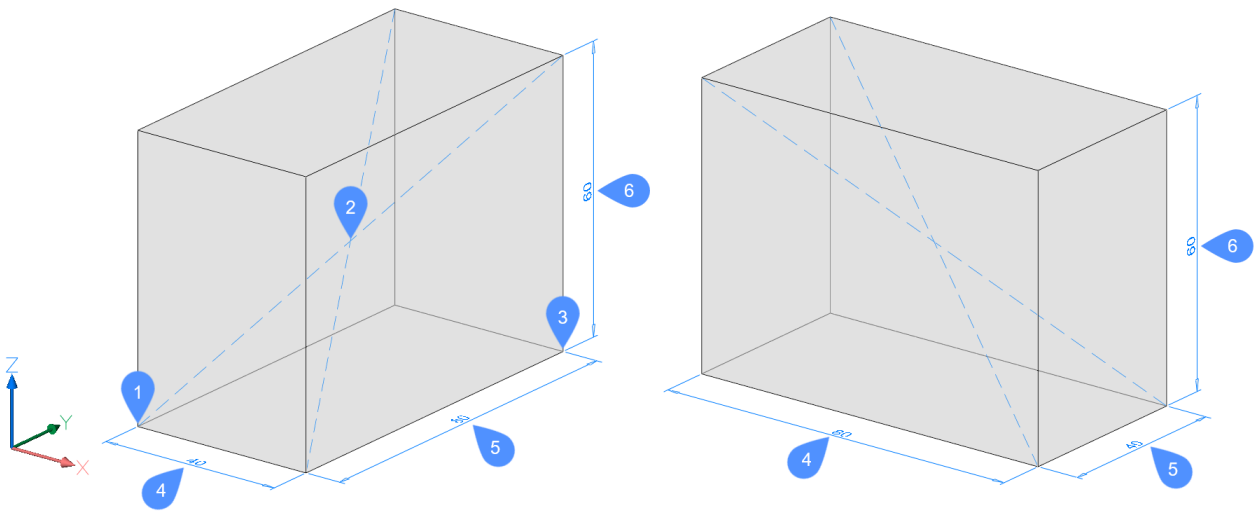
6.167.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di parallelepipedo con base rettangolare o quadrata.

6.167.2 Metodo

È possibile creare un parallelepipedo:

- Con i lati paralleli agli assi X e Y
- Con un angolo di rotazione diverso da 0.



1 Angolo del parallelepipedo

2 Centro del parallelepipedo

3 Angolo opposto

4 Lunghezza

5 LArghezza

6 ALtezza

Per creare un parallelepipedo con i lati paralleli agli assi X e Y, iniziare impostando il primo angolo del parallelepipedo (o il centro del parallelepipedo con l'opzione **Centro**). Quindi, specificare l'angolo opposto per la base del parallelepipedo (o un angolo della base del parallelepipedo con l'opzione **Centro**), per applicare sia la lunghezza (parallela all'asse X) che la larghezza (parallela all'asse Y). Infine, specificare l'altezza del parallelepipedo.

Per creare un parallelepipedo con un angolo di rotazione diverso, iniziare impostando il primo angolo del parallelepipedo (o il centro del parallelepipedo con l'opzione **Centro**). Quindi, selezionare l'opzione **Lunghezza del lato** per impostare la lunghezza del parallelepipedo e l'angolo di rotazione. Infine, specificare la larghezza e l'altezza del parallelepipedo.

6.167.3 Opzioni all'interno del comando

Centrato
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 parallelepipedo nel piano XY a qualsiasi angolo di rotazione.

2Punti
Consente di specificare l'altezza del parallelepipedo selezionando due punti qualsiasi.

6.168 PARAMBLOC

Aggiunge un parametro con grip a una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

6.168.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.168.2 Descrizione

Aggiunge un parametro con grip a una definizione di blocco dinamico per definire le proprietà personalizzate per il riferimento di blocco.

Il pannello **Gestore Parametri** mostra il parametro aggiunto nella categoria **Parametri Azione**.

Nota: Utilizzare il comando AZIONEBLOC per associare un'azione al parametro.

6.168.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni generali dei parametri:

Nome
Consente di immettere un nome di parametro personalizzato.

Etichetta
Consente di immettere un'etichetta descrittiva personalizzata per la posizione del parametro.

Descrizione
Consente di immettere una descrizione della proprietà personalizzata **Descrizione**.

Tavolozza
Consente di decidere se visualizzare la proprietà personalizzata **Descrizione** nel pannello **Proprietà**.

Sequenza
Consente di decidere se valutare le azioni associate quando il parametro viene modificato da un'altra azione (parametri **Punto**, **Lineare**, **Polare**, **XY** e **Rotazione**).

Y
La modifica di un'azione collegata a questo parametro influirà anche su altre azioni collegate a questo parametro, in modo simile alla modifica del parametro utilizzando un grip o una proprietà personalizzata.

V
Le altre azioni associate al parametro non vengono modificate.

gruppo Valori
Limita i valori disponibili del parametro nel riferimento di blocco solo a quelli specificati nell'insieme (parametri **Lineare**, **Polare**, **XY** e **Rotazione**).

NEssuno
Non specifica un gruppo di valori.

Elenco
Specifica un elenco di valori disponibili per il parametro.

Incremento
Specifica un incremento di valore e i valori minimo e massimo per il parametro.

Numero di grip

0
Nel riferimento di blocco non viene visualizzato alcun grip. Al contrario, la geometria selezionata può essere modificata nel pannello delle **Proprietà**.

1
Viene visualizzato un grip solo in corrispondenza del punto finale del parametro.

2
Viene visualizzato un grip sia in corrispondenza del punto iniziale che del punto finale del parametro.

4
I grip verranno visualizzati in tutti e quattro i punti del parametro.

Parametri

Allineamento

 Aggiunge un parametro di allineamento alla definizione di blocco dinamico per allineare il riferimento di blocco con altre entità di disegno ruotandolo attorno a un punto.
Selezionare il punto base di allineamento (il grip attorno al quale ruoterà il riferimento di blocco), quindi specificare la direzione di allineamento.

Tipo
Imposta il modo in cui il riferimento di blocco si allinea all'entità di destinazione.

Perpendicolare
Allinea il riferimento di blocco perpendicolarmente all'entità di destinazione.

TAngente
Allinea la tangente del riferimento di blocco all'entità di destinazione.

Base

 Aggiunge il parametro del punto base per la definizione del blocco dinamico. La posizione del punto può essere modificata in relazione alla geometria del blocco.
Selezionare la posizione del parametro punto base nella definizione del blocco. Diventa la posizione del grip del punto base nel riferimento di blocco.

puntO

 Aggiunge un parametro punto alla definizione del blocco dinamico con proprietà X e Y personalizzate.
Immettere il tipo di parametro, la posizione del parametro e la posizione dell'etichetta, quindi specificare il numero di grip.

Lineare

 Aggiunge un parametro lineare alla definizione del blocco dinamico per impostare la distanza tra due punti chiave nel blocco.

Base
Imposta la proprietà **Posizione base** per il parametro.

punto iniZiale
Il punto iniziale del parametro rimane fisso quando il suo punto finale viene modificato nel riferimento di blocco.

punto MEDio
Il punto medio rimane fisso e il punto iniziale e il punto finale si spostano contemporaneamente a distanze uguali dal punto medio.

Polare
 Aggiunge un parametro polare alla definizione del blocco dinamico per impostare la distanza e l'angolo per due punti chiave del blocco.

Xy
 Aggiunge un parametro XY alla definizione del blocco dinamico per impostare una distanza X e Y dal punto base del blocco.

Rotazione
 Aggiunge un parametro di rotazione alla definizione del blocco dinamico per impostare un angolo del blocco.

Inverti
 Aggiunge un parametro di inversione alla definizione di blocco dinamico per specchiare le entità o l'intero riferimento di blocco attorno a una linea di specchiatura.

Visibilità
 Aggiunge un parametro di visibilità alla definizione di blocco dinamico per selezionare le entità che verranno visualizzate o meno all'interno della definizione di blocco.

Controllo dinamico
 Imposta i parametri utente determinati da una tabella di controllo dinamico.

6.169 SPEZZA

Rimuove una parte di un'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SZ

E' possibile spezzare archi, cerchi, ellissi, linee, polilinee, raggi e linee di costruzione.

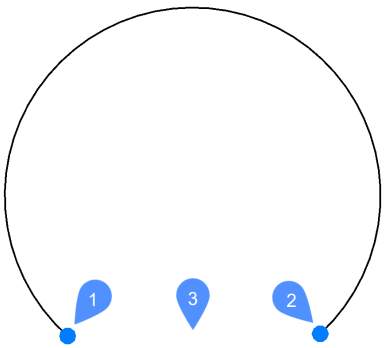
Nota: Spezzando un cerchio, lo si converte in un arco. Un raggio viene spezzato in un raggio e in una linea. Una linea di costruzione viene spezzata in due raggi.

6.169.1 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

6.169.2 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.

6.170 BREAKLINE (Express Tools)

Crea una polilinea con un simbolo di linea di discontinuità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.170.1 Metodo

Specificare il primo e il secondo punto per la linea di discontinuità, quindi specificare la posizione del simbolo della linea di discontinuità.

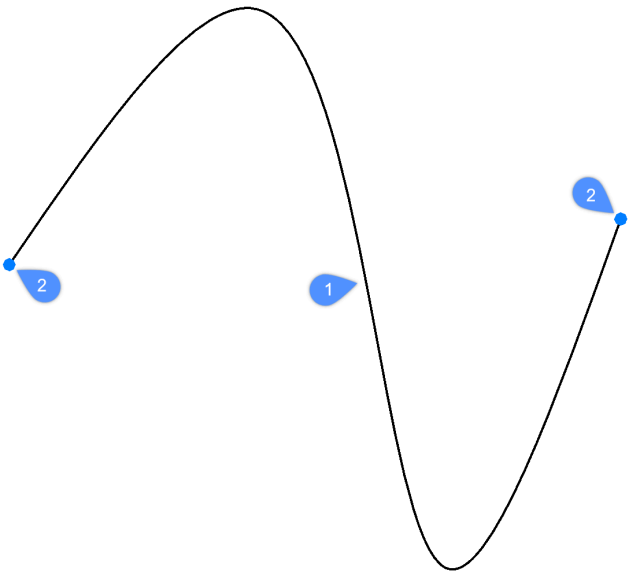
È possibile personalizzare il simbolo della linea di discontinuità attenendosi alla seguente procedura:

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*.

6.170.2 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.

6.171 BROWSER

Apre il browser Web predefinito.

Lite Pro Mechanical BIM

6.171.1 Descrizione

Apre 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.

6.172 SALVABLOCNOME

Apre la finestra di dialogo **Salva Definizione di Blocco** .

Lite Pro Mechanical BIM

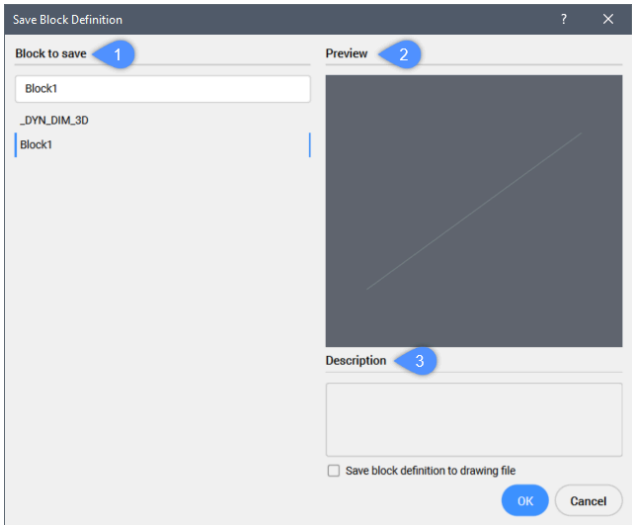
Icona:

6.172.1 Descrizione

Apre 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

6.172.2 Blocco da salvare

Specifica un nuovo nome per un blocco selezionato di cui creare una copia.

6.172.3 Anteprima

Visualizza un'anteprima del blocco selezionato.

6.172.4 Descrizione

Visualizza la descrizione del blocco selezionato.

6.173 TABELLABLOC

Crea una tabella proprietà del blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.173.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.173.2 Metodo

Posizionare il parametro della tabella, decidere se visualizzare la proprietà personalizzata **Tabella Blocco** nel pannello **Proprietà** e selezionare il numero di grip per il parametro.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Tabella Proprietà Blocco** la quale consente di creare la tabella. Vedere l'articolo correlato finestra di dialogo **Tabella Proprietà Blocco**.

Ogni riga della tabella definisce una variante diversa del riferimento di blocco ed è accessibile tramite il grip di ricerca.

Per modificare un parametro di tabella esistente nell'**Editor Blocchi**, doppio clic sull'icona del parametro oppure digitare TABELLABLOC nella barra dei comandi e premere Invio.

6.173.3 Opzioni all'interno del comando

Tavolozza
Consente di decidere se visualizzare la proprietà personalizzata **Tabella Blocco** nel pannello **Proprietà**. Selezionare tra le opzioni **Sì** o **No**.

Numero di grip

0
Nel riferimento di blocco non viene visualizzato alcun grip. Al contrario, la geometria selezionata può essere modificata nel pannello delle **Proprietà**.

1
Viene visualizzato un grip solo in corrispondenza del punto finale del parametro.

6.174 VERIFBLOC

Apre la **Finestra Test Blocco** per testare un blocco dinamico o parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.174.1 Descrizione

Apre la **Finestra Test Blocco** per testare una definizione di blocco dinamica o parametrica all'interno della sessione di modifica del blocco.

Nella **Finestra Test Blocco** è possibile verificare la definizione del blocco corrente utilizzando i grip dinamici o aprendo il pannello **Proprietà** e regolandone i parametri senza salvare le modifiche apportate alla definizione del blocco.

Nota: Questo comando è disponibile solo nell' **Editor Blocchi** e nell' **Editor DBlocchi**. Eseguire il comando MODIFBLOC o cliccare due volte sul blocco che si desidera modificare per avviare una sessione di modifica del blocco.

6.174.2 Metodo

Aprire una sessione di modifica dei blocchi, quindi eseguire il comando VERIFBLOC dalla Barra dei comandi per aprire la **Finestra Test Blocco**. La definizione di blocco corrente nell' **Editor Blocchi** o nell' **Editor DBlocchi** si riflette nella **Finestra Test Blocco**.

Dopo aver testato il blocco, è possibile:

- Salvare la definizione di blocco aperta nella **Finestra Test Blocco** con un nome diverso (comando SALVABLOCNOME).
- Eseguire il comando CHIUDI per chiudere la **Finestra Test Blocco** ed eliminare il file temporaneo.
- Salvare o chiudere la sessione di modifica del blocco. La **Finestra Test Blocco** viene chiusa automaticamente.
- Avviare nuovamente il comando VERIFBLOC nella sessione di modifica del blocco. La **Finestra Test Blocco** corrente viene chiusa automaticamente e viene aperta una nuova finestra con la definizione corrente.

Nota: Il comando MODIFBLOC non è disponibile nella **Finestra Test Blocco**. Chiudere la **Finestra Test Blocco** per tornare alla sessione di modifica del blocco.

6.175 BTRIM (Express Tools)

Taglia le entità in entità nidificate in blocchi e riferimenti esterni.

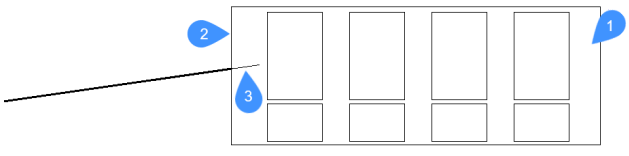
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.175.1 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.

6.175.2 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.

6.176 NASCBLOC

Nasconde le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.176.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.176.2 Metodo

Selezionare le entità nella definizione del blocco dinamico, quindi decidere se nasconderle per lo stato di visibilità corrente o per tutti gli stati di visibilità.

Nota: Utilizzare la variabile di sistema BVMODE per controllare la modalità di visualizzazione delle entità nascoste nell'**Editor Blocchi**.

6.176.3 Opzioni all'interno del comando

Visibilità corrente
Nasconde le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Tutti gli stati di visibilità
Nasconde le entità selezionate per tutti gli stati di visibilità.

6.177 -NASCBLOC

Nasconde le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

6.177.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.177.2 Metodo

Selezionare le entità nella definizione del blocco dinamico, quindi decidere se nasconderle per lo stato di visibilità corrente o per tutti gli stati di visibilità.

Nota: Utilizzare la variabile di sistema BVMODE per controllare la modalità di visualizzazione delle entità nascoste nell'**Editor Blocchi**.

6.177.3 Opzioni all'interno del comando

Visibilità corrente
Nasconde le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Tutti gli stati di visibilità
Nasconde le entità selezionate per tutti gli stati di visibilità.

6.178 MOSTRABLOC

Visualizza le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.178.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.178.2 Metodo

Selezionare le entità nascoste nella definizione del blocco dinamico, quindi decidere se renderle visibili per lo stato di visibilità corrente o per tutti gli stati di visibilità.

Nota: Utilizzare la variabile di sistema BVMODE per controllare la modalità di visualizzazione delle entità nascoste nell'**Editor Blocchi**.

6.178.3 Opzioni all'interno del comando

Visibilità corrente
Rende visibili le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Tutti gli stati di visibilità
Rende visibili le entità selezionate per tutti gli stati di visibilità.

6.179 -MOSTRABLOC

Visualizza le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

6.179.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.179.2 Metodo

Selezionare le entità nascoste nella definizione del blocco dinamico, quindi decidere se renderle visibili per lo stato di visibilità corrente o per tutti gli stati di visibilità.

Nota: Utilizzare la variabile di sistema BVMODE per controllare la modalità di visualizzazione delle entità nascoste nell'**Editor Blocchi**.

6.179.3 Opzioni all'interno del comando

Visibilità corrente
Rende visibili le entità selezionate per lo stato di visibilità corrente.

Tutti gli stati di visibilità
Rende visibili le entità selezionate per tutti gli stati di visibilità.

6.180 STATOVISBLOC

Gestisce gli stati di visibilità in una definizione di blocco dinamico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

6.180.1 Esclusione di responsabilità

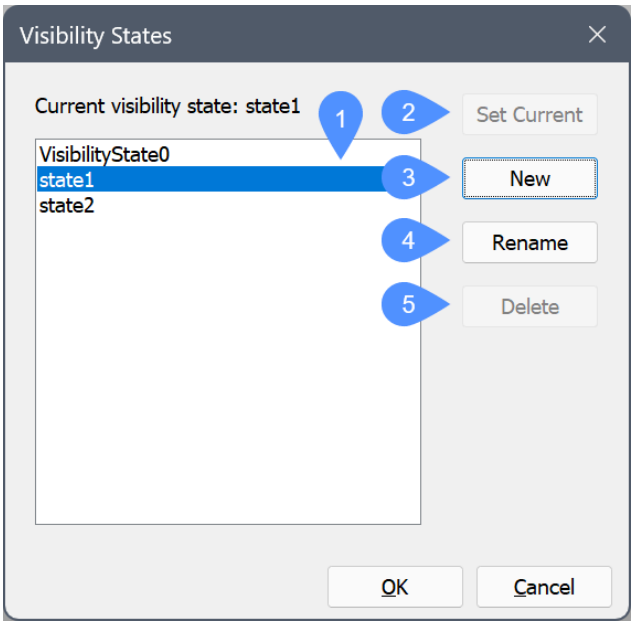
Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.180.2 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Stati di Visibilità** per gestire gli stati di visibilità in una definizione di blocco dinamico.

Nota: Il comando funziona con un parametro **Visibilità** presente nella definizione del blocco (comando PARAMBLOC).

La finestra di dialogo **Stati di Visibilità** consente di impostare lo stato di visibilità corrente, crearne di nuovi e di rinominare o eliminare gli stati di visibilità esistenti.



1 Elenco degli stati di visibilità

2 Imposta Corrente

3 Nuovo

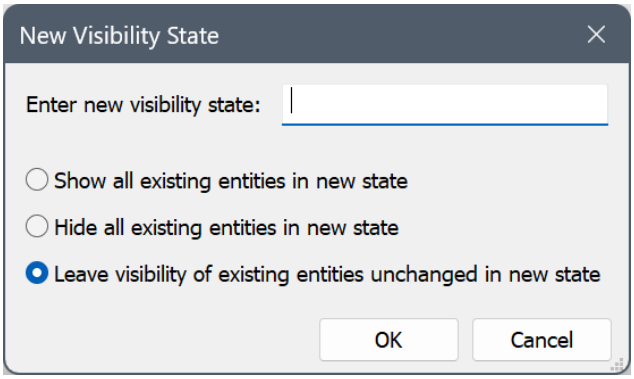
4 Rinomina

5 Elimina

Elenco degli stati di visibilità
Visualizza l'elenco degli stati di visibilità disponibili salvati nella definizione del blocco dinamico.

Imposta Corrente
Imposta lo stato di visibilità selezionato nell'elenco come corrente.

Nuovo
Apre la finestra di dialogo **Nuovo Stato di Visibilità** per aggiungere un nuovo stato di visibilità alla definizione del blocco dinamico.



Rinomina
Rinomina lo stato di visibilità selezionato.

Elimina
Elimina lo stato di visibilità selezionato dalla definizione del blocco dinamico.

6.181 -STATOVISBLOC

Gestisce gli stati di visibilità in una definizione di blocco dinamico tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

6.181.1 Esclusione di responsabilità

Importante: Nel caso in cui acquistiate BricsCAD negli Stati Uniti o per l'uso negli Stati Uniti, la funzione per creare o modificare definizioni di blocchi dinamici non è né disponibile né autorizzata. Per ulteriori informazioni, consultare l'EULA.

6.181.2 Descrizione

Imposta lo stato di visibilità corrente, ne crea di nuovi o elimina gli stati di visibilità esistenti in una definizione di blocco dinamico tramite la barra dei comandi.

6.181.3 Opzioni all'interno del comando

Nuova
Aggiunge un nuovo stato di visibilità alla definizione del blocco dinamico.
Inserire il nome del nuovo stato di visibilità, quindi inserire la visibilità dell'entità per il nuovo stato.

Nascondi tutto
Nasconde tutte le entità nella definizione di blocco per il nuovo stato di visibilità.

Visualizza tutti
Mostra tutte le entità nella definizione di blocco per il nuovo stato di visibilità.

Visibilità corrente
Aggiunge il nuovo stato di visibilità con la visibilità corrente delle entità nella definizione di blocco.

coRrente
Imposta uno stato di visibilità esistente come corrente.
Immettere un nome per lo stato di visibilità dall'elenco.

Elimina
Elimina lo stato di visibilità con nome.
Immettere un nome per lo stato di visibilità dall'elenco.

?
Elenca tutti gli stati di visibilità salvati nella definizione del blocco dinamico.

6.182 BURST (Express Tools)

Esplode i blocchi, convertendo i valori degli attributi in entità di testo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

6.182.1 Metodo

Selezionare il blocco che si desidera esplodere e premere Invio.

7. C

7.1 CAEANALYZE2D

Esegue un'Analisi agli Elementi Finiti 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.1.1 Descrizione

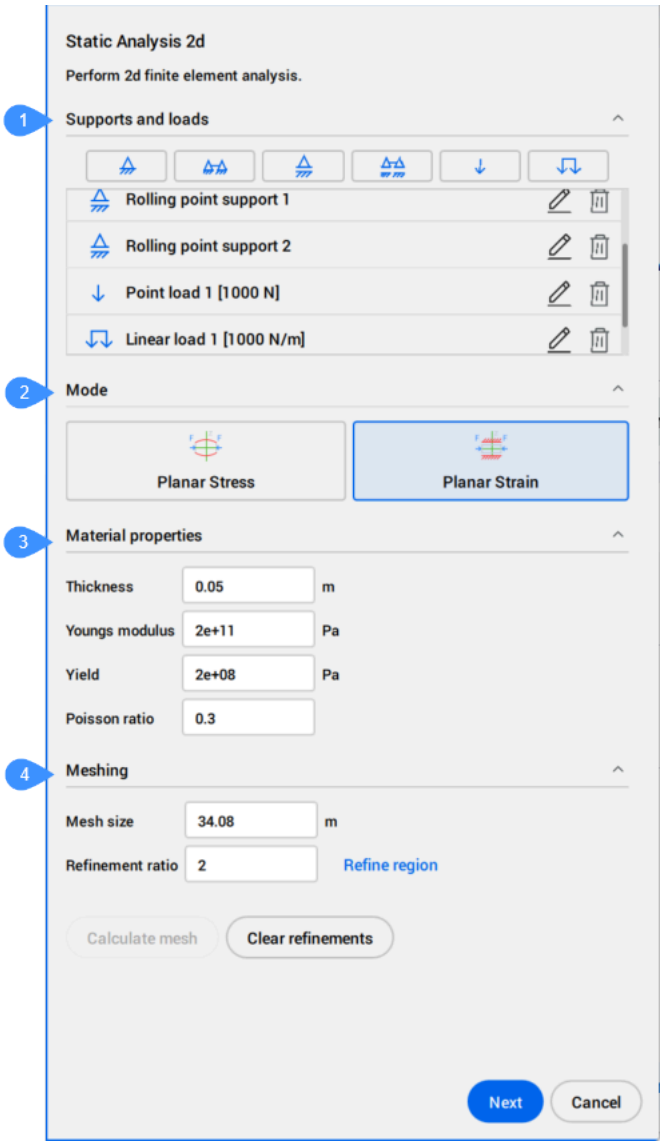
Esegue un'Analisi agli Elementi Finiti 2D per un contorno 2D chiuso o una faccia piana 3D che deve trovarsi nel piano XY del sistema di coordinate globali.

7.1.2 Metodo

Innanzitutto, selezionare un contorno 2D chiuso, una faccia piana 3D, una regione o una curva chiusa nel piano XY. Successivamente, nel pannello Contesto Comando di **Analisi Statica 2d**, è possibile definire i parametri e i materiali fisici, i carichi e i supporti, nonché una mesh per il contorno di input. Quindi eseguire l'analisi, ispezionarla 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 Vincoli e carichi

2 Modalità

3 Proprietà del materiale

4 Mesh

7.1.3 Vincoli e carichi

Aggiunge i carichi (forze puntuali e pressioni lineari) e i supporti (punti e supporti lineari, punto di rotolamento e supporti lineari rotanti) cliccando sul pulsante corrispondente. I carichi e i supporti possono essere posizionati su entità curve.



1 Aggiungi supporto puntuale

2 Aggiungi supporto lineare

3 Aggiungi supporto a punto rotante

4 Aggiungi supporto lineare rotante

5 Aggiungi carico puntuale

6 Aggiungere carico lineare

7 Elenco dei supporti e dei carichi aggiunti

8 Pulsante Modifica

9 Pulsante Rimuovi

Aggiungi supporto puntuale
Definisce il punto di appoggio esterno cliccando sulla posizione del punto sul contorno della regione nel disegno.

Aggiungi supporto lineare
Definisce il vincolo esterno lineare cliccando sulle posizioni del primo e del secondo punto sul contorno della regione nel disegno.

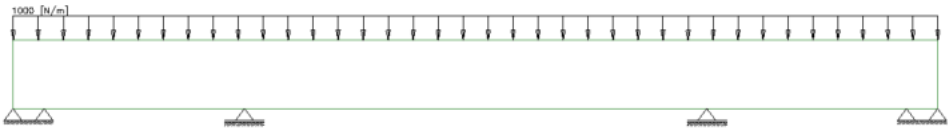
Aggiungi supporto a punto rotante
Definisce il vincolo puntuale a rullo cliccando sulla posizione del punto sul contorno della regione nel disegno.

Aggiungi supporto lineare rotante
Definisce il vincolo lineare a rullo cliccando sulle posizioni del primo e del secondo punto sul contorno della regione nel disegno.

Aggiungi 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.

Aggiungere carico lineare
Aggiunge un carico lineare cliccando sulle posizioni del primo e del secondo punto sul contorno della regione nel disegno. Quindi, è necessario specificare l'angolo del carico lineare rispetto alla tangente del contorno (90 gradi per impostazione predefinita, ad esempio, perpendicolare al contorno) e specificare l'ampiezza del carico lineare.

Rappresentazione grafica dei supporti e dei carichi nel disegno



Nota:

- Ogni tipo di supporto e carico ha una rappresentazione grafica (simbolo) nel disegno.
- La scala di annotazione determina la dimensione dei supporti e dei simboli di carico nello spazio modello.
- La rappresentazione grafica dei supporti e dei carichi viene mantenuta nel disegno al termine del comando, in modo da poter essere riutilizzata in seguito.

Elenco dei supporti e dei carichi aggiunti
Elenca tutti i supporti e i carichi aggiunti. Ognuno di essi può essere modificato o rimosso.

Nota: Quando si aggiungono o si modificano i supporti o i carichi, il pannello Contesto Comando si chiude e le opzioni sono disponibili nella Barra dei comandi.

Opzioni all'interno della Barra dei comandi per l'aggiunta o la modifica di supporti o carichi

Carichi
Gestisce i carichi.

Aggiungi carico
Aggiunge un carico.

Carico puntuale
Aggiunge un carico puntuale specificando la posizione del punto, l'angolo del carico e l'intensità del carico puntuale.

Specificare la posizione del punto
Consente di selezionare un punto per il posizionamento del carico.

Specificare l'angolo del carico, tangente al contorno
Consente di specificare l'angolo tangente al contorno o di accettare il valore di default.

Specificare l'intensità del carico puntuale
Consente di specificare l'intensità del carico puntuale.

Carico lineare
Aggiunge un carico lineare.

Specificare la posizione del primo punto
Consente di selezionare il primo punto per la posizione del carico lineare.

Specificare la posizione del secondo punto o cambiare direzione
Consente di selezionare il secondo punto per la posizione del carico lineare. È inoltre possibile impostare prima la direzione in cui si trova il secondo punto.

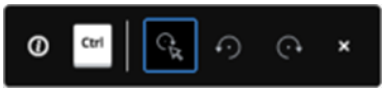
Auto
Rileva automaticamente la direzione per il secondo punto.

sensoAntiorario
Consente di selezionare il secondo punto in senso antiorario.

sensoOrario
Consente di selezionare il secondo punto in senso orario.

Chiudi
Termina la selezione di posizionamento punti.

Utilizzare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare la direzione del secondo punto. 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 (vedere l'articolo sull'**Assistente Tasti di scelta rapida**).

Specificare l'angolo della pressione lineare tangente al contorno
Consente di impostare l'angolo della pressione lineare.

Angolo assoluto wrt. asse-x
Consente di impostare l'angolo della pressione lineare rispetto all'asse x.

Angolo relativo alla tangente del contorno
Consente di impostare l'angolo della pressione lineare rispetto alla tangente del contorno.

Specificare l'intensità della pressione lineare
Consente di specificare l'intensità della pressione lineare.

Rimuovi carico
Rimuove il carico selezionato.

Edita carico
Consente di modificare la posizione, l'angolo e l'intensità del carico selezionato.

Posizione
Consente di impostare la nuova posizione del carico.

ANgolo
Consente di impostare il nuovo angolo del carico.

Magnitude
Consente di impostare il nuovo valore per la pressione del carico.

Nota: Le opzioni sono le stesse di **Aggiungi carico**.

Supporto
Gestisce i supporti.

Aggiungi supporto
Aggiunge un supporto

Vincolo puntuale
Aggiunge un supporto esterno puntuale specificando la posizione del punto e l'angolo del supporto.

Specificare la posizione del punto
Consente di selezionare un punto per la posizione del supporto.

Specificare l'angolo del supporto, tangente al contorno
Consente di specificare l'angolo tangente al contorno o di accettare il valore di default.

Vincolo Puntuale a Rullo
Aggiunge un supporto esterno a rullo specificando la posizione del punto e l'angolo del supporto esterno.

Vincolo lineare
Aggiunge un vincolo lineare.

Specificare la posizione del primo punto
Consente di selezionare il primo punto per la posizione del supporto lineare.

Specificare la posizione del secondo punto o cambiare direzione
Consente di selezionare il secondo punto per la posizione del supporto lineare. È inoltre possibile impostare prima la direzione in cui si trova il secondo punto.

VincoLo lineaRe a rullo
Aggiunge un vincolo lineare a rullo specificando le posizioni del primo e del secondo punto.

Rimuovere supporto
Rimuove il supporto selezionato.

Edita supporto
Consente di modificare la posizione, l'angolo e il tipo di supporto selezionato.

Posizione
Consente di impostare la nuova posizione del supporto.

ANgolo
Consente di impostare il nuovo angolo del supporto.

Tipo
Consente di modificare il tipo di supporto.

Fisso
Imposta il supporto in modo che sia fisso.

Rullatura
Imposta il supporto in modo che sia rullante.

Nota: Le opzioni sono le stesse di **Aggiungi supporto**.

Pulsante Modifica
Consente di modificare il carico o il supporto.

Pulsante Rimuovi
Consente di rimuovere il carico o il supporto.

7.1.4 Modalità

Consente di scegliere la modalità di esecuzione dell'analisi.

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.

Deformazione piana
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.

7.1.5 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.

7.1.6 Mesh

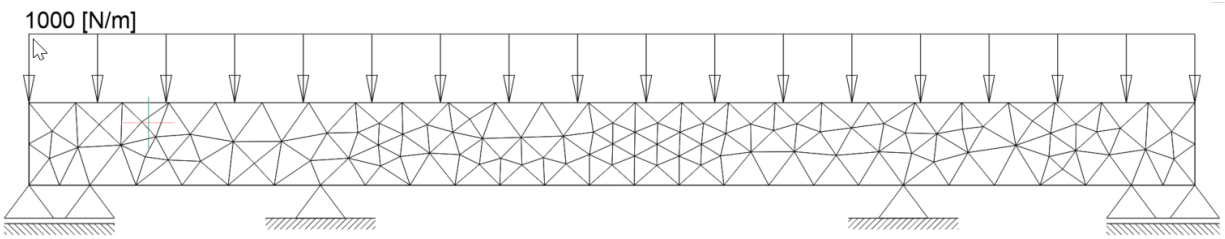
Definisce una mesh per il contorno di input.

Dimensione della mesh
Definisce la lunghezza desiderata del bordo degli elementi mesh.

Rapporto di raffinamento
Imposta un rapporto di raffinazione utilizzato per la regione di raffinazione.

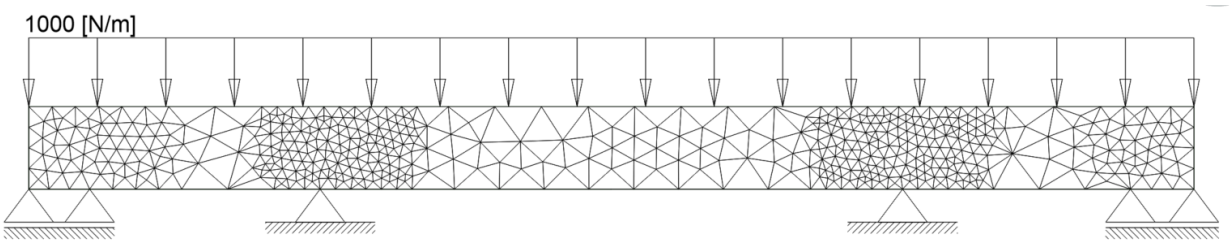
Calcola mesh
Genera la mesh per l'intera regione in base alle dimensioni, ai carichi e ai vincoli della mesh.

Nota: Questo pulsante è disponibile solo quando si genera la mesh per la prima volta.



Aggiorna mesh
Aggiorna la mesh dopo aver modificato le dimensioni, i carichi o i supporti della mesh.

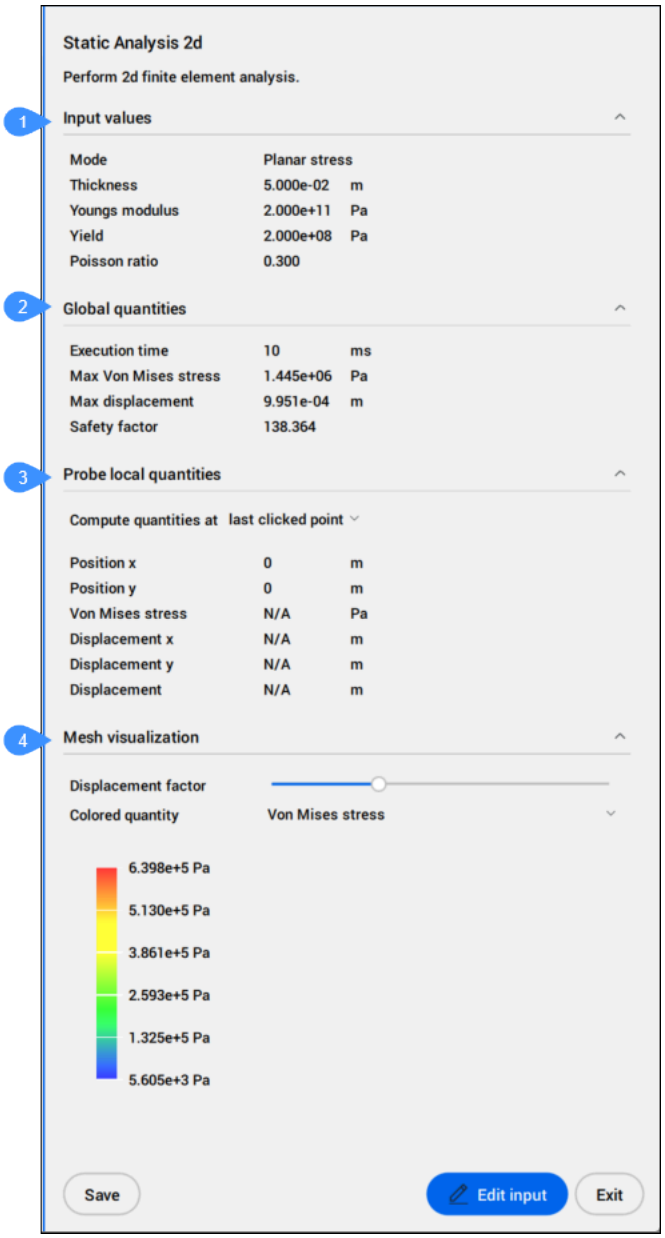
Rifinisci regione
Consente di aggiungere più regioni di raffinamento, migliorando la mesh generata in base ai rapporti di rifinitura specificati.



Pulisci perfezionamenti
Rimuove tutte le regioni di rifinitura.

Premendo il pulsante **Seguente**, si apre il risultato dell'analisi:

7.1.7 Risultato dell'analisi



1 Valori di input

2 Quantità globali

3 Analisi quantità locali

4 Visualizzazione mesh

Valori di input
Visualizza i valori di input definiti nel pannello precedente.

Quantità globali
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.

Cilindrata massima
Visualizza lo spostamento massimo calcolato.

Fattore di sicurezza
Visualizza il fattore di sicurezza calcolato.

Analisi quantità locali
Visualizza i valori di output locali in un punto specificato. Scegli un'opzione dall'elenco a discesa, **ultimo punto cliccato** o il **punto passato**.

Posizione x
Visualizza la posizione X del punto.

Posizione y
Visualizza la posizione Y del punto.

Stress di von Mises
Visualizza la sollecitazione di Von Mises nel punto.

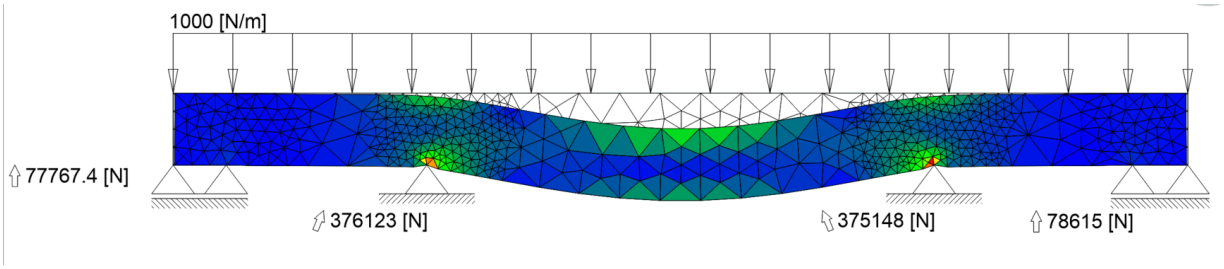
Spostamento x
Visualizza lo spostamento del punto in direzione X.

Spostamento y
Visualizza lo spostamento del punto in direzione Y.

Spostamento
Visualizza lo spostamento totale del punto.

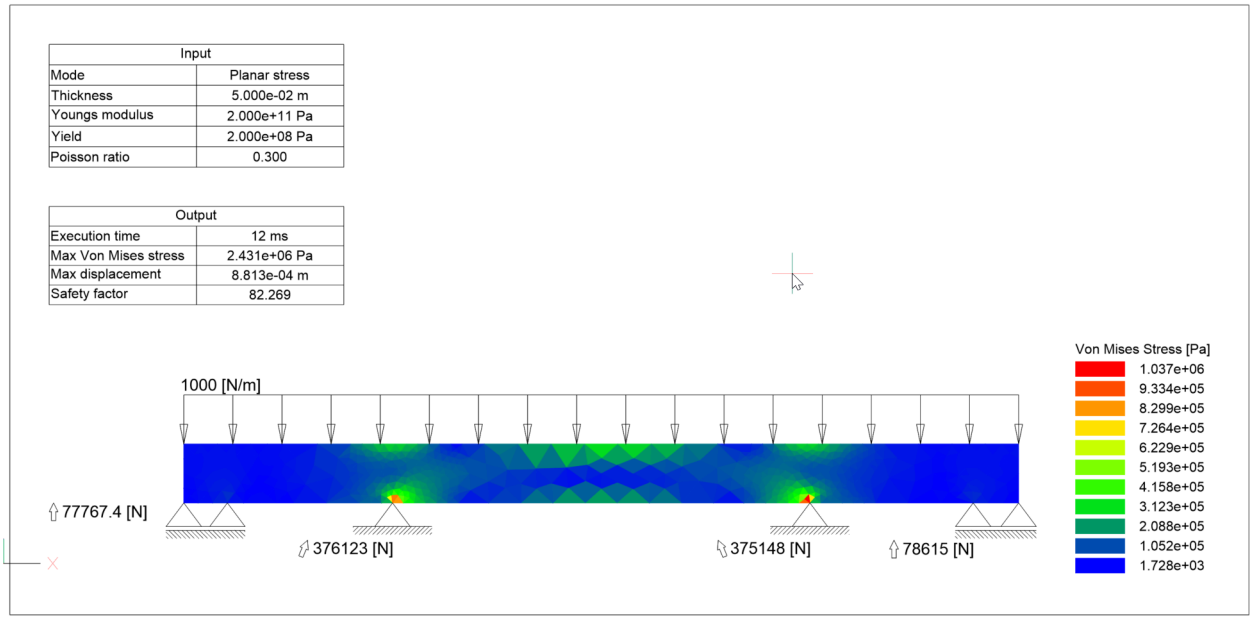
Visualizzazione mesh
Controlla la visualizzazione dei risultati sulla mesh.

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).

Memorizza
Posiziona i risultati dell'analisi nello Spazio Modello.



Modifica input

Apre la pagina precedente per modificare le caratteristiche richieste per l'analisi 2D.

7.2 CAL

Apre la calcolatrice di BricsCAD.

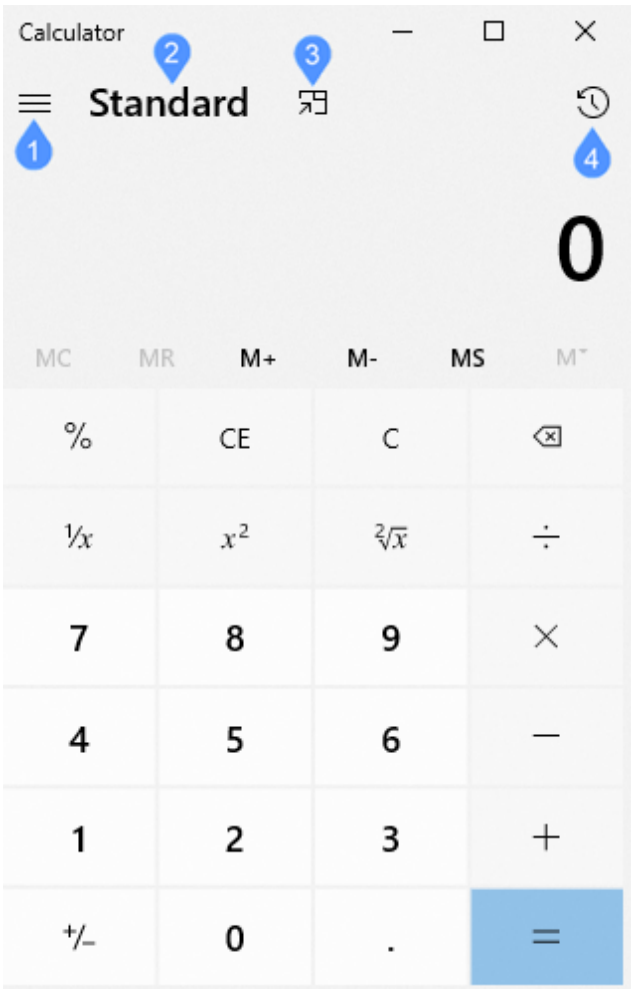
Lite Pro Mechanical BIM

7.2.1 Descrizione

Apre 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 sistema operativo.

Quando si utilizza la vista Standard, include 4 aree.



1 Vista

2 Nome della vista

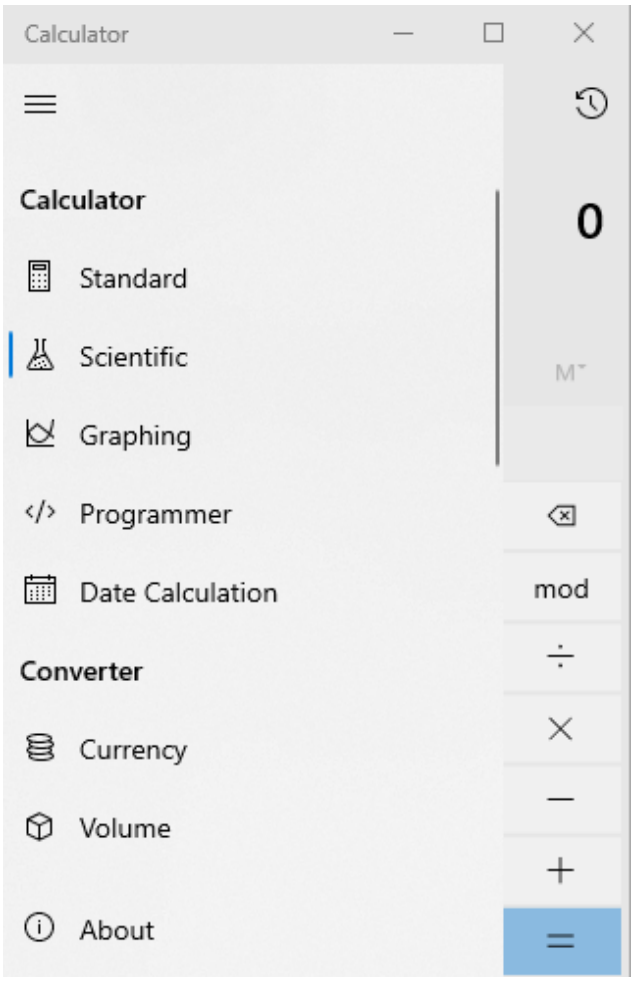
3 Mantieni in primo piano

4 Cronologia

7.2.2 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).



7.2.3 Nome della vista

Visualizza il nome della vista corrente.

7.2.4 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.

7.2.5 Cronologia

Visualizza la cronologia dei calcoli effettuati nella sessione corrente.

Nota: Questa funzione è disponibile solo per la calcolatrice standard e scientifica.

7.3 CALCOLAVOLUMIDISEZIONE

Definisce i materiali in sezioni e calcola i volumi delle sezioni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.3.1 Descrizione

Definisce i materiali di sterro e riporto necessari tra almeno due superfici TIN e un gruppo di linee di sezione. Facoltativamente, crea viste di sezione in cui vengono visualizzate le aree dei materiali. Consente inoltre di generare rapporti tabellari nel disegno o di esportarli in un file CSV.

Per prima cosa, apre la finestra di dialogo **Seleziona Gruppo Linee di Sezione** per selezionare un gruppo di linee di sezione.

Quinsi, si apre la finestra di dialogo **Crea una Lista di Materiali** che consente di definire il nome della lista materiali, la superficie di base e la superficie di confronto per un semplice calcolo dei volumi di sterro e riporto tra le due superfici.

Nota: Un gruppo di linee di sezione può avere più elenchi di materiali.

Cliccando sul pulsante **Crea** si apre la finestra di dialogo **Calcola i volumi delle sezioni** per definire i materiali di sterro e riporto e i materiali strutturali per il calcolo del volume della sezione.

7.4 CALLOUT

Lite Pro Mechanical BIM

7.4.1 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.

7.5 APPFOT

Posiziona nei disegni i glifi della fotocamera che puntano agli obiettivi e crea viste con nome.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.5.1 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.

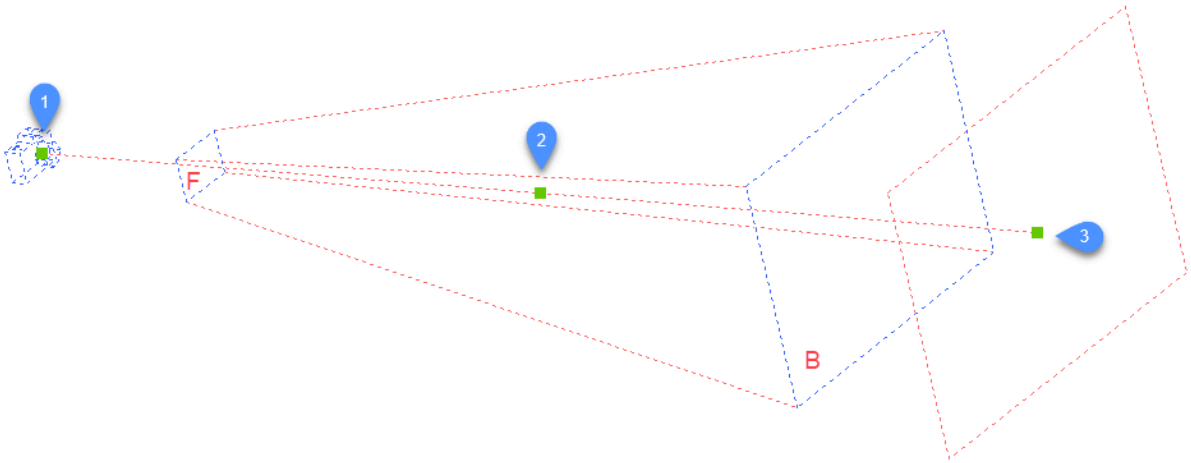
Modifica Mediante Grip

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).



7.5.2 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

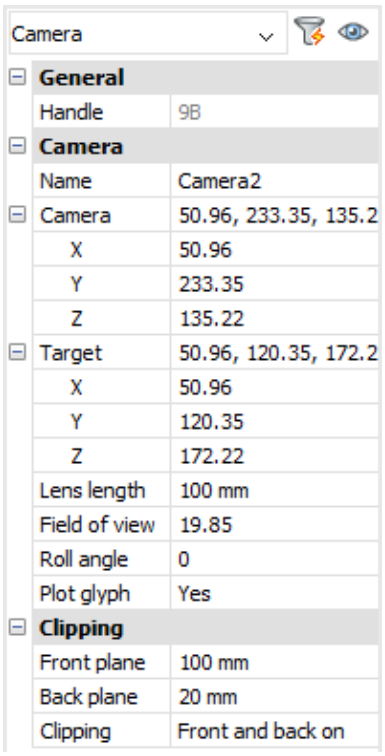
Definisce i piani di ritaglio anteriore e posteriore, che tagliano la vista.

Visualizza

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.

- 

7.6 CDORDER (Express Tools)

Dispone l'ordine di visualizzazione delle entità in base al colore dell'indice.

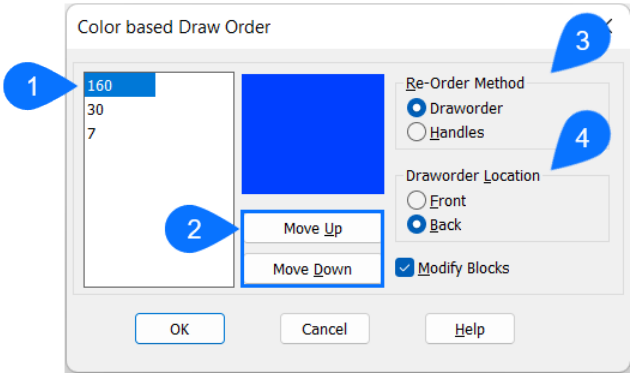
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.6.1 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.

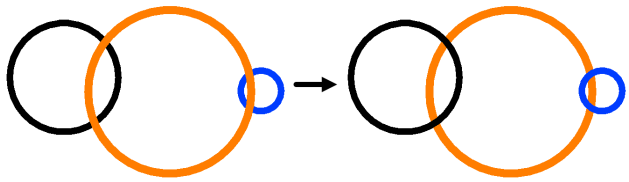


1 Elenco dei colori

2 Pulsanti di spostamento verso l'alto e verso il basso

3 Metodo Riordinamento

4 Posizione Ordine di Visualizzazione



7.6.2 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.

7.6.3 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.

7.6.4 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.

7.6.5 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.

7.7 -CDORDER (Express Tools)

Dispone l'ordine di disegno delle entità in base al colore indice tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

7.7.1 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.

7.8 SNAPCENTRO

Commuta lo snap ad entità **Centro**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.8.1 Descrizione

Commuta 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.

7.9 DISSOCIACENTRO

Interrompe l'associazione di un'entità linea d'asse con due linee selezionate oppure un marcatore centro con un cerchio o un arco.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.9.1 Descrizione

Interrompe l'associazione delle entità linea d'asse e marcatore centro con le entità associate, ad esempio linee, archi e cerchi.

7.10 LINEAASSE

Crea una linea d'asse

Lite Pro Mechanical BIM

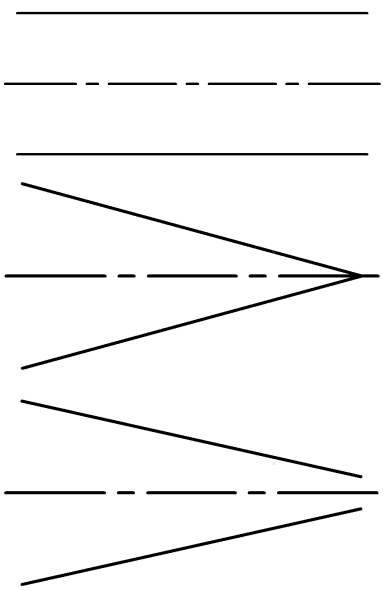
Icona:

Alias: CL

7.10.1 Descrizione

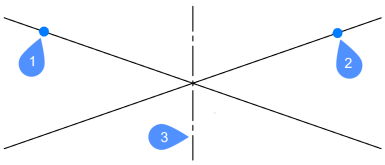
Crea una geometria di linea d'asse associata a due linee o segmenti di polilinea selezionati.

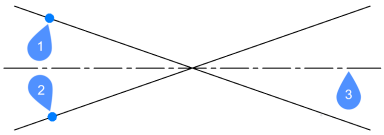
Nota: Le linee d'asse sono entità di riferimento disegnate per indicare gli assi di simmetria.



7.10.2 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.
- 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 mezzeria.
- Le linee d'asse sono create sul layer specificato dalla variabile di sistema CENTERLAYER.

7.11 CENTRO

Crea un marcatore centro.

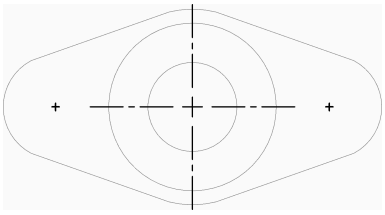
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: CEN

7.11.1 Descrizione

Crea un marcatore centro associato a un cerchio, un arco o un poliarco selezionato.



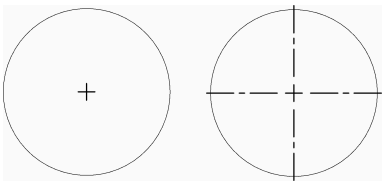
7.11.2 Metodo

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.

Nota: I marcatori centro vengono creati sul layer specificato dalla variabile di sistema CENTERLAYER.

7.12 RIASSOCIACENTRO

Associa un'entità linea d'asse con due linee selezionate o un marcatore centro con un cerchio o un arco.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.12.1 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.

7.13 REIMPOSTACENTRO

Ripristina le entità linea d'asse e di marcatore centro.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.13.1 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.

7.14 CIMA

Crea una cimatura (smusso) in corrispondenza delle intersezioni, definiti da due lunghezze o da una lunghezza e un angolo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: CM

7.14.1 Descrizione

Crea una cima tra due entità. Le entità potrebbero essere:

- Linee, escluse le linee parallele
- Polilinee 2D, escluse le polilinee parallele
- Lo spigolo di un solido o di una superficie 3D selezionato
- Raggi, compresi i raggi paralleli
- Linee di costruzione, incluse le linee di costruzione parallele

La dimensione del cima è definita specificando:

- due distanze
- lunghezza e angolo

Nota:

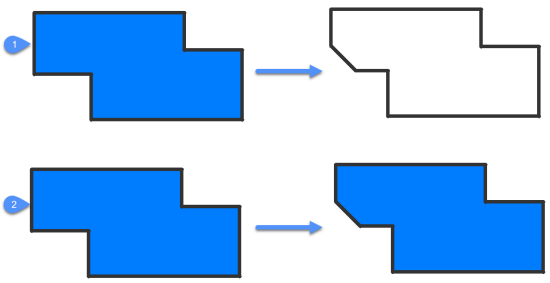
- Quando la variabile di sistema COMMANDPREVIEW è attiva, appare un'anteprima della cima nel disegno.
- Per collegare due entità senza creare una cimatura, tenere premuto il tasto Maiusc quando si seleziona la seconda entità.

7.14.2 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni cima
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Cima/Raccordo** espansa.

Polilinea
Cima i vertici in cui si incontrano due segmenti della polilinea selezionata (se applicabile).

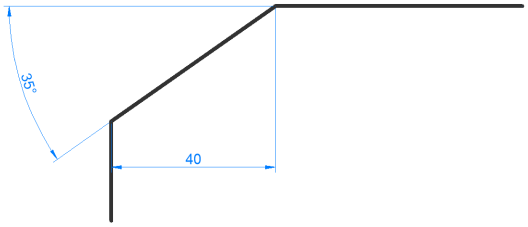
Nota: La creazione di cimature su un contorno di tratteggio creato con singole linee (1) comporta la rimozione dell'associatività del tratteggio. L'associatività viene mantenuta se il contorno è definito da una polilinea (2).



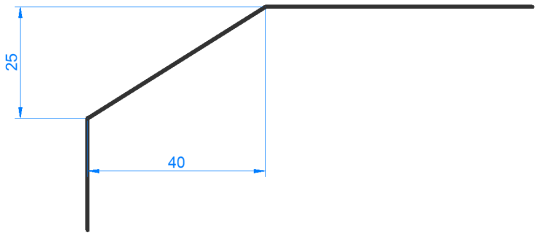
sOlido
Raccorda tutti gli spigoli di un solido 3D selezionato.

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
Specifica 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.

Immettere opzione di selezione superficie
Seleziona la superficie adiacente che definisce gli spigoli che possono essere smussati.

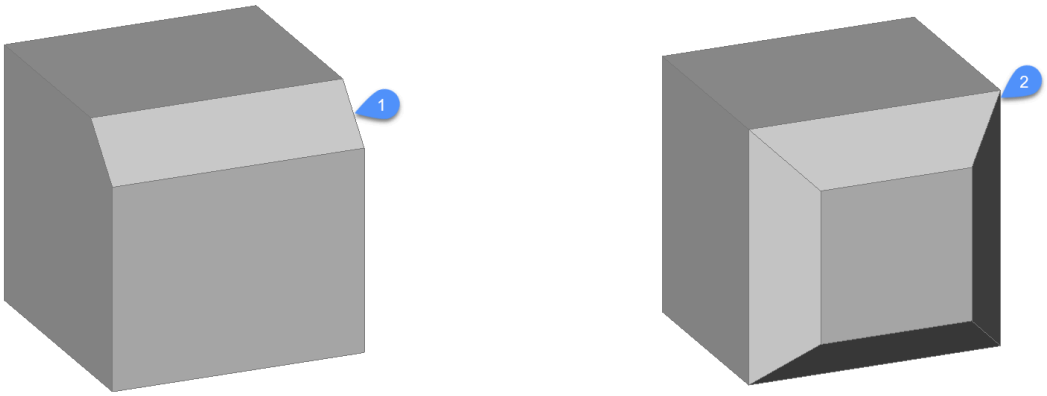
Nota: Dopo aver selezionato lo spigolo di un solido o di una superficie 3D, la Barra dei comandi richiede di **Digitare opzione di selezione superficie** per indicare quale superficie adiacente è la superficie di base.

Seguente
Seleziona la superficie adiacente successiva.

Ok
Imposta la superficie adiacente selezionata come superficie di base.

Seleziona spigolo
Seleziona solo uno spigolo (1) della superficie di base da smussare.

Sequenza
Effettua una sequenza di cimature intorno alla selezione di tutti gli spigoli tangenziali appartenenti alla superficie di base (2) da smussare.



7.15 CAMBIA

Cambia le proprietà delle entità tramite la Barra dei comandi. Questo comando è stato in gran parte sostituito dal pannello **Proprietà**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: -CB

7.15.1 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.

7.15.2 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**.

7.16 VERIFICAAGGIORNAMENTI

Visualizza informazioni sulle versioni di BricsCAD.

7.16.1 Descrizione

Visualizza la versione corrente installata e l'ultima versione BricsCAD disponibile per il download. La pagina di download si aprirà nel browser cliccando **Sì**.

7.17 CONTRSTANDARD

Verifica la presenza di incoerenze nel disegno corrente che violano gli standard.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.17.1 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.

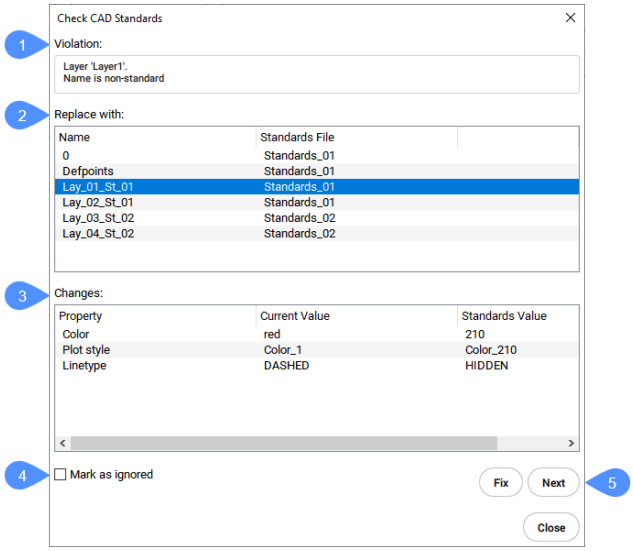
Uno standard è un insieme di proprietà di un oggetto denominato nel file degli standard.

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.

7.17.2 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 / Seguente / 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 / Seguente / Chiudi
Questa sezione contiene i pulsanti assegnati alle azioni che possono essere eseguite.

Risolvi
Applica lo standard selezionato all'oggetto denominato di destinazione.

Seguente
Procede con la violazione successiva nel disegno corrente.

Chiudi
Chiude la finestra di dialogo.

7.18 CAPROP

Modifica le proprietà dell'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

7.18.1 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.

7.18.2 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.

Spessore
Modifica l'altezza

TRasparenza
Modifica la trasparenza.

Materiale
Applica un materiale.

annotatiVo
Imposta la proprietà annotativa.

7.19 CAMBIASPAZIO

Sposta entità dallo spazio carta allo spazio modello e viceversa.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando può essere utilizzato solo nello spazio carta.

7.19.1 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.

7.19.2 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.

7.20 CHURLS (Express Tools)

Modifica gli indirizzi URL precedentemente inseriti.

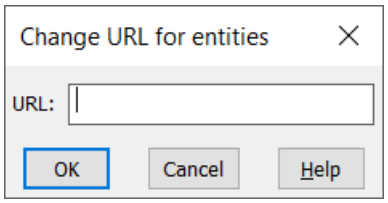
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.20.1 Metodo

Apre 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.



7.21 CERCHIO

Crea entità cerchio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: C

7.21.1 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.

7.21.2 Metodi

Esistono 8 metodi diversi per creare entità cerchio:

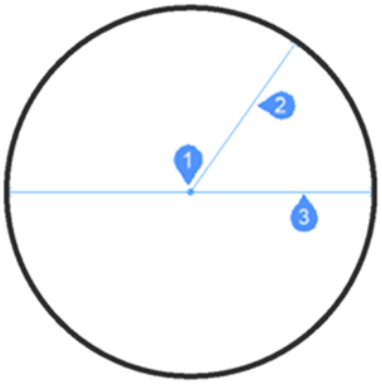
- Cerchio Centro-Raggio
- Cerchio-Centro-Diametro
- Cerchio 2 punti
- Cerchio 3 punti
- Cerchio Tangente-Tangente-Raggio
- Cerchio Tangente-Tangente-Tangente
- Converti Arco in Cerchio
- Cerchi multipli

7.21.3 Opzioni all'interno del comando CERCHIO

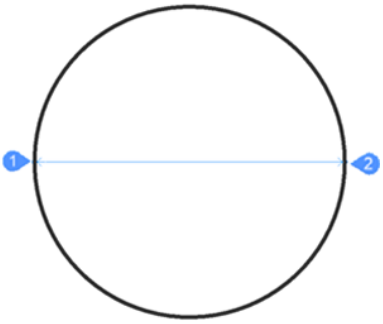
Selezionare centro del cerchio
Consente di specificare il centro del cerchio (1).

Impostare raggio
Consente di specificare il raggio del cerchio (2).

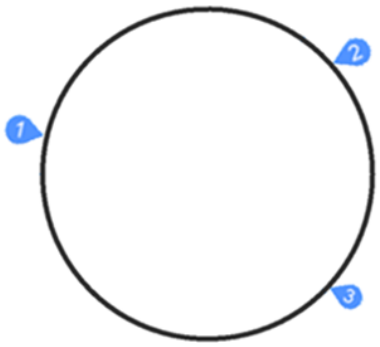
Imposta Diametro
Consente di specificare il diametro del cerchio (3).



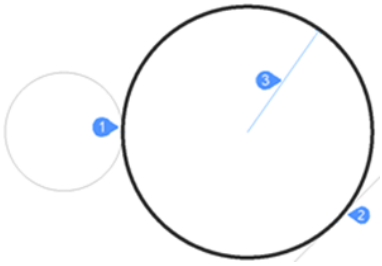
2 Punti
Consente di specificare 2 punti diametralmente opposti (1 e 2) per definire il cerchio.



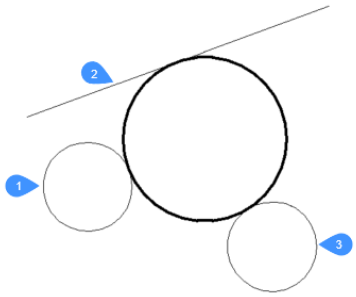
3 Punti
Consente di specificare 3 punti per definire il cerchio.



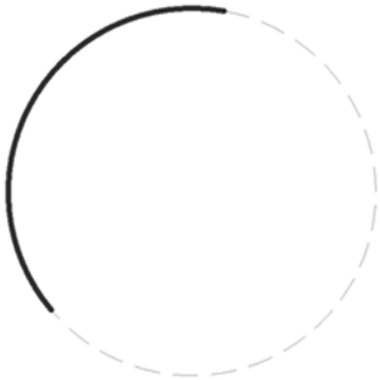
Tangente-Tangente-Raggio
Definisce il cerchio in base a due punti tangenti alle altre entità (1 e 2) e al relativo raggio (3). Specificando un raggio impossibile con le tangenti selezionate, viene richiesto di specificare nuovamente la seconda tangente e il raggio.



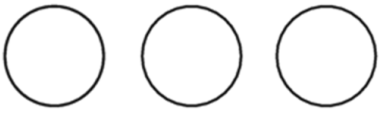
Tangente-Tangente-Tangente
Definisce il cerchio in base a tre punti tangenti alle altre entità (1, 2 e 3).



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.



7.22 IMPORTACIVIL3D

Crea entità civili BricsCAD da un disegno di Autodesk® Civil 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

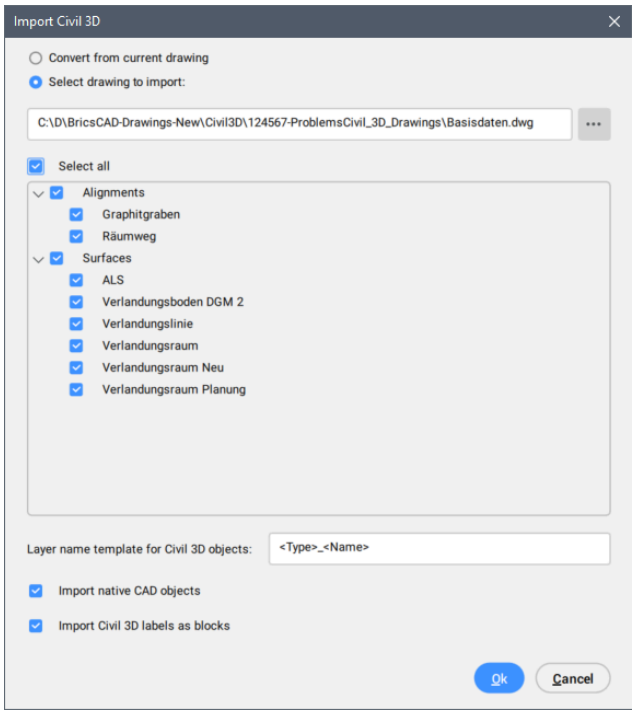
7.22.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Importa Civil 3D** che consente di importare oggetti AutoCAD® Civil 3D da un file DWG selezionato, oppure di convertirli direttamente dal disegno corrente.

I seguenti oggetti da AutoCAD® Civil 3D possono essere importati e creati come oggetti Civil BricsCAD:

- 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).
- ***Nota:*** I **Gruppi di Proprietà** per le entità nei disegni Civil 3D sono visualizzati nel pannello **Proprietà** di BricsCAD. I valori delle proprietà definite manualmente possono essere modificati.



7.22.2 Converti da disegno corrente

Converte oggetti AutoCAD® Civil 3D nel disegno corrente.

7.22.3 Seleziona disegno da importare:

Consente di impostare il percorso del disegno o cliccare sul pulsante **Seleziona disegno** (…) per selezionare manualmente il disegno.

Nota: Quando viene specificato il file DWG o si seleziona l'opzione **Converti Da Disegno Corrente**, le entità di AutoCAD® Civil 3D vengono elencate in una visualizzazione ad albero, organizzate per tipo di oggetto.

7.22.4 Seleziona Tutto

Seleziona tutti gli oggetti AutoCAD® Civil 3D di nel disegno.

7.22.5 Nome del layer del template per oggetti Civil 3D:

Consente di specificare il modello del nome del 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.

Per disegnare oggetti BricsCAD Civil sui layer, utilizzare un nome di Layer che includa tre elementi: il tipo di oggetto originario di Civil 3D, il nome dell'oggetto e il nome Layer di origine AutoCAD® Civil 3D, come nell'esempio seguente:

```
<Type>_<Name>_<SourceLayer>
```

7.22.6 Importa oggetti CAD nativi

Importa oggetti CAD nativi dal disegno, insieme a oggetti AutoCAD® Civil 3D.

7.22.7 Importa etichette Civil 3D come blocchi

Importa le etichette AutoCAD® Civil 3D dal disegno come blocchi.

Nota: Le etichette dei punti COGO di AutoCAD® Civil 3D vengono convertite in etichette punto Civil di BricsCAD.

7.23 ESPORTACIVILDWG

Esporta le entità Civili BricsCAD come entità CAD native.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.23.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** che consente di esportare 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 o delle etichette di curve di livello con la rappresentazione corretta. Inoltre, è possibile convertire attributi GIS in dati oggetto.

7.23.2 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.

Convertire attributi GIS in dati oggetto?
Consente di convertire attributi GIS in dati oggetto.

Sì
Converte gli attributi GIS in dati oggetto.

No
Non converte gli attributi GIS in dati oggetto.

7.24 CIVILEXPLORERCLOSE

Chiude il pannello **Esplora Civile**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.24.1 Descrizione

Chiude il pannello **Esplora Civile** per nasconderlo 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.

7.25 APRIESPLORACIVILE

Apre il pannello **Esplora Civile**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.25.1 Descrizione

Apre 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.

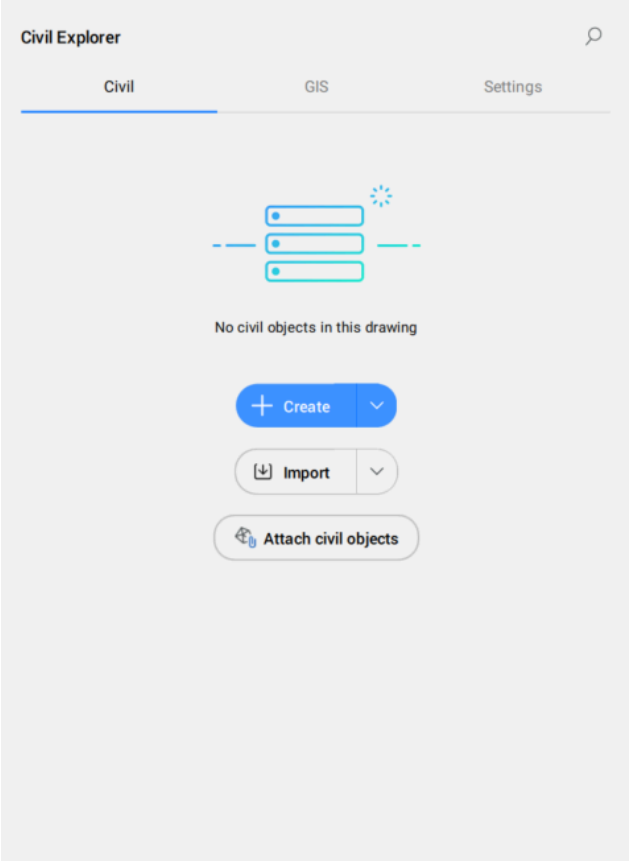
Esplora Civile è il pannello principale per gestire e accedere agli oggetti Civili. Gli oggetti Civili sono disposti in una vista ad albero e raggruppati per tipo di oggetto.

Tramite questo pannello è possibile accedere alle impostazioni e alle proprietà degli oggetti Civili, aggiungere nuovi oggetti Civili e modificare gli oggetti Civili esistenti e i loro componenti.

Il pannello **Esplora Civile** contiene tre schede: **Civile**, **GIS** e **Impostazioni**.

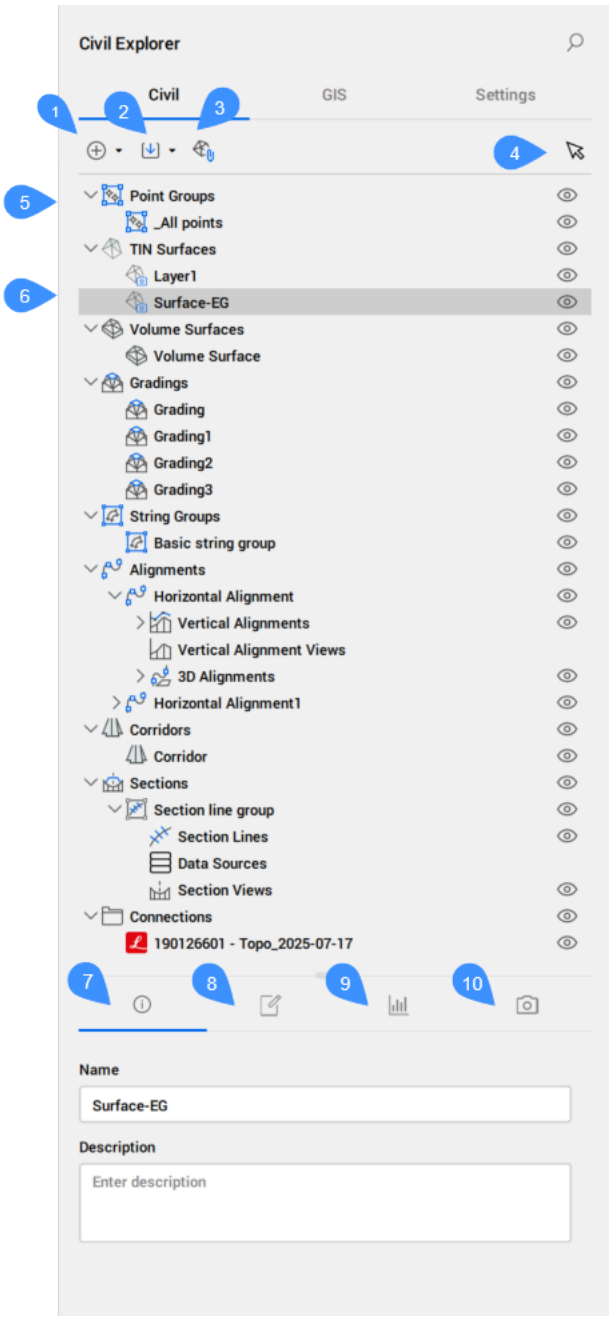
7.25.2 Scheda Civile

Se nel disegno non ci sono oggetti Civile, nella scheda **Civile** sono disponibili solo i pulsanti **Crea**, **Importa** e **Attacca oggetti Civili**:



La scheda **Civile** gestisce gli oggetti Civil nel disegno corrente.

Il pannello è diviso in due parti. La parte superiore mostra un elenco degli oggetti Civili in una vista ad albero. La parte inferiore mostra le proprietà disponibili basate sul tipo di oggetto Civile selezionato nella vista ad albero.



Crea (1)
Crea tutti i tipi di oggetti Civili. Selezionare dall'elenco a discesa il tipo di oggetto Civile che si vuole 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 un corridoio.

Corridoio
Avvia il comando CORRIDOIO.

Modello Corridoio
Avvia il comando CORRIDOIOTEMPLATE.

Elemento Modello
Avvia il comando CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE.

Sezioni
Crea linee di sezione e viste di sezione.

Linee di Sezione
Avvia il comando LINEESEZIONE.

Viste di Sezione
Avvia il comando VISTESEZIONE.

Importa (2)
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.

Aggiungi Connessione Leica
Esegue il comando CONNETTORELEICA.

Attacca oggetti Civili (3)
Avvia il comando ATTACCAOGGETTICIVILE.

Scegli un oggetto Civile (4)
Evidenzia l'oggetto Civile selezionato nel disegno nel pannello **Esplora Civile**.

Tipi di oggetti Civili (5)
Gli oggetti Civili sono disposti in una vista ad albero. Il livello superiore mostra tutti i tipi di oggetti Civili presenti nel disegno, e ogni tipo si espande per mostrare i propri componenti individuali.

Il menu contestuale per un tipo di oggetto Civile contiene le seguenti opzioni comuni:

- **Crea**: avvia il comando specifico per creare l'oggetto Civile corrispondente.
- **Nascondi**: attiva o disattiva la visibilità dell'oggetto Civile.

Oggetto Civile selezionato (6)
Evidenzia l'oggetto civile selezionato nella vista ad albero.
Il menu contestuale di un oggetto Civile selezionato contiene le seguenti opzioni comuni:

- **Edita** avvia il comando specifico per modificare l'oggetto Civile corrispondente.
- **Seleziona** attiva o disattiva la visibilità dell'oggetto Civile.
- **Zooma a** ingrandisce l'oggetto Civile nel disegno.
- **Pan a** spostamento verso l'oggetto Civile nel disegno.
- **Nascondi** nasconde l'oggetto Civile nel disegno.
- **Elimina** elimina l'oggetto Civile.

Le opzioni di modifica disponibili dipendono dal tipo di oggetto Civile:

Punti
I singoli punti esistenti non sono elencati nella scheda **Civile** del pannello **Esplora Civile**. Per creare nuovi punti Civili, avviare il comando PUNTICIVILE.

Gruppi di Punti
Elenca tutti i gruppi di punti nel disegno.
L'opzione **Crea** dal menu contestuale apre la finestra di dialogo **Gruppo Punto**.
Il menu contestuale per un oggetto **Gruppo di Punti** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Editor Punti Civili...** apre la finestra di dialogo **Editor Punti Civili**.

  Nota: Cliccare due volte su un nodo **Gruppo di Punti** per aprire la finestra di dialogo **Editor Punti Civili**.

- **Editor Punti Civili...** apre la finestra di dialogo **Gruppo Punti**.
- **Imposta gli stili...** apre la finestra di dialogo **Imposta Stili** per impostare gli stili di simbolo ed etichetta per il gruppo di punti.
- **Applica mappatura automatica**, applica una mappatura automatica, se impostata.
- L'opzione **Esporta punti...** apre la finestra di dialogo **Esporta Punti Civili**.
- **Blocca punti** blocca il gruppo di punti. Un gruppo di punti bloccato è segnato con un'icona a lucchetto e non può essere modificato.
- **Sblocca punti** sblocca un gruppo di punti.

Superfici TIN
Elenca le superfici TIN nel disegno, incluse le superfici TIN collegate al disegno con il comando ATTAC-CAOGGETTICIVILE.
Il menu contestuale di un oggetto **Superficie TIN** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Aggiungi** espande un elenco di tutte le opzioni del comando TIN.
- **Edita** espande una lista di tutte le opzioni del comando TINEDITA.
- **Aggiorna** aggiorna la superficie TIN.
- **Crea diapositiva** crea una diapositiva.
- **Rimuovi diapositiva** rimuove la diapositiva.

- **Estrarre...** apre la finestra di dialogo **Estrai da Superficie TIN**.
- **Blocca** blocca la superficie. Una superficie bloccata è contrassegnata con un'icona a lucchetto e non può essere modificata.
- **Sblocca** sblocca una superficie bloccata.

.

Superfici Volume

Elenca tutte le superfici volume nel disegno.

Il menu contestuale di un oggetto **Superficie Volume** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Aggiorna** aggiorna la superficie volume.
- **Estrarre...** apre la finestra di dialogo **Estrai da Superficie Volume TIN**.
- **Rapporto Volume TIN** esegue il comando TINVOLUMEREPORT.

Scarpate

Elenca tutte le scarpate presenti nel disegno.

Il menu contestuale di un oggetto **Scarpata** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Dividi** suddivide la scarpata in più regioni.
- **Unisci** fonde due scarpate in una sola.

Nota:

- Queste opzioni di editazione sono disponibili anche nel comando EDITASCARPATA.
- È possibile modificare le proprietà della scarpata nel pannello **Proprietà**

Gruppi di stringhe

Elenca tutti i gruppi di stringhe esistenti nel disegno. Il menu contestuale contiene l'opzione **Crea gruppo stringhe**.

Il menu contestuale di un oggetto **Gruppo di stringhe di base** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Create Stringa** avvia il comando STRINGA.
- **Alza/Abbassa** regola l'elevazione della stringa selezionata all'interno del gruppo di stringhe.
- **Aggiungi alla superficie come linee di discontinuità** seleziona la superficie dall'elenco a discesa, poi apre la finestra di dialogo **Aggiungi Linee di discontinuità**.
- **Rimuovi collegamenti dinamici** rimuove i collegamenti con oggetti padre (superfici TIN).
- **Blocca** blocca la stringa. Una stringa bloccata è contrassegnata con un'icona bloccata e non può essere modificata.
- **Sblocca** la stringa.

Allineamenti

Elenca tutti gli allineamenti presenti nel disegno.

Il tipo di oggetto allineamenti raccoglie gli allineamenti orizzontali presenti e gli allineamenti verticali associati, le viste dell'allineamento verticale e gli allineamenti 3D.

Il menu contestuale contiene le opzioni **Crea da PI** e **Create da Elemento**, che avviano le corrispondenti opzioni del comando ALLINEAMENTO.

Il menu contestuale di un oggetto **Allineamento Orizzontale** include l'opzione **Edita** con tutte le opzioni del comando EDITAALLINEAMENTO.

Il menu contestuale di un oggetto **Allineamenti Verticali** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Crea** avvia il comando ALLINEAMENTOVERTICALE.

- **Gestisci allineamenti verticali** avvia il comando GESTISCIALLINEAMENTOVERTICALE.

Il menu contestuale per le **Viste Allineamento Verticale** e per gli oggetti **Allineamenti 3D** contiene le opzioni **Crea** e **Nascondi**

Corridoi

Elenca tutti i corridoi presenti nel disegno.

Il menu contestuale dell'oggetto **Corridoi** contiene l'opzione **Crea** che avvia il comando CORRIDOIO.

Il menu contestuale di un oggetto **Corridoio** include le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Edita** espande tutte le opzioni disponibili nel comando MODIFICACORRIDOIO.
- **Estrai** esegue il comando ESTRAICORRIDOIO.

Modelli di Corridoio

Elenca tutti i modelli di corridoi presenti nel disegno.

Il menu contestuale di un oggetto **Modello Corridoio** include l'opzione aggiuntiva **Aggiungi elemento modello** dal comando CORRIDOIOTEMPLATE.

Elementi Modello Corridoio

Elenca tutti gli elementi del modello del corridoio presenti nel disegno.

Il menu contestuale di un oggetto **Elemento Modello Corridoio** include l'opzione **Edita**, che offre le stesse opzioni del comando EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO.

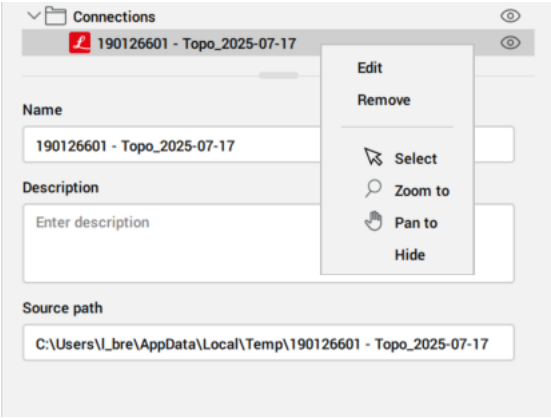
Sezioni

Elenca gli oggetti **Linee Sezione** e **Viste di Sezione** esistenti nel disegno.

I menu contestuali offrono le opzioni **Crea linee di sezione...** e **Crea vista in sezione...**.

Connessioni

Elenca le connessioni al file Leica Infinity.



Il menu contestuale include le seguenti opzioni:

- **Edita** apre la finestra di dialogo **Leica Connector**.
- **Elimina** rimuove la connessione Leica.

Info (7)

Visualizza le informazioni sull'oggetto Civile selezionato (Nome e Descrizione). Entrambi i campi sono modificabili.

Nota: Per i gruppi di stringhe, è disponibile l'interruttore **Interagisci con altre stringhe nel gruppo**.

Definizioni (8)

Visualizza i componenti (dati sorgente) utilizzati per costruire gli oggetti della **superficie TIN**, le operazioni di modifica utilizzate e l'ordine in cui le definizioni sono state aggiunte.

Il processo di costruzione della superficie TIN è incrementale. L'aggiunta o la modifica dei dati aggiorna la superficie, mentre la rimozione dei dati la ricostruisce. L'elenco delle definizioni visualizza tutte le operazioni eseguite in ordine sequenziale.

Il campo ID indica il passaggio in cui ciascun componente è stato aggiunto alla Superficie TIN.

Il menu contestuale offre l'opzione di cambiare l'ordine delle definizioni e di **Cancella** o **Disabilita**. Inoltre, per la maggior parte delle definizioni di superficie TIN, sono disponibili le opzioni **Seleziona** e **Zoom a**, che consentono di trovarle facilmente nel disegno. Cliccare due volte su una definizione oppure selezionare l'opzione **Edita** dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo **Superficie: Nome superficie, Definizione ID step**, che visualizza tutti i dettagli della definizione selezionata (vedere l'articolo **Definizioni TIN nel comando TIN**). È possibile modificare i parametri di definizione.

Visualizza anche i componenti utilizzati per costruire gli oggetti **Stringa**. Il menu contestuale offre tutte le opzioni specifiche per la modifica della stringa.

Statistiche (9)

La scheda **Statistiche** visualizza i dati statistici della superficie TIN selezionata (numero di punti e triangoli, elevazione minima e massima, area 2D e 3D) oppure per la Superficie Volume (volumi di sterro e riporto, aree 2D e 3D).

Stili di Visualizzazione (10)

Definisce gli stili di visualizzazione per i componenti della superficie TIN e del Volume (bordi, punti, triangoli), le curve di livello e l'analisi TIN.

Generale

Attiva o disattiva la visualizzazione di alcuni componenti specifici della superficie TIN.

Bordo

Attiva o disattiva la visualizzazione delle linee del contorno della superficie TIN.

Punti

Attiva o disattiva la visualizzazione dei punti della superficie TIN.

Triangoli

Attiva o disattiva 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 principali o secondarie

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

Imposta l'intervallo per le curve di livello principali.

Intervallo curve di livello secondarie

Imposta l'intervallo per le curve di livello secondarie.

Colore curve di livello principali

Imposta il colore per le curve di livello principali.

Colore curve di livello secondarie

Imposta il colore per le curve di livello secondarie.

Analisi TIN
Imposta i parametri per l'analisi dell'elevazione e dell'inclinazione della superficie TIN.

Analisi altimetrica
Attiva o disattiva la visualizzazione dell'analisi altimetrica della superficie TIN. Cliccare sul pulsante **Modifica analisi altimetrica** (…) per aprire la finestra di dialogo **Analisi Altimetrica** e definire lo stile di visualizzazione.

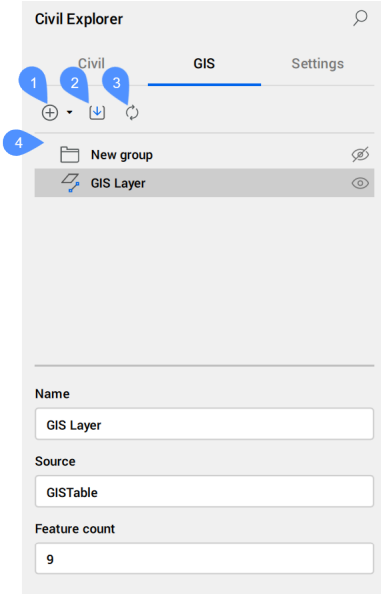
Analisi delle pendenze
Attiva o disattiva la visualizzazione dell'analisi delle pendenze nella superficie TIN. Cliccare sul pulsante **Modifica analisi delle pendenze** (…) per aprire la finestra di dialogo **Analisi Inclinazione** e definire lo stile di visualizzazione.

7.25.3 Scheda GIS

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**

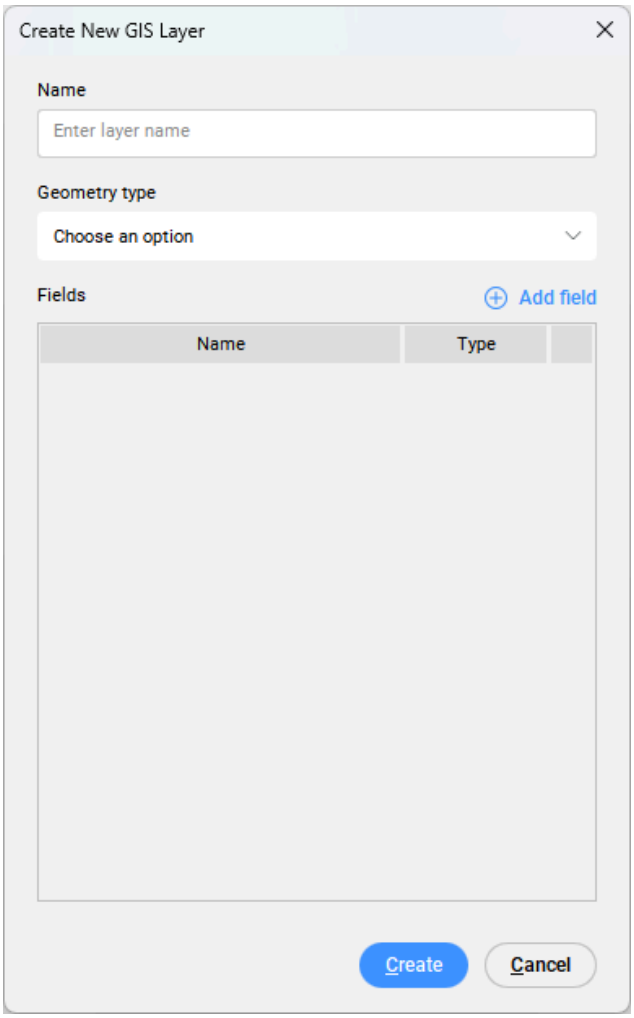
La Scheda **GIS** visualizza tutti i layer GIS nel disegno e ne controlla la visibilità.



Crea (1)
Crea un nuovo layer GIS o un gruppo. Selezionare dall'elenco a discesa il tipo di GIS che si desidera creare.

Crea un gruppo
Crea un nuovo gruppo nella vista ad albero GIS.

Crea un nuovo layer GIS
Apre la finestra di dialogo **Crea Nuovo Layer GIS**.

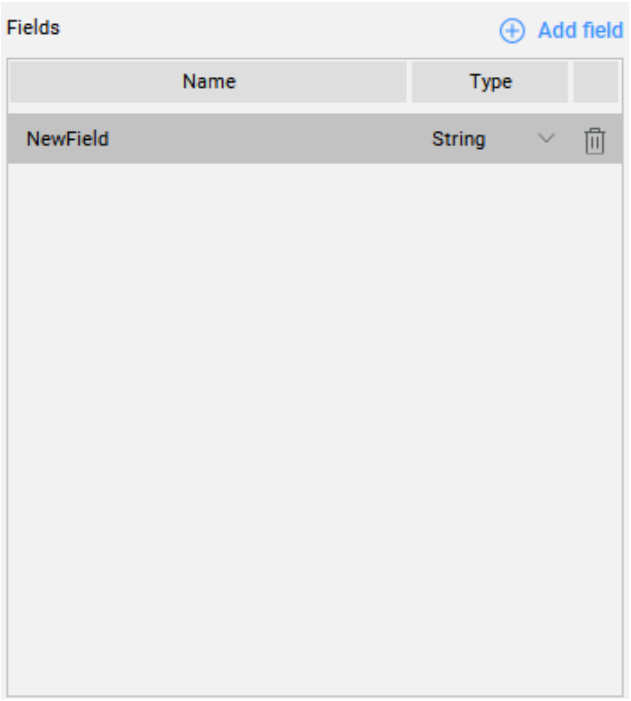


Nome
Imposta il nuovo nome del layer.

Tipo di geometria
Definisce il tipo di geometria come:

- **Point**
- **Linea**
- **Poligono**

Aggiungi Campo
Aggiunge un nuovo campo al layer GIS.
Cliccare sul pulsante **Aggiungi campo** per aggiungere un nuovo campo all'elenco dei campi, con il nome predefinito **NuovoCampo** e **Tipo stringa**. È possibile modificare i campi **Nome** e **Tipo**.



Sono disponibili i seguenti tipi di campo:

- **Stringa**
- **Reale**
- **Intero**

Cliccare sul pulsante del **cestino** (🗑) per eliminare un campo.

Quando si clicca due volte su un Layer GIS appena creato per la prima volta, si apre una finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS** vuota. Per aggiungere funzioni GIS, cliccare sul pulsante **Aggiungi funzioni GIS**. Selezionare le entità nel disegno e premere Invio. La finestra di dialogo della **Tabella Attributi GIS** visualizza le funzioni GIS selezionate e i relativi dati GIS.

Importa layer GIS (2)

Importa file ESRI SHP, GML, KML o ESRI Geodatabase. Per dettagli, consultare gli articoli sul **comando IMPORTAGIS** e **Importa GIS (finestra di dialogo)**.

Converti da Dati Oggetto (3)

Converte le entità geografiche GIS di AutoCAD® Map 3D e Autodesk® Civil 3D dal disegno corrente in dati GIS BricsCAD.

Nota: I Dati Oggetto AutoCAD® Map 3D e Autodesk® Civil 3D possono essere visualizzati e modificati direttamente nel pannello **Proprietà**.

Vista ad albero GIS (4)

Elenca tutti i Layer e i Gruppi GIS.

Nota: È possibile riorganizzare gruppi e layer GIS utilizzando il drag and drop.

Il seguente menu contestuale si apre cliccando con il pulsante destro del mouse su un layer GIS:

Apri tabella attributi...

Apre la finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS**.

Edita Layer GIS...
Apre 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. Appare una richiesta nella barra dei comandi per selezionare le entità nel disegno. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS** in cui le nuove funzioni GIS vengono aggiunte alla fine della tabella.

Nota: Il tipo di geometria del Layer GIS deve essere **Punto** per poter aggiungere un blocco ad esso.

Converti dati GIS in Dati oggetto

Converte i dati GIS di BricsCAD dal disegno corrente in dati oggetto MAP 3D di AutoCAD® e Civil 3D di Autodesk®.

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:

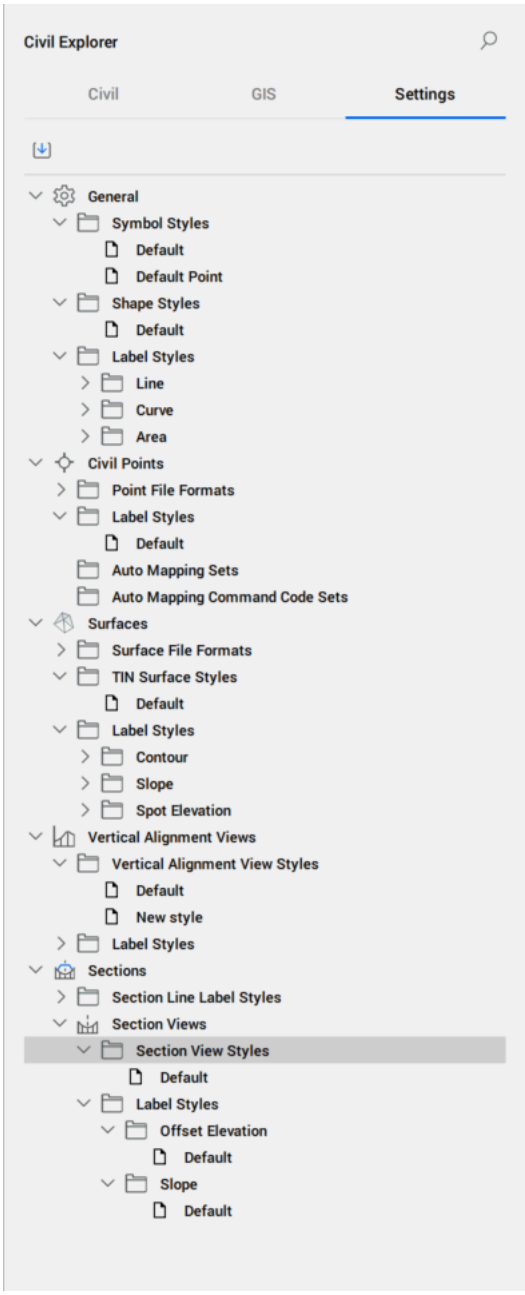
Rinomina gruppo
Rinomina il gruppo.

Aggiungi sottogruppo
Aggiunge un sottogruppo.

Rimuovi gruppo
Rimuove il gruppo.

7.25.4 Scheda Impostazioni

La scheda **Impostazioni** gestisce gli stili degli oggetti Civili, gli stili delle etichette e le impostazioni di configurazione.



Stili e Impostazioni di Importazione

Importa stili di etichette civili e impostazioni di disegno civile da altri disegni. Per maggiori dettagli, consulta il comando IMPORTASTILIEIMPOSTAZIONI.

Impostazioni generali

Definisce gli stili generali dei simboli e delle etichette per gli oggetti Civili.

Nota: Il menu contestuale associato a ogni stile oggetto Civile offre opzioni di **Crea**, **Modifica**, **Copia** e **Elimina** degli stili.

Stile simbolo

Elenca gli stili di simbolo predefiniti e personalizzati. Cliccare sull'opzione corrispondente dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo **Stile Simbolo**.

Stili Etichetta Area
Elenca gli stili di etichetta area predefiniti e personalizzati.
Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Stili Etichetta Linea
Elenca gli stili di etichetta linea predefiniti e personalizzati.
Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Stili Etichetta Curva
Elenca gli stili di etichetta curva predefiniti e personalizzati.
Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Punti Civili
Definisce i formati dei file dei punti Civili e gli stili delle etichette per i punti Civili.

Formati File di Punti
Elenca i formati di file di punti predefiniti e personalizzati. Cliccare due volte sul campo **Formati File Punti** o cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Punti**.

Stili Etichetta
Elenca stili di etichette predefiniti e creati su misura per i Punti Civili. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Set di Mappatura Automatica
Elenca set di mappatura automatica predefiniti e creati su misura per i punti Civili. Il menu contestuale contiene anche l'opzione **Imposta corrente**. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Set di Mappatura Automatica**.

Gruppi codici dei comandi di mappatura automatica
Elenca i set di codici dei comandi di mappatura automatica predefiniti e creati dall'utente per i punti Civili. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Modifica Gruppo di Mappatura Automatica**.

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. Cliccare due volte sul campo **Formati File di Punti** o cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Gestisci Formati dei File di Punti**.

Stili Superficie TIN
Elenca gli stili di superficie TIN predefiniti e creati dall'utente. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Stile Superficie TIN**.

Stili etichette
Elenca gli stili predefiniti e creati dall'utente per le entità curva di livello, scarpata e quota elevazione. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Viste Allineamento Verticale
Definisce lo stile di visualizzazione dell'allineamento verticale e gli stili delle etichette.

Stile Viste Allineamento Verticale
Elenca gli stili di vista dell'allineamento verticale predefiniti e creati dall'utente. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Stile Viste Allineamento Verticale**.

Stili Etichetta
Elenca gli stili predefiniti e creati dall'utente per le entità di elevazione progressiva e profondità. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Sezioni
Definisce gli stili delle etichette delle linee di sezione e gli stili delle viste di sezione.

Stili Etichetta Linea di Sezione
Elenca gli stili di etichetta delle linee di sezione predefiniti e creati dall'utente. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Viste di Sezione
Elenca gli stili delle viste di sezione e gli stili delle etichette predefiniti e creati dall'utente.

Stili Vista di Sezione
Elenca gli stili di vista di sezione predefiniti e creati dall'utente. Cliccarere sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Stile Vista di Sezione**.

Stili Etichetta
Elenca gli stili predefiniti e creati dall'utente per le entità di elevazione dell'offset e di pendenza.

Offset Elevazione
Elenca stili di offset elevazione predefiniti e creati dall'utente. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

Pendenza
Elenca stili di pendenza predefiniti e creati dall'utente. Cliccare sull'opzione corrispondente per aprire la finestra di dialogo **Editor Stile Etichetta**.

7.26 -PUNTICIVILE

Crea punti civili tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

7.26.1 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, numero punto successivo, elevazione 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 gli attributi 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, INCOLLACLIP, 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.

7.26.2 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.

Non definito
Consente di lasciare la quota altimetrica indefinita per il punto civile.

Inserire il numero del punto
Consente di specificare un numero di punto per il punto civile.

Completamento automatico
Permette il completamento automatico dei valori per le corrispondenti proprietà dei punti civili.

ai Vertici dell'oggetto
Crea punti civili ai vertici degli oggetti.

Opzioni di inserimento
Consente di selezionare le opzioni di inserimento per i punti civili.

numero di Partenza
Consente di impostare il numero iniziale per i punti civili.

Richiesta numero
Ti permette di impostare il numero del punto civile sulla riga di comando.

Elevazione
Consente di impostare la quota altimetrica per i punti civili.

Assegna specificato
Consente di impostare una quota altimetrica predefinita per i punti civili.

elevazione Richiesta
Consente di impostare il valore di elevazione sulla Barra dei comandi.

elevazioNe non definita
Consente di lasciare la quota altimetrica indefinita per i punti civili.

imposta da superficie TIN
Imposta la quota altimetrica dalla superficie TIN selezionata.

da oggetto
Imposta l'elevazione dell'oggetto selezionato.

Nome
Consente di impostare un nome per i punti civili.

Richiesta nome
Consente di definire il nome del punto civile sulla Barra dei comandi.

Salta
Non imposta un nome per il punto civile.

Descrizione
Consente di impostare una descrizione per i punti civili.

descrizione Richiesta
Permette di impostare la descrizione del punto civile sulla Barra dei comandi.

Misura oggetto
Crea punti civili lungo un oggetto selezionato definendo la progressiva iniziale e finale, la distanza di scostamento e la lunghezza del segmento. I punti possono essere definiti in modo interattivo selezionando una posizione sull'oggetto o inserendo valori nella Barra dei Comandi.

Partenza dalla stazione
Imposta l'inizio dal punto della Progressiva. Il valore predefinito è 0.

Termine alla stazione
Imposta la fine in corrispondenza del punto della progressiva. Il valore predefinito è la lunghezza totale dell'oggetto.

Specificare offset
Specifica lo scostamento dei punti civili dall'oggetto selezionato. I valori negativi posizionano i punti civili sull'altro lato dell'oggetto.

Specificare la lunghezza del segmento
Specifica la spaziatura (lunghezza del segmento) tra i punti civili creati sull'oggetto selezionato.

Dividi oggetto
Crea punti civili su un oggetto selezionato specificando il numero di segmenti e lo scostamento dall'oggetto. I punti vengono posizionati con la stessa spaziatura lungo l'oggetto, in base al numero definito di segmenti.

Immettere il numero di segmenti
Imposta il numero di segmenti.

Nota: I tipi di oggetto supportati includono linee, archi, polilinee, polilinee 3D e stringhe.

nei punti Geometrici
Crea punti civili lungo un Allineamento.

Scegli l'indice di allineamento verticale
Consente di scegliere un allineamento verticale, quando l'allineamento include allineamenti verticali. Le elevazioni per i punti civili vengono ricavate dall'allineamento verticale scelto.

su SUperficie
Consente di creare punti civili sulla superficie TIN selezionata.

Griglia
Consente di creare automaticamente punti civili su una griglia. È necessario impostare le caratteristiche della griglia: origine, spaziatura x e y, rotazione della griglia ed estensione.

dai Blocchi
Consente di creare punti civili da blocchi selezionati.
Per i blocchi con attributi, è possibile mappare questi attributi agli attributi dei punti civili, ad esempio **Nome**, **Descrizione**, **Elevazione** o **Nessuno**.

Converti da punti cad
Consente di creare punti civili da punti CAD selezionati.

imposta Stile
Consente di specificare uno stile di simbolo di punto e uno stile di etichetta quando si inserisce un nuovo punto.

Nota: Per ulteriori informazioni sugli stili e le etichette dei punti, consultare l'articolo **Lavorare con i punti Civili**.

Immettere lo stile del simbolo del punto
Consente di impostare lo stile del simbolo.

Immettere lo stile dell'etichetta del punto
Consente di impostare lo stile dell'etichetta.

? per elencare gli stili dei simboli dei punti
Elenca i nomi degli stili di simbolo punto disponibili nella Barra dei comandi.

7.27 PUNTICIVILE

Crea Punti Civili

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.27.1 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, numero punto successivo, elevazione 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 gli attributi di un singolo punto o di un gruppo di punti selezionati.

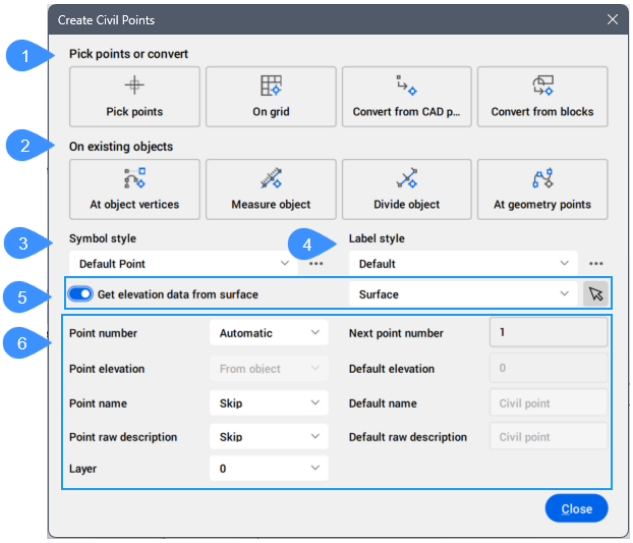
Per una migliore organizzazione, i Punti Civili possono essere raccolti in gruppi di punti in base a determinati criteri determinati dai filtri.

È possibile utilizzare i comandi di base BricsCAD per modificare i Punti Civili in un disegno. Ad esempio, COPIA, COPIACLIP, INCOLLA, INCOLLACLIP, 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.

Apre la finestra di dialogo **Crea Punti Civili**.

La finestra di dialogo **Crea Punti Civili** consente di creare punti civili specificandone la posizione nel disegno, convertendo punti CAD o blocchi in punti civili o generando punti civili sugli oggetti selezionati.



1 Seleziona punti o converti

2 Su oggetti esistenti

3 Stile simbolo

4 Stile etichetta

5 Ottieni dati di elevazione dalla superficie

6 Impostazioni dei punti

7.27.2 Seleziona punti o converti

Crea punti civili specificando la posizione dei punti o convertendo le entità in un disegno.

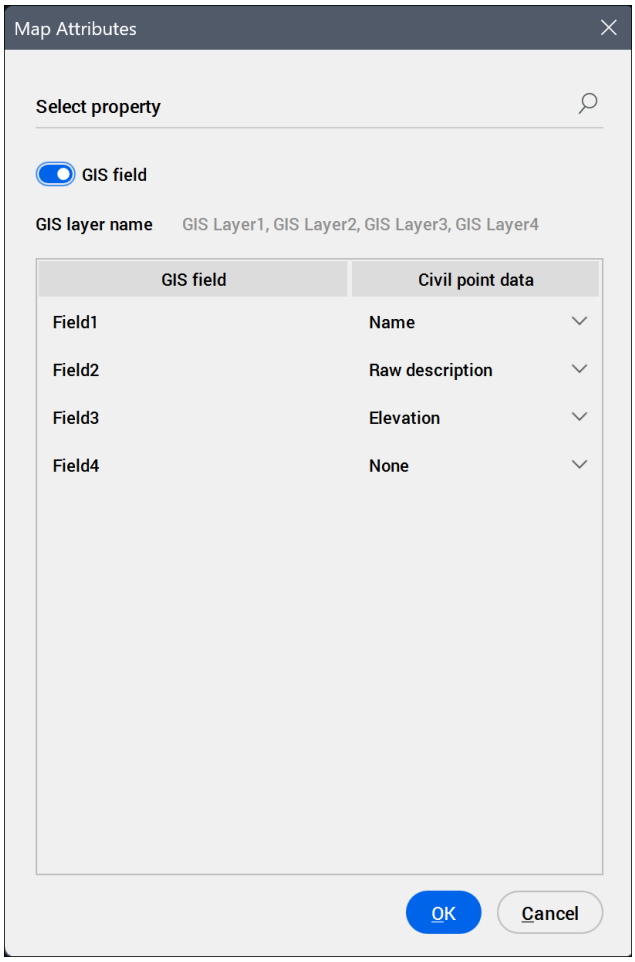
Nota: I punti civili vengono creati in base allo stile di Simbolo ed Etichetta selezionato.

Specifica punti
Consente di creare singoli punti civili in un disegno specificandone la posizione.

Sulla griglia
Consente di creare automaticamente punti civili su una griglia. Le caratteristiche della griglia (origine, spaziatura x e y, rotazione della griglia ed estensione) sono richieste sulla Barra dei comandi.

Converti da punti CAD
Consente di creare punti civili da punti CAD selezionati.
Se alcuni punti CAD selezionati hanno attributi GIS corrispondenti, si apre la finestra di dialogo **Attributi Mappa**, permettendo di mapparli con attributi dei Punti civili. Selezionare per ogni proprietà i dati del Punto civile come **Nome**, **Descrizione grezza**, **Elevazione** o **Nessuno**. Di default, **Nessuno** è selezionato.

Nota: Cliccare sull'icona della lente d'ingrandimento (🔍) per attivare la barra di **Ricerca** e cercare proprietà specifiche.

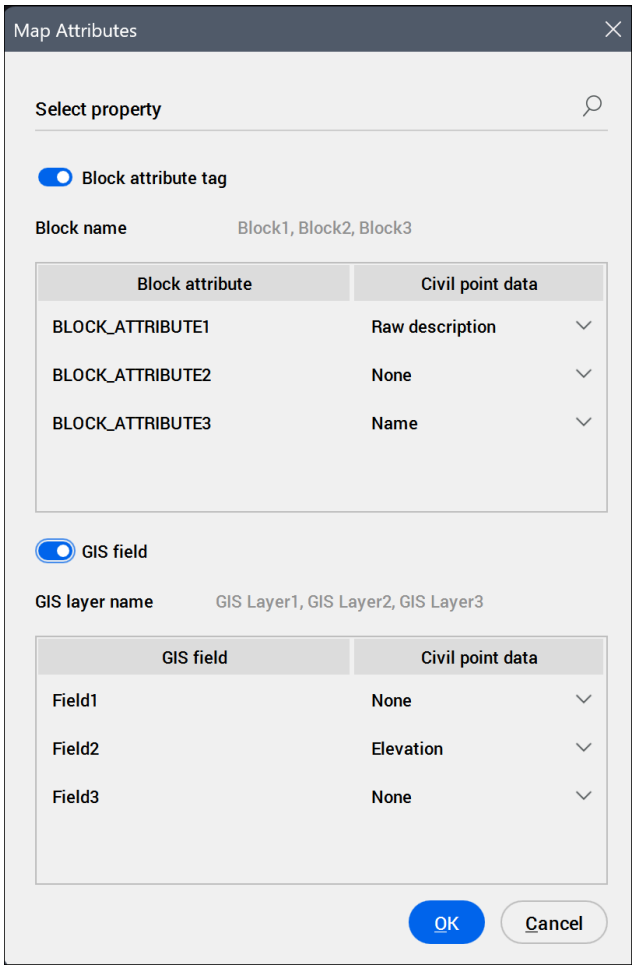


Converti da blocchi

Consente di creare punti civili da blocchi selezionati.

Se alcuni blocchi selezionati hanno attributi di blocco corrispondenti o attributi GIS, si apre la finestra di dialogo **Attributi Mappa**, permettendo di mapparli con attributi dei Punti civili. Selezionare per ogni proprietà i dati del Punto civile come **Nome**, **Descrizione grezza**, **Elevazione** o **Nessuno**. Di default, **Nessuno** è selezionato.

> ***Nota:*** Cliccare sull'icona della lente d'ingrandimento ( ) per attivare la barra di **Ricerca** e cercare proprietà specifiche.



7.27.3 Su oggetti esistenti

Crea punti civili su oggetti esistenti.

Ai vertici dell'oggetto
Consente di creare punti civili ai vertici degli oggetti.

Misura oggetto
Crea punti civili lungo un oggetto selezionato definendo la progressiva iniziale e finale, la distanza di scostamento e la lunghezza del segmento. I punti possono essere definiti in modo interattivo selezionando una posizione sull'oggetto o inserendo valori nella Barra dei Comandi.

Partenza dalla stazione
Specifica il punto della progressiva iniziale. Il valore predefinito è 0.

Termine alla stazione
Specifica la fine in corrispondenza del punto della progressiva. Il valore predefinito è la lunghezza totale dell'oggetto.

Specificare offset
Specifica lo scostamento dei punti civili dall'oggetto selezionato. I valori negativi posizionano i punti civili sull'altro lato dell'oggetto.

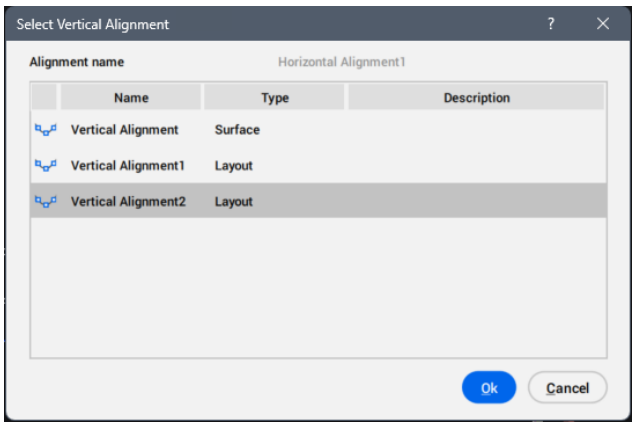
Specificare la lunghezza del segmento
Specifica la spaziatura (lunghezza del segmento) tra i punti civili creati sull'oggetto selezionato.

Dividi oggetto
Crea punti civili su un oggetto selezionato specificando il numero di segmenti e lo scostamento dall'oggetto. I punti vengono posizionati con la stessa spaziatura lungo l'oggetto, in base al numero definito di segmenti.

Immettere il numero di segmenti
Imposta il numero di segmenti.

Nota: I tipi di oggetto supportati includono linee, archi, polilinee, polilinee 3D e stringhe.

Nei punti geometrici
Crea punti Civili lungo un Allineamento. Quando l'Allineamento Orizzontale include un Allineamento Verticale e l'attributo **Elevazione punto** è impostato su **Da Oggetto**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona Allineamento Verticale**. Ciò consente di impostare le quote altimetriche per i punti civili sull'Allineamento Verticale selezionato.



7.27.4 Stile simbolo

Consente di selezionare lo stile del simbolo dall'elenco a discesa degli stili definiti.

Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile**, in cui è possibile modificare lo stile corrente o crearne uno nuovo copiando uno stile esistente.

7.27.5 Stile etichetta

Consente di selezionare lo stile dell'etichetta dall'elenco a discesa degli stili definiti.

Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile**, in cui è possibile modificare lo stile corrente o crearne uno nuovo copiando uno stile esistente.

7.27.6 Ottieni dati di elevazione dalla superficie

Quando questa opzione è attivata, la quota altimetrica per i punti civili viene ricavata dalla superficie selezionata. È possibile scegliere una superficie disponibile dall'elenco a discesa oppure cliccare sul pulsante (↖) per selezionarla dall'area di disegno.

7.27.7 Impostazioni dei punti

Consente di specificare le impostazioni per i punti civili.

Numero punto
Consente di specificare un numero per il punto civile.

Automatico
Assegna automaticamente un numero di punto civile in base al valore del **Numero punto successivo** e ai numeri già assegnati.

Richiesta
Consente di specificare un numero di punto civile iniziale nella Barra dei comandi.

Elevazione punto
Consente di specificare una quota altimetrica per i punti civili.

Automatico
Assegna automaticamente una quota altimetrica di un punto civile in base al valore della **Elevazione predefinita**.

Richiesta
Consente di definire la quota altimetrica del punto civile sulla Barra dei comandi.

Non definito
Imposta una quota altimetrica di un punto civile indefinita.

Da oggetto
Ottiene la quota altimetrica per il punto civile da un oggetto selezionato.

Nome punto
Consente di definire un nome per il punto civile.

Automatico
Assegna automaticamente un nome di punto civile.

Richiesta
Consente di definire il nome del punto civile sulla Barra dei comandi.

Salta
Consente di non impostare un nome per il punto civile.

Descrizione grezza del punto
Consente di specificare una descrizione per il punto civile, che contiene più parti, come parole, lettere, numeri, simboli, separate da spazi.

Nota: Quando si utilizza la barra (/) al posto di uno spazio, il nome viene considerato come una singola parte.

Esempio:

- **SP/RAILROAD XING** – il nome è composto da due parti: SP/RAILROAD e XING
- **SP/NO PARKING** – il nome è composto da due parti: SP/NO e PARKING
- **MISC/DOT BOX 30** – il nome è composto da tre parti: MISC/DOT, BOX, 30
- **LINEA ST JPN 2** – il nome è composto da quattro parti: LINEA, ST, JPN, 2
- **CPS/4" SOLID YELLOW** – il nome è composto da tre parti: CPS/4", SOLID, YELLOW

Automatico
Assegna automaticamente una descrizione non elaborata del punto.

Richiesta
Consente di definire la quota altimetrica del punto civile sulla Barra dei comandi.

Salta
Consente di non impostare una descrizione grezza del punto.

Layer
Consente di impostare il layer per i punti civili.

Numero del punto successivo
Consente di definire un numero iniziale per un intervallo di punti civili. In questo modo sono supportati più intervalli di numeri di punti all'interno dello stesso disegno.

Elevazione predefinita
Consente di impostare una quota altimetrica di default per i punti civili.

Nome predefinito
Consente di impostare un nome di default per i punti civili.

Descrizione grezza predefinita
Consente di impostare una descrizione grezza predefinita per i punti civili.

7.28 ATTRIBUTIPUNTOCIVILE

Aggiunge o rimuove gli attributi definiti dall'utente ai Punti Civili.



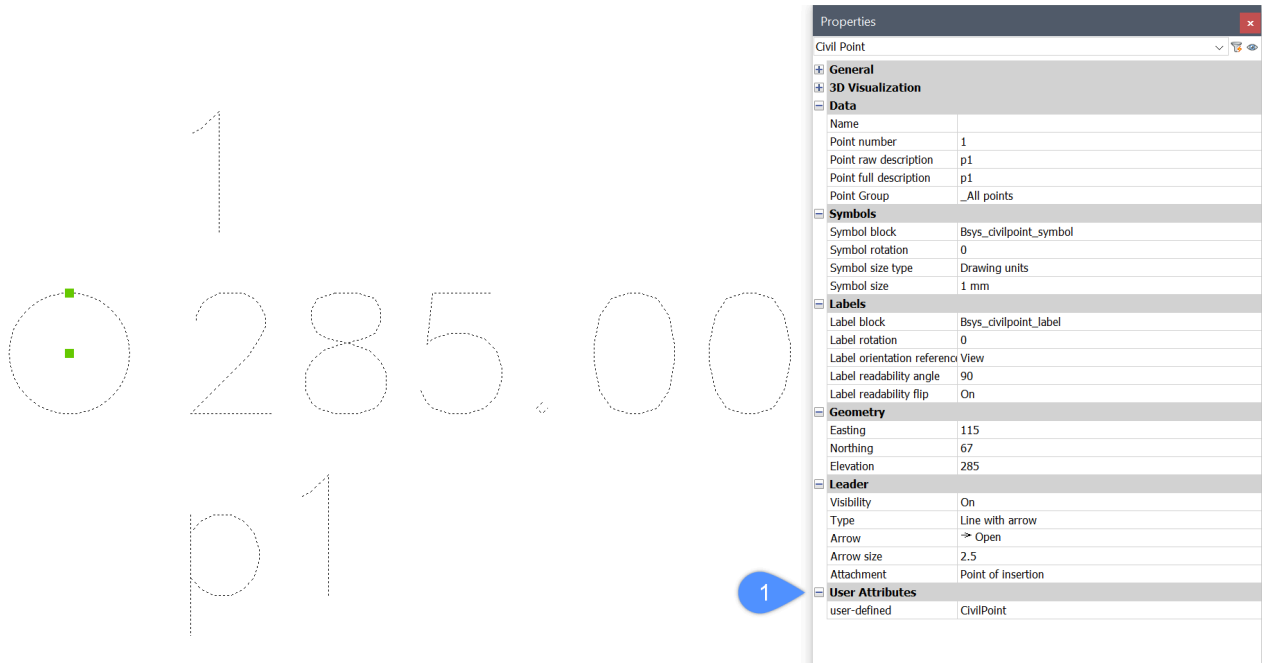
Icona: 

7.28.1 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**.

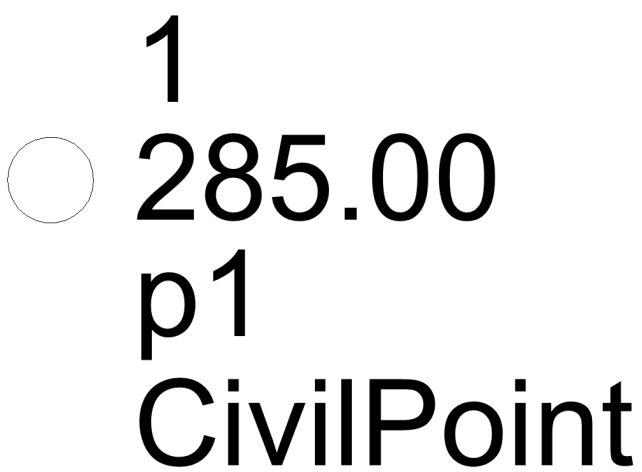


È possibile utilizzare l'editor blocchi per aggiungere un nuovo attributo personalizzato al **Blocco Simbolo** punto Civile. Il nuovo attributo viene aggiunto scrivendo la chiave dell'attributo tra parentesi quadrate: **<user-defined>**. La chiave dell'attributo può essere scritta come Testo o come definizione 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.

7.29 EDITAPUNTOCIVILE

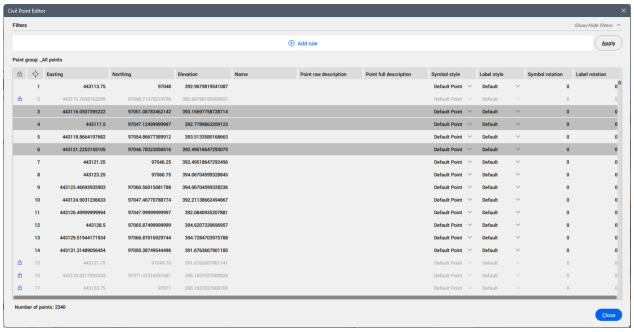
Edita i Punti Civili

Lite Pro Mechanical BIM

7.29.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Editor Punti Civili** che consente di modificare i punti civili selezionati.

La finestra di dialogo **Editor Punti Civili** visualizza i Punti Civili selezionati, consentendo di filtrare i punti e modificarne i dati.



Filtri
Consente di filtrare i punti civili selezionati.

> ***Nota:*** Cliccare sulla freccia **Mostra/Nascondi filtri** nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo per mostrare o nascondere la sezione **Filtri**.

Aggiungi regola
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Regola** per selezionare una proprietà di punto civile e applicare una regola per questa.

> ***Nota:*** Se la selezione di punti civili ha attributi definiti dall'utente, vengono elencati anche come proprietà. Per aggiungere una regola per questi, selezionare la **Chiave attributo utente** o la proprietà **Valore attributo utente** nella finestra di dialogo **Aggiungi regola**.

AND
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Regola** per aggiungere una regola aggiuntiva al gruppo di filtri.

> ***Nota:*** La corrispondenza è insensibile alle maiuscole per il contenuto di alcune colonne di proprietà.

Menu(⋮)
Apre un menu con opzioni aggiuntive per aggiungere gruppi di regole.

Aggiungi la Regola "OR"
Aggiunge un nuovo gruppo di regole al filtro.

> ***Nota:*** Le regole aggiuntive sono organizzate in un gruppo di regole che richiede che tutte le sue proprietà siano soddisfatte. È possibile creare altri gruppi di regole, separati dall'operatore OR. I Punti Civili sono elencati quando soddisfano almeno un gruppo di regole.

Duplica
Duplica il gruppo di regole selezionato.

Pulisci
Elimina tutte le regole dal gruppo di regole selezionato.

Rimuovi
Elimina l'attuale gruppo di regole.

Applica
Applica il filtro al gruppo di punti.

Gruppi di punti
Mostra se la selezione è personalizzata o visualizza il nome del gruppo di punti civili che è stato selezionato.

Tabella dei punti
Elenca i punti civili selezionati e le loro proprietà. Cliccare su una proprietà di un punto civile per modificarla. È possibile selezionare più righe e cambiare il valore di tutte contemporaneamente.

Importante: La finestra di dialogo dell'Editor di Punti Civili è non modale, e permette di lavorare nel disegno mentre questo rimane aperto.

Un menu contestuale viene visualizzato quando si clicca con il tasto destro uno o più punti civili:

Zoom a
Esegue un zoom sul punto civile selezionato.

Pan a
Passa al punto civile selezionato nel disegno.

Seleziona
Seleziona il/i punto civile nel disegno.

Rinumera
Aggiunge un numero inferiore a 1000 al valore attuale del **Numero punti**.

Blocca punti
Blocca i Punti civili selezionati. Un Punto civile bloccato è contrassegnato con un'icona a lucchetto e non può essere modificato.

Sblocca punti
Sblocca i Punti civili selezionati.

Copia negli appunti
Copia i dati dei punti civili negli appunti.

Elimina punto...
Rimuove i punti civili. La finestra di dialogo **Rimuovi Punti Civili** si apre per conferma.

Nota:

- Per ordinare l'elenco, cliccare sul titolo nell'intestazione delle colonne. Cliccare di nuovo per ordinare in ordine inverso.
- Per riordinare le colonne, trascinare l'intestazione desiderata in una nuova posizione.

- Cliccare con il tasto destro sull'intestazione di una colonna per aprire il menu contestuale della tabella:
- - **Elenco colonne**: Mostra o nasconde le colonne di una tabella cliccando sul suo nome nell'elenco.
  - **Visualizza tutte le colonne**: Mostra tutte le colonne della tabella.
  - **Ripristina posizione colonne**: Ripristina la posizione predefinita di tutte le colonne della tabella

7.30 -ESPORTAPUNTICIVILI

Esporta i Punti Civili in un file esterno tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

7.30.1 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.

7.30.2 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.

7.31 ESPORTAPUNTICIVILI

Esporta i Punti Civili in un file esterno.

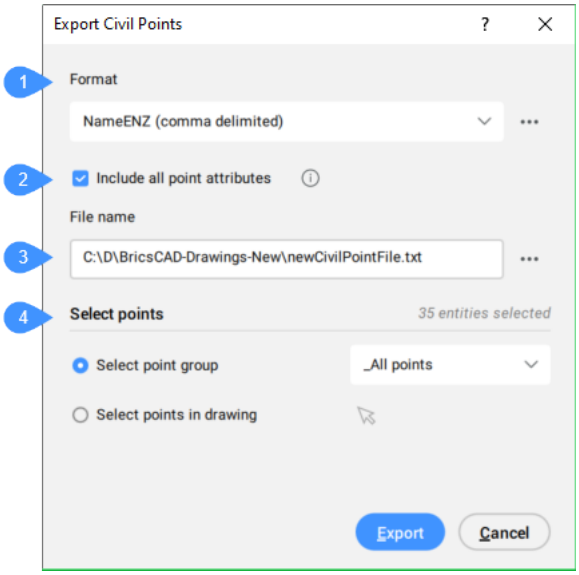
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.31.1 Descrizione

Apre 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.

Seleziona gruppo di punti
Consente di selezionare un gruppo di punti dall'elenco a discesa.

Seleziona punti nel disegno

Cliccare sul pulsante di selezione ( ) per selezionare i Punti Civili nel disegno per l'esportazione.

7.32 PUNTICIVILIDAFILE

Importare più punti da un file di punti ASCII.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.32.1 Descrizione

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.
- 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.

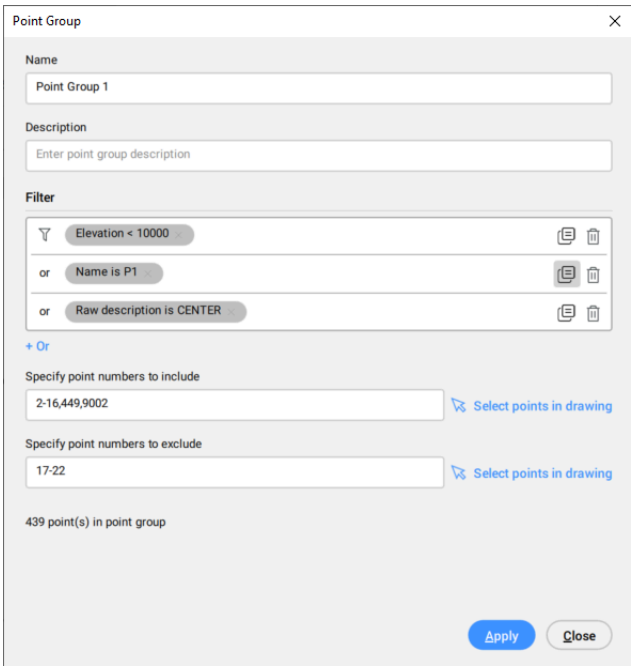
7.33 GRUPPOPUNTICIVILI

Crea gruppi di Punti Civili

Lite Pro Mechanical BIM

7.33.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Gruppo Punto** che consente di creare o modificare un gruppo di punti di Punti Civili.



Nota: Cliccare su una cella per modificarne il contenuto.

Nome
Consente di immettere il nome di un nuovo gruppo punto per il quale verrà creato un nuovo filtro o di visualizzare il nome di un gruppo punto esistente.

Nota: Se il nome del gruppo punto non è definito, viene visualizzato un messaggio di avviso.

Descrizione
Consente di immettere una descrizione del gruppo punto o di visualizzare la descrizione di un gruppo punto esistente.

Filter (Filtro)
Consente di creare un nuovo filtro o di modificarne uno esistente in cui è possibile specificare i criteri per l'inclusione e/o l'esclusione di punti nel gruppo punto selezionato.

Nota: È possibile aggiungere, duplicare o eliminare i filtri.

Nota: Una volta creato un singolo filtro in un determinato disegno, esso influisce anche su tutti i punti inseriti successivamente in quel disegno.

I parametri utilizzati per il filtraggio sono:

- Elevazione
- Nome
- Descrizione grezza
- Descrizione completa
- Chiave attributo utente
- Valore attributo utente

Specifica numeri di punti da includere
Consente di immettere i numeri di punti da includere nel filtro specificato.

Nota: I punti possono essere selezionati dal disegno premendo la freccia dal lato destro del campo.

Specifica numero di punti da escludere
Consente di immettere i numeri di punto da escludere dal filtro specificato.

Nota: I punti possono essere selezionati dal disegno premendo la freccia dal lato destro del campo.

Nota:

- Se non è stato definito alcun filtro, viene visualizzato un messaggio di avviso.
- È possibile creare un gruppo punto anche se nel disegno non sono presenti punti Civili.

7.34 -GRUPPOPUNTICIVILI

Crea gruppi di **Punti Civili** tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.34.1 Descrizione

A seconda dei filtri specificati, i punti possono essere inclusi o esclusi dal gruppo di punti.

7.34.2 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.

7.34.3 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/chiavi 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.

7.35 ZOOMPUNTOCIVILE

Fornisce un modo rapido per spostarsi ad un punto civile.

Lite Pro Mechanical BIM

7.35.1 Descrizione

Ingrandisce un punto civile indicandone il numero o il nome.

7.35.2 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.

7.36 DISATTSCHINT

Visualizza gli elementi dell'interfaccia utente nascosti dal comando ATTSCHINT.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: * Non utilizzare il tastierino numerico. Sulle tastiere AZERTY: non premere il tasto Maiusc quando si preme il tasto numerico.

7.37 ATTSCHINT

Ingrandisce l'area di disegno nascondendo gli elementi dell'interfaccia utente.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: * Non utilizzare il tastierino numerico. Sulle tastiere AZERTY: non premere il tasto Maiusc quando si preme il tasto numerico.

7.37.1 Metodo

Gli elementi dell'interfaccia utente vengono nascosti in base ai valori della variabile di sistema CLEANSCREENOPTIONS.

7.38 PULISCIVARIABILIINUTILIZZATE

Rimuove tutti i parametri e le tabelle inutilizzate dal disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.38.1 Descrizione

Elimina automaticamente le variabili parametriche non utilizzate dalle espressioni di vincolo e non collegate alle quote, nonché le entità tabella inutilizzate.

7.39 CLIP

Ritaglia la visualizzazione dell'entità selezionata in base a un limite di ritaglio specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

7.39.1 Metodo

Selezionare un'entità per ritagliarla definendo un limite di ritaglio.

L'elenco delle opzioni nella Barra dei comandi varia a seconda del tipo di entità selezionata. È possibile selezionare una delle seguenti entità: Xrif, Blocco, Immagine, PDF o Finestra.

Nota: Il comando CLIP unifica i comandi XRITAGLIA, RITAGLIAIMM, RITAGLIAPDF e RITAGLIAFIN.

Ritaglio di un riferimento xrif o di blocco

Le opzioni all'interno della Barra dei comandi per il ritaglio di un riferimento Xrif o di blocco sono descritte nell'articolo relativo al comando **XRITAGLIA**.

Ritagliare un'immagine

Le opzioni all'interno della Barra dei comandi per il ritaglio di un'immagine sono descritte nell'articolo sul **RITAGLIAIMM**.

Ritaglio di un PDF

Le opzioni all'interno della Barra dei comandi per il ritaglio di un PDF sono descritte nell'articolo sul comando **RITAGLIAPDF**.

Ritagliare una finestre di layout

Le opzioni all'interno della Barra dei comandi per il ritaglio di una finestra sono descritte nell'articolo sul comando **RITAGLIAFIN**.

7.40 VISUALIZZARITAGLIO

Attiva/disattiva la proprietà Visualizzazione Ritaglio dei piani di sezione e entità sezione BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: La visualizzazione dell'entità di sezione può essere attivata o disattivata anche tramite il pannello **Proprietà**.

7.41 CLIPIT (Express Tools)

Ritaglia immagini, entità coprenti, blocchi o riferimenti esterni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

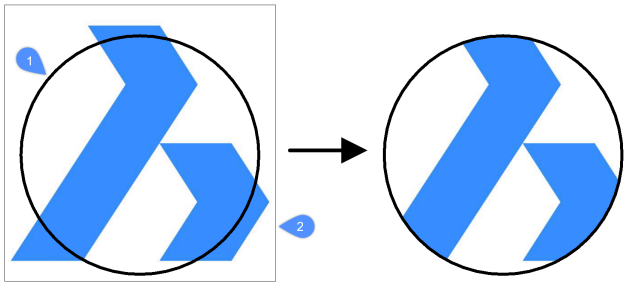
7.41.1 Descrizione

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.

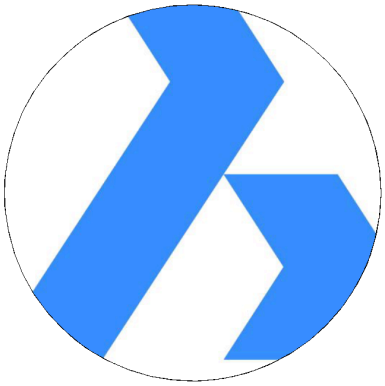
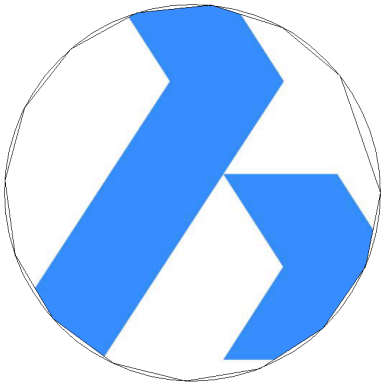
7.41.2 Metodo

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
- 

7.42 CHIUDI

Chiude il disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

7.42.1 Descrizione

Chiude il disegno corrente dopo che è stato salvato. Se sono state apportate modifiche dall'ultimo salvataggio, una finestra di dialogo di **BricsCAD** offre l'opportunità di salvare il disegno prima di chiuderlo.

7.43 CLOSESHEETSET command

Closes the active sheet set.

Lite Pro Mechanical BIM

7.43.1 Description

Closes the current sheet set and restores the previously active sheet set in the **Sheet Sets** panel.

Note: You can also close the current sheet set by right-clicking its name in the **Sheet list** or **Category views** section of the **Sheet Sets** panel, then choosing **Close Sheet Set** from the context menu.

7.44 COLORE

Apre la finestra di dialogo **Colore**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

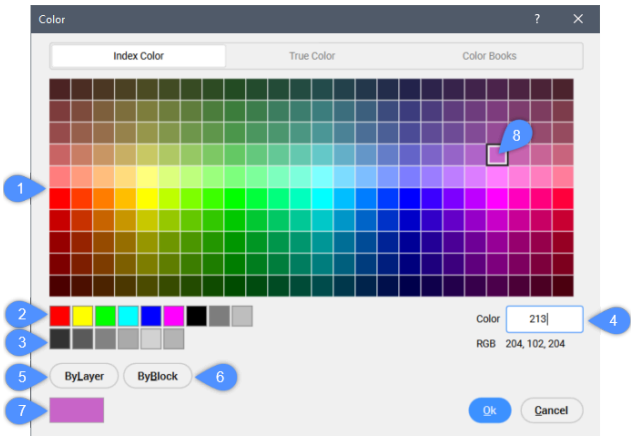
Alias: CO, COLORE, DDCOLOR, DDCOLOUR

7.44.1 Descrizione

Apre 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**.

7.44.2 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.

Colere 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).

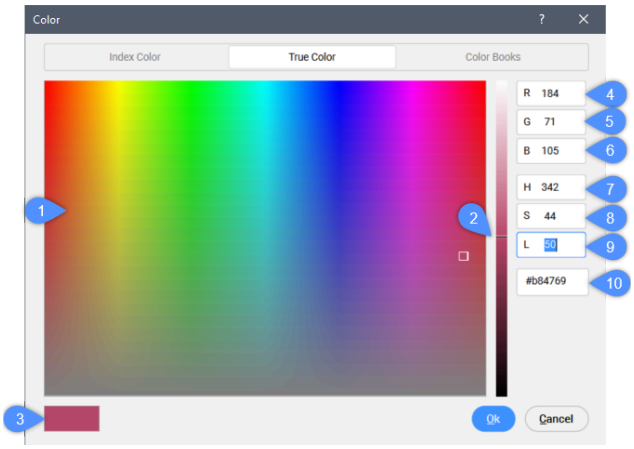
DaLayer (5)
Imposta il colore su DaLayer con il quale le entità adottano il colore definito dalla proprietà del layer.

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.

Nota: La variabile di sistema DISPLAYCOLORSLEGACY ripristina la tavolozza di colori indice legacy utilizzata nelle versioni precedenti alla V26 di BricsCAD per la compatibilità con i disegni esistenti. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo sulle **DISPLAYCOLORS (variabile di sistema legacy)**.

7.44.3 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. Intervalloda 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.

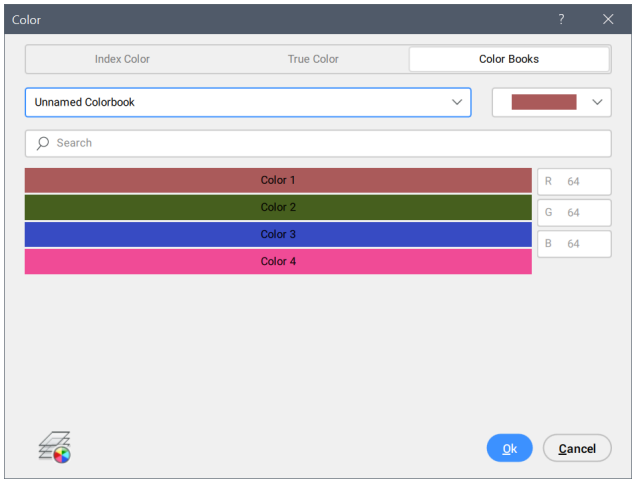
Luminosità (L) - (9)
Specifica la luminosità del colore. Il valore varia da 0 a 100. La luminosità è la luminosità o l'oscurità del colore, dove 0 = nero e 100 = bianco.

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.

7.44.4 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.

7.45 -COLORE

Imposta il colore di lavoro corrente, tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -CO

7.45.1 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.

7.46 LINEACOM

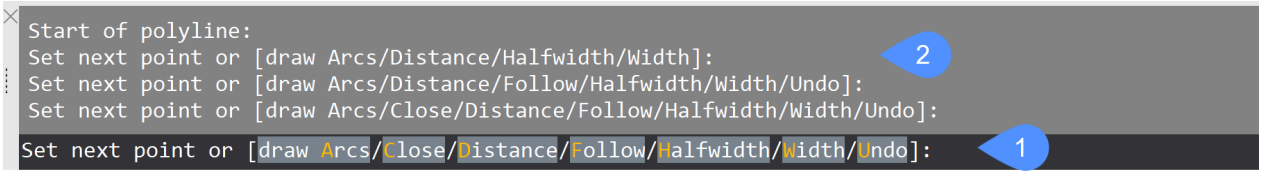
Apre il pannello della **Barra dei comandi**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.46.1 Descrizione

Apre 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

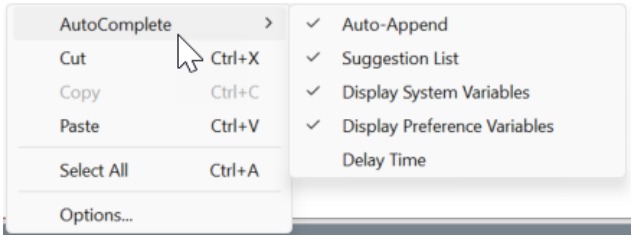
7.46.2 Barra dei Comandi

Visualizza la richiesta della barra dei comandi. Se non è attivo alcun comando, viene richiesto di immettere un nome per il comando. Se un comando è attivo, vengono visualizzate le opzioni e i messaggi di richiesta relativi al comando corrente. Le scorciatoie rapide sono evidenziate. È possibile inserire i caratteri di scelta rapida nella Barra dei comandi o cliccare su di essi con il tasto sinistro del mouse.

Cliccando il tasto destro del mouse compare un menu di scelta rapida con i seguenti strumenti.



AutoCompletameto
Passare il mouse sull'opzione di **AutoCompletameto**. 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
Copia il testo selezionato negli Appunti.

Taglia
Taglia il testo selezionato.

Incolla
Incolla il testo dagli appunti alla Barra dei comandi.

Seleziona Tutto
Seleziona tutto il contenuto completato della cronologia dei prompt.

Opzioni
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni**.

7.46.3 Cronologia dei Comandi

Visualizza la cronologia dell'input della Barra dei comandi per la sessione corrente di BricsCAD.

7.46.4 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.

7.47 NASCLINEACOM

Chiude il pannello **Barra dei Comandi**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.47.1 Descrizione

Chiude il pannello **Barra dei Comandi** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Barra dei Comandi** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona Barra dei Comandi viene rimossa dalla pila.

7.48 COMANDI

Elenca i nomi dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

7.48.1 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.

7.48.2 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.

7.49 COMMUNICATORINFO

Controlla se il componente aggiuntivo Communicator per BricsCAD è installato correttamente e fornisce un rapporto diagnostico.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Il comando è disponibile solo su Windows.

A partire dalla V26, le versioni minori di BricsCAD e Communicator per BricsCAD dovrebbero corrispondere quando disponibili (ad esempio, la V26.2.x di Communicator per BricsCAD funziona con la V26.2.x di BricsCAD).

Nota: Fino alla V21, anche le versioni minori di BricsCAD e Communicator per BricsCAD dovrebbero corrispondere.

A partire dalla V21 alla V25, solo le versioni principali di BricsCAD e Communicator per BricsCAD devono corrispondere (ad esempio, Communicator per BricsCAD V21 funziona con BricsCAD V21).

7.49.1 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
```

7.50 CONO

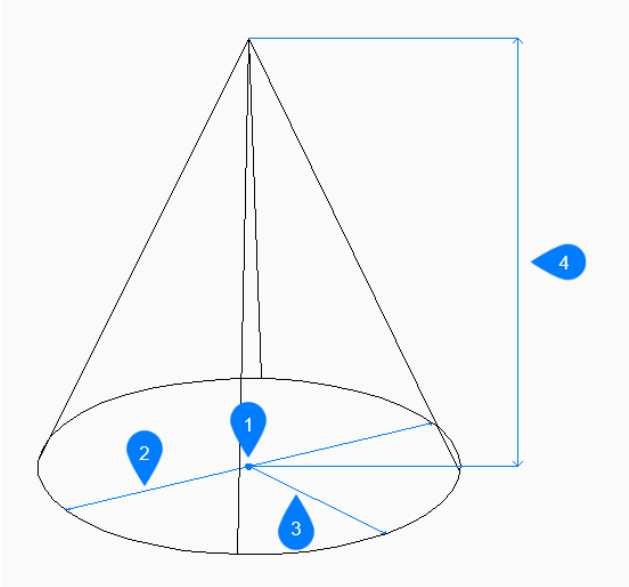
Disegna un solido 3D a forma di cono.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.50.1 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 Centrato

2 Diametro

3 Raggio

4 ALtezza

Nota: In BricsCAD Lite, il quale non supporta i solidi 3D, il comando CONO avvia il comando AI_CONE.

7.50.2 Metodo

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

- Centro
- 3 Punti
- 2 Punti
- Tangente tangente raggio
- Ellittico

7.50.3 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.

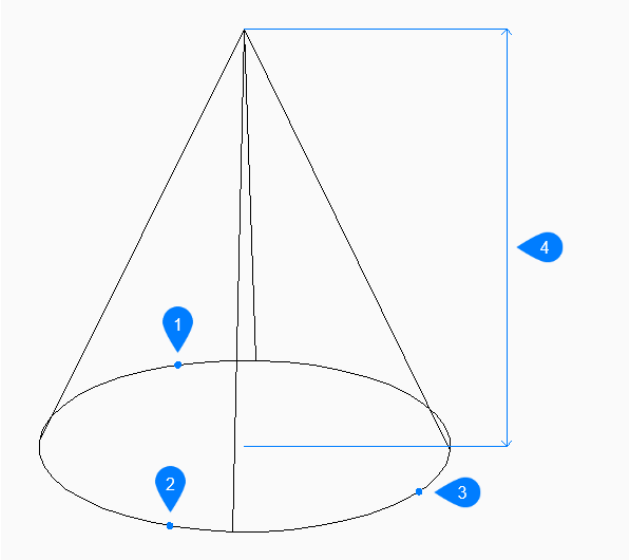
Diametro
Consente di specificare il diametro della base del cono.

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

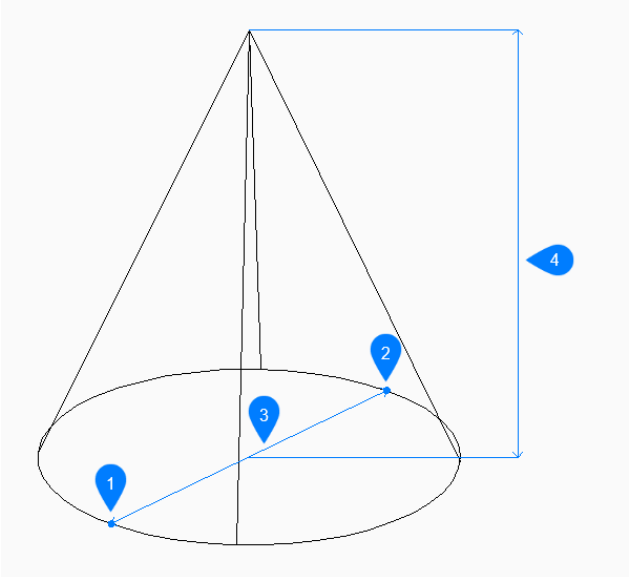
Consente di iniziare a creare un cono circolare specificando due punti sulla circonferenza della base.

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

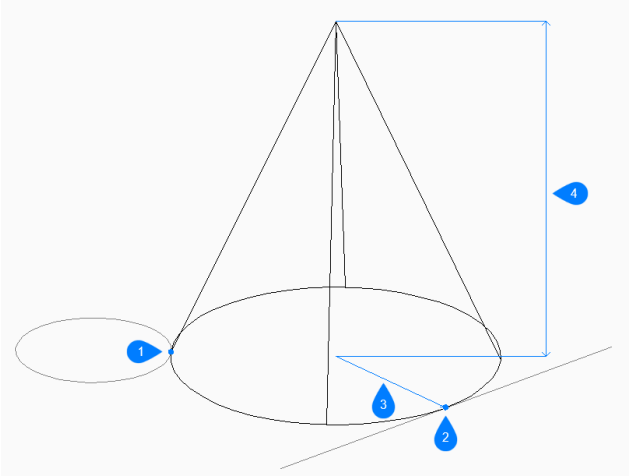
TangenTe tangente Raggio
Consente di iniziare a creare un cono circolare selezionando un punto tangente sulla prima e sulla seconda entità.

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

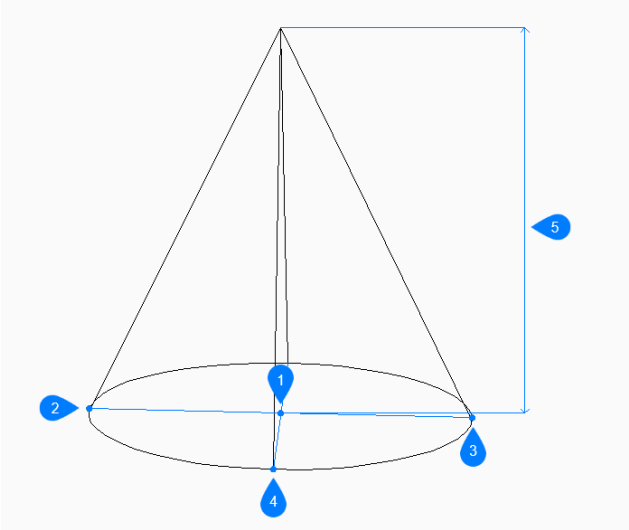
4 ALtezza

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 Centrato

2 Prima estremità dell'asse dell'ellisse

3 Seconda estremità dell'asse dell'ellisse

4 Estremità dell'altro asse

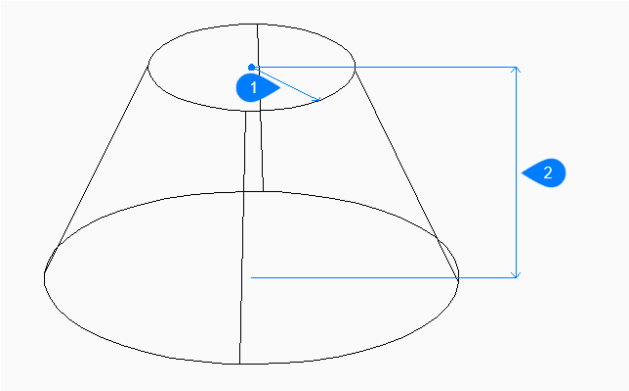
5 ALtezza

Specificare altezza
Consente di specificare l'altezza del cono.

2Punti
Specifica l'altezza del cono come distanza tra due punti qualsiasi.

punto finale 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

7.51 CONNETTI

Collega linee, archi e/o polilinee complanari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

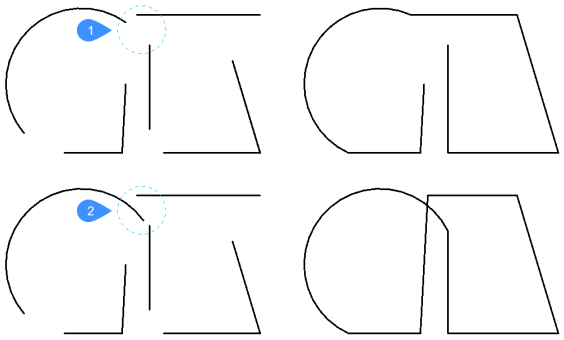
7.51.1 Descrizione

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.

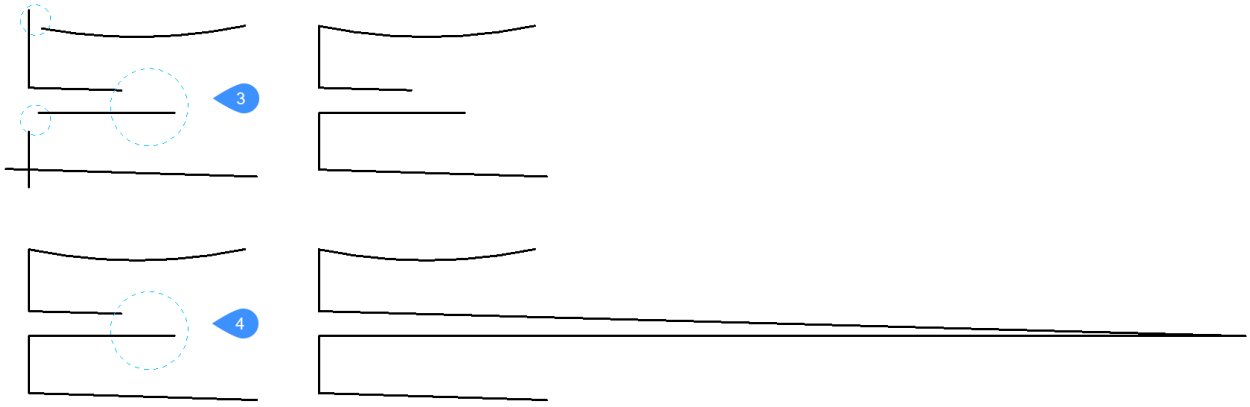
7.51.2 Metodo

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.

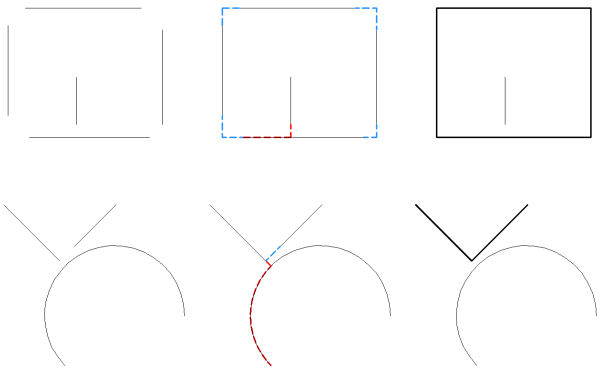


L'esecuzione del comando una seconda volta sullo stesso gruppo di selezione può comportare la chiusura di ulteriori spazi vuoti (ad es. spazi tra entità quasi parallele (4)) che in precedenza erano considerati molto più grandi degli altri spazi (3).



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.



7.51.3 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le 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.

7.52 BARRAVINC

Mostra e nasconde le barre dei vincoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.52.1 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.

7.52.2 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.

7.53 CHIUDINAVIGATORECONTENUTO

Chiude il pannello **Navigatore Contenuto**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.53.1 Descrizione

Chiude il pannello Navigatore Contenuto per nasconderlo 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.

7.54 APRINAVIGATORECONTENUTO

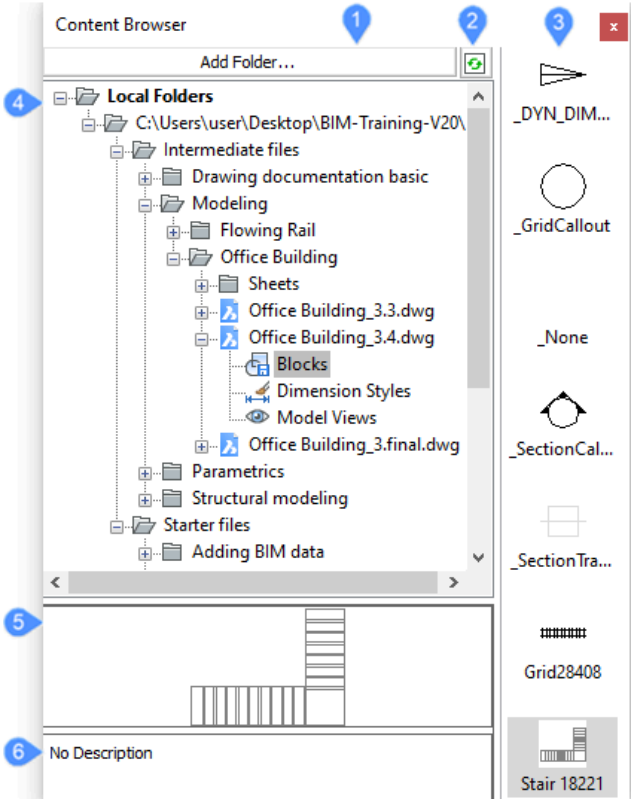
Apre il pannello **Navigatore Contenuto**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.54.1 Descrizione

Apre 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** consente di aprire rapidamente i disegni, gestire librerie di blocchi, copiare gli stili delle quote e posizionare le viste da qualsiasi file DWG memorizzato sul computer.



1 Aggiungi Cartella...

2 Aggiorna

3 Definizioni nel disegno selezionato

4 Albero delle cartelle locali

5 Anteprima delle definizioni

6 Descrizione

7.54.2 Aggiungi Cartella...

Visualizza la finestra di dialogo **Scegli una cartella**.

7.54.3 Aggiorna

Selezionare un disegno e premere il pulsante Aggiorna per espanderne il contenuto (Blocchi, Stili di Quota, Viste Modello).

7.54.4 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.

7.54.5 Albero delle cartelle locali

Visualizza il contenuto di un disegno/progetto. I menu con il pulsante destro del mouse consente di aggiungere o rimuovere cartelle dall'albero delle Cartelle.

7.54.6 Anteprima delle definizioni

Mostra un'anteprima del blocco/disegno/stile di quota.

7.54.7 Descrizione

Visualizza una descrizione della definizione selezionata.

7.55 CONVERTICOMPONENTIABLOCCHI

Converte automaticamente i componenti legacy e meccanici in BricsCAD a blocchi meccanici.



7.55.1 Descrizione

Converte automaticamente i componenti legacy e meccanici in BricsCAD a 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.

7.56 CONVERTCTB

Apre la finestra di dialogo **Seleziona file tabella stili di stampa dipendente da colore**.



7.56.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Seleziona file tabella stili di stampa dipendente da colore** per selezionare un file CTB da convertire in un file STB.

7.57 CONVERTIGISADATIOGGETTO

Converte i dati GIS di BricsCAD dal disegno corrente in dati oggetto MAP 3D di AutoCAD® e Civil 3D di Autodesk®.



7.57.1 Metodo

Specificare il nome del layer GIS per convertire o convertire tutti i layer GIS dal disegno corrente.

7.57.2 Opzioni all'interno del comando

Converti tutto
Converte tutti i Layer GIS nel disegno.

Nota: I Dati Oggetto possono essere visualizzati e modificati direttamente nel pannello **Proprietà**.

7.58 CONVERTLAYOUT (Sperimentale)

Converte un layout contenente viste non supportate in un formato supportato.

Lite Pro Mechanical BIM

7.58.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

La conversione di un layout incompatibile è una funzione 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.

7.58.2 Descrizione

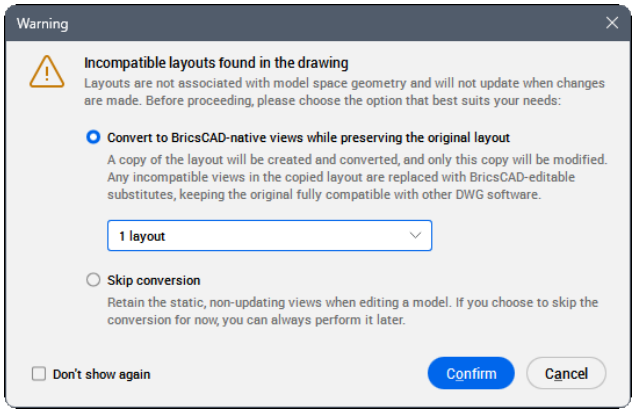
Crea un nuovo layout basato su quello specificato e sostituisce le viste non supportate con versioni compatibili. Il layout originale mantiene la compatibilità con altri software DWG.

7.58.3 Metodo

Specificare il nome di un layout esistente da convertire.

Nota: Se il layout specificato è già convertito o non richiede conversione, appare un messaggio nella Cronologia dei comandi. È possibile comunque scegliere se convertirlo o meno.

Se viene aperto un disegno che include un layout contenente viste incompatibili, si apre una finestra di avviso.



Converte in viste native di BricsCAD mantenendo il layout originale
Crea e converte una copia del layout. Scegliere quali layout convertire dall'elenco a discesa.

Salta conversione
Non converte alcun layout.

Non visualizzare più
Impedisce che la finestra di dialogo di avviso appaia nelle sessioni future. Questa opzione può essere modificata utilizzando la variabile di sistema LAYOUTCONVERSION.

7.59 CONVERTIPOLI

Converte le polilinee 2D e 3D tra le moderne definizioni di polilinee leggere e le classiche (pesanti).

Lite Pro Mechanical BIM

7.59.1 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).

7.59.2 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.

7.60 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Un disegno può utilizzare gli stili di stampa CTB o STB, ma non entrambi.

7.60.1 Descrizione

Convertire le tabelle stili di stampa del disegno prima di convertire il disegno, utilizzando il comando CONVERTCTB.

7.61 CONVINMESH

Converte le entità in entità mesh.

Lite Pro Mechanical BIM

7.61.1 Descrizione

Converte le entità 2D e 3D valide in entità Mesh. Le entità valide includono:

- Solido 3D
- Superficie
- Mesh Poligonale
- Regione
- Polilinea chiusa

7.61.2 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.

7.62 CONVINSOLIDO

Converte le entità in entità solide.

Lite Pro Mechanical BIM

7.62.1 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

7.62.2 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.

7.63 CONVINSUPERF

Converte le entità in entità di superficie.

Lite Pro Mechanical BIM

7.63.1 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

7.63.2 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.

7.64 COPIA

Crea copie di entità.

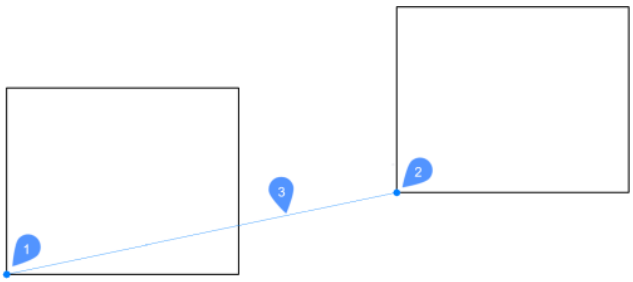
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: CP

7.64.1 Metodo

Questo comando consente di creare una o più copie di entità inserendo un punto base e un vettore di spostamento.



1 punto Base

2 Secondo punto

3 Distanza di spostamento

7.64.2 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.

7.65 COPIAPUNTOB

Copia le entità negli Appunti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.65.1 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.

7.66 COPIACLIP

Copia le entità negli Appunti.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

7.66.1 Descrizione

Copia le entità selezionate negli Appunti per incollarle nei disegni e in altri documenti.

7.67 COPYEDATA

Copia i dati estesi dell'entità da un'entità ad altre.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.67.1 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.

7.67.2 Opzioni

? per lista nomi applicazioni
Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.

7.68 COPIAGUIDATA

Copia le entità 2D utilizzando curve guida.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.68.1 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.

7.68.2 Metodo

Il comando può essere eseguito in due modi:

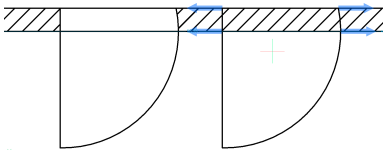
Modalità di pre-selezione
Selezionare prima le entità, quindi avviare il comando.

Nota: Le entità da copiare vengono visualizzate in verde.

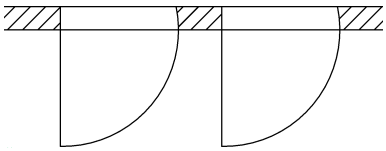
Modalità post-selezione
Avviare il comando, quindi selezionare le entità utilizzando una finestra di selezione.

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.



7.68.3 Opzioni all'interno del comando

Poligonale
Crea una finestra di selezione poligonale.

Rettangolare
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: Apre la finestra di dialogo **Scrivi Blocco su File**. Vedere l'articolo sulla **Finestra di dialogo Scrivi blocco su file**.

Inverti entità
Capovolge le entità lungo una linea perpendicolare alle curve di riferimento.

Nota: È inoltre possibile premere il tasto Maiusc per capovolgere le entità.

scegli Punto base
Definisce un punto base per l'inserimento.

utilizza punto Centrale
Utilizza il punto centrale per l'inserimento.

passa alla modalità 3D
Questa opzione consente di collegare il comando COPIAGUIDATA alla funzionalità COPIAGUIDATA3D. 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.

specificare punto Base
Consente di selezionare un punto o di immettere coordinate per specificare il punto base.

Ruota dettaglio
Consente di ruotare il dettaglio in modo dinamico.

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.

7.69 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.

Lite Pro Mechanical BIM

7.69.1 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).

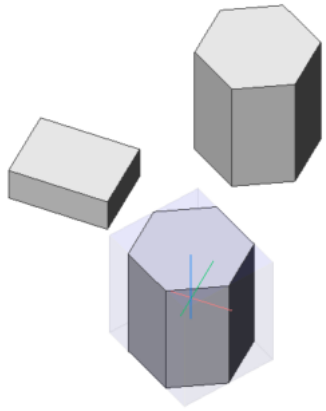
Per trovare i punti di inserimento, l'algoritmo utilizza le facce in modo analogo a come COPIAGUIDATA utilizza le curve.

Le quote dinamiche vengono utilizzate per posizionare le entità di dettaglio.

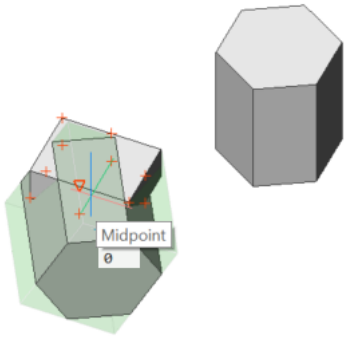
Il dettaglio può trasformarsi per adattarsi a una nuova posizione. La trasformazione del dettaglio può consistere in traslazioni, rotazioni e specchiature.

Il dettaglio può essere visualizzato in due colori:

- Blu significa che l'estensione di dettaglio è in **modalità Libera** senza possibilità di inserimento.



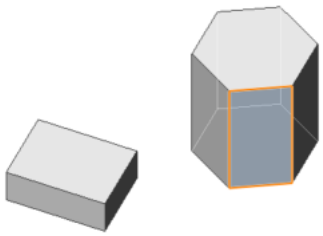
- Verde significa che l'algoritmo ha riconosciuto un posizionamento per le estensioni di dettaglio, la trasformazione è stata trovata e il dettaglio è già stato trasformato nell'anteprima. Pertanto, il successivo clic del mouse inserirà il dettaglio utilizzando la trasformazione trovata.
-



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.

7.69.2 Opzioni all'interno del comando

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.

specificare punto Base
Consente di selezionare un punto o di immettere coordinate per specificare il punto base.

Ruota dettaglio
Consente di ruotare il dettaglio in modo dinamico.

Disabilita la visualizzazione delle facce di origine
Attiva/disattiva la visualizzazione delle facce di origine. Quando questa opzione è Disattivata, diventa disponibile l'opzione **Abilita visualizzazione delle facce di origine**.

7.70 COPIACRONO

Copia tutto il testo dalla cronologia della Barra dei Comandi negli Appunti.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: La variabile di sistema SCRLHIST determina il numero di righe della cronologia dei comandi conservate dalla finestra Cronologia dei Comandi.

7.71 COPYM (Express Tools)

Crea più copie delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

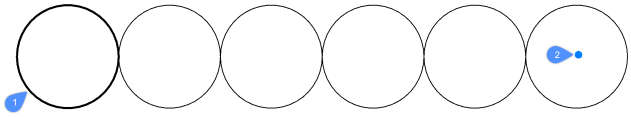
7.71.1 Metodo

Selezionare le entità che si desidera copiare, quindi specificare il punto base.

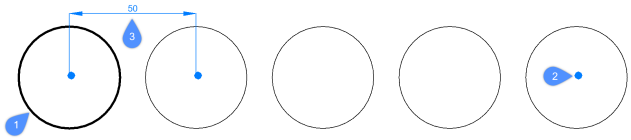
7.71.2 Opzioni all'interno del comando

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).

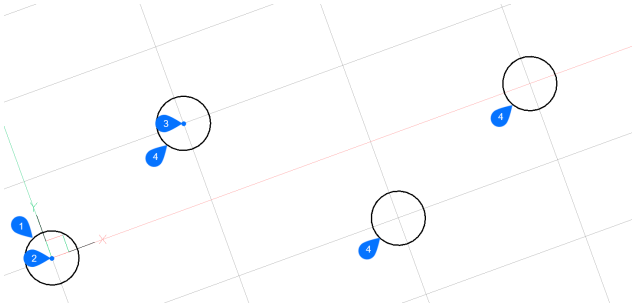


Serie

Consente di scegliere tra le opzioni **Seleziona**, **Misura** e **Dividi**.

Seleziona

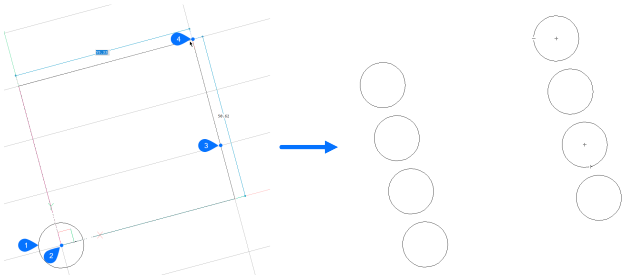
Consente di selezionare in modo interattivo le posizioni delle entità copiate, utilizzando una serie temporanea.



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

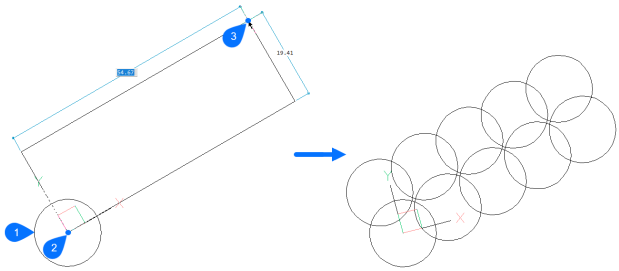
Consente di specificare un gruppo di serie da riempire con copie dell'entità selezionata in base a un'interdistanza specificata.



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 specificato 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.

7.72 COPYTOLAYER (Express Tools)

Copia le entità in un altro layer.

Lite Pro Mechanical BIM

7.72.1 Descrizione

Crea duplicati di entità selezionate su un layer specificato dall'utente. È possibile specificare una posizione diversa per le entità duplicate.

7.72.2 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**.

7.72.3 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 Input Dinamico** è attiva, è possibile digitare una distanza e un angolo nei campi di input dinamico.

7.73 -COPIATOLAYER (Express Tools)

Copia le entità in un altro layer.

Lite Pro Mechanical BIM

7.73.1 Descrizione

Crea duplicati delle entità selezionate su un layer specificato. È possibile specificare una posizione diversa per le entità duplicate.

7.73.2 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.

7.74 CORRIDOIO

Crea un corridoio da un modello corridoio.

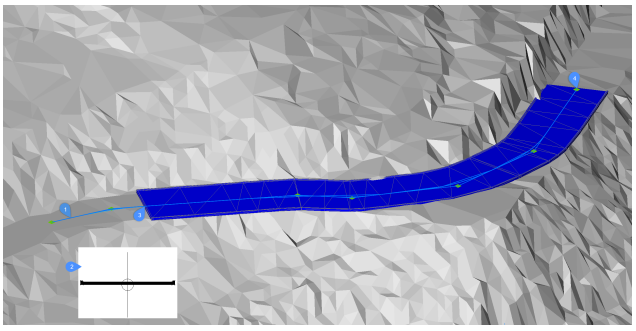
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.74.1 Metodi

Esistono due metodi per creare un corridoio:

1 **Crea un corridoio utilizzando un modello di corridoio lungo una linea di allineamento 3D o una stringa.**
   - Selezionare l'allineamento 3D o la stringa utilizzata come linea di base del corridoio (1)
   - Selezionare un 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 una Superficie TIN.
   - Selezionare un modello di corridoio.
   - Selezionare il punto PI dell'allineamento orizzontale: selezionare tutti i punti PI orizzontali necessari e premere Invio per terminare.

7.74.2 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.

7.75 MODIFICACORRIDOIO

Consente di aggiungere o rimuovere regioni per un corridoio selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.75.1 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.

7.75.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi Linea di base
Aggiunge una nuova lineabase 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.

7.76 ESTRAICORRIDOIO

Estrae solidi 3D, mesh, superfici TIN, polilinee 3D o contorni esterni da un corridoio

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.76.1 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 corrridoio 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.

7.76.2 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.

7.76.3 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.

STringhe
Estrae polilinee 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.

Polilinee
Estrae una polilinea 3D.

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.

7.77 CORRIDOIOTEMPLATE

Crea un modello di corridoio.



Icona: 

7.77.1 Metodo

Selezionare un punto per creare un modello di corridoio.

Aggiungere elementi del modello di corridoio al modello di corridoio esistente.

7.77.2 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi elemento modello
Selezionare l'elemento modello del corridoio che si desidera aggiungere.

7.78 CORRIDOIOELEMENTOTEMPLATE

Crea un elemento modello corridoio da polilinee con un punto base e un orientamento specificati (a sinistra, a destra, nessuno).

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

7.78.1 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.

7.78.2 Metodo

Selezionare le polilinee per creare un elemento modello corridoio e specificare il punto base.

7.78.3 Opzioni all'interno del comando

Nessuna
Nessun orientamento.

DEstra
Orientamento corretto.

SInistra
Orientamento a sinistra.

7.79 EDITAELEMENTOTEMPLATECORRIDOIO

Modifica gli elementi del modello corridoio aggiungendo o rimuovendo componenti e obiettivi.

Lite Pro Mechanical BIM

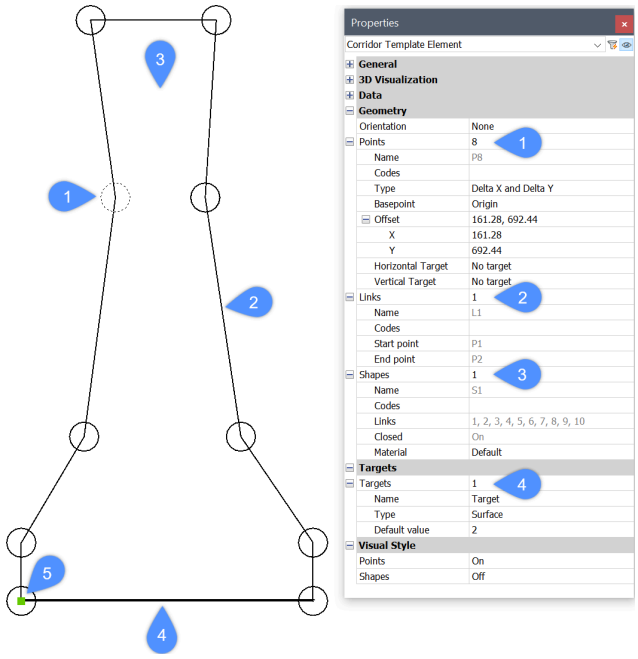
Icona: 

7.79.1 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.



7.79.2 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 ila 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.

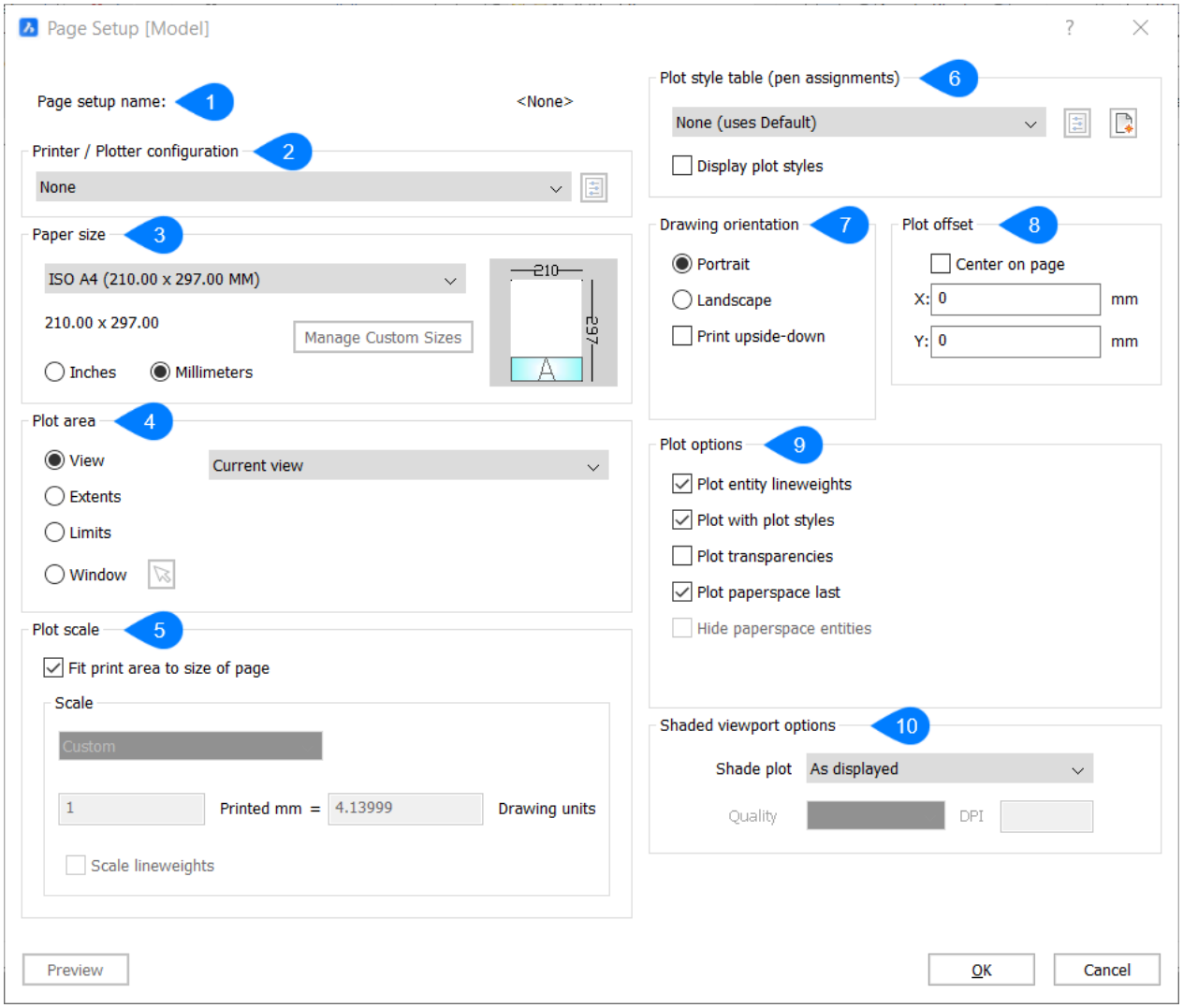
7.80 CPAGESETUP

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.80.1 Descrizione

Apre 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 (ass. delle penne)

7 Orientamento disegno

8 Offset di stampa

9 Opzioni di stampa

10 Opzioni ombreggiatura finestra

7.80.2 Nome impostazione pagina

Visualizza il nome della configurazione corrente.

7.80.3 Configurazione Stampante / Plotter

Selezionare la stampante o il plotter.

7.80.4 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.

7.80.5 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.

7.80.6 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.

7.80.7 Tabella stili di stampa (ass. delle penne)

Specifica la tabella di stili di stampa da utilizzare per l'output stampato, la quale assegna proprietà a "penne", colori ed entità.

Visualizza stili di stampa
Quando selezionato, le proprietà dello stile di stampa assegnate alle entità vengono visualizzate nel layout corrente.

7.80.8 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.

7.80.9 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.

7.80.10 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.

7.80.11 Opzioni ombreggiatura finestra

Sovrascrive lo stile di visualizzazione della vista corrente durante la stampa dello spazio modello.

Stampa Ombra
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 di layout. La qualità dell'opzione **Renderizzato** è definita tramite il predefinito di rendering corrente. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo sul comando **PREIMPRENDERING**.

7.81 CREAPROGETTOBIM

Apre la finestra di dialogo **Nuovo Progetto**.

Lite Pro Mechanical BIM

7.81.1 Descrizione

Apre 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.

7.82 CREABLOCCOLIBRERIA

Crea e categorizza i componenti.

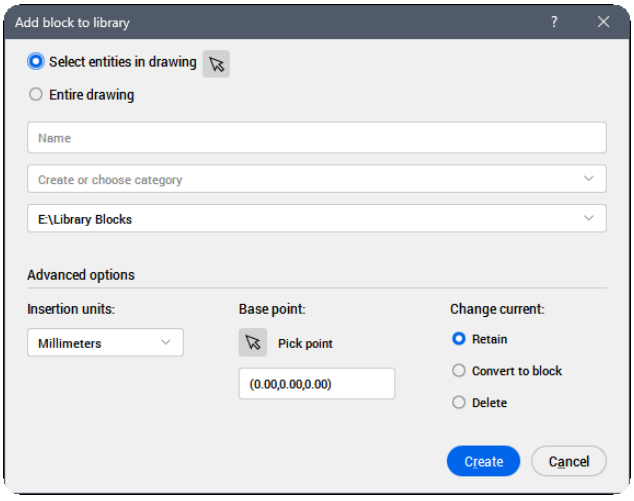
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

7.82.1 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.



7.82.2 Gruppo di selezione

Specifica quali entità sono incluse nella definizione del blocco. È possibile selezionare entità nel disegno o utilizzare l'intero disegno.

Nota: Se il blocco selezionato ha proprietà Mechanical o BIM, il blocco e tutti i suoi metadati vengono esportati.

7.82.3 Nome

Specifica il nome del blocco.

7.82.4 Categoria

Consente di scegliere la categoria dalla lista o inserire un nuovo nome di categoria.

7.82.5 Localizzazione

Specifica la posizione in cui viene salvato il file blocco DWG.

Le posizioni disponibili sono controllate dall'impostazione del percorso della **cartella della Libreria** (variabile di sistema COMPONENTSPATH).

7.82.6 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
- Ångströms
- Nanometri
- Micron
- Decimetri
- Decametri
- Ettometri
- Gigametri
- Unità astronomiche
- Anni luce
- Parsec
- US Piedi Topografici
- Pollici Topografici Stati Uniti
- US Yard Topografiche
- US Miglia Topografiche

7.82.7 Punto base

Specifica il punto base per definire il blocco. È possibile scegliere un punto nel disegno o inserire le coordinate (X, Y, Z).

Nota: Questa opzione è disponibile solo se è stato definito il gruppo di selezione scegliendo di selezionare le entità nel disegno.

7.82.8 Cambia corrente:

Consente di scegliere tra mantenere le singole entità, convertirle in un blocco inserito usando la nuova definizione o eliminarle dopo la creazione del blocco.

Nota: Questa opzione è disponibile solo se viene definito il gruppo di selezione scegliendo di selezionare le entità nel disegno.

7.82.9 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.

7.82.10 Annulla

Chiude la finestra di dialogo senza creare la definizione del blocco.

7.83 -CREABLOCCOLIBRERIA

Crea e categorizza i componenti tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

7.83.1 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

7.84 CREAMINIATURE

Crea un'immagine in miniatura del disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

7.84.1 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.

7.84.2 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.

7.85 CARICAIUPERS

Apre la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

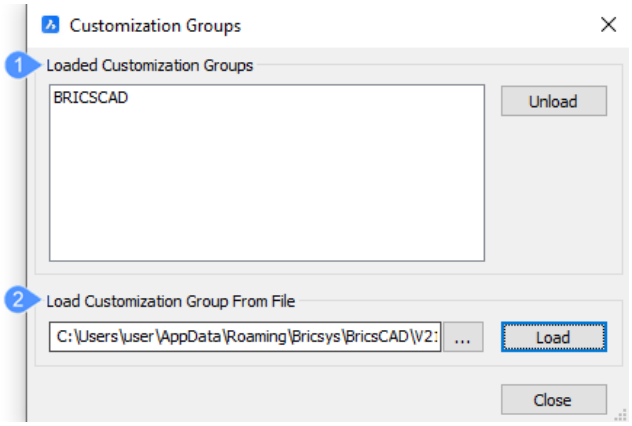
7.85.1 Descrizione

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, il file CUI predefinito è copiato nella cartella **Support** nella cartella principale di installazione. *C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Support*).

Quando si avvia BricsCAD per la prima volta, il file default.cui viene caricato automaticamente.



1 Gruppi di Personalizzazione Caricati

2 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

7.85.2 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**.

7.85.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

Cliccare sul pulsante Sfoglia per selezionare un file CUI parziale e cliccare su **Carica** per caricarlo.

7.86 CUIUNLOAD

Apre la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

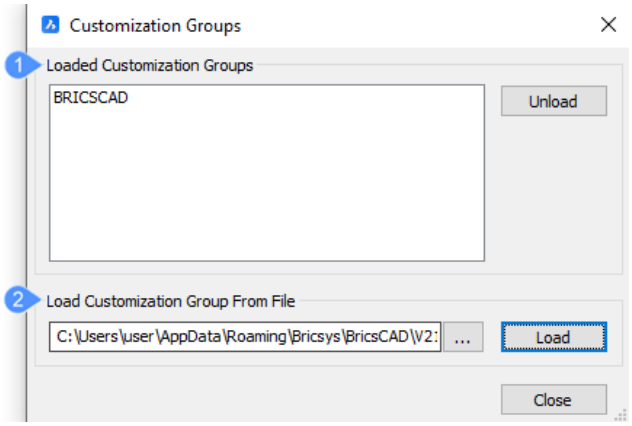
7.86.1 Descrizione

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, il file CUI predefinito è copiato nella cartella **Support** nella cartella principale di installazione. *C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Support*).

Quando si avvia BricsCAD per la prima volta, il file default.cui viene caricato automaticamente.



1 Gruppi di Personalizzazione Caricati

2 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

7.86.2 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**.

7.86.3 Carica Gruppo di Personalizzazione Da File

Cliccare sul pulsante Sfoglia per selezionare un file CUI parziale e cliccare su **Carica** per caricarlo.

7.87 CALCCURVA

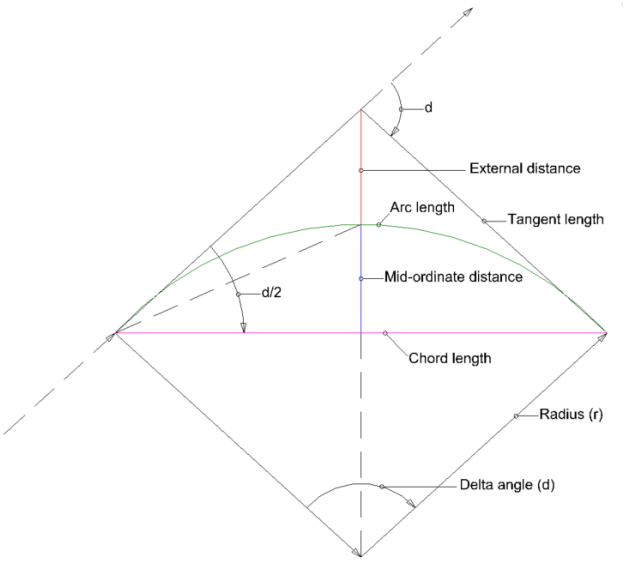
Calcola i parametri della curva in base all'input e la aggiunge al disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

7.87.1 Descrizione

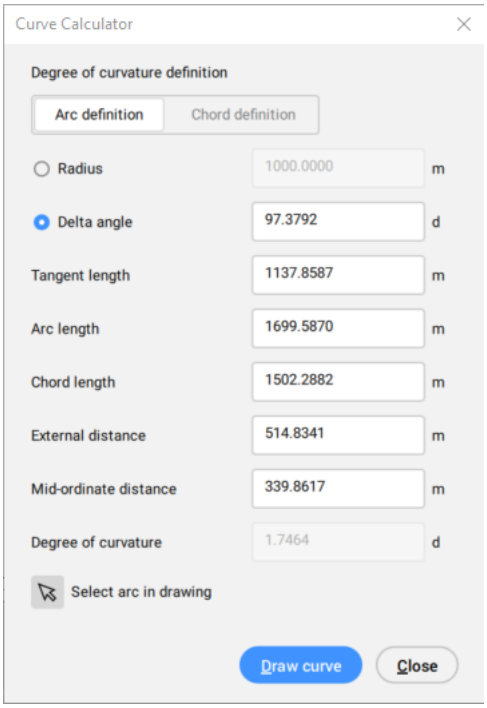
Apre la finestra di dialogo **Calcolatore Curve** per impostare i parametri della curva e disegnarla nel disegno.

I parametri della curva sono presentati nell'immagine seguente:



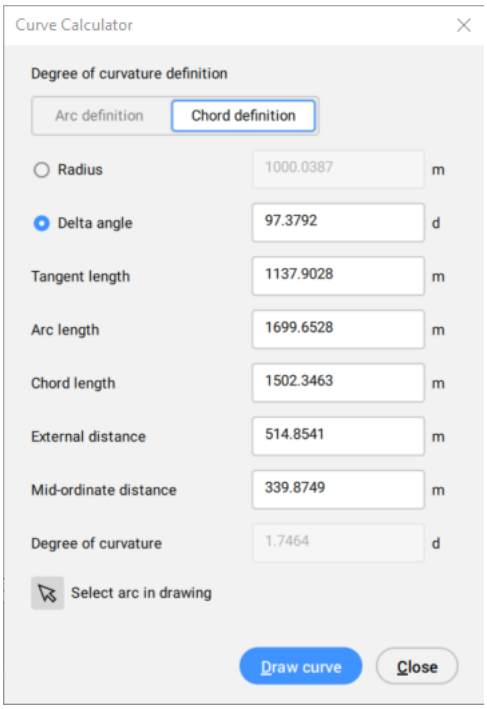
7.87.2 Definizione arco

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.



7.87.3 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.



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.

7.87.4 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.

7.88 PERSONALIZZA

Apre la finestra di dialogo **Personalizza**.

Lite Pro Mechanical BIM

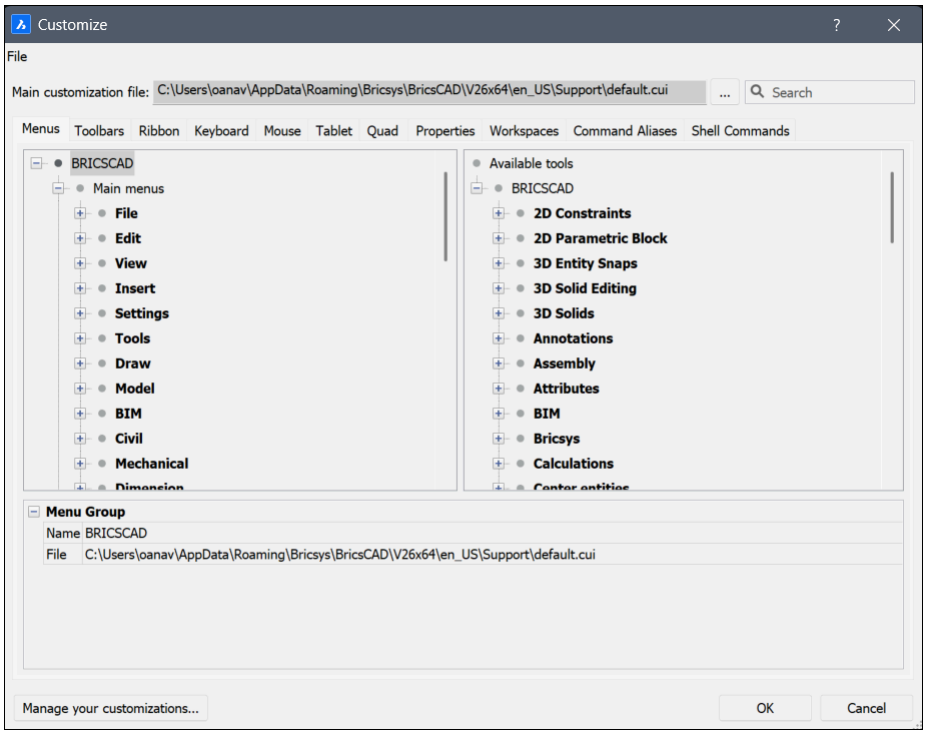
Icona: 

Alias: CUI

7.88.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Personalizza**.

La finestra di dialogo **Personalizza** consente di personalizzare l'interfaccia utente di BricsCAD.



7.88.2 File

Cliccare per visualizzare un menu contestuale per selezionare file di personalizzazione o importare aree di lavoro.

Carica file CUI principale...
Apre la finestra di dialogo **Seleziona file CUI principale** per selezionare un file di personalizzazione. Vedere il comando CARICAIUPERS.

Salva file CUI principale come...
Apre 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:*** Per i passaggi per caricare un file CUI parziale, vedere la sezione **Caricare un file CUI parziale** nell'articolo **Caricare e scaricare i file CUI**.

Crea nuovo file CUI parziale...
Apre 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.

7.88.3 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.

Sfoglia
Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona file CUI principale** per caricare un altro file CUI principale.

Cerca
Cerca nell'elenco Strumenti disponibili i nomi dei comandi.

Suggerimento:

- Per passare al candidato successivo che corrisponde alla frase di ricerca, premere il tasto F3.
- Per passare al candidato precedente che corrisponde alla frase di ricerca, usare la scorciatoia tastiera Shift+F3.

7.88.4 Scheda dei Menu

Aggiunge, modifica, sposta ed elimina voci di menu.

Cliccando con il tasto destro su un menu, un elemento del 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**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Menu / Elemento Menu / Sotto menu
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.

7.88.5 Scheda 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 Strumenti**, si apre un menu contestuale. Per ulteriori informazioni, vedere il paragrafo **Opzioni del Menu Contestuale**.

Nota: Se si seleziona **Aggiungi strumento** o **Inserisci strumento** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi strumento**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Barra Strumenti / Pulsante Barra 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.

7.88.6 Scheda 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**, **Aggiungi pulsante interruttore** o **Aggiungi 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**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Scheda Barra Multifunzione / Riferimento Pannello 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 in BricsCAD.

Gruppo Menu / Pannello Barra Multifunzione / Pannello di Interruzione / Riga Barra Multifunzione / Pulsante di Comando / Pulsante Interruttore
Visualizza le opzioni della selezione del **Pannello Barra Multifunzione**, **Separatore**, **Riga pannello 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.

7.88.7 Scheda 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, si apre la finestra di dialogo **Aggiungi scorciatoia da tastiera**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Tasto 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.

7.88.8 Scheda 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**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Gruppo Pulsante / Elemento Pulsante
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.

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.

7.88.9 Scheda 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: Se si seleziona **Aggiungi pulsante** o **Inserisci pulsante** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi elemento pulsante**. Per maggiori informazioni sulle opzioni disponibili, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Gruppo Pulsante
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.

7.88.10 Scheda 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**. Per dettagli sulle opzioni, consulta l'articolo su **Aggiungi elemento (finestra di dialogo)**.

Gruppo Menu / Scheda Quad / Pulsante Quad
Visualizza le opzioni della scheda o pulsante quad selezionato.

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.

7.88.11 Scheda Proprietà

Modifica quali proprietà vengono mostrate per diversi tipi di entità.

Nota: Queste proprietà sono mostrate solo quando la variabile di sistema ROLLOVERTIPS è Attiva.

Proprietà Rapide
Specifica quali proprietà devono essere visualizzate.

7.88.12 Scheda 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
Consente di cambiare il nome dell'area di lavoro visualizzato nella lista delle aree di lavoro, nella barra di stato e nella barra degli strumenti **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
Visualizza una breve descrizione dell'area di lavoro selezionata.

ID
Identifica l'elemento dell'area di lavoro nel file CUI. L'ID è assegnato da BricsCAD.

Barra dei Menu
Commuta lo stato di visualizzazione della barra dei menu. Vedere anche variabile di sistema MENUBAR (ECCETTO 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 STACKPANELTYPE.

Dimensione Pulsante Pannello
Specifica le dimensioni iniziali dei pulsanti sui pannelli.

Dimensioni Pulsanti Quad
Specifica le dimensioni iniziali dei pulsanti sul Quad.

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 Elimima
Specifica cosa fare con le entità dopo il comando SOTTRAI. Vedere anche la variabile di sistema DELETETOOL.

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 viene selezionata l'opzione Auto dei comandi ESTRUDI e RIVOLUZIONE. Vedere anche la variabile di sistema EXTRUDEINSIDE.

Estrudi Fuori
Determina come modificare l'entità principale quando tocca l'entità estrusa/rivoluzionata quando viene selezionata l'opzione Auto dei comandi 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.

7.88.13 Scheda 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: Selezionando **Aggiungi Alias** o **Modifica Alias** dal menu contestuale, viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi Alias** o **Modifica Alias** dove è possibile aggiungere o modificare un alias.

Alias
Specifica il nome dell'alias, un'abbreviazione di comando.

Nota: Cliccando su **Alias**, l'elenco degli alias e dei comandi è ordinato alfabeticamente secondo alias.

Comando
Specifica il comando a cui è assegnato l'alias.

Nota: Quando si clicca su **Comando**, l'elenco degli alias e dei comandi viene ordinato alfabeticamente secondo il comando.

Comandi
Elenca tutti i comandi disponibili a cui è possibile aggiungere un alias.

Aggiungi
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi alias** per aggiungere un alias.

Edita
Apre la finestra di dialogo **Modifica alias** per modificare l'alias selezionato.

Elimina
Elimina l'alias selezionato. Viene mostrato un avviso per confermare se eliminare o meno l'elemento selezionato.

7.88.14 Scheda 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 da inserire nella richiesta ' : '.

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
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Comando shell**.

Edita
Apre la finestra di dialogo **Modifica Comando shell**.

Elimina
Elimina il comando shell selezionato. Viene mostrato un avviso per confermare se eliminare o meno l'elemento selezionato.

7.88.15 Opzioni del Menu Contestuale

Le seguenti opzioni appaiono quando si clicca con il tasto destro su un elemento.

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. Viene mostrato un avviso per confermare se eliminare o meno l'elemento selezionato.

7.88.16 Gestisci le tue personalizzazioni

Visualizza la finestra di dialogo **Gestisci le tue Personalizzazioni** per confermare e annullare le modifiche apportate all'interfaccia utente.

7.89 TAGLIACLIP

Copia le entità negli Appunti e le cancella dal disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

7.89.1 Descrizione

Copia le entità selezionate negli Appunti per incollarle nei disegni e in altri documenti. Cancella automaticamente le entità selezionate dal disegno.

7.90 NASCVC

Nasconde tutti i frame dei vertici di controllo dalle curve e/o dalle superfici NURBS.

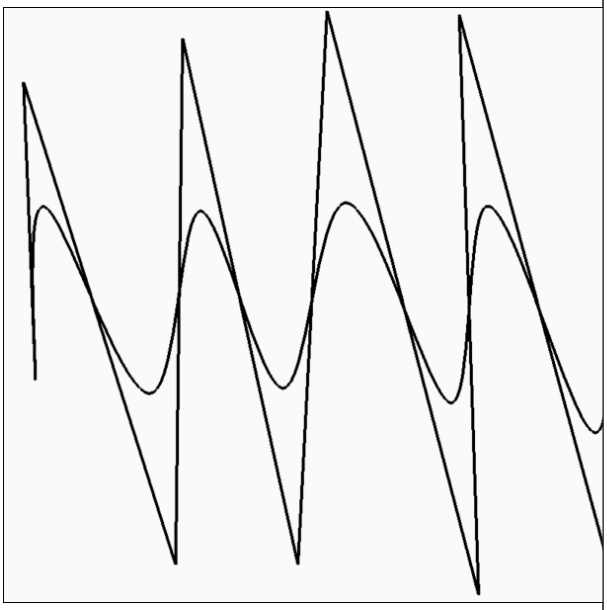
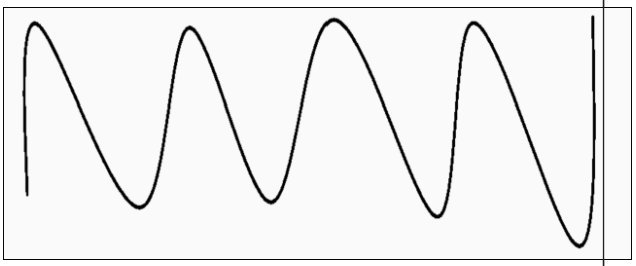
Lite Pro Mechanical BIM

Alias: NASC

7.90.1 Descrizione

Nasconde automaticamente tutti i frame dei vertici di controllo dalle curve e/o dalle superfici NURBS nel disegno corrente.

Visualizza nella Barra dei comandi il numero di curve e/o superfici NURBS elaborate durante l'operazione.

Prima	Dopo
	

7.91 MOSTRAVC

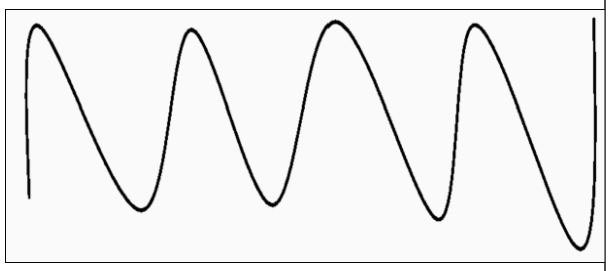
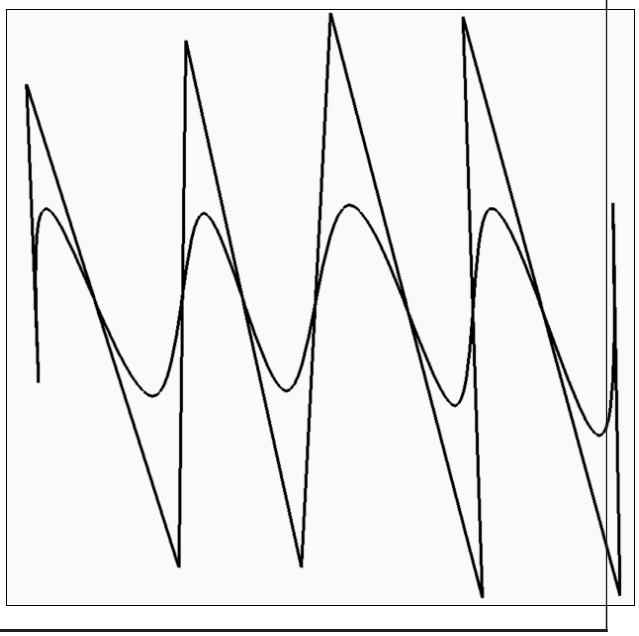
Visualizza il riquadro dei vertici di controllo per le curve e/o le superfici NURBS selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MOTR

7.91.1 Metodo

Selezionare curve NURBS e/o superfici per visualizzare la cornice dei vertici di controllo.

Prima	Dopo
	

7.92 CILINDRO

Disegna un solido 3D a forma di cilindro.

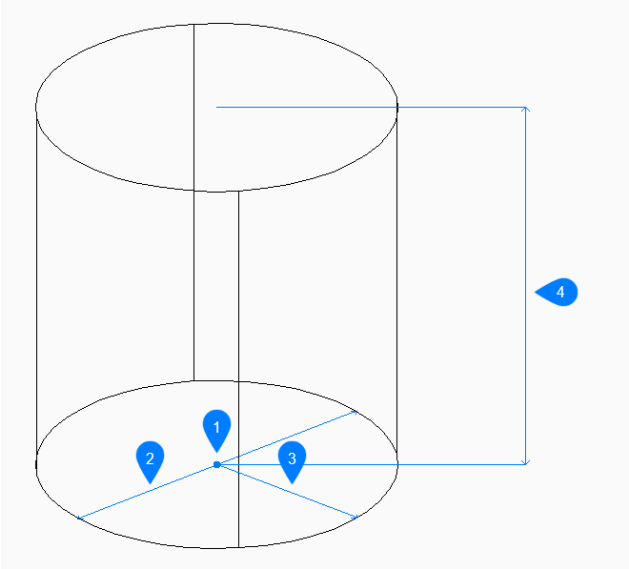
Lite Pro Mechanical BIM



Alias: CIL

7.92.1 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 Centrato

2 Diametro

3 Raggio

4 ALtezza

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando CILINDRO lancia il comando AI_CYLINDER.

7.92.2 Metodo

Questo comando ha 5 metodi per iniziare a creare un cilindro:

- Centro
- 3 Punti
- 2 Punti
- Tangente tangente raggio
- Ellittico

7.92.3 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.

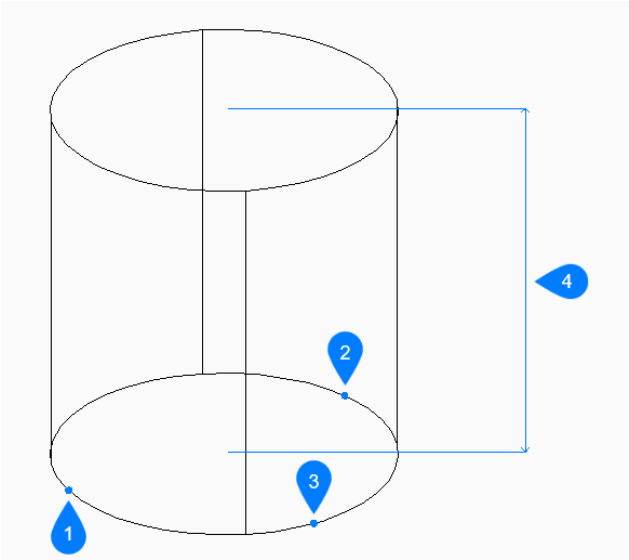
Diametro
Consente di specificare il diametro della base del cilindro

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

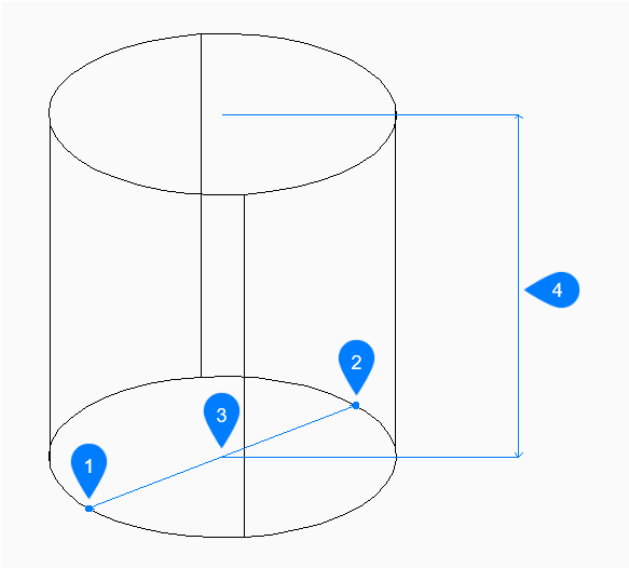
4 ALtezza

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

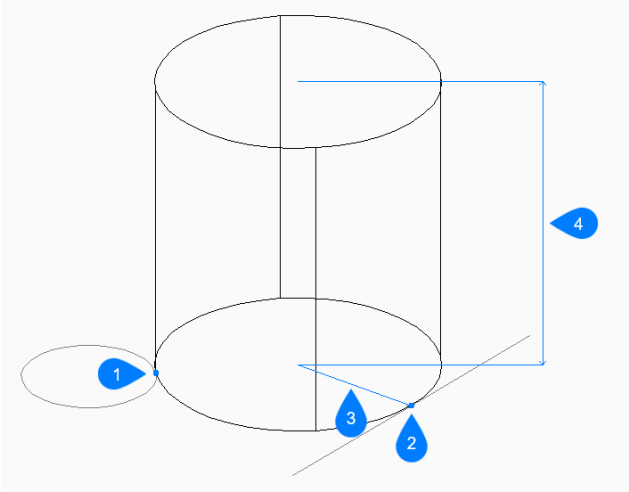
Tangente-tangente-raggio
Consente di iniziare a creare un cilindro selezionando i punti tangenti sulla prima e sulla seconda entità e il raggio del cerchio.

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

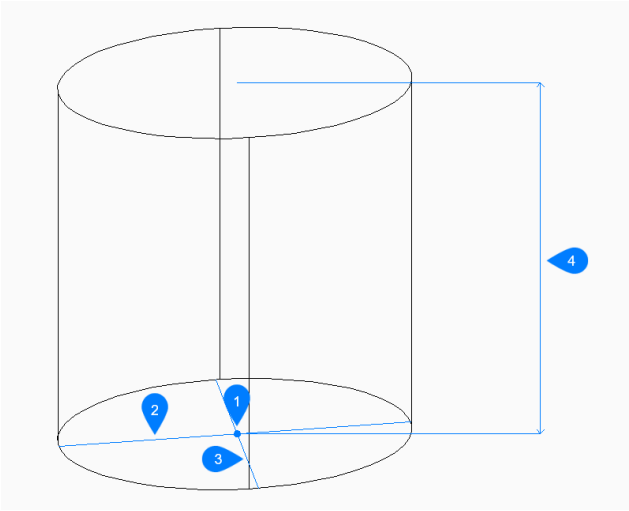
4 ALtezza

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 Centrato

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 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.

8. D

8.1 ESTRDATI

Apre la finestra di dialogo **Procedura guidata di Estrazione Dati**.

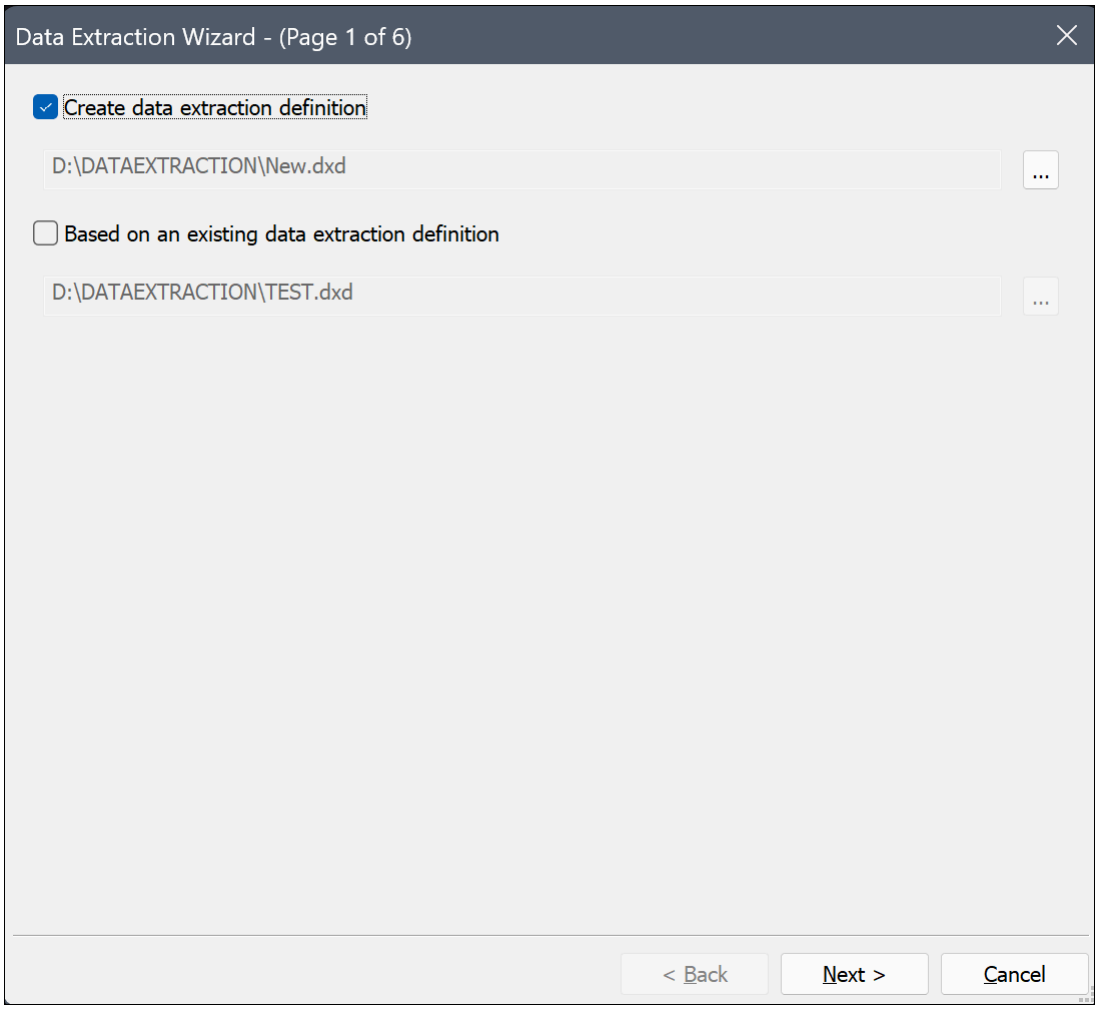
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.1.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Procedura guidata di Estrazione Dati**, per esportare le proprietà delle entità, gli attributi dei blocchi e le informazioni del disegno in una tabella o in un esterno.

8.1.2 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 1 di 6)



Crea definizione di estrazione dati

Crea un nuovo file DXD (Definizione Estrazione Dati):

1 Spuntare la casella di controllo.

2 Cliccare su **Sfoglia**.

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 **Sfoglia**.

3 Nella finestra di dialogo **Apri File Definizione Estrazione Dati**, selezionare un file DXD predefinito.

4 Cliccare su **Apri**.

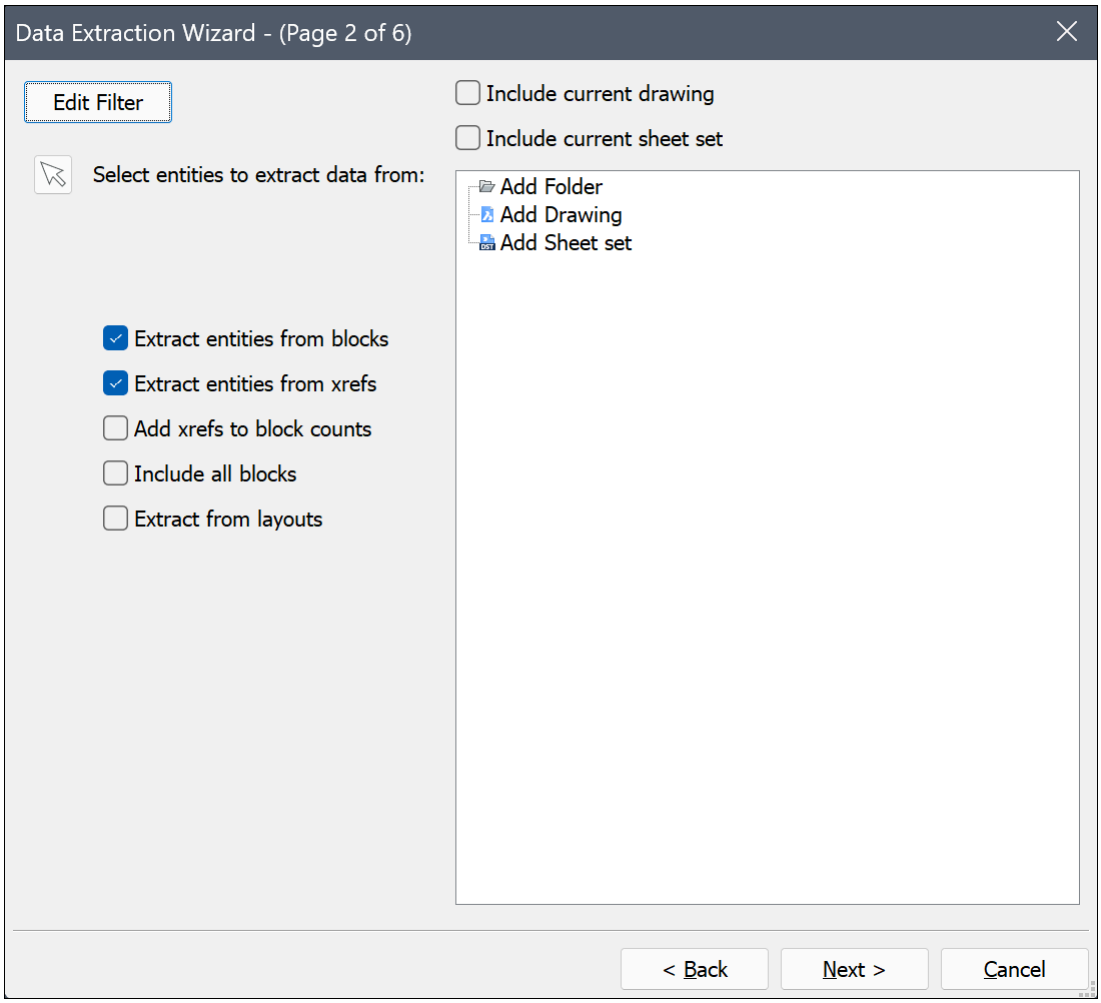
I file DXD personalizzati appena creati possono essere utilizzati per creare abachi nel **Navigatore Progetto BIM**.

I file DXD possono essere modificati in un editor di testo, come Windows Notepad.

8.1.3 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 2 di 6)

La pagina 2 consente di selezionare le entità e applicare filtri per ordinare le informazioni per l'estrazione dei dati.

Nota: 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.

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.

Seleziona entità di cui estrarre i dati
Chiude temporaneamente la finestra di dialogo in modo da poter selezionare le entità nel disegno. Utilizzare Ctrl+A per selezionare tutte le entità nel disegno. Premere Invio o cliccare il pulsante destro del mouse del mouse per interrompere la selezione.

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 **Sfoglia**, 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.

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.

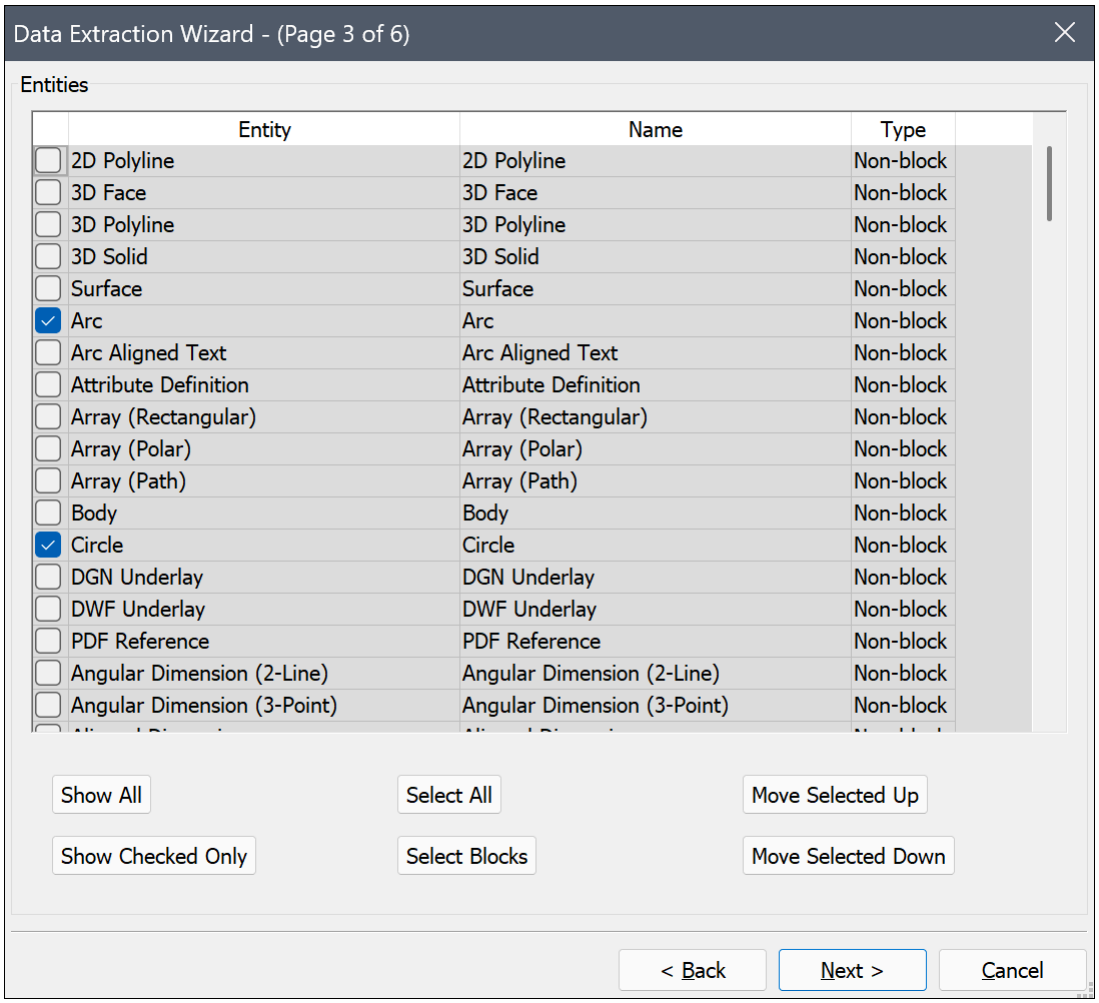
Estrai dai layout
Include le entità dallo spazio carta del disegno.

8.1.4 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 3 di 6)

La pagina 3 controlla quali tipi di entità sono inclusi o meno nella procedura di estrazione dei dati.

Suggerimento:

- Selezionare la casella di controllo per selezionare o deselezionare un elemento. Se si desidera selezionare o deselezionare tutti gli elementi, cliccare con il tasto destro sulle entità per visualizzare il menu contestuale e scegliere **Seleziona tutto** o **Deseleziona tutto**.
- Per ordinare l'elenco, cliccare sul titolo nell'intestazione delle colonne. Cliccare di nuovo per ordinare in ordine inverso.
- 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 deselezionare gli elementi, cliccare di nuovo tenendo premuto il tasto Ctrl.
- Tutti gli elementi selezionati vengono selezionati automaticamente se si seleziona la casella di controllo per uno di essi.



Entità

- **Entità**: elenca i tipi di entità e i blocchi nella selezione, in base alle opzioni impostate nella finestra di dialogo *Procedura guidata di Estrazione Dati*.
- **Nome**: elenca i nomi delle entità. Accettare i nomi predefiniti o digitate un nome personalizzato. Per impostazione predefinita, il nome del tipo di entità viene visualizzato nel campo **Nome**.
- **Tipo**: segnala il tipo di entità elencata: Non-blocco, Blocco o Blocco con attributi.

Visualizza Tutto
Mostra tutti gli elementi nell'elenco.

Visualizza Solo Selezionati
Mostra solo gli elementi selezionati nell'elenco.

Seleziona Tutto
Seleziona tutti gli elementi per l'estrazione dei dati.

Seleziona Blocchi
Seleziona solo i blocchi nell'elenco, perché di solito contengono attributi.

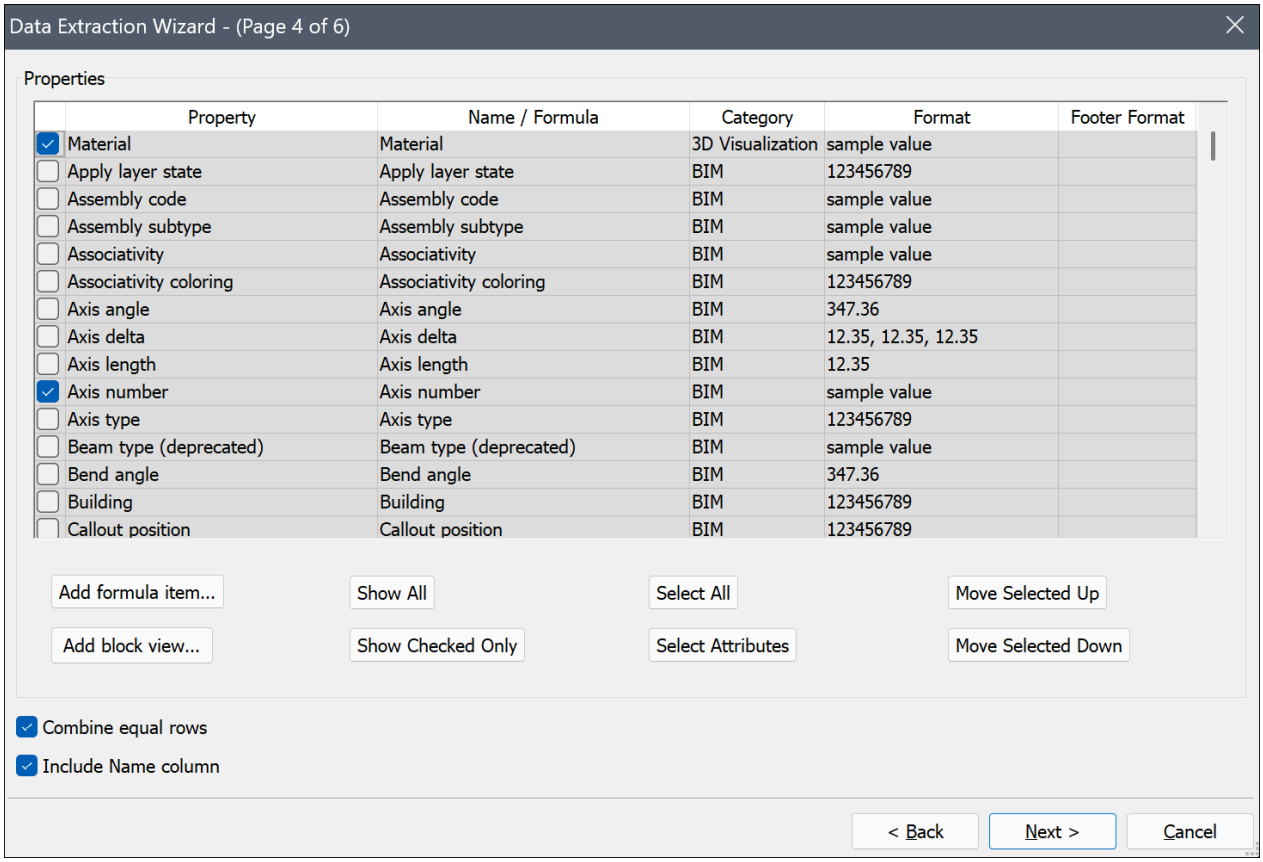
Sposta Selezionati Sopra
Sposta gli elementi selezionati in alto nell'elenco.

Sposta Selezionati Sotto
Sposta gli elementi selezionati in basso nell'elenco.

8.1.5 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 4 di 6)

La pagina 4 controlla quali proprietà sono incluse nel file di estrazione dati.

Nota: Per selezionare uno o più elementi, utilizzare i consigli descritti nella sezione della **Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 3 di 6)** dell'articolo.



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 digitate 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 **Formato**. Il layout della finestra di dialogo dipende dall'elemento selezionato, come la sezione **Formato** della finestra di dialogo **Campo**.

- **Formato piè di pagina**: consente di definire il formato del piè di pagina per le proprietà che hanno un formato numerico. Quando si clicca con il pulsante destro del mouse sulle proprietà selezionate, viene visualizzato un menu contestuale.
  - **Aggiungi riga piè di pagina**: consente di aggiungere una funzione aritmetica. È possibile scegliere tra: **Aggiungi Somma**, **Aggiungi Min**, **Aggiungi Max** e **Aggiungi Media**.
  - **Stile piè di pagina**: consente di impostare lo stile del piè di pagina. Puoi scegliere tra: **AD ultima riga**, **Ad ogni tipo e Ad ogni tipo combinato**.
  - **Rimuovi riga piè di pagina**: rimuove il formato del piè di pagina per le proprietà selezionate.
  - **Rimuovi tutti i piè di pagina**: rimuove tutti i formati del piè di pagina.

Aggiungi elemento formula...
Aggiunge un elemento formula.

Aggiungi blocco vista...
Aggiunge BlockViewProperty come categoria di vista dei blocchi.

Visualizza Tutto
Mostra tutti gli elementi.

Visualizza Solo Selezionati
Mostra solo gli elementi selezionati, nascondendo quelli che non lo sono.

Seleziona Tutto
Seleziona tutti gli elementi per l'estrazione dei dati.

Seleziona Attributi
Seleziona solo gli articoli che contengono attributi.

Sposta Selezionati Sopra
Sposta gli elementi selezionati in alto nell'elenco.

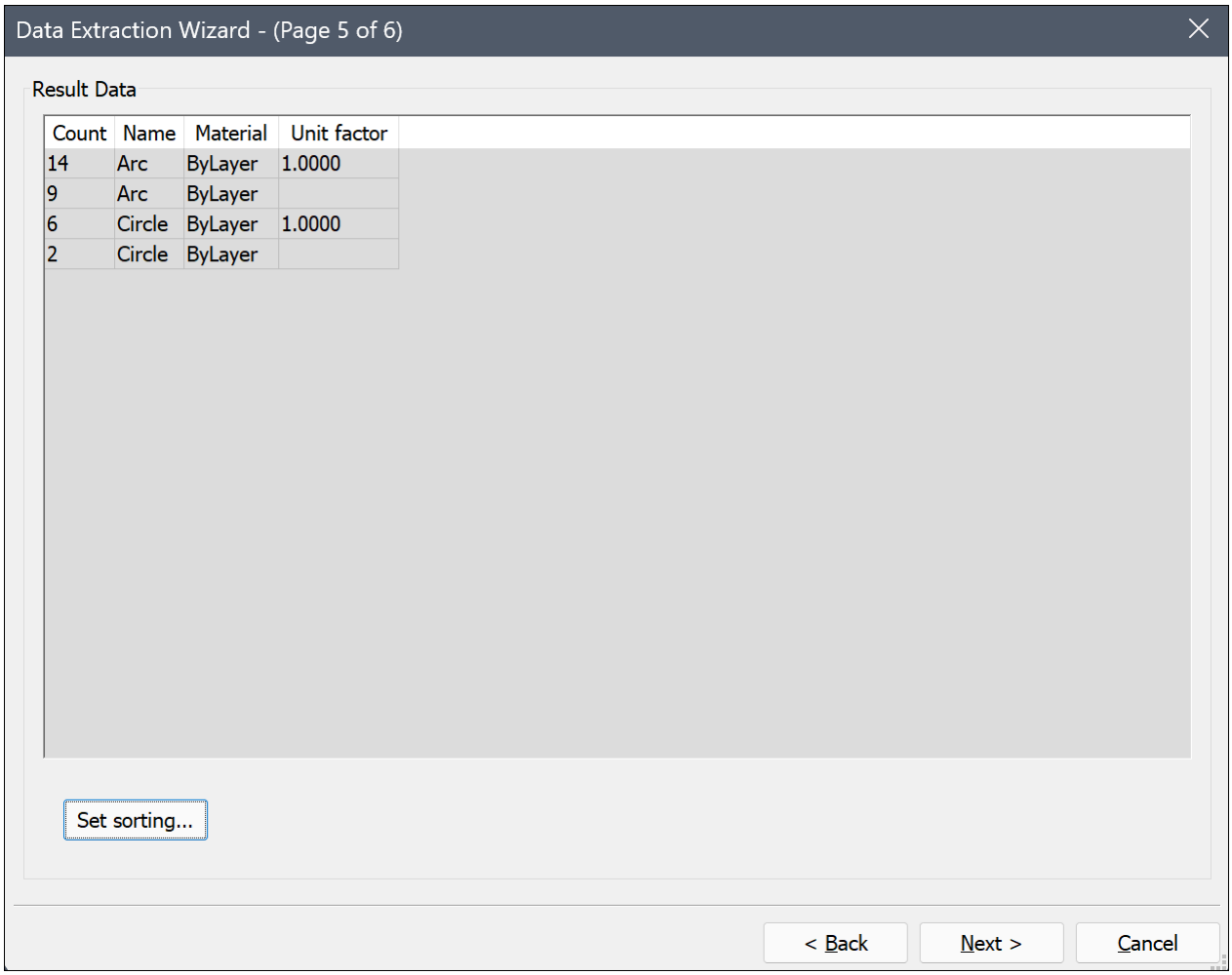
Sposta Selezionati Sotto
Sposta gli elementi selezionati in basso nell'elenco.

Combina righe identiche
Combina le righe che contengono le stesse entità.

Includi colonna Nome
Attiva o disattiva la visualizzazione della colonna **Nome** nei dati esportati.

8.1.6 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 5 di 6)

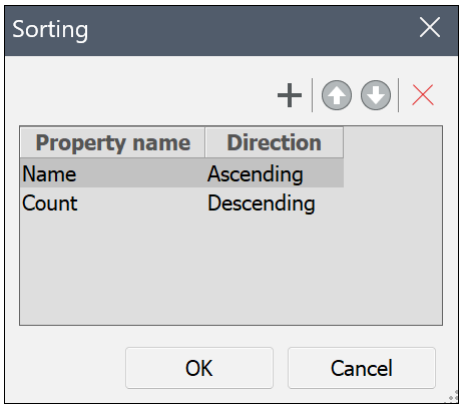
La pagina 5 consente di organizzare i dati estratti prima dell'output.



Dati dei risultati
Consente di visualizzare in anteprima i dati estratti.

Imposta ordinamento...
Apre la finestra di dialogo **Ordinamento** che permette di ordinare i valori delle tabelle. Selezionare uno o più campi e impostare l'ordinamento in ordine **Crescente** o **Decrescente**.

Nota: L'ordinamento rispetta la priorità dei campi, quindi i dati vengono prima ordinati per campo primario, poi per campi secondari se esistono duplicati. Quindi, la tabella o il file di output risultante è strutturato e facile da leggere.

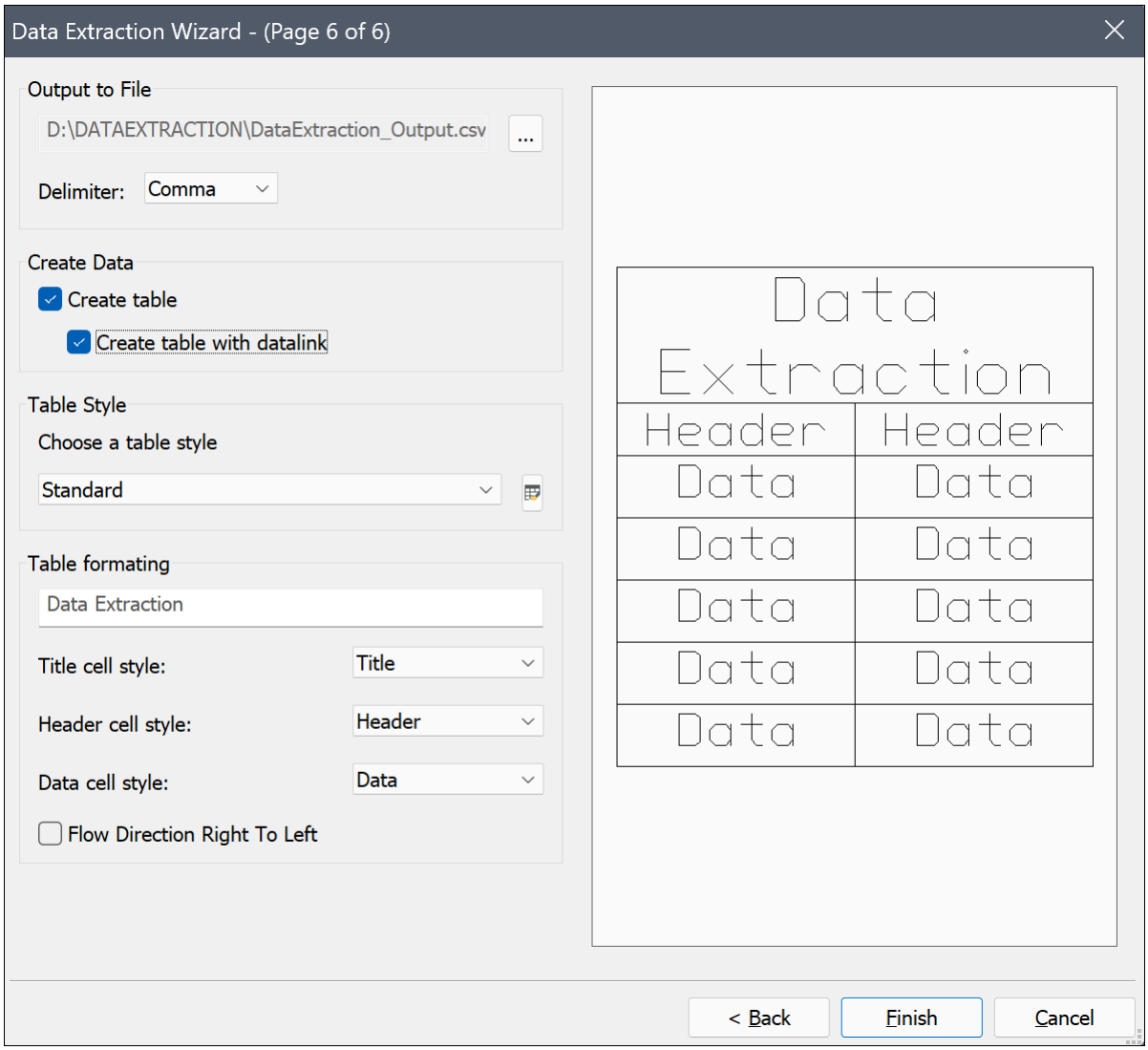


Cliccare sul pulsante più (✚) per aggiungere un nuovo campo. Per modificare il nome della proprietà visualizzata o la direzione, cliccare due volte su ciascuno di essi e scegliere un'opzione dall'elenco a discesa.

Usare il pulsante di spostamento su (⬆) e il pulsante di spostamento giù (⬇) per scorrere tra i campi.

Per eliminare un campo, selezionarlo e cliccare sul pulsante elimina (✕).

8.1.7 Finestra di dialogo Procedura guidata di Estrazione Dati - (Pagina 6 di 6)



Output su file

Esporta dati in formato CSV o TXT.

Cliccare su **Sfoglia**, immettere un nome per il file di dati e quindi cliccare su **Salva**. Se si seleziona un file CSV esistente, viene 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 tabella con collegamento dati**: crea una tabella dinamica. L'esecuzione del comando AGGIORNCOLLDATI sincronizza i dati nella tabella con il modello. Salvare prima il modello. Viene richiesto di salvare il file di definizione DXD con la tabella.

Stile Tabella
Consente di selezionare uno stile di tabella dall'elenco a discesa.
Cliccare sull'icona **Stile Tabella**; modificare uno Stile Tabella esistente o crearne uno nuovo.

Formattazione tabella
Consente di modificare il formato della tabella.

- **Inserisci il testo del titolo**: consente di digitare un 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 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 o TXT. 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.

8.2 -ESTRDATI

Inserisce una tabella di estrazione dati.

Lite Pro Mechanical BIM

8.2.1 Metodo

Selezionare il file di estrazione dati (.dxd) dalla finestra di dialogo **Apri File Standard** e il punto di inserimento per la tabella.

8.3 COLLDATI

Apre la finestra di dialogo **Gestore Collegamento Dati**.

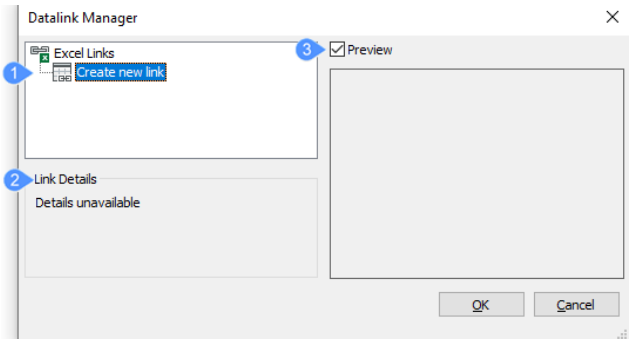
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.3.1 Descrizione

Apre 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.



1 Crea nuovo collegamento dati

2 Dettagli collegamento

3 Anteprima

8.3.2 Crea nuovo collegamento dati

Apre la finestra di dialogo **Modifica Collegamento Dati**. Vedere l'articolo correlato **Modifica Collegamento Dati (finestra di dialogo)**.

8.3.3 Dettagli collegamento

Visualizza i dettagli del collegamento.

8.3.4 Anteprima

Visualizza un'anteprima del collegamento dati.

8.4 AGGIORNCOLLDATI

Sincronizza i dati collegati nelle tabelle del disegno corrente con i dati nel file di origine collegato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.4.1 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando AGGIORNCOLLDATI:

- Aggiornare il collegamento dati esistente in una tabella del disegno.
- Aggiorna i dati collegati in un file esterno.

8.4.2 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.

8.5 DATASMITHCONNECT

Crea una connessione a cui Twinmotion e/o Unreal Engine possono connettersi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.5.1 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.

8.6 DATASMITHEXPORT

Esporta il disegno corrente in un file udatasmith.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.6.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esporta Disegno Su** per salvare i dati del disegno corrente in un file di tipo Unreal Engine (*.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.

8.7 DATASMITHSYNC

Invia le modifiche a Twinmotion e/o Unreal Engine dall'ultima chiamata alla connessione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.7.1 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.

8.8 DATE (Express Tools)

Visualizza la data e l'ora nella barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

8.8.1 Metodo

La data e l'ora vengono visualizzate automaticamente nella barra dei comandi.



8.9 LISTDB

Elenca le informazioni relative a tutte le entità nel disegno (abbreviazione di "lista database").

Lite Pro Mechanical BIM

8.9.1 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.

8.10 VDALLINEATO

Vincola la distanza tra due entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.10.1 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.

8.10.2 Metodo

Esistono tre metodi per iniziare a creare un vincolo allineato:

- Oggetto

- Punto&linea
- 2Linee

8.10.3 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**.

8.11 VDANGOLARE

Vincola gli angoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

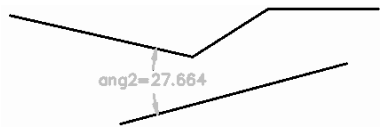
8.11.1 Descrizione

Vincola l'angolo tra due linee o segmenti retti di polilinee; vincola anche gli angoli di archi, archi di polilinee e tre punti.

8.11.2 Metodi

Esistono tre metodi per iniziare a vincolare gli angoli:

Tra due segmenti rettilinei
Vincola l'angolo tra due segmenti.

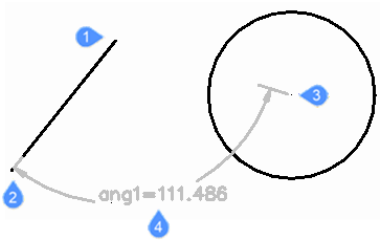


Di archi o archi di polilinea
Vincola l'angolo di un arco tra i relativi punti finali.



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

8.12 VDCONVERTI

Trasforma le quote associative in vincoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.12.1 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.



8.13 VDDIAMETRICO

Vincola i diametri.

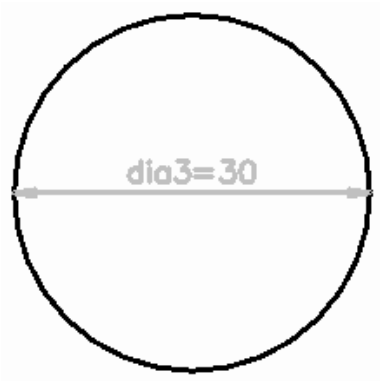
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.13.1 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.



8.14 VDVISUALIZZA

Attiva/disattiva la visibilità dei vincoli dimensionali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.14.1 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 nasconderli.

8.15 VDORIZZONTALE

Vincola le entità orizzontalmente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.15.1 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.

8.15.2 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.

8.15.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto
Vincola la distanza orizzontale tra i punti finali di un'entità.

8.16 VDLINEARE

Vincola linearmente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.16.1 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.

8.16.2 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.

8.16.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto
Vincola la distanza orizzontale o verticale tra i punti finali di un'entità.

8.17 VDRAGGIO

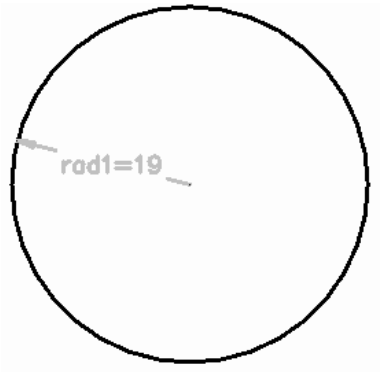
Vincola i raggi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.17.1 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.



8.18 VDVERTICALE

Vincola le entità verticalmente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.18.1 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.

8.18.2 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.

8.18.3 Opzioni all'interno del comando

Oggetto
Vincola la distanza verticale tra i punti finali di un'entità.

8.19 DDATTE

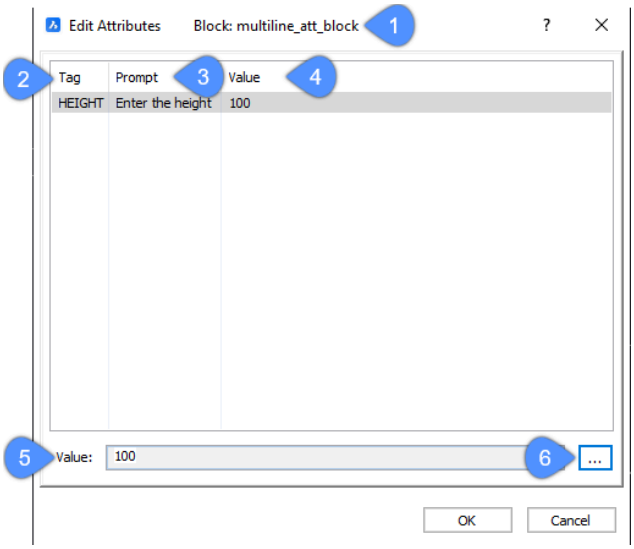
Modifica i valori degli attributi tramite una finestra di dialogo. Questo comando è sostituito dal comando GESTATTBL.

Lite Pro Mechanical BIM

8.19.1 Descrizione

Apre 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

8.19.2 Nome del blocco

Cisualizza il nome del blocco selezionato.

8.19.3 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.

8.19.4 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.

8.19.5 Valore

Visualizza il valore che appartiene a un determinato attributo.

8.19.6 … 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.

8.20 DDEDIT

Modifica il testo a riga singola, testo multilinea (testom), testo di quota, definizione di attributo e testo della direttrice.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: ED

8.20.1 Descrizione

Consente di modificare testi a riga singola, testo multilinea (testom), testo di quota, definizioni di attributi e testo direttrice.

Nota: Il comando DDEDIT viene avviato anche quando si fa doppio clic su una delle entità menzionate.

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 **Modifica Definizione 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.

8.21 DDEMODES

Imposta i valori predefiniti per la creazione di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

8.21.1 Descrizione

Visualizza la sezione **Creazione entità** nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

Nota: Questo comando è sostituito dal comando IMPOSTAZIONI.

8.21.2 Metodo

Le impostazioni nella sezione **Creazione entità** sono:

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 tipolinea entità
Specifica il fattore di scala di default per i tipi di linea. Il valore iniziale è 1.0000.

Tipolinea entità
Specifica il tipolinea di default per le nuove entità; il valore iniziale è ByLayer, il che significa che i tipilinea 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.

8.22 DDFILTER

Crea un gruppo di selezione delle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando è sostituito dal comando SELEZ.

8.22.1 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".

8.23 DDGRIPS

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Grips** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: GR

8.23.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Grips** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

8.24 DDPTYPE

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Punti** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

8.24.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Punti** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema pertinenti.

8.25 DDSELECT

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **di Selezione entità** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SE

8.25.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria di **Selezione entità** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

8.26 DDSETVAR

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.26.1 Descrizione

Apre 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.

8.27 DDSTRACK

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Puntamento Snap** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

8.27.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Puntamento Snap** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

8.28 DDVPOINT

Apre la finestra di dialogo **Imposta Punto di Vista**.

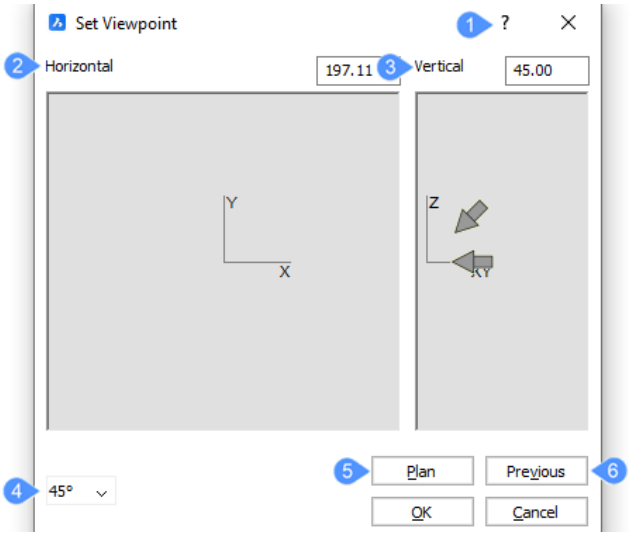
Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SETVPOINT

8.28.1 Descrizione

Apre 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

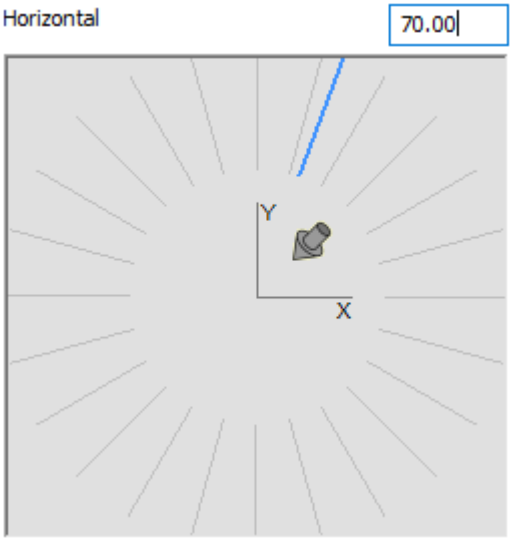
8.28.2 Riferimento Comandi

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando DDVPOINT.

8.28.3 Orizzontale

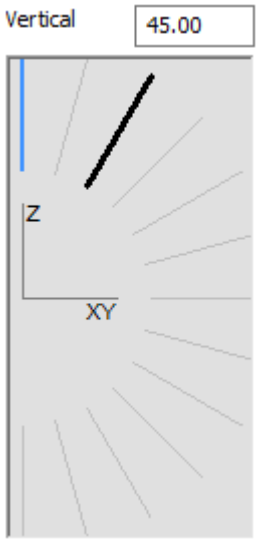
Specificare l'angolo orizzontale rispetto all'asse X. Cliccare su un angolo preimpostato o digitare un valore nel campo **Orizzontale**.

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 .

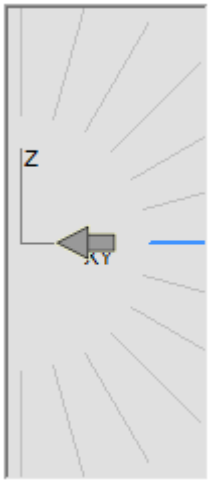


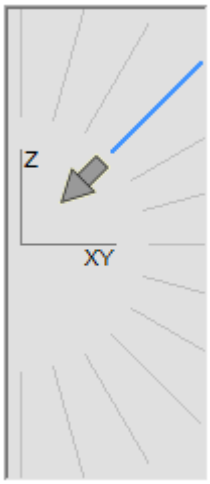
8.28.4 Verticale

Specificare l'angolo verticale rispetto il piano XY. Cliccare su un angolo preimpostato o digitare un valore nel campo Verticale.

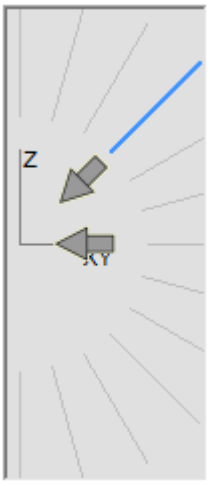


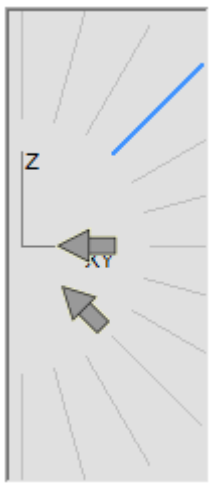
Cliccare nel semicerchio interno. (1) La direzione della vista è orizzontale. (2) La direzione della vista è di 45° verso il basso (non disponibile se l'angolo preimpostato = 45°).

(1) 

(2) 

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°.

(3) 

(4) 

8.28.5 Preimpostazione angolo

Impostare indicatori a 5, 15 o 45 gradi; impostazione predefinita = 45.

8.28.6 Piana

Riporta il punto di vista 3D alla vista in pianta 2D.

8.28.7 Precedente

Ripristina il punto di vista precedente.

8.29 DISATTIVAPIANO

Disattiva un piano attivo.

Lite Pro Mechanical BIM

8.29.1 Descrizione

Disattiva automaticamente un piano attivo senza alcuna modifica della vista.

8.30 DEFAULTSCALELIST

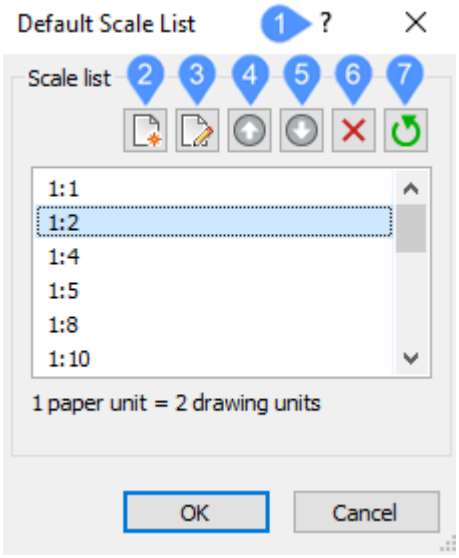
Apre la finestra di dialogo **Elenco scale predefinito**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.30.1 Descrizione

Apre 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

8.30.2 Riferimento Comandi

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando DEFAULTSCALELIST.

8.30.3 Aggiungi nuova scala

Consente di aggiungere un nuovo fattore di scala all'elenco. Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Scala**.

8.30.4 Modifica scala

Consente di modificare il fattore di una scala esistente. Apre la finestra di dialogo **Modifica Scala**.

8.30.5 Sposta in Alto

Sposta il fattore di scala selezionato in alto nell'elenco.

8.30.6 Sposta in Basso

Sposta il fattore di scala selezionato in basso nell'elenco.

8.30.7 Elimina

Elimina i fattori di scala selezionati. Premere il tasto **Ctrl** per selezionare ed eliminare più di un fattore di scala alla volta. La scala 1:1 non può essere eliminata.

8.30.8 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.

8.31 PAUSA

Ritarda l'esecuzione dei comandi.



8.31.1 Descrizione

Questo comando viene utilizzato per ritardare l'esecuzione del comando successivo.

Nota: Da utilizzare con gli script.

8.31.2 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).

8.32 ELIMVINC

Rimuove i vincoli dimensionali e geometrici dalle entità selezionate.



8.32.1 Metodo

Selezionare una o più entità oppure digitate 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 CANC.
- Vincoli geometrici: cliccare sulla piccola x sulla barra dei vincoli: 

8.33 DELEDATA

Elimina i dati estesi dell'entità per applicazioni specifiche dalle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

8.33.1 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.

8.33.2 Opzioni

? per lista nomi applicazioni
Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.

8.34 ELIMINAFUNZIONESCHIZZO

Elimina le funzioni di schizzo e i solidi corrispondenti.

Lite Pro Mechanical BIM

8.34.1 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).

8.34.2 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.

8.35 DEPARAMETRIZZA

Deparametrizza le entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

8.35.1 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.

8.35.2 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**.

8.36 TABELLAPROGETTO

Importa i file CSV che contengono set di valori di parametro oppure li crea da zero.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.36.1 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).

8.36.2 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.

8.37 -EDITATABELLAPROGETTO

Modifica le tabelle di progettazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('tabellaprogetto).

8.37.1 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
Apre 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
Apre 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.

8.38 CHIUDIPANNELLODETTAGLI

Chiude il pannello **Dettagli**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.38.1 Descrizione

Chiude il pannello **Dettagli** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Dettagli** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona Dettagli viene rimossa dalla pila.

8.39 APRIPANNELLODETTAGLI

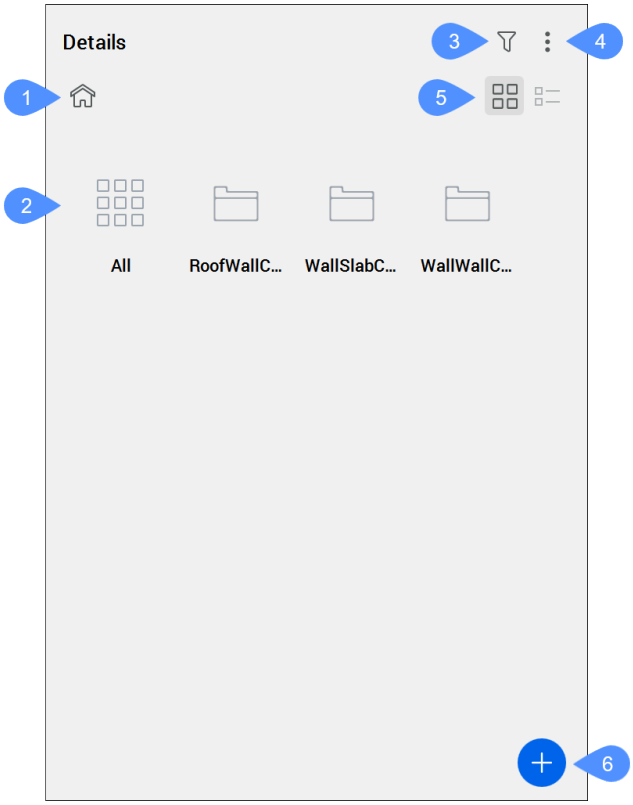
Aprire il Pannello **Dettagli**

Lite Pro Mechanical BIM

8.39.1 Descrizione

Apre 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 o Vista griglia

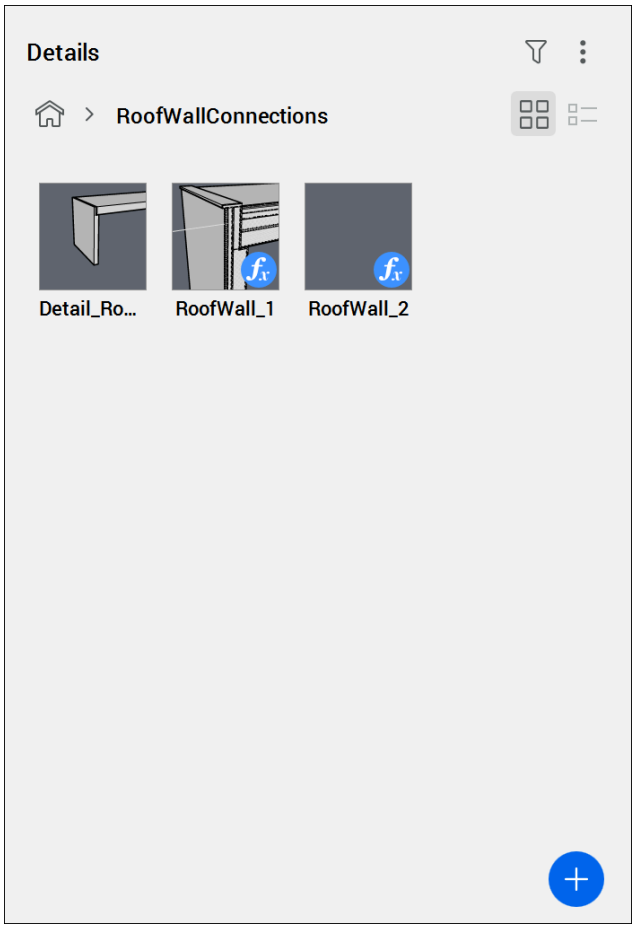
6 Crea dettaglio

8.39.2 Inizio

Riporta la libreria dei dettagli alla schermata principale.

8.39.3 Libreria dettagli

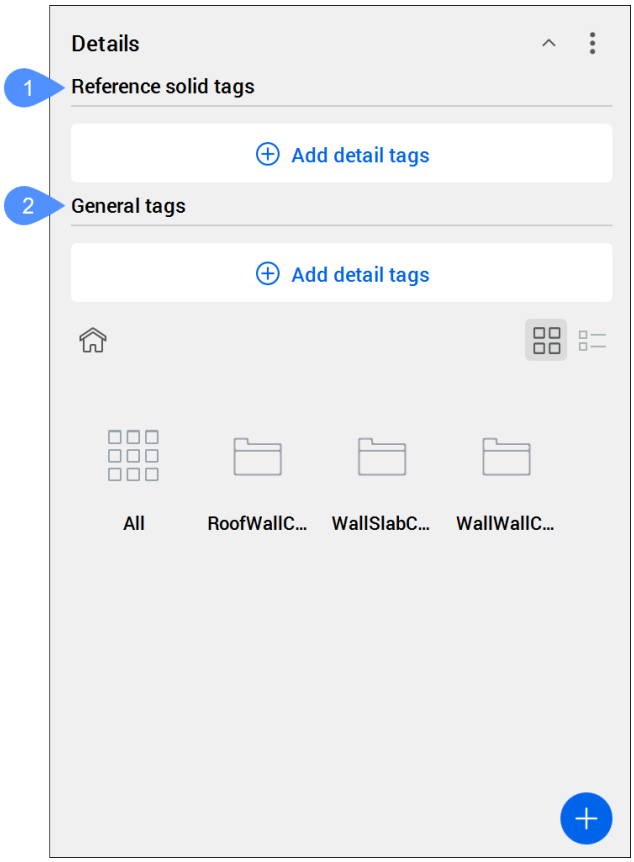
La libreria dei dettagli è organizzata per categorie. Selezionare una categoria per visualizzarne i dettagli.



Quando si clicca su un dettaglio, appare la finestra di dialogo **Visualizza Dettaglio** (vedere l'articolo **finestra di dialogo Visualizza Dettaglio**).

8.39.4 Filter (Filtro)

Mostra le opzioni di filtro. Qui è possibile cercare nella libreria dettagli specifici utilizzando le etichette. È possibile aggiungere una o più etichette contemporaneamente per filtrare i risultati e selezionare tutti i dettagli corrispondenti.



1 Etichette solido di riferimento

2 Etichette generali

Etichette solido di riferimento
Filtra i dettagli in base alle Etichette Solidi di riferimento. Cliccare sull'opzione **Aggiungi etichetta di dettaglio** e selezionare un'etichetta dall'elenco a discesa. Usare il campo di ricerca per restringere la lista.

Etichette generali
Filtrare i dettagli in base alle Etichette Generali. Cliccare sull'opzione **Aggiungi etichetta di dettaglio** e selezionare un'etichetta dall'elenco a discesa. Usare il campo di ricerca per restringere la lista.

8.39.5 Menu

Genera miniature
Genera o aggiorna le anteprime in miniatura di tutti i dettagli.

Gestisci librerie
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** per modificare il percorso della cartella dei dettagli.

8.39.6 Vista elenco o Vista griglia

Visualizza i dettagli in una vista elenco o in una vista griglia, a seconda dell'opzione selezionata.

8.39.7 Crea dettaglio

Avvia il comando BIMCREADETTAGLIO.

8.40 ESPORTADGN

Esporta il disegno corrente nel formato file DGN di MicroStation (*.dgn).

Lite Pro Mechanical BIM

8.40.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come** per esportare il disegno corrente in un formato di file DGN MicroStation (*.dgn).

8.41 -ESPORTADGN

Esporta il disegno corrente nel formato file DGN di MicroStation (*.dgn) tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

8.41.1 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.

8.41.2 Opzioni all'interno del comando

converti in DGN
Converte riferimento in DGN.

mantieni come DWG
Mantiene il riferimento come DWG

Unisci
Associare il file di riferimento al DGN genitore.

STacca
Scollega il riferimento esterno.

8.42 IMPORTADGN

Importa i file DGN di MicroStation (*.dgn) nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

8.42.1 Descrizione

Apre 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.

8.43 DGNIMPORTOPTIONS

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTADGN** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

8.43.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **IMPORTADGN** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

8.44 FIRMEDIGITALI

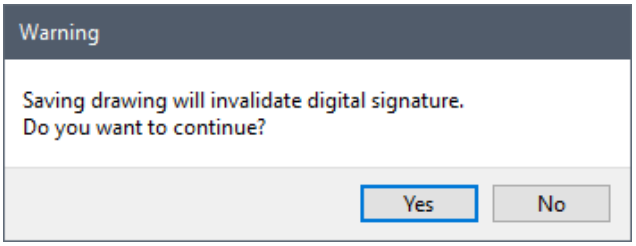
Applica una firma digitale (blocco di informazioni crittografate) al disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

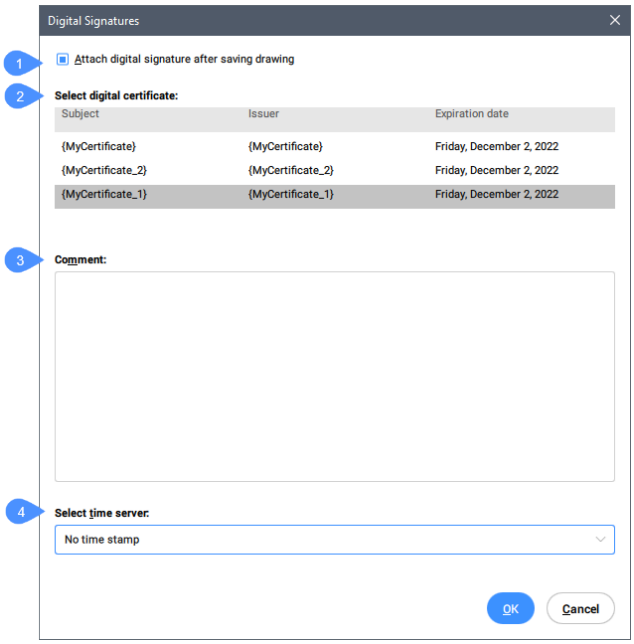
8.44.1 Metodo

Apre 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.

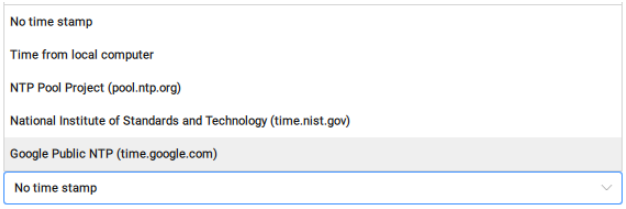


Attacca firma digitale dopo salvataggio disegno
Spuntare la casella per attaccare la firma digitale dopo aver salvato il disegno.

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.

8.45 -FIRMEDIGITALI

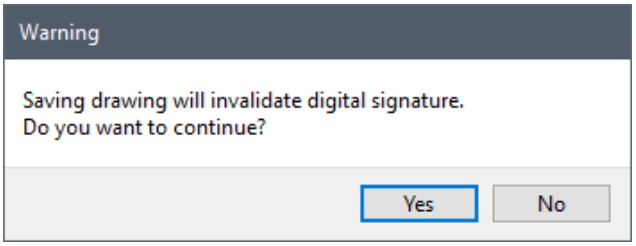
Applica una firma digitale (blocco di informazioni crittografate) al disegno tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

8.45.1 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.
- 

8.45.2 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.

8.46 DIM

Crea più tipi di dimensione in un unico flusso di lavoro.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DIM

8.46.1 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.

8.46.2 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
Distanzia 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...
Apre 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.

8.47 DIM1

Esegue un comando di quota singola alla richiesta 'Comando di quotatura:'.



8.47.1 Descrizione

Consente di creare un singolo tipo di quota, come specificato nella Barra dei comandi.

8.47.2 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
Distanzia 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...
Apre 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.

8.48 DIMALLINEATA

Crea una quota allineata.

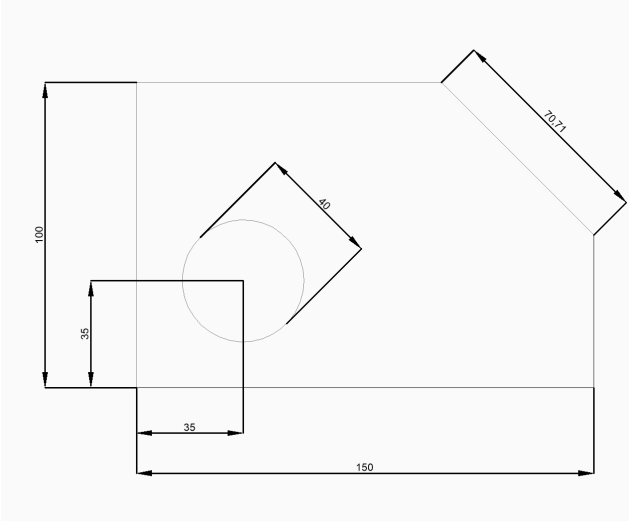
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DAL

8.48.1 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.

8.48.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota allineata:

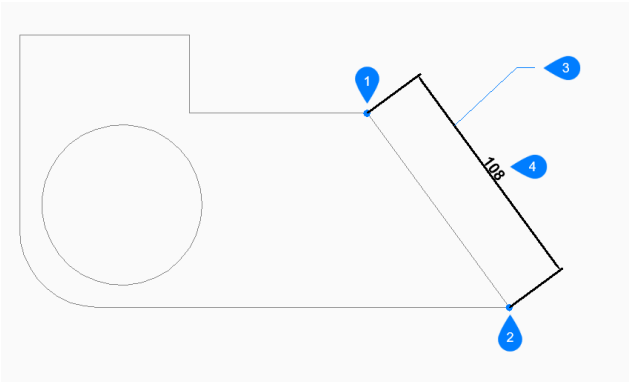
- Origine prima linea di estensione
- Seleziona entità

8.48.3 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

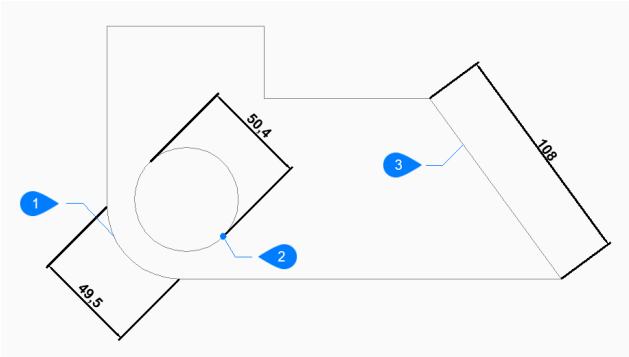
3 Posizione della linea di quota

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.

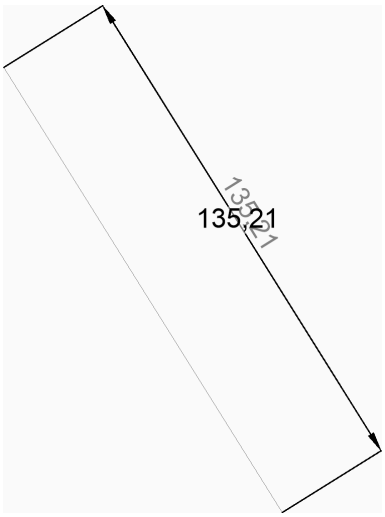


1 Entità Arco

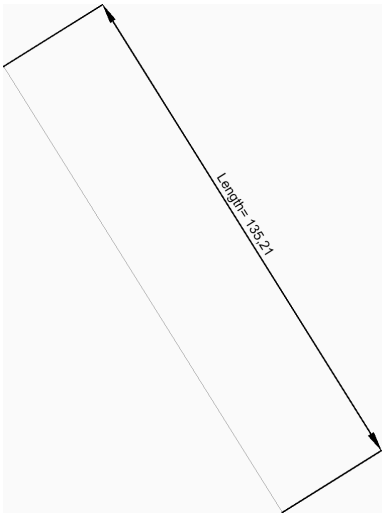
2 Punto di selezione dell'entità cerchio

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.



8.49 DIMANGOLO

Crea una quota angolare.

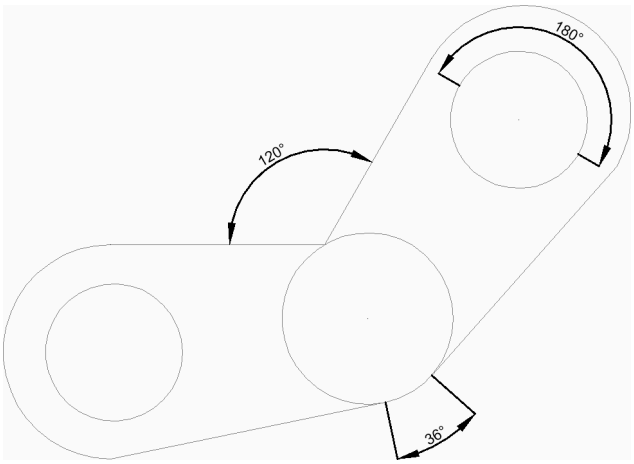
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DAN, DIMANG

8.49.1 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.



8.49.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota angolare:

- Selezionare linea, arco o cerchio
- Premere INVIO per specificare angolo

8.49.3 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:

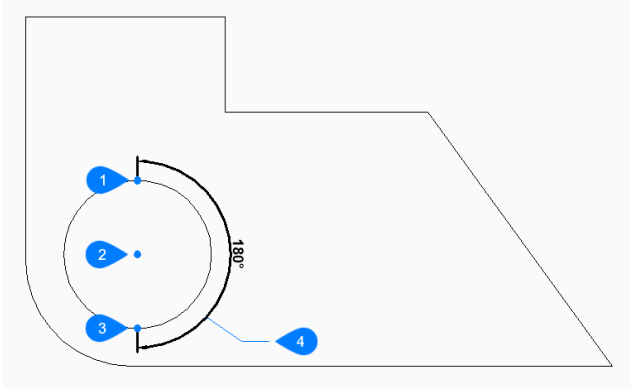
Altra linea della quota angolare

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.



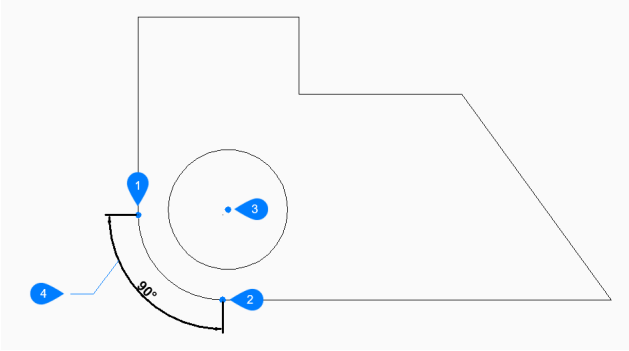
1 Selezionare il cerchio

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

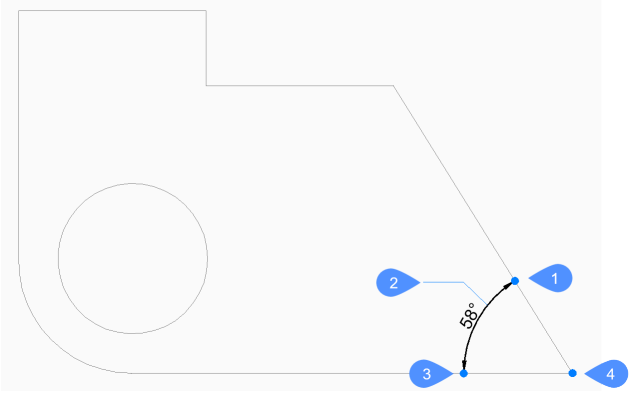
4 Posizione dell'arco di quota

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.



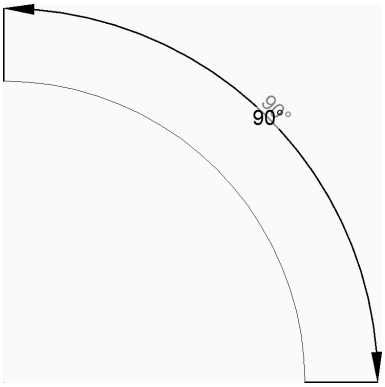
1 Primo lato dell'angolo

2 Posizione dell'arco di quota

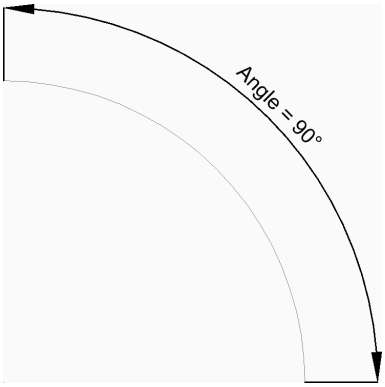
3 Altro lato dell'angolo

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.



8.50 ARCOQUOTA

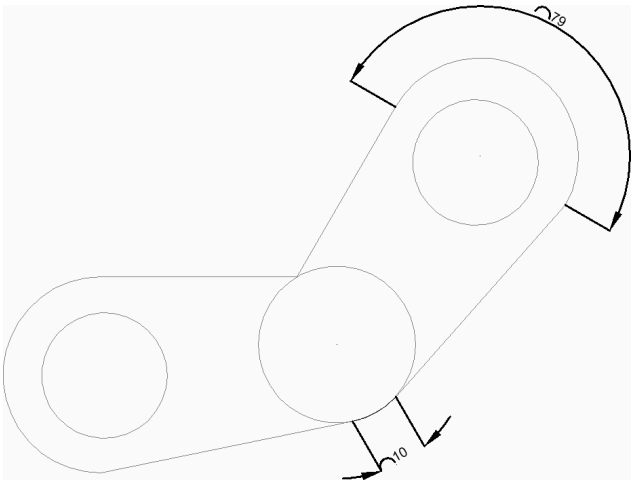
Creare una quota della lunghezza dell'arco.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.50.1 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.



8.50.2 Metodo

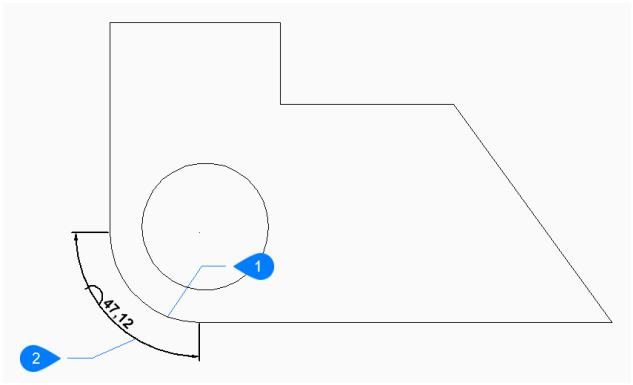
Esiste un metodo per iniziare a creare una quota di lunghezza dell'arco:

- Seleziona arco o segmento arco polilinea

8.50.3 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.

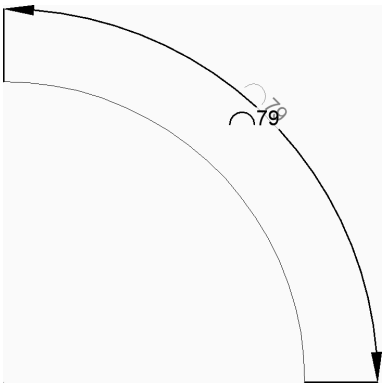
Posizione dell'arco di quota
Consente di specificare un punto per posizionare l'inserimento dell'arco di quota.



1 Segmento d'arco

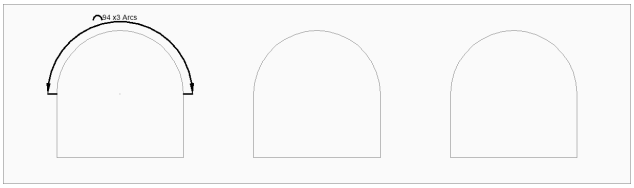
2 Posizione dell'arco di quota

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.



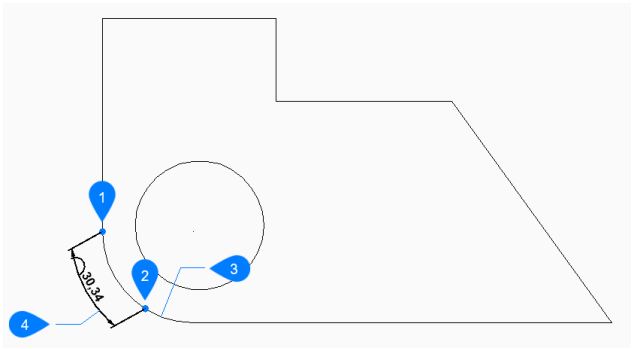
Testo

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.

8.51 DIMLBASE

Crea quote impilate dalla stessa linea di base.

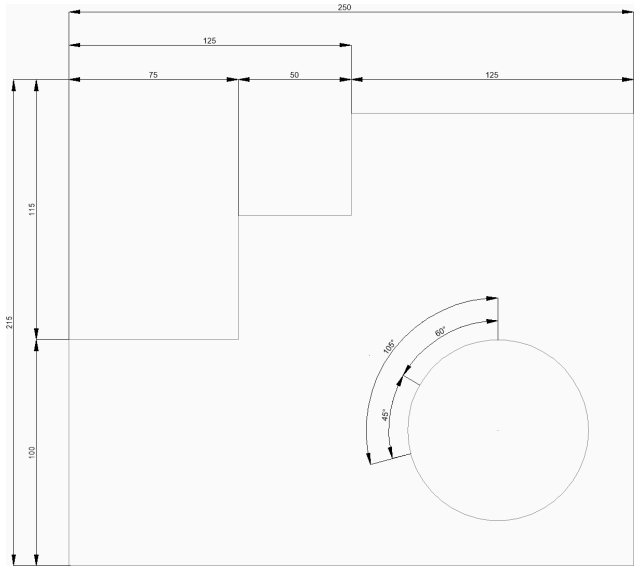
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DBA, DIMLB

8.51.1 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.



8.51.2 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

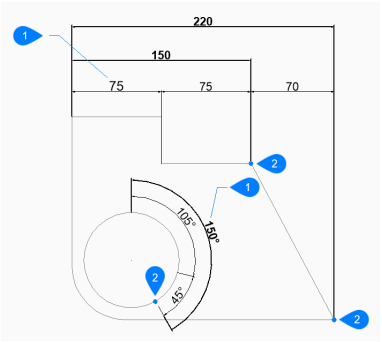
8.51.3 Opzioni all'interno del comando

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.

8.52 INTERRQUOTA

Interrompe le linee di quota, le linee di estensione e le direttrici nei punti in cui intersecano altre entità.

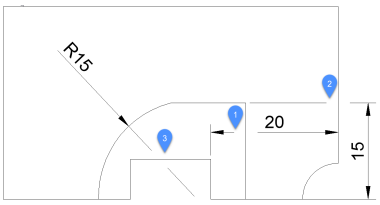
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.52.1 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).



8.52.2 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.

8.53 DIMCENTRO

Crea un marcatore centro.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.53.1 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.

8.53.2 Metodo

Esiste un unico metodo per iniziare a creare un marcatore centro.

- Selezionare arco o cerchio da quotare

8.53.3 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.

8.54 VINCQUOTA

Applica un vincolo dimensionale a un'entità o tra punti di vincolo su entità; converte le quote associative in quote dinamiche.

Lite Pro Mechanical BIM

8.54.1 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.

8.54.2 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.

8.55 DIMCONTINUA

Crea quote in una linea o in un arco continuo.

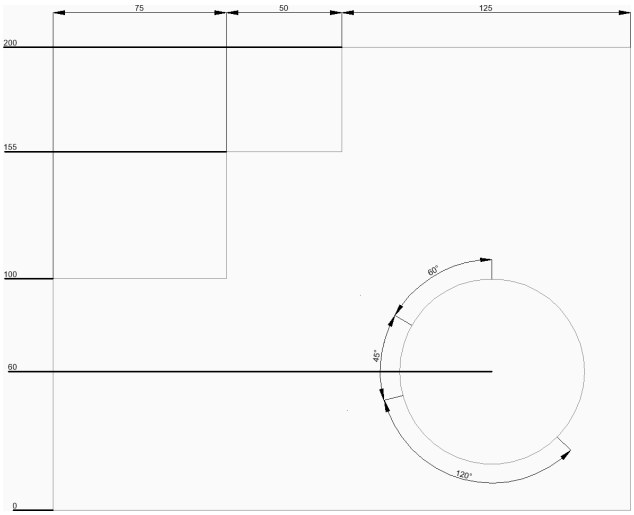
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DCO, DIMCONT

8.55.1 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.



8.55.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota continua:

- Origine della prossima linea di estensione
- Selezionare la quota di partenza

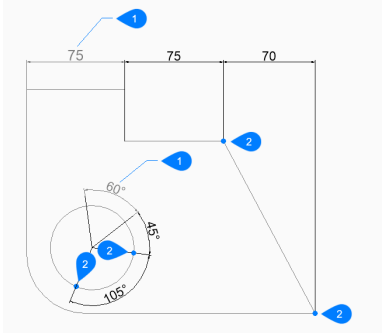
8.55.3 Opzioni all'interno del comando

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.



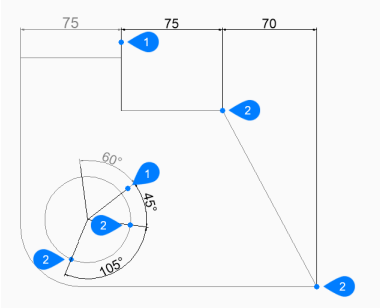
1 Ultima quota

2 Origine della prossima linea di estensione

Selezionare la quota di partenza

Consente di selezionare una quota lineare, angolare o di coordinata esistente.

Viene richiesto **Seleziona la quota per continuare**.



1 Quota iniziale

2 Origine della prossima linea di estensione

Annulla
Annulla l'ultima quota e continua a disegnare dalla quota precedente.

8.56 DIMDIAMETRO

Crea una quota diametrale.

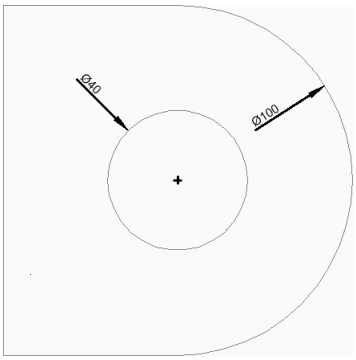
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DDI, DIMDIA

8.56.1 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.



8.56.2 Metodo

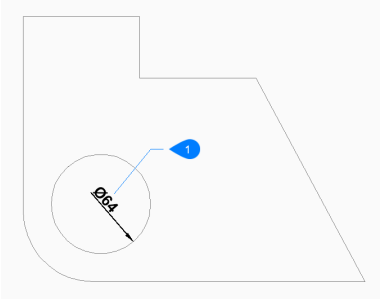
Esiste un metodo per iniziare a creare una quota diametrale:

- Selezionare arco o cerchio da quotare

8.56.3 Opzioni all'interno del comando

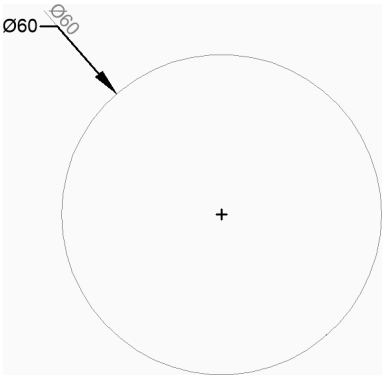
Selezionare arco o cerchio da quotare
Consente di iniziare a creare una quota diametrale selezionando un arco, un arco di polilinea o un cerchio.

Posizione della linea di quota
Specificare la posizione della linea di quota.

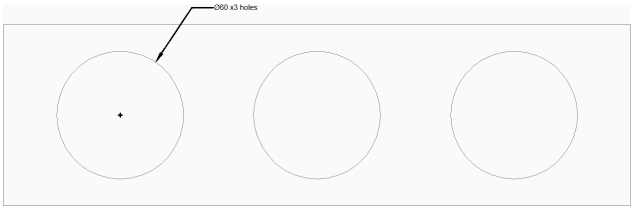


1 Posizione della linea di quota

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.



8.57 DIMDISSOCIA

Rimuove l'associatività delle entità quota selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.57.1 Descrizione

Annulla l'associazione delle entità di quota selezionate e riporta nella Barra dei comandi il numero di quote dissociate.

8.58 DIMEDITA

Modifica particolari elementi di quota.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DED, DIMED

8.58.1 Descrizione

Modifica la posizione, l'angolo e la formulazione del testo della quota e cambia l'angolo delle linee di estensione.

8.58.2 Metodi

Esistono quattro metodi per modificare le quote:

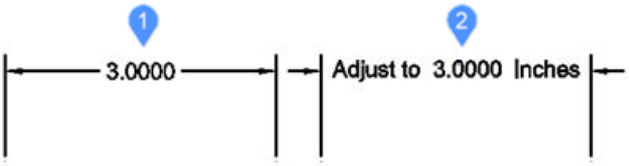
- Edita testo
- linee Oblique
- Ruota testo
- Ripristina testo

8.58.3 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).

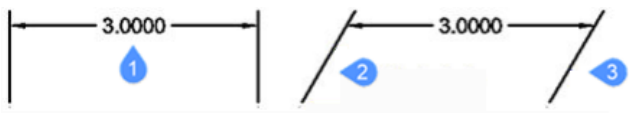


linee Oblique

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.

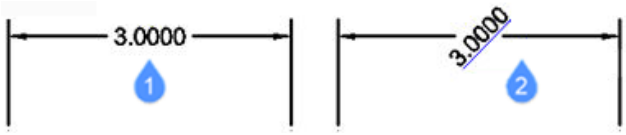


Ruota testo

Questa opzione consente di ruotare il testo della quota.

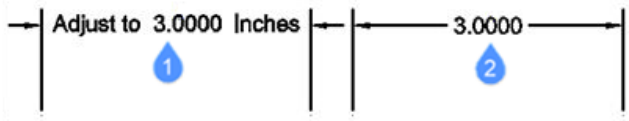
L'angolo di rotazione del testo della quota viene misurato in senso antiorario rispetto all'asse x positivo.

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.



8.59 DIMEX (Express Tools)

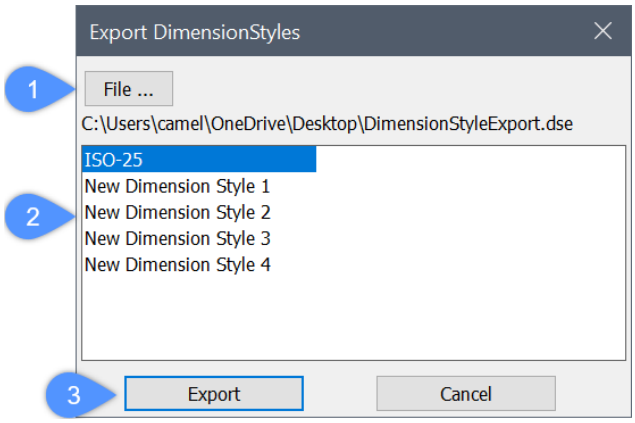
Esporta gli stili di quota e le relative impostazioni in un file esterno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.59.1 Metodo

Apre 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

8.59.2 File...

Apre la finestra di dialogo **Selezionare file di esportazione** che consente di scegliere la posizione del file DSE.

8.59.3 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...**.

8.59.4 Esporta

Esporta gli stili di quota selezionati nel file DSE indicato.

8.60 DIMIM (Express Tools)

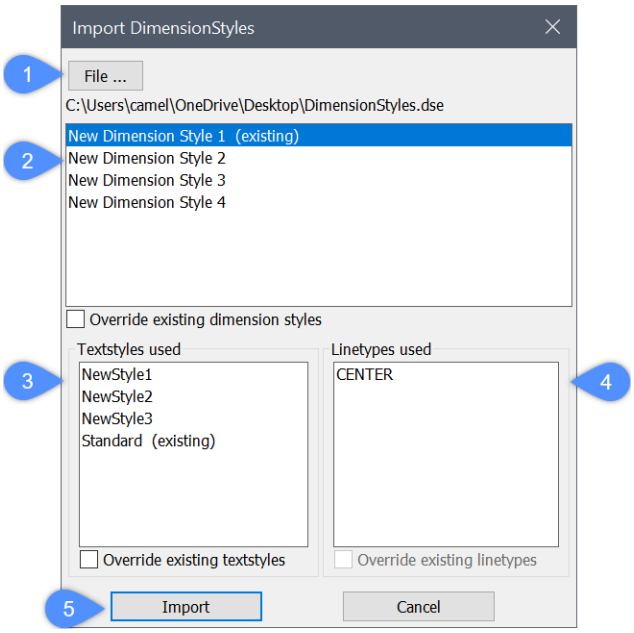
Esporta gli stili di quota e le relative impostazioni in un file esterno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.60.1 Metodo

Apre 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

8.60.2 File...

Apre 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.

8.60.3 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.

8.60.4 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.

8.60.5 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.

8.60.6 Importa

Importa gli stili di quota selezionati dal file DSE.

8.61 QUOTARIDOTTA

Crea una quota ridotta per archi o cerchi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.61.1 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.



8.61.2 Metodo

Selezionare un arco o un cerchio per aggiungere una quota ridotta e specificare la sovrascrittura della posizione centrale.

8.61.3 Opzioni all'interno del comando

Angolare
Imposta un angolo del testo della quota.

Testo
Imposta il testo della quota che rappresenta la quota effettiva.

8.62 QUOTARIDLIN

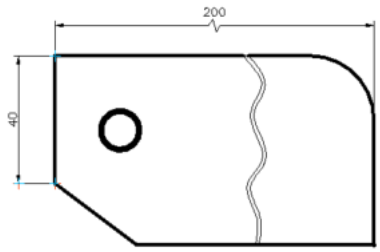
Applica o rimuove linee ridotte a quote lineari o allineate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.62.1 Descrizione

Applica una linea ridotta alle quote lineari o allineate. La dimensione deve rappresentare la dimensione effettiva.



8.62.2 Metodo

Selezionare la quota lineare o angolare per aggiungere uno sfalsamento e specificare la posizione dello stesso.

8.62.3 Opzioni all'interno del comando

RImuovi
Rimuove lo sfalsamento di una quota lineare o allineata.

8.63 DIMDIRETTRICE

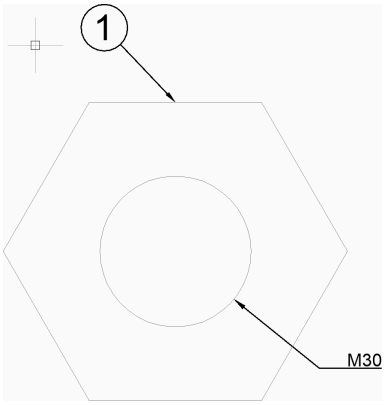
Crea una direttrice.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.63.1 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.



8.63.2 Metodo

Vi è un metodo per iniziare a creare una direttrice:

- Inizio direttrice

8.63.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio direttrice
Consente di iniziare a creare una direttrice specificando un punto iniziale.

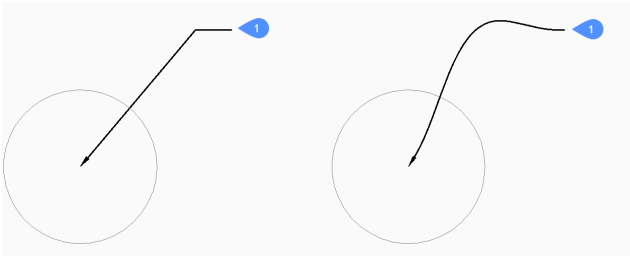
Punto successivo
Specifica il vertice successivo della direttrice.

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:

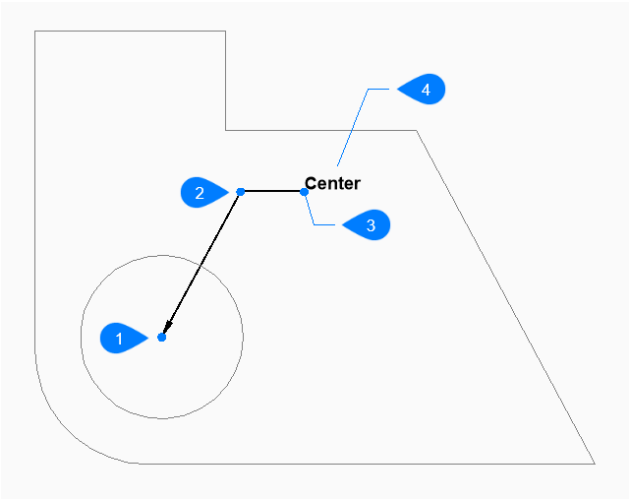
- **Freccia**: disegna la punta della freccia.
- **Nessuno**: non disegna la punta della freccia.
- **SPline**: disegna la linea guida come una spline.
- **Retta**: disegna la linea direttrice con segmenti retti.
- **Uscita**: consente di uscire dalle opzioni di Formattazione..



1 Centrato

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

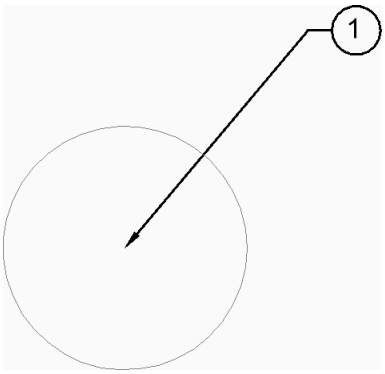
2 Punto successivo (vertice)

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 permette di selezionare un file DWG da usare come blocco di annotazione.

Copia

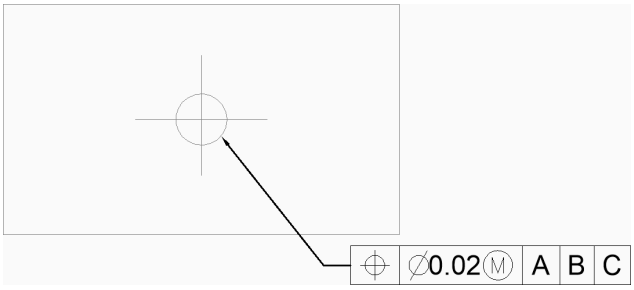
Consente di selezionare un testo multilinea, testo, riferimento di blocco o entità di tolleranza nel disegno.

NEssuno

Crea la linea direttrice senza annotazioni.

Tolleranza

Specifica la tolleranza utilizzando la finestra di dialogo **Tolleranza geometrica**.



Testo Multilinea

Consente di immettere il testo dell'annotazione utilizzando l'editor Testo Multilinea.

8.64 DIMLINEARE

Crea una quota lineare.

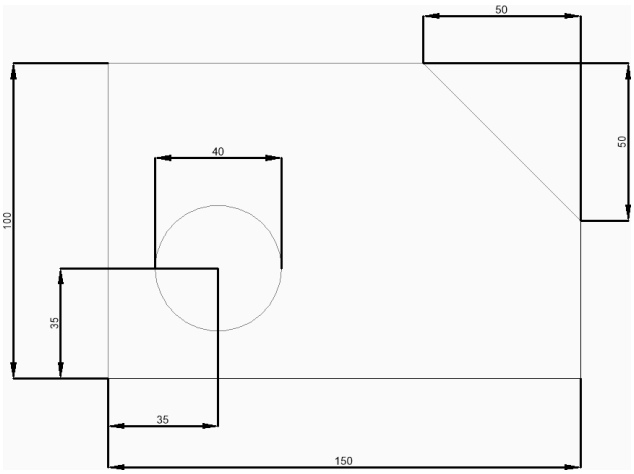
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DIMORIZZONTALE, DIMRUOTATO, DIMVERTICALE, DLI

8.64.1 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.



8.64.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota lineare:

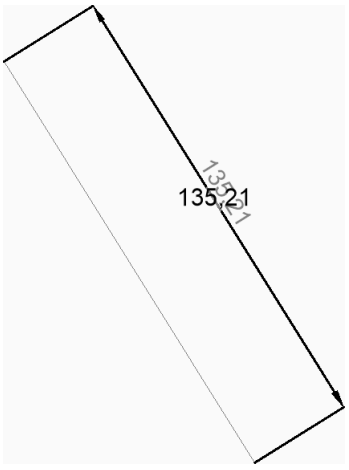
- Origine prima linea di estensione
- Seleziona entità

8.64.3 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.

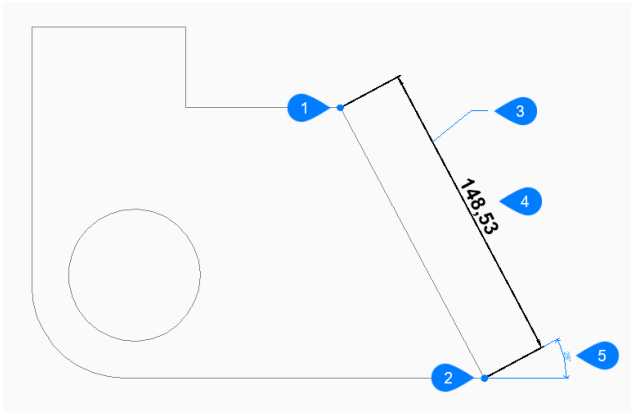


ORizzontale
Specifica la posizione in cui inserire la quota nel disegno. In questo modo viene creata una quota orizzontale indipendentemente dal modo in cui i punti finali sono allineati.

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

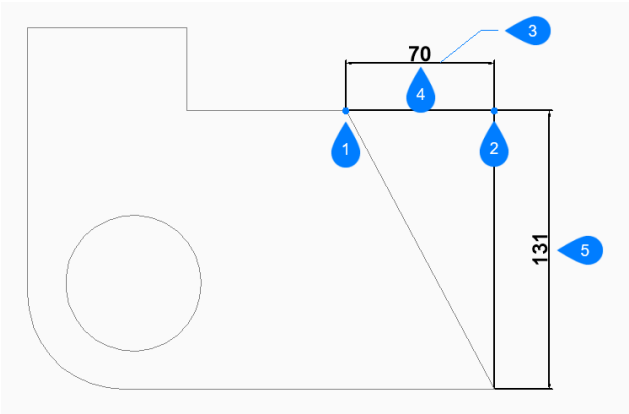
3 Posizione della linea di quota

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

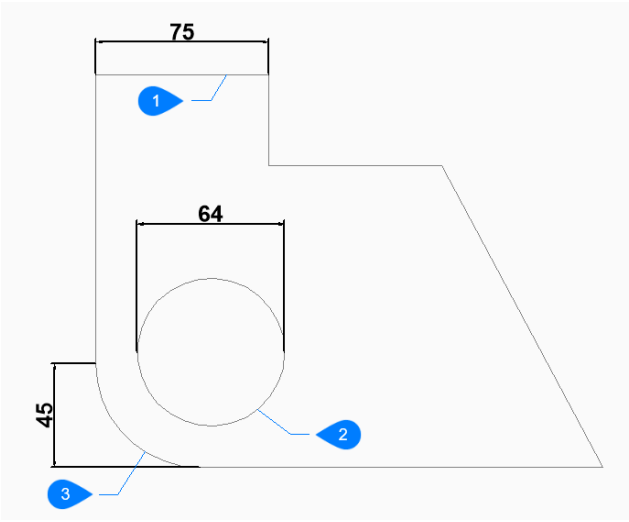
5 Quota verticale

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

8.65 DIMMARCAMODIFLOCALI

Aggiunge o rimuove la sottolineatura alle quote con dimtext sovrascritto.

Lite Pro Mechanical BIM

8.65.1 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.

8.65.2 Opzioni all'interno del comando

Una volta selezionate tutte le entità desiderate, sono disponibili due opzioni:

Segno
Sottolinea il testo sostituito per le quote selezionate.

Rimuovicontrassegno
Rimuove la sottolineatura di testo sostituita per le quote selezionate.

8.66 DIMCOORDINATA

Crea una quota coordinata.

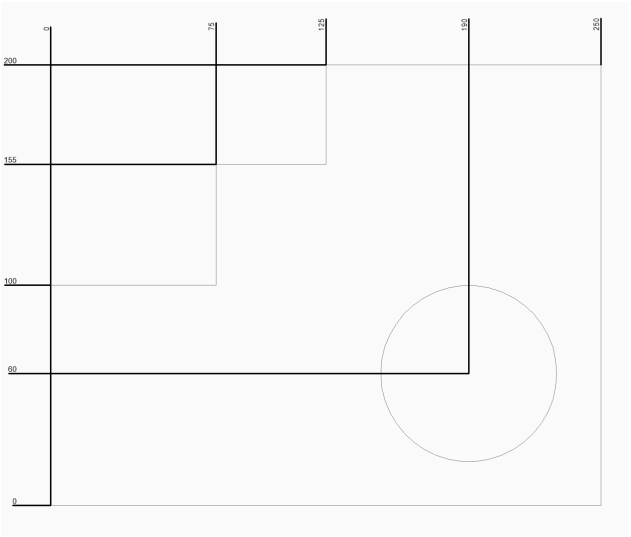
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DIMCOOR, DOR

8.66.1 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.



8.66.2 Metodo

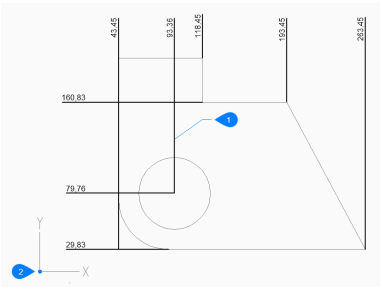
Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota coordinata:

- Seleziona punto per quota coordinata

8.66.3 Opzioni all'interno del comando

Seleziona punto per quota coordinata
Consente di iniziare a creare una qquota 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

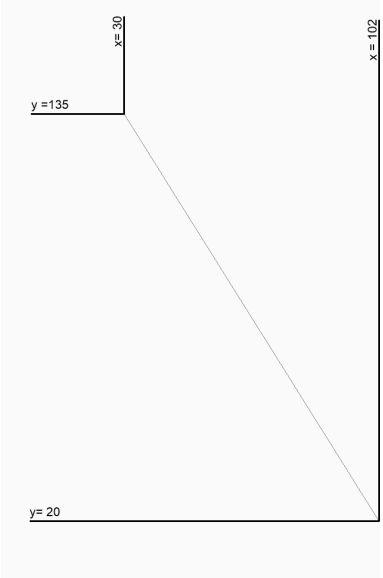
2 Punto di base UCS

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.

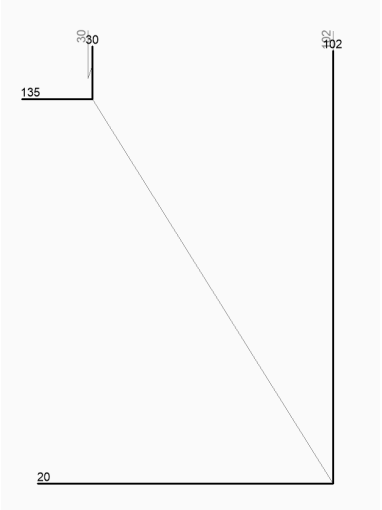
Testo

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.



8.67 DIMMODILOCALE

Sostituisce i valori dello stile di quota corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DML

8.67.1 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.

8.67.2 Opzioni all'interno del comando

Pulisci
Reimposta i valori delle variabili di quota, cancellando le sostituzioni.

8.68 DIMRAGGIO

Crea una quota radiale.

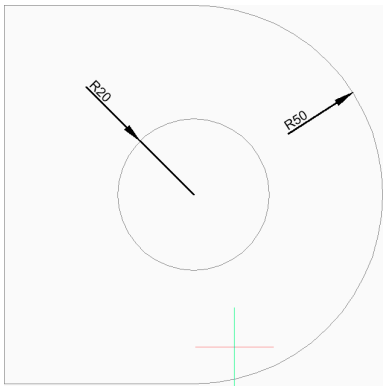
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DRA

8.68.1 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.



8.68.2 Metodo

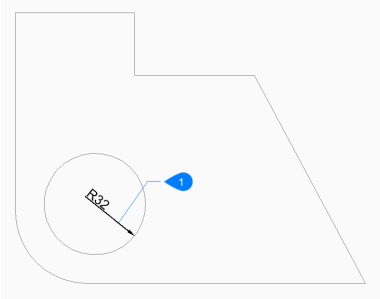
Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare una quota radiale:

- Selezionare arco o cerchio da quotare

8.68.3 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.

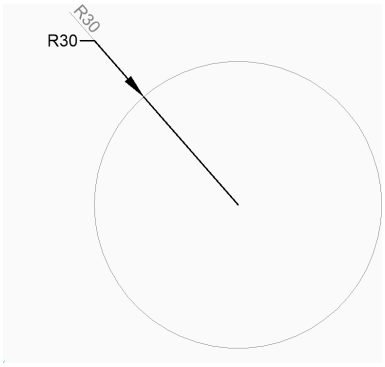
Posizione della linea di quota
Specificare la posizione della linea di quota.



1 Posizione della linea di quota

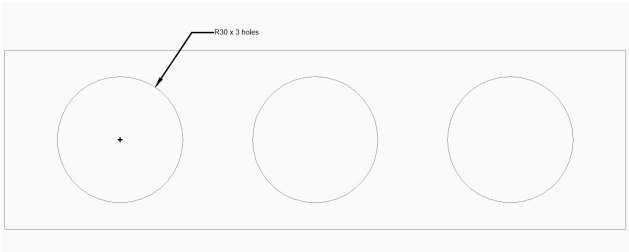
Angolo

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.



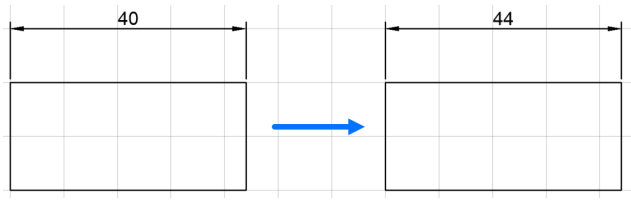
8.69 DIMREASSOC (Express Tools)

Ripristina il valore misurato di un testo di quota che è stato precedentemente modificato o sovrascritto.

Lite Pro Mechanical BIM

8.69.1 Metodo

Selezionare le entità con testo non associativo e premere Invio.



8.70 DIMRIASSOCIA

Riassocia o associa le quote alle entità o ai punti delle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.70.1 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.

8.70.2 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.

8.70.3 Opzioni

Dissociato
Richiede di riassociare TUTTE le entità di quota dissociate nel disegno. Tutte le quote dissociate vengono evidenziate una alla volta.

8.71 DIMRIGEN

Aggiorna le quote associative.

Lite Pro Mechanical BIM

8.71.1 Descrizione

Aggiorna TUTTE le quote associative nel file di disegno.

8.72 SPAZIOQUOTE

Regola la spaziatura tra le linee delle quote lineari/angolari parallele.

Lite Pro Mechanical BIM

8.72.1 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.

8.72.2 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

8.72.3 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.

8.73 DIMSTILE

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili di Quota** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: D, DDIM, DIMSTI, DST

8.73.1 Descrizione

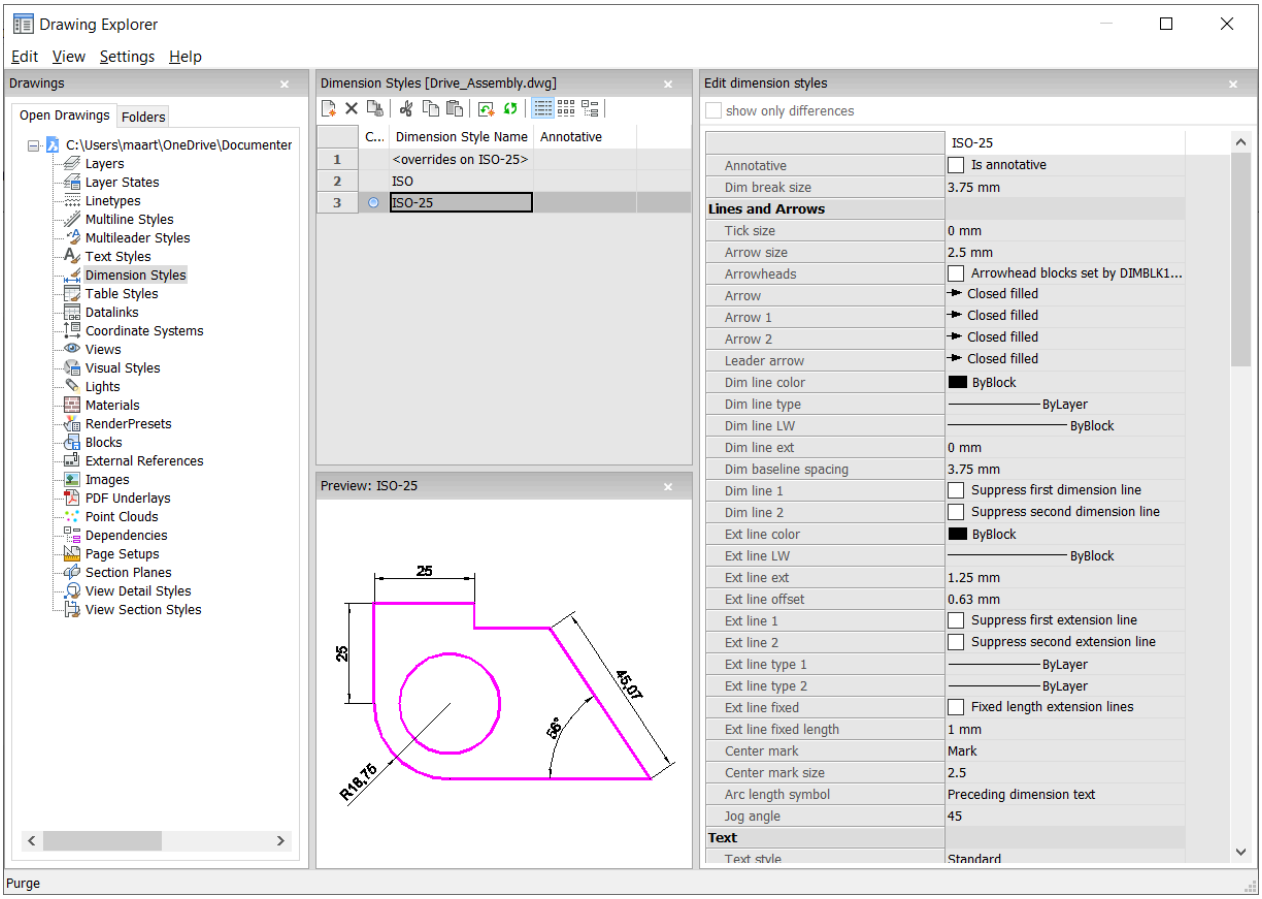
Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili di Quota** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di quota nel disegno corrente.

8.73.2 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".



8.73.3 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.

Elimina
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 Direttrice. 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.

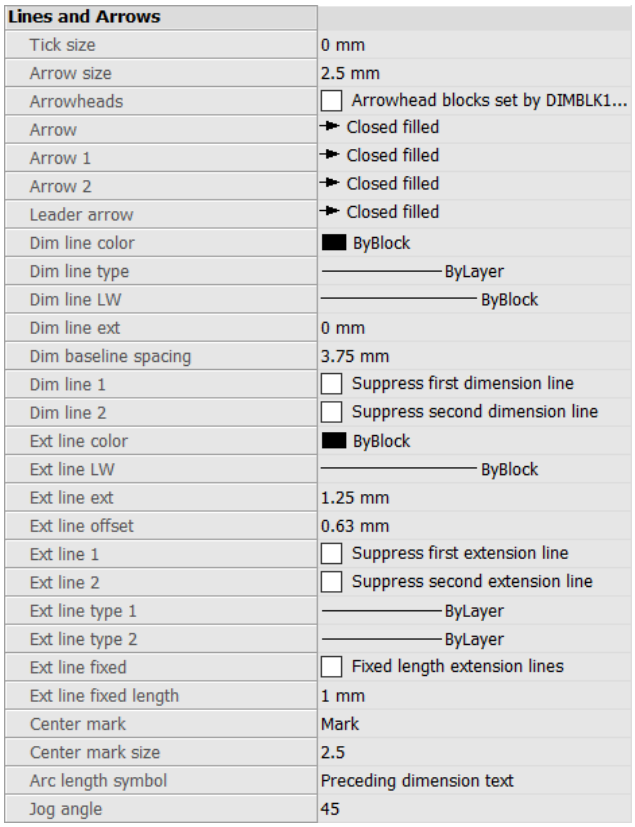
8.73.4 Opzioni all'interno del pannello Edita stili di quota

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



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 sceglietene 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
- NEssuno

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

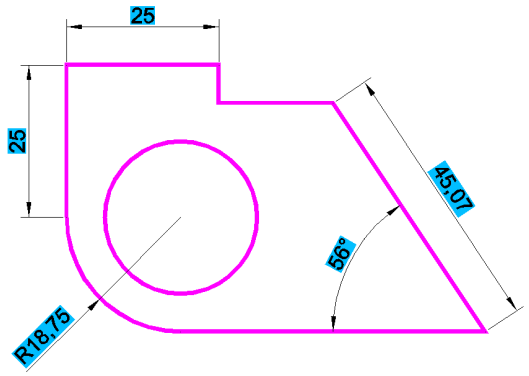
Text	
Text style	Standard
Text color	ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	Horizontal
Text outside align	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 **Seleziona 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:

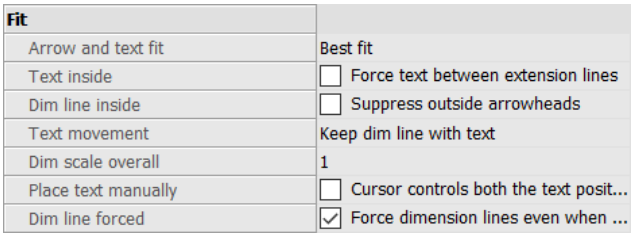
- **Allineato con la Linea di Quota**: allinea il testo con la linea di quota.
- **Orizzontale**: forza il testo a essere sempre orizzontale.

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



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 DIMRAGGIO.

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	☐ Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	☑ Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	☑ Suppress zero feet
Suppress zero inches	☑ Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	☐ Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	☐ 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 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.

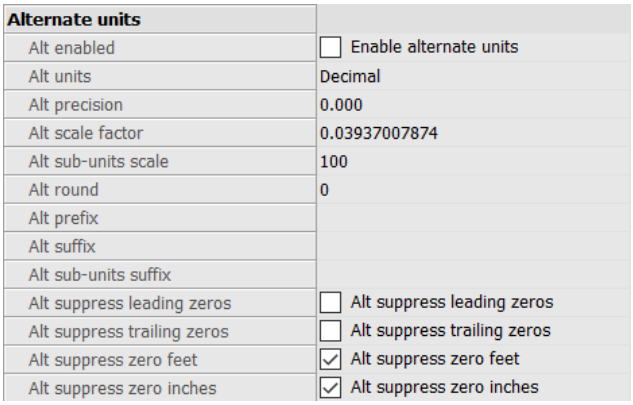
Sopprimi zero iniziali angolo
Commuta la visualizzazione di zero gradi. Ad esempio, 0,1234 gradi viene visualizzato come:

- 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



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 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 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	☐ Display tolerance
Limits display	☐ 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	☐ Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	☑ Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	☑ Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	☑ Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	☐ Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	☑ Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	☑ 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 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 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"

8.74 -DIMSTILE

Crea e modifica gli stili di quota dalla Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: -DST, -D

8.74.1 Metodo

Eseguire il comando per creare un nuovo stile di quota scegliendo una delle opzioni. Il comando richiede inoltre il nome dello stile di quota corrente.

8.74.2 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.

8.75 DIMSTILESET

Riporta lo stile di quota corrente nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

8.75.1 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.

8.76 DIMTEDIT

Modifica la posizione del testo della quota.

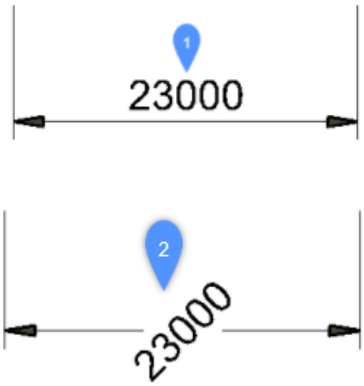
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DIMTED

8.76.1 Descrizione

Consente di modificare la posizione e l'angolo del testo all'interno di un'entità di quota.



8.76.2 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.

8.76.3 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.

8.77 DISH

Questo comando è obsoleto ed esiste solo per compatibilità con le versioni precedenti. Utilizzare invece il comando AI_DISH.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.78 DISSOLVIFUNZIONISCHIZZO

Dissolve alcune o tutte le funzioni di schizzo, ma mantiene il solido 3D corrispondente.

Lite Pro Mechanical BIM

8.78.1 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.

8.79 DIST

Riporta la distanza e l'angolo tra due punti.

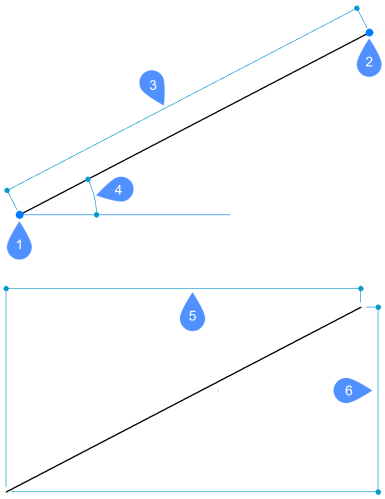
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DI

8.79.1 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.

8.79.2 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.

8.80 LUCELONTANA

Posiziona luci lontane per i rendering.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.80.1 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.

8.80.2 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 filtro
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.

8.81 DIVIDI

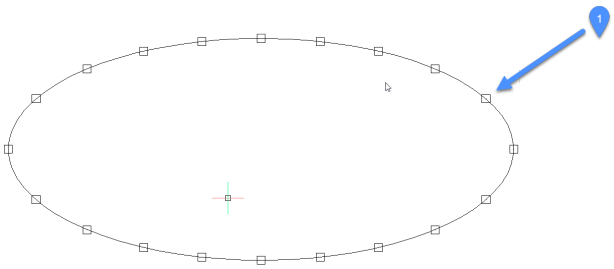
Posiziona un numero specifico di punti o blocchi equidistanti lungo un'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DD

8.81.1 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.

8.81.2 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.

? per elenco
Permette di usare caratteri jolly (* e ?) per visualizzare una lista filtrata dei nomi dei blocchi disponibili.

*** per tutti**
Elenca i nomi di tutti i blocchi disponibili nel disegno.

Si-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).

8.82 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.82.1 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.

8.82.2 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.

NEssuno
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.

8.83 DMVERIFICA

Analizza e ripara gli errori.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.83.1 Descrizione

Questo comando è un potente strumento per analizzare e risolvere automaticamente i problemi nella geometria 3D supportata dal kernel ACIS (solidi 3D, superfici).

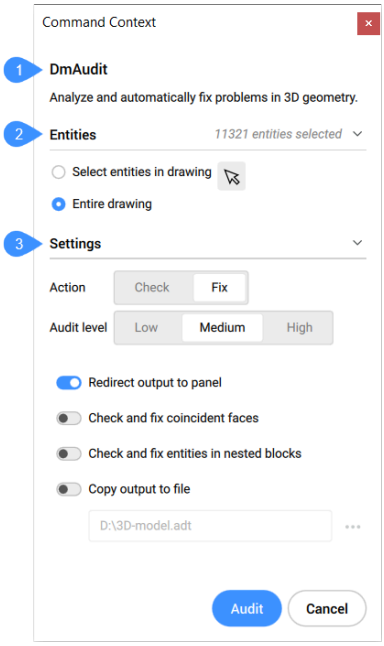
Nota: Si consiglia di eseguire DMVERIFICA ogni volta che viene importata la geometria 3D.

8.83.2 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**.

8.84 DMVERIFICATUTTO

Analizza e corregge gli errori nei disegni inseriti come riferimenti esterni

Lite Pro Mechanical BIM

8.84.1 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.

8.84.2 Metodo

Esistono due metodi per controllare il disegno:

- Problemi di controllo.
- Risolvere i problemi.

8.84.3 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.

8.85 DMPIEGA

Piega un solido 3D attorno a un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.85.1 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.

8.85.2 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.

ANgolo
Imposta l'angolo di piegatura.

Raggio
Imposta il raggio di piegatura.

Accetta modello
Accetta il modello.

8.86 DMCIMA

Crea smussi a distanza uguale e variabile tra facce adiacenti che condividono uno spigolo vivo.

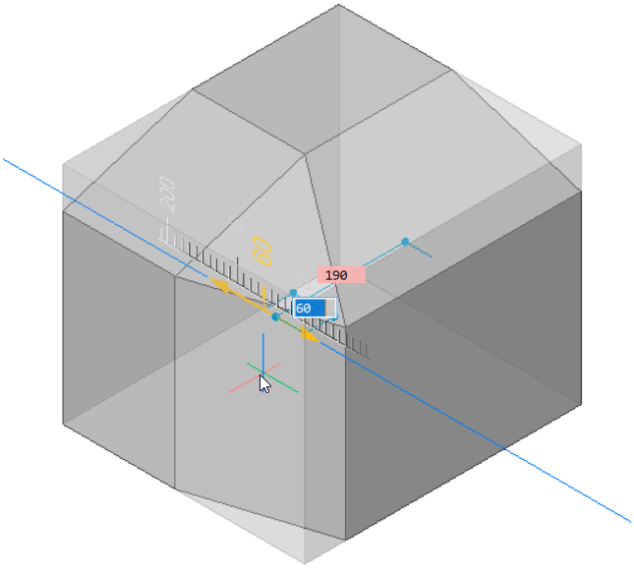
Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.86.1 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 **Navigatore Meccanico**. La proprietà **Distanza** può essere modificata, ma verranno accettati solo valori validi.

8.86.2 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.

8.87 DMCOINCIDENTE3D

Applica un vincolo coincidente tra due sottoentità di entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.87.1 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.

8.87.2 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.

8.88 DMCONCENTRICO3D

Applica un vincolo concentrico tra due sottoentità circolari di entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.88.1 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.

8.88.2 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.

8.89 DMVINCOLO3D

Applica vincoli geometrici e dimensionali per le entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

8.89.1 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.

8.89.2 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.

RIgidset
Consente di definire un insieme di entità o sottoentità come corpo rigido. L'opzione è equivalente al comando DMGRUPPORIGIDO3D.

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

NodoId
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.

8.90 DMCOPIAFACCE

Copia una lavorazione da un solido 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.90.1 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.

8.90.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità
Selezionare tutte le facce delle funzioni intere.

punto Base
Specificare il punto base.

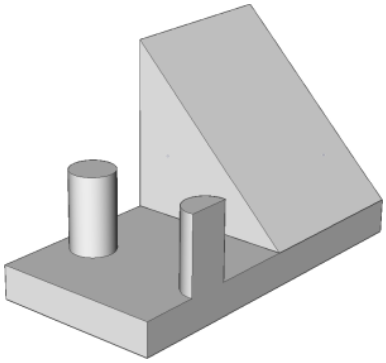
Punto di inserimento
Consente di selezionare un punto di inserimento.

Ruota
Ruota le facce attorno all'asse Z dell'UCS.

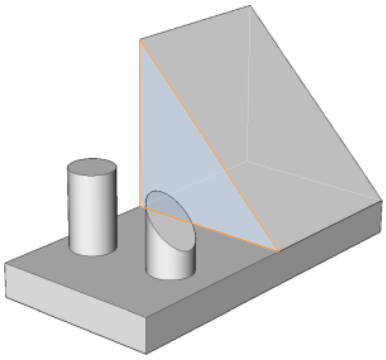
Multiplo
Inserire più copie di una funzionalità.

MOdalità
Passa da un'opzione di taglio all'altra.

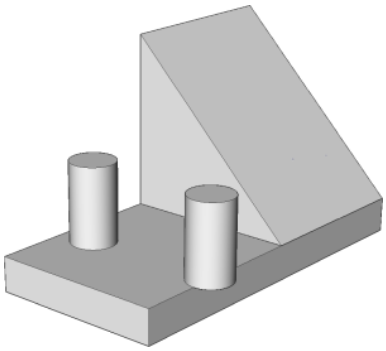
faccia di Posizionamento
Taglia la funzionalità copiata in modo che si adatti alla faccia di posizionamento.



Seleziona facce
Taglia la feature copiata in modo che si adatti alla faccia selezionata.



Nessun taglio
Non taglia la feature copiata.



8.91 DMDEFORMACURVA

Deforma i solidi o le superfici 3D sostituendo i loro spigoli con determinate curve.

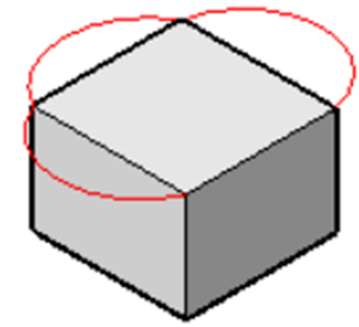
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.91.1 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.





8.91.2 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.

8.92 DMDEFORMASPOSTA

Deforma solidi, superfici o regioni 3D spostando e/o ruotando i loro spigoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

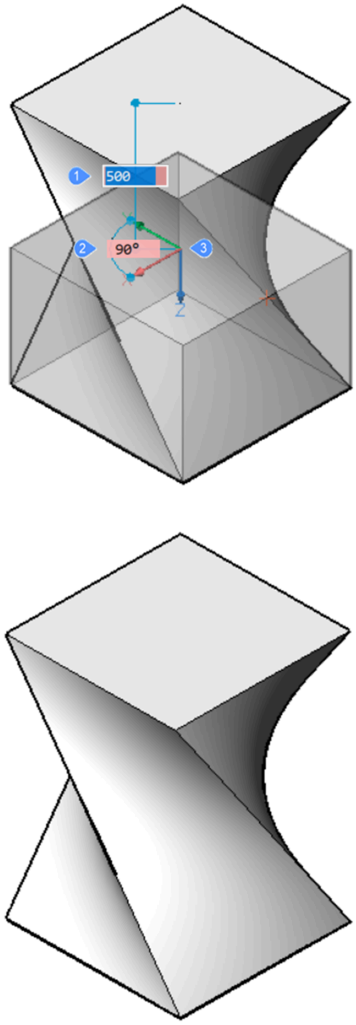
8.92.1 Descrizione

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)

8.92.2 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 addizionali
Permette di selezionare altre facce da deformare, oltre a quelle adiacenti agli spigoli selezionati.

8.93 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.

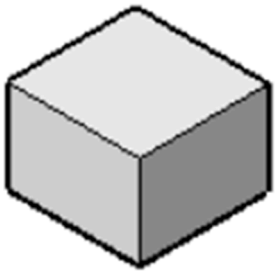
Lite Pro Mechanical BIM

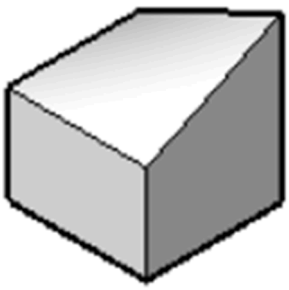
Icona:

8.93.1 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.





8.93.2 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.

8.94 DMCANCELLA

Cancella le entità dal disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Il comando DMCANCELLA è stato integrato nel comando CANCELLA.

8.95 DMDISTANZA3D

Applica un vincolo di distanza tra due entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.95.1 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.

8.95.2 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.

8.96 DMESTRUDI

Crea solidi o superfici 3D estrudendo entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Il comando DMESTRUDI è stato unificato con il comando ESTRUDI. Utilizzare invece il comando ESTRUDI.

8.97 DMRACCORDA

crea un raccordo uniforme tra le facce adiacenti che condividono uno spigolo vivo.

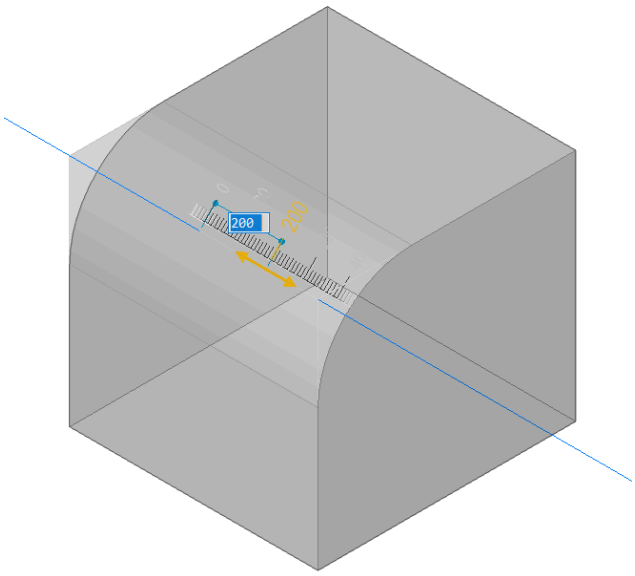
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.97.1 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.

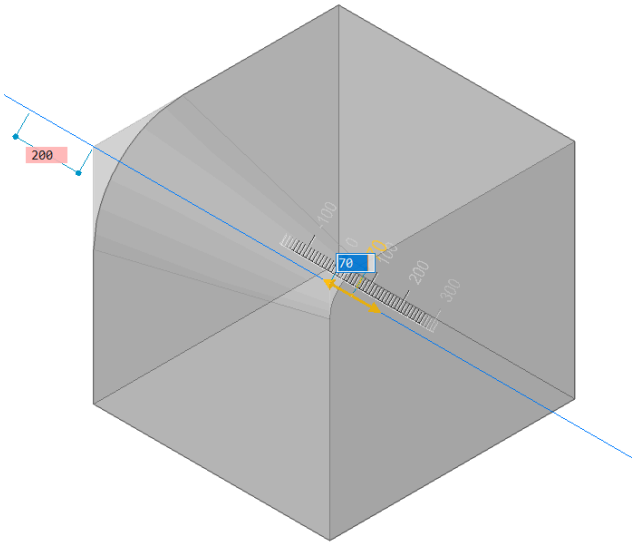


Nota: Quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON e solo per la **Modalità raggio costante** di default, le lavorazioni di raccordo vengono create e sono visibili nel pannello **Navigatore Meccanico**. La proprietà **Raggio** può essere modificata, ma verranno accettati solo valori validi.

8.97.2 Opzioni all'interno del comando

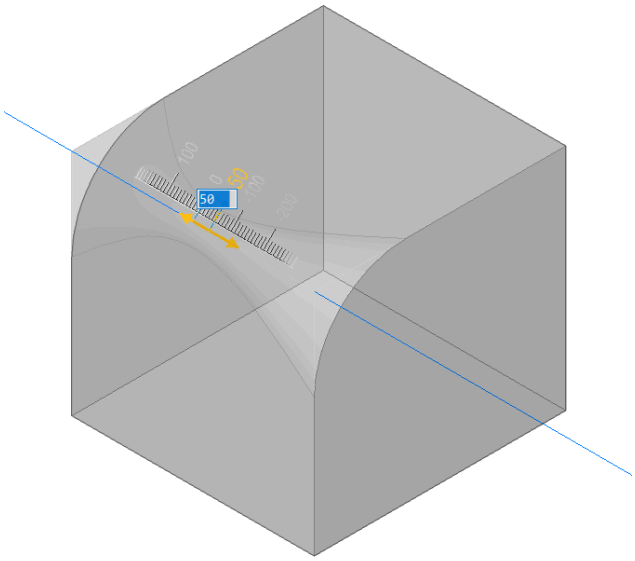
Modalità raggio variabile
Consente di creare un raccordo variabile tra facce adiacenti che condividono uno o più spigoli vivi specificando i due raggi finali.

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.

8.98 DMFISSO3D

Applica un vincolo fisso all'entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.98.1 Descrizione

Applica un vincolo fisso a un solido, a uno spigolo o a una faccia di un solido.

8.98.2 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.

8.99 DMGRUPPO

Crea funzionalità di gruppo, denominate collezioni persistenti di facce e spigoli di solidi e superfici 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

8.99.1 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.

8.99.2 Opzioni all'interno del comando

Nuova
Crea un nuovo gruppo.

Modifica
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.

8.100 DMSPOSTA

Sposta entità o sottoentità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.100.1 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**.

8.101 DMPARALLELO3D

Applica un vincolo parallelo tra sottoentità di entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.101.1 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.

8.101.2 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.

8.102 DMPERCORSO3D

Consente a un punto di spostarsi lungo una curva specificando i parametri della curva.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.102.1 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.

8.102.2 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.

8.103 DMPERPENDICOLARE3D

Applica un vincolo perpendicolare tra due sottoentità di due entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.103.1 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.

8.103.2 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.

8.104 DMPREMITIRA

Aggiungere e togliere volume ai solidi spostando le facce evidenziate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.104.1 Descrizione

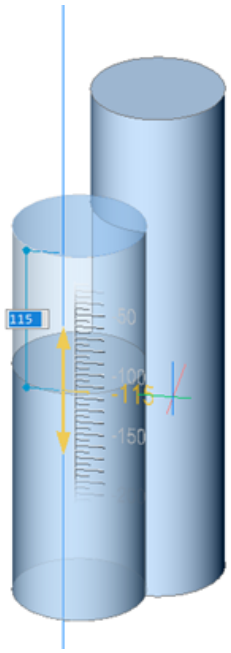
Aggiunge volume, o rimuove volume dal solido mediante il movimento del cursore o l'inserimento diretto di una distanza. È possibile utilizzare questo comando per modificare qualsiasi faccia di un solido o di una superficie 3D. È possibile selezionare più facce o confini rilevati. Premere Invio per completare il gruppo di selezione.

Nota:

- Il volume viene regolato automaticamente alla lunghezza specificata per le facce planari selezionate o al raggio specificato per facce cilindriche, sferiche o toroidali selezionate.

- 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.

8.104.2 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.

8.105 DMRAGGI3D

Applica un vincolo di raggio alle entità o sottoentità 3D circolari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.105.1 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.

8.105.2 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.

8.105.3 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.

8.106 DMREPAIR

Analizza e ripara gli errori.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Il comando DMREPAIR è stato sostituito dal comando DMVERIFICA.

8.107 DMRIVOLUZIONE

Crea solidi o superfici 3D ruotando entità 2D attorno a un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.107.1 Descrizione

Nota: Il comando DMRIVOLUZIONE è stato unificato con il comando RIVOLUZIONE. Utilizzare invece il comando RIVOLUZIONE.

8.108 DMGRUPPORIGIDO3D

Consente di definire un insieme di entità o sottoentità come corpo rigido.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.108.1 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.

8.108.2 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.

8.109 DMRUOTA

Ruota la geometria selezionata attorno a un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando è deprecato. In alternativa, utilizzare il comando RUOTA3D.

8.110 DMSELEZIONA

Seleziona gli spigoli e le facce dei solidi o delle superfici 3D in base alle loro proprietà geometriche.

Lite Pro Mechanical BIM

8.110.1 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.

8.110.2 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: Nel caso di un 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.

Sequenza
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.

8.111 DMSELEZIONASPIGOLI

Seleziona gli spigoli delle facce e dei solidi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.111.1 Metodo

Selezionare le facce o i solidi di cui tutti gli spigoli saranno nel gruppo di selezione.

Premere e tenere premuto il tasto Ctrl, poi cliccare sugli spigoli da rimuovere dal gruppo di selezione.

8.112 DMSEMPLIFICA

Semplifica la geometria e la topologia delle entità solide 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.112.1 Descrizione

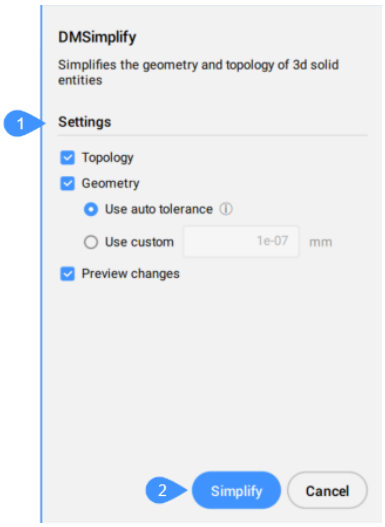
Rimuove spigoli e vertici non necessari, unisce gli spigoli delle giunzioni e sostituisce la geometria di facce e spigoli con superfici e curve analitiche, se possibile entro la tolleranza specificata dall'utente.

Nota: Si consiglia di eseguire sempre questo comando sulla geometria solida 3D importata.

8.112.2 Metodo

Il pannello di contesto del comando **DMSemplifica** viene visualizzato automaticamente durante l'esecuzione del comando.

8.112.3 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.

8.113 DMSEMPLIFICATUTTO

Semplifica i solidi 3D nel disegno e nei blocchi.

Lite Pro Mechanical BIM

8.113.1 Descrizione

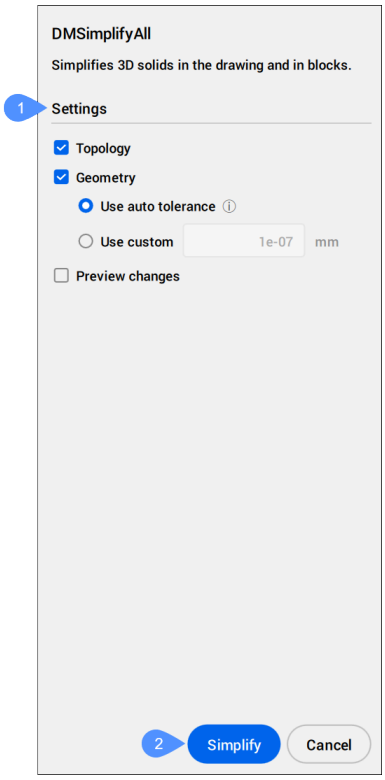
Rimuove spigoli e vertici non necessari, unisce gli spigoli delle giunzioni e sostituisce la geometria di facce e spigoli con superfici e curve analitiche, se possibile entro la tolleranza specificata dall'utente.

Nota: Si consiglia di eseguire sempre questo comando sui disegni importati con riferimenti esterni inseriti.

8.113.2 Metodo

Il pannello di contesto comando **DmSemplificaTutto** viene visualizzato automaticamente durante l'esecuzione del comando.

8.113.3 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.

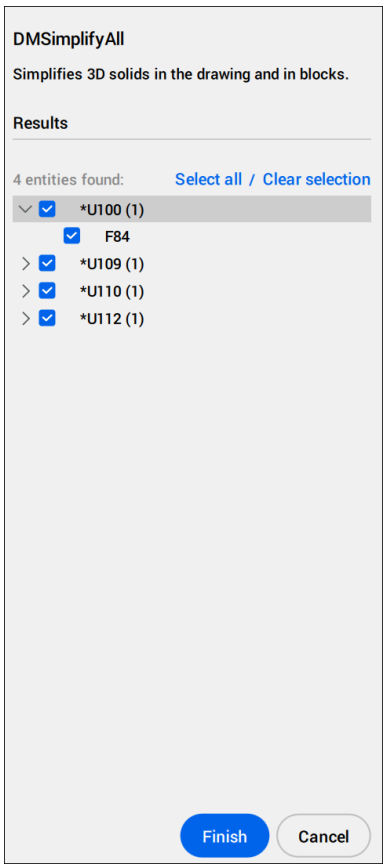
Usa tolleranza automatica
Se selezionato, l'algoritmo determina la tolleranza ottimale in base alla geometria del solido.

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.
- Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

8.114 DMCUCI

Converte un insieme di entità regione e superficie che delimita un'area a tenuta stagna in un solido 3d.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.114.1 Metodo

Selezionare le superfici da cucire e convertire in solidi o superfici 3D.

8.114.2 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.

8.115 DMSTIRA

Stira uno o più solidi 3D lungo un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.115.1 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.
- Se si applica il comando a solidi contenenti funzioni, ad esempio fori, porte o finestre, queste lavorazioni mantengono la posizione e le dimensioni originali.

8.115.2 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.

8.116 DMTANGENTE3D

Applica un vincolo tangente tra sottoentità circolari di entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.116.1 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.

8.116.2 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.

8.117 DMISPESSISCI

Crea solidi 3D ispessendo le superfici, le relative facce, le facce dei solidi 3D, le regioni e le entità filo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.117.1 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.

8.117.2 Opzioni all'interno del comando

lato Singolo
Aggiunge l'ispessimento nella direzione specificata.

Entrambi i lati
Aggiunge ispessimento in entrambe le direzioni.

8.118 DMFILETTO

Crea filettature su facce cilindriche, che vengono rappresentate in base agli standard di disegno nelle viste di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.118.1 Descrizione

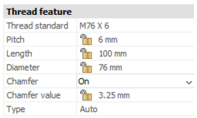
Crea una funzionalità di filettatura nel modello rappresentata in base agli standard di disegno nelle viste di disegno o nelle viste di sezione create con i comandi VISTABASE e VISTASEZIONE.

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi con 'dmfiletto.

8.118.2 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.

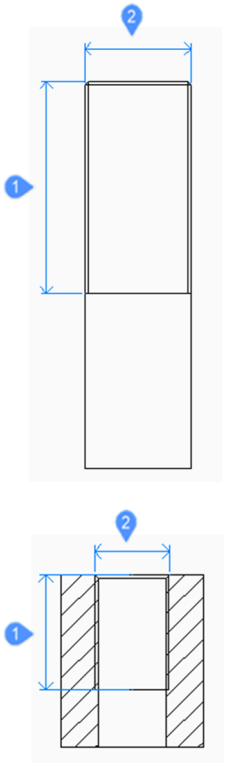
Le funzionalità di filettatura vengono visualizzate nel Navigatore Meccanico, in cui è possibile modificare i parametri di filettatura.



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

8.119 DMTORSIONE

Torce una parte di un'entità attorno a un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.119.1 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.

8.119.2 Metodo

È possibile specificare la continuità tra la parte deformata e quella fissa delle entità. Puoi scegliere tra nitido, uniforme e intermedio.

8.119.3 Opzioni all'interno del comando

Immettere il punto iniziale dell'asse di torsione
Specificare un punto in cui inizierà la deformazione di torsione.

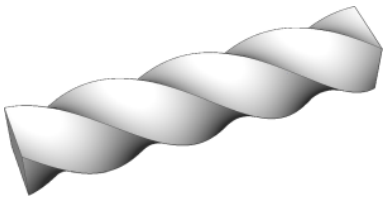
Immettere il punto finale dell'asse di torsione
Specificare un punto in cui terminerà la deformazione di torsione.

Specificare punto iniziale della torsione
Specificare un punto in cui inizierà la deformazione di torsione.

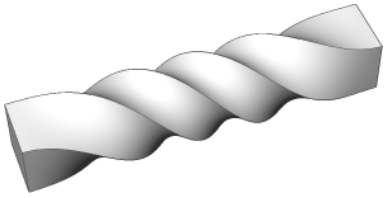
Angolo di torsione
Specificare un angolo in modo dinamico o digitare un valore.

Continuità
Consente di controllare se la transizione tra la parte deformata e quella non deformata è nitida o uniforme.

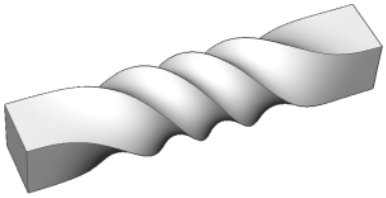
G0
Nessuna continuità.



G1
Facce tangenti.



G2
Continuità di curvatura.



8.120 DMAGGIORNA

Forza l'aggiornamento dei vincoli 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.120.1 Descrizione

Aggiorna tutti i vincoli 3D applicati a tutte le entità 3D esistenti nel disegno.

8.121 CUPOLA

Questo comando è obsoleto ed esiste solo per compatibilità con le versioni precedenti. Utilizzare invece il comando AI_DOME.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.122 ANELLO

Crea una polilinea chiusa a forma di anello.

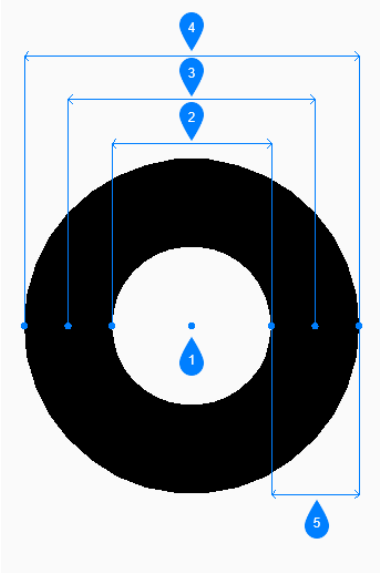
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: AL

8.122.1 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 Centrato

2 Diametro interno

3 Diametro

4 Diametro esterno

5 LArghezza

8.122.2 Metodo

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

- Diametro interno dell'anello
- 2 Punti
- 3 Punti

- TangenTe tangente Raggio

8.122.3 Opzioni all'interno del comando

Diametro interno dell'anello
Consente di iniziare a creare un anello specificandone il diametro interno.

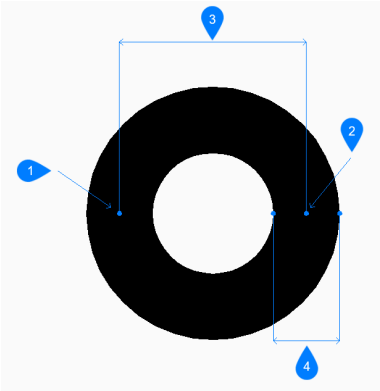
Diametro esterno dell'anello
Specifica il diametro esterno dell'anello.

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

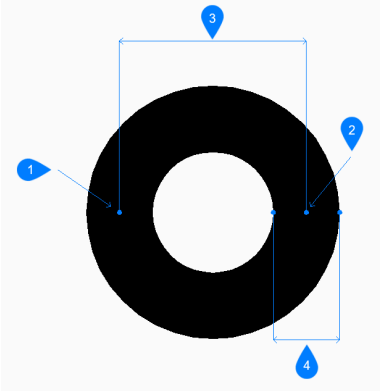
4 LArghezza

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

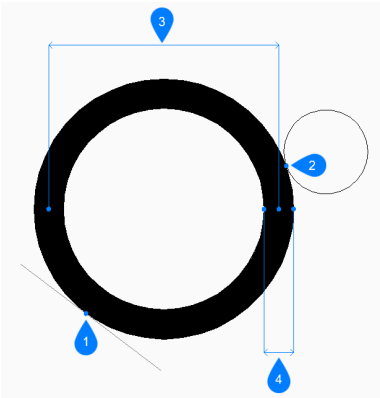
4 LArghezza

TangenTe tangente Raggio
Consente di iniziare a creare una ciambella selezionando un punto tangente sulla prima entità.

Specifica punto su entità 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

8.123 TRASCINA

Sposta i solidi 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

8.123.1 Descrizione

Sposta i solidi 3D perpendicolarmente a una faccia selezionata trascinando tale faccia. Opzionalmente, conserva le connessioni con altri solidi.

8.123.2 Metodo

Dopo aver selezionato una o più facce piane:

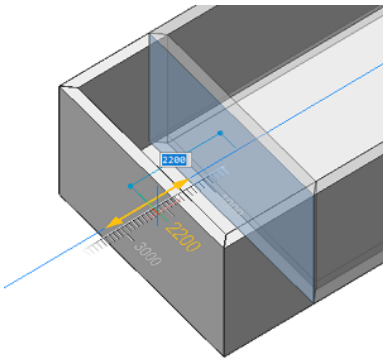
- Digitare una distanza nel campo della dimensione dinamica.

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.



8.123.3 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.

8.124 DRAGMODE

Controlla l'aspetto degli oggetti.

Lite Pro Mechanical BIM

8.124.1 Descrizione

Controlla l'aspetto degli oggetti durante il trascinamento. Il comando non è più necessario e viene mantenuto solo per compatibilità.

8.124.2 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.

8.125 RECDISEGNO

Apre il pannello **Gestore Recupero Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.125.1 Descrizione

Apre 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.

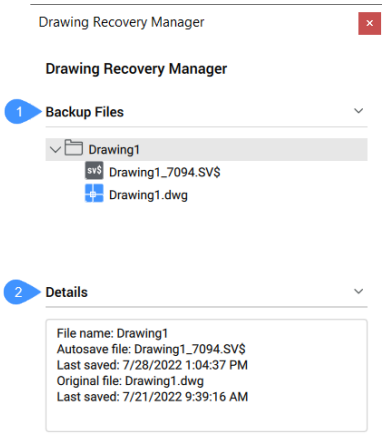
Il pannello **Gestore Recupero Disegno** mostra un elenco di file di disegno che possono essere recuperati dopo un errore del programma o di sistema.

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: E' possibile utilizzare i comandi RECDISEGNO e NASCRECDISEGNO per mostrare/nascondere questo pannello.



1 File di Backup

2 Dettagli

8.125.2 File di Backup

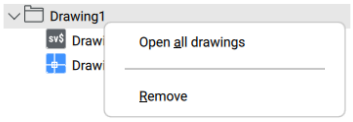
Visualizza un elenco di cartelle contenenti i file di disegno che possono essere recuperati. Per ogni disegno, è possibile scegliere tra i seguenti tipi di file, se esistono:

- 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.

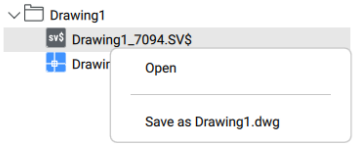
Cliccare il pulsante destro del mouse su qualsiasi elemento per visualizzare il menu contestuale e accedere a diverse azioni a seconda dell'elemento selezionato.

Cartelle:



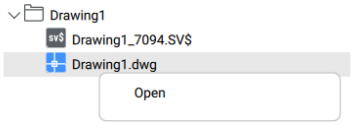
- **Apri tutti i disegni**: apre tutti i file di quella cartella.
- **Rimuovi**: rimuove la cartella dal pannello senza recuperare i file.

File Sv$:



- **Apri**: apre il file.
- **Salva come .dwg**: salva il file come file dwg.

File Dwg:



- **Apri**: apre il file dwg.

8.126 NASCRECDISEGNO

Chiude il pannello di **Gestore Recupero Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.126.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Recupero Disegno** per nasconderlo 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.

8.127 ORDINEDIS

Modifica l'ordine di visualizzazione delle entità sovrapposte.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



Alias: OD

8.127.1 Descrizione

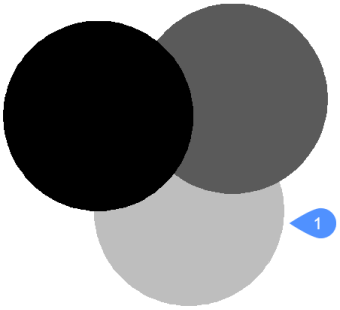
Questo comando viene utilizzato per visualizzare le entità sopra altre entità che altrimenti si sovrapporrebbero o le nasconderebbero. Questo comando è pensato per lavorare con oggetti sovrapposti. Sebbene questo comando funzioni con entità non sovrapposte, non ha alcun effetto su di esse.

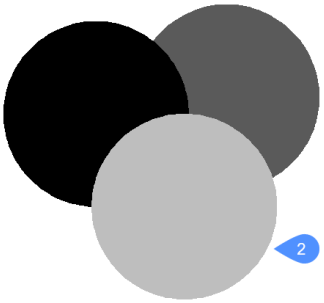
> ***Nota:*** I tratteggi e le entità di testo in BricsCAD hanno già dei comandi utili che ne controllano l'ordine di visualizzazione: HatchToBack posiziona tutti i tratteggi sotto tutte le altre entità, e TextToFront visualizza tutto il testo sopra tutte le entità.

8.127.2 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





8.127.3 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).

8.128 ORDINEDISCONLAYER

Apre la finestra di dialogo **Apri file lista layer**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.128.1 Descrizione

Apre 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:

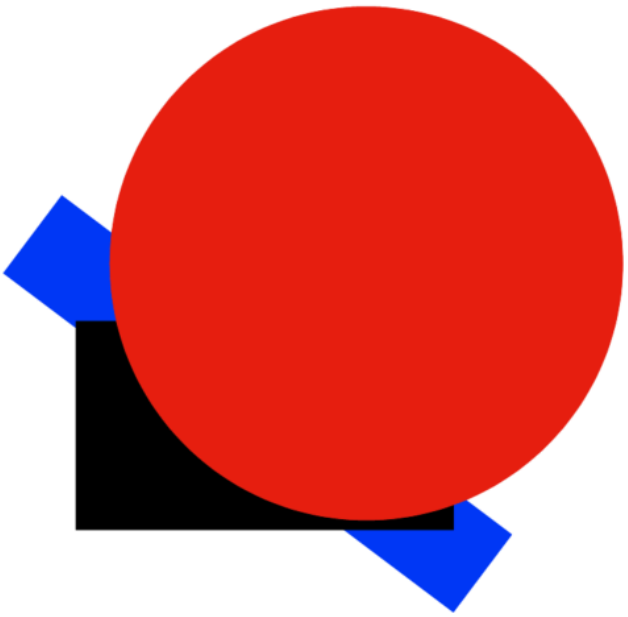
1. Aprire un editor di testo, ad esempio Blocco Note, e digitare i nomi dei layer desiderati nel file LST, un layer per riga. I nomi devono corrispondere ai layer del disegno che devono essere modificati, nell'ordine preferito.

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.

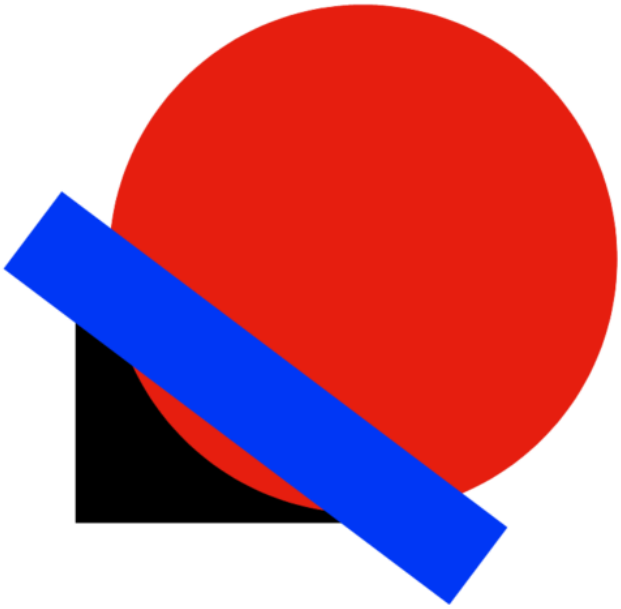
2. Salvare il file di testo con l'estensione LST.
3. Aprire BricsCAD e caricare il disegno da modificare.
4. Eseguire il comando ORDINEDISCONLAYER e selezionare il file LST creato per applicare le modifiche.

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.

8.129 IMPOSTADIS

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRMODES, IDS

8.129.1 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.

8.130 TESTODIN

Crea un'entità di testo a riga singola.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TD

Vedere il comando TESTO.

8.131 DUMPSTATE

Scrive informazioni sullo stato corrente della cronologia dei comandi

Lite Pro Mechanical BIM

8.131.1 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.

8.131.2 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.

8.132 VISTAD

Cambia il punto di vista 3D in modo interattivo e attiva la modalità prospettiva (abbreviazione di "vista dinamica").

Lite Pro Mechanical BIM

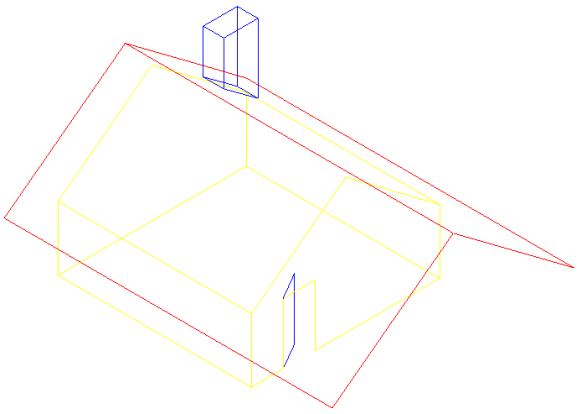
Icona:

Alias: VD

Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE attiva o disattiva la proprietà prospettiva di una vista.

8.132.1 Metodo

Selezionare le entità o utilizzare DVIEWBLOCK per visualizzare il blocco 3D incorporato riportato di seguito.



8.132.2 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).

8.133 DWFOUT

Salva il disegno in formato DWF e in altri formati.

Lite Pro Mechanical BIM

8.133.1 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.

8.134 -DWGUNITS

Imposta le unità e il formato di visualizzazione dell'unità di disegno per il disegno corrente e decide come scalare le entità negli spazi modello e carta in base alle nuove unità.

Lite Pro Mechanical BIM

8.134.1 Metodo

Scegliere un'unità di disegno e il formato di visualizzazione dell'unità di disegno, quindi decidere se scalare le entità nel disegno corrente per riflettere le modifiche di unità e se scalare le entità nello Spazio Carta.

8.134.2 Opzioni all'interno del comando

Unità di disegno
Elenca le unità di disegno disponibili nella Barra dei comandi.

Unità per lunghezza
Consente di impostare un'unità di lunghezza.

Formati di visualizzazione delle unità di disegno:
Elenca i formati di visualizzazione delle unità di disegno disponibili nella Barra dei comandi.

Formato di visualizzazione lineare
Consente di impostare il formato di visualizzazione lineare.

Precisione di visualizzazione lineare
Consente di impostare la precisione di visualizzazione lineare.

Scalare entità da altri disegni al momento dell'inserimento?
Consente di decidere se scalare le entità da un altro disegno durante l'inserimento.

Sì
Scalare entità da altri disegni al momento dell'inserimento.

No
Non scalare entità da altri disegni al momento dell'inserimento.

Abbinare le INSUNITS alle unità di disegno?
Consente di decidere se abbinare le INSUNITS con le unità di disegno.

Sì
Abbina le INSUNITS alle unità di disegno.

No
Non abbina le INSUNITS alle unità di disegno.

Scalare le entità nel disegno corrente per riflettere la modifica delle unità?
Consente di decidere se scalare le entità nel disegno corrente in modo che riflettano la modifica dell'unità.

Sì
Scala le entità nel disegno corrente per riflettere la modifica delle unità.

No
Non scala le entità nel disegno corrente per riflettere la modifica delle unità.

Includere entità nello Spazio Carta?
Consente di decidere se scalare le entità nello Spazio Carta.

Sì
Scala le entità nello Spazio Carta.

No
Non scala le entità nello Spazio Carta.

8.135 DWGCODEPAGE

Modifica il codice lingua per il testo nei disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

8.135.1 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.

8.136 COMPARADWG

Confronta un disegno selezionato con il disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

8.136.1 Descrizione

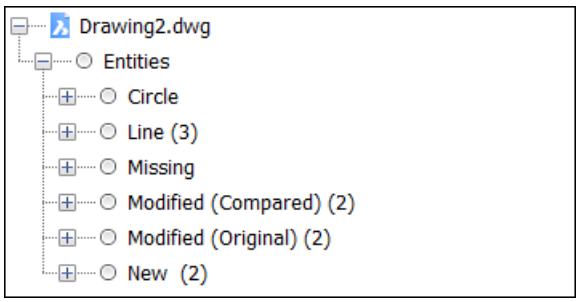
Apre il pannello **Confronta Disegno** per confrontare un disegno selezionato con il disegno corrente, mostrando le differenze.

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 colore possono essere impostate anche nella finestra di dialogo **Impostazioni** o cliccando sull'anteprima colore nel pannello **Compara** (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.

8.136.2 Opzioni all'interno del comando

Seleziona
Apre 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.

8.137 CHIUDICOMPARADWG

Chiude il pannello **Confronta**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.137.1 Descrizione

Chiude il pannello **Confronta** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Confronta** è impilato quando lo si chiude, la scheda o l'icona **Confronta** viene rimossa dalla pila.

8.138 APRICOMPARADWG

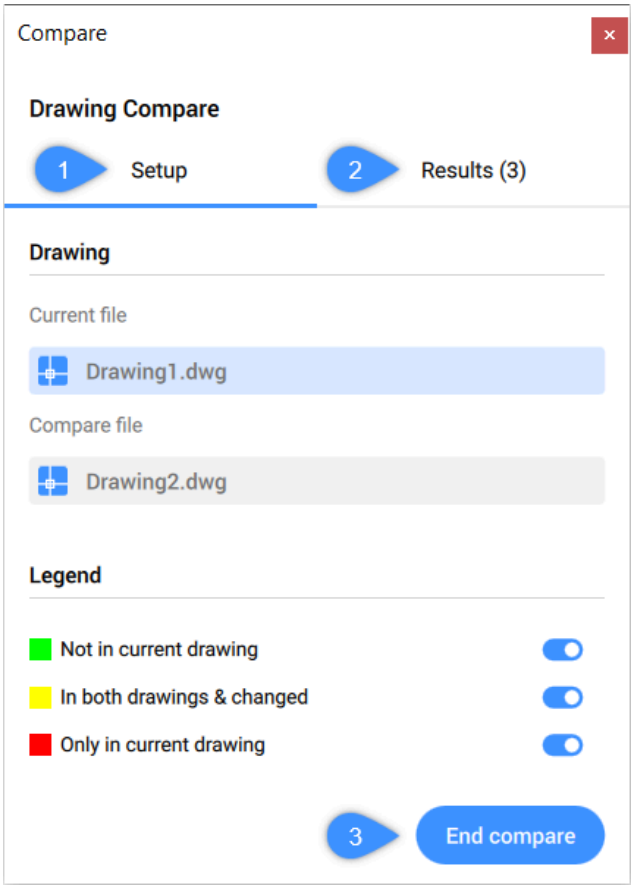
Apre il pannello **Confronta Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.138.1 Descrizione

Apre 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.

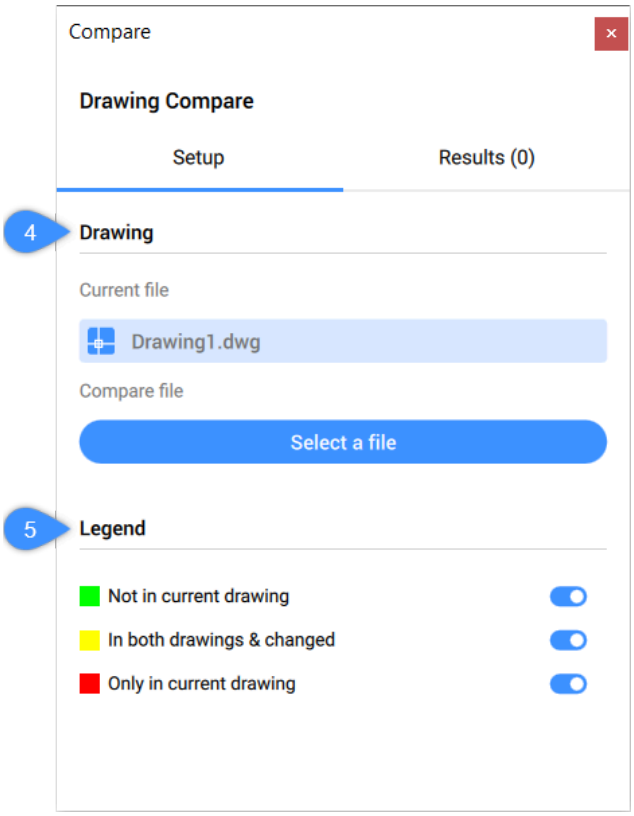


1 Setup

2 Risultati

3 Fine confronto

8.138.2 Setup



4. Disegno

5. Legenda

Disegno

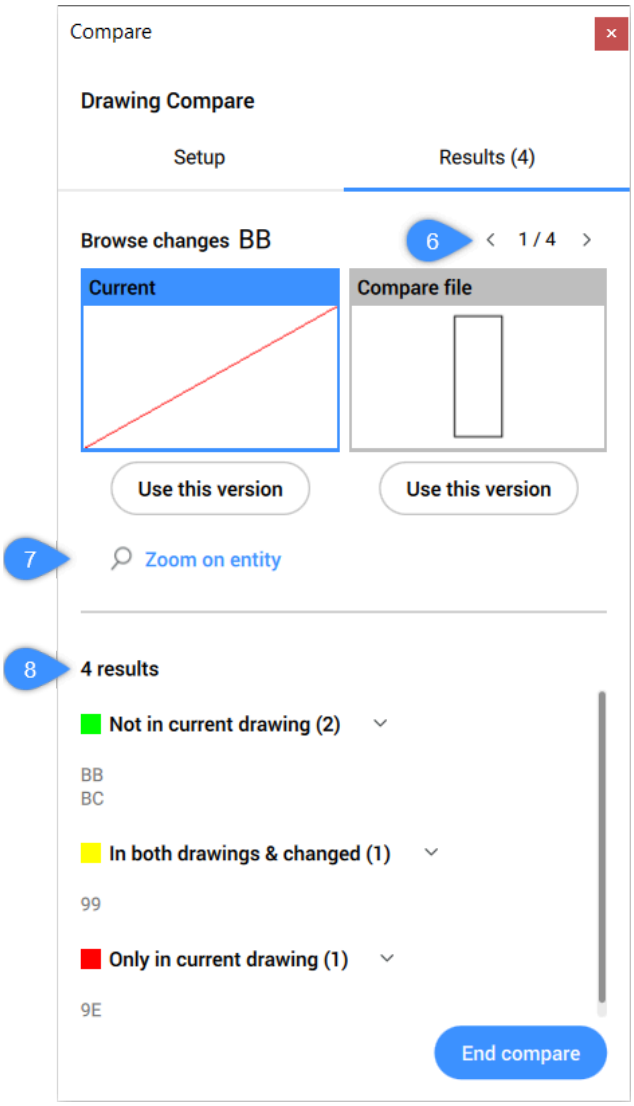
Visualizza il nome del file corrente e il file selezionato con cui confrontare il file corrente. Se non è ancora stato selezionato alcun file di confronto, cliccare sul pulsante **Selezionare un file**. La finestra di dialogo **Scegliere un file con cui effettuare il confronto** si apre per consentire 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.

8.138.3 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

8.138.4 Fine confronto

Termina il confronto e scarica il file di confronto.

8.139 -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.



8.139.1 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**.

RilevaBlocchi - 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 RILEVABLOCCHI con l'opzione **Corrispondenza blocchi esistenti**.

Pulizia 3D
Esegue le seguenti attività, già descritte:

- **Pulisci**
- **EliminaDuplicati - blocchi duplicati**
- **RilevaBlocchi - 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.

RilevaBlocchi - 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 RILEVABLOCCHI 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**

8.140 SALUTEDWG

Combina la funzionalità di più comandi BricsCAD autonomi che consentono di migliorare le dimensioni e la precisione complessive del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

SALUTEDISEGNO

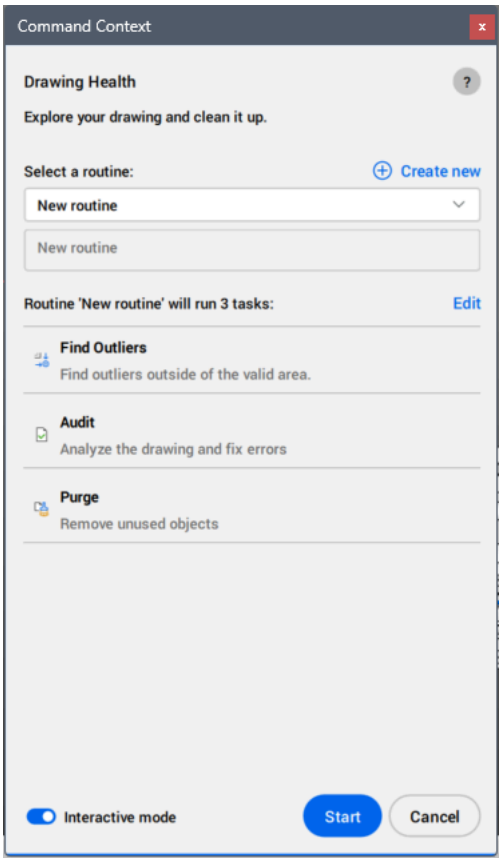
8.140.1 Descrizione

Combina la potenza di più comandi (ELIMINA, VERIFICA, TROVAENTITAESTERNE, SOLIDIFICA, SEMPLIFICA, ELIMINADUPLICATI, RILEVABLOCCHI, 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**:



8.140.2 Pulsante Crea nuovo

Apre la finestra di dialogo **Crea Routine** che consente di aggiungere una nuova routine. Vedere l'articolo sulla **finestra di dialogo Crea Routine**.

8.140.3 Seleziona una routine

Consente di selezionare una routine dall'elenco a discesa di 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.

Verifica Salute
È una routine che si svolge in background durante l'apertura di un disegno. Questa routine non può essere rinominata o cancellata.
Questa routine può essere modificata cliccando sul pulsante **Edita** o avviando direttamente il comando ROUTINEASSISTENTECONTROLLOSALUTE nella Barra dei comandi. Entrambe le azioni aprono la finestra di dialogo **Impostazioni Salute del Disegno**.

Gestisci routine...
Apre la finestra di dialogo **Gestisci Routine**. Vedere l'articolo su **Gestisci Routine (finestra di dialogo)**.

8.140.4 Descrizione della routine

Visualizza la descrizione della routine, definita nella finestra di dialogo **Crea Routine**. È possibile modificarla nella finestra di dialogo **Modifica Routine**.

8.140.5 Pulsante Modifica

Apre la finestra di dialogo **Modifica Routine** in cui è possibile modificare la routine selezionata. Vedere l'articolo sulla **finestra di dialogo Modifica Routine**.

8.140.6 Elenco delle attività incluse nella routine

Elenca tutte le attività che verranno eseguite con la routine selezionata.

8.140.7 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.

8.140.8 Pulsante Inizio

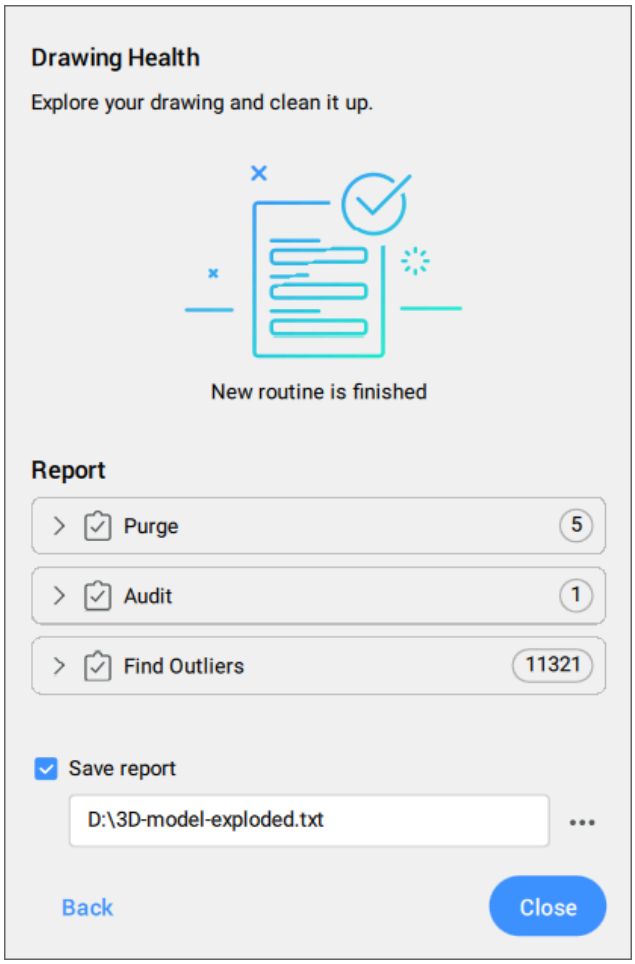
Esegue la routine.

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.
- 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.

8.141 PROPDIS

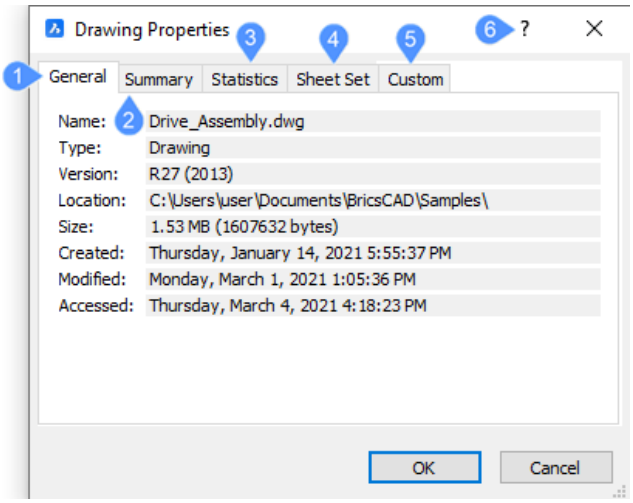
Apre la finestra di dialogo **Proprietà Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.141.1 Descrizione

Apre 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

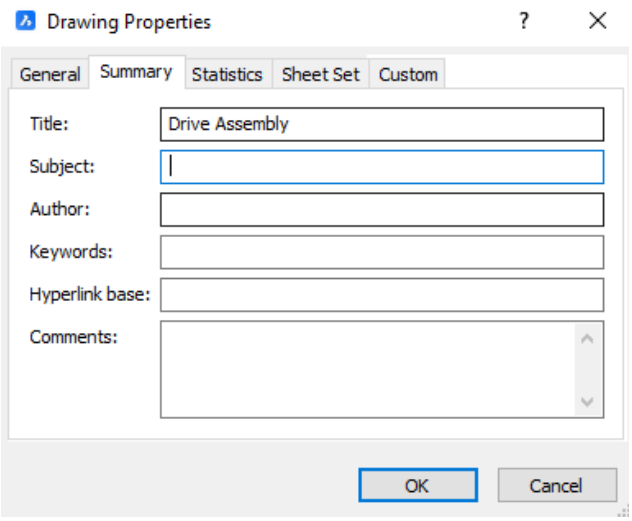
6 Riferimento Comandi

8.141.2 Generale

Visualizza le proprietà generali del disegno, ad esempio data e ora di creazione.

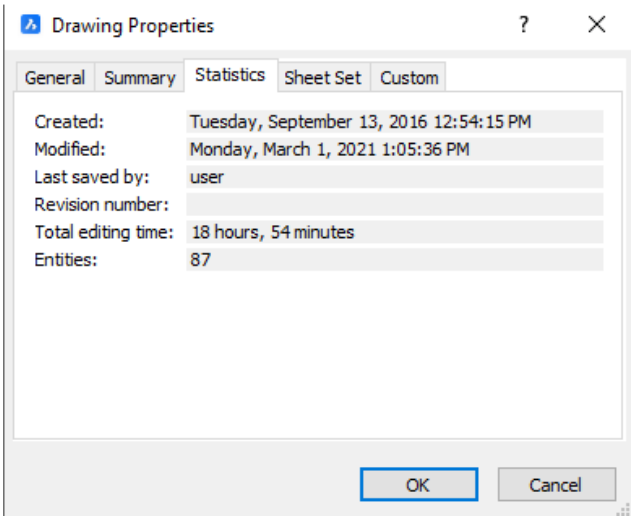
8.141.3 Sommario

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.



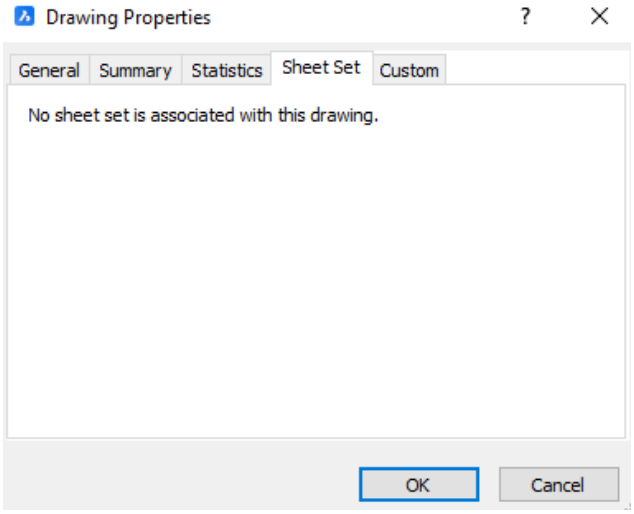
8.141.4 Statistiche

Visualizza informazioni statistiche sul disegno, ad esempio il tempo di creazione e modifica.



8.141.5 Gruppo di Fogli

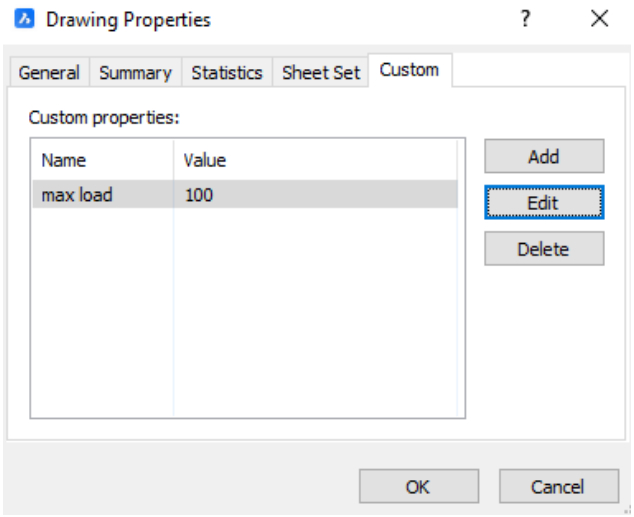
Visualizza i dati del gruppo di fogli quando il disegno è associato a un gruppo di fogli.



8.141.6 Personalizzato

Visualizza le proprietà personalizzate del disegno. Cliccare sul pulsante **Aggiungi** per aggiungere una nuova proprietà o sul pulsante **Modifica** per modificare una proprietà.

La finestra di dialogo **Proprietà personalizzate** viene visualizzata quando si clicca sui pulsanti **Aggiungi** e **Modifica**.



8.141.7 Riferimento Comandi

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD sul comando PROPDIS.

8.142 DXFIN

Apre la finestra di dialogo **Carica file DXF**.

Lite Pro Mechanical BIM

8.142.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Carica file DXF** per selezionare un file DXF da importare nel disegno corrente.

8.143 DXFOUT

Apre la finestra di dialogo **Seleziona file DXF**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DX

8.143.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Seleziona file DXF** per salvare i dati del disegno corrente in un file DXF.

8.143.2 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.

9. E

9.1 MODIFATTBL

Modifica gli attributi contenuti in un singolo blocco.

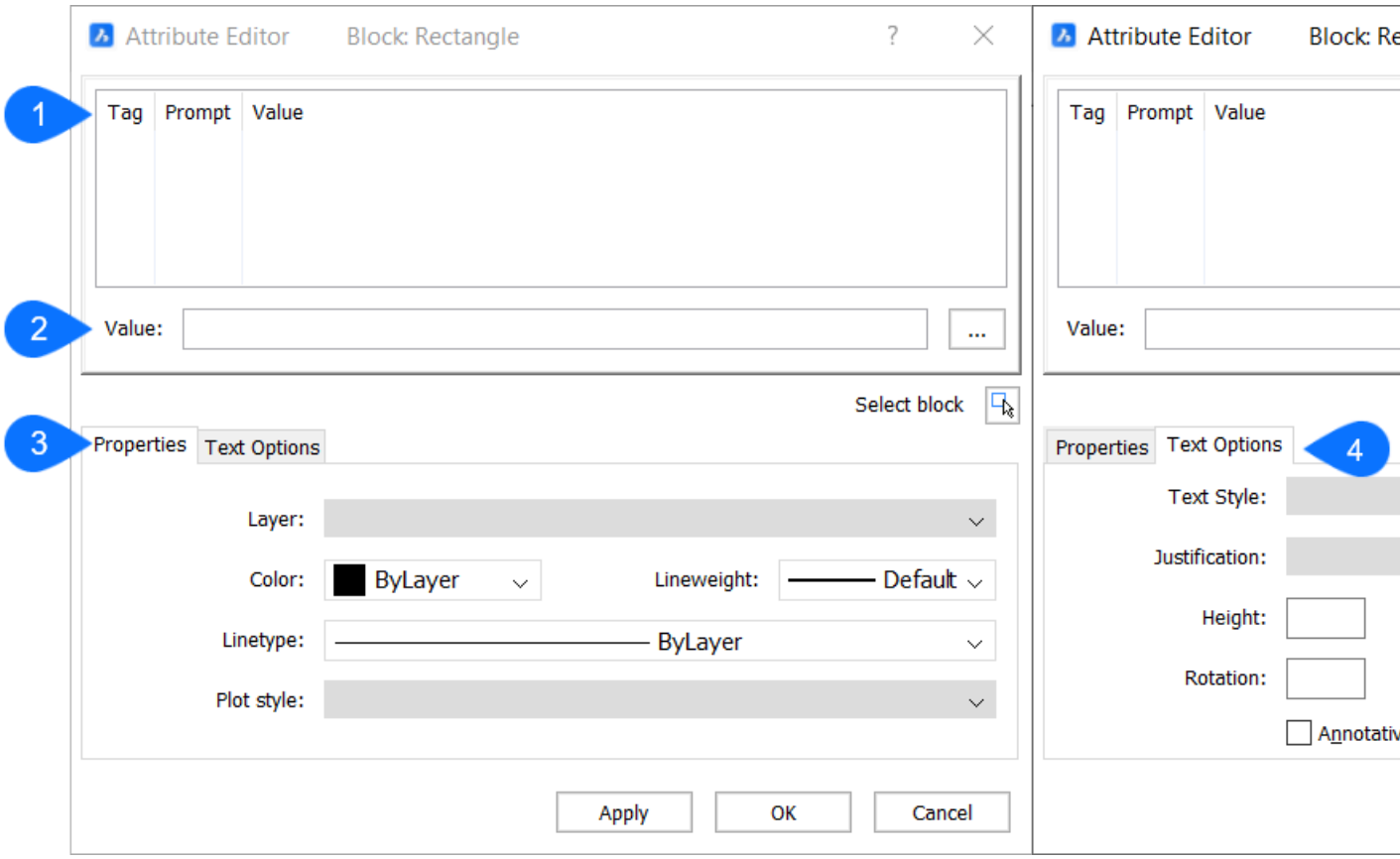
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: MATT

9.1.1 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

9.1.2 Lista attributi

Visualizza una panoramica di tutti gli attributi utilizzati nel blocco.

9.1.3 Valore

Visualizza l'attributo attualmente selezionato dall'elenco. È possibile digitare un nuovo valore.

9.1.4 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.

9.1.5 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.

9.2 SUPCOON

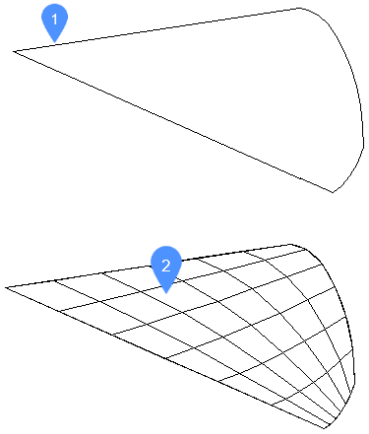
Crea una mesh poligonale 3D tra quattro entità lineari.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.2.1 Metodo

Creare una superficie di spigolo (2) selezionando ciascuna delle quattro entità lineari connesse (1).



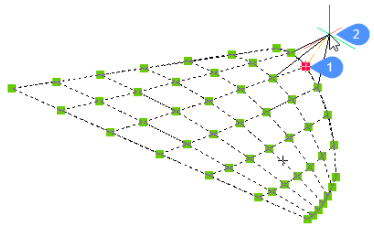
Le quattro entità devono essere:

- Lineari: entità aperte, come linee, archi, spline aperte e polilinee aperte.
- Collegate: si toccano o si sovrappongono, in modo da formare un'area chiusa.

9.2.2 Modifica mediante grip

Le mesh di spigoli possono essere modificate direttamente tramite i grip:

Trascinare un grip (1) per stirare (2) le facce adiacenti.



9.3 EDITEDATA

Modifica i dati estesi dell'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.3.1 Metodo

Selezionare un'entità per visualizzare la finestra di dialogo **Crea o modifica Dati Entità**.

9.4 EDITTIME (Express Tools)

Tiene traccia della durata di modifica attiva di un disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

9.4.1 Metodo

È possibile attivare e disattivare il timer o ripristinarlo. La temporizzazione viene sospesa dopo un determinato periodo di inattività.

9.4.2 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.

9.5 ELEV

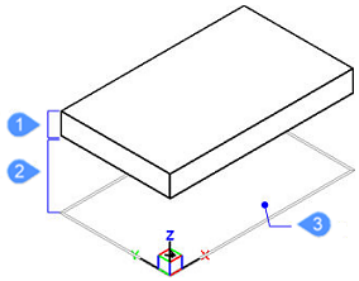
Modifica l'elevazione e lo spessore degli oggetti selezionati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.5.1 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

9.5.2 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.

9.6 ELLISSE

Crea un'ellisse o un arco ellittico.

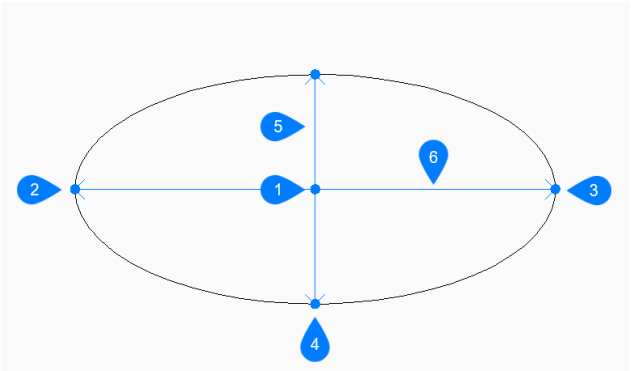
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: EL

9.6.1 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 Centrato
2 Prima estremità dell'asse dell'ellisse
3 Seconda estremità dell'asse dell'ellisse
4 Estremità dell'altro asse
5 Asse maggiore
6 Asse minore

9.6.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un'ellisse:

- Prima estremità dell'asse dell'ellisse
- Arco
- Centrato

Se la variabile di sistema PELLIPSE è impostata su 1, l'opzione **Arco** non è disponibile.

9.6.3 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.

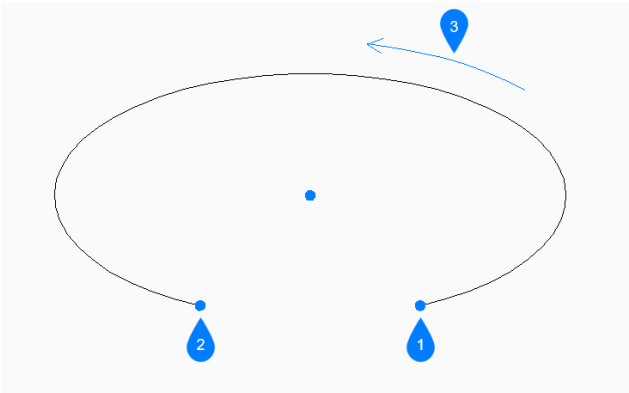
Impostare angolo iniziale dell'arco
Specifica l'angolo iniziale per definire il punto iniziale dell'arco. L'angolo viene misurato in senso antiorario rispetto all'asse x positivo.

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

Centrato
Consente di iniziare a creare un'ellisse o un arco ellittico specificandone il punto centrale.

9.7 ENABLEASSOCVIEWS

Aggiunge i dati del servizio al disegno e ai suoi Xrif.

Lite Pro Mechanical BIM

9.7.1 Descrizione

Influisce solo sull'associatività del risultato della sezione.

Nota: Se questo comando non viene richiamato e sia la variabile di sistema GENERATEASSOCVIEWS che GENERATEASSOCATTRS sono disattivate, il risultato sarà visivamente uguale, ma non associativo.

9.7.2 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 Xrif.

9.8 FINECOMPARA

Esce da un disegno che si trova in modalità confronto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.8.1 Descrizione

Esce da un disegno che si trova in modalità confronto avviata dal comando COMPARADWG.

9.9 SNAPFINALE

Commuta lo snap ad entità **Puntofinale**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.9.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Puntofinale** per abilitare o disabilitare lo snap a punto finale. 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.

9.10 CANCELLA

Cancella le entità dal disegno; cancella le facce e gli spigoli dei solidi 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: CA

9.10.1 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 DMSEMPLIFICA per rimuovere gli spigoli ridondanti.

Selezionare le facce interne di un'apertura in un solido 3D per rimuovere l'apertura.

9.11 ETRANSMIT

Apre la finestra di dialogo **Esplora disegno** con **Dipendenze** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

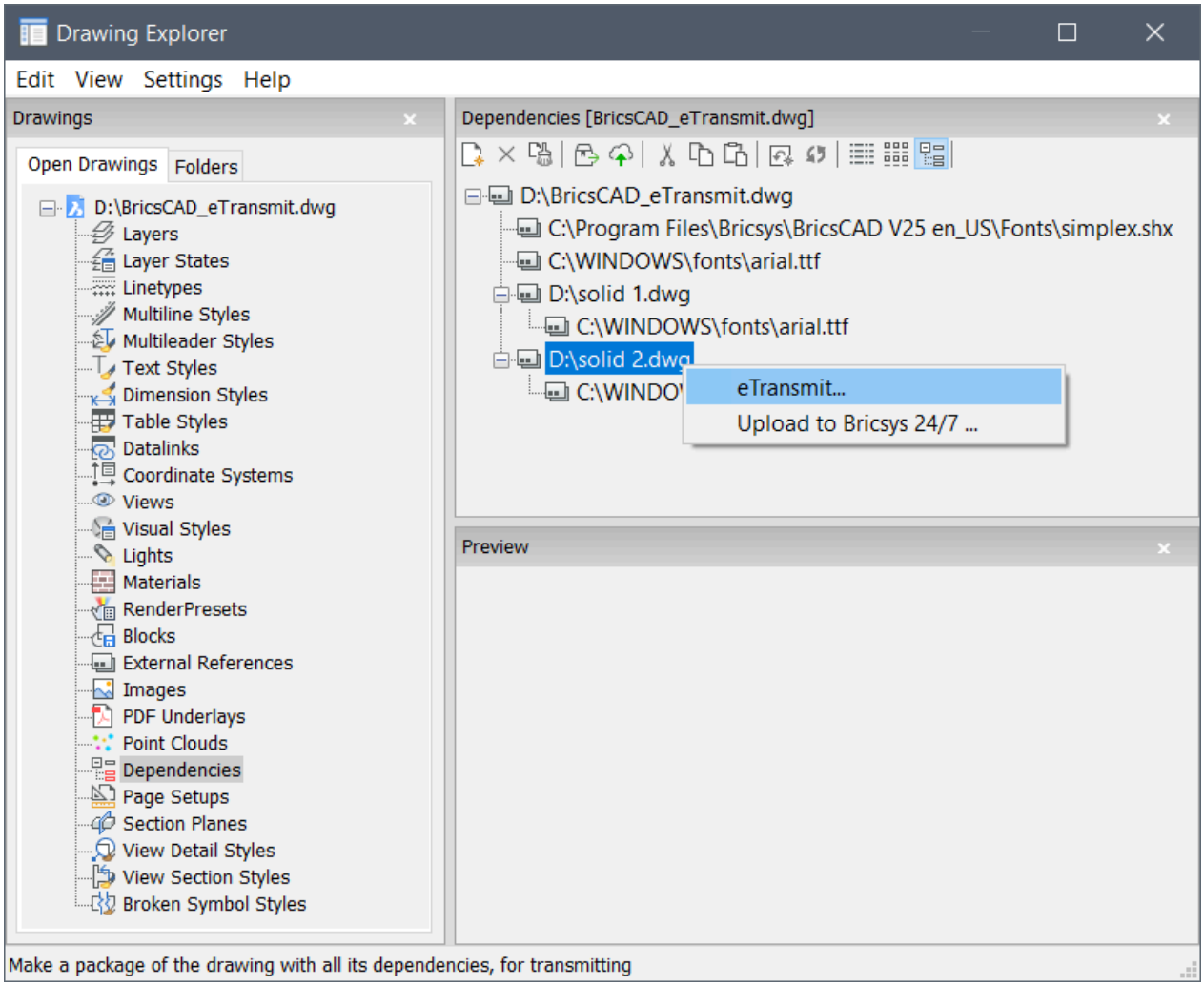
9.11.1 Descrizione

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.

9.11.2 Metodi

Apre 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.



9.11.3 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

Apre 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**).

9.11.4 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.

Elimina
Elimina le definizioni di dipendenza dal disegno.

9.12 -ETRANSMIT

Crea un pacchetto file ZIP dalla Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

9.12.1 Descrizione

Crea un pacchetto file ZIP dalla Barra dei comandi, costituito dal file di disegno corrente e da tutti i file dipendenti.

9.12.2 Opzioni all'interno del comando

Crea
Crea un pacchetto file ZIP contenente il disegno e i relativi file di supporto.

Sì
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
Apre 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.

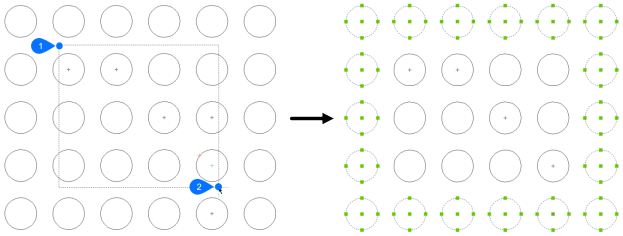
9.13 EXC (Express Tools)

Seleziona tutte le entità all'esterno di un rettangolo specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

9.13.1 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.



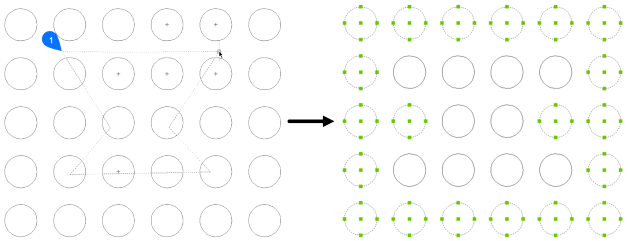
9.14 EXCP (Express Tools)

Seleziona le entità all'esterno di un poligono specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

9.14.1 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.



9.15 ESEGUISTRUMENTO

Ripete l'ultimo strumento utilizzato dal pannello **Tavolozze degli Strumenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

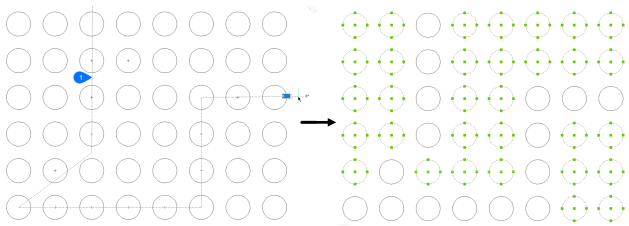
9.16 EXF (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che non intersecano una linea di recinzione specificata.

Lite Pro Mechanical BIM

9.16.1 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.



9.17 EXOFFSET (Express Tools)

Esegue l'offset delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.17.1 Metodo

Immettere la distanza di offset e selezionare le entità di cui eseguire l'offset.

9.17.2 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.

9.18 EXP (Express Tools)

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione della selezione precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

9.18.1 Descrizione

La selezione precedente può essere costituita dalle entità dell'ultimo comando utilizzato o da un gruppo creato dalle chiamate API.

9.19 EXPLAN (Express Tools)

Visualizza il punto di vista in pianta dei disegni, senza modificare il fattore di zoom.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

9.19.1 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.

9.20 ESPLORABLOCCHI

Apre la categoria **Blocchi** della finestra di dialogo **Esplora Disegno** per l'inserimento, l'eliminazione e la creazione di blocchi.

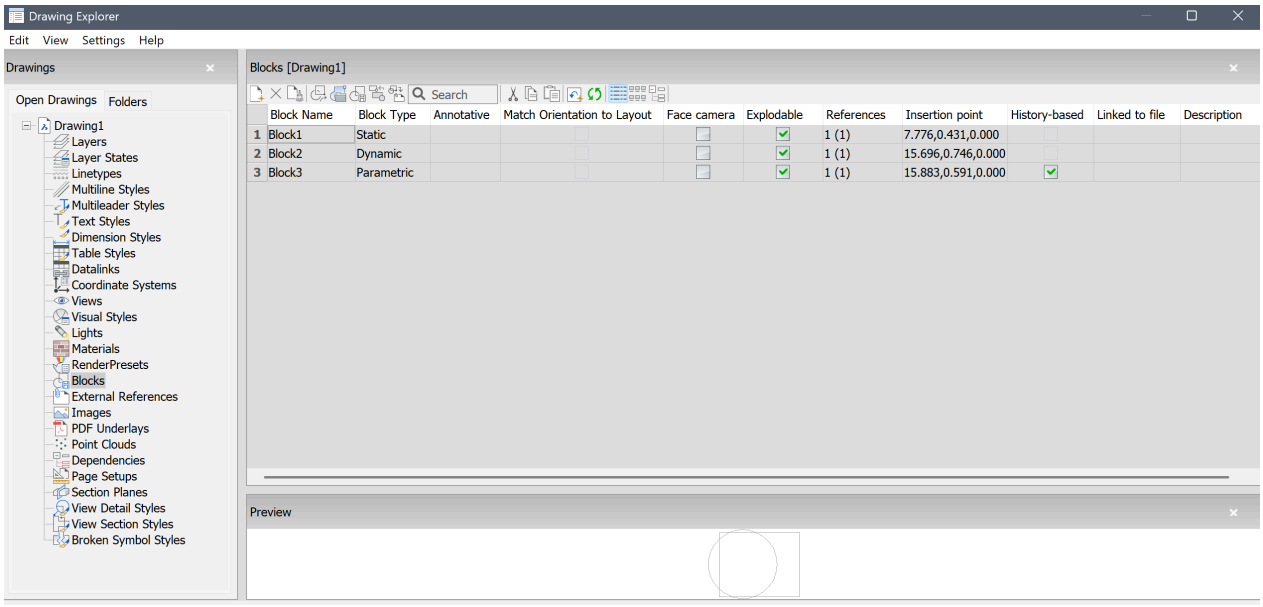
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: XB

9.20.1 Descrizione

Visualizza la categoria **Blocchi** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**:



9.20.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuova
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.

Elimina
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
Visualizza la finestra di dialogo **Salva blocco** per esportare il blocco selezionato come file DWG.

Sostituisci...
Apre la finestra di dialogo **Sostituzione blocco** per scegliere un altro blocco da sostituire.

Sostituisci con Xrif...
Apre 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 deseleziona e quindi seleziona tutti gli altri blocchi.

9.20.3 Opzioni all'interno delle colonne

Nome Blocco
Specifica il nome del blocco.

Nota: È possibile restringere l'elenco per nome utilizzando la barra di ricerca.

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.

Esplodibile
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 "Vari" quando il blocco è stato inserito nel disegno più di una volta.

Basato su cronologia
- **Quando selezionato**: ogni riferimento di blocco modificato parametricamente ha una copia separata del blocco originale.
- **Quando selezionato e disabilitato**: il blocco è dinamico e ricorda sempre la cronologia delle impostazioni dell'espressione. I riferimenti di blocco hanno blocchi diversi se la cronologia è diversa.
- **Quando non selezionato**: i riferimenti di blocco modificati parametricamente condividono lo stesso blocco se l'insieme di espressioni è lo stesso. L'ordine in cui sono impostate le espressioni non viene preso in considerazione.

Collegato al file
Mostra il percorso del file per i blocchi parametrici esterni.

Descrizione
Descrizione facoltativa del blocco.

Tipo di Blocco
Indica se il blocco è Statico, Dinamico, Parametrico o Ibrido.

9.21 ESPLORACARTELLE

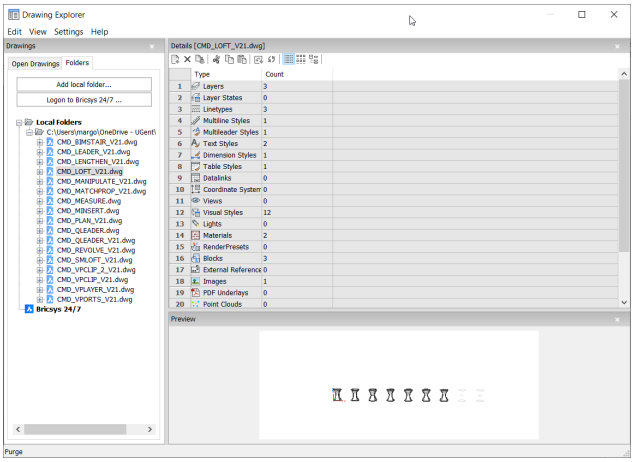
Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la scheda **Cartelle** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.21.1 Descrizione

Apre 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**.

9.21.2 Opzioni Menu Contestuale

Seleziona Tutto
Seleziona tutti gli elementi.

Inverti selezione
Deseleziona la selezione corrente e viceversa.

9.21.3 Opzioni all'interno della scheda Cartelle

Aggiungi cartella locale
Apre una finestra di dialogo **Scegli una cartella**.

Accedi a Bricsys 24/7
Visualizza la finestra di dialogo **Bricsys 24/7** a cui accedere.

9.22 ESPLORAIMMAGINI

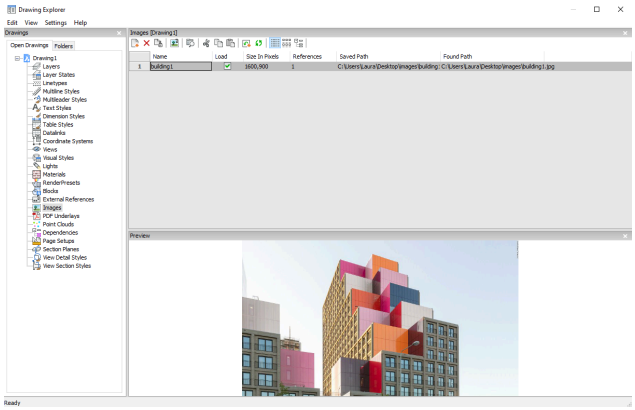
Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Immagini** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.22.1 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

9.22.2 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.

9.22.3 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.

9.23 ESPLORALAYER

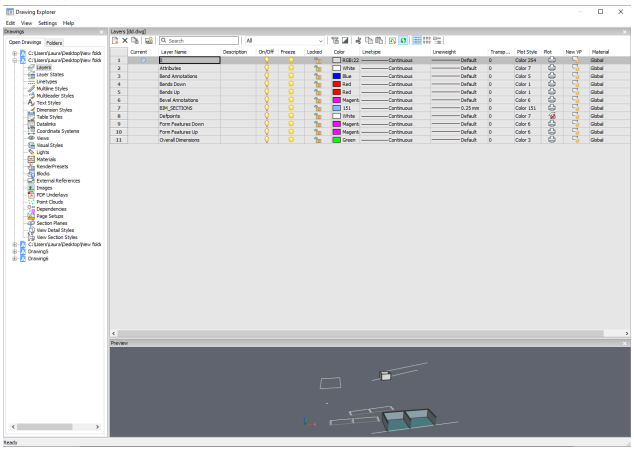
Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Layer** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.23.1 Descrizione

Apre 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.

9.23.2 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...
Apre 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.

9.23.3 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.

9.24 ESPLODI

Riduce le entità complesse a entità più semplici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: E

9.24.1 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.

9.24.2 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.

9.25 EXPLORER

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

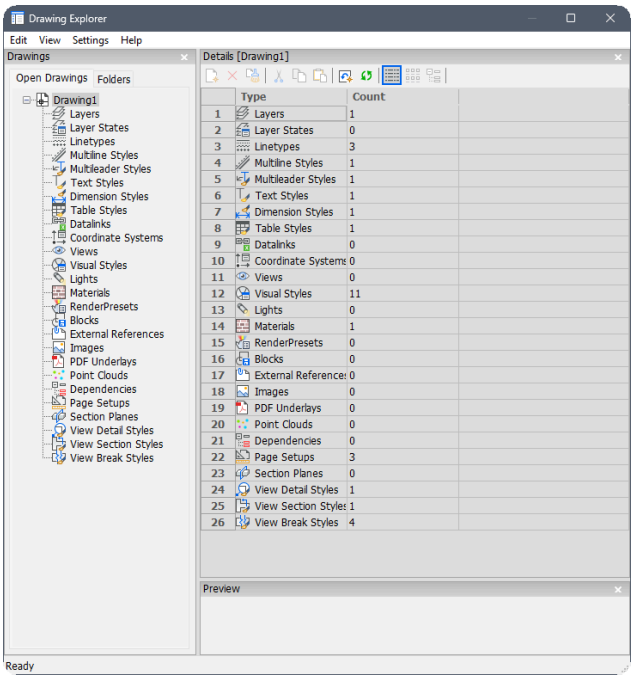
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.25.1 Descrizione

Apre 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.



9.25.2 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.

9.26 ESPORTA

Esporta i dati dal disegno corrente in diversi formati di file.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DWFOUT, ESP

9.26.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esporta Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in diversi formati di file.

Nota: A partire da BricsCAD V27, i formati di file Communicator per BricsCAD sono disponibili anche per l'esportazione senza richiedere una licenza separata di Communicator per BricsCAD. Vedere l'articolo **Communicator per BricsCAD - Formati di file di esportazione supportati**.

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** (1)(2) (*.wmf)
- **Windows Meta File Avanzato**(1)(2) (.*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** (*.dwfx)
- **Grafica Vettoriale Scalabile** (*.svg)
- **File Micro Station DGN** (*.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (1)(2)(*.udatasmith)
- **File Rhino**(1)(2) (*.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/BricsCAD Mechanical/BricsCAD Ultimate

- **File IFC2x3** (*.ifc)
- **File IFC4 Reference View** (*.ifc)
- **IFC4 Design Transfer View file** (*.ifc)
- **File IFC4x3** (*.ifc)
- **Progetto Revit 2025** (*.rvt)

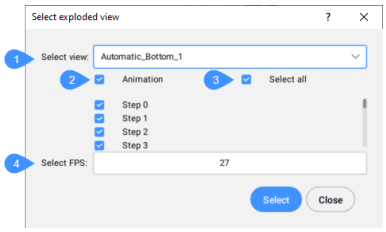
Nota: BricsCAD BIM è ufficialmente certificata per **IFC4 Reference View** (Architettura) e **IFC2x3 Coordination View**.

(1) Non disponibile in BricsCAD per Linux.

(2) Non disponibile in BricsCAD per macOS.

9.26.2 Metodo

Se la variabile di sistema EXPORT3DPDFWRITER è impostata su 1 (Writer 3D PDF 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:

- Gli oggetti civili (superfici, allineamenti) possono essere esportati in file IFC4x3.
- 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 viene rimosso o ritagliato.
- Le variabili di sistema EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE ed EXPORTPAGESETUP sono attualmente ignorate per le esportazioni DWF.
- Altri formati 3D sono disponibili attraverso un modulo separato, Communicator per BricsCAD. È possibile scaricarlo dal sito di BricsCAD.

  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 Revit® (file RVT), le entità vengono esportate come Forme Dirette con classificazione.
- Per esportare un disegno meccanico 2D in formato DXF, utilizzare il comando AMCLEAN anziché il comando ESPORTA per evitare la perdita di entità meccaniche 2D.

9.27 ESPORTLAYOUT

Apre la finestra di dialogo **Esporta layout di disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

9.27.1 Descrizione

Apre 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.

9.28 ESPORTAPDF

Salva i dati del disegno corrente in un file PDF.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.28.1 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.

9.29 ESPORTASVG

Genera file SVG per ogni step della vista esplosa selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

9.29.1 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.

9.29.2 Opzioni all'interno del comando

elenco viste esplose (?)
Elenca tutte le viste esplose del disegno corrente, insieme ai relativi indici.

9.30 ESPORTAAAUTOCAD

Converte le entità AEC in entità native.



9.30.1 Descrizione

Crea una nuova versione di un file di disegno con tutte le entità AEC convertite in blocchi contenenti entità native.

Nota: I comandi ESPORTAABRICSCAD ed ESPORTAAAUTOCAD sono identici.

9.30.2 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.

9.30.3 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.

9.31 ESPLODIABRICSCAD

Converte le entità AEC in entità native.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.31.1 Descrizione

Crea una nuova versione di un file di disegno con tutte le entità AEC convertite in blocchi contenenti entità native.

Nota: I comandi ESPORTAABRICSCAD ed ESPORTAAAUTOCAD sono identici.

9.31.2 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.

9.31.3 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 **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.

9.32 ESPORTAETICHETTELINEECURVE

Esporta le etichette di linee e curve in un file CSV.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.32.1 Descrizione

Apre 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.

9.33 ESPLORAPDF

Allega file PDF come sottoposti al disegno corrente tramite Esplora Disegno.

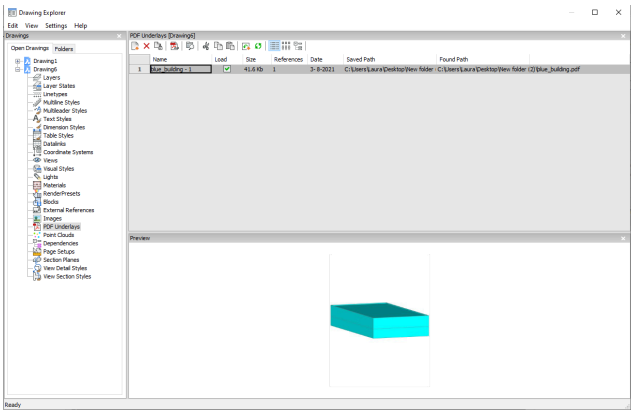
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Per importare i file PDF come entità di disegno, utilizzare il comando IMPORTAPDF.

9.33.1 Descrizione

Visualizza la categoria Sottoposti PDF della finestra di dialogo **Esplora Disegno**:



9.33.2 Opzioni all'interno del comando

Nome
Riporta il nome dell'inserto 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.

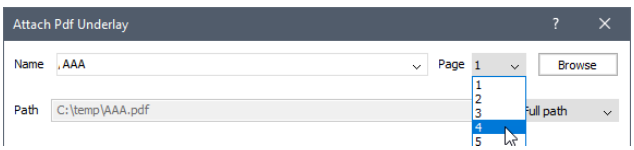
9.33.3 Opzioni menu contestuale

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.

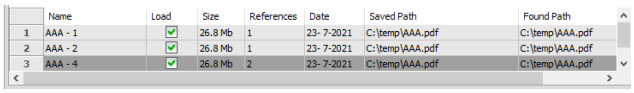
Cancella
Stacca gli allegati PDF selezionati senza preavviso.

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.



Eseguire 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.

9.34 EXPRESSMENU (Express tools)

Attiva il menu e la barra multifunzione EXPRESSTOOLS.

Lite Pro Mechanical BIM

9.35 EXPRESSTOOLS (Express Tools)

Attiva gli Express Tools.

Lite Pro Mechanical BIM

9.36 ESPLORAUCS

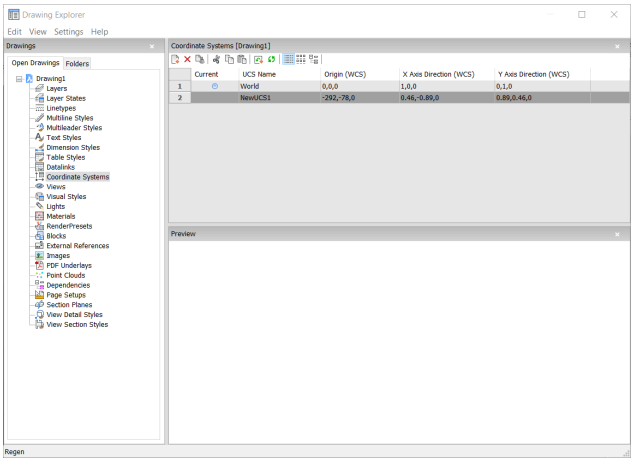
Consente di creare, rinominare ed eliminare UCS denominati tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDUCS

9.36.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria **Sistemi di Coordinate**:



9.36.2 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.

9.36.3 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.

9.37 ESPLORAXRIF

Combina diversi comandi relativi agli xrif tramite **Esplora Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.37.1 Descrizione

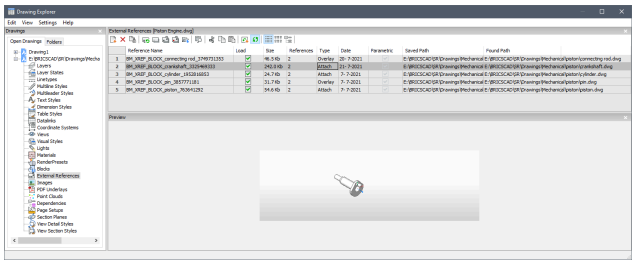
Questo comando consente di associare i file DWG al disegno corrente e di controllare lo stato degli allegati (abbreviazione di "riferimento esterno").

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.

9.37.2 Metodo

Visualizza la sezione Riferimenti Esterno di **Esplora Disegno**:



9.37.3 Opzioni all'interno del comando

Nome Riferimento

Riporta il nome dell'inserto 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.

9.37.4 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
Apre 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.

9.38 ESTENDI

Estende o taglia una o più entità aperte rispetto un'entità limite.

Lite Pro Mechanical BIM

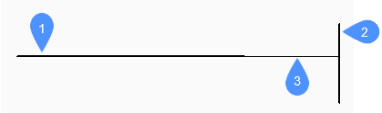
Icona:

Alias: ES

9.38.1 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.

9.38.2 Opzioni all'interno del comando

Contorno limite
Definisce i bordi di delimitazione.

Interseca
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.

Proietta
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.

Cancella
Elimina le entità selezionate.

mOdalità
Definisce la modalità di azione del comando.

Nota: La variabile di sistema TRIMEXTENDMODE controlla anche la modalità di estensione.

Standard
Agisce in modalità standard.

Rapida
Agisce in modalità rapida, in cui tutte le entità agiscono automaticamente come spigoli di delimitazione.

9.39 SNAPESTENSIONE

Commuta lo snap ad entità **Estensione**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

9.39.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Estensione** per abilitare o disabilitare lo snap 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.

9.40 ESTRAIBLOCCHI

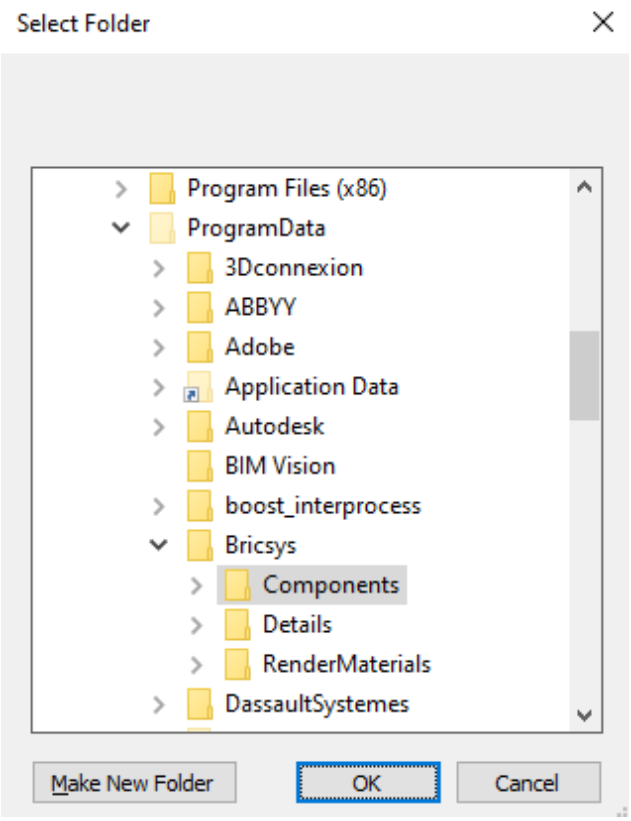
Estrae i blocchi in singoli file.

Lite Pro Mechanical BIM

9.40.1 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.



9.41 EXTRIM (Express Tools)

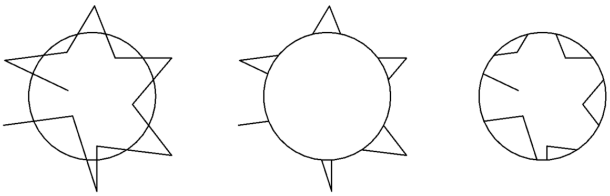
Taglia le entità che attraversano un bordo di taglio.

Lite Pro Mechanical BIM

9.41.1 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.



9.42 ESTRUDI

Crea solidi o superfici 3D estrudendo entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: EU

9.42.1 Descrizione

Crea solidi o superfici 3D estrudendo 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.

9.42.2 Metodo

Esistono due metodi per estrudere le entità:

- Creare solidi 3D.
- Creare superfici.

Nota: È possibile estrudere più profili contemporaneamente.

9.42.3 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.

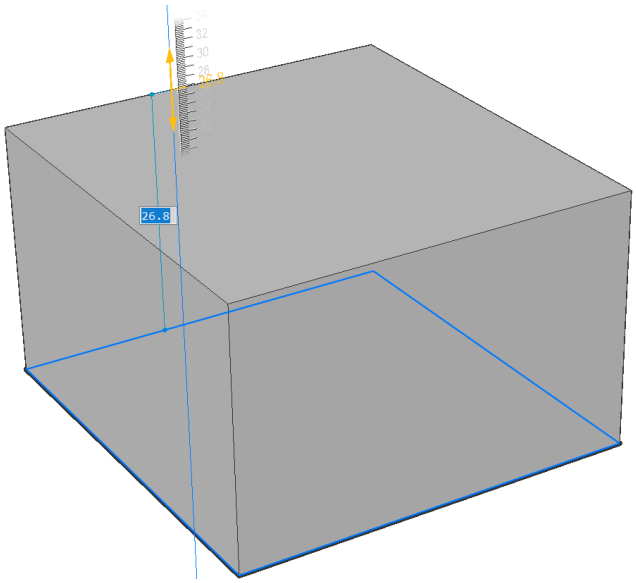
Nota: La variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE può essere controllata anche premendo il pulsante interruttore **CreateSketchFeature** nella barra multifunzione.

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.



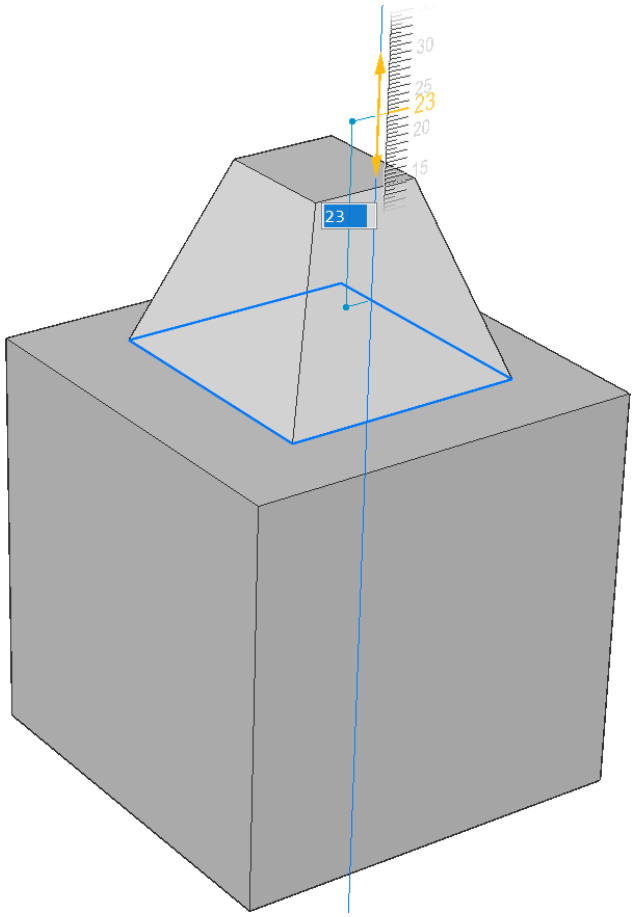
Direzione
Consente di specificare la direzione di estrusione.

Traiettoria
Specifica l'altezza di estrusione e la rastremazione in base a un'altra entità. Il programma utilizza la traiettoria per determinare come estrudere 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.



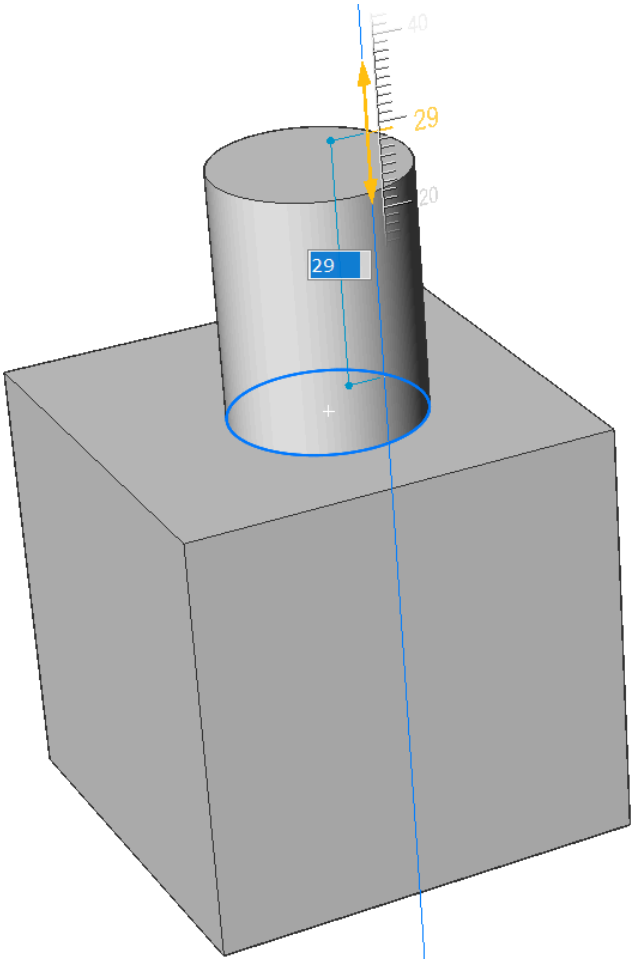
AUto

Il risultato dipende dalla direzione di estrusione e dal valore delle quattro variabili di sistema **Modalità estrudi**: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES e UNITESURFACES.

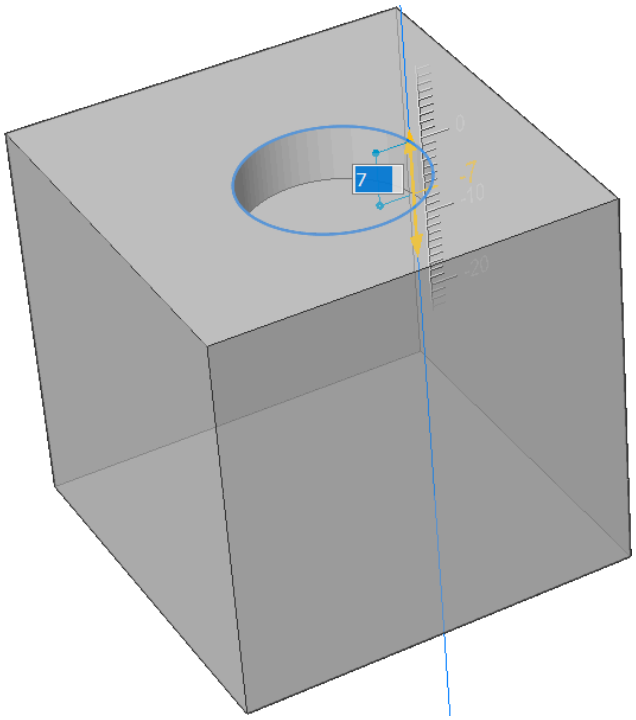
Nota: Il valore predefinito di tutte le variabili di sistema **Modalità estrudi** di cui sopra dipende dall'area di lavoro:

- **0** per Disegno e Modellazione.
- **1** per Meccanico e BIM.

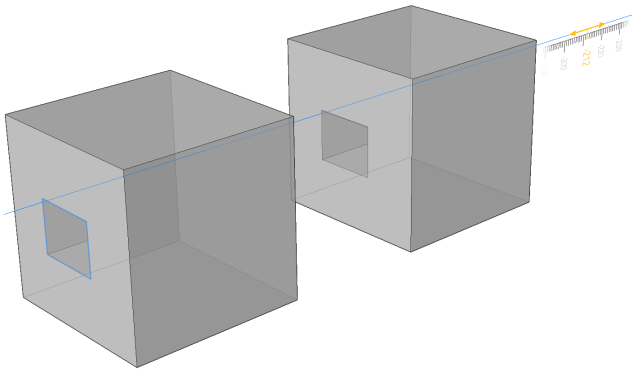
Ad esempio, nelle aree di lavoro Meccanico e BIM, se tutte le variabili di sistema Modalità estrudi hanno il valore di default, il risultato dell'estrusione è simile al seguente:

- Quando si evidenzia un'entità e la si estrude verso l'esterno, viene aggiunto un nuovo volume.
- 

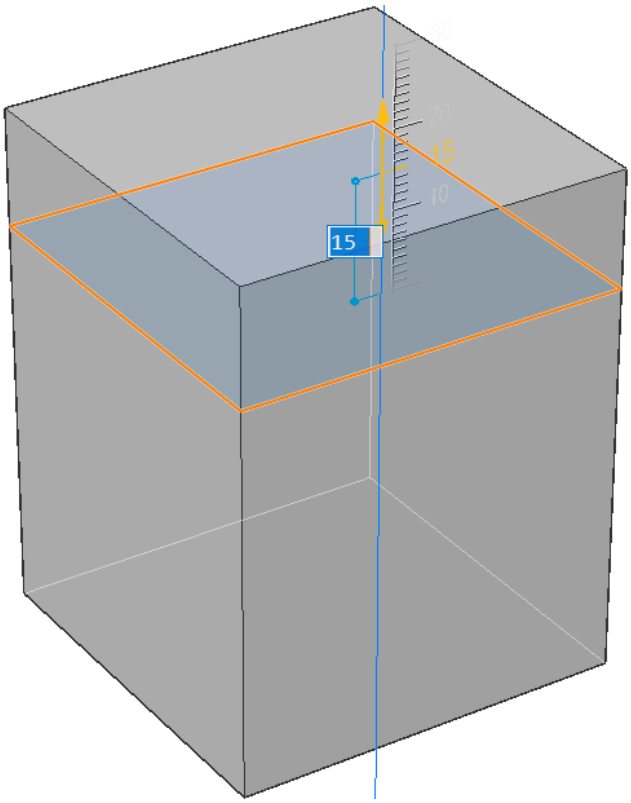
- Quando si evidenzia un'entità e la si estrude verso l'interno, viene sottratto un volume dal solido principale.

- 

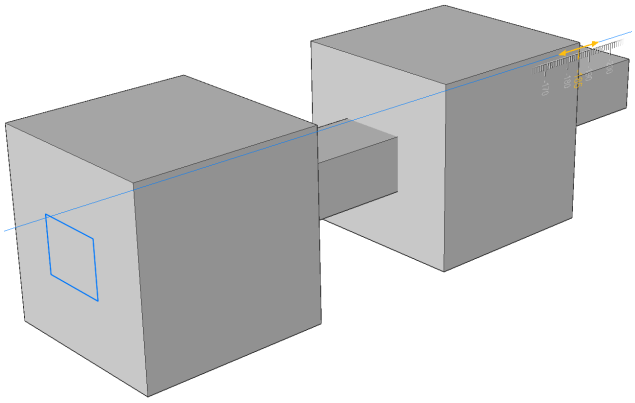
Sottrai
Il solido 3D viene sottratto da ciascun solido esistente interferente.



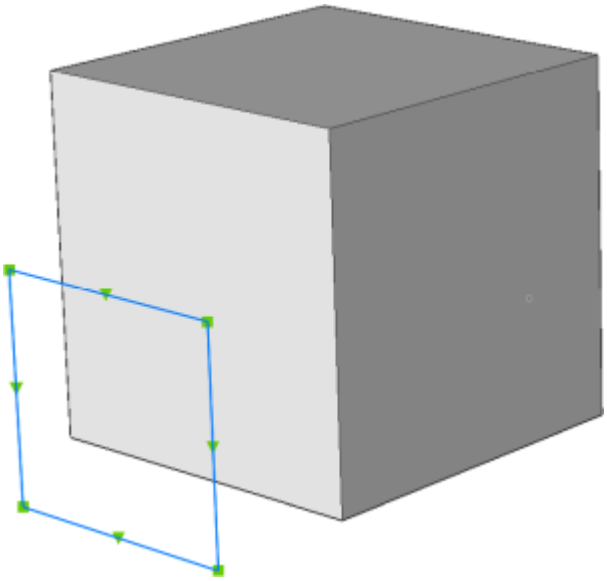
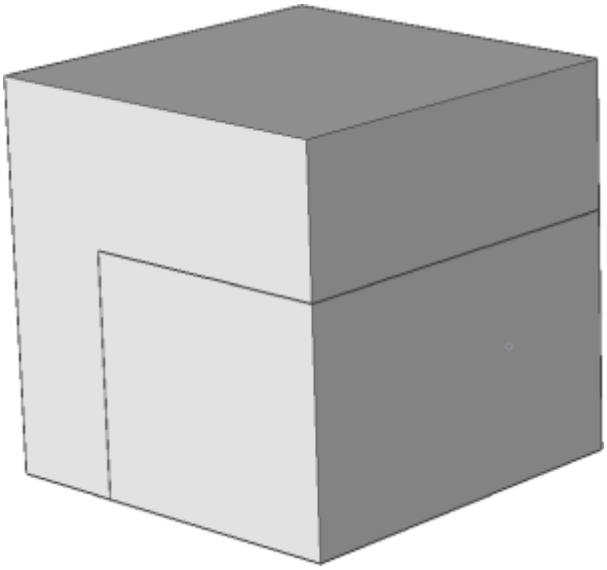
Crea
Viene creato un nuovo volume o una nuova superficie, indipendentemente dalla direzione di estrusione.



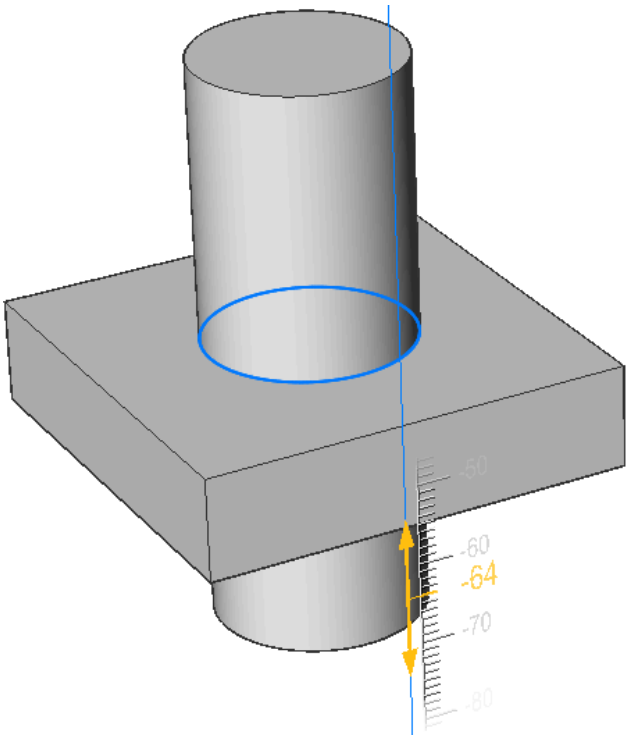
Unisci
Il nuovo solido 3D viene unito con ciascun solido esistente che interferisce.



Trancia
Taglia i solidi tramite la superficie estrusa.

- Selezionare un'entità da estrudere.
- 
- La superficie estrusa taglia i solidi.
- 

Entrambi i lati
Estrude simmetricamente su entrambi i lati.



ALlinea
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.

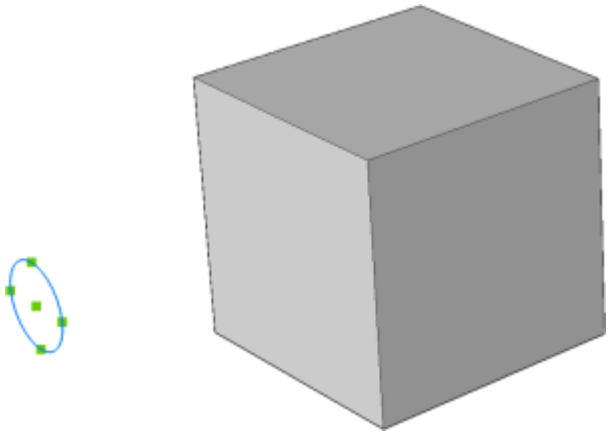
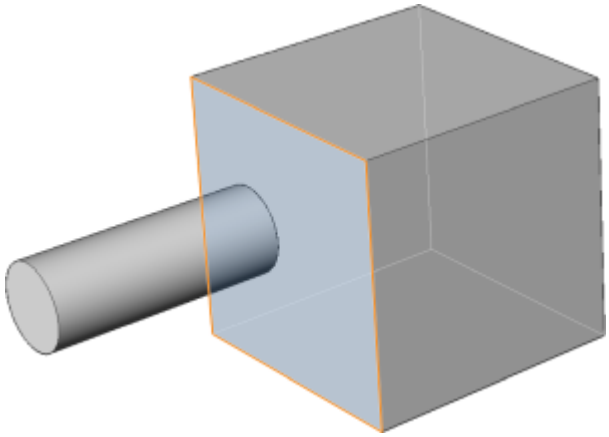
Visualizza
Consente di specificare un punto sulla direzione della vista.

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 estrudere.
- 
- 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.

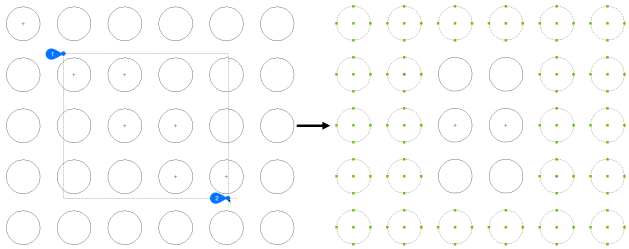
9.43 EXW (Express Tools)

Seleziona tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle all'interno di un rettangolo specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

9.43.1 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.



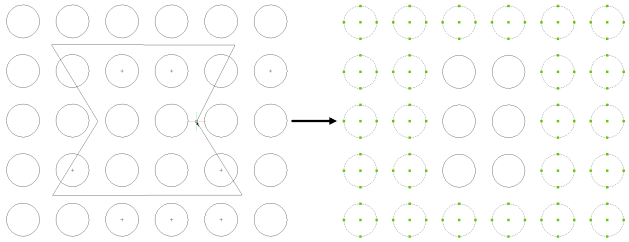
9.44 EXWP (Express Tools)

Seleziona tutte le entità nel disegno, ad eccezione di quelle all'interno di un poligono specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

9.44.1 Metodo

Disegnare un poligono temporaneo. Verranno selezionate tutte le entità del disegno, ad eccezione di quelle racchiuse in questo poligono.



10. F

10.1 FASTSEL (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che toccano l'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.1.1 Metodo

Il comportamento del comando FASTSEL è controllato dal comando FSMODE.

10.2 ESPORTAFBX

Esporta entità 3D nel disegno corrente in formato FBX.

Lite Pro Mechanical BIM

10.2.1 Metodo

Specificare se si vuole selezionare le entità per l'esportazione o esportare tutte le entità visibili. Quindi viene richiesto di specificare i tipi di entità da esportare, il metodo di esportazione texture e il percorso e il nome file per il file di esportazione FBX.

Nota: Se si vogliono esportare entità 2D, è necessario prima assegnare loro uno spessore.

10.2.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionate
Consente di 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.

impostaZioni
Viene richiesto di scegliere se esportare entità, luci, fotocamere e materiali.

Tutto
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.

Specifica il percorso e il nome del file per il file di esportazione FBX
Consente di specificare il percorso e il nome del file per il file di esportazione FBX, oppure premere il tasto Invio per accettare il percorso fornito.

Nota: Digitare ~ per visualizzare la finestra di dialogo **Esportazione FBX**, che consente di salvare il file FBX.

10.3 -ESPORTAFBX

Esporta entità 3D nel disegno corrente in formato FBX.



10.3.1 Metodo

Specificare se si vuole selezionare le entità per l'esportazione o esportare tutte le entità visibili. Quindi viene richiesto di specificare i tipi di entità da esportare, il metodo di esportazione texture e il percorso e il nome file per il file di esportazione FBX.

Nota: Se si vogliono esportare entità 2D, è necessario prima assegnare loro uno spessore.

10.3.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionate
Consente di 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.

impostaZioni
Viene richiesto di scegliere se esportare entità, luci, fotocamere e materiali.

Tutto
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.

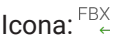
Specifica il percorso e il nome del file per il file di esportazione FBX
Consente di specificare il percorso e il nome del file per il file di esportazione FBX, oppure premere il tasto Invio per accettare il percorso fornito.

Nota: Digitare ~ per visualizzare la finestra di dialogo **Esportazione FBX**, che consente di salvare il file FBX.

10.4 IMPORTAFBX

Importa entità 3D da un file FBX nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.4.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Importazione FBX** per importare e convertire la geometria di un file FBX in mesh nel disegno corrente.

10.4.2 Opzioni all'interno del comando

impostaZioni
Consente di importare o saltare l'importazione di entità, luci, telecamere e materiali dal file FBX.

Sì
Importa l'elemento richiesto.

No
Salta l'importazione dell'elemento richiesto.

Tutto
Importa tutti gli elementi dal file FBX al disegno corrente.

10.5 -IMPORTAFBX

Importa entità 3D da un file FBX nel disegno corrente tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

10.5.1 Metodo

Specificare il percorso del file FBX da importare tramite la Barra dei comandi e scegliere le impostazioni di importazione.

10.5.2 Opzioni all'interno del comando

impostaZioni
Consente di importare o saltare l'importazione di entità, luci, telecamere e materiali dal file FBX.

Sì
Importa l'elemento richiesto.

No
Salta l'importazione dell'elemento richiesto.

Tutto
Importa tutti gli elementi dal file FBX al disegno corrente.

10.6 CAMPODATI

Inserisce un campo nel disegno, che rappresenta una proprietà selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.6.1 Metodo

Il comando apre la finestra di dialogo **Campo**. Selezionare un nome per il campo e una proprietà da configurare, quindi cliccare su **OK**. Viene richiesto di specificare il punto di iniziale per inserire il campo configurato nel disegno. Se si vuole modificare le impostazioni di inserimento, usare le opzioni Barra dei comandi.

10.6.2 Opzioni all'interno del comando

ALtezza
Consente di specificare l'altezza del testo del campo.

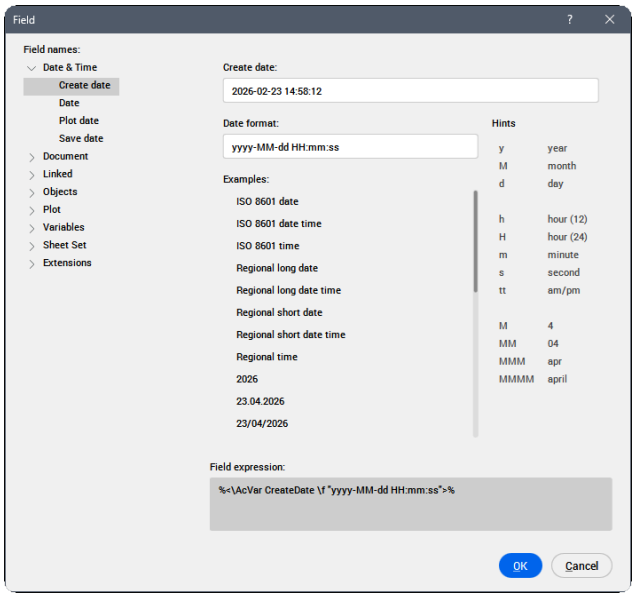
Giustificazione
Consente di scegliere un'opzione di giustificazione per specificare come il testo è allineato rispetto al punto di inserimento.
Scegliere tra **Alto Sinistra**, **Alto Centro**, **Alto Destra**, **Mezzo Sinistra**, **Mezzo Centro**, **Mezzo Destra**, **Basso Sinistra**, **Basso Centro** o **Basso Destra**.

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 ####.

Cliccare sulla freccia accanto a una categoria nei nomi dei Campi per espanderla, poi seleziona un nome di campo per vedere le sue proprietà.

10.6.3 Data&Ora



Data creazione
Visualizza l'ultima data di revisione del disegno.

Data
Visualizza la data corrente.

Data Stampa
Visualizza la data dell'ultima stampa del disegno.

Data Salvataggio
Visualizza la data dell'ultimo salvataggio del disegno.

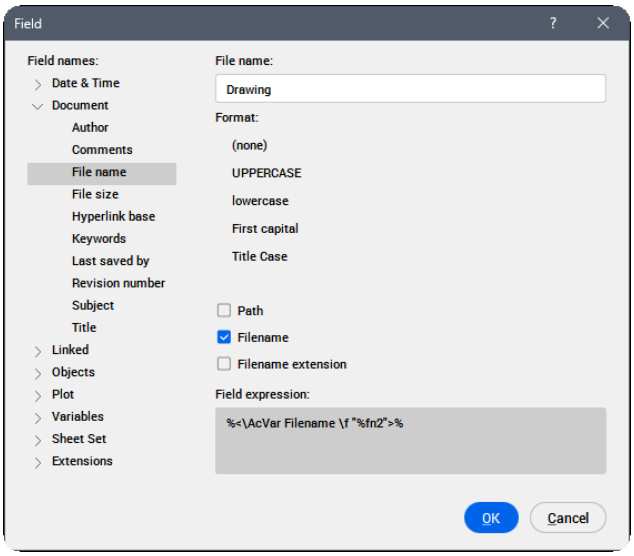
Formato data:
Selezionare un formato di data nell'elenco o digitare un formato in questo campo.

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 (<>).

10.6.4 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.

Dimensione file
Visualizza le dimensioni del file espresse in Byte, Kilobyte e Megabyte.

Base del collegamento ipertestuale
Visualizza il percorso predefinito per il relativo collegamento ipertestuale nei disegni.

ParoleChiave
Visualizza le parole chiave per il file aperto.

Ultimo salvataggio da:
Visualizza il nome della persona che ha salvato il file per ultimo.

Numero revisione
Visualizza il numero di revisione del disegno.

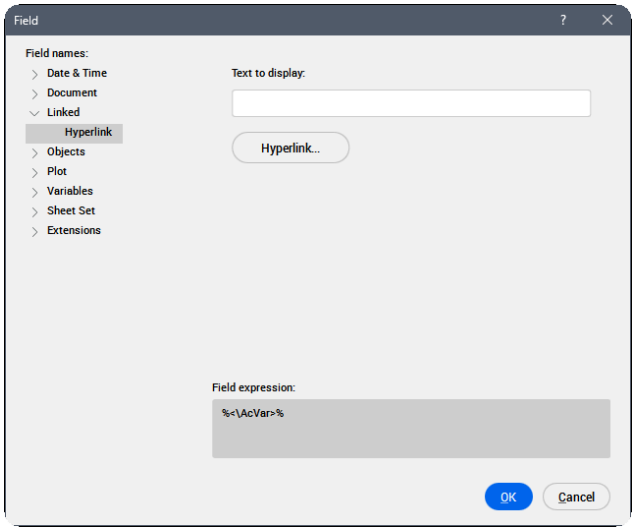
Oggetto
Visualizza l'oggetto del disegno.

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 (<>).

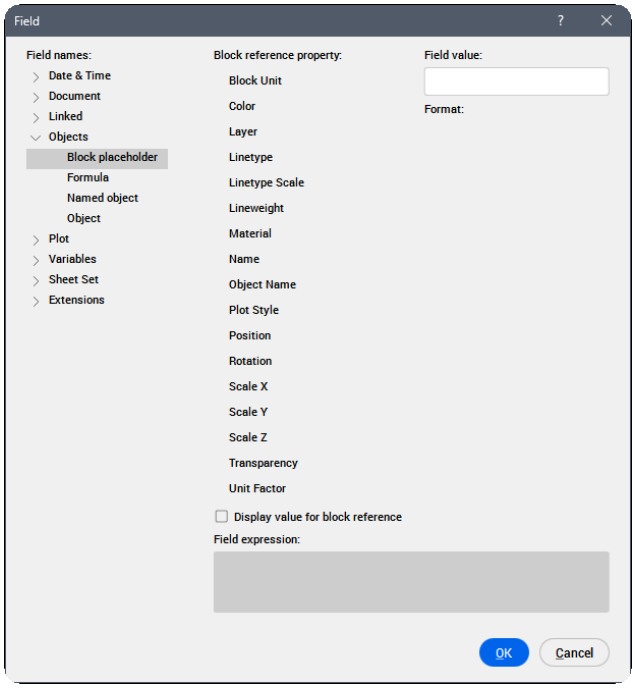
10.6.5 Collegato



Testo da visualizzare
Inserire il testo da visualizzare per questo collegamento ipertestuale.

Collegamento ipertestuale
Apre la finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.

10.6.6 Oggetti



Segnaposto blocchi
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.

Oggetto con nome
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.

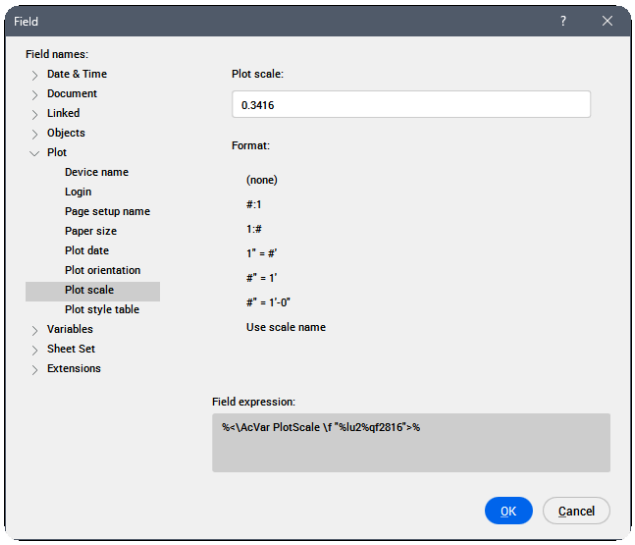
Oggetto
Crea un campo che mostra una proprietà di un'entità selezionata.

- 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.

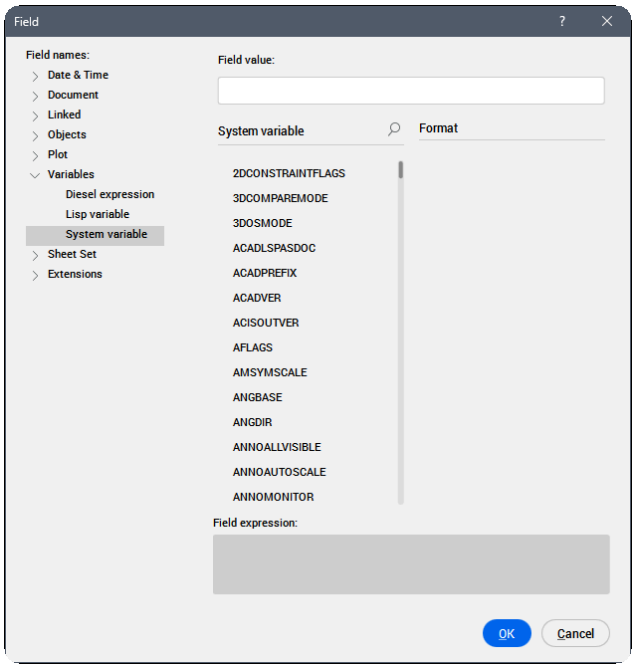
10.6.7 Stampa



I campi Stampa si applicano ai layout dello spazio carta.

Consente di creare campi che mostrano le impostazioni di stampa correnti di un layout.

10.6.8 Variabili



Permette di creare campi che mostrano il valore corrente di **Espressioni Diesel**, **Variabili Lisp** e **Variabili di Sistema**.

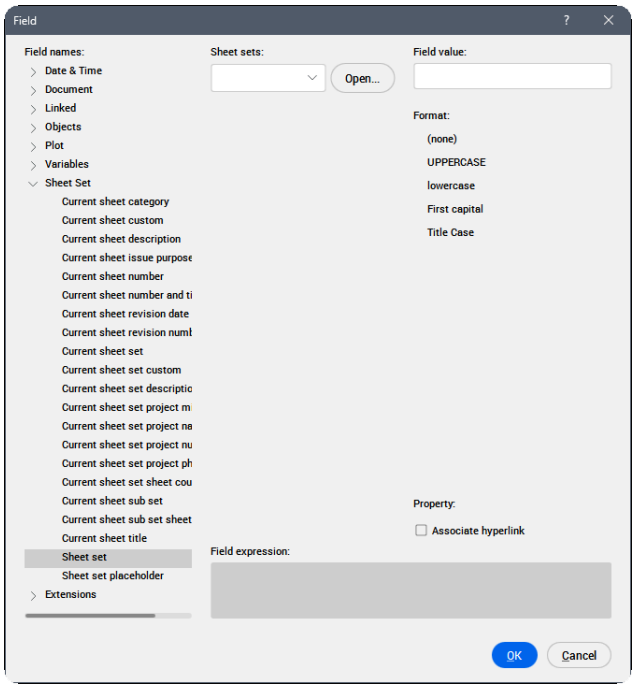
È possibile cercare una variabile specifica negli elenchi **Variabili Lisp** e **Variabili di Sistema** utilizzando:

- **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.

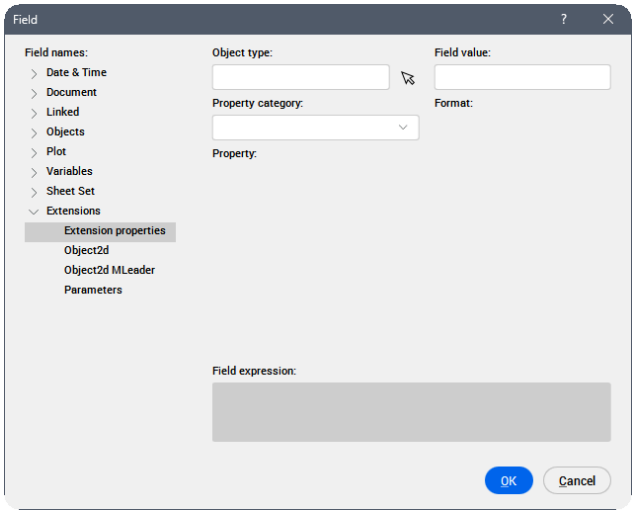
10.6.9 Gruppo di Fogli



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.

10.6.10 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®.

Proprietà estensione
Permette di creare campi con proprietà di una selezione di entità BIM o Meccaniche.

Object2d
Consente di creare campi con proprietà di entità 3D selezionando l'entità 2d associata all'interno del blocco della Sezione BIM.

Object2d MLeader
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.

10.6.11 Espressione campo:

Visualizza l'espressione del campo. Si può imparare come sono strutturati i campi leggendo questo codice.

10.7 FORMATIFILE

Elenca i formati di file supportati, le estensioni dei file e i relativi livelli di licenza richiesti.

Lite Pro Mechanical BIM

10.7.1 Descrizione

Elenca il report delle licenze dei formati di file nella finestra **Cronologia dei Comandi**, organizzato per formato di file, estensione del file o livello di licenza.

Il report elenca i formati di file disponibili per l'importazione e l'esportazione e i tipi di licenza richiesti. La sezione finale del rapporto visualizza il numero di voci di importazione, di esportazione e il numero totale di voci, insieme al livello di licenza attuale.

Nota: Quando il report contiene più voci di quante ne possano essere visualizzate contemporaneamente nella finestra della **Cronologia dei Comandi**, il comando viene messo in pausa. Premere il tasto Invio per continuare a elencare il report.

10.7.2 Opzioni all'interno del comando

per Formato
Elenca il report delle licenze dei formati di file, organizzato per formato di file.

per Estensione
Elenca il report delle licenze dei formati di file, organizzato per estensione di file.

da livello di Licenza
Elenca il report delle licenze dei formati di file, organizzato per livello di licenza richiesto.

10.8 APRIFILE

Apre i file dalla riga di comando.

Lite Pro Mechanical BIM

10.8.1 Descrizione

Apre i file di disegno (DWG), modello (DWT) e di interscambio (DXF) dalla riga di comando, sostituendo il disegno corrente.

10.8.2 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**.

10.9 FILES

Apre il gestore file del sistema operativo per accedere ai file.

Lite Pro Mechanical BIM

10.10 PIENO

Attiva/disattiva la variabile di sistema FILLMODE.

Lite Pro Mechanical BIM

10.10.1 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

10.11 RACCORDO

Raccorda intersezioni; unisce linee intersecanti con un arco di qualsiasi raggio immesso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: RA

10.11.1 Descrizione

Imposta un valore di raggio per il raccordo tra due entità.

Le entità potrebbero essere:

- Linee, comprese le linee parallele
- Polilinee 2D, escluse le polilinee parallele
- Tutti gli spigoli di un solido 3D selezionato
- Raggi, compresi i raggi paralleli
- Linee di costruzione, incluse le linee di costruzione parallele
- Archi

Nota:

- Quando la variabile di sistema COMMANDPREVIEW è attiva, appare un'anteprima del raccordo nel disegno.
- 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).

10.11.2 Opzioni all'interno del comando

Impostazioni raccordo
Visualizza la sezione **Cima/Raccordo** della finestra di dialogo **Impostazioni**.

Polilinea
Raccorda tutti i vertici di una polilinea.

sOlido
Raccorda tutti gli spigoli di un solido 3D selezionato.

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**.

Multiplo
Crea raccordi aggiuntivi utilizzando le stesse impostazioni senza dover riavviare il comando.

10.12 APRIPANNELLOFILTRO

Apre il pannello **Filtro**.



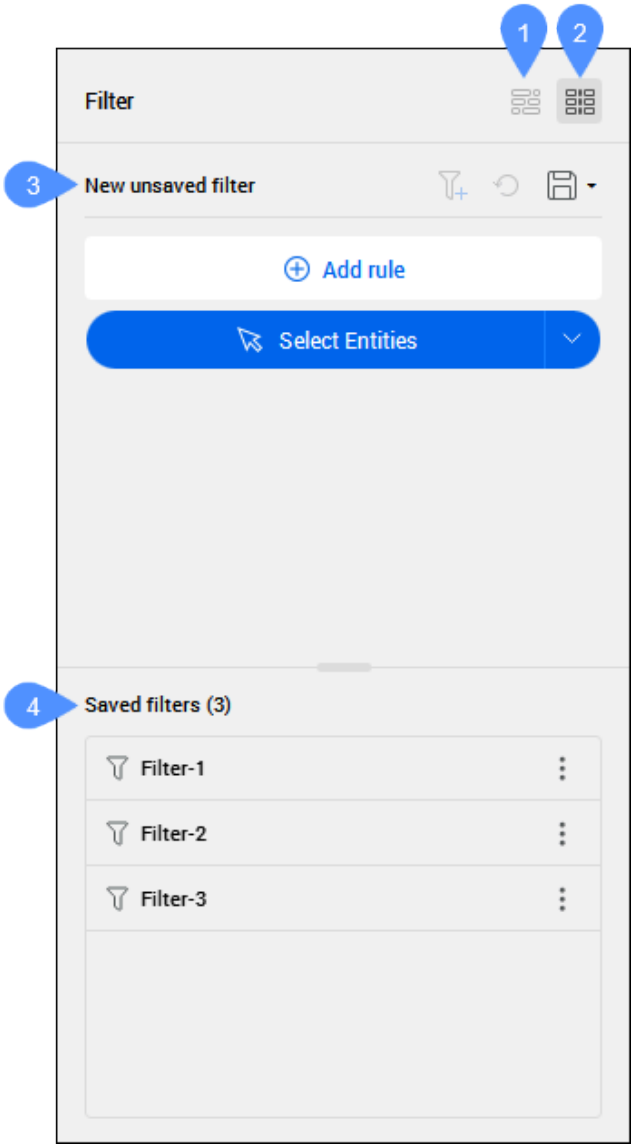
Alias: FILTRO

10.12.1 Descrizione

Apre il pannello **Filtro** per visualizzarlo nell'area di lavoro corrente. Il pannello **Filtro** appare con la stessa dimensione e posizione in cui si trovava prima che fosse chiuso o collassato. Come qualsiasi altro pannello agganciabile, il pannello **Filtro** può essere flottante, agganciato o impilato.

Il pannello **Filtro** consente di creare o modificare un insieme di entità selezionate basandosi su regole specificate.

Nota: Il pannello **Filtro** funziona come uno strumento di selezione autonomo o trasparente in qualsiasi comando che richieda una selezione delle entità.



1 Mostra le regole del filtro nella bubble view

2 Mostra le regole del filtro nella visualizzazione della tabella

3 Nuovo filtro non salvato

4 Filtri salvati

10.12.2 Mostra le regole del filtro nella bubble view

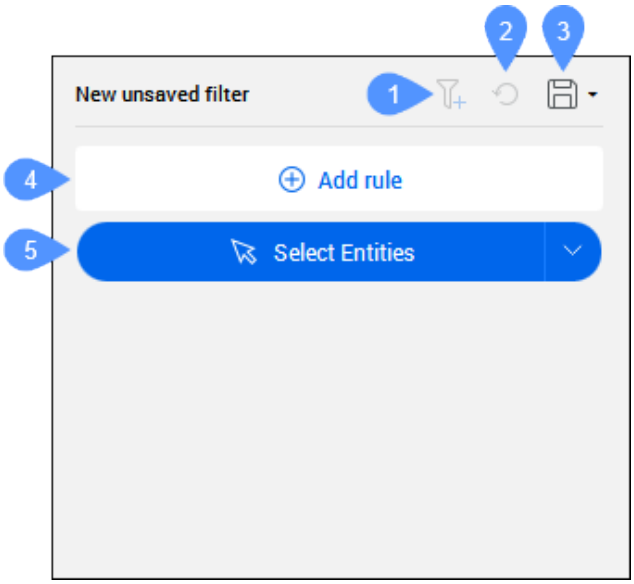
Mostra le regole del filtro come bolle, che possono essere modificate cliccando due volte su queste.

10.12.3 Mostra le regole del filtro nella visualizzazione della tabella

Mostra le regole del filtro come elementi della tabella, permettendo la modifica diretta dal pannello. Questa è l'opzione predefinita.

10.12.4 Nuovo filtro non salvato

Gestisce la selezione delle entità permettendo di definire un filtro o modificare uno esistente.



1 Aggiungi un nuovo filtro

2 Inverti modifiche

3 Salva filtro

4 Aggiungi regola

5 Seleziona entità

Aggiungi un nuovo filtro
Consente di creare un nuovo filtro.

Inverti modifiche
Annulla tutte le modifiche del filtro attuale.

Nota: Un asterisco (*) appare accanto al nome del filtro quando il filtro presenta modifiche non salvate.

Salva filtro
Salva un nuovo filtro o applica modifiche al filtro attuale.
Quando si salvano nuovi filtri, appare la finestra di dialogo **Salva filtro** che permette di inserire un nome di un filtro. Per salvare le modifiche a un nuovo filtro, cliccare sulla freccia a destra per aprire un menu a discesa e selezionare **Salva come**.

Nota: I filtri sono elencati nella sezione **Filtri salvati** del pannello e salvati nella cartella del programma **Filters** (*C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Support\Filters*).

Aggiungi regola
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi regola** per selezionare una proprietà di entità da aggiungere come regola per il filtro corrente. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Formato (finestra di dialogo)**.

Importante: Le regole aggiuntive sono organizzate in un gruppo di regole che richiede che tutte le sue proprietà siano soddisfatte. È possibile creare altri gruppi di regole, separati dall'operatore OR. Le entità sono idonee alla selezione quando soddisfano almeno un gruppo di regole.



1 Proprietà

2 Operatore

3 Valore

4 Scegli valore dall'entità

5 Rimuovi regola

6 AND

7 Menu

Proprietà
Consente di modificare la proprietà corrente.

Operatore
Controlla il rapporto tra la proprietà e il valore. Cliccare sull'operatore corrente per visualizzare l'elenco di tutti gli operatori e cambiarlo con uno diverso.

Valore
Visualizza il valore della proprietà selezionata. Cliccare sul valore corrente per sceglierne uno diverso.

Scegli il valore da un'entità
Consente di specificare un valore selezionandolo da un'entità.

Rimuovi regola
Elimina la regola selezionata dal filtro corrente.

AND
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi regola** per aggiungere una regola aggiuntiva al gruppo di filtri.

Menu
Apre un menu con opzioni aggiuntive per aggiungere gruppi di regole.

Aggiungi la regola "OR"
Aggiunge un nuovo gruppo di regole al filtro.

Duplica
Duplica il gruppo di regole selezionato.

Pulisci
Elimina tutte le regole dal gruppo di regole selezionato.

Rimuovi
Elimina il gruppo di regole selezionato.

Seleziona entità
Seleziona le entità del disegno che rispettano le regole del filtro corrente.
Cliccare sulla freccia a destra per aprire un menu a discesa contenente opzioni di selezione aggiuntive.

Applica alla selezione
Applica il filtro solo al gruppo di selezione corrente.

Aggiungi alla selezione
Aggiunge le entità filtrate al gruppo di selezione corrente.

Rimuovi dalla selezione
Rimuove le entità filtrate dal gruppo di selezione corrente.

Visualizza entità
Visualizza le entità filtrate nel disegno.

Nascondi entità
Nasconde le entità filtrate dal disegno.

Isola entità
Isola le entità filtrate nel disegno.

10.12.5 Filtri salvati

Visualizza l'elenco di tutti i filtri salvati. Il numero totale di filtri salvati è indicato tra parentesi. Cliccare sui tre punti a destra per **Rinominare**, **Rimuovere** o **Duplicare** un filtro salvato. È possibile anche selezionare, deselezionare o aggiornare i gruppi di selezione in base a quel filtro.

Cliccare su un filtro salvato per impostarlo come corrente. Il nome del filtro e le regole vengono mostrati invece nella sezione **Nuovo filtro non salvato**, consentendo di modificarli.

> ***Nota:*** Se ci sono modifiche non salvate, viene visualizzato un messaggio di avviso che indica che le modifiche non salvate andranno perse.

10.13 CHIUDIPANNELLOFILTRO

Chiude il pannello **Filtro**.

Lite Pro Mechanical BIM

10.13.1 Descrizione

Chiude il pannello **Filtro** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Filtro** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Filtro** viene rimossa dalla pila.

10.14 TROVA

Apre la finestra di dialogo **Trova e Sostituisci** .

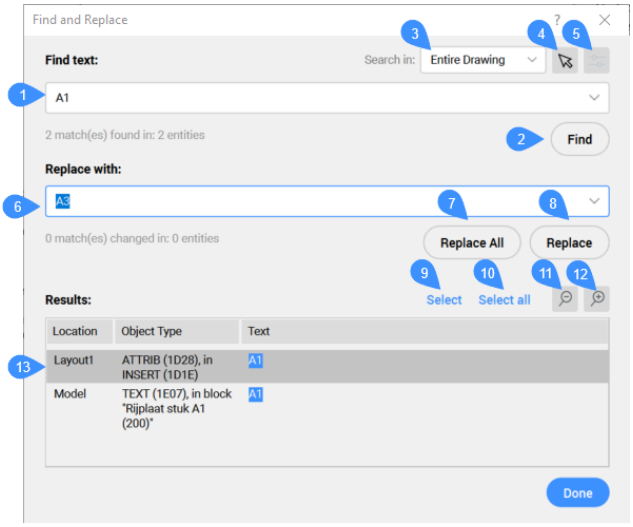
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.14.1 Descrizione

Apre 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

10.14.2 Trova Testo

Specificare il testo da trovare.

10.14.3 Trova

Trova l'occorrenza successiva della stringa di testo.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+F.

10.14.4 Cerca in

Specificare l'intervallo di ricerca:

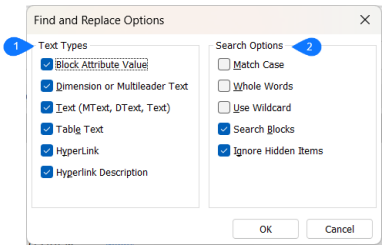
- **Disegno intero**: ricerca il testo in tutto il disegno.
- **Layout corrente**: cerca solo nel layout corrente.
- **Selezione corrente**: cerca solo nella selezione corrente che può essere effettuata utilizzando il pulsante n. 5.

10.14.5 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.

10.14.6 Opzioni

Apre 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 Ipertestuale

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.

10.14.7 Sostituisci con:

Specificare il testo che sostituirà il testo trovato. Non compilare questo campo quando si sta solo cercando il testo.

10.14.8 Sostituisci Tutto

Sostituisce tutte le occorrenze della stringa di testo con la stringa sostitutiva.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+A.

10.14.9 Sostituisci

Sostituisce la stringa di testo trovata con la stringa sostitutiva.

Scorciatoia da tastiera: Ctrl+R.

10.14.10 Seleziona

Crea un gruppo di selezione dalle entità selezionate nell'elenco e chiude la finestra di dialogo.

10.14.11 Seleziona Tutto

Seleziona tutte le occorrenze della stringa di testo.

10.14.12 Zoom Out del disegno

Zoom Out rispetto il centro della finestra con un fattore di ½.

10.14.13 Zoom In del disegno

Zoom In rispetto il centro della finestra con un fattore di 2.

10.14.14 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.

10.15 TROVAENTITAESTERNE

Individua le anomalie al di fuori dell'area valida.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.15.1 Descrizione

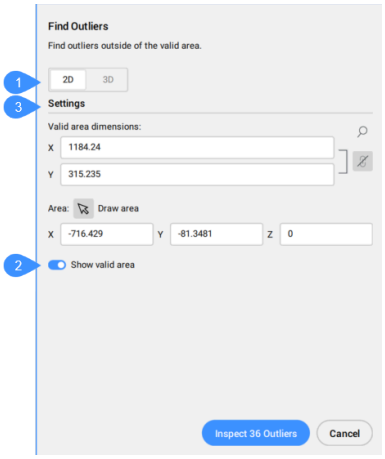
Trova le entità posizionate a coordinate estreme all'esterno di un'area specificata. Queste entità sono spesso difficili da rilevare e possono rendere difficile la manipolazione della vista poiché dipende dalle estensioni totali del disegno.

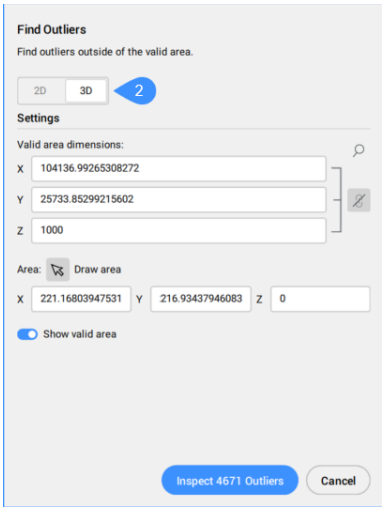
Nota: Le entità invisibili e le entità su layer invisibili o bloccati vengono rilevate ed evidenziate temporaneamente, ma non possono essere spostate o eliminate.

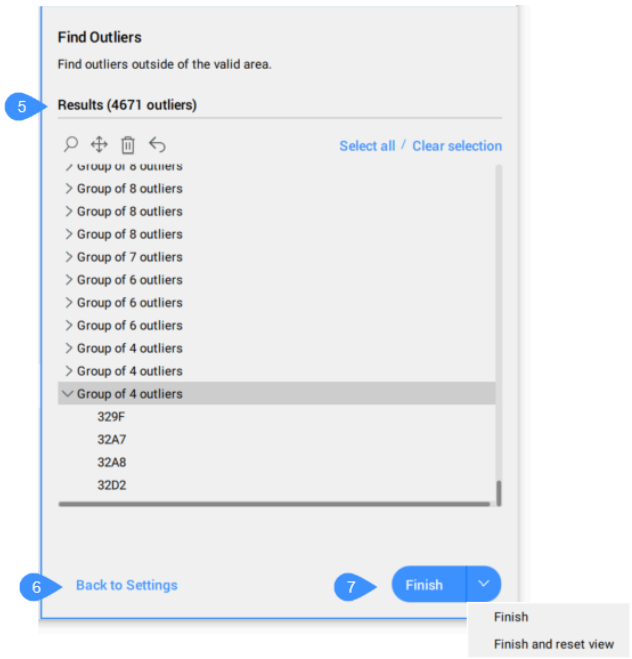
Nota: Le entità su un layer congelato vengono rilevate ma non possono essere temporaneamente evidenziate, spostate o eliminate.

10.15.2 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 all'interno della Barra dei comandi riflettono le opzioni all'interno del pannello contesto comando.

10.15.3 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.

10.15.4 Modalità 3D

Quando questa modalità è attiva, l'area valida è una casella 3D, definita dalle quote X, Y e Z.

10.15.5 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 **Sincronizza tutte le dimensioni** 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.

10.15.6 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.

10.15.7 Ispeziona anomalie

Visualizza la sezione **Risultati**.

10.15.8 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.

10.15.9 Torna alle Impostazioni

Torna alla sezione **Impostazioni**.

Nota: Nella Barra dei comandi, l'opzione **Indietro** consente di tornare alla sezione **Ispeziona anomalie**.

10.15.10 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**.

10.16 ADATTAARCO

Adatta un arco o un cerchio alle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

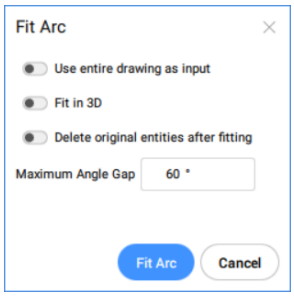
10.16.1 Descrizione

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.

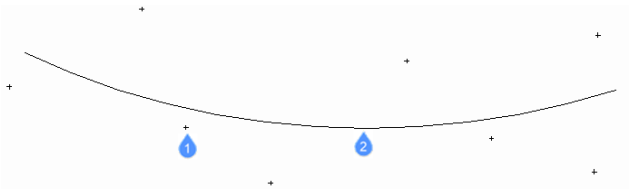
10.16.2 Metodi

Questo comando apre il pannello contesto comando **Adatta Arco**.



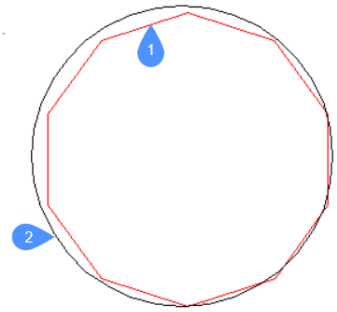
Le opzioni all'interno del comando ADATTAARCO sono identiche a quelle disponibili nel pannello dei comandi **Adatta Arco**.

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.

10.16.3 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, 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 massimo è maggiore del valore di soglia, viene creato un arco. In caso contrario, viene creato un cerchio.

> ***Nota:*** Le opzioni **Usa l'intero disegno come input**, **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.

opzioni di selezione (?)
Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

10.17 ADATTALINEA

Adatta una linea alle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

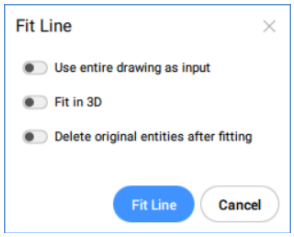
10.17.1 Descrizione

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.

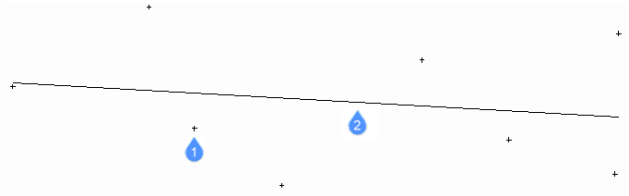
10.17.2 Metodo

Questo comando apre il pannello contesto comando **Adatta Linea**.



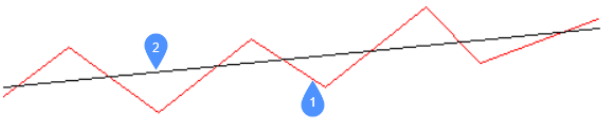
Le opzioni all'interno del comando ADATTALINEA sono identiche a quelle disponibili nel pannello dei comandi **Adatta Linea**.

Le entità e i risultati di questo comando sono mostrati negli esempi seguenti:



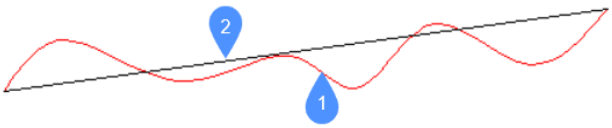
1 Punti utilizzati dal comando per adattare la linea.

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.

10.17.3 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.

> ***Nota:*** Le opzioni **Usa l'intero disegno come input**, **Adatta in 3D** e **Elimina entità originali dopo l'adattamento** possono essere impostate utilizzando la variabile di sistema FITLINEFITARCMODE.

opzioni di selezione (?)
Permette di scegliere un metodo di selezione. Vedere il comando SELEZ.

10.18 ADATTAPOLILINEA

Adatta le polilinee alle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.18.1 Descrizione

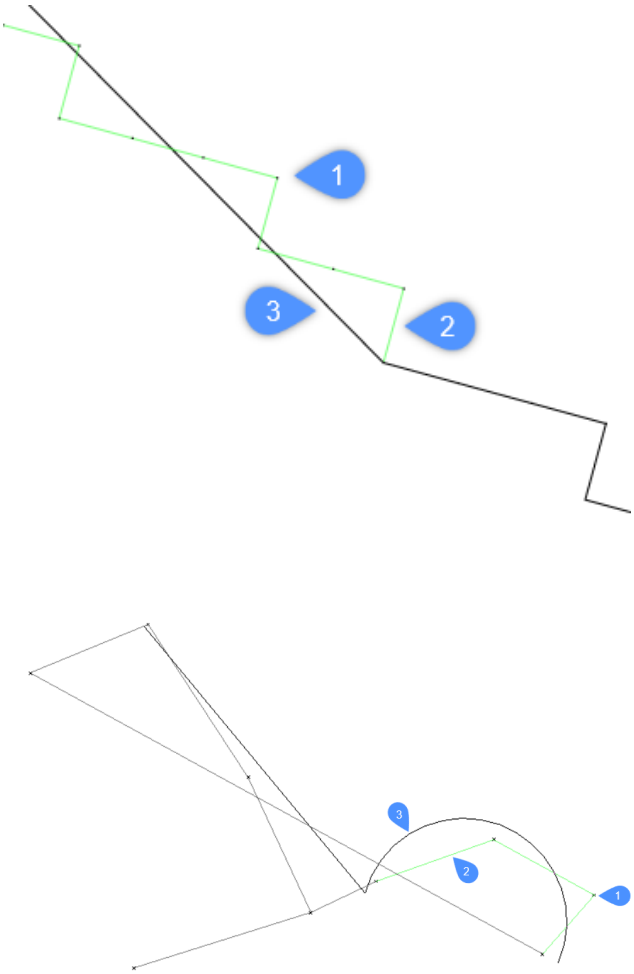
Disegna una o più entità polilinea, adattandole ai punti caratteristici delle entità di input. Il comando riduce al minimo le distanze perpendicolari accumulate ai punti delle entità selezionate. Il comando funziona con ogni tipo di entità, purché abbia punti caratteristici.

10.18.2 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.

10.18.3 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.

10.19 GEOMPIATTA

Crea una rappresentazione appiattita e a linee nascoste di un modello 3D.

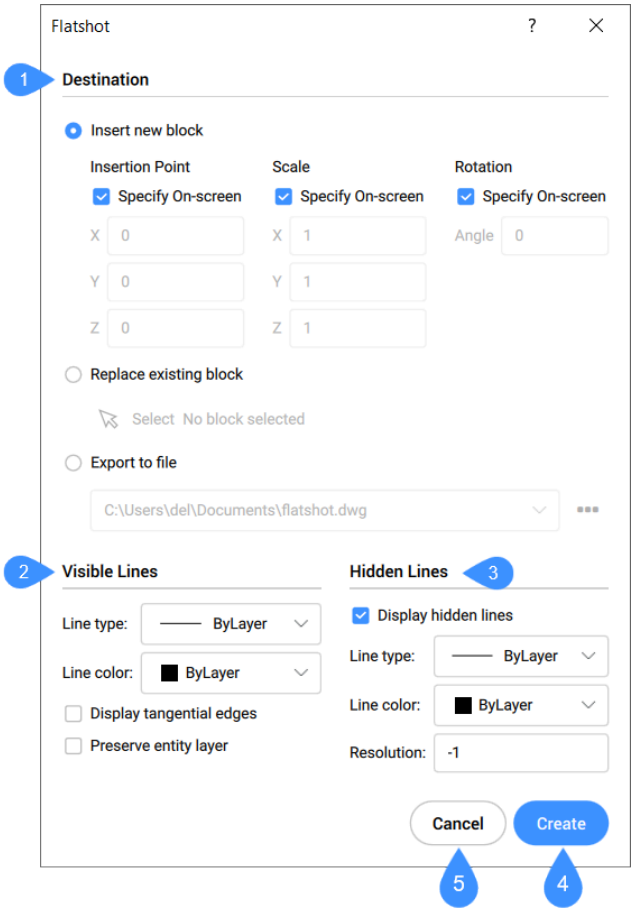
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

10.19.1 Descrizione

Apre 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

10.19.2 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**.

10.19.3 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 Tipilinea** 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.

10.19.4 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 la distanza minima utilizzata per il calcolo della Rimozione delle Linee Nascoste.

Nota: Il valore viene salvato nella variabile di sistema ACISHLRRESOLUTION. Il valore negativo corrisponde alla calibrazione automatica in base alle dimensioni del modello (consigliata). Per entità molto piccole il valore può essere impostato a 0.001 o inferiore.

10.19.5 Crea

Crea la Geometria Piatta.

Nota: La scorciatoia da tastiera corrispondente a questo pulsante è **ALT + R**.

10.19.6 Annulla

Annulla la creazione di Geometria Piatta.

Nota: La scorciatoia da tastiera corrispondente a questo pulsante è **ALT + C**.

10.20 -GEOMPIATTA

Crea una rappresentazione di linee nascoste e appiattite di un modello 3D tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

10.20.1 Opzioni all'interno del comando

Inserisci come nuovo blocco
Inserisce un nuovo blocco nel disegno corrente.

Punto di inserimento del blocco
Specifica il punto di inserimento del blocco nel disegno.

Angolo
Definisce contemporaneamente le scale X, Y e Z, utilizzando il punto di inserimento e l'altro angolo selezionato per la scala.

scala X Y Z
Specifica i fattori di scala X, Y e/o Z dell'Xrif nelle direzioni X, Y e Z.

Scala
Specifica la dimensione del blocco.

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.

Sostituisci blocco esistente
Sostituisce un blocco già inserito nel disegno.

Esporta su file
Consente di specificare il percorso completo e di salvare il blocco Geometria Piatta come file DWG tramite la Barra dei comandi.

opzioni Avanzate
Consente di impostare le proprietà del blocco che si desidera inserire o sostituire.

proprietà linee Visibili
Imposta il tipolinea e il colore per le linee visibili.

proprietà linee Nascoste
Attiva o disattiva la visualizzazione delle linee nascoste e ne imposta le proprietà.

Risoluzione linee nascoste
Specifica la distanza minima utilizzata per il calcolo della Rimozione delle Linee Nascoste.

Nota: Il valore viene salvato nella variabile di sistema ACISHLRRESOLUTION. Il valore negativo corrisponde alla calibrazione automatica in base alle dimensioni del modello (consigliata). Per entità molto piccole il valore può essere impostato a 0.001 o inferiore.

spigoli Tangenziali
Commuta la visualizzazione degli spigoli tangenziali.

Layer entità
Commuta il mantenimento dei layer di entità nel blocco.

10.21 FLATTEN

Appiattisce le entità 2D e 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

10.21.1 Descrizione

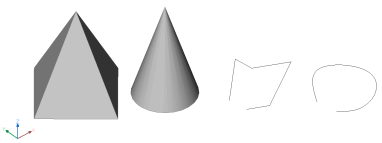
Appiattisce le entità 2D e 3D proiettandole sul piano XY della vista corrente.

Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE deve essere impostata su 0.

10.21.2 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.

10.21.3 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 ESplosione
Esplode le entità composte, ad esempio i solidi 3D.

10.22 LINEAINVERSIONE

Crea una linea, utilizzata per specchiare le entità di un blocco.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: LII

10.22.1 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.

10.22.2 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 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

10.23 INVERTIETICHETTECURVELINEE

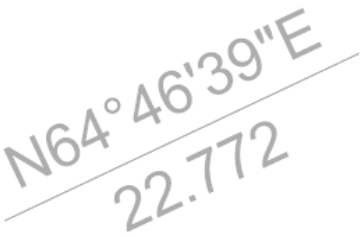
Inverte i componenti dell'etichetta lungo le linee e le curve.

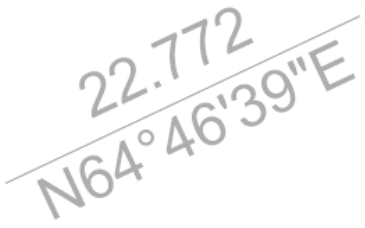
Lite Pro Mechanical BIM

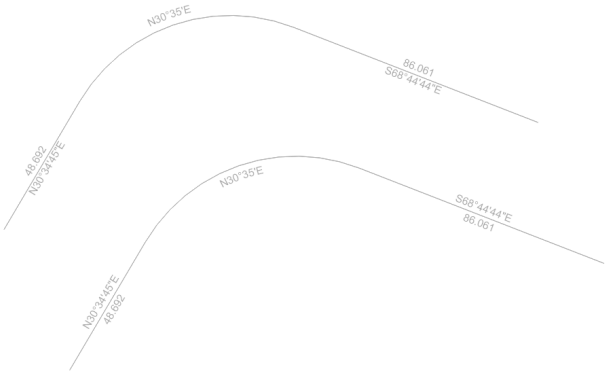
Icona: 

10.23.1 Metodo

Selezionare le etichette delle linee o delle curve per invertirle lungo la linea o la curva.







10.24 EDITALINEAINVERSIONE

Modifica le operazioni di inversione parametrica.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: EDITALII

10.24.1 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.

10.24.2 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**.

10.25 DA

Consente di immettere le coordinate relative rispetto a un punto di riferimento ogni volta che un comando richiede di immettere un punto.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

10.25.1 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

10.26 FS (Express Tools)

Seleziona tutte le entità che toccano l'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

10.26.1 Metodo

Il comportamento del comando FS è controllato dal comando FSMODE.

10.27 FSMODE (Express Tools)

Controlla la selezione della catena durante i comandi FS o FASTSEL.

Lite Pro Mechanical BIM

10.27.1 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.

11. G

11.1 GATTE (Express Tools)

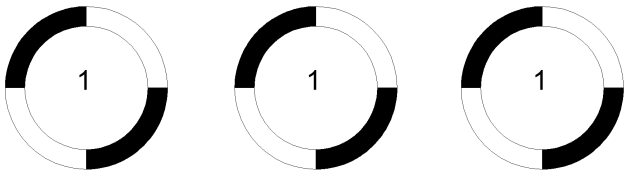
Modifica i valori degli attributi per tutte le istanze di un blocco specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

11.1.1 Metodo

1 Immettere un nome di blocco o selezionare un attributo.

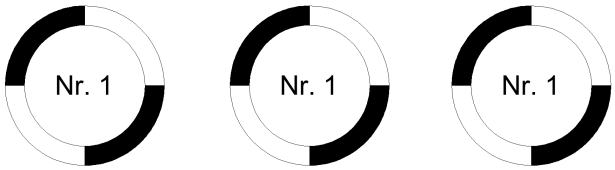
1



2 Immettere il nuovo testo.

3 Segnala il numero di blocchi trovati e modifica il valore dell'attributo.

4



11.1.2 Opzioni all'interno del comando

Si
Modifica automaticamente tutti i valori degli attributi.

No
Consente di selezionare gli attributi che si desidera modificare.

11.2 VGCOINCIDENTE

Crea un vincolo geometrico coincidente sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.2.1 Descrizione

Crea un vincolo coincidente per garantire che un punto su un'entità rimanga coincidente con un punto o un'entità specificata.

11.2.2 Metodi

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un vincolo coincidente:

- Selezionare primo punto
- Oggetto

- Vincolo auto

11.2.3 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.

11.3 VGCOLLINEARE

Crea un vincolo geometrico collineare sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.3.1 Descrizione

Crea un vincolo collineare per garantire che due o più entità lineari rimangano collineari.

11.3.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo collineare:

- Selezionare prima entità
- Multipla

11.3.3 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.

Multipla
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.

11.4 VGCONCENTRICO

Crea un vincolo geometrico concentrico sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.4.1 Descrizione

Crea un vincolo concentrico per garantire che due entità circolari o ellittiche rimangano concentriche.

11.4.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo concentrico:

- Selezionare prima entità

11.4.3 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.

11.5 SNAPCENGEOMETRICO

Commuta lo snap all'entità **Centro geometrico**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.5.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Centro 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.

11.6 VGUGUALE

Crea un vincolo geometrico uguale sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.6.1 Descrizione

Crea un vincolo uguale per garantire che le entità circolari mantengano lo stesso raggio o che le entità lineari mantengano lo stesso lunghezza.

11.6.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo uguale:

- Selezionare prima entità
- Multiplo

11.6.3 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.

11.7 VGFISSO

Crea un vincolo geometrico fisso sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.7.1 Descrizione

Crea un vincolo fisso su un punto o entità per mantenere la sua posizione nel disegno.

11.7.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per creare un vincolo fisso:

- Selezionare punto
- Oggetto

11.7.3 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.

11.8 VGORIZZONTALE

Crea un vincolo geometrico orizzontale sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.8.1 Descrizione

Crea un vincolo orizzontale per garantire che un'entità lineare 2D o una coppia di punti rimanga parallela all'asse X.

11.8.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo orizzontale:

- Selezionare un'entità
- 2 Punti

11.8.3 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.

11.9 VGPARALLELO

Crea un vincolo geometrico parallelo sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.9.1 Descrizione

Crea un vincolo parallelo per garantire che due entità lineari rimangano tra di loro parallele.

11.9.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per creare un vincolo parallelo:

- Selezionare prima entità

11.9.3 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.

11.10 VGPERPENDICOLARE

Crea un vincolo geometrico perpendicolare sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.10.1 Descrizione

Crea un vincolo perpendicolare per garantire che le entità lineari rimangano perpendicolari l'una all'altra.

11.10.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo perpendicolare:

- Selezionare prima entità

11.10.3 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.

11.11 VGUNIFORME

Crea un vincolo geometrico uniforme sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.11.1 Descrizione

Crea un vincolo uniforme per garantire che due spline mantengano una fluida continuità geometrica tra loro.

11.11.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un vincolo orizzontale:

- Selezionare la prima entità spline

11.11.3 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.

11.12 VGSIMMETRICO

Impone un vincolo geometrico simmetrico sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.12.1 Descrizione

Crea un vincolo di simmetria per garantire che due entità rimangano simmetriche rispetto a una linea selezionata.

11.12.2 Metodo

Esistono due metodi per iniziare a creare un vincolo simmetrico:

- Selezionare prima entità
- 2Punti

11.12.3 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.

11.13 VGTANGENTE

Crea un vincolo geometrico tangente sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.13.1 Descrizione

Crea un vincolo tangente per garantire che entità curve rimangano tangenti a un'altra entità curva o lineare.

11.13.2 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.

11.14 VGVERTICALE

Crea un vincolo geometrico verticale sulle entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.14.1 Descrizione

Crea un vincolo verticale per garantire che un'entità lineare o una coppia di punti rimanga parallela all'asse y.

11.14.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un vincolo verticale:

- Selezionare un'entità
- 2 Punti

11.14.3 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.

11.15 GENERACONTORNO

Genera una polilinea o una spline chiusa attorno al contorno di un'area piatta e chiusa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.15.1 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.

11.15.2 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.

11.16 POSGEOGRAFICA

Assegna dati di posizione geografica a un file di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

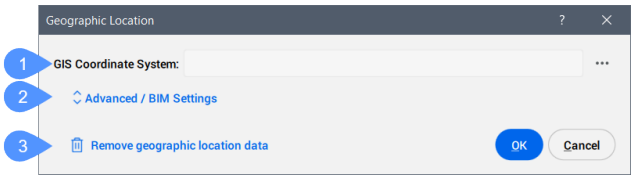
Icona: 

Alias: GEO, NORD, DIRNORD

11.16.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Posizione Geografica**.

Nella finestra di dialogo **Posizione Geografica**, consente di impostare la posizione geografica del disegno selezionando un CRS o aggiungendo manualmente le coordinate.



1 Sistema di Coordinate GIS

2 Avanzate / Impostazioni BIM

3 Rimuovi i dati sulla posizione geografica

Sistema di Coordinate GIS
Segnala il sistema GIS utilizzato dal disegno.

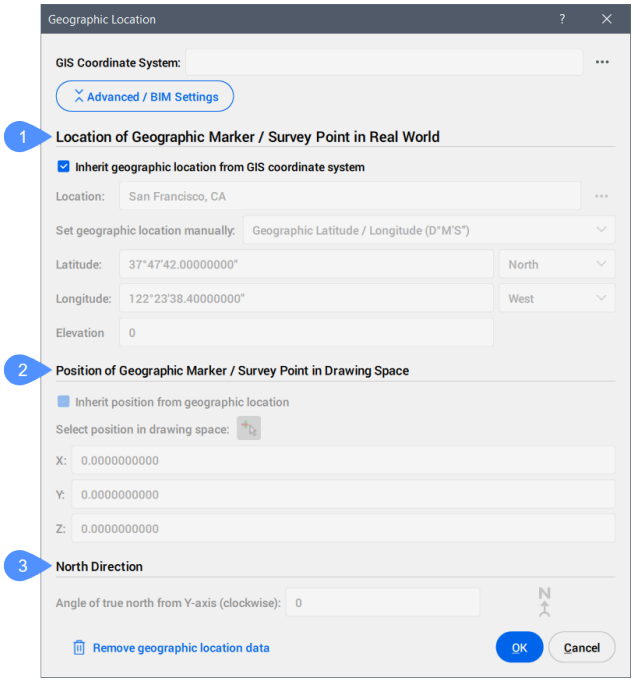
Nota: Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per cambiare il Sistema Coordinate GIS.

Avanzate / Impostazioni BIM
Cliccare per visualizzare le impostazioni avanzate dell'Indicatore Geografico e della direzione Nord.

Rimuovi i dati sulla posizione geografica
Rimuove i dati relativi alla posizione geografica dal disegno.

Nota: La posizione geografica viene memorizzata automaticamente nel disegno e può essere rimossa manualmente utilizzando questa opzione.

11.16.2 Avanzate / Impostazioni BIM



1 Località del Marcatore Geografico / Punto di Rilievo nel Mondo Reale

2 Posizione del Marcatore Geografico / Punto di Rilievo nello Spazio di Disegno

3 Direzione del Nord

Località del Marcatore Geografico / Punto di Rilievo nel Mondo Reale
Impostare esplicitamente la posizione del marcatore geografico in coordinate reali per località o manualmente.

Eredita la posizione geografica dal sistema di coordinate GIS
Deselezionare questa opzione per impostare manualmente la posizione del marcatore geografico / punto di rilievo.

Localizzazione
Specifica la posizione geografica tramite la finestra di dialogo **Scegli Posizione Geografica**.

Imposta la posizione geografica manualmente

Latitudine / Longitudine Geografiche (Decimali)
Imposta la posizione in formato decimale.

Latitudine / Longitudine Geografiche (D°M'S")
Imposta la posizione in formato Gradi, Minuti e Secondi.

Cartesiano / Punto proiettato
Impostare la posizione utilizzando le coordinate **Est** e **Nord**.

Elevazione
Specifica un'elevazione per il punto di latitudine lunga. Il valore può essere positivo o negativo.

Posizione del Marcatore Geografico / Punto di Rilievo nello Spazio di Disegno
Specifica la posizione del punto di posizione geografica nel disegno. Questo può essere ereditato dalla posizione geografica o impostato manualmente inserendo i valori X, Y e Z.

Nota: È anche possibile selezionare un punto specifico nello spazio di lavoro per impostare la posizione.

Eredita la posizione dalla località geografica
Deselezionare questa opzione per impostare manualmente la posizione del marcatore geografico / punto di rilievo.

Direzione del Nord
Specifica l'angolo del sole rispetto al nord, nel contesto del sistema di coordinate globali (l'angolo tra il Nord Reale e l'Asse-Y, misurato in senso orario).

Nota: L'impostazione viene salvata nella variabile di sistema NORTHDIRECTION.

11.16.3 Informazioni su CSMAP

CSMAP è un sistema di coordinate e proiezione cartografica che rende possibile accedere a più conversioni di coordinate geografiche e ad un'analisi geospaziale più precisa. 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 seguendo i passaggi successivi:

1 Scaricare i file del sistema di coordinate CSMAP:

1
- Cliccare qui per scaricare la Versione 1408 (compatibile con tutte le versioni di BricsCAD).
- Cliccare qui per scaricare la Versione 1500 (compatibile con V26 e successive).

2 Scompattare l'archivio e copiare il contenuto nella cartella di installazione di *BricsCAD* o *Bricsys*:

- **Per le versioni precedenti a V26**: incollare il contenuto nella cartella di installazione di *BricsCAD*. Il percorso predefinito è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD Vxx it_IT*.

  Importante: Il nome della cartella deve essere **CoordinateSystemFiles**.

- **Per la V26 e successive**: incollare il contenuto nella cartella *Bricsys*. Il percorso predefinito è: *C:\ProgramData\Bricsys*.

  Importante: Il nome della cartella deve essere **CoordinateSystemFiles.VersionNumber**, ad esempio **CoordinateSystemFiles.1500**.

3 Riavviare BricsCAD ed eseguire il comando per visualizzare la lista dei sistemi di coordinate dal file **Geodatabase.xml**, insieme ai sistemi di coordinate estesi dall'archivio scaricato.

11.17 -POSGEOGRAFICA

Assegna o rimuove i dati di posizione geografica da o verso un file di disegno tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

11.17.1 Metodo

Specificare un sistema di coordinate GIS, quindi aggiungere una posizione (manualmente fornendo le coordinate o automaticamente ereditando la posizione dal sistema di coordinate).

Quindi, specificare l'elevazione, la posizione dell'indicatore geografico (manualmente fornendo le coordinate o automaticamente ereditando la posizione dalla posizione geografica) e l'angolo del nord reale dall'asse Y (in senso orario).

11.17.2 Opzioni all'interno del comando

?
Consente di accedere al database dei sistemi di coordinate GIS.
Immettere parte di un nome per elencare una selezione di sistemi di coordinate.

Nota: È possibile utilizzare caratteri jolly, ad esempio ***** per tutti i caratteri e **?** per un singolo carattere. Ad esempio, digitare w* e premere **Invio** per elencare tutti i sistemi di coordinate i cui nomi iniziano con 'w'.

*****
Elenca tutti i sistemi di coordinate GIS nel database. Premere **Invio** per continuare l'elenco o **Esc** per interrompere.

Posizione
Consente di impostare la posizione geografica.

Nome
Specifica il nome della posizione geografica.

?
Consente di accedere al database delle posizioni geografiche.
Inserire parte di un nome per elencare una selezione di posizioni geografiche.

Nota: È possibile utilizzare caratteri jolly, ad esempio ***** per tutti i caratteri e **?** per un singolo carattere. Ad esempio, digitare b* e premere **Invio** per elencare tutte le località geografiche i cui nomi iniziano con "b".

*****
Elenca i nomi e le coordinate di tutte le posizioni geografiche nel database. Premere **Invio** per continuare l'elenco o **Esc** per interrompere.

Lat-long
Specifica la latitudine e la longitudine della posizione geografica.

Nord
Imposta la latitudine nord.

Sud
Imposta la latitudine sud.

Est
Imposta la longitudine est.

Ovest
Imposta la longitudine ovest.

punto Cartesiano
Specifica l'est, il nord e l'elevazione della posizione geografica.

Eredita da cs
Eredita la posizione geografica dal sistema di coordinate già impostato.

Indietro
Riporta il comando all'opzione **Localizzazione**.

Eredita da posizione
Eredita la posizione del marcatore geografico dalla posizione geografica.

Rimuovi
Rimuove i dati relativi alla posizione geografica dal disegno.

11.17.3 Informazioni su CSMAP

CSMAP è un sistema di coordinate e proiezione cartografica che rende possibile accedere a più conversioni di coordinate geografiche e ad un'analisi geospaziale più precisa. 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 seguendo i passaggi successivi:

1 Scaricare i file del sistema di coordinate CSMAP:

1
- Cliccare qui per scaricare la Versione 1408 (compatibile con tutte le versioni di BricsCAD).
- Cliccare qui per scaricare la Versione 1500 (compatibile con V26 e successive).

2 Scompattare l'archivio e copiare il contenuto nella cartella di installazione di *BricsCAD* o *Bricsys*:

- **Per le versioni precedenti a V26**: incollare il contenuto nella cartella di installazione di *BricsCAD*. Il percorso predefinito è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD Vxx it_IT*.

Importante: Il nome della cartella deve essere **CoordinateSystemFiles**.

- **Per la V26 e successive**: incollare il contenuto nella cartella *Bricsys*. Il percorso predefinito è: *C:\ProgramData\Bricsys*.

  Importante: Il nome della cartella deve essere **CoordinateSystemFiles.VersionNumber**, ad esempio **CoordinateSystemFiles.1500**.

3 Riavviare BricsCAD ed eseguire il comando per visualizzare la lista dei sistemi di coordinate dal file **Geodatabase.xml**, insieme ai sistemi di coordinate estesi dall'archivio scaricato.

11.18 GEOIMPORT

Importa un disegno rispetto alla posizione geografica.

Lite Pro Mechanical BIM

11.18.1 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.

11.18.2 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).

11.19 CARTAGEO

Imposta la visibilità delle mappe online.

Lite Pro Mechanical BIM

11.19.1 Descrizione

Visualizza una mappa da un map service online all'interno del disegno corrente.

Importante:

- **Mappe Bing**
  Le mappe di Bing sono obsolete e non possono più essere utilizzate in BricsCAD. Le Mappe di Bing possono essere sostituite senza bisogno di una chiave API (vedere l'articolo sui comandi **CHIAVE-CARTAGEO**) come segue:
  - **bing Aerea** è stata convertita in **esri Immagini**.
  - **bing Stradale** è stata convertita in **open street Map**.
  - **bing Ibrida** è stata convertita in **esri Ibrida**.
- **Mappe Esri**
  Le mappe **esri Immagini**, **esri Strade**, **esri Chiaro**, **esri Scuro** ed **esri Ibrida** sono disponibili solo quando viene assegnata una chiave API (vedere l'articolo sul comando **CHIAVECARTAGEO**).
- **OpenStreetMaps**
  Non richiede una chiave API ed è gratuito.

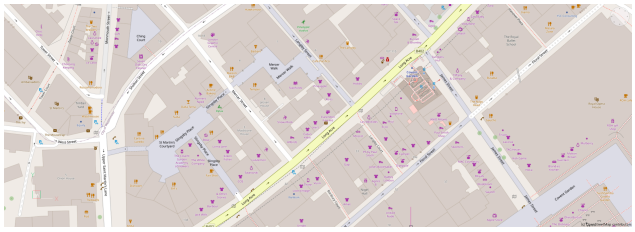
Nota:

- Assicurarsi che la posizione geografica e il sistema di coordinate siano impostati utilizzando il comando POSGEOGRAFICA.
- Il copyright e la filigrana sono stati aggiunti nell'angolo in basso a destra dell'area di disegno. Mentre i tasselli si scaricano, viene visualizzato anche un messaggio di download.

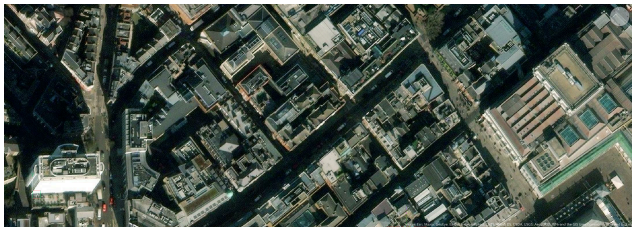
11.19.2 Opzioni all'interno del comando

apri Mappa stradale
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **open street Map**.

Nota: La sorgente della mappa può essere modificata tramite la variabile di sistema GEOMAPOSMMODE.



esri IMmagini
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Immagini**.



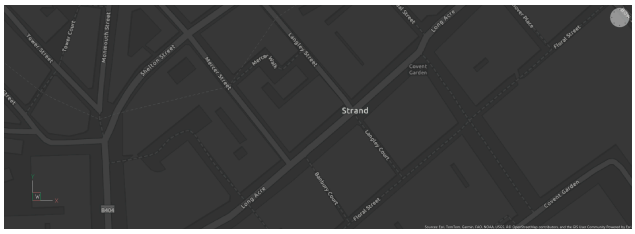
esri STrade
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Strade**.



ESRI chiaro
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Chiaro**.

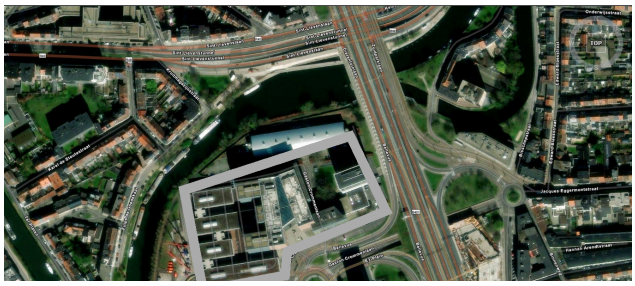


esri SCuro
La mappa viene visualizzata nello stile mappa **Scuro**.



esri Ibrida
La mappa è visualizzata nello stile mappa **Ibrida**, combinando lo stile **Immagini** con etichette.

Nota: La sorgente delle etichette può essere modificata tramite la variabile di sistema GEOMAPHYBRIDMODE.



Off
Nasconde la mappa geografica.

11.20 IMMCARTAGEO

Crea un'acquisizione di immagini di mappe online.

Lite Pro Mechanical BIM

11.20.1 Descrizione

Crea un'acquisizione di immagini rettangolari di una mappa online e la incorpora nel disegno.

Nota: Per le mappe **aerea Bing** , la cattura delle immagini è **Immagini esri,** mentre per le Strade **Bing strada** le mappe sono **open street Map**.

Suggerimento: È possibile utilizzare i comandi IMMCARTAGEOTIPO, IMMCARTAGEORISOLUZIONE e AGGIORNAIMMCARTAGEO per gestire ulteriormente l'immagine della mappa.

11.20.2 Metodo

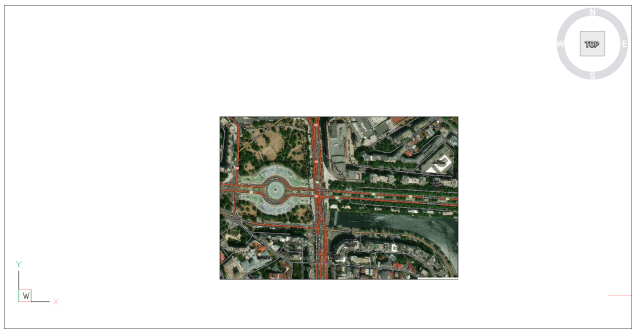
Selezionare sulla mappa l'area che si vuole catturare oppure selezionare l'opzione **Finestra**. Viene quindi creata un'immagine incorporata delle mappe online, e sulla mappa viene visualizzato un riquadro che indica l'acquisizione dell'immagine creata.

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.

11.20.3 Opzioni all'interno del comando

Schermo
Imposta la finestra corrente come cornice per l'acquisizione dell'immagine delle mappe online.

11.21 IMMCARTAGEORISOLUZIONE

Imposta la risoluzione di un'immagine cartografica.

Lite Pro Mechanical BIM

11.21.1 Descrizione

Imposta la risoluzione per l'immagine cartografica creata con il comando IMMCARTAGEO.

11.21.2 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.

11.22 IMMCARTAGEOTIPO

Imposta lo stile di un'immagine mappa.

Lite Pro Mechanical BIM

11.22.1 Descrizione

Imposta lo stile della mappa dell'immagine mappa creata con il comando IMMCARTAGEO.

11.22.2 Opzioni all'interno del comando

apri Mappa stradale
L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **open street Map**.

esri IMmagini
L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Immagini**.

esri STrade
L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Strade**.

ESRI chiaro
L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Chiaro**.

esri SCuro
L'immagine della mappa acquisita viene visualizzata nello stile di mappa **Scuro**.

esri Ibrida
L'immagine catturata della mappa è visualizzata nello stile mappa **Ibrida**, combinando lo stile **Immagini** con etichette.

Nota: Consultare l'articolo sui **comandi CARTAGEO** per maggiori informazioni sugli stili di mappa disponibili in BricsCAD.

11.23 AGGIORNAIMMCARTAGEO

Aggiorna l'immagine di una mappa.

Lite Pro Mechanical BIM

11.23.1 Descrizione

Aggiorna l'immagine della mappa creata con il comando IMMCARTAGEO.

11.23.2 Opzioni all'interno del comando

Ottimizza
Ottimizza l'immagine della mappa.

Ricarica
Ricarica l'immagine della mappa.

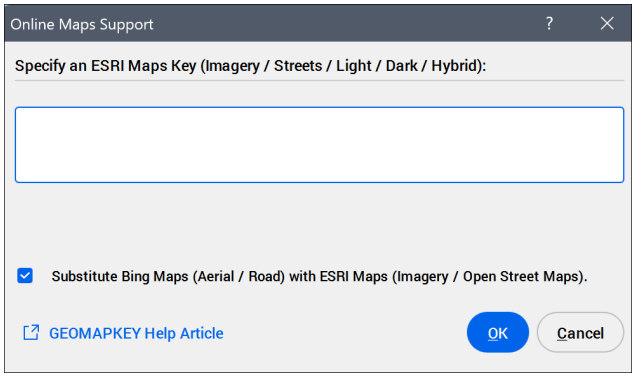
11.24 CHIAVECARTAGEO

Consente di inserire le chiavi API per accedere ai servizi di mappe online.

Lite Pro Mechanical BIM

11.24.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Supporto Mappe Online**, in cui è possibile immettere le chiavi API per accedere ai servizi mappe online.



Importante:

- **Chiave Mappe Bing**
  Le Mappe di Bing sono obsolete e non possono più essere utilizzate in BricsCAD.
  Per impostazione predefinita, l'opzione **Sostituire le Mappe Bing (Aerea / Strada) con le Mappe ESRI (Imagery / Open Street Maps)** è selezionata per convertire le mappe Bing come segue:
  - **bing Aerea** è stata convertita in **esri Immagini**.
  - **bing Stradale** è stata convertita in **open street Map**.
  - **bing Ibrida** è stata convertita in **esri Ibrida**.

  Nota: Non è richiesta alcuna chiave API per la conversione. Se si sostituiscono le mappe Bing, viene mostrata una notifica nell'angolo in basso a destra dell'area di disegno.

- **Chiave Mappe Esri**
  Una chiave Esri Maps fornisce accesso alle mappe online di Esri e può essere generata su ArcGIS Location Platform.
  Per informazioni sui prezzi, visitare la pagina prezzi ArcGIS Location Platform.
  Attualmente, i primi 2 milioni di tasselli al mese sono gratuiti. Dopo questa soglia mensile, si applica una tassa di $0,15 ogni 1.000 tasselli. Se il limite gratuito viene superato, le mappe cessano di funzionare finché l'utente non attiverà l'opzione pay-as-you-go nella schermata ESRI o acquista un voucher.

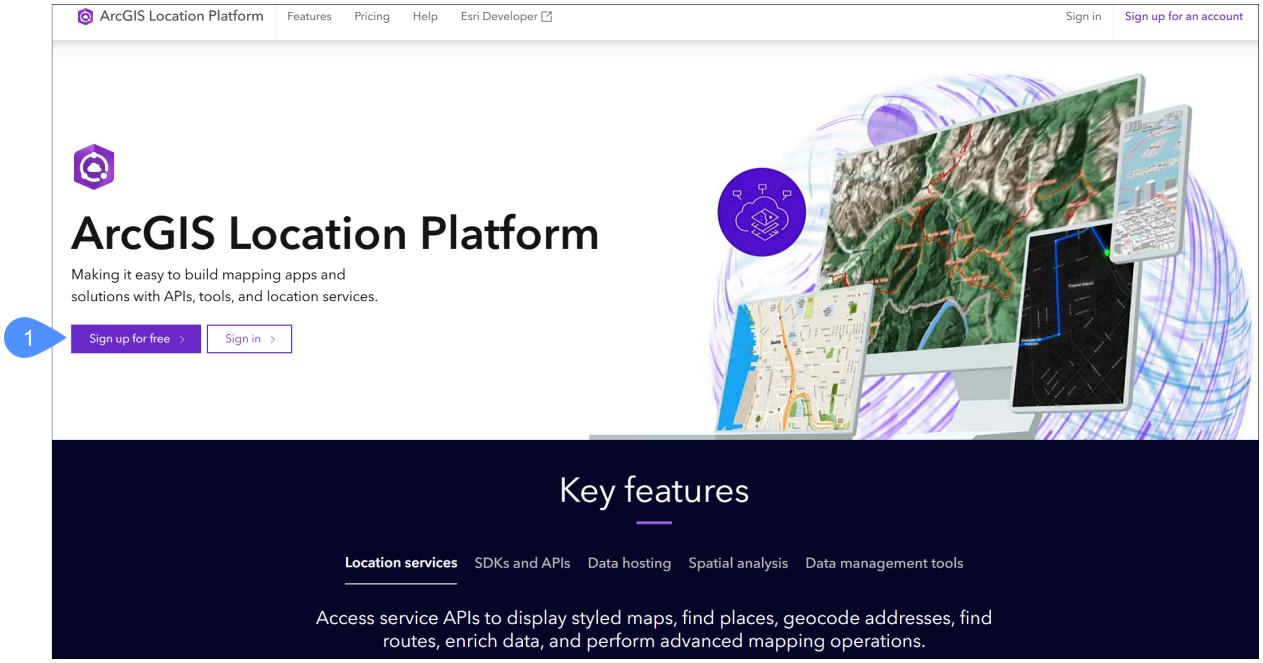
  Suggerimento: Per evitare di superare il limite di 2 milioni di tessere, è consigliabile che ogni utente crei il proprio account ESRI e la propria chiave API.

- **OpenStreetMaps**
  Non richiede una chiave API ed è gratuito.

11.24.2 Configurazione della chiave Esri Maps

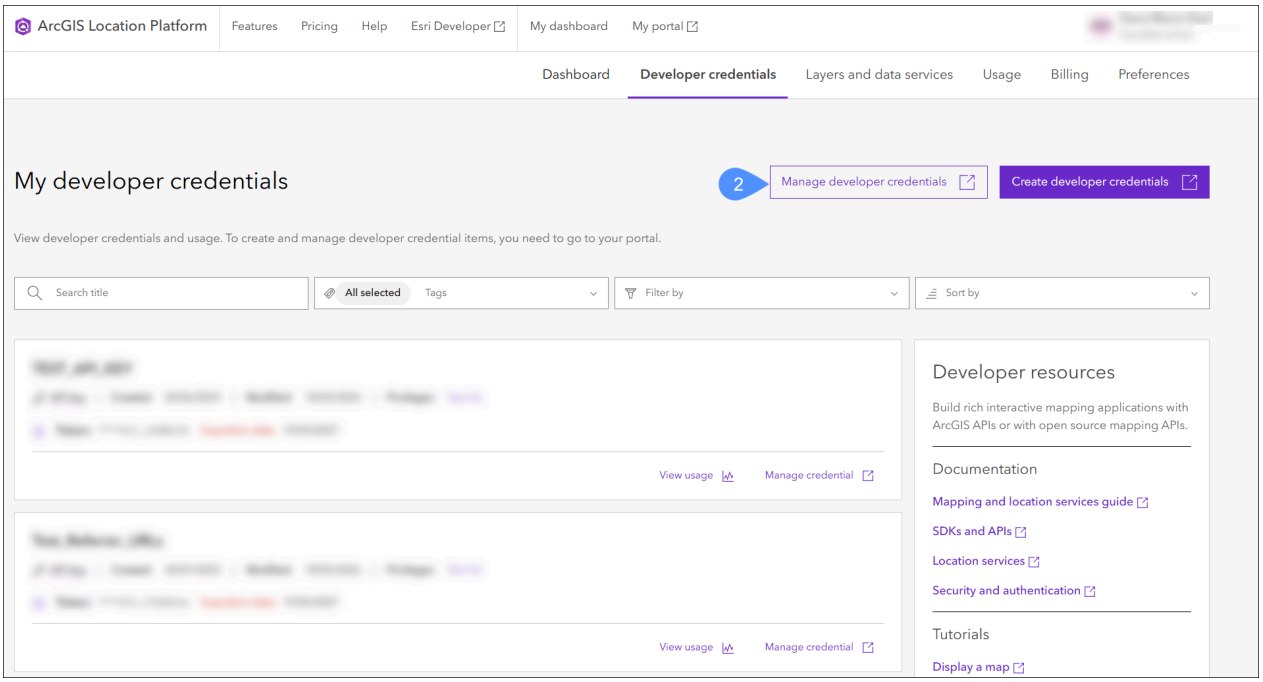
Importante: Poiché le procedure sul sito ufficiale possono cambiare, è possibile consultare anche la pagina ufficiale (Tutorial: Creare una chiave API con ArcGIS Location Platform) per le istruzioni più aggiornate in caso di discrepanze.

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.

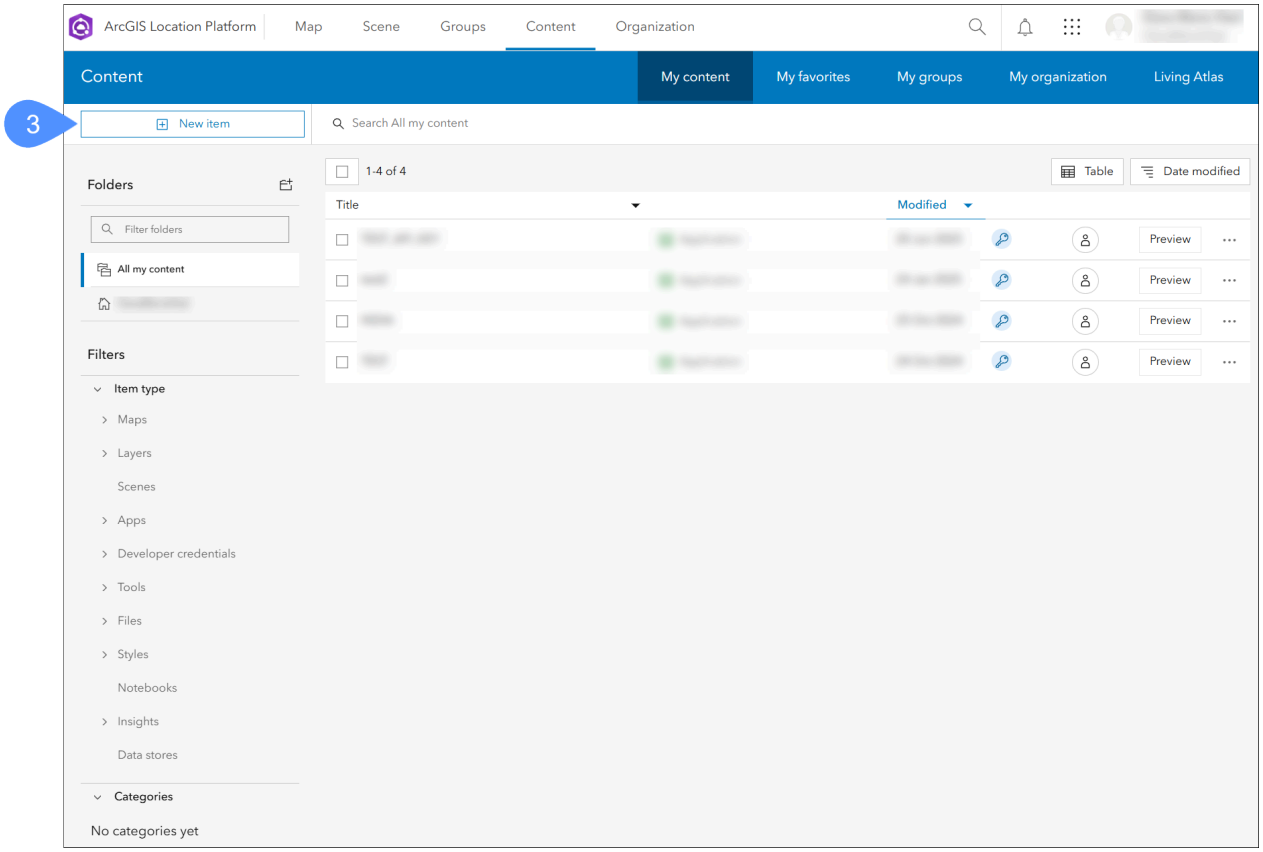


Nota: Occasionalmente, Esri può bloccare le nuove iscrizioni senza un motivo chiaro. In questo caso, inviare un'e-mail accounts@esri.com per risolvere il problema.

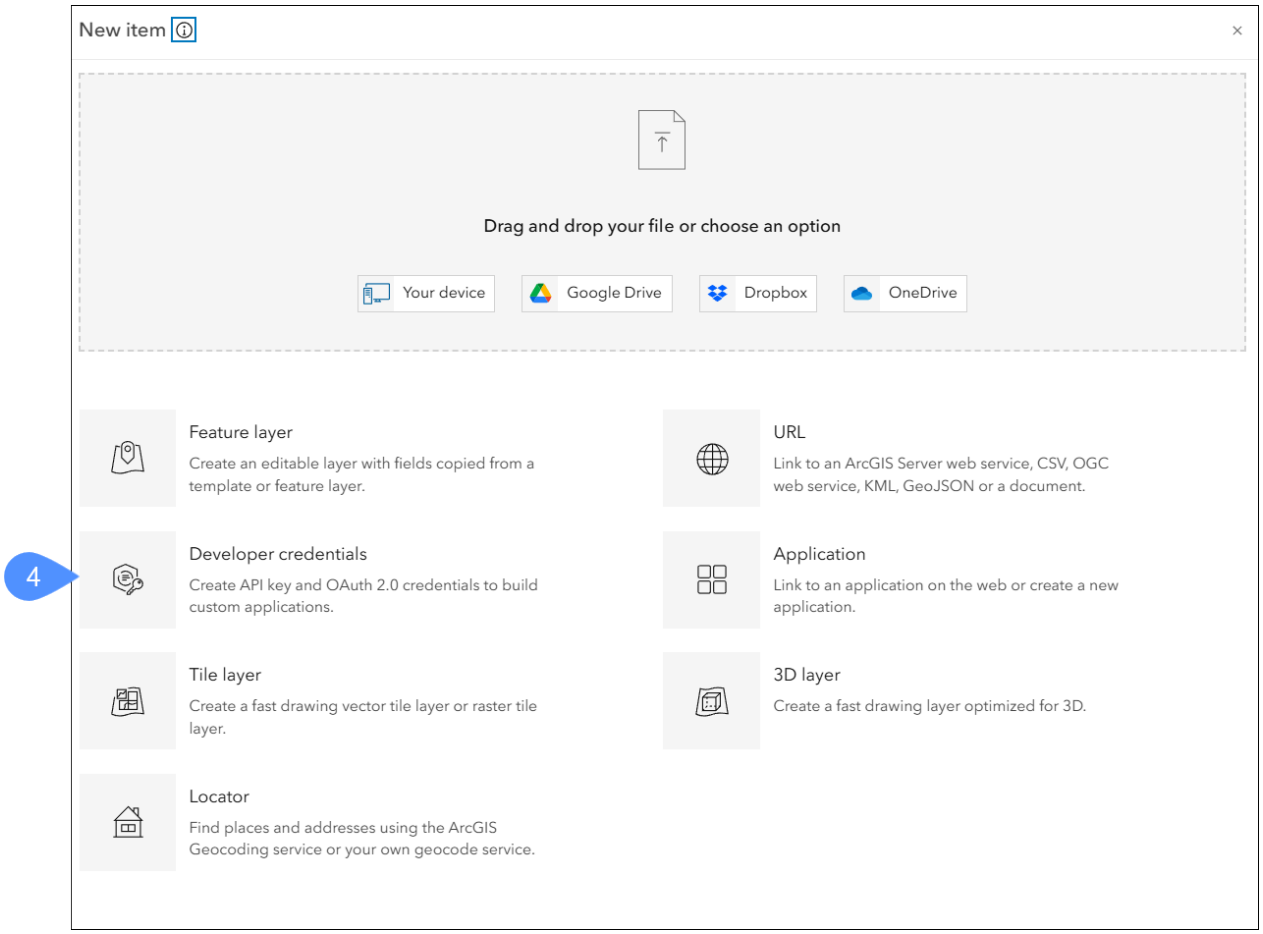
2 Dopo aver effettuato la registrazione, accedere e nella **My Dashboard** > **ArcGIS Location Platform**, andare nella scheda **Credenziali sviluppatore** e selezionare **Gestisci credenziali sviluppatore** (2), che apre una nuova finestra.



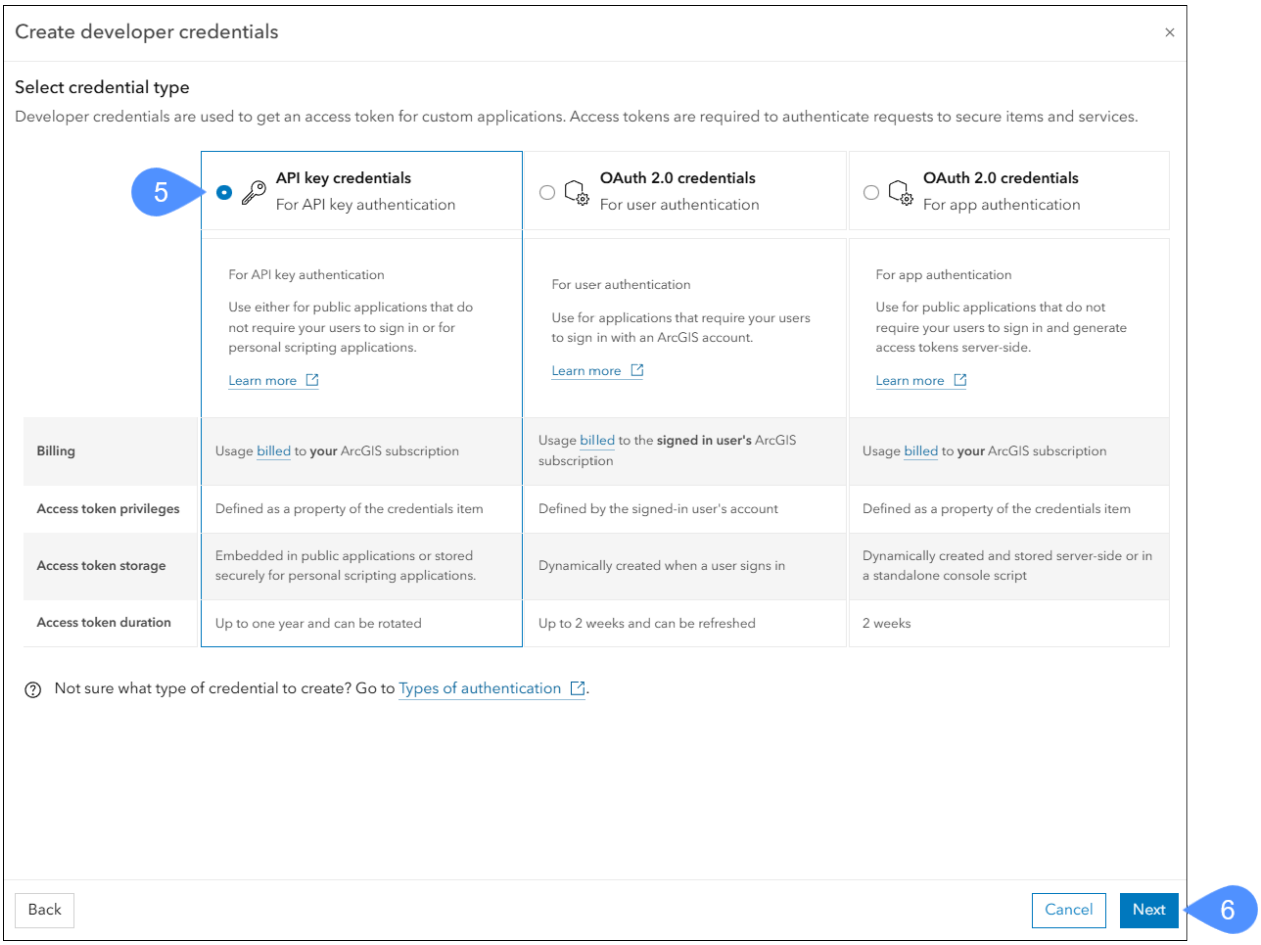
3 Scegliere **Nuovo elemento** (3).



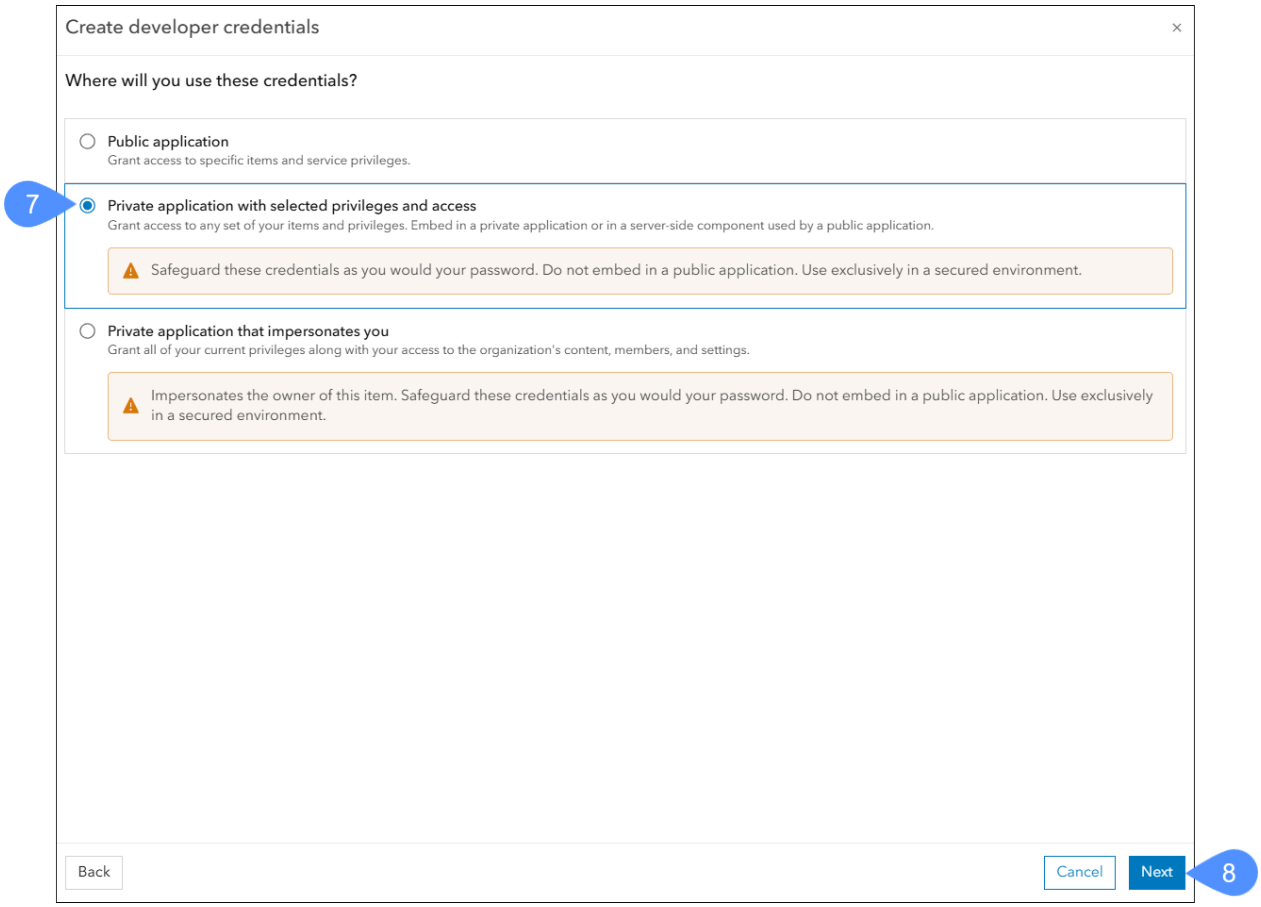
4 Selezionare **Developer credentials** (4).



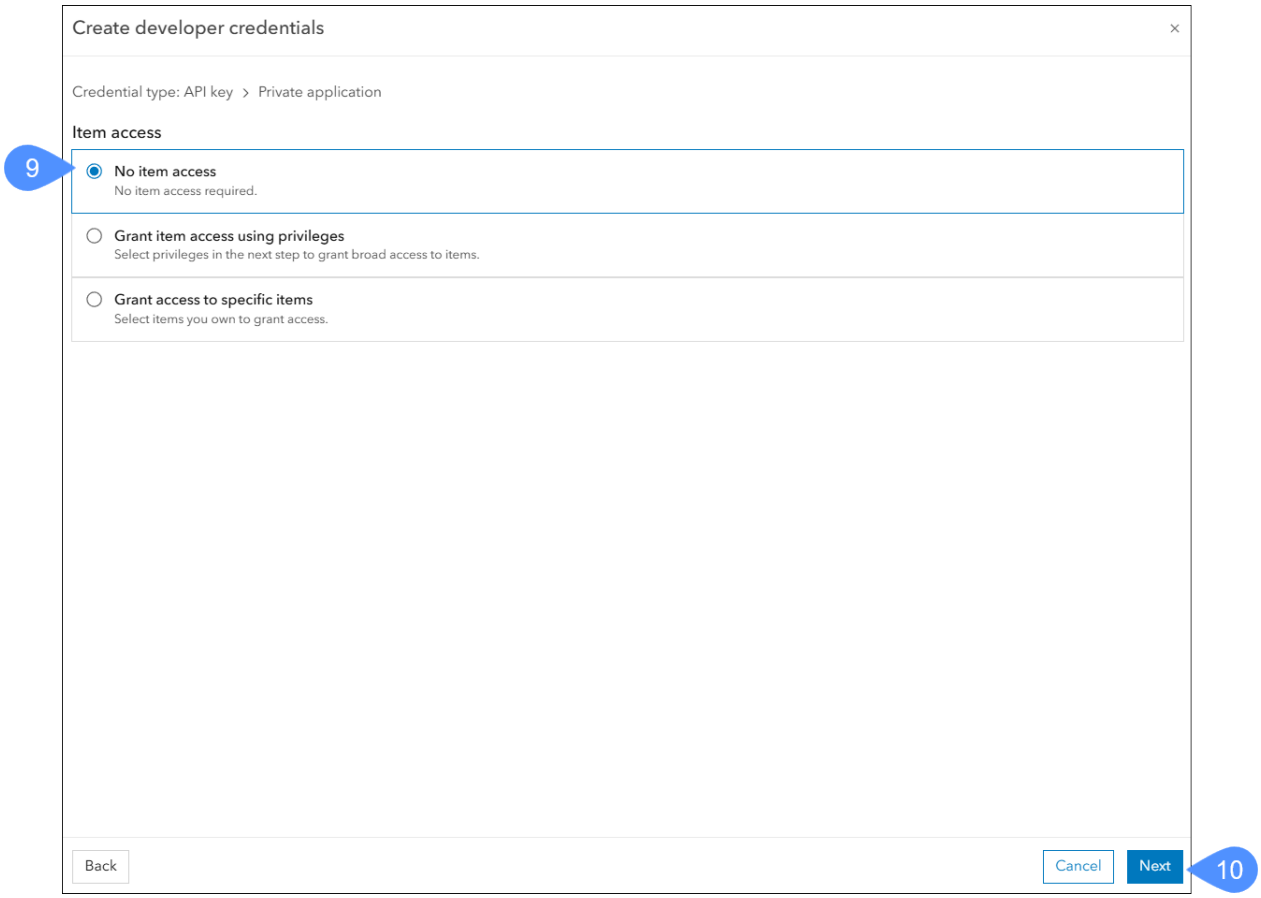
5 Scegliere **Credenziali della chiave API** (5) e cliccare su **Avanti** (6).



6 Scegliere **Applicazione privata con privilegi selezionati e accesso** (7) per utilizzare queste credenziali e cliccare su **Avanti** (8).

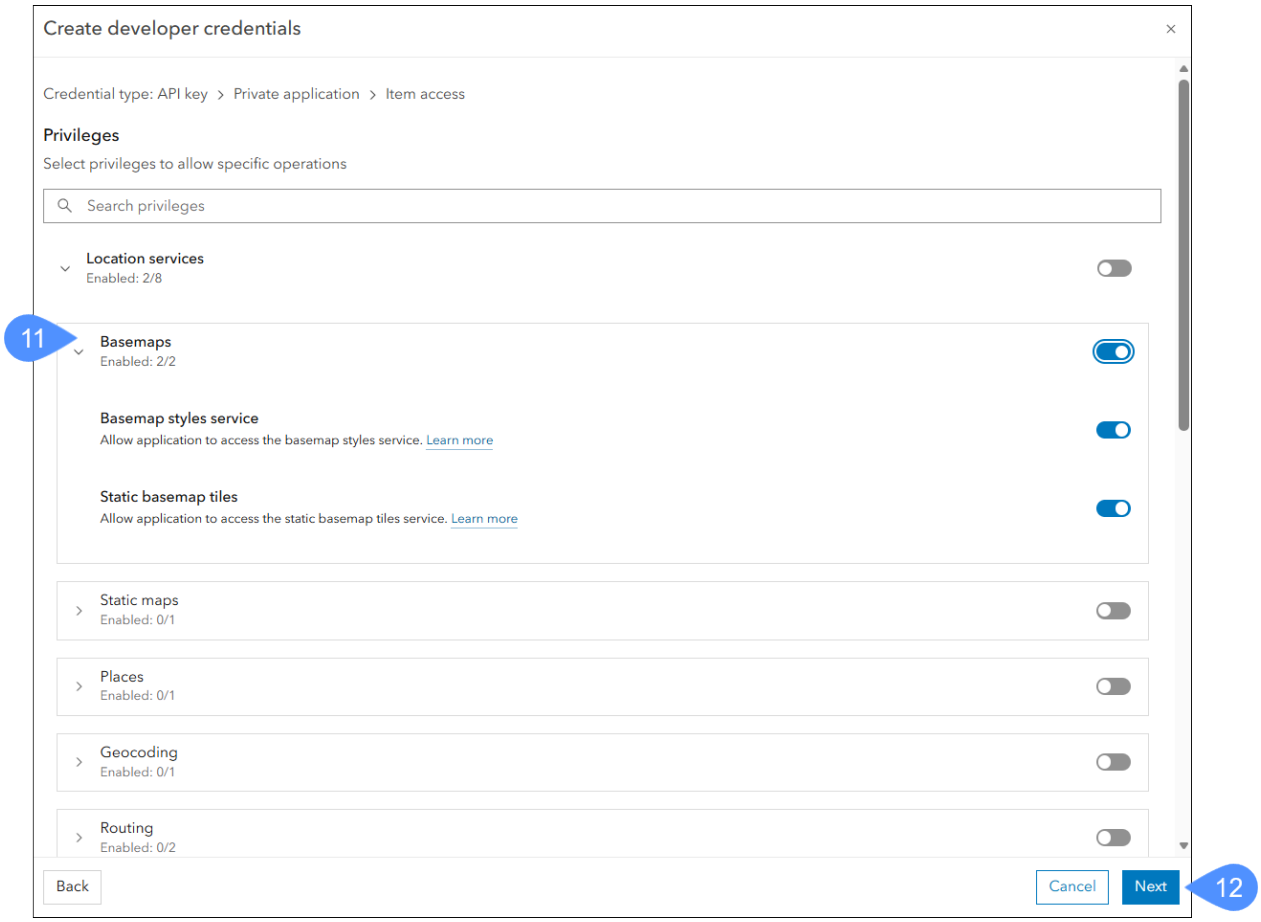


7 Cliccare su **Nessun accesso agli elementi** (9) se il token non richiede l'accesso agli elementi. Poi, cliccare su **Avanti** (10).



8 In **Privilegi**, selezionare **Mappe di base** (11) e cliccare su **Avanti** (12).

Nota: Assicurarsi che siano selezionati sia **Basemap Styles service** che **Tile mappe di base statica**.

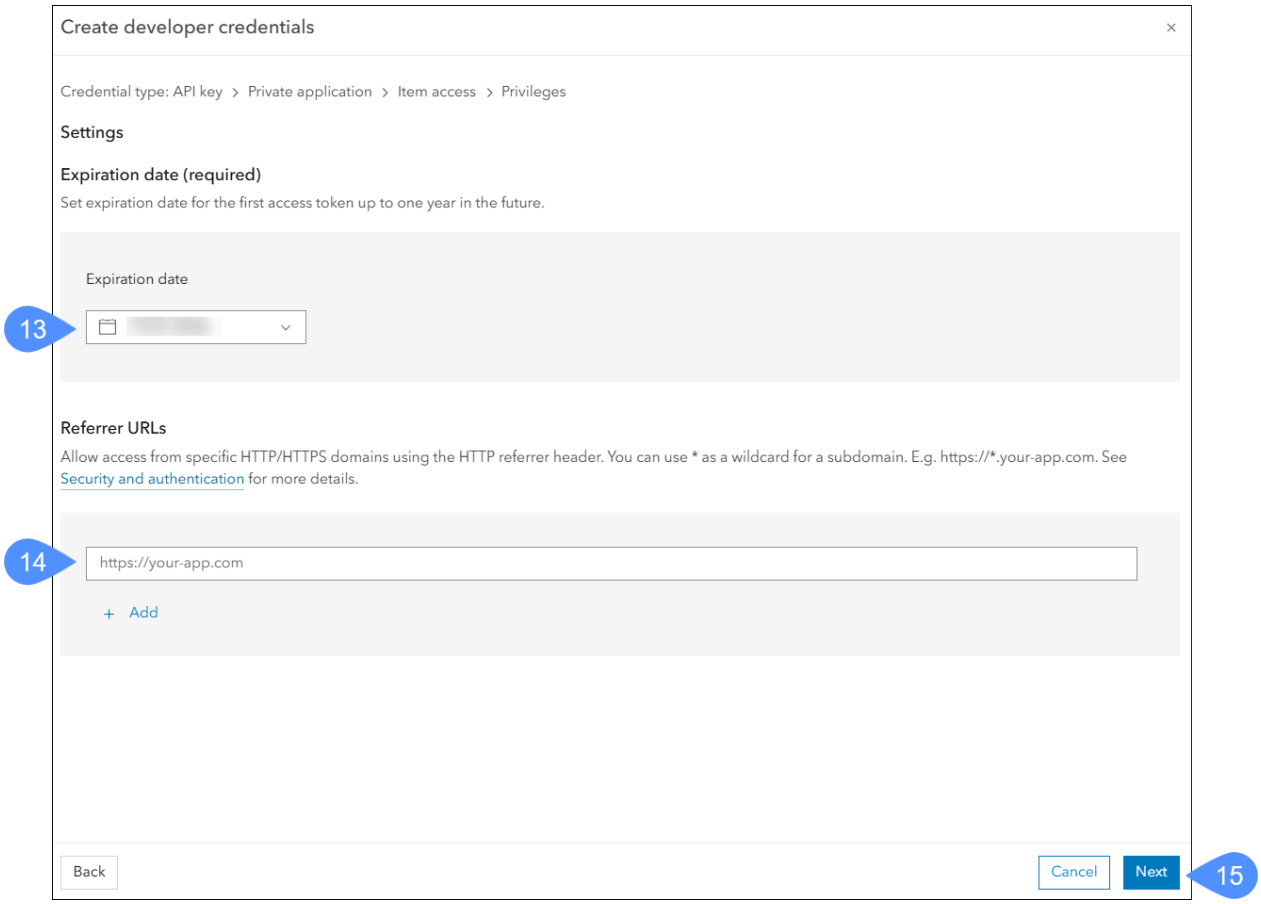


9 Impostare una **Data di scadenza** (13) per la chiave API.

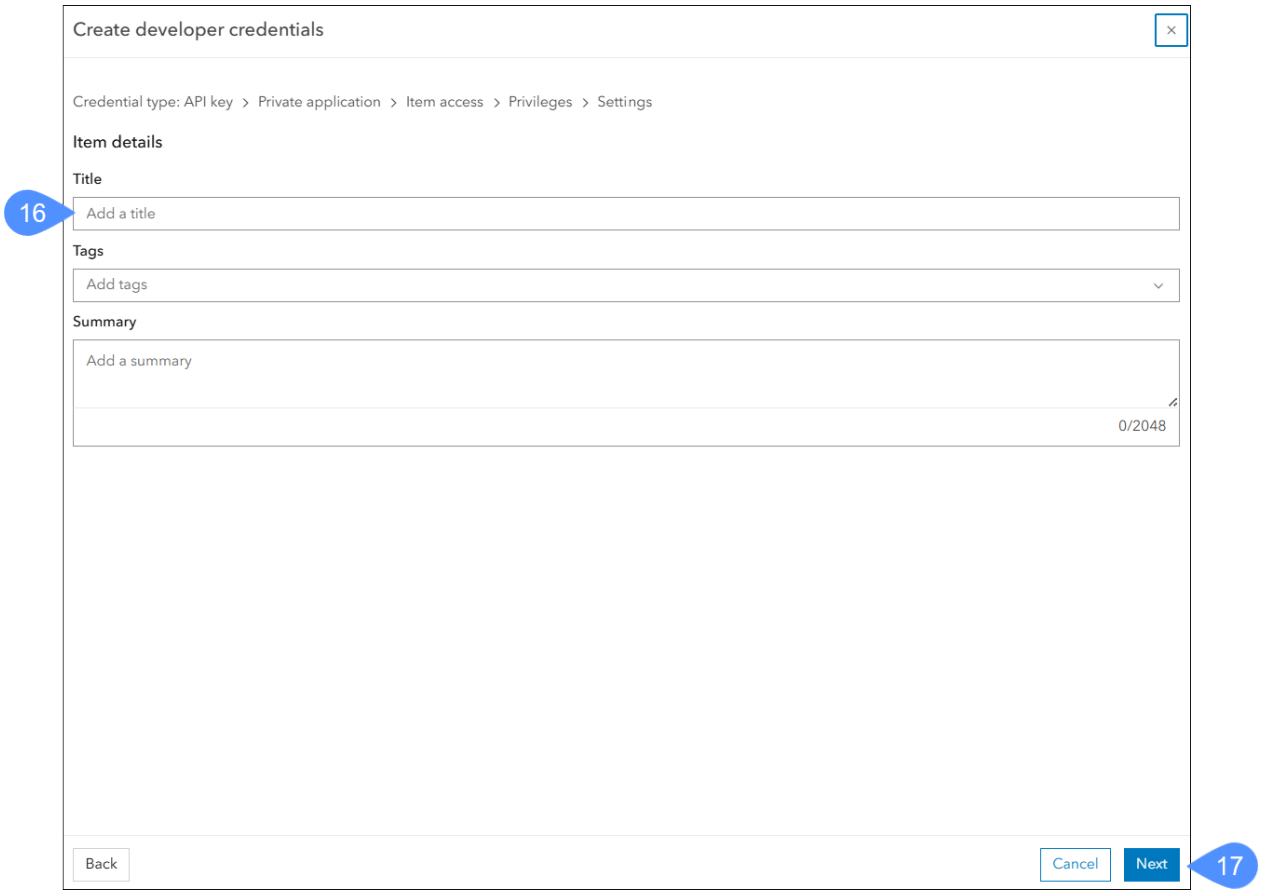
Nota: La data di scadenza predefinita è di 90 giorni dalla creazione, ma può essere estesa fino a un massimo di un anno. Una volta scaduta la chiave API attuale, bisogna generarne una nuova.

È possibile saltare la sezione degli **URL di Riferimento** (14), ma assicurarsi che il campo sia vuoto.

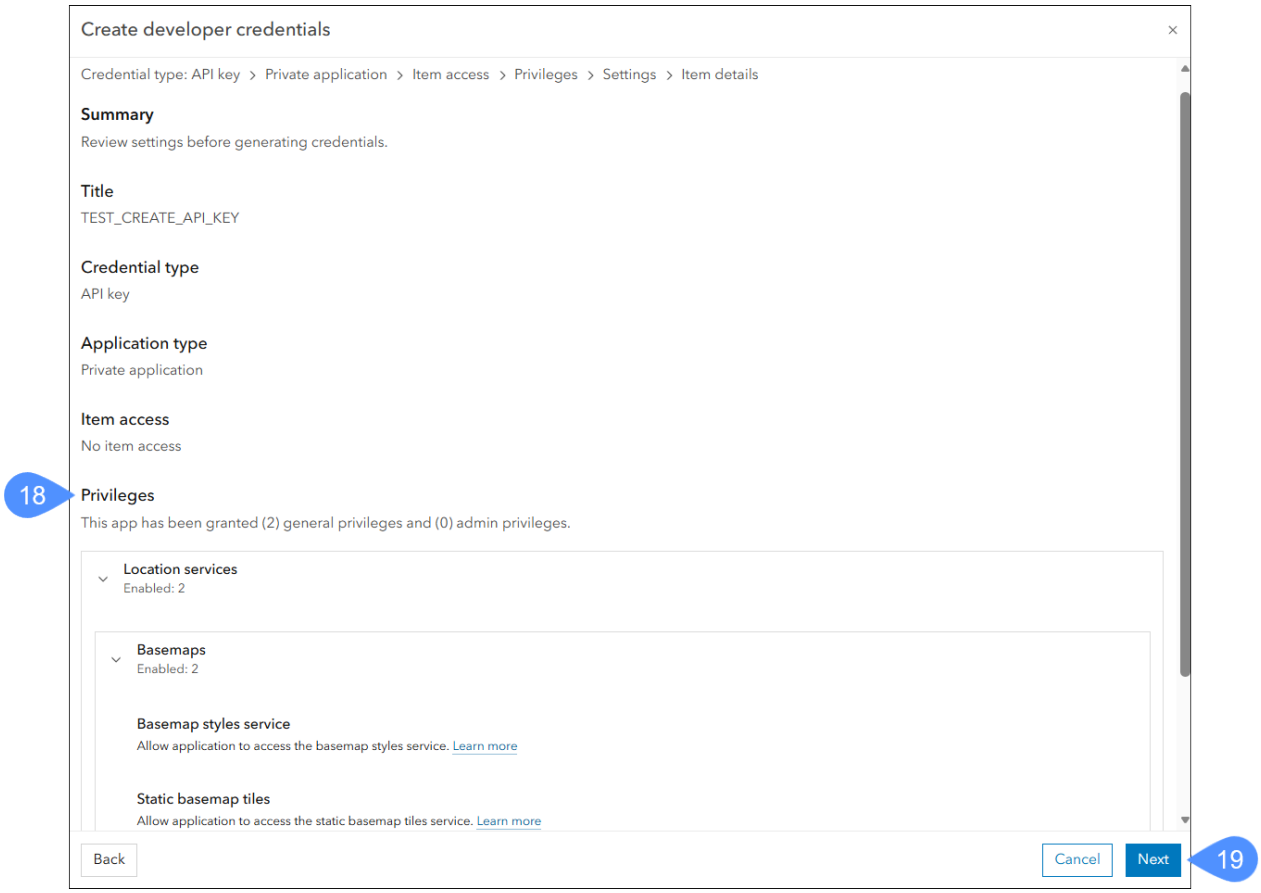
Cliccase su **Avanti** (15).



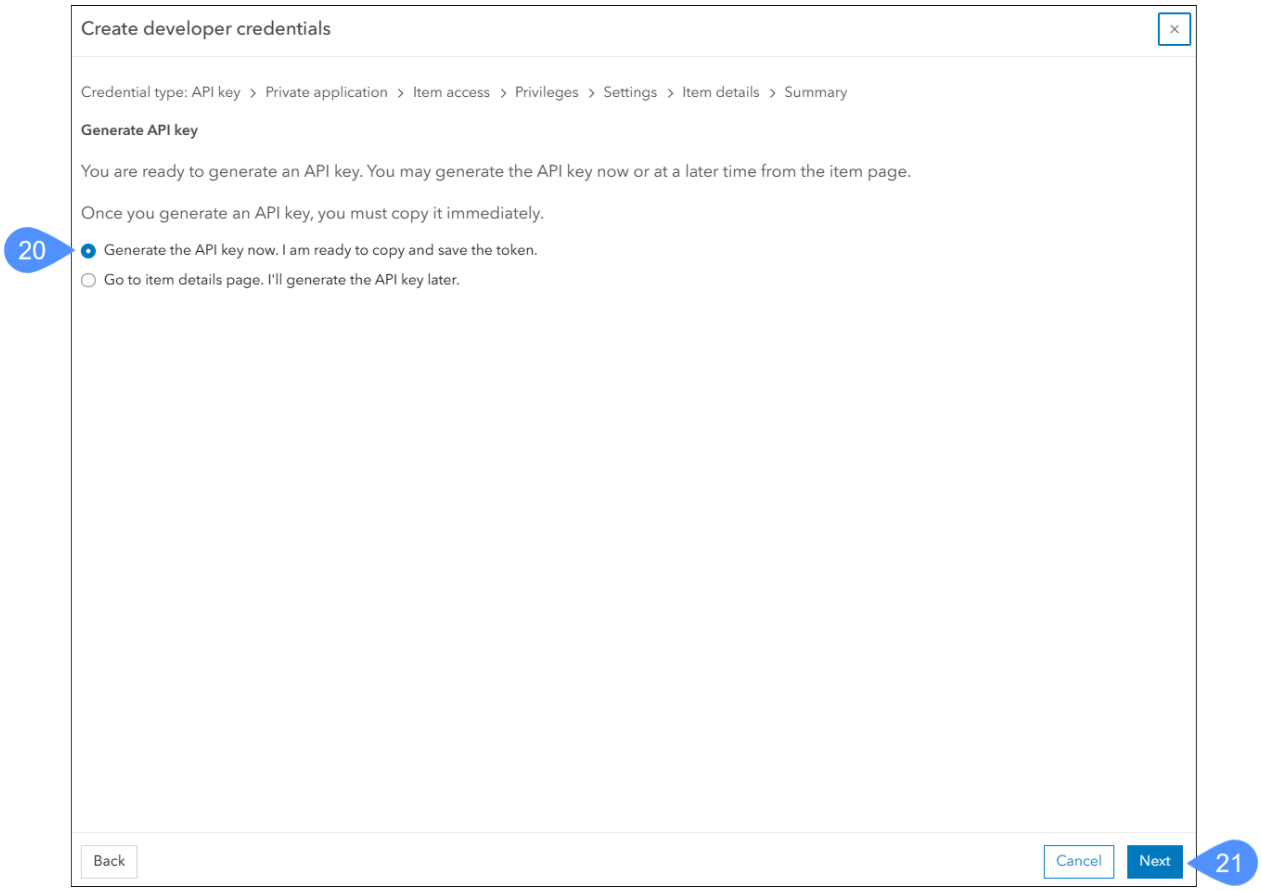
10 Immettere un **Titolo** (16). Gli altri campi possono essere saltati. Cliccare su **Avanti** (17).



11 Nel Riepilogo, assicurarsi che i privilegi includano sia il servizio **Basemap Styles service** che i **Tile mappa di base statica** (15). Cliccare su **Avanti** (19).

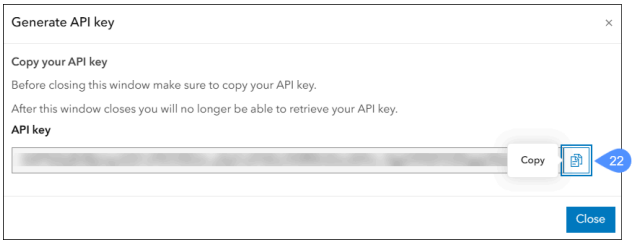


12 Selezionare **Genera la chiave API ora. Sono pronto a copiare e salvare la chiave** (20) e cliccare su **Successiva** (21).

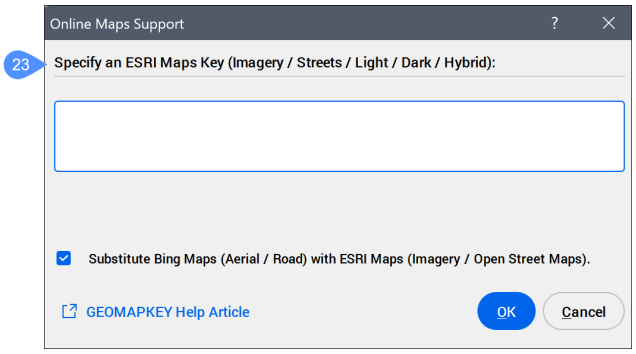


13 Copiare la **Chiave API** (22) e chiudere la finestra.

Nota: Assicurarsi di copiare la chiave API e salvarla in una posizione sicura, in quanto non verrà memorizzata nell'account Esri.



14 Andare in BricsCAD e eseguire il comando CHIAVECARTAGEO per aprire la finestra di dialogo **Supporto Mappe Online**. Successivamente, inserire la chiave API nel campo **Esri Key** (23) e cliccare **su OK**.



15 Eseguire il comando CARTAGEO e selezionare una mappa Esri.

16 La barra dei comandi richiede:

```
Seleziona il tipo di mappa [open street Map/esri Immagini/esri Strade/esri
 Chiaro/esri Scuro/esri Ibrido/Off] <Off>:
```

11.25 VINCGEOM

Applica le relazioni geometriche tra le entità, sulle entità e sui punti di vincolo validi.

Lite Pro Mechanical BIM

11.25.1 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

11.25.2 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.

11.26 CONVERTIGIS

Converte i Dati Oggetto nel disegno corrente da Autodesk® Civil 3D in Dati GIS BricsCAD.



11.26.1 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**.

11.27 ESPORTAGIS

Esporta le caratteristiche geografiche vettoriali in un formato di file SHP, GML o KML/KMZ.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: GIS

11.27.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Esporta A GIS** per esportare le caratteristiche geografiche vettoriali con la loro posizione originale, forma e attributi in un file SHP, GML o KML/KMZ.

11.28 -ESPORTAGIS

Esporta elementi grafici vettoriali in formati di file SHP, GML o KML/KMZ tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

11.28.1 Metodo

Selezionare le entità nel disegno, poi premere Invio per aprire la finestra di dialogo **Esporta Come**. È possibile salvare i dati di disegno corrente nei formati SHP, GML o KML/KMZ.

Selezionando i formati di file SHP o GML, viene inoltre richiesto di inserire un EPSG per il sistema di coordinate di destinazione. Selezionare **Nessuno** se non si desidera specificarne uno.

Nota: Il formato di file di esportazione ESRI SHP non supporta layer con molteplici tipi di geometria. Seleziona il tipo di geometria per il layer GIS che si vuole esportare.

11.28.2 Opzioni all'interno del comando

NEssuno
Non specifica alcun EPSG per il sistema di coordinate di destinazione.

Punti
Esporta in formato file SHP solo le entità sul layer GIS con geometria di tipo Punto.

Linee
Esporta in formato file SHP solo le entità sul layer GIS con geometria di tipo Linea.

POligoni
Esporta in formato file SHP solo le entità sul layer GIS con geometria di tipo Poligono.

Annulla
Annulla il comando.

11.29 IMPORTAGIS

Importa elementi geografici vettoriali da formati di file SHP, GML, KML/KMZ o Geodatabase.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: GIS

11.29.1 Descrizione

Consente di importare funzioni geografiche vettoriali con la posizione, la forma e gli attributi originali dai file SHP, GML, KML/KMZ o Geodatabase nel disegno corrente e di specificare le proprietà per ogni funzione GIS (layer) importata.

11.29.2 Metodo

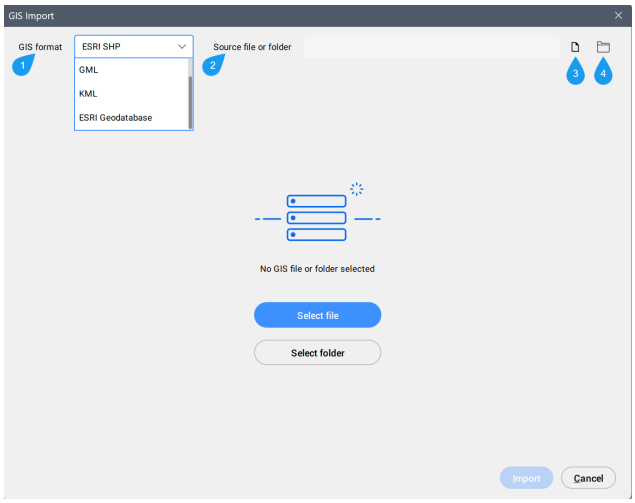
Selezionare i file GIS nella finestra di dialogo **Importa GIS**.

I file 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 una disegno vengono importate solo le entità geografiche GIS all'interno dell'area specificata.
- I formati ESRI Geodatabase sono supportati.
- La trasformazione del sistema di coordinate è abilitata.

La finestra di dialogo **Importa GIS** consente di importare nel disegno corrente diverse caratteristiche GIS (Layer) con forme e attributi da file SHP, GML, KML/KMZ o file Geodatabase. È inoltre possibile specificare le proprietà per ogni Caratteristica importata.



1 Formato GIS

2 File o cartella di origine

3 Seleziona il file di origine

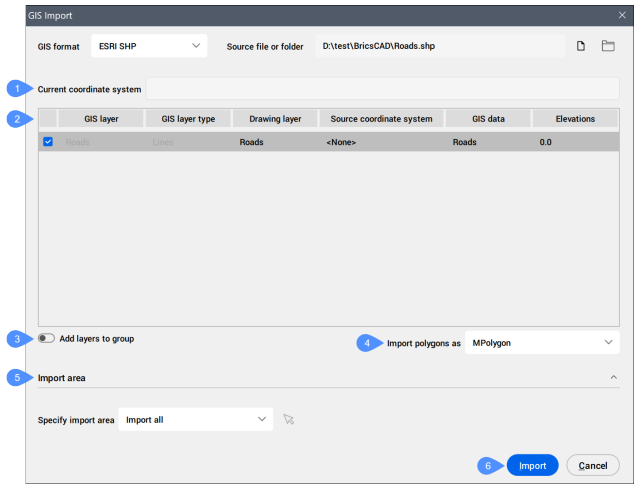
4 Seleziona la cartella di origine

Formato GIS
Definisce il formato GIS.

File o cartella di origine
Mostra il percorso di origine del file.

Seleziona il file di origine
Consente di aprire la finestra di dialogo **Apri file** per selezionare un file GIS.

Seleziona la cartella di origine
Apre la finestra di dialogo **Scegli cartella di input** per selezionare una cartella che contiene il file GIS.



1 Sistema di Coordinate Corrente

2 Tabella dei layer GIS importati

3 Aggiungere layer al gruppo

4 Importa poligoni come

5 Area di Importazione

6 Importa

11.29.3 Sistema di Coordinate Corrente

Riporta il sistema di coordinate GIS utilizzato dal disegno corrente.

11.29.4 Tabella delle Caratteristiche GIS importate

Elenca i Layer GIS da importare e consente di definirne le proprietà.

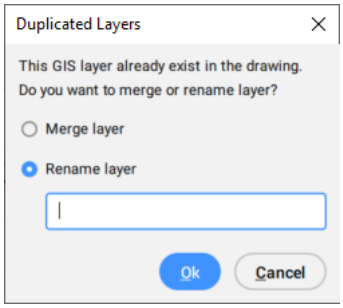
Selezionato
Consente di selezionare/deselezionare le caratteristiche GIS da importare.

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.

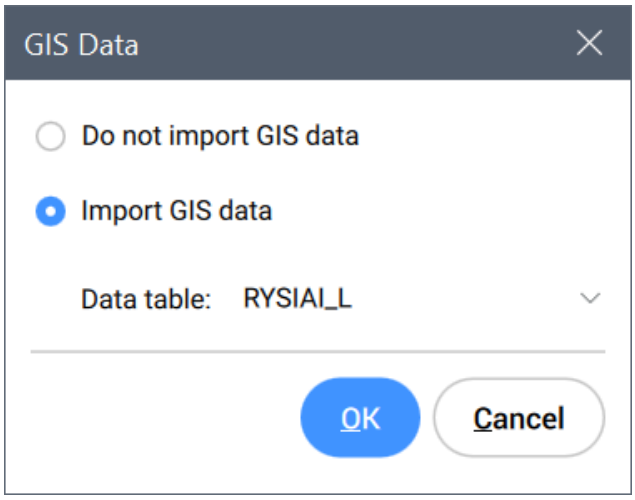
Layer esistente
Consente di scegliere un layer esistente dal disegno corrente.

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 GIS importato, 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.

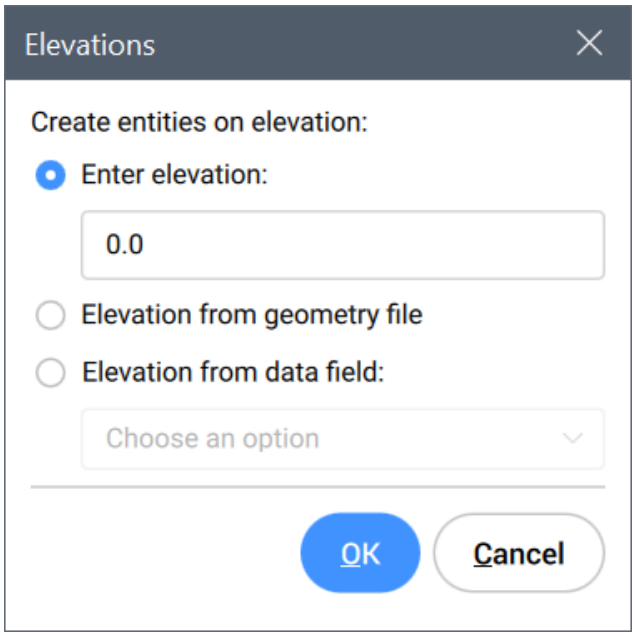
Importa dati GIS
Se selezionato, importa i dati GIS dalla tabella dati specificata.

Nota: Quando viene copiata un'entità con dati GIS, i dati GIS vengono trasferiti con essa.

I dati GIS collegati alle entità vengono mantenuti quando:

- L'entità con dati GIS viene copiata nel disegno corrente.
- È possibile creare una definizione di blocco come file DWG esterno utilizzando il comando MBLOCCO.
- L'entità con dati GIS viene spostata tra i disegni utilizzando i comandi COPIA e INCOLLA.

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.

11.29.5 Aggiungere layer al gruppo

Aggiunge i layer GIS importati a un nuovo gruppo, visibile nella scheda **GIS** dal pannello **Esplora Civile**.

11.29.6 Importa poligoni come

Consente di importare poligoni come **MPoligoni** o **Polilinee**.

11.29.7 Area di Importazione

Consente di specificare l'area di importazione.

Specifica 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.

11.29.8 Importa

Importa le caratteristiche GIS nel disegno e chiude la finestra di dialogo **Importa GIS**.

11.30 -IMPORTAGIS

Importa elementi geografici vettoriali dai formati di file SHP o KML/KMZ tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

11.30.1 Descrizione

Consente di importare funzioni geografiche vettoriali con la posizione, la forma e gli attributi originali dai file SHP o KML/KMZ nel disegno corrente e di specificare le proprietà per ogni funzione GIS (layer) importata.

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 una disegno vengono importate solo le entità geografiche GIS all'interno dell'area specificata.
- I formati ESRI Geodatabase sono supportati.

11.30.2 Metodo

Selezionare il file o la cartella di importazione. Quindi, inserire il percorso completo del file o della cartella scelta.

11.30.3 Opzioni all'interno del comando

File
Apre la finestra di dialogo **Apri file** per selezionare un file da importare.

CArtella
Apre la finestra di dialogo **Scegli cartella di input** in cui è necessario selezionare una cartella da importare.

Tutti
Consente di selezionare tutte le entità dal file o dalla cartella da importare.

Seleziona
Consente di selezionare qualsiasi entità chiusa costituita da polilinee che non si interseca automaticamente per definire l'area di importazione.

Definisci
Consente di definire qualsiasi entità chiusa costituita da polilinee che non si interseca automaticamente per definire l'area di importazione.

Annulla
Annulla il disegno dell'ultimo segmento poligonale.

Annulla
Esce dal comando.

11.31 GETSEL (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione di entità in base al tipo di entità e ai filtri layer.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.31.1 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**.

11.32 VAIASTART

Apre la pagina **Inizio**.

Lite Pro Mechanical BIM

11.32.1 Descrizione

Apre 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 BricsCAD 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 BricCAD Analytics per ottenere statistiche.

11.33 SFUMAT

Aprire la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura**.

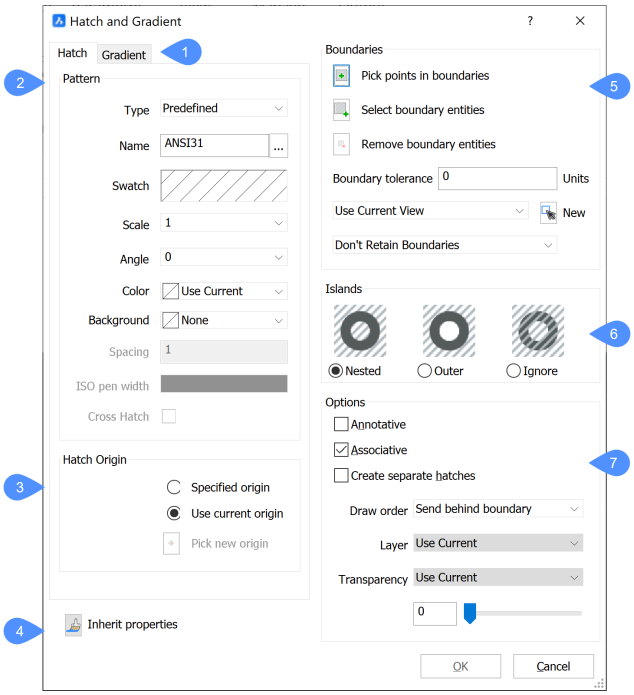
Lite Pro Mechanical BIM

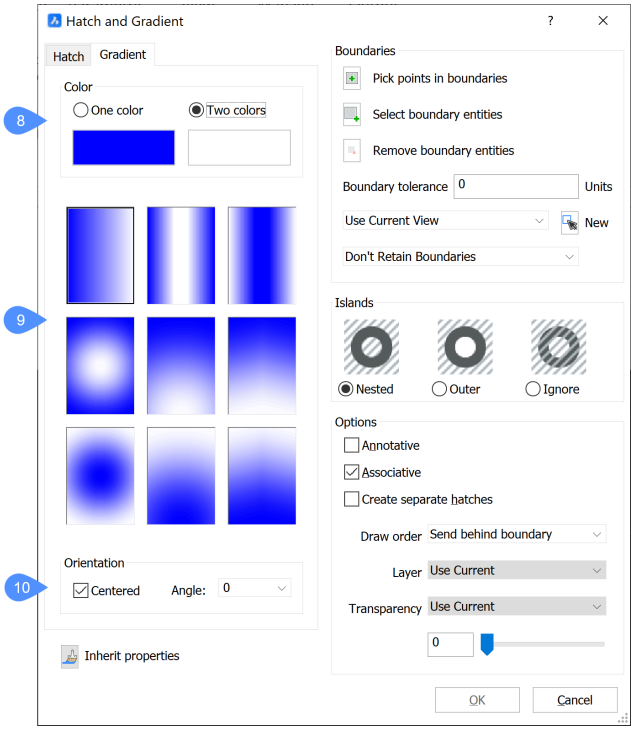
Icona: 

11.33.1 Descrizione

Apre 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

11.33.2 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 **Sfoglia** 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.

11.33.3 Origine tratteggio

Specifica l'origine del tratteggio. È possibile scegliere l'origine corrente o una nuova origine specificata.

11.33.4 Acquisisci proprietà

Copia le proprietà di un altro modello di tratteggio esistente da utilizzare con questo modello.

11.33.5 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 in 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).

11.33.6 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.

11.33.7 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.

11.33.8 Colore sfumatura

Specifica il colore della sfumatura. La sfumature può includere un colore o due colori per creare un tratteggio di riempimento solido.

11.33.9 Modello sfumatura

Specifica il modello della sfumatura.

11.33.10 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.

11.34 -SFUMAT

Riempie le aree chiuse con un riempimento sfumato.

Lite Pro Mechanical BIM

11.34.1 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.

11.34.2 Metodo

Esistono due metodi per riempire con sfumature:

- colore Singolo
- Due colori

11.34.3 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 ila 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 sfurmatura?
Commuta **Sì** o **No**.

? per lista modelli
Elenca i nomi di tutti i modelli di sfumatura. Premere F2 per visualizzare ila 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.

CAtalogocolori
Apre 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 CETRANSPARENCY.

Nota: Il valore di trasparenza per i nuovi tratteggi viene salvato dalla variabile di sistema HPTRANSPARENCY.

ANnulla
Rimuove i contorni selezionati dalla selezione.

11.35 GRADIENTBKGOFF

Disattiva la sfumatura dello sfondo.

Lite Pro Mechanical BIM

11.35.1 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.

11.36 GRADIENTBKGON

Attiva la sfumatura dello sfondo.

Lite Pro Mechanical BIM

11.36.1 Descrizione

Attiva i colori della sfumatura dello sfondo, utilizzati da tutti gli stili di visualizzazione (ad eccezione del wireframe 2D).

11.37 SCARPATA

Crea una superficie di scarpata sulle superfici TIN esistenti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.37.1 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.

11.37.2 Metodo

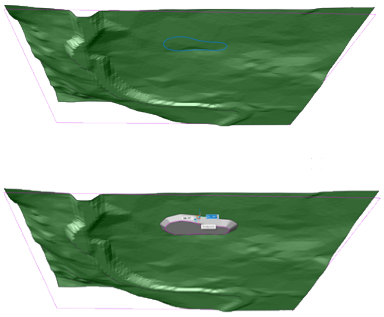
La scarpata può essere creata lungo l'intera lunghezza dell'entità di input selezionata o tra il punto iniziale e quello finale specificato.

Nota: Le scarpate supportano anche le transizioni.

11.37.3 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 scarpata utilizzando l'intera entità di input.

Nota: Sono supportati anche gli spigoli vivi. Modificare la proprietà **Tipo angolo** in **Nitido** nel pannello **Proprietà**.

11.38 BILANCIAMENTOSCARPATA

Bilancia i volumi di sterro e riporto della scarpata

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.38.1 Descrizione

Bilancia i volumi di sterro e riporto nella scarpata 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.

11.39 EDITASCARPATA

Divide o unisce le scarpate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.39.1 Descrizione

Unisce due scarpate in una con più regioni con il calcolo (automatico) delle transizioni tra le scarpate oppure suddivide la scarpata in più regioni in modo che le pendenze per ciascuna regione possano essere modificate separatamente.

Selezionare una scarpata da suddividere in più regioni o da unire a un'altra scarpata.

11.39.2 Opzioni all'interno del comando

Dividi
Suddivide la scarpata 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.

11.40 SOVRASCRIVIGRAFICA

Modifica temporaneamente l'aspetto delle entità nello spazio modello 3D.

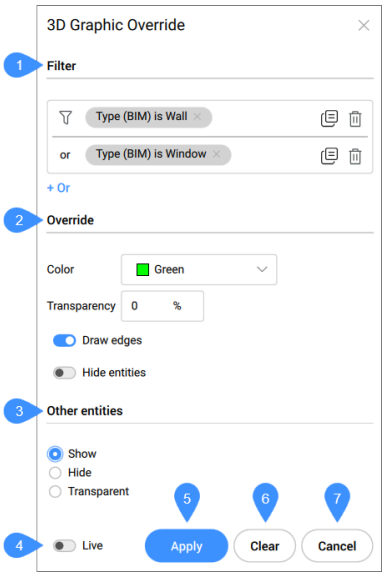
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

11.40.1 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.

11.41 SCHGRAF

Passa alla schermata grafica.

Lite Pro Mechanical BIM

11.41.1 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.

11.42 GRIGLIA

Attiva/disattiva la visualizzazione della griglia e ne imposta alcune proprietà.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: G

11.42.1 Metodo

Specificare il valore della spaziatura della griglia. Rende identica la spaziatura della griglia x e y.

11.42.2 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.

11.43 GRUPPO

Apre la finestra di dialogo **Raggruppamento entità**.

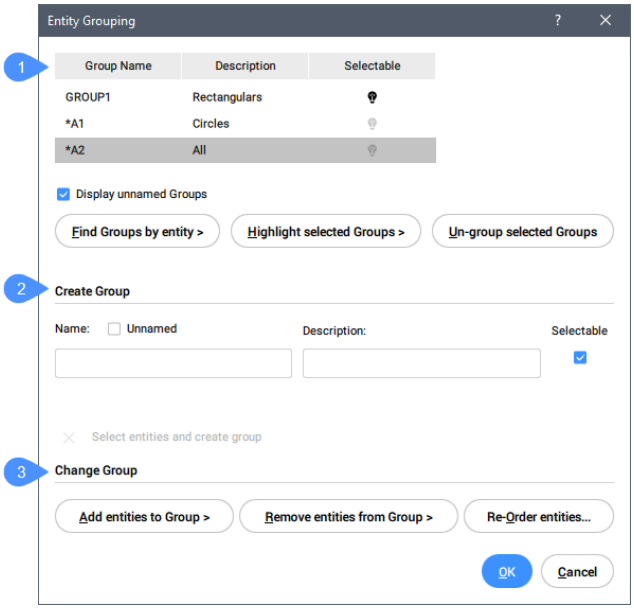
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

11.43.1 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

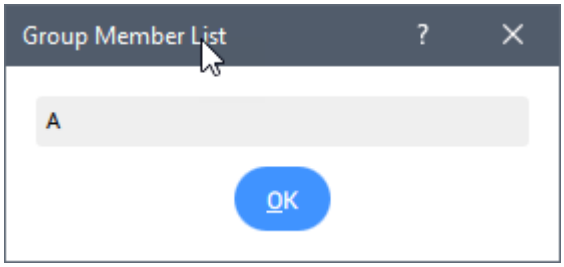
3 Modifica Gruppo

11.43.2 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.

Esplodi gruppi selezionati
Rimuove lo stato di gruppo dalle entità selezionate.

11.43.3 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.

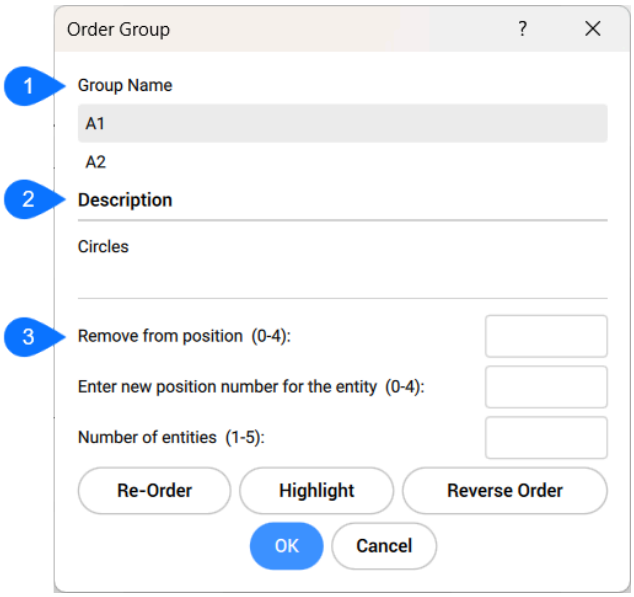
Seleziona entità e crea gruppo
Seleziona le entità nell'area di lavoro che devono far parte del gruppo premendo il pulsante a forma di croce sul lato destro.

11.43.4 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

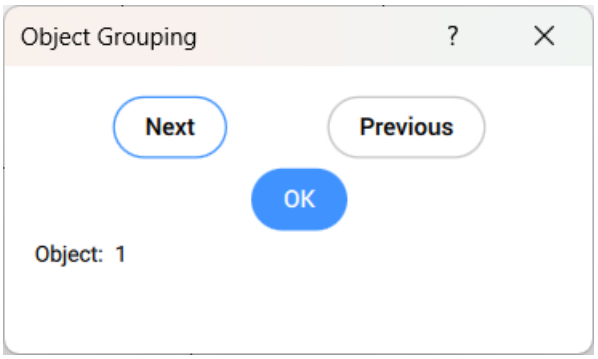
Rimuovi da posizione
Specifica il numero di posizione dell'entità da riordinare.

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 del gruppo una per una premendo i pulsanti **Successivo** e **Precedente** dalla finestra di dialogo **Raggruppamento Oggetti**.
Premendo il pulsante **OK** si torna alla finestra di dialogo **Ordina Gruppo**.



Inverti Ordine
Inverte l'ordine delle entità nel gruppo.

11.44 -GRUPPO

Crea e modifica gruppi di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

11.44.1 Descrizione

Crea e modifica gruppi di entità denominati nella Barra dei comandi.

11.44.2 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

Esplodi
Separa il gruppo selezionato.

RINomina
Rinomina i gruppi.

Selezionabili
Attiva/disattiva la selettività dei gruppi.

Crea
Crea un nuovo gruppo.

12. H

12.1 TRATTEGGIO

Riempie le aree 2D chiuse con motivi ripetuti o colori a tinta unita.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: PTR, RE, RETINO

12.1.1 Metodo

Esistono due metodi per applicare un modello di tratteggio:

- Scegliere il 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.

12.1.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare le entità
Consente di selezionare le entità che definiscono il contorno del tratteggio per limitare l'estensione del modello.

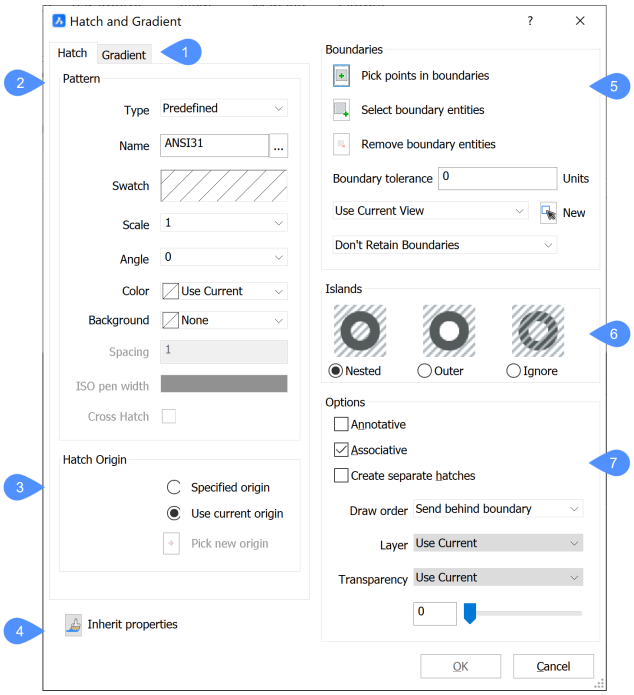
SCegli punto interno
Consente di scegliere un punto interno per applicare il modelli di tratteggio.

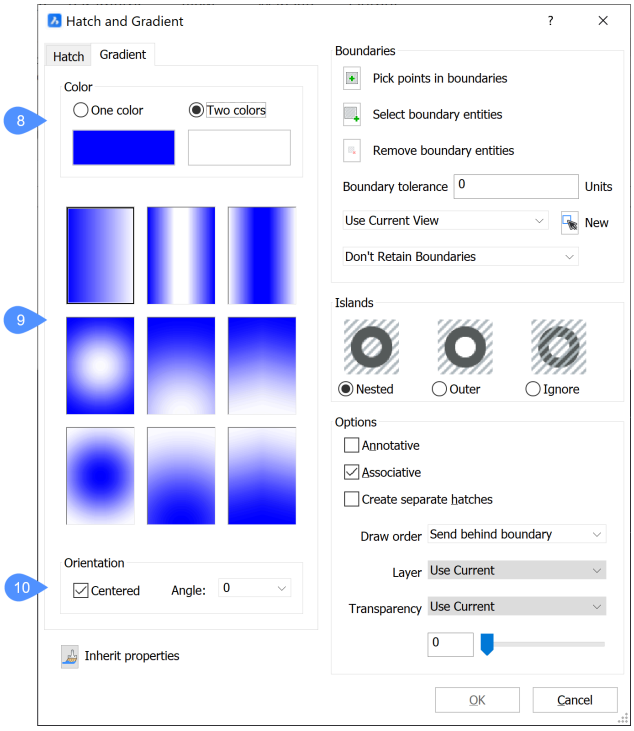
Nota: L'ultima opzione selezionata è la predefinita.

ANnulla
Rimuove i contorni selezionati dalla selezione.

Impostazioni
Apre la finestra di dialogo **Tratteggio e Sfumatura** per creare un'entità 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

12.1.3 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 **Sfoglia** 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.

12.1.4 Origine tratteggio

Specifica l'origine del tratteggio. È possibile scegliere l'origine corrente o una nuova origine specificata.

12.1.5 Acquisisci proprietà

Copia le proprietà di un altro modello di tratteggio esistente da utilizzare con questo modello.

12.1.6 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 in 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).

12.1.7 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.

12.1.8 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.

12.1.9 Colore sfumatura

Specifica il colore della sfumatura. La sfumature può includere un colore o due colori per creare un tratteggio di riempimento solido.

12.1.10 Modello sfumatura

Specifica il modello della sfumatura.

12.1.11 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.

12.2 -TRATTEGGIO

Riempie le aree 2D chiuse con motivi ripetuti o colori a tinta unita.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -RE

Nota: Le entità 3D non possono essere tratteggiate.

12.2.1 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.

12.2.2 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 ila 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 sfurmatura?
Commuta **Sì** o **No**.

? per lista modelli
Elenca i nomi di tutti i modelli di sfumatura. Premere F2 per visualizzare ila 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.

CAtalogocolori
Apre 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 definiscono 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.

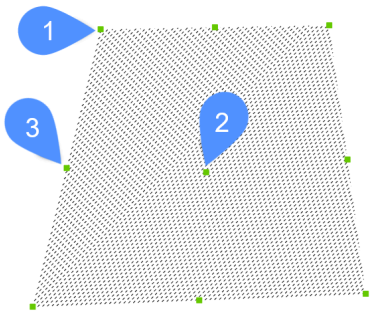
DaBlocco
Il valore di trasparenza è controllato dal blocco.

Usa corrente
Applica il valore di trasparenza corrente definito dalla variabile di sistema CETRANSPARENCY.

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.

12.3 EDITATRATT

Modifica i tratteggi tramite una finestra di dialogo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

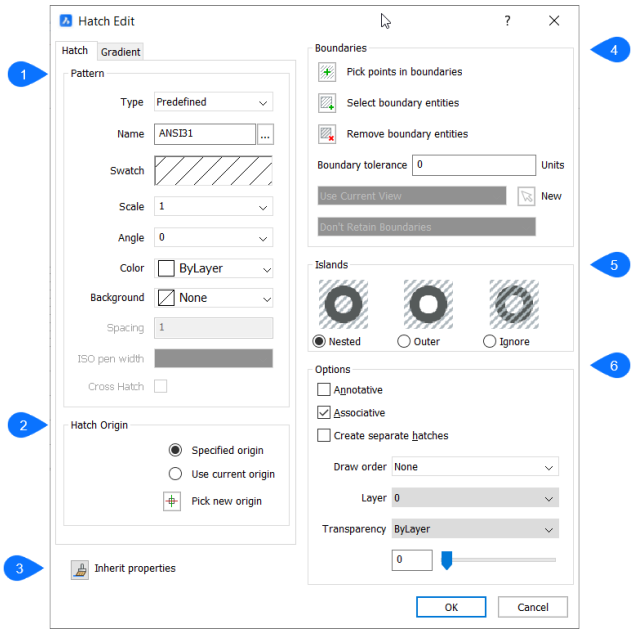
Alias: ER

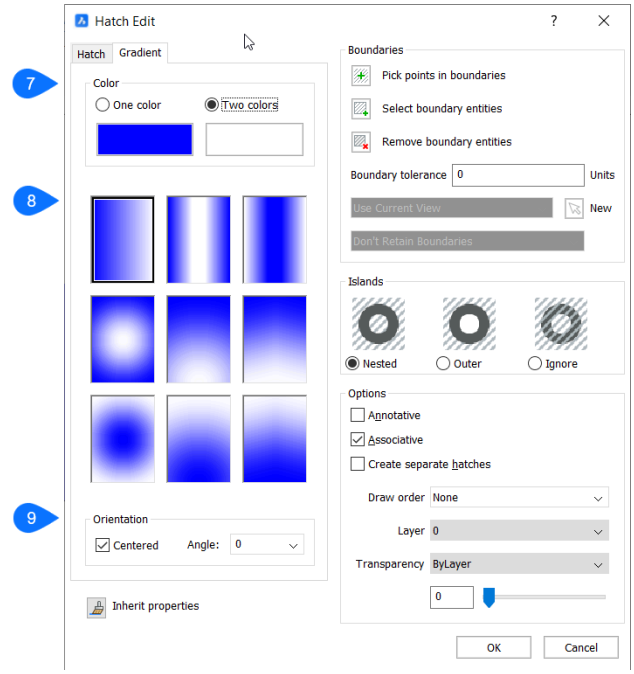
12.3.1 Descrizione

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

12.4 -EDITARETINO

Modifica i tratteggi tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

12.4.1 Metodo

Selezionare un tratteggio o una sfumatura esistente per modificare le opzioni nella Barra dei comandi.

12.4.2 Opzioni all'interno del comando

DIssocia
Rimuove la proprietà associativa dell'entità tratteggio o sfumatura selezionata.

STile
Definisce il comportamento del tratteggio quando ci sono contorni aggiuntivi all'interno di un contorno chiuso.

Nidificati
Applica modelli di tratteggio alternati se un contorno chiuso contiene contorni aggiuntivi, a partire dal contorno più esterno.

Esterno
Applica il modello di tratteggio solo al contorno più esterno, escludendo i contorni interni nidificati.

Ignora
Applica il modello di tratteggio al contorno selezionato, ignorando e tratteggiando sopra qualsiasi contorno esterno nidificato.

Proprietà
Consente di specificare un nome di tratteggio, scala e angolo, oppure di cambiare il tratteggio in **Riempimento solido**, **Definito da utente** o **Sfumatura**.

? per lista modelli
Nella finestra **Cronologia dei Comandi** elenca i nomi dei modelli di tratteggio predefiniti.

riempimento Solido
Modifica il modello di tratteggio o la sfumatura selezionata in un riempimento solido.

Definito da utente
Cambia il tipo di tratteggio in **Definito da utente**. Imposta l'angolo del modello di tratteggio per le linee, lo spazio tra le linee standard e l'area del tratteggio trasversale per personalizzare il tratteggio.

> ***Nota:*** Se una sfumatura viene modificata in un tipo **Definito da utente**, viene automaticamente convertita in un tratteggio. Le proprietà della sfumatura non vengono conservate.

Procedi
Applica le modifiche e chiude il comando.

SFumatura
Modifica il modello di tratteggio o la sfumatura selezionata inserendo il nome di un modello nella Barra dei comandi.

? per lista modelli
Elenca i modelli di sfumatura nella Barra dei comandi.

colore Singolo
Consente di scegliere un colore di sfumatura e il suo valore di tonalità o tinta.

Due colori
Consente di scegliere due colori sfumati.

Truecolor
Definisce il colore specificando i valori numerici per il rosso, il verde e il blu nella Barra dei comandi.

CAtalogocolori
Definisce il colore inserendo il nome di un catalogo colori esistente nel tuo sistema.

Nota: La variabile di sistema COLORBOOKPATH specifica la/le cartella/e in cui BricsCAD dovrebbero cercare i file dei cataloghi colore.

Ordine di visualizzazione
Assegna un ordine di visualizzazione al tratteggio o alla sfumatura selezionata.

NEssuno
Rimuove l'ordine di visualizzazione assegnato al tratteggio o alla sfumatura selezionata.

porta Dietro
Assegna l'ordine di visualizzazione del tratteggio o della sfumatura selezionata dietro tutte le altre entità sovrapposte.

porta dAvanti
Assegna l'ordine di visualizzazione del tratteggio o della sfumatura selezionata davanti tutte le altre entità sovrapposte.

Porta dietro al contorno
Assegna l'ordine di visualizzazione del tratteggio selezionato dietro il suo contorno.

porta davanti al Contorno
Assegna l'ordine di visualizzazione del tratteggio o della sfumatura selezionata davanti al suo contorno.

AGgiungi contorni
Estende l'area del tratteggio specificando un punto interno di un contorno.

Selezionare le entità
Consente di estendere l'area del tratteggio selezionando un'entità da usare come contorno.

elimina Contorni
Riduce l'area del tratteggio selezionando un'entità che definisce il contorno da rimuovere.

Ricrea contorni
Ricrea il contorno di un tratteggio o di una sfumatura specificando il tipo di entità di contorno, successivamente è possibile se il tratteggio è associativo con il nuovo contorno.

Regione
Trasforma il nuovo contorno in una regione.

Polilinea
Trasforma il nuovo contorno in una polilinea.

ASsocia
Associa il tratteggio o la sfumatura a un contorno selezionato specificando un punto interno al contorno.

Selezionare le entità
Consente di selezionare un'entità da usare come contorno, invece di specificare un punto interno all'interno del contorno.

tRatteggi separati
Divide il tratteggio o la sfumatura selezionata creando tratteggi individuali per ogni area chiusa.

Origine
Specifica un nuovo valore per l'origine del tratteggio o della sfumatura inserendo le coordinate del punto o selezionando il punto nel disegno.

annotatiVo
Imposta la proprietà annotativa per il tratteggio o la sfumatura e applica la scala annotativa corrente.

Nota: La scala annotativa corrente è definita dalla variabile di sistema CANNOSCALE.

LAyer
Specifica il layer per l'entità tratteggio o sfumatura selezionata. È possibile scegliere sia il layer corrente che uno nuovo.

COlore tratteggio
Consente di cambiare il colore del tratteggio, iniziando dal colore del motivo e continuando con quello dello sfondo.

Truecolor
Definisce il colore specificando i valori numerici per il rosso, il verde e il blu nella Barra dei comandi.

CAtalogocolori
Definisce il colore inserendo il nome di un catalogo colori esistente nel tuo sistema.

. (per usare corrente)
Applica il valore colore corrente come definito dalla variabile di sistema CECOLOR.

Trasparenza
Consente di cambiare la trasparenza del tratteggio o della sfumatura selezionata.

0
Modifica la trasparenza al valore minimo, rendendo il tratteggio completamente opaco.

90
Modifica la trasparenza al valore massimo, dando al tratteggio la massima trasparenza.

Nota: Il livello di trasparenza è limitato al valore di 90 per evitare confusione con i layer congelati o disattivati.

DaLayer
Cambia la trasparenza in quella del layer.

DaBlocco
Cambia la trasparenza in quella del blocco.

. per usare corrente
Applica il valore di trasparenza corrente definito dalla variabile di sistema CETRANSPARENCY.

ANnulla
Annulla l'ultima azione.

12.5 HATCHEDITEXT

Modifica i vertici di un'entità tratteggio o sfumatura.

Lite Pro Mechanical BIM

12.5.1 Descrizione

Modifica i vertici di un'entità tratteggio o sfumatura in modo interattivo tramite la barra dei comandi.

12.5.2 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.

12.6 GENERACONTORNOTRATTEGGIO

Genera un contorno attorno a un tratteggio o a un riempimento sfumato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

12.6.1 Descrizione

Crea un contorno costituito da una polilinea attorno ai tratteggi o ai riempimenti sfumati selezionati.

12.7 HATCHTOBACK

Sposta tutte le entità tratteggio nel disegno dietro tutte le altre entità sovrapposte.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando seleziona automaticamente tutti i modelli di tratteggio nel disegno corrente.

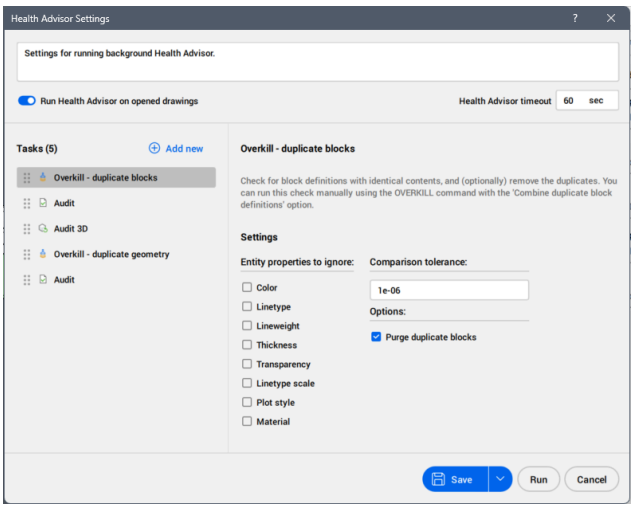
12.8 ROUTINEASSISTENTECONTROLLOSALUTE

Imposta i compiti inclusi nella routine di **Verifica Salure** che si eseguono automaticamente in background quando si apre un file di disegno per controllare il disegno e migliorare le prestazioni.

Lite Pro Mechanical BIM

12.8.1 Descrizione

Il comando ROUTINEASSISTENTECONTROLLOSALUTE apre la finestra di dialogo **Impostazioni Salute del Disegno**:



12.8.2 Descrizione della routine

Visualizza la descrizione della routine **Salute del Disegno**.

12.8.3 Eseguire Salute del Disegno sui disegni aperti

Determina se la routine **Salute del Disegno** si avvia automaticamente in background durante l'apertura di un disegno. Questa impostazione è controllata anche dalla variabile di sistema HEALTHADVISOR.

12.8.4 Timeout Salute del Disegno

Consente di impostare il tempo massimo, in secondi, per completare la routine **Salute del Disegno**. Il processo viene automaticamente terminato se supera questa durata. Questa impostazione è controllata anche dalla variabile di sistema HEALTHADVISORTIMEOUT.

12.8.5 Attività

Elenca le attività selezionate per la routine **Salute del Disegno** da eseguire in background durante l'apertura di un file di disegno.

Nota:

- I disegni che non sono stati modificati dall'ultimo controllo non vengono riscansionati all'apertura.
- Le attività possono essere riorganizzate nella routine usando il metodo trascina e rilascia.
- Sul lato destro dell'azione selezionata, è possibile accedere alle sue impostazioni.

12.8.6 Aggiungi nuova

Aggiunge nuove attività alla routine **Salute del Disegno** dall'elenco a discesa.

Nota:

- Non tutte le attività sono disponibili per essere aggiunte nella routine **Salute del Disegno**.

- Un'attività può essere aggiunta più volte in diversi passi della routine.

12.8.7 Salva

Salva la routine **Verifica Salute**.

12.9 ELICA

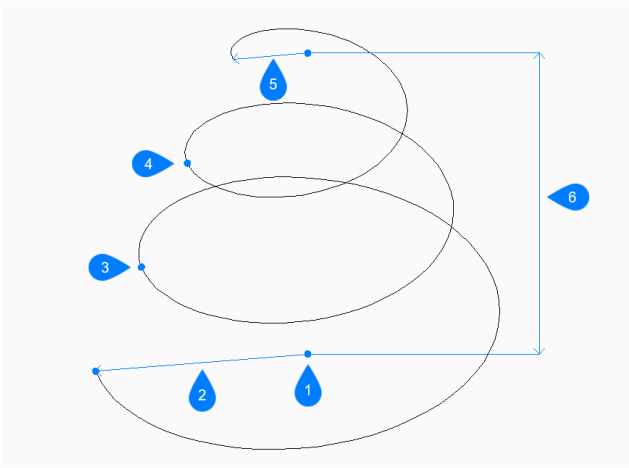
Crea una spirale 2D o un'elica 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

12.9.1 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

12.9.2 Metodo

Questo comando ha 1 metodo per iniziare a creare un'elica:

- Specificare centro della base

12.9.3 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:** senso orario
- **Antiorario**: senso antiorario

12.10 GUIDA

Apre il Centro Assistenza BricsCAD

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

12.10.1 Descrizione

Apre 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.

12.11 HELPSEARCH

Cerca nella Guida in Linea dalla barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

12.11.1 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.

12.12 NASCONDI

Rimuove le linee nascoste dalle entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

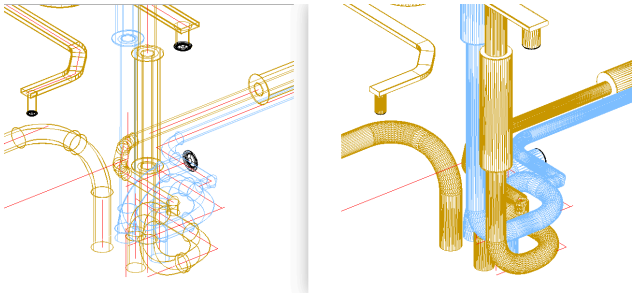
Icona:

Alias: NA

12.12.1 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.

12.13 HIDEOBJECTS

Nasconde le entità selezionate.

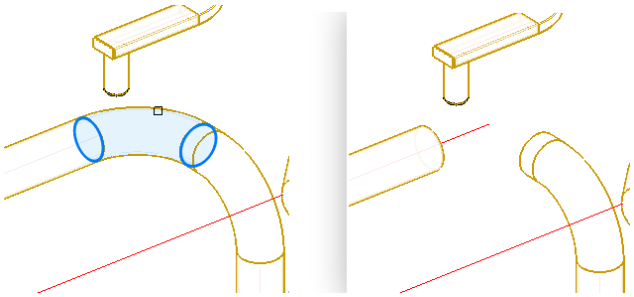
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

12.13.1 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.
- Il comando HIDEOBJECTS è abilitato nelle sessioni di MODIFBLOC.

12.14 COLLIPERT

Collega file o pagine Web con entità nel disegno.

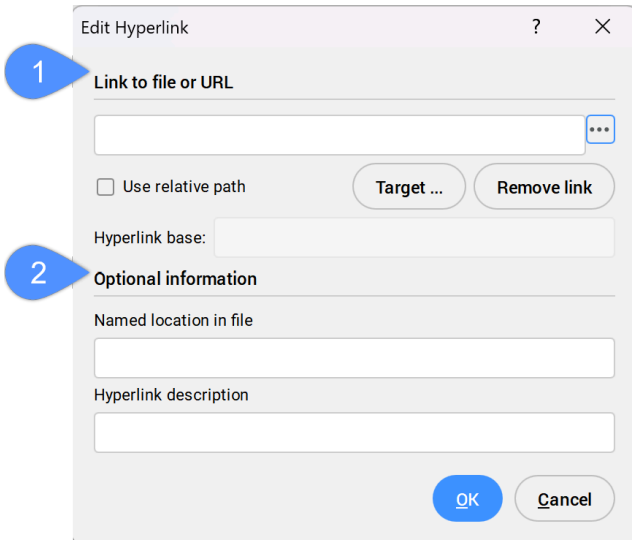
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

12.14.1 Descrizione

Associa vari tipi di file o pagine Web alle entità selezionate tramite la finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale**.

La finestra di dialogo **Modifica collegamento ipertestuale** consente di aggiungere o modificare un collegamento ipertestuale a un file o a una pagina Web.



1 Collegamento a file o URL

2 Informazione opzionale

12.14.2 Collegamento a file o URL

Specifica il collegamento a un file o un URL a una pagina Web.

- Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Seleziona file**. Quindi, selezionare il file e cliccare su **Apri** per aggiungere il collegamento al campo **Link a file o URL**.
- Digitare l'URL di una pagina Web nel campo **Link a file o URL**.

Nota: Per rimuovere il collegamento ipertestuale allegato, cliccare sul pulsante **Rimuovi collegamento**.

Usa percorso relativo
Se il percorso del file nel campo **Link a file o URL** è assoluto, l'opzione **Usa percorso relativo** è disattivata. È possibile abbreviare manualmente il percorso del file del collegamento ipertestuale allegato per renderlo relativo. L'opzione **Usa percorso relativo** diventa disponibile e viene automaticamente selezionata.

Base del collegamento ipertestuale
Visualizza il percorso del file per tutti i collegamenti ipertestuali relativi nel disegno.

Nota: Il percorso di base viene impostato dalla variabile di sistema **HYPERLINKBASE**.

12.14.3 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.

12.15 -COLLIPERT

Collega file o pagine web con entità nel disegno tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

12.15.1 Descrizione

Associa vari tipi di file o pagine web alle entità selezionate tramite la Barra dei comandi.

Nota: Questo comando è destinato all'uso da parte di macro e routine LISP.

12.15.2 Opzioni all'interno del comando

Rimuovi
Rimuove i collegamenti ipertestuali associati alle entità selezionate.

Inserisci
Aggiunge un collegamento ipertestuale a una o più entità selezionate.

Inserire URL
Specifica il file di percorso o la pagina web.

Inserisci segnalibro
Specificare un nome di segnalibro.

Nota: Il carattere # specifica le posizioni (segnalibri) all'interno di file o pagine web.

Inserisci descrizione
Aggiungere una descrizione aggiuntiva del collegamento ipertestuale.

SOvrascrivi

Sì
Consente di sostituire il collegamento ipertestuale esistente con uno nuovo.

No
Lascia invariato il collegamento ipertestuale esistente ed esce dal comando.

Nota: L'opzione **Sovrascrivi** viene visualizzata nella Barra dei comandi solo se l'entità selezionata dispone già di un collegamento ipertestuale associato.

12.16 OPZIONICOLLIPERT

Attiva/disattiva la visualizzazione del collegamento ipertestuale.

Lite Pro Mechanical BIM

12.16.1 Descrizione

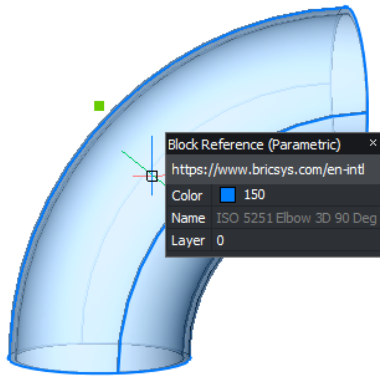
Attiva/disattiva la visualizzazione del cursore del collegamento ipertestuale e del tooltip con l'URL e aggiunge l'opzione **Collegamento ipertestuale** al menu di scelta rapida.

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

12.16.2 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 sotto-menu Collegamento ipertestuale nei menu di scelta rapida.

Nota: Il testo della descrizione comando è specificato dall'opzione **Descrizione collegamento ipertestuale** del comando COLLIPERT.



13. I

13.1 ID

Riporta le coordinate x,y,z.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: IDPOINT

13.1.1 Descrizione

Riporta le coordinate x,y,z di un punto specificato utilizzando il sistema di coordinate corrente.

13.2 IEMBED

Incorpora un .tiff bitonale attaccato al disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

13.2.1 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.

13.3 ESPORTAIFC

Esporta un modello BIM in formato IFC.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

13.3.1 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.

- Per esportare le proprietà con valori di data in IfcDate per IFC4, utilizzare il formato AAAA-MM-GG. Formati diversi verranno esportati come IfcLabel.

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)
- **IFC4 Design Transfer View file** (*.ifc)
- **File IFC4 Reference View** (*.ifc)
- **File IFC4x3** (*.ifc) (IFC 4.3.2.0)

Nota: BricsCAD BIM è ufficialmente certificata per **IFC4 Reference View** (Architettura).

13.3.2 Metodo

Selezionare le entità da esportare o premere **Invio** per esportare l'intero modello.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione IFC, vedere l'articolo **Importazione ed esportazione IFC in BricsCAD**.

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 personalizzazioni 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).

13.4 IFCCONVALIDA

Controlla la qualità di un file IFC esistente.



13.4.1 Descrizione

Convalida un file IFC esistente prima di importarlo.

13.4.2 Metodo

Apre 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.

13.4.3 Opzioni all'interno del comando

Sì
Importa il file IFC.

No
Non importa il file IFC.

13.5 IMMAGINE

Apre il pannello **Riferimenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: IMM

13.5.1 Descrizione

Apre 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.

13.6 IMAGEAPP (Express Tools)

Specifica l'applicazione dell'editor di immagini utilizzata per il comando IMAGEEDIT.

Lite Pro Mechanical BIM

13.6.1 Metodo

Utilizzare il comando IMAGEAPP per specificare l'applicazione dell'editor di immagini, ad esempio Microsoft Paint.

13.7 REGOLAIMM

Regola le proprietà delle immagini tramite il pannello **Proprietà**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: RIM

Scorciatoie da Tastiera: **cliccare sulla cornice dell'immagine**

13.7.1 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

13.8 -ATTACCAIMM

Allega immagini raster al disegno tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

13.8.1 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.

13.8.2 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
Utilizza 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.

13.9 ATTACCAIMM

Associa immagini raster al disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

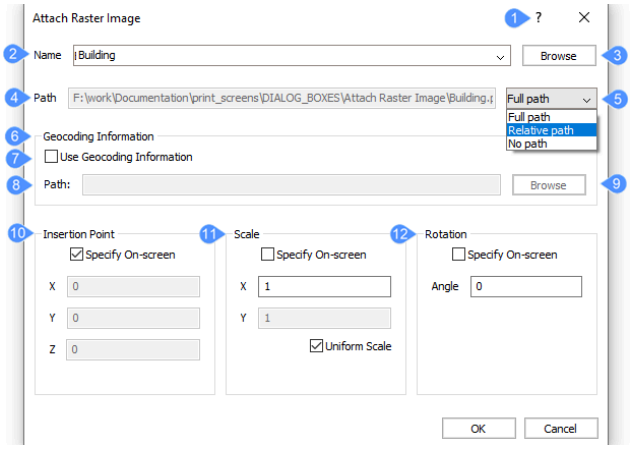
Icona:

Alias: AIM

13.9.1 Descrizione

Apre 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, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare la finestra di dialogo **Attacca file 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

13.9.2 Guida

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando ATTACCAIMM.

13.9.3 Nome

Specifica il nome del file da attaccare.

13.9.4 Sfoglia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine** per consentire di scegliere un altro file raster.

13.9.5 Percorso

Visualizza il percorso del file dell'immagine.

13.9.6 Tipo percorso

Determina come memorizzare il percorso.

Percorso completo
Memorizza il percorso completo del file immagine come riferimento assoluto, ad esempio: *C:\foldername \imagename.jpg*

Percorso relativo
Conserva il percorso dalla posizione del disegno alla posizione dell'immagine. Ad esempio:*..\nomecartella \imagename.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 *imagename.jpg*.

13.9.7 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)
Apre la finestra di dialogo **Seleziona file di georeferenziazione immagine**.

13.9.8 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.

13.9.9 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.

13.9.10 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.

13.9.11 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.

13.10 RITAGLIAIMM

Ritaglia un'immagine in base a un contorno di ritaglio specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: RIT

13.10.1 Metodo

Selezionare l'immagine cliccando sulla sua cornice e crea un nuovo contorno di ritaglio.

Nota:

- Le immagini ritagliate possono essere modificate direttamente tramite i grip.
- Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('ritagliaimm).

13.10.2 Opzioni all'interno del comando

ON
Attiva il contorno di ritaglio Disattivato dall'opzione **OFF**.
L'area al di fuori del contorno di ritaglio viene nascosta alla vista.

oFf
Disattiva il contorno di ritaglio in modo che l'immagine selezionata sia di nuovo completamente visibile. Il contorno di ritaglio viene salvato, fino a quando non viene eliminato, e può essere riattivato con l'opzione **ON**.

Inverti
Inverte la modalità di ritaglio in modo che l'immagine sia ritagliata all'esterno o all'interno del contorno specificato.

Nota: La sezione **Varie** del pannello **Proprietà** consente inoltre di attivare e disattivare il ritaglio e di invertirlo.

Cancella contorno
Cancella il contorno di ritaglio dall'immagine selezionata senza che venga visualizzato alcun messaggio di conferma o avviso.

Nuovo contorno
Consente di aggiungere un contorno di ritaglio a tutte le entità selezionate.

Eliminare il precedente contorno?
Questa opzione viene visualizzata nella Barra dei comandi solo quando viene rilevato un contorno esistente.

Sì
Elimina i contorni precedenti.

No
Esce dal comando.

Seleziona polilinea
Consente di scegliere un'entità aperta o chiusa formata da polilinee, come spline, polilinee, rettangoli, ciambelle e poligoni. Anche se la polilinea non deve essere chiusa, non può attraversare se stessa.

Poligonale
Crea un contorno di ritaglio non rettangolare, con un minimo di tre lati.

ANnulla
Annulla il disegno dell'ultimo segmento poligonale.

Rettangolare
Crea un contorno di ritaglio rettangolare.

13.11 IMAGEEDIT (Express Tools)

Modifica l'immagine selezionata in un'applicazione esterna per l'editor di immagini.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

13.11.1 Descrizione

Apre 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.

13.12 CORNICEIMM

Attiva/disattiva la variabile di sistema IMAGEFRAME.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

13.12.1 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.

13.13 QUALITIMM

Specifica la qualità di visualizzazione delle immagini attaccate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

13.13.1 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.

13.14 IMAGEOVERLAP (Express Tools)

Modifica la distanza di sovrapposizione per l'affiancamento delle immagine in superhatch.

Lite Pro Mechanical BIM

13.14.1 Metodo

Immettere la distanza di sovrapposizione per il mosaico dell'immagine nel superhatch.

13.15 IMPORTA

Importa la geometria da file esterni nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: IP

13.15.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Importa file** per selezionare un tipo di file supportato da importare nel disegno corrente.

Nota: A partire da BricsCAD V27, i formati di file Communicator per BricsCAD sono disponibili anche per l'importazione senza richiedere una licenza separata di Communicator per BricsCAD. Vedere l'articolo **Communicator per BricsCAD - Formati di file di importazione supportati**.

Formati di file di importazione supportati disponibili con BricsCAD Lite e superiori:

- **Formato di Interscambio Disegni** (*.dxf; *.dwg)
- **Windows Metafile Formats** (*.wmf;*.emf;*.wmz;*.emz)**(1) (2)**
- **Collada** (*.dae)
- **Formato DGN MicroStation** (*.dgn)
- **File Wavefront Object** (*.obj)

Formati di file di importazione supportati disponibili con BricsCAD Pro e superiori:

- **File FBX** (*.fbx)
- **Formati delle Nuvole di Punti** (*.e57;*.hspc;*.las;*.LAZ;*.lgsx;*.PACK;*.PTS;*.ptx;*.RCP;*.RCS;*.rdbx;*.rsp;*.ZFS)
- **File Rhino** (*.3dm)**(1) (2)**
- **Grafica Vettoriale Scalabile** (*.svg)
- **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.

Formati di file di importazione supportati disponibili con BricsCAD BIM e BricsCAD Ultimate:

- **File IFC** (*.ifc;*.ifczip)

  La finestra di dialogo **Impostazioni importazione IFC** viene visualizzata dopo aver selezionato il file IFC.

  Importante:

  - IFC4x1 non è una versione ufficiale. Sebbene supportiamo l'importazione di file IFC4x1, il codice non viene mantenuto attivamente e consigliamo di utilizzare altre versioni IFC.
  - L'importazione IFC4x3 non supporta ancora alcuni nuovi tipi di geometria.

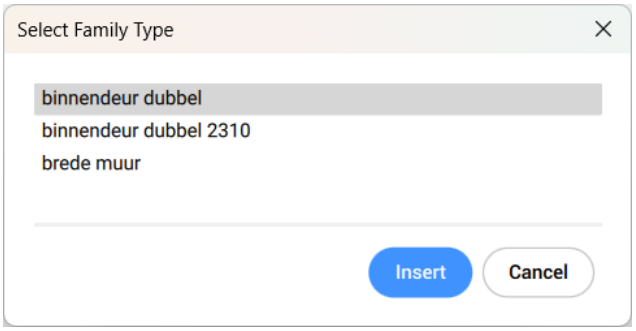
- **File Navisworks** (.nwd;*.nwc;*.nwf)

  Nota:

  - Importando un **file Navisworks** la geometria si converte in mesh nel disegno corrente.
  - BricsCAD attualmente supporta l'importazione delle seguenti versioni dei **file Navisworks**:
    - Supporto completo: **2016** > **2026**
    - Supporto parziale: **2009** > **2015**
    - Supporto limitato: **2006** > **2017**

- **Famiglia Revit** (*.rfa)

  Quando una famiglia di Revit® contiene più tipi, appare la finestra di dialogo **Selezionare il 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 2015-2025**. Se si desidera importare un modello creato in una versione successiva di Revit®, valutare di importarlo in BricsCAD come file IFC.

- Sono disponibili ulteriori formati di file 3D tramite un modulo separato, Communicator per BricsCAD. È possibile scaricarlo dal sito di BricsCAD.

  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, viene creato un materiale corrispondente nella libreria dei materiali del documento di destinazione e il suo nome, densità, calore specifico e conduttività termica vengono copiati dal materiale di origine. Se il file importato contiene più materiali con lo stesso nome, viene utilizzato il primo. Se il documento dispone già di un materiale con lo stesso nome nella libreria dei materiali, viene utilizzato questo materiale.
- I materiali copiati nella libreria dei materiali dei documenti non vengono cancellati con le operazioni di Annulla.
- Il comando IMPORTA supporta l'architettura dei componenti basata su blocchi regolari.

13.16 -IMPORTA

Importa la geometria da file esterni dalla Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando apre tutti i formati di file supportati dal comando IMPORTA.

13.16.1 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.

13.17 IMPORTASTILIEIMPOSTAZIONI

Importa stili di etichette civili e impostazioni di disegno civile da altri disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

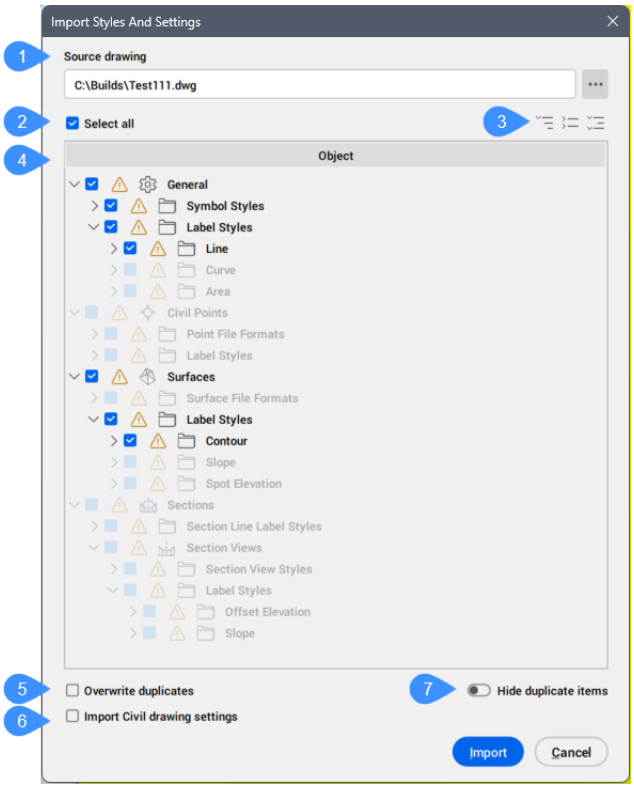
Icona: 

13.17.1 Metodo

Selezionare un disegno sorgente DWG o DWT nella finestra di dialogo **Apri file** da cui importare gli stili di etichetta civile e le impostazioni di disegno civile.

Nota: Un messaggio di avviso viene visualizzato quando il disegno sorgente utilizza unità diverse da quelle del disegno corrente (metrico, imperiale).

Si apre la finestra di dialogo **Importa Stili e Impostazioni**.



1 Disegno sorgente

2 Seleziona tutto

3 Espandi pulsanti

4 Elenco degli oggetti

5 Sovrascrivi duplicati

6 Importa impostazioni di disegno Civile

7 Nascondi gli elementi duplicati

13.17.2 Disegno sorgente

Mostra il percorso del file di disegno sorgente. Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per selezionare una sorgente DWG o DWT da cui importare gli stili e le impostazioni delle etichette civili.

13.17.3 Seleziona tutto

Selezionare tutte le categorie disponibili.

13.17.4 Espandi pulsanti

Controllare la visualizzazione delle categorie nella lista degli oggetti.

Espandi tutti...
Visualizza tutte le categorie nella lista degli oggetti.

Comprimi tutto...
Nasconde tutte le categorie nella lista degli oggetti.

Espandi predefinito...
Mostra solo le categorie selezionate nella lista degli oggetti.

13.17.5 Elenco degli oggetti

Mostra gli oggetti degli stili di etichetta civile.

Nota: Un'icona di avviso indica che gli stili di etichetta civile esistono già nel disegno attuale.

13.17.6 Sovrascrivi duplicati

Permette di sovrascrivere oggetti duplicati in stile etichetta civile trovati nel disegno corrente.

13.17.7 Importa impostazioni di disegno Civile

Se selezionato, importa anche le impostazioni di disegno civile.

13.17.8 Nascondi gli elementi duplicati

Nasconde gli stili duplicati di etichette civili dalla lista degli oggetti.

13.18 IMPRIMI

Stampa le entità 2D sulle facce piane di solidi e superfici 3D per creare spigoli aggiuntivi.

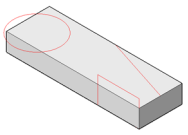
Lite Pro Mechanical BIM

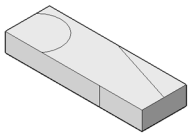
Icona:

Nota: Utilizzare l'UCS dinamico (UCSD) per disegnare sulle facce degli oggetti 3D (variabile di sistema UCSDETECT =1).

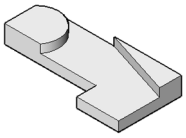
13.18.1 Metodo

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.



13.19 INSER

Inserisce i blocchi nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

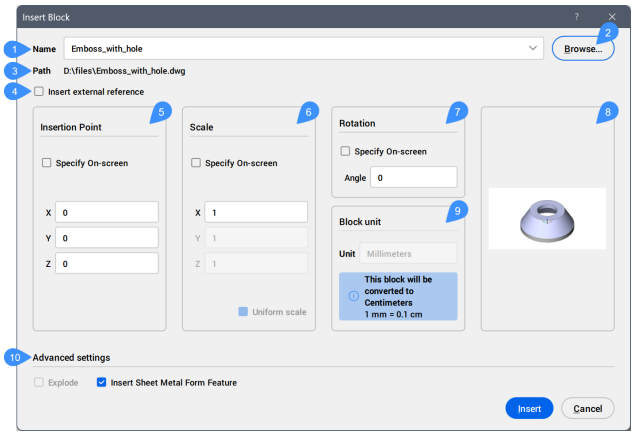
Alias: DDINSERT, INSERCLASSICO, IN

13.19.1 Descrizione

Apre 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 esterno.

Nota:

- È possibile inserire interi file DWG, DXF o RFA come blocchi nel disegno.
- È possibile inserire blocchi standard, parametrici o dinamici.
- Per il blocco che contiene attributi, viene richiesto di immettere i valori nella Barra dei comandi o tramite la finestra di dialogo **Edita Attributi** a seconda del valore della variabile di sistema ATTDIA.



1 Nome

2 Sfoglia

3 Percorso

4 Inserisci riferimento esterno

5 Punto di inserimento

6 Scala

7 Rotazione

8 Anteprima del blocco

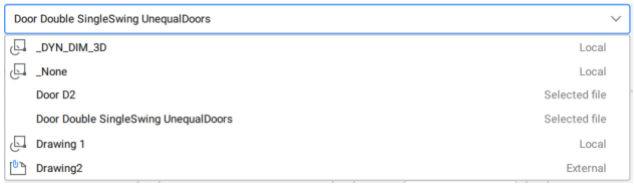
9 Unità Blocco

10 Impostazioni avanzate

13.19.2 Nome

Specifica il nome del blocco da inserire, la cui definizione esiste nel disegno o il nome del file da inserire come blocco.

Nota: Cliccare sul pulsante a discesa per visualizzare i blocchi disponibili. Mostra i tipi di blocco interno ed esterno, con icone che indicano il tipo di ciascun blocco.



13.19.3 Sfoglia

Apre la finestra di dialogo **Selezionare file di disegno** che consente di selezionare un file DWG, DXF o RFA dal computer o dalla rete.

13.19.4 Percorso

Visualizza il percorso del file da inserire come blocco.

13.19.5 Inserisci riferimento esterno

Determina se il blocco viene inserito come riferimento locale o esterno.

13.19.6 Punto di inserimento

Specifica il punto di inserimento del blocco nel disegno.

Specifica su schermo
Consente di selezionare dinamicamente il punto di inserimento del blocco nel disegno corrente.

Nota: Le quote dinamiche vengono visualizzate se l'opzione **Input Dinamico** (**DYN**) è impostata su **On** (vedere l'articolo **Quote dinamiche**).

Con **UCSD** impostato su Attivo, usare il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** per cambiare il numero di dimensioni dinamiche visualizzate quando si posiziona il blocco. Premere il tasto Ctrl per passare tra le opzioni: **Mostra sempre 2 quote dinamiche** e **Mostra 4 quote dinamiche quando applicabile**.



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 INSER** è spuntata nella finestra di dialogo **Configurazione Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo **Widget Assistente Tasti di scelta rapida**).

Quando si inseriscono blocchi dinamici, premere il tasto Ctrl per scorrere tra i punti di inserimento impostati per la definizione del blocco dinamico. Vedere anche l'articolo **ORDINACICLIBLOC**.

13.19.7 Scala

Scale del blocco.

Specifica su schermo
Consente di scalare dinamicamente il blocco nel disegno corrente.

Coordinate di inserimento
Definisce la scala del blocco.

E
Consente di specificare il fattore di scala lungo l'asse X. Inserire un valore negativo per specchiare il blocco rispetto all'asse Y.

U
Consente di specificare il fattore di scala lungo l'asse Y. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse X.

Z
Consente di specificare 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
Attiva o disattiva l'utilizzo dello stesso fattore di scala per tutti gli assi.

Nota: Questa opzione è attivata di default quando si inseriscono blocchi creati con l'opzione **Scala Uniforme** attivata (vedere l'articolo sul comando **BLOCCO**).

13.19.8 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.

Specifica su schermo
Consente di ruotare dinamicamente il blocco nel disegno corrente.

13.19.9 Anteprima del blocco

Visualizza un'anteprima del blocco.

13.19.10 Unità Blocco

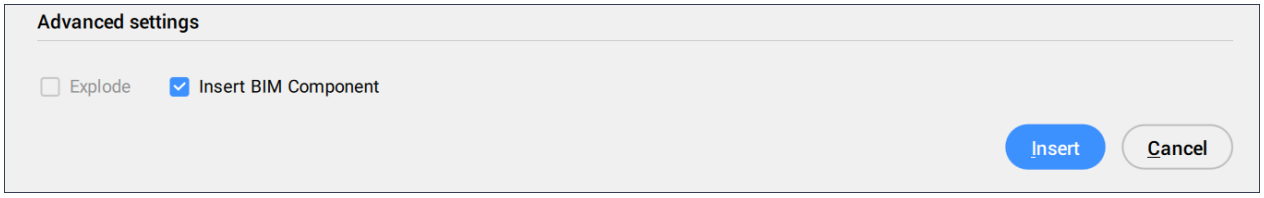
Effettua la scala automatica del blocco rispetto alle variabili di sistema INSUNITS e INSUNITSSCALING del disegno corrente.

13.19.11 Impostazioni avanzate

Visualizza le impostazioni avanzate disponibili, a seconda del tipo di inserto.

Esplodi
Determina se esplodere il blocco inserito.

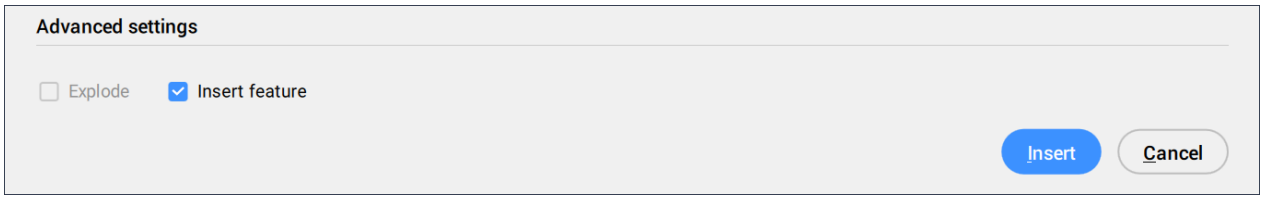
Inserisci Componente BIM
Determina se inserire il blocco come Componente BIM.



Nota:

- L'opzione **Inserisci Componente BIM** è disponibile solo se è selezionato un blocco BIM esterno per l'inserimento.
- Questa opzione è disponibile per una licenza BricsCAD BIM. Se si utilizza una licenza BricsCAD Pro o BricsCAD Mechanical, l'opzione diventa **Inserisci caratteristica**.

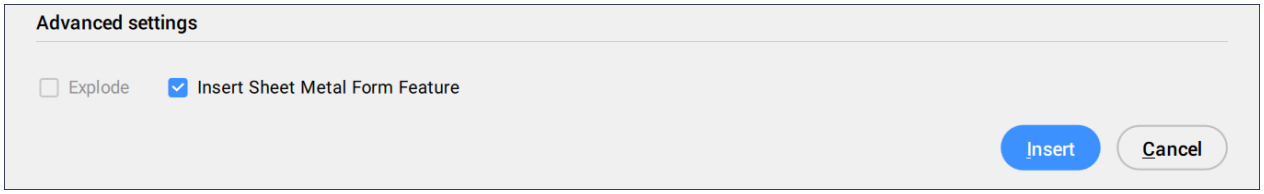
Inserisci funzione
Determina se inserire il blocco come funzione.



Nota:

- L'opzione **Inserisci funzione** è disponibile se per l'inserimento è selezionato un blocco meccanico esterno.
- Per questa opzione è richiesto BricsCAD Pro o superiore.

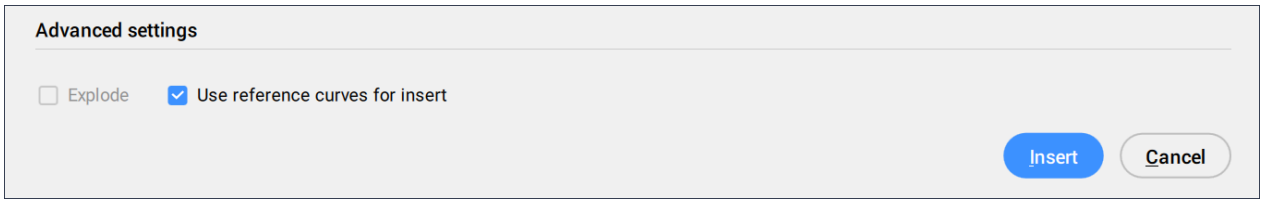
Inserisci Funzioni Forma Lamiera
Determina se inserire il blocco come funzione forma di lamiera.



Nota:

- L'opzione **Inserisci Funzione 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.

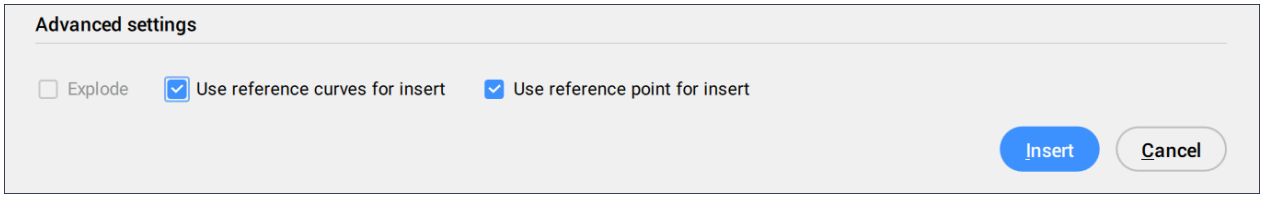
Utilizza le curve di riferimento per l'inserimento
Determina se le curve di riferimento vengono utilizzate per l'inserimento.



Nota:

- L'opzione **Utilizza le curve di riferimento per l'inserimento** è disponibile solo se il file di disegno selezionato contiene curve di riferimento. Consultare anche l'articolo **Flusso di lavoro inserimento guidato indefinito**.
- Per questa opzione è richiesto BricsCAD Pro o superiore.

Utilizzare il punto di riferimento per l'inserimento
Determina se viene utilizzato un punto di riferimento per l'inserimento.



Nota:

- L'opzione **Utilizzare il punto di riferimento per l'inserimento** è disponibile solo se il file DWG selezionato contiene un dettaglio con curve guida. I dettagli con curve guida possono essere creati utilizzando i comandi COPIAGUIDATA e SPOSTAGUIDATA.
- È disponibile solo quando l'opzione **Utilizza le curve di riferimento per l'inserimento** è attivata. In caso contrario, l'opzione diventa disattivata.
- Per questa opzione è richiesto BricsCAD Pro o superiore.

13.19.12 Opzioni all'interno del comando

Quando l'opzione **Punto di Inserimento** > **Specifica su schermo** nella finestra di dialogo **Inserisci Blocco** è attivata, nella Barra dei Comandi vengono visualizzate le seguenti opzioni.

Nota: Durante l'inserimento, il pannello **Proprietà** elenca le **Proprietà del Blocco Inserito** in cui è possibile modificare direttamente i parametri dei blocchi Parametrici, Meccanici e BIM.

Edita entità inserita
Consente di modificare le espressioni dei parametri per l'entità che si desidera inserire. Continuare a modificare i singoli parametri finché non si preme **FINE** per terminare l'opzione.

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 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.

torna INdietro
Esce dall'opzione di **inserimento SMART**.

Ruota blocco meccanico
Modifica l'angolo di rotazione dell'entità inserita.

Inverti
Inverte la direzione dell'entità inserita.

Multiplo
Inserisce più copie della stessa entità specificando un punto di inserimento per ogni istanza.

Ruota blocco meccanico
Consente di modificare l'angolo di rotazione del blocco inserito.

Nota: Questa opzione è disponibile solo quando si inseriscono blocchi parametrici.

Ruota componente
Consente di modificare l'angolo di rotazione del blocco inserito.

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'inserto componente.

Tipo di inserimento
Specifica il tipo di componente.

Locale
Lo inserisce come blocco locale.

ESterni
Lo inserisce come riferimento esterno.

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.

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.

asseZ
Seleziona l'asse Z come direzione.

Oggetto
Consente di selezionare un'entità assiale.

Precedente
Utilizza l'asse precedente.

Visualizza
Consente di specificare un punto sulla direzione della vista.

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.

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
Consente di scalare il blocco inserito.

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.

13.20 -INSER

Inserisce i blocchi nel disegno corrente tramite Barra dei comandi



Alias: -IN

13.20.1 Descrizione

Inserisce i blocchi attraverso richieste nella Barra dei Comandi. Richiede anche i valori degli attributi, se questi fanno parte della definizione di blocco.

13.20.2 Metodo

Specificare il nome del blocco da inserire, o premere Invio per accettare il nome del blocco inserito in precedenza. Specificare quindi il punto di inserimento, il fattore di scala, e 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.
- Se il blocco contiene attributi, il valore della variabile di sistema ATTDIA determina se viene richiesto nella riga di comando di impostare gli attributi (ATTDIA=0) o tramite la finestra di dialogo **Modifica Attributi** (ATTDIA=1).
- Durante l'inserimento, il pannello **Proprietà** elenca le **Proprietà del Blocco Inserito** in cui è possibile modificare direttamente i parametri dei blocchi Parametrici, Meccanici e BIM.

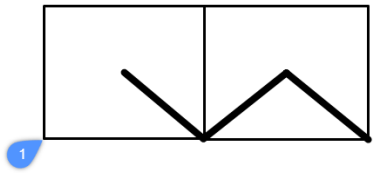
13.20.3 Opzioni all'interno del comando

? 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.

torna INdietro
Esce dall'opzione di **inserimento SMART**.

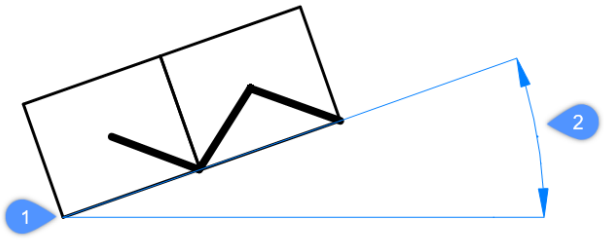
Ruota blocco meccanico
Modifica l'angolo di rotazione dell'entità inserita.

Inverti
Inverte la direzione dell'entità inserita.

Multiplo
Inserisce più copie della stessa entità specificando un punto di inserimento per ogni istanza.

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.

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.

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.

Cambia i solidi 3D di destinazione
Consente di applicare l'entità inserita ai solidi 3D esistenti nel disegno corrente.

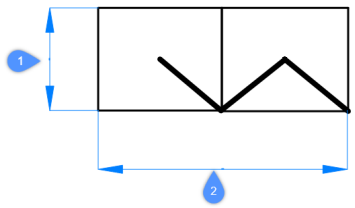
Selezionare solidi 3D di destinazione
Seleziona i solidi 3D di destinazione.

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.

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.

13.21 INSERALLINEATO

Inserisce i blocchi allineati alle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: INSAL

13.21.1 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.

13.21.2 Opzioni all'interno del comando

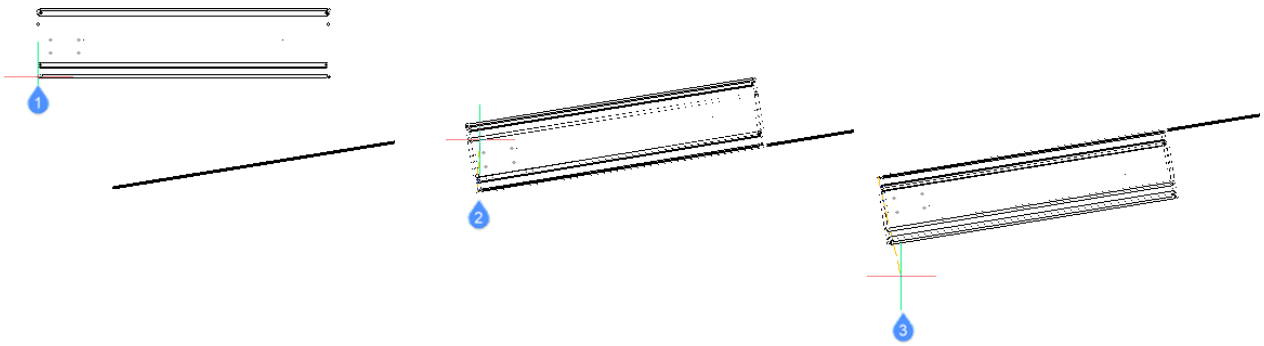
Blocco da inserire

- 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

13.22 SNAPINSERIMENTO

Commuta lo snap ad entità **Inserimento**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

13.22.1 Descrizione

Attiva/disattiva lo snap all'entità **Inserimento** per abilitare o disabilitare l'aggancio al punto di inserimento degli oggetti. 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.

13.23 INSERTLAYOUT

Inserisce un layout con nome di un disegno, come riferimento di blocco, nello spazio carta corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

13.23.1 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.

13.24 -INSERTLAYOUT

Inserisce un layout con nome di un disegno, come riferimento di blocco, nello spazio carta corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

13.24.1 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.

13.25 -INSERLAYOUTMUTIPLO

Inserisce più layout, come riferimenti di blocco, nello Spazio Carta corrente tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

13.25.1 Descrizione

Inserisce layout denominati di più disegni nello Spazio Carta corrente come Riferimenti di Blocco.

Nota: Il comando è disponibile solo nello Spazio Carta.

13.25.2 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.

13.26 INSEROGG

Apre la finestra di dialogo **Inserisci oggetto**.

Lite Pro Mechanical BIM

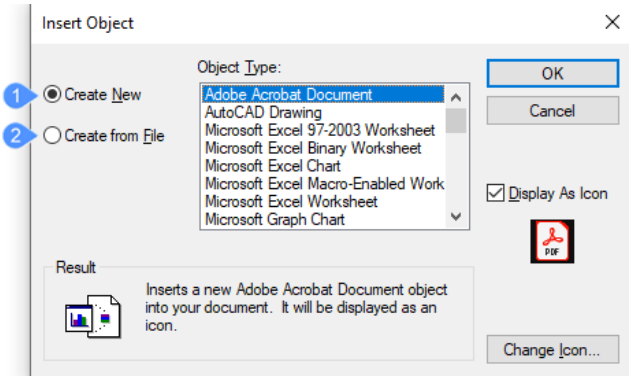
Alias: IO

Nota: Questo è un comando solo per Windows.

13.26.1 Descrizione

Apre 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.

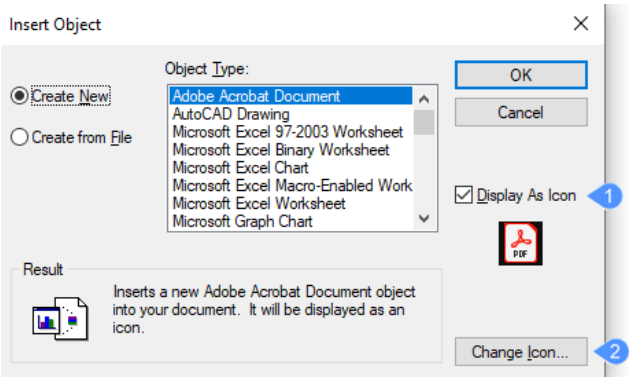


1 Crea nuovo oggetto

2 Crea dal file

Nota: I tipi di oggetto elencati variano a seconda del software installato sul computer.

13.26.2 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

Apre la finestra di dialogo **Cambia icona**. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Finestra di dialogo Cambia icona**.

13.26.3 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.

13.27 INTERFERENZA

Mostra i volumi e le aree di interferenza tra due insiemi di entità ACIS.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: IZ

13.27.1 Descrizione

Apre il pannello **Gestore Interferenze**, se è stato precedentemente chiuso. Vedere anche l'articolo **pannello Gestore Interferenze**.

13.27.2 Opzioni all'interno del comando

seleziona Entità
Definisce il gruppo di selezione.

Seleziona entità nel disegno
Consente di selezionare le entità (solidi 3D o riferimenti di blocco) nel disegno.

seleziona Intero disegno
Seleziona tutte le entità nel disegno.

tra DUE gruppi
Cerca l'interferenza tra due insiemi distinti di entità.

seleziona il Primo gruppo
Seleziona il primo set di entità per la scansione.

SEleziona il secondo gruppo
Seleziona il secondo set di entità per la scansione.

Dentro un gruppo
Cerca le interferenze all'interno di un insieme di entità.

IMpostazioni
Calcola il volume dell'interferenza.

Sì
Imposta il valore su 1.

No
Imposta il valore su 0.

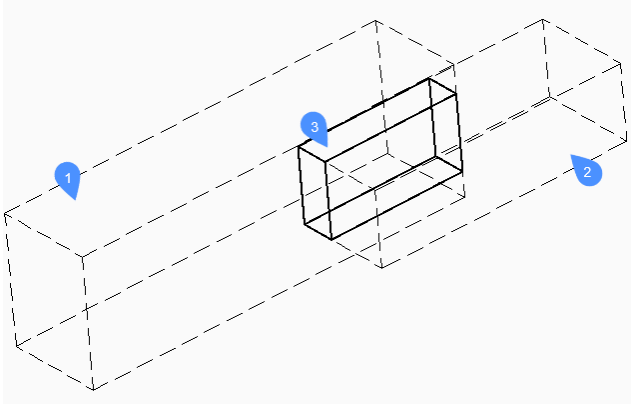
Esegui scansione
Esegue la scansione.

13.28 -INTERFERENZA

Mostra i volumi e le aree di interferenza tra due insiemi di entità ACIS.

Lite Pro Mechanical BIM

13.28.1 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.

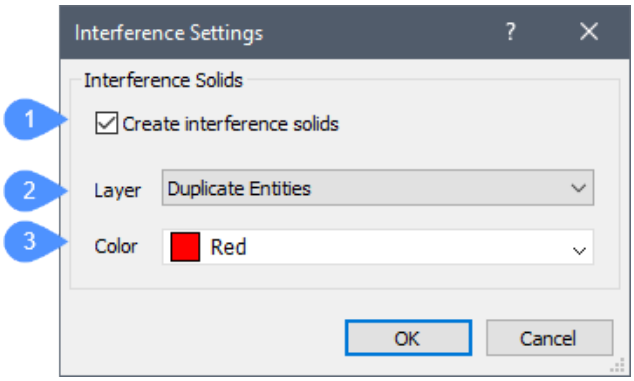
> ***Nota:*** Le entità che si trovano sul layer impostato dalla variabile di sistema INTERFERELAYER non vengono accettate durante la selezione delle entità, in quanto è considerato solo come il layer di output.

> ***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.

13.28.2 Opzioni all'interno del comando

selezione NIdificata
Seleziona le entità ACIS all'interno di blocchi o xrif.

impostaZioni
Visualizza la finestra di dialogo **Impostazioni Interferenza**.



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 queste.

Creare solidi di interferenza?
Consente di scegliere se creare o meno un solido di interferenza.

13.29 CHIUDIPANNELLOGESTOREINTERFERENZE

Chiude il pannello **Gestore Interferenze**.

Lite Pro Mechanical BIM

13.29.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Interferenze** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Gestore Interferenze** è impilato quando lo chiudete, la scheda o l'icona di **Gestore Interferenze** viene rimossa dalla pila.

13.30 APRIPANNELLOGESTOREINTERFERENZE

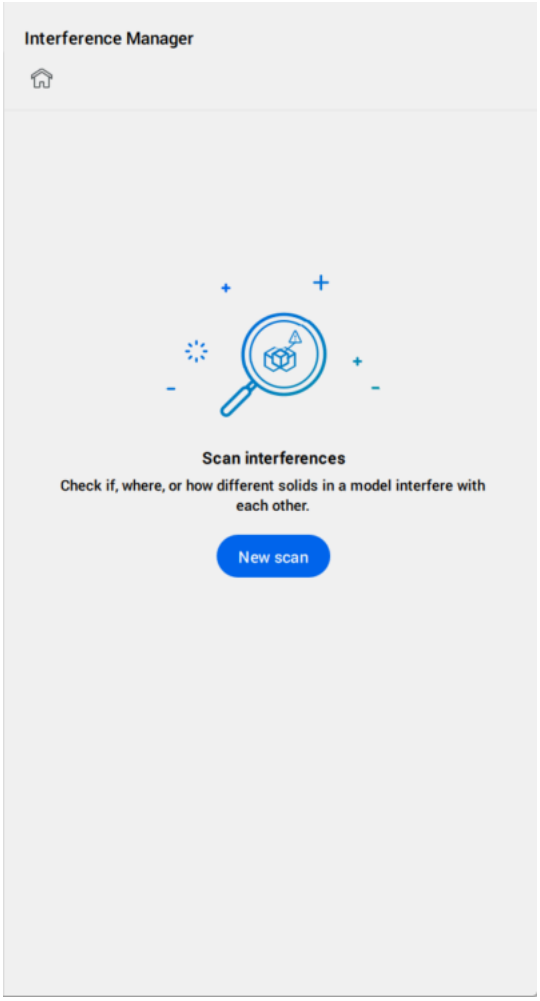
Apre il pannello **Gestore Interferenze**.

Lite Pro Mechanical BIM

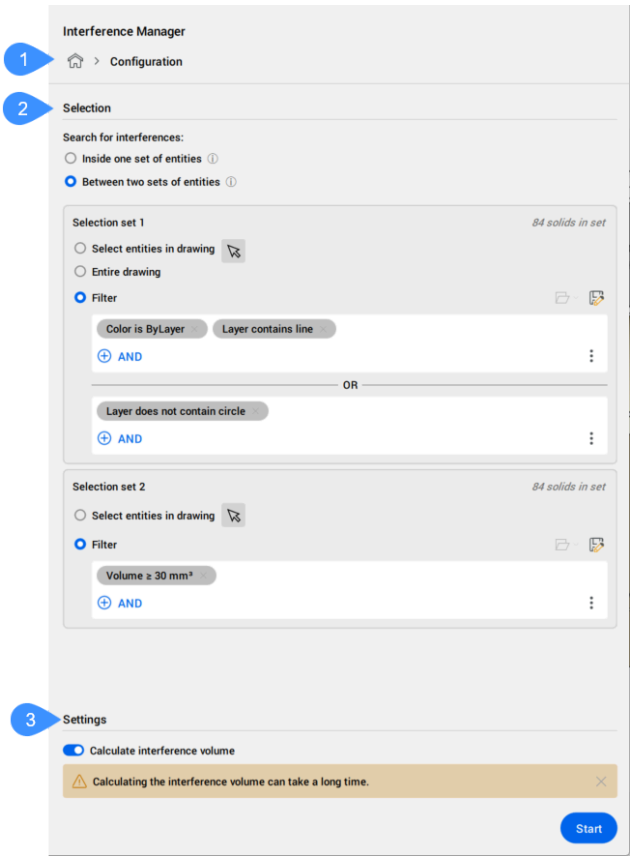
13.30.1 Descrizione

Apre il pannello **Gestore Interferenze** per identificare e gestire le interferenze tra solidi 3D o riferimenti di blocco in modelli 3D complessi. Il pannello **Gestore Interferenze** 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 Interferenze** può essere fluttuante, agganciato o impilato.



Premere il pulsante **Nuova scansione** per aprire la finestra **Configurazione** che consente di avviare la scansione delle interferenze.



1 Inizio

2 Selezione

3 Impostazioni

13.30.2 Inizio

Visualizza i passaggi eseguiti durante la scansione delle interferenze. È possibile navigare tra di essi cliccando sul passaggio desiderato (**Configurazione** o **Risultati**) oppure chiudendo il comando INTERFERENZA e avviando una nuova scansione.

13.30.3 Selezione

Definisce le entità su cui eseguire la ricerca delle interferenze.

All'interno di un gruppo di entità
Cerca le interferenze all'interno di un gruppo di selezione.

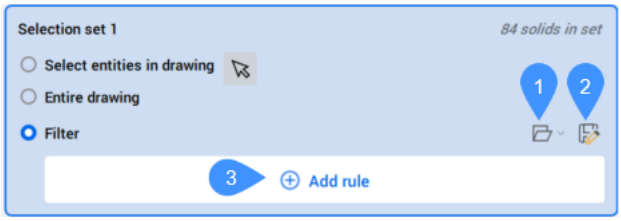
Tra due gruppi di entità
Cerca l'interferenza tra due insiemi distinti di entità. Le interferenze tra lo stesso gruppo di selezione vengono ignorate.

Gruppo di selezione
Definisce il gruppo di selezione dell'entità.

Seleziona entità nel disegno
Consente di selezionare le entità direttamente dall'area di disegno.

Intero disegno
Seleziona tutte le entità nel disegno.

Filter (Filtro)
Consente di aggiungere un filtro per il gruppo di selezione. È possibile creare filtri complessi utilizzando gli operatori **AND** e **OR**.



1 Elenco filtri

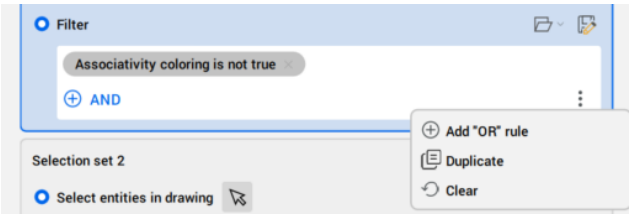
2 Salva filtro

3 Aggiungi regola

Elenco filtri
Elenca i filtri salvati. Cliccare sui tre punti a destra per **Rinominare**, **Rimuovere** o **Duplicare** un filtro salvato.

Salva filtro
Salva il filtro corrente per riutilizzarlo per altri progetti.

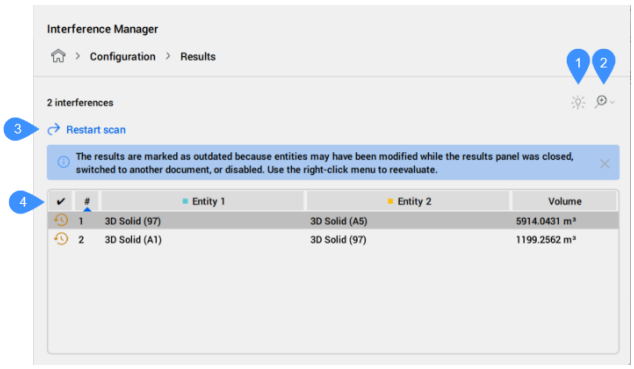
Aggiungi regola
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi regola** per creare un filtro per il gruppo di selezione corrente. Per altre informazioni, vedere l'articolo **Aggiungi regola (finestra di dialogo)**.
Dopo aver aggiunto la prima regola, è possibile combinare più regole con gli operatori **AND** e **OR**. Cliccare sui tre punti a destra per **Aggiungi la regola "OR"**, **Duplica** o **Pulisci** per un filtro.



13.30.4 Impostazioni

Calcola il volume di interferenza
Attiva o disattiva l'opzione per calcolare il volume di interferenza.

13.30.5 Risultati



1 Evidenzia le entità che interferiscono

2 Opzioni di zoom

3 Riavvia la scansione

4 Elenco delle entità che interferiscono

Evidenzia le entità che interferiscono
Attiva o disattiva la visualizzazione delle entità interferenti e dei volumi di interferenza nell'area di disegno in colori distinti, mentre il resto delle entità è trasparente. Le entità interferenti sono colorate in ciano e giallo, mentre il volume di interferenza è rosso.

Opzioni di zoom
Consente di scegliere un'opzione per lo zoom automatico: **Non eseguire lo zoom automaticamente**, **Zoom automatico all'interferenza** o **Zoom automatico ai solidi interferenti**.

Riavvia la scansione
Rivaluta tutte le coppie di interferenze obsolete nell'elenco dei risultati.

Elenco delle entità che interferiscono
Elenca tutte le coppie di interferenza rilevate tra le entità e visualizza i volumi di interferenza.
L'elenco è ordinabile in base a una qualsiasi delle sue colonne. È possibile navigare facilmente tra le coppie di interferenza utilizzando i tasti su e giù. Selezionare una o più righe per visualizzare contemporaneamente le relative interferenze sul modello.
Mantenendo aperta la finestra **Risultati** come elenco di controllo, è possibile eseguire comandi, ad esempio DMPREMITIRA o MANIPOLA per risolvere l'interferenza geometrica.

Stato
Visualizza lo stato delle entità che interferiscono.

Interferenza
Le entità interferiscono.

Sorpassato
Una delle entità che interferiscono potrebbe essere obsoleta.

Posizione
Visualizza il numero di posizione della coppia di entità interferenti.

Entità 1
Visualizza la prima entità della coppia di entità che interferiscono. È colorata di ciano nel modello.

Entità 2
Visualizza la seconda entità nella coppia di entità che interferiscono. È colorata di giallo nel modello.

Volume
Visualizza il valore del volume di interferenza. Il volume di interferenza è colorato in rosso nel modello.

Cliccare con il pulsante destro del mouse su una riga per aprire un menu contestuale con le opzioni:

Seleziona
Seleziona la coppia di entità che interferiscono.

Nota: Premere il tasto Maiusc per selezionare più coppie di entità.

Zoom all'interferenza
Zoom sulle entità di interferenza nell'area di disegno.

Zoom sui solidi interferenti
Zoom sui solidi di interferenza nell'area di disegno.

Rivaluta l'interferenza
Riavvia la scansione.

Crea solido di interferenza
Crea solidi di interferenza

Rimuovi dall'elenco
Rimuove la coppia di entità di interferenza dall'elenco.

Nota: Le interferenze risolte non vengono elencate dopo il riavvio della scansione.

13.31 INTERSEZIONE

Esegue operazioni di intersezione booleana su solidi 3D e regioni 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: IT

Nota: A livello di licenza di BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

13.31.1 Descrizione

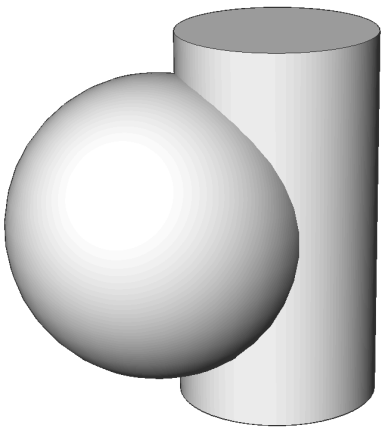
Esegue operazioni di intersezione booleana su solidi 3D e regioni 2D rimuovendo tutte le parti non in comune.

Nota: Se i solidi e le regioni non si intersecano, BricsCAD li cancella.

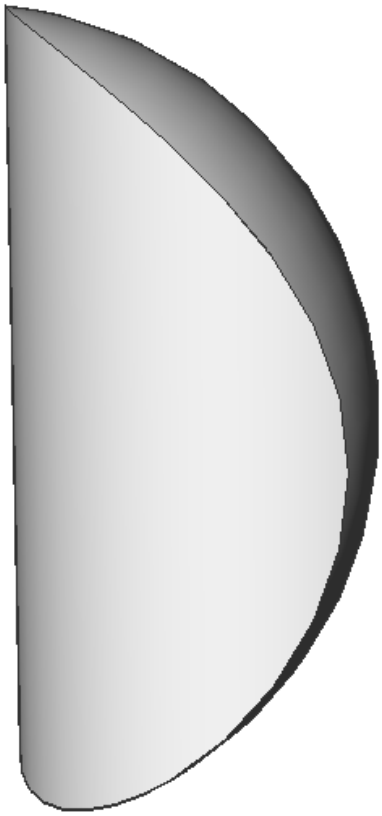
13.31.2 Metodo

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.

13.32 SNAPINTERSEZIONE

Commuta lo snap all'entità **Intersezione**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

13.32.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Intersezione** per abilitare o disabilitare l'aggancio all'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.

13.33 ISAVEAS

Salva immagini

Lite Pro Mechanical BIM

13.33.1 Descrizione

Salva le immagini sul computer tramite la finestra di dialogo **Salva File Immagine**.

13.34 ISOLATEOBJECTS

Nasconde tutto tranne le entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: ISOB

13.34.1 Descrizione

Vengono visualizzate solo le entità selezionate. Le altre entità sono nascoste.

Nota:

- Utilizzare il comando UNISOLATEOBJECTS per rendere nuovamente visibili le entità nascoste.
- La variabile di sistema OBJECTISOLATIONMODE controlla cosa succede con lo stato nascosto delle entità che non sono state selezionate per essere nascoste.
- Il comando ISOLATEOBJECTS è abilitato nelle sessioni MODIFBLOC.

13.35 PIANOASS

Attiva/disattiva la variabile di sistema SNAPISOPAIR.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PA

13.35.1 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).

13.36 IUNEMBED

Converte un'immagine incorporata in un'immagine attaccata,

Lite Pro Mechanical BIM

13.36.1 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.

14. J

14.1 UNISCI

Unisce le entità 2D in corrispondenza dei relativi punti finali comuni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

14.1.1 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 dal tipi di entità sorgente e dalla loro complanarità.

14.1.2 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.

15. K

15.1 KEEPME

Aggiunge entità modificate al disegno di origine, quando vengono confrontati visivamente due disegni leggermente diversi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: ✓

Nota: Il comando funziona solo durante una sessione iniziata dal comando COMPARADWG.

15.1.1 Metodo

Selezionare una o più entità oppure digitare TU per selezionare tutte le entità del disegno e aggiungerle al disegno di origine.

16. L

16.1 ESPORTALANDXML

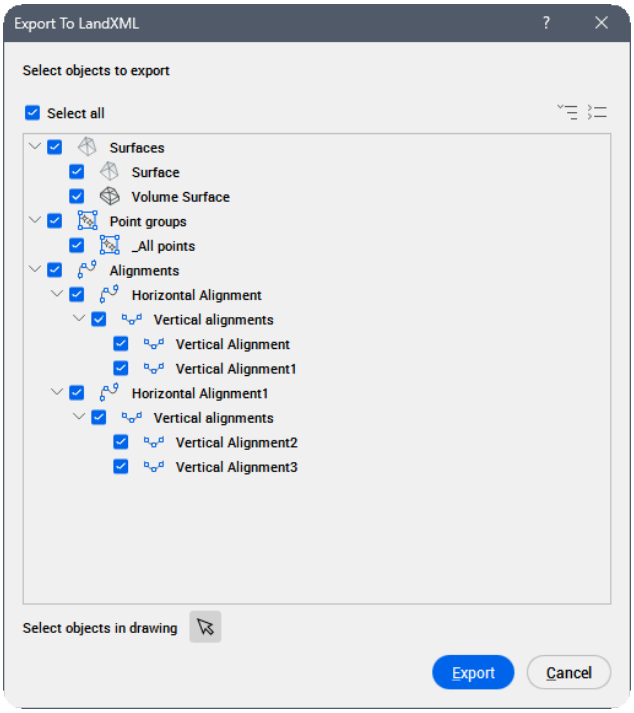
Esporta oggetti Civile in un file LandXML.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: LAND XML

16.1.1 Descrizione

La finestra di dialogo **Esporta a LandXML** esporta gli oggetti Civile di BricsCAD selezionati (punti Civil, superfici TIN e superfici di volume, scarpate, allineamenti, stringhe) in un file LandXML.



16.1.2 Seleziona tutto

Seleziona tutti gli oggetti Civili nella vista ad albero per l'esportazione.

16.1.3 Espandi tutto

Espande tutti i nodi nella vista ad albero.

16.1.4 Comprimi tutto

Comprime tutti i nodi nella vista ad albero.

16.1.5 Seleziona oggetti nel disegno

Cliccare sull'icona di selezione ( ) per chiudere temporaneamente la finestra di dialogo **Esporta in LandXML** e selezionare oggetti Civili nel disegno per esportare.

16.1.6 Esporta

Apre la finestra di dialogo **Salva file LandXML** per definire la posizione e il nome del file LandXML di output.

16.2 -ESPORTALANDXML

Esporta gli oggetti Civili in un file LandXML tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.2.1 Metodo

Seleziona gli oggetti Civili da esportare.

Apre la finestra di dialogo **Salva file LandXML** per definire la posizione e il nome del file LandXML di output.

Nota: Esporta oggetti Civili di BricsCAD, come punti Civili, superfici TIN e superfici di volume, scarpate, allineamenti, stringhe.

16.3 IMPORTALANDXML

Crea superfici o allineamenti TIN da un file LandXML.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: LAND XML

16.3.1 Descrizione

Apre 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.

Nota: Questo comando non è attualmente disponibile su Linux.

16.3.2 Opzioni all'interno del comando

Disegna linee di discontinuità come Polilinee
Specifica se le linee di discontinuità vengono importate come polilinee 3D.

Scala
Ridimensiona le unità del file XML.

Importa senza scalare
Importa il file XML senza scalare.

Annulla
Annulla il comando.

Nota:

- L'opzione **Disegna linee di discontinuità come Polilinee** è disponibile quando si importano superfici TIN con linee di discontinuità.
- Le opzioni **Scala**, **Importazione senza scalatura** e **Annulla** appaiono se le unità nel disegno differiscono da quelle nel file XML.

16.4 LAYCORR

Sposta le entità selezionate nel layer corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.4.1 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 ("NomeLayer1").

16.5 -LAYDEL (Express Tools)

Elimina definitivamente un layer dal disegno corrente, con tutte le entità su di esso, tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.5.1 Metodo

Selezionare un'entità sul layer da eliminare. Tutte le entità su quel layer vengono eliminate, insieme al layer.

16.5.2 Opzioni all'interno del comando

Digita
Consente di immettere il nome del layer.

Nome
Consente di immettere il nome del layer.

?
Consente di immettere i nomi dei layer da elencare.

*****
Elenca tutti i layer disponibili nella finestra Barra dei comandi e Cronologia dei Comandi.

ANnulla
Cancella la selezione precedente.

fatto
Elenca nella Barra dei comandi e nella finestra Cronologia dei Comandi i layer che verranno eliminati.

Sì
Elimina definitivamente il layer con tutte le entità al suo interno.

No
Chiude l'operazione.

16.6 LAYDEL (Express Tools)

Elimina definitivamente un layer dal disegno corrente, con tutte le entità su di esso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.6.1 Metodo

Selezionare un'entità sul layer da eliminare. Tutte le entità su quel layer vengono eliminate, insieme al layer.

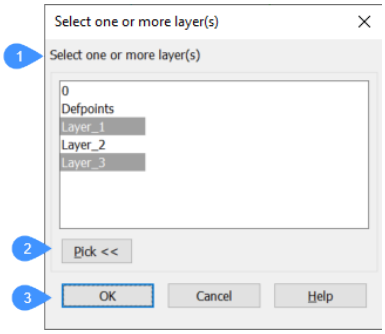
16.6.2 Opzioni all'interno del comando

Digita
Consente di immettere il nome del layer.

Elenco
Consente di immettere i nomi dei layer da elencare.

*
Elenca tutti i layer disponibili.

Nome
Apre la finestra di dialogo **Selezionare uno o più layer** per selezionare uno o più layer da eliminare.



1 Selezionare uno o più layer

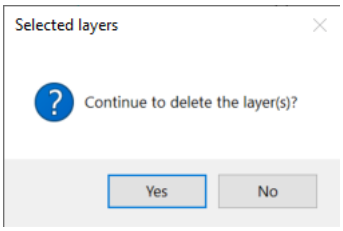
2 Seleziona <<

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
Apre la finestra di dialogo **Layer selezionati**, la quale consente di scegliere se eliminare i layer.



Continuare a eliminare i layer(s)?

Sì
Elimina definitivamente il layer con tutte le entità al suo interno.

No
Chiude l'operazione.

16.7 -LAYER

Gestisce i la tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -LA

16.7.1 Descrizione

Crea layer e stati layer e ne modifica le proprietà.

16.7.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco
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.

SPessorelinea
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.

Salva
Salvare lo stato layer corrente

Ripristina
Ripristina uno stato layer salvato.

Modifica
Modifica uno stato layer salvato.

riNomina
Rinomina uno stato layer salvato.

Elimina
Elimina uno stato layer salvato.

Importa
Visualizza 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 (OF)
Disattiva i layer per nasconderne le entità alla vista.

Nota: Quando si seleziona il layer corrente per disattivarlo, viene visualizzato un messaggio di avviso nella barra dei comandi. Questo consente di scegliere tra **Sì-disattiva il layer corrente** e **No-lascia attivo il layer corrente**.

selezionare entità
Consente di specificare layer utilizzando una selezione di entità.

Nota: La selezione delle entità è disponibile solo per le opzioni di **Disattiva layer**, **Congela**, **Blocca**,**Sblocca** e **Descrizione**).

conGela
Congela i layer in modo che siano nascosti alla vista.

Nota: Il layer corrente non può essere congelato.

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 (,).

Nota: Quando si digita una descrizione per un layer che dispone già di una descrizione esistente, viene visualizzato un messaggio di avviso nella Barra dei comandi. Puoi scegliere di sostituire o meno la 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.

16.8 LAYER

Consente di aprire il pannello dei **Layer**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDLMODES, LA

16.8.1 Descrizione

Apre 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.

16.9 LAYERP

Ripristina le proprietà dei layer allo stato precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.9.1 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.

16.10 LAYERSPANELCLOSE

Chiude il pannello **Layer**.

Lite Pro Mechanical BIM

16.10.1 Descrizione

Chiude il pannello **Layer** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Layer** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Layer** viene rimossa dalla pila.

16.11 APRIPANNELLOLAYER

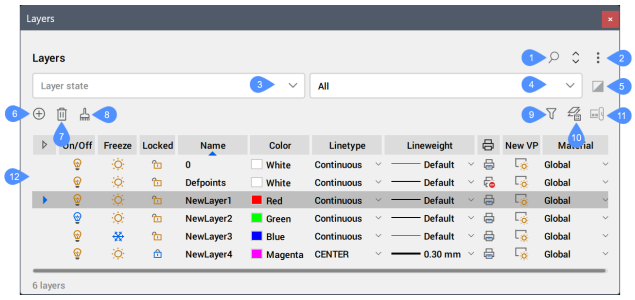
Consente di aprire il pannello dei **Layer**.

Lite Pro Mechanical BIM

16.11.1 Descrizione

Apre 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, e cambiare layer, stati layer e filtri dei layer.



1 Cerca

2 Menu

3 Controllo Stato Layer

4 Filtro utilizzato

5 Inverti

6 Aggiungi layer

7 Elimina layer

8 Pulisci layer

9 Esplora Layer

10 Stati Layer

11 Nascondi simboli xrif On/Off

12 Elenco layer

16.11.2 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: Per rimuovere il filtro attivo, premere il pulsante di chiusura (x) sul lato destro della casella di ricerca.

16.11.3 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 attivato, 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.

Modifica l'altezza delle righe della visualizzazione della tabella passando dalla **Vista Compatta** alla **Vista Predefinita** e alla **Vista Ottimizzata**.

16.11.4 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.

16.11.5 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**.

16.11.6 Inverti

Inverte il contenuto del filtro corrente in modo che il pannello visualizzi tutti i layer non inclusi nel filtro.

16.11.7 Aggiungi layer

Crea un nuovo layer con il nome generico **NuovoLayer1**. Il nuovo layer creato copia le proprietà del layer attualmente selezionato.

16.11.8 Elimina layer

Elimina i layer selezionati, ad eccezione del layer con il nome **0** e di qualsiasi layer con entità, i quali non possono essere eliminati.

16.11.9 Pulisci layer

Elimina i layer selezionati dal disegno corrente, ad eccezione dei seguenti, che non possono essere eliminati:

- Il layer 0.
- Il layer corrente.
- Qualsiasi layer con entità.

16.11.10 Esplora Layer

Visualizza la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Layer** selezionata.

16.11.11 Stati Layer

Visualizza la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stati Layer** selezionata.

16.11.12 Nascondi simboli xrif On/Off

Consente di attivare o disattivare la visualizzazione dei layer XRif.

16.11.13 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.

Nota:

- Per ordinare la lista in ordine crescente, decrescente o di creazione, cliccare sul titolo nell'intestazione della colonna.
- Per riordinare le colonne, trascinare l'intestazione desiderata in una nuova posizione.
- Cliccare il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna per visualizzare le opzioni del menu contestuale della tabella:
- - **Elenco colonne**: Mostra o 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.

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 i layer corrente.

On/Off

Specifica lo stato Attivo o Disattivo 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 Scongelamento o Congelamento 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. Questa 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 del 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...** dal menu a discesa per visualizzare la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**. Il tipolinea selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Spessorelinea

Specifica lo spessorelinea dei layer. Per modificare lo spessorelinea, selezionare uno o più layer, quindi cliccare due volte sullo spessorelinea per uno dei layer selezionati. Lo spessorelinea 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 per uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Stampa** (): Stampa il layer.
- **Stampa Boccata** (): Non stampa il layer.

Alcuni layer creati da BricsCAD, come ad esempio **Defpoints**, sono impostati su **Stampa Boccata** per impostazione predefinita e non possono essere modificati.

Nuovo VP

Specifica lo stato di Scongelamento o Congelamento di default dei layer per le nuove finestre di layout. Per modificare lo stato, selezionare uno o più layer, quindi cliccare sull'icona VP per uno dei layer selezionati. Lo stato viene applicato a tutti i layer selezionati.

- **Scongela** (): visualizza le entità che si trovano su quel layer quando viene creata una nuova finestra di layout.
- **Congela** (): nasconde le entità che si trovano 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 Scongelamento o Congelamento 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 Scongelamento o Congelamento 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 nel 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 su Tipolinea VP 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 Tipilinea**. Il tipolinea selezionato viene applicato a tutti i layer selezionati.

Spessorelinea VP

Specifica lo spessorelinea dei layer per la scheda di 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 selezionata 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 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 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.

16.11.14 Opzioni menu contestuale

Cliccando con 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 di lavoro corrente.

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
Lega i layer selezionati da XRif al disegno.

Seleziona Tutto
Seleziona tutti i layer disponibili. E' possibile utilizzare anche la scorciatoia da tastiera Ctrl+A.

Cancella 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.

Nuovo layer VP Congelato in tutte le Finestre
Crea un nuovo layer congelato in tutte le finestre, copiando le altre proprietà del layer attualmente selezionato.

Layer Congela VP
Specifica se il layer selezionato è nascosto.

In Tutte le Finestre Tranne Corrente
Nasconde il layer in tutte le finestre tranne in quella attuale.

In Tutte le Finestre
Nasconde il layer in tutte le finestre.

Scongela VP Layer In Tutte le Finestre
Mostra il layer in tutte le finestre di visualizzazione.

Rimuovi Modifiche Locali alla Finestra di Layout
Rimuove le modifiche locali dalle proprietà impostate in modo diverso per le finestre di layout.

- **Dai Layer Selezionat**i: 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.

16.12 STATOLAY

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Layer** selezionata.

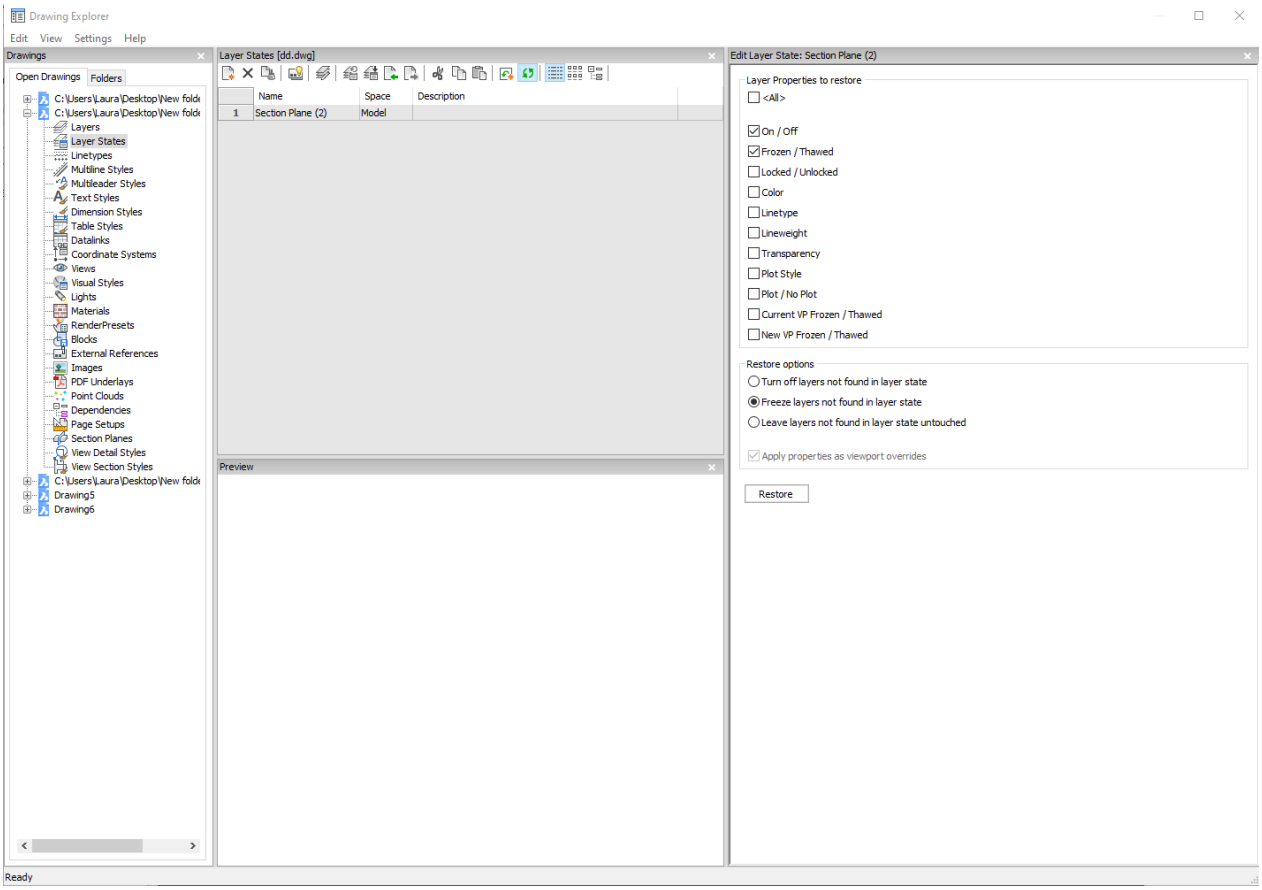
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: LMAN

16.12.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria Stati Layer per gestire gli stati layer dei layer utilizzati nel disegno selezionato.



16.12.2 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.

16.12.3 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.

16.13 CONGLAY

Congela i layer delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

16.13.1 Descrizione

Congela i layer delle entità selezionate per nascondere tutte le entità che si trovano sugli stessi layer delle entità selezionate.

16.13.2 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.

16.13.3 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.

- **Congfin**: congela i layer nella finestra corrente. Questa è l'opzione predefinita.
- **conGela**: congela i layer in tutte le finestre.

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. Questa è l'opzione predefinita.
- **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.

ANnulla
Annulla l'operazione CONGLAY precedente.

16.14 ISOLAY

Isola i layer delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.14.1 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.

16.14.2 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.

16.14.3 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.

16.15 BLOCLAY

Blocca il layer di un'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.15.1 Descrizione

Blocca il layer di un'entità selezionata per impedire la modifica delle entità su tale layer.

16.15.2 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 layercon la variabile di sistema LAYLOCKFADECTL.

16.16 LAYMCH (Express Tools)

Cambia il layer delle entità selezionate in modo che corrisponda a un layer di destinazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.16.1 Metodo

Selezionare le entità da modificare, quindi selezionare un'entità sul layer di destinazione.

16.16.2 Opzioni all'interno del comando

Digita
Consente di immettere il nome del layer.

16.17 RENDILAYCORR

Cambia il layer di lavoro in quello dell'entità selezionata (abbreviazione di "rendi layer corrente").

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SETLAYER

16.17.1 Metodo

Scegliere un'entità il cui layer verrà reso il layer corrente.

16.18 LAYMRG (Express Tools)

Unisce i layer delle entità selezionate in un layer di destinazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.18.1 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.

16.18.2 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.

16.19 LAYOFF

Disattiva i layer delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.19.1 Descrizione

Disattiva i layer delle entità selezionate per nascondere tutte le entità che si trovano sugli stessi layer delle entità selezionate.

16.19.2 Metodo

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.

- **Si**: spegne il layer corrente
- **No**: non spegnere il layer corrente.

16.19.3 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. Questa è l'opzione predefinita.
- **Off**: disattiva i layer in tutte le finestre.

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. Questa è l'opzione predefinita.
- **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.

ANnulla
Annulla l'operazione LAYOFF precedente.

16.20 LAYON

Attiva tutti i layer del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.20.1 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 accesi.**

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.

16.21 LAYOUT

Crea, copia, rinomina ed elimina i layout.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.21.1 Metodo

È possibile creare un numero illimitato di layout in un singolo disegno. Ogni layout rappresenta un foglio di carta.

16.21.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco
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.

Elimina
Cancella i layout dal disegno.

RInomina
Rinomina i layout.

Salvacome
Salva il layout menzionato come formato di file DWG o DXF.

Modello
Importa 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.

16.22 -LAYOUT

Crea una nuova scheda Layout tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.22.1 Descrizione

Crea una nuova scheda Layout nel disegno tramite la Barra dei comandi e imposta le impostazioni della pagina e della stampa.

16.22.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco
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.

Elimina
Cancella i layout dal disegno.

RInomina
Rinomina i layout.

Salvacome
Salva il layout menzionato come formato di file DWG o DXF.

Modello
Importa 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.

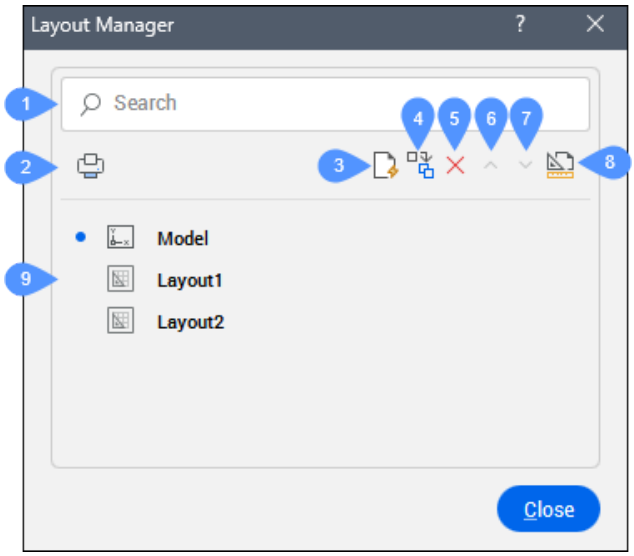
16.23 LAYOUTMANAGER

Gestisce le schede di layout nel disegno attuale.



16.23.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Layout Manager** che permette di gestire tutti i layout nel disegno corrente. È possibile creare nuovi layout, duplicare quelli esistenti, rinominarli o eliminarli, riordinarne la posizione, modificare le impostazioni di configurazione della pagina, o pubblicare layout selezionati.



1 Cerca
2 Pubblica
3 Aggiungi nuovo layout
4 Copiare i layout selezionati
5 Elimina uno o più layout
6 Sposta in Alto
7 Sposta in Basso
8 Impostazioni Pagina
9 Elenco dei modelli e dei layout

16.23.2 Cerca

Cerca un nome di layout e visualizza solo il layout cercato. Questa funzione è utile quando un disegno contiene molti layout.

16.23.3 Pubblica

Apre la finestra di dialogo **Pubblica** per pubblicare i layout. Consultare l'articolo su **Pubblica (finestra di dialogo)** per maggiori informazioni.

16.23.4 Aggiungi nuovo layout

Aggiunge un nuovo layout all'elenco.

16.23.5 Copiare i layout selezionati

Copia i layout selezionati nella lista.

Nota: Se il nome di un layout termina con un numero sequenziale tra parentesi, il layout copiato utilizza automaticamente il numero successivo disponibile nella sequenza. Per esempio:

- Copiando il layout **(4)** si crea **(5)**.

- Copiando il layout **abc(2)** si crea **abc(3)**.

16.23.6 Elimina uno o più layout

Elimina uno o più layout nell'elenco.

16.23.7 Sposta in Alto

Sposta i layout selezionati in alto nell'elenco.

16.23.8 Sposta in Basso

Sposta i layout selezionati in basso nell'elenco.

16.23.9 Impostazioni Pagina

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina** per visualizzare e modificare le impostazioni di pagina per il layout o lo spazio modello corrente. Consultare **Impostazioni Pagina (finestra di dialogo)** per maggiori informazioni.

16.23.10 Elenco dei modelli e dei layout

Visualizza i layout disponibili e consente di impostare il layout corrente.

Nota:

- Quando si clicca sul nome di un layout, viene visualizzato un menu contestuale con le seguenti opzioni: **Rinomina Layout**, **Copia Layout**, **Pubblica** ed **Elimina**.
- Cliccare davanti al nome e all'icona del layout per impostarlo come layout corrente. Il layout corrente è contrassegnato nell'elenco con un punto blu.
- Fare doppio clic sul nome di un layout per rinominarlo.

16.24 LAYOUTMERGE (Express Tools)

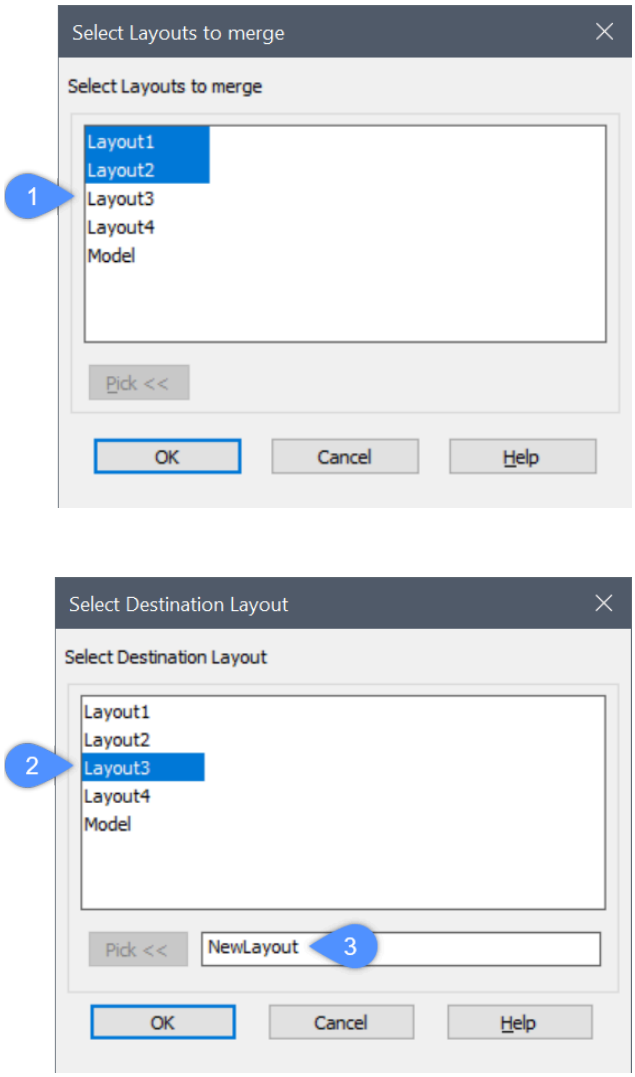
Unisce le entità dei layout specificati in un layout di destinazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.24.1 Metodo

Apre 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

16.24.2 Layout da unire

Consente di scegliere uno o più layout da unire.

16.24.3 Layout di destinazione

Consente di selezionare un layout di destinazione dall'elenco.

16.24.4 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.

16.24.5 Opzioni all'interno del comando

Rimuovere i layout vuoti?
Consente di scegliere se eliminare o meno i layout vuoti.

16.25 -LAYOUTMERGE (Express Tools)

Unisce le entità dei layout specificati in un layout di destinazione tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.25.1 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.

16.26 SCONGLAY

Scongela tutti i layer del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.26.1 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.

16.27 CONVLAYER

Converte i layer nel disegno corrente in layer standard.

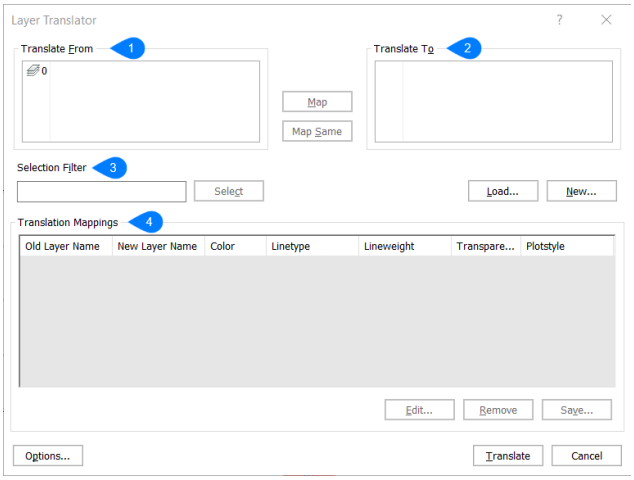
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.27.1 Descrizione

Converte i layer del disegno corrente in layer di altri disegni.

Apre 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

16.27.2 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.
- È possibile creare nuovi layer semplicemente immettendo il nome e le proprietà del layer a cui si desidera mappare il layer esistente.

16.27.3 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. Se si sceglie **Mappa Uguale**, tutti i nomi di layer nel disegno corrente con nomi corrispondenti nell'elenco a destra erediteranno le proprietà dall'elenco a destra.

16.27.4 Mappature di Conversione

Visualizza una panoramica di quale layer e le sue proprietà viene convertite in un altro layer.

16.27.5 Opzioni

Visualizza la finestra di dialogo **Opzioni**, che offre ulteriori controlli per la mappatura dei layer.

16.28 SBLOCLAY

Sblocca il layer di un'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.28.1 Descrizione

Sblocca il layer di un'entità selezionata per consentire la modifica delle entità su tale layer.

16.28.2 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**

16.29 RIMISOLAY

Ripristina i layer isolati allo stato precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.29.1 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.**

16.30 ISOFINLAY

Congela i layer selezionati in tutte le finestre tranne quella attuale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.30.1 Descrizione

Congela i layer selezionati in tutte le finestre tranne quella attuale, sia all'interno di un layout che su tutti i layout.

Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- Questo comando richiede due o più finestre nello Spazio Carta.

16.30.2 Metodo

Quando si esegue il comando, le impostazioni attuali vengono visualizzate nella Barra dei comandi. Per modificare le impostazioni attuali, scegliere l'opzione **Impostazioni** prima di selezionare un'entità.

Nota: Le impostazioni selezionate rimangono valide per tutte le sessioni di BricsCAD.

Cliccare su una finestra di layout per renderla corrente.

In base alle impostazioni attuali, viene richiesto di selezionare un'entità sul layer che si vuole isolare nella finestra di layout corrente.

Nota: Ogni finestra di layout ha le proprie impostazioni di visibilità dei layer.

16.30.3 Opzioni all'interno del comando

impostaZioni
Consente di cambiare la disposizione o le impostazioni di selezione dei blocchi.

Layouts
Consente di selezionare se i layer delle entità selezionate sono bloccati in tutte le finestre di layout o solo nel layout corrente (eccetto la finestra di layout corrente).

Tutti i layout
Congela i layer delle entità selezionate nelle finestre di layout di tutti i layout (eccetto quello corrente).

Layout corrente
Congela i layer delle entità selezionate in tutte le finestre di layout del layout corrente (eccetto per la finestra di layout corrente).

selezione Blocco
Consente di configurare quali layer vengono congelati quando vengono selezionati blocchi, xrif, blocchi nidificati o xrif nidificati.

BLocco
Congela solo i layer dei blocchi selezionati, anche se fanno parte di un blocco nidificato, xrif o xrif nidificato.

Entità
Congela solo i layer dell'entità selezionata, anche se fa parte di un blocco nidificato, xrif o xrif nidificato.

NEssuno
Congela tutti i layer dell'entità selezionata, inclusi il blocco, il blocco annidato, xrif o xrif annidato di cui queste entità fanno parte.

Nota:

- I blocchi inseriti o gli xrif allegati sono assegnati al layer corrente.
- L'intero blocco o xrif viene evidenziato al passaggio del mouse, ma il congelamento avviene in base all'impostazione settata a livello di nidificazione del blocco.

ANnulla
Annulla l'ultimo congelamento del layer e continua la selezione.

16.31 LAYWALK (Express Tools)

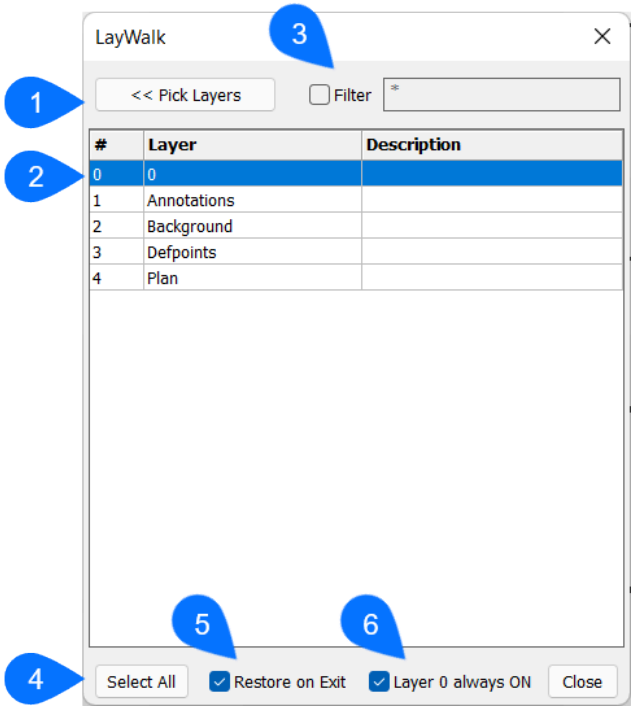
Visualizza i layer selezionati e congela tutti gli altri layer.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

16.31.1 Metodo

Apre 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

16.31.2 Scegliere i layer

Chiude temporaneamente la finestra di dialogo **PercorrLay** e consente di selezionare le entità nel disegno, insieme ai loro layer.

16.31.3 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.

16.31.4 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.

16.31.5 Seleziona Tutto

Cliccare su questo pulsante per selezionare e visualizzare tutti i layer.

16.31.6 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.

16.31.7 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.

16.32 LCONNETTI

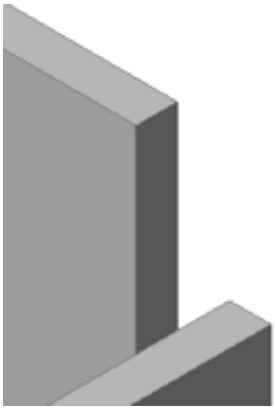
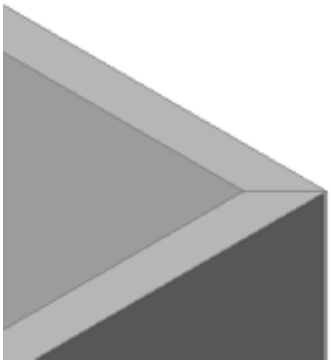
Crea o modifica una connessione a L tra solidi.

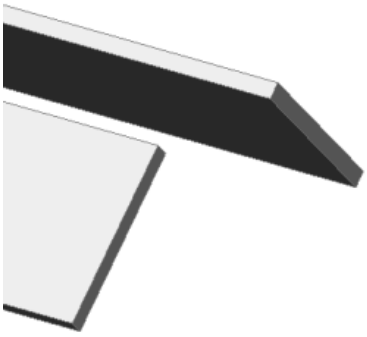
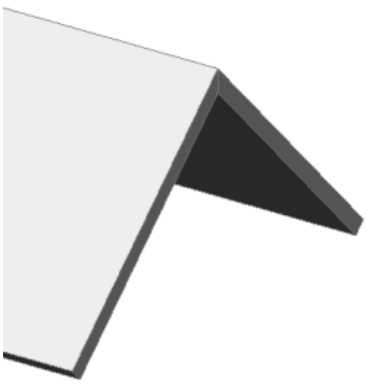
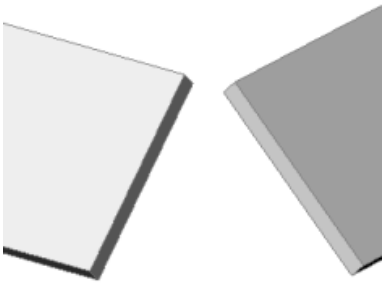
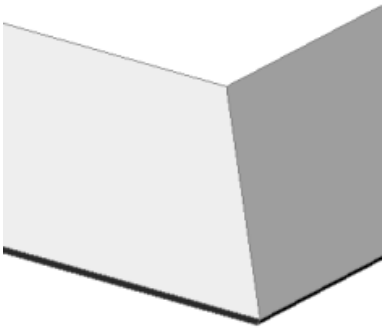
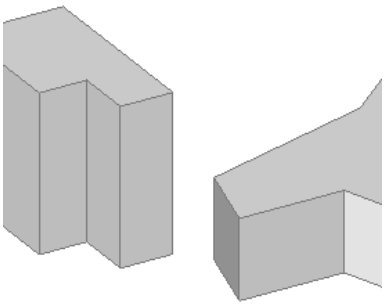
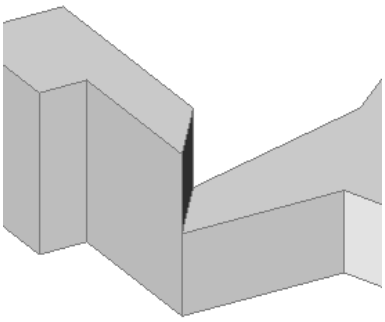
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.32.1 Descrizione

Crea o modifica una connessione a L tra solidi. Opzionalmente scollega i solidi collegati a L.

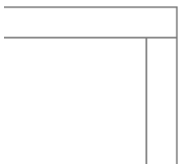
Prima	Dopo
	

Prima	Dopo
	
	
	

16.32.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare entità a cui connettersi
Selezionare manualmente le due entità che si desidera connettere.

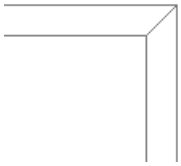
Commuta
Permette di scegliere tra due connessioni a L a spessore:



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.

16.33 DIRETTRICE

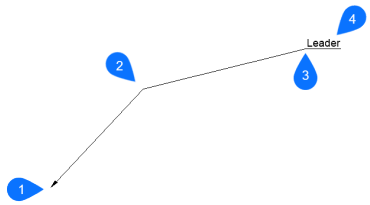
Disegna direttrici.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DIR

16.33.1 Descrizione

Disegna multidirettrici specificando diversi punti.



1 Punto di partenza

2 Punto successivo

3 Al punto

4 Nota

16.33.2 Metodo

Specificare l'inizio della direttrice, quindi creare i segmenti della linea direttrice e, successivamente, digitare i testi delle annotazioni.

Nota: Dopo aver avviato la creazione di una direttrice, potrebbero essere disponibili le opzioni relative all'annotazione.

16.33.3 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).

Nessuna
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).

Esci
Esci: consente di uscire dalle opzioni di formattazione.

Annulla
Annulla l'ultimo segmento della linea direttrice.

Nota
Inizia ad aggiungere testo alla fine della linea direttrice.

Nota:

- L'annotazione viene creata come entità TestoM.
- L'annotazione è indipendente dalla linea direttrice. Quando si sposta una direttrice, assicurarsi di includere l'annotazione nel gruppo di selezione.

opzioni
Consente di selezionare le opzioni di annotazione.

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.

Nessuna
Il comando direttrice si chiude senza annotazione.

Tolleranza
Inserire 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**.

16.34 CONNETTORELEICA

Crea una connessione diretta a un file Leica Infinity.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

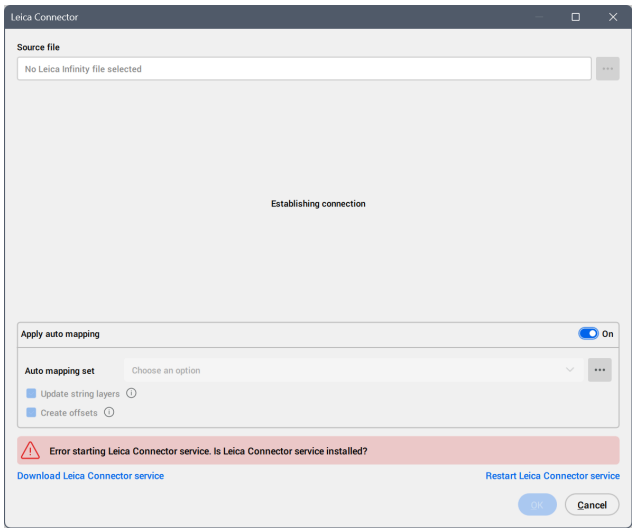
16.34.1 Descrizione

Crea una connessione diretta a un file Leica Infinity. Questa connessione fornisce un collegamento attivo, consentendo di creare Punti Civili e Stringhe che vengono aggiornate automaticamente quando il file Leica Infinity cambia.

16.34.2 Metodo

Inserire il percorso verso il file Leica Infinity IPRJ nella Barra dei Comandi oppure premere Invio per aprire la finestra di dialogo **Connettore Leica**.

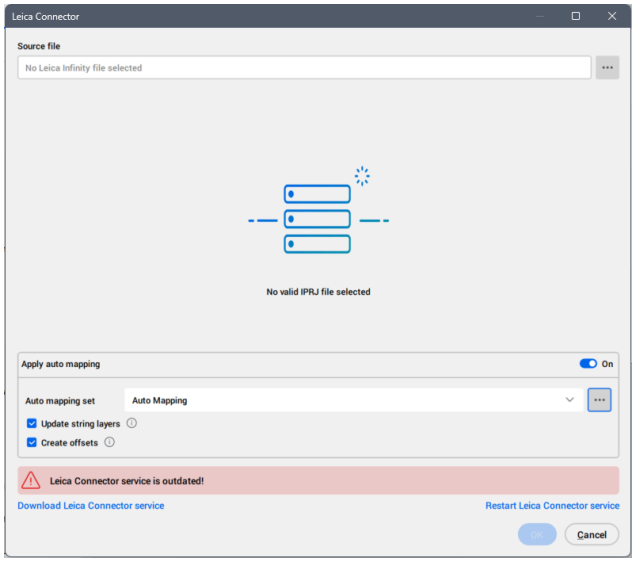
La finestra di dialogo **Connettore Leica** si collega direttamente a un database Leica Infinity e mostra aggiornamenti ai punti Civil importati e agli oggetti stringa sia nel disegno che nel file Leica Infinity.



Quando si esegue il comando CONNETTORELEICA per la prima volta, un messaggio di errore chiede se il servizio Leica Connector è installato.

Cliccare sul pulsante **Scarica il servizio Leica Connector** per scaricare automaticamente l'installer dell'applicazione Leica Connector, successivamente installarlo.

Eseguire nuovamente il comando CONNETTORELEICA per aprire la finestra di dialogo **Connettore Leica**.



16.34.3 File sorgente

Selezionare un file di origine Leica Infinity IPRJ. Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Importa** e selezionare il file Leica Infinity IPRJ da importare.

16.34.4 Applica mappatura automatica

Attiva o disattiva la visibilità delle opzioni del gruppo di mappatura automatica.

Set di Mappatura Automatica
Selezionare un gruppo di mappatura automatica dall'elenco a discesa oppure cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Modifica Gruppo di Mappatura Automatica**, dove è possibile modificare il gruppo di mappatura automatica selezionato o crearne uno nuovo.

Aggiorna i layers delle stringhe
Quando attivato, utilizza la mappatura automatica e definisce i layer del tracciato per impostare i layers della stringa dai punti associati. I punti devono essere inseriti nel disegno.

Crea offset
Quando attivato, utilizza codici speciali presenti nei punti e definiti nel gruppo di comandi mappatura automatica per generare stringhe di offset.

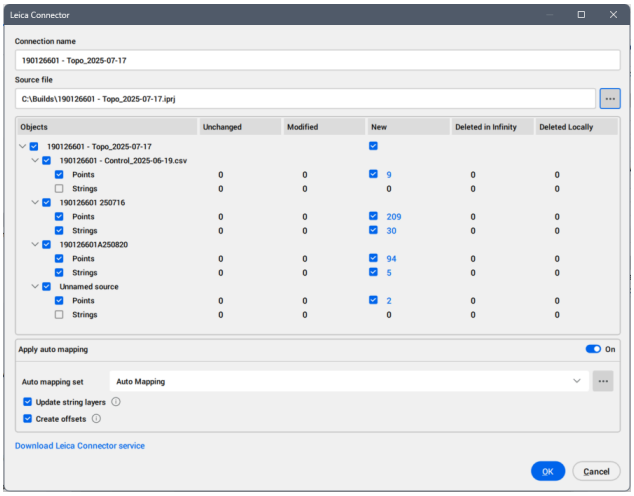
16.34.5 Scarica il servizio Leica Connector

Scarica automaticamente l'installer per l'applicazione di servizio Leica Connector.

16.34.6 Riavvio del servizio Leica Connector

Riavvia il servizio Leica Connector.

Dopo che la connessione Leica è stata stabilita, tutti gli oggetti Leica Infinity importati sono elencati.



16.34.7 Nome della connessione

Visualizza il nome della connessione. Il nome predefinito è il nome del file Leica Infinity IPRJ importato.

Cliccare sul campo per modificarlo.

16.34.8 Database Leica Infinity

Elenca gli oggetti Leica Infinity importati.

Oggetti
Visualizza i punti Civili e le stringhe importate dal file IPRJ Leica Infinity.

Invariato
Visualizza i numeri degli oggetti non modificati nel disegno.

Modificato
Visualizza i numeri degli oggetti modificati nel disegno.

Nuovo
Visualizza i numeri degli oggetti importati dal file Leica Infinity nel disegno.

Eliminato in Infinity
Visualizza il numero di oggetti eliminati dal file IPRJ Leica Infinity dall'ultimo caricamento.

Eliminato localmente
Visualizza il numero di oggetti importati che sono stati eliminati dal disegno.

16.35 CONVERTILEICA

Converte o importa le entità dai disegni con dati Leica Infinity in Oggetti Civili BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.35.1 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.

16.35.2 Opzioni all'interno del comando

Importa
Importa le entità di dati Leica Infinity (layer, tipilinea, colori e oggetti CAD nativi) da disegni esterni.

COnverti
Converte le entità di dati Leica Infinity dai disegni correnti agli oggetti civili BricsCAD.

Sì
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.

16.36 ALLUNGA

Modifica la lunghezza degli oggetti aperti, ad esempio linee, segmenti di polilinea e archi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: ALL

16.36.1 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.

16.36.2 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.

16.37 CHIUDIPANNELLOLIBRERIA

Chiude il pannello **Libreria**.

Lite Pro Mechanical BIM

16.37.1 Descrizione

Chiude il pannello **Libreria** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Libreria** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Libreria** viene rimossa dalla pila.

16.38 APRIPANNELLOLIBRERIA

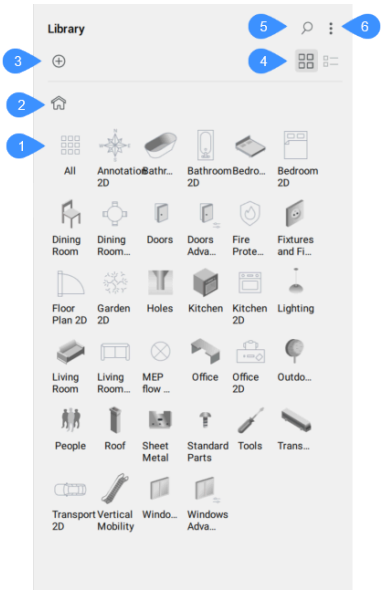
Aprire il pannello **Libreria**.

Lite Pro Mechanical BIM

16.38.1 Descrizione

Apre 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 blocco alla libreria

4 Vista

5 Cerca

6 Menu

16.38.2 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.

16.38.3 Inizio

Riporta la libreria di blocchi alla schermata iniziale.

16.38.4 Aggiungi blocco alla libreria

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**.

16.38.5 Vista

Passa dalla visualizzazione a griglia a quella ad elenco del contenuto del blocco.

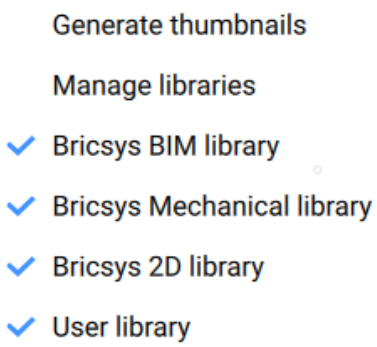
16.38.6 Cerca

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.

16.38.7 Menu

Il menu del pannello **Libreria** consente di controllare ciò che viene visualizzato nella libreria di blocchi.



Genera miniature
Genera o aggiorna le immagini in miniatura di tutti i blocchi.

Gestisci librerie
Apre 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 V27 it_IT\UserDataCache\Support\it_IT\Bim\Components*.

Nota: I blocchi parametrici nelle cartelle **Finestre**, **Finestre Avanzate**, **Porte** e **Porte Avanzate** consentono una maggiore personalizzazione e contengono marcatori di cerniere da visualizzare su fogli 2D.

Libreria Meccanica di Bricsys
Se selezionato, il pannello visualizza i Blocchi meccanici. Il percorso predefinito per i Blocchi meccanici è *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD V27 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 V27 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.

16.39 GESTORELICENZE

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze BricsCAD**.

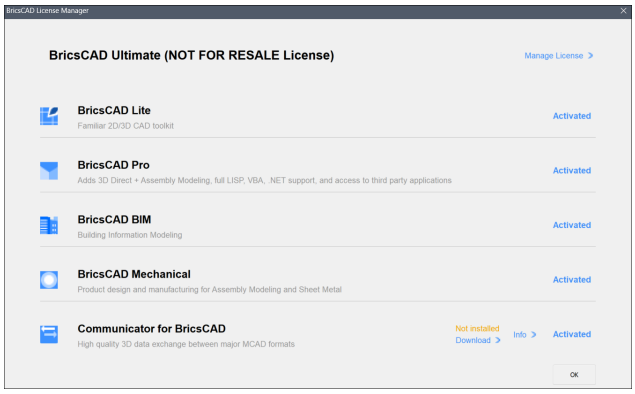
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

16.39.1 Descrizione

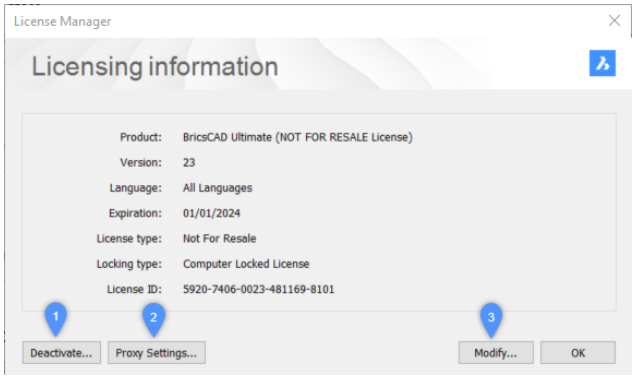
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenza BricsCAD** per visualizzare e gestire la propria licenza BricsCAD.

La finestra di dialogo **Gestore Licenza BricsCAD** consente di attivare o disattivare le licenze software di BricsCAD e Communicator per BricsCAD.



16.39.2 Gestore Licenze (BricsCAD)

Aprire la finestra di dialogo **Gestore Licenze**.



1 Disattiva...

2 Impostazioni proxy...

3 Modifica...

Disattiva...
Disattiva la licenza. Si apre una finestra di dialogo di conferma per confermare la disattivazione.

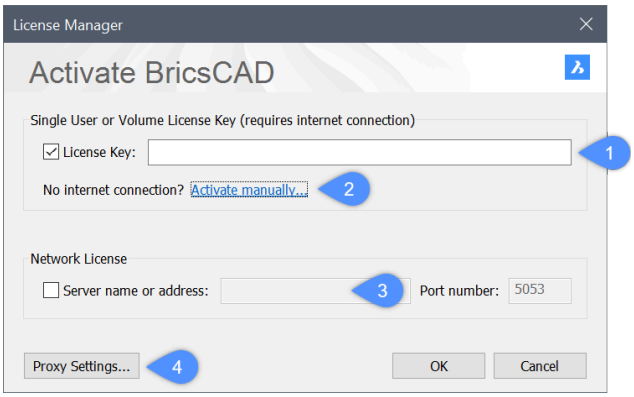
Nota: Se sono presenti disegni non salvati, viene visualizzato un messaggio di avviso. È necessario salvare tutti i disegni prima di disattivare la licenza.

Importante: La sessione di BricsCAD si chiude dopo la disattivazione della licenza.

Impostazioni proxy…
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenze** in cui è possibile configurare il server proxy.



Modifica…
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenza** per l'attivazione di BricsCAD. È possibile inserire la chiave della propria licenza, attivarla manualmente se necessario, oppure inserire il nome o l'indirizzo del server della licenza network.



1 Chiave di licenza:

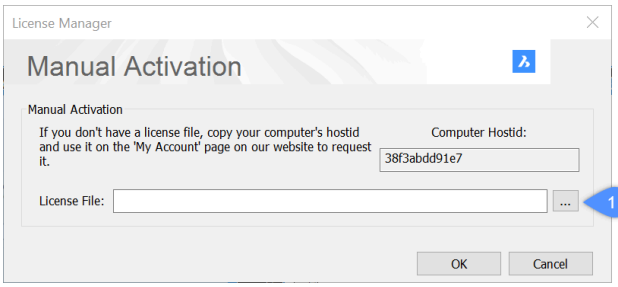
2 Attiva manualmente…

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.

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\BricsCADV27.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 Network License Server.

Impostazioni proxy...
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenze** per configurare il server proxy.

16.39.3 Vedi prezzi

Apre il sito web di BricsCAD, dove è possibile consultare i prezzi dei tipi di licenza di BricsCAD e Communicator per BricsCAD.

16.39.4 Info

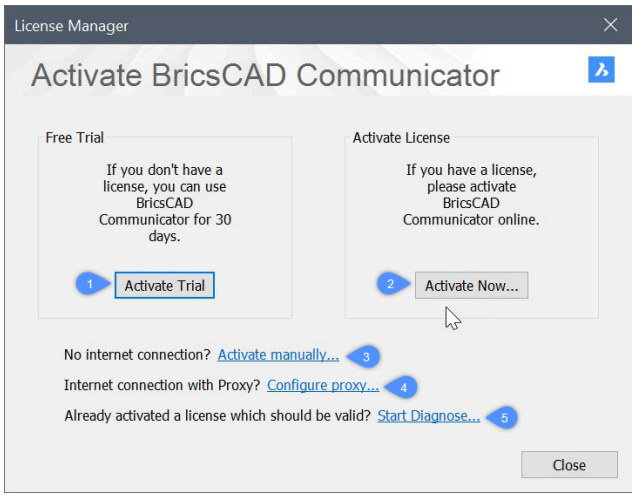
Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sul Communicator**. Vedere l'articolo della **Informazioni sul Communicator (finestra di dialogo)**.

16.39.5 Scarica (Communicator per BricsCAD)

Apre il sito web di BricsCAD per scaricare Communicator per BricsCAD. Se necessario, accedere al proprio account BricsCAD.

16.39.6 Gestore Licenze (Communicator per BricsCAD)

Nota: Il pulsante **Gestore licenza** viene visualizzato solo per BricsCAD Pro e BricsCAD BIM. Consultare l'articolo **Communicator per BricsCAD - Iniziare** per maggiori informazioni sulla licenza Communicator per BricsCAD.



1 Attiva Trial

2 Attiva Ora...

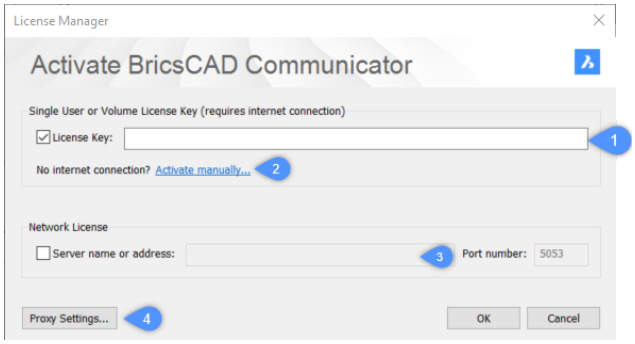
3 Attiva manualmente...

4 Configura proxy...

5 Avvia Diagnosi...

Attiva Trial
Attiva la prova gratuita di 30 giorni di Communicator per BricsCAD.

Attiva Ora...
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenza** per l'attivazione di Communicator per BricsCAD. È possibile inserire la chiave della propria licenza, attivarla manualmente se necessario, oppure inserire il nome o l'indirizzo del server della licenza network.



1 Chiave di licenza:

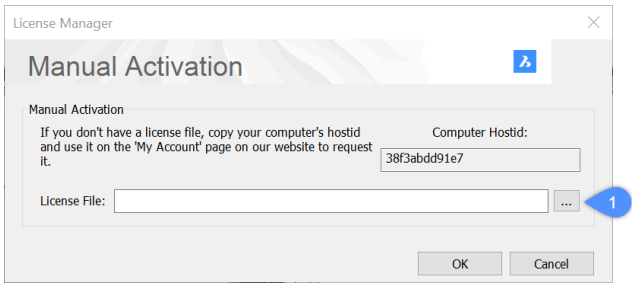
2 Attiva manualmente...

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.

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 CommunicatorV27.lic*



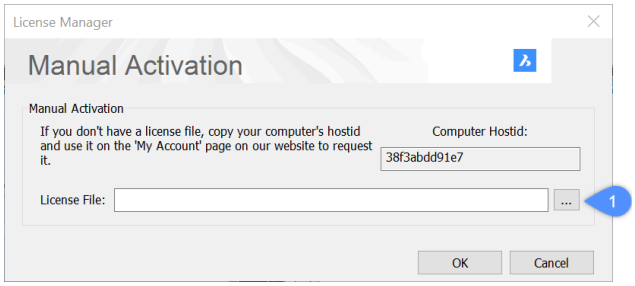
1 Selezionare il file di licenza

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…
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenze** per configurare il server proxy.

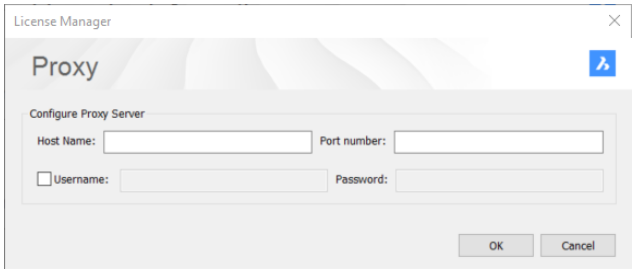
Attiva manualmente…
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenza** per l'attivazione di Communicator per BricsCAD.



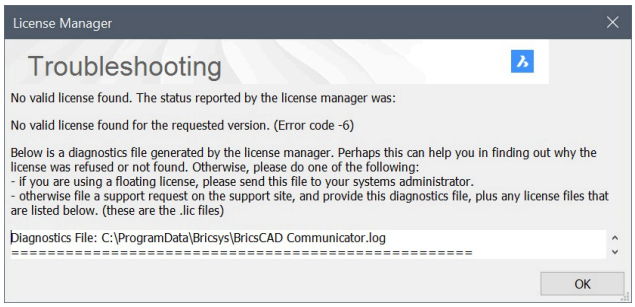
1 Selezionare il file di licenza

Selezionare il file di licenza
Consente di aprire la finestra di dialogo **Selezionare il file di licenza**.

Configura proxy…
Apre la finestra di dialogo **Gestore Licenze** in cui è possibile configurare il server proxy.



Avvia Diagnosi...
Apre la finestra di dialogo **Gestore Llicenze** per la **Risoluzione dei problemi**.



16.39.7 Compra

Apre il sito web di BricsCAD, dove è possibile acquistare o abbonarsi a BricsCAD.

Nota: Nella sezione Communicator per BricsCAD, il pulsante **Acquista** viene visualizzato solo per BricsCAD Pro e BricsCAD BIM. Consultare l'articolo **Communicator per BricsCAD - Iniziare** per maggiori informazioni sulla licenza Communicator per BricsCAD.

16.40 LUCE

Inserisce glifi di luce nei disegni per generare rendering più realistici.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

16.40.1 Opzioni all'interno del comando

Punto
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.

16.41 ELENCOLUCI

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Luci** selezionata.

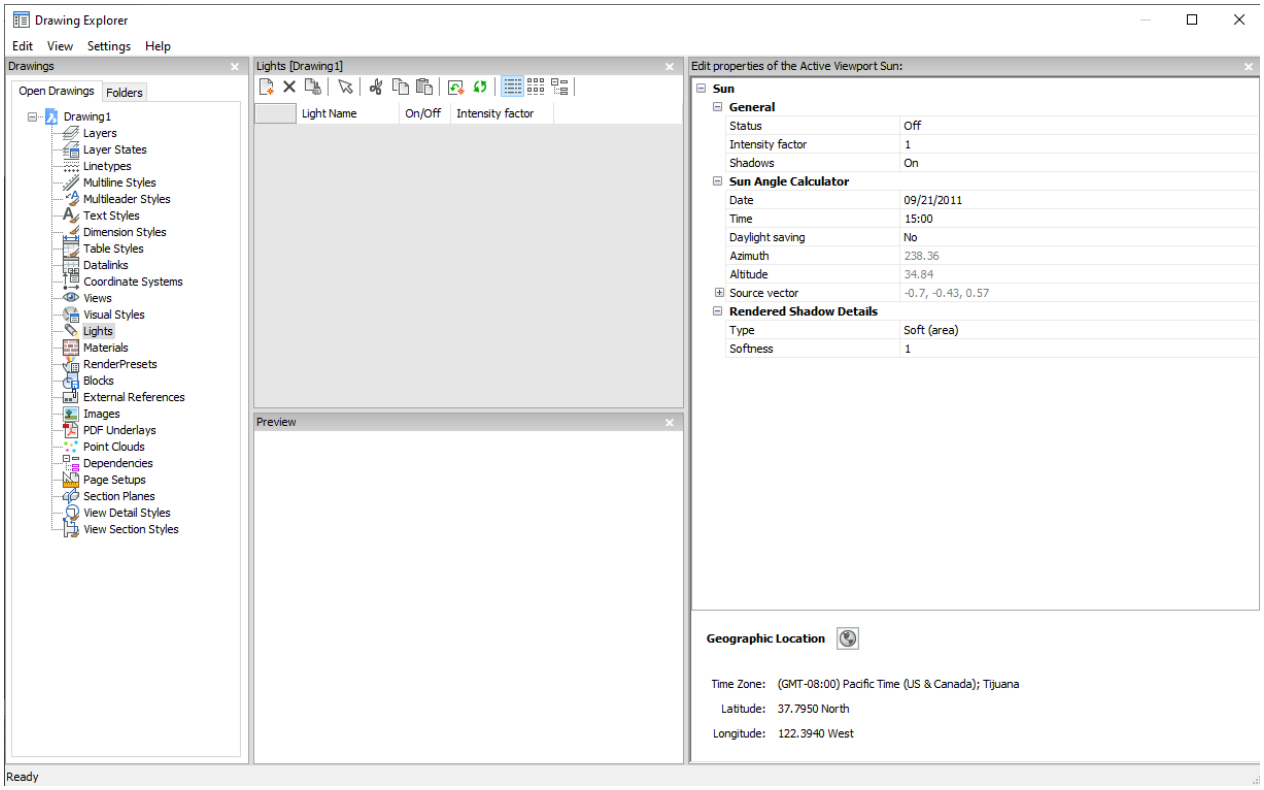
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: LL

16.41.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nella categoria **Luci** per gestire le luci nel disegno selezionato.



16.41.2 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.

16.41.3 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.

16.42 LIMITI

Imposta un limite immaginario per l'estensione del disegno e, facoltativamente, per la griglia.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.42.1 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.

16.42.2 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.

16.43 LINEA

Crea segmenti di linea.

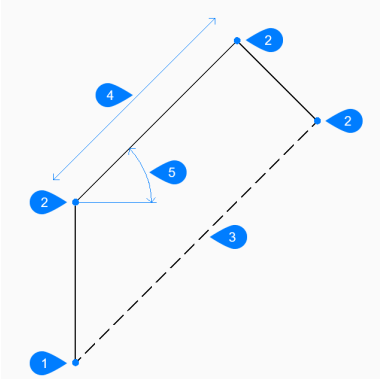
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: L

16.43.1 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 Chiudi

4 Lunghezza

5 ANgolo

16.43.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare un segmento di linea:

- Punto iniziale
- Ultimo punto
- COntinua

16.43.3 Opzioni all'interno del comando

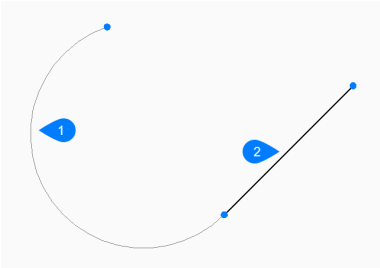
Punto iniziale
Consente di iniziare a creare una linea specificando il punto iniziale.

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.

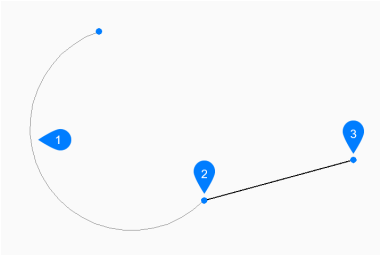
Lunghezza linea
Specifica la lunghezza della linea. La selezione del punto finale determina solo la lunghezza, poiché l'angolo segue il segmento precedente.



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.

Chiudi
Disegna automaticamente una linea dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento.

16.44 -TLINEA

Carica, imposta e crea tipilinea nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -TL

16.44.1 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.

16.44.2 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.

16.45 TLINEA

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Tipilinea** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



Alias: DDLTYPE, TL

16.45.1 Descrizione

Apre 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.

- Tipolinea **Continuo**: visualizza le entità con una linea continua e ininterrotta.

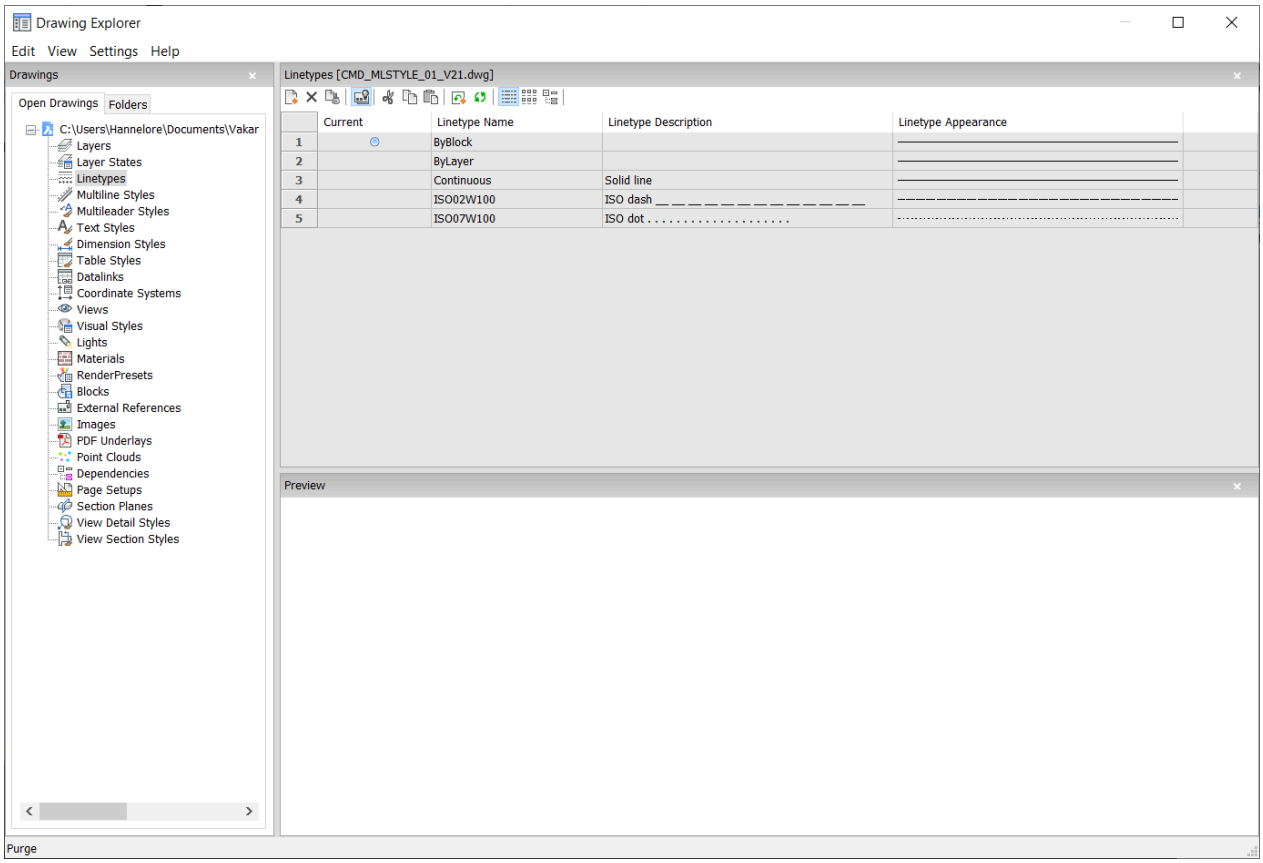
- Tipilinea **DaLayer**: visualizza le entità con il tipo di linea assegnato al layer corrente.
- Tipo di linea **DaBlocco**: visualizza le entità con il tipo di linea **Continuo** fino a quando le entità non vengono combinate in una definizione di blocco.

  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.



16.45.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Carica altri tipi di linea nel disegno. Visualizza la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** (vedere l'articolo sulla **finestra di dialogoCarica 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 tipolinea selezionato come corrente.

16.46 LISTA

Elenca le proprietà delle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: LI

16.46.1 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

16.46.2 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.

16.46.3 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.

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.

16.47 SEZIONE3D

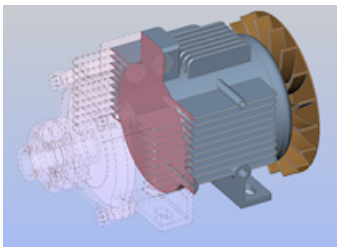
Attiva/disattiva le viste di sezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

16.47.1 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.

16.48 LMAN (Express Tools)

Salva, modifica e ripristina gli stati layer.

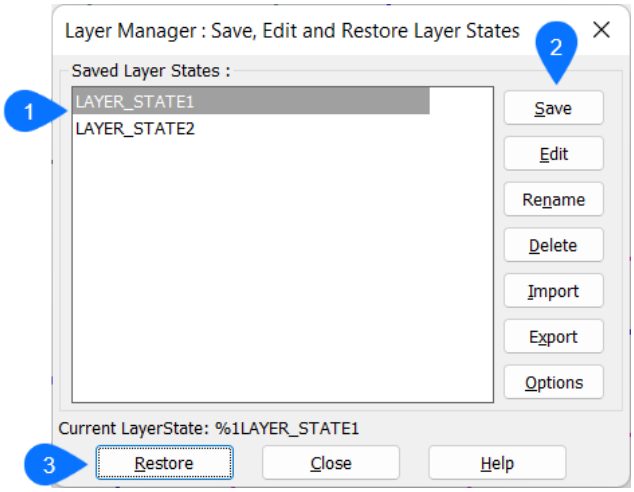
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

16.48.1 Metodo

Apre 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

16.48.2 Stati Layer Salvati

Visualizza un elenco di stati layer salvati.

16.48.3 Opzioni degli Stati Layer

Salva
Apre 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.

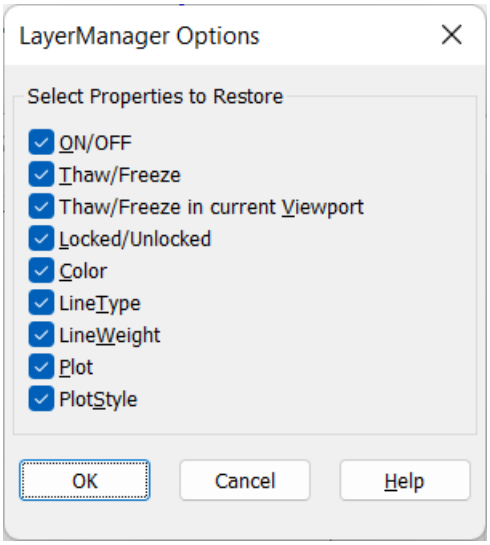
Rinomina
Apre la finestra di dialogo **Rinomina Stato Layer**, che sconsente di rinominare uno stato layer salvato.

Elimina
Cancella lo stato layer selezionato. Si apre la finestra di dialogo **Avviso** per confermare l'azione.

Importa
Apre la finestra di dialogo **Nome del file di importazione**, che consente di scegliere un file .lay da aprire.

Esporta
Apre la finestra di dialogo **Nome del file di esportazione**, che consente di esportare lo stato layer selezionato in un file formato .lay.

Opzioni
Apre la finestra di dialogo **Opzioni Gestore Layer**, che consente di impostare le opzioni da utilizzare per l'operazione di **Ripristino**.



Nota: Tutte le opzioni sono Attive per impostazione predefinita.

16.48.4 Ripristina

Ripristina le impostazioni layer dello stato layer selezionato.

16.49 -LMAN (Express Tools)

Salva, modifica e ripristina gli stati dei layer tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.49.1 Opzioni all'interno del comando

?
Elenca gli stati layer disponibili.

Importa
Apre la finestra di dialogo **Nome del file di importazione**, che consente di scegliere un file LAY da aprire.

Esporta
Apre 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.

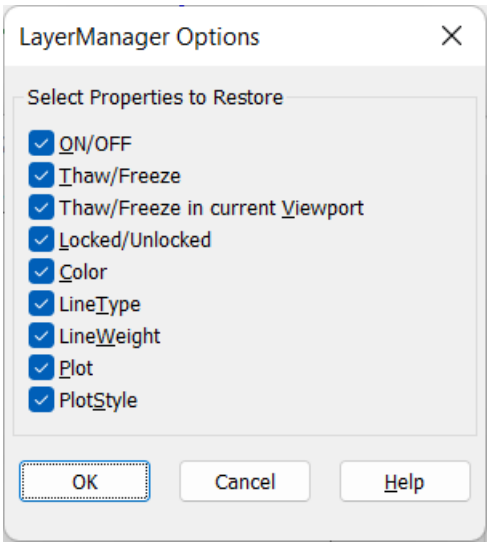
16.50 LMANMODE (Express Tools)

Imposta le opzioni del gestore dei layer.

Lite Pro Mechanical BIM

16.50.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Opzioni Gestore Layer** per selezionare le proprietà dei layer da ripristinare.



16.51 -LMANMODE (Express Tools)

Imposta le opzioni del gestore layer tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

16.51.1 Descrizione

Imposta l'impostazione della modalità LMAN specificando un codice bit.

16.52 CARICA

Apre la finestra di dialogo **Carica File Forma**.

Lite Pro Mechanical BIM

16.52.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Carica File Forma** per selezionare un file SHX da caricare nel disegno corrente.

16.53 LOFT

Passa attraverso una serie di sezioni trasversali per creare solidi o superfici 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

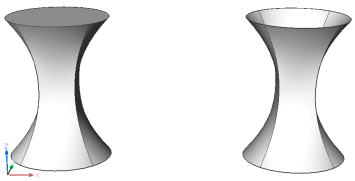
16.53.1 Metodo

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

16.53.2 Opzioni all'interno del comando

Modalità
Determina se l'inviluppo 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 inviluppo 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.

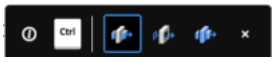
Crea
Crea un'entità loft. Opzione predefinita.

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.
- 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.

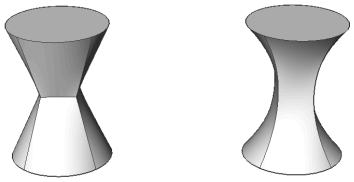
solo sezioni trasVersali
Utilizza solo entità di sezione trasversale per creare il loft e nessuna guida.

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:

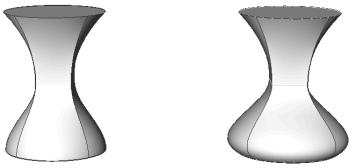
- Inizio
- Entrambi
- Fine
- Tutto

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.



16.54 LOGFILEOFF

Attiva la registrazione dei file log.

Lite Pro Mechanical BIM

16.54.1 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.

16.55 LOGFILEON

Attiva la registrazione dei file log.

Lite Pro Mechanical BIM

16.55.1 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.

16.56 -LOGIN

Apre il sito Web di BricsCAD per accedere al proprio account BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

16.56.1 Descrizione

Apre il sito Web di BricsCAD nella sezione **Accedi con il tuo account** per accedere al tuo account BricsCAD.

Nota: La condivisione anonima dei dati tramite il **Programma BricsCAD Analytics** è possibile solo quando l'utente non ha effettuato l'accesso e la condivisione dei dati del profilo, dell'applicazione o della geometria è abilitata. Quando gli utenti accedono al proprio account, i loro dati non vengono più condivisi in modo anonimo.

Per ulteriori informazioni su come accedere, consultare l'articolo **Accedi con il tuo account**.

16.57 -LOGOUT

Disconnette dal proprio account BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

16.57.1 Descrizione

Disconnette dall'account BricsCAD utilizzato per accedere ai servizi online.

Nota: La condivisione anonima dei dati tramite il **Programma BricsCAD Analytics** è possibile solo quando l'utente non ha effettuato l'accesso e la condivisione dei dati del profilo, dell'applicazione o della geometria è abilitata. Quando gli utenti accedono al proprio account, i loro dati non vengono più condivisi in modo anonimo.

16.58 LOOKFROM

Attiva o disattiva il controllo della vista **LookFrom**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: NAVCUBO

16.58.1 Descrizione

Modifica la visualizzazione del controllo **LookFrom** tra attivato e disattivato e accede alle impostazioni per la visualizzazione del controllo di navigazione.

16.58.2 Opzioni all'interno del comando

ON
Attiva la visualizzazione del controllo **LookFrom**.

oFf
Disattiva la visualizzazione del controllo **LookFrom**.

impostaZioni
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** nella sezione **LookFrom** e consente di accedere alle variabili di sistema correlate.

16.59 LSP (Express Tools)

Mostra un elenco di tutti i comandi, le funzioni e le variabili LISP BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

16.59.1 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
Apre la finestra di dialogo **Carica File Applicazione** per caricare e scaricare i file dell'applicazione.

16.60 LSPSURF (Express Tools)

Modifica ed esegue il debug delle applicazioni LISP.



16.60.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment** per modificare ed eseguire il debug delle applicazioni LISP.

16.61 SPESSLIN

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Spessorelinea** espansa.



Alias: LINEWEIGHT, SLI, SPESSLINEA

16.61.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Spessorelinea** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

17. M

17.1 MAIL

Apre il client di posta elettronica predefinito.

Lite Pro Mechanical BIM

17.1.1 Descrizione

Apre 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.

17.2 GESTISCIFUNZIONISPERIMENTALI

Consente di attivare o disattivare la modalità **Sperimentale**.

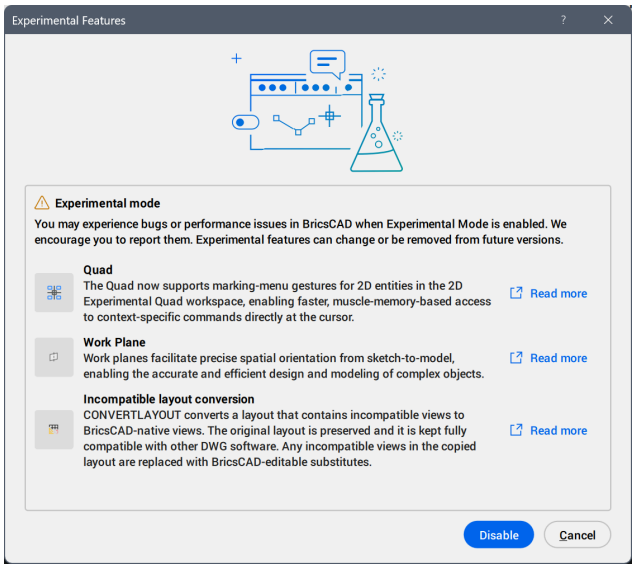
Lite Pro Mechanical BIM

17.2.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Funzioni Sperimentali** per attivare o 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: Premere il pulsante **Leggi di più** per aprire la relativa pagina di aiuto.

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:

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.

Conversione del layout incompatibile
CONVERTLAYOUT converte un layout che contiene viste incompatibili in viste native di BricsCAD. Il layout originale è stato preservato ed è mantenuto pienamente compatibile con altri software DWG. Qualsiasi vista incompatibile nel layout copiato viene sostituita con sostituti modificabili da BricsCAD.

17.3 MANIPOLATORE

Avvia il widget manipolatore per ruotare, spostare, copiare, specchiare e/o scalare entità 2D e modelli 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

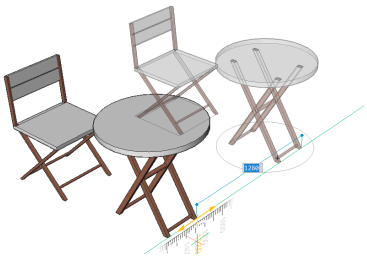
17.3.1 Metodi

Esistono diversi metodi per accedere al manipolatore.

- Manipolatore.
- Selezionare le entità e premere invio.
- Quad.
- Premere a lungo su un oggetto.
- Assicurarsi che la variabile di sistema MANIPULATOR sia impostata correttamente.

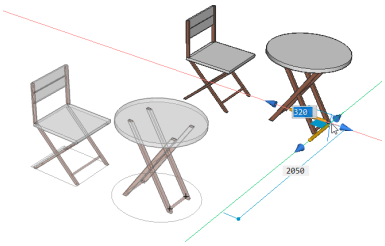
17.3.2 Opzioni all'interno del comando

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.



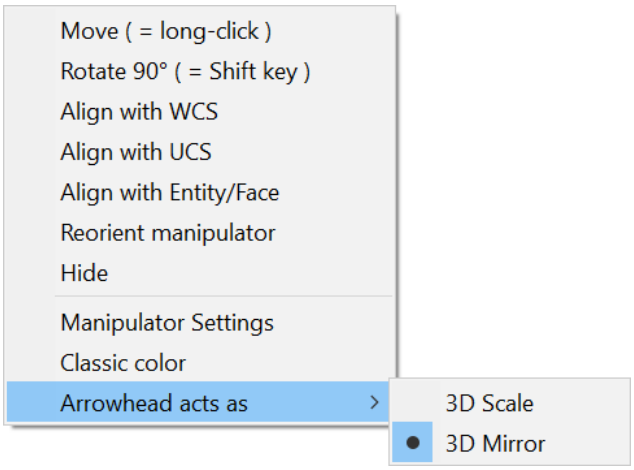
Selezionare un piano
Sposta la selezione delle entità nel piano selezionato.

Selezionare un piano e immettere il valore dello spostamento oppure definire la nuova posizione specificando un punto.



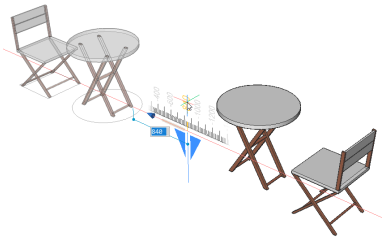
Selezionare una punta della freccia

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.

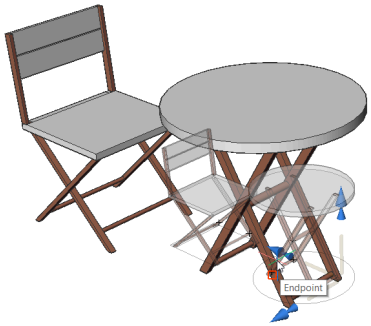


Selezionare una delle punte della freccia e specificare l'asse dello specchio o la scala.

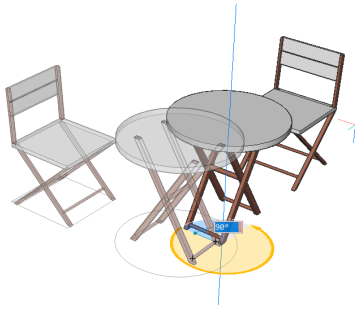
Specchio 3D



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 spostarla 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.

17.4 CONNETTIMAPPA

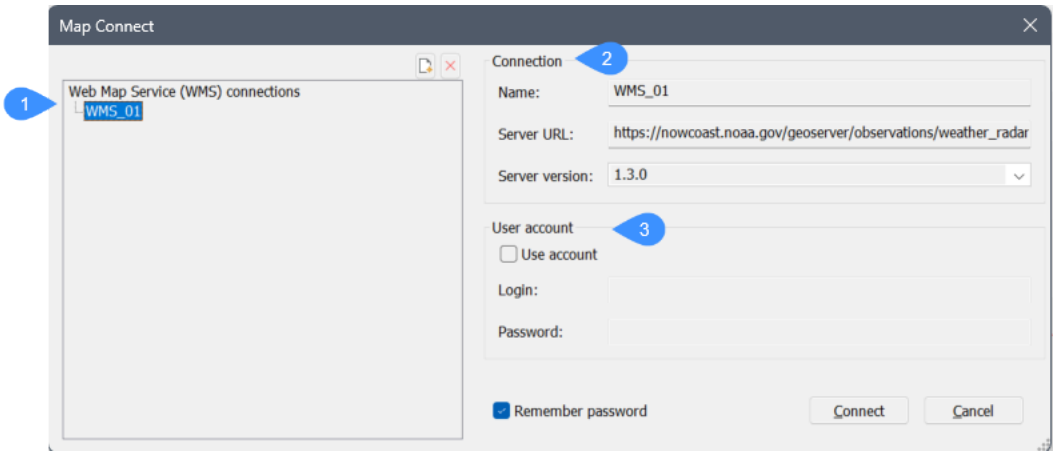
Consente di stabilire una connessione con un Web Map Service.

Lite Pro Mechanical BIM

17.4.1 Descrizione

Visualizza la finestra di dialogo **Connessione Mappa**, per impostare una connessione con un servizio di mappe sul Web.

Nota: Prima di aggiungere dati cartografici ad una disegno, è necessario eseguire il comando POSGEOGRAFICA per definire la posizione geografica del disegno.



1 Connessioni WMS

2 Connessione

3 Account utente

17.4.2 Connessioni WMS

Visualizza un elenco delle diverse possibili connessioni al Web Map Service.

17.4.3 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.

17.4.4 Account utente

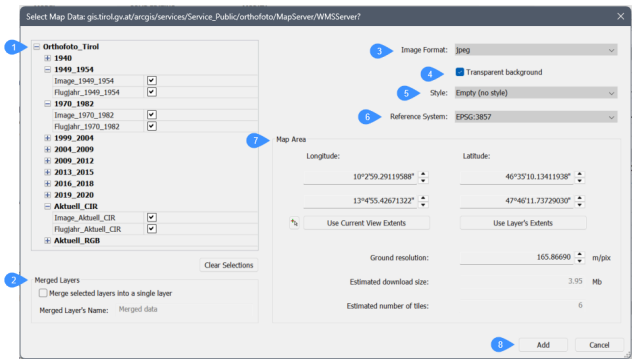
Permette di accedere al tuo account.

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.

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:



Eseguire 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\V27x64\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**.

17.5 MAPTRIM

Taglia le entità in base a un contorno selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.5.1 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.

17.5.2 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

17.5.3 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.

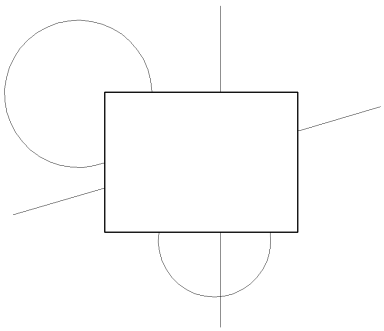
Annulla
Annulla l'ultimo punto finale della linea.

Selezionare le entità da tagliare
Consente di selezionare le entità da tagliare nel disegno.

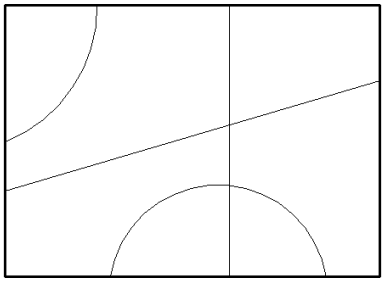
Auto
Seleziona automaticamente tutte le entità del disegno da tagliare.

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.

17.6 PROPMASS

Riporta le proprietà matematiche di Solidi 3D e delle Regioni 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

17.6.1 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.

17.6.2 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.

17.7 CHIUDIBROWSERMAT

Chiude il pannello **Materiali di Rendering**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.7.1 Descrizione

Chiude il pannello **Layer** per nasconderlo 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.

17.8 APRIBROWSERMAT

Apre il pannello **Materiali Rendering**.

Lite Pro Mechanical BIM

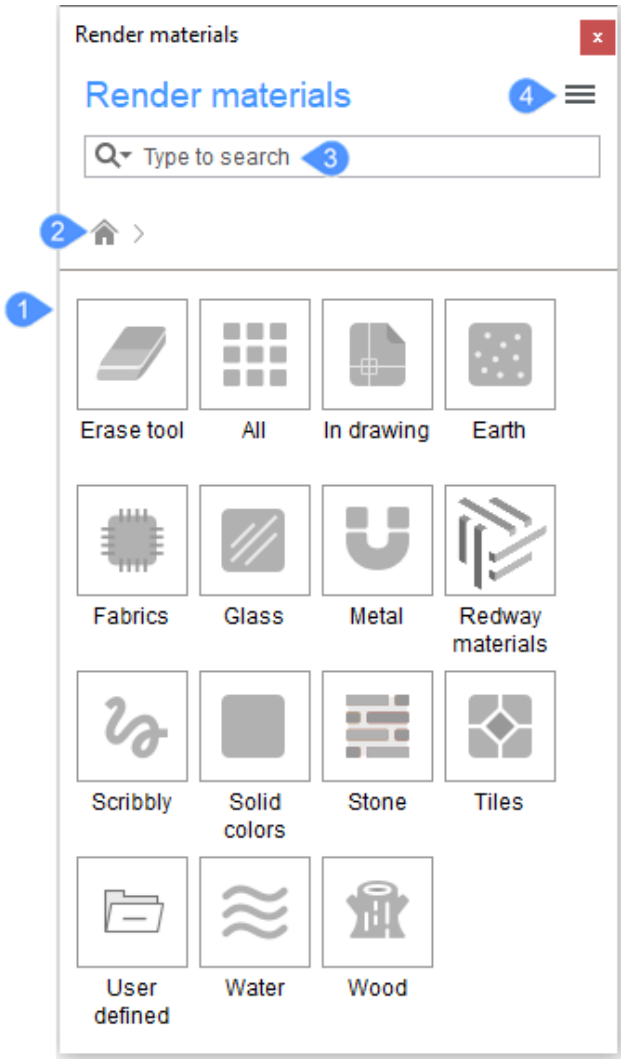
Alias: MAT

17.8.1 Descrizione

Apre 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

17.8.2 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.

17.8.3 Inizio

Riporta la libreria dei materiali alla schermata iniziale.

17.8.4 Cerca

Cerca nella libreria le parole inserite nella casella di ricerca.

17.9 CORRISPPROSPETTIVA

Corrisponde la vista dello spazio modello corrente con un'immagine di sfondo.

Lite Pro Mechanical BIM

17.9.1 Descrizione

Fa corrispondere il punto di vista dello spazio modello con la vista prospettica apparente fornita da un'immagine di sfondo.

17.9.2 Metodo

Il comando attiva automaticamente la modalità **Prospettiva** (variabile di sistema PERSPECTIVE)

Se il disegno non ha un'immagine di sfondo posizionata, il comando avvia a sua volta il comando SFONDO che permette di scegliere l'immagine.

Il comando richiede di selezionare prima un punto nello spazio modello (o inserire le sue coordinate), quindi il punto corrispondente nell'immagine di sfondo.

- Fa corrispondere almeno tre coppie di punti, preferibilmente distanti tra loro.
- Selezionare i punti su almeno due linee, per un risultato più accurato.

Nota: Quando si selezionano i punti nello spazio modello, è possibile manipolare il modello per accedere meglio a questi.

Quando si è terminata l'operazione, selezionare l'opzione **Corrispondenza** o premere Invio.



17.9.3 Opzioni all'interno del comando

ANnulla
Annulla l'ultima selezione del punto e chiede di selezionarne uno nuovo.

Applica proprietà
Fa corrispondere il punto di vista del modello in base ai punti forniti.

17.10 CORRISPROP

Copia le proprietà e gli stili selezionati da un'entità e li applica a una o più entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

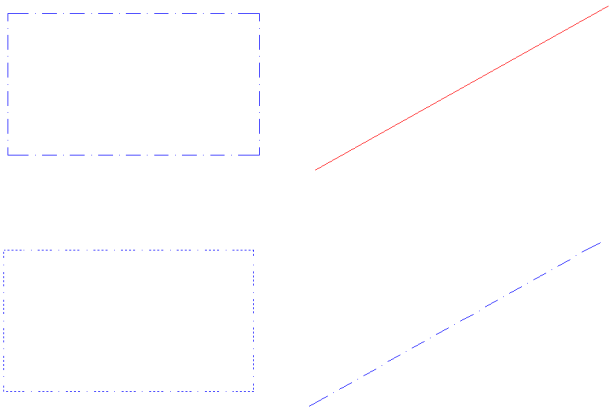
Alias: CRP

17.10.1 Metodo

Selezionare l'entità da cui copiare le proprietà, quindi selezionare le entità di destinazione a cui applicare queste proprietà.

Nota:

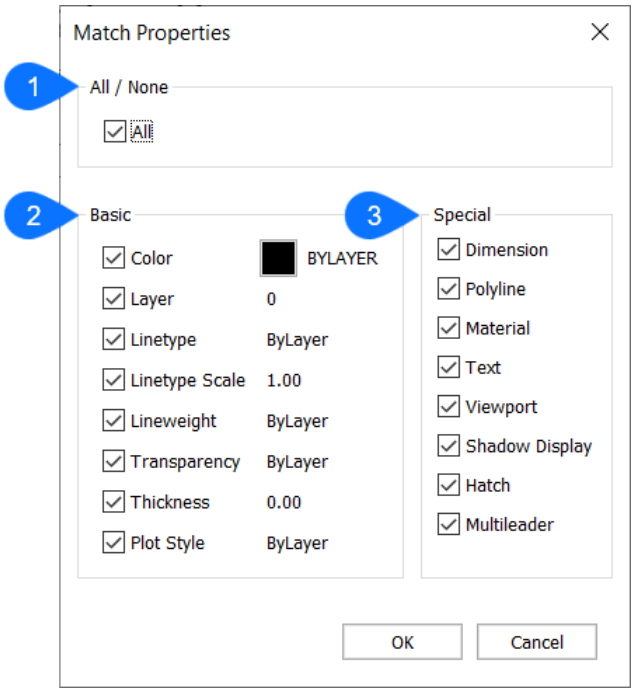
- È possibile selezionare le entità di destinazione da altri file di disegno.
- Quando una proprietà non esiste nel disegno di destinazione, viene creata automaticamente.



17.10.2 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

17.10.3 Tutte/Nessuna

Selezionandola, tutte le proprietà vengono selezionate automaticamente. Deselezionandola, tutte le proprietà vengono deselezionate.

17.10.4 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 copiata nelle entità selezionate. La trasparenza dell'entità sorgente è visualizzata a destra.

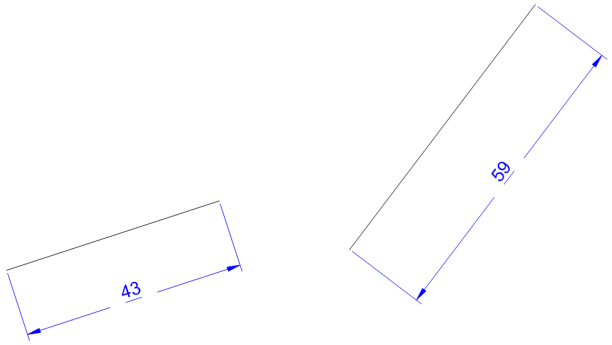
Altezza
Se selezionata, l'altezza dell'entità sorgente verrà copiato nelle entità selezionate. L'altezza dell'entità sorgente è visualizzata a destra.

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.

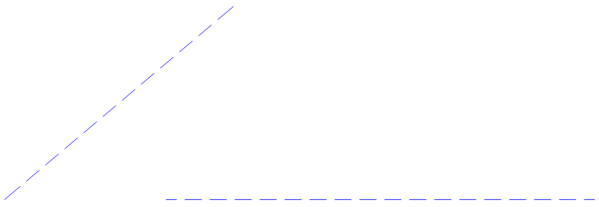
17.10.5 Speciali

Selezionare altre proprietà di base da copiare.

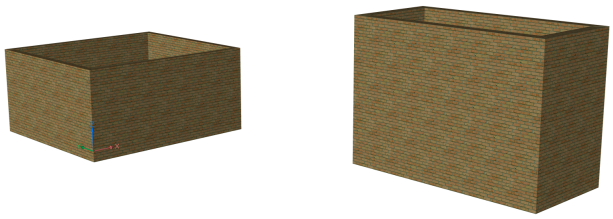
Quotatura
Se selezionata, vengono copiati lo stile della quota e le proprietà annotative delle quote, delle direttrici e delle tolleranze.



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 multitesto viene copiata. Altre proprietà, come il colore, non vengono copiate.



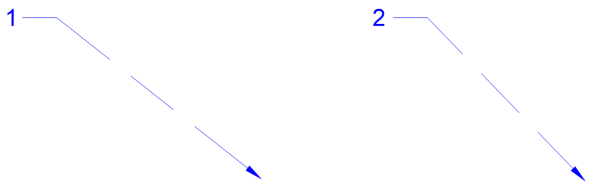
Schermo
Se selezionata, le proprietà specifiche della finestra di layout vengono copiate, ad esempio attivata o disattivata, lo stato dello snap e della griglia ed il fattore di scala. Altre proprietà, come il ritaglio o lo stato dei layer congelati, non vengono copiate.

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.



17.11 ASSEGNAMATER

Assegna il materiale corrente alle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

17.11.1 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.

17.11.2 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.

17.12 MAPPAMATER

Regola la posizione delle immagini delle texture.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SETUV

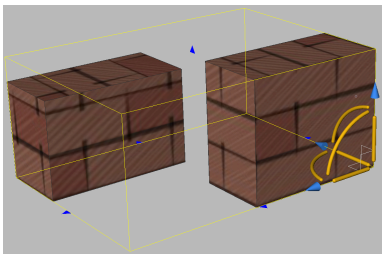
17.12.1 Descrizione

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.

17.12.2 Metodo

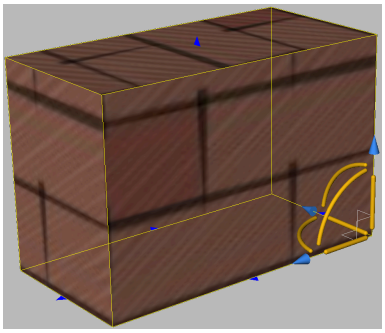
Le entità selezionate sono incluse in un rettangolo di selezione giallo. Vengono visualizzati i grip blu e il widget manipolatore:

- 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.



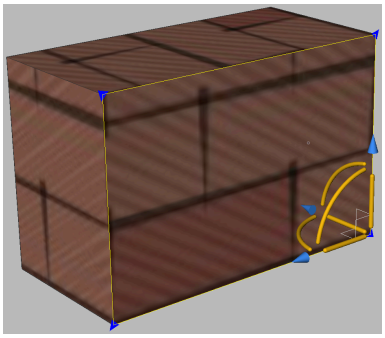
17.12.3 Opzioni all'interno del comando

Riquadro
Avvolge la texture attorno alle sei facce della scatola di selezione.

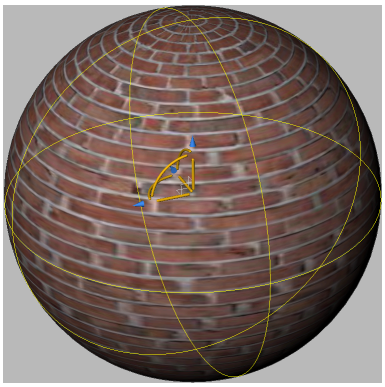


Plano
Allinea la texture a una singola faccia.

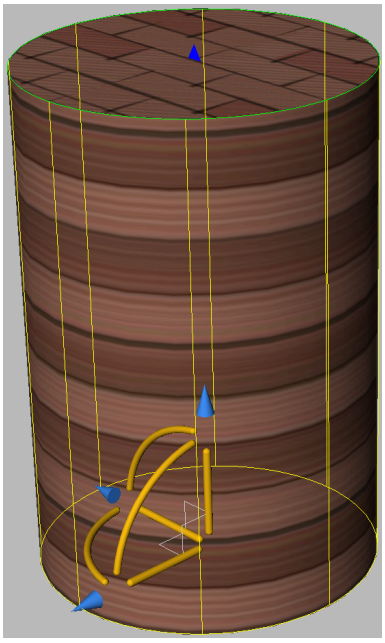
Nota: Per selezionare una faccia di un solido 3D, selezionare l'opzione Seleziona Facce della variabile SELECTIONMODES.



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.

17.13 MATERIALI

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Materiali** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

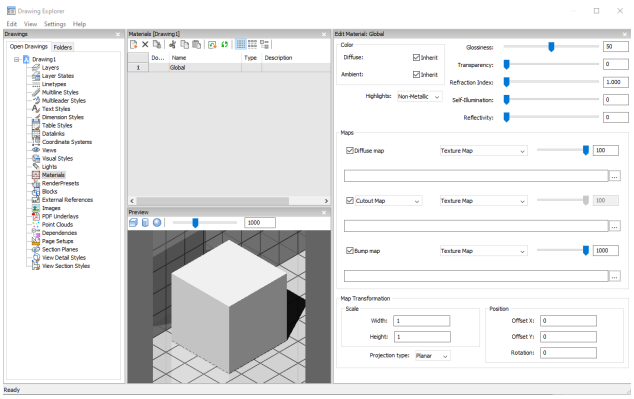
Icona:

Alias: FINISH

17.13.1 Metodo

Apre 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.



17.13.2 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.

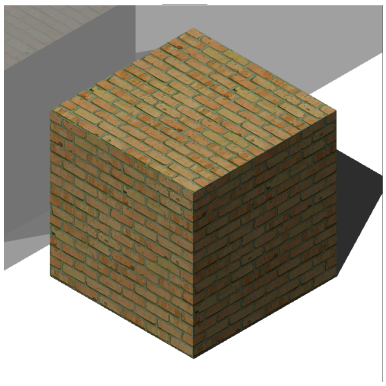
Autoilluminazione
Definisce l'autoilluminazione della superficie del materiale. È possibile scegliere un numero compreso tra 0 – 100.

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.

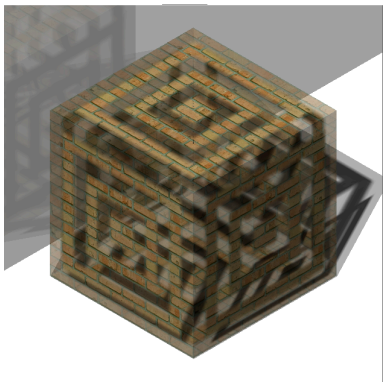
Mappa Diffusa
Le mappe diffuse applicano una texture alla superficie di un materiale, ad esempio venature del legno, mattoni o piastrelle. È possibile selezionare un file bitmap di texture con il pulsante Sfoglia (⋮). La mappa texture selezionata può essere applicata come **Mappa di Trasparenza** o come **Ritaglio Mappa**.



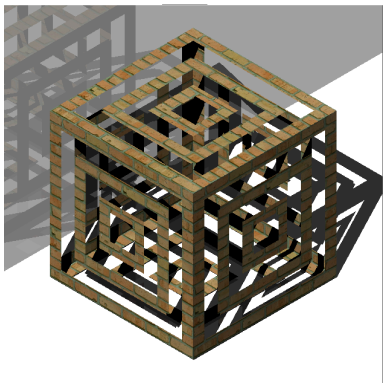
Fattore Blend
Imposta l'intensità della mappa texture. In questo modo è possibile fondere la mappa texture con le impostazioni **Colore**. È possibile impostare il **Fattore Blend** in un intervallo compreso tra 0 e 100.

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.

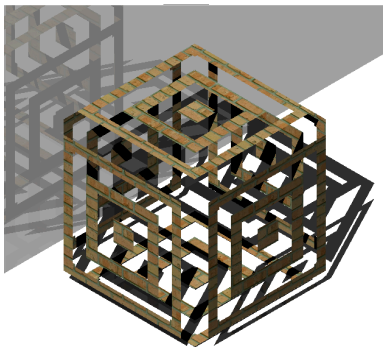
Nota: Se si seleziona un'immagine colorata, questa verrà convertita in un'immagine in scala di grigi sullo sfondo. Il canale alfa dell'immagine viene ignorato.



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.



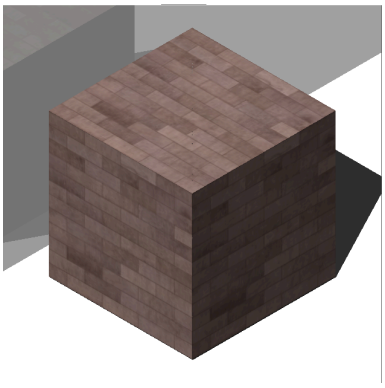
Nota: Se si seleziona un'immagine colorata o in scala di grigi, questa verrà convertita in un'immagine in bianco e nero sullo sfondo. Il canale alfa dell'immagine viene ignorato.

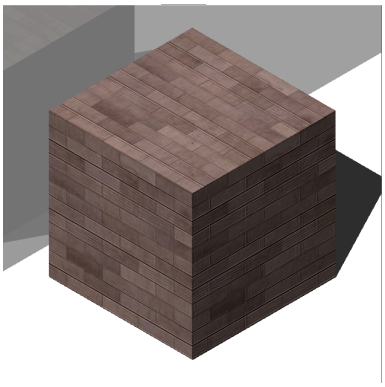
Fattore Blend

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.

17.13.3 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.

17.14 -TABELLAVOLUMIMATERIALE

Genera una tabella volume materiali tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

17.14.1 Descrizione

Genera una tabella volumi materiale per un **Gruppo di linee di sezione** precedentemente creato e una **Lista materiali**. Questa tabella può essere inserita nel disegno o salvata come file CSV.

Per maggiori dettagli, consultare gli articoli sui comandi **LINEESEZIONE** e **CALCOLAVOLUMIDISEZIONE**.

17.14.2 Metodo

Inserire la sezione, la linea, il gruppo e i nomi dell'elenco materiali. Selezionare un tipo di tabella: movimenti terra o materiali. Scegliere un punto di inserimento nel disegno o salvare la tabella come file CSV.

17.14.3 Opzioni all'interno del comando

Tabella movimenti terra
Include i materiali di movimento terra nella tabella.

Tabella materiali
Include i materiali strutturali nella tabella.

Esporta in csv
Apre la finestra di dialogo **Salva rapporto** per scegliere il percorso e il nome del file CSV.

17.15 TABELLAVOLUMIMATERIALE

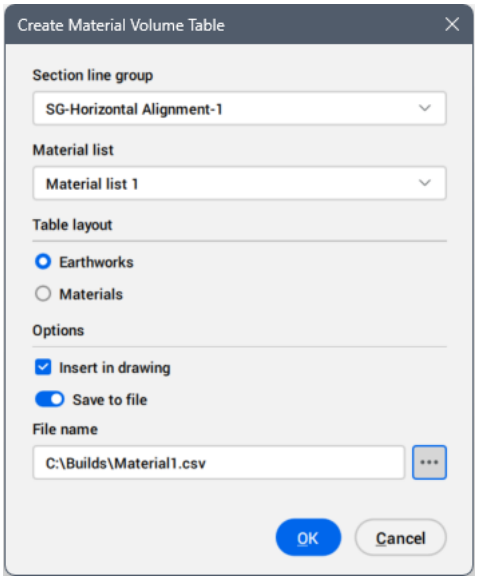
Genera una tabella del volume dei materiali.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

17.15.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Crea Tabella Volumi Materiale** per generare una tabella del volume del materiale per un **Gruppo di linee di sezione** e una **Lista materiali** esistenti. Questa tabella può essere inserita nel disegno e salvata come file CSV.



Gruppo di linee di sezione
Consente di selezionare il gruppo di righe di sezione che definisce il volume della sezione.

Lista materiali
Consente di selezionare il nome della lista dei materiali.

Layout tabella
Definisce il layout della tabella.

Movimentiterra
Quando selezionato, include i materiali dei movimenti terra nella tabella.

Materiali
Quando selezionato, include i materiali strutturali nella tabella.

Opzioni
Definisce come viene utilizzata la tabella.

Inserisci nel disegno
Quando selezionato, inserisce la tabella nel disegno al punto di inserimento specificato.

Salva su file
Quando è attivato, salva la tabella come file CSV.

Nome file

Visualizza il nome del file. Cliccare sul pulsante Sfoglia (...) per aprire la finestra di dialogo **Salva file CSV**, per scegliere il percorso e il nome del file CSV.

17.16 LIBMAT

Apre il pannello **Materiali di Rendering**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.16.1 Descrizione

Apre 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.

17.17 MISURA

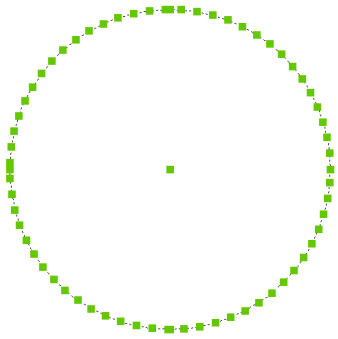
Posiziona punti o blocchi lungo le entità alla distanza equidistante specificata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.17.1 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.

17.17.2 Opzioni all'interno del comando

inserisci Blocchi
Inserisce un blocco anziché un punto. È possibile specificare il nome del blocco o utilizzare ? per elencare i blocchi disponibili.

? per elenco
Permette di usare caratteri jolly (* e ?) per visualizzare una lista filtrata dei nomi dei blocchi disponibili.

*** per tutti**
Elenca i nomi di tutti i blocchi disponibili nel disegno.

Si-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).

17.18 MISURAGEOM

Misura la distanza, il raggio, l'angolo, l'area e il volume delle entità selezionate, per una sequenza di punti o dinamicamente passando il mouse sopra le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.18.1 Metodo

Scegliere un'opzione per effettuare una misurazione.

Il risultato della misurazione viene visualizzato nella Barra dei Comandi.

17.18.2 Opzioni all'interno del comando

Distanza
Misura la distanza tra due punti selezionati.

punti Multipli
Consente di selezionare più punti per disegnare una polilinea virtuale e misurarne la lunghezza totale.

Arco
Aggiunge la lunghezza dell'arco disegnato tra due punti alla distanza totale.
L'arco può essere definito anche utilizzando le opzioni per la creazione di un'entità ARCO.

ANgolo
Imposta l'angolo del segmento di arco dal punto iniziale. Un numero positivo crea segmenti di arco in senso antiorario e un numero negativo crea segmenti di arco in senso orario.

CEntro
Imposta il centro dell'arco.

LUnghezza della corda
Specifica la lunghezza della corda del segmento di arco. Se il segmento precedente è un arco, il nuovo segmento di arco viene disegnato tangente al segmento di arco precedente.

Direzione
Imposta la direzione del secondo punto dell'arco.

Raggio
Imposta il raggio dell'arco.

Secondo punto
Specifica il secondo punto e il punto finale di un arco a tre punti.

Linea
Aggiunge la lunghezza di una linea tracciata tra l'ultimo punto e quello successivo selezionato.

Lunghezza
Imposta la lunghezza di un segmento da aggiungere al totale.

Chiudi
Aggiunge automaticamente al totale la distanza tra l'ultimo punto e il primo.

ANnulla
Rimuove l'ultimo segmento di arco aggiunto alla polilinea.

Totale
Visualizza la lunghezza totale delle entità disegnate.

Raggio
Misura il raggio di un arco o di un cerchio.

ANgolo
Misura l'angolo dell'arco, del cerchio, dei segmenti di polilinea e degli oggetti linea selezionati.

Specificare il vertice
Consente di specificare un punto che funge da vertice e altri due punti per misurare l'angolo creato da ciascun lato del vertice.

ARea
Misura l'area e il perimetro di un'area definita.

trova area di un'Entità
Misura l'area e il perimetro di un'entità definita.

Aggiungi area
Aggiunge un'altra area all'area totale.

soTtrai area
Sottrae un'area dall'area totale.

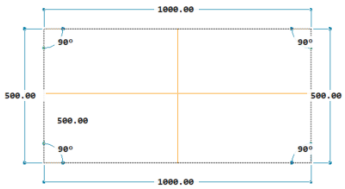
Volume
Misura il volume di un'area definita o dell'entità selezionata.

trova il volume di un'Entità
Misura il volume di un'entità selezionata.

Aggiungi volumi insieme
Aggiunge un altro volume al volume totale.

soTtrai volumi
Sottrae un volume dal volume totale.

raPida
Visualizza dinamicamente le quote, le distanze e gli angoli quando si passa il mouse sopra e tra le entità, consentendo di controllare facilmente il disegno. Inoltre, visualizza l'area e il perimetro nella Barra dei Comandi mentre si clicca all'interno di un'entità chiusa.



Modalità
Imposta la modalità rapida come predefinita.

Sì
L'opzione **Rapida** è quella predefinita.

Nota: L'impostazione viene mantenuta dopo il riavvio di BricsCAD.

No
L'ultima opzione viene utilizzata come predefinita.

eSci
Termina il comando.

17.19 CHIUDINAVIGATOREMECCANICO

Chiude il pannello **Navigatore Meccanico**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.19.1 Descrizione

Chiude il pannello **Navigatore Meccanico** per nasconderlo 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.

17.20 APRINAVIGATOREMECCANICO

Apre il pannello **Navigatore Meccanico**.

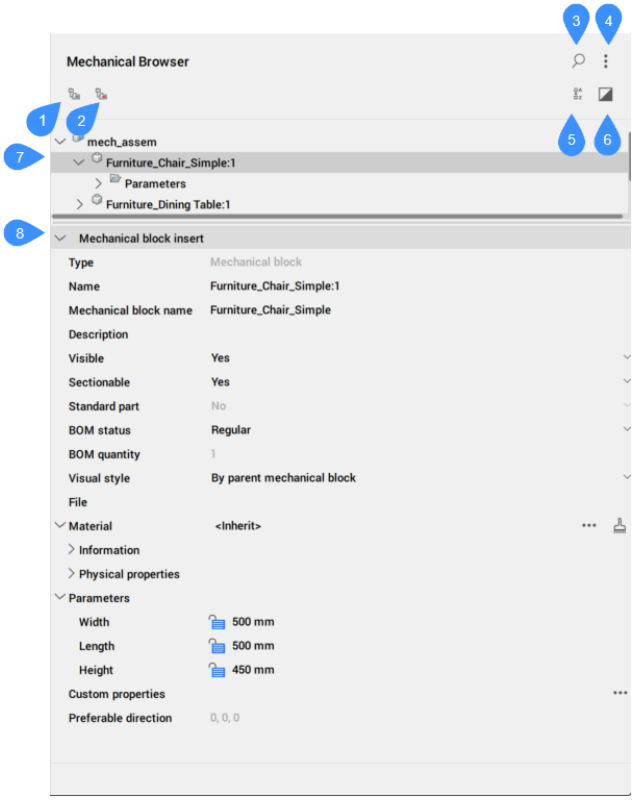
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.20.1 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 **Navigatore Meccanico** fornisce una posizione centrale per la visualizzazione e la modifica delle proprietà parametriche di tutti i blocchi meccanici e non meccanici (solidi).



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 Proprietà

17.20.2 Raggruppa per entità

Raggruppa i vincoli 3D per entità. Espandi un'entità per visualizzarne i vincoli associati.

17.20.3 Raggruppa per tipo

Raggruppa i vincoli 3D per tipo. Espandi un vincolo per visualizzare le entità interessate.

17.20.4 Visualizza ricerca

Apre il campo di ricerca

Campo cerca
Cerca la stringa immessa nella struttura del navigatore meccanico. La ricerca funge da filtro, quindi il navigatore visualizza tutti i blocchi meccanici i cui nomi o nomi di blocchi sotto-meccanici (o parte dei nomi o nomi dei blocchi) corrispondono alla stringa. Cliccare sul pulsante **X** a destra del campo di ricerca per chiudere il campo.

17.20.5 Impostazioni

Espressioni di vincoli
Controlla se viene visualizzato il valore numerico o il nome del parametro assegnato.

Parametri blocco
Controlla la visibilità dei parametri dei blocchi meccanici.

Espressioni dei parametri di blocco
Controlla la rappresentazione visiva dei parametri dei blocchi meccanici: valore numerico o nome del parametro assegnato.

Blocchi meccanici nidificati di parti standard
Controlla la visibilità dei blocchi meccanici delle parti standard che sono assiemi meccanici.

Serie di entità
Commuta la visualizzazione dei nodi Serie nella struttura del browser, incluse le serie di blocchi meccanici.

Blocchi e Riferimenti esterni
Commuta la visualizzazione dei Riferimenti di Blocco e Riferimenti Esterni di nodi nella struttura del navigatore. Inoltre, commuta la creazione dei nodi nella cartella **Corpi** per le entità Blocchi.

Mantenere l'ordine dell'elenco dei valori
Commuta l'ordinamento dell'elenco dei valori per i parametri all'interno dell'elenco a discesa.

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.

17.20.6 Ordina Alfabeticamente

Elenca tutti i blocchi meccanici, i vincoli 3D e i solidi in ordine alfabetico. Altrimenti, saranno elencati nell'ordine in cui sono stati aggiunti all'assieme.

17.20.7 Mostra selezionati

Quando attivato, vengono visualizzati solo i nodi corrispondenti agli oggetti selezionati o ai loro genitori.

Quando attivato 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.

17.20.8 Elenco delle entità meccaniche

Visualizza un elenco gerarchico ad albero delle entità dell'assieme, come i parametri utente, parametri di vincoli dimensionali, vincoli dimensionali, i blocchi meccanici, serie e i solidi. 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. 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.

Cliccare sulla freccia a sinistra di un nodo per espanderlo o comprimerlo. Cliccare sul nodo per selezionare il blocco meccanico nello Spazio Modello. Premere il tasto Ctrl o Maiusc per selezionare nodi multipli.

Cliccare con il tasto destro su un nodo per aprire il menu contestuale associato, che varia a seconda del nodo selezionato. È anche possibile selezionare un gruppo di nodi e aprire un menu contestuale per questi. Il menu contestuale contiene solo gli elementi applicabili a ciascun nodo selezionato.

Menu contestuale della radice dell'assieme di blocchi meccanici

Rimuovi il materiale del blocco meccanico
Consente di rimuovere il materiale assegnato per i blocchi meccanici.

Aggiorna
Aggiorna la gerarchia degli assiemi di blocchi meccanici per il disegno corrente quando i file di disegno di riferimento dei sottoassiemi dei blocchi meccanici sono stati modificati.

Stile di Visualizzazione > Tutto da Finestra
Applica lo stile di visualizzazione corrente a tutti i blocchi meccanici dell'assieme.

Commuta tutto in locale
Converte tutti i blocchi meccanici esterni presenti nel modello in blocchi meccanici locali.

Commuta tutto in esterno
Commuta tutti i blocchi meccanici interni in blocchi meccanici esterni.

Aggiungi nuovo parametro
Crea un nuovo parametro nell'assieme.

Proprietà personalizzate
Apre la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche** per definire le proprietà personalizzate del disegno.

Seleziona tutto
Seleziona tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione.

Seleziona uguale
Seleziona tutti i blocchi meccanici con lo stesso nome e gli stessi valori di parametro.

Evidenzia tutto
Evidenzia tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione.

Evidenzia uguale
Evidenzia tutti i blocchi meccanici con lo stesso nome e gli stessi valori di parametro.

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 tutti i nodi di primo livello e i relativi sotto-nodi.

Espandi tutto
Espande tutti i nodi di primo livello e i relativi sotto-nodi.

Menu contestuale dei blocchi meccanici figli (non genitore), interni o esterni

Apri
Apre il disegno di riferimento (vedere il comando BMAPRI).

Apri una copia
Apre una copia di un elemento blocco meccanico come nuovo disegno (vedere il comando BMAPRICOPIA).

Aggiorna
Ricarica tutti i blocchi meccanici di riferimento da file esterni e aggiorna le tabelle BOM (vedere il comando BMAGGIORNA).

Sostituisci…
Sostituisce un elemento blocco meccanico (vedere il comando BMSOSTITUISCI).

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 blocco meccanico esterno in un blocco meccanico interno (vedere il comando BMLOCALIZZA).

Commuta in Esterno
Commuta un blocco meccanico interno in un blocco meccanico esterno (vedere il comando BMESTERNALIZZA).

Imposta il materiale del blocco meccanico...
Apre la finestra di dialogo **Materiali Fisici**, che consente di assegnare un materiale fisico al blocco meccanico.

Rimuovi il materiale del blocco meccanico
Rimuove la definizione del materiale fisico per un blocco meccanico locale.

Stato BOM del blocco meccanico
Controlla l'aspetto del blocco meccanico nelle tabelle BOM.

Dissolvi
Rimuove la funzione selezionata dall'assieme, ma mantiene la 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
Apre 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 / Mostra il blocco meccanico.

Rendi standard il blocco meccanico / Rendi il blocco meccanico non standard
Cambia il tipo di blocco meccanico.

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.

Stile di Visualizzazione
Imposta uno stile di visualizzazione per il blocco meccanico.

Zoom a
Esegue lo zoom sul gruppo di selezione.

Seleziona tutto
Seleziona tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione.

Seleziona uguale
Seleziona tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione e gli stessi valori di parametro.

Evidenzia tutto
Evidenzia tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione.

Evidenzia uguale
Evidenzia tutti i blocchi meccanici con la stessa definizione e gli stessi valori di parametro.

Elimina
Elimina il blocco meccanico, in modo simile al comando SMELIMINA. In questo caso, la funzione viene rimossa dal navigatore e la geometria viene modificata a seconda del tipo di funzione.

Rinumera nodi simili
Rinumera tutti i nodi dello stesso tipo e dello stesso livello.

Menu contestuale dei parametri

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.

Converti
Converte un vincolo dimensionale 2D in un parametro di vincolo dimensionale, o un parametro utente in una variabile utente e viceversa.

Menu contestuale dei parametri di blocchi meccanici sottoinsieme

Link al parametro
Collega il parametro del blocco meccanico del sotto-assieme al parametro principale del blocco meccanico.

Menu contestuale dei Vincoli

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.

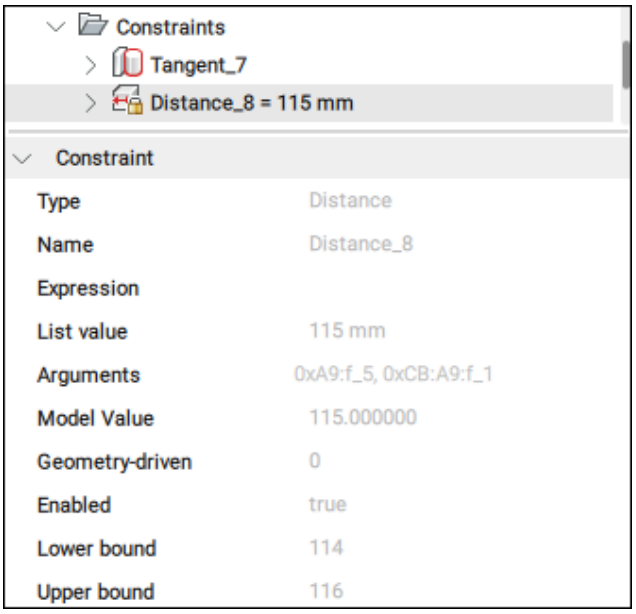
Nota: Per ulteriori opzioni, vedere il comando DMVINCOLO3D.

Menu contestuale dei Vincoli dimensionali

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.
- 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**).

Menu contestuale degli argomenti dei vincoli

Inverti
Inverte direzione

Sostituisci...
Sostituisce l'argomento corrente con un altro (vedere il comando DMVINCOLO3D).

Escludi
Esclude l'argomento corrente.

17.20.9 Proprietà

Visualizza le proprietà dell'entità selezionata. Se nell'albero sono selezionati più nodi, la sezione Proprietà visualizza le proprietà disponibili di tutti i nodi selezionati. La modifica di una proprietà modifica tutti i nodi selezionati.

Per modificare una proprietà, cliccando su un campo numerico per modificarne il valore o selezionando un'altra opzione dall'elenco a discesa, che viene aperto quando si clicca sulla freccia giù dal lato destro del campo.

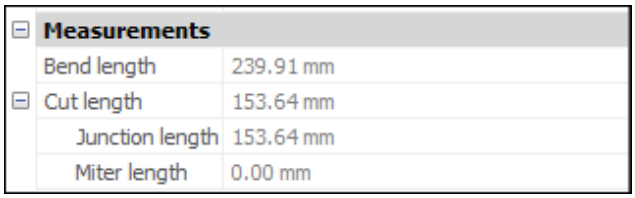
Le proprietà più importanti di un blocco meccanico sono:

- **Tipo di estensione**: definisce il tipo di estensione per il blocco meccanico.
- **Sezionabile**: definisce se il blocco meccanico è sezionabile.
- Parte **Standard**: definisce se il blocco meccanico è una parte standard.
- **Stato BOM**: definisce lo stato nella BOM.
- **Materiale**: definisce il materiale.
- **Proprietà personalizzate**: visualizza le proprietà personalizzate.

Nota: Cliccare sul pulsante Sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Proprietà Meccaniche**.

- **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**.



17.21 MENU

Apre la finestra di dialogo **Scegli un file di personalizzazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.21.1 Descrizione

Apre 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.

17.22 CARMENU

Apre la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.22.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.

17.23 SCARMENU

Apre la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.23.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Gruppi di personalizzazione** per caricare e scaricare gruppi di personalizzazione.

17.24 SEMPLIFICAMESH

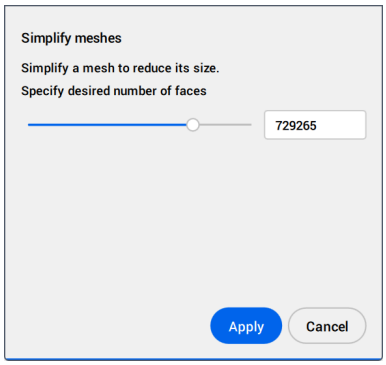
Semplifica una mesh per ridurne le dimensioni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.24.1 Metodo

Selezionare la mesh da semplificare. Si apre il pannello contesto comando **Semplifica mesh**.



Specificare il numero di facce di destinazione utilizzando il cursore o il campo valore nel pannello Contesto comando. Un'anteprima della mesh viene visualizzata nello spazio modello dopo il cambio di valore.

Cliccare su **Applica** per ricreare la mesh.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

17.25 SNAPMEDIO

Commuta lo snap all'entità **Puntomedio**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.25.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Puntomedio** per abilitare o disabilitare lo snap a 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.

17.26 INSERM

Inserisce un blocco come serie rettangolare.

Lite Pro Mechanical BIM

17.26.1 Descrizione

Inserisce un blocco come serie rettangolare. Si tratta di una combinazione dei comandi –INSER e -SERIE e crea un'entità Serie MBlocco.

17.26.2 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.

17.27 SPECCHIO

Specchia entità rispetto una linea speculare in un piano 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SP, MIRROR

17.27.1 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.
- La variabile di sistema MIRRTEXT determina se il testo viene specchiato o meno dal comando SPECCHIO.

17.27.2 Opzioni all'interno del comando

Eliminare le entità originali?
Determina se le entità originali vengono cancellate o meno.

17.28 SPECCHIO3D

Specchia le entità rispetto a un piano di simmetria nello spazio 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: MIRROR3D, SP3D

17.28.1 Descrizione

Crea una copia speculare delle entità selezionate nello spazio tridimensionale.

17.28.2 Opzioni all'interno del comando

Entità
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.

Visualizza
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.

17.29 MKLTYPE (Express Tools)

Crea un tipolinea in base alle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.29.1 Metodo

Apre 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.

17.29.2 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.

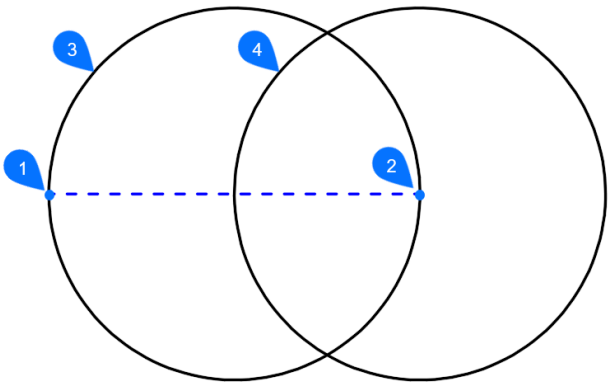
Specificare il punto iniziale per la definizione del tipolinea
Consente di definire il punto iniziale per la definizione del tipolinea (1).

Specificare il punto finale per la definizione del tipolinea
Consente di definire il punto finale per la definizione del tipolinea (2).

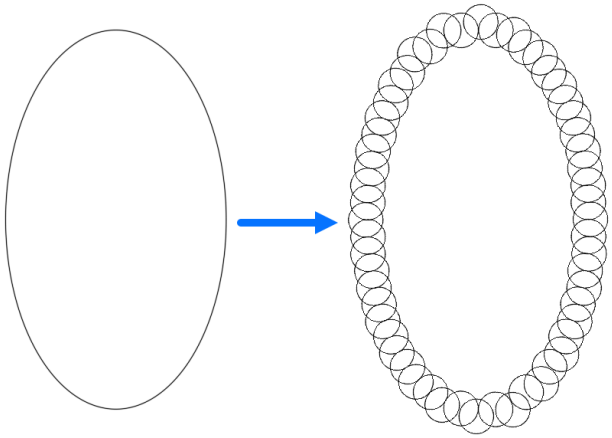
Selezionare le entità
Consente di selezionare le entità che si desidera utilizzare (3 e 4).

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.



17.30 MKLTYPE (Express Tools)

Crea una definizione di forma in base alla selezione di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.30.1 Metodo

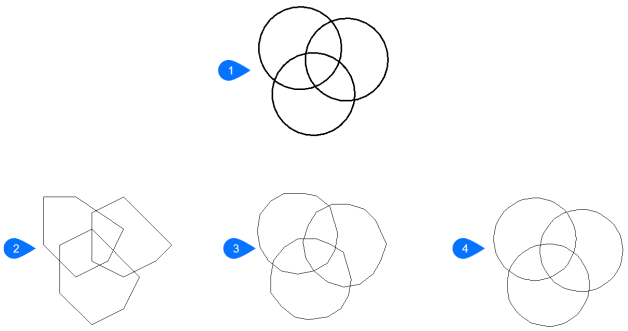
Apre la finestra di dialogo **MKSHAPE - Selezionare il file di Forma da creare** la quale consente di salvare la definizione della forma.

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.

17.31 MULTIDIR

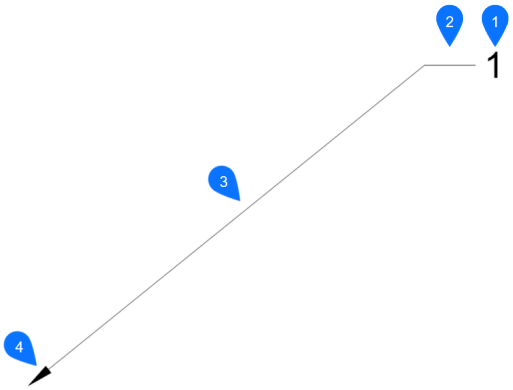
Crea entità multidirettrice utilizzando lo stile di multidirettrice corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.31.1 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

17.31.2 Metodo

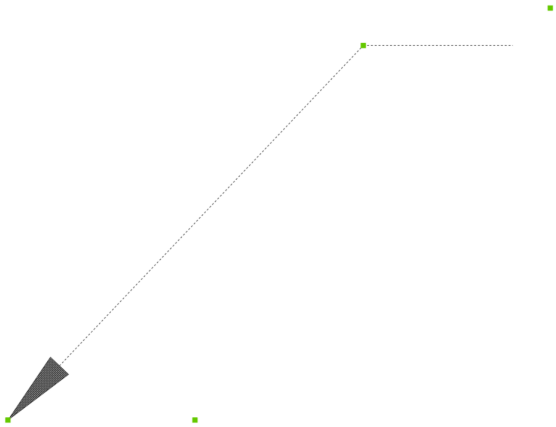
Iniziare a creare una multidirettrice specificando:

- Punta della freccia direttrice
- Linea di collegamento direttrice prima
- Contenuto prima

Nota:

- È possibile modificare i punti di grip della multidirettrice cliccando sui quadrati verdi.

- Le multidirettrici sono create sul layer specificato dalla variabile di sistema MLEADERLAYER.



17.31.3 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.

Opzioni
Consente di selezionare le opzioni per la direttrice.

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.

NEssuno
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 TestoM

Nota: Quando si aggiunge TESTOM, viene visualizzata la barra degli strumenti **Formattazione Testo**.

NEssuno
Non disegna alcun contenuto.

n. max Punti
Inserisce il numero massimo di punti.

priMo angolo
Immette il primo vincolo angolare.

seconDO angolo
Immette il secondo vincolo angolare.

opzioni di UScita
Esce dalle opzioni.

17.32 ALLMULTIDIR

Allinea i richiami di due o più multidirettrici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

17.32.1 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.

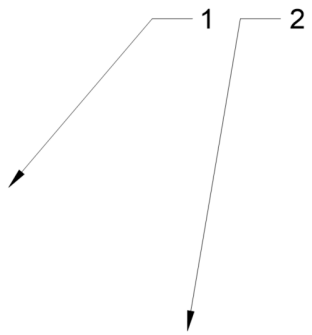
17.32.2 Metodo

Questo comando offre cinque metodi per allineare le multidirettrici:

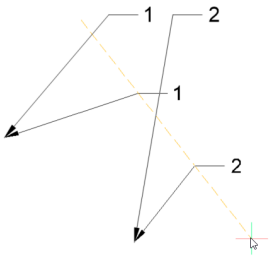
- daMultidirettrice
- suPoliLinea
- Parallelo
- Spaziatura
- Cerchio

17.32.3 Opzioni all'interno del comando

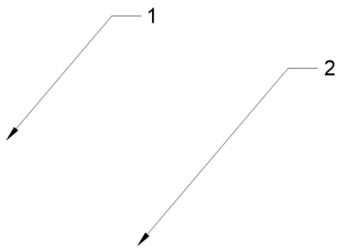
daMultidirettrice
Allinea le linee di collegamento delle multidirettrici alla linea di collegamento di una multidirettrice selezionata.



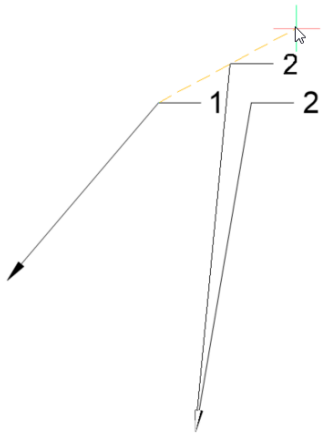
suPoliLinea
Alline le multidirettrici lungo una polilinea immaginaria.



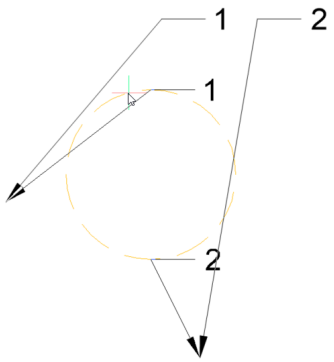
Parallelo
Allinea il segmento delle multidirettrici parallelamente al segmento di una multidirettrice selezionata.



Spaziatura
Specifica la spaziatura tra le multidirettrici.



Cerchio
Allinea le multidirettrici attorno a un cerchio.



17.33 RACCMULTIDIR

Raccoglie due o più multidirettrici in un unica direttrice.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.33.1 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.

17.33.2 Metodo

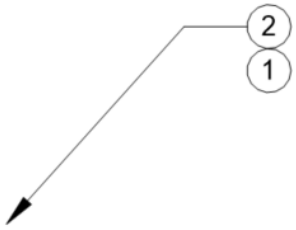
Esistono cinque metodi per raccogliere le multidirettrici:

- Verticale
- Orizzontale

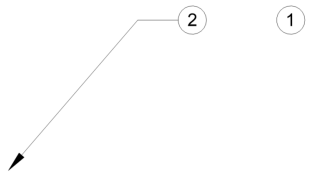
- Giustifica
- Riordina
- Collassare

17.33.3 Opzioni all'interno del comando

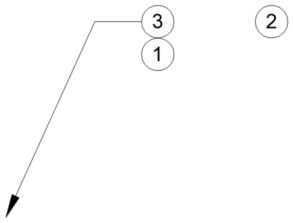
Verticale
Dispone i blocchi del contenuto verticalmente in un'unica direttrice.



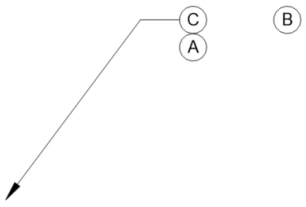
Orizzontale
Dispone i blocchi del contenuto orizzontalmente in un'unica direttrice.



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.



17.34 MODMULTIDIR

Modificare le direttrici da entità multidirettrice.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

17.34.1 Descrizione

Consente di aggiungere e rimuovere direttrici da e verso entità multidirettrice.

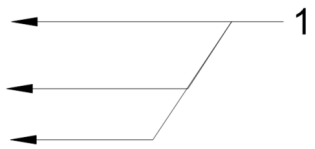
17.34.2 Metodo

Esistono due metodi per modificare le multidirettrici:

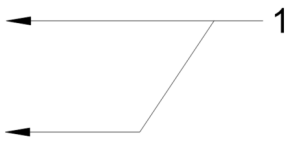
- Aggiungi direttrice
- Rimuovi direttrice

17.34.3 Opzioni all'interno del comando

Aggiungi direttrice
Aggiunge direttrici all'entità multidirettrice selezionata.



Rimuovi direttrice
Rimuove le direttrici dall'entità multidirettrice selezionata.



17.35 EDITAMULTIDIR

Modifica le direttrici da entità multidirettrice.

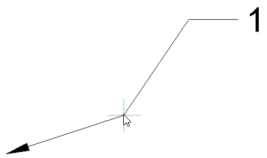
Lite Pro Mechanical BIM

17.35.1 Descrizione

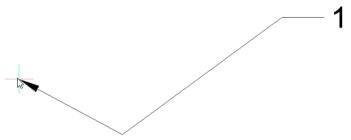
Aggiunge e rimuove linee direttrici, aggiunge e rimuove vertici e modifica la lunghezza della linea di collegamento di un'entità multidirettrice.

17.35.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi vertice
Aggiunge un vertice alla linea direttrice.

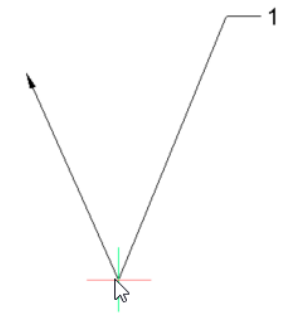


aggiungi vertice alla FIne
Aggiunge un vertice e una nuova direttrice in corrispondenza della punta della freccia.

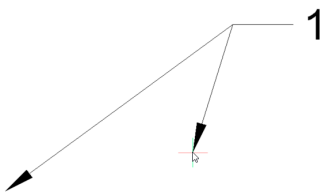


RImuovi vertici
Rimuove un vertice dalla linea direttrice.

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.



17.36 STILEMULTIDIR

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Stili Multidirettrice** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

17.36.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con gli **Stili Multidirettrice** selezionati per visualizzare e modificare gli stili multidirettrice nel disegno corrente.

17.37 LINEAM

Crea un oggetto Multilinea

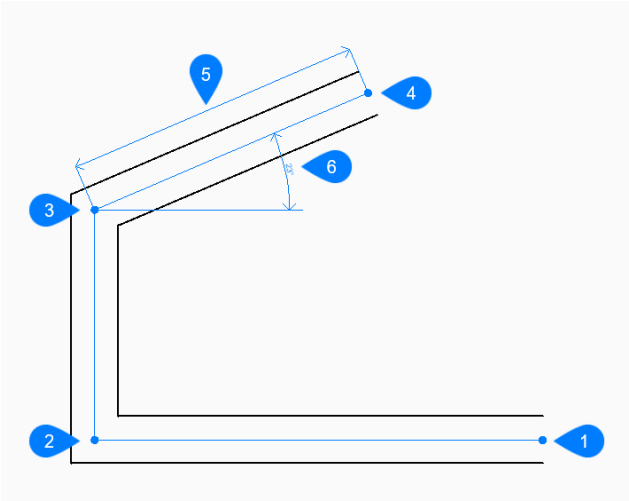
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: LM

17.37.1 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 Seguente

3 Seguente

4 Fine

5 Lunghezza

6 Angolare

17.37.2 Metodo

Questo comando ha 3 metodi per iniziare a creare una multilinea

- Punto iniziale
- Ultimo punto
- COntinua

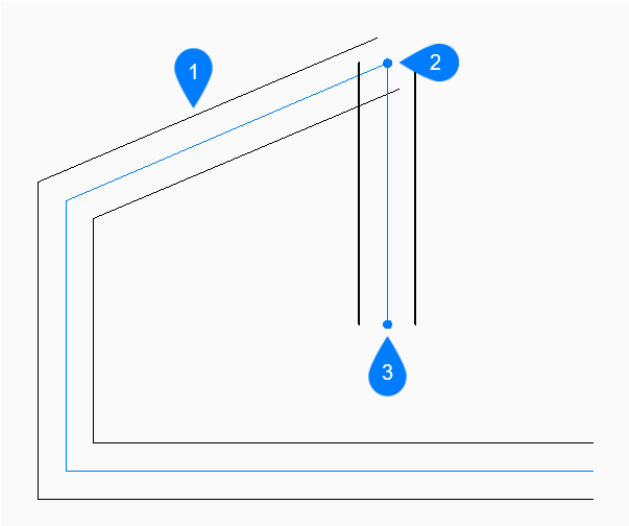
17.37.3 Opzioni all'interno del comando

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.

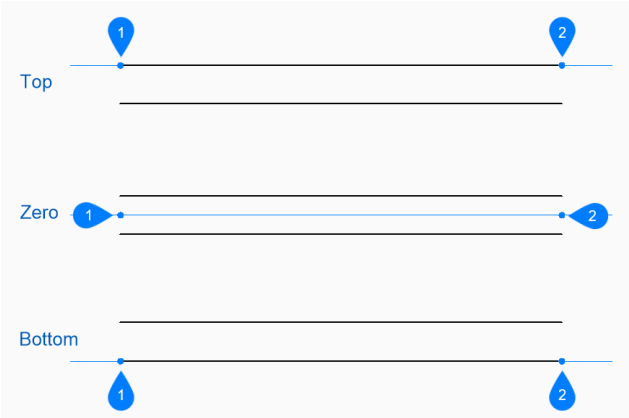


1 Ultimo segmento disegnato

2 Ultimo punto

3 Punto finale

Giustificato
Specifica la giustificazione della Multilinea rispetto al punto iniziale.



1 Inizio

2 Fine

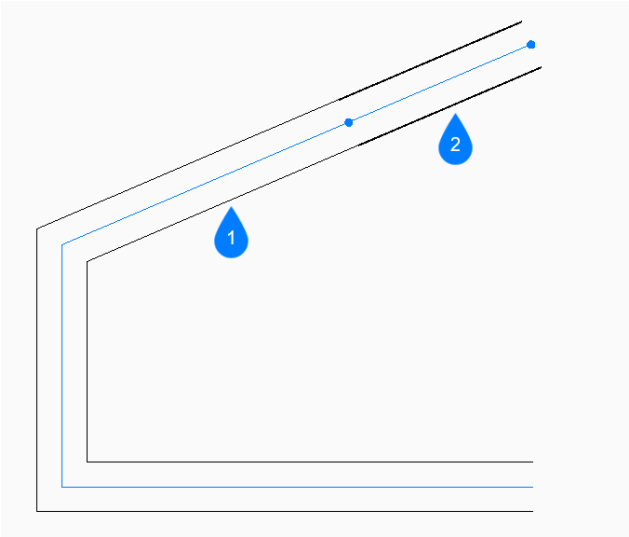
La giustificazione viene salvata nella variabile CMLJUST.

scAla
Specifica la scala complessiva della Multilinea.
La scala viene salvata nella variabile CMLSCALE.

STile
Specifica lo stile da usare per la Multilina 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

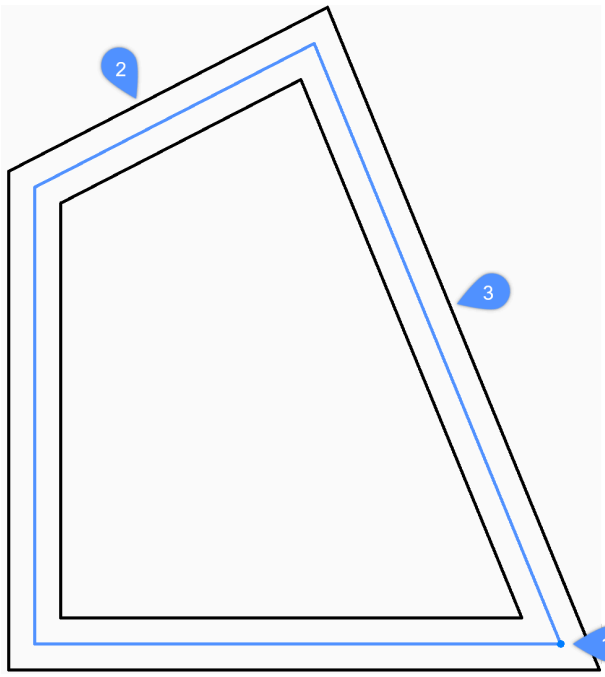
Angolare
Specifica l'angolo del segmento Multilinea misurato in senso antiorario dall'asse X positivo.

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
Annulla 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

17.38 STILEML

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Stili Multilinea** selezionata.

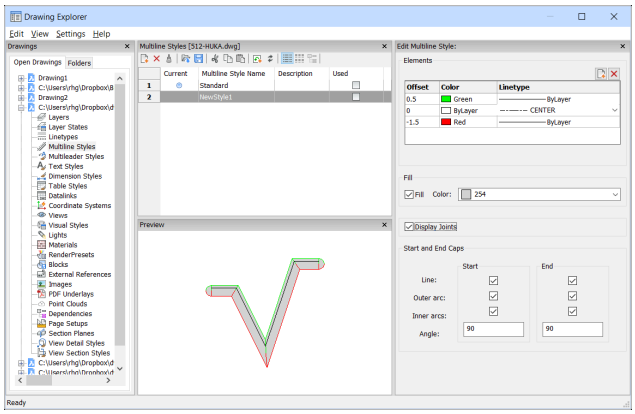
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.38.1 Descrizione

Apre 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.



17.38.2 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.

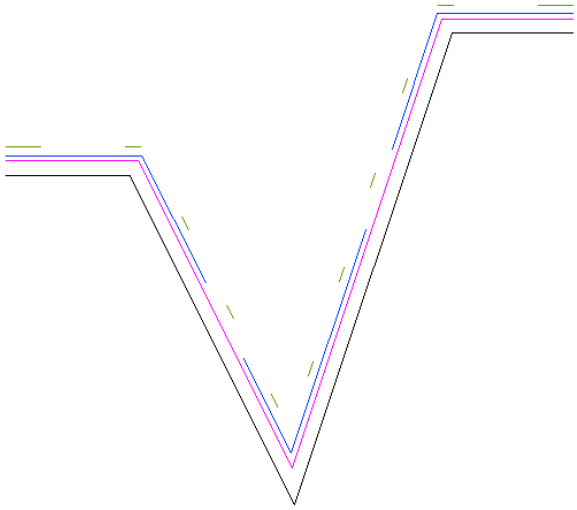
Nota: Non è possibile eliminare il seguente stile multilinea: lo Stile Standard.

OFfset
Specifica la distanza di ciascuna linea dalla linea centrale della Multilinea.

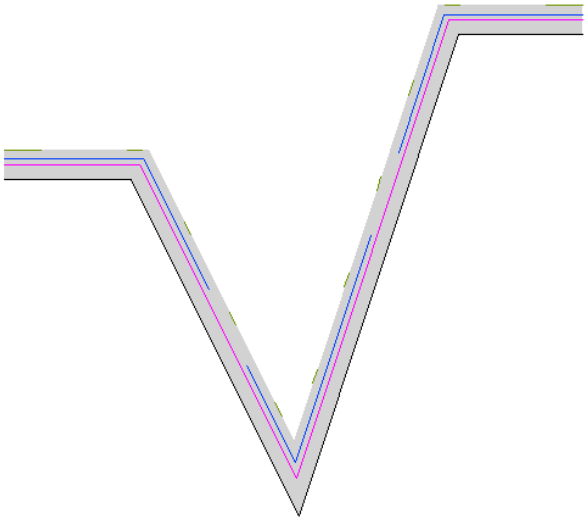
Colore
Specifica il colore di ogni linea.

Tipolinea
Specifica il tipolinea per ogni linea. È possibile scegliere un tipolinea dall'elenco o scegliere Carica per accedere ad altri tipilinea.

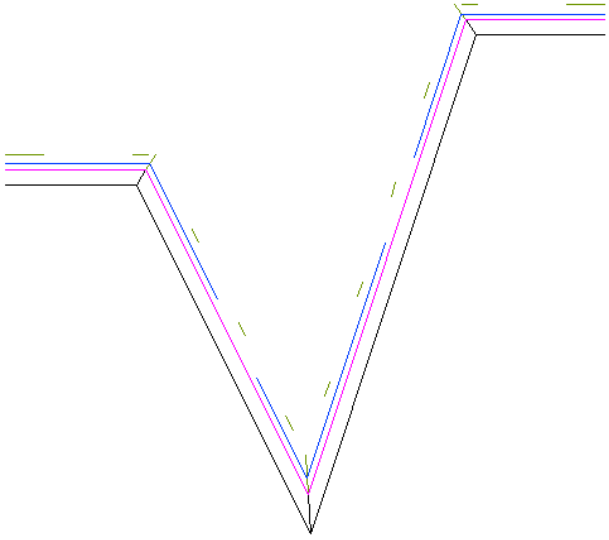
Nota: Man mano che si aggiungono elementi e si modificano le proprietà, il riquadro anteprima mostra l'aspetto della multilinea. Se le modifiche non vengono caricate, è necessario cliccare su rigen o chiudere e riaprire la finestra di dialogo.



Riempimento
Quando questa opzione è attivata, un riempimento solido riempe la multilinea tra le linee esterne.

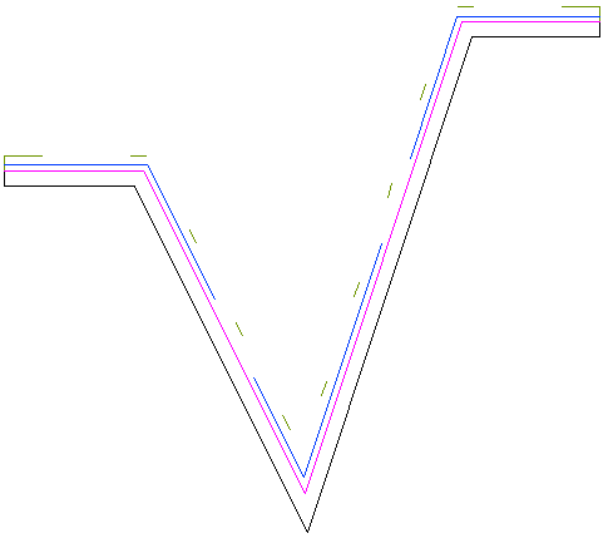


Visualizza Giunti
Quando questa opzione è selezionata, la multilinea disegna i giunti (linee diagonali) tra i segmenti.

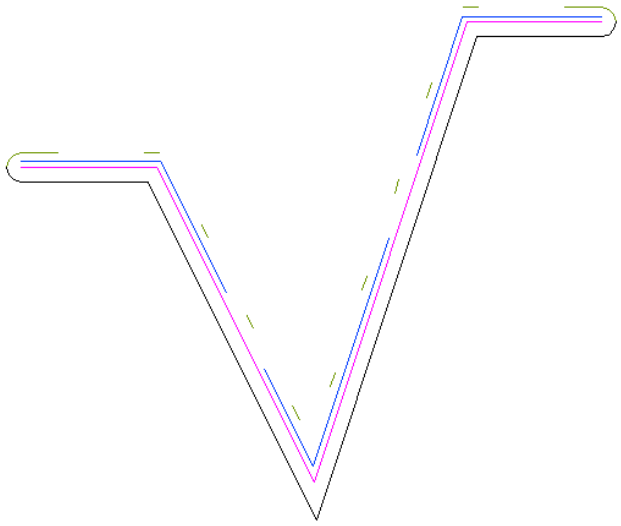


Inizio e Fine Estremità
Chiude i segmenti finali delle multilinee aperte in diversi modi.

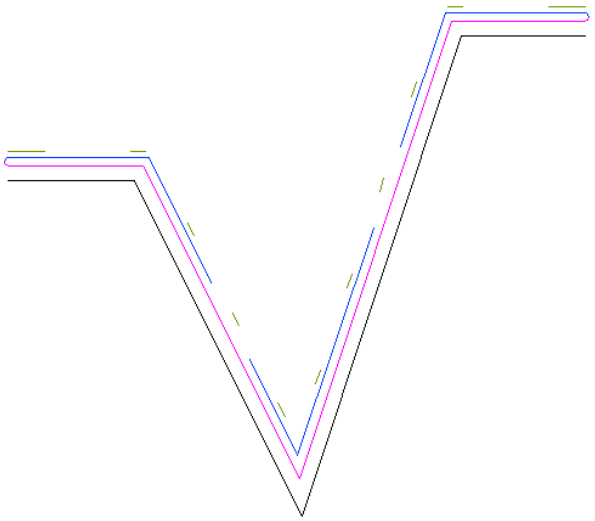
Linea
Disegna una linea retta per chiudere i segmenti finali.



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.

17.38.3 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.

17.39 MOCORO (Express Tools)

Sposta, copia, ruota e scala le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

17.39.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare un punto base.

17.39.2 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.

17.40 MODELLO

Passa alla scheda **Modello**.

Lite Pro Mechanical BIM

17.40.1 Descrizione

Cambia la scheda attiva dalla scheda layout corrente a quella del **Modello**.

È possibile inoltre eseguire questa azione cliccando sulla scheda **Modello** nella **Barra di Stato**, utilizzando la finestra di dialogo **Layout Manager** o il comando **LAYOUT**.

Per maggiori informazioni sul lavoro con le schede di layout, consultare gli articoli **Layout** e **Spazio modello e spazio carta**.

Nota: La variabile di sistema LAYOUTREGENCTL controlla l'aggiornamento della visualizzazione delle schede **Modello** e dei layout. È possibile utilizzare questa variabile di sistema per migliorare le prestazioni di visualizzazione. Consultare l'articolo sulla **variabile di sistema LAYOUTREGENCTL** per maggiori informazioni.

17.41 MODELERPROPERTIES

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le **Proprietà del modellatore per ACIS** espanse.

Lite Pro Mechanical BIM

17.41.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le **Proprietà del modellatore per ACIS** espanse per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

Le **Proprietà del modellatore per ACIS** possono essere utilizzate per perfezionare la sfaccettatura e migliorare la visualizzazione. Offre una configurazione di sfaccettatura più avanzata rispetto alla semplice configurazione fornita dalla variabile di sistema FACETRES.

Nota:

- È possibile sovrascrivere i disegni basati su FACETRES quando si preferiscono prestazioni a scapito della qualità di visualizzazione.
- Per migliorare le prestazioni durante la modifica senza considerare la qualità della sfaccettatura, impostare la variabile di sistema SPANORMALTOL su un angolo grande (ad esempio, 60 gradi) e la variabile di sistema SPASURFACETOL su un valore negativo grande (ad esempio, -30).

17.42 -MODELERPROPERTIES

Gestisce le impostazioni del modellatore ACIS tramite la Barra dei Comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

17.42.1 Descrizione

Specifica le impostazioni per il modellatore ACIS.

17.42.2 Metodo

Selezionare le opzioni disponibili nella Barra dei Comandi per visualizzare o modificare le impostazioni del modellatore ACIS.

Nota: Se la variabile di sistema SPAUSEFACETRES è Attiva, la configurazione si basa sulla variabile di sistema FACETRES, e le altre impostazioni per il modellatore ACIS vengono ignorate.

Per regolare l'impostazione Precisione linee nascoste, utilizzare il comando MODELPROPERTIES.

17.42.3 Opzioni all'interno del comando

visualizza PRoprietà
Riporta il valore di ogni impostazione.

USa facetres
Impostare la variabile SPAUSEFACETRES. Se attivata, 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.

17.43 SPOSTA

Sposta le entità.

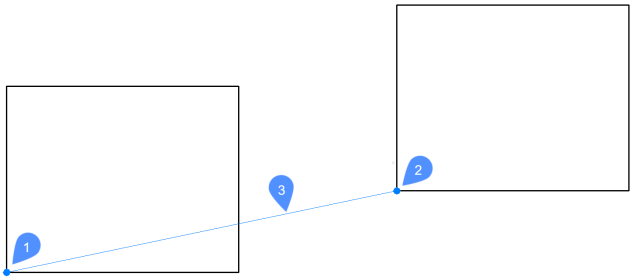


Icona:

Alias: S

17.43.1 Descrizione

Sposta le entità specificando il punto iniziale e la destinazione.



1 punto Base

2 Secondo punto

3 Distanza di spostamento

17.43.2 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.

17.44 MOVEBAK (Express Tools)

Imposta la cartella di destinazione dei file di backup.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.44.1 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 **Seleziona cartella**, la quale consente di selezionare la cartella MOVEBAK.
- La creazione dei file di backup è controllata dalla variabile di sistema ISAVEBAK.

17.45 SPOSTABLOCCHIAELEVAZIONE

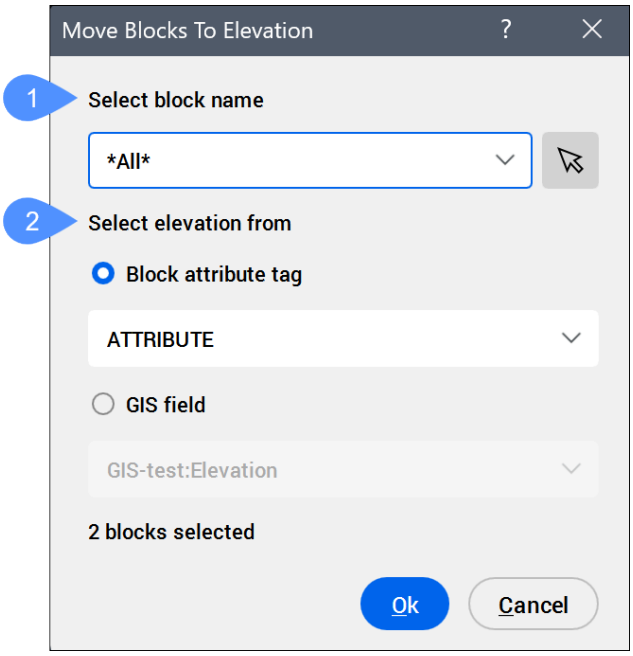
Aggiorna il valore Z del punto di inserimento di un blocco in modo che corrisponda al valore specificato nell'attributo del blocco o nei dati GIS corrispondenti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.45.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Sposta Blocchi a Elevazione** la quale consente di assegnare la coordinata Z dei blocchi selezionati in base ai valori definiti negli attributi del blocco o negli attributi GIS.



1 Seleziona il nome del blocco

2 Seleziona l'elevazione da

Seleziona il nome del blocco
Consente di selezionare i blocchi.
Il campo mostra il nome del blocco selezionato, *Vari* se i blocchi con nomi diversi sono selezionati, oppure *Tutti* se sono selezionati tutti i blocchi da spostare nell'attributo elevazione.

Nota:

- Cliccare sull'elenco a discesa per selezionare il nome del blocco desiderato oppure selezionare *Tutti* per scegliere tutti i blocchi nel disegno.
- Cliccare sul pulsante **Seleziona blocchi...** pulsante ( ) per selezionare i blocchi nel disegno.
- Il numero di blocchi selezionati viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo.

Seleziona l'elevazione da
Consente di selezionare se l'elevazione del blocco viene ricavata dall'attributo del blocco o dai dati GIS.

Nota: Se si modifica il valore dell'attributo del blocco o del campo GIS dopo che la coordinata Z è già stata assegnata, la quota altimetrica del blocco non si aggiorna automaticamente. Il comando SPOSTABLOCCHIAELEVAZIONE deve essere eseguito di nuovo.

Etichetta attributo blocco
Consente di selezionare un'etichetta dell'attributo di blocco dall'elenco a discesa.
Il valore dell'attributo del blocco può essere modificato nella finestra di dialogo **Editor attributo** o nel pannello **Proprietà** del blocco.

Nota:

- Il valore numerico assegnato all'etichetta dell'attributo del blocco diventa la nuova coordinata Z del blocco.
- Anche se nel campo di selezione viene visualizzato *Tutti* o *Vari*, vengono spostati solo i blocchi che corrispondono all'etichetta di attributo selezionata.
- Questa opzione non è disponibile se ai blocchi selezionati non sono associati attributi.
- Solo la geometria del blocco viene spostata. Per sincronizzare gli attributi del blocco, usare il comando SINCATT.

Campo GIS
Consente di selezionare un campo GIS (attributo) dall'elenco a discesa.

Nota: È possibile creare e modificare Layer GIS e campi nel pannello **Esplora Civile** della scheda GIS. Il tipo di geometria del Layer GIS deve essere **Punto** per poterlo attaccare ad un blocco.

Il valore del campo GIS (attributo) può essere modificato nella finestra di dialogo **Tabella Attributi GIS** o nel pannello **Proprietà** del blocco.

Nota:

- Quando l'opzione **Campo GIS** è selezionata, nell'elenco a discesa vengono visualizzati gli attributi nel formato **Layer GIS: NuovoCampo**.
- Il valore numerico del campo Layer GIS selezionato diventa la nuova coordinata Z del blocco.
- Anche se nel campo di selezione viene visualizzato *Tutti* o *Vari*, vengono spostati solo i blocchi a cui sono assegnati i campi GIS selezionati (attributi).
- Questa opzione non è disponibile se ai blocchi selezionati non sono associati campi GIS (attributi).

17.46 -SPOSTABLOCCHIAELEVAZIONE

Aggiorna il valore Z del punto di inserimento di un blocco in modo che corrisponda al valore specificato nell'attributo del blocco o nei dati GIS corrispondenti via Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

17.46.1 Metodo

Selezionare i blocchi per i quali si vuole aggiornare le elevazioni (coordinate Z).

Viene chiesto di modificare la mappatura per le elevazioni dei blocchi. È possibile filtrare ulteriormente i blocchi selezionati per nome, oppure scegliere l'opzione **mappa tutto** per procedere.

Dopo la selezione, se i blocchi hanno attributi o campi GIS associati, ti viene chiesto di specificare la mappatura delle proprietà per essi come segue:

- **Specificare la mappatura delle proprietà per l'etichetta**

  La Barra dei comandi elenca tutte le etichette attributi assegnate ai blocchi selezionati, uno per uno, con le opzioni **Elevazione** e **nessuna** disponibile.
- **Specificare la mappatura delle proprietà per la funzionalità**

  La Barra dei comandi elenca tutti gli attributi nel formato **GIS Layer: Nome del campo** assegnato ai blocchi selezionati, uno per uno, con le opzioni **Elevazione** e **nessuna** disponibili.

Nota: Scegliere l'opzione **Elevazione** solo per l'etichetta attributo o il campo GIS che si vuole rappresentare l'elevazione del blocco, e l'opzione **nessuna** per tutte le altre etichette attributi o campi GIS attualmente elencati nella Barra dei comandi.

17.46.2 Opzioni all'interno del comando

solo blocchi con Nome
Consente di filtrare la selezione digitando il nome di un blocco.

Nota: È possibile inserire un solo nome di blocco.

? per elencare i nomi dei blocchi
Elenca i nomi dei blocchi selezionati.

mappa tutto
Permette di modificare la mappatura di tutti i blocchi selezionati.

Nota: L'aggiornamento dell'elevazione non si applica ai blocchi selezionati che non corrispondono all'etichetta di attributo del blocco scelto o al campo GIS.

Elevazione
Imposta la coordinata Z dei blocchi selezionati al valore numerico definito nell'attributo del blocco o nel campo GIS attualmente visualizzato nella Barra dei comandi.

Nota: Solo la geometria del blocco viene spostata. Per sincronizzare gli attributi del blocco, usare il comando SINCATT.

nessuno
Non imposta alcun valore dall'etichetta attributo o dal campo GIS attualmente visualizzato nella Barra dei comandi alla coordinata Z dei blocchi selezionati.

17.47 MOVEEDATA

Sposta i dati estesi dell'entità da un'entità ad altre entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

17.47.1 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.

17.47.2 Opzioni all'interno del comando

? per lista nomi applicazioni
Elenca i nomi delle applicazioni caricate nel disegno corrente.

17.48 SPOSTAGUIDATA

Sposta le entità utilizzando curve guida.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

17.48.1 Descrizione

Allinea automaticamente le entità spostate con la geometria pertinente, utilizzando curve guida temporanee. Anche i segmenti di polilinea sono accettati come linee guida.

17.48.2 Metodo

Il comando può essere eseguito in due modi:

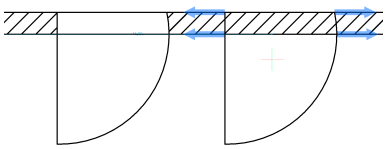
Modalità di pre-selezione
Selezionare prima le entità, quindi avviare il comando.

> ***Nota:*** Le entità da copiare vengono visualizzate in verde.

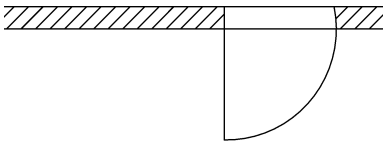
Modalità post-selezione
Avviare il comando, quindi selezionare le entità utilizzando una finestra di selezione.

> ***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.



17.48.3 Opzioni all'interno del comando

Poligonale
Crea una finestra di selezione poligonale.

Rettangolare
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: Apre la finestra di dialogo **Scrivi Blocco su File**. Vedere l'articolo correlato **Finestra di dialogo Scrivi Blocco su File**.

Inverti entità
Capovolge le entità lungo una linea perpendicolare alle curve di riferimento.

Nota: È inoltre possibile premere il tasto Maiusc per capovolgere le entità.

scegli Punto base
Definisce un punto base per l'inserimento.

utilizza punto Centrale
Utilizza il punto centrale per l'inserimento.

17.49 MPEDIT (Express Tools)

Modifica polilinee multiple e converte linee e archi in polilinee.



17.49.1 Metodo

Il comando MPEDIT è simile al comando EDITPL, ma è in grado di operare su più polilinee contemporaneamente.

17.49.2 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.

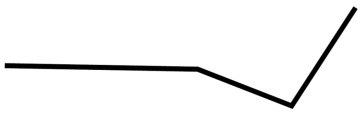
Apri
Apre le polilinee chiuse rimuovendo l'ultimo segmento disegnato per chiudere la polilinea.

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.

17.50 MPOLIGONO

Crea entità poligonali multi-lato selezionando polilinee chiuse, cerchi o specificando punti.

Lite Pro Mechanical BIM

17.50.1 Metodo

Specificare il punto iniziale, quindi creare il poligonom o selezionare l'entità per creare il poligonom.

17.50.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il punto iniziale
Consente di iniziare a creare un poligonom specificando un punto iniziale.

Arco
Crea un arco.

Direzione
Consente di specificare la direzione della tangente per il punto iniziale dell'arco.

Linea
Crea una linea.

ANnulla
Annulla l'ultimo segmento di linea e consente di specificare un nuovo punto.

Chiudi
Chiude il poligonom e permette di iniziarne uno nuovo.

> ***Nota:*** Disegna automaticamente un segmento di arco di polilinea dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento, se la polilinea non è chiusa.

eSci
Esce dal comando.

17.51 MPOLIGONOEDITA

Modifica mpoligoni.

Lite Pro Mechanical BIM

17.51.1 Metodo

Selezionare il mpoligono che si desidera modificare, quindi selezionare le opzioni di modifica.

17.51.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi
Aggiunge nuovi contorni alla selezione mpoligono.

Elimina
Elimina i contorni selezionati dal mpoligono corrente.

sPosta
Sposta i contorni selezionati dall'mpoligono corrente. Selezionare il punto base e il secondo punto per lo spostamento del contorno.

Disconnetti
Disconnette ed elimina i contorni selezionati dall'mpoligono corrente.

> ***Nota:*** I contorni rimangono nel disegno come entità polilinea o cerchio.

Riequilibrare
Riequlibra l'mpoligono per seguire l'ordine di nidificazione (alternando l'ordine esterno/interno/esterno).

Nota: In BricsCAD, gli mpoligoni vengono aggiornati automaticamente per seguire l'ordine di annidamento. Questa opzione può essere utilizzata nei casi in cui ciò non avviene automaticamente.

eSci
Esce dal comando.

17.52 GENDIA

Apre la finestra di dialogo **Crea Diapositiva**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: MSNAPSHOT

17.52.1 Descrizione

Consente di aprire la finestra di dialogo **Crea Diapositiva** per salvare i dati dal disegno corrente in un file SLD.

17.53 SPAZIOM

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

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SM

17.53.1 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.

17.54 MSTRETCH (Express Tools)

Estende le entità definendo più finestre o poligoni intersecanti.

Lite Pro Mechanical BIM

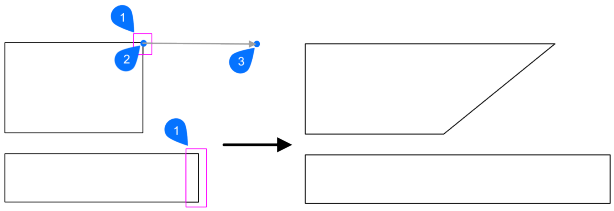
Icona: 

17.54.1 Metodo

1 Definire finestre o poligoni intersecanti (1).

2 Specificare un punto base (2).

3 Specificare un secondo punto base (3).



17.54.2 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.

17.55 TESTOM

Inserisce il testo in un rettangolo di selezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: TSM

17.55.1 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.

Nota: I testi vengono creati sul layer specificato dalla variabile di sistema TEXTLAYER.

17.55.2 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 anti-orario.

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: Quando è 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.

Dinamiche
Viene creata una quantità dinamica di colonne. Il numero di colonne dipende dalla lunghezza del testo.

17.56 -TESTOM

Crea testo su più righe con la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

17.56.1 Descrizione

Crea un testo su più righe specificando il primo angolo e l'angolo opposto per il blocco di testo.

17.56.2 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.

17.57 MTP

Consente di specificare un punto come punto medio.

Lite Pro Mechanical BIM

17.57.1 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.

17.57.2 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.

17.57.3 Opzioni all'interno del comando

Primo punto mediano:
Identificare il primo punto di riferimento.

Secondo punto mediano:
Identificare il secondo punto di riferimento.

17.58 MULTIPLO

Ripete i comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

17.58.1 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.

17.59 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: FM

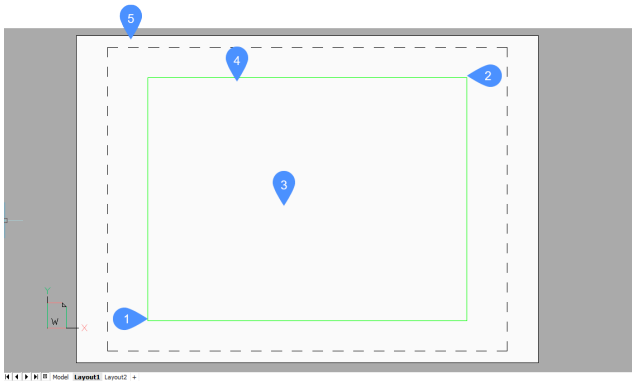
Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- Per creare finestre nello spazio modello, utilizzare il comando FINESTRE.

17.59.1 Descrizione

Specifica il primo angolo e l'angolo opposto per creare una finestra rettangolare.

Nota: Le finestre di layout vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema VIEWPORTLAYER.



1 Primo angolo

2 Angolo opposto

3 Schermo

4 Bordo della finestra

5 Spazio carta (Layout)

17.59.2 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.

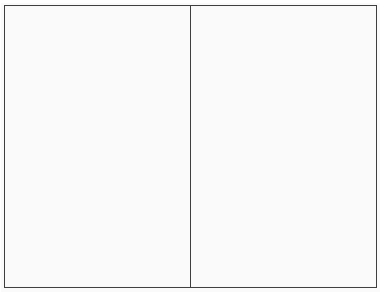
ADatta
Disegna una finestra rettangolare che si adatta al layout corrente.

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.



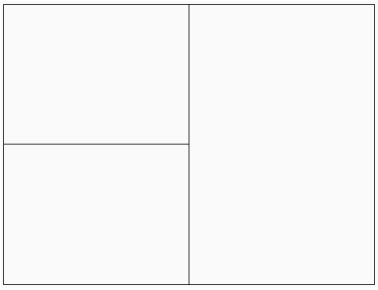
Sotto
Disegna una finestra sotto due finestre affiancate.



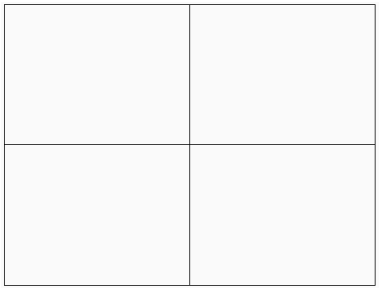
Sinistra
Disegna una finestra a sinistra di due finestre affiancate.



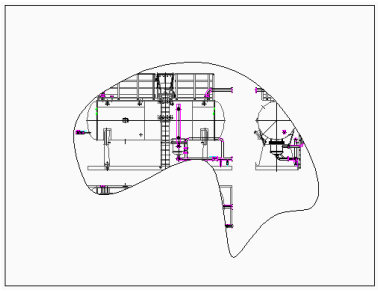
Destra
Disegna una finestra a destra di due finestre affiancate.



crea 4 finestre
Disegna quattro finestre rettangolari di uguali dimensioni.



Entità
Converte un'entità in una finestra.
La finestra viene tracciata sull'entità; l'entità 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.

COntinua
Disegna il segmento di linea successivo con lo stesso angolo.

17.60 MVSETUP

Crea più finestre dello spazio carta e le modifica.

Lite Pro Mechanical BIM

17.60.1 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.
- Questo comando può essere immesso in modo trasparente.

17.60.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando MVSETUP:

- Nella scheda Modello
- Nella scheda Layout

17.60.3 Opzioni all'interno del comando

Sì
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.

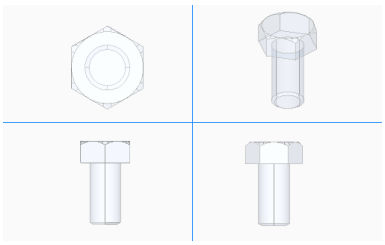
Nota: Quando la variabile VPROTATEASSOC è impostata su ON, la vista in una finestra viene ruotata se la finestra viene ruotata.

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.

18. N

18.1 NAVIGATE

Cambia il modo in cui navighi in BricsCAD.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

18.1.1 Descrizione

Cammina e vola attraverso i modelli 3D con la tastiera, come nei videogiochi.

18.1.2 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**.

18.1.3 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.

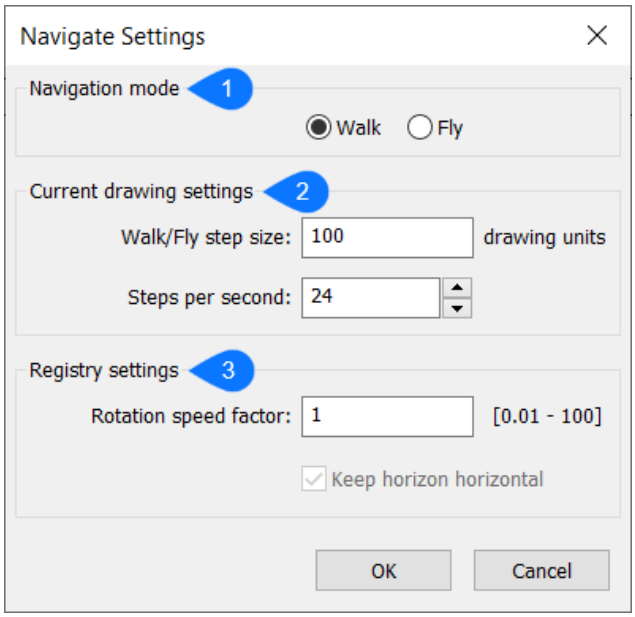
ESC
Esce dal comando.

18.1.4 Opzioni del mouse

Tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il mouse
Guardati intorno.

Tasto destro del mouse.
Apre 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

18.1.5 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.

18.1.6 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.

18.1.7 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.

18.2 NCOPY (Express Tools)

Copia le entità nidificate all'interno di riferimenti di blocco e riferimenti esterni senza doverle esplodere.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

18.2.1 Metodo

1 Selezionare le entità nidificate che si desidera copiare.

2 Immettere un punto base.

3 Immettere un secondo punto.

18.2.2 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.

18.3 SNAPVICINO

Attiva/disattiva lo snap ad'entità **Vicino**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

18.3.1 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.

18.4 NETLOAD

Apre la finestra di dialogo **Netload**.

Lite Pro Mechanical BIM

18.4.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Netload** per selezionare un file dll e caricare l'applicazione.

18.5 NUOVO

Apre la finestra di dialogo **Seleziona Modello**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

18.5.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Seleziona Modello** per selezionare un file DWT o DWG da utilizzare come modello per la creazione di un nuovo disegno.

18.6 NUOVOGRUPPOFOGLI

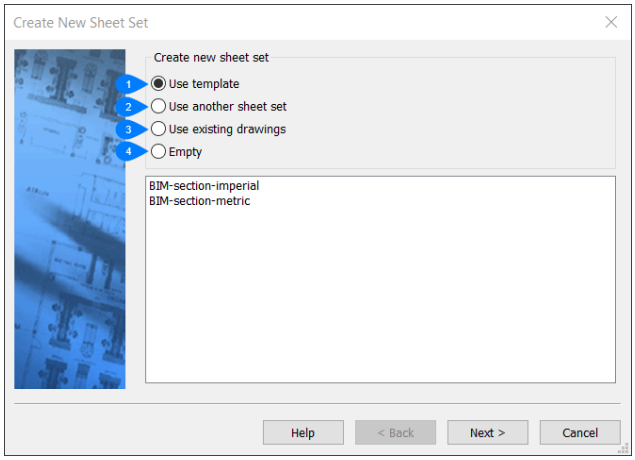
Apre la finestra di dialogo **Crea Nuovo Gruppo di Fogli**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

18.6.1 Descrizione

Apre 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

18.6.2 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 SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC, 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**.

Specifica il percorso e il nome del file Gruppo di Fogli

1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.

2 Cliccare su **Sfoglia** 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.

18.6.3 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 **Sfoglia** e selezionare un file gruppo fogli esistente nella finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo Fogli**.

2 Fare clic su **Avanti**.

Specifica il percorso e il nome del file Gruppo di Fogli

1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.

2 Cliccare su **Sfoglia** 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.

18.6.4 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**.

Specifica il percorso e il nome del file Gruppo di Fogli

1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.

2 Cliccare su **Sfoglia** 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 template di disegno da usare come modello predefinito quando si creano nuovi fogli nel 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.

18.6.5 Vuoto

Crea un nuovo gruppo di fogli da zero.

1 Selezionare **Vuoto**.

2 Fare clic su **Avanti**.

Specifica il percorso e il nome del file Gruppo di Fogli

1 Digitate un nome per il file del gruppo di fogli.

2 Cliccare su **Sfoglia** 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 template di disegno da usare come modello predefinito quando si creano nuovi fogli nel 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.

18.7 NEWWIZ

Apre la finestra di dialogo **Crea un Nuovo Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

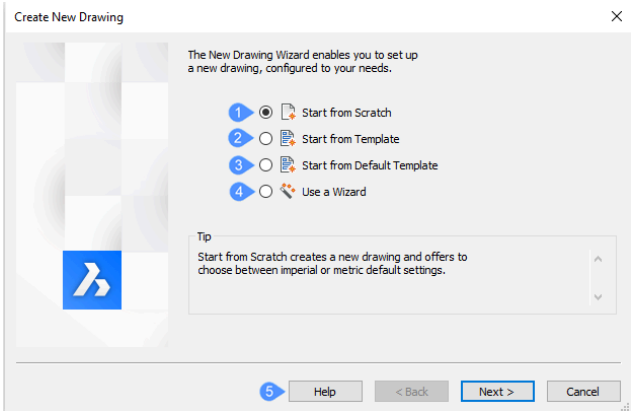
Icona:

Alias: DDNEW

18.7.1 Descrizione

Apre 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

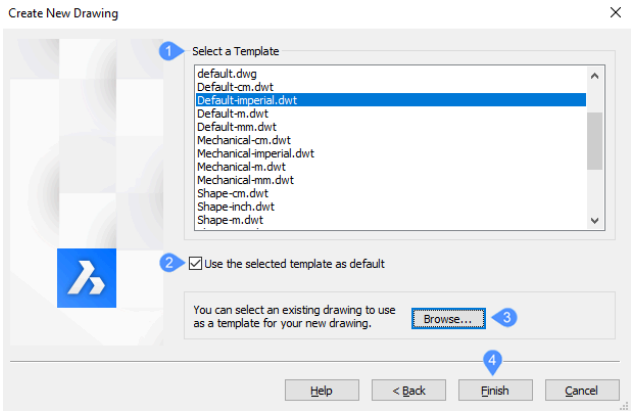
18.7.2 Inizia da Zero

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.

18.7.3 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\V27x64\it_IT\Templates*.

Usa modello predefinito

Attiva 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...

Apre 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.

18.7.4 Inizia dal Modello Predefinito

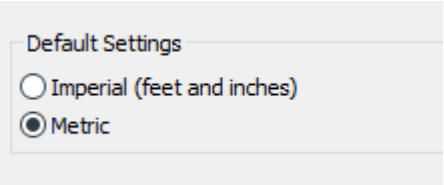
Avvia nuovi disegni con il modello predefinito definito dalla variabile di sistema BASEFILE. Dopo aver cliccato sul pulsante **Fine**, il programma apre un nuovo disegno il cui contenuto dipende dal file del modello selezionato.

18.7.5 Usa una Procedura Guidata

Inizia il nuovo disegno attraverso una procedura guidata che guida l'utente lungo il percorso:

1 Cliccare sul pulsante **Avanti**.

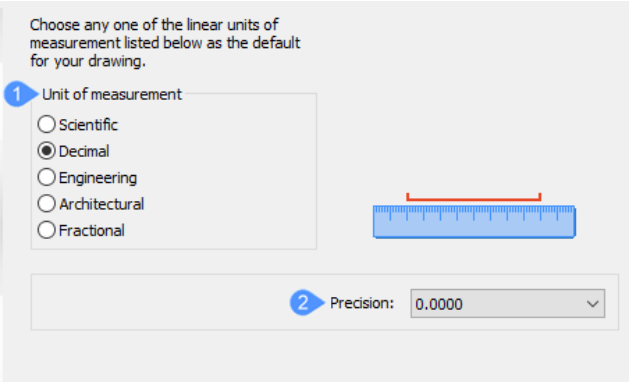
2 Scegliere un sistema di misurazione:



- 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

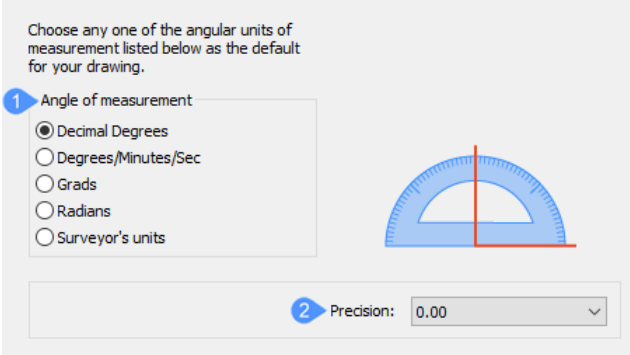
Cliccare sull'elenco a discesa e scegliere un livello di precisione. In caso di incertezza, scegliere le impostazioni predefinite, poiché puoi sempre modificare la precisione in qualsiasi momento successivo con il comando UNITA.

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.

3 

- 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

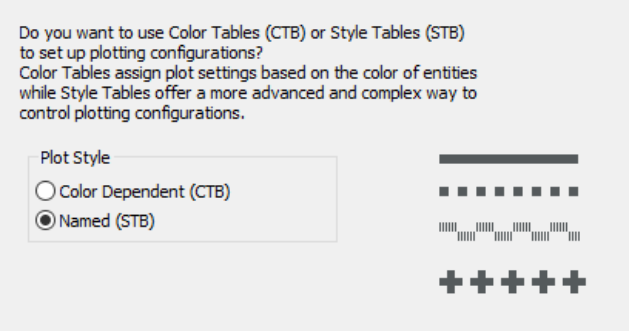
Nome Angolo	Misurazioni in	Esempi
Gradi/Minuti/Secondi	Gradi, minuti, secondi, decimi di secondo	12d34'56"
Gradianti (g)	Gradianti e decimali	123.45 g
Radianti (r)	Radianti e decimali	1.23r
Unità topografiche	Gradi Nord/Sud verso Est/ Ovest	N12d34'56"E

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:

3 

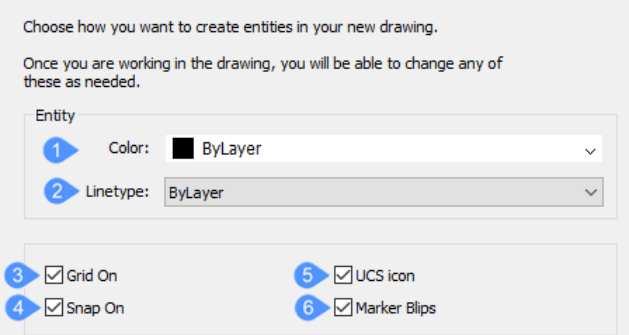
- **Dipendenti da Colore (CTB)** - questi stili di stampa sono più semplici da utilizzare, ma meno flessibili.
- **Con Nome (STB)** - questi stili di stampa sono più flessibili, ma complessi, perché controllano ogni aspetto di ogni proprietà dell'entità durante la stampa.

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
Quanto 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.

18.7.6 Guida

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando NEWWIZ.

18.8 SNAPNODO

Commuta lo snap ad entità **Nodo**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

18.8.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Nodo** per abilitare o disabilitare lo snap a 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.

18.9 SNAPNESSUNO

Disattiva tutti gli snap ad entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

18.9.1 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 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 OSMODE non viene modificato.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

18.10 NUMERO

Crea etichette numeriche incrementali per le entità BIM.

Lite Pro Mechanical BIM

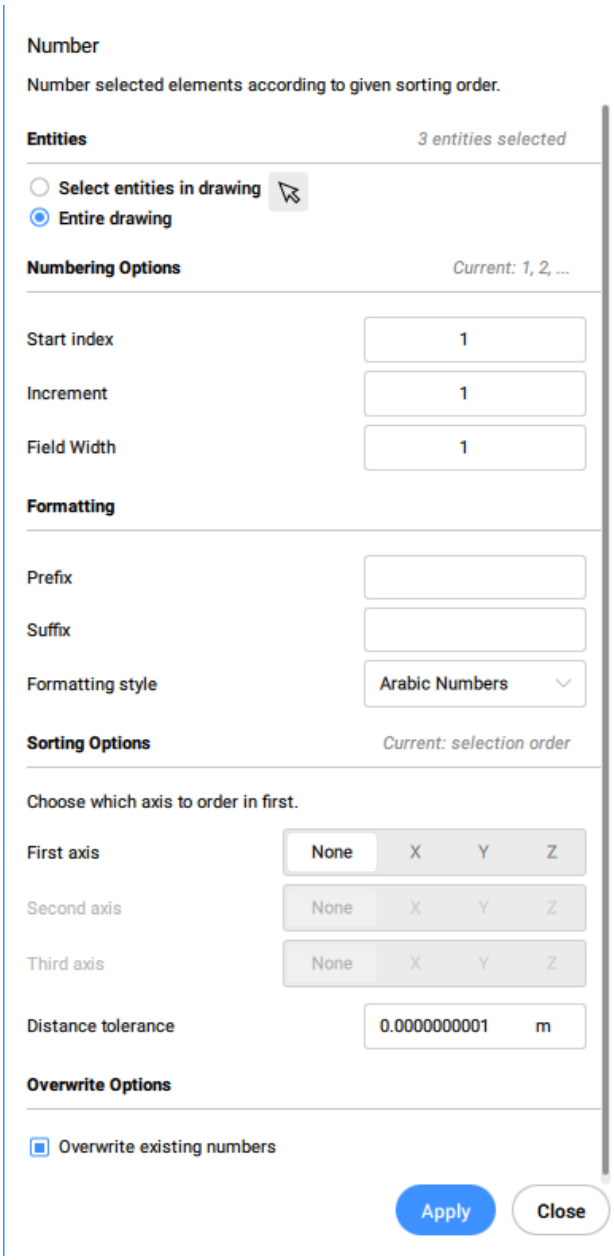
Icona:

18.10.1 Descrizione

Fornisce il primo indice per le entità selezionate.

Nota: I numeri interi sono accettati.

Il comando apre il pannello dei comandi Numero.



Selezionare entità:

- **Seleziona entità nel disegno**: scegliere quali entità 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.

Nessuna
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.

18.10.2 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.

Nessuna
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.

19. O

19.1 SCALAOGG

Aggiunge o rimuove fattori di scala.

Lite Pro Mechanical BIM

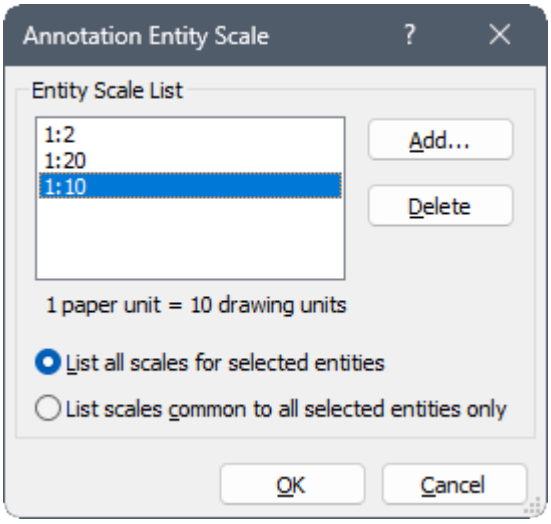
Icona:

19.1.1 Descrizione

Aggiunge o rimuove fattori di scala utilizzati con entità annotative tramite la finestra di dialogo **Scala Entità 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 Entità Annotazione** consente di aggiungere o rimuovere i fattori di scala utilizzati con le entità annotative.



19.1.2 Elenco Scale Entità

Mostra tutte le scale supportate dalle entità annotative selezionati.

Aggiungi
Aggiunge fattori di scala annotazione alle entità selezionate.

Elimina
Rimuove le scale annotazione dalle entità selezionate.

Nota: Questa opzione è disponibile se sono associate più di una scala di annotazione all'entità.

19.1.3 Opzioni

Elenca tutte le scale per le entità selezionate
Elenca tutti i fattori di scala delle entità selezionate.

Elenca solo le scale comuni a solo tutte le entità selezionate
Elenca solo i fattori di scala condivisi dalle entità selezionate.

Nota: È necessario selezionare almeno due entità.

19.2 -SCALAOGG

Aggiunge o rimuove fattori di scala.

Lite Pro Mechanical BIM

19.2.1 Descrizione

Aggiunge o rimuove fattori di scala utilizzati con entità annotative tramite la finestra di dialogo **Scala Entità 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.

19.2.2 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

19.3 OFFSET

Crea copie parallele di linee, polilinee, spline e spigoli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: OF

19.3.1 Descrizione

Crea copie di entità lineari e le allinea parallelamente alle entità originali a una distanza specificata.

Nota:

- La variabile di sistema SELECTIONMODES controlla ciò che è selezionato per impostazione predefinita (intere entità, sottoentità o contorni) per evitare potenziali conflitti.
- La variabile di sistema OFFSETGAPTYPE controlla il modo in cui vengono riempiti gli spazi vuoti in copie parallele di polilinee chiuse.
- Quando si utilizza il comando offset su entità curve, il comando modifica i raggi delle copie.

19.3.2 Metodo

Immettere la distanza di offset e selezionare il lato per la copia parallela.

19.3.3 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 su entrambi i lati dell'entità.

attraverso Punto
Specifica la distanza di offset selezionando un punto nell'area di disegno.

Multiplo
Consente di creare più copie utilizzando l'entità originale.

entità/sottoentità successiva
Consente di selezionare una nuova entità o sottoentità per creare più copie.

Cancella
Attiva o disattiva l'eliminazione dell'entità di origine dopo l'operazione di offset.

Nota: Lo stato viene salvato nella variabile OFFSETERASE nel 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 di offset sullo stesso layer dell'entità di origine.

ANnulla
Annulla l'ultima operazione di offset.

Esci
Esce dal comando.

19.4 OFFSET3D

Crea una copia di un'entità a una distanza di offset e a una differente elevazione specificate rispetto all'originale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

19.4.1 Descrizione

Crea copie di linee, polilinee, polilinee 3D o Stringhe Civili e le allinea parallelamente all'entità originale a una distanza di offset e a una differenza di quota altimetrica specificate.

Nota: La variabile di sistema SELECTIONMODES controlla ciò che è selezionato per impostazione predefinita (intere entità, sottoentità o contorni) per evitare potenziali conflitti.

19.4.2 Metodo

Immettere la distanza di offset, quindi la differenza di elevazione e selezionare il lato per la copia parallela.

19.4.3 Opzioni all'interno del comando

Immettere la distanza di offset
Specifica la distanza tra l'entità originale e la relativa copia parallela.

Entrambi i lati
Posiziona copie di offset su entrambi i lati dell'entità.

attraverso Punto
Specifica la distanza di offset selezionando un punto nell'area di disegno.

SCarpata
Consente di specificare una pendenza in %.

Pendenza
Consente di specificare una pendenza (1:x).

Elevazione
Specifica la differenza di elevazione tra l'entità originale e la relativa copia parallela.

Cancella
Attiva o disattiva l'eliminazione dell'entità di origine dopo l'operazione di offset.

Layer
Specifica il layer su cui posizionare la nuova entità parallela.

Corrente
Posiziona l'entità parallela sul layer corrente.

Origine
Posiziona l'entità di offset sullo stesso layer dell'entità di origine.

Esci
Esce dal comando.

19.5 OLELINKS

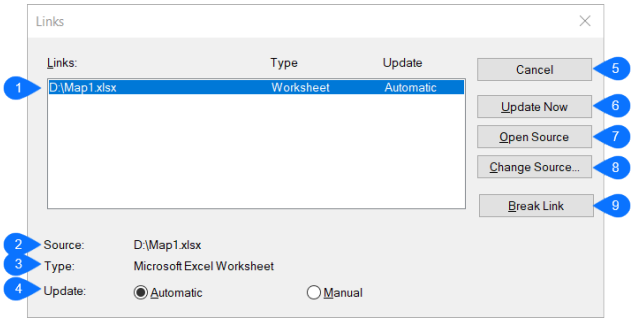
Apre la finestra di dialogo **Collegamenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

19.5.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Collegamenti** per visualizzare e gestire i collegamenti OLE.

La finestra di dialogo **Collegamenti** consente di modificare i collegamenti delle entità OLE incorporate o collegate ai disegni.



1 Collegamento

2 Origine

3 Tipo

4 Aggiorna

5 Annulla

6 Aggiorna

7 Apri origine

8 Cambia origine

9 Interrompi

19.5.2 Collegamento

Fornisce un elenco di tutti i collegamenti caricati nel file.

19.5.3 Origine

Riporta il percorso al nome del file di origine.

19.5.4 Tipo

Indica il tipo di file.

19.5.5 Aggiorna

Determina in che modo l'entità OLE nel disegno viene aggiornata quando l'origine cambia.

19.5.6 Annulla

Annulla l'operazione di collegamento.

19.5.7 Aggiorna

Aggiorna le entità OLE collegate.

19.5.8 Apri origine

Apre il file sorgente nell'applicazione sorgente. Questo ti permette di modificare il file sorgente.

19.5.9 Cambia origine

Cambia la sorgente dell'entità OLE collegata.

19.5.10 Interrompi

Interrompe il collegamento con il file di origine.

Nota: Quando il collegamento viene interrotto, l'entità OLE nel disegno non verrà aggiornata se il file di origine viene modificato.

19.6 OLEOPEN

Apre l'oggetto OLE selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

19.6.1 Descrizione

Apre 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.

19.7 ONWEB

Apre il browser Web predefinito.

Lite Pro Mechanical BIM

19.7.1 Descrizione

Apre 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.

19.8 OOPS

Ripristina l'ultima entità cancellata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: UNDELETE

19.8.1 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.

19.9 APRI

Apre la finestra di dialogo **Apri** file.

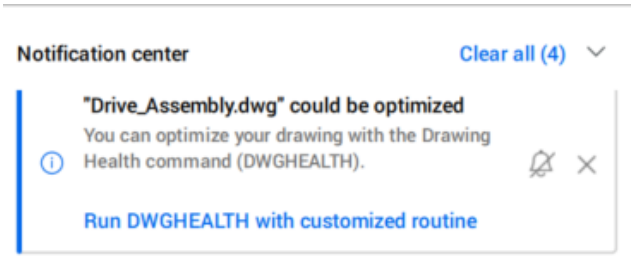
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

19.9.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Apri** file per selezionare un file da aprire nell'editor di disegno.

Quando la variabile di sistema HEALTHADVISOR è impostata su On, la routine **Verifica Salute** dal comando SALUTEDWG viene eseguita automaticamente in background quando si apre un file di disegno per verificare il disegno e migliorare le prestazioni. Il comando ROUTINEASSISTENTECONTROLLOSALUTE definisce la routine di **Verifica Salute** utilizzata per il processo di controllo. Il sistema notifica quando il processo di controllo è completato. Quindi, è possibile cliccare sul pulsante **Esegui SALUTEDWG con routine personalizzata** per eseguire ancora il comando SALUTEDWG e ottimizzare il disegno.



Nota: I disegni che non sono stati modificati dall'ultimo controllo non vengono riscansionati all'apertura.

Nota: A partire da BricsCAD V27, i formati di file Communicator per BricsCAD sono disponibili anche senza richiedere una licenza separata di Communicator per BricsCAD. Vedere l'articolo **Communicator per BricsCAD - Guida introduttiva**.

Formati di file aperti supportati disponibili con BricsCAD Lite e superiori:

- **File Standard di Disegno** (*.dwg)

Avvertenza: La versione minima supportata dei disegni AutoCAD® Mechanical è AutoCAD® Mechanical 2012, e la massima è AutoCAD® Mechanical 2022. Se si prova ad aprire un disegno ACM creato con una versione non supportata, appare un messaggio di avviso:

"Il file viene aperto in modalità di sola lettura per la visualizzazione.

La versione di questo file DWG AutoCAD® Mechanical non è supportato in BricsCAD Mechanical. I file non supportati possono mostrare entità proxy o, in alcuni casi, essere danneggiati permanentemente quando vengono salvati. Per evitare questi problemi, consigliamo di salvare il file nell'ultima versione supportata (2022) prima di riaprirlo in BricsCAD.".

- **Formato Interscambio Disegno** (*.dxf)
- **Modello di Disegno** (*.dwt)
- **File Standard** (*.dws)
- **Windows Metafile Formats** (*.wmf;*.emf;*.wmz;*.emz)**(1) (2)**
- **Collada** (*.dae)
- **Formato DGN MicroStation** (*.dgn)
- **File Wavefront Object** (*.obj)

Formati di file aperti supportati disponibili con BricsCAD Pro e superiori:

- **File FBX** (*.fbx)
- **Formati delle Nuvole di Punti** (*.e57;*.hspc;*.las;*.LAZ;*.lgsx;*.PACK;*.PTS;*.ptx;*.RCP;*.RCS;*.rdbx;*.rsp;*.ZFS)
- **File Rhino** (*.3dm)**(1) (2)**
- **Grafica Vettoriale Scalabile** (*.svg)
- **File SketchUp**(*.skp)**(1) (2)**

Formati di file aperti supportati disponibili con BricsCAD BIM e BricsCAD Ultimate:

- **File IFC** (*.ifc;*.ifczip)
- **File Navisworks** (.nwd;*.nwc;*.nwf)

  Nota:

  - Aprendo un **File Navisworks** converte la sua geometria in mesh in un nuovo disegno.
  - BricsCAD attualmente supporta l'importazione delle seguenti versioni dei **File Navisworks**:
    - Supporto completo: **2016** > **2026**
    - Supporto parziale: **2009** > **2015**
    - Supporto limitato: **2006** > **2017**
- **Famiglia Revit** (*.rfa)**(1) (2)**
- **Progetto Revit** (*.rvt)**(1) (2)**

(1) Non disponibile in BricsCAD per Linux.

(2) Non disponibile in BricsCAD per macOS.

19.10 APRIGRUPPOFOGLI

Consente di aprire la finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

19.10.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli** per selezionare un file dst da aprire nel pannello **Gruppi di Fogli**.

19.11 -APRIGRUPPOFOGLI

Apre un file di gruppo di fogli.

Lite Pro Mechanical BIM

19.11.1 Descrizione

Apre 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*.

19.12 OTTIMIZZA

Corregge delle imprecisioni nel disegno, per entità 2D o entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

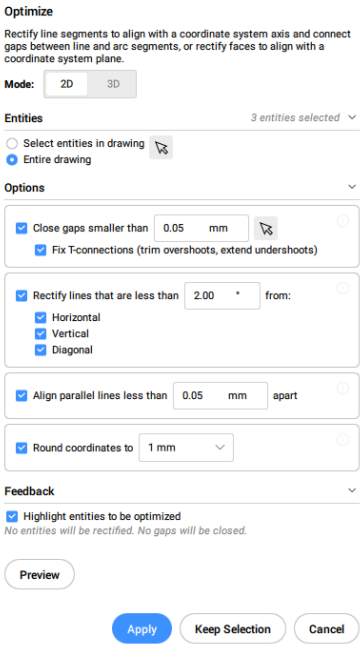
Icona: 

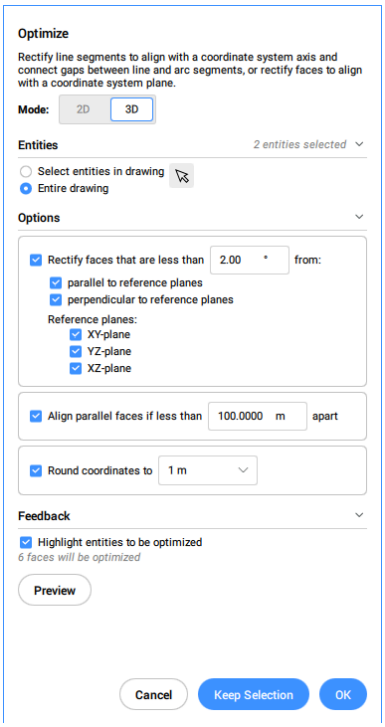
19.12.1 Descrizione

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 contestuale dei comandi **Ottimizza**.





Nota:

- Le opzioni all'interno del comando OTTIMIZZA sono le stesse del pannello contesto comando **Ottimizza**.
- Il pannello contesto comando **Ottimizza** consente di commutare 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.

19.12.2 Metodi

Selezionare come 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.

19.12.3 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 contesto comando **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Rettificare 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 diagonali (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 contesto comando **Ottimizza**, impostare il valore per l'opzione **Rettificare 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**, impostare 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 distanza (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 Corregge le connessioni a T (rifinisce i punti in eccesso, estende 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 contestuale del 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 contestuale del comando **Ottimizza**, selezionare la casella di controllo **Arrotonda le coordinate a**.

Nota: Questa azione è controllata dall'impostazione della **Tolleranza di precisione di arrotondamento**.

abilita Tutto
Abilita tutte le opzioni **chiudi spazi Vuoti**, **rendi linee Collineari** e **Arrotonda coordinate**.

cambla 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.

19.12.4 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 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**.

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.

cambla 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 rettificate. 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.

19.13 OPZIONI

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Opzioni Programma** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: OP, PREFERENZE

19.13.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Opzioni Programma** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

19.14 ORTO

Attiva/disattiva la variabile di sistema ORTHOMODE.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: OR

19.14.1 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

19.15 OSNAP

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le categorie di **Snap ad entità 2D e 3D** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDOSNAP, OS, SETOSNAP

19.15.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con le categorie **Snap ad entità 2D e 3D** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

19.16 -OSNAP

Attiva/disattiva le modalità di snap ad entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -OS

19.16.1 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.

19.16.2 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.

19.17 ELIMINADUPLICATI

Elimina le entità duplicate e sovrapposte e combina i blocchi duplicati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

19.17.1 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.

Dopo aver selezionato le entità, viene visualizzata la finestra di dialogo **Eliminare Entità Duplicate**. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo della **finestra di dialogo Eliminare Entità Duplicate**.

19.17.2 Opzioni all'interno del comando

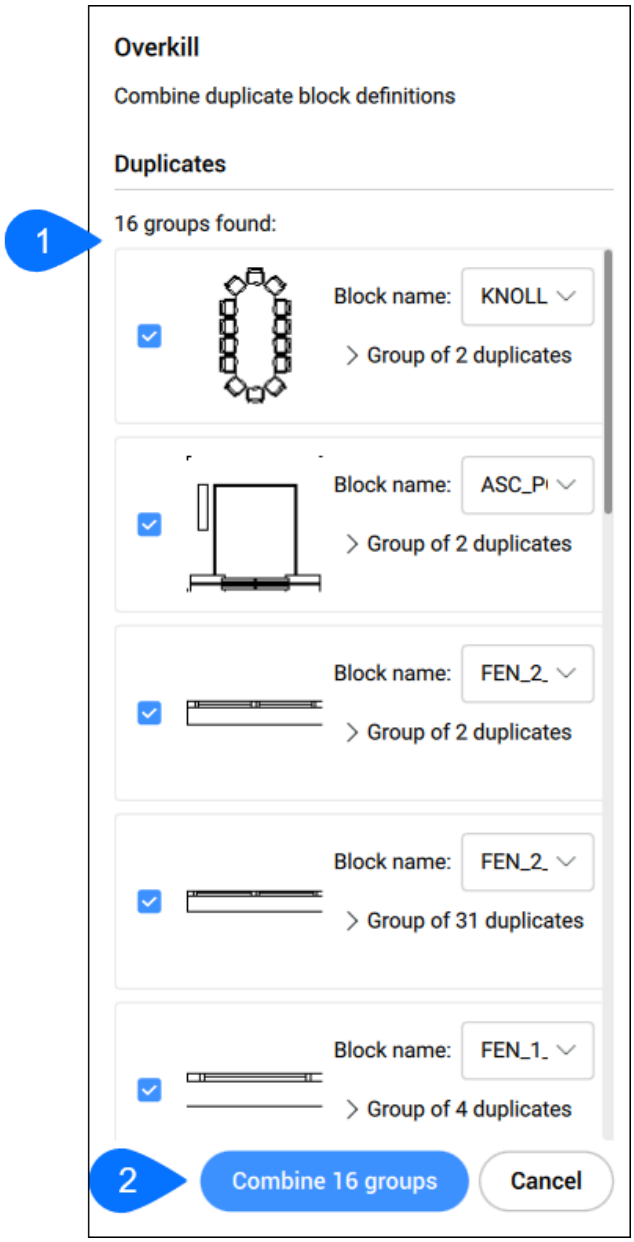
Invece di selezionare le entità, è possibile selezionare anche un'altra opzione.

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 maggiori informazioni, consultare l'articolo sulla **finestra di dialogo Combina Definizioni di Blocco Duplicate**.

Una volta definite e applicate tutte le preferenze, viene visualizzato il pannello contestuale **Elimina Duplicati**.

19.17.3 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.

19.18 -ELIMINADUPLICATI

Elimina le entità duplicate e sovrapposte e combina i blocchi duplicati.

Lite Pro Mechanical BIM

19.18.1 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.

19.18.2 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.

20. P

20.1 PACKAGE

Crea un file ZIP del pacchetto del disegno e delle relative dipendenze.

Lite Pro Mechanical BIM

20.1.1 Descrizione

Crea un pacchetto file ZIP dalla Barra dei comandi, costituito dal file di disegno corrente e da tutti i file dipendenti.

20.1.2 Opzioni all'interno del comando

Crea
Crea un pacchetto file ZIP contenente il disegno e i relativi file di supporto.

Sì
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
Apre 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.

20.2 IMPOSTAPAG

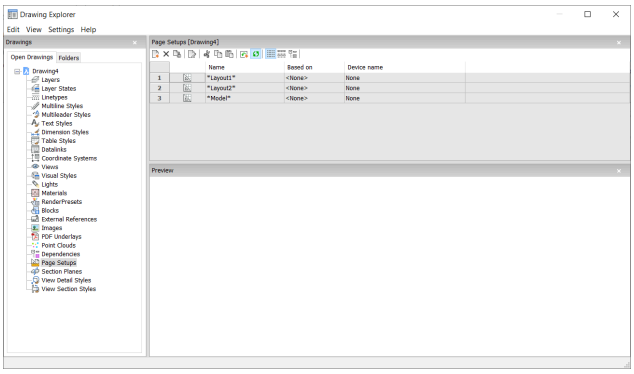
Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Impostazioni Pagina** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.2.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo di **Esplora Disegno** con la categoria **Impostazioni Pagina** selezionata per visualizzare e modificare le impostazioni di pagina nel disegno corrente.



20.2.2 Opzioni Menu Contestuale

Nuova

Carica ulteriori definizioni di impostazione di pagina nel disegno. Visualizza la finestra di dialogo **Nuova Impostazione Pagina** (vedere l'articolo sulla **Nuova Impostazione Pagina (finestra di dialogo)**).

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. Visualizza la finestra di dialogo **Impostazioni Pagina**. Qui è possibile modificare le proprietà delle impostazioni della pagina selezionata (vedere l'articolo della **Impostazioni Pagina (finestra di dialogo)**).

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.

20.3 PAN

Sposta la vista dell'intero disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: P

20.3.1 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.
- 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.

20.4 -PAN

Sposta la vista dell'intero disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -P

20.4.1 Descrizione

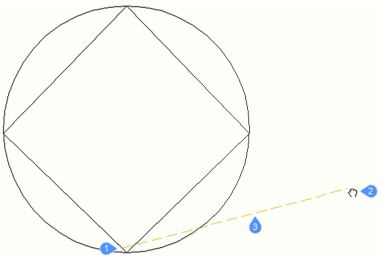
Sposta l'intero disegno all'interno della finestra corrente.

Nota: La variabile di sistema PERSPECTIVE deve essere impostata su 0.

20.4.2 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 Cursore di pan che specifica il punto di spostamento della panoramica.

3 Spostamento pan.

20.4.3 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.

20.5 PANNELLIZZA

Crea una griglia sulla faccia di un solido 3D, come riferimento di blocco o mesh.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

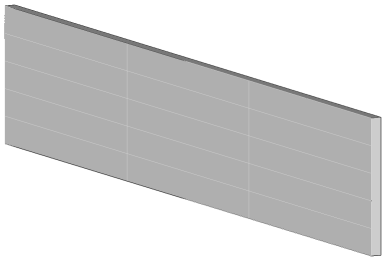
20.5.1 Descrizione

Crea un componente **Blocco BIM** del tipo di entità BIM Griglia sulla faccia di un solido 3D.

20.5.2 Metodo

Impostare l'entità risultante (riferimento di blocco o mesh), quindi selezionare una faccia su un solido. Un'anteprima della griglia viene visualizzata sulla faccia selezionata.

Specificare le dimensioni della griglia o il numero di pannelli, o premere Invio per accettare i valori predefiniti.



20.5.3 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).

Risultato
Alterna tra **Polilinee** e **Mesh**.

Polilinee
Crea la griglia come componente **Blocco BIM** (un riferimento di blocco con proprietà BIM) del tipo di entità BIM **Griglia**. Questo è impostata come predefinito.

Mesh
Crea la griglia come entità Mesh del tipo di entità BIM **Griglia**.

Importante: I Blocchi BIM sono compatibili con BricsCAD V26 e versioni successive. I disegni con Blocchi BIM possono essere aperti con versioni precedenti di BricsCAD. Tuttavia, quando si inseriscono Blocchi BIM in BricsCAD V25 o versioni precedenti, i dati BIM vengono persi.

20.6 SNAPPARALLELO

Commuta lo snap ad entità **Parallelo**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.6.1 Descrizione

Commuta 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.

20.7 -PARAMETRI

Gestisce i parametri dei vincoli dimensionali.

Lite Pro Mechanical BIM

20.7.1 Descrizione

Crea, modifica, rinomina ed elimina equazioni parametriche costituite da vincoli dimensionali e variabili definite dall'utente; funziona dalla Barra dei comandi.

20.7.2 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 DMSPOSTA e RUOTA3D.

20.8 CHIUDIPANNELLOPARAMETRI

Chiude il pannello **Gestore Parametri**.

Lite Pro Mechanical BIM

20.8.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore Parametri** per nasconderlo 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.

20.9 APRIPANNELLOPARAMETRI

Apre il pannello **Gestore Parametri**.

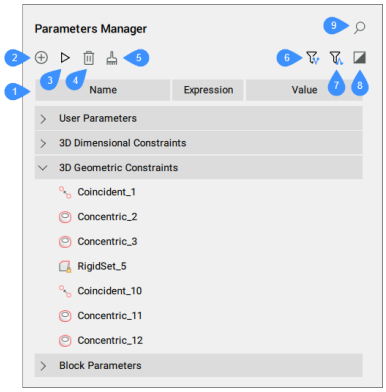
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.9.1 Descrizione

Apre 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

20.9.2 Elenco parametri

Visualizza un elenco di tutti i parametri del disegno. I parametri sono organizzati in categorie espandibili, che possono includere parametri d'azione, parametri utente (inclusi quelli collegati alle Tabelle di Progetto), vincoli dimensionali 2D, vincoli geometrici 2D, parametri di riferimento, parametri di blocchi (componenti), parametri di serie, vincoli dimensionali 3D e vincoli geometrici 3D.

Intestazione dell'elenco parametri

L'intestazione dell'elenco parametri contiene 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 cliccando sull'intestazione di una colonna specifica.

L'intestazione dell'elenco dei parametri ha tre colonne per impostazione predefinita: **Nome**, **Espressione** e **Valore**. Per aggiungere altre colonne, cliccare con il tasto destro 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 DMSPOSTA 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.

Opzioni nei menu contestuali dei parametri
Clicca con il tasto destro su un parametro per aprire un menu contestuale. Sono visualizzate solo le opzioni che si applicano a quell'elemento. È possibile trovare queste opzioni anche nel pannello **Navigatore Meccanico**, nel menu contestuale dello stesso elemento.

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.

Converti
Converte un vincolo dimensionale 2D in un parametro di vincolo dimensionale, o un parametro utente in una variabile utente e viceversa.

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
Apre 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.

20.9.3 Nuovo parametro

Inserisce un nuovo parametro utente con valori predefiniti per **Espressione** e **Valore**.

20.9.4 Anima

Anima il valore del parametro selezionato all'interno di un intervallo.

20.9.5 Elimina

Rimuove i parametri e i vincoli selezionati dal disegno.

20.9.6 Pulisci variabili non utilizzate

Cancella le variabili inutilizzate.

20.9.7 Mostra parametri dipendenti

Quando è abilitato, il pannello mostra i parametri e i vincoli, a seconda del/dei parametro/i selezionato/i.

20.9.8 Mostra parametri di definizione

Quando è abilitato, il pannello mostra i parametri che definiscono il/i parametro/i selezionato/i.

20.9.9 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.

20.9.10 Cerca

Filtra l'elenco dei parametri per visualizzare solo i nomi dei parametri corrispondenti alla stringa di caratteri immessa nella casella di ricerca.

Nota: Cliccare sul pulsante Chiudi () accanto al campo di ricerca per rimuovere il filtro attivo.

20.10 RILEVABLOCCHIPARAMETRICO

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: 

20.10.1 Descrizione

Cerca nel disegno insiemi di entità identici (2D o 3D) e li sostituisce con riferimenti di blocco.

20.10.2 Metodo

Scegliere una delle seguenti modalità:

- 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)

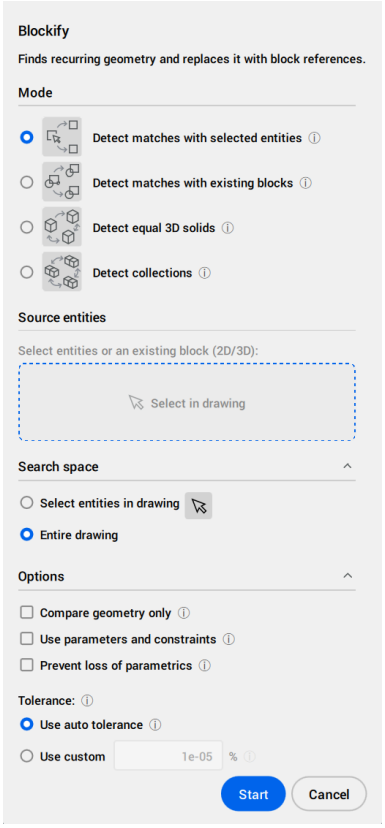
A seconda della modalità selezionata, vengono presentate diverse domande successive e opzioni avanzate.

Nota: Per sostituire i modelli di blocco con serie di entità, utilizzare il comando RILEVASERIE. Vedere l'articolo sul 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).

20.10.3 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.

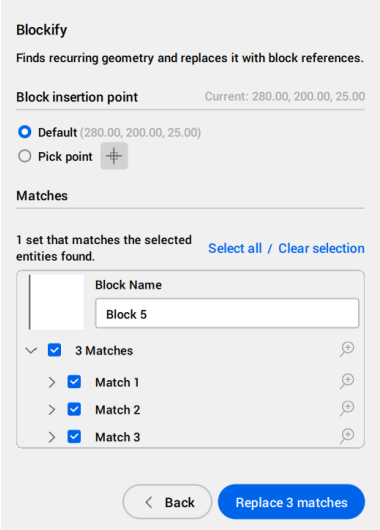
Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

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'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 personalizzata
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
Usa 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:

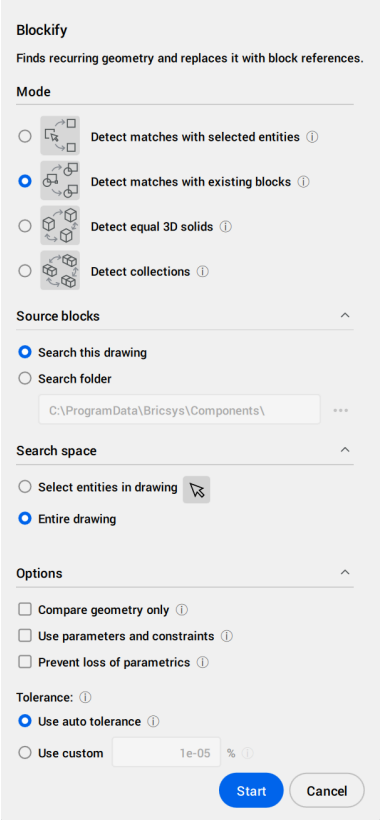
- Selezionare le caselle di controllo del gruppo nel pannello.
- Cliccare sui singoli segni di spunta / segni X nel disegno.

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.

20.10.4 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.

Cartella di ricerca

Selezionare questo pulsante di opzione per attivare il campo di immissione. Cliccare sul pulsante menu per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Cartella** e indicare la cartella di ricerca.

La prima volta che viene eseguito il comando, la cartella di ricerca predefinita corrisponde al percorso della libreria salvato nella variabile di sistema COMPONENTSPATH.

L'ultima cartella usata viene ricordata.

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.

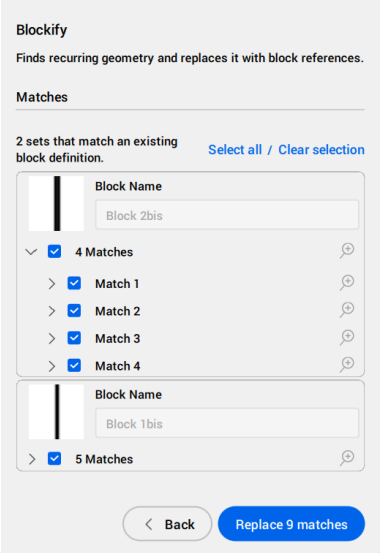
Opzioni che consentono di modificare il valore corrente della variabile di sistema BLOCKIFYTOLERANCE (specifica la tolleranza relativa per determinare se due entità sono uguali):

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 personalizzata
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.

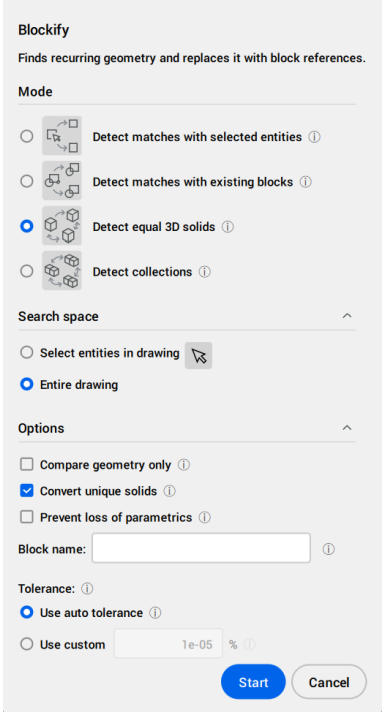
Nota:

- 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.

20.10.5 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
Spuntare la casella per convertire anche i solidi in blocchi quando si presentano solo una 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 RILEVABLOCCHI 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).

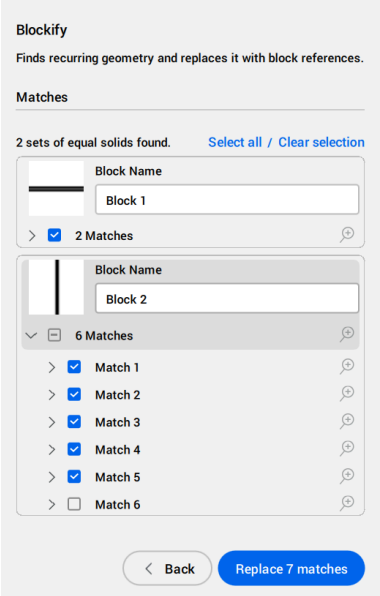
Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

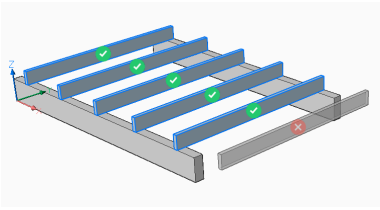
Usa personalizzata

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.

20.10.6 Rileva collezioni

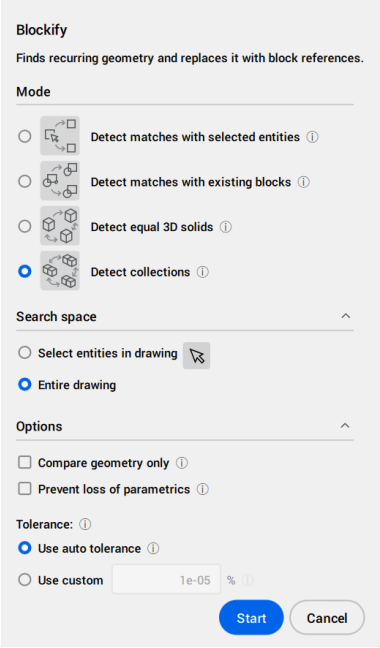
Cerca nel disegno (o nella selezione) gruppi di raccolte identiche di:

- 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.

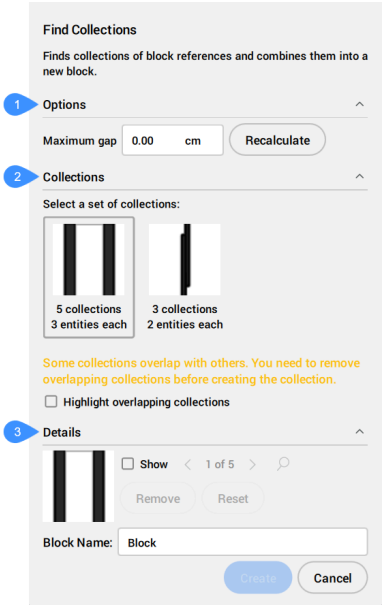
L'algoritmo selezionerà automaticamente la tolleranza migliore (0,0001% per il 2D e 0,03% per il 3D).

Questa opzione è altamente consigliata per la maggior parte dei casi.

Usa personalizzata
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

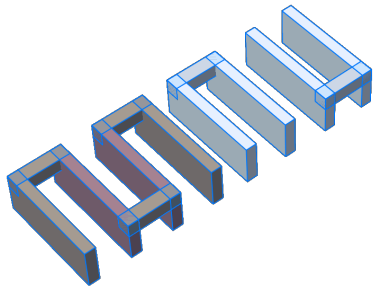
Vuoto massimo
Aumenta lo spazio consentito tra le entità per trovare una collezione più complessa.
Ad esempio: se un disegno contiene più riferimenti di blocco di scrivanie e sedie, è possibile trovare una collezione di entrambi gli elementi impostando lo spazio massimo tra una scrivania e una sedia.

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 collezione alla volta all'interno del gruppo di collezioni.
Per scorrere tra le collezioni, usare 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.

20.11 SPOSTAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di spostamento sulle entità di un blocco parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SPOSTAP

20.11.1 Descrizione

Questo comando viene utilizzato con i blocchi parametrici 2D e consente di eseguire lo spostamento di entità in un riferimento di blocco.

20.11.2 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.

20.11.3 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 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

20.12 EDITASPOSTAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di spostamento parametriche.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: EDITASPOSTAP

20.12.1 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.

20.12.2 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**.

20.13 RUOTAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di rotazione sulle entità di un blocco parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: RUOTAP

20.13.1 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.

20.13.2 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 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

20.14 EDITARUOTAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di rotazione parametrica.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: EDITARUOTAPAR

20.14.1 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.

20.14.2 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**.

20.15 SCALAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di scalatura sulle entità di un blocco parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SCALAP

20.15.1 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**.

20.15.2 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 EDITASCALAPARAMETRICO 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 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION (**Attivo** per impostazione predefinita).

20.16 EDITASCALAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di scala parametrica.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: EDITASCALAP

20.16.1 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.

20.16.2 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**.

20.17 STIRAPARAMETRICO

Definisce un parametro che deve essere utilizzato da un'operazione di stiramento su alcune entità di un blocco parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: STIP

20.17.1 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.

20.17.2 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**.

20.17.3 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.

20.18 EDITASTIRAPARAMETRICO

Modifica le operazioni di stiramento parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: EDITASTIRAP

20.18.1 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.

20.18.2 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**.

20.19 PARAMETRIZZA

Applica automaticamente i vincoli.

Lite Pro Mechanical BIM

20.19.1 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**.

20.20 PARAMETRIZZA2D

Applica automaticamente i vincoli geometrici e dimensionali 2D alla geometria 2D selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

20.20.1 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**.

20.21 INCOLLABLOC

Incolla le entità CAD dagli Appunti come blocco.

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.

20.21.1 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.

20.22 INCOLLACLIP

Incolla le entità CAD dagli Appunti nel disegno corrente.

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.

20.22.1 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.

20.22.2 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.

20.23 INCOLLAORIG

Incolla le entità dagli Appunti in un disegno diverso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.23.1 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.
- Prima di poter utilizzare questo comando, utilizzare il comando COPIACLIP o COPIAPUNTOB per copiare le entità dal disegno corrente.
- 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.

20.24 INCOLLASPEC

Apre la finestra di dialogo speciale **Incolla Speciale**.

Lite Pro Mechanical BIM

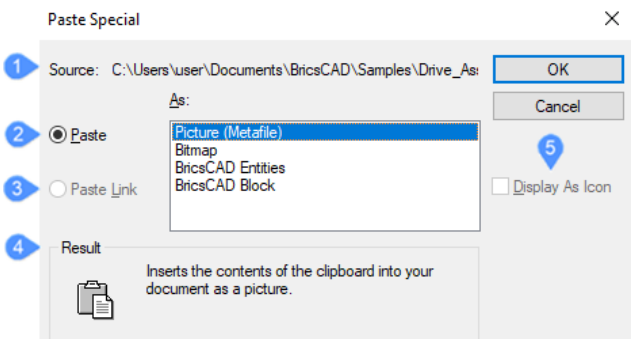
Icona:

Alias: ISP

Nota: Questo è un comando solo per Windows.

20.24.1 Descrizione

Apre 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

20.24.2 Origine

Visualizza il percorso in cui è possibile trovare il disegno/entità/blocco.

20.24.3 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** *-chiede di:*

Specificare angolo di rotazione – *(immettere un angolo in base al quale ruotare le entità)*

3 ***Scala*** *-chiede di:*

Specificare fattore di scala per gli assi XYZ – *(immettere un fattore di scala)*

4 ***Specchio*** – *chiede di:*

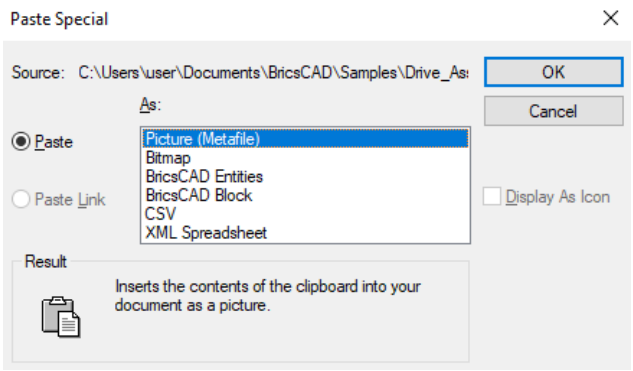
Selezionare punto di controllo della specchiatura – *(scegliere un secondo punto per la linea di specchiatura)*

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.

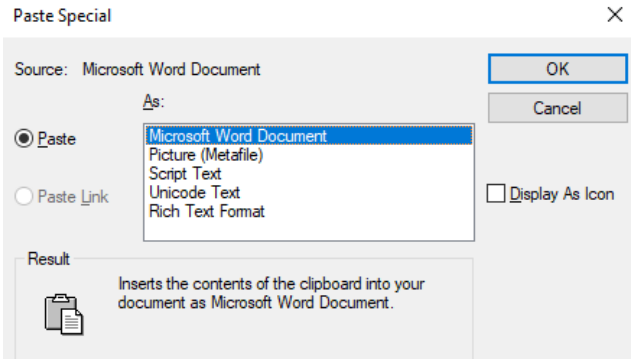
Incolla come Blocco BricsCAD

Apre 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:



20.24.4 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.

20.24.5 Risultato

Visualizza una breve descrizione dell'opzione scelta.

20.24.6 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.

20.25 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY

Mostra/nasconde le linee di definizione dell'operazione di blocco parametrico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

20.25.1 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.

20.25.2 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.

20.26 PCANGOLO

Aggancia il punto all'angolo della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.26.1 Descrizione

Attiva o disattiva lo snap entità **Angolo** delle **Nuvole di Punti**.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.27 PCSPIGOLO

Aggancia il punto allo spigolo della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.27.1 Descrizione

Attiva o disattiva lo snap ad entità **Nuvole di Punti Più vicino allo spigolo** per attivare o disattivare lo snap allo spigolo più vicino della nuvola di punti.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.28 PCNEAREST

Aggancia il punto al punto più vicino di una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.28.1 Descrizione

Attivare o disattivare **Nuvole di Punti Punto più Vicino** per attivare o disattivare lo snap al punto più vicino di una nuvola punti.

È possibile avviare questo comando dalla Barra dei comandi per attivare o disattivare uno snap ad entità in esecuzione. Facendo questo 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.

20.29 PCVICINOPIANO

Aggancia il punto al piano più vicino della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.29.1 Descrizione

Attivare o disattivare lo snap ad entità **Nuvole di Punti Più vicino al piano** per commutare lo snap al piano più vicino della nuvola di punti.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.30 PCPERPENDICOLARESPIGOLO

Aggancia l'estremità della linea così che sia perpendicolare allo spigolo della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.30.1 Descrizione

Attivare o disattivare lo snap dell'entità **Nuvole di Punti Perpendicolare allo Spigolo** per commutare lo snap della linea in modo che sia perpendicolare allo spigolo della nuvola di punti.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.31 PCPERPENDICOLAREPIANO

Aggancia l'estremità della linea così che sia perpendicolare al piano della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.31.1 Descrizione

Attiva o disattiva lo snap **Nuvola di Punti Perpendicolare al Piano** per attivare o disattivare lo snap ad entità in modo che sia perpendicolare al piano della nuvola di punti.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.32 PDF

Apre il pannello **Riferimenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.32.1 Descrizione

Apre 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.

20.33 REGOLAPDF

Regola le proprietà grafiche di un sottoposto PDF.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.33.1 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.

20.33.2 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.

20.34 ALLEGAPDF

Allega un file PDF come sottoposto.

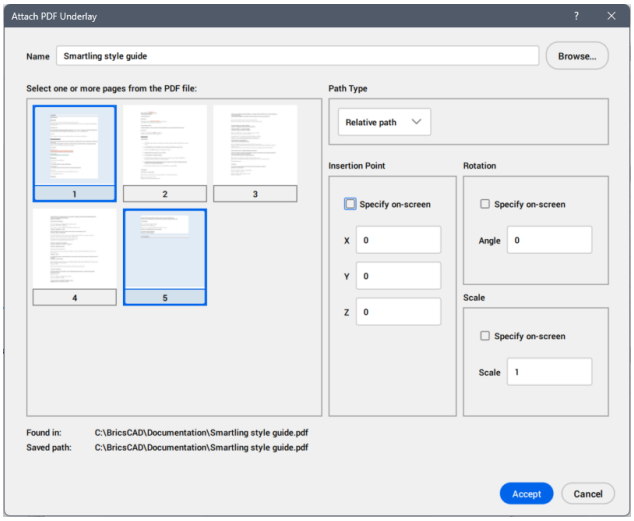
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.34.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **File Sottoposto PDF** per selezionare un file PDF a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare 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.



20.34.2 Guida

Apre l'articolo del Centro Assistenza BricsCAD riguardo alla finestra di dialogo **Attacca Sottoposto PDF**.

20.34.3 Nome

Visualizza il nome del file PDF da allegare.

20.34.4 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.

20.34.5 Seleziona una o più pagine dal file PDF:

Mostra tutte le pagine del file PDF e consente di selezionare quali pagine allegare al disegno. Tenere premuto il tasto Ctrl per selezionare le pagine una per una, tenere premuto il tasto Shift per selezionare più pagine contemporaneamente, oppure premere Ctrl + A per selezionare tutte le pagine.

20.34.6 Trovato in

Visualizza il percorso completo del file PDF.

20.34.7 Percorso di salvataggio

Visualizza il percorso del file in base al tipo di percorso scelto.

20.34.8 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 il disco e il nome della cartella nel file PDF come riferimento assoluto come: *C:\Users\user \ALLEGAPDF\nomefile.pdf*.

Percorso relativo
Memorizza la parte del percorso verso la cartella del file PDF, come *.\nomefile.pdf*. Questa opzione non funziona finché il disegno non viene salvato almeno una volta. (.. \ significa una cartella precedente)

Nessun percorso
Rimuove il nome dell'unità e delle cartelle, lasciando solo il nome del file PDF, ad es. filename.pdf.

20.34.9 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. Più pagine sono allegate una dopo l'altra. Premere il tasto Esc per saltare la pagina corrente e passare alla successiva.
- 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.

20.34.10 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 rispetto il punto di inserimento. Gli angoli positivi ruotano il sottoposto in senso antiorario. Gli angoli negativi ruotano l'immagine in senso orario. Utilizzare 0 per mantenere il sottoposto nell'orientamento originale.

20.34.11 Scala

Specifica la dimensione del 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.
- Off: specifica il fattore di scala nella finestra di dialogo.

Scala
Consente di inserire il valore del fattore scala.

20.35 -ALLEGAPDF

Allega un file PDF come sottoposto tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

20.35.1 Descrizione

Allega un file PDF come sottoposto al disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

20.35.2 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'inserto. 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.

20.36 RITAGLIAPDF

Ritaglia un sottoposto PDF a un contorno di ritaglio specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.36.1 Metodo

Selezionare il sottoposto PDF, quindi immettere le opzioni di ritaglio PDF.

20.36.2 Opzioni all'interno del comando

ON
Attiva il contorno di ritaglio Disattivato dall'opzione **OFF**.
L'area al di fuori del contorno di ritaglio viene nascosta alla vista.

OFF
Disattiva il contorno di ritaglio in modo che il PDF selezionato sia di nuovo completamente visibile. Il contorno di ritaglio viene salvato, fino a quando non viene eliminato, e può essere Riattivato con l'opzione **ON**.

Inverti
Inverte la modalità di ritaglio in modo che il PDF sia ritagliato all'esterno o all'interno del contorno specificato.

> ***Nota:*** La sezione **Varie** del pannello **Proprietà** consente inoltre di attivare e disattivare il ritaglio e di invertirlo.

Cancella
Cancella il contorno di ritaglio dal PDF selezionato senza che venga visualizzato alcun messaggio di conferma o avviso.

Nuova
Consente di aggiungere un contorno di ritaglio al PDF selezionato.

Poligonale
Crea contorni di ritaglio non rettangolari, con un minimo di tre lati.

Annulla
Annulla l'ultimo punto.

Rettangolare
Crea contorni di ritaglio rettangolari.

20.37 IMPORTAPDF

Importa un PDF e converte il suo contenuto in semplici entità CAD.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.37.1 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

20.37.2 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.

Tutto
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.

20.37.3 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
Visualizza la sezione **IMPORTAPDF** nella 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.

20.38 -IMPORTAPDF

Importa un PDF e converte il suo contenuto in semplici entità CAD.

Lite Pro Mechanical BIM

Per ulteriori informazioni, vedere il comando IMPORTAPDF.

20.39 -TESTOSHXPDF

Converte la geometria SHX importata da file PDF in entità di testo multilinea tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Il comando è disponibile solo su Windows.

20.39.1 Metodo

Selezionare le curve che si vogliono convertire in Testo Multilinea. Per modificare le impostazioni di conversione, scegliere l'opzione **IMpostazioni** prima di selezionare le curve. Dopo aver configurato le impostazioni, premere Invio e procedere con la selezione.

Nota: Il comando utilizza il motore LSTM OCR in Tesseract 4 per convertire la geometria SHX in entità Testo Multilinea. I risultati possono variare, e la correzione manuale a volte può essere più veloce.

Suggerimento: Per i migliori risultati di conversione:

- Assicurarsi che nella selezione sia inclusa solo la geometria SHX.
- Aggiungere un linguaggio e un font SHX che corrispondano alla geometria.

- Lavorare in piccole sezioni per individuare i problemi più facilmente e ridurre il rischio di selezionare geometrie indesiderate.

20.39.2 Opzioni all'interno del comando

IMpostazioni
Configura le impostazioni per convertire la geometria SHX importata in entità testuali.

Aggiungi font
Aggiunge un font SHX alla lista di confronto. Digita il nome del file font senza virgolette o estensione .shx.

Importante: Il file SHX deve essere memorizzato nella cartella Fonts nella cartella di installazione di BricsCAD.

Rimuovi font
Rimuove un font SHX dalla lista di confronto.

Soglia
Specifica la percentuale richiesta (1-100%) di allineamento geometrico con un font prima della sostituzione del testo.

Nota: Usa un valore inferiore per generare testo anche se alcuni caratteri non sono riconosciuti, oppure usa un valore più alto per dare priorità alla scelta del font che meglio corrisponde dalla lista di confronto.

Layer
Specifica se il Testo Multilinea risultante viene creato sul layer corrente o sul layer della geometria originale.

Corrente
Aggiunge il Testo Multilinea sul layer corrente.

Geometria
Aggiunge il Testo Multilinea sul layer di geometria.

corrispondenza Migliore
Consente di scegliere se utilizzare la migliore corrispondenza oppure la prima corrispondenza quando vengono confrontati i font selezionati.

Migliore
Seleziona la corrispondenza migliore che supera la soglia di riconoscimento.

Primo
Seleziona la prima corrispondenza che supera la soglia di riconoscimento.

LIsta fonts
Visualizza i font che fanno parte della lista di confronto nella finestra della Cronologia dei Comandi.

LINgua
Configura il gruppo di dati di addestramento linguistico.

Aggiungi lingua
Aggiunge un gruppo di dati per l'addestramento linguistico. Digitare il nome del file dati senza virgolette o estensione .shx.

Nota:

- L'inglese e la lingua dell'installazione localizzata di BricsCAD sono sempre inclusi.

- Ulteriori gruppi di dati possono essere scaricati nella documentazione di Tesseract. Inserirli in *C:\ProgramData\Bricsys\PdfShx* e includerli in BricsCAD usando l'opzione **Aggiungi lingua**.

Rimuovi lingua
Rimuove un gruppo di dati di addestramento linguistico.

lingua Predefinita
Imposta la lingua predefinita.

Lista lingue
Mostra tutti i gruppi di dati di addestramento linguistico aggiunti.

20.40 LAYERPDF

Attiva/disattiva la visualizzazione dei layer nei sottoposti PDF.

Lite Pro Mechanical BIM

20.40.1 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.

20.41 OPZIONIPDF

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Esportazione PDF** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

20.41.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Esportazione PDF** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

20.42 PDIM

Crea più tipi di quote come entità ACM in un unico flusso di lavoro. Si tratta di un comando AMPOWERDIM.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: AMPOWERDIM

> ***Nota:*** Questo comando funziona solo per i disegni che contengono entità meccaniche. Per impostare l'ambiente per i disegni BricsCAD Mechanical, vedere l'articolo **Panoramica dei comandi per i Disegni Mechanical 2D**.

20.42.1 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.

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**.

Nota: La variabile di sistema AMPOWERDIMDISPLAY controlla l'apertura della finestra di dialogo **Modifica Dimensionamento** dopo aver posizionato una quota power.

20.42.2 Opzioni all'interno del comando

Trascina
Consente di specificare una posizione per la linea di quota, che può essere orizzontale, verticale o allineata.

Lineare
Crea una quota lineare.

Nota: Questa è l'opzione predefinita.

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.

Allineato
Crea una quota allineata. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_ALI 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.

eSci
Riporta nel gruppo di opzioni precedente.

ANgolare
Crea una quota angolare. 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. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_DIA per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Raggio
Crea una quota radiale. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_RAD per ottenere direttamente questo tipo di quota.

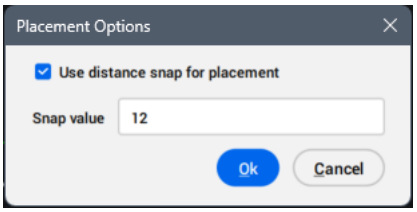
Cima
Crea le quote per le cimature. Inoltre, è possibile avviare il comando AMPOWERDIM_CHAM per ottenere direttamente questo tipo di quota.

Rappresentazione
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni Cima** per scegliere lo stile della cima. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Impostazioni Cima (finestra di dialogo)**.

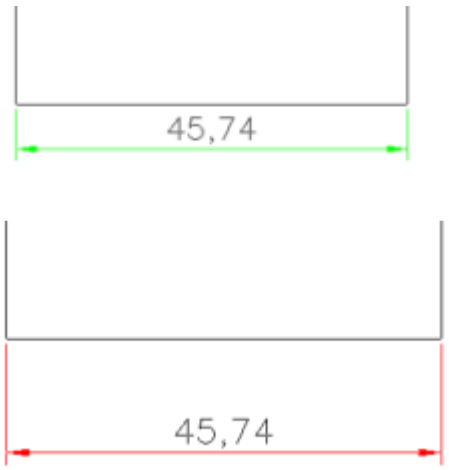
Nota: La rappresentazione della cima può essere impostata anche utilizzando la variabile di sistema AMPOWERDIMCHAMREP.

Opzioni di posizionamento
Consente di selezionare l'oggetto da includere per il calcolo dello snap alla distanza e dell'angolo della linea di quota.

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



Usa lo snap alla distanza per il posizionamento
Specifica se utilizzare lo snap alla distanza per il posizionamento.
Quando viene abilitato, la quota lineare PDIM si blocca durante il posizionamento alla distanza di snap ed è contrassegnata con il colore rosso.



Valore snap
Consente di impostare un valore diverso per lo snap alla distanza.

20.43 EDITPL

Modifica polilinee.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: EP

20.43.1 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.

20.43.2 Opzioni all'interno del comando

Selezionare la polilinea da modificare
Consente di selezionare una polilinea da modificare.

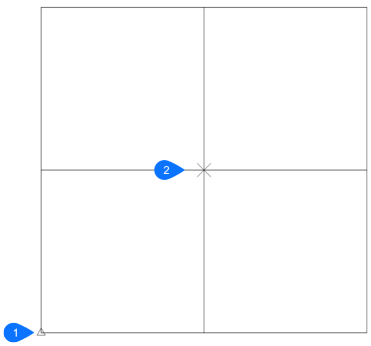
Multiplo
Consente di selezionare più polilinee da modificare.

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
Apre 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.

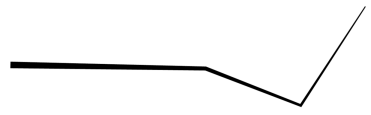
Nota: Questa opzione è memorizzata nella variabile di sistema PLINEGEN.

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.
Inoltre, la variabile di sistema PLINEREVERSEWIDTHS controlla se la larghezza dei segmenti di polilinea viene invertita quando la polilinea viene invertita.

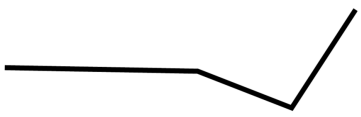
Spline
Converte la polilinea in una spline.

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
Apre 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
Apre 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.

20.44 PEDITEXT

Modifica i vertici e i segmenti di una polilinea.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

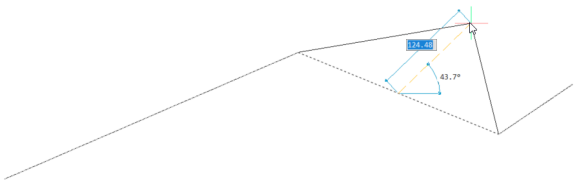
20.44.1 Descrizione

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**.

20.44.2 Opzioni all'interno del comando

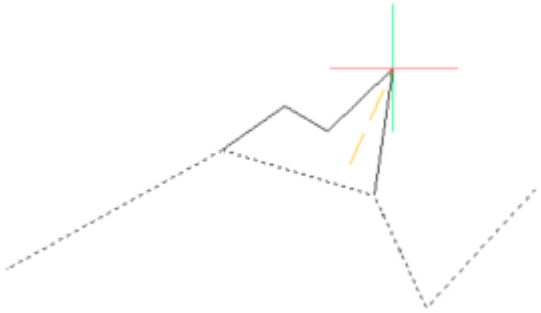
AGgiungi vertice
Aggiunge un vertice al segmento selezionato.



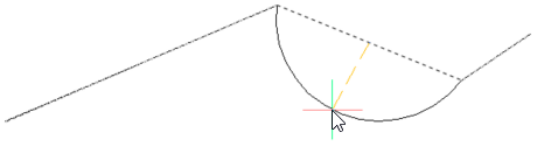
aggiungi vertice alla Fine
Aggiunge un nuovo vertice alla fine della polilinea.



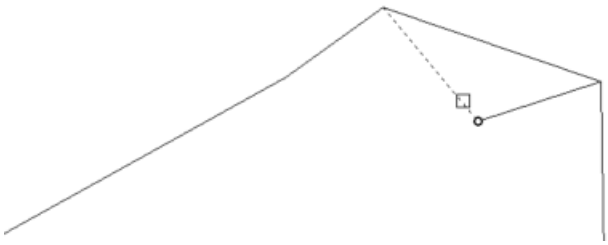
aggiungi vertici Multipli
Aggiunge più vertici alla polilinea in un'unica sessione.



Regola Arco
Modifica il fattore di curvatura del segmento selezionato.



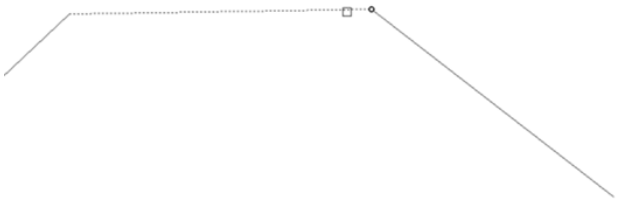
Rimuovi segmento
Elimina il segmento selezionato. Viene visualizzato un risultato di anteprima.



rimuovi segmenTi multipli
Elimina più segmenti della polilinea in un'unica sessione. Viene visualizzato un risultato di anteprima.

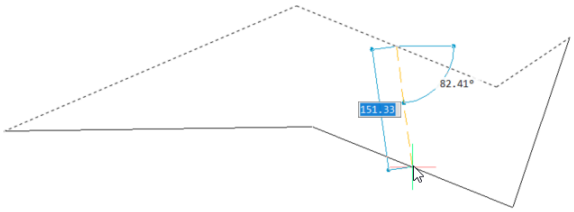
elimina vertiCe
Rimuove un vertice. Attivare il vertice spostando il cursore vicino all'estremità desiderata del segmento.

Nota: Un punto segnerà il vertice attivo.

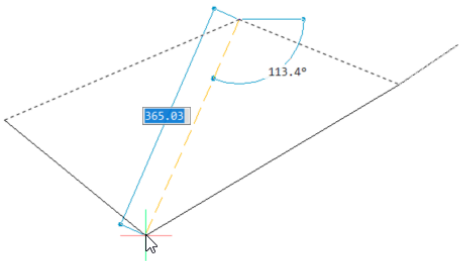


rimuovi vertici multiPli
Rimuove più vertici della polilinea in un'unica sessione. Viene visualizzato un risultato di anteprima.

Stira segmento
Sposta il segmento selezionato.



stira Vertice
Sposta il vertice selezionato.



20.45 SNAPPERPENDICOLARE

Commuta lo snap ad entità **Perpendicolare**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.45.1 Descrizione

Commuta lo snap a entità **Perpendicolare** per abilitare o 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.

20.46 POLIMESH

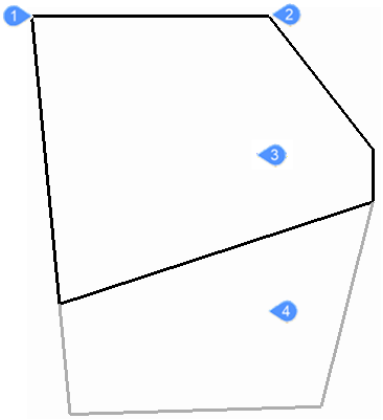
Disegna mesh su più lati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.46.1 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

20.46.2 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.

20.47 POSIZIONAVISTA

Importa viste con nome da un disegno di origine.

Lite Pro Mechanical BIM

20.47.1 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.
- Non è consentito inserire una vista con nome in un layout del disegno di origine.

20.47.2 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 **Navigatore Contenuto** su un layout dello spazio carta.

20.47.3 Opzioni all'interno del comando

Inserire nome file
Consente di immettere il nome del file dal file di origine da cui verranno importate le visualizzazioni.

Immettere il nome della vista da posizionare
Consente di inserire 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
Consente di specificare la posizione dell'angolo inferiore sinistro della vista con nome.

20.48 PIANA

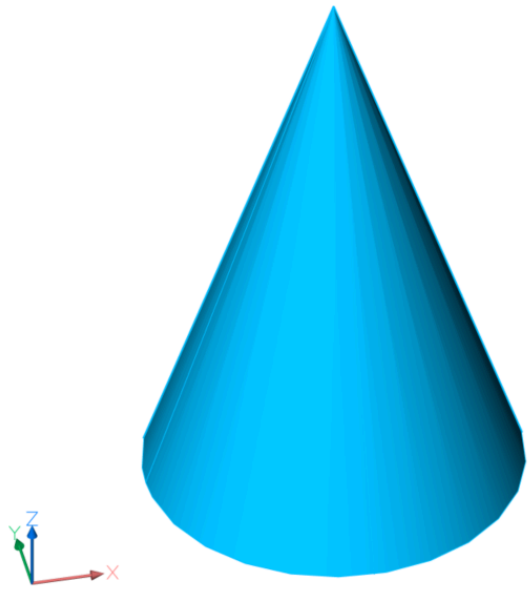
Visualizza il punto di vista in pianta dei disegni.

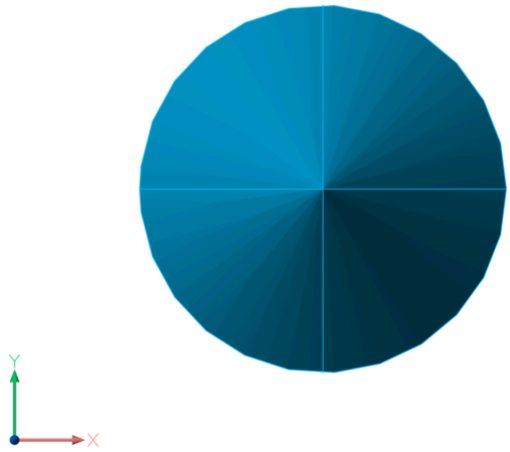
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.48.1 Descrizione

Mostra il modello 3D nella vista piana che guarda dritto verso il basso sul piano x,y.





20.48.2 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.

20.49 PLINEA

Crea una polilinea.

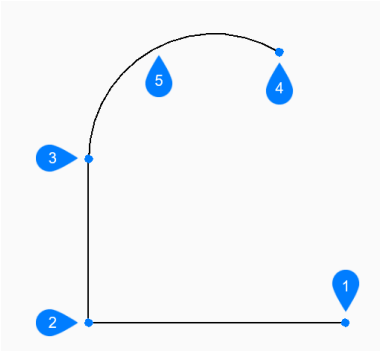
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

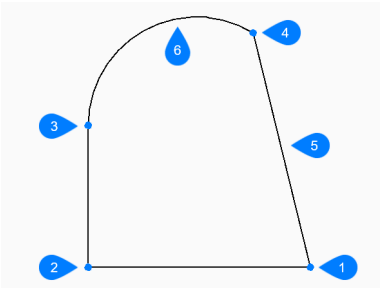
Alias: PL

20.49.1 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 Seguente
3 Seguente
4 Fine
5 Segmento ad Arco



1 Inizio/Fine
2 Seguente
3 Seguente
4 Seguente

5 Chiudi

6 Segmento ad Arco

20.49.2 Metodo

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

- Inizio polilinea
- Ultimo punto
- COntinua

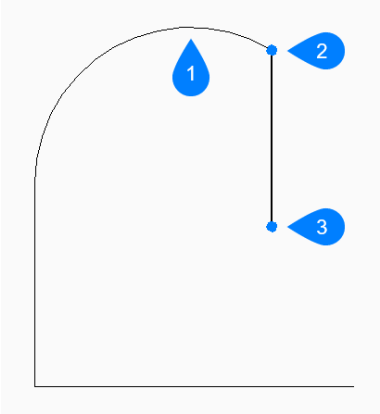
20.49.3 Opzioni all'interno del comando

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.

Angolo
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.

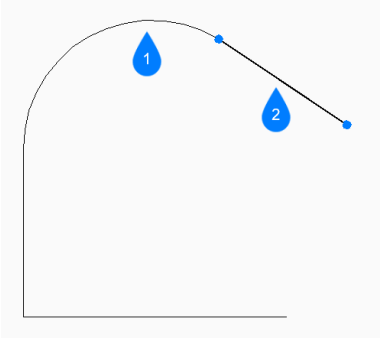
Secondo punto
Specifica un punto lungo la circonferenza dell'arco.

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.

20.50 STAMPA

Stampa i disegni sulle stampanti e su file.

Lite Pro Mechanical BIM

20.50.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Stampa** per specificare le opzioni di stampa e visualizzare in anteprima o stampare il disegno corrente.

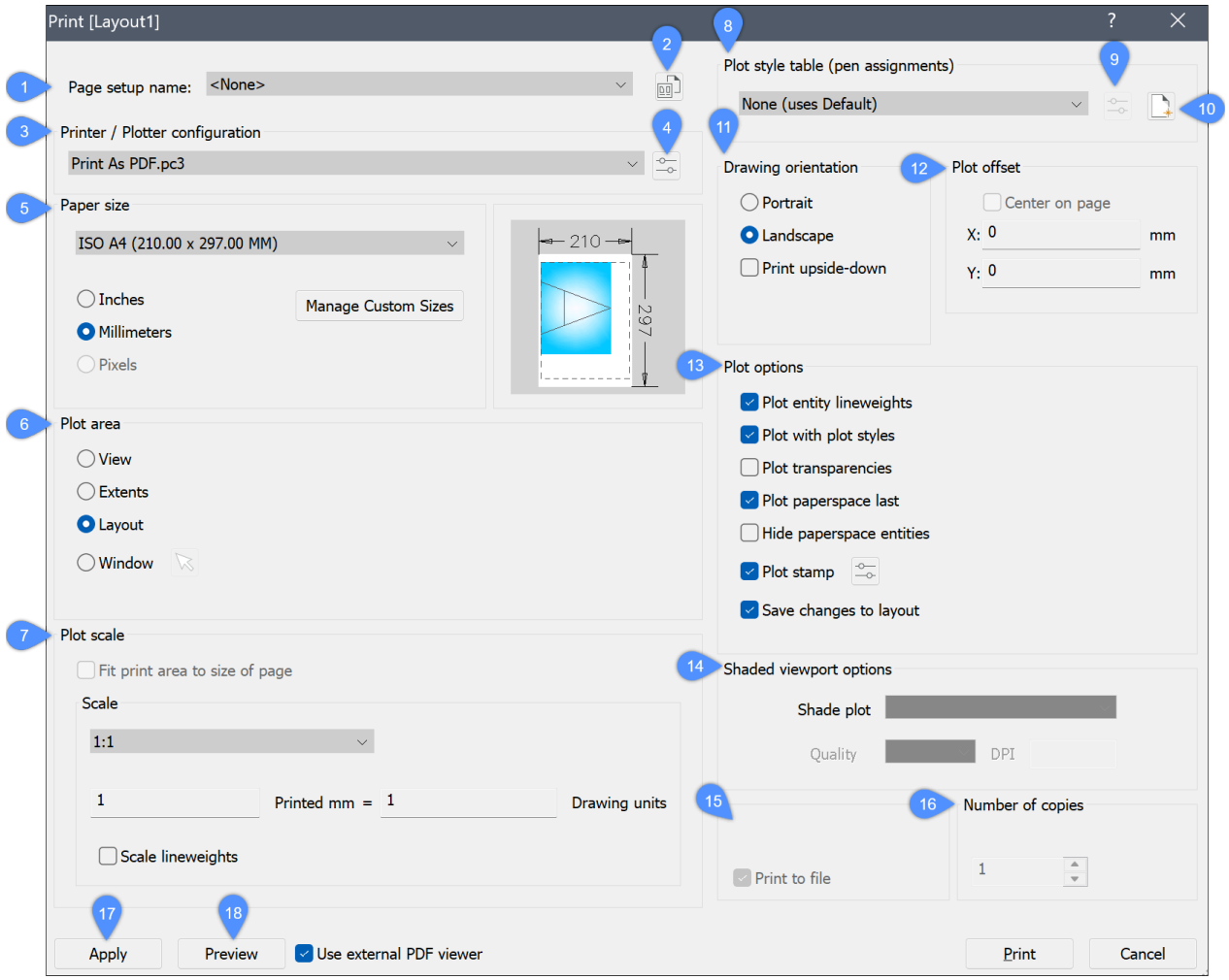
Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di stampa ottenuto utilizzando una licenza accademica.

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.

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.
- Su macOS e Linux c'è un comando IMPOSTAPAG pertinente.



1 Nome impostazione pagina

2 Crea impostazione pagina

3 Configurazione Stampante/Plotter

4 Modifica configurazione plotter

5 Dimensione foglio

6 Area di stampa

7 Scala di stampa

8 Tabella stili di stampa

9 Modifica Stile di Stampa

10 Crea un Nuovo Stile di Stampa

11 Orientamento disegno

12 Offset di stampa

13 Opzioni di stampa

14 Opzioni ombreggiatura finestra

15 Stampa su file

16 Numero di copie

17 Applica

18 Anteprima

20.50.2 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.

20.50.3 Crea impostazione pagina

Apre la finestra di dialogo **Crea Impostazione Pagina** la quale consente di creare nuove impostazioni di pagina. Vedere il comando IMPOSTAPAG.

20.50.4 Configurazione Stampante/Plotter

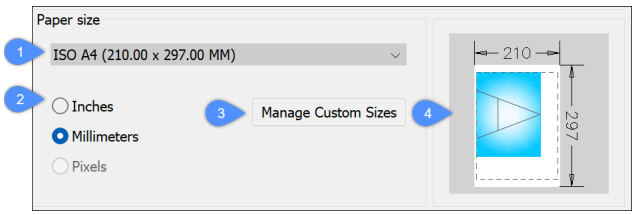
Consente di selezionare dall'elenco a discesa la stampante o il plotter.

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.

20.50.5 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.

20.50.6 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.

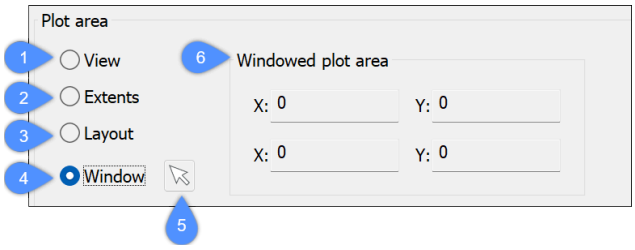
Gestisci Formati Personalizzati

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.

20.50.7 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.

Nota: Nello spazio modello, quando si esegue il comando STAMPA, l'opzione **Layout** viene sostituita con **Limiti**.

Limiti
Stampa il limite immaginario per l'estensione del disegno e, facoltativamente, per la griglia. Usa il comando LIMITI per impostare il confine immaginario.

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.

20.50.8 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.

20.50.9 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.

20.50.10 Modifica Stile di Stampa

Apre 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.

20.50.11 Crea un Nuovo Stile di Stampa

Apre 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).

20.50.12 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.

20.50.13 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.

20.50.14 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 spessorelinea.
    - 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.

20.50.15 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 di layout. La qualità dell'opzione **Rendering** è definita attraverso il render preimpostato corrente; vedere il comando PREIMPRENDERING.

20.50.16 Stampa su file

Se selezionata, reindirizza l'output di stampa a un file *.plt, il quale può essere elaborato da determinati tipi di software.

20.50.17 Numero di copie

Specifica il numero di copie da stampare. Immettere un numero o cliccare sui pulsanti per modificare il valore.

20.50.18 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.

20.50.19 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.

20.51 -STAMPA

Stampa i disegni sulle stampanti e su file.

Lite Pro Mechanical BIM

20.51.1 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.

20.51.2 Metodo

Scegliere se procedere con una configurazione dettagliata della stampa.

20.51.3 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
Imita 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.

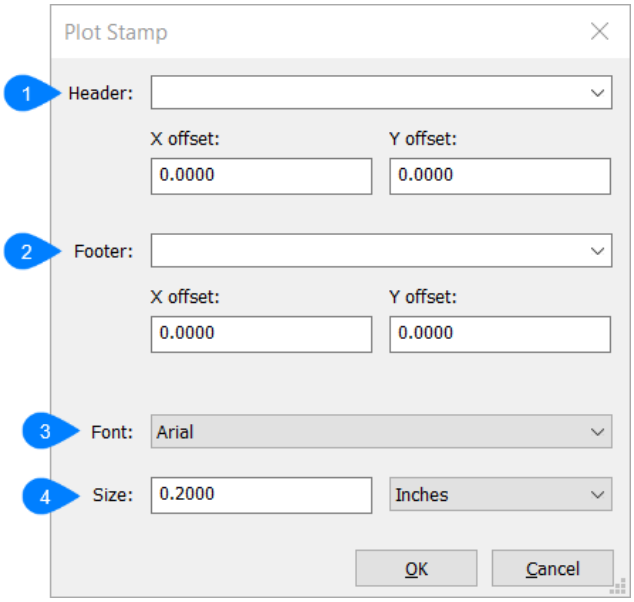
20.52 ETICHETTEST

Apre la finestra di dialogo **Etichette di Stampa**.

Lite Pro Mechanical BIM

20.52.1 Descrizione

Apre 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

20.52.2 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.

20.52.3 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.

20.52.4 Carattere

Specificare il carattere utilizzato per l'etichetta di stampa.

20.52.5 Dimensione

Specificare l'altezza del testo.

- Pollici: specifica l'altezza del testo in pollici.
- Millimetri: specifica l'altezza del testo in millimetri.

20.53 STILESTAMPA

Imposta lo stile di stampa corrente.

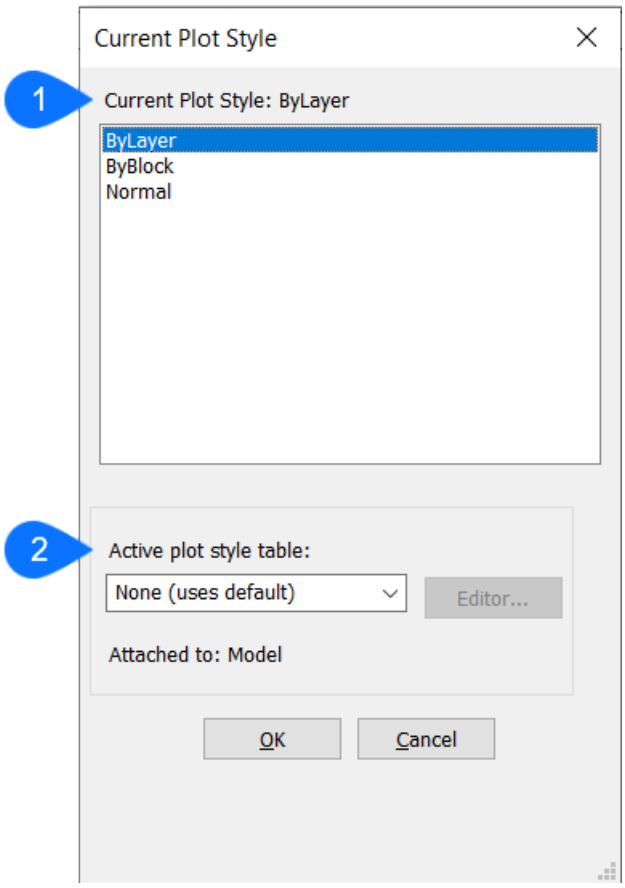
Lite Pro Mechanical BIM

20.53.1 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

20.53.2 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.
- **Normale**: utilizza lo stile di stampa normale. Vengono utilizzate le proprietà predefinite dell'entità.

20.53.3 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...". Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Editor tabella stili di stampa**.

20.54 GESTIONEPLOTTER

Crea e modifica le impostazioni del plotter.

Lite Pro Mechanical BIM

20.54.1 Descrizione

Apre 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.

20.55 PLT2DWG (Express Tools)

Importa i file di stampa HPGL nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.55.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Selezionare il file di stampa da importare** il quale consente di scegliere un file PLT da aprire.

20.56 PNGOUT

Salva le entità del disegno corrente in un file PNG.

Lite Pro Mechanical BIM

20.56.1 Descrizione

Apre 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.

20.57 PUNTO

Crea un punto.

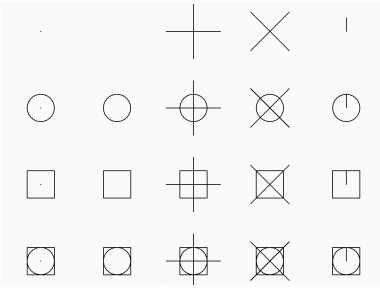
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: °

Alias: PO

20.57.1 Descrizione

Crea uno o più punti, controllandone le dimensioni e lo stile.



20.57.2 Metodo

Creare un singolo punto, rappresentato da un punto, specificando la posizione del punto.

20.57.3 Opzioni all'interno del comando

Posizione del punto
Specifica la posizione del punto.

Impostazioni punto...
Apre 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.

20.58 NUVOLAPUNTI

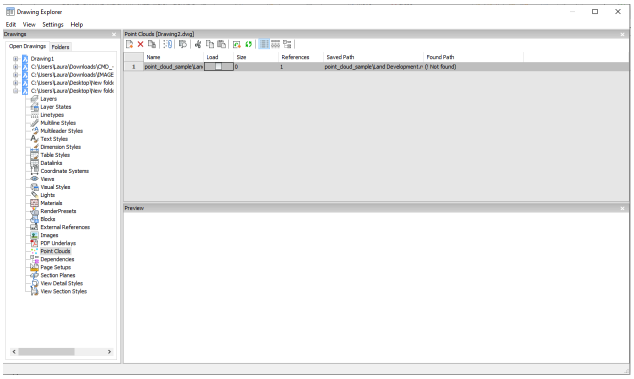
Gestisce i file della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.58.1 Descrizione

Visualizza la categoria **Nuvole di Punti** di **Esplora Disegno**:



20.58.2 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 per visualizzare 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.

20.58.3 Opzioni menu contestuale

Nuova
Associa un file di Nuvola di Punti al disegno corrente, come il comando ATTACCANUVPUNTI.

Elimina
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

20.59 ALLINEANUVPUNTI

Ruota la nuvola di punti per allinearla in modo ottimale con gli assi X e Y.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.59.1 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.

20.59.2 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.

Sì
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.

20.60 ATTACCANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.60.1 Metodo

Selezionare un file o una cartella, specificare il nome dei dati della Nuvola di punti e, se necessario, immettere un'unità per le coordinate dei punti. Quindi, collegarla dalla finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**. Vedere anche l'articolo della finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**.

Nota:

- È possibile allegare file di nuvole di punti sia ai disegni salvati che a quelli non salvati.
- È possibile trascinare e rilasciare un file di nuvola di punti sopra la finestra attiva di BricsCAD per allegarlo al disegno.
- I tipi di file supportati sono: *.e57, *.hspc, *.las, *.laz, *.lgsx, *.pack, *.pts, *.ptx, *.rcp, *.rcs, *.rdbx, *.rsp, *.zfs.
- Per MacOS, l'importazione di file *.lgsx, *.rdbx e *.rsp non è supportata.

Il file o la cartella della nuvola di punti viene pre-elaborato in background per creare una voce della cache e quando la nuvola di punti è del tutto elaborata viene visualizzato un messaggio.

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.
- Quando le informazioni geografiche sono disponibili nei dati originali, sono memorizzate nella cache della nuvola di punti (solo se la nuvola di punti è pre-elaborata in formato HSPC). Si può accedere a queste informazioni nel pannello **Proprietà** sotto la categoria **Varie** per un'istanza della nuvola di punti selezionata. Per sovrascrivere le informazioni geografiche del file DWG con quelle dell'istanza della nuvola di punti (possibile solo se il CRS della nuvola di punti è uguale al CRS del file DWG), attivare la proprietà **Geolocalizzazione** dell'istanza della nuvola di punti selezionata.

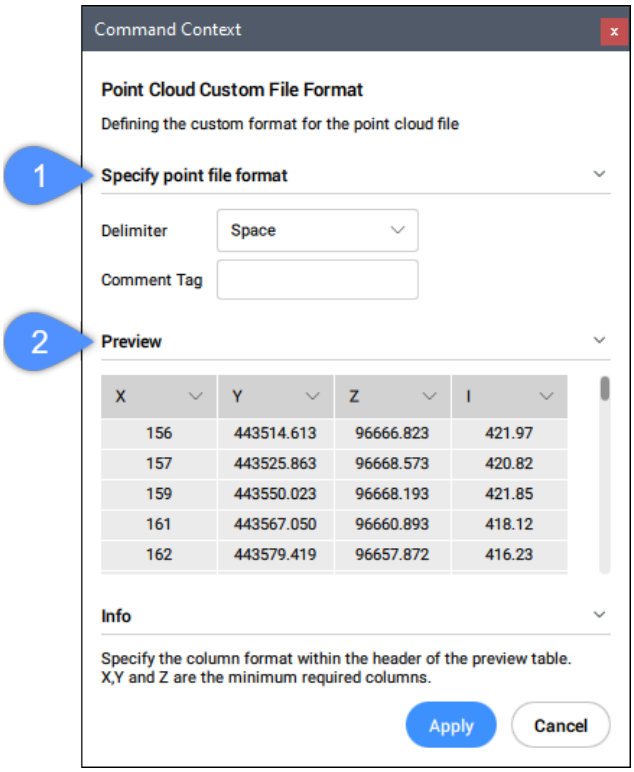
20.60.2 Opzioni all'interno del comando

File
Apre la finestra di dialogo **File Nuvoda di Punti** da cui selezionare una singola file nuvola di punti da collegare. Vedere l'articolo **Finestrta di dialogo File Nuvola di Punti**.

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.

Suggerimento: 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. Per poter selezionare un formato di file non supportato, selezionare **Tutti i file (*)** dall'elenco a discesa tipo di file nella finestra di dialogo **File Nuvola di Punti**. È possibile definire la modalità di memorizzazione dei dati punto nel file accedendo alla Barra dei comandi o al pannello contesto comando **Formato File Personalizzato della Nuvola di Punti**.



Specificare il formato del file di punti (1)
Definisce del formato personalizzato per il file nuvola di punti

Delimitatore
Imposta un delimitatore dall'elenco a discesa.

Etichetta di commento
Definisce un tag di commento. Qualsiasi contenuto dopo questo tag nella stessa riga viene ignorato.

Anteprima (2)
Visualizza un'anteprima del file di punti. È possibile configurare il formato della colonna.

Formatocolonna
Imposta un formato di colonna.

CArtella
Apre la finestra di dialogo **Scegli Cartella di Input** in cui è necessario selezionare una cartella da importare.

20.61 -ATTACCANUVPUNTI

Associa i file della nuvola di punti al disegno corrente tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

20.61.1 Metodo

Specificare il percorso del file o della cartella della nuvola di punti da pre-elaborare. Il comando determina dall'input se si tratta di un file o di una cartella.

Immettere quindi il punto di inserimento, il fattore di scala e l'angolo di rotazione dell'istanza della nuvola di punti.

Importante: Il comando ha un nuovo comportamento rispetto alla V26 di BricsCAD. Gli script o i plug-in che lo utilizzano devono essere adattati.

20.61.2 Opzioni all'interno del comando

Inserisci punto di inserimento
Consente di immettere le coordinate del punto di inserimento o di specificarle sullo schermo.

Fattore di scala
Consente di immettere il fattore di scala o di specificarlo sullo schermo.

angolo di Rotazione
Consente di immettere l'angolo di rotazione o di specificarlo sullo schermo.

20.62 NUVPUNTIBUBBLEVIEWER

Apre il **Bubble Viewer**.

Lite Pro Mechanical BIM

20.62.1 Descrizione

Apre 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.

20.62.2 Bubble Viewer

A seconda del formato file originale della nuvola di punti e del tipo di scanner utilizzato durante la scansione (statica o cinematica), 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**.

Per aprire il **Bubble viewer**:

- Eseguire il comando NUVPUNTIBUBBLEVIEWER.
- Selezionare l'opzione **Aprire la scansione nel bubble viewer** dal menu contestuale della scansione o del waypoint elencati negli elenchi **Scansioni** o **Waypoint** del pannello **Gestore Nuvola di Punti**.

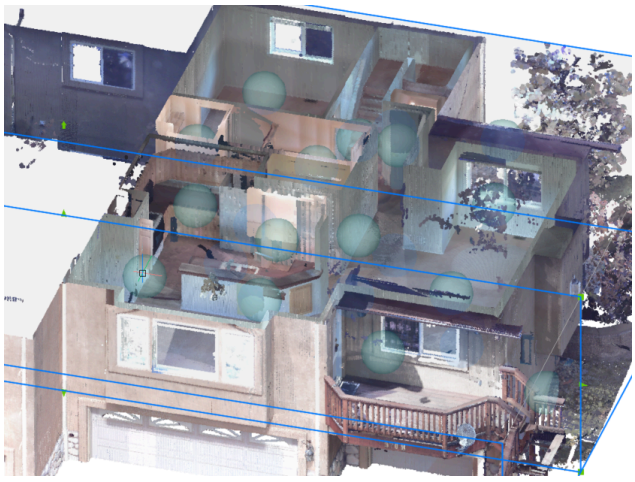
Nota: I formati LAS e PTS non contengono informazioni sullo scanner, quindi non possono produrre le sfere di nuvole di punti.

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 adatta planare e adatta cilindro (vedere le sezioni **Adatta planare** e **Adatta cilindro nelle bolle** di questo articolo).

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 vengono creati dalle immagini acquisite, che non contengono informazioni sulla profondità. Hanno solo una funzionalità di visualizzazione e non possono essere utilizzati per altri algoritmi.



Nota: Modificare la dimensione delle bolle visualizzate dalla scheda **Impostazioni Render** del **Gestore Nuvola di Punti**. Da qui è anche possibile disattivare la visualizzazione delle bolle della nuvola di punti nello Spazio modello e nel **Bubble viewer**. 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**).

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.



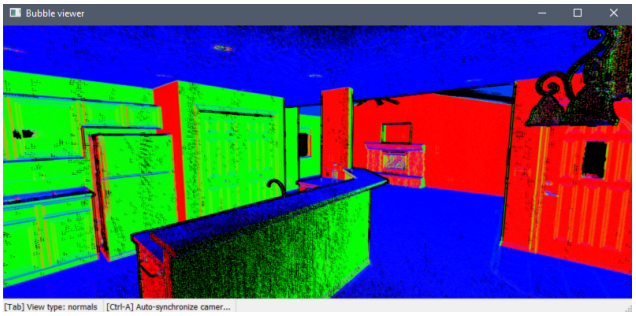


Le scansioni vicine sono indicate nel **Bubble Viewer** da bolle rosse. Passare il cursore su una bolla per visualizzare il nome della scansione. Cliccare due volte su una bolla per aprire la scansione nel visualizzatore.

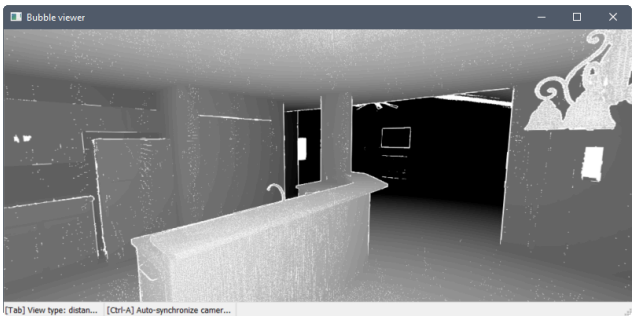


Premere il tasto TAB per scorrere tre diverse modalità visive (tipi di visualizzazione).

- 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: 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.

20.63 CLASSIFICANUVPUNTI

Assegna classi a ciascun punto di una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.63.1 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.
- La nuvola di punti viene preelaborata in formato HSPC.

20.63.2 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 V27 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.

20.63.3 Metodo

Sono disponibili sei diversi modelli da utilizzare con il classificatore:

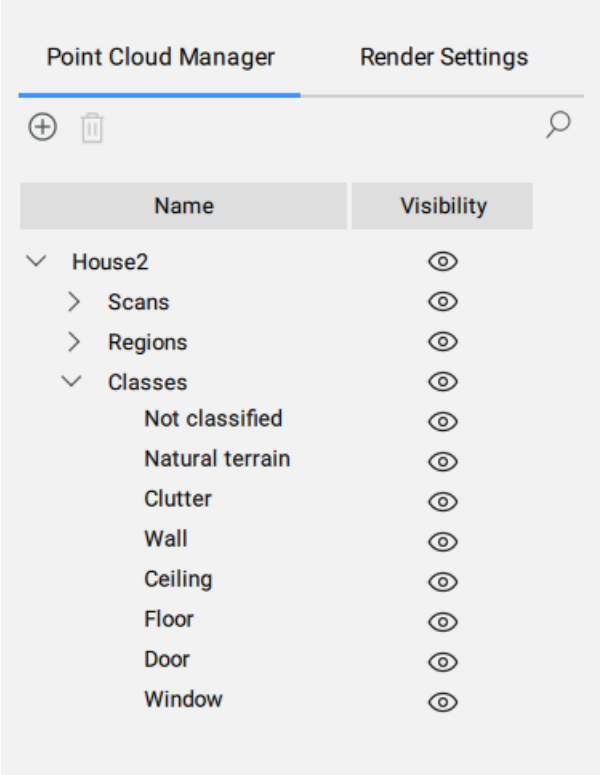
- **internoBasico**: 10 classi di base per scansioni di interni (pareti, soffitto, pavimento, finestre, porte, disordine, ecc.).
- **internoSemplificato**: modello con 20 classi per scansioni interne (classi base + tetto inclinato, attrezzatura per tetti, struttura in acciaio, ringhiera, ecc.).
- **internoCompleto**: 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).
- **Strade** (a partire dalla V25.2.03): modello con 30 classi, utilizzato per la classificazione delle nuvole di punti tipicamente catturate tramite uno scanner installato su un'auto (Vegetazione, Edifici, Superficie stradale, Pietre di confine, Ringhiera, Segnaletica, Veicoli, ecc.)
- **Costruzione** (a partire dalla V25.2.03): modello con 15 classi, utilizzato per la classificazione delle nuvole di punti catturate da un cantiere (Vegetazione, Costruzione, Strada e paesaggi, Recinzione, Materiale di costruzione, Scavo, ecc.)

Avviare il comando, selezionare un'entità di nuvola di punti e selezionare il modello di classificazione. Il classificatore inizia a girare in background.

Se la nuvola di punti selezionata contiene già informazioni di classificazione, il comando sovrascrive queste informazioni. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Sovrascrivi classe** per chiedere conferma per continuare.

Nota: È possibile interrompere il processo di classificazione dal **Gestore Cache delle Nuvole di Punti** (comando RIFERIMENTONUVPUNTI), che mostra una barra di avanzamento e un pulsante **Cancella** vicino al nome della nuvola di punti.

Quando il processo termina, i risultati appaiono nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** sotto **Classi** (comando APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI).



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 Eseguire il comando RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI per rilevare i pavimenti nella nuvola di punti. I piani sono elencati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** in **Edificio**.

2 (Facoltativo) Per modificare la selezione dei punti assegnati a un pavimento, cliccare con il pulsante destro del mouse sul piano elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** e selezionare l'opzione **Modifica** dal menu contestuale (vedere anche l'articolo sul comando **MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI**).

3 Eseguire il comando RILEVALOCALINUVPUNTI per rilevare le stanze nel piano o nei piani selezionati. I risultati verranno visualizzati in **Edificio** nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.

20.63.4 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.

Strade
Classifica le nuvole di punti utilizzando le classi stradali (a partire dalla versione V25.2.03).

Costruzione
Classifica le nuvole di punti utilizzando le classi di costruzione (a partire dalla V25.2.03).

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.

20.64 MAPPACOLORINUVPUNTI

Colora la nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.64.1 Descrizione

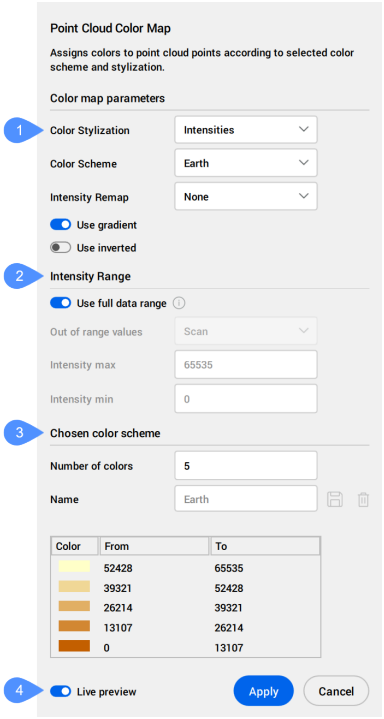
Colora la nuvola di punti in base a un intervallo di colori. È possibile definire le opzioni tramite il pannello contesto comando **Mappa Colori Nuvola di Punti** nonché tramite la Barra dei comandi.

20.64.2 Metodo

Eseguire il comando per visualizzare il pannello contesto comando **Mappa Colori Nuvola di Punti**, quindi specificare i parametri della mappa colore.

20.64.3 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.



1 Stilizzazione Colore

2 Intervallo

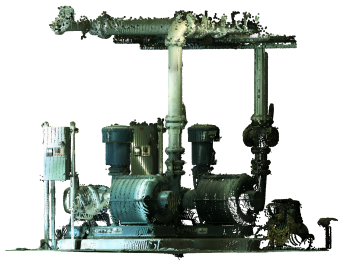
3 Schema colori scelto

4 Anteprima live

Stilizzazione Colore

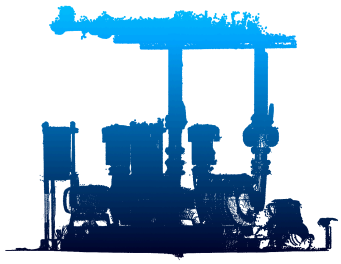
Specifica la stilizzazione del colore. A seconda della stilizzazione del colore scelta, sono disponibili ulteriori impostazioni diverse.

- **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.

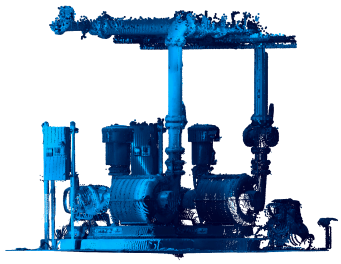
  Gli schemi di colori predefiniti per questa stilizzazione dei colori sono **Acqua**, **Scala di grigi**, **Terra**, **Blu**, **Verdi**, **Rossi** e **Spettro**.



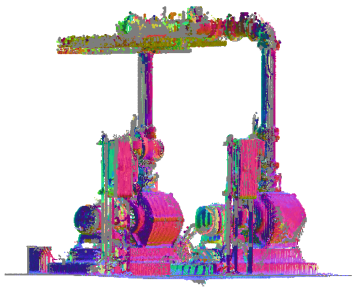
- **Intensità**: assegna i colori in base al loro valore di intensità secondo la mappa colori specificata.

  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.

  Gli schemi di colori predefiniti per questa stilizzazione dei colori sono **Acqua**, **Scala di grigi**, **Terra**, **Blu**, **Verdi**, **Rossi** e **Spettro**.

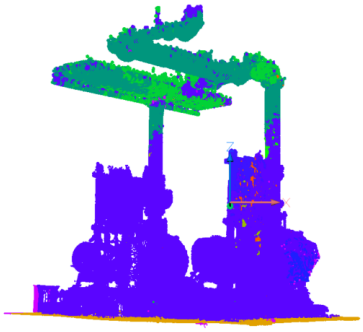


- **Normali**: assegna i colori ai punti in base alle loro normali utilizzando la mappa colori specificata.



- **Classificazione**: assegna i colori ai punti in base alla loro classificazione utilizzando la mappa colori specificata.

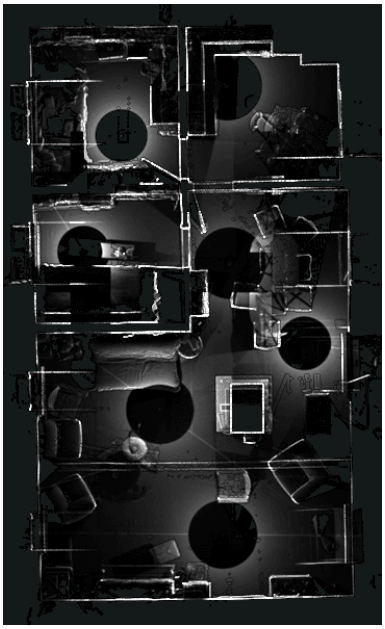
  Le combinazioni di colori predefinite per questa stilizzazione dei colori sono **le Classificazioni Lidar** e **Classificazioni 3DR**.



Nota: Se i punti non sono classificati, utilizzare il comando CLASSIFICANUVPUNTI prima di utilizzare il comando MAPPACOLORINUVPUNTI.

- **X-Ray**: aggiunge trasparenza a livello di entità della nuvola di punti.

  Consente di tracciare una nuvola di punti e creare disegni 2D basati su viste ortogonali. Vedere anche gli articoli relativi al comando **PIANOSEZ** e al comando **ATTIVAVISTASEZIONE**.



Nota: Per Linux, forzare l'esecuzione di BricsCAD sulla GPU così che questa funzione possa funzionare bene.

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.

Intervallo
Determina i valori minimo e massimo per il ridimensionamento di **Intensità** e **Elevazione** utilizzati nelle mappe colore.

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 una combinazione di colori esistente o di crearne una nuova. Queste mappe vengono memorizzate nel file DWG in modo compatibile per AutoCAD®.
Cliccare sui colori elencati nella tabella per selezionarne di nuovi utilizzando la finestra di dialogo **Scegli un colore**.

Nr colori
Specifica il numero di colori utilizzati nello schema colori. Immettere un valore per modificare questo numero.

Nome
Specifica il nome di una nuova combinazione di colori personalizzata.

Cliccare sul pulsante **Salva** () per aggiungere la combinazione personalizzata all'elenco a discesa **Schema colori**.

Cliccare sul pulsante **Rimuovi** () per eliminare lo schema personalizzato selezionato.

Anteprima live
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**.

20.65 RITNUVPUNTI

Crea un contorno di ritaglio su una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

20.65.1 Descrizione

Crea un contorno di ritaglio su una nuvola di punti associata, visualizzando solo la parte della nuvola di punti all'interno o all'esterno di un volume prismatico o cilindrico.

20.65.2 Metodo

Se al disegno corrente è associata più di una nuvola di punti, viene richiesto di selezionare la nuvola di punti da ritagliare.

Se al disegno corrente è associata una sola nuvola di punti, questa viene selezionata automaticamente per l'operazione di ritaglio.

È quindi possibile iniziare immediatamente a selezionare i punti in base all'opzione di ritaglio precedentemente selezionata (mostrata come <default>).

In alternativa, selezionare un'opzione di ritaglio diversa e procedere con la selezione dei punti.

Nota: Il comando disattiva automaticamente la modalità di visualizzazione **Prospettiva**. Per riattivarla, selezionarla nel controllo **LookFrom** o impostare il valore della variabile di sistema PERSPECTIVE a 1.

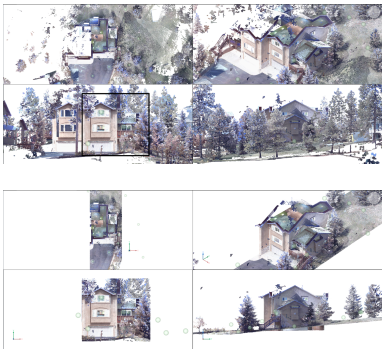
20.65.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolo



Ritaglia la nuvola di punti con una forma cuboide.

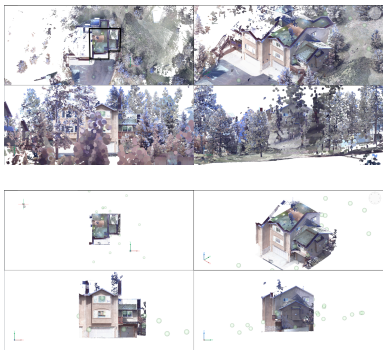
Nota: Il contorno di ritaglio crea un volume rettangolare di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



Poligonale

Ritaglia la nuvola di punti con una forma poligonale o prismatica.

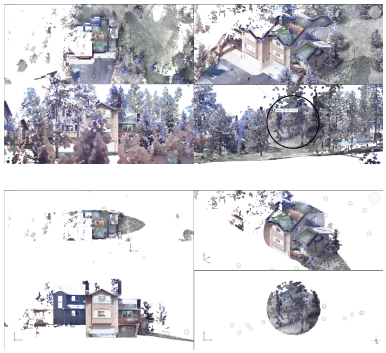
Nota: Il contorno di taglio crea un volume poligonale di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



Circolare

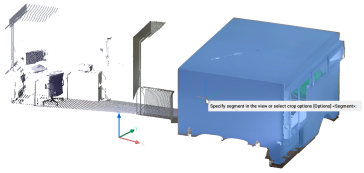
Ritaglia la nuvola di punti con una forma cilindrica.

Nota: Il contorno di taglio crea un volume cilindrico di punti perpendicolari alla vista in cui è stato definito.



Segmento

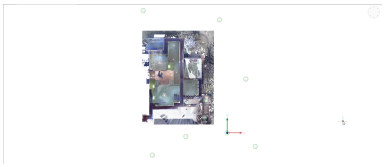
Ritaglia la nuvola di punti tramite riconoscimento di immagini.
Passare il cursore sopra la nuvola di punti per visualizzare un'anteprima di un contorno basata sulla segmentazione dell'immagine.
Premere il tasto Tab per scorrere tra i possibili segmenti candidati (ad esempio, una finestra in una porta, la porta, la facciata, ecc.).
Cliccare per confermare il segmento nella vista, poi selezionare tra le opzioni **Interno** ed **Esterno**.

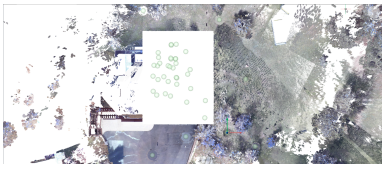


Inverti

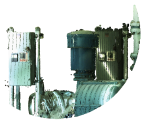


Inverte la parte ritagliata corrente. Commuta tra **Interno** e **Esterno**.

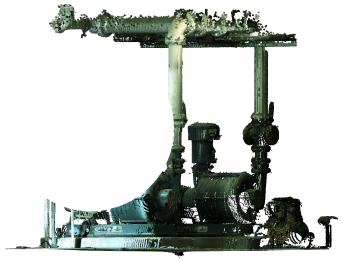




Interno
Visualizza solo la parte della nuvola di punti all'interno del volume.



Esterno
Visualizza solo la parte della nuvola di punti esterna al volume.



mostra INTerruttore



Commuta la visualizzazione del ritaglio della nuvola di punti.

rimUovi ultimo



Rimuove il volume di ritaglio aggiunto più di recente.

RIMuovi tutto



Rimuove tutti i ritagli.

20.66 SOLIDODIRITAGLIONUVPUNTI

Converte un solido estruso/polisolido in un solido di ritaglio.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

20.66.1 Metodo

Esistono due metodi per convertire solidi o polisolidi in un solido di ritaglio:

- Interno
- Esterno

20.66.2 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**.

20.67 ELIMINAELEMENTONUVPUNTI

Elimina i file della nuvola di punti.

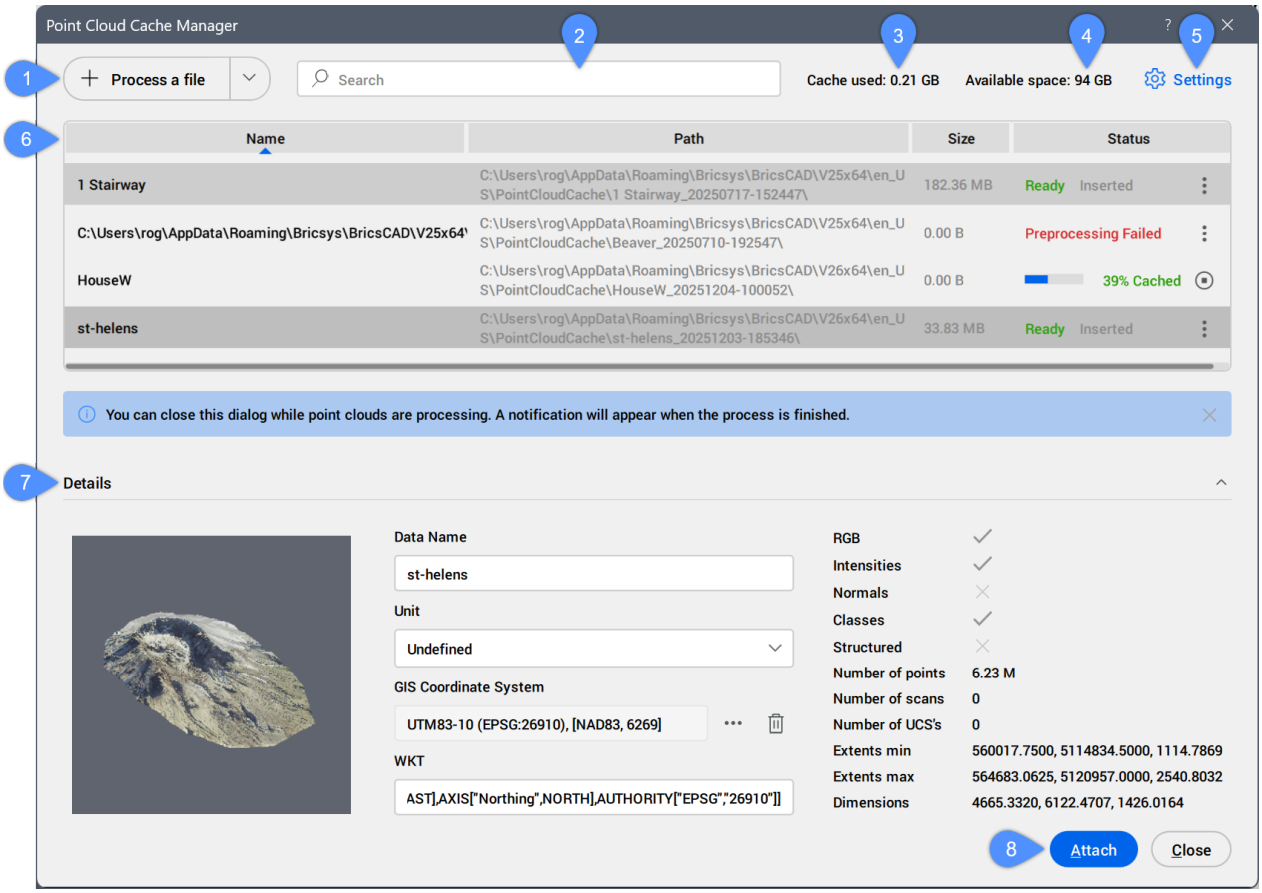
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.67.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Gestore Cache 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 Elaborare un file

2 Cerca

3 Cache utilizzata

4 Spazio disponibile

5 Impostazioni

6 Tabella delle scansioni

7 Dettagli

8 Attacca

20.67.2 Elaborare un file

Consente di selezionare un nuovo file nuvola di punti da pre-elaborare, poi allegarlo dalla finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**. Vedere anche l'articolo della finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**.

Nota:

- I tipi di file supportati sono: *.e57, *.hspc, *.las, *.laz, *.lgsx, *.pack, *.pts, *.ptx, *.rcp, *.rcs, *.rdbx, *.rsp, *.zfs.
- Per MacOS, l'importazione di file *.lgsx, *.rdbx e *.rsp non è supportata.

Cliccare sul pulsante a discesa per accedere all'opzione **Elaborare una cartella**.

Elaborare una cartella
Apre la finestra di dialogo **Scegli Cartella di Input**. Selezionare una cartella da elaborare.

Il file o la cartella della nuvola di punti viene pre-elaborato in background per creare una voce della cache. Durante l'elaborazione, una barra di avanzamento viene visualizzata nella colonna **Stato** della tabella delle scansioni nel gestore cache. Un fumetto di notifica viene visualizzato quando la nuvola di punti è completamente memorizzata.

Nota:

- I caratteri a doppio byte sono accettati per il nome 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 o 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 sono disponibili solo se la nuvola di punti è pre-elaborata in formato HSPC.
- Quando le informazioni geografiche sono disponibili nei dati originali, sono memorizzate nella cache della nuvola di punti (solo se la nuvola di punti è pre-elaborata in formato HSPC). Si può accedere a queste informazioni nel pannello **Proprietà** sotto la categoria **Varie** per un'istanza della nuvola di punti selezionata. Per sovrascrivere le informazioni geografiche del file DWG con quelle dell'istanza della nuvola di punti (possibile solo se il CRS della nuvola di punti è uguale al CRS del file DWG), attivare la proprietà **Geolocalizzazione** dell'istanza della nuvola di punti selezionata.

20.67.3 Cerca

Visualizza nella tabella delle scansioni solo le nuvole di punti contenenti la stringa di ricerca digitata. I risultati vengono filtrati durante la digitazione.

20.67.4 Cache utilizzata

Specifica la quantità totale di cache utilizzata.

20.67.5 Spazio disponibile

Mostra la quantità totale di cache disponibile.

20.67.6 Impostazioni

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** per impostare il valore della variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER che specifica le cartelle in cui sono archiviati i file della cache della nuvola di punti.

20.67.7 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 o 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

Nome
Visualizza il nome della cache della nuvola di punti.

Nota:

- 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.
- 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
Visualizza le dimensioni del file della nuvola di punti.

Stato
Mostra lo stato del file della nuvola di punti.

- Barra di progresso: mostra la percentuale di pre-elaborazione o classificazione del file.
- Cliccare sul pulsante **Annulla** ( ) per interrompere il processo.
- **Pronto**: il file è disponibile per essere attaccato.
- **Inserito**: il file è inserito nel disegno corrente.

Cliccare sul pulsante **Cache options** (⋮) per visualizzare due opzioni:

Elimina cache
Rimuove la nuvola di punti selezionata nell'elenco ed elimina la cache della nuvola di punti dalla cartella della cache nel disco. Viene visualizzata la finestra di dialogo pop-up **Rimuovi file** per conferma.

Vai al file log
Apre il file di registro della nuvola di punti selezionata nell'editor di testo predefinito.

20.67.8 Dettagli

Visualizza tutti i metadati disponibili della nuvola di punti pre-elaborata selezionata.

Nota: Per i file LGSx, viene visualizzato anche il numero di **UCS** disponibili. È possibile selezionare l'UCS attivo nella finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**. È inoltre possibile impostare l'**UCS** attivo per un'istanza della nuvola di punti collegata selezionandola e aggiornando la proprietà **UCS** nel pannello **Proprietà**.

I seguenti campi sono modificabili:

Nome Dati
Visualizza il nome della nuvola di punti.

Unità
Visualizza l'unità della nuvola di punti. Cliccare sul pulsante del menu a discesa e selezionare un'unità dall'elenco.

Sistema di Coordinate GIS
Visualizza il Sistema di Coordinate GIS della nuvola di punti.
Cliccare sul pulsante del menu per aprire la finestra di dialogo **Scegli Sistema Coordinate GIS** e selezionare un Sistema di Coordinate GIS.

Cliccare sul pulsante **Rimuovi** ( ) per rimuovere le informazioni GIS dal file nuvola di punti selezionato.

WKT
Visualizza la stringa WKT da convertire in un sistema di coordinate GIS.

20.67.9 Attacca

Apre la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** per allegare la voce della cache selezionata al disegno corrente.

È anche possibile cliccare due volte su una voce della cache per aprire la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** e allegarla.

Nota:

- È possibile allegare file di nuvole di punti sia ai disegni salvati che a quelli non salvati.
- Gli inserimenti multipli possono avere lo stesso nome della nuvola di punti o un nome diverso.

20.68 -ELIMINAELEMENTONUVPUNTI

Elimina i file della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.68.1 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.

20.68.2 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.

20.69 RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI

Crea un inserimento di piano per ogni piano trovato in una nuvola di punti, funziona solo sugli edifici.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.69.1 Descrizione

Rileva pavimenti e soffitti nei punti visibili di una nuvola di punti che rappresenta un edificio e assegna questi punti ai piani rilevati. Il rilevamento si basa su regioni di punti con coordinate Z simili.

Nota:

- Per un migliore processo di rilevamento del pavimento, nascondere i punti che non sono correlati all'edificio (ambiente, altri edifici, ecc.). È possibile utilizzare comandi della nuvola di punti come RITNUVPUNTI, REGIONENUVPUNTI, CLASSIFICANUVPUNTI. Disattivare la visibilità delle classi non rilevanti nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.
- 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**.

I piani sono elencati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** in **Edifici**.

Nota:

- Per modificare la selezione dei punti assegnati a un pavimento, cliccare con il pulsante destro del mouse sul piano elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** e selezionare l'opzione **Modifica** dal menu contestuale (vedere l'articolo sul comando **MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI**).
- Per creare manualmente un piano da zero, cliccare con il pulsante destro del mouse sull'edificio elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** e selezionare l'opzione **Aggiungi Piano** dal menu contestuale. In questo modo viene eseguita l'opzione **Aggiungi** del comando MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI (vedere l'articolo sul comando **MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI**).

20.69.2 Opzioni all'interno del comando

Completa
Rileva automaticamente i piani per l'intera nuvola di punti.

Selezione
Richiede di specificare il primo e il secondo angolo dell'area della nuvola di punti in cui rilevare i pavimenti.

Creare elementi spaziali
Scegliere **Sì** per consentire al comando di creare posizioni spaziali in base all'altezza dei piani rilevata. È possibile visualizzare il risultato nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali** e nella **Barra dei Piani**.

Nota:

- Quando si creano nuovi edifici, la variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME definisce la denominazione e la numerazione degli elementi spaziali. È possibile accedere a queste informazioni nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**.
- Quando si aggiungono nuovi piani a un edificio esistente, la proprietà **Schema Denominazione Piani** dell'edificio sostituisce il valore della variabile di sistema DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME.
- 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.

20.70 RILEVALOCALINUVPUNTI

Assegna ogni punto a una stanza.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

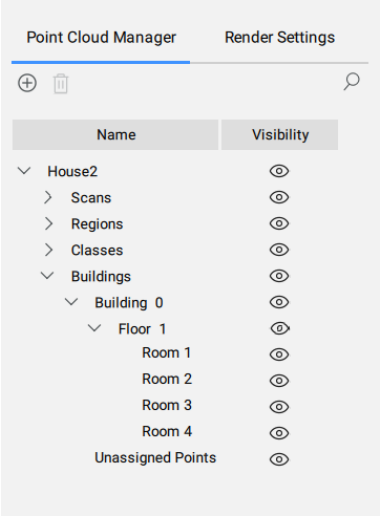
20.70.1 Metodo

Il comando cerca gli spazi racchiusi in una nuvola di punti che potrebbero formare stanze e li classifica sotto stanze diverse.

Il comando è in grado di rilevare i locali per tutti i piani elencati nel pannello **Gestore nuvola di punti** o per un piano con l'ID specificato.

Nota: Il comando RILEVALOCALINUVPUNTI 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** 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:

Locale

Edita
Consente di modificare il contorno del locale selezionato.
Attiva 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 inserire un nuovo nome per il 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. Attiva la vista dall'**Alto** e consente di definire una polilinea chiusa.

Nota:

- L'opzione **Attiva/disattiva visibilità**, disponibile nel menu contestuale di ciascun elemento, consente di commutare la visibilità dell'elemento selezionato.
- Se disponibile, l'opzione **Cancella** elimina gli elementi selezionati dall'elenco e rimuove la specifica classificazione dei punti corrispondenti.

Nota: L'eliminazione della categoria **Edifici** dal pannello **Gestore Nuvola di Punti** rimuove tutte le informazioni relative all'edificio (edificio, piano, stanza) per gli elementi elencati in questa categoria.

20.71 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.

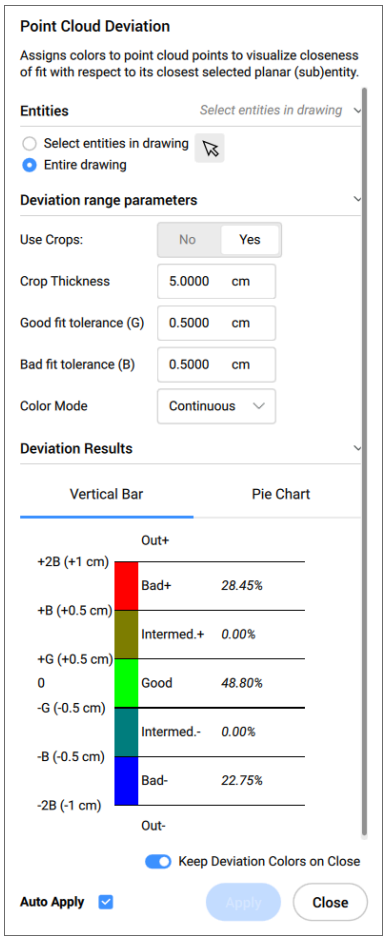
Lite Pro Mechanical BIM

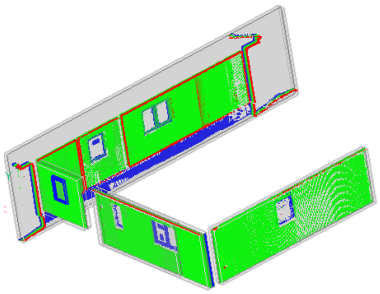
Icona: 

20.71.1 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.





20.71.2 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).

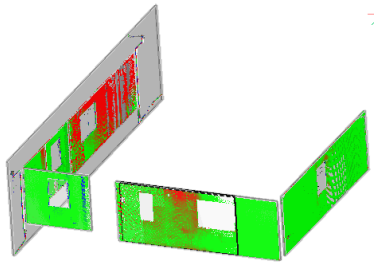
Tolleranza di stima non accettabile (B)
Imposta il valore di tolleranza di adattamento errato (avviso).

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.

20.72 ESPORTANUVPUNTI

Esporta le parti visibili di una nuvola di punti in un file PTS, HSPC o LAZ.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.72.1 Descrizione

Salva i dati visibili della nuvola di punti dal 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).
- Quando si esporta nel formato file HSPC, sono incluse anche le bolle.

20.72.2 Opzioni all'interno del comando

Pts
Esporta il dati della nuvola di punti in formato file PTS.
Selezionare una cartella di destinazione e digitare il nome per il file della nuvola di punti esportato.

Hspc
Esporta i dati della nuvola di punti in formato file HSPC.
Selezionare una cartella di destinazione vuota. Quindi, digitare il nome del file di nuvola di punti esportato nella Barra dei comandi.

Laz
Esporta il dati della nuvola di punti in formato file LAZ.
Selezionare una cartella di destinazione e digitare il nome per il file della nuvola di punti esportato.

20.73 -ESPORTANUVPUNTI

Esporta le parti visibili di una nuvola di punti tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

20.73.1 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.

20.73.2 Opzioni all'interno del comando

Pts
Esporta il dati della nuvola di punti in formato file PTS.

Hspc
Esporta i dati della nuvola di punti in formato file HSPC.

Laz
Esporta il dati della nuvola di punti in formato file LAZ.

20.74 POINTCLOUDEXTRACTCORNER

Crea un punto all'incrocio di tre superfici di chiusura planari in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.74.1 Metodo

Specificare il primo piano della nuvola di punti, il secondo, poi il terzo, per creare il punto alla loro intersezione.

20.75 POINTCLOUDEXTRACTEDGE

Crea uno spigolo all'intersezione di due superfici di chiusura in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.75.1 Metodo

Specificare il primo piano della nuvola di punti, poi il secondo, per creare la linea all'intersezione.

20.76 ADATTACILINDRICONUVPUNTI

Crea cilindri nelle Nuvole di Punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.76.1 Descrizione

Questo comando funziona solo nel **Bubble Viewer**.

20.76.2 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 in modo che corrisponda al **Bubble Viewer** e vedere il nuovo cilindro inserito.

20.76.3 Opzioni all'interno del comando

Accetta
Accetta il nuovo cilindro inserito.

Rifiuta
Non accetta il nuovo cilindro inserito.

20.77 ADATTAPLANARENUVPUNTI

Crea una superficie piana o un solido da un punto della nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.77.1 Metodo

Il comando cerca in una nuvola di punti un gruppo denso di punti planari attorno a uno o più punti sorgente selezionati e crea una superficie planare o un solido, se possibile.

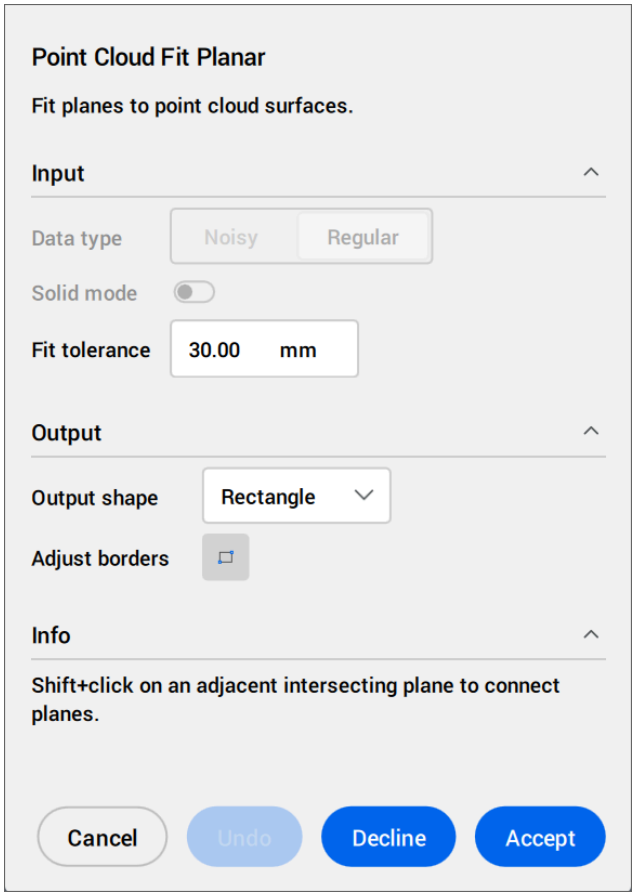
È possibile creare più superfici o solidi finché non viene annullato il comando.

Nota: Per le nuvole di punti strutturate, é possibile eseguire il comando sia in vista modello che in una bubble view. Cliccare due volte sulla bubble view in cui si desidera avviare il comando prima di avviarlo. Si apre il **Bubble viewer**.



Nota: Utilizzare il tasto Maiusc + cliccare con il mouse per una selezione rapida delle superfici adiacenti. Utilizzare l'opzione nella barra dei comandi **Cuci** per unire le superfici.

Questo comando apre il pannello contesto comando **Adatta Planare Nuvola di Punti**.



Seguire le istruzioni mostrate nella sezione **Info**. Regolare le impostazioni nelle sezioni **Input** e **Output**.

20.77.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando

Input
Specifica le impostazioni di input.

Tipo di dati
Disponibile solo in vista modello.

Confuso
Esegue una rilevazione robusta per dati approssimativi o degradati. Richiede la selezione di tre punti sorgente.

Regolare
Esegue una normale rilevazione dati. Richiede la selezione di tre punti sorgente.

Modalità solido
Disponibile solo in vista modello.
Cerca un piano parallelo nella nuvola di punti (ad esempio, un muro o un solaio) per creare un solido.

- **Off**: Disabilita il calcolo dei dati in modalità solido per risparmiare tempo.
- **On**: Abilita il calcolo dei dati in modalità solido.

Nota: La Modalità solido è disponibile solo nello spazio modello, se viene rilevata un'area densa in un piano parallelo alla superficie rilevata.

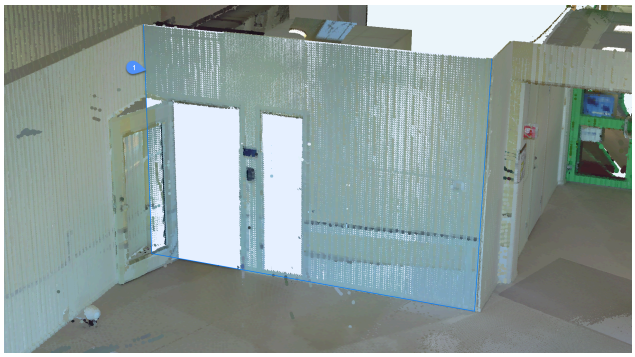
Adatta tolleranza
Imposta un valore di tolleranza per l'adattamento al piano.

Commuta bubbles
Disponibile solo in modalità bolla.
Passa da una bubble view all'altra. Seleziona nella vista modello la bolla a cui passare.

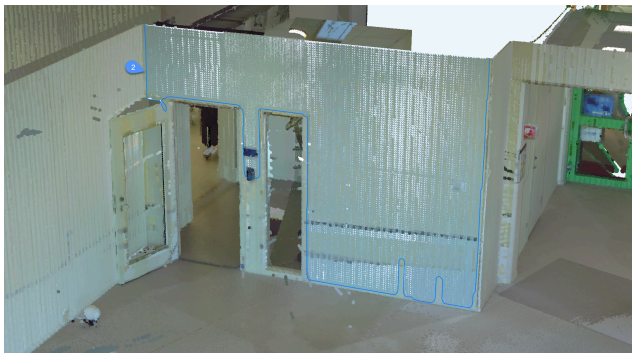
Output
Specifica le impostazioni di output.

Forma di output
Elenca le opzioni di forma in uscita.

Rettangolo
Crea un unico piano attorno al punto scelto, bordo esterno rettangolare.



Curva di livello
Crea un unico piano attorno al punto scelto, bordo esterno contornato.



SOlido
Crea un solido cuboide con una faccia che contiene il punto sorgente specificato e un secondo piano rilevato automaticamente nelle vicinanze.



Nota: Premere Ctrl per passare tra le modalità disponibili.

Regola i bordi
Definisce un nuovo bordo per il piano selezionato specificando i vertici. Selezionare i vertici sul bordo.

Seleziona apertura
Disponibile solo in modalità bolla.
Crea un'apertura selezionando un punto su un'apertura in una superficie.

Annulla
Termina il comando.

ANnulla
Rimuove la superficie aggiunta più recentemente dal gruppo di selezione corrente. Utilizzare l'opzione **Rifiuta** per rimuovere l'intero gruppo.

Rifiuta
Rifiuta la superficie piana o il solido corrente.

Accetta
Accetta la superficie piana o il solido corrente.

20.77.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Cuci superfici
Unisce le superfici adiacenti selezionate nella modalità di selezione rapida.

Nota: La selezione rapida si attiva tenendo premuto il tasto Maiusc.

Nota: Le altre opzioni all'interno della Barra dei comandi riflettono quelle nel pannello di contesto comando.

20.78 ADATTALOCALINUVPUNTI

Crea solidi corrispondenti ai locali rilevati in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.78.1 Metodo

Il comando crea solidi corrispondenti ai locali rilevati in una nuvola di punti.

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 delle normali vengono importate se presenti e utilizzate dal comando o calcolate se non presenti.

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.

20.78.2 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.

20.79 POSGEOGRAFICANUVPUNTI

Imposta la posizione geografica in base alla nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

20.79.1 Metodo

Esistono tre metodi:

- Geolocalizzazione
- Trasforma
- Relativo

20.79.2 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.

20.80 CARICANUVPUNTI

Caricare o scaricare i dati della nuvola di punti di un collegamento a nuvola di punti.



20.80.1 Descrizione

Scarica temporaneamente i dati della nuvola di punti di un collegamento di nuvole di punti, per ridurre il consumo di risorse. Cambia la posizione della cartella della cache.

20.80.2 Opzioni all'interno del comando

Carica
Carica i dati della nuvola di punti del collegamento della nuvola di punti.

Scarica
Scarica i dati della nuvola di punti del collegamento della nuvola di punti.

Trasferisci
Cambia la posizione della cartella della cache.

Sì
Modifica la posizione della cartella della cache, memorizzata dalla variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER.
Selezionare una nuova cartella nella finestra di dialogo.
Decidere se usare il nuovo percorso per **Sostituire** il percorso della cache attuale o **Aggiungerlo** alla lista dei percorsi di ricerca.

No
La nuvola di punti viene scaricata.

Nota: Nel pannello **Riferimenti**, il menu contestuale del tasto destro di un riferimento di nuvola di punti offre opzioni aggiuntive, come l'opzione **Ricrea cache dal nuovo file sorgente**.

20.81 CHIUDIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI

Chiude il pannello **Gestore nuvola di punti**.

Lite Pro Mechanical BIM

20.81.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gestore nuvola di punti** per nasconderlo 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.

20.82 APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI

Apre il pannello **Gestore nuvola di punti**.

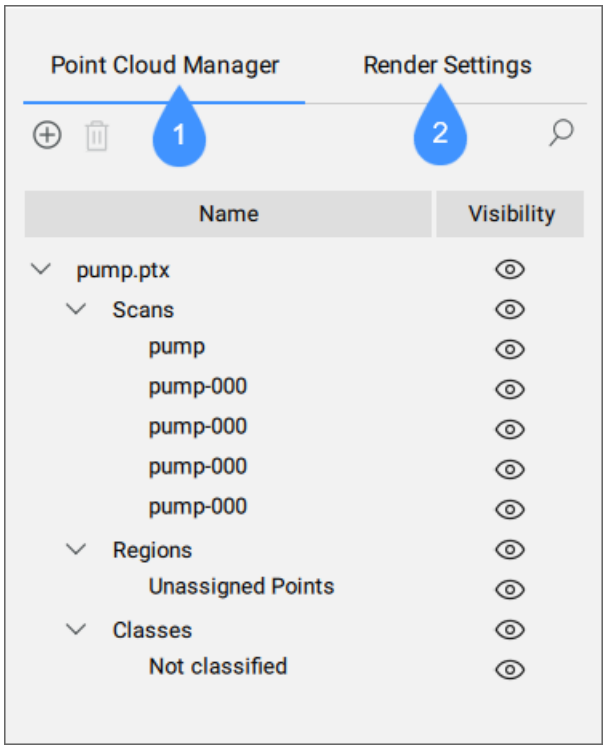
Lite Pro Mechanical BIM

20.82.1 Descrizione

Apre 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 o waypoint, alla classificazione e alle regioni.

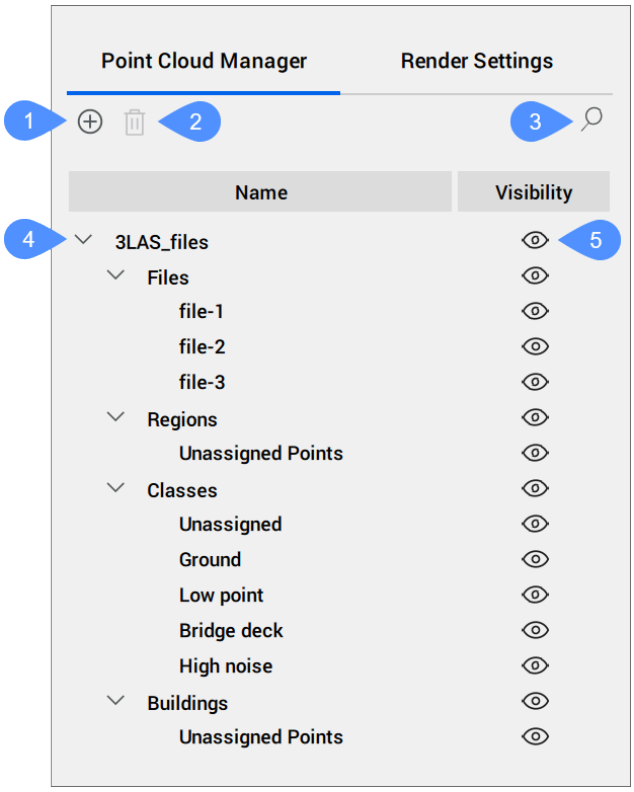
Nota: Le informazioni sulla scansione saranno disponibili solo se la nuvola di punti è stata pre-elaborata in formato HSPC. Solo le nuvole di punti strutturate contengono informazioni di scansione. Le informazioni di classificazione saranno disponibili se l'origine dati della nuvola di punti contiene informazioni di classificazione (alcuni *.LAS e *.LAZ file) ed è pre-elaborata in HSPC, o se la nuvola di punti è classificata utilizzando il classificatore di nuvole di punti Esagonali (comando CLASSIFICANUVPUNTI).



1 Scheda Gestore Nuvola di Punti

2 Scheda Impostazioni Render

20.82.2 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 **Disegno** 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 RILEVALOCALINUVPUNTI (solo BricsCAD BIM).
Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento dell'elenco per aprire un menu contestuale.

Nota:

- L'opzione **Attiva/disattiva visibilità**, disponibile nel menu contestuale di ciascun elemento, consente di commutare la visibilità dell'elemento selezionato.
- Se disponibile, l'opzione **Cancella** elimina gli elementi selezionati dall'elenco e rimuove la specifica classificazione dei punti corrispondenti.

Nota: L'eliminazione della categoria **Edifici** dal pannello **Gestore Nuvola di Punti** rimuove tutte le informazioni relative all'edificio (edificio, piano, stanza) per gli elementi elencati in questa categoria.

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.
Le scansioni vicine sono indicate nel visualizzatore da bolle rosse. Passare il cursore su una bolla per visualizzare il nome della scansione. Cliccare due volte su una bolla per aprire la scansione nel visualizzatore.

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
Avvia 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**.

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.

Buildings

Aggiungi Edificio
Esegue l'opzione **Aggiungi** del comando MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI.
Consente di specificare l'area dei punti da classificare in un nuovo edificio.

Edificio
Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento dell'edificio per visualizzare un menu contestuale:

Modifica
Esegue l'opzione **Modifica** del comando MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI.
Consente di modificare il volume dell'edificio (punti assegnati) spostando le facce del solido di ritaglio temporaneo.

Aggiungi Piano
Esegue l'opzione **Aggiungi** del comando MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI.
Consente di specificare l'elevazione e l'altezza del nuovo piano.

Piani dell'edificio
Cliccare con il pulsante destro del mouse su un elemento del piano per visualizzare un menu contestuale:

Crea sezione volume
Crea un'entità di sezione per il piano selezionato.

Dal piano al piano intermedio
Crea un'entità di sezione con un'altezza pari a metà dell'altezza del piano.

Dal piano al soffitto
Crea un'entità di sezione con un'altezza pari all'altezza del piano.

Nota: È anche possibile selezionare più piani contemporaneamente. Se ci sono entità di sezione create in precedenza, una finestra pop-up invita a scegliere tra **Aggiorna corrente** e **Aggiungi nuovo**.

Modifica
Esegue l'opzione **Modifica** del comando MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI.
Consente di modificare il volume del piano (punti assegnati) spostando le facce del solido di ritaglio temporaneo.

Rileva Locali
Rileva automaticamente i locali nel piano selezionato (vedere il comando RILEVALOCALINUVPUNTI).

Aggiungi Locale
Consente di aggiungere manualmente un nuovo locale selezionando un'area della nuvola di punti.
Attiva 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:

Edita
Consente di modificare il contorno del locale selezionato.
Attiva 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 inserire un nuovo nome per il locale.

Nota:

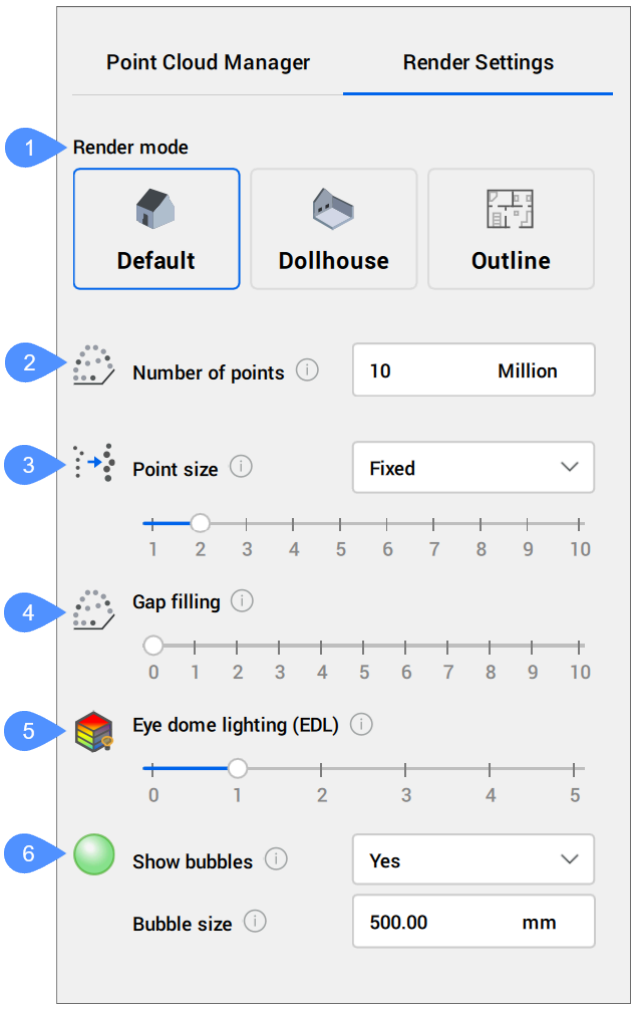
- È possibile accedere a questa opzione anche con doppio clic sul nome di un locale selezionato.
- Il locale mantiene il numero assegnato durante il processo di rilevamento.

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.

20.82.3 Scheda Impostazioni Render



1 Modalità di rendering

2 Numero di punti

3 Dimensione punto

4 Riempimento vuoti

5 Eye dome lighting (EDL)

6 Impostazioni bolle

Modalità di rendering

Predefinito ( )
Esegue il rendering di tutti i punti visibili.

Casa delle bambole ( )
Nasconde i punti con direzione normale lontani dalla fotocamera.

Nota: Funziona solo quando sono disponibili le normali con segno.

Contorno ( )
Vengono visualizzati solo i punti con perpendicolare normale alla direzione della vista della fotocamera.

Nota:

- Funziona solo quando sono disponibili le normali.
- Funziona meglio con le viste ortografiche.

Nota: Questa impostazione può essere controllata anche dalla variabile di sistema POINTCLOUDRENDERMODE.

Numero di punti ( )
Imposta il numero massimo di punti visualizzati sullo schermo, in milioni di punti (variabile di sistema POINTCLOUDPOINTMAX).

Dimensione punto ( )
Imposta la dimensione dei punti visualizzati (variabile di sistema POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY).

Fisso
Utilizza dimensioni punti fisse.

Adattivo
Regola le dimensioni dei punti in base alla densità dei punti locali e alla distanza dalla telecamera alla posizione dei punti scansionati.

Nota: Disponibile per Windows e Linux, solo per nuvole di punti strutturate.

Riempimento vuoti ( )
Riempie gli spazi tra i punti sulle superfici.

Nota: Funziona solo in vista prospettica, non in vista ortogonale.

Eye Dome Lighting ( )
Consente di impostare l'ombreggiatura non fotorealistica per migliorare la percezione della profondità.

Impostazioni bolle

Mostra bolle ( )
Consente di impostare la visibilità delle bolle di scansione nello Spazio modello e nel **Bubble viewer**:
No: nasconde tutte le bolle nella nuvola di punti.
Sì: 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.
- Questa impostazione può essere controllata anche dalla variabile di sistema POINTCLOUDSHOWBUBBLES.

Dimensione bolle
Consente di impostare la dimensione delle bolle di scansione nello spazio modello.

20.83 MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI

Aggiunge un edificio o ne modifica di esistenti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.83.1 Descrizione

Aggiunge un nuovo edificio (classificazione spaziale) all'elenco **Edifici** nel pannello **Gestore nuvola di punti** o ne modifica uno esistente.

20.83.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi
Aggiunge un nuovo edificio. Consente di selezionare un'area della nuvola di punti per assegnare i punti al nuovo edificio.

Nota: L'opzione **Aggiungi Edificio** dal menu contestuale della categoria **Edifici** nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** esegue l'opzione **Aggiungi** del comando MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI.

Modifica
Modifica il volume di un edificio esistente.
Specificare l'indice dell'edificio come elencato nel pannello **Gestore nuvola di punti**. Spostare le facce del solido di ritaglio temporaneo.

Nota: L'opzione **Modifica** dal menu contestuale di un edificio elencato nel pannello **Gestore nuvola di punti** esegue l'opzione **Modifica** del comando MODIFICAEDIFICIONUVPUNTI.

20.84 CLASSEDIMODIFICANUPUNTI

Aggiunge punti a una classe di nuvole di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.84.1 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.

20.84.2 Metodo

Se al disegno corrente sono associate più nuvole di punti, viene innanzitutto richiesto di selezionarne una.

Gli indici delle classi disponibili vengono quindi elencati nel campo superiore della Barra dei Comandi.

Immettere l'indice della classe sotto la quale verranno classificati i punti.

È possibile iniziare immediatamente a selezionare i punti in base al tipo di selezione utilizzato in precedenza (visualizzato come <default>) o modificare il tipo di selezione.

Seleziona più punti o terminare il processo di selezione.

20.84.3 Opzioni all'interno del comando

Rettangolare
Attiva il tipo di selezione rettangolare.

Poligonale
Attiva il tipo di selezione poligonale.

Fine
Termina il processo di selezione e classifica i punti.

20.85 MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI

Aggiunge un pavimento o ne modifica di esistenti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.85.1 Descrizione

Aggiunge un piano (classificazione spaziale) a un edificio o modifica il volume del piano specificato spostando le facce di un solido di ritaglio temporaneo.

20.85.2 Opzioni all'interno del comando

AGgiungi
Aggiunge un nuovo piano a un edificio esistente.
Specificare l'indice dell'edificio come elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** o nella finestra di dialogo **Gestore Posizioni Spaziali**, quindi definire l'elevazione e l'altezza del nuovo piano.

Nota: L'opzione **Aggiungi Piano** dal menu contestuale di un edificio elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** esegue l'opzione **Aggiungi** del comando MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI.

Modifica
Modifica il volume di un piano di un edificio esistente.
Specificare gli indici elencati nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**. Spostare le facce del solido di ritaglio temporaneo.

Nota: L'opzione **Modifica** dal menu contestuale di un piano elencato nel pannello **Gestore Nuvola di Punti** esegue l'opzione **Modifica** del comando MODIFICAPAVIMENTONUVPUNTI.

regolare l'Elevazione
Regola la quota altimetrica del solido di ritaglio temporaneo.

regolare l'Altezza
Regola l'altezza del solido di ritaglio temporaneo.

Fatto
Assegna i punti nel solido di ritaglio temporaneo al piano specificato ed esce dal comando.

20.86 NORMALINUVPUNTI

Calcola le normali utilizzando il calcolo della normale strutturata dopo la pre-elaborazione.

Lite Pro Mechanical BIM

20.86.1 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.

20.87 DIMENSPUNTONUVPUNTI_MINUS

Riduce le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.87.1 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 POINTCLOUDPOINTSIZE diminuisce di uno.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.88 DIMENSPUNTONUVPUNTI_PLUS

Aumenta le dimensioni di visualizzazione dei punti in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.88.1 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 POINTCLOUDPOINTSIZE aumenta di uno.

Questo comando non visualizza alcuna richiesta e non dispone di opzioni.

20.89 PROCESSANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: A partire da BricsCAD V20, questo comando è stato sostituito dal comando ATTACCANUVPUNTI.

20.90 -PROCESSANUVPUNTI

Associa i file di nuvola di punti al disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: A partire da BricsCAD V20, questo comando è stato sostituito dal comando -ATTACCANUVPUNTI.

20.91 NUVPUNTIPROFILOSWEEP

Ricostruisce una funzione lineare in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.91.1 Descrizione

Ricostruisce una funzione lineare in una nuvola di punti collegando un insieme di punti chiave del profilo in sezioni trasversali consecutive della nuvola di punti. Il rilevamento del profilo nella sezione trasversale successiva può essere automatico o manuale.

20.91.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Sweep Profilo Nuvola di Punti**.

Nota: Per migliorare la selezione dei punti rilevanti della nuvola di punti, attivare lo snap ad entità **Nuvola di Punti Punto Più Vicino** (vedere l'articolo sul comando **PCNEAREST**).

Nello spazio modello:

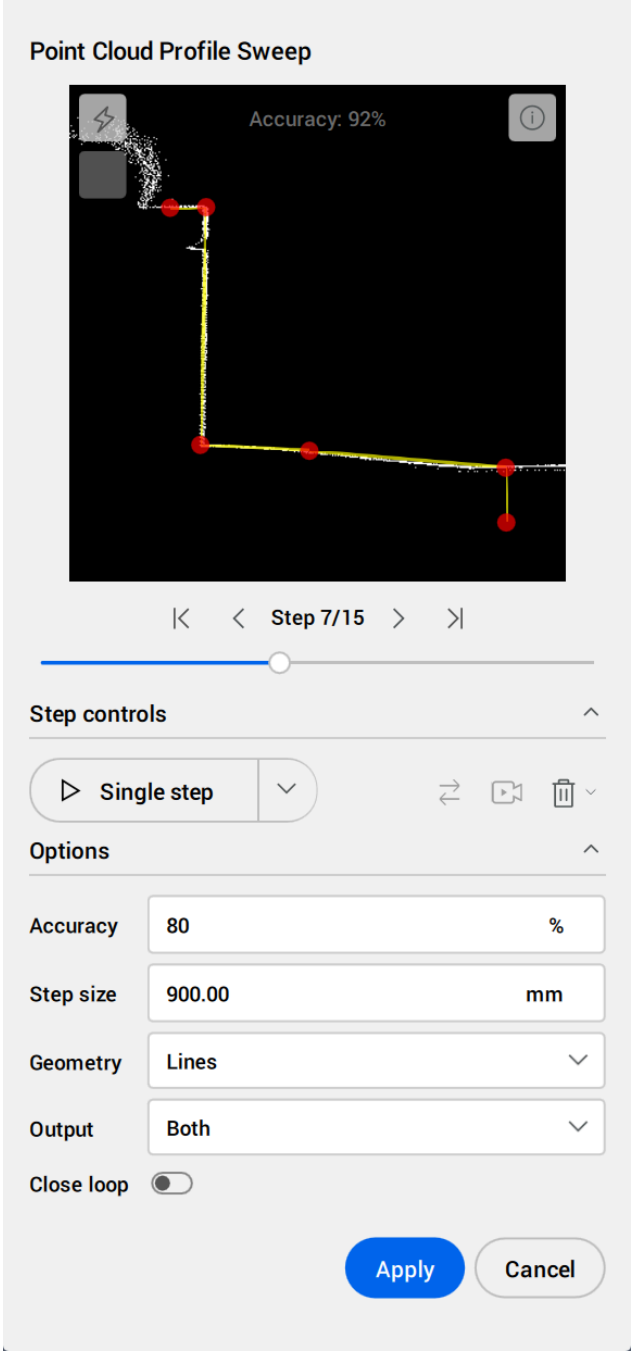
- Cliccare su un punto nella nuvola di punti vicino allo spigolo lineare per ricostruire e definire la posizione di partenza.
- Cliccare su un secondo punto nella nuvola di punti per approssimare la direzione dello spigolo lineare. Questa direzione sarà affinata nei prossimi passi.
- Cliccare su un qualsiasi grip, trascinarlo e cliccare nuovamente per cambiare posizione, dimensione o direzione della sezione profilo.

Nel pannello contesto comando:

- Cliccare all'interno dell'anteprima della sezione per aggiungere o modificare i punti chiave.
- Controllare le impostazioni degli step.
- Avviare o mettere in pausa la progressione degli step.
- Scegliere il formato di output desiderato.

- Cliccare **Applica** per creare le entità del profilo in base all'anteprima degli step oppure cliccare **Annulla** per uscire dal comando.

20.91.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



Anteprima del profilo
Consente di aggiungere punti per definire gli step del profilo.

- Cliccare con il tasto sinistro per aggiungere i punti chiave.
- Cliccare con il tasto destro per rimuovere i punti chiave.

- Cliccare, tenere premuto e trascinare un punto chiave per riposizionarlo.
- Usare la rotella del mouse per ingrandire o rimpicciolire.
- Tenere premuto il tasto centrale del mouse per usare il pan.
- Usare il cursore o i tasti di controllo per selezionare uno step.

Regolare i punti chiave negli step del profilo.
Regolare ogni punto chiave indipendentemente per adattarlo al meglio alla sua posizione nello step successivo.

Connetti profilo
Connette il primo e l'ultimo punto chiave all'interno della sezione profilo.

Controlli intervalli

Avvia
Inizia o riprende il processo di intervallamento con le impostazioni attuali.

Pausa
Ferma il processo di intervallamento automatico.

Elenco a discesa degli step

Nota: Il processo di intervallamento inizia automaticamente una volta selezionata un'opzione di intervallamento.

Multi Step
Avanza automaticamente step multipli usando l'abbinamento dei punti chiave finché la soglia di accuratezza non viene più raggiunta.

Step Singolo
Avanza di uno step usando l'abbinamento dei punti chiave se la soglia di accuratezza viene raggiunta.

Step Manuale
Muove manualmente uno step in base alla direzione corrente e alla dimensione dell'intervallo senza utilizzare l'algoritmo di abbinamento.

Inverti
Inverte la direzione dello step.

Telecamera allineata
Quando è abilitata, mantiene la telecamera allineata con il movimento.

Rimuovi gli step
Elimina gli step specificati.

Step precedenti
Rimuove gli step dal primo al corrente.

Step corrente
Rimuove lo step corrente.

Step successivi
Elimina gli step dal corrente all'ultimo.

Opzioni

Accuratezza
Stabilisce la soglia di accuratezza del processo di stepping.

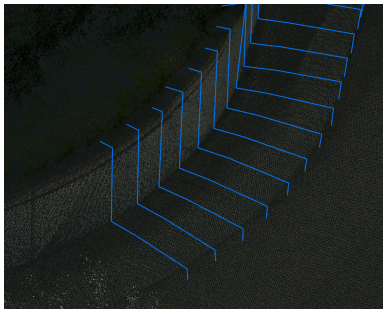
Il processo di intervallamento si interrompe quando il punteggio corrispondente al punto chiave è inferiore alla soglia scelta. Per riprenderlo, regolare la soglia o i punti chiave, oppure aggiungere uno step manuale.

Dimensioni dell'intervallo
Imposta la distanza utilizzata per passare allo step successivo durante l'avanzamento.

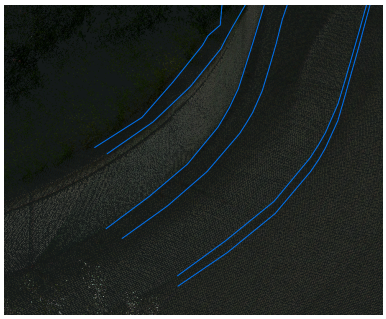
Geometria
Imposta il tipo di entità utilizzato per creare la geometria del profilo. Selezionare tra linee, polilinee, superfici e linee di stringa.

Output
Imposta il formato di output.

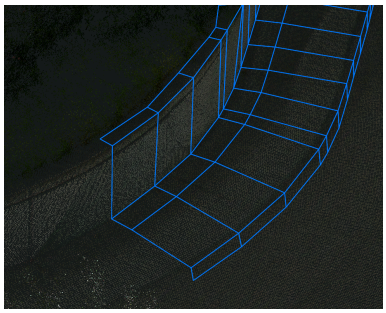
Linee punti chiave
Crea la geometria per collegare i punti chiave tra gli step.



Linee step
Crea la geometria per collegare i punti chiave all'interno degli step.



Entrambi
Crea la geometria per collegare punti chiave sia all'interno che tra gli step.



Loop chiuso
Crea la geometria tra i punti chiave del primo e dell'ultimo step.

Nota: Le opzioni nella Barra dei comandi riflettono quelle nel pannello contesto comando.

20.92 PROIETTASEZIONENUVPUNTI

Genera automaticamente un'immagine raster 2D con linee di contorno opzionali da un volume di sezione definito.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

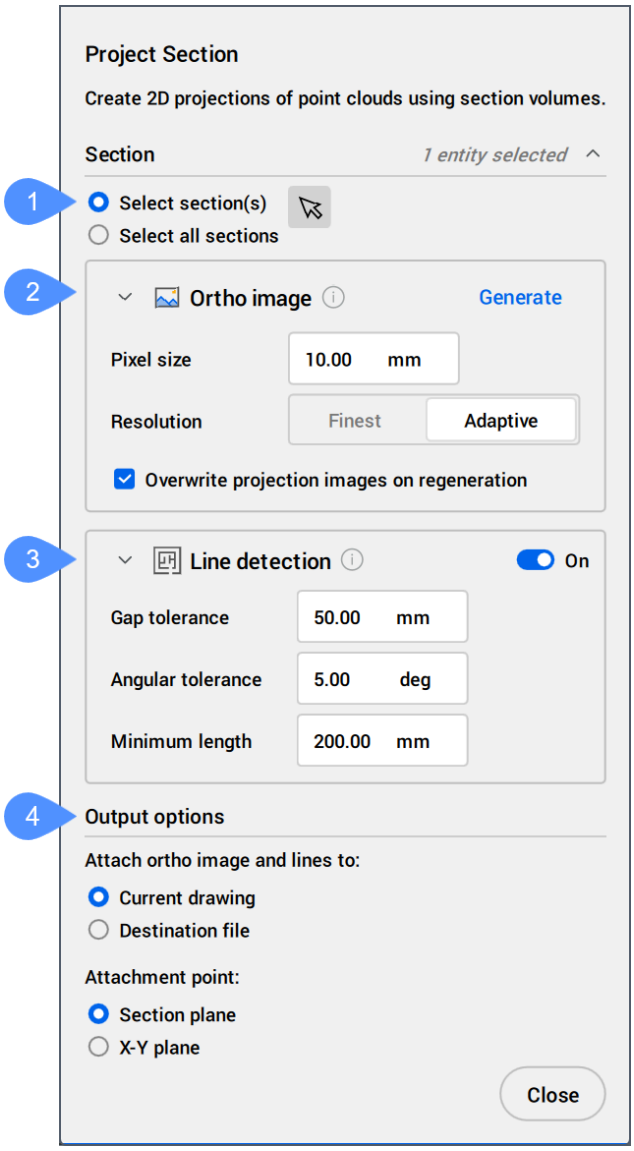
20.92.1 Metodo

Il pannello contesto comando **Proietta Sezione** viene visualizzato automaticamente durante l'esecuzione del comando.

È possibile effettuare una selezione di sezione, decidere se generare linee accanto all'immagine raster, impostare i parametri e quindi cliccare sull'opzione **Genera**.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello contesto comando riflettono quelle all'interno della Barra dei comandi.

20.92.2 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



1 Seleziona sezione

2 Immagine ortogonale

3 Rileva linee

4 Opzioni di risultato

Seleziona sezione
Consente di selezionare le sezioni BIM di qualsiasi stato da proiettare.

Seleziona sezione(i)

Cliccare sulla freccia **Seleziona** ( ) e scegliere una sezione nel disegno.

Seleziona tutte le sezioni
Tutte le sezioni nel disegno vengono selezionate automaticamente.

Immagine ortogonale

Genera
Diventa disponibile una volta selezionata una sezione. Genera un'immagine raster 2D da una sezione di nuvola di punti.

Dimensione pixel
Controlla la dimensione in pixel dell'immagine generata.

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.

Sovrascrivere le immagini di proiezione durante la rigenerazione
Se questa opzione è selezionata, sovrascrive tutti i vecchi file immagine su disco relativi alla sezione.

Rileva linee
Se **On**, crea automaticamente linee o polilinee 2D lungo l'intersezione della nuvola di punti con il piano di sezione.
Consente di modificare i parametri che controllano la generazione della linea 2D con un'anteprima dal vivo.

Tolleranza divario
Controlla l'area di ricerca dell'algoritmo per disegnare le linee. Gli spazi più piccoli del valore specificato verranno chiusi.

Tolleranza angolare
Controlla la tolleranza angolare delle linee generate. Un'elevata tolleranza si tradurrà in angoli retti pronunciati. Questo è utile per i piani perpendicolari.
Le linee generate con un angolo inferiore al valore specificato vengono unite.

lunghezza Minima
Controlla la lunghezza minima di una linea generata. Le linee con una lunghezza inferiore al valore specificato non vengono generate.

Opzioni di risultato

Attacca l'immagine ortogonale e le linee a:
Determina la posizione in cui viene generata l'immagine risultante.
Consente di passare dal **Disegno corrente** al **File di destinazione** e viceversa.

Disegno Corrente
La proiezione viene salvata nello stesso file.

file di Destinazione
La proiezione viene salvata nel file specificato dalla proprietà **File di destinazione** della sezione (vedere il comando IMPOSTPIANOSEZ).

Nota: È possibile sovrascrivere un file precedente o crearne uno nuovo.

Punto di inserimento
Determina il punto di inserimento per l'immagine generata.
Consente di passare dal **Piano di sezione** al **piano X-Y** e viceversa.

piano di Sezione
Collega la proiezione sul piano di sezione.

piano X-Y
Collega la proiezione in piano sul piano X-Y.
Selezionare questa opzione per allineare la proiezione con qualsiasi blocco di sezione generato.

20.92.3 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Rimuovi precedente
Definisce se rimuovere o mantenere le immagini o le linee aggiunte in precedenza.

Sì
Rimuove le immagini o le linee aggiunte in precedenza alla sezione.

No
Mantiene le immagini o le righe aggiunte in precedenza alla sezione.

20.93 RIFERIMENTONUVPUNTI

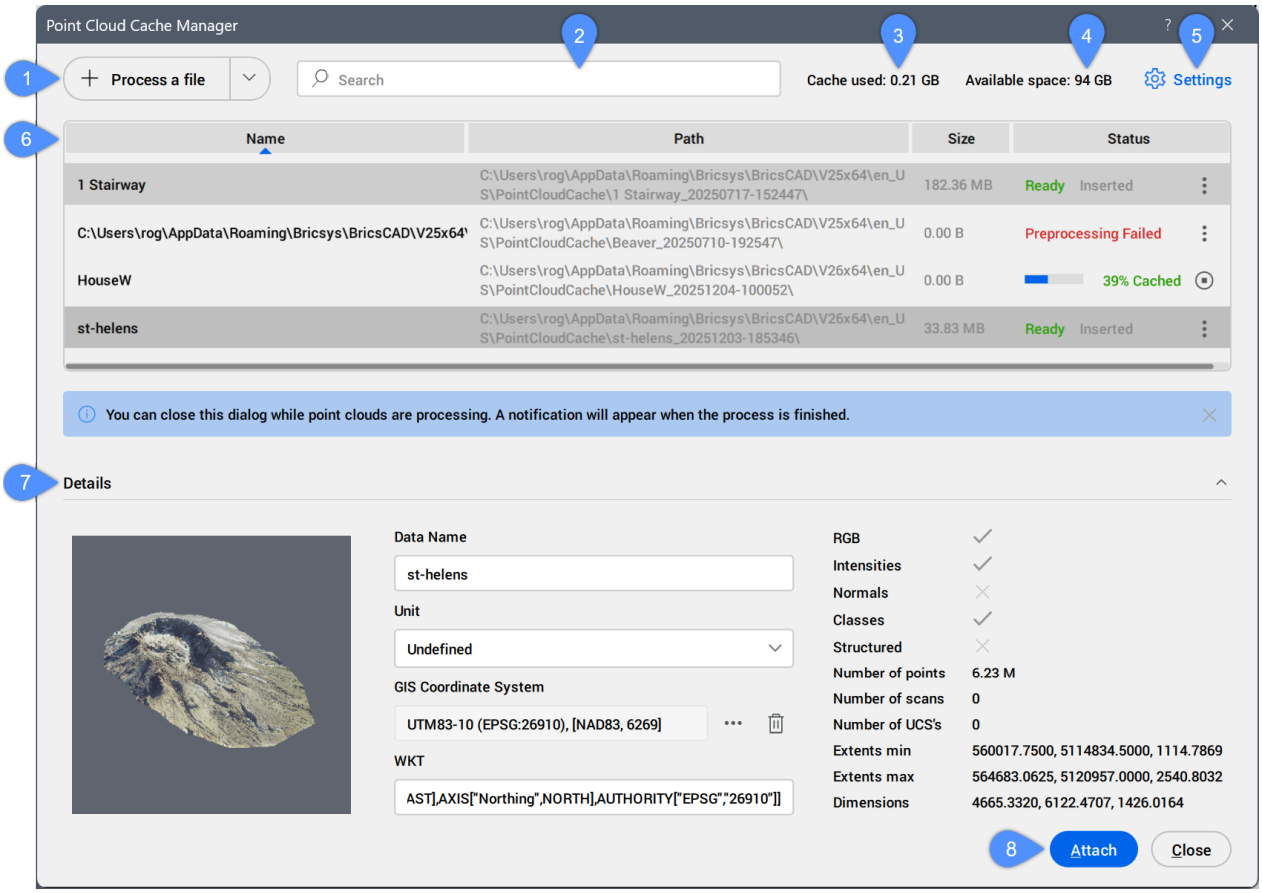
Carica le nuvole di punti dalla cache o inserisce nuove nuvole di punti nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.93.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Gestore Cache Nuvola di Punti** in cui è possibile caricare nuvole di punti dalla cache o inserire nuove nuvole di punti nel disegno corrente.



1 Elaborare un file

2 Cerca

3 Cache utilizzata

4 Spazio disponibile

5 Impostazioni

6 Tabella delle scansioni

7 Dettagli

8 Attacca

20.93.2 Elaborare un file

Consente di selezionare un nuovo file nuvola di punti da pre-elaborare, poi allegarlo dalla finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**. Vedere anche l'articolo della finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**.

Nota:

- I tipi di file supportati sono: *.e57, *.hspc, *.las, *.laz, *.lgsx, *.pack, *.pts, *.ptx, *.rcp, *.rcs, *.rdbx, *.rsp, *.zfs.
- Per MacOS, l'importazione di file *.lgsx, *.rdbx e *.rsp non è supportata.

Cliccare sul pulsante a discesa per accedere all'opzione **Elaborare una cartella**.

Elaborare una cartella
Apre la finestra di dialogo **Scegli Cartella di Input**. Selezionare una cartella da elaborare.

Il file o la cartella della nuvola di punti viene pre-elaborato in background per creare una voce della cache. Durante l'elaborazione, una barra di avanzamento viene visualizzata nella colonna **Stato** della tabella delle scansioni nel gestore cache. Un fumetto di notifica viene visualizzato quando la nuvola di punti è completamente memorizzata.

Nota:

- I caratteri a doppio byte sono accettati per il nome 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 o 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 sono disponibili solo se la nuvola di punti è pre-elaborata in formato HSPC.
- Quando le informazioni geografiche sono disponibili nei dati originali, sono memorizzate nella cache della nuvola di punti (solo se la nuvola di punti è pre-elaborata in formato HSPC). Si può accedere a queste informazioni nel pannello **Proprietà** sotto la categoria **Varie** per un'istanza della nuvola di punti selezionata. Per sovrascrivere le informazioni geografiche del file DWG con quelle dell'istanza della nuvola di punti (possibile solo se il CRS della nuvola di punti è uguale al CRS del file DWG), attivare la proprietà **Geolocalizzazione** dell'istanza della nuvola di punti selezionata.

20.93.3 Cerca

Visualizza nella tabella delle scansioni solo le nuvole di punti contenenti la stringa di ricerca digitata. I risultati vengono filtrati durante la digitazione.

20.93.4 Cache utilizzata

Specifica la quantità totale di cache utilizzata.

20.93.5 Spazio disponibile

Mostra la quantità totale di cache disponibile.

20.93.6 Impostazioni

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** per impostare il valore della variabile di sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER che specifica le cartelle in cui sono archiviati i file della cache della nuvola di punti.

20.93.7 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 o 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

Nome
Visualizza il nome della cache della nuvola di punti.

Nota:

- 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.
- 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
Visualizza le dimensioni del file della nuvola di punti.

Stato
Mostra lo stato del file della nuvola di punti.

- Barra di progresso: mostra la percentuale di pre-elaborazione o classificazione del file.
- Cliccare sul pulsante **Annulla** ( ) per interrompere il processo.
- **Pronto**: il file è disponibile per essere attaccato.
- **Inserito**: il file è inserito nel disegno corrente.

Cliccare sul pulsante **Cache options** (⋮) per visualizzare due opzioni:

Elimina cache
Rimuove la nuvola di punti selezionata nell'elenco ed elimina la cache della nuvola di punti dalla cartella della cache nel disco. Viene visualizzata la finestra di dialogo pop-up **Rimuovi file** per conferma.

Vai al file log
Apre il file di registro della nuvola di punti selezionata nell'editor di testo predefinito.

20.93.8 Dettagli

Visualizza tutti i metadati disponibili della nuvola di punti pre-elaborata selezionata.

Nota: Per i file LGSx, viene visualizzato anche il numero di **UCS** disponibili. È possibile selezionare l'UCS attivo nella finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti**. È inoltre possibile impostare l'**UCS** attivo per un'istanza della nuvola di punti collegata selezionandola e aggiornando la proprietà **UCS** nel pannello **Proprietà**.

I seguenti campi sono modificabili:

Nome Dati
Visualizza il nome della nuvola di punti.

Unità
Visualizza l'unità della nuvola di punti. Cliccare sul pulsante del menu a discesa e selezionare un'unità dall'elenco.

Sistema di Coordinate GIS
Visualizza il Sistema di Coordinate GIS della nuvola di punti.
Cliccare sul pulsante del menu per aprire la finestra di dialogo **Scegli Sistema Coordinate GIS** e selezionare un Sistema di Coordinate GIS.

Cliccare sul pulsante **Rimuovi** (🗑) per rimuovere le informazioni GIS dal file nuvola di punti selezionato.

WKT
Visualizza la stringa WKT da convertire in un sistema di coordinate GIS.

20.93.9 Attacca

Apre la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** per allegare la voce della cache selezionata al disegno corrente.

È anche possibile cliccare due volte su una voce della cache per aprire la finestra di dialogo **Attacca Nuvola di Punti** e allegarla.

Nota:

- È possibile allegare file di nuvole di punti sia ai disegni salvati che a quelli non salvati.
- Gli inserimenti multipli possono avere lo stesso nome della nuvola di punti o un nome diverso.

20.94 -RIFERIMENTONUVPUNTI

Carica le nuvole di punti dalla cache o inserisce nuove nuvole di punti nel disegno corrente tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

20.94.1 Metodo

Importare una nuova nuvola di punti o caricarla dalla cache.

20.94.2 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.
Specifica il file o la cartella di input della nuvola di punti da pre-elaborare.

Inserisci punto di inserimento
Consente di immettere le coordinate del punto di inserimento 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.

20.95 REGIONENUVPUNTI

Crea regioni in una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.95.1 Metodo

Per creare regioni, prima selezionare un metodo:

- Disegnare una selezione di punti.
- Se al disegno corrente sono associate più nuvole di punti, viene innanzitutto richiesto di selezionarne una.

  Se al disegno corrente è associata una sola nuvola di punti, questa viene selezionata automaticamente per l'operazione di ritaglio.

  È quindi possibile iniziare immediatamente a selezionare i punti in base all'opzione di disegno precedentemente selezionata (mostrata come <default>).

  In alternativa, selezionare un'opzione di disegno diversa e procedere con la selezione dei punti. Seleziona più punti o terminare il processo di selezione.
- Selezionare solidi o solidi di ritaglio.
- Se nel disegno sono associate più nuvole di punti, viene richiesto di selezionarne una. Quindi si possono selezionare solidi o polisolidi da convertire in regioni.

Le regioni create vengono visualizzate nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.

20.95.2 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.

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.

20.96 APRIIMPRENDERINGNUVPUNTI

Apre la scheda **Impostazioni di rendering** nel pannello **Gestore Nuvola di Punti**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.96.1 Descrizione

Apre 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.

20.97 NUVPUNTISCAN2BIM

Rileva i pavimenti e i locali in una nuvola di punti, quindi crea i solidi per i locali rilevati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.97.1 Metodo

Il comando combina i comandi RILEVAPAVIMENTONUVPUNTI, RILEVALOCALINUVPUNTI e ADATTALOCALINUVPUNTI in un unico passaggio.

Il comando analizza le nuvole di punti per rilevare pavimenti e stanze. Quindi, crea i solidi corrispondenti alle stanze rilevate e offre la possibilità di eseguire il comando BIMINVERTISPAZI.

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 delle normali vengono importate se presenti e utilizzate dal comando o calcolate se non presenti.

Nota:

- È possibile continuare a lavorare durante l'elaborazione in background.
- Il flusso di lavoro semiautomatico Scan to BIM della nuvola di punti è descritto nell'articolo **Flusso di lavoro dalla Scansione della nuvola di punti al BIM**.

20.97.2 Opzioni all'interno del comando

Completa
Analizza l'intera nuvola di punti.

Selezione
Consente di specificare l'area della nuvola di punti da analizzare.

Modifica
Esce dal comando che consente di modificare i solidi delle stanze.

Biminvertispazi
Avvia il comando BIMINVERTISPAZI.

20.98 POINTCLOUDTOMESH

Genera una mesh da una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.98.1 Descrizione

Il comando genera una mesh basata sui punti visibili di una nuvola di punti con normali.

20.98.2 Metodo

Isola la parte della nuvola di punti da cui vuoi generare una mesh. È possibile utilizzare classi, ritagli o regioni.

Avviare il comando per aprire il pannello contesto comando **Nuvola di Punti a Mesh**.

Specifica una risoluzione della mesh e ritaglia la mesh regolando il valore di **Pulizia**. Facoltativamente, specificare il numero desiderato di facce per la mesh finale.

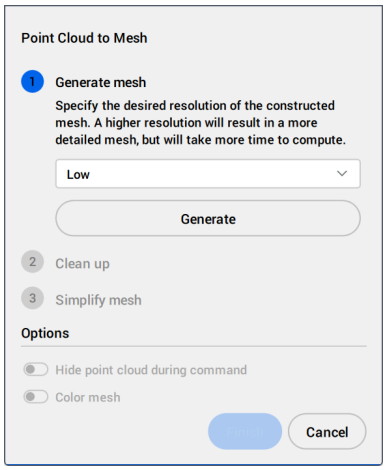
Nota: È possibile ispezionare i risultati in modo più efficace cambiando stile di visualizzazione.

Cliccare su **Fine** per creare la mesh come mostrata nell'anteprima ed uscire dal comando.

Cliccare su **Annulla** per uscire dal comando senza creare una mesh. Questo può richiedere più tempo a seconda di quanto è avanzata l'elaborazione.

Nota: Le opzioni all'interno del pannello del contesto dei comandi riflettono le opzioni all'interno della Barra dei comandi.

20.98.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando



Genera Mesh

Specificare la risoluzione desiderata della mesh costruita. Una risoluzione più alta porterà a una mesh più dettagliata, ma richiederà più tempo per essere calcolata.

Le opzioni sono **Bassa**, **Media**, **Alta** e **Molto alta**.

> ***Nota:*** L'impostazione **Molto alta** potrebbe richiedere molto tempo per il calcolo oppure non riuscire a completare l'operazione, a seconda della nuvola di punti e delle risorse di memoria disponibili. Questa opzione è raccomandata solo se risoluzioni più basse non producono risultati soddisfacenti.

Genera

Cliccare per iniziare il processo e procedere.

Il sistema mostra una barra di progresso in basso a destra dello schermo.

Pulisci

Rimuove le facce scarsamente supportate dai dati della nuvola di punti e contribuisce a eliminare le superfici indesiderate create quando l'algoritmo chiude i vuoti.

Regola la soglia di bassa densità per rifinire correttamente la mesh.

Utilizzare il cursore per regolare il valore o digitarlo nel campo. Un'anteprima della mesh viene visualizzata nello spazio modello dopo il cambio di valore.

Conferma

Cliccare per confermare il valore e procedere.

Semplifica mesh

Semplifica la mesh per renderla più leggera da usare e per ridurre la dimensione complessiva del file.

Specifica il numero desiderato di facce per la mesh finale.

Utilizzare il cursore per regolare il valore o digitarlo nel campo. Un'anteprima della mesh viene visualizzata nello spazio modello dopo il cambio di valore.

> ***Nota:*** È possibile inoltre utilizzare il comando SEMPLIFICAMESH dopo che la mesh è stata generata.

Nascondi la nuvola di punti durante il comando

Visualizza solo l'anteprima della mesh nello spazio modello.

Colore mesh

Colora l'anteprima della mesh nello spazio modello per distinguerla meglio dalla nuvola di punti.

20.99 POINTCLOUDTRACE

Crea polilinee 2D eseguendo lo snap dei segmenti ai punti di una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.99.1 Descrizione

Crea polilinee 2D, in cui ogni segmento esegue lo snap alla linea più adatta attraverso i punti in una nuvola di punti.

20.99.2 Metodo

Il comando opera nell'UCS attivo.

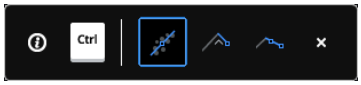
> ***Nota:*** Il comando funziona meglio con un contorno di ritaglio (comando RITNUVPUNTI), una vista del piano di sezione (comando ATTIVAVISTASEZIONE) o la modalità di rendering **Contorno** attivata (comando APRIPANNELLOMANAGERNUVPUNTI).

A seconda della modalità corrente di **Connessione**, il comando crea polilinee separate a segmento singolo o una polilinea a più segmenti.

Modificare le impostazioni o iniziare a creare le polilinee.

Spostare il cursore sulla nuvola di punti per vedere un'anteprima dei possibili segmenti. L'anteprima si estende fino a dove i punti vengono rilevati per adattarsi al segmento di linea. Clicca per accettare.

Una volta creato il primo segmento, diventano disponibili le opzioni dell' **Assistente Tasti di scelta rapida** per modificare l'impostazione del comportamento. Premere il tasto **Ctrl** per passare tra le opzioni **Adattamento predefinito**, **Sovrascrittura ortogonale** e **Sovrascrizione di due punti**.



> ***Nota:*** Il widget **Assistente Tasti di scelta rapida** viene visualizzato se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata a 1 e la casella di controllo **Visualizza Suggerimenti Tasti di Scelta Rapida per le opzioni POINTCLOUDTRACE** è spuntata nella finestra di dialogo **Configurazione Assistente Tasti di scelta rapida** (vedere l'articolo sul widget **Assistente Tasti di scelta rapida**).

Ripetere questo per i segmenti successivi, poi premere **Invio** per terminare il comando.

20.99.3 Opzioni all'interno del comando

impostaZioni

COllega
Imposta la modalità di connessione.

Collegato
Crea una polilinea a più segmenti. Estende i segmenti precedenti e correnti per collegarli.

Separato
Crea polilinee a segmento singolo. I segmenti si estendono fino a quando vengono rilevati i punti.

preDefinito
Adatta i segmenti di linea ai punti visibili nella nuvola di punti.

Orto
Definisce un nuovo segmento di linea, perpendicolare e auto-connesso a quello precedente.

Nota: In questa modalità, non vi è alcun aggancio ai punti della nuvola di punti.

Spostare il cursore per visualizzare l'anteprima del nuovo segmento. Cliccare per accettarlo.

Duepunti
Definisce un nuovo segmento di linea da due punti, collegati automaticamente da un lato al segmento precedente.

Nota: In questa modalità, non vi è alcun aggancio ai punti della nuvola di punti.

Cliccare sul primo punto e spostare il cursore per visualizzare l'anteprima del nuovo segmento di linea. Cliccare sul secondo punto per accettarlo.

Chiudi
Chiude la polilinea corrente connettendo il primo e l'ultimo segmento di linea e esce dal comando.

ANnulla
Annulla l'ultimo segmento di linea o polilinea creato e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

20.100 ANNULLARITNUVPUNTI

Rimuove la visualizzazione di ritaglio di una nuvola di punti.

Lite Pro Mechanical BIM

20.100.1 Descrizione

Rimuove la visualizzazione di ritaglio di una nuvola di punti creata in precedenza con il comando RITNUVPUNTI.

20.101 LUCEPUNT

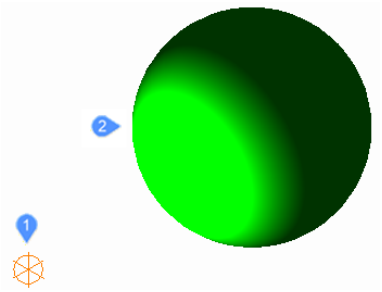
Posiziona le luci puntiformi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.101.1 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.

20.101.2 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.

Shape
Imposta la forma della luce.

Disco
Imposta il raggio del disco.

Retta
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.

Visibili
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.

NEssuno
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.

CAtalolgocolori
Specifica il nome di un colore da catalogo.

20.102 POLIGONO

Crea una polilinea chiusa a forma di poligono.

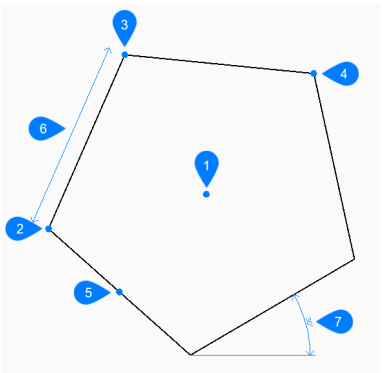
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: ⬠

Alias: PG

20.102.1 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

20.102.2 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.

20.102.3 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.

20.103 POLYDISPLAY

Cambia la modalità di visualizzazione degli mpoligoni.

Lite Pro Mechanical BIM

20.103.1 Descrizione

Modifica la modalità di visualizzazione degli mpoligoni per tutti gli mpoligoni nel disegno.

20.103.2 Opzioni all'interno del comando

Solo spigoli
Visualizza solo gli spigoli degli mpoligoni.

Solo riempimento
Visualizza solo il riempimento degli mpoligoni.

Entrambi
Visualizza sia gli spigoli, sia il riempimento dei mpoligoni.

20.104 POLISOLIDO

Crea un solido 3D a forma di polilinea larga ed estrusa.

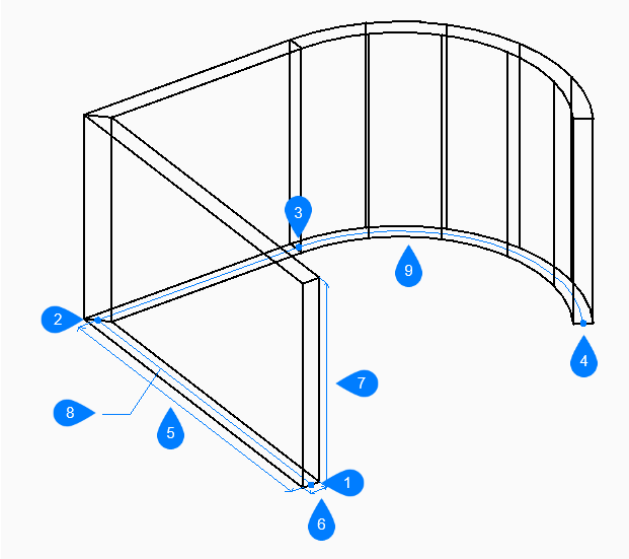
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: PSOLID

20.104.1 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 Inizio
2 Seguente
3 Seguente
4 Fine
5 Lunghezza
6 LArghezza
7 ALtezza
8 Percorso di base
9 Segmento ad Arco

20.104.2 Metodo

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

- Punto di partenza
- Entità

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 fino a quando non si preme il tasto **Invio** per terminare il comando.

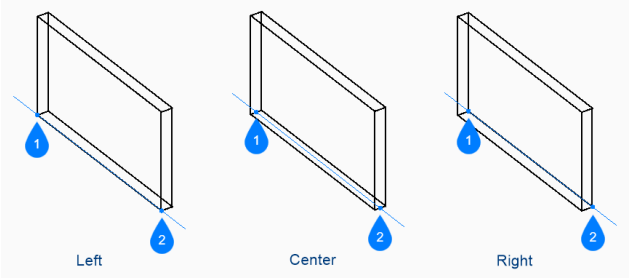
20.104.3 Opzioni all'interno del comando

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.

Giustificato
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.



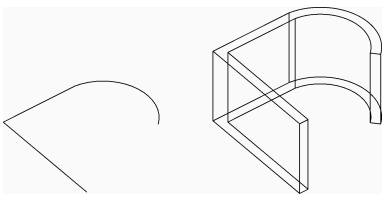
1 Inizio

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**.

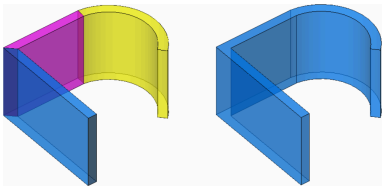


Entità
Consente di selezionare un'entità 2D (linea, polilinea aperta o chiusa, arco, cerchio, ellisse, arco ellittico o spline) come percorso di base del polisolido.



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.

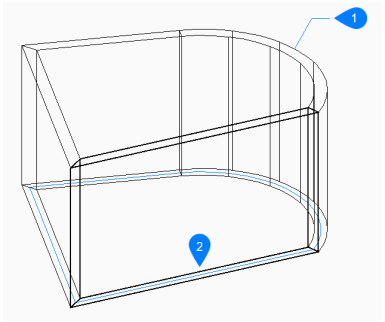


Dinamiche
Specifica se viene richiesto di indicare l'altezza durante la creazione di un polisolido.

- **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.

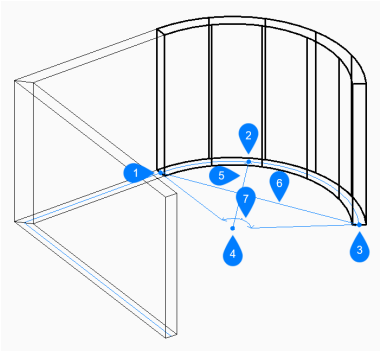
COntinua
Crea un segmento di linea dall'ultimo arco o segmento di linea disegnato, seguendone l'angolo.

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 Centrato

5 Raggio

6 LUnghezza della corda

7 ANgolo

ANnulla
Annulla l'ultimo segmento di polisolido e continua a disegnare dal punto iniziale precedente.

20.105 ANTEPRIMA

Consente di visualizzare la finestra Anteprima in cui è possibile verificare l'aspetto del disegno prima di stamparlo.

Lite Pro Mechanical BIM

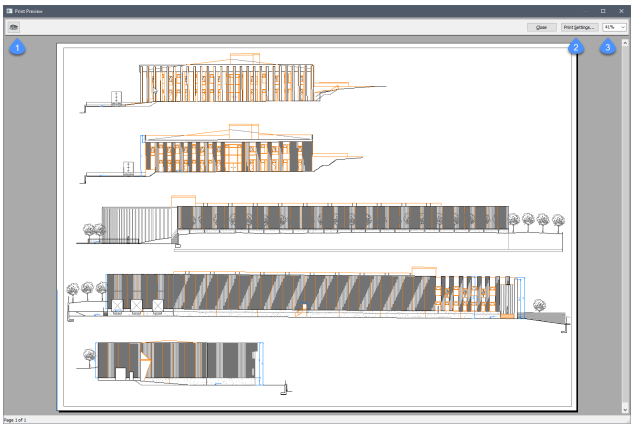
Icona:

Alias: ANT

Nota: Questo comando non funziona con la stampante "Nessuna"; utilizzare il comando PRINT o IMPOSTAPAG per specificare prima una stampante.

20.105.1 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.

20.106 PRINT

Stampa il disegno su stampanti, plotter o file.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

20.106.1 Descrizione

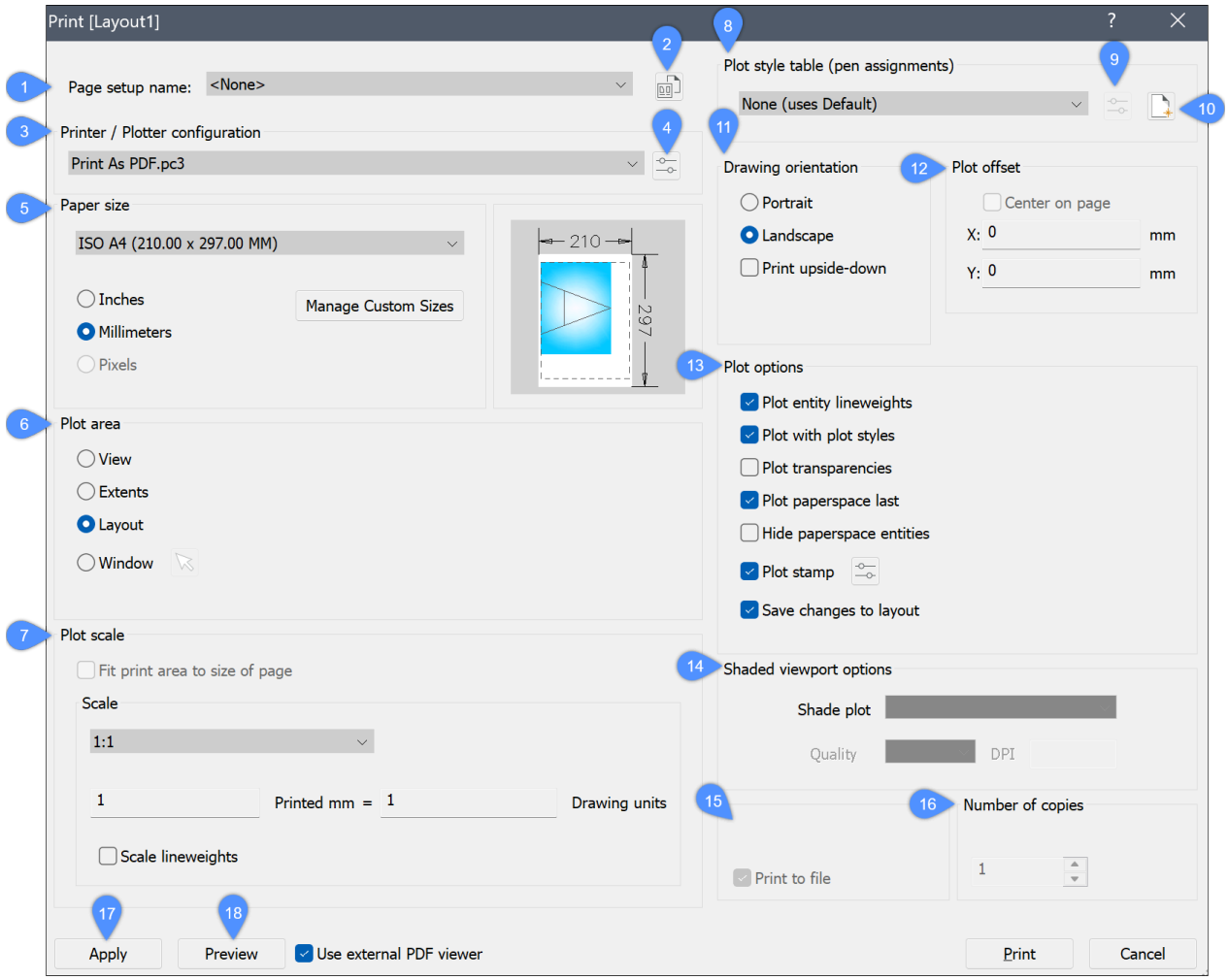
Apre la finestra di dialogo **Stampa** per specificare le opzioni di stampa e visualizzare in anteprima o stampare il disegno corrente.

Nota: Questo comando aggiunge una filigrana all'output di stampa ottenuto utilizzando una licenza accademica.

La finestra di dialogo **Stampa** consente di visualizzare in anteprima e stampare i disegni su plotter e file.

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.
- Su macOS e Linux c'è un comando IMPOSTAPAG pertinente.



1 Nome impostazione pagina

2 Crea impostazione pagina

3 Configurazione Stampante/Plotter

4 Modifica configurazione plotter

5 Dimensione foglio

6 Area di stampa

7 Scala di stampa

8 Tabella stili di stampa

9 Modifica Stile di Stampa

10 Crea un Nuovo Stile di Stampa

11 Orientamento disegno

12 Offset di stampa

13 Opzioni di stampa

14 Opzioni ombreggiatura finestra

15 Stampa su file

16 Numero di copie

17 Applica

18 Anteprima

20.106.2 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.

20.106.3 Crea impostazione pagina

Apre la finestra di dialogo **Crea Impostazione Pagina** la quale consente di creare nuove impostazioni di pagina. Vedere il comando IMPOSTAPAG.

20.106.4 Configurazione Stampante/Plotter

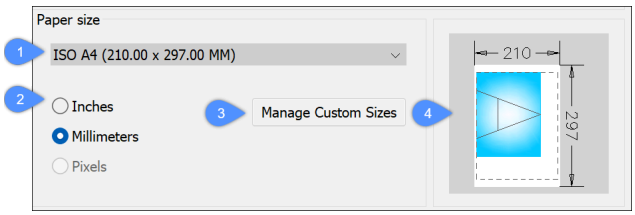
Consente di selezionare dall'elenco a discesa la stampante o il plotter.

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.

20.106.5 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.

20.106.6 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.

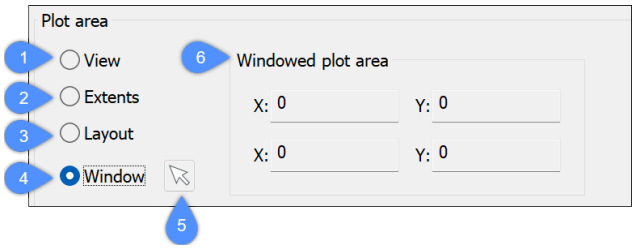
Gestisci Formati Personalizzati

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.

20.106.7 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.

Nota: Nello spazio modello, quando si esegue il comando STAMPA, l'opzione **Layout** viene sostituita con **Limiti**.

Limiti
Stampa il limite immaginario per l'estensione del disegno e, facoltativamente, per la griglia. Usa il comando LIMITI per impostare il confine immaginario.

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.

20.106.8 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.

20.106.9 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.

20.106.1 Modifica Stile di Stampa
0

Apre 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.

20.106.1 Crea un Nuovo Stile di Stampa
1

Apre 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).

20.106.1 Orientamento disegno
2

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.

20.106.1 Offset di stampa
3

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.

20.106.1 Opzioni di stampa
4

- **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 spessorelinea.
  - 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.

20.106.1 Opzioni ombreggiatura finestra 5

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 di layout. La qualità dell'opzione **Rendering** è definita attraverso il render preimpostato corrente; vedere il comando PREIMPRENDERING.

20.106.1 Stampa su file 6

Se selezionata, reindirizza l'output di stampa a un file *.plt, il quale può essere elaborato da determinati tipi di software.

20.106.1 Numero di copie 7

Specifica il numero di copie da stampare. Immettere un numero o cliccare sui pulsanti per modificare il valore.

20.106.1 Applica 8

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.

20.106.1 Anteprima 9

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.

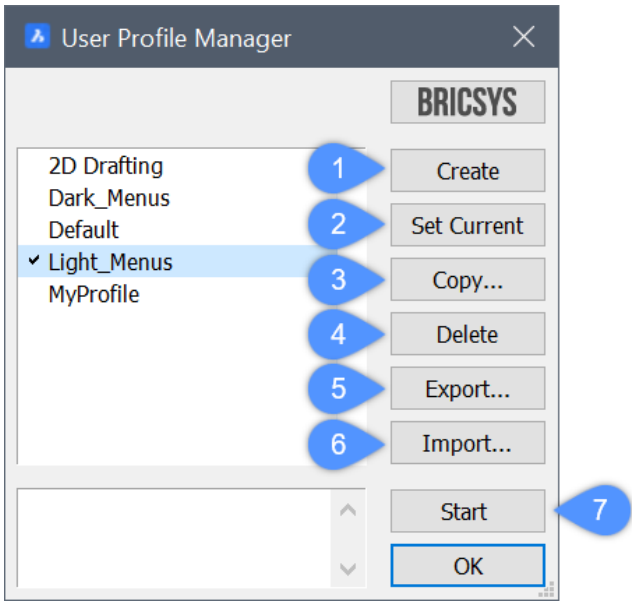
20.107 GESTOREPROFILO

Apre la finestra di dialogo **Gestione Profilo Utente**.

Lite Pro Mechanical BIM

20.107.1 Descrizione

Apre 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

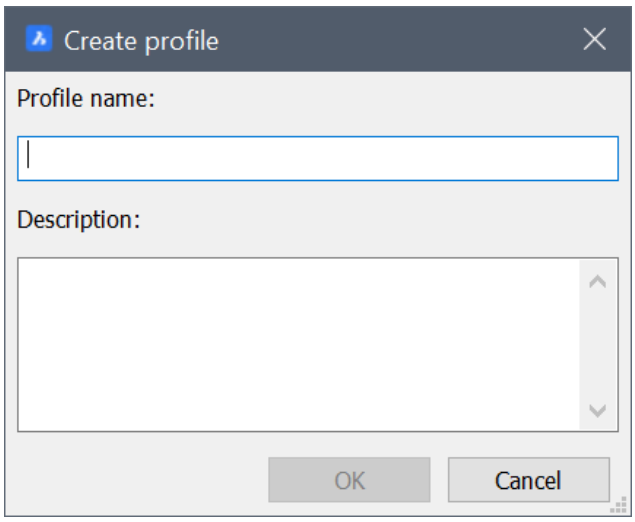
5 Esporta...

6 Importa...

7 Avvia

20.107.2 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.

20.107.3 Imposta Corrente

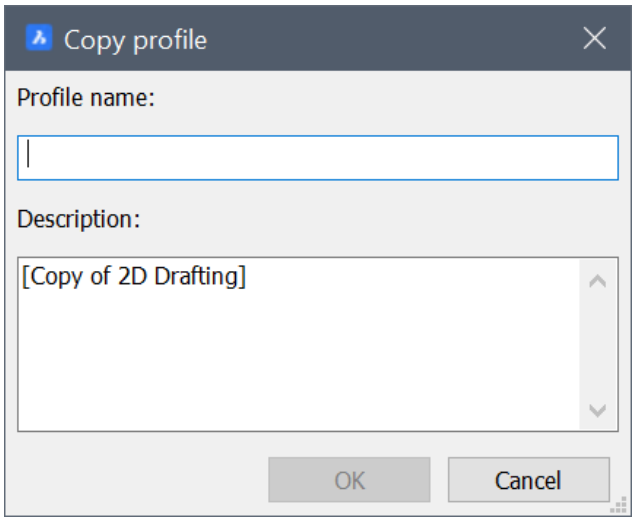
Imposta il profilo selezionato come profilo corrente.

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.

20.107.4 Copia

Crea un nuovo profilo come copia di un profilo esistente. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Copia profilo**:



20.107.5 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.

20.107.6 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.

20.107.7 Importa...

Importa i profili salvati.

20.107.8 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. Il percorso predefinito è: *C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD V27 it_IT*.
- Se la variabile SINGLETONMODE è impostata su On, non è possibile avere sessioni multiple di BricsCAD aperte contemporaneamente.

20.108 PROIETTAGEOMETRIA

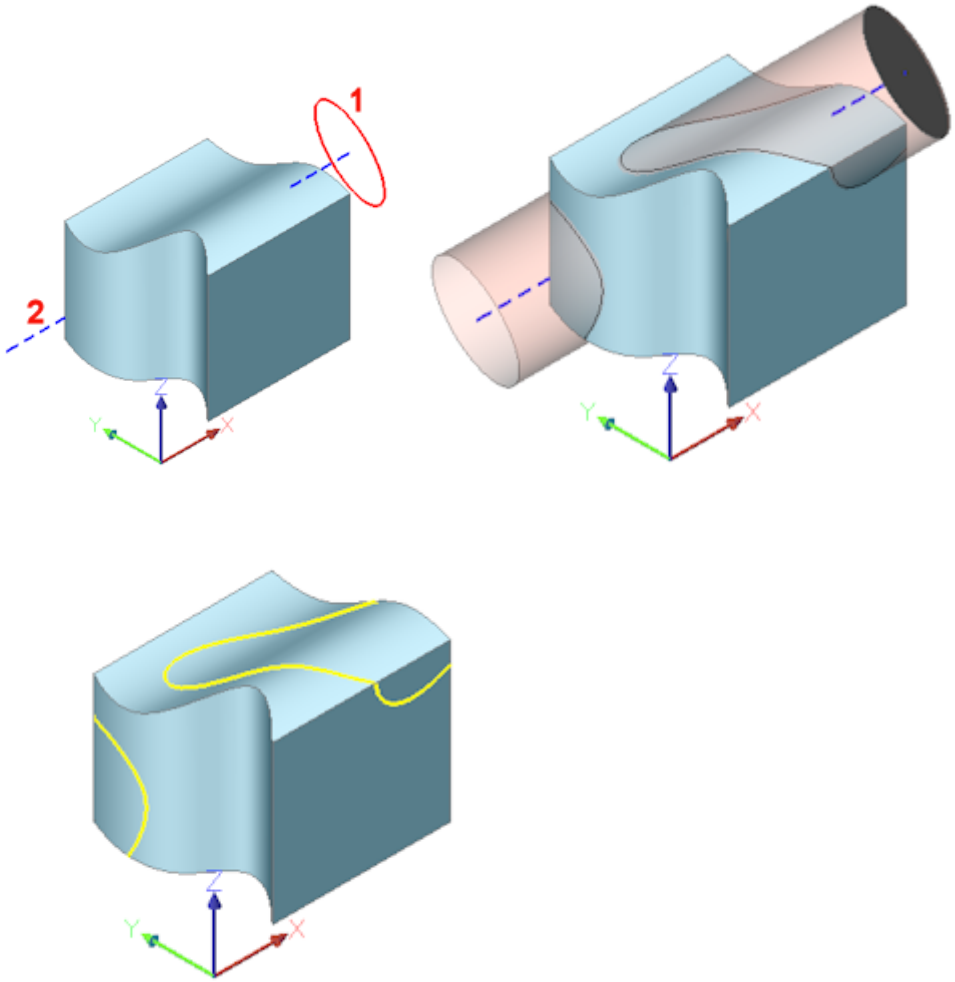
Proietta la geometria 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.108.1 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

20.108.2 Opzioni all'interno del comando

impostare direzione PROiezione
Definisce la direzione della proiezione. Per default, la geometria 2D viene proiettata ortogonalmente sull'entità ricevente.

Visualizza
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.

20.109 PROPRIETA

Apre il pannello **Proprietà** in modalità Proprietà.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

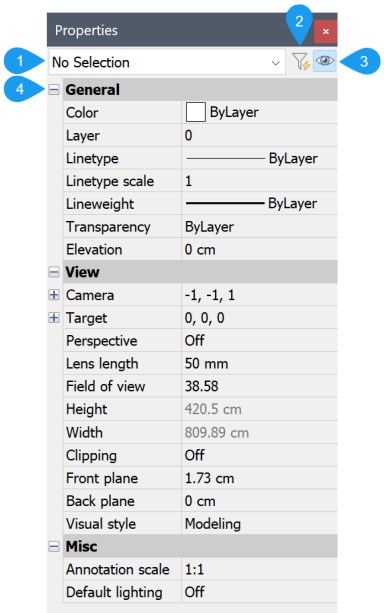
Alias: CH, DDCHPROP, DDMODIFY, MO, PR, PROPS

20.109.1 Descrizione

Apre 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 Commuta da **Selezione Rapida** a **Proprietà**e viceversa

3 Anteprima Proprietà quando si posiziona il mouse sui valori dell'elenco

4 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**.

Commuta la Barra delle Proprietà con la Selezione Rapida e viceversa
Passa dalla modalità **Proprietà** a quella di **Selezione Rapida**.

Anteprima Proprietà quando si posiziona il mouse sui valori dell'elenco
Commuta la variabile di sistema PROPERTYPREVIEW.

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 **−**.

20.109.2 Modalità Proprietà

In modalità **Proprietà**, è possibile visualizzare e modificare le proprietà del disegno, della finestra di layout e dell'entità. Le proprietà del disegno e della finestra di layout sono accessibili quando il gruppo di selezione corrente è vuoto. Le proprietà delle entità sono accessibili quando il gruppo di selezione corrente possiede almeno un'entità.

Elenco entità
Quando non è selezionata alcuna entità in modalità **Proprietà**, l'elenco delle entità mostra **Nessuna Selezione** e l'elenco delle proprietà visualizza le proprietà del disegno e della finestra di layout.
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 ad altri colori 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 oppure scegliere **Carica...** per accedere ad altri tipi di linea 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.

Obbiettivo
Descrive le coordinate assolute dell'obbiettivo della fotocamera nell'UCS corrente, in base al sistema di coordinate cartesiano (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'obbiettivo (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.

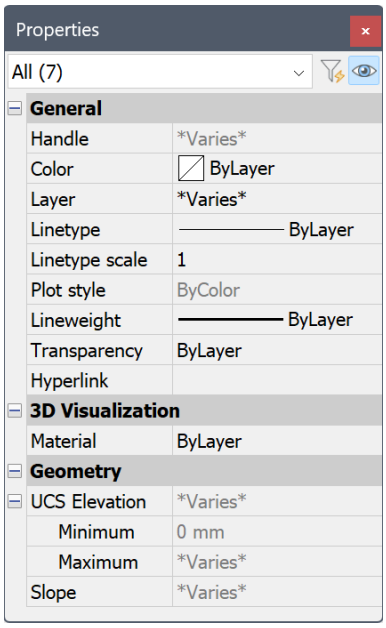
Illuminazione predefinita
Descrive lo stato dell'illuminazione predefinita (variabile di sistema DEFAULTLIGHTING). È possibile attivare o disattivare l'**Illuminazione predefinita** dall'elenco a discesa.

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 filtro 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 relative proprietà sono disponibili per l'utente.
- 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

Annulla 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.

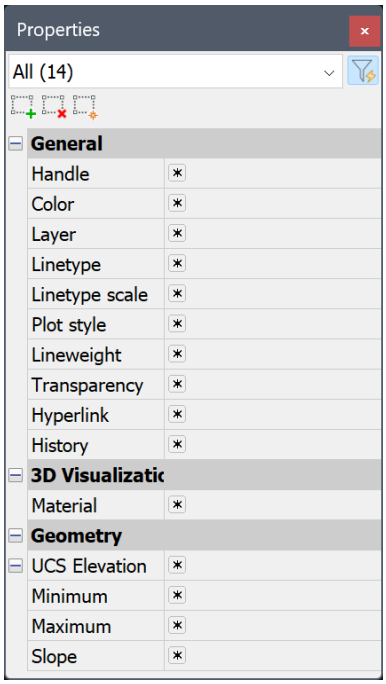
Proprietà Geometria
Descrive le caratteristiche geometriche delle entità selezionate. Queste proprietà possono variare in base ai diversi tipi di entità.
È possibile modificare la lunghezza, la larghezza, l'altezza, il raggio e altre proprietà caratteristiche dei solidi 3D come prismi, piramidi, cilindri, coni, ecc.

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.

20.109.3 Modalità Selezione Rapida

In modalità **Selezione Rapida**, è possibile creare un gruppo di selezione in base alle proprietà dell'entità.
Include strumenti di selezione e operatori logici.



Nota:

- La variabile di sistema QSELECTAUTOCLOSE controlla se è presente un passaggio automatico per il pannello **Proprietà** dalla modalità **Selezione Rapida** alla modalità **Proprietà**, dopo l'aggiornamento di un gruppo di selezione.
- La variabile di sistema QSELECTINIT controlla se la modalità **Selezione Rapida** del pannello **Proprietà** preseleziona solo le entità selezionate o tutte le entità per la sessione di Selezione Rapida.
- La variabile di sistema QSELECTLIST controlla ciò che viene visualizzato nell'elenco a discesa dei tipi di entità nella modalità **Selezione Rapida** del pannello **Proprietà**.

Procedura Generale:

1 Aprire il pannello **Proprietà** nella modalità **Selezione Rapida** (1).

2 Iniziare a definire un gruppo di selezione funzionante selezionando i tipi di entità dall'elenco a discesa

Entità (2).

3 Impostare i filtri per il gruppo di selezione di lavoro scegliendo gli operatori e i valori per le proprietà dell'entità nell'elenco Proprietà (3).

4 Cliccare su uno strumento di selezione (4) per:

- aggiungere il gruppo di selezione di lavoro filtrato al gruppo di selezione attivo ().
- rimuovere il gruppo di selezione di lavoro filtrato dal gruppo di selezione attivo ().
- creare un nuovo gruppo di selezione attivo basato sul gruppo di selezione di lavoro filtrato ().

5 (Facoltativo) Ripetere i passaggi da 2 a 4.

Per ulteriori informazioni su come utilizzare la modalità di **Selezione Rapida**, vedere l'articolo **Selezione Rapida**.

20.110 CHIUDIPROP

Chiude il pannello **Proprietà**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CPR

20.110.1 Descrizione

Chiude il pannello **Proprietà** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Proprietà** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Proprietà** viene rimossa dalla pila.

20.111 IMPORTAPROP

Importa dati da un file XLSX o CSV nelle proprietà dell'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.111.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Proprietà di importazione** per selezionare un file XLSX o CSV da cui importare i dati nel file corrente. È possibile importare proprietà BIM (come proprietà IFC, punti di inizio o fine di solidi lineari, ecc.) così come altre proprietà (ad esempio, il punto di inserimento delle riferimenti ai blocchi).

20.111.2 Metodo

Cliccare sul pulsante **Seleziona file** per aprire la finestra di dialogo **Seleziona file**. Selezionare un file XLSX o CSV.

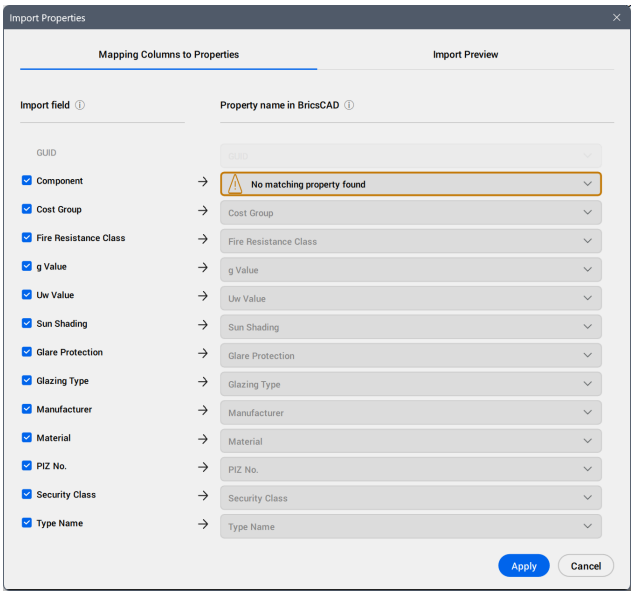
Nota: BricsCAD deve collegare in modo univoco una riga nel file XLSX o CSV a un'entità all'interno del modello. Questo può essere fatto sia con la proprietà BIM GUID sia con il gestore dell'entità. Una colonna del file dovrebbe contenere almeno uno di questi identificatori, con la colonna denominata come tale.

Le informazioni vengono caricate dal file nella finestra di dialogo **Proprietà di Importazione**.

Se necessario, regolare le impostazioni nella finestra di dialogo **Proprietà di Importazione**, quindi cliccare su **Applica**.

20.111.3 Limitazioni note

Bisogna chiudere il file XLSX prima di eseguire il comando IMPORTAPROP. Questo vale solo quando il file XLSX è memorizzato in una cartella Microsoft OneDrive e riguarda le funzionalità avanzate di collaborazione di Microsoft Excel offerte da Microsoft OneDrive.



Mappaggio Colonne alle Proprietà

Importa Campo
Seleziona i dati del campo da importare. Svuota o seleziona le caselle di controllo.

Nome della proprietà in BricsCAD
Visualizza le proprietà mappate automaticamente da BricsCAD.
Cliccare sul campo per selezionare un'altra proprietà dall'albero delle proprietà. Utilizzare il campo di ricerca per filtrare le proprietà visualizzate in base alla stringa digitata.
Un punto blu viene visualizzato accanto alla proprietà mappata manualmente.

Anteprima Importazione
Visualizza un'anteprima della tabella dei valori importati.

> ***Nota:*** I valori che non possono essere convertiti correttamente vengono visualizzati con un colore differente.

Cliccare sulle intestazioni delle colonne per ordinare le righe della tabella in base ai valori nelle colonne, ascendenti o decrescenti.

Mostra valori originali
Mostra i valori convertiti o quelli originali per tutte le celle (ad esempio, 0/1 convertiti nei valori booleani Off/On).

20.112 PROPULATE (Express Tools)

Elenca, rimuove o aggiorna i dati delle proprietà del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.112.1 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.

20.112.2 Opzioni all'interno del comando

Attiva
Apre 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
Apre 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.

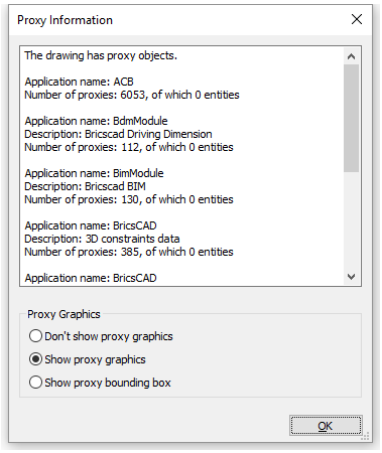
20.113 PROXYINFO

Apre la finestra di dialogo **Informazioni Proxy** .

Lite Pro Mechanical BIM

20.113.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Informazioni Proxy** per visualizzare le informazioni sulle entità proxy e attivarne la visualizzazione nel disegno corrente.



20.113.2 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.

20.114 PSBSCALE (Express Tools)

Imposta o aggiorna la scala dei riferimenti di blocco rispetto allo spazio carta.

Lite Pro Mechanical BIM

20.114.1 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.

20.114.2 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.

20.115 IMPOSTAPAGIN

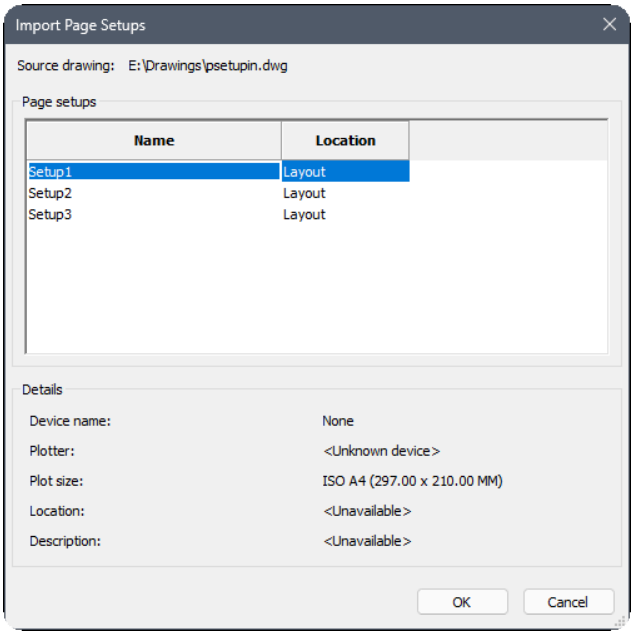
Importa le configurazioni di pagina definite dall'utente.

Lite Pro Mechanical BIM

20.115.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Selezionare Imposta Pagina Da File** per selezionare un file DWG, DWT o DXF da cui importare le impostazioni di pagina definite dall'utente. Dopo aver selezionato il file e aver scelto **Apri**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa Impostazioni di Pagina**. Consente di scegliere quali impostazioni di pagina del file selezionato si desidera importare nel disegno corrente.

Nota: Solo le impostazioni di pagina definite dall'utente possono essere importate. Le impostazioni di pagina predefinite come la scheda Modello o la scheda Layout, non possono essere rinominate o importate.



20.115.2 Disegno dii origine

Visualizza l'origine del disegno utilizzato per importare le impostazioni di pagina.

20.115.3 Impostazioni 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 le impostazioni di pagina, la finestra di dialogo è vuota.
- **Posizione**: specifica il layout e la posizione del modello delle impostazioni di pagina.

20.115.4 Dettagli

Include informazioni sul nome del dispositivo, sul plotter, sulla dimensione del foglio, sulla posizione e un campo descrizione.

20.116 -IMPOSTAPAGIN

Importa le impostazioni di pagina definite dall'utente tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

20.116.1 Descrizione

Importa le impostazioni di pagina definite dall'utente da un altro disegno tramite la Barra dei comandi.

Nota: Le impostazioni di pagina definiscono le impostazioni di stampa, vedi il **comando IMPOSTAPAG** e gli articoli della **Nuova Impostazione Pagina (finestra di dialogo)**.

20.116.2 Metodo

Eseguire il comando per aprire la finestra di dialogo **Selezionare Imposta Pagina Da File** e scegliere un disegno da cui importare le impostazioni della pagina definita dall'utente, poi specificare il nome dell'impostazione di pagina da importare.

20.117 SPAZIOC

Consente di passare dalle finestre dello spazio modello a quelle dello spazio carta.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SC

20.117.1 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.

20.118 PSTSCALE (Express Tools)

Imposta o aggiorna la scala delle entità di testo rispetto allo spazio carta.

Lite Pro Mechanical BIM

20.118.1 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.

20.118.2 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.

20.119 PUBBLICA

Stampa il contenuto di un file DSD.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

20.119.1 Descrizione

Apre 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.

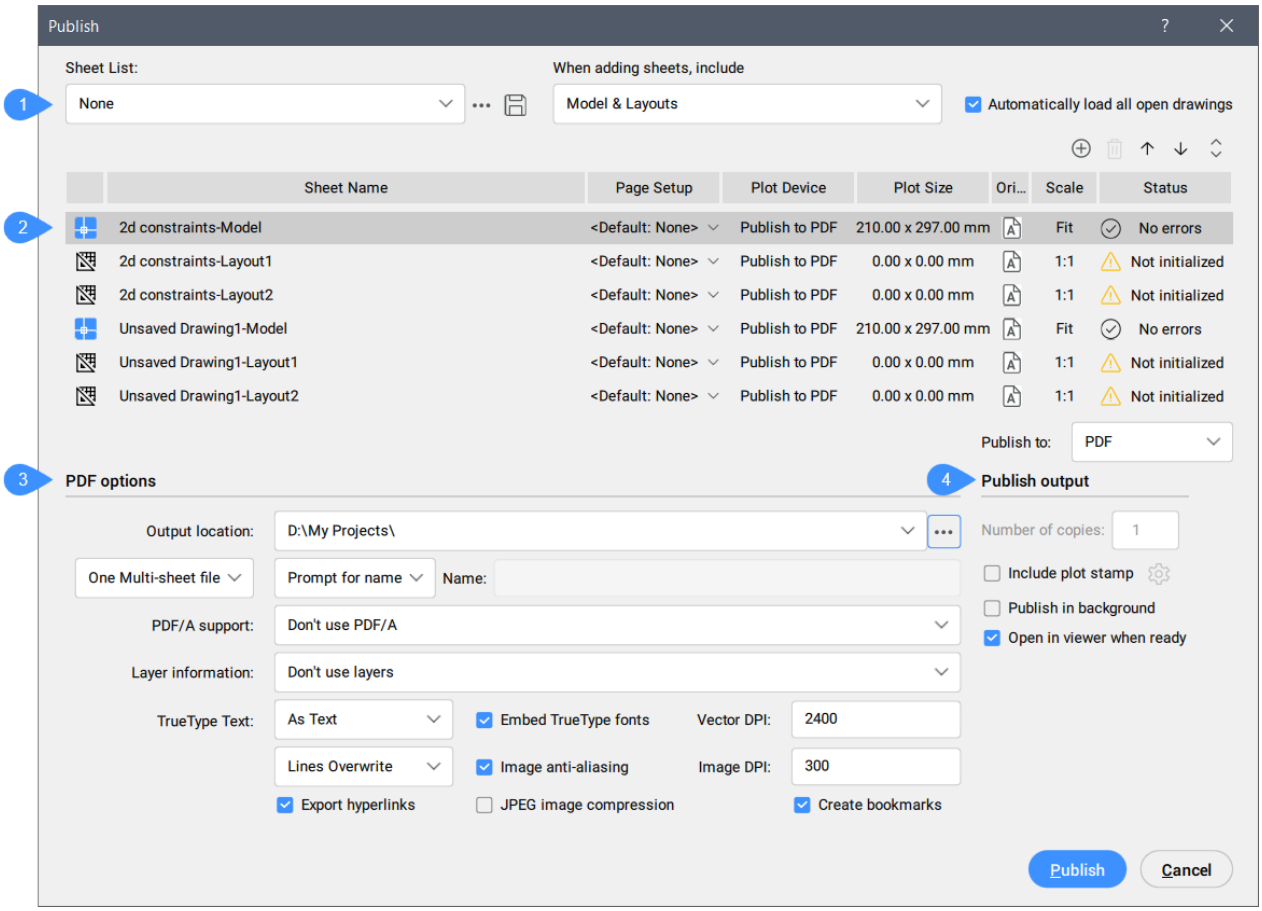
Per stampare un gruppo di disegni all'avvio di BricsCAD, scrivere nel Terminale il seguente comando:

```
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"
```

> ***Nota:*** Nella sezione **Impostazioni Pagina** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**, impostare la stampante utilizzata nel **Nome del dispositivo**.



1 Selezione fogli

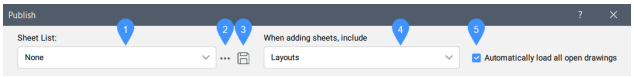
2 Anteprima elenco dei fogli

3 Opzioni PDF

4 Output di Pubblicazione

20.119.2 Selezione 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**.

Quando aggiungi fogli, includi
Determina quali fogli vengono inclusi quando si caricano nuovi fogli utilizzando il pulsante **Aggiungi fogli**. Cliccare sul pulsante a discesa per scegliere tra **Modello**, **Layout** e **Modello & Layouts**.

- **Modello**: include solo le schede modello dei disegni selezionati.
- **Layout**: include solo le schede di layout dei disegni selezionati.
- **Modello & Layout**: include le schede modello e layout dei disegni selezionati.

Carica automaticamente tutti i disegni
Determina come vengono gestiti i disegni aperti:

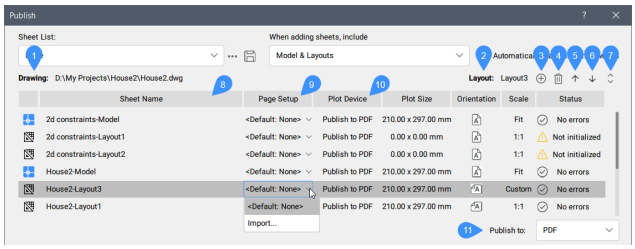
- **On** (selezionato): aggiunge tutti gli spazio modello e layout dello spazio carta all'elenco dei fogli da stampare.
- **Off** (deselezionato): aggiunge solo lo spazio modello e layout dello spazio carta del disegno corrente.

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).

20.119.3 Anteprima elenco dei fogli

Visualizza le caratteristiche di tutti i fogli selezionati.



Disegno
Specifica il percorso del file di disegno selezionato nell'elenco.

Layout
Specifica il layout del disegno selezionato nell'elenco.

Aggiungi Fogli
Visualizza la finestra di dialogo **Seleziona Disegno/i** per caricare i fogli.

Rimuovi Fogli
Rimuove il foglio selezionato dall'elenco dei fogli.

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.

Impostazioni Pagina
Specifica il nome di impostazione pagina di ogni foglio. Cliccare sul nome **Impostazioni Pagina**, quindi cliccare sulla freccia del menù a discesa per selezionare un'impostazione pagina diversa oppure scegliere **Importa...** per importare le impostazioni pagina di un altro disegno. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa Impostazioni Pagina**.

Nota: Per applicare le impostazioni di pagina e di layout esistenti da uno dei fogli ad altri fogli:

1. Selezionare due o più fogli nel gruppo di selezione.
2. Cliccare sulla freccia del menù a discesa nel campo **Imposta pagina**, accanto al foglio da cui si desidera copiare le impostazioni (disegno di origine).
3. Seleziona **Applicare questo layout**. Le impostazioni copiate vengono applicate a tutti i fogli del gruppo di selezione. Dopodiché, il campo **Impostazioni Pagina** dei fogli di destinazione ha la forma nome-disegno-sorgente|*nome-layout-sorgente*.

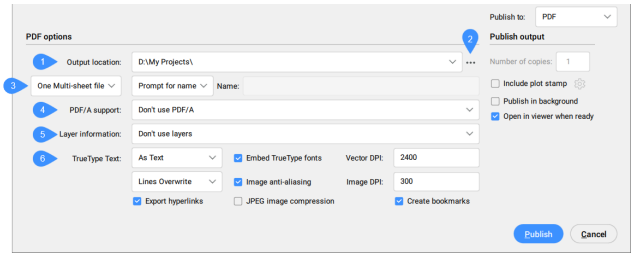
Dispositivo di Stampa
Visualizza il nome del dispositivo di stampa, come definito nella finestra di dialogo **Impostazioni Pagina** del foglio.

Pubblica su:

PDF
Viene visualizzata la sezione **Opzioni PDF**.

Stampante definita su impostazioni pagina
Pubblica sulla stampante visualizzata nel campo **Dispositivo di Stampa** (impostato tramite la finestra di dialogo **Imposta Pagina**).

20.119.4 Opzioni PDF



Percorso di output
Visualizza il percorso in cui verrà salvato il PDF.

Pulsante Sfoglia
Apre la finestra di dialogo **Scegli una cartella** per modificare il percorso.

File di output
Seleziona un'opzione:

Files foglio–singolo
Ogni layout viene pubblicato in un file PDF separato. I nomi dei file saranno: <disegno>_<layout>.pdf

Opzioni per il nome
Seleziona un'opzione:

- **Usa il nome del foglio**: il PDF avrà lo stesso nome del file foglio.
- **Usa il nome del layout**: il PDF avrà lo stesso nome del layout.
- **Usa il nome del disegno**: il PDF avrà lo stesso nome del file DWG.

File unico Multi–foglio
I layout vengono pubblicati in un unico file PDF. 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: **Non utilizzare PDF/A** (opzione predefinita), **Usa versione PDF/A-1b**, **Usa versione PDF/A-2b**, **Usa versione PDF/A-3b**.

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.

20.119.5 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
Apre 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**.

20.120 -PUBBLICA

Stampa il contenuto di un file DSD.

Lite Pro Mechanical BIM

20.120.1 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.

20.120.2 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.

20.121 ELIMINA

Rimuove le entità con nome inutilizzate dai disegni.

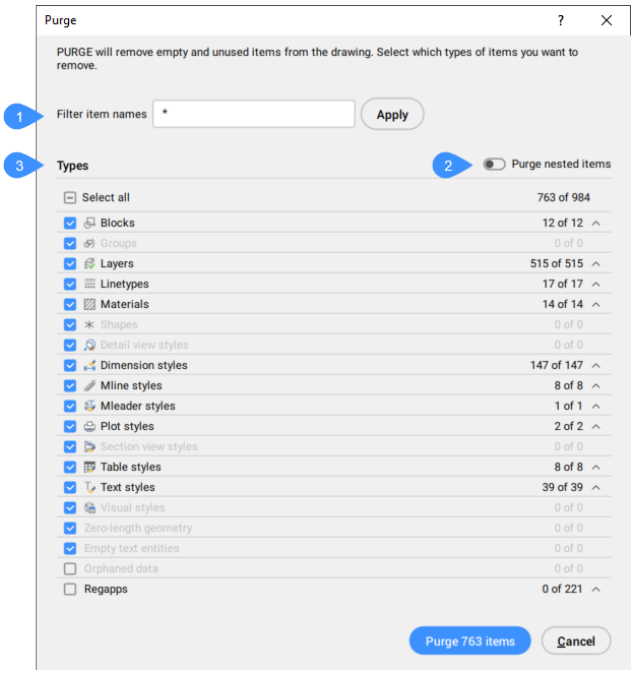
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: EN

20.121.1 Descrizione

Apre 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

20.121.2 Filtra nomi elementi:

Applica un filtro ai nomi degli elementi del disegno.

20.121.3 Eliminare elementi annidati

Se abilitato, elimina tutti gli elementi annidati. Pertanto, non è più necessario eseguire più volte ELIMINA.

20.121.4 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.

20.122 -ELIMINA

Rimuove le entità con nome inutilizzate dai disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -EN

20.122.1 Metodo

Specificare il tipo di entità da eliminare.

20.122.2 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.

Sì
Elimina ogni entità denominata inutilizzata al momento della conferma.

No
Elimina tutte le entità denominate inutilizzate e le entità nidificate senza conferma.

Blocco
Rimuove le definizioni dei blocchi inutilizzate dal disegno corrente.

stili di visualizzazione di DEttaglio
Rimuove gli stili delle viste di dettaglio non utilizzate.

stile 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.

Tipolinea
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.

20.123 PIRAMIDE

Crea un solido 3D a forma di piramide.

Lite Pro Mechanical BIM

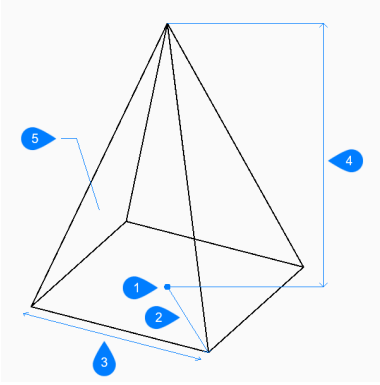
Icona:

Alias: PIR

> ***Nota:*** In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando PIRAMIDE lancia il comando AI_PYRAMID.

20.123.1 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 Centrato

2 Raggio

3 SPigolo

4 ALtezza

5 Lato

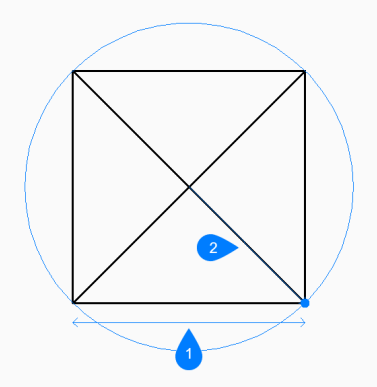
20.123.2 Metodo

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 Centrato

2 Raggio

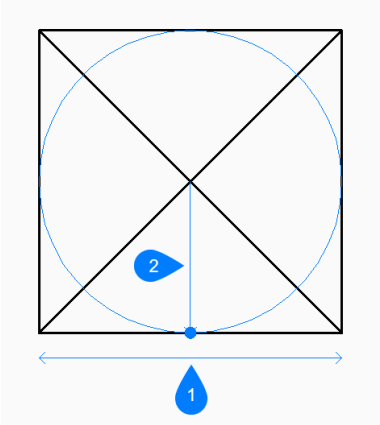
20.123.3 Opzioni all'interno del comando

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.



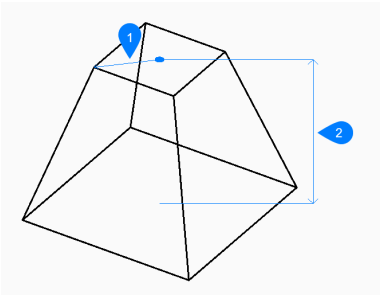
1 SPigolo

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

21. Q

21.1 QCHIUDI

Chiude il pannello **Calcolatrice**.

Lite Pro Mechanical BIM

21.1.1 Descrizione

Chiude il pannello **Calcolatrice** per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Calcolatrice** è impilato durante la chiusura, la scheda o l'icona **Calcolatrice** viene rimossa dalla pila.

21.2 DIMRAPID

Crea rapidamente una serie di quote dalle entità selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.2.1 Metodo

Selezionare la geometria da quotare, quindi specificare la posizione della linea di quota.

Il comando viene utilizzato per generare rapidamente una serie di quote di base o continue per ogni entità selezionata, e può essere utilizzato in una delle seguenti modalità:

- La modalità Avanzata consente il posizionamento di più quote con un livello di dettaglio regolabile. Questa è la modalità predefinita.
- La modalità Classica esce dal comando dopo aver inserito una quota.

Nota:

- Selezionando un blocco e avviando il comando DIMRAPID, si creano le quote per le entità contenute nel blocco. Per quotare un'entità annidata in un blocco individualmente, avviare prima il comando DIMRAPID, successivamente selezionare l'entità.
- Il comando apre una barra multifunzione contestuale per migliorare la precisione e facilitare l'accesso alle opzioni di comando. La barra multifunzione include pannelli per modificare la modalità comando, il tipo di quota, lo stile e il layer.
- La distanza tra le linee di quota sfalsate o quota linea di base, come definita dalla variabile di sistema DIMDLI, può essere modificata anche nella barra multifunzione contestuale.

21.2.2 Opzioni all'interno del comando

COntinuo
Crea una successione di quote continue con le linee di quota posizionate da un capo all'altro su una singola retta continua.

Sfalsata
Crea quote con linee di quota spostate di una distanza fissa. Le quote più corte utilizzano le linee di quota più interne, mentre le quote più lunghe utilizzano progressivamente le linee di quota più esterne.

Lineabase
Crea un insieme di quote impilate a partire dalla stessa linea di base. Le quote più vicine alla linea di base utilizzano le linee di quota più interne, mentre le quote più lontane dalla linea di base utilizzano progressivamente le linee di quota più esterne.

Coordinata
Crea un insieme di quote coordinata con una singola linea di estensione con un valore X o Y per ogni funzione.

Raggio
Crea le quote per gli archi e i cerchi selezionati e visualizza il valore del raggio.

Diametro
Crea le quote per gli archi e i cerchi selezionati e visualizza il valore del diametro.

puntoBase
Imposta un nuovo punto di riferimento per le quote della linea di base e coordinata.

Modifica
Modifica i punti di quota dall'insieme di punti calcolato.

AGgiungi
Aggiunge punti di quota.

Rimuovi
Rimuove i punti di quota.

eSci
Chiude la modifica e torna alla richiesta precedente.

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.

CLassico
Imposta il comando in modalità classica.

Avanzato
Imposta il comando in modalità avanzata. Questa è l'opzione predefinita.

Livello di dettaglio
Fornisce un livello di dettaglio regolabile.

Tutto
Aggiunge tutte le quote in una direzione specifica.

Sensibile alla posizione
Quota solo i vertici che non sono occlusi da altre geometrie.

Estensioni
Quota solo le estensioni gruppo selezionato.

Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è Attiva, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere ripetutamente il tasto Ctrl durante la visualizzazione dinamica del comando DIMRAPID per scorrere le opzioni del livello di dettaglio.

21.3 QLATTACH (Express Tools)

Associa una direttrice a un'entità annotazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.3.1 Metodo

Selezionare un'entità direttrice, quindi selezionare un'entità Testom, Tolleranza o Blocco.

21.4 QLATTACHSET (Express Tools)

Associa le direttrici selezionate alla loro annotazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.4.1 Metodo

Selezionare le entità direttrice. Il numero di direttrici sbloccate e di annotazioni associate viene visualizzato nella riga di comando.

21.5 QLDETACHSET (Express Tools)

Dissocia le direttrici selezionate da un'annotazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.5.1 Metodo

Selezionare le entità direttrice Il numero di direttrici sbloccate e di annotazioni staccate viene visualizzato nella riga di comando.

21.6 DIRRAPID

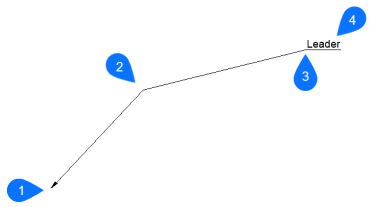
Disegna le direttrici tramite una finestra di dialogo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.6.1 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

21.6.2 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.

21.7 CNUOVO

Avvia un nuovo disegno in base al file modello di default.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: N

21.7.1 Descrizione

Apre una nuova scheda del documento in base al modello e al profilo utente predefiniti.

21.8 QPRINT

Stampa il disegno utilizzando la configurazione di stampa predefinita.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

21.8.1 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.

21.9 QQUIT (Express Tools)

Chiude rapidamente tutti i disegni ed esce.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.9.1 Metodo

Se tutti i disegni sono stati salvati in precedenza, il comando chiuso 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.

21.10 QRTESTO

Crea un Testo Multilinea e lo visualizza come QR code.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

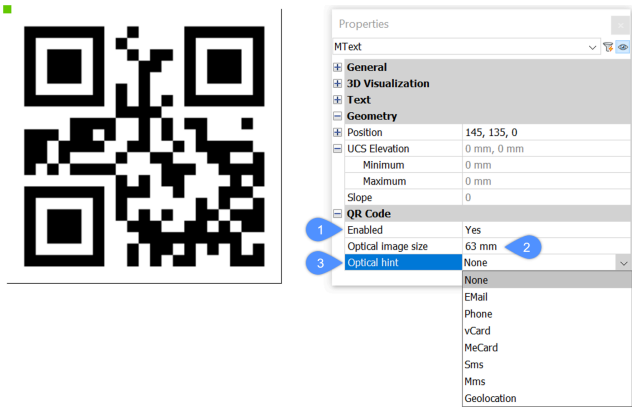
21.10.1 Descrizione

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



21.10.2 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.

21.11 SALVAVEL

Salva immediatamente il disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

21.11.1 Descrizione

Salva il disegno senza visualizzare la finestra di dialogo **Salva** (abbreviazione di "salvataggio veloce").

21.11.2 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**.

21.12 SELERAPID

Apre il pannello **Proprietà** in modalità **Selezione Rapida**.

Lite Pro Mechanical BIM

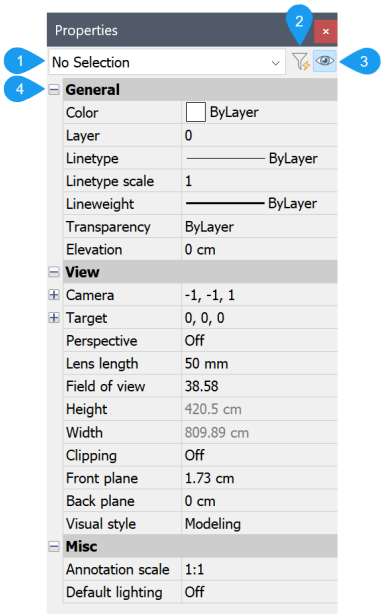
Icona:

21.12.1 Descrizione

Apre 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.

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 Commuta da **Selezione Rapida** a **Proprietà**e viceversa

3 Anteprima Proprietà quando si posiziona il mouse sui valori dell'elenco

4 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**.

Commuta la Barra delle Proprietà con la Selezione Rapida e viceversa
Passa dalla modalità **Proprietà** a quella di **Selezione Rapida**.

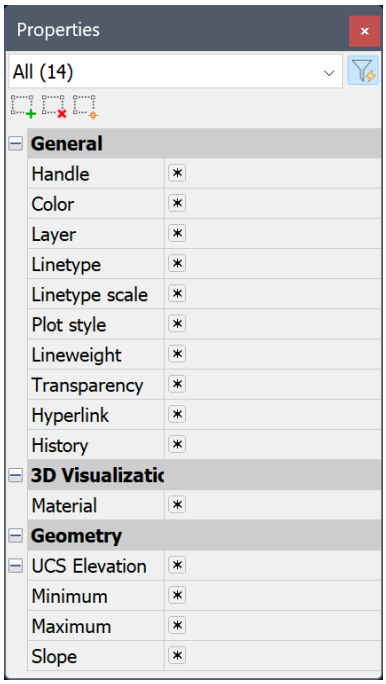
Anteprima Proprietà quando si posiziona il mouse sui valori dell'elenco
Commuta la variabile di sistema PROPERTYPREVIEW.

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 **−**.

21.12.2 Modalità Selezione Rapida

In modalità **Selezione Rapida**, è possibile creare un gruppo di selezione in base alle proprietà dell'entità.

Include strumenti di selezione e operatori logici.



Nota:

- La variabile di sistema QSELECTAUTOCLOSE controlla se è presente un passaggio automatico per il pannello **Proprietà** dalla modalità **Selezione Rapida** alla modalità **Proprietà**, dopo l'aggiornamento di un gruppo di selezione.
- La variabile di sistema QSELECTINIT controlla se la modalità **Selezione Rapida** del pannello **Proprietà** preseleziona solo le entità selezionate o tutte le entità per la sessione di Selezione Rapida.
- La variabile di sistema QSELECTLIST controlla ciò che viene visualizzato nell'elenco a discesa dei tipi di entità nella modalità **Selezione Rapida** del pannello **Proprietà**.

Procedura Generale:

1 Aprire il pannello **Proprietà** nella modalità **Selezione Rapida** (1).

2 Iniziare a definire un gruppo di selezione funzionante selezionando i tipi di entità dall'elenco a discesa Entità (2).

3 Impostare i filtri per il gruppo di selezione di lavoro scegliendo gli operatori e i valori per le proprietà dell'entità nell'elenco Proprietà (3).

4 Cliccare su uno strumento di selezione (4) per:

- aggiungere il gruppo di selezione di lavoro filtrato al gruppo di selezione attivo ( ).
- rimuovere il gruppo di selezione di lavoro filtrato dal gruppo di selezione attivo ( ).
- creare un nuovo gruppo di selezione attivo basato sul gruppo di selezione di lavoro filtrato ( ).

5 (Facoltativo) Ripetere i passaggi da 2 a 4.

Per ulteriori informazioni su come utilizzare la modalità di **Selezione Rapida**, vedere l'articolo **Selezione Rapida**.

21.13 QRDIRETTRICE

Crea una direttrice e ne visualizza il testo come QR code.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

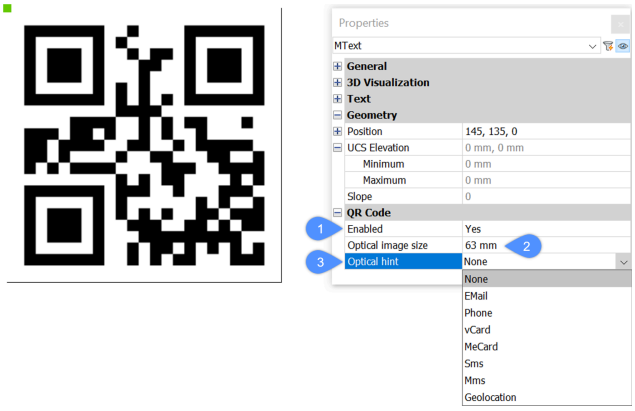
21.13.1 Descrizione

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.



21.13.2 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.

21.14 TESTOVEL

Attiva/disattiva la variabile di sistema QTEXTMODE.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TV

21.14.1 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

21.15 SNAPQUADRANTE

Commuta lo snap all'entità **Quadrante**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:



21.15.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Quadrante** per abilitare o disabilitare lo snap a quadrante. 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.

21.16 CALCRAPIDA

Apre il pannello **Calcolatrice**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

21.16.1 Descrizione

Apre 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

21.16.2 Ottieni coordinate

Recupera le coordinate di un punto scelto.

21.16.3 Distanza tra due punti

Recupera la distanza tra due punti scelti.

21.16.4 Angolo della linea definita da due punti

Recupera l'angolo della retta definita da due punti scelti.

21.16.5 Intersezione di due rette definite da quattro punti

Recupera le coordinate dell'intersezione di due rette definite da quattro punti scelti.

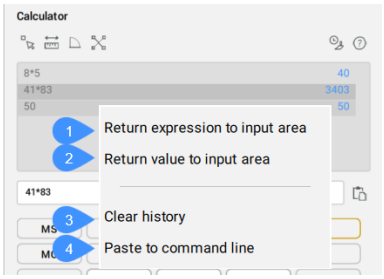
21.16.6 Cancella cronologia

Pulisce il pannello Cronologia.

21.16.7 Pannello cronologia

Visualizza tutti i calcoli.

Cliccare con il pulsante destro del mouse su una posizione nel pannello Cronologia per aprire un menu contestuale.



1 Riporta l'espressione all'area di input

2 Valore di ritorno all'area di input

3 Cancella cronologia

4 Incolla nella barra dei comandi

Riporta l'espressione all'area di input
Copia e incolla l'espressione selezionata nell'area di input.

Valore di ritorno all'area di input
Copia e incolla il valore dell'espressione selezionata nell'area di input.

Cancella cronologia
Pulisce il pannello Cronologia.

Incolla nella barra dei comandi
Copia il valore dell'espressione selezionata dal pannello Cronologia e lo incolla nella Barra dei comandi.

21.16.8 Area di input

Visualizza i calcoli immessi e le funzioni geometriche recuperate.

21.16.9 Incolla il valore nella barra dei comandi

Copia il valore dall'area di input e lo incolla nella barra dei comandi.

21.16.10 Scientifiche

Visualizza le funzioni della calcolatrice scientifica.

21.16.11 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.

21.16.12 Variabili

Supporta variabili che possono essere costanti (coordinate/vettori, numeri reali e interi) o funzioni.



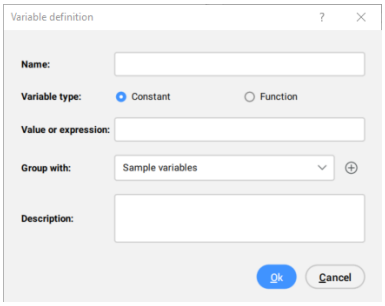
1 Nuova variabile...

2 Modifica variabile...

3 Elimina

4 Restituzione della variabile all'area di input

Nuova variabile...
Apre 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\V27x64\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...
Apre la finestra di dialogo **Definizione categoria** la quale consente di definire una nuova categoria.

21.16.13 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, intere o punti.
Esempio:

- `getvar(UCSXDIR)`
- `getvar(textsize)`

21.17 ESCI

Chiude tutti i disegni aperti ed esce da BricsCAD; offre la possibilità di salvare i disegni non salvati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: US

21.17.1 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.

22. R

22.1 RAGGIO

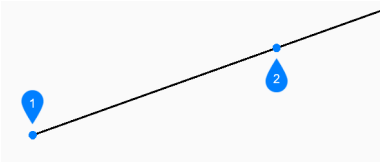
Crea raggi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.1.1 Descrizione

Crea un raggio (linea semi-infinita) da una combinazione di opzioni tra cui punto, direzione e angolo.



1 Inizio del raggio

2 Direzione

22.1.2 Metodo

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

- Inizio del raggio
- ORizzontale
- Verticale
- Angolo
- Bisettrice
- Parallelo

22.1.3 Opzioni all'interno del comando

Inizio del raggio
Consente di iniziare a creare un raggio specificandone il punto iniziale.

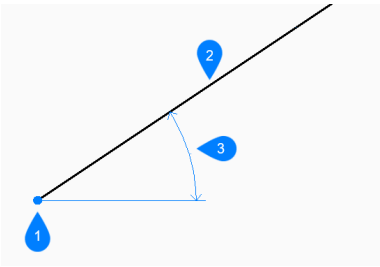
Direzione
Specifica la direzione del raggio dal punto iniziale.

> ***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.

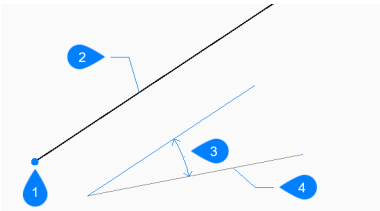


1 Localizzazione

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

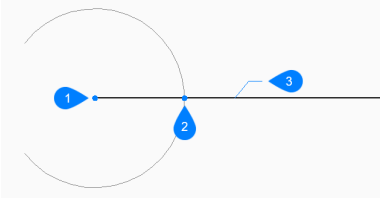
Localizzazione
Specifica il punto iniziale del raggio orizzontale, verticale o angolare.

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 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.

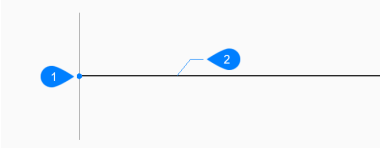
Nota: Questa opzione funziona con le polilinee spline, ma non con le entità spline.



1 Perpendicolare al punto centrale dell'arco

2 Perpendicolare al punto medio dell'arco

3 Raggio

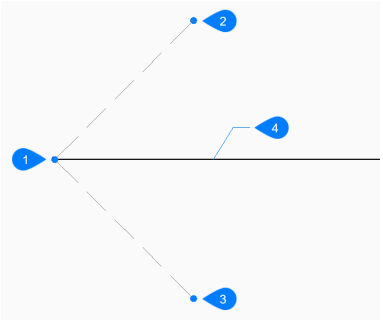


1 Perpendicolare al punto medio della linea

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

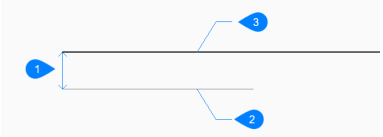
4 Raggio

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.

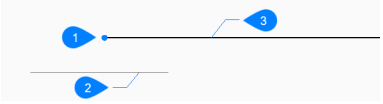


1 Distanza offset

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

22.2 REASSOCAPP

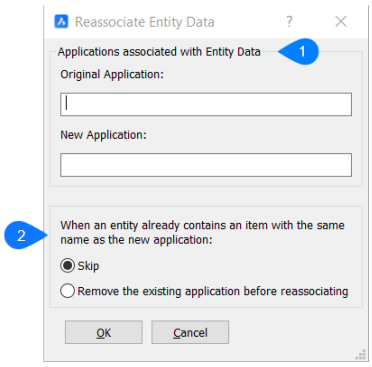
Apre la finestra di dialogo **Riassocia Dati Entità**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.2.1 Descrizione

Apre 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

22.2.2 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.

22.2.3 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.

22.3 RECUPERA

Apre la finestra di dialogo **Apri disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.3.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Apri disegno** per selezionare un file DWG, DWT o DXF danneggiato da cui recuperare i dati.

22.4 RECUPERATUTTO

Apre la finestra di dialogo **Apri disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

22.4.1 Descrizione

Apre 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.

22.5 REGSCRIPT

Registra le sequenze di tasti nel disegno corrente e le salva in un file di script SCR.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.5.1 Descrizione

Apre 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.

22.6 RETTANGOLO

Crea una polilinea a forma di rettangolo.

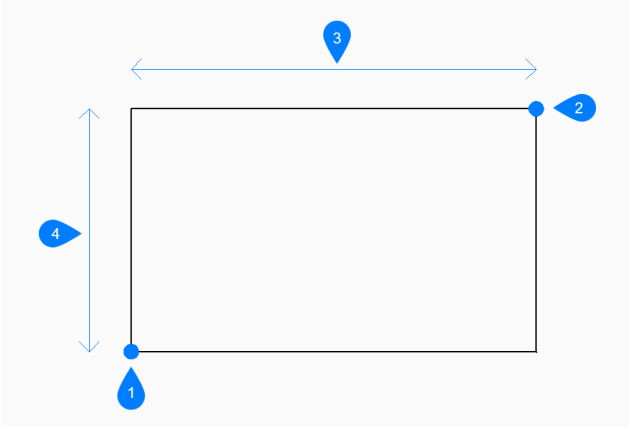
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: RT, RECTANGLE

22.6.1 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

22.6.2 Metodo

Questo comando ha 5 metodi per iniziare a creare un rettangolo:

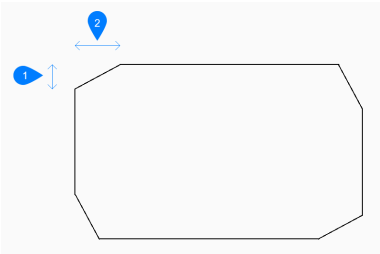
- Selezionare primo angolo del rettangolo
- RUota
- Quadrato
- Area
- Quote

22.6.3 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.



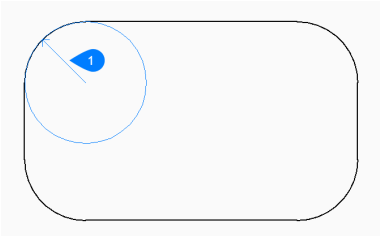
1 Prima distanza di cimatura

2 Seconda distanza di cimatura

Disattiva cima
Disattiva 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.

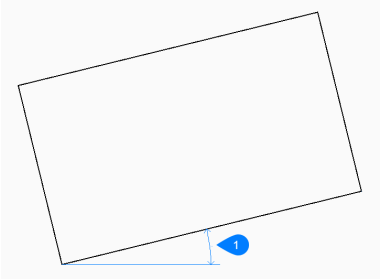


1 Raggio di raccordo

Disattiva raccordo
Disattiva 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.

22.7 RIDEF

Attiva i comandi che erano stati disattivati con il comando NUOVDEF.

Lite Pro Mechanical BIM

22.7.1 Descrizione

Riattiva i comandi disattivati con il comando NUOVDEF immettendo il nome del comando non definito.

22.8 REDIR (Express Tools)

Ridefinisce i percorsi codificati in riferimenti esterni, immagini, forme, stili e testor.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.8.1 Descrizione

Ridefinisce i percorsi hard-coded per le seguenti entità associate al disegno corrente:

- riferimenti esterni
- immagini
- shape
- rtexts

Nota: Le entità Rtext negli xrif, le entità rtext nelle definizioni di blocco e le immagini negli xrif, non vengono modificate dal comando REDIR.

22.8.2 Metodo

1 Entrare nella vecchia directory.

Nota: Digitate * per ridefinire tutto.

2 Specificare la nuova directory.

Nota: In sostanza, il comando REDIR è un comando di ricerca e sostituzione dei percorsi.

Esempio:

```
: REDIR

Modalità REDIR corrente: Stili, Xrif, Immagini, Rtext
Trovare e sostituire i nomi delle cartelle
Inserire la precedente cartella, o '*' per tutti, o '?' per elencare i riferi-
menti, o <Opzioni>: D:\test\percorso1
Sostituisci 'D:\test\path1' con: D:\test\path2

Ricerca della precedente cartella: <D:\test\path1>
da sostituire con: <D:\test\path2>
Impossibile trovare il file del carattere: arial.ttf
FORMA D:\test\percorso1\forma. SHX -> D:\test\path2\shape. SHX
Impossibile trovare il file shape: arial.ttf
Impossibile trovare il file shape: arial.ttf
XREF xrif D:\test\percorso1\xref.dwg -> D:\test\percorso2\xref.dwg
Nome xrif: "xrif"
Percorso precedente: D:\test\path1\xref.dwg
Ricarica xrif "xrif": D:\test\percorso2\xref.dwg
1 riferimento aggiornato.
Ricerca di immagini nidificate ...\fatto.
IMMAGINE immagine D:\test\percorso1\image.jpg -> D:\test\percorso2\image.jpg
Ricerca di entità RTEXT ...
RTEXT D:\test\percorso1\txt.txt -> D:\test\percorso2\txt.txt
1 record di stile/shape  modificato.
1 immagine/i modificate.1 xrif modificato/i.
1 rtext modificato/i.
Le modifiche per alcune entità XRIF sono temporanee.
```

22.8.3 Opzioni all'interno del comando

Opzioni
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni REDIR** che consente di selezionare i tipi di elemento da cui si desidera sostituire le directory.

22.9 REDIRMODE (Express Tools)

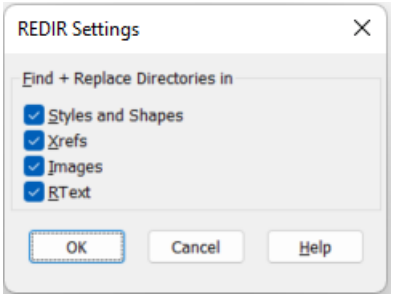
Imposta il tipo di entità a cui trovare e sostituire le directory.

Lite Pro Mechanical BIM

22.9.1 Metodo

Apre 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.

22.10 -REDIRMODE (Express Tools)

Imposta il tipo di entità da cui si desidera trovare e sostituire le directory tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

22.10.1 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.

22.11 RIPETI

Inverte l'azione del comando A o ANNULLA precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.11.1 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.

22.12 RIDIS

Ridisegna le entità nella finestra corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: R

22.12.1 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.

22.13 RIDIST

Ridisegna le entità in tutte le finestre.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: RDT

22.13.1 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.

22.14 REDSDKINFO

Visualizza le specifiche hardware e dei driver relative al rendering nella riga di comando.

Lite Pro Mechanical BIM

22.14.1 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

22.15 CHIUDIRIF

Chiude l'editor dei riferimenti esterni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.15.1 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.

22.15.2 Metodo

Esistono 2 metodi per chiudere l'editor dei riferimenti esterni:

- Memorizza
- Ignora

22.15.3 Opzioni all'interno del comando

Memorizza
Salva il disegno di riferimento, incluse le modifiche.

Ignora
Salva il disegno di riferimento senza salvare le modifiche.

22.16 MODRIF

Modifica i riferimenti ai blocchi e i riferimenti esterni.

Lite Pro Mechanical BIM

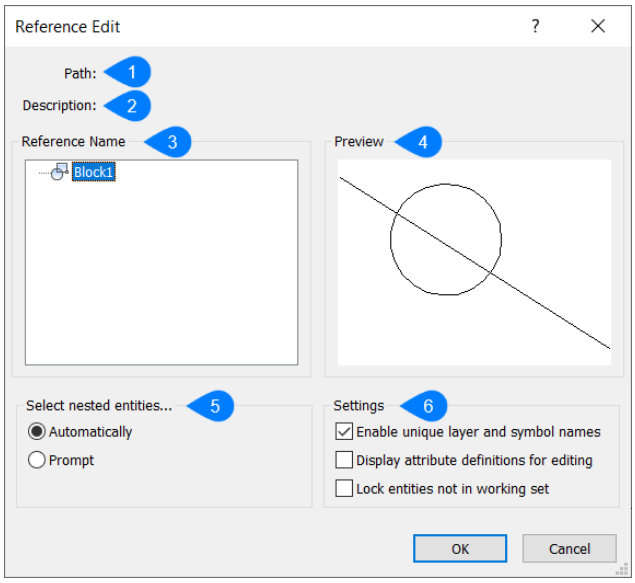
Icona: 

22.16.1 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

22.16.2 Percorso

Visualizza il nome del percorso.

22.16.3 Descrizione

Visualizza la descrizione del percorso.

22.16.4 Nome Riferimento

Elenca il nome del blocco e dei blocchi nidificati, se presenti.

22.16.5 Anteprima

Visualizza un'anteprima del riferimento corrente.

22.16.6 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.

22.16.7 Impostazioni

Determina come vengono trattate le entità durante la modifica.

Abilita nomi univoci per layer e simboli
Attiva/disattiva l'uso di 0 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.

22.17 -MODRIF

Modifica i riferimenti ai blocchi e i riferimenti esterni.

Lite Pro Mechanical BIM

22.17.1 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.

22.17.2 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 O.

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 icrociano 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.

22.18 CURVEDIRIFERIMENTO

Crea una geometria di riferimento per allineare automaticamente un blocco durante l'inserimento.

Lite Pro Mechanical BIM

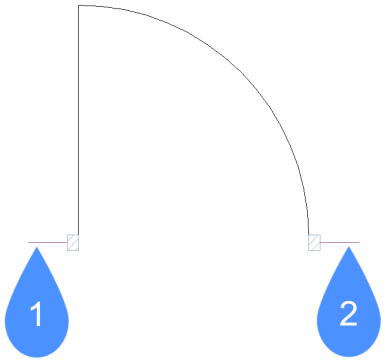
Icona: 

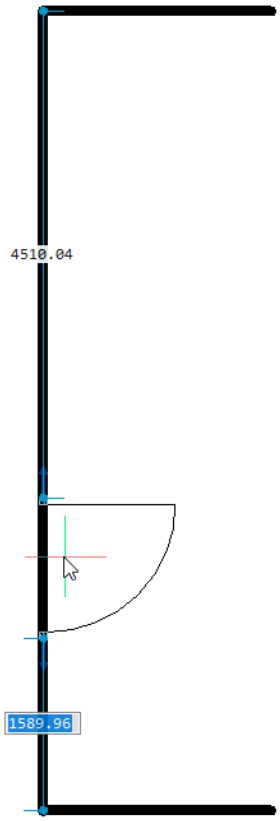
22.18.1 Metodo

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).

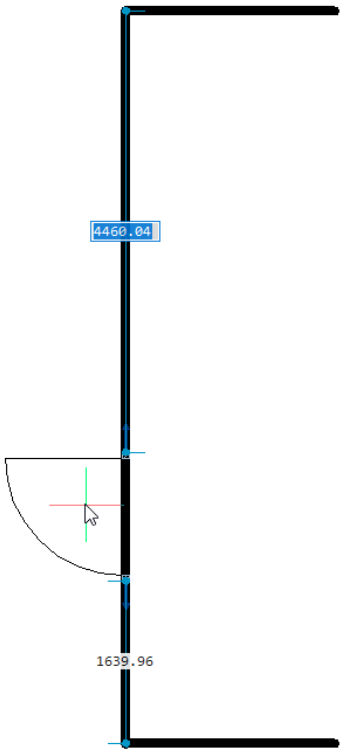
Con curve di riferimento ((1) e (2)) specificate in un disegno o in una definizione di blocco, è possibile allineare automaticamente il blocco o il disegno alla geometria pertinente quando lo si inserisce. Il numero di curve di riferimento e la distanza tra di esse determina la geometria che può allineare. 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.

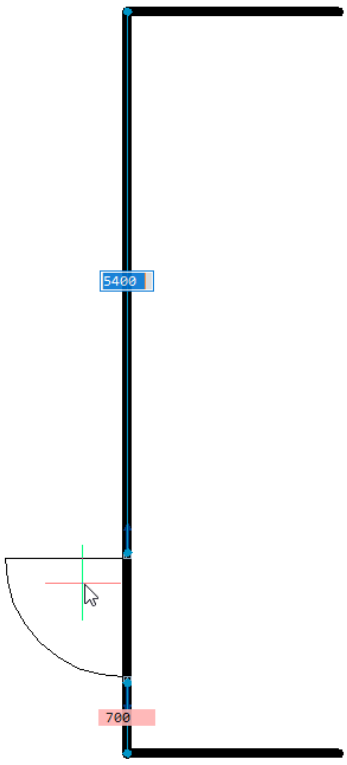
Riferimento Comandi

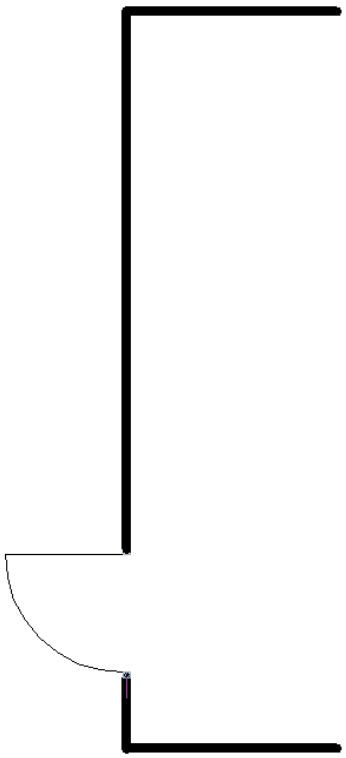




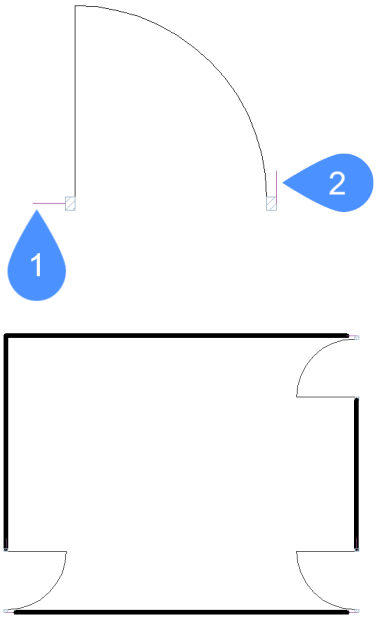
Riferimento Comandi





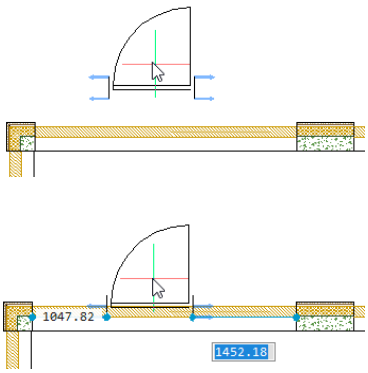


È possibile anche utilizzare le curve di riferimento per allinearsi automaticamente con gli angoli. L'esempio seguente include una curva di riferimento parallela (1) e una curva di riferimento ad angolo (2) che consente al blocco porta di allinearsi con la geometria che corrisponde alla linea parallela e alla linea perpendicolare.



22.18.2 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.

22.19 GRUPPORIF

Consente di aggiungere o rimuovere entità dal riferimento (blocco o xrif) in fase di modifica.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.19.1 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.

22.19.2 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.

22.20 RIGEN

Rigenera le entità nella finestra di visualizzazione corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: RG

22.20.1 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.

22.21 RIGENT

Rigenera le entità in tutte le finestre.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: RGT

22.21.1 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.

22.22 RIGENAUTO

Attiva/disattiva la variabile di sistema REGENMODE.

Lite Pro Mechanical BIM

22.22.1 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

22.23 REGIONE

Crea regioni.

Lite Pro Mechanical BIM

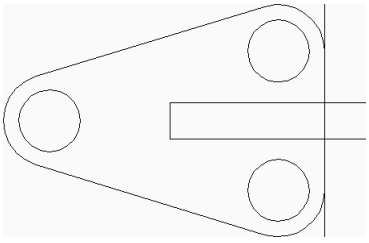
Icona:

Alias: REG

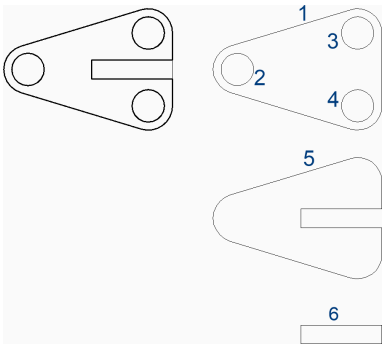
22.23.1 Descrizione

Crea regioni da entità chiuse o insiemi di entità che racchiudono uno spazio.

Entità originali:



Regioni (6):



22.23.2 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.

22.24 INIZIALIZZA

Ricarica il file degli alias (PGP).

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: INIZ

22.24.1 Descrizione

Ricarica il file alias (PGP) dopo che è stato modificato esternamente. Una finestra di dialogo **BricsCAD** chiede conferma prima di ricaricare il file.

22.25 RIMUOVIFUNZIONESCHIZZO

Rimuove tutte le funzioni di schizzo in una sola volta, mantenendo il solido 3D corrispondente.

Lite Pro Mechanical BIM

22.25.1 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.

22.26 RINOMINA

Rinomina le entità con nome tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: NM

22.26.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** nell'ultima scheda o categoria utilizzata per gestire le definizioni e il contenuto di riferimento utilizzato nel disegno. L'opzione **Rinomina** è accessibile tramite il menu contestuale.

Nota: Per modificare i nomi nella riga di comando, utilizzare il comando -RINOMINA.

Importante: Non è possibile modificare i nomi dei file allegati, come 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"

22.27 -RINOMINA

Rinomina le entità tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -NM

22.27.1 Descrizione

Rinomina le entità denominate dalla Barra dei comandi, supportando i caratteri jolly per modificare la selezione delle entità.

Nota: Nel modello di sostituzione, il carattere jolly asterisco (*) si estende fino alla fine della stringa (il carattere jolly viene gestito con la massima corrispondenza). Pertanto, modelli come '*-old' (modello di origine) e '*-new' (modello di sostituzione) non possono essere utilizzati per rinominare o rinominare in batch le entità (ad esempio, rinominare 'layer1-old' e 'layer2-old' in 'layer1-new' e 'layer2-new'). Per questo, è necessaria una routine LISP.

Importante: Non è possibile modificare i nomi dei file allegati, come 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"

22.27.2 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.

22.28 RENDER

Apre la finestra di dialogo **Render**.

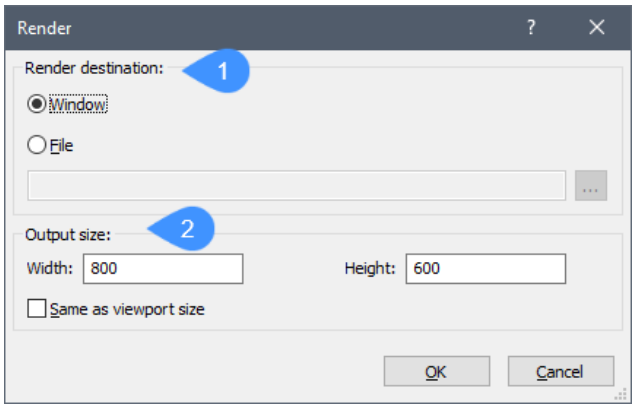
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: RR

22.28.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Render** per creare un rendering fotorealistico del disegno corrente.



1 Destinazione Render

2 Dimensione di output

22.28.2 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 **Sfoglia** si apre la finestra di dialogo **File di output del render**.

22.28.3 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.

22.29 -RENDER

Esegue il rendering dei modelli 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

22.29.1 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.

22.29.2 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 rendersono specificate in pixel.

22.30 PREIMPRENDERING

Crea e modifica le proprietà per i render tramite la finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

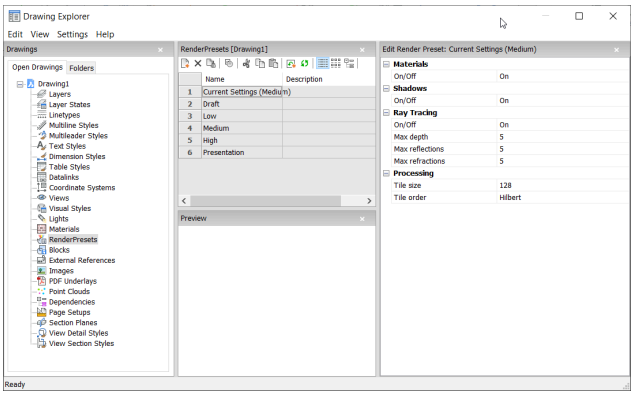
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: PRR

22.30.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Render Preimpostati** selezionata per visualizzare e modificare le preimpostazioni dei render nel disegno corrente.



22.30.2 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.

22.30.3 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.

22.31 RENDERWINCLOSE

Chiude la finestra Render.

Lite Pro Mechanical BIM

22.31.1 Descrizione

Chiude la finestra Render, che aveva mostrato il risultato del comando RENDER.

22.32 REPORTPANELCLOSE

Chiude il pannello **Report**.

Lite Pro Mechanical BIM

22.32.1 Descrizione

Chiude il pannello **Report** per nasconderlo 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.

22.33 APRIPANNELLOREPORT

Apre il pannello **Report**.

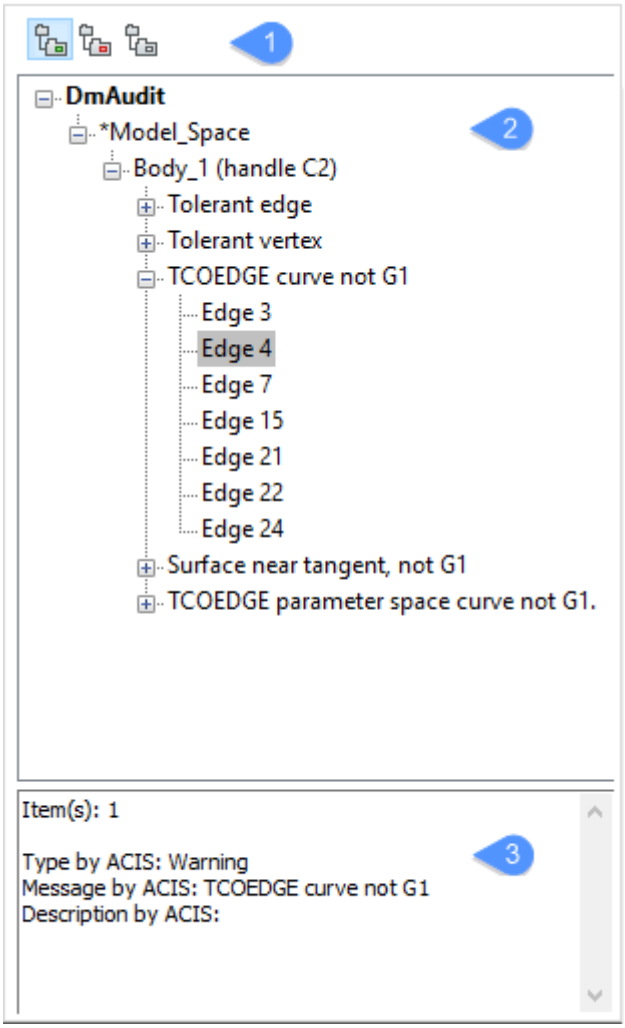
Lite Pro Mechanical BIM

22.33.1 Descrizione

Apre 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, DMSEMPLIFICA, DMSEMPLIFICATUTTO, 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

22.33.2 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

22.33.3 Output report

Visualizza l'output dei comandi.

22.33.4 Dettaglio degli elementi dell'output

Mostra l'output dettagliato dei comandi per l'elemento selezionato nell'output del report.

22.34 REPURLS (Express Tools)

Trova e sostituisce gli indirizzi URL precedentemente inseriti.

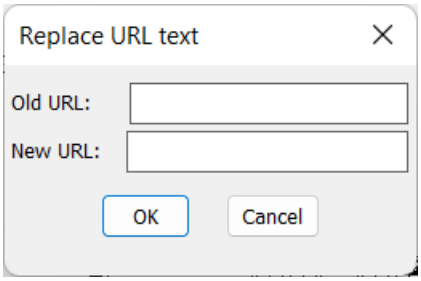
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.34.1 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.



22.35 RESETVISTEASSOCIATIVE

Rimuove l'associatività tra disegni 2D e modelli 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

22.35.1 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.

22.36 RIPRISTBLOC

Ripristina i blocchi parametrici ai valori predefiniti.

Lite Pro Mechanical BIM

22.36.1 Descrizione

I blocchi parametrici possono essere manipolati dagli utenti in modo interattivo, quindi questo comando riporta i blocchi alla loro condizione originale.

22.37 RIPRENDI

Riprende gli script in pausa.

Lite Pro Mechanical BIM

22.37.1 Descrizione

Riprende gli script dopo che sono stati interrotti con **Esc**.

22.38 FUMETTOREV

Crea una polilinea a forma di fumetto di revisione.

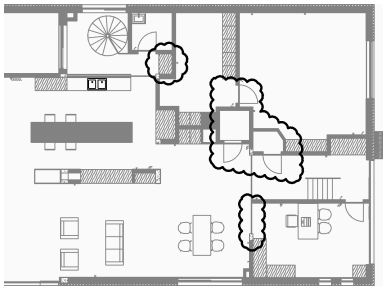
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.38.1 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.

Nota: Queste entità vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema REVCLOUDLAYER.



22.38.2 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 REVCLOUDMINARCLENGTH.

Specificare lunghezza massima arco

Specificare la lunghezza massima dell'arco.

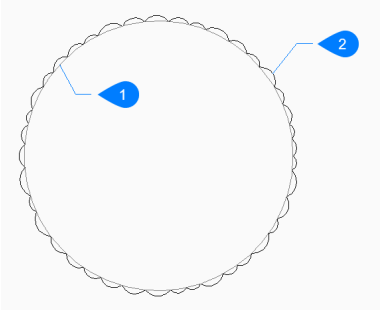
La lunghezza massima dell'arco viene memorizzata nella variabile di sistema REVCLOUDMAXARCLENGTH.



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.

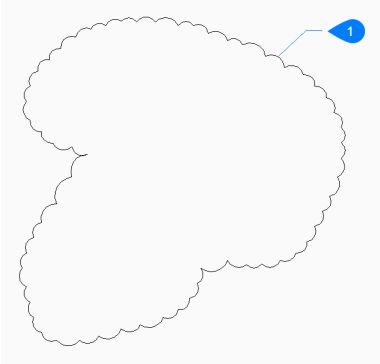
Rettangolare
Crea un fumetto di revisione rettangolare specificando il primo angolo e l'angolo opposto del rettangolo.
Il fumetto di revisione viene disegnato parallelamente agli assi x e y.

Poligonale
Crea un fumetto di revisione poligonale specificando i vertici del poligono.
È possibile continuare ad aggiungere vertici fino a quando non si preme il tasto **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

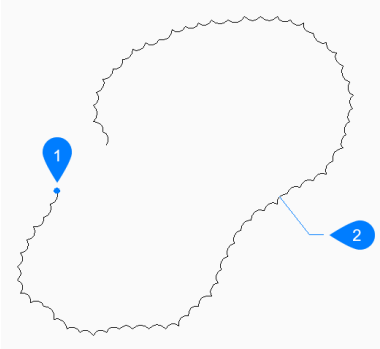
Premere il tasto **Invio** per smettere di aggiungere segmenti del fumetto di revisione in qualsiasi momento.

Inverti

Consente di specificare la direzione del fumetto di revisione.

Sì

La direzione dei segmenti degli archi viene invertita.

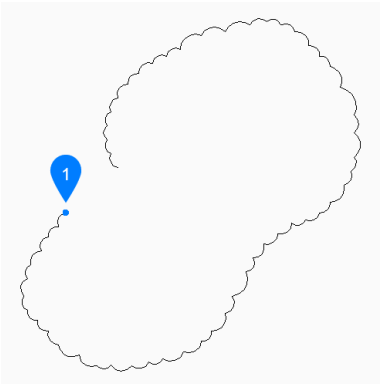


1 Punto di partenza

2 Invertito

No

La direzione dei segmenti degli archi viene mantenuta.

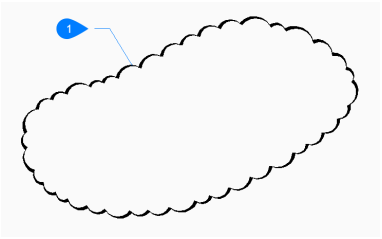


1 Punto di partenza

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 REVCLOUDARCSTYLE.

22.39 INVERTI

Inverte la direzione delle linee, delle polilinee, delle spline e delle eliche selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

22.39.1 Descrizione

Inverte la direzione delle linee, delle polilinee, delle spline e delle eliche selezionate scambiando i punti partenza e fine.

Nota: Questo comando è utile per i tipilinea che contengono testo. Un tipolinea con testo ha l'angolo di rotazione dei caratteri visualizzati nella definizione del tipolinea. L'angolo di rotazione del testo deve essere preceduto da:

- **U=** specifica l'orientamento del testo in posizione verticale
- **R=** specifica la rotazione relativa o tangenziale rispetto alla linea
- **A=** specifica la rotazione assoluta del testo rispetto all'origine

22.40 INVERTIETICHETTECURVELINEE

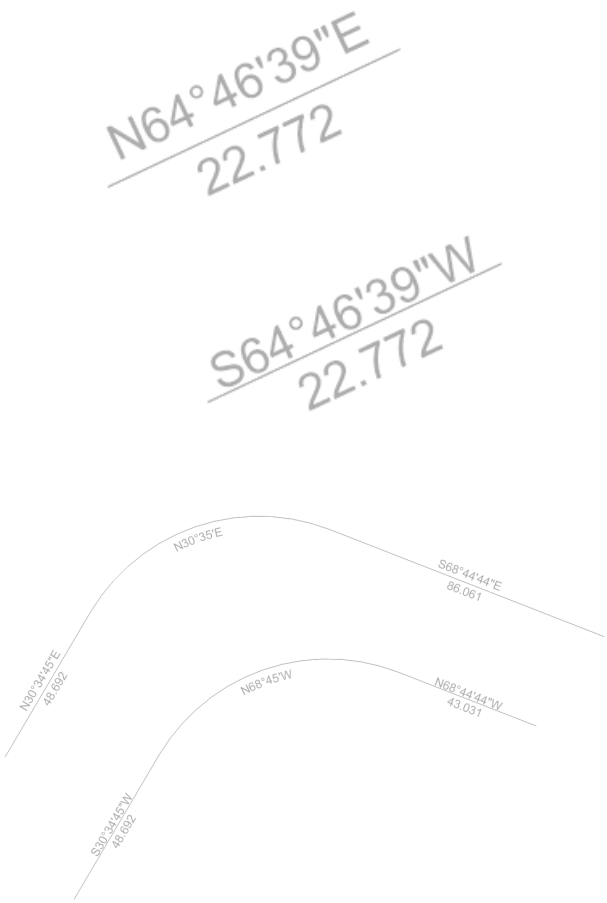
Inverte la direzione dei componenti delle etichette delle linee e delle curve.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.40.1 Metodo

Selezionare i componenti dell'etichetta della linea o della curva per invertirne la direzione.



22.41 REVERT (Express Tools)

Chiude il disegno corrente senza salvarlo e lo riapre.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

22.41.1 Metodo

Se nel disegno corrente sono presenti modifiche non salvate, BricsCAD chiede se si desidera annullare le modifiche.

22.42 RIVOLUZIONE

Crea solidi o superfici 3D ruotando entità 2D attorno a un asse.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: RIV

22.42.1 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.

22.42.2 Metodo

Esistono due metodi per rivoluzionare le entità:

- Creare solidi 3D.
- Creare superfici.

22.42.3 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.

Entità
Specifica l'asse di rotazione selezionando un'entità assiale dell'oggetto.

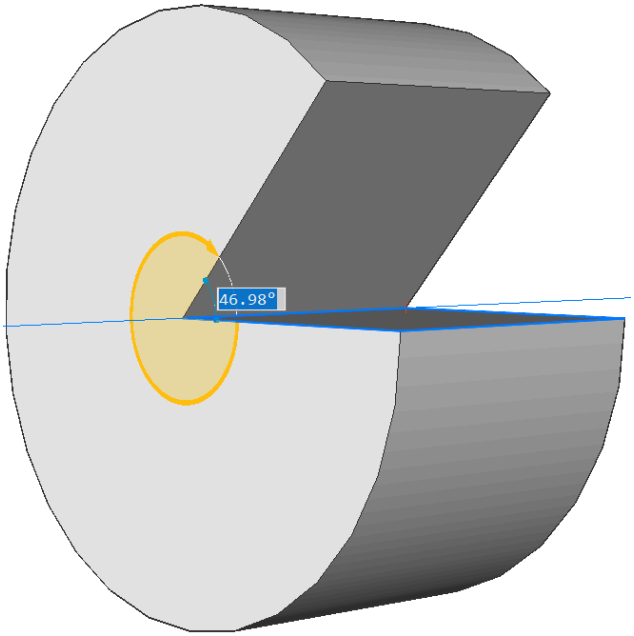
Precedente
Utilizza l'ultimo asse immesso per ruotare le entità.

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.



22.43 SUPRIV

Crea una superficie mesh 3D ruotando un'entità lineare attorno a una linea (abbreviazione di "superficie di rivoluzione").

Lite Pro Mechanical BIM

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.

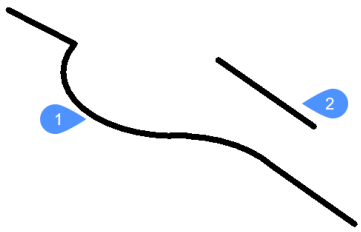
La variabile di sistema SURFTAB2 controlla il numero di segmenti di ciascun segmento di arco nell'entità di rivoluzione

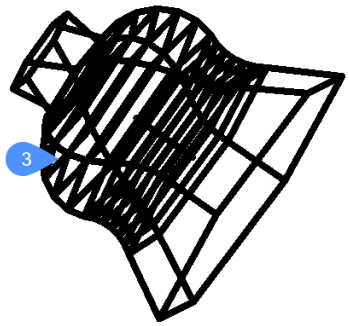
22.43.1 Metodo

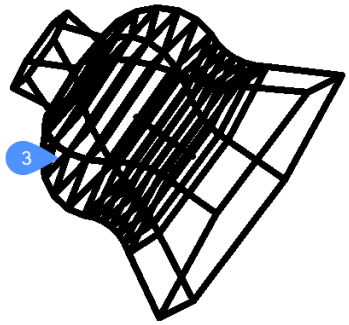
Specificare una singola entità (1) da trasformare in una mesh di superficie 3D (3). È possibile scegliere una linea, un cerchio, un arco, una polilinea aperta o chiusa, una spline aperta o chiusa; Gli oggetti 3D non funzionano.

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.







22.44 BARRAMULTIF

Apre il pannello **Barra multifunzione**.

Lite Pro Mechanical BIM

22.44.1 Descrizione

Apre 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.

22.45 CHIUDIBARRAMULTIF

Chiude il pannello **Barra multifunzione**.

Lite Pro Mechanical BIM

22.45.1 Descrizione

Chiude il pannello **Barra multifunzione** per nasconderlo 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.

22.46 RUOTA

Ruota le entità attorno a un punto specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

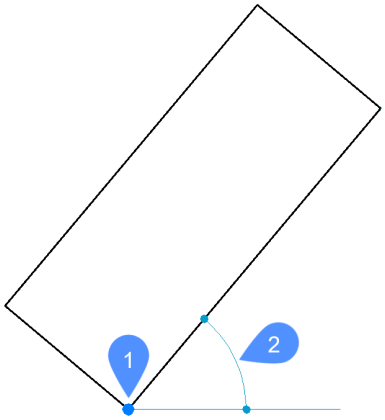
Icona:

Alias: RU

22.46.1 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

22.46.2 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.

22.47 RUOTA3D

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

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: 3R, ROTAZIONE3D, 3DROTATE

22.47.1 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 preservare la corretta topologia del solido o della superficie.

22.47.2 Metodo

È possibile ruotare le entità:

- Specificare un asse.
- Utilizzando la geometria di un oggetto come asse per ruotare le 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.

22.47.3 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.

Entità
Utilizzando la geometria di un'entità per determinare l'asse per ruotare le 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 attiva, premere il tasto Ctrl per commutare tra disattivazione/attivazione della modalità di connettività.
- 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**.

22.48 RSCRIPT

Esegue nuovamente il file script SCR attualmente caricato.

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**).

22.48.1 Metodo

Dopo aver caricato ed eseguito un file script, immettere RSCRIPT per eseguirlo di nuovo (abbreviazione di "ripeti script").

22.49 RTEDIT (Express Tools)

Modifica le entità di testo remote.

Lite Pro Mechanical BIM

22.49.1 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
Apre un editor di testo per modificare il contenuto dell'entità TESTOR.

22.50 RTEXT (Express Tools)

Inserisce o modifica un'entità testo remoto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.50.1 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.

22.50.2 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
Apre la finestra di dialogo **Selezionare File di Testo** la quale consente di selezionare un file .txt.

Diesel
Apre la finestra di dialogo **Edit Rtext** la quale consente di utilizzare un codice DIESEL.

22.51 RTEXTAPP (Express Tools)

Assegna un editor di file di testo specifico da utilizzare con il comando RTEXT.

Lite Pro Mechanical BIM

22.52 RTLOOK

Guarda intorno in una scena 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

22.52.1 Metodo

Il cursore look-around 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.

22.52.2 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.

22.53 PANTR

Pan del disegno in tempo reale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.53.1 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.

22.53.2 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.

22.54 RTROT

Ruota i disegni 3D in modo vincolato, in tempo reale.

Icona: 

22.54.1 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.
- La variabile del sistema RTISOLATESELECTION controlla se la selezione attiva viene isolata automaticamente durante la rotazione in tempo reale.

22.54.2 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.

22.55 RTROTCTR

Ruota i disegni 3D attorno a un punto centrale selezionato nel disegno, in tempo reale.



22.55.1 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.

22.55.2 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.

22.56 RTROTF

Ruota i disegni 3D attorno a un punto fisso, in tempo reale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.56.1 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.

22.56.2 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.

22.57 RTROTX

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse x.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.57.1 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.

Nota: La variabile di sistema ORBITAUTOTARGET determina se il punto di vista ruota attorno al punto di selezione o al centro dell'oggetto.

22.57.2 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.

22.58 RTROTY

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse z.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.58.1 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.

22.58.2 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.

22.59 RTROTZ

Ruota i disegni 3D in tempo reale attorno all'asse z.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.59.1 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.

22.59.2 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.

22.60 RTUCS (Express Tools)

Ruota l'UCS dinamicamente.



22.60.1 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.

22.60.2 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.

22.61 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.

Lite Pro Mechanical BIM

22.61.1 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.

22.61.2 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 RTROTCTR.

Sfera
Ruota il disegno 3D in tempo reale. Avvia il comando RTROT.

22.62 RTWALK

Cammina da sinistra a destra e avanti-indietro attraverso scene 3D, in tempo reale.

Lite Pro Mechanical BIM

22.62.1 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.

22.62.2 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.

22.63 ZOOMTR

Ingrandisce il punto di vista avanti-indietro del disegno in tempo reale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.63.1 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.

22.63.2 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.

22.64 SUPRIG

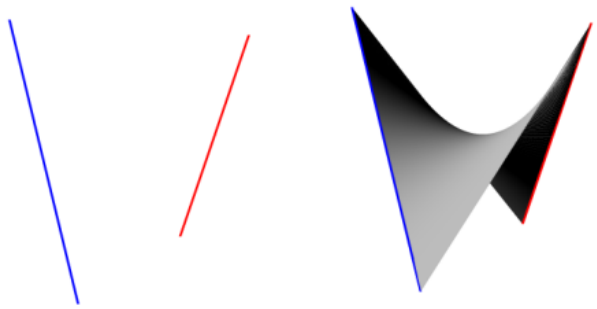
Crea mesh poligonali 3D collegando due entità lineari separate (abbreviazione di "superfici rigate").

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

22.64.1 Descrizione

Crea una mesh poligonale 3D a forma di superficie rigata specificando due entità separate.



22.64.2 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.

23. S

23.1 SALVA

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SA, SALVAURL

23.1.1 Descrizione

Apre 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)

23.2 SAVEALL

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.2.1 Metodo

La finestra di dialogo viene visualizzata per ogni disegno aperto che è stato modificato dopo il salvataggio precedente.

23.3 SALVACOME

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.3.1 Descrizione

Apre 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.

23.4 SAVEASR12

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.4.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Salva Disegno Come** per salvare i dati del disegno corrente in un file DWG R11/12.

23.5 SAVE-CLOSEALL (Express Tools)

Salva e chiude tutti i disegni aperti.

Lite Pro Mechanical BIM

23.5.1 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.

23.6 SALVAFILECARTELLA

Apre l'Esplora File predefinito.

Lite Pro Mechanical BIM

23.6.1 Descrizione

Apre l'Esplora File predefinito per accedere rapidamente ai file di salvataggio e backup automatici. Si apre in una finestra di un'applicazione esterna, che consente di rimanere aperta mentre si lavora sui disegni in BricsCAD. È possibile spostarla e ridimensionarla con i controlli standard della finestra dell'applicazione.

23.7 SCALA

Ridimensiona le entità 2D e 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

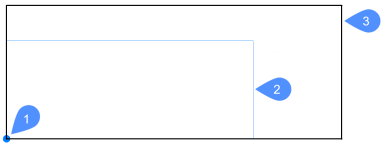
Icona:

Alias: SS

23.7.1 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

23.7.2 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.

23.8 MODIFELENCOSCALE

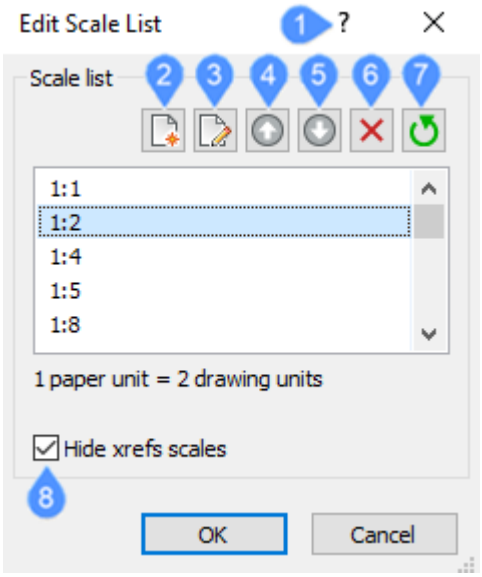
Apre la finestra di dialogo **Modifica Elenco Scale**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.8.1 Descrizione

Apre 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 Nascondi scale xrif

23.8.2 Riferimento Comandi

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando MODIFELENCOSCALE.

23.8.3 Aggiungi nuova scala

Apre la finestra di dialogo **Aggiungi Scala**.

23.8.4 Modifica scala

Apre la finestra di dialogo **Modifica Scala**.

23.8.5 Sposta in Alto

Sposta la scala selezionata verso l'alto nell'elenco.

23.8.6 Sposta in Basso

Sposta la scala selezionata verso il basso nell'elenco.

23.8.7 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.

23.8.8 Ripristina

Restituisce l'elenco alla sua condizione originale, aggiungendo di nuovo le scale eliminate e rimuovendo tutte le scale aggiunte ma inutilizzate.

23.8.9 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.

23.9 -MODIFELENCOSCALE

Modifica i fattori di scala preimpostati.

Lite Pro Mechanical BIM

23.9.1 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.

23.9.2 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.

23.10 SCREENSHOT

Apre la finestra di dialogo **Salva file immagine**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.10.1 Descrizione

Apre 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.

23.11 SCRIPT

Esegue un file di script in grado di nidificare gli script lungo una sequenza di comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: CR

23.11.1 Descrizione

Apre 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.

Un file di script è un file di testo con estensione SCR che contiene righe di comando da eseguire dalla Barra dei comandi.

Nota: La finestra di dialogo **Avvia Script** viene visualizzata solo quando la variabile di sistema FILEDIA è impostata su 1; in caso contrario, il nome dello script è richiesto nella Barra dei comandi.

23.12 CHIAMASCRIPT

Esegue un file di script in grado di nidificare gli script lungo una sequenza di comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

23.12.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Avvia Script** per selezionare un file SCR da eseguire.

Un file script è un file di testo con estensione SCR che contiene righe di comando da eseguire dalla Barra dei comandi e riferimenti ad altri file di script.

Nota: La finestra di dialogo **Avvia Script** viene visualizzata solo quando la variabile di sistema FILEDIA è impostata su 1; in caso contrario, il nome dello script è richiesto nella Barra dei comandi.

23.13 BARREDISCORRIMENTO

Commuta la variabile di sistema WNDLSCRL.

Lite Pro Mechanical BIM

23.13.1 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.

23.13.2 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.

23.14 SEZIONE

Crea piani di sezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

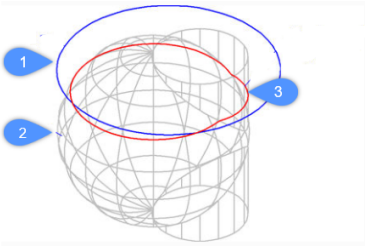
Alias: SEZ

23.14.1 Descrizione

Crea piani di sezione di solidi 3D, superfici, mesh polifaccia, e facce 3D. Il risultato è una sezione composta da entità regione.

23.14.2 Opzioni all'interno del comando

Entità
Crea la sezione dalle a partire dalle entità che intersecano il solido 3D.



1 Entità cerchio

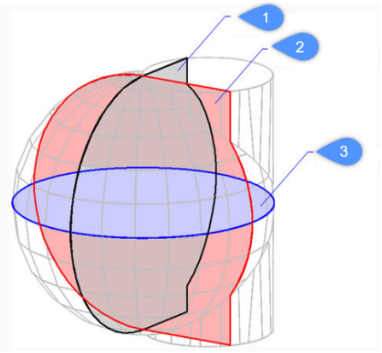
2 Solidi 3D

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).

Visualizza
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.

23.15 -SORGENTIDATISEZIONE

Gestisce le origini dati all'interno di un gruppo di linee di sezione.

Lite Pro Mechanical BIM

23.15.1 Metodo

Specificare il nome del gruppo di linee di sezione o accettare il nome predefinito del gruppo di linee di sezione, quindi selezionare le origini di sezione da aggiungere.

23.15.2 Opzioni all'interno del comando

RImuovi origine dati
Consente di selezionare le origini della sezione che si desidera rimuovere.

AGgiungi origine dati
Consente di selezionare le origini di sezione che si desidera aggiungere.

23.16 SORGENTIDATISEZIONE

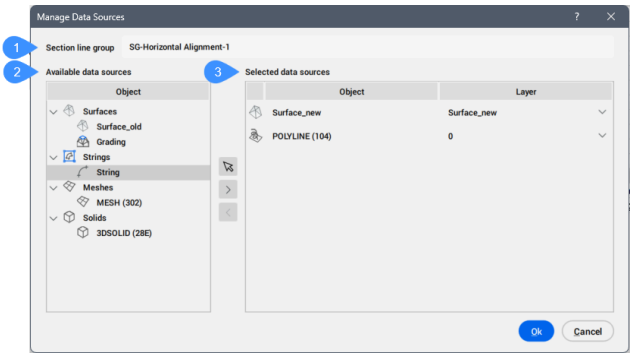
Gestisce le origini dati all'interno di un gruppo di linee di sezione.

Lite Pro Mechanical BIM

23.16.1 Metodo

Specificare il nome del gruppo di linee di sezione o accettare il nome del gruppo di linee di sezione predefinito.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Gestisci origine dati**.



1 Gruppo di linee di sezione

2 Sorgenti dati disponibili

3 Sorgenti dati selezionate

23.16.2 Gruppo di linee di sezione

Visualizza il nome del gruppo di linee di sezione.

23.16.3 Sorgenti dati disponibili

Elenca tutte le sorgenti dati disponibili nel disegno.

Le sorgenti dati selezionate possono essere aggiunte all'elenco **Sorgenti dati selezionate** premendo il pulsante >.

23.16.4 Sorgenti dati selezionate

Elenca le sorgenti dati selezionate incluse nel gruppo di linee di sezione.

Le sorgenti dati selezionate possono essere rimosse dall'elenco **Sorgenti dati selezionate** premendo il pulsante <.

Inoltre, è possibile selezionare le entità civili dal disegno, premendo il pulsante .

23.17 -LINEESEZIONE

Crea linee di sezione tra i punti selezionati o in corrispondenza di progressive specificate dall'utente lungo l'allineamento o la stringa.

Lite Pro Mechanical BIM

23.17.1 Metodo

Selezionare un allineamento o una stringa nel disegno, specificare il nome del gruppo di linee di sezione e scegliere un'opzione per l'applicazione delle progressive.

23.17.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare il gruppo di linee di sezione
Consente di impostare un nome per il gruppo di linee di sezione o di sceglierne uno esistente.

Seleziona punto lungo l'allineamento o la stringa
Consente di selezionare i punti lungo l'allineamento o la stringa selezionati per applicare le progressive.

Inserire la larghezza a sinistra
Consente di impostare il valore della larghezza sinistra per la progressiva.

Inserire la larghezza a destra
Consente di impostare il valore di larghezza corretto per la progressiva.

Specificare progressiva
Consente di selezionare i punti per le progressive.

Intervallo
Crea progressive in base a intervalli. Sono necessari parametri aggiuntivi.

Specifica Progressiva iniziale
Consente di definire la progressiva iniziale.

Specificare la progressiva finale
Consente di definire la progressiva finale.

Incremento relativo a
Consente di scegliere la modalità di definizione dei parametri di incremento.

Progressi assoluta
Consente di definire la posizione di ciascuna progressiva.

Progressiva iniziale
Consente di definire la posizione della progressiva iniziale

Specificare l'incremento lungo le tangenti
Consente di impostare il valore per l'incremento lungo le tangenti.

Specificare l'incremento lungo le curve
Consente di impostare il valore per l'incremento lungo le curve.

Specificare l'incremento lungo le spirali
Consente di impostare il valore per l'incremento lungo le spirali.

Creare una linea di sezione all'inizio dell'intervallo [Si/No]
Consente di decidere se aggiungere una linea di sezione all'inizio.

Creare una linea di sezione alla fine dell'intervallo [Si/No]
Consente di decidere se aggiungere una linea di sezione alla fine.

Creare una linea di sezione in corrispondenza dei punti geometrici orizzontali [Sì/No]
Consente di decidere se aggiungere una linea di sezione in corrispondenza dei punti geometrici orizzontali.

Specifica punti
Consente di selezionare i punti della linea di sezione dal disegno.

23.18 LINEESEZIONE

Crea linee di sezione tra i punti selezionati o in corrispondenza di progressive specificate dall'utente lungo l'allineamento o la stringa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.18.1 Descrizione

Le linee di sezione possono essere create su oggetti lineari come allineamenti e stringhe, nonché su superfici TIN.

È possibile creare più insiemi di linee di sezione sullo stesso allineamento o linea di stringa, ciascuno definito con parametri diversi e che fa riferimento a diverse origini dati, che vengono quindi visualizzate nelle viste di sezione.

Sono disponibili due opzioni per la creazione di linee di sezione su tracciati e linee di stringa:

- Specificando gli intervalli (intervalli di progressiva, incrementi di campionamento e linee di sezione aggiuntive)
- Specificando manualmente le progressive

Indipendentemente dalla modalità di creazione della linea di sezione, sia sul tracciato che su una superficie TIN, è necessario definire i seguenti parametri:

- informazioni sul gruppo di linee di sezione
- larghezze sinistra e destra
- nome della linea di sezione

Quando si crea una linea di sezione su una superficie TIN, è possibile selezionare i punti della linea di sezione in modo interattivo nel disegno. In questo modo è possibile creare una linea di sezione poligonale. In questo modo, è possibile creare un numero qualsiasi di linee di sezione con forme diverse in varie posizioni sulla superficie TIN.

Tutte le linee di sezione su una superficie TIN, create all'interno di una singola esecuzione del comando, vengono posizionate nel gruppo di linee di sezione selezionato.

Una volta create le linee di sezione, queste possono essere selezionate e modificate direttamente nel disegno. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- I grip a freccia alle estremità sinistra e destra consentono di regolare manualmente la lunghezza di ciascun lato della linea di sezione.

- I grip quadrati alle estremità di entrambi i lati consentono di interrompere la linea di sezione, in modo che non sia più perpendicolare all'allineamento o alla linea di stringa.
- Il grip a a diamante al centro della linea di sezione consente di spostare manualmente la linea di sezione in un'altra progressiva lungo l'allineamento o la linea di stringa.

23.18.2 Metodo

Selezionare un allineamento o una stringa nel disegno oppure premere Invio per aprire la finestra di dialogo **Seleziona tracciato o stringa** per la selezione.

Viene quindi visualizzata la finestra di dialogo **Crea gruppo di linee di sezione**.

Cliccare sul pulsante **Crea** per aprire la finestra di dialogo **Crea linee di sezione** .

23.18.3 Opzioni all'interno del comando

Specifica punti
Consente di selezionare i punti della linea di sezione dal disegno.

23.19 PIANOSEZ

Crea entità sezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: PIANOS

23.19.1 Descrizione

Crea entità di sezione per solidi 3D, superfici 3D, mesh polifaccia e facce 3D. Questo comando consente di vedere all'interno di un'entità 3D.

23.19.2 Metodo

Specificare un punto iniziale e un punto passante per la linea di sezione, quindi specificare la direzione dell'entità di sezione. La parte del solido sul lato destro (rispetto all'ordine di disegno dei punti) del piano di sezione verrà nascosta.

Nota:

- Utilizzare gli snap a entità per rendere precisi i punti di selezione.
- Attivare la variabile di sistema 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**).

Per impostazione predefinita, il comando crea un'entità di sezione di tipo **Piano** con la proprietà **Visualizzazione ritaglio** impostata su **Sì**.

È possibile impostare un tipo diverso utilizzando l'opzione **Tipo** nella Barra dei comandi o la proprietà **Tipo** nel pannello **Proprietà**.

Nota:

- Controllare la visibilità dei piani di sezione con la variabile di sistema SECTIONPLANEVISIBILITY.
- Utilizzare il comando IMPOSTPIANOSEZ per modificare le entità di sezione.

È inoltre possibile regolare i valori di **Offset di sezione** e **Spessore fetta** nel pannello **Proprietà** utilizzando l'input numerico diretto o gli spinner. È possibile controllare la dimensione del passo degli incrementi con le variabili di sistema SLICETHICKNESSSTEP e SECTIONOFFSETSTEP.

23.19.3 Opzioni all'interno del comando

seleziona Faccia
Crea un piano di sezione che coincide con la faccia selezionata di un solido 3D.

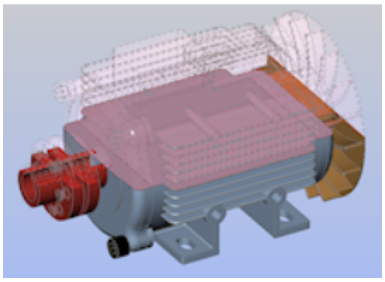
Nota:

- 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 un'entità di sezione a forma poligonale del tipo corrente (eccetto il tipo **Trancia**), perpendicolare all'attuale **UCS**. Scegliere due o più punti per definire la linea di sezione, quindi specificare la direzione dell'entità di sezione.

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 ortografico attraverso il centro del rettangolo di selezione che contiene tutte le entità 3D presenti nel disegno. Ad esempio, il risultato di un piano di sezione **Superiore**.



Tipo
Definisce il tipo di entità sezione da creare.

Plane
Imposta il tipo di entità sezione su **Piano**.

COntorno
Imposta il tipo di entità sezione su **Contorno**.

Volume
Imposta il tipo di entità sezione su **Volume**.

Trancia
Imposta il tipo di entità sezione su **Trancia**.

Nota: L'opzione **Disegno** è disattivata per questo tipo.

23.20 IMPOSTPIANOSEZ

Lite Pro Mechanical BIM

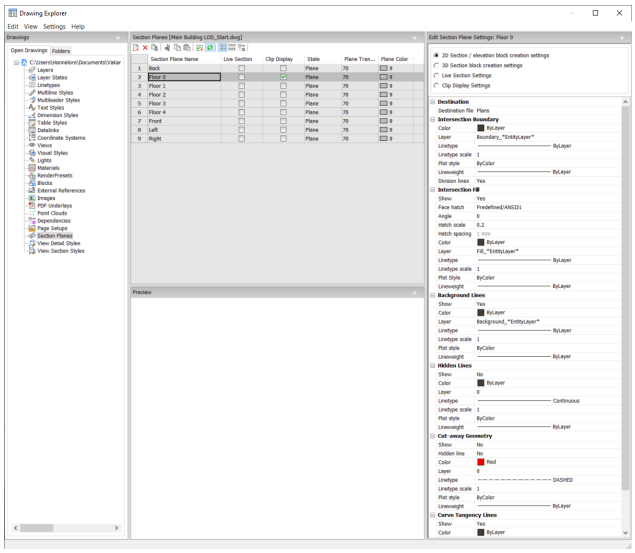
Icona:

23.20.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria Piani di Sezione selezionata.

23.20.2 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.



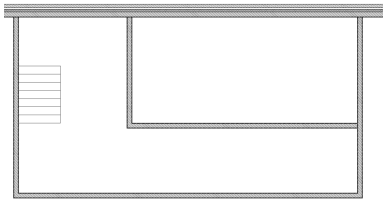
Nota: Le opzioni disponibili variano a seconda del tipo di sezione che si sceglie di modificare.

23.20.3 Opzioni all'interno del comando

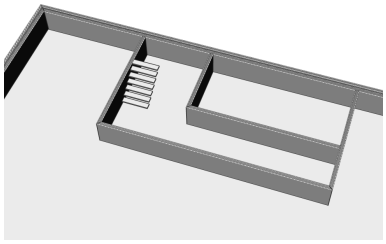
Tipi di Sezione

Impostazioni creazione del blocco sezione 2D / elevazione

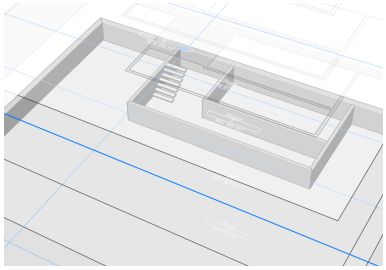
Specifica le proprietà per le sezioni e i prospetti 2D. Queste proprietà vengono assegnate alla sezione 2D creata come blocco.



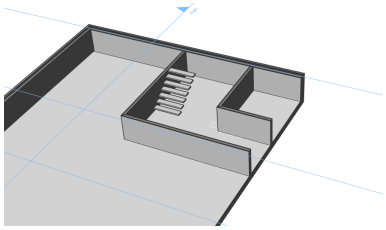
Impostazioni creazione del blocco sezione 3D
Specifica le proprietà per le sezioni 3D. Queste proprietà vengono assegnate alla sezione 3D creata come blocco.



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.

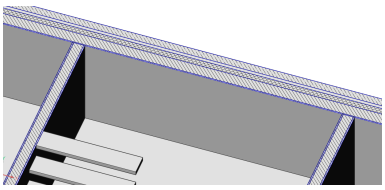
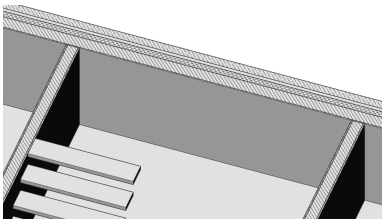
Tipolinea
Specifica il tipolinea del contorno dell'intersezione. È possibile scegliere tra:
- I tipilinea disponibili nel disegno
- Caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

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.

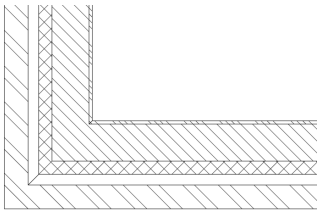
Linee Divisione (opzione disponibile per le sezioni 2D)
Specifica se devono essere disegnate le linee di divisione del contorno di intersezione.

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.
- 

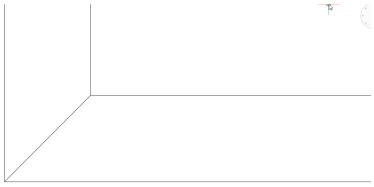
Nota: Il contorno intersezione è ancora visibile, poiché le linee vengono disegnate anche per il riempimento dell'intersezione. Il colore è ora determinato dal riempimento dell'intersezione anziché dal contorno dell'intersezione.

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
- Caricare nuovi tipilinea. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Carica Tipilinea** in cui è possibile scegliere nuovi tipilinea da caricare nel disegno.

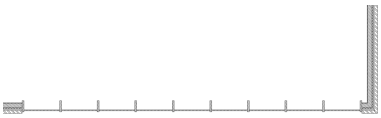
Scala tipolinea
Specifica la scala del tipolinea del modello di tratteggio.

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
- 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.

Tipolinea
Specifica il tipolinea delle linee nascoste. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- 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 nascoste.

Stile di Stampa
Specifica lo stile di stampa delle linee nascoste.

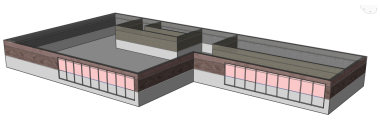
Spessorelinea
Specifica lo spessorelinea delle linee nascoste.

Geometria di ritaglio

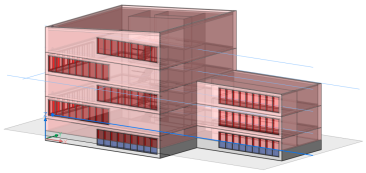
Mostra
Specifica se visualizzare le linee di sezione della geometria tagliata.

- Sì: viene visualizzata la geometria di ritaglio.
- 

  Geometria di ritaglio di una sezione 2D.



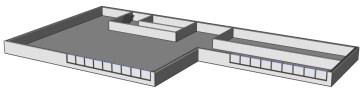
Geometria di ritaglio di una sezione 3D.



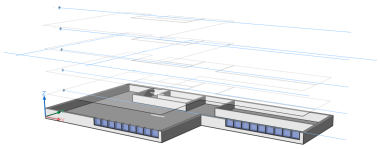
Geometria di ritaglio di una sezione live.

- 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.

Tipolinea
Specifica il tipolinea della geometria di ritaglio. È possibile scegliere tra:

- I tipilinea disponibili nel disegno
- 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 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
- 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.

23.20.4 Opzioni Menu Contestuale

Nuova
Crea nuove definizioni di piano sezione nel disegno. Per una spiegazione dettagliata, vedere il comando PIANOSEZ.

Cancella
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.

23.21 PIANOSEZABLOCCO

Salva i piani di sezione come blocchi tramite una finestra di dialogo.

Lite Pro Mechanical BIM

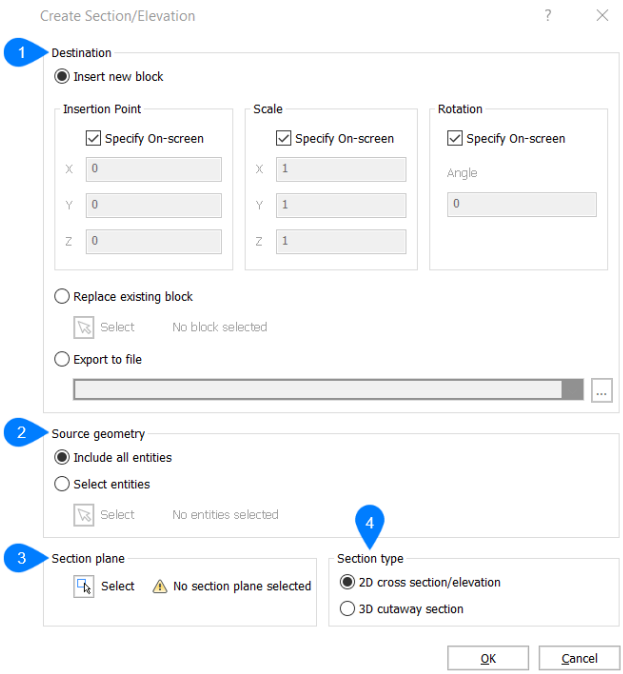
Icona: 

Alias: GENERASEZ

23.21.1 Descrizione

Apre 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

23.21.2 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.

Seleziona
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.

23.21.3 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).

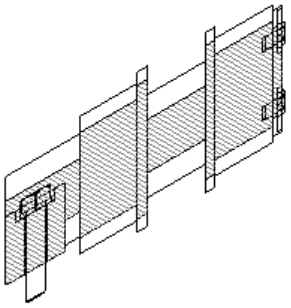
Seleziona entità
Consente di selezionare le entità da includere nello spazio modello.

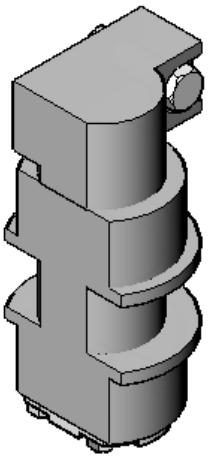
23.21.4 Piano di sezione

Seleziona il piano di sezione da convertire in un blocco.

23.21.5 Tipo sezione

Determina il tipo di blocco del piano di sezione da creare.





Sezione trasversale/prospetto 2D
Utilizza le impostazioni di sezione 2D definite dalla categoria Piani di Sezione dell'**Esplora Disegno** per creare il blocco (vedere l'articolo sul comando **IMPOSTPIANOSEZ**).

Sezione spaccato 3D
Utilizza le impostazioni di sezione 3D definite dalla categoria Piani di Sezione del **Disegno Esplora** per creare il blocco (vedere l'articolo sul comando **IMPOSTPIANOSEZ**).

23.22 -PIANOSEZABLOCCO

Salva i piani di sezione come blocchi tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

23.22.1 Metodo

Selezionare il piano di sezione e le entità da sezionare, quindi specificare il tipo di sezione e il tipo di output.

È possibile utilizzare il risultato per:

- Inserirlo come nuovo blocco nel disegno.
- Sostituire un blocco esistente nel disegno.
- Esportarlo come file esterno.

23.22.2 Opzioni all'interno del comando

Sezione trasversale 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.

Inserisci come nuovo blocco
Inserisce il risultato della sezione come nuovo blocco nel disegno. Specificare il punto di inserimento, il fattore di scala e l'angolo di rotazione.

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
Specificare il fattore di scala lungo l'asse X. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse Y.

scala Y
Specificare il fattore di scala lungo l'asse Y. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse X.

scala Z
Specifica il fattore di scala lungo l'asse Z.

Ruota
Specifica l'angolo di rotazione del blocco rispetto al punto di inserimento, 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.

Sostituisci blocco esistente
Sostituisce un blocco esistente con il risultato della sezione. Selezionare il blocco nel disegno.

Esporta su file
Esporta il risultato della sezione come file esterno. Specificare il percorso e il nome del file.

23.23 -VISTESEZIONE

Crea viste di sezione per le entità civili tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

23.23.1 Metodo

Selezionare la linea di sezione e selezionare il punto di origine per la vista di sezione nel disegno.

23.24 VISTESEZIONE

Crea viste di sezione per le entità civili.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.24.1 Metodo

Selezionare una linea di sezione nel disegno oppure premere INVIO per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Gruppo Linee di Sezione** in cui è possibile selezionare un gruppo di linee di sezione disponibile.



1 Nome

2 Allineamento o stringa principale

3 Numero di linee di sezione

Nome
Visualizza il nome di un gruppo di linee di sezione.

Allineamento o stringa principale
Visualizza l'allineamento o la stringa genitore.

Numero di linee di sezione
Visualizza il numero di linee di sezione.

Dopo aver scelto un gruppo di linee di sezione, viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea Vista di Sezione**.

Quando si seleziona una singola linea di sezione e l'opzione **Singola vista di sezione** nella Barra dei comandi, la finestra di dialogo **Crea Vista di Sezione** contiene il nome della **Linea di sezione**.

23.24.2 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Viste di sezione multiple
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea Vista di Sezione**.

Vista di sezione singola
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea Vista di Sezione** per una sola linea di sezione.

23.25 EDITAVISTASEZIONE

Modifica le viste di sezione delle entità civili.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.25.1 Metodo

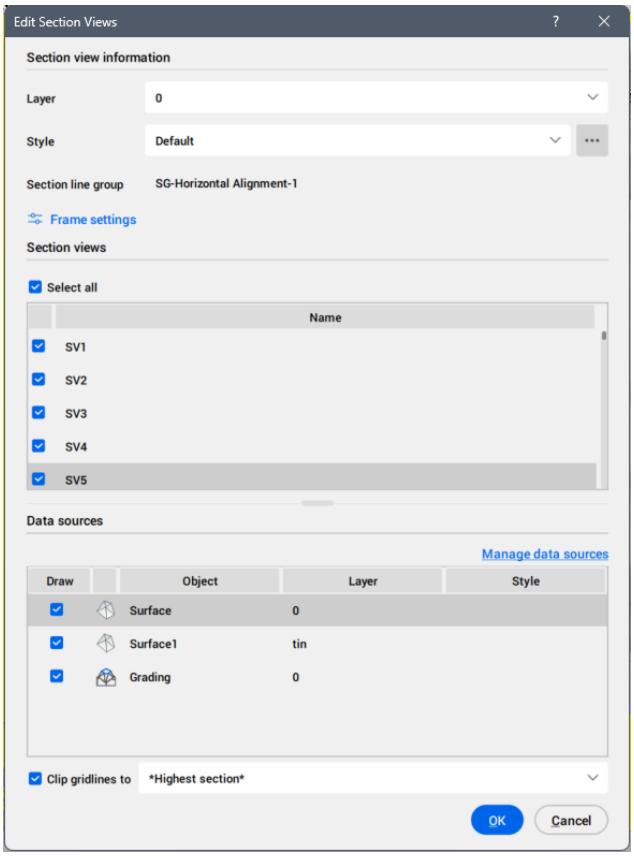
Selezionare una vista di sezione o premere il tasto Invio.

- Selezionando una vista di sezione, è possibile scegliere di modificare una o più viste di sezione nella Barra dei comandi.
- Premendo Invio, si apre la finestra di dialogo **Seleziona Gruppo Linee di Sezione** per selezionare un gruppo di linee di sezione.

Poi, si apre la finestra di dialogo **Modifica Viste di Sezione** per più viste di sezione, mentre la finestra di dialogo **Modifica Vista di Sezione** si apre per una singola vista di sezione.

La finestra di dialogo **Modifica Viste di Sezione** consente di creare viste di sezione.

Nota: Quando è selezionata una sola vista di sezione, il nome della finestra di dialogo è **Modifica Vista di Sezione**.



23.25.2 Informazioni sulla vista in sezione

Consente di impostare il layer e lo stile per le viste di sezione.

Layer
Imposta il layer per la vista di sezione selezionandolo dall'elenco a discesa.

Stile
Imposta lo stile per le viste di sezione selezionandolo dall'elenco a discesa.
Cliccare i tre punti sul lato destro per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Stile**, in cui è possibile modificare o copiare uno stile vista di sezione.

23.25.3 Gruppo di linee di sezione

Visualizza il nome del gruppo di linee di sezione.

23.25.4 Impostazioni cornice

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni cornice** per impostare la larghezza e l'altezza delle cornici.
Consultare l'articolo sulle **Impostazioni cornice (finestra di dialogo)** per maggiori informazioni.

23.25.5 Vista/e di sezione

Elenca la vista di sezione selezionata o tutte le viste di sezione create lungo il gruppo di linee di sezione.

Seleziona tutto
Seleziona tutte le viste di sezione.

Nota: Questo pulsante appare solo quando sono disponibili più viste di sezione.

23.25.6 Sorgenti dati

Elenca le sorgenti dati selezionate per il gruppo di linee di sezione corrente.

È possibile deselezionare le sorgenti dati che si desidera rimuovere dalle viste di sezione.

Inoltre, per alcune sorgenti dati è possibile modificare lo stile.

Pulsante Gestisci sorgenti dati
Apri la finestra di dialogo **Gestisci Sorgenti Dati**.

23.25.7 Ritaglia le linee della griglia su

Se selezionato, ti consente di impostare le linee della griglia di clip dall'elenco a discesa.

23.25.8 Opzioni all'interno della barra dei comandi

Viste di sezione multiple
Apre la finestra di dialogo **Modifica Viste di Sezione** per selezionare più viste di sezione nell'elenco delle **Viste di sezione**.

Vista di sezione singola
Accetta la vista della sezione selezionata e apre la finestra di dialogo **Modifica Vista di Sezione**.

premere il tasto invio per selezionare il gruppo di linee di sezione dall'elenco
Apre la finestra di dialogo **Seleziona Gruppo Linee di Sezione**.

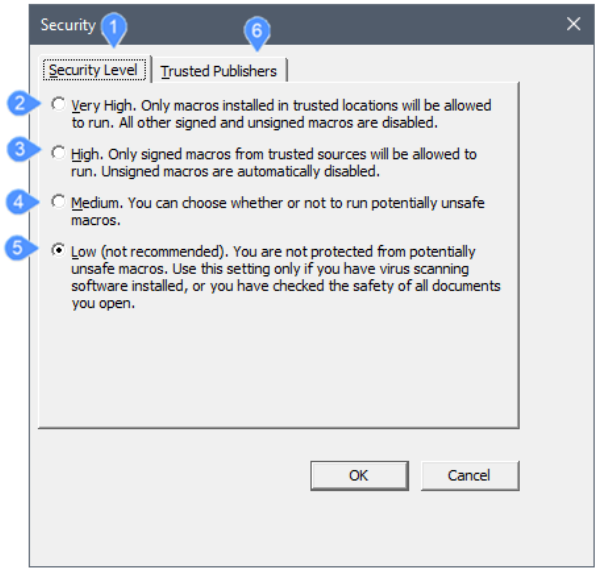
23.26 SECURITY

Apre la finestra di dialogo **Security** .

Lite Pro Mechanical BIM

23.26.1 Descrizione

Apre 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

23.26.2 Molto alto

È consentito eseguire solo macro VBA installate in posizioni attendibili. Tutte le altre macro firmate o non firmate sono disabilitate.

23.26.3 Alto

Sarà consentita l'esecuzione solo di macro firmate provenienti da fonti attendibili. Le macro non firmate vengono disattivate automaticamente.

23.26.4 Medio

BricsCAD visualizza una finestra di dialogo quando viene eseguita una macro VBA.

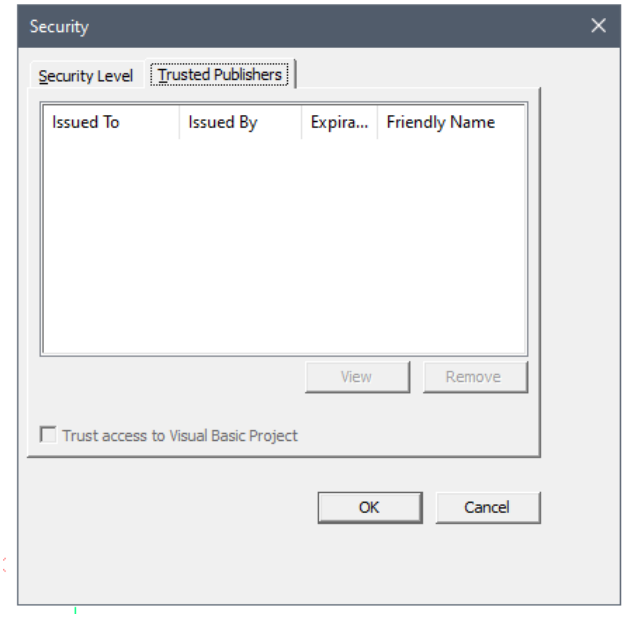
La finestra di dialogo consente di scegliere se eseguire o meno la macro.

23.26.5 Basso

Tutte le macro VBA vengono eseguite.

23.26.6 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.

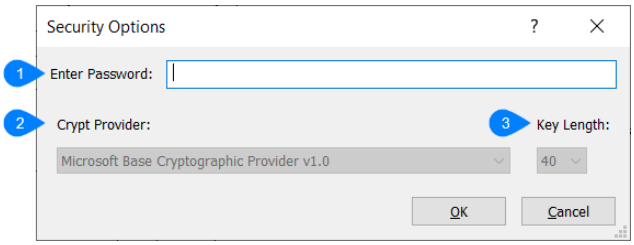
23.27 OPZIONISICUREZZA

Apre la finestra di dialogo **Opzioni di Sicurezza**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.27.1 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

23.27.2 Inserisci Password

Specificare una password inserendo uno o più caratteri.

23.27.3 Fornitore di crittografia

Specificare il livello di crittografia per le proprietà del disegno. Scegliere un provider di crittografia fornito dal sistema operativo.

23.27.4 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.

23.28 SELEZ

Seleziona le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.28.1 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.

23.28.2 Metodo

Esistono due metodi per selezionare le entità:

- Selezionare le entità separatamente utilizzando il comando.
- Ctrl+A seleziona tutte le entità sui layer non congelati.

23.28.3 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.)

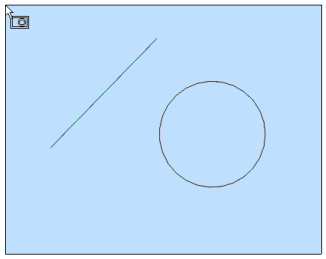
Rimuovi
Rimuove le entità dal gruppo di selezione. Quando si rimuovono entità dal gruppo di selezione, il programma le rimuove dall'evidenziazione.

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.

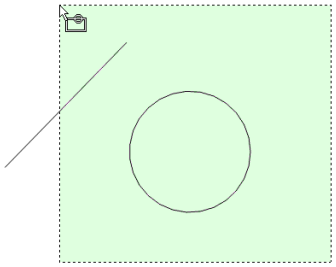
Precedente
Aggiunge le entità della selezione precedente al gruppo di selezione corrente.

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.

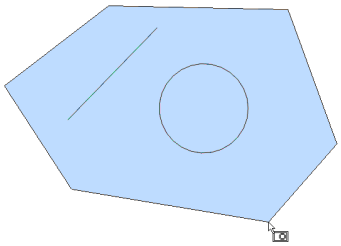


Interseca Finestra
Seleziona tutte le entità che si trovano all'interno di una finestra di selezione rettangolare e che la attraversano. Il contorno della finestra di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempito di verde trasparente.

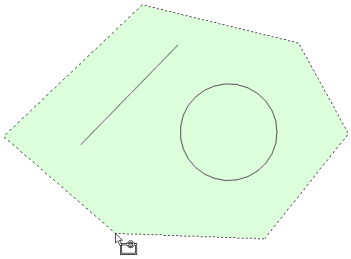


Esterno Finestra
Seleziona tutte le entità completamente esterno di una finestra di selezione rettangolare.

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.

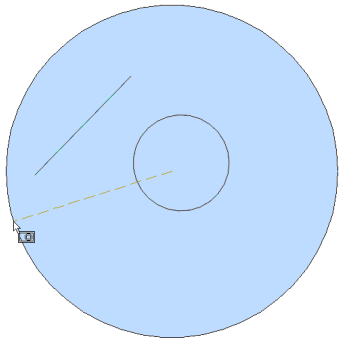


Interseca Poligono
Seleziona tutte le entità all'interno e che intersecano una finestra di selezione poligonale. Il contorno del poligono di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempita di verde trasparente.



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.



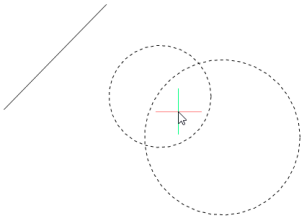
InterseCa cerchio
Seleziona tutte le entità all'interno e che intersecano una finestra di selezione circolare. Il contorno del cerchio di selezione viene disegnato con una linea tratteggiata, riempito di verde trasparente.

Esterno Cerchio
Seleziona tutte le entità completamente esterne a una finestra di selezione circolare.

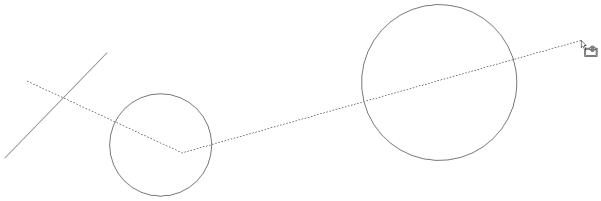
Riquadro
Seleziona le entità in base alla direzione in cui si sposta il cursore:

- 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.



Interseca
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.

uNica
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.

CAtalogocolori
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...
Visualizza la sezione **Selezione entità** nella 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.

23.29 SELEZIONAFACCEALLINEATE

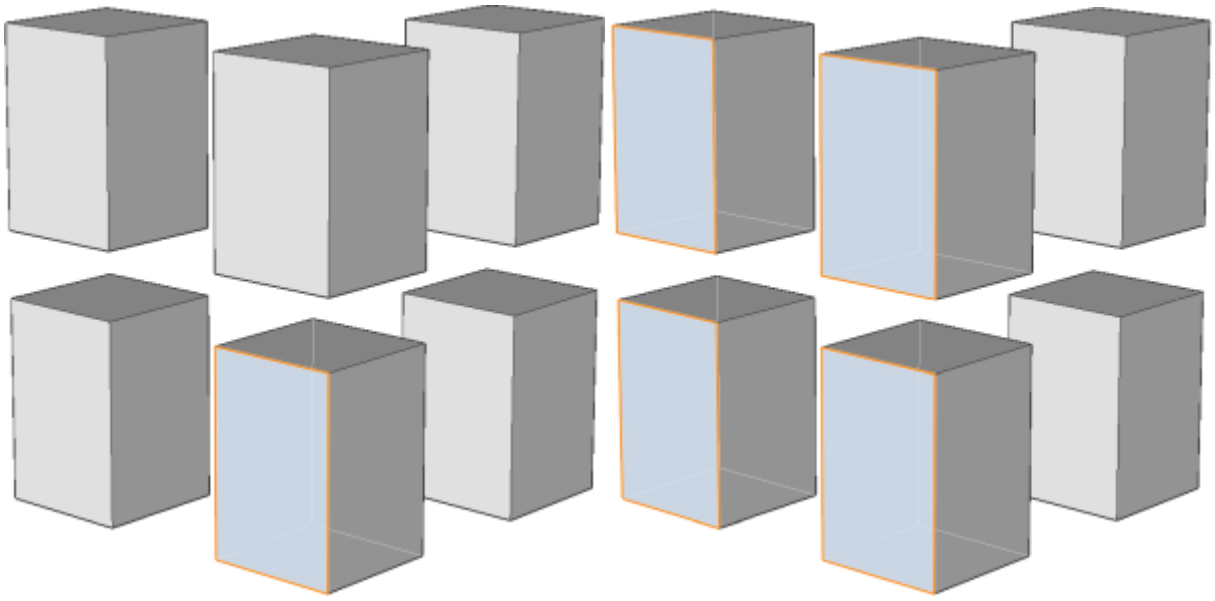
Seleziona tutte le facce di un modello complanari con una faccia selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.29.1 Metodo

Selezionare una singola faccia. Il programma seleziona tutte le altre facce che si trovano sullo stesso piano, mostrato in contorno.



23.30 SELEZIONASOLIDIALLINEATI

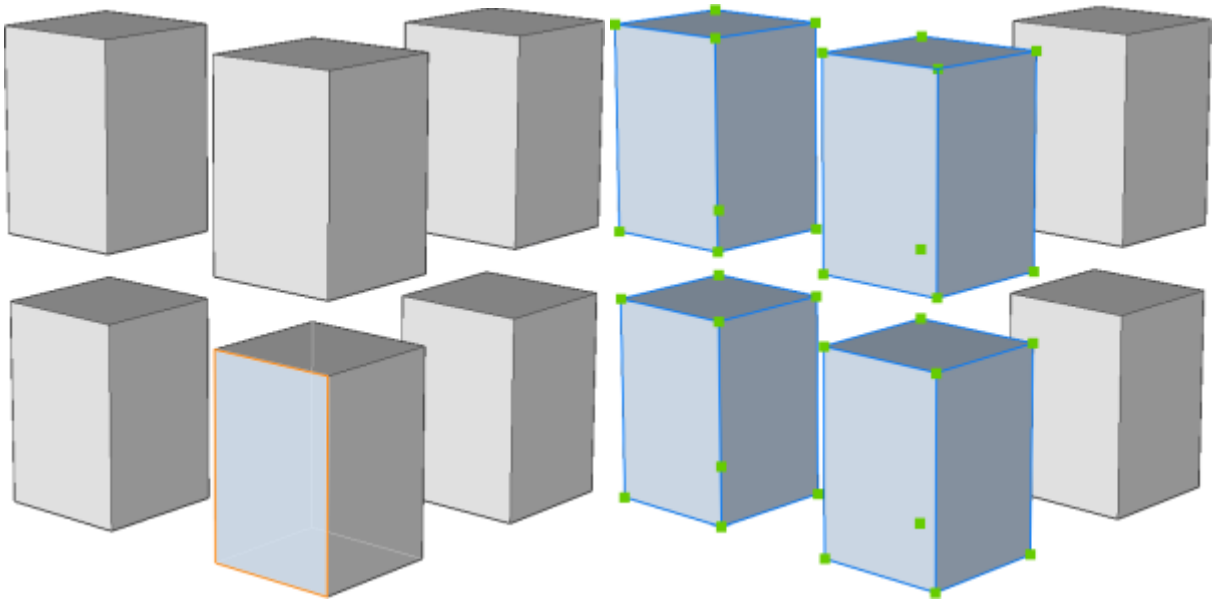
Seleziona tutti i solidi di un modello con facce complanari alla faccia selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.30.1 Metodo

Selezionare una singola faccia. Il programma seleziona tutti i solidi che hanno facce sullo stesso piano, mostrato in contorno.



23.31 SELEZIONAFACCECONNESSE

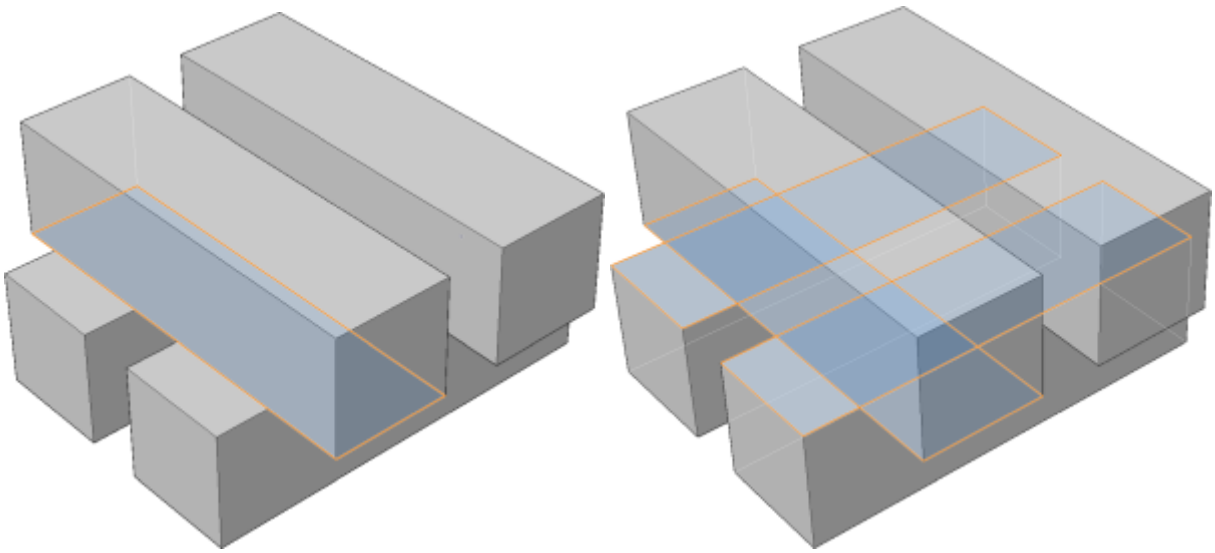
Seleziona tutte le facce di un modello connesse a una faccia selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.31.1 Metodo

Selezionare una faccia. Il programma seleziona tutte le facce collegate alla faccia selezionata, mostrata come contorno.



23.32 SELEZIONASOLIDICONNESSI

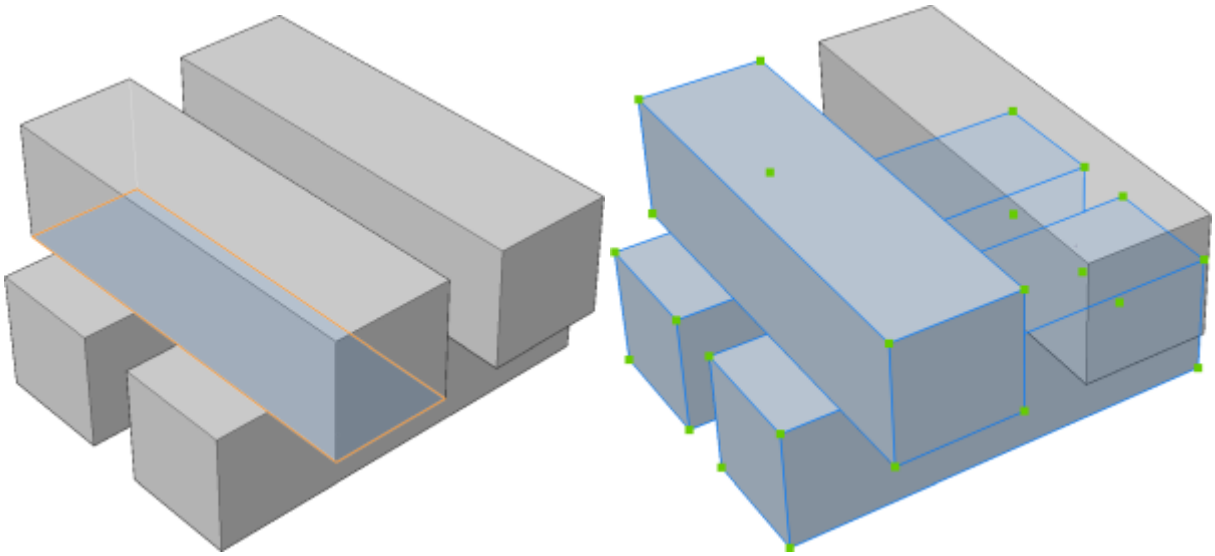
Seleziona tutti i solidi di un modello connessi a una faccia selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.32.1 Metodo

Selezionare una faccia. Il programma seleziona tutti i solidi collegati alla faccia selezionata, mostrata come contorno.



23.33 SELECTSIMILAR

Seleziona entità simili.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.33.1 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**.

23.33.2 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.

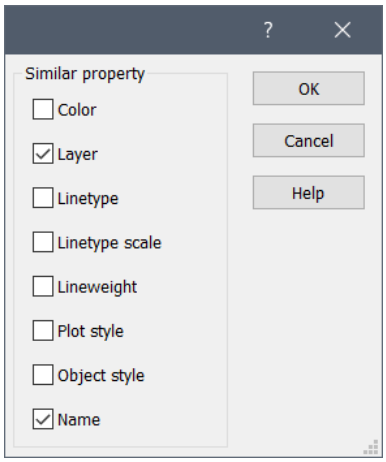
Quando si esce dal comando, le entità che corrispondono a questi tipi e proprietà vengono aggiunte al gruppo di selezione (evidenziate e i relativi grip di entità visualizzati).

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.

23.33.3 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.

23.34 SELGRIPS

Mostra i grip delle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

23.34.1 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**.

23.35 IMPDALAY

Reimposta le proprietà sostituite su DALAYER.

Lite Pro Mechanical BIM

23.35.1 Descrizione

Ripristina il valore delle proprietà sostituite (colore, tipolinea, spessorelinea, materiale, stile di stampa e trasparenza) al valore di default di DALAYER.

23.35.2 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.

23.35.3 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.

23.36 -IMPDALAY

Imposta le sostituzioni delle proprietà delle entità selezionate su DaLayer.

Lite Pro Mechanical BIM

23.36.1 Descrizione

Ripristina il valore delle proprietà sostituite (colore, tipolinea, spessorelinea, materiale, stile di stampa e trasparenza) al valore di default di DALAYER.

23.36.2 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.

23.36.3 Opzioni all'interno del comando

impostaZioni
Permette di selezionare le proprietà dell'entità da modificare dalla barra dei comandi:

- **Colore**: ripristina il colore delle entità selezionate su DALAYER.
- **Tipolinea**: reimposta il tipolineaa delle entità selezionate su DALAYER.
- **Spessorelinea**: ripristina lo spessorelinea delle entità selezionate su DALAYER.
- **Materiale**: ripristina 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.

23.37 SETLICENSELEVEL

Modifica i comandi disponibili impostando il tipo di licenza.



23.37.1 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.

23.37.2 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.

23.37.3 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.

23.38 IMPOSTAPOSPROGETTO

Aggiunge un marcatore per la posizione del progetto.

Lite Pro Mechanical BIM

23.38.1 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.

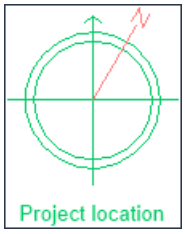
23.38.2 Metodo

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.

23.38.3 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).

23.39 SETSITELOCATION

Aggiunge un indicatore per la posizione del sito.

Lite Pro Mechanical BIM

23.39.1 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.

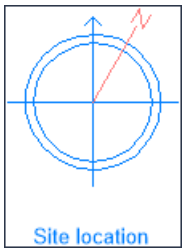
23.39.2 Metodo

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.

23.39.3 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).

23.40 IMPOSTAPOSRILIEVO

Aggiunge un indicatore per la posizione del rilievo.

Lite Pro Mechanical BIM

23.40.1 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.

23.40.2 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**.

23.40.3 Opzioni all'interno del comando

Punto
Imposta le coordinate X, Y e Z del punto per l'indicatore di posizione del rilievo.

Angolo
Imposta l'angolo tra il Nord Reale 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).

23.41 IMPOSTAZIONI

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.41.1 Descrizione

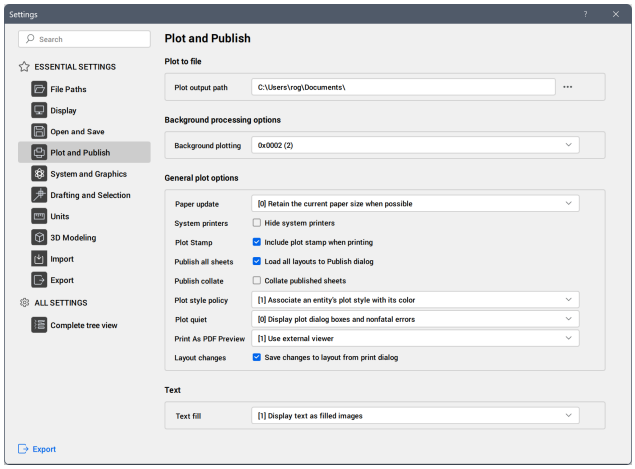
Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** per visualizzare e modificare le variabili di sistema.

Nota:

- Quando la variabile di sistema viene cambiata in un valore diverso dal valore predefinito, viene contrassegnata con un punto blu.
- 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.

Nella finestra di dialogo **Impostazioni**, è possibile modificare i valori delle variabili di sistema e le preferenze dell'utente.

Nota: La nuova finestra di dialogo **Impostazioni** è impostata come predefinita. Per cambiare questo, impostare il valore della variabile di sistema USENEWSETTINGSDIALOG a 0.



23.41.2 Barra di ricerca

Elenca le variabili attraverso un campo di ricerca in tempo reale quando si inseriscono le lettere dei loro nomi o descrizioni.

23.41.3 IMPOSTAZIONI ESSENZIALI

Elenca le impostazioni frequentemente usate raggruppate sotto categorie.

Cliccare su una categoria per visualizzare le impostazioni o sottocategorie corrispondenti. Se sono presenti sottocategorie, cliccare su una di queste per visualizzare le impostazioni corrispondenti.

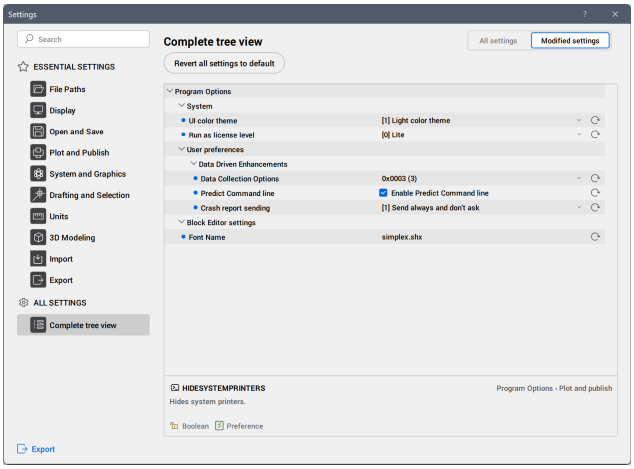
Nota: Le categorie di impostazioni disponibili dipendono dal livello di licenza di BricsCAD® .

23.41.4 TUTTE LE IMPOSTAZIONI

Elenca le impostazioni nella categoria **Vista completa ad albero**.

Tutte le impostazioni
Elenca tutte le impostazioni in una vista ad albero.

Impostazioni modificate
Elenca tutte le impostazioni i cui valori sono diverse dal valore predefinito contrassegnate con un puntino blu.



Cliccare su un'impostazione per visualizzare le informazioni in basso nella finestra di dialogo.
Per riportare il valore di un'impostazione modificata a impostazione predefinita, premere il pulsante **Ripristina l'impostazione al valore predefinito** (↻) accanto al campo del valore dell'impostazione.
Per riportare i valori di tutte le impostazioni modificate ai valori predefiniti, premere il pulsante **Ripristina tutte le impostazioni predefinite**.

23.41.5 Esporta

Apre la finestra di dialogo **Esporta Impostazioni** per salvare tutte le impostazioni e i valori in un file CSV.

Nota: Le impostazioni memorizzate nel disegno non verranno esportate.

23.42 CERCAIMPOSTAZIONI

Cerca nella finestra di dialogo **Impostazioni** una parola specificata dall'utente.

Lite Pro Mechanical BIM

23.42.1 Descrizione

Cerca nella finestra di dialogo **Impostazioni** una parola specificata dall'utente e mostra solo quelle variabili filtrate.

23.42.2 Metodo

Inserire una parola nella Barra dei comandi. La parola di ricerca sarà abbinata ai seguenti elementi:

- Titoli delle categorie
- Titoli, nomi e valori delle variabili
- Testo della guida variabile

La finestra di dialogo **Impostazioni** mostra le variabili di sistema che contengono le parole specificate.

23.43 SETUCS

Apre la finestra di dialogo **Sistema coordinate utente**.

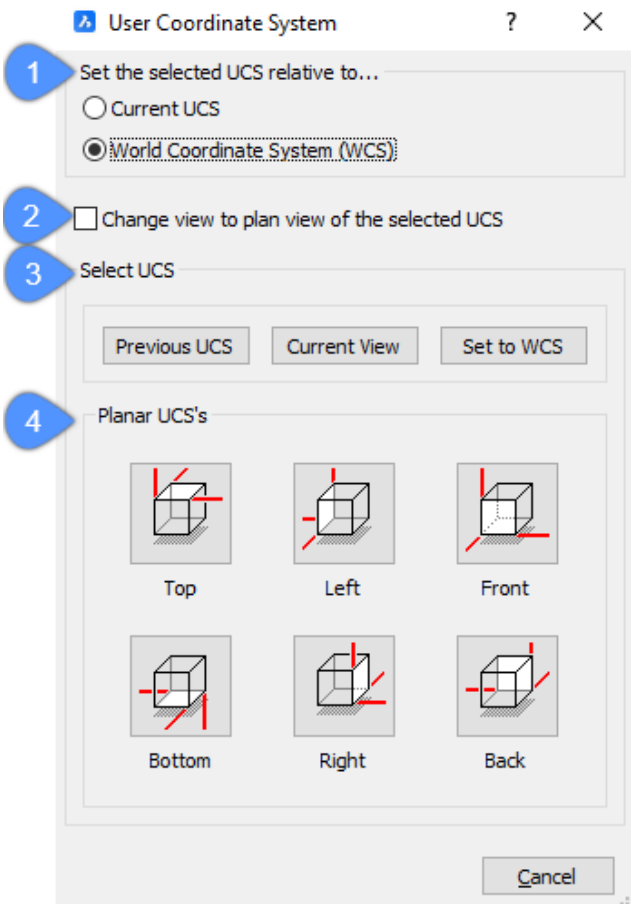
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: DDUCSP

23.43.1 Descrizione

Apre 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

23.43.2 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.

23.43.3 Cambia Vista a Vista piana dell'UCS selezionato

Attiva/disattiva la vista piana quando si cambia UCS:

- **Sì**: viene visualizzata la vista piana del nuovo UCS.
- **No**: il punto di vista non cambia.

23.43.4 Seleziona 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.

23.43.5 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 vista 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.

23.44 MODIVAR

Visualizza e modifica i valori delle variabili di sistema.



Alias: MDV

23.44.1 Descrizione

Visualizza e modifica i valori delle variabili di sistema nella Barra dei comandi.

Nota:

- Questo comando può essere immesso in modo trasparente: 'MODIVAR.
- I nomi delle variabili di sistema possono anche essere immessi direttamente dalla Barra dei comandi, senza utilizzare questo comando.

23.44.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando MODIVAR:

- Inserire il nome di una variabile di sistema per visualizzare e modificare il suo stato.
- Scegliere di visualizzare un elenco contenente tutte le variabili di sistema.

23.44.3 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.

23.45 OMBRA

Genera immagini ombreggiate di disegni 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: OM

23.45.1 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.

23.46 MODOOMBRA

Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

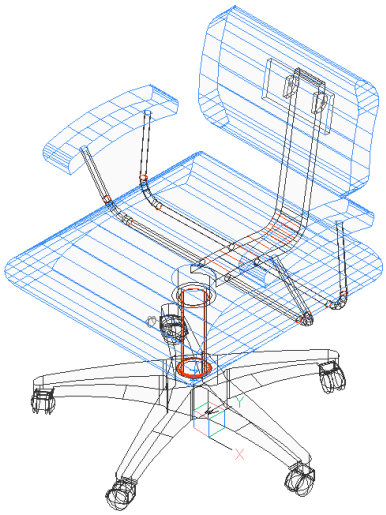
23.46.1 Descrizione

Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente che deve essere utilizzato dal comando OMBRA.

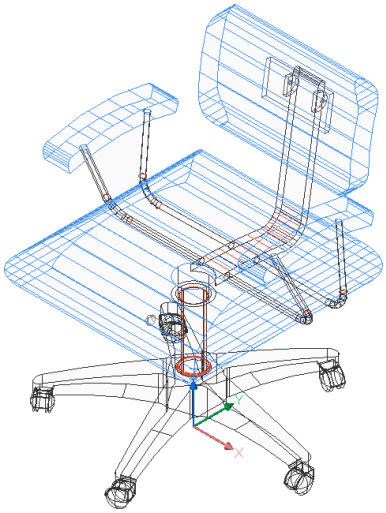
23.46.2 Opzioni all'interno del comando

Immettere stile di visualizzazione
Consente di scegliere il nome di uno stile di visualizzazione preimpostato.

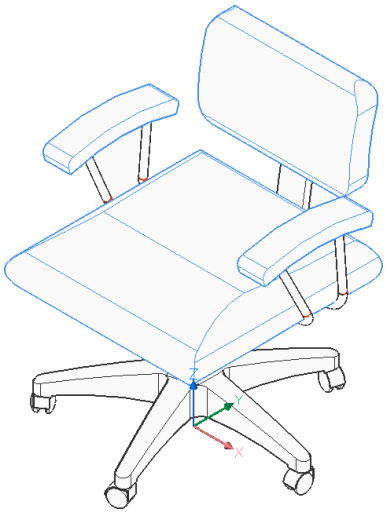
wireframe 2d
Modalità di visualizzazione predefinita.



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".



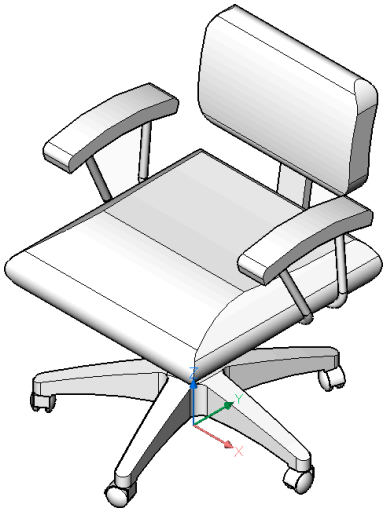
Ombreggiato
Renderizzato senza materiali.



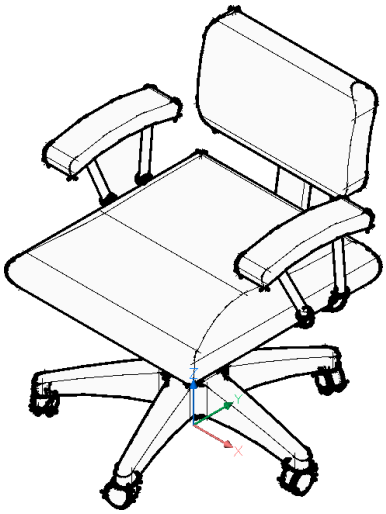
ombreggiato con Spigoli
Renderizzato con bordi a contrasto, senza materiali.



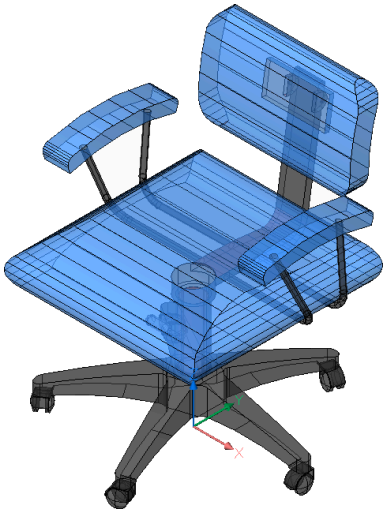
tonalità di Grigio
Renderizzato nei toni del grigio, senza colori.



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.

23.47 -MODOOMBRA

Specifica lo stile di ombreggiatura per il comando OMBRA.

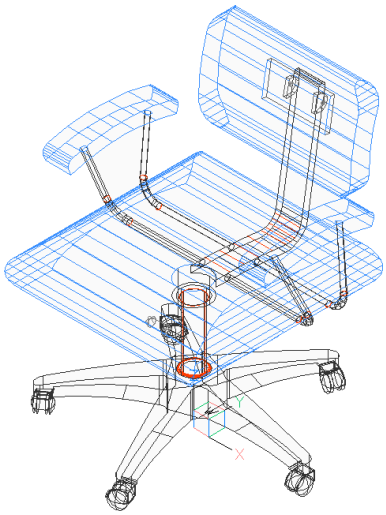
Lite Pro Mechanical BIM

23.47.1 Descrizione

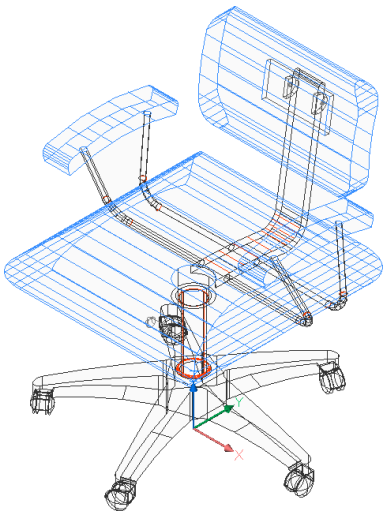
Specifica lo stile di ombreggiatura per il disegno corrente che deve essere utilizzato dal comando OMBRA.

23.47.2 Opzioni all'interno del comando

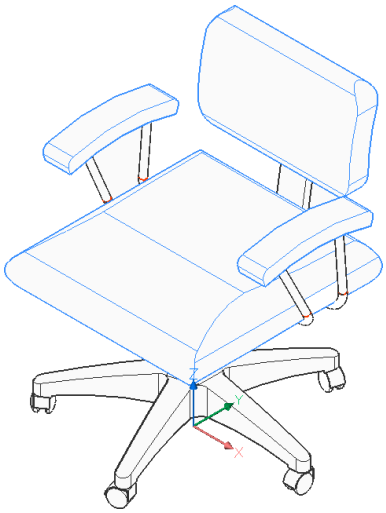
wireframe 2d
Visualizzazione wireframe senza ombreggiatura.



Wireframe 3D
Visualizzazione wireframe senza ombreggiatura.



Nascosto
Fil di ferro con linee nascoste rimosse.



Piatta
Ombreggiatura piatta.



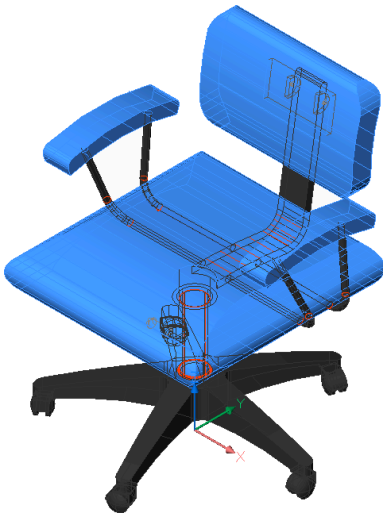
Gouraud
Ombreggiatura uniforme.



piaTta+spigoli
Ombreggiatura piatta con spigoli evidenziati.



gOuraud+spigoli
Ombreggiatura uniforme con spigoli evidenziati.



23.48 FORMA

Posiziona le forme nei disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota: Prima di poter inserire forme nei disegni, è necessario caricare un file di forma SHX con il comando Carica.

23.48.1 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.

23.48.2 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.

23.49 GRUPPOFOGLI

Apre il pannello **Gruppi di Fogli**.

Lite Pro Mechanical BIM

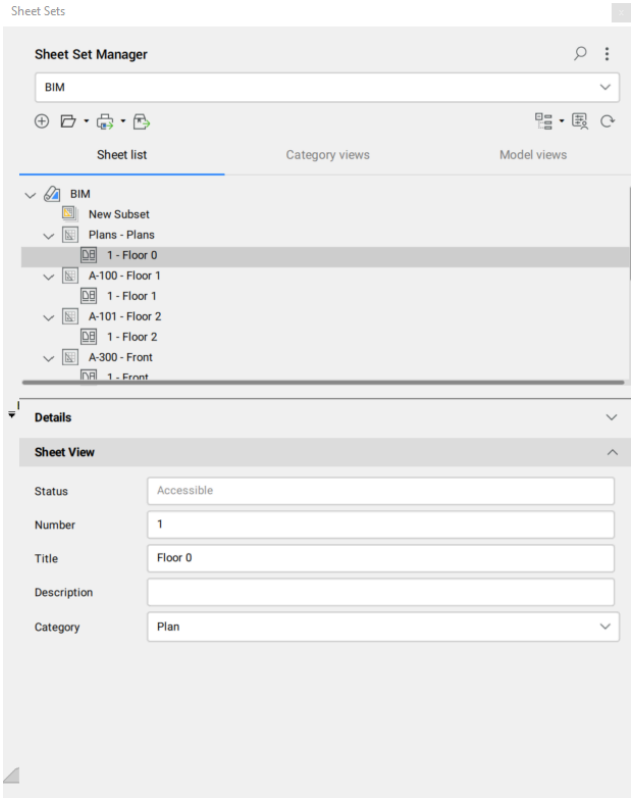
Icona: 

Alias: SSM

23.49.1 Descrizione

Apre 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.



23.49.2 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.

23.49.3 Cerca

Apre un campo di ricerca che consente di cercare gruppo di fogli, sottogruppi o nomi di fogli specifici.

23.49.4 Menu

Apre un menu con una serie di opzioni a seconda dello stato del pannello del 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
Apre 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**.

23.49.5 Crea gruppo di fogli

Apre la finestra di dialogo **Crea Nuovo Gruppo di Fogli**.

23.49.6 Apri gruppo di fogli

Apre 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
Apre il file .DST selezionato dalla finestra di dialogo **Seleziona un file di Gruppo di Fogli**.

23.49.7 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.

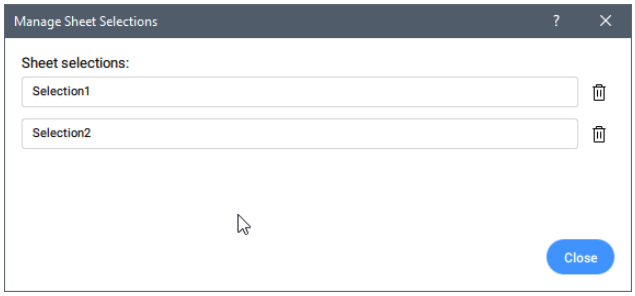
23.49.8 eTransmit

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**.

23.49.9 Gruppi di selezione foglio

Apre la finestra di dialogo **Gestore Gruppo di Fogli**. Cliccare sulla freccia a destra per aprire un elenco 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.

23.49.10 Proprietà personalizzate

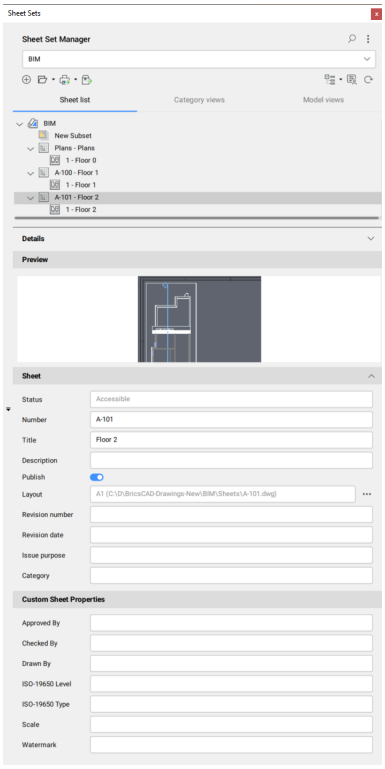
Consente di aggiungere proprietà personalizzate al gruppo di fogli ed ai fogli. Apre la finestra di dialogo **Proprietà personalizzate**.

23.49.11 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.

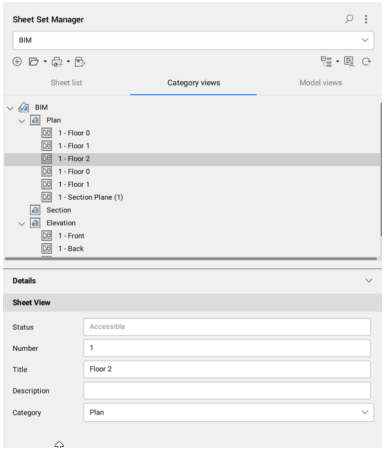
23.49.12 Lista fogli

Visualizza i Gruppi di Fogli nella modalità **Elenco fogli**.

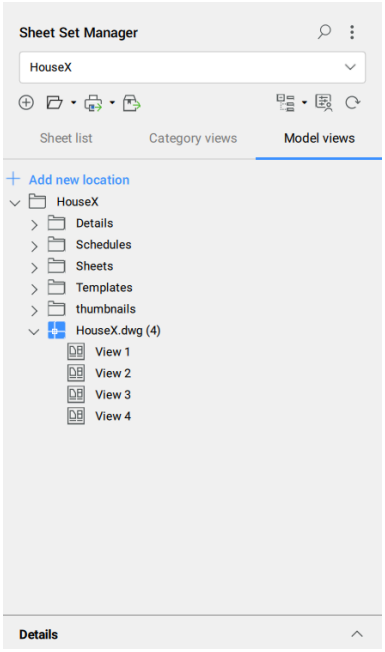


23.49.13 Vista categoria

Visualizza i Gruppi di Fogli raggruppati per categoria.



23.49.14 Viste modello



Aggiungi nuova posizione

Apre 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 su una cartella offre l'opzione **Rimuovi** dalla scheda **Viste 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.

Nota: Cliccare due volte su un disegno/Vista modello di disegno nella scheda **Viste modello** per aprirlo nello spazio modello. Accedere alle opzioni **Apri**/**Apri Sola Lettura** dai menu contestuali del tasto destro.

23.49.15 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 Ffgli, 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
Apre 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.

Importa Layout come Foglio...
Apre la finestra di dialogo **Nuovi Fogli** per creare un nuovo foglio importando layout da disegni esistenti. Consultare l'articolo su **Nuovi Fogli (finestra di dialogo)** per maggiori informazioni.

Gruppi di Selezione
Consente di aprire la finestra di dialogo **Gestisci Selezioni Foglio**.

Proprietà Personalizzate
Apre la finestra di dialogo **Proprietà personalizzate**.

Rinumera
Apre 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
Apre 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
Apre 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
Apre 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.

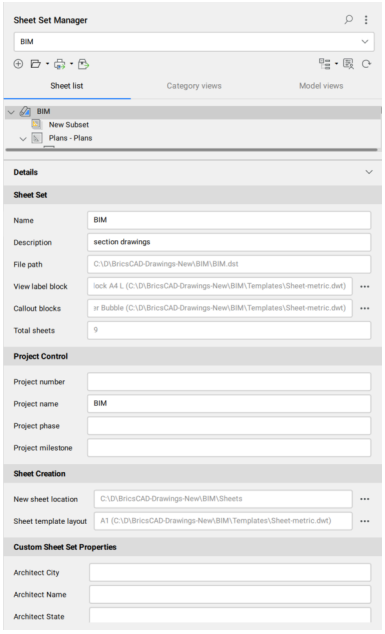
Nota:

- Cliccare due volte su un gruppo di fogli o su un sottoinsieme per espanderlo o comprimerlo. Cliccare due volte su un Foglio o su una Vista Foglio per aprirlo.
- I nodi dell'albero del Gruppo di Fogli possono essere riordinati mediante trascinamento.
- 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**.

23.49.16 Dettagli

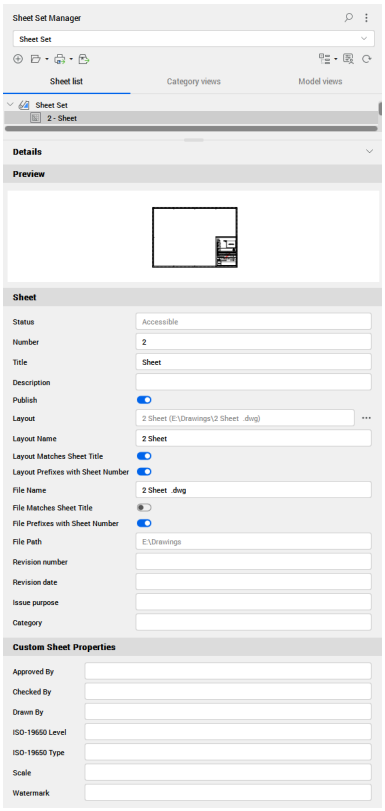
Visualizza i dettagli del Gruppo di Fogli, del Sottogruppo, del singolo Foglio o della Vista selezionati. È possibile visualizzare o nascondere un'anteprima dei fogli o del sottogruppo selezionati.

In **Dettagli** > **Gruppo di Fogli**, le opzioni **Percorso del file**, **Blocco etichetta vista**, **Blocco 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 **Seleziona Blocco**.
- Cliccare sul pulsante **Sfoglia** (…) accanto all'opzione **Blocchi richiami** per aprire la finestra di dialogo **Elenco Blocchi**.



Nota:

- Cambiando il nome del layout in **Dettagli** > **Foglio** viene aggiornato anche nel disegno sorgente.
- Cambiando il nome del file in **Dettagli** > **Foglio**, viene aggiornato anche nel percorso sorgente.
- Cliccare sul pulsante **Sfoglia** (...) accanto all'opzione **Layout** per aprire la finestra di dialogo **Seleziona Layout**.
- Le opzioni **Stato** e **Percorso File** sono in sola lettura, ma selezionabili.

23.50 NASCONDIGRUPPOFOGLI

Chiude il pannello **Gruppi di Fogli**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.50.1 Descrizione

Chiude il pannello **Gruppo di Fogli** per nasconderlo 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.

23.51 SHELL

Apre la finestra della barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

23.51.1 Descrizione

Apre la finestra della barra dei comandi ed esegue altre applicazioni.

23.51.2 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.

23.52 SHOWURLS (Express Tools)

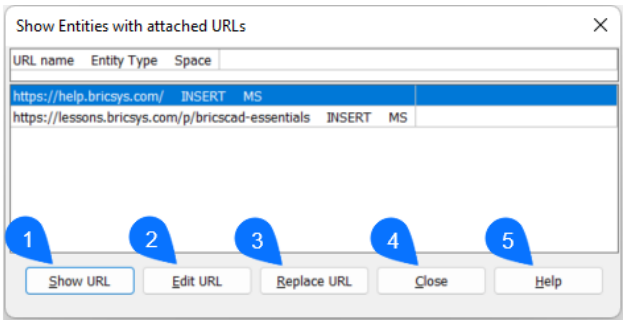
Visualizza tutti gli indirizzi URL incorporati nel disegno e consente di modificarli.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.52.1 Metodo

Apre 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

23.52.2 Mostra URL

Nasconde la finestra di dialogo ed evidenzia gli oggetti collegati all'URL selezionato.

23.52.3 Edita

Consente di modificare l'URL selezionato.

23.52.4 Sostituisci

Consente di sostituire un URL chiedendo il percorso del precedente e di quello nuovo.

23.52.5 CHiudi

Chiude la finestra di dialogo.

23.52.6 Guida

Porta alla Guida di BricsCAD.

23.53 SHP2BLK (Express Tools)

Converte tutte le istanze di un'entità forma selezionata con un riferimento di blocco equivalente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.53.1 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.

23.54 FIRMAVALE

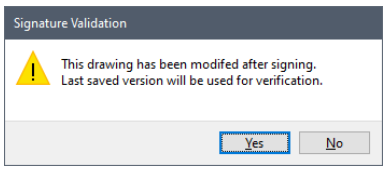
Visualizza la firma digitale per il disegno e i relativi xrif.

Lite Pro Mechanical BIM

23.54.1 Metodo

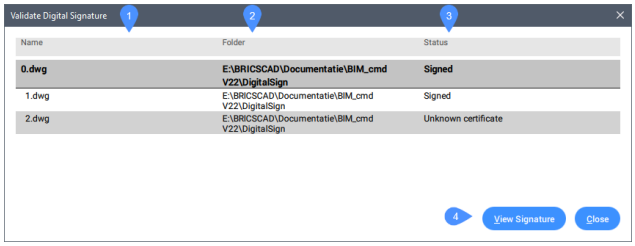
Apre la finestra di dialogo **Convalida Firma Digitale**.

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.

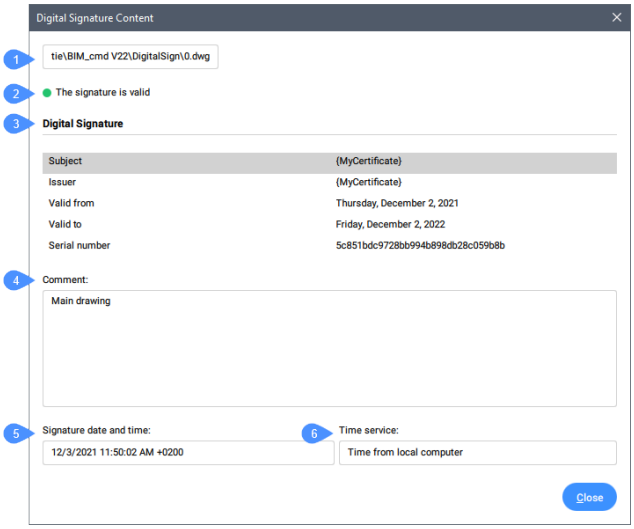
Non trovato
Il disegno ha perso la sua posizione iniziale.

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.

23.55 -FIRMAVALE

Visualizza la firma digitale per il disegno tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

23.55.1 Descrizione

Visualizza nella finestra Barra dei comandi e Cronologia dei Comandi la firma digitale del disegno. Elenca l'**Oggetto**, l'**Emittente**, la **Data di scadenza** e il **Numero di serie**.

23.56 SEMPLIFICA

Semplifica le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

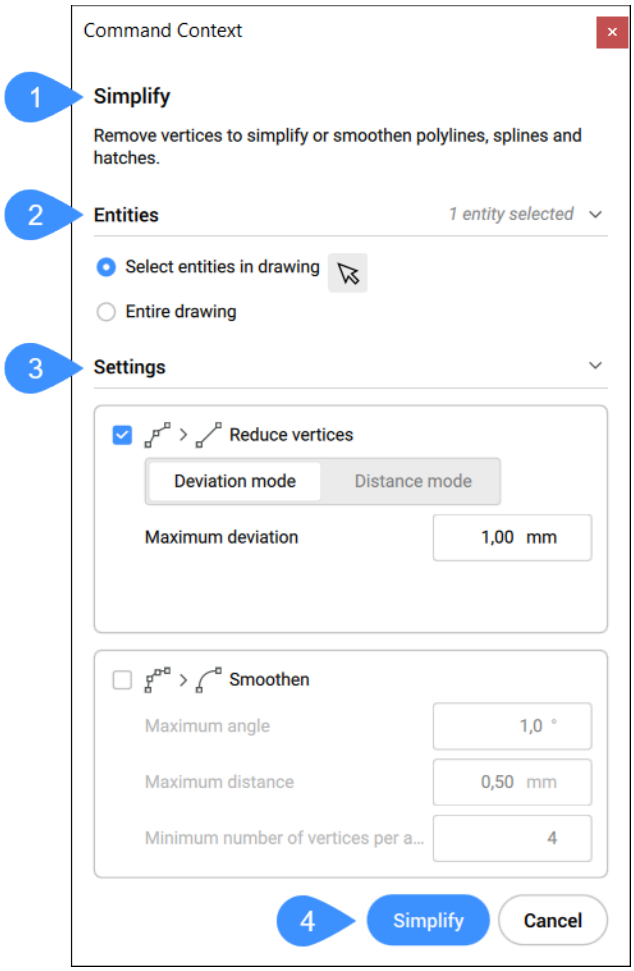
23.56.1 Descrizione

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.

23.56.2 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

23.56.3 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.

23.56.4 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.

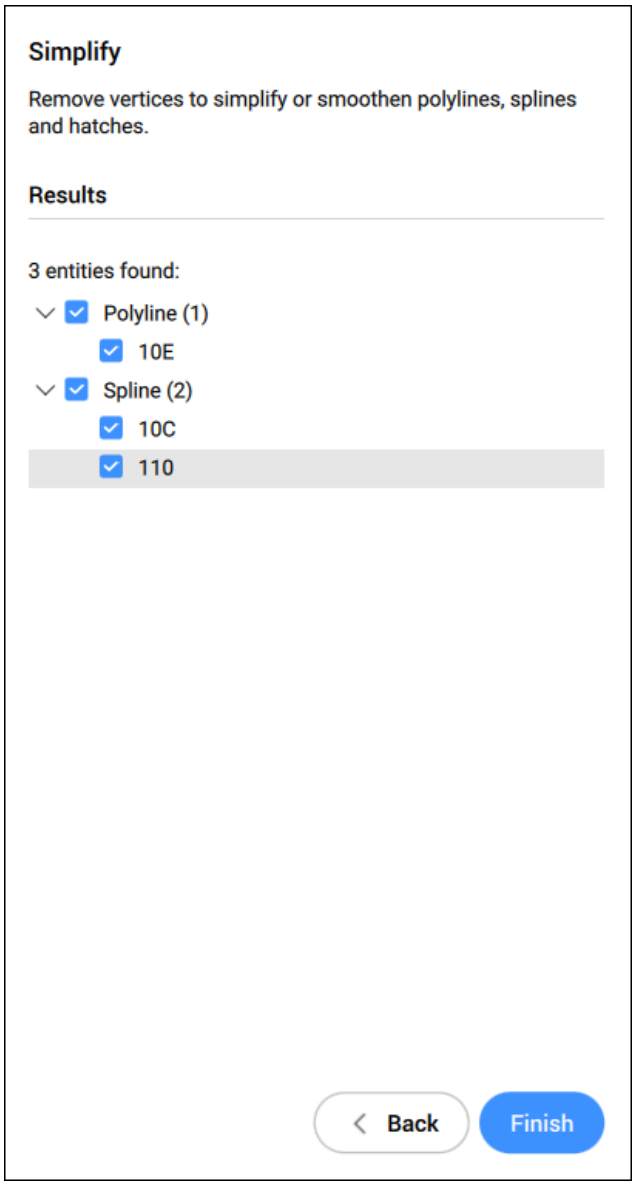
Angolo massimo
Specifica la variazione massima dell'angolo dell'arco tra i due segmenti adiacenti.

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.

23.56.5 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.

23.56.6 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.

23.57 SINGLETON

Determina se è possibile eseguire o meno più copie di BricsCAD contemporaneamente.

Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Questo comando può essere immesso in modo trasparente durante i comandi ('singleton).

23.57.1 Opzioni all'interno del comando

Sì
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.

23.58 SCHIZZO

Crea linee o polilinee da uno schizzo a mano libera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: FREEHAND

23.58.1 Descrizione

Crea una serie di singole linee o una polilinea disegnando a mano libera.

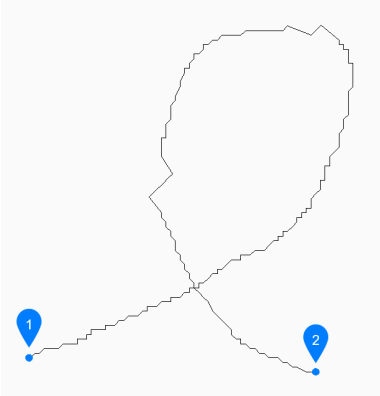


23.58.2 Opzioni all'interno del comando

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.

23.59 TRANCIA

Suddivide solidi e superfici in due o più entità lungo un piano.

Lite Pro Mechanical BIM

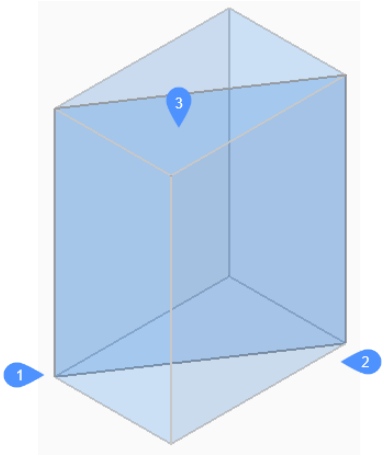
Icona:

Alias: TC

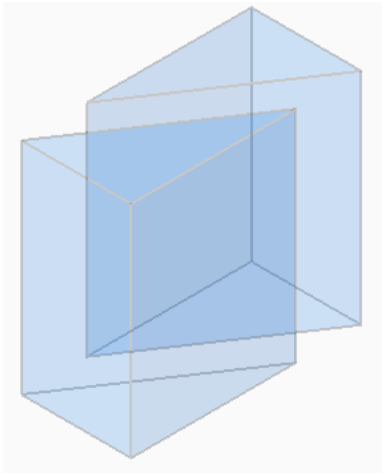
23.59.1 Metodo

Selezionare uno o più solidi o superfici 3D da tagliare.

Specificare il primo (1) e il secondo (2) punto sul piano di taglio. Viene visualizzata una linea tratteggiata dal primo punto per visualizzare facilmente il piano di taglio. Il piano di taglio è perpendicolare al piano XY del Sistema Coordinate Globale (WCS).



Quindi, specificare un punto (3) sul lato dell'entità che si desidera mantenere o scegliere di mantenere entrambi.



Nota:

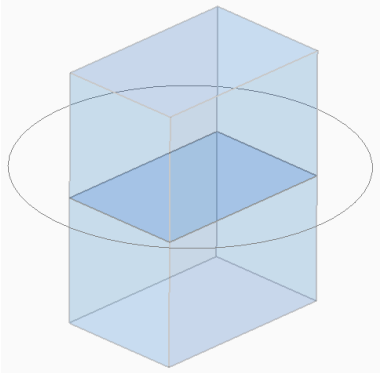
- Questo comando non funziona con le regioni 2D.
- Assicurarsi che l'opzione **Seleziona facce** della variabile di sistema SELECTIONMODES sia attivata per poter utilizzare un solido 3D planare come piano di taglio.
- Quando la variabile di sistema ORTHOMODE è impostata su On, è possibile creare piani di taglio diritti.

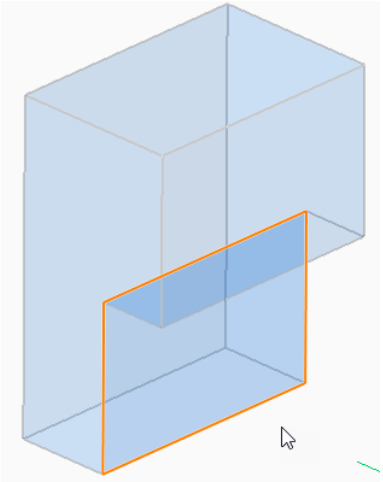
- Le entità tranciate possono essere manipolate come entità indipendenti.

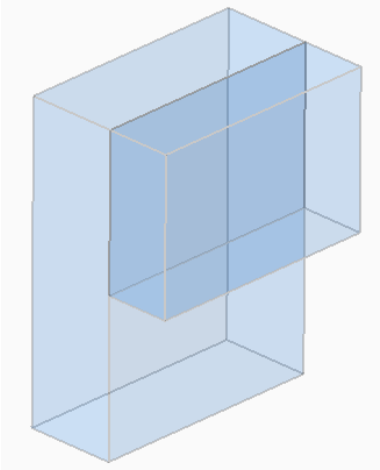
23.59.2 Opzioni all'interno del comando

Entità

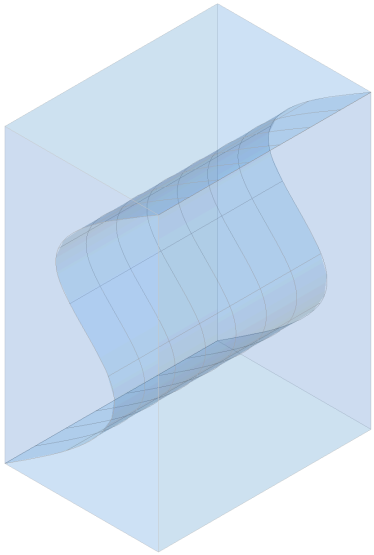
Taglia i solidi e le superfici con un'entità intersecante (cerchio, ellisse, arco, spline 2D, polilinea 2D, faccia piana del solido 3D, faccia superficie piana o regione piana). L'entità definisce il piano che taglia le entità 3D selezionate.



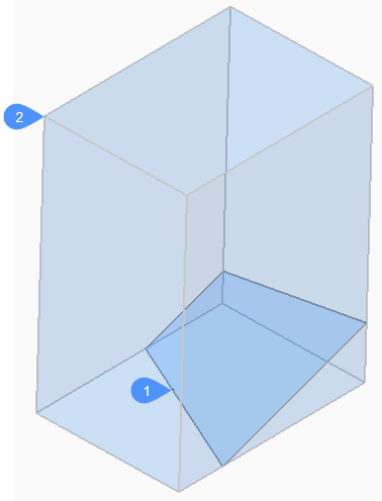




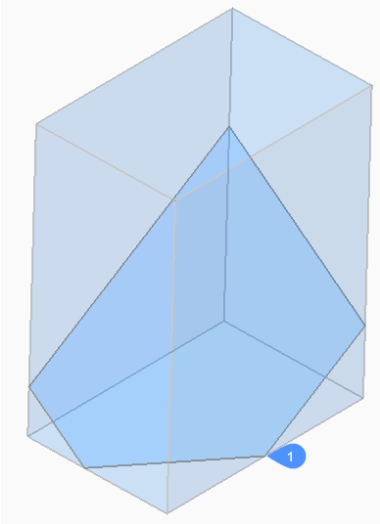
Superficie
Taglia solidi e superfici con una superficie.



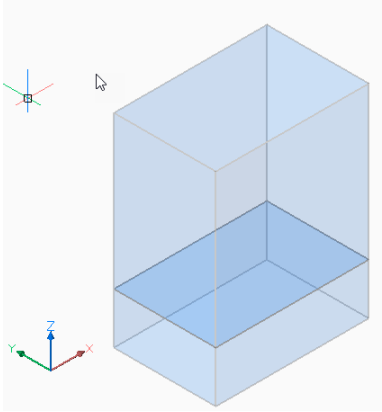
asseZ
Taglia i solidi e le superfici con un piano perpendicolare con una linea definita da un punto sul piano (1) e da un secondo punto sull'asse normale del piano (asse z) (2).



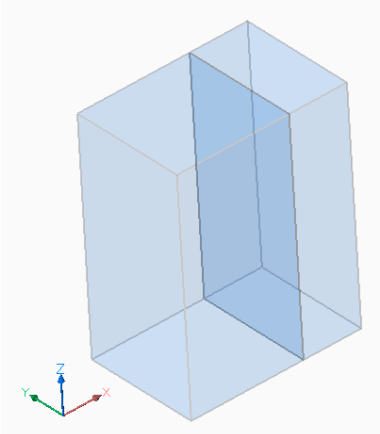
Visualizza
Taglia solidi e superfici con un piano definito dal punto di vista 3D corrente.
Il piano di sezione è perpendicolare alla direzione di visualizzazione e passa attraverso il punto selezionato.



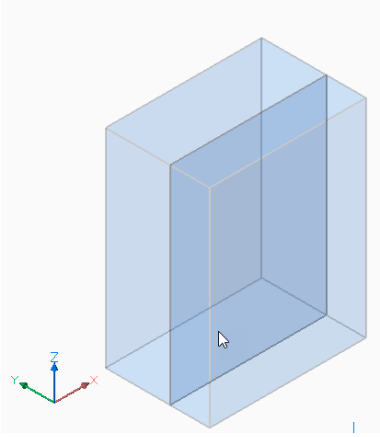
XY
Trancia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano XY del sistema di coordinate corrente.



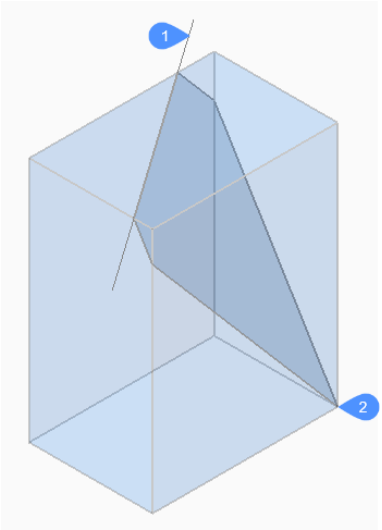
YZ
Trancia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano YZ del sistema di coordinate corrente.



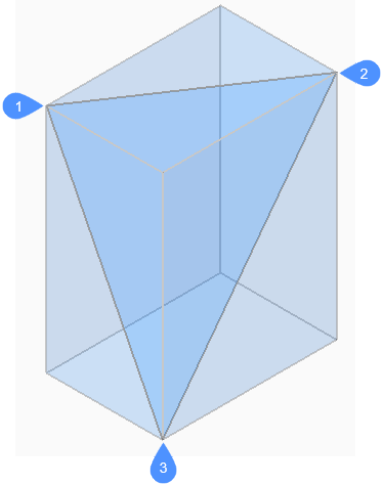
ZX
Taglia i solidi e le superfici con un piano parallelo al piano ZX del sistema di coordinate corrente.



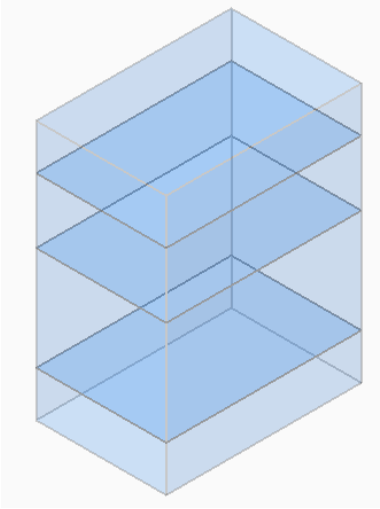
Linea-punto
Taglia solidi e superfici con un piano definito da un'entità lineare (1) e da un punto (2).



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.

Nota: La Barra dei comandi mostra una avviso se il piano di taglio non interseca le entità selezionate.

23.60 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: DXF

23.60.1 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.

23.60.2 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.

23.61 SMCORDONE

Crea funzioni associative cordone lungo una curva che giace sulla flangia.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.61.1 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.

23.61.2 Metodo

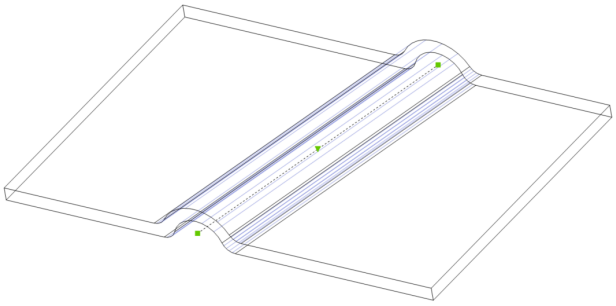
Selezionare la faccia della flangia e la curva di controllo per creare il cordone, utilizzando il raggio del profilo predefinito e i valori del raggio arrotondato.

Nota:

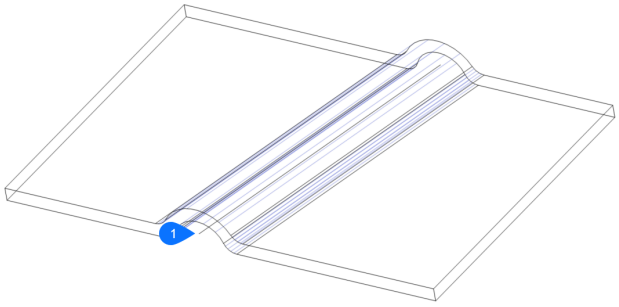
- Il valore predefinito del raggio del profilo viene definito con la variabile di sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE.
- Il valore predefinito del raggio arrotondato è definito con la variabile di sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE.

23.61.3 Opzioni all'interno del comando

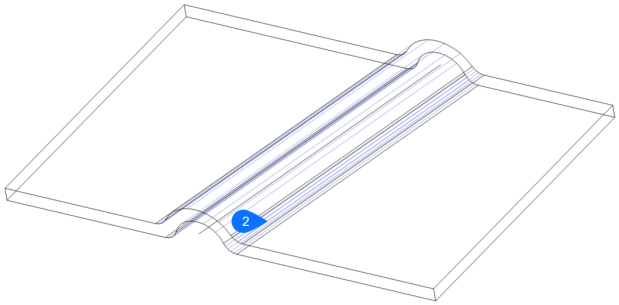
Selezionare curva di controllo
Seleziona una curva di controllo lungo la quale verrà creato il cordone. La curva selezionata può essere una linea, polilinea, cerchio, arco, ellisse, arco ellittico o una spline. Una curva 2D può essere aperta o chiusa, ma non può auto-intersecarsi o intersecarsi ad altre funzioni forma.



raggio del Profilo
Imposta il raggio del profilo del cordone (1).



raggio di raccordo CIrcolare
Imposta il raggio dei raccordi uniformi (2).



23.62 SMPIEGA

Converte gli spigoli vivi (spigoli vivi tra le facce delle flange) e le giunzioni, in piegature.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.62.1 Metodo

Selezionare gli spigoli vivi, giunzioni, flange o solidi 3D.





23.62.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero
Rileva e converte gli spigoli vivi o le giunzioni nell'intero modello.

23.63 SMCREAPIEGA

Converte gli spigoli vivi (spigoli vivi tra le facce delle flange) e le giunzioni, in piegature.

Lite Pro Mechanical BIM

23.63.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMPIEGA.

23.64 SMCOMMUTAPIEGA

Converte le piegature in piegature con loft.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.64.1 Descrizione

Consente di selezionare le facce di piegatura che verranno trasformate in piegature con loft.

23.65 SMCONVERTI

Riconosce automaticamente le funzionalità di lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.65.1 Descrizione

Riconosce automaticamente flange, piegature, piegature con loft, nervature, funzioni di forma e fori per i solidi 3D selezionati.

23.65.2 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.
- La variabile di sistema SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER controlla la profondità massima di estrusione durante il comando SMCONVERTI.

23.66 SMELIMINA

Rimuove le funzioni degli elementi della lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.66.1 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.

23.66.2 Metodo

Esistono due metodi per sostituire le funzioni con spigoli vivi:

- Selezionare le facce delle funzioni.
- Selezionare le facce dello spessore.

23.67 SMDISSOLVI

Rimuove i dati di lamiera dalle funzioni selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.67.1 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.

23.67.2 Metodo

Esistono due metodi per rimuovere i dati di lamiera dalle funzioni:

- Selezionare le facce sul modello.
- Rimuovi dall'intero disegno.

23.68 SMESPLODI

Converte piegature, forme, orli, sfalsamenti, giunzioni e linguette nelle funzioni possibilmente primitive e rimuove la funzione originale.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.68.1 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;

23.69 SMESPORTA2D

Esporta la rappresentazione spiegata di un corpo di lamiera.

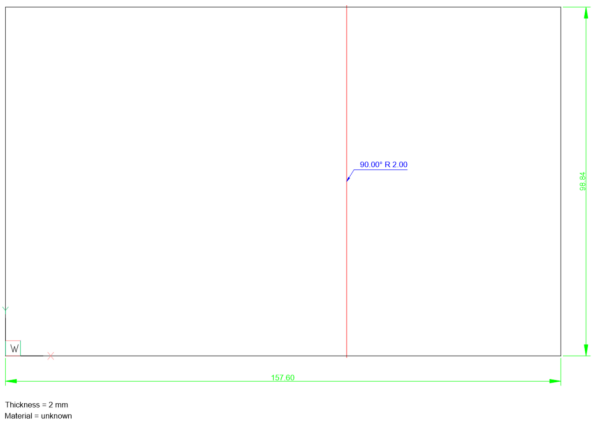
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.69.1 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.



23.70 SMESPORTAOSM

Esporta un solido di lamiera in un formato file Open Sheet Metal (.osm).

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: OSM

23.70.1 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.

23.70.2 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.

23.71 SMESTRUDI

Crea una parte in lamiera estrudendo una polilinea piana.

Lite Pro Mechanical BIM

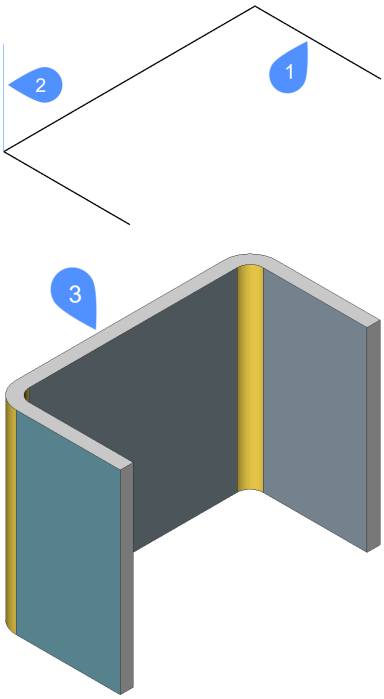
Icona:

23.71.1 Descrizione

Crea una parte in lamiera da una polilinea piana estrudendola ortogonalmente al piano della polilinea.

23.71.2 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.

23.72 SMFLANGIA

Crea una flangia di base (iniziale).

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.72.1 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.

23.72.2 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.

23.73 SMFLANGIADIBASE

Crea una flangia di base (iniziale).

Lite Pro Mechanical BIM

23.73.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMFLANGIA.

23.74 SMPIEGAFLANGIA

Consente di piegare una flangia esistente lungo una linea, obbedendo al fattore k per un dato raggio di piegatura.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.74.1 Opzioni all'interno del comando

Nuova linea
Consente di disegnare una linea per definire la posizione della piegatura.

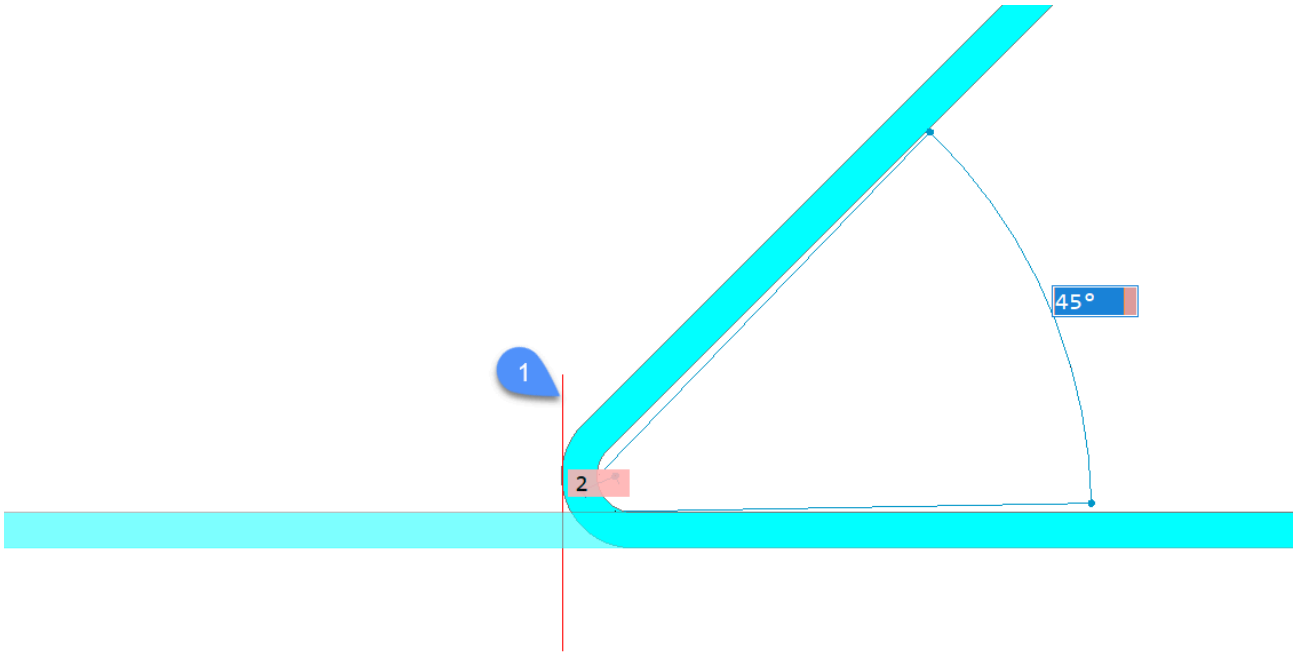
Angolo
Specifica l'angolo di piegatura.

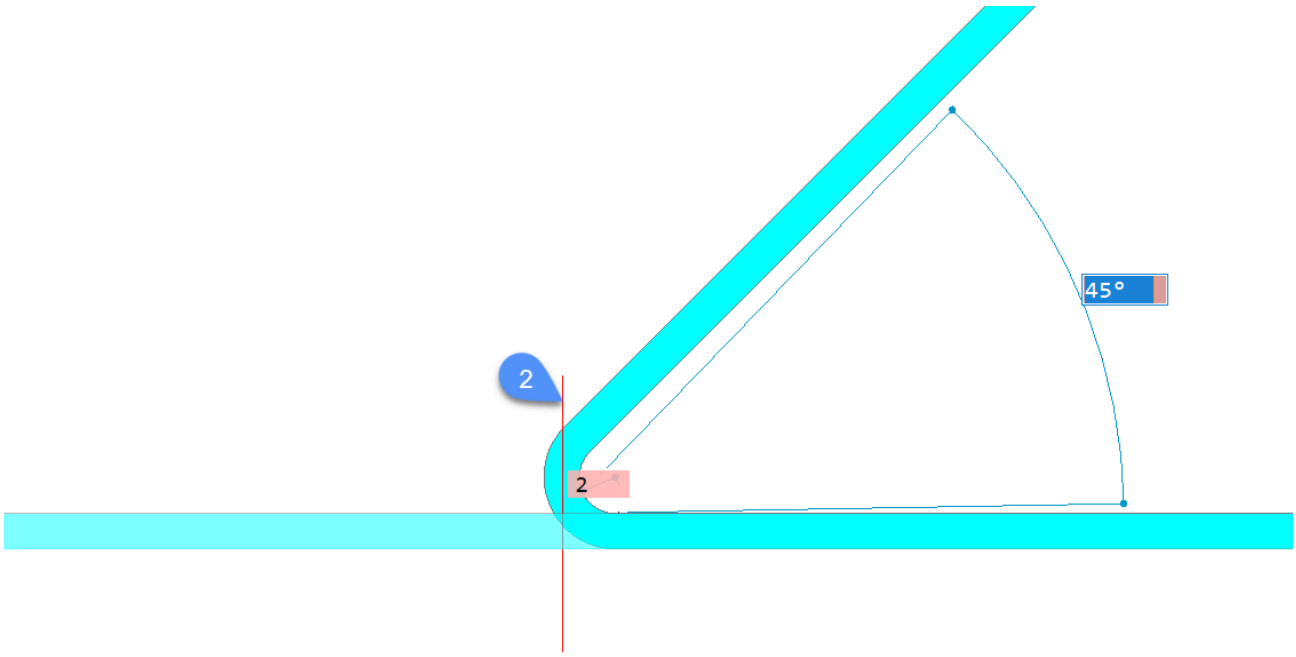
Raggio
Specifica il raggio di piegatura.

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.


45°
1
2


45°
2
2

ACcetta
Crea la piegatura in corrispondenza dell'angolo e del raggio correnti.

23.75 SMCONNETTIFLANGE

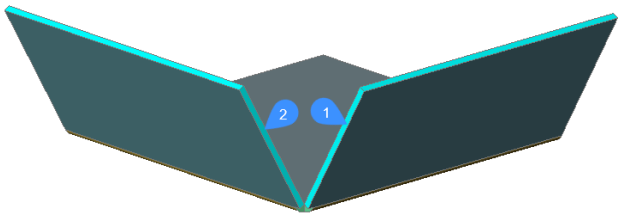
Chiude gli spazi tra due flange non complanari orientate arbitrariamente.

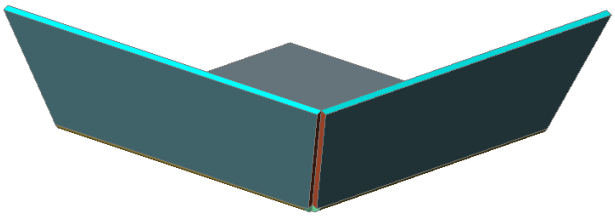
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.75.1 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.

23.76 SMFLANGIADACONTORNO

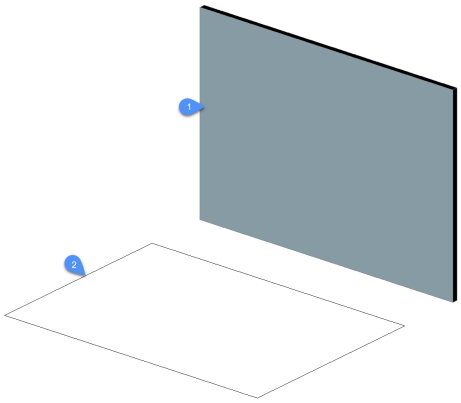
Crea una nuova flangia da un contorno chiuso e la collega a una parte di lamiera esistente.

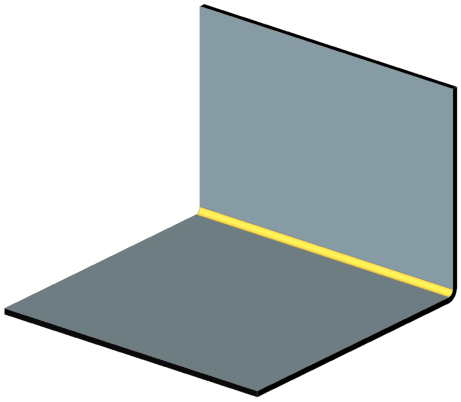
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.76.1 Descrizione

Estrude una flangia da una curva di livello e la collega con flange selezionate tramite piegature.





23.77 SMFLANGIADASPIGOLO

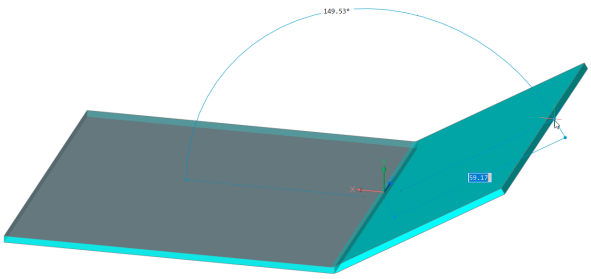
Crea flange per una parte in lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

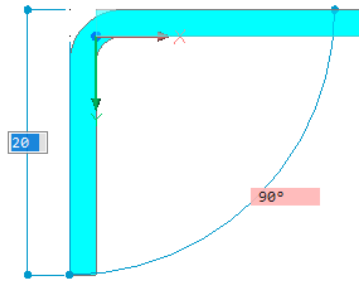
23.77.1 Descrizione

Crea una o più flange su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia o piega con loft esistente.

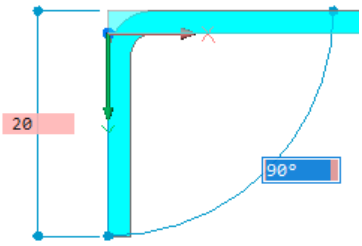


23.77.2 Opzioni all'interno del comando

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.

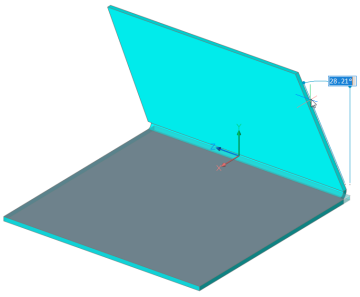


ANgolo
Consente di definire prima l'angolo della flangia, poi la lunghezza.

Lunghezza
Consente di definire prima la lunghezza della flangia, quindi l'angolo.

Raggio
Definisce il raggio della piegatura collegata alla nuova flangia.

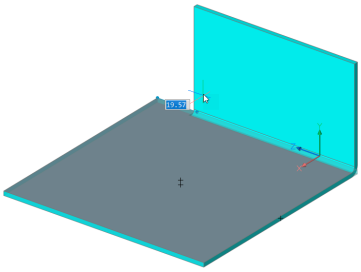
angolo di Rastremazione
Crea una flangia con una o due facce laterali rastremate.



Indietro
Torna alla richiesta precedente.

Salta
Mantiene ortogonale il lato della flangia invece di rastremarlo.

LArghezza
Permette di definire una larghezza diversa dalla lunghezza dello spigolo selezionato. Per impostazione predefinita, la larghezza della flangia è uguale alla lunghezza dello spigolo selezionato.



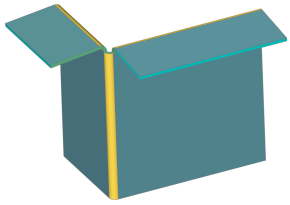
Indietro
Annulla la procedura di larghezza corrente.

Salta
Mantiene lo spigolo laterale della flangia in corrispondenza del punto finale dello spigolo.

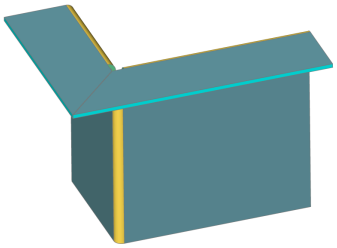
Nota: Le opzioni **Angolo di rastremazione** e **Larghezza** non sono disponibili se si selezionano più spigoli.

Commuta connessione
Commuta tra connettere o meno le flange adiacenti quando si creano due o più flange simultaneamente.

- **Non connesso**



- **Collegato**



Nota: Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è attiva, viene visualizzato il widget Assistente Tasti di scelta rapida. Premere ripetutamente il tasto Ctrl per attivare o disattivare la connessione automatica delle flange.

imposta DIrezione
Definisce l'angolo della flangia specificando una direzione a cui essere parallela.

2Punti
Definisce la direzione specificando due punti.

Entità
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.

23.78 SMRUOTAFLANGIA

Ruota una flangia selezionata di una parte in lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

23.78.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. In alternativa, utilizzare il comando SMRUOTA.

23.79 SMINVERTI

Scambia i lati di una flangia selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

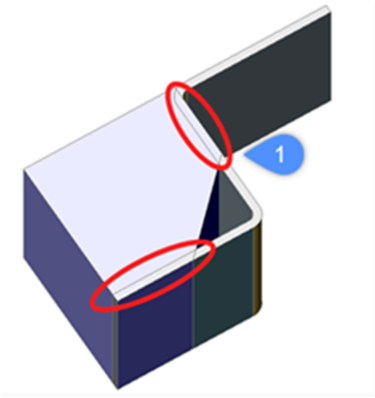
23.79.1 Metodo

Selezionare un solido 3D o una faccia di flangia oppure premere Invio per invertire i lati di tutte le flange.

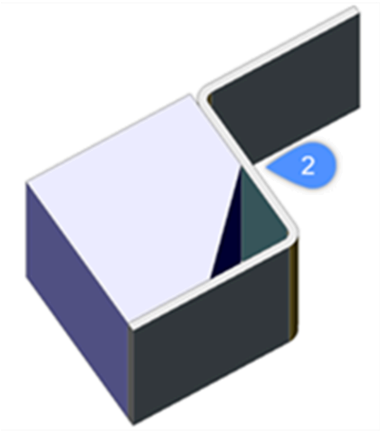
23.79.2 Opzioni all'interno del comando

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.

23.80 SMFORMA

Converti un gruppo selezionato di facce in una funzione forma.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.80.1 Metodo

Questo comando converte un gruppo selezionato di facce in una funzione forma o esplode 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 Esplodi, 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.

23.80.2 Opzioni all'interno del comando

Creare nuova funzione forma
Creare nuove funzioni forma

Esplodi funzione forma
Esplode 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.

23.81 SMORLO

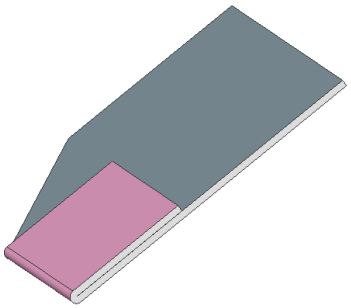
Crea una o più funzioni orlo aperto su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia esistente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

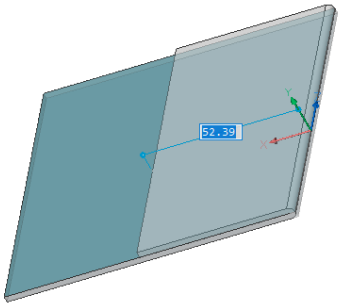
23.81.1 Metodo

Per impostazione predefinita, il comando crea un orlo chiuso.



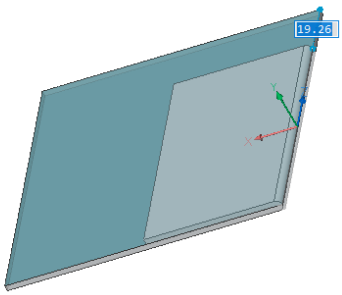
23.81.2 Opzioni all'interno del comando

Lunghezza
Immettere la lunghezza dell'orlo.

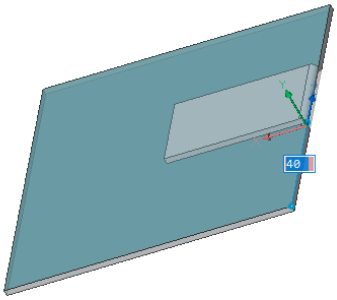


LArghezza
Per impostazione predefinita, la larghezza dell'orlo è uguale alla lunghezza dello spigolo selezionato. L'opzione **Larghezza** definisce una larghezza diversa.

Nota: L'opzione **Larghezza** non è disponibile se sono selezionati più spigoli.

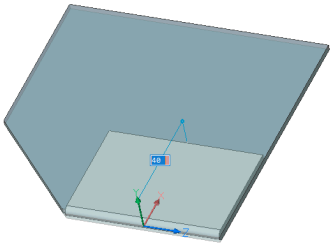


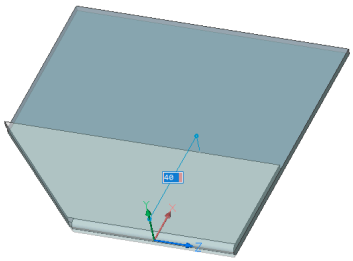
Salta
Mantiene il valore della distanza per il primo spigolo laterale della flangia in corrispondenza del punto iniziale dello spigolo e cambia il campo dinamico per definire l'offset dal punto finale dello spigolo.



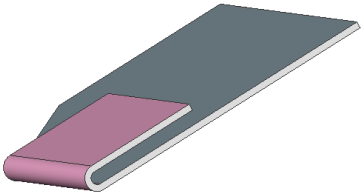
Indietro
Annulla la procedura di **Larghezza** corrente.

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°.



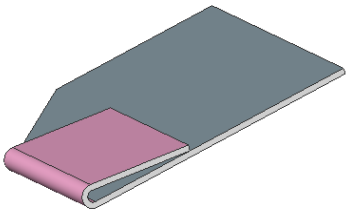


orlo Aperto
Crea un orlo aperto.

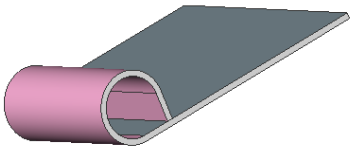


Raggio
Definisce il raggio dell'orlo.

Goccia
Crea un orlo a forma di goccia.



Circolare
Crea un orlo di forma rotonda.



23.82 SMCREAORLO

Crea una o più funzioni orlo aperto su una parte in lamiera tirando uno o più spigoli di una flangia esistente.

Lite Pro Mechanical BIM

23.82.1 Metodo

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMORLO.

23.83 SMIMPRIMI

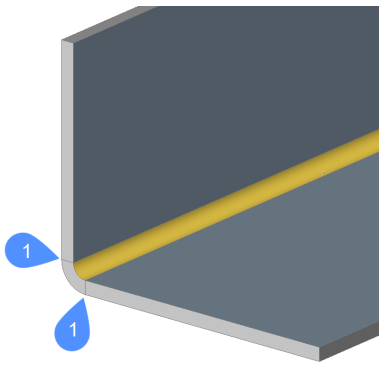
Divide le facce dello spessore di una parte in lamiera con spigoli impressi, in base alle flange e alle pieghe adiacenti.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.83.1 Descrizione

Gli spigoli impressi sulle facce di spessore le separano in aree che possono essere rielaborate automaticamente.

	1 Spigoli impressi

23.84 SMSFALSAMENTO

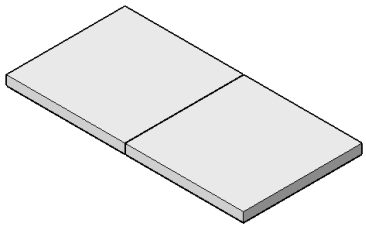
Crea uno sfalsamento su una flangia o su piegature piegature lofted cilindriche che evitano la collisione con l'altra estensione e consentono di eseguire i tagli più piccoli.

Lite Pro Mechanical BIM

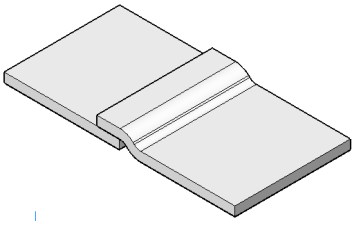
Icona:

23.84.1 Metodo

Sfalsamento su una flangia
Selezionare uno spigolo di una flangia:

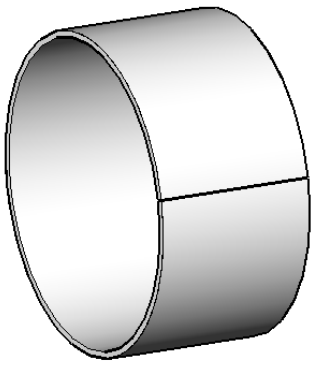


Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.



Nota: Non c'è collisione dall'altra parte.

Sfalsamento su piegature lofted cilindriche.
Selezionare uno spigolo della piegatura lofted cilindrica.

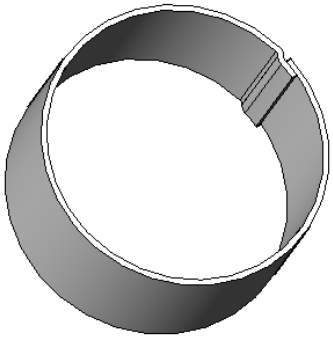


Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.



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.

23.84.2 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.

23.85 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).

Lite Pro Mechanical BIM

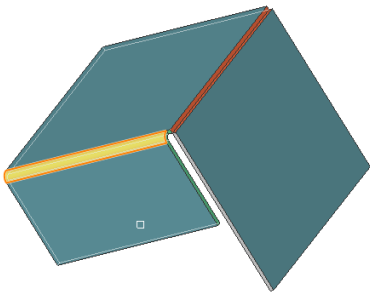
Icona:

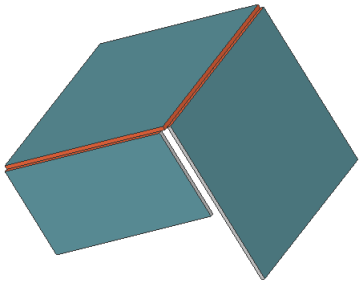
23.85.1 Descrizione

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.

23.85.2 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.





23.85.3 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).

23.86 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).

Lite Pro Mechanical BIM

23.86.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMGIUNZIONE.

23.87 SMCOMMUTAGIUNZIONE

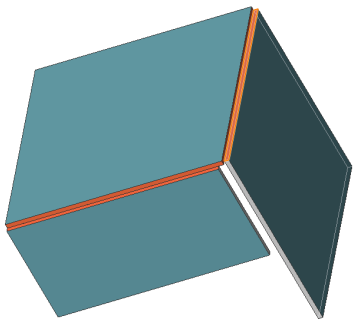
Consente di cambiare una funzione di giunzione simmetrica ad una con le facce sovrapposte.

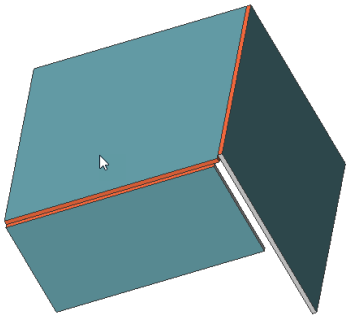
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.87.1 Metodo

Selezionare la faccia di giunzione (immagine a sinistra) e vedere come viene trasformata la giunzione (immagine a destra).





23.88 SMLOFT

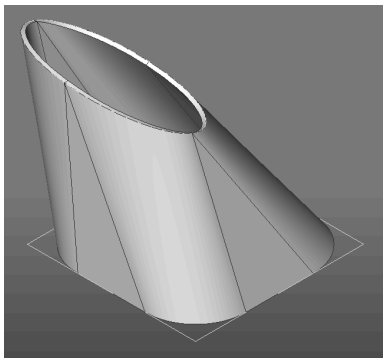
Creare una parte in lamiera:

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.88.1 Descrizione

Crea parte di lamiera con piegature lofted e flange da due curve non complanari.

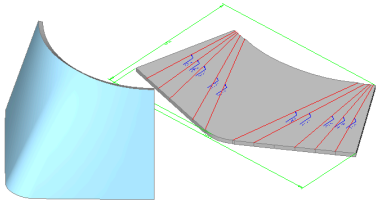


23.88.2 Opzioni all'interno del comando

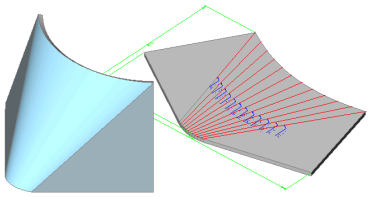
Raggio dei raccordi
Imposta il raggio del raccordo che verrà creato sulle connessioni in linea retta. È possibile specificare un raggio oppure calcolare il raggio minimo in base allo spessore del modello premendo invio.

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.

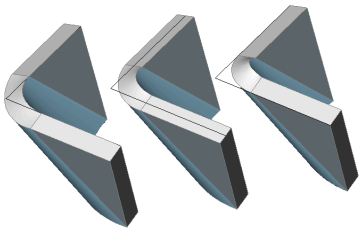
Nota: Premere il tasto Ctrl per regolare l'allineamento: Interno, Entrambi i Lati o Esterno.



Ispessire 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.

ispessire ESterno
La direzione di ispessimento viene selezionata in modo che la parte 3D si trovi all'esterno delle entità 2D selezionate.



23.89 SMPARAMETRIZZA

Crea un insieme consistente di vincoli 3D per la parte di lamiera selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.89.1 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**.

23.90 SMRAPIDO

Suggerisce l'insieme ottimale di divisioni/giunzioni/piegature per un solido svuotato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.90.1 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.

23.90.2 Opzioni all'interno del comando

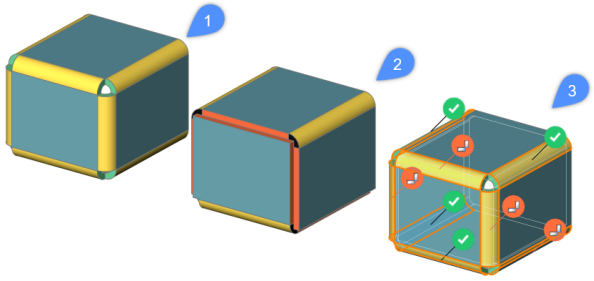
Inserisci la distanza dell'offset di svuotamento:
Specifica una distanza.

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.

23.91 SMSCARICO

Crea angoli corretti e gole di scarico.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.91.1 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).

23.91.2 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.

23.92 SMCREASCARICO

Crea angoli corretti e gole di scarico.

Lite Pro Mechanical BIM

23.92.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMSCARICO.

23.93 SMCOMMUTASCARICO

Converte gli scarichi d'angolo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

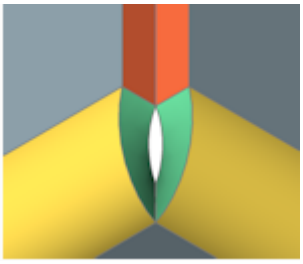
23.93.1 Descrizione

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.

23.93.2 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.

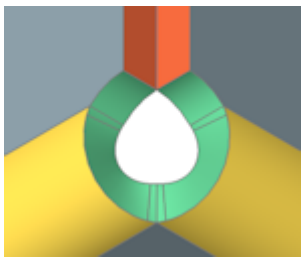


RETtangolare
Commuta le gole di scarico/scarichi d'angolo su rettangolari.

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.

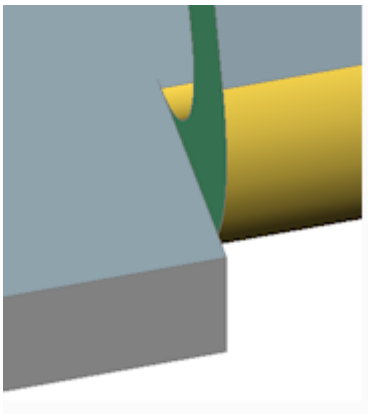
Uniforme
Commuta gli scarichi di piegatura selezionati a uniforme.

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.



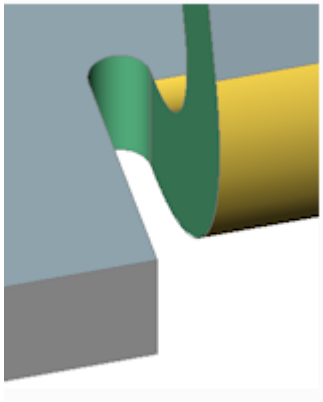
Lacerato
Commuta le gole di scarico selezionate in lacerato.

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.

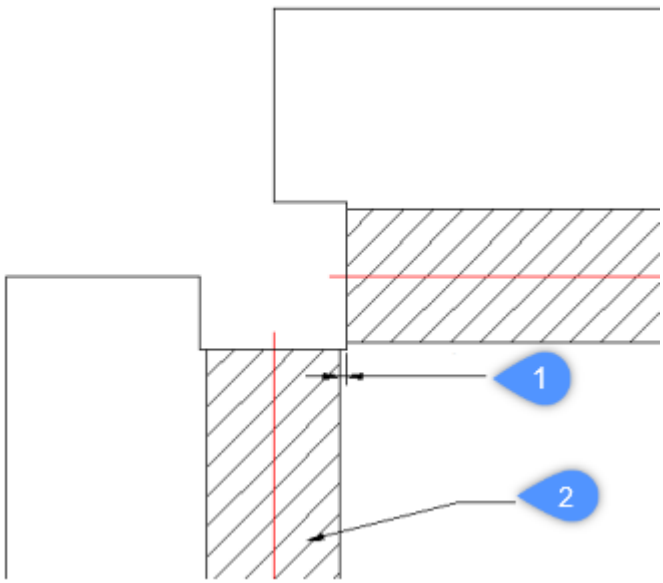
Auto
Mantieni l'estensione corrente.

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.

23.93.3 Illustrazione dell'estensione dello scarico

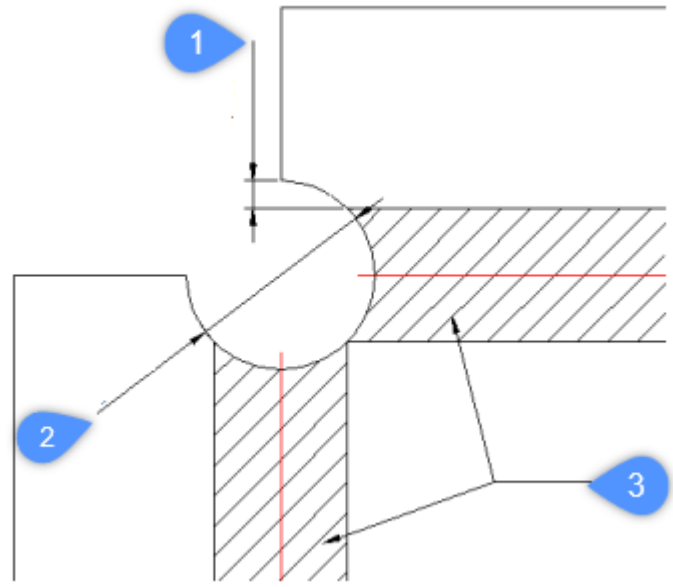
Scarichi rettangolari e a V:



1 Estensione

2 Gola

Scarichi circolari:



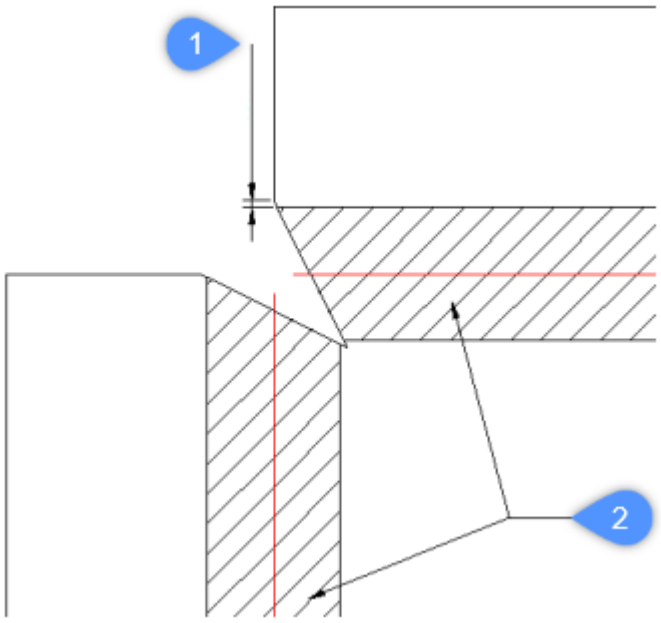
1 Estensione minima

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

23.94 SMRIPARA

Ripristina il modello solido 3D di una parte in lamiera metallica.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.94.1 Descrizione

Il comando SMRIPARA ripristina il modello 3D solido di una parte di lamiera attraverso uno dei seguenti scenari:

- Riparazione ispessendo uno dei lati.
- ***Nota:*** SMRIPARA ripristina il modello solido 3D di una parte di lamiera ispessendo uno dei suoi lati. Tutte le facce dello spessore diventano perpendicolari alle facce delle flange.
- 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.
- Riparazione 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.

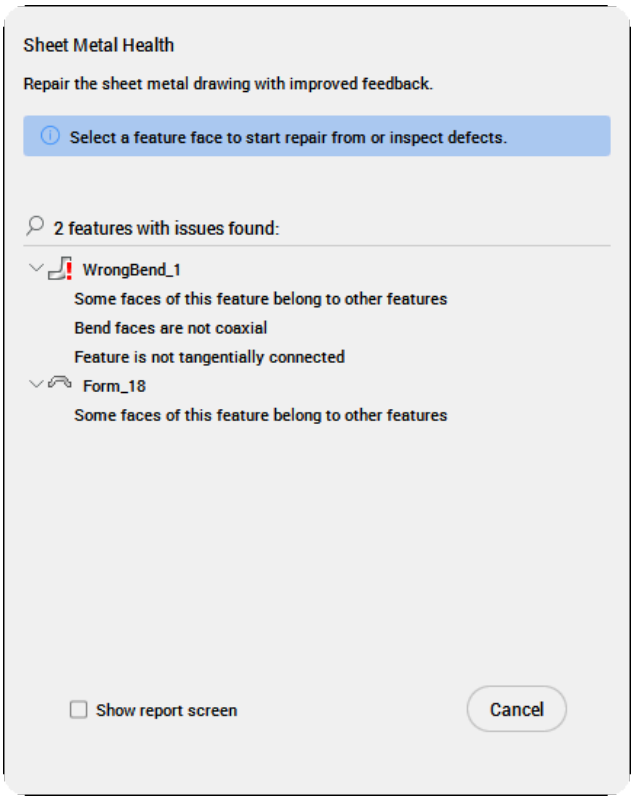
23.94.2 Metodo

Avviare il comando per aprire il pannello contestuale di **Salute della Lamiera** per visualizzare tutte le funzioni della lamiera con problemi nel disegno.

- Selezionare una faccia della flangia o una faccia della piega lofted per riparare la parte in lamiera quando la riparazione globale è attivata.
- Selezionare una flangia, una faccia della piegatura errata, una faccia dello spessore o uno spigolo laterale per riparare la parte in lamiera quando la riparazione locale è attivata.

Nota: Il pannello contesto comando **Salute della Lamiera** fornisce un supporto visivo per il comando SMRIPARA mostrando i problemi rilevati e fornendo feedback sulle riparazioni.

23.94.3 Opzioni all'interno del pannello contesto comando

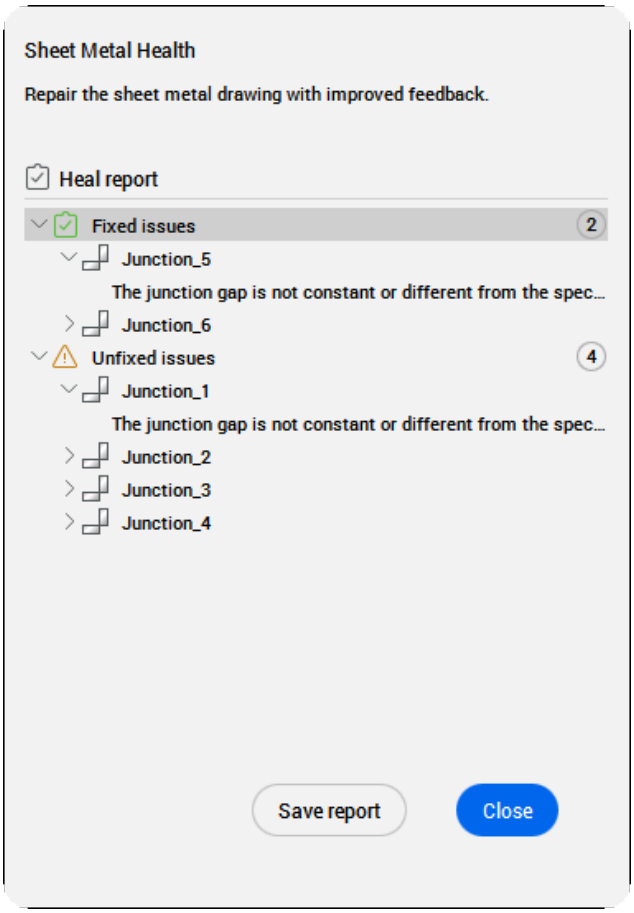


Funzioni con problemi rilevati
Elenca tutte le funzioni con problemi nel disegno. Selezionare una funzione nel pannello per evidenziarla nel disegno, oppure cliccare con il tasto destro per aprire il menu contestuale.

Zoom ai difetti
Esegue uno zoom sulla funzione selezionata nel disegno.

Suggerimento: Cliccare sulla freccia accanto al nome della funzione per espandere l'elenco dei problemi riscontrati.

Mostra la schermata del report
Quando selezionata, apre la sezione **Rapporto salute** del pannello contesto comando **Salute della Lamiera** dopo la riparazione.



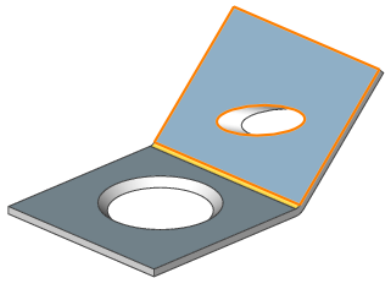
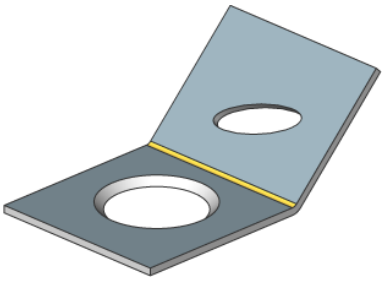
Rapporto salute
Elenca le conclusioni dopo l'esecuzione del comando SMRIPARA, collocandole in categorie come **Problemi risolti**, **Problemi non risolti** o **Nuovi problemi**.
Cliccare sulla freccia accanto al nome della funzione per espandere l'elenco dei problemi.

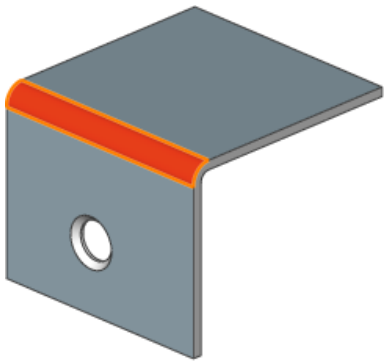
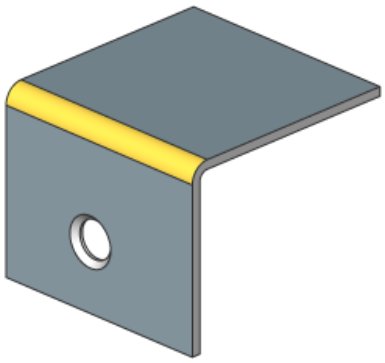
Salva rapporto
Apre la finestra di dialogo **Salva Report SMSALUTE** per salvare il report come file TXT.

23.94.4 Opzioni all'interno della barra dei comandi

passare sulla riparazione Locale
Ripara una faccia di una flangia selezionata, una faccia di piegatura con loft, facce di spessore, uno spigolo laterale o una funzione di forma con trasformazioni non valide. Viene creato un corpo con facce dello spessore perpendicolari alla faccia selezionata e senza piegature con loft 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.

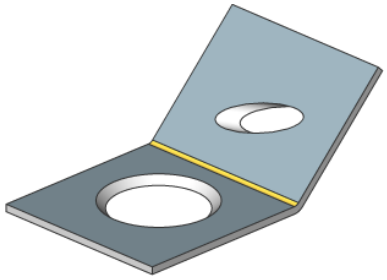
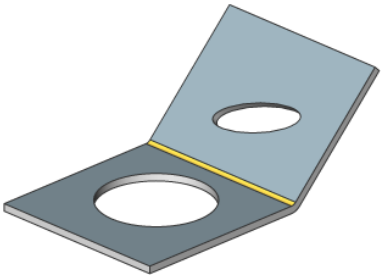
Prima (la faccia della flangia è selezionata)	Dopo
	

Prima (è selezionata la faccia di piegatura errata)	Dopo
	

passare sulla riparazione Globale

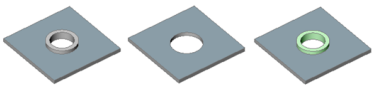
Ripara tutte le facce di flangia, le facce di piegatura lofted, le facce di spessore o gli spigoli laterali errati dal solido selezionato. Viene creato un corpo con facce dello spessore perpendicolari alla faccia selezionata e senza piegature con loft adiacenti.

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.

Prima	Dopo
	

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 viene ignorata e vengono mantenuti solo i corpi più grandi. Ad esempio, se la tolleranza di scansione = 0,25, vengono mantenute solo le parti con un volume maggiore del 25% rispetto al corpo iniziale.



Da sinistra a destra:

- Modello iniziale con una funzione forma non riconosciuta.
- Modello dopo SMRIPARA senza scansione per i dettagli persi: la funzione circolare viene rimossa.
- Modello dopo SMRIPARA con scansione per 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.

Fine comando
Termina il comando e chiude il pannello contesto comando **Salute della Lamiera**.

Salva Report nel file
Apre la finestra di dialogo **Salva Report SMSALUTE** per salvare il report come file TXT.

23.95 SMSOSTITUISCI

Sostituisce le caratteristiche forma su parti in lamiera metallica.

Lite Pro Mechanical BIM

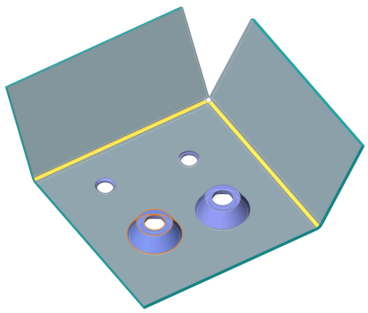
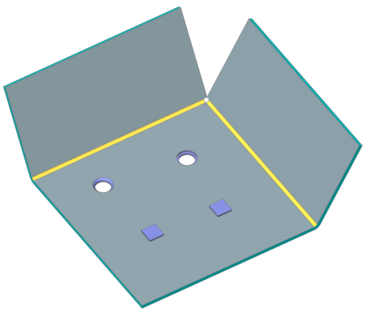
Icona: 

23.95.1 Descrizione

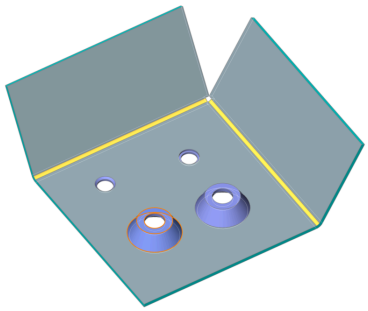
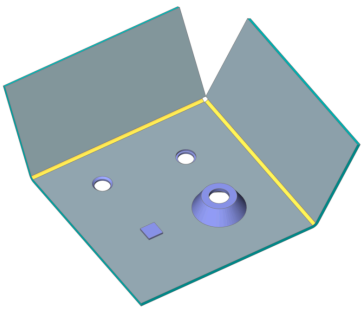
Sostituisce le funzioni forma (comprese quelle riconosciute) presenti nelle parti in lamiera, con le funzioni forma della libreria utente o incorporata. Consente di visualizzare la finestra di dialogo Seleziona file per la funzione forma, in cui è possibile selezionare un file funzione forma.

23.95.2 Opzioni all'interno del comando

Sì
Sostituisce tutte le funzioni forma dello stesso tipo come funzioni selezionate.

Prima	Dopo
	

No
Sostituisce solo le funzioni forma selezionate.

Prima	Dopo
	

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.

23.96 SMCREANERVATURA

Crea funzionalità di forma Nervatura associativa sulla lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

23.96.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMCORDONE.

23.97 SMSPIGOLOCURVO

Crea spigoli arrotolati su flange curve.

Lite Pro Mechanical BIM

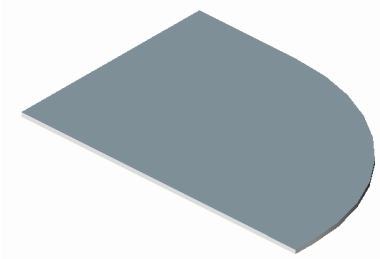
Icona:

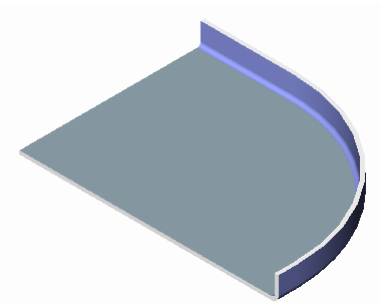
23.97.1 Metodo

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 Piega, Sfalsamento, ScaricoPiega, ScaricoAngolo.

Quando la Modalità di Input Dinamico (DYN) è attiva, digitare la lunghezza nei campi di Input Dinamico.

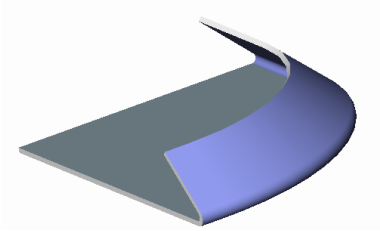




23.97.2 Opzioni all'interno del comando

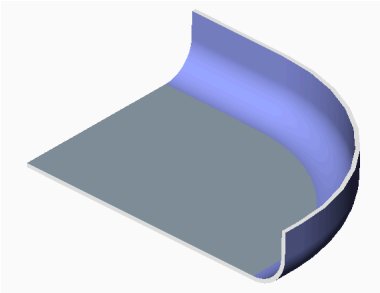
ANgolo

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 SMCOLORROLLEDEDGE.

RAggio
Specifica il raggio dello spigolo curvo. Il valore di default è lo spessore della flangia.



23.98 SMRUOTA

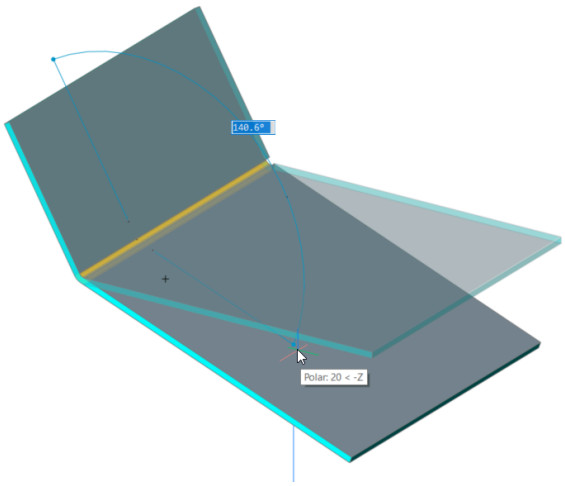
Ruota una flangia selezionata di una parte in lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.98.1 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.

23.99 SMSELEZIONA

Seleziona tutte le caratteristiche forma identiche nel modello della lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

23.99.1 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.

23.99.2 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.

23.100 SMDIVIDI

Divide una flangia.

Lite Pro Mechanical BIM

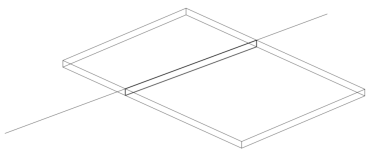
Icone:

23.100.1 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).

23.100.2 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.



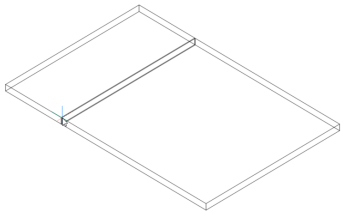
Centrato
Divide lungo il centro della polilinea.

SInistra
Divide sul lato sinistro della polilinea.

DEstra
Divide sul lato destro della polilinea.

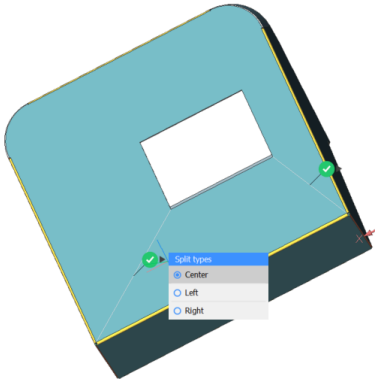
Accetta
Accetta il modo suggerito per dividere.

divisione INtelligente
Divide la flangia in un punto specificato.

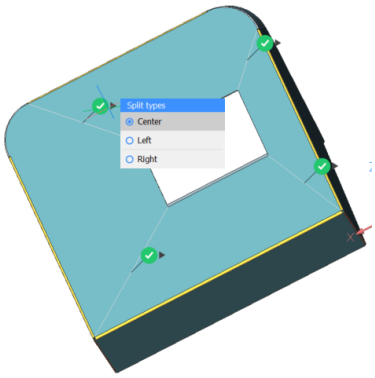


Nota: Assicurarsi che gli snap ad entità 3D siano attivati per poter selezionare i punti sulla flangia.

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.

23.101 SMLINGUETTE

Crea funzioni linguetta su parti in lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.101.1 Metodo

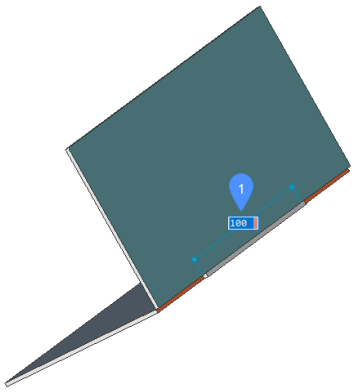
Esistono due flussi di lavoro principali:

- Convertire una giunzione in una giunzione a linguetta (in modalità Linguetta singola o Serie di linguette).
- Converte uno spigolo vivo curvo in una connessione a linguetta curva di una flangia e di una piegatura (o piegatura lofted).

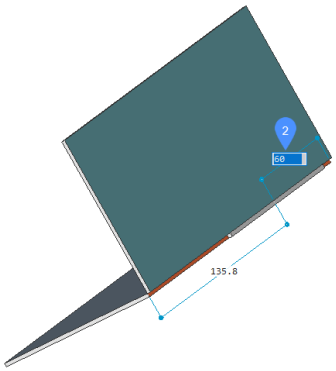
23.101.2 Opzioni all'interno del comando

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.

23.102 SMCREALINGUETTE

Crea funzioni linguetta su parti in lamiera.

Lite Pro Mechanical BIM

23.102.1 Descrizione

Questo comando è obsoleto. Utilizzare invece il comando SMLINGUETTE.

23.103 SMSPIEGAMENTO

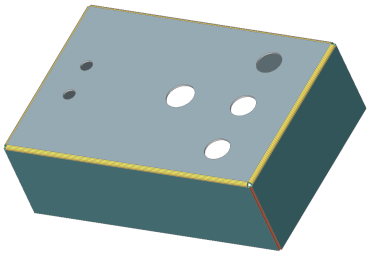
Cre una rappresentazione 2D o 3D di spiegamento di una parte in lamiera.

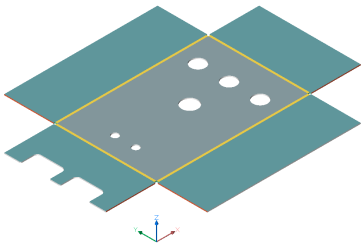
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.103.1 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.





23.103.2 Opzioni all'interno del comando

Associativo

Apre 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.

23.104 SNAP

Imposta le proprietà di snap del cursore.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

23.104.1 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.

23.104.2 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 SNAPTYPE, 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.

23.105 POLIG

Disegna poligoni pieni solidi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: PLG

Disegna poligoni 2D regolari e irregolari a 3 e 4 lati, pieni solidi.

Nota: Non disegna solidi 3D.

23.105.1 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

23.105.2 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.

23.106 MODIFSOLIDI

Modifica i solidi 3D e le regioni 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.106.1 Descrizione

Modifica le facce, gli spigoli e i corpi dei solidi 3D e delle regioni 2D.

23.106.2 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).

Traiettoria
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.

Elimina
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.

23.107 SOLIDIFICA

Converte mesh in solidi.

Lite Pro Mechanical BIM

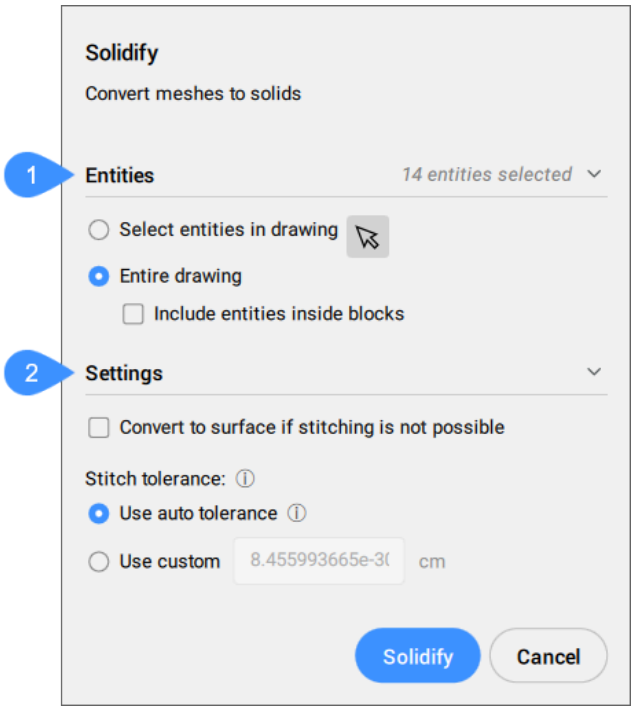
Icona:

23.107.1 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.).

23.107.2 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.

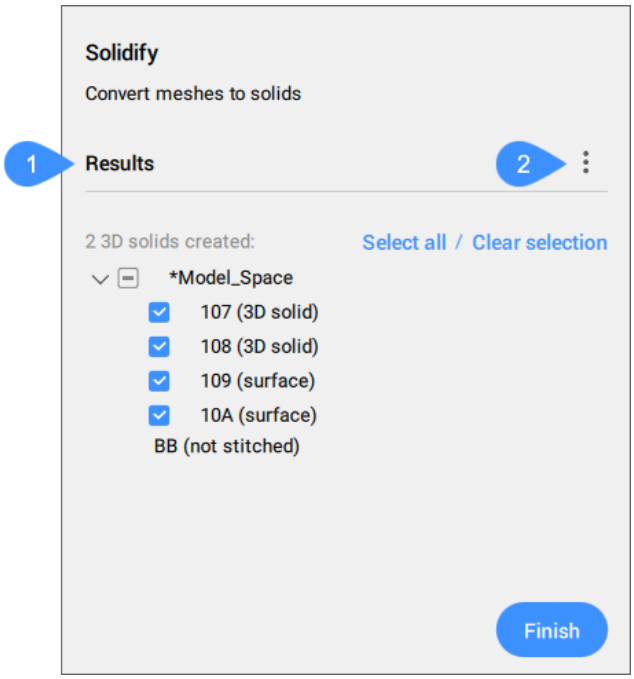
impostaZioni

Converti in superficie se l'unione non è possibile
Spuntare l'opzione per fare in modo che l'algoritmo rilevi e converta le mesh in superfici.

Tolleranza cucitura
Definisce il massimo vuoto entro il quale verrà eseguita l'unione.

Usa tolleranza automatica
L'algoritmo determina automaticamente una tolleranza di cucitura. Questa opzione è altamente raccomandata.

Usa personalizzata
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 DMSEMPLIFICA/DMSEMPLIFICATUTTO (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**).

23.108 SOLPROF

Crea una rappresentazione di linee nascoste di solidi 3D, nelle finestre di layout.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.108.1 Metodo

Selezionare uno o più solidi 3D e creare rappresentazioni di linee nascoste. Le rappresentazioni sono blocchi.

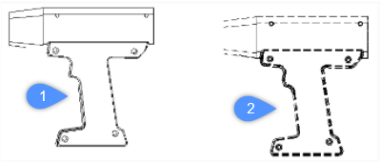
Nota:

- 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.
- Questo comando non funziona con nessun altro tipo di entità 3D o con solidi 3D referenziati esternamente (xrif). BricsCAD può filtrare le entità non idonee.

23.108.2 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.

Sì
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).



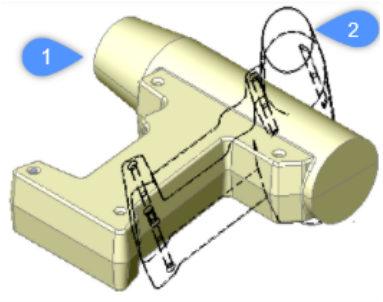
No
Crea un blocco di linee nascoste e visibili sul layer PV.

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 "profile visible" (profile visible)

Proiettare risultati sul piano?
Determina se i profili vengono proiettati (se i blocchi risultanti sono 2D).

Sì
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.

23.109 ORTOGRAF

Apre la finestra di dialogo **Controllo Ortografia**.

Lite Pro Mechanical BIM

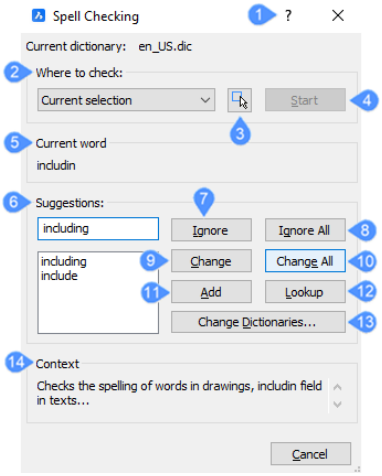
Icona: ABC

Alias: OG

23.109.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Controllo Ortografia** 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, multidirettrici, tabelle e attributi di blocco. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Controllo Ortografia**.



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

23.109.2 Riferimento Comandi

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando ORTOGRAF.

23.109.3 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.

23.109.4 Seleziona entità

Selezionare il testo da controllare. Scegliere uno o più elementi di testo e premere Invio per tornare alla finestra di dialogo.

23.109.5 Avvia

Inizia a controllare l'ortografia delle parole.

23.109.6 Parola corrente

Visualizza la parola con un errore di ortografia.

23.109.7 Suggerimenti

Elenca le sostituzioni suggerite per le parole con errori di ortografia. Scegliere una parola sostitutiva e cliccare su **Cambia** o **Cambia Tutto**.

23.109.8 Ignora

Ignora l'ortografia della parola.

23.109.9 Ignora Tutto

Ignora tutte le occorrenze della parola.

23.109.1 Cambia 0

Cambia la parola con quella selezionata dall'elenco **Suggerimenti**.

23.109.1 Cambia Tutto 1

Cambia tutte le istanze della parola con quella selezionata dall'elenco **Suggerimenti**.

23.109.1 Aggiungi 2

Aggiunge la parola all'elenco delle parole.

23.109.1 Ricerca 3

Fornisce ulteriori voci alternative per la parola selezionata nell'elenco **Suggerimenti**.

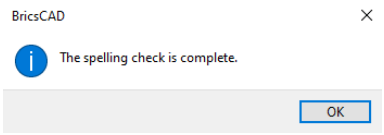
23.109.1 Cambia Dizionari… 4

Cambia il dizionario usato per il controllo ortografico. Visualizza la finestra di dialogo **Cambia Dizionari**. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Cambia Dizionari (finestra di dialogo)** e la sezione **Cambia Dizionari...** nell'articolo **Controllo Ortografia**.

23.109.1 Contesto 5

Visualizza il contesto in cui appare la parola errata.

Quando il controllo ortografico è completato, viene visualizzato il seguente messaggio:



23.110 SFERA

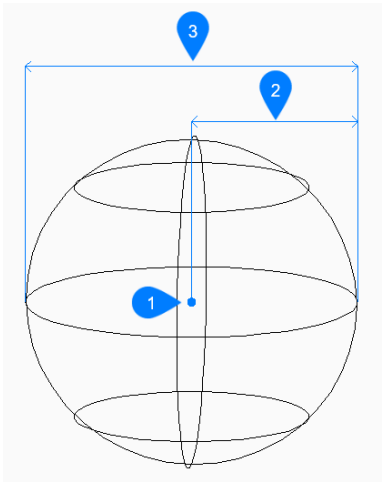
Crea un Solido 3D a forma di sfera.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.110.1 Descrizione

Crea un solido 3D a forma di sfera. È possibile scegliere tra una combinazione di opzioni, tra cui centro, raggio e diametro.



1 Centrato

2 Raggio

3 Diametro

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i Solidi 3D, il comando SFERA lancia il comando AI_SPHERE.

23.110.2 Metodo

Specificare il centro della sfera, quindi impostare il raggio della sfera.

23.110.3 Opzioni all'interno del comando

Diametro
Specifica il diametro della sfera.

23.111 SPLINE

Crea una spline.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: SPL

23.111.1 Descrizione

Crea B-spline razionali non uniformi 2D e 3D (NURBS) per produrre forme libere precise.

23.111.2 Metodo

Importante: Le spline possono essere create utilizzando sia il metodo dei punti di adattamento sia il metodo dei vertici di controllo. Quando si esegue il comando, le impostazioni attuali vengono visualizzate nella Barra dei comandi. Per cambiare le impostazioni, scegliere l'opzione **Metodo** prima di specificare il primo punto.

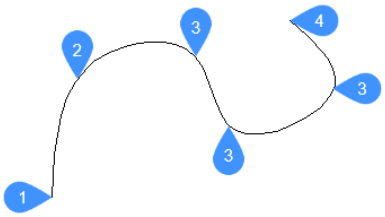
In base alle impostazioni attuali, viene richiesto di specificare il primo punto, poi il secondo. Continuare con i punti successivi finché non viene premuto Invio per terminare il comando.

Specificare primo punto
Specificare il punto di partenza per creare una spline.

Specificare secondo punto
Specificare il secondo punto della spline.

Specifica punto successivo
Specificare il punto successivo della spline.

Esempio:



1 Primo punto della spline (senza tangenza)

2 Secondo punto

3 Punto successivo

4 Punto finale

23.111.3 Opzioni all'interno del comando

Entità
Consente di selezionare entità da convertire in splines.

Metodo
Consente di scegliere se usare vertici di controllo o punti di adattamento per generare la spline.

Nota: La variabile di sistema SPLMETHOD memorizza l'ultimo metodo usato e lo imposta come predefinito. Quando BricsCAD inizia, la variabile di sistema si avvia di default a 0 (punti di adattamento).

ADatta
Genera una spline B di grado 3 (cubica) che passa attraverso i punti di adattamento specificati.

Nota: Se il valore di tolleranza supera lo zero, la spline deve rimanere entro la distanza di tolleranza specificata di ciascun punto.

Nodi
Definisce il metodo utilizzato per congiungere le curve componenti tra punti di adattamento successivi in una spline (parametrizzazione dei nodi).

Nota: La variabile di sistema SPLKNOTS memorizza l'ultimo metodo utilizzato di parametrizzazione del nodo e lo imposta come predefinito. Quando BricsCAD inizia, la variabile di sistema si avvia di default a 0 (corda).

Corda
Distribuisce i nodi tra le curve componenti in proporzione alle distanze tra ciascuna coppia di punti di adattamento corrispondenti.

Radice quadrata
Distribuisce i nodi tra le curve componenti in modo che ciascuno sia proporzionale alla radice quadrata della distanza tra la rispettiva coppia di punti di adattamento.

Uniforme
Distribuisce i nodi di ciascuna curva componente, indipendentemente dalla distanza tra i punti corrispondenti, in modo che siano equidistanti.

Tangenza iniziale
Consente di specificare una tangenza per il punto iniziale.

Tangenza finale
Consente di specificare una tangenza per il punto finale.

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.

VC
Consente di definire vertici di controllo per creare una spline. Questo metodo genera spline di grado 1 (lineare), grado 2 (quadratico), grado 3 (cubico) e fino al grado 10.

Nota: I vertici di controllo determinano il riquadro di controllo. Per visualizzare o nascondere i vertici di controllo e il riquadro di controllo, selezionare o deselezionare la spline, oppure usare i comandi MOSTRAVC e NASCVC.

Grado
Stabilisce il grado polinomiale della spline risultante.

Nota: La variabile di sistema SPLDEGREE memorizza l'ultimo grado polinomiale usato e lo imposta come predefinito. All'avvio BricsCAD, la variabile di sistema si imposta di default a 3.

ANnulla
Rimuove l'ultimo punto e continua a disegnare dal punto precedente.

Chiudi
Disegna automaticamente un segmento di spline tra i punti iniziale e finale per creare una spline chiusa.

23.112 EDITSPLINE

Modifica le proprietà di una spline. Converte una spline in una polilinea.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: ESI

23.112.1 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.

23.112.2 Opzioni all'interno del comando

CHiudi/APri
Apre 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.

23.113 RIFLETTORE

Crea un riflettore.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.113.1 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.

23.113.2 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 brillanza
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 brillanza) che è circondata da un'area di minore intensità (angolo fascio di luce).

Nota: La differenza tra l'angolo dell'area di eccessiva brillanza e l'angolo del fascio di luce definisce l'area di minore brillanza della luce. Se l'angolo del fascio di luce e l'angolo dell'area di eccessiva brillanza 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.

Shape

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.

Visibili
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.

NEssuno
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.

CAtaloIgocolori
Immettere un nome da un catalogocolori.

eSci
Conclude il comando e crea la luce.

23.114 SSX (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione basato su un'entità selezionata utilizzando i filtri.

Lite Pro Mechanical BIM

23.114.1 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**.

23.114.2 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.

Seleziona
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.

23.115 CHIUDIPANNELLOPARTISTARDARD

Questo comando è obsoleto.

Lite Pro Mechanical BIM

23.115.1 Descrizione

In alternativa, utilizzare CHIUDIPANNELLOLIBRERIA.

23.116 APRIPANNELLOPARTISTANDARD

Questo comando è obsoleto.

Lite Pro Mechanical BIM

23.116.1 Descrizione

In alternativa, utilizzare APRIPANNELLOLIBRERIA.

23.117 STANDARD

Aggiunge e modifica gli standard CAD per il disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.117.1 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:

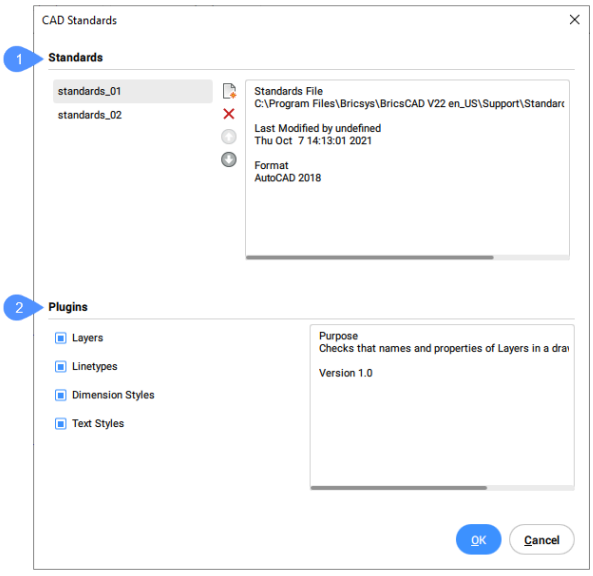
- Layers
- Stili di Testo
- Tipilinea
- stile Quota

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.

23.117.2 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 gruppo 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.

23.118 BARRADISTATO

Attiva/disattiva la variabile di sistema STATUSBAR.

Lite Pro Mechanical BIM

23.118.1 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

23.119 STATO

Segnala lo stato del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.119.1 Descrizione

Visualizza il rapporto di stato del disegno nella Barra dei comandi.

Nota: Per visualizzare il report completo, premere il tasto F2.

23.120 STLOUT

Esporta di solidi 3D e mesh a tenuta stagna.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.120.1 Descrizione

Esporta solidi 3D e mesh a tenuta stagna in un formato che può essere utilizzato per la stereolitografia (stampa 3D).

23.120.2 Metodo

Esistono due metodi per utilizzare il comando STLOUT:

- Esporta solidi 3D.
- Esporta mesh.

23.120.3 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.

23.121 STOPSCRIPT

Interrompe la registrazione degli script.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.121.1 Descrizione

Interrompe la registrazione degli script iniziata con il comando REGSCRIPT.

23.122 STIRA

Stira le entità 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: STI

Nota: Questo comando non allunga testi, forme e solidi 3D.

23.122.1 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.

23.123 STRINGA

Crea un'entità Stringa Civile - Oggetto 3D costituito da segmenti di linee e curve.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.123.1 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 la possibilità di interagire tra loro quando si incrociano, creando un punto di elevazione all'intersezione. Attraversano 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.

23.123.2 Metodo

Per creare una Stringa Civile, specificare i punti e le relative quote altimetriche.

Nota: Le stringhe possono essere importate dai dati di Rilievo, LandXML o dal disegno Civil 3D che contiene Linee Funzione.

23.123.3 Opzioni all'interno del comando

Superficie
Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

Arco
Consente di disegnare un arco specificandone il punto finale.

Linea
Consente di tracciare una linea specificandone il punto finale.

ANnulla
Rimuove l'ultimo punto aggiunto.

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 percentuale.

Elevazione
Consente di specificare una quota altimetrica del punto.

Chiudi
Disegna automaticamente una linea 3D dal punto finale dell'ultimo segmento al punto iniziale del primo segmento e termina il comando.

23.124 STRINGAAGGIUNGICURVA

Aggiunge curve a una Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.124.1 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.

23.124.2 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e specificare ciascun punto PI per aggiungere una curva.

23.124.3 Opzioni all'interno del comando

Raggio
Consente di impostare il valore del raggio.

23.125 STRINGAAGGIUNGIPUNTOELEVAZIONE

Aggiunge punti di quota altimetrica a un'entità Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.125.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile, specificare un punto e la relativa quota altimetrica.

23.125.2 Opzioni all'interno del comando

Superficie
Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

23.126 STRINGAAGGIUNGIPI

Aggiunge PI (Punti di intersezione) a un'entità Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.126.1 Descrizione

Aggiunge punti PI a un'entità Stringa Civile.

23.126.2 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile, specificare ogni PI e la relativa quota altimetrica.

23.126.3 Opzioni all'interno del comando

Superficie
Consente di selezionare una superficie TIN da cui estrarre la quota altimetrica.

23.127 STRINGAELIMINAPUNTOELEVAZIONE

Elimina i punti di elevazione da una Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.127.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e cliccare per selezionare il punto elevazione da eliminare.

23.128 STRINGAELIMINAPI

Elimina i Punti PI (punti di intersezione) da un'entità Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.128.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile e specificare ogni punto PI per l'eliminazione.

23.129 STRINGAPIATTA

Imposta una pendenza o un'elevazione costante tra due punti selezionati della Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.129.1 Metodo

Selezionare l'entità Stringa Civile, specificare i punti di inizio e fine e scegliere un'opzione per assegnare le elevazioni ai punti compresi tra loro.

23.129.2 Opzioni all'interno del comando

Specifica elevazione
Consente di specificare l'elevazione per i punti di inizio o fine selezionati.

Differenza
Consente di specificare una differenza di altitudine tra i punti di inizio e fine.

Pendenza
Consente di specificare una pendenza (1:x) per le elevazioni dei punti tra i punti di inizio e di fine.

SCarpata
Consente di specificare una pendenza percentuale per le elevazioni dei punti tra i punti di inizio e di fine.

23.130 EDITORSTRINGA

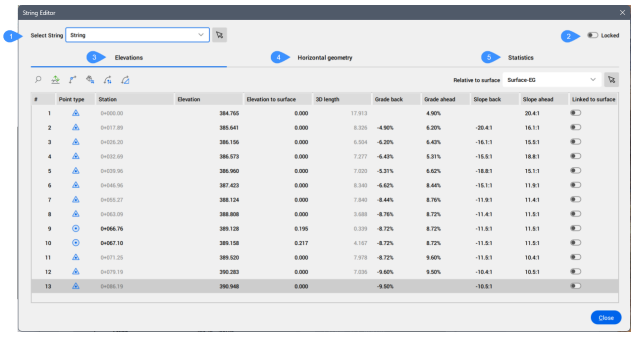
Modifica entità Stringhe Civili.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.130.1 Metodo

Selezionare Entità Stringhe Civili per aprire la finestra di dialogo **Editor Stringhe**.



1 Seleziona stringa

2 Bloccato

3 Scheda Prospetti

4 Scheda Geometria orizzontale

5 Scheda statistiche

23.130.2 Seleziona stringa

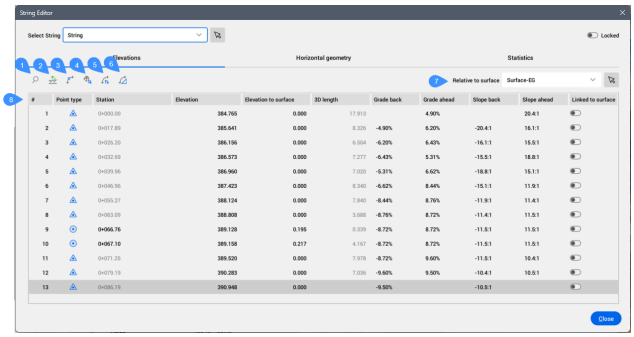
Visualizza la stringa civile per la modifica. È possibile selezionare un'altra stringa civile dall'elenco a discesa oppure cliccare su per selezionarla dall'area di disegno.

23.130.3 Bloccato

Attiva o Disattiva la proprietà bloccata della stringa. Una stringa bloccata non può essere modificata.

23.130.4 Scheda Prospetti

Elenca tutte le proprietà dei punti della stringa civile per la modifica.



1 Zoom

2 Alza/Abbassa

3 Aggiungi punto elevazione

4 Ottieni elevazione dalla superficie

5 Stringa inversa

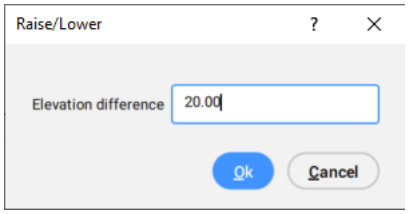
6 Appiattire la pendenza o le elevazioni

7 Relativo alla superficie

8 Tabella dei punti stringa

Zoom
Ingrandisce il disegno fino alla stringa civile selezionata.

Alza/Abbassa
Apre la finestra di dialogo **Alza/Abbassa** per impostare il valore della differenza di elevazione. Questo valore verrà aggiunto alle quote altimetriche. I valori negativi riducono l'altitudine.

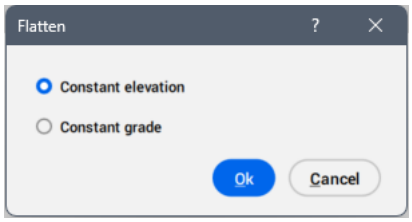


Aggiungi punto elevazione
Avvia il comando STRINGAAGGIUNGIPUNTOELEVAZIONE. Aggiunge un punto di quota altimetrica a un'entità Stringa Civile.

Ottieni elevazione dalla superficie
Apre la finestra di dialogo **Quote Altimetriche Da Superficie**.

Stringa inversa
Modifica la direzione della Stringa Civile.

Appiattire la pendenza o le elevazioni
Apre la finestra di dialogo **Appiattimento** per impostare un'elevazione costante o una pendenza costante tra punti selezionati della Stringa Civile.



Elevazione costante
Imposta l'elevazione dal punto di partenza per tutti gli altri punti selezionati.

Pendenza costante
Imposta una pendenza costante per l'elevazione dei punti tra i punti di inizio e arrivo.

Relativo alla superficie
Visualizza la superficie TIN selezionata a cui saranno relative le quote altimetriche di una Stringa Civile. È possibile selezionare un'altra superficie TIN dall'elenco a discesa oppure cliccare su per selezionarla dall'area di disegno.

Tabella dei punti stringa
Elenca tutti i punti della Stringa Civile selezionati e mostra i loro valori delle proprietà.

Nota:

- Per selezionare le stringhe di punti nella tabella, è possibile anche usare i tasti Ctrl e Maiusc.
- Selezionare una o più stringhe di punti nella tabella e cliccare con il tasto destro per aprire un menu contestuale. A seconda del tipo di punto, sono disponibili le opzioni **Zoom a**, **Pan a**, **Copia negli appunti** e **Elimina PI** () o **Elimina punto di elevazione** ().
- Per modificare i valori delle proprietà **Elevazione**, **Elevazione alla superficie**, **Scarpata precedente**, **Scarpata successiva**, **Pendenza precedente** o **Pendenza successiva** per uno o più punti stringa contemporaneamente, selezionare le stringhe corrispondenti dei punti, cliccare su una cella nella colonna della proprietà e inserire un nuovo valore.

Numero Posizione
Elenca il numero di posizione del punto nella Stringa.

Tipo di punto
Visualizza il tipo di punto rappresentato da icone diverse.

- Punti di intersezione (PI)
- Punto di intersezione (PI) di sola lettura
- Punto di intersezione (PI) condiviso
- Punto di Elevazione

Progressiva
Visualizza il valore della Progressiva del punto.

Nota: Il valore della progressiva per le intersezioni di punti (PI) è di sola lettura.

Elevazione
Visualizza il valore di quota altimetrica del punto.

Elevazione alla superficie
Visualizza la differenza di quota altimetrica tra la superficie e il punto Stringa.

Lunghezza 3D
Visualizza la lunghezza 3D del segmento tra il punto corrente e il punto successivo.

Scarpata precedente
Visualizza la scarpata percentuale del segmento corrente dalla fine all'inizio.

Scarpata successiva
Definisce la quota altimetrica finale del segmento corrente in avanti.

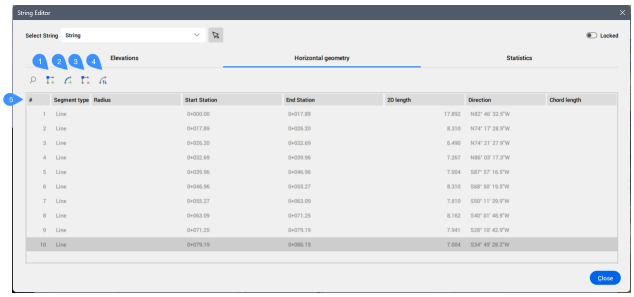
Pendenza precedente
Visualizza la pendenza del segmento corrente dalla fine all'inizio.

Pendenza successiva
Definisce la pendenza del segmento corrente in avanti.

Collegato alla superficie
Se spuntata, la Stringa è collegata alla superficie TIN. Le quote altimetriche Stringa Civile cambiano dinamicamente con le modifiche delle quote altimetriche della Superficie TIN.

23.130.5 Scheda Geometria orizzontale

Elenca tutte le proprietà dei segmenti della Stringa Civile per la modifica.



1 Aggiungi PI

2 Aggiungi curva

3 Elimina PI

4 Stringa inversa

5 Proprietà dei segmenti di stringa

Aggiungi PI
Avvia il comando STRINGAAGGIUNGIPI.

Aggiungi curva
Avvia il comando STRINGAAGGIUNGICURVA.

Elimina PI
Avvia il comando STRINGAELIMINAPI.

Stringa inversa
Modifica la direzione della Stringa Civile.

Proprietà dei segmenti di stringa
Elenca tutte le proprietà dei segmenti Stringa.

Numero Posizione
Elenca il numero di posizione del segmento nella Stringa.

Tipo di segmento
Visualizza il tipo di segmento.

Raggio
Visualizza il valore del raggio.

Progressiva Iniziale
Visualizza la progressiva iniziale del segmento.

Progressiva Finale
Visualizza la progressiva finale del segmento.

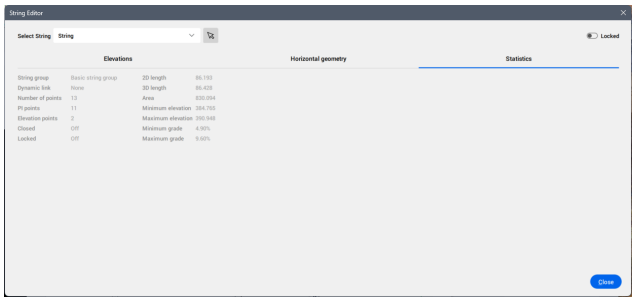
Lunghezza 2D
Visualizza la lunghezza 2D del segmento.

Direzione
Visualizza la direzione del segmento.

Lunghezza corda
Visualizza la lunghezza della corda.

23.130.6 Scheda statistiche

Elenca le proprietà generali della Stringa Civile.



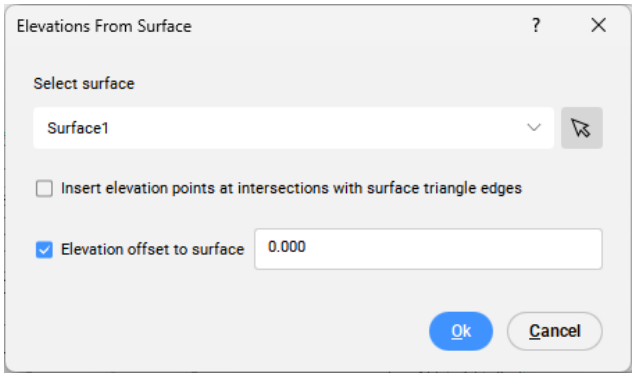
23.131 STRINGAELEVAZIONEDASUPERFICIE

Assegna le quote altimetriche di una superficie alla geometria e ai punti di quota altimetrica di un'entità Stringa Civile.

Lite Pro Mechanical BIM

23.131.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Quote Altimetriche Da Superficie** per impostare i parametri di quota altimetrica dalle superfici.



23.131.2 Seleziona superficie

Visualizza la superficie selezionata. È possibile selezionare una superficie dall'elenco a discesa oppure cliccare su per selezionarla dall'area di disegno.

23.131.3 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.

23.131.4 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.

23.132 STRINGADAOGGETTO

Crea un'entità Stringa Civile da un'entità esistente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.132.1 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.

23.132.2 Metodo

Selezionare l'entità (linea, arco, polilinea o polilinea 3D) che verrà convertita in un'entità Stringa Civile.

23.133 PANNELLOSTRUTTURA

Apre il pannello **Struttura**.

Lite Pro Mechanical BIM

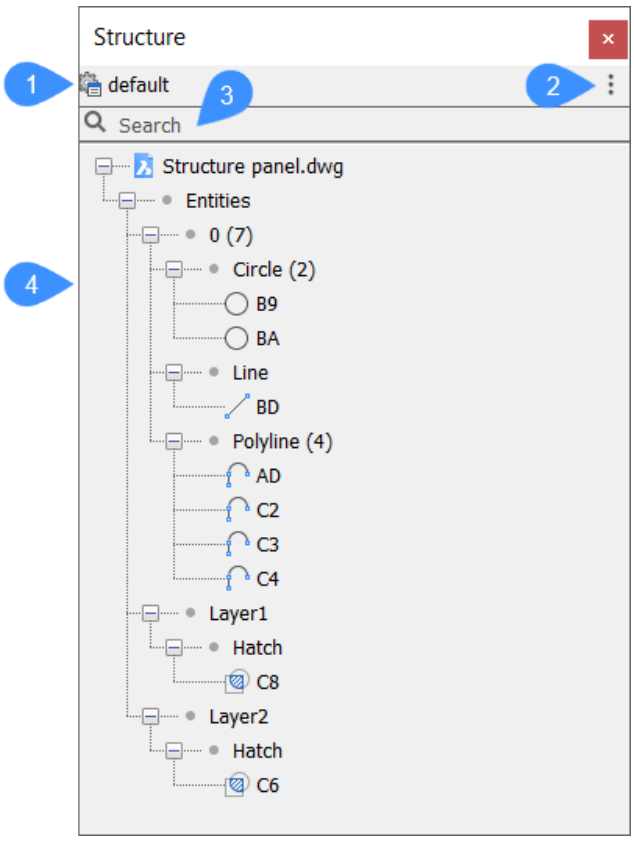
23.133.1 Descrizione

Apre 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

23.133.2 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**).

23.133.3 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
Apre 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).

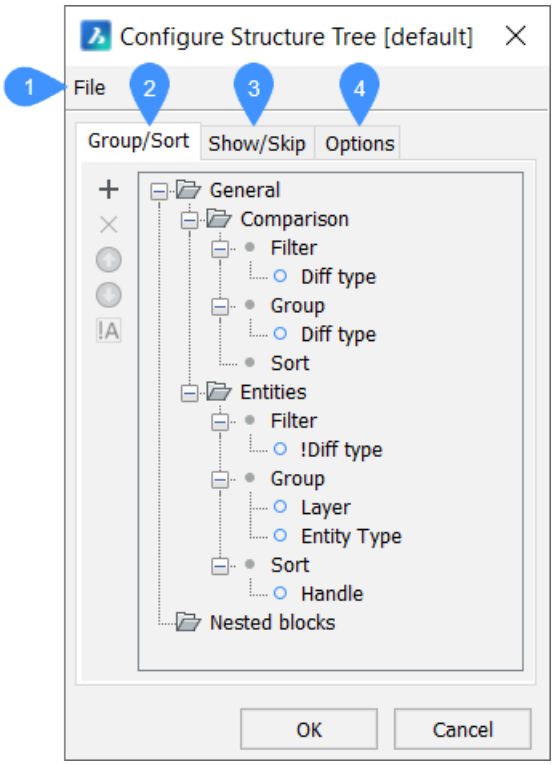
Nota: Il percorso predefinito in cui vengono memorizzati i file CST predefiniti è: *C:\Programmi\Bricsys\V27x64\UserDataCache\Support\it_IT*.

23.133.4 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**.



1 File

2 Scheda Gruppo/Ordina

3 Scheda Visualizza/Ignora

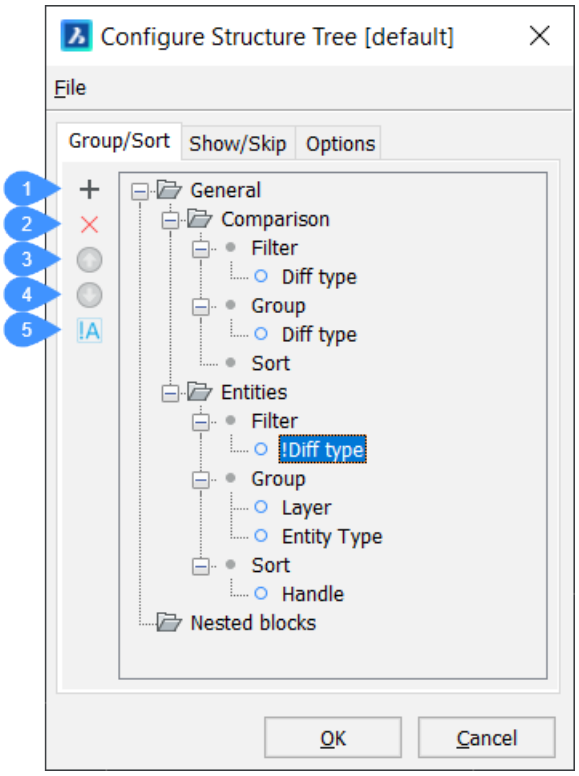
4 Scheda Opzioni

23.133.5 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.

23.133.6 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.

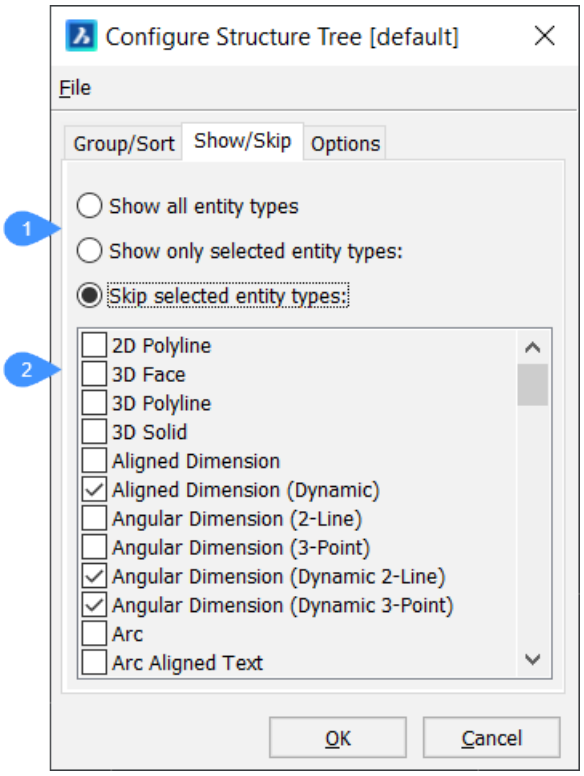
Elimina una regola o una proprietà ()
Elimina una regola o una proprietà selezionata. È inoltre possibile utilizzare l'opzione **Elimina regola**/**Elimina proprietà** dal menu contestuale della regola/proprietà selezionata.

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.

23.133.7 Scheda Visualizza/Ignora



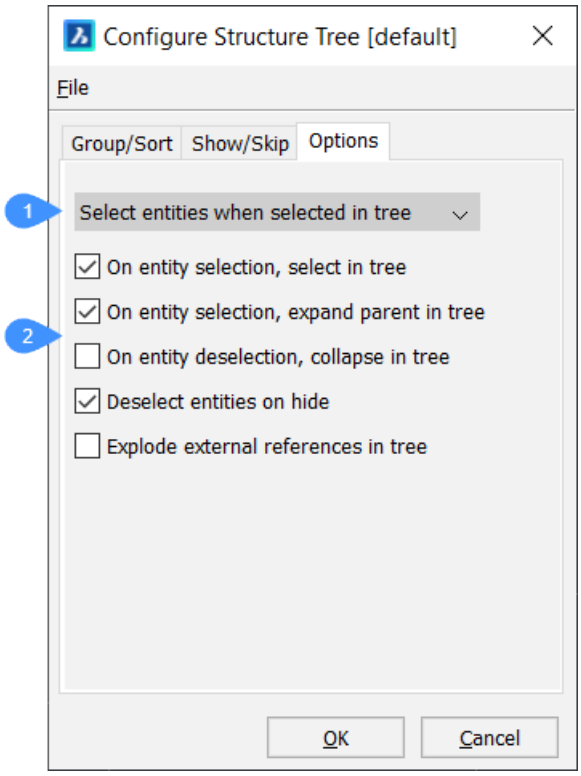
1 Mostra/salta le opzioni

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.

23.133.8 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 deselezione 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**.

23.134 CHIUDIPANNELLOSTRUTTURA

Chiude il pannello **Struttura**.

Lite Pro Mechanical BIM

23.134.1 Descrizione

Chiude il pannello Struttura per nasconderlo dall'area di lavoro corrente. Se il pannello **Struttura** è impilato quando viene chiuso, la scheda o l'icona Struttura viene rimossa dalla pila.

23.135 STILE

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Stili di Testo** selezionata.

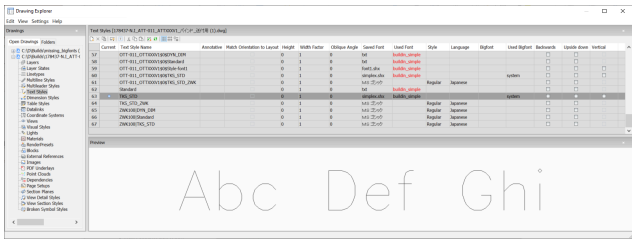
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: ST, DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES

23.135.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con categoria **Stili di Testo** selezionata per visualizzare e modificare gli stili nel disegno corrente.



23.135.2 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\V27x64\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.

23.135.3 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 stiòe alla volta può essere corrente.

Sostituzione fonts...
Apre la finestra di dialogo **Sostituzione Font**.

23.136 -STILE

Crea e modifica gli stili di testo.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: FONT

23.136.1 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.

23.136.2 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.

23.137 GESTIONESTILI

Crea e modifica i file di stile di stampa.

Lite Pro Mechanical BIM

23.137.1 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.

23.138 SOTTRAI

Esegue l'operazione di sottrazione booleana.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: SOT

23.138.1 Descrizione

Esegue operazioni di sottrazione booleana su solidi 3D e regioni 2D rimuovendo le parti sovrapposte di uno dall'altro.

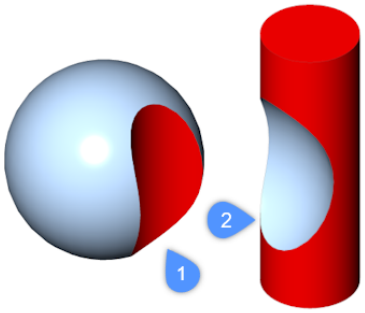
Nota: A livello di licenza di BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

23.138.2 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.

23.139 PROPRSOLE

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con l'opzione **Luci** selezionata.

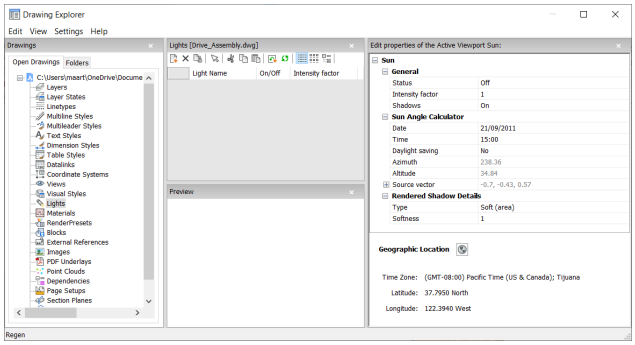
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: SOLE

23.139.1 Descrizione

Apre l'**Esplora Disegno** con la categoria **Luci** selezionata per visualizzare e modificare le proprietà del sole nel disegno corrente.



23.139.2 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.

23.139.3 Opzioni menu contestuale

Nuova
Carica ulteriori definizioni di luce nel disegno.

Cancella
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.

23.140 SUPERHATCH (Express Tools)

Raggruppa le entità utilizzando immagini, blocchi, riferimenti esterni o wipeout come modello di tratteggio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.140.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **SuperHatch** che consente di selezionare un'entità come modello di tratteggio.

Selezionare un punto interno in cui deve essere applicato il tratteggio.

23.140.2 Opzioni all'interno del comando

Nota:

- Dopo che l'entità è stata selezionata nella finestra di dialogo corrispondente, la Barra dei comandi richiede di specificare i parametri di inserimento.
- Durante l'inserimento, il pannello **Proprietà** elenca le **Proprietà del Blocco Inserito** in cui è possibile modificare direttamente i parametri dei blocchi Parametrici, Meccanici e BIM.

Edita entità inserita
Consente di cambiare le espressioni dei parametri per il blocco parametrico che si vuole inserire. Continuare a modificare i parametri individuali, quindi premere **TERMINA**.

Immettere il nome del parametro
Specifica il nome del parametro.

Inserisci espressione
Specifica l'espressione del parametro.

FINE
Termina la modifica dei singoli parametri.

Ruota
Consente di modificare l'angolo di rotazione dell'entità inserita.

Impostare Punto Base
Consente di modificare il punto base dell'entità inserita.

Nota: Di default questo è <0,0,0>.

Tipo di inserimento
Specifica il tipo di componente.

Locale
Lo inserisce come blocco locale.

ESterni
Lo inserisce come riferimento esterno.

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. Continuare a inserire entità, poi premere 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.

asseZ
Seleziona l'asse Z come direzione.

Oggetto
Consente di selezionare un'entità assiale.

Precedente
Utilizza l'asse precedente.

Visualizza
Consente di specificare un punto nella direzione della vista.

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.

Colonne
Specifica il numero di colonne.

Righe
Specifica il numero di righe.

Posizionamento
Imposta la distanza tra le entità.

Accetta
Accetta la serie risultante.

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.

Scala
Consente di scalare il blocco inserito.

scala X
Consente di specificare il fattore di scala lungo l'asse X. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse Y.

scala Y
Consente di specificare il fattore di scala lungo l'asse Y. Immettere un valore negativo per specchiare il blocco sull'asse X.

scala Z
Consente di specificare 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.

Angolo
Consente di definire la scala selezionando l'angolo opposto.

Questo posizionamento è accettabile?
Consente di selezionare un'altra entità simile per l'inserimento.

Sì
Conferma la posizione.

No
Riapre la finestra di dialogo appropriata per selezionare un'altra entità da tratteggiare.

Selezionare punto Interno
Consente di scegliere un punto interno o premere Invio per selezionare un'entità di contorno (come un cerchio, una polilinea o un'ellisse).

Specificare block Primo angolo
Consente di impostare il primo angolo del blocco nell'area di disegno, successivamente specificare l'angolo opposto.

Estensioni
Consente di impostare un'area più ampia per il blocco inserito.

Specificare xref Primo angolo
Consente di impostare il primo angolo dell'Xref nell'area di disegno, successivamente specificare l'angolo opposto.

Estensioni
Consente di impostare un'area più ampia per l'Xref inserito.

23.141 SUPPORTFOLDER

Apre il gestore file del sistema operativo nella cartella Support.

Lite Pro Mechanical BIM

23.141.1 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.
- I percorsi delle cartelle **Support** sono memorizzati nella variabile di sistema SRCHPATH e il percorso predefinito è: *C:\Utenti\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Support*.

23.142 SOPPRIMI

Sopprime la visualizzazione delle entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.142.1 Descrizione

Crea gruppi denominati di entità la cui visualizzazione può essere Disattivata.

Nota: È possibile Riattivarne la visualizzazione tramite i pannelli **Navigatore Meccanico** o **Gestore Parametri**. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo sulla **Funzione di soppressione**.

23.142.2 Opzioni all'interno del comando

Nuova
Crea un nuovo gruppo di entità denominate.

Nota: Il nome del gruppo non può iniziare con cifre o caratteri speciali.

Modifica
Modifica le entità incluse in un gruppo denominato.

Dissolvi
Riattiva la visualizzazione delle entità soppresse e rimuove il nome del gruppo.

23.143 SUPERFCHIUSURA

Crea una nuova superficie mediante l'adattamento di una calotta su spigoli o curve che formano un circuito chiuso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.143.1 Descrizione

Crea una superficie che riempie le regioni aperte in un modello 3D generando una superficie continua che si fonde con spigoli o curve che formano un circuito chiuso sulla geometria circostante.

23.143.2 Metodo

Selezionare gli spigoli o le curve della superficie, oppure selezionate uno spigolo o una curva della catena da chiudere.

> ***Nota:*** Se la variabile di sistema HOTKEYASSISTANT è impostata su ON, viene visualizzato il widget **Assistente Tasti di scelta rapida**. Premere il tasto Ctrl per cambiare la modalità di selezione.

È possibile regolare la continuità, l'ampiezza del rigonfiamento o aggiungere curve guida o punti per modellare la patch. Al termine delle regolazioni, premere Invio per terminare il comando.

23.143.3 Opzioni all'interno del comando

Sequenza
Seleziona una sequenza collegata di spigoli o curve.

> ***Nota:*** Tutti gli spigoli o le curve di una catena vengono evidenziati automaticamente quando si passa il mouse su uno di questi.

Sì
Conferma che la sequenza è quella desiderata.

No
Annulla la sequenza selezionata.

CUrve
Aggiunge curve al gruppo di selezione.

Spigoli
Aggiunge gli spigoli della superficie al gruppo di selezione.

Continuità
Controlla l'uniformità con cui la superficie della patch si fonde con la geometria circostante.

G0
Crea una chiusura semplice. Questa è l'opzione predefinita.

G1
Crea una chiusura più liscia e raffinata.

Dimensione del rigonfiamento
Definisce la quantità di curvatura o rotondità nella superficie dell'area di chiusura.

Nota:

- La modifica dell'ampiezza del rigonfiamento richiede la continuità **G1**.
- La dimensione del rigonfiamento deve essere un valore compreso tra 0 (incluso) e 1 (escluso). Il valore predefinito è 0,5.

Guide
Consente di utilizzare curve o punti aggiuntivi per influenzare la forma della superficie di chiusura.

Nota: Le guide possono essere utilizzate solo quando la continuità è **G0**.

Accetta
Accetta le curve guida o i punti aggiunti.

Annulla
Annulla le curve guida o i punti aggiunti.

Ricomincia
Riavvia la selezione per ulteriori curve o punti.

23.144 SVGOPZIONI

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria di **Esportazione SVG** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

23.144.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria di **Esportazione SVG** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

23.145 SWEEP

Crea solidi o superfici 3D eseguendo lo sweep dei profili lungo un percorso.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

23.145.1 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.

23.145.2 Metodo

Esistono due metodi per fare lo sweep le entità:

- Creare solidi 3D
- Creare superfici

23.145.3 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.

Sì
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.

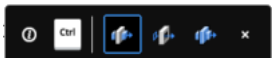
Sottrai
Sottrae l'entità sweep dai solidi o dalle superfici che si intersecano con essa.

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.

23.146 SYSVDLG (Express Tools)

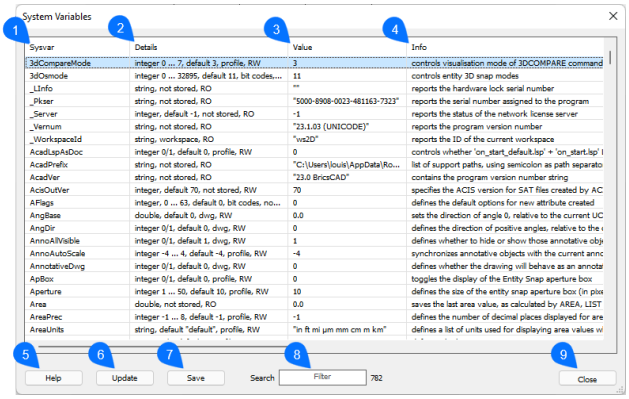
Visualizza, modifica e salva le impostazioni delle variabili di sistema.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

23.146.1 Metodo

Apre 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

23.146.2 Variabili di sistema

Elenca le variabili di sistema.

23.146.3 Dettagli

Elenca i dettagli delle variabili di sistema. Questo include: tipo di variabile, valore minimo e massimo, valore predefinito...

23.146.4 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.

23.146.5 Info

Elenca informazioni aggiuntive sulla variabile di sistema.

23.146.6 Guida

Porta alla Guida di BricsCAD.

23.146.7 Aggiorna

Aggiorna la finestra di dialogo.

23.146.8 Salva

Salva le impostazioni delle variabili di sistema in un file predefinito.

23.146.9 Cerca

Consente di cercare/filtrare le variabili di sistema.

23.147 SISFIN

Dispone le finestre.

Lite Pro Mechanical BIM

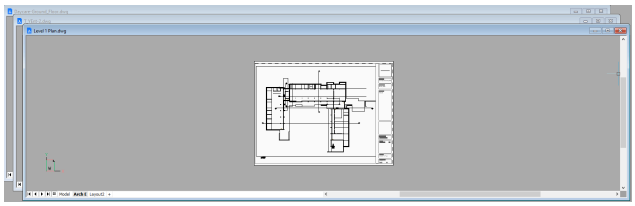
23.147.1 Descrizione

Dispone le finestre del programma in formazioni affiancate o a cascata (abbreviazione di "finestre di sistema").

23.147.2 Opzioni all'interno del comando

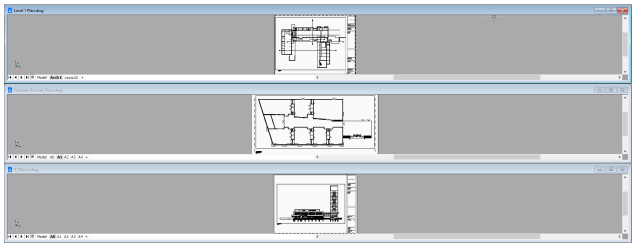
Sovrapponi

Sovrappone le finestre in una disposizione a cascata come il comando WCASCADE.



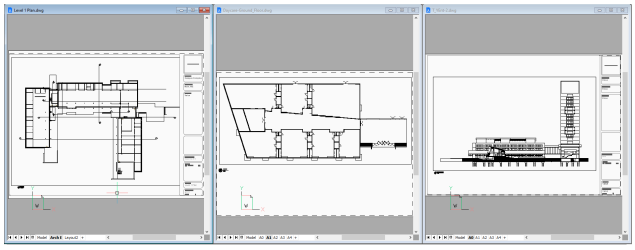
affianca Orizzontalmente

Dispone le finestre orizzontalmente come il comando WHTILE.



affianca Verticalmente

Dispone le finestre verticalmente come il comando WVTILE.



Disponi icone

Dispone le icone delle finestre ridotte a icona nella parte inferiore della finestra principale, come il comando WIDISPONI.



24. T

24.1 TABELLA

Apre la finestra di dialogo **Inserisci tabella**.

Lite Pro Mechanical BIM

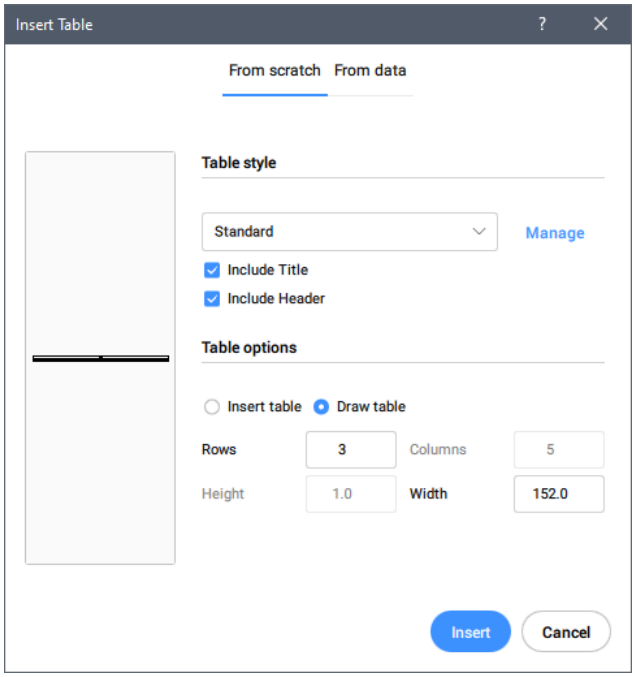
Icona:

24.1.1 Descrizione

Apre 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.

Nota: Le tabelle vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema TABLELAYER.

24.1.2 Da zero

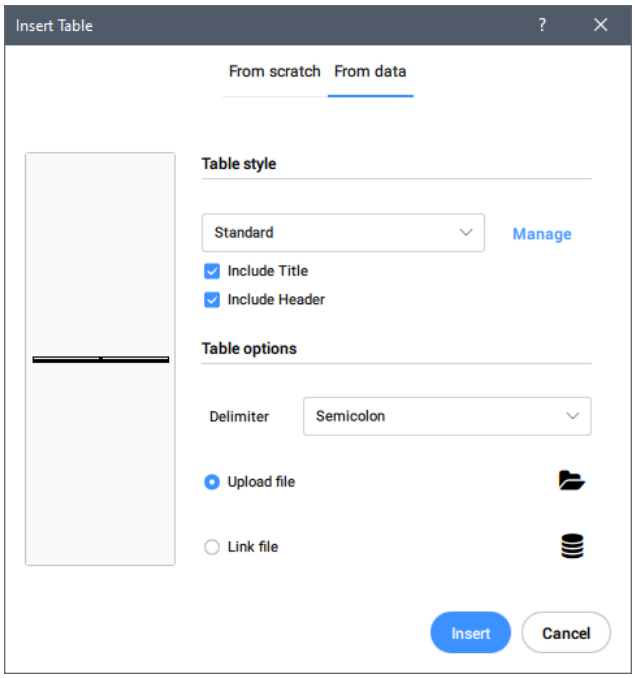


sTile tabella
Scegliere uno stile tabella esistente dall'elenco a discesa.

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.

24.1.3 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 sulla finestra di dialogo **Gestore Collegamento Dati**.

Nota:

- Quando si crea un'entità tabella da dati, le formule contenute nel file di origine non vengono importate (vengono visualizzati solo i valori).
- Per inserire una tabella, comprese quelle con formule, consultare la sezione **Creare una tabella da un foglio Excel** nell'articolo **Lavorare con le tabelle**.

24.2 -TABELLA

Crea un'entità tabella.

Lite Pro Mechanical BIM

24.2.1 Descrizione

Crea una tabella utilizzando il numero specificato di colonne e righe o automaticamente specificando un punto e trascinando.

24.2.2 Metodo

Ci sono 2 metodi:

- Specificando il numero di colonne e righe.
- Automaticamente trascinando.

24.2.3 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.

24.3 MODIFTABELLA

Modifica il testo in una cella di tabella.

Lite Pro Mechanical BIM

24.3.1 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.

24.4 ESPORTATABELLA

Esporta il contenuto di una tabella.

Lite Pro Mechanical BIM

24.4.1 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.

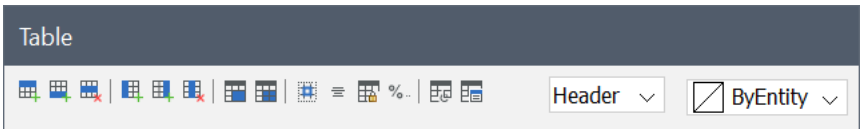
24.5 TABLEMOD

Formatta le proprietà delle celle della tabella e inserisce blocchi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.5.1 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.

24.5.2 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 le 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 Celle
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.

24.5.3 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.

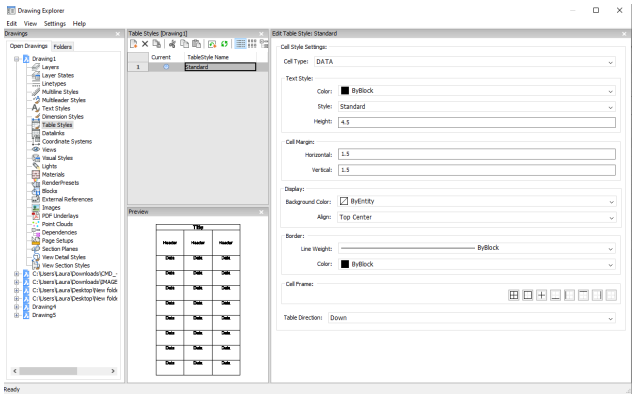
24.6 STILETABELLA

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Stili Tabella** selezionato.

Lite Pro Mechanical BIM

24.6.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora** con la sezione **Stili Tabella** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di tabella nel disegno corrente.



24.6.2 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 spessorelinea e il colore dei bordi delle celle.

Spessorelinea
Imposta lo spessorelinea 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.

24.6.3 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.

24.7 TAVOLET

Configura la digitalizzazione delle tavolette.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TAV

24.7.1 Descrizione

Funziona solo con Windows e richiede l'installazione Wintab32.dll nella cartella *C:\Windows\System32*.

24.7.2 Metodo

Commuta la modalità tavoletta. Configura e calibra le tavolette digitalizzatrici.

24.7.3 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.

24.8 SUPOR

Crea una superficie mesh 3D estrudendo un'entità 2D lungo un'entità di percorso rettilineo.

Lite Pro Mechanical BIM

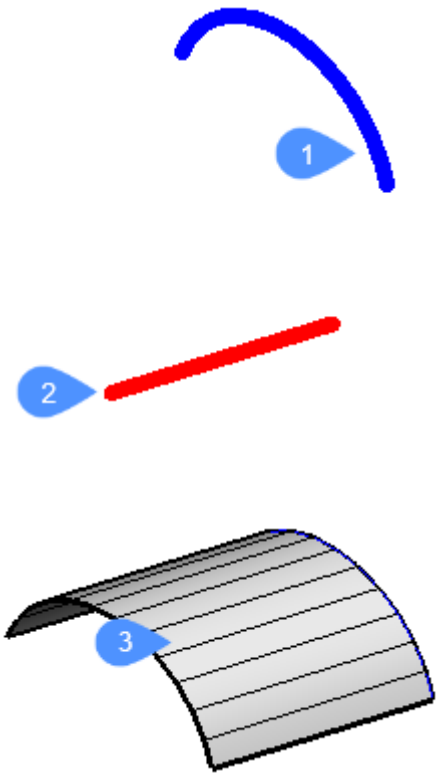
Icona:

24.8.1 Metodo

Specificare la forma della sezione trasversale (1) dell'estrusione. L'entità da estrudere 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 estrudere, ma va nella direzione indicata dal percorso. L'estremità selezionata sulla polilinea o sulla linea definisce la direzione dell'estrusione.



24.9 SNAPTANGENTE

Commuta lo snap all'entità **Tangente**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.9.1 Descrizione

Commuta lo snap ad entità **Tangente** per abilitare o disabilitare lo snap a 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.

24.10 TCASE (Express Tools)

Cambia le maiuscole e minuscole delle entità di testo selezionate.

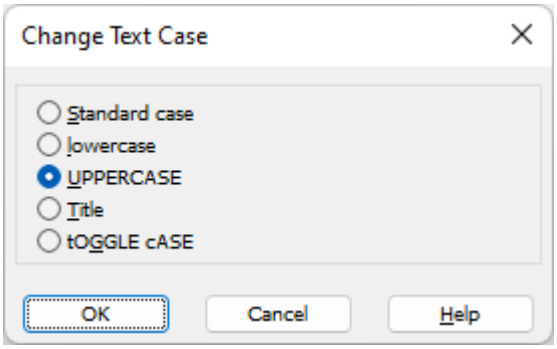
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.10.1 Metodo

Apre 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. Puoi scegliere tra **Maiuscole/minuscole standard**, **minuscole**, **MAIUSCOLE**, **Titolo** e **cOMMUTA mAIUSCOLE/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 mAIUSCOLE/Minuscole
Cambia la prima lettera di ogni parola in minuscola e rende maiuscole il resto delle lettere.

24.11 -TCASE (Express Tools)

Modifica le maiuscole e minuscole delle entità di testo selezionate tramite la riga di comando.

Lite Pro Mechanical BIM

24.11.1 Metodo

Selezionare le entità di testo che si desidera modificare e specificare la modalità maiuscole/minuscole.

24.11.2 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.

24.12 TCIRCLE (Express Tools)

Circonda testo, testom o entità di definizione di attributo con cerchi, rettangoli o asole.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.12.1 Metodo

Selezionare le entità e immettere un fattore di offset.

24.12.2 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.

> ***Nota:*** Per gli slot e i rettangoli di dimensioni costanti, è possibile specificare le dimensioni che vengono mantenute costanti: **Larghezza**, **Altezza** o **Entrambe**.

Variabile
Regola le dimensioni di ciascuna entità selezionata, in base al fattore di offset.

24.13 TCONNETTI

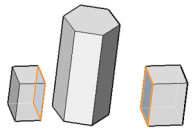
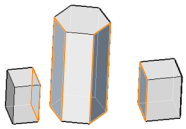
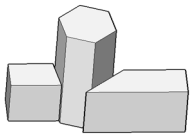
Connette le facce dei solidi e gli spigoli delle superfici piane ad altri solidi, superfici piane o regioni.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.13.1 Descrizione

Connette le facce dei solidi o gli spigoli selezionati delle superfici piane ad altre facce solide, superfici piane o regioni.

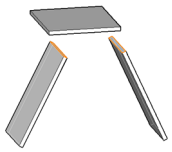
Passo 1	Passo 2	Passo 3
		

Nota: Se la variabile di sistema KEEPCONNECTIONS è impostata su ON, il solido connesso viene sottratto dai solidi interferenti.

24.13.2 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.

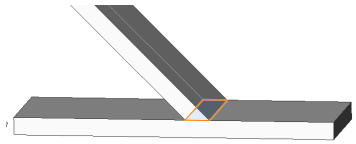
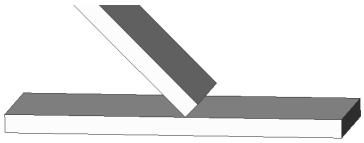




Disconnetti

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.

24.14 TCOUNT (Express Tools)

Aggiunge una numerazione sequenziale alle entità testo e testom.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.14.1 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.

24.14.2 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.

24.15 TEMPLATEFOLDER

Consente di accedere alla cartella contenente i file template.

Lite Pro Mechanical BIM

24.15.1 Descrizione

Apre 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 template si trovano qui: *C:\Users\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V27x64\it_IT\Templates*.

24.16 TESTO

Crea un'entità di testo a riga singola.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: T

Alias: T

Nota: Quando la variabile di sistema TEXTEVAL è impostata su 1, questo comando valuta le espressioni LISP.

24.16.1 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.
- I testi vengono creati sul layer specificato dalla variabile di sistema TEXTLAYER.

24.16.2 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.

24.17 -TESTO

Inserisce il testo a riga singola nei disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -T

24.17.1 Descrizione

Inserisce singole righe di testo nel disegno, non formattate; funziona alla barra dei comandi.

Vedere il comando TESTO.

24.18 TEXTEDIT (Express Tools)

Modifica l'entità di testo selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

24.18.1 Descrizione

Apre l'editor di testo diretto per modificare l'entità di testo selezionata.

24.19 TEXTFIT (Express Tools)

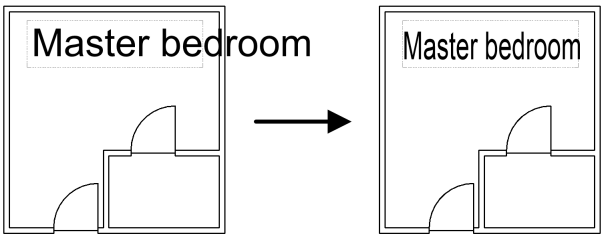
Adatta il testo tra due punti selezionati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.19.1 Metodo

Selezionare un testo da allungare o ridurre e specificare il punto finale.



24.19.2 Opzioni all'interno del comando

Punto iniziale
Consente di specificare un nuovo punto iniziale per l'entità di testo selezionata.

24.20 TEXTMASK (Express Tools)

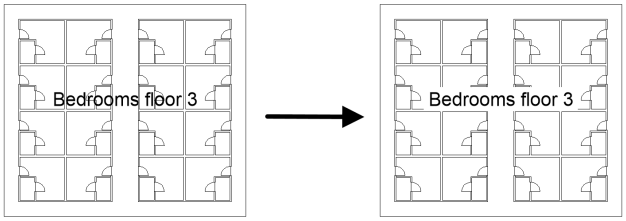
Crea una maschera dietro le entità testo o testo multilinea selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: T

24.20.1 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.

24.20.2 Opzioni all'interno del comando

tipoMaschera
Consente di impostare il tipo di maschera.

Entità coprente
Crea un'entità 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.
Apre la finestra di dialogo **Colore** la quale consente di selezionare il colore.

Offset
Consente di definire una distanza di offset.

24.21 SCHTESTO

Passa alla schermata testo.

Lite Pro Mechanical BIM

24.21.1 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.

24.22 TESTOPRIMOPIANO

Visualizza il testo e/o le quote sulla parte anteriore di tutte le altre entità di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.22.1 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.

24.22.2 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.

24.23 TEXTUNMASK (Express Tools)

Rimuove la maschera da dietro le entità testo o testo multilinea selezionate.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.24 TFRAMES (Express Tools)

Commuta la visibilità delle cornici delle immagini e delle entità coprenti.

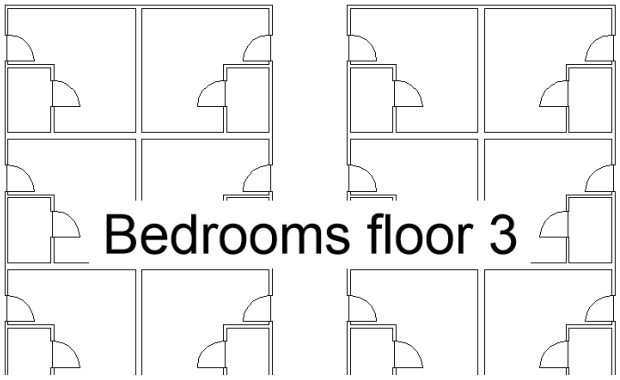
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

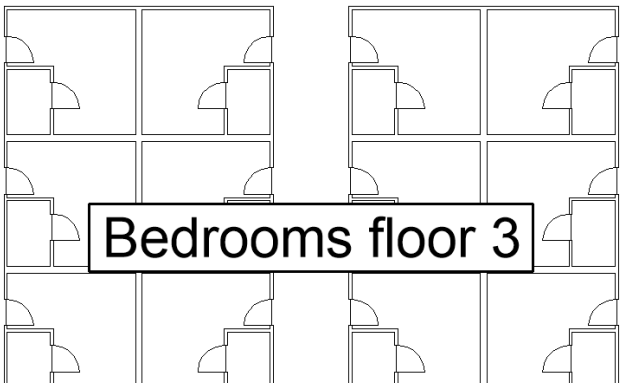
24.24.1 Metodo

Modifica automaticamente la visualizzazione della cornice delle entità coprenti e delle immagini nel disegno.

- **TFRAMES è OFF**:



- **TFRAMES è ON**:



24.25 TIFFOUT

Salva le entità selezionate in un file TIF.

Lite Pro Mechanical BIM

24.25.1 Metodo

Apre 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.

24.26 TEMPO

Segnala l'utilizzo del tempo nel disegno.

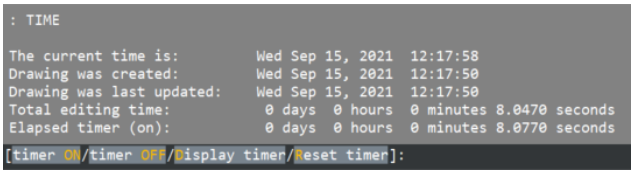
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: TE

24.26.1 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.



24.26.2 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
Azzera il timer indipendente.

24.27 -TIN

Crea una nuova superficie TIN dai dati di origine selezionati tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.27.1 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.

24.27.2 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.

24.27.3 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**.

24.28 TIN

Crea una nuova superficie TIN dai dati di origine selezionati.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.28.1 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.

24.28.2 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.

24.28.3 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'inviluppo 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'inviluppo 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.

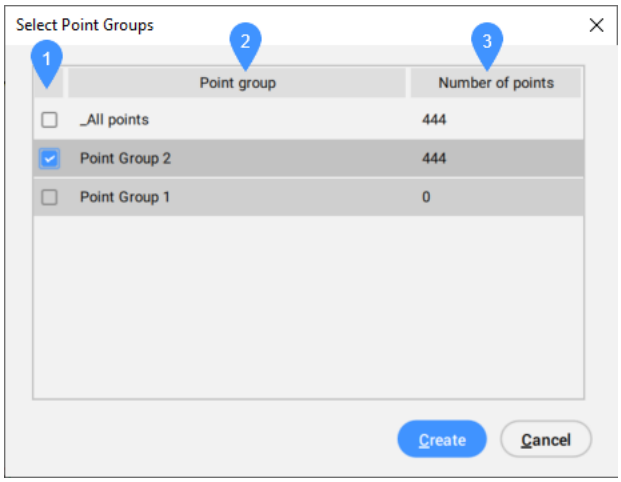
Inserire per l'intera superficie TIN
Densifica l'intera superficie TIN.

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 GRUPPOPUNTICIVILI 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 maggiori informazioni sul poligono di ritaglio, consultare l'articolo sulle **Definizioni TIN sul comando TIN**.

24.29 TINASSEGNAIMMAGINE

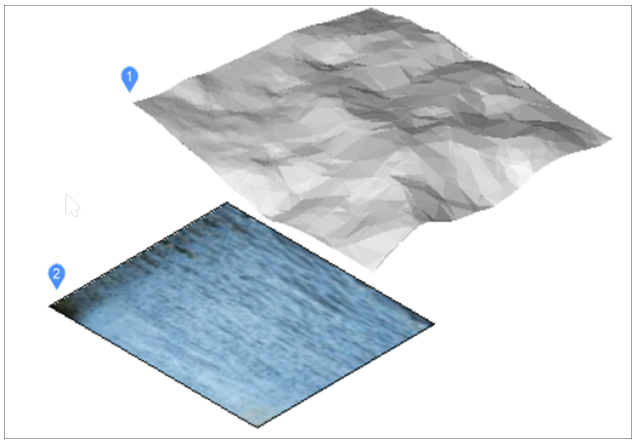
Assegna un'immagine raster come materiale della superficie TIN.

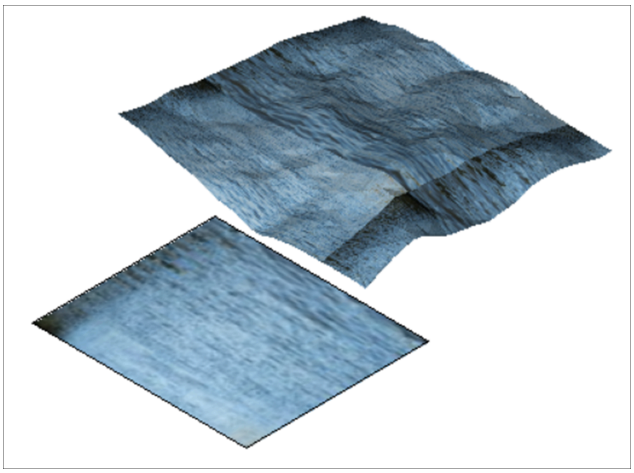
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.29.1 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.

24.30 TINDADEM

Crea una superficie TIN utilizzando punti da una griglia DEM (Modelli Digitali di Elevazione).

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.30.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Seleziona un formato DEM** per scegliere un formato di file DEM (Modelli Digitali di Elevazione).

I formati DEM (Modelli Digitali di Elevazione) disponibili sono:

- GeoTIFF (.tiff)
- Modelli Digitali di Elevazione USGS (.dem)
- ESRI Arc/Info Binary Grid (.adf)
- ESRI ASCII Grid (.asc)

Dopo aver selezionato il file, è possibile ricampionare la griglia.

24.30.2 Opzioni all'interno del comando

Si desidera sottocampionare dalle unità di spaziatura della griglia [820,620] (2.000) alle unità di spaziatura della griglia [410.310] (4.000)?
Consente di decidere se mantenere la spaziatura originale della griglia.

Sì
Utilizza i nuovi valori suggeriti di spaziatura della griglia.

No
Mantiene la spaziatura originale della griglia.

Gruppo personalizzato
Consente di impostare manualmente la spaziatura della griglia.

24.31 -EDITATIN

Edita una superficie TIN tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.31.1 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.

24.31.2 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.

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 GRUPPOPUNTICIVILI 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

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. Questa è l'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.

Multiplo
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.

Multiplo
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.

Multiplo
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.

Alza o Abbassa
Regola le elevazioni di una superficie TIN aggiungendo o sottraendo una quantità specificata da tutti i punti.

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

Sì
Seleziona l'intera superficie TIN.

Specifica poligono
Consente di definire l'area della superficie TIN da levigare selezionando una finestra di selezione poligonale.

24.32 TINEDITA

Edita una superficie TIN

Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.32.1 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.

24.32.2 Opzioni all'interno del comando

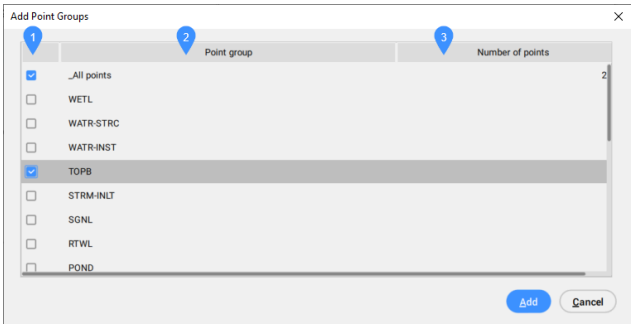
AGgiungi Punti
Aggiunge nuovi punti alla Superficie TIN esistente.

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

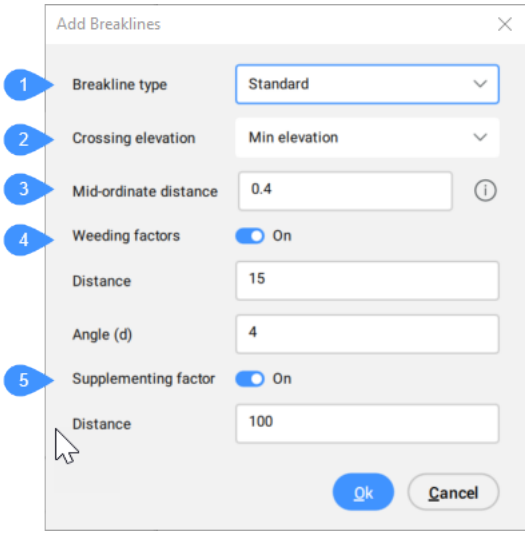
3 Numero di punti

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 LInee 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)
Attiva o disattiva 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.

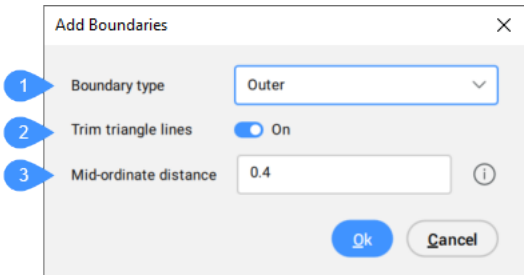
Fattore di integrazione (5)
Commuta l'uso del fattore di integrazione.

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.

Multiplo
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.

Multiplo
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.

Multiplo
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.

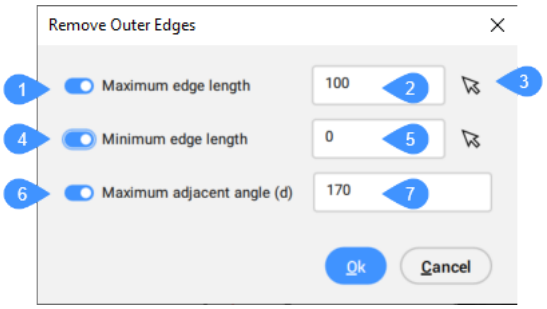
Nota: I bordi all'interno dell'area selezionata sono colorati in rosso.

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)
Commuta l'uso 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)
Commuta l'uso 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 o disattiva l'uso dell'angolo massimo adiacente.

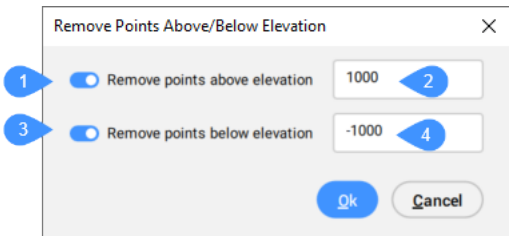
Valore massimo dell'angolo adiacente (in gradi) (7)
Imposta il valore per l'angolo adiacente massimo.

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.

Alza o Abbassa
Regola le elevazioni di una superficie TIN aggiungendo o sottraendo una quantità specificata da tutti i punti.

Levigatura
Apre la finestra di dialogo **Leviga Superficie** consente di levigare una superficie TIN aggiungendo altri punti.

24.33 -TINESPORTA

Esporta una superficie TIN tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.33.1 Descrizione

Esporta una superficie TIN in un file di formato di file di punti specificato.

24.33.2 Metodo

Selezionare una superficie TIN, quindi specificare un nome per il formato del file di punti.

24.33.3 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.

24.34 TINESPORTA

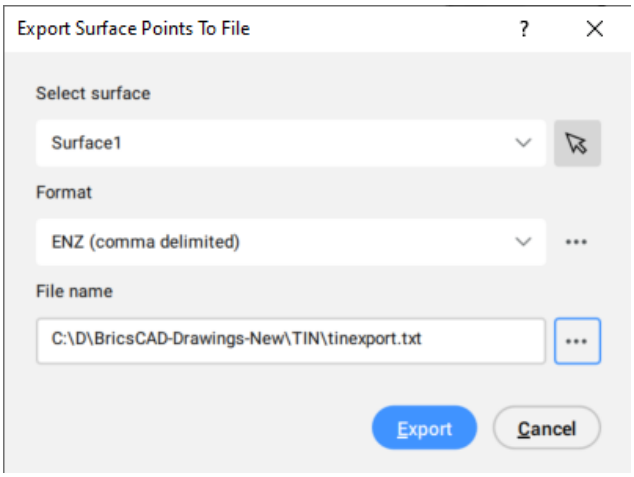
Esporta una Superficie TIN.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.34.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esporta Punti Superficie Su File** per scegliere la superficie da esportare.



24.34.2 Seleziona superficie

Consente di selezionare una superficie TIN disponibile nell'elenco a discesa o di selezionare una superficie TIN dal disegno.

24.34.3 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.

24.34.4 Nome file

Consente di specificare il nome del file e la cartella in cui si desidera esportare la superficie TIN.

24.35 -TINESPORTAADEM

Esporta una superficie TIN tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.35.1 Metodo

Selezionare la superficie TIN e il formato DEM di esportazione. Specificare il metodo di campionamento dell'elevazione e della densità della griglia, successivamente assegnare un nome al file DEM.

24.35.2 Opzioni all'interno del comando

Nome
Consente di selezionare la superficie TIN per nome.

? per elencare le superfici tin
Elenca tutti i nomi delle superfici TIN esistenti nella Barra dei comandi.

Seleziona esporta formato DEM
Consente di scegliere il formato file DEM.

Tiff
Esporta in un formato file GeoTiff.

Dem
Esporta in un formato file USGS Digital Elevation Model (DEM).

Densità della griglia DEM selezionata
Consente di impostare la densità della griglia DEM.

Ottieni le elevazioni della griglia superficiale tramite
Ti permette di scegliere come ogni punto di elevazione lungo un profilo DEM sia determinato dalla superficie selezionata.

Interpolazione lineare
L'elevazione per ogni punto lungo un profilo DEM viene campionata dalla superficie selezionata.

Griglia
L'elevazione per ogni punto lungo un profilo DEM corrisponde all'elevazione media in una regione della dimensione di una cella della griglia, centrata in quel punto.

24.36 TINESPORTAADEM

Esporta una superficie TIN in un formato di file DEM.

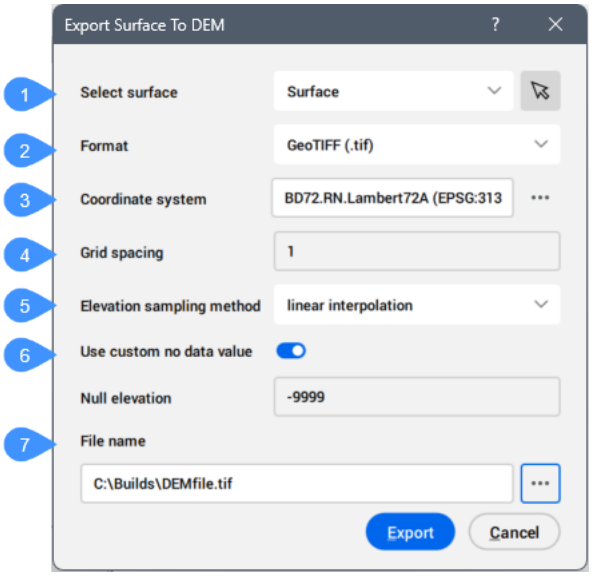
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.36.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esporta Superficie in DEM**.

La finestra di dialogo **Esporta Superficie in DEM** consente di esportare una superficie TIN in un formato di file DEM.



1 Seleziona superficie

2 Formato

3 Sistema di coordinate

4 Spaziatura della griglia

5 Metodo di campionamento in elevazione

6 Usa valore personalizzato senza dati

7 Nome file

24.36.2 Seleziona superficie

Consente di scegliere una superficie disponibile dal menu a tendina oppure cliccare sul pulsante seleziona () per selezionarla dall'area di disegno.

24.36.3 Formato

Consente di scegliere il formato del file DEM esportato. Sono disponibili diversi formati:

- TIF: GeoTiff
- DEM: Modello digitale di elevazione USGS

24.36.4 Sistema di coordinate

Visualizza il sistema di coordinate assegnato alla superficie esportata. Cliccare sui tre punti sul lato destro per aprire la finestra di dialogo **Scegli Sistema Coordinate GIS** e selezionare un sistema di coordinate specifico dall'elenco.

24.36.5 Spaziatura della griglia

Consente di specificare la spaziatura orizzontale per i punti del profilo DEM nelle unità definite dal sistema di coordinate di esportazione.

24.36.6 Metodo di campionamento in elevazione

Ti permette di scegliere come ogni punto di elevazione lungo un profilo DEM sia determinato dalla superficie selezionata.

Interpolazione lineare
L'elevazione per ogni punto lungo un profilo DEM viene campionata dalla superficie selezionata.

Griglia
L'elevazione per ogni punto lungo un profilo DEM corrisponde all'elevazione media in una regione della dimensione di una cella della griglia, centrata in quel punto.

24.36.7 Usa valore personalizzato senza dati

Commuta l'uso di un valore personalizzato per l'elevazione nulla.

Quando l'opzione è attivata, è possibile impostare il valore di **Elevazione nulla**.

Elevazione nulla
Consente di specificare un valore personalizzato per l'elevazione nulla.

24.36.8 Nome file

Consente di scegliere un nome file.

Cliccare sul pulsante sfoglia (…) per aprire la finestra di dialogo **Esporta come** ,dove è possibile indicare un nome file.

24.37 -TINESTRAI

Estrae mesh, solidi, punti, facce, curve di livello, bordi o linee di intersezione da una Superficie TIN, una Scarpata o una Superficie Volume TIN, tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.37.1 Descrizione

Crea una mesh o un solido 3D tra due Superfici TIN / Scarpate / Superfici Volume TIN o tra una Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN e un'elevazione o un offset verticale.

24.37.2 Metodo

Selezionare una superficie (Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN) e scegliere l'entità che si desidera estrarre o creare.

24.37.3 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 una Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN.

tra Superfici
Crea una mesh tra due superfici (Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN).

Elevazione
Crea una mesh verticalmente da una Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume 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 una mesh come offset verticale sopra una Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN.

tra Superfici
Crea un solido tra due superfici (Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN).

Elevazione
Crea un solido verticalmente da una Superficie TIN / Scarpata / Superficie Volume TIN a un'altezza di quota altimetrica fissa.

Sterro e riporto separati
Se **SÌ,** crea solidi separati per lo sterro 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 i contorni delle superfici per il valore di quota altimetrica.

principali (MA)
Estrae i contorni delle superfici per il valore di quota altimetrica.

Tutti
Crea curve di livello per tutte le quote altimetriche.

Bordo
Estrae il contorno esterno della superficie.

Linee di intersezione
Estrae Polilinee 3D in corrispondenza dell'intersezione tra due superfici (Superfici TIN, Scarpate o Superfici Volume TIN).

Superficie TIN
Estrae una Superficie TIN da una Scarpata o da una Superficie Volume TIN.

24.38 TINESTRAI

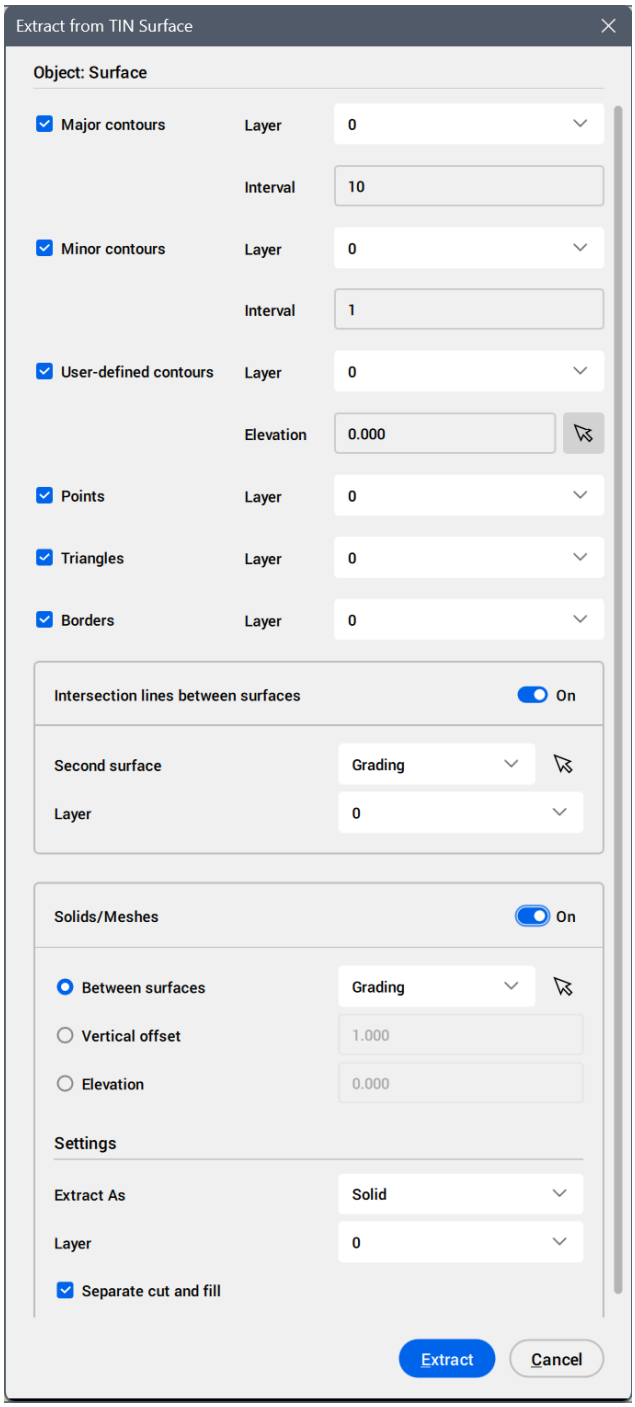
Estrae mesh, solidi, punti, facce, curve di livello, bordi o linee di intersezione da una Superficie TIN, una Scarpata o una Superficie Volume.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.38.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Estrai da** per scegliere l'entità che si desidera estrarre da una Superficie TIN, una Scarpata o una Superficie Volume.



24.38.2 Curve di livello principali

Estrae le curve di livello di una Superficie TIN, di una Scarpata o di una Superficie Volume TIN per una quota altimetrica in base all'intervallo di curve di livello principali impostato.

Layer
Imposta il layer per le curve di livello principali estratte.

Intervallo
Definisce l'intervallo delle curve di livello principali.

24.38.3 Curve di livello secondarie

Estrae le curve di livello di una Superficie TIN, di una Scarpata o di una Superficie Volume TIN per una quota altimetrica in base all'intervallo di curve di livello secondarie impostato.

Layer
Imposta il layer per i le curve di livello secondarie estratte.

Intervallo
Definisce l'intervallo delle curve di livello secondarie.

24.38.4 Curve di livello definite dall'utente

Estrae una curva di li livello definita dall'utente.

Layer
Imposta il layer per le curve di livello estratte definite dall'utente.

Elevazione
Definisce il valore di elevazione.

Nota: Per impostare l'elevazione dall'area di disegno, cliccare sul pulsante **Scegli curva di livello**.

24.38.5 Punti

Estrae tutti i punti sulla superficie.

Layer
Imposta il layer per i punti estratti.

24.38.6 Triangoli

Estrae tutte le facce triangolari della superficie.

Layer
Imposta il layer per le facce triangolari estratte.

24.38.7 Bordi

Estrae il contorno esterno della superficie.

Layer
Imposta il layer per il contorno esterno estratto.

24.39 TINUNISCI

Combina due o più superfici TIN (o scarpate) in una nuova superficie TIN.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.39.1 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.

24.39.2 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.

24.39.3 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.

24.40 TINMANIPOLA

Deforma o leviga una superficie TIN selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.40.1 Descrizione

Modifica una superficie TIN selezionata deformandola o levigandola oppure crea una nuova superficie TIN modificata.

24.40.2 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 levigaura 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.

24.41 TINPROIETTA

Proietta un'entità basata sul punto o entità lineari su una superficie TIN.

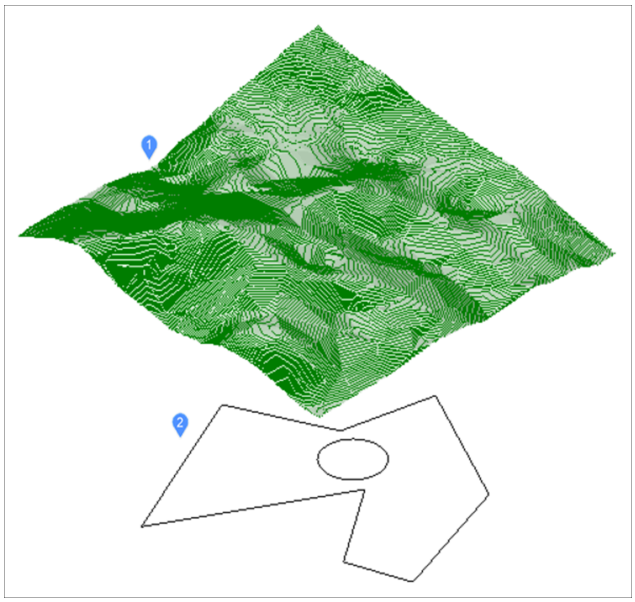
Lite Pro Mechanical BIM

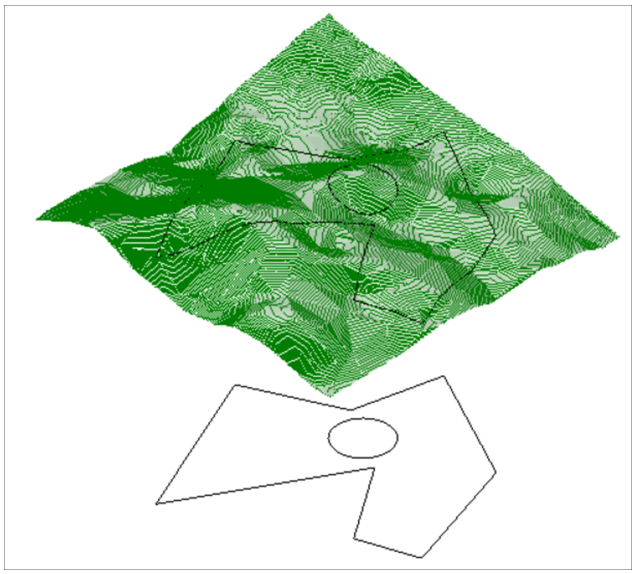
Icona:

24.41.1 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.





24.42 INSERTABELLA

Inserisce blocchi nella cella di una tabella.

Lite Pro Mechanical BIM

24.42.1 Metodo

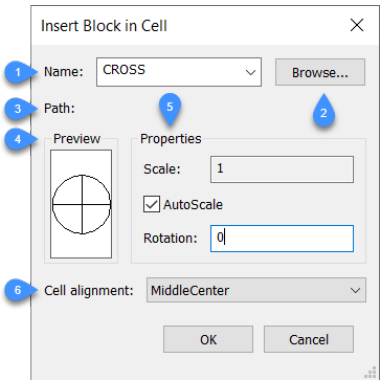
Cliccare su una cella della tabella per aprire la finestra di dialogo **Inserire Blocco nella Cella**.

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.

Per aprire la finestra di dialogo **Inserisci Blocco nella Cella**, eseguire il comando MODIFTABELLA e cliccare sul pulsante **Inserisci riferimento blocco** () nella barra degli strumenti **Tabella**.

Nota:

- È possibile inserire sia testo che blocchi in una singola cella.
- 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 del valore della variabile di sistema ATTDIA.



1 Nome

2 Sfoglia

3 Percorso

4 Anteprima

5 Properties (Proprietà)

6 Allineamento cella

24.42.2 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.

24.42.3 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.

24.42.4 Percorso

Visualizza il percorso del blocco, se il blocco è stato aperto da un file DWG o DXF.

24.42.5 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.

24.42.6 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.

24.42.7 Allineamento cella

Allinea il blocco nella cella.

24.43 TINVOLUME

Crea una superficie volume TIN tra superfici TIN di base e una superficie TIN di confronto o elevazione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.43.1 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.

24.43.2 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.

24.44 -TINVOLUMEREPORT

Genera un report dei dati di un volume TIN tramite la barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.44.1 Descrizione

Crea un report della superficie del volume TIN che può essere inserito come tabella nel disegno o esportato in un file CSV.

24.44.2 Metodo

Selezionare una Superficie Volume TIN e selezionare il punto di inserimento della tabella.

Le informazioni contenute nella tabella sono:

TIN volume surface	Base surface	Comparison surface	Cut volume [cu. m.]	Fill volume [cu. m.]	Net volume [cu. m.]	Maximum depth of cut [m]	Maximum depth of fill [m]
Volume Surface	Surface1		173218124.74	0.00	173218124.74	420.47	309.71

24.44.3 Opzioni all'interno del comando

Esporta in csv
Consente di salvare il report come file CSV. Apre la finestra di dialogo **Salva report** per scegliere un nome per il file CSV.

24.45 TINVOLUMEREPORT

Genera un report dei dati del Volume TIN.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.45.1 Descrizione

Crea un report della superficie del volume TIN che può essere inserito come tabella nel disegno o esportato in un file CSV.

24.45.2 Metodo

Selezionare una Superficie Volume TIN e selezionare il punto di inserimento della tabella.

Le informazioni contenute nella tabella sono:

TIN volume surface	Base surface	Comparison surface	Cut volume [cu. m.]	Fill volume [cu. m.]	Net volume [cu. m.]	Maximum depth of cut [m]	Maximum depth of fill [m]
Volume Surface	Surface1		173218124.74	0.00	173218124.74	420.47	309.71

24.45.3 Opzioni all'interno del comando

Esporta in csv
Consente di salvare il report come file CSV. Apre la finestra di dialogo **Salva report** per scegliere un nome per il file CSV.

24.46 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.46.1 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.

24.47 TJUST (Express Tools)

Modifica il punto di giustificazione delle entità testo, testo multilinea e definizione attributo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.47.1 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.

24.48 TOLLERANZA

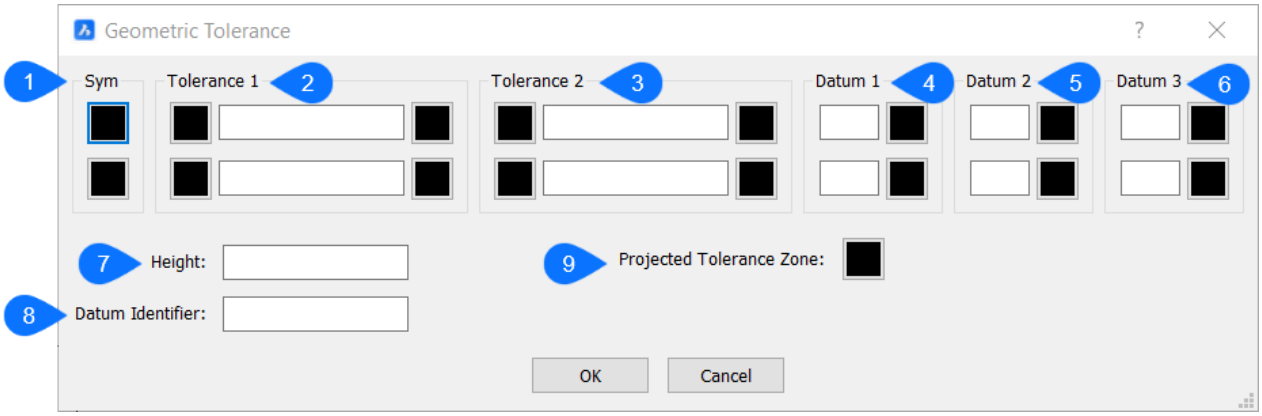
Apre la finestra di dialogo **Tolleranza geometrica**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.48.1 Descrizione

Apre 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

24.48.2 Simbolo

Specifica un simbolo di tolleranza tramite la finestra di dialogo **Simbolo**.

24.48.3 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**.

24.48.4 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
	Angolarità	Orientamento

Simbolo	Caratteristica	Tipo
	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.

24.49 BAR_STRU

Attiva/disattiva la visualizzazione delle barre degli strumenti nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.49.1 Metodo

Immettere il nome della barra degli strumenti o scegliere l'opzione Tutte per attivare o disattivare tutte le barre degli strumenti.

24.49.2 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.

24.50 -BAR_STRU

Attiva/disattiva la visualizzazione delle barre degli strumenti nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.50.1 Descrizione

Per ulteriori informazioni, vedere il comando BAR_STRU.

24.51 TAVOLOZZESTRUMENTI

Apre il pannello **Tavolozze degli strumenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

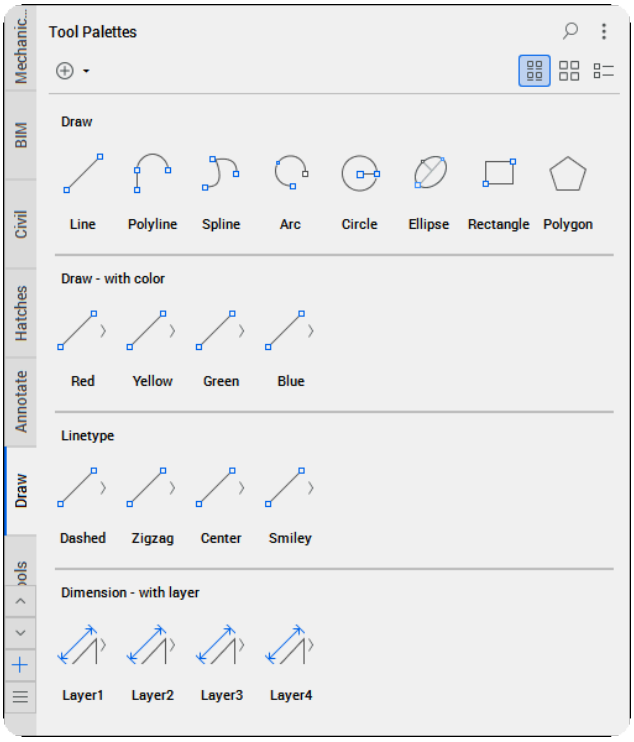
24.51.1 Descrizione

Apre 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 e altamente personalizzabile per accedere facilmente a blocchi, tratteggi e vari strumenti di comando.

Include schede predefinite con strumenti di esempio. Per aggiungere schede e strumenti personalizzati, utilizzare le opzioni nel menu contestuale, che è possibile aprire in uno dei seguenti modi:

- Cliccare sul menu con i tre puntini nell'angolo superiore destro del pannello.
- Cliccare con il pulsante destro del mouse sul nome di una tavolozza o su uno spazio vuoto dell'area delle icone del pannello.



24.51.2 Schede delle Tavolozze

Visualizza le schede delle tavolozze disponibili.

Nota:

- Gli elementi delle schede hanno un'altezza fissa, quindi il nome potrebbe non essere sempre visualizzato per intero. Cliccare due volte sul nome di una tavolozza per rinominarla, oppure cliccare con il tasto destro su una tavolozza per aprire il menu contestuale che visualizza opzioni aggiuntive.
- La scheda **Tavolozza degli Strumenti** viene aperta per impostazione predefinita sul lato sinistro del pannello, ma cambia posizione in base all'ancoraggio del pannello **Tavolozze degli Strumenti**.

Frecce di scorrimento (,)
Scorre tra le schede delle tavolozze. Le frecce sono disattivate quando tutte le schede sono visibili.

Pulsante Aggiungi: ( )
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi tavolozza degli strumenti** per assegnare un nome a una nuova tavolozza.

Nota: È possibile inoltre creare una nuova tavolozza degli strumenti cliccando con il tasto destro sul nome di una tavolozza e selezionando **Nuova Tavolozza** dal menu contestuale oppure utilizzando il menu dei tre punti e selezionando **Nuova Tavolozza**.

Elenco degli Strumenti ( )
Visualizza una lista delle tavolozze degli strumenti disponibili. Utilizzarlo per selezionare rapidamente una tavolozza qualsiasi.

24.51.3 Strumenti

Visualizza gli strumenti disponibili nella tavolozza corrente. Gli strumenti predefiniti sono raggruppati da separatori ed etichettati con titoli di testo.

Aggiungi selezionato alla tavolozza degli strumenti ( )
Aggiunge il tratteggio o il blocco selezionato dal disegno alla tavolozza corrente.
Se la selezione non è un tratteggio o un blocco, viene aggiunto invece il comando utilizzato per creare l'entità.

Nota: Può essere aggiunta una sola entità alla volta.

La selezione può anche essere aggiunta alla tavolozza corrente cliccando con il tasto destro e scegliendo **Aggiungi alla Tavolozza degli Strumenti Corrente** dal menu contestuale oppure utilizzando Ctrl+C e Ctrl +V per copiarla dal disegno e incollarla nel pannello **Tavolozze degli Strumenti**.

Stile vista

Icona con Testo
Visualizza gli strumenti in una vista a griglia con icone e testo.

Solo Icona
Visualizza gli strumenti in una vista a griglia con solo icone.

Vista Elenco
Visualizza gli strumenti in una vista elenco nella tavolozza corrente.

Strumenti (menu contestuale)
Cliccare con il tasto destro su uno strumento per aprire un menu contestuale che visualizza opzioni di personalizzazione aggiuntive.

Taglia
Copia e 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…
Apre la finestra di dialogo **Selezionare File Immagine** per impostare un'immagine come miniatura dello strumento selezionato.

Nota:

- Per ripristinare l'immagine originale dello strumento, cliccare con il tasto destro sullo strumento e selezionare **Rimuovi immagine...** dal menu contestuale.

- I formati di file supportati sono BMP, GIF, JPEG, JPG, PNG, TIF.

Gestisci opzioni a comparsa...
Apre la finestra di dialogo **Opzioni a Comparsa** per personalizzare gli strumenti a comparsa. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo su **Opzioni a Comparsa (finestra di dialogo)**.

Proprietà…
Apre la finestra di dialogo **Proprietà Strumento** per visualizzare e modificare le proprietà degli strumenti selezionati. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo **Proprietà Strumento (finestra di dialogo)** .

24.51.4 Menu contestuale tavolozza degli strumenti

Apre il menu contestuale delle tavolozze degli strumenti.

Opzioni di Visualizzazione…
Apre la finestra di dialogo **Opzioni di Visualizzazione** per modificare la visualizzazione delle icone degli strumenti. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo su **Opzioni di visualizzazione (finestra di dialogo)**.

Incolla
Incolla l'elemento copiato nella tavolozza corrente.

Aggiungi testo
Aggiunge un elemento di testo alla tavolozza corrente.

Aggiungi Separatore
Aggiunge un separatore all'interno della tavolozza corrente.

Aggiorna Tavolozze
Aggiorna le tavolozze.

Nuova Tavolozza
Apre la finestra di dialogo **Aggiungi tavolozza degli strumenti** per creare una nuova tavolozza.

Elimina Tavolozza
Elimina la tavolozza corrente. La finestra di dialogo **Conferma Eliminazione Tavolozza** si apre per confermare la rimozione.

Rinomina Tavolozza
Apre la finestra di dialogo **Rinomina tavolozza degli strumenti** per rinominare la tavolozza degli strumenti corrente.

Personalizza Tavolozze…
Apre la finestra di dialogo **Personalizza** (Tavoletta) per personalizzare le tavolozze degli strumenti. È possibile importare ed esportare tavolozze o creare, importare ed esportare gruppi di tavolozze. Per maggiori informazioni, consultare l'articolo su **Personalizza (Tavoletta)(finestra di dialogo)**.

Aggiungi Strumento...
Apre la finestra di dialogo **Personalizza** per aggiungere un nuovo strumento. Per ulteriori informazioni, vedere l'articolo **Personalizza (finestra di dialogo)**.

24.52 CHIUDITAVOLOZZESTRUMENTI

Chiude il pannello **Tavolozze degli strumenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

24.52.1 Descrizione

Chiude il pannello **Tavolozze degli Strumenti** per nasconderlo 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.

24.53 -TOOLPANEL

Attiva/disattiva la visualizzazione dei pannelli.

Lite Pro Mechanical BIM

24.53.1 Descrizione

Attiva e disattiva la visualizzazione dei pannelli, come ad esempio **Proprietà** e **Suggerimenti**.

24.53.2 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.

24.53.3 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.

24.54 TORIENT (Express Tools)

Ruota testo, testo multilinea, definizioni di attributi ed entità attributi di blocco in base a un nuovo orientamento.

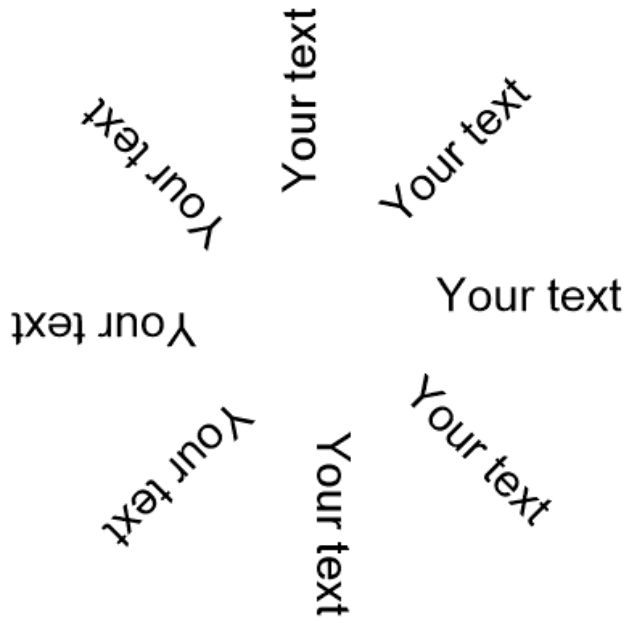
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

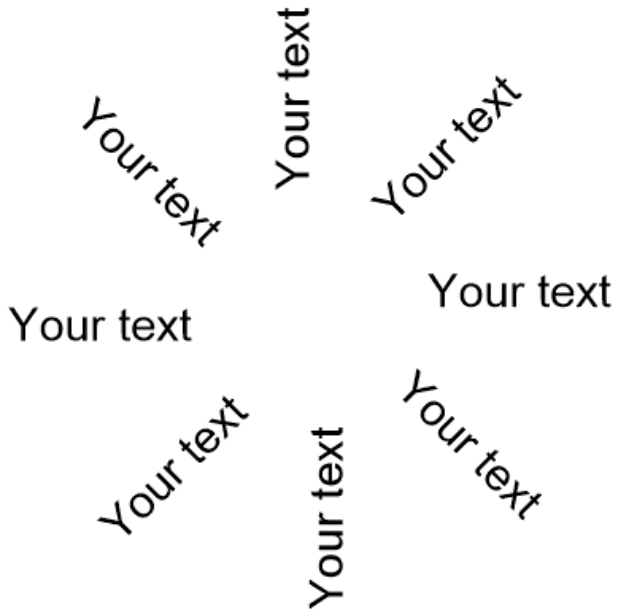
24.54.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare l'angolo di rotazione. Le entità vengono ruotate attorno al loro punto centrale con incrementi di 180 gradi.

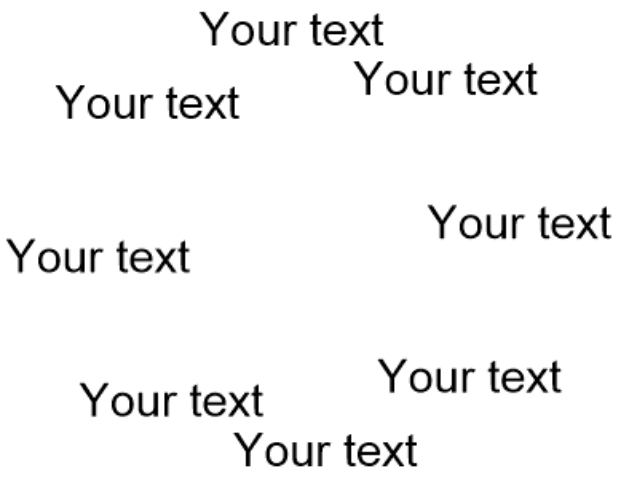
- **Testo originale**:



- **più Leggibile**:



- **Angolo specificato di 0 gradi**:



24.54.2 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.

24.55 TORO

Crea un solido 3D a forma toroidale.

Lite Pro Mechanical BIM

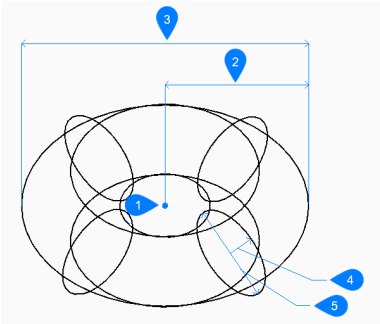
Icona:

Alias: TOR

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando TORO lancia il comando AI_TORUS.

24.55.1 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 Centrato

2 Raggio dell'intero toro

3 Diametro dell'intero toro

4 Raggio del corpo

5 Diametro del corpo

24.55.2 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.

24.56 NAVIGTS

Carica le tavolozze degli strumenti nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.56.1 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.

24.56.2 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.

24.57 TRACCIA

Disegna tracce.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando viene usato raramente in quanto il comando PLINEA è più comodo.

24.57.1 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.

24.58 TRASPARENZA

Commuta la trasparenza delle immagini monocromatiche.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

24.58.1 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.

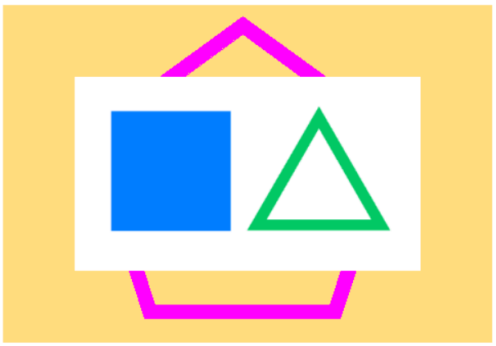
Nota: Per modificare la trasparenza delle entità, utilizzare la proprietà Trasparenza nei comandi LAYER e PROPRIETA.

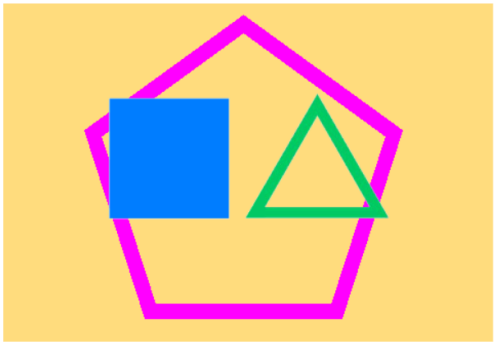
Esistono due categorie principali di immagini che possono essere elaborate da questo comando:

- 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.

	Quando l'immagine con un canale alfa viene posizionata sopra altre entità, i pixel trasparenti vengono visualizzati in bianco.

	Dopo aver eseguito il comando sull'immagine, i pixel trasparenti non vengono più visualizzati.

Esempio di un'immagine che non contiene un canale alfa

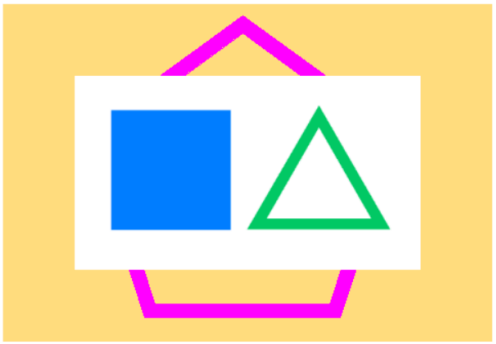
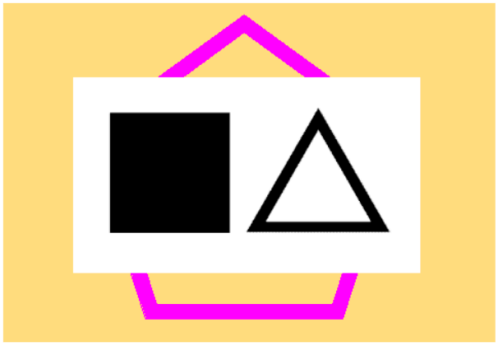
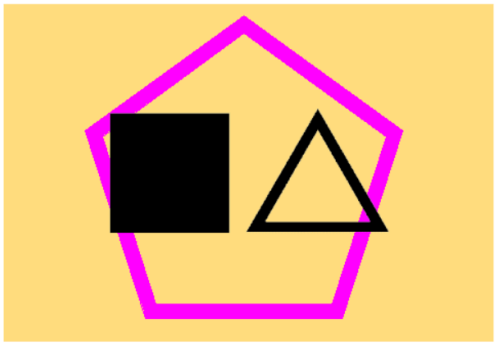
Prima di elaborare questo tipo di immagini, è necessario convertirle in una tavolozza monocromatica utilizzando un editor di foto.

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.

	L'immagine con sfondo bianco posizionata sopra altre entità ha questo aspetto. Questo serve solo per scopi di visualizzazione. L'immagine originale non deve essere attaccata al disegno.
	L'immagine è stata applicata a una regolazione Soglia e convertita in una profondità bit colore pari a 1, quindi attaccata al disegno.
	Dopo aver eseguito il comando sull'immagine, i pixel trasparenti non vengono più visualizzati.

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.

24.58.2 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.

24.59 TREX (Express Tools)

Estende o accorcia le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

24.59.1 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.

24.60 TAGLIA

Accorcia le entità in base a una linea di taglio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: TA

24.60.1 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.

24.60.2 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.

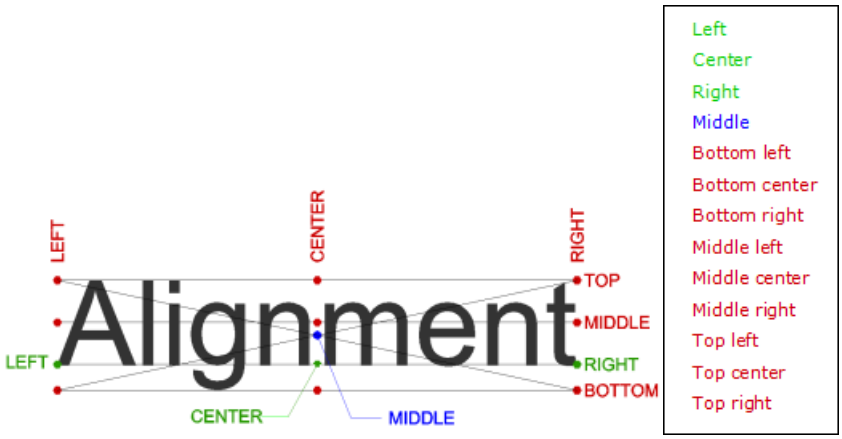
24.61 TSCALE (Express Tools)

Scala testi, testi multilinea, attributi e definizioni di attributi.

Lite Pro Mechanical BIM

24.61.1 Metodo

Selezionare le entità e specificare la giustificazione utilizzata per la scalatura.



24.61.2 Opzioni all'interno del comando

Scala
Consente di specificare un fattore di scala.

Altezza
Consente di specificare l'altezza del testo.

24.62 TSPACEINVADERS (Express Tools)

Crea un gruppo di selezione delle entità di testo che hanno un'altra entità che si sovrappone ad esso.

Lite Pro Mechanical BIM

24.62.1 Metodo

Selezionare le entità di cui si desidera verificare la presenza di entità sovrapposte o digitare **TU** per controllare l'intero disegno.s Il numero di entità sovrapposte viene visualizzato nella riga di comando.

24.62.2 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.

24.63 APRITUTORIAL

Fornisce l'accesso diretto alle esercitazioni all'interno del prodotto.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

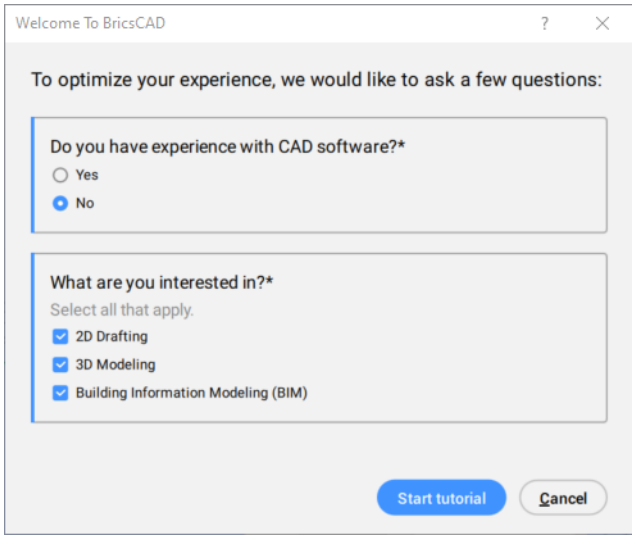
24.63.1 Descrizione

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.

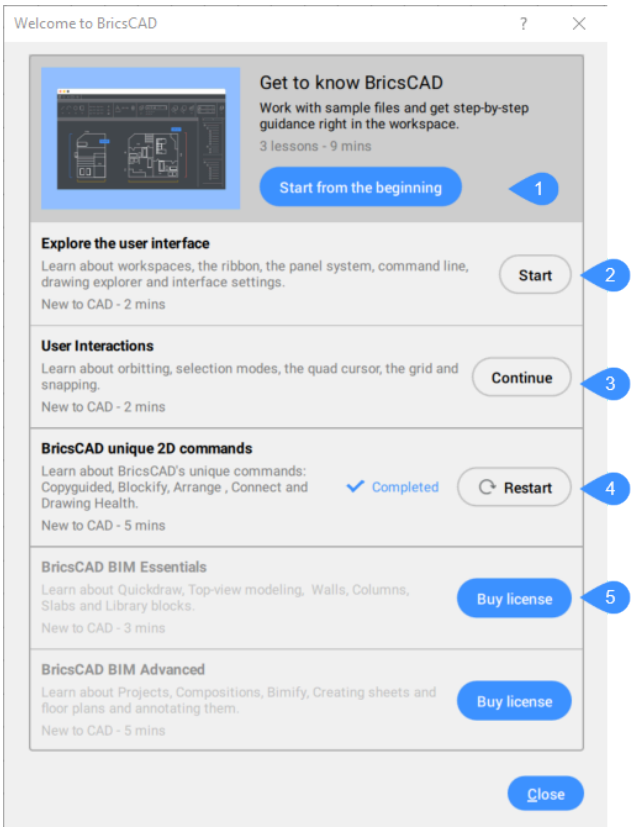
Nota: È necessaria una connessione a Internet.

24.63.2 Metodo

Apre 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
Apre la pagina del negozio BricsCAD per acquistare un livello di licenza superiore. Questo darà accesso a lezioni che richiedono un livello di licenza più alto.

24.64 DATESTOATESTOM (Express Tools)

Combina una selezione di entità TESTO e TESTOM in un'unica entità TESTOM.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DATESTOATESTOM

24.64.1 Metodo

Selezionare gli oggetti TESTO e TESTOM da combinare. La combinazione viene effettuata in base al valore della variabile di sistema COMBINETEXTMODE.

24.64.2 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.

24.65 ESPLTESTO (Express Tools)

Esplode il testo in polilinee.

Lite Pro Mechanical BIM

24.65.1 Metodo

Selezionate le entità TESTO da esplodere.

Nota: I font SHP e TTF vengono esplosi in singole polilinee e poliarchi.

Nota: Il comando non esplode gli attributi nei blocchi, il testo nelle tabelle o il testo in un altro spazio (Modello o Carta). Gli attributi autonomi vengono, tuttavia, esplosi.

24.66 PIANOTIPO

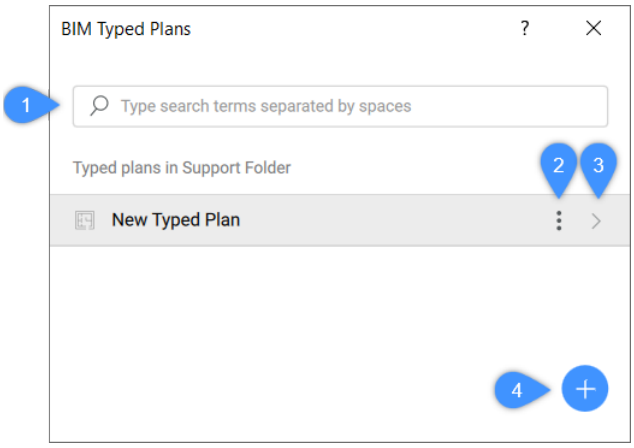
Apre la finestra di dialogo **Piani Tipo BIM**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

24.66.1 Descrizione

Apre 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

24.66.2 Cerca

Cerca tutti i Piano Tipo che corrispondono alle parole immesse nella casella di ricerca.

24.66.3 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.

24.66.4 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.

24.66.5 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.

25. U

25.1 A

Inverte l'azione del comando precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

25.1.1 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.

25.2 UCS

Crea e visualizza sistemi di coordinate definiti dall'utente (UCS) tramite la Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

25.2.1 Metodo

Specificare una nuova origine UCS attraverso uno, due o tre punti nel disegno oppure scegliere una delle opzioni del comando.

25.2.2 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.

Salva
Consente di immettere un nome per il salvataggio dell'UCS.

Elimina
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:
Selezionare un'entità per allineare l'orientamento e la posizione dell'UCS oppure selezionare una nuvola di punti per impostare l'UCS in modo che corrisponda alle normali della nuvola punti.

Nota: L'origine UCS si trova nel punto scelto quando si seleziona la nuvola di punti oppure al punto finale, al centro o al vertice più vicino al punto di selezione per altre entità. L'asse X è allineato con l'entità o uno spigolo. Il piano XY è allineato al piano dell'entità. Per gli oggetti ambigui con orientamento ovvio, come un cerchio, l'orientamento viene mantenuto.

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 XY 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).

25.3 ICONAUCS

Controlla la visualizzazione dell'icona UCS.

Lite Pro Mechanical BIM

25.3.1 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.

25.3.2 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**.

25.4 NUOVDEF

Rimuove temporaneamente l'accesso ai comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

25.4.1 Metodo

Immettere il nome del comando da cui togliere definizione.

Si accede ai comandi non definiti:

- Anteponendo 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.

25.5 ANNULLA

Annulla uno o più comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

25.5.1 Descrizione

Annulla uno o più comandi. BricsCAD segnala che i comandi vengono annullati.

Nota: Alcuni comandi non possono essere annullati.

25.5.2 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.

NEssuno
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.

25.6 UNDOENT

Annulla le revisioni delle entità.



25.6.1 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.

25.6.2 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.

25.7 SEPARA

Esplode gruppi di entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

25.7.1 Metodo

Esistono due metodi per esplodere un gruppo di entità:

- Selezionando il gruppo.
- Inserendo il suo nome nella Barra dei comandi.

25.7.2 Opzioni all'interno del comando

Nome
Immettere il nome di un gruppo da esplodere.

?
Elenca i gruppi esistenti nel disegno.

25.8 UNIONE

Esegue operazioni di unione booleana su solidi 3D e regioni 2D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: UNI

25.8.1 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.

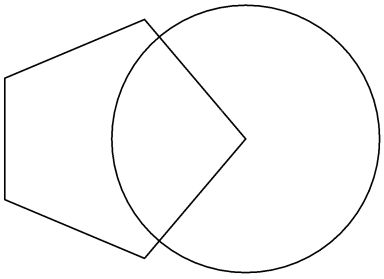
Nota:

- L'entità risultante assume le proprietà dell'entità ACIS selezionata per prima.
- A livello di licenza di BricsCAD Lite, il comando si applica solo alle entità regione.

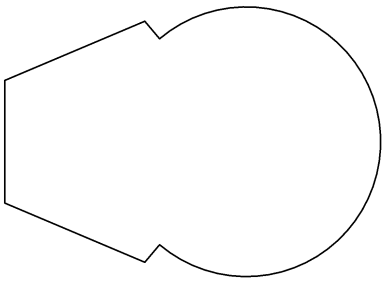
25.8.2 Metodo

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.

25.9 UNISOLATEOBJECTS

Mostra le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: UNHIDE, UNHIDEOBJECTS, UNISOLATE

25.9.1 Descrizione

Mostra le entità nascoste dai comandi HIDEOBJECTS e ISOLATEOBJECTS.

Nota: Il comando UNISOLATEOBJECTS è abilitato nelle sessioni MODIFBLOC.

25.10 UNITA

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Unità di disegno** espansa.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 1.2 3'4"

Alias: DDUNITS, UT

25.10.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Unità di disegno** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.unita

25.11 -UNITA

Imposta le unità di misura lineari e angolari nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -UT

trasparente: **'-unita**

25.11.1 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 2*pi 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)

25.12 AGGCAMPODATI

Aggiorna i valori visualizzati nei campi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

25.12.1 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.

25.13 AGGIORNABLOCCOLAYOUT

Aggiorna un riferimento di blocco di layout inserito.

Lite Pro Mechanical BIM

25.13.1 Descrizione

Aggiorna un riferimento di blocco di layout inserito utilizzando il comando INSERTLAYOUT in base alle modifiche al layout del disegno sorgente.

25.13.2 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.

25.14 UPDATESKETCH

Modifica i parametri delle funzioni schizzo.

Lite Pro Mechanical BIM

25.14.1 Descrizione

Consente di modificare un parametro di una funzione di schizzo.

Nota: I comandi ESTRUDI, LOFT, SWEEP e RIVOLUZIONE e le relative opzioni figlie SOTTRAI e UNISCI creano funzioni schizzo quando la variabile di sistema CREATESKETCHFEATURE è impostata su ON. Sono disponibili nel pannello **Navigatore Meccanico**.

25.14.2 Metodo

Specificate il nome della funzione, quindi il nome del parametro e impostate il nuovo valore.

25.15 URL

Apre il browser Web predefinito.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

25.15.1 Descrizione

Apre 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.

25.16 USAVE-CLOSEALL (Express Tools)

Chiude tutti i disegni senza salvarli, ad eccezione di quello attivo.

Lite Pro Mechanical BIM

26. V

26.1 VBAIDE

Apre 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").

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

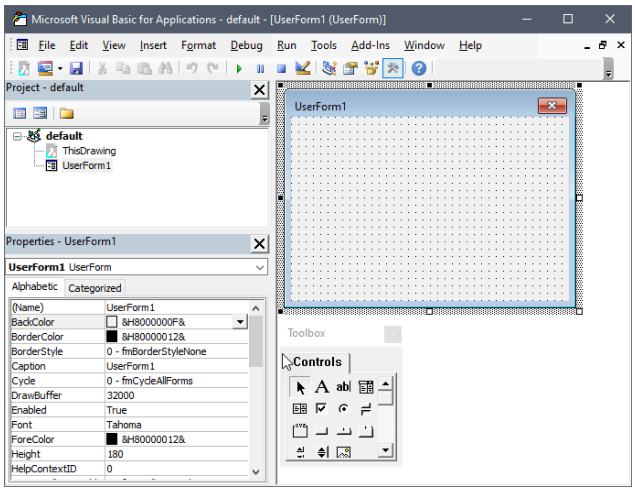
Alias: VBA

Scorciatoie da tastiera: **Alt+F11**

Nota: Comando disponibile solo sulla piattaforma Windows.

26.1.1 Descrizione

Visualizza una finestra:



Per ulteriori informazioni, vedere i file della Guida forniti da Microsoft per Visual Basic.

26.2 VBACARICA

Apre la finestra di dialogo **Apri**.

Lite Pro Mechanical BIM

26.2.1 Descrizione

Apre 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.

26.3 -VBACARICA

Carica i progetti VBA.

Lite Pro Mechanical BIM

26.3.1 Descrizione

Carica un progetto VBA; funziona nella Barra dei comandi (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

26.4 VBAGEST

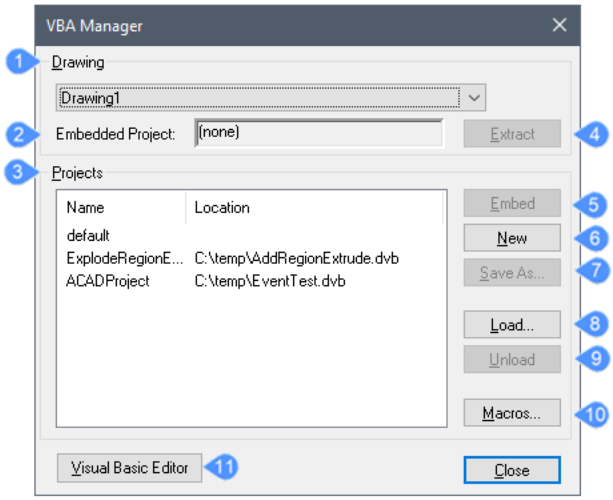
Apre la finestra di dialogo **Gestore VBA**.

Lite Pro Mechanical BIM

26.4.1 Descrizione

Apre 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

26.4.2 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.

26.4.3 Progetto Integrato

Visualizza il nome del progetto incorporato, se presente.

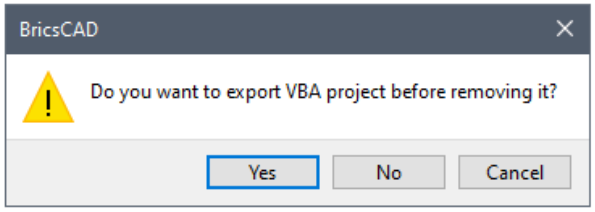
26.4.4 Progetti

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.

26.4.5 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.

26.4.6 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.

26.4.7 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.

26.4.8 Salva Come

Salva il progetto selezionato con un altro nome. Visualizza la finestra di dialogo *Salva con nome*.

26.4.9 Carica

Carica i file di progetto DVB e VBI; visualizza la finestra di dialogo *Apri*.

26.4.10 Scarica

Scarica il progetto selezionato senza preavviso.

26.4.11 Macro

Mostra la finestra di dialogo *Esegui macro VBA di BricsCAD* (vedere l'articolo relativo finestra di dialogo **Esegui macro VBA di BricsCAD**).

26.4.12 Visual Basic Editor

Apre l'ambiente di sviluppo integrato VBA.

26.5 VBANUOVO

Inizia un nuovo progetto VBA.

Lite Pro Mechanical BIM

26.5.1 Descrizione

Avvia un nuovo progetto VBA (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

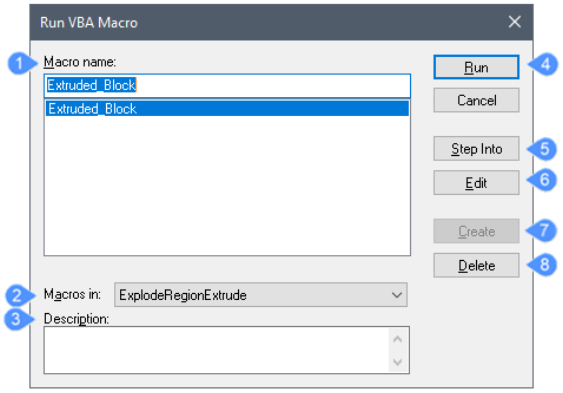
26.6 VBAESEGUI

Apre la finestra di dialogo **Esegui macro VBA di BricsCAD**.

Lite Pro Mechanical BIM

26.6.1 Descrizione

Apre 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 Edita

7 Crea

8 Elimina

26.6.2 Nome macro

Elenca i nomi delle macro trovati nel file di progetto. Sceglierne una da avviare.

26.6.3 Macro in

Elenca i nomi dei progetti caricati nel disegno corrente. Sceglierne uno dall'elenco a discesa.

26.6.4 Descrizione

Descrive la macro. E' possibile modificare questo testo e salvarlo premendo il pulsante **Chiudi**.

26.6.5 Avvia

Esegue la macro selezionata.

26.6.6 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.

26.6.7 Edita

Apre 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.

26.6.8 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.

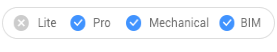
Vedi il comando VBAIDE.

26.6.9 Elimina

Elimina la macro. Una finestra di dialogo chiede di confermare l'azione.

26.7 -VBAESEGUI

Esegue macro VBA.



26.7.1 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.

26.8 VBASECURITY

Apre la finestra di dialogo **Security** .

Lite Pro Mechanical BIM

26.8.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Security** per specificare se le macro VBA possono essere eseguite automaticamente.

26.9 VBASCARICA

Scarica i progetti VBA.

Lite Pro Mechanical BIM

26.9.1 Descrizione

Scarica i file di progetto DVB (drawing visual basic) dal programma (abbreviazione di "Visual Basic for Applications").

26.10 VERSIONCONTROL

Consente la collaborazione multiutente.

Lite Pro Mechanical BIM

26.10.1 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 Accedere al proprio account BricsCAD.

2 Scegli Nuova Richiesta di Supporto

3 Aprire il menu BricsCAD e scegliere **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.

26.10.2 Metodo

La prima volta che si avvia VERSIONCONTROL in una nuova sessione di BricsCAD e si seleziona una delle opzioni, viene richiesto di accedere al proprio account.

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.

26.10.3 Opzioni all'interno del comando

Init

Crea un nuovo progetto multiutente in Bricsys® 24/7.

Consente di accedere al proprio account BricsCAD tramite il sito Web di BricsCAD. Per ulteriori informazioni su come accedere, consultare l'articolo **Accedi con il tuo account**.

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\Documenti\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.

26.11 VISTA

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con **Viste** selezionata.

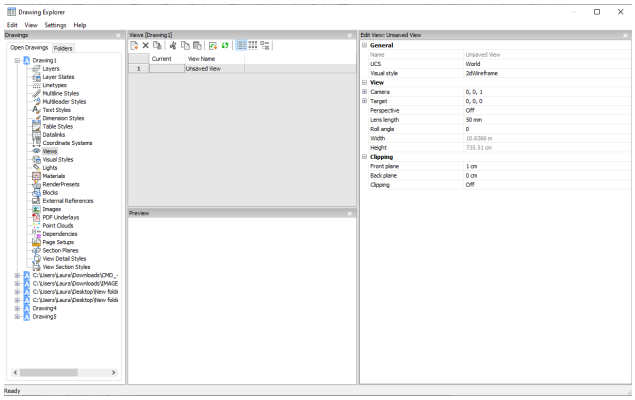
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: DDVIEW, V, EXPVIEWS

26.11.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la sezione **Viste** selezionata per la visualizzazione e la modifica delle viste nel disegno corrente.



26.11.2 Opzioni all'interno del pannello Modifica Vista

Generale

Nome
Imposta il nome della vista corrente.

UCs
Assegna un UCS. Quando la Carta non contiene UCS salvati, nell'elenco a discesa viene visualizzato <None>. Vedere i comandi UCS ed ESPLORAUCS.

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 disattivino.

- No: non assegna lo stato di visualizzazione corrente dei layer, in modo che la prossima volta che si rende corrente questa vista, i layernon si accendono o si spengono.

Stile di Visualizzazione
Imposta lo stile di visualizzazione. Vedere il comando STILIVISUAL.

Visualizza

Fotocamera
Specifica il punto di ripresa della vista in coordinate x,y,z in modalità prospettiva visiva.

Obiettivo
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.

26.11.3 Opzioni Menu Contestuale

Nuova
Crea nuove viste con nome.

Cancella
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.

26.12 -VISTA

Controlla le viste denominate.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -V

26.12.1 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.

26.12.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco
Elenca le viste esistenti nel disegno corrente.

Elimina
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.

Salva
Consente di salvare la vista.

FInestra
Salvare un'area di finestra come vista con nome.

26.13 VISTABASE

Genera viste associative, ortografiche e isometriche dei modelli 3D nello spazio carta.

Lite Pro Mechanical BIM

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 (Generadisegni associativi) è Attiva, le quote associative per le viste generate vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.
- Impostare le variabili di sistema GENERATEASSOCATTRS (Genera attributi associativi) su Attiva consente al comando VISTABASE di generare disegni in cui quote e etichette vengono aggiornate automaticamente quando il modello 3D viene modificato.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWQUALITY definisce la qualità delle viste di disegno.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWBGEN è Attiva, è consentita l'interazione dell'utente durante la generazione delle viste di disegno.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWBGENPAR è Attiva, è consentita la generazione parallela di viste di disegno. Questo può ridurre i tempi di elaborazione della vista, ma richiede 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 Attiva, i punti vengono visualizzati nelle viste di disegno generate in conformità con le impostazioni delle variabili di sistema PDMODE e PDSIZE.
- La rimozione delle linee nascoste parallele è più veloce quando la variabile di sistema HLRNEXTGEN è Attiva, la variabile di sistema MTFLAGS ha il flag a 8 bit impostato, la variabile di sistema DRAWINGVIEWASM è Disattivata e la variabile di sistema DRAWINGVIEWBGEN è Disattivata.

Suggerimento: Questo comando può essere inserito in modo trasparente durante i comandi ('VISTABASE).

26.13.1 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 di base, è possibile inserire una delle cinque viste ortogonali (Superiore, Sinistra, Destra, Posteriore o Inferiore) oppure una delle quattro viste assonometriche. Le viste sono allineate automaticamente in base al tipo di proiezione selezionata.

Premere il tasto Ctrl per attivare e disattivare l'allineamento. Quando è disattivato, è possibile posizionare la vista corrente in qualsiasi posizione.

26.13.2 Opzioni all'interno del comando

modello Intero
Seleziona tutte le entità 3D nello spazio modello.

Preimpostato
Apre la finestra di dialogo **Preimpostazione Vista di Disegno** per impostare gli attributi del disegno generato e la loro posizione nel layout.
Il predefinito selezionato viene salvato tramite la variabile di sistema DRAWINGVIEWPRESET.

Preimposta
Specifica il preset per la vista di disegno dall'elenco a discesa.

Scala Vista:
Specifica la scala della vista di disegno. Cliccare sul campo per aprire un'elenco a discesa con le opzioni disponibili.

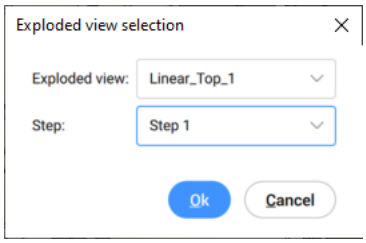
linee Nascoste
Imposta lo stato di visibilità delle linee nascoste.

linee TAngenti
Imposta lo stato di visibilità delle linee tangenti.

Linee guida
Imposta lo stato di visibilità delle linee guida.

viste Speciali
Consente di selezionare uno stile di rappresentazioni esplose, se presenti nel disegno.

vista Esplosa
Crea una vista esplosa del disegno se nel disegno esiste una rappresentazione esplosa.
Le viste create corrispondono allo step selezionato. Se l'opzione **<Tutti gli step>** viene selezionata, le viste corrispondono allo stato finale della vista esplosa (l'ultimo step).



vista Esplosa
Imposta uno stile per la rappresentazione esplosa dall'elenco a discesa.

Step
Imposta uno step per la rappresentazione esplosa dall'elenco a discesa.

- 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
Regola la scala delle finestre di layout dello spazio carta.

adatta 4 visite
La scala viene regolata per adattarsi alle quattro viste ortogonali standard: Fronte, Alto, Sinistra, Destra. La vista Frontale (vista 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.

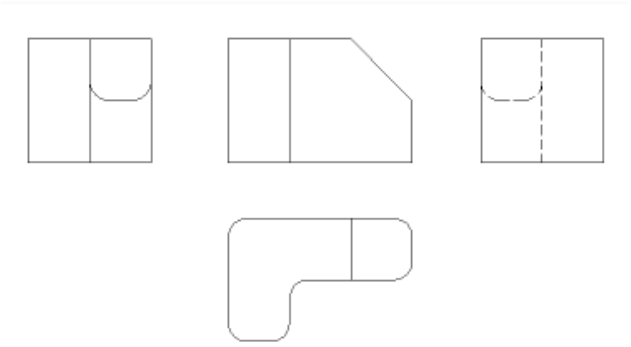
Scale standard
Imposta il numero di scala dalla lista scale, come indicato dal comando MODIFELENCOSCALE.

scale Personalizzate
Richiede di digitare una scala nella Barra dei comandi.

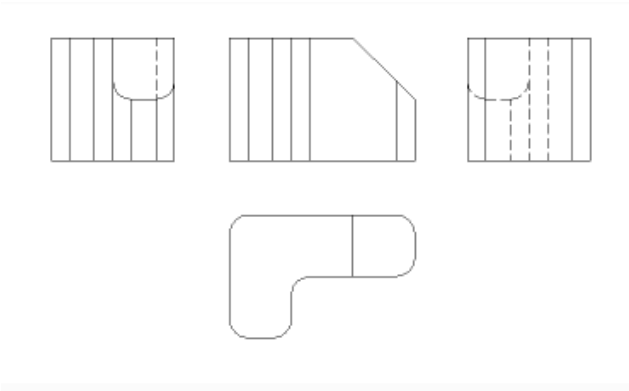
linee NAscoste
Controlla la visibilità delle linee nascoste.
Quando i layer BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden sono disattivati o congelati, le linee nascoste non sono visualizzate.

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 assonometriche. Bloccare o disattivare la visualizzazione del livello BM_Tangent_Visible per nascondere gli spigoli tangenti nelle viste assonometriche.



spigoli di INterferenza
Attiva o disattiva la visibilità degli spigoli di interferenza tra solidi che si intersecano tra loro. Quando attiva, viene tracciata una linea dove si incontrano i solidi.

linee Guida
Controlla la visibilità delle linee guida.
Per creare viste esplose, utilizzare il comando BMESPLODI. Il modello deve avere inserti di componenti meccanici per poter utilizzare questo comando.

Orientamento
Definisce l'orientamento della vista base.
Scegliere tra le opzioni **Fronte**, **Retro**, **Sinistra**, **Destra**, **Alto**, **Basso**, **Iso SO**, **Iso SE**, **Iso NE**, **ISO NO** o **Corrente**.

Nota: L'opzione **Corrente** utilizza lo stesso orientamento del modello nello spazio modello.

tipo di Proiezione
Definisce il layout delle viste.
Il tipo di proiezione di default dipende dal valore della variabile di sistema MEASUREMENT.

priMo angolo
È anche nota come proiezione europea.

Terzo angolo
È anche conosciuta come proiezione americana.

stile Assonometrico
Definisce lo stile per le viste isometriche.

viste 2D
Disegna viste isometriche come disegni 2D.

viste 3D
Disegna le viste isometriche come solidi 3D con lo stile di visualizzazione Concettuale applicato.

SEleziona
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
Apre il layout precedente con le viste di disegno aggiornate.

26.14 INTERROMPIVISTA

Genera una vista interrotta a partire da una vista creata con il comando VISTABASE.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Nota:

- Questo comando è disponibile in Spazio Carta.
- Questo comando può essere inserito in modo trasparente durante i comandi. ('interrompivista)

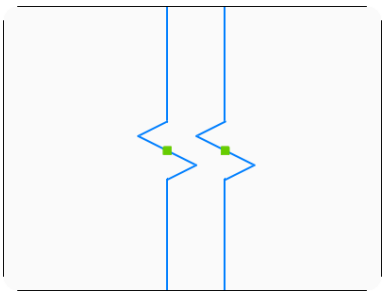
26.14.1 Metodo

Selezionare la vista di disegno da cui generare la vista interrotta cliccando al suo interno. Selezionare il primo e il secondo punto per definire il primo e il secondo piano di taglio.

La direzione predefinita del simbolo si basa sulla dimensione della finestra.

- Verticale se la finestra è più larga che alta.
- Orizzontale se la finestra è più alta che larga.

È possibile modificare i grip di un **Simbolo di Interruzione** dopo il posizionamento, cliccando su di esso e selezionando uno dei due punti del grip, quindi posizionandolo in un'altra posizione.



26.14.2 Opzioni all'interno del comando

Tipo
Definisce il tipo di **Simbolo di Interruzione**.

Dritto
Imposta il tipo di **Simbolo di Interruzione** su una linea retta.



Spline
Imposta il tipo di **Simbolo di Interruzione** su una curva spline.



Zigzag
Imposta il tipo di **Simbolo di Interruzione** su una linea a zigzag.



zigzag Piccolo
Imposta il tipo di **Simbolo di Interruzione** su una linea a zigzag piccolo.



Corrente
Imposta il tipo di simbolo sul tipo attualmente selezionato nella categoria **Stili Vista Interrotta** della finestra di dialogo **Esplora Disegno**.

> ***Nota:*** Le proprietà del simbolo possono essere modificate sia nella finestra di dialogo di **Esplora Disegno** sia nel pannello **Proprietà**. Consulta l'articolo sul **comando STILEINTERRUZIONEVISTA** per maggiori informazioni.

Verticale
Allinea il simbolo lungo l'asse Y.



ORizzontale
Allinea il simbolo lungo l'asse X.



26.15 STILEINTERRUZIONEVISTA

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Interrotta** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

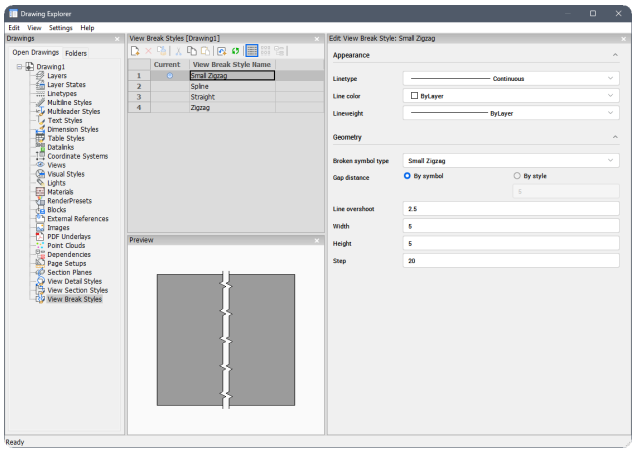
26.15.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Sezione** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di vista sezione nel disegno corrente.

La categoria contiene i seguenti pannelli:

- **Stili Vista Interrotta**: elenca tutti gli stili di vista interrotta nel disegno.
- **Edita Stile Vista Interrotta**: personalizza lo stile attualmente selezionato.
- **Anteprima**: anteprima dello stile corrente selezionato.

Per maggiori informazioni sul layout **Esplora Disegno**, consultare l'articolo sull' **Esplora Disegno (finestra di dialogo)**.



26.15.2 Metodo

Selezionare uno stile nel pannello **Stile Vista Interrotta** per visualizzarlo e modificane le opzioni nel pannello **Edita Stile Vista Interrotta**, oppure per visualizzarlo in anteprima nel pannello **Anteprima**.

26.15.3 Opzioni all'interno del pannello Edita Stile Vista Interrotta

Aspetto

Tipolinea

Elenca i modelli disponibili. Cliccare sull'opzione **Carica...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Colore linea

Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Spessorelinea

Specifica lo spessore delle linee.

Geometria

Tipo simbolo di interruzione

Elenca i simboli disponibili per l'interruzione.

Distanza vuoto

Definisce la dimensione dello spazio tra le linee di interruzione.

Da simbolo
Imposta la dimensione dello spazio in relazione al simbolo.

Da stile
Imposta la dimensione dello spazio su una dimensione personalizzata.

Superamento della linea
Specifica la lunghezza delle estensioni per le linee di interruzione.

LArghezza
Imposta la larghezza del simbolo di interruzione.

ALtezza
Imposta l'altezza del simbolo di interruzione.

Step
Imposta la distanza tra i piccoli simboli a zigzag.

Nota: Sia la sezione **Aspetto** che quella **Geometria** sono comprimibili. Cliccare sulla freccia accanto al nome di una sezione per comprimerla.

26.16 VISTADETTAGLIO

Disegna i dettagli delle viste di disegno create con il comando VISTABASE.

Lite Pro Mechanical BIM

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.

26.16.1 Metodo

Selezionare la vista di disegno da cui estrarre il dettaglio cliccando all'interno di una vista di disegno. Il programma mette in evidenza la vista selezionata.

Successivamente, specificare il punto centrale della vista di dettaglio scegliendo 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 usando l'opzione Contorno.

Specificare la posizione per la vista di dettaglio scegliendo un punto nel layout, lontano dalla vista di partenza.

26.16.2 Opzioni all'interno del comando

Scala
Specifica la scala della vista di dettaglio, che di default è il doppio della scala della finestra principale:

Scale standard
Scegliere una scala standard nell'elenco; l'elenco può essere modificato tramite il comando MODIFELENCOSCALE.

scala Personalizzata
Specificare un fattore di scala personalizzato.

scala personalizzata Relativa
Calcola il fattore di scala relativo alla vista padre moltiplicando il 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, oppure 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 ad una curva, come 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 renderizzato. Questo è **Concettuale** di default. Utilizzare il pannello **Proprietà** per scegliere uno stile di visualizzazione diverso.

Nota
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.

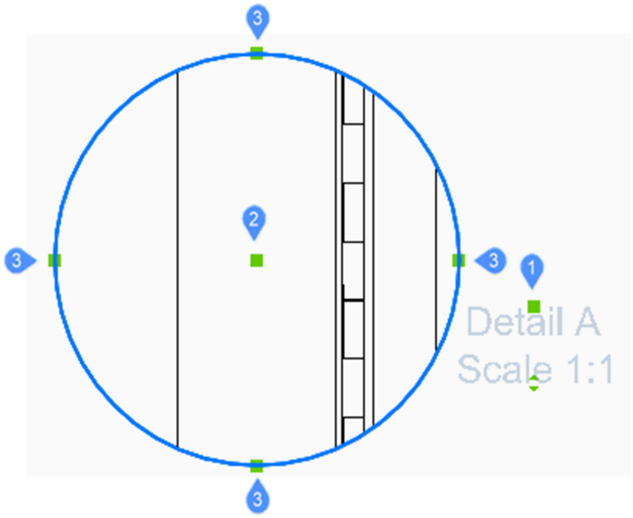
spigolo Modello
Controlla se viene tracciata una linea di connessione tra la vista di dettaglio e il contorno di dettaglio nella vista padre.

uniforme con Bordo
Non traccia una linea.

uniforme con linea di Connessione
Disegna una linea di collegamento dalla vista di dettaglio alla vista padre.

26.16.3 Modifica Mediante Grip

Le viste di dettaglio possono essere modificate tramite i grip. Selezionare la vista. 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.

26.17 STILEVISTADETTAGLIO

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Sezione** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

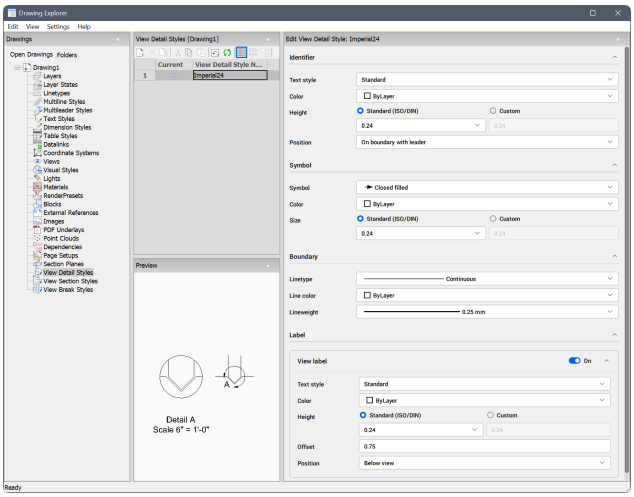
26.17.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Dettaglio** selezionata, in cui è possibile creare e modificare gli stili di vista del dettaglio nel disegno corrente.

La categoria include i seguenti pannelli:

- **Stili Vista Dettaglio**: visualizza tutti gli stili di vista dei dettagli disponibili nel disegno.
- **Modifica Stile di Visualizzaione Dettaglio**: offre opzioni di personalizzazione per lo stile selezionato.
- **Anteprima**: visualizza un'anteprima dello stile selezionato.

Per maggiori informazioni sul layout **Esplora Disegno**, consultare l'articolo sull' **Esplora Disegno (finestra di dialogo)**.



26.17.2 Metodo

Selezionare uno stile nel riquadro **Stili Vista Dettaglio** per visualizzarne e modificarne le opzioni nel riquadro **Modifica Stile di Visualizzazione Dettaglio** oppure visualizzare un'anteprima dello stile selezionato nel riquadro **Anteprima**.

26.17.3 Opzioni all'interno del pannello Modifica Stile di Visualizzazione Dettaglio

Identificatore

Stile di testo

Specifica lo stile di testo utilizzato dal testo dell'identificatore. Utilizzare il comando STILE per creare un nuovo stile di testo.

Colore

Specifica il colore dell'identificatore.
Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

ALtezza

Specifica l'altezza dell'identificatore.

Standard (ISO/DIN)
Imposta il valore dell'altezza sulle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata
Imposta il valore dell'altezza su una dimensione personalizzata.

Posizione
Determina la posizione dell'identificatore.

Contorno Esterno
Posiziona l'identificatore fuori dal contorno del dettaglio. Nessun simbolo viene utilizzato.

Contorno Esterno con direttrice
Posiziona l'identificatore fuori dal 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 dalla vista principale al dettaglio.

Simbolo

Simbolo
Specifica l'aspetto del simbolo.

Colore
Specifica il colore del simbolo.
Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Dimensione
Specifica la dimensione del simbolo.

Standard (ISO/DIN)
Imposta il valore della dimensione alle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata
Imposta il valore della dimensione su una dimensione personalizzata.

COntorno

Tipolinea
Specifica il tipolinea del contorno.
Cliccare sull'opzione **Carica...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Colore linea
Specifica il colore della linea di contorno
Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Spessorelinea
Specifica lo spessorelinea di contorno.

Etichetta

Etichetta vista
Commuta la visualizzazione delle etichette e delle opzioni associate.

Stile di testo
Scegliere lo stile del testo dall'elenco a discesa.

Colore
Elenca i colori disponibili.
Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

ALtezza
Specifica l'altezza dell'etichetta.

Standard (ISO/DIN)
Imposta il valore dell'altezza sulle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata
Imposta il valore dell'altezza su una dimensione personalizzata.

OFfset
Specifica la distanza tra la vista della sezione e l'etichetta.

Posizione
Specifica dove si trova l'etichetta.

Vista sopra
Posiziona l'etichetta sopra la vista di sezione.

Vista dal basso
Posiziona l'etichetta sotto la vista di sezione.

Nota: Ogni sezione e sottosezione delle opzioni è comprimibile. Cliccare sulla freccia accanto al nome di una sezione o sottosezione per comprimerla. Disattivando una sottosezione, questa viene automaticamente compressa.

26.18 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.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.

26.18.1 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.

26.18.2 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

26.19 ESPORTAVISTA

Esporta le viste di disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

26.19.1 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.

26.19.2 Metodo

Cliccare all'interno di una o più finestre o selezionare Tutte le viste e scegliere la destinazione delle viste (vedere le opzioni).

26.19.3 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.

26.20 VIEWHORIZONTAL

Ruota il punto di vista in orizzontale.

Lite Pro Mechanical BIM

26.20.1 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.

26.21 VIEWLABEL

Lite Pro Mechanical BIM

26.21.1 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.

26.22 PROIEZVISTA

Genera viste aggiuntive, proiettate, da una vista creata con il comando VISTABASE.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota:

- Questo comando funziona solo nello Spazio Carta.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWGEN è On, è consentita l'interazione dell'utente durante la generazione delle viste di disegno.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWBGENPAR è On, è consentita la generazione parallela di viste di disegno. Questo può ridurre i tempi di elaborazione della visuale, ma richiede più risorse.

26.22.1 Metodo

Selezionare la vista da cui generare nuove viste proiettate e selezionare la posizione delle nuove viste proiettate.

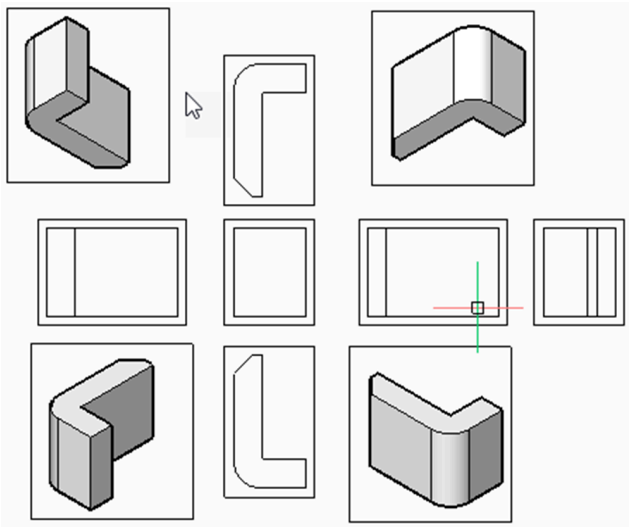
A seconda della posizione in cui si sposta il cursore, è possibile posizionare fino a cinque viste ortogonali e quattro viste isometriche. Le viste vengono allineate automaticamente. Premere il tasto Ctrl per attivare e disattivare l'allineamento e posizionare la visuale ovunque sul foglio.

26.22.2 Opzioni all'interno del comando

stile Assonometrico
Imposta lo stile per le viste assonometriche.

viste 2D
Disegna le viste assonometriche 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 assonometriche come geometria 3D e imposta lo stile di visualizzazione della finestra.



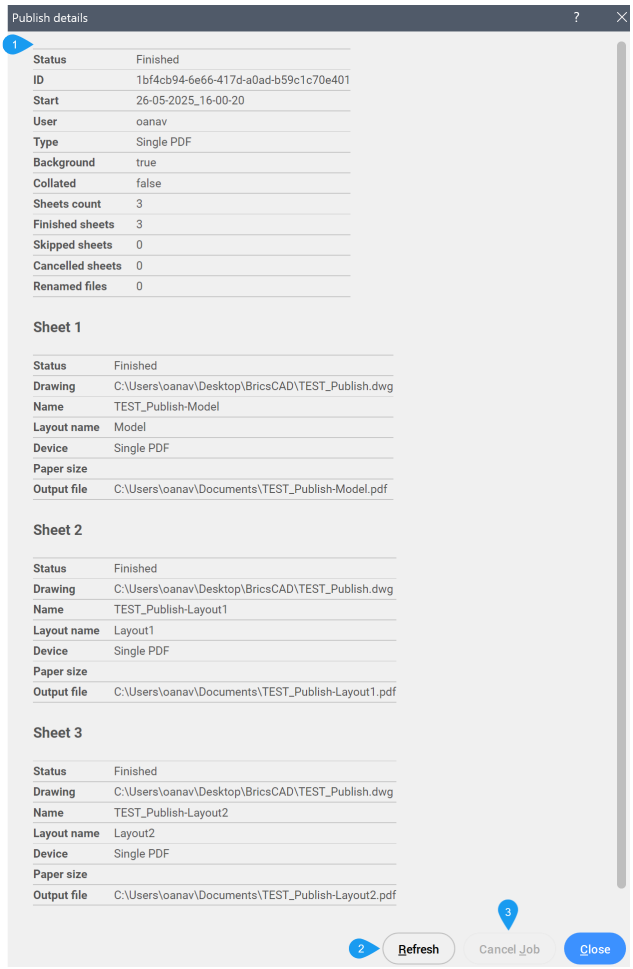
26.23 VIEWPLOTDETAILS

Visualizza i dettagli sui processi di pubblicazione.

Lite Pro Mechanical BIM

26.23.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Pubblica Dettagli** che consente di visualizzare i dettagli relativi ai processi di pubblicazione, agli errori che si sono verificati o di annullare i processi di pubblicazione in corso.



Specifiche dei dettagli della pubblicazione (1)

Visualizza informazioni dettagliate sui processi di pubblicazione completati o sugli errori che si sono verificati. È inoltre possibile monitorare i processi di pubblicazione in corso.

Nota: Controllare il conteggio per assicurarsi che tutti i fogli siano stati lavorati correttamente. Vengono visualizzati i seguenti conteggi:

- **Numero fogli**: visualizza il numero totale di fogli specificati per la stampa.
- **Fogli finiti**: visualizza il numero di fogli che sono stati stampati.
- **Fogli saltati**: visualizza il numero di fogli che non è stato possibile stampare.
- **Fogli annullati**: visualizza il numero di fogli che sono stati annullati.
- **File rinominati**: visualizza il numero di file rinominati. Ciò significa che il foglio è stato stampato ma il nome è stato modificato per evitare conflitti di nomi o caratteri non consentiti.

Aggiorna (2)

Aggiorna l'elenco dei processi pubblicati per visualizzare lo stato di avanzamento prima del completamento del processo.

Annulla lavoro (3)

Arresta i processi di pubblicazione in corso.

Nota: È disponibile solo quando è in corso il processo di pubblicazione. Quando il processo viene completato o annullato, il pulsante diventa grigio.

26.24 VISTARIS

Imposta la risoluzione di visualizzazione.

Lite Pro Mechanical BIM

26.24.1 Descrizione

Imposta la risoluzione della vista per le entità curve; attiva o disattiva anche la modalità di zoom rapido (abbreviazione di "risoluzione vista").

26.24.2 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.

26.25 VISTASEZIONE

Crea viste di sezione trasversale di viste di disegno generate con il comando VISTABASE in un layout dello spazio carta.

Lite Pro Mechanical BIM

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 blocco meccanico è impostata su OFF, il blocco 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)

26.25.1 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.

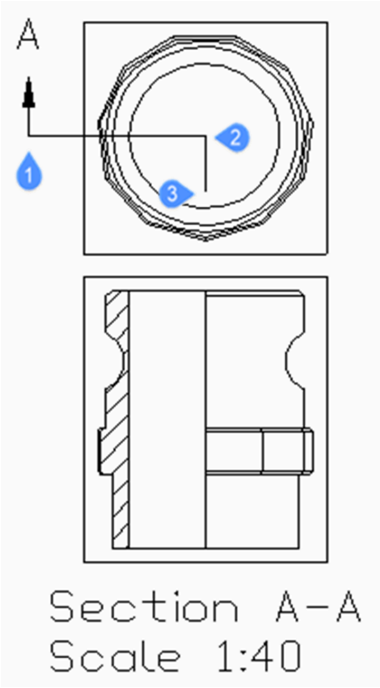
26.25.2 Opzioni all'interno del comando

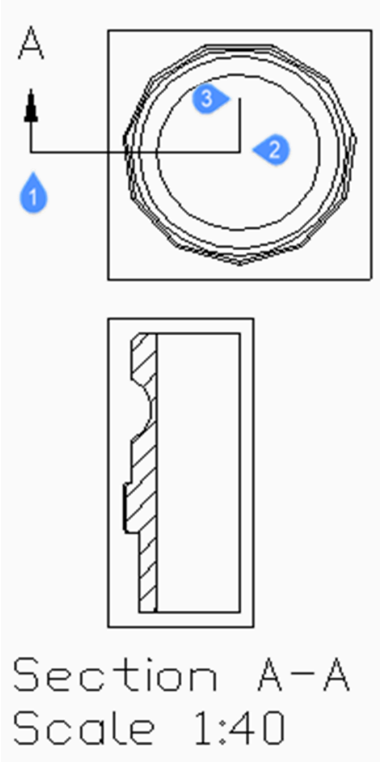
Seleziona tipo
Controlla la forma del piano di sezione:

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.

scala 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.

Nota
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).

scala 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).

Proietta
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.

Ortogonale
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.

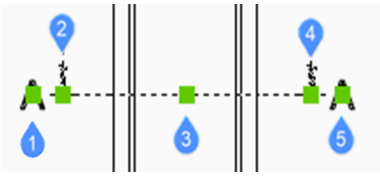
Verticale
Ruota un segmento verticalmente.

angolo Personalizzato
Consente di specificare l'angolo di allineamento.

26.25.3 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.

26.26 STILEVISTASEZIONE

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Sezione** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

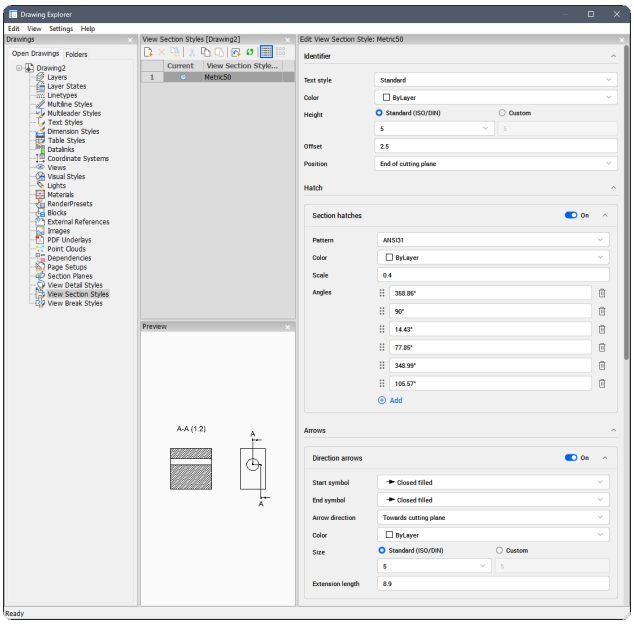
26.26.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Esplora Disegno** con la categoria **Stili Vista Sezione** selezionata per visualizzare e modificare gli stili di vista sezione nel disegno corrente.

La categoria contiene i seguenti pannelli:

- **Stili Vista Sezione**: elenca tutti gli stili vista di sezione nel disegno.
- **Modifica Stile di Visualizzazione Sezione**: consente la personalizzazione dello stile attualmente selezionato.
- **Anteprima**: anteprima dello stile corrente selezionato.

Per maggiori informazioni sul layout **Esplora Disegno**, consultare l'articolo sull' **Esplora Disegno (finestra di dialogo)**.



26.26.2 Metodo

Selezionare uno stile nel pannello **Stile Vista Sezione** per visualizzarlo e modificane le opzioni nel pannello **Modifica Stile di Visualizzazione Sezione**, oppure per visualizzarlo in anteprima nel pannello **Anteprima**.

26.26.3 Opzioni all'interno del pannello Stile Vista Sezione

Identificatore

Stile di testo

Specifica lo stile di testo utilizzato dal testo dell'identificatore. Per aggiungere uno stile di testo diverso, utilizzare il comando STILE per crearlo.

Colore

Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

ALtezza

Specifica l'altezza dell'identificatore.

Standard (ISO/DIN)

Imposta il valore dell'altezza sulle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata

Imposta il valore dell'altezza su una dimensione personalizzata.

OFfset

Specifica la distanza tra le linee finali e gli identificatori.

Posizione

Determina la posizione degli identificatori.

Fine del piano di taglio

Posiziona gli identificatori alle estremità dei piani di taglio.

Sopra linea freccia di direzione
Posiziona gli identificatori fuori dal contorno della sezione, posizionandone uno sopra e uno sotto la linea della freccia.

Sopra simbolo freccia di direzione
Posiziona gli identificatori fuori dal contorno della sezione, posizionando uno sopra e uno sotto il simbolo della freccia.

Inizio della freccia di direzione
Posiziona gli identificatori all'inizio delle frecce.

Fine della freccia di direzione
Posiziona gli identificatori alle estremità delle frecce.

Tratteggio

Tratteggio sezione
Commuta la visualizzazione dei tratteggi delle sezioni.

Modello
Sceglie un modello di tratteggio dall'elenco a discesa.

Colore
Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Scala
Sceglie la scala del tratteggio.

Angoli
Imposta l'angolo per il modello di tratteggio.

AGgiungi
Aggiunge angoli all'elenco.

Elimina
Elimina l'angolo selezionato dall'elenco.

Nota: Il primo angolo dell'elenco è assegnato al primo tratteggio, il secondo angolo al secondo tratteggio, e così via. Se ci sono più sezioni che angoli, il programma torna al primo angolo.

Freccia

Frecce di direzione
Commuta la visualizzazione delle frecce di sezione.

Simbolo di inizio
Specifica l'aspetto del simbolo di inizio.

Simbolo di fine
Specifica l'aspetto del simbolo di fine.

Freccia di direzione
Specifica la direzione della freccia.

Verso il piano di taglio
Imposta la direzione della freccia verso il piano di taglio.

Dal piano di taglio
Imposta la direzione della freccia lontano dal piano di taglio.

Colore
Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Dimensione
Specifica la dimensione della freccia.

Standard (ISO/DIN)
Imposta il valore dell'altezza sulle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata
Imposta il valore dell'altezza su una dimensione personalizzata.

Lunghezza estensione
Specifica la lunghezza delle frecce.

Piano di Taglio

Linee del piano
Commuta la visualizzazione delle linee del piano di taglio.

Tipolinea
Elenca i modelli disponibili. Cliccare sull'opzione **Carica...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Colore linea
Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Spessorelinea
Specifica lo spessore delle linee.

Linee di piega e finali
Commuta la visualizzazione delle linee di fine e piegatura.

Tipolinea
Elenca i modelli disponibili. Cliccare sull'opzione **Carica...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Carica Tipilinea**.

Colore linea
Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

Spessorelinea
Specifica lo spessore delle linee.

Lunghezza linea di piega
Specifica la lunghezza della linea di piega.

Lunghezza linea finale
Specifica la lunghezza delle linee finali.

Estensione linea finale
Specifica la distanza dalla sezione alla fine della linea del piano.

Etichetta

Etichetta vista
Commuta la visualizzazione delle etichette.

Stile di testo
Scegliere lo stile del testo dall'elenco a discesa.

Colore
Elenca i colori disponibili. Cliccare sull'opzione **Seleziona colore...** dall'elenco a discesa per aprire la finestra di dialogo **Colore**.

ALtezza
Specifica l'altezza dell'etichetta.

Standard (ISO/DIN)
Imposta il valore dell'altezza sulle dimensioni standard. Scegliere un valore dall'elenco a discesa.

scala Personalizzata
Imposta il valore dell'altezza su una dimensione personalizzata.

OFfset
Specifica la distanza tra la vista della sezione e l'etichetta.

Posizione
Determina la posizione dell'etichetta.

Vista sopra
Posiziona l'etichetta sopra la vista di sezione.

Vista dal basso
Posiziona l'etichetta sotto la vista di sezione.

Nota: Ogni sezione e sottosezione delle opzioni è comprimibile. Cliccare sulla freccia accanto al nome di una sezione o sottosezione per comprimerla. Disattivando una sottosezione, questa viene automaticamente compressa.

26.27 AGGIORNAVISTA

Aggiorna le viste del disegno.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota:

- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWGEN è On, è consentita l'interazione dell'utente durante la generazione delle viste di disegno.
- Quando la variabile di sistema DRAWINGVIEWBGENPAR è On, è consentita la generazione parallela di viste di disegno. Questo può ridurre i tempi di elaborazione della visuale, ma richiede più risorse.
- La variabile di sistema DRAWINGVIEWASM consente l'utilizzo di strutture di dati di assieme per ottimizzare la generazione di viste di disegno.

26.27.1 Descrizione

Aggiorna manualmente le viste selezionate o tutte le viste di disegno create dai comandi VISTABASE e VISTASEZIONE quando gli aggiornamenti automatici (variabile di sistema VIEWUPDATEAUTO) sono disattivati.

26.27.2 Opzioni all'interno del comando

Tutte le viste
Aggiorna tutte le viste del layout corrente.

26.28 VISIBILITYSTATES

Crea e modifica gli stati di visibilità nella Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

26.28.1 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.
- Le entità nascoste da uno stato di visibilità sono escluse dall'esportazione nel file IFC (comando ESPORTAIFC), a meno che l'opzione **Esporta tutti gli stati di visibilità** nella finestra di dialogo **Esporta in IFC** non sia selezionata.

26.28.2 Opzioni all'interno del comando

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>.

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) ...]
Eseguire 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) ...]
Eseguire 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.

26.29 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE

Chiude il pannello **Stati di Visibilità**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

26.29.1 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**.

26.30 APRIPANNELLOSTATIDIVISIBILITA

Apre il pannello **Stati di Visibilità**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

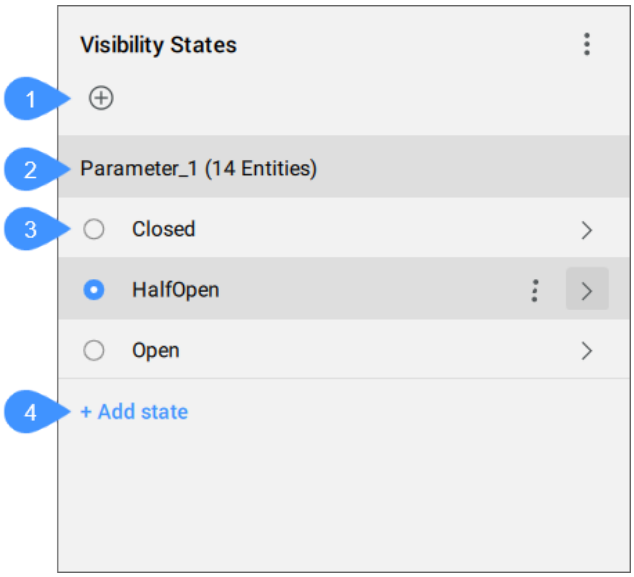
26.30.1 Descrizione

Apre 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**.

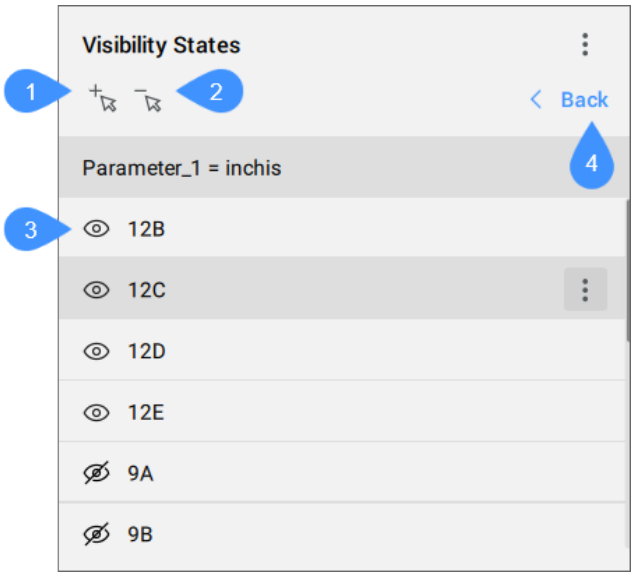
Nome del parametro
Doppio clic per modificare il nome del parametro.

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.

26.30.2 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.

26.30.3 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.

26.31 SNAPVISIBILE

Lite Pro Mechanical BIM

26.31.1 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.

26.32 STILIVISUAL

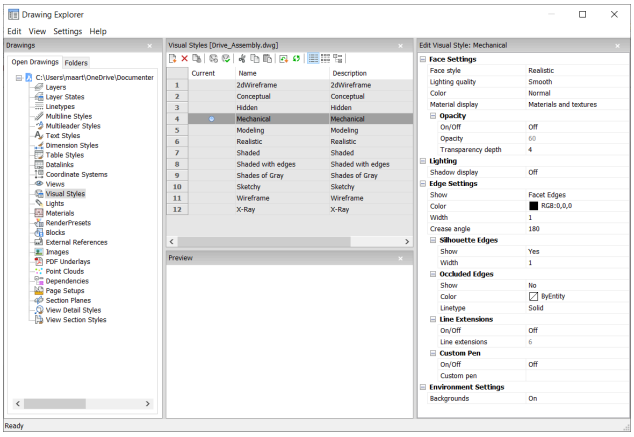
Apre la finestra di dialogo **Esplora disegno** con **Stili di Visualizzazione** selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

26.32.1 Metodo

Apre 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.

26.32.2 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.

26.33 -STILIVISUAL

Gestisce gli stili di visualizzazione.



26.33.1 Descrizione

Il comando imposta e gestisce gli stili di visualizzazione nella Barra dei comandi.

26.33.2 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.

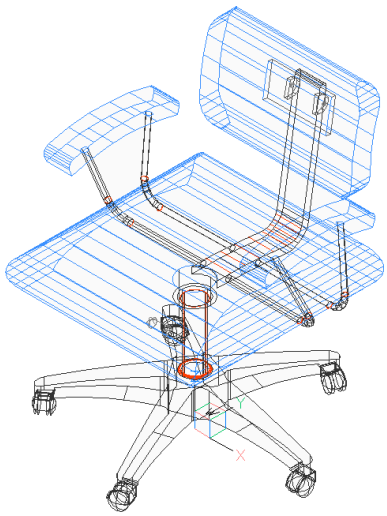
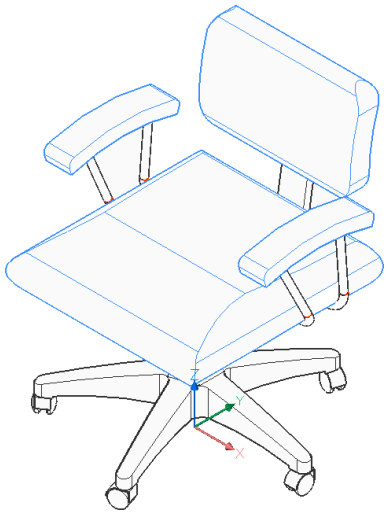
Rinomina
Consente di rinominare gli stili di visualizzazione personalizzati.

Nota: Gli stili di visualizzazione predefiniti non possono essere rinominati.

Elimina
Elimina uno stile di visualizzazione in base al nome.

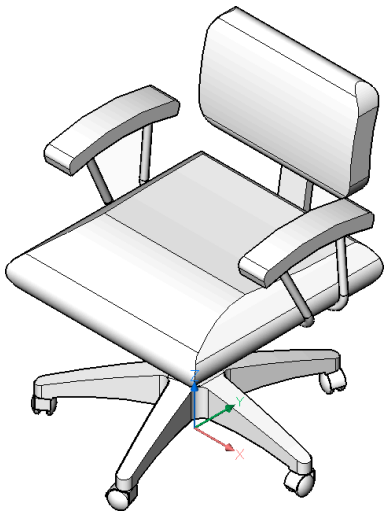
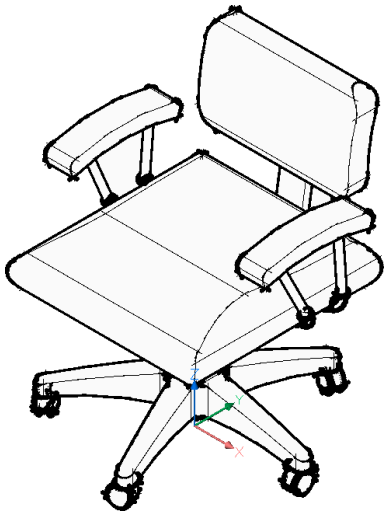
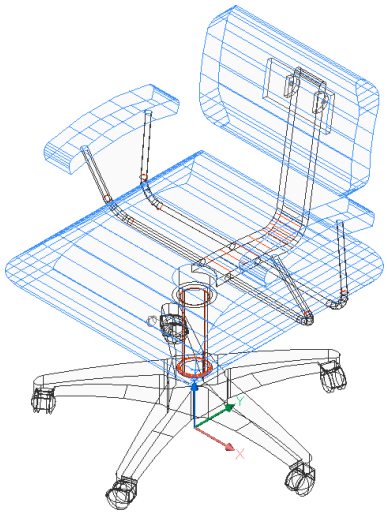
Nota: Lo stile attualmente in uso e quelli definiti dal programma non possono essere eliminati.

?
Elenca i nomi degli stili di visualizzazione disponibili nel disegno:

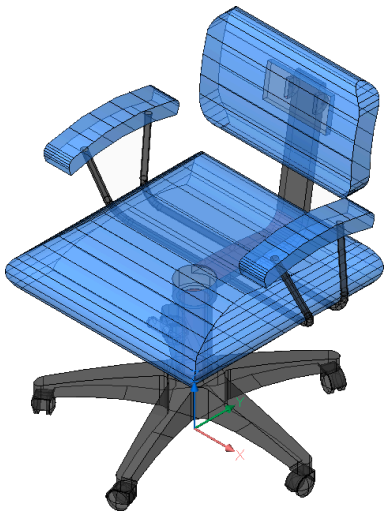
- 2dWireframe
- 
- Concettuale
- 
- Nascosto
- 

Riferimento Comandi

- Realistico
- 
- Ombra
- 
- Ombra con spigoli
- 

- Gradazioni di grigio
- 
- Schizzo
- 
- Wireframe
- 

- X-Ray
-



26.34 VLIDE

Apre BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).

Lite Pro Mechanical BIM

26.34.1 Descrizione

Apre 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.

26.35 VLISP

Apre BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).

Lite Pro Mechanical BIM

26.35.1 Descrizione

Apre 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.

26.36 VMLOUT

Esporta i disegni in formato VML, incorporati in un file HTML (abbreviazione di "vector markup language").

Lite Pro Mechanical BIM

26.36.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo Creare file HTML per salvare i dati del disegno corrente in un file HTM. 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"/>
```

26.37 RITAGLIAFIN

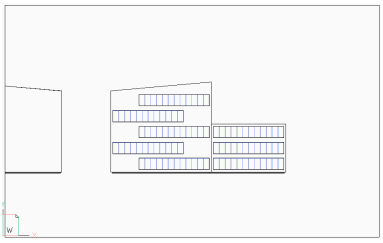
Ritaglia una finestra di layout in base a un contorno di ritaglio specificato.

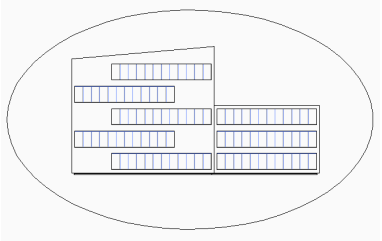
Lite Pro Mechanical BIM

26.37.1 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.





26.37.2 Metodo

Selezionare una finestra da ritagliare, quindi selezionare l'entità di ritaglio.

Nota:

- L'entità di ritaglio può essere aperta o chiusa, composta da polilinee, spline o ciambelle. Anche se non è necessario chiudere l'entità di ritaglio, questa non può attraversare se stessa.
- L'entità deve essere disegnata nello spazio carta.

26.37.3 Opzioni all'interno del comando

Poligonale
Disegna un contorno di ritaglio poligonale costituito da segmenti rettilinei e ad arco.

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.

COntinua
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.

Nota: Premere Invio dopo aver disegnato il contorno di ritaglio poligonale.

Cancella
Elimina il contorno di ritaglio e ripristina la finestra rettangolare originale senza che venga visualizzato alcun messaggio di conferma o avviso.

Nota:

- Questa opzione viene visualizzata solo quando è selezionata una finestra ritagliata.
- L'opzione consente di eliminare solo l'ultimo contorno di ritaglio applicato alla finestra.

26.38 LAYERFIN

Modifica le proprietà dei layer nella finestra dello spazio carta corrente.



26.38.1 Descrizione

Consente a ogni finestra di mostrare un diverso insieme di layer.

Nota: Questo comando non funziona nello spazio modello.

26.38.2 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.

CAtalogocolori
Apre 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 tipolinea di layer specifici nelle finestre selezionate.

SPessore linea
Sostituisce lo spessorelinea 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/scongelamento per i layer.

Congelato
Modifica la proprietà predefinita del layer in congelato.

Scongelato
Modifica la proprietà predefinita del layer in scongelato.

Specifica finestra(e)
Specifica le finestre a cui applicare le modifiche.

Tutti
Seleziona tutte le finestre.

Seleziona
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.

26.39 FINMAX

Massimizza l'attuale finestra di layout.

Lite Pro Mechanical BIM

26.39.1 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.

26.40 FINMIN

Riduce a icona la finestra corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

26.40.1 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.

26.41 PVISTA

Modifica il punto di vista 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDVPOINT, PV, -PV, -PVISTA, VIEWPOINT, -VIEWPOINT

26.41.1 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 controllo **LookFrom** per modificare il punto di vista 3D.

26.41.2 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.

26.41.3 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.

26.42 FINESTRE

Crea una o più finestre nello spazio modello.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: VIEWPORTS, VPORTS

26.42.1 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.

- Le finestre di layout vengono create sul layer specificato dalla variabile di sistema VIEWPORTLAYER.

26.42.2 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

Salva
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.

Sì
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.

Elimina
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.

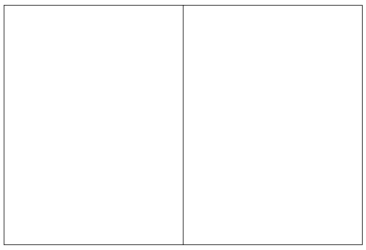
Nota: Se le due finestre dovessero unirsi per formare una forma non rettangolare, come una forma a L o a T, BricsCAD visualizza il messaggio: "Le finestre selezionate non formano un rettangolo.". L'opzione "Seleziona la finestra da unire" richiede di riprovare.

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.

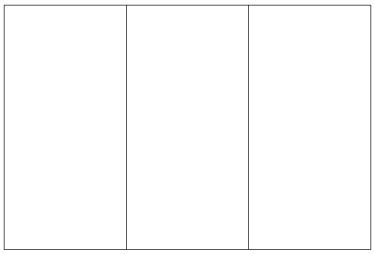


crea 3 finestre
Divide la finestra corrente in tre finestre rettangolari.

ORizzontale
Crea tre finestre orizzontali, una sopra l'altra.



Verticale
Crea tre finestre verticali, una accanto all'altra.



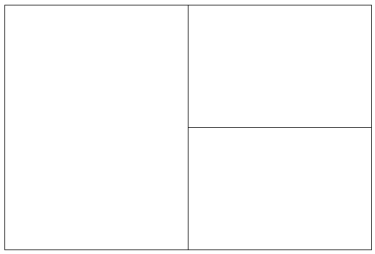
SOpra
Crea un'unica finestra ampia sopra due finestre affiancate.



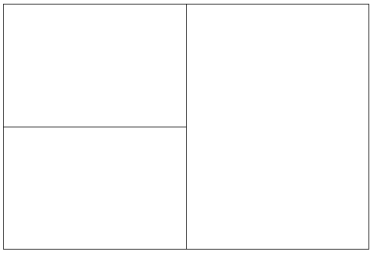
Sotto
Crea due finestre affiancate sopra una finestra ampia.



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.

26.43 -FINESTRE

Crea una o più finestre nello spazio modello.

Lite Pro Mechanical BIM

26.43.1 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.

26.44 VPSCALE (Express Tools)

Visualizza la scala di una finestra di layout selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

26.44.1 Metodo

Il comando VPSCALE funziona solo nello spazio carta.

26.45 VPSYNC (Express Tools)

Allinea la vista nelle finestre di layout con una finestra di riferimento.

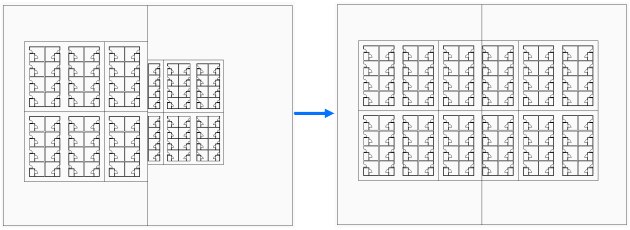
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

26.45.1 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.



26.46 STILEVISCORRENTE

Imposta lo stile di visualizzazione per la finestra di layout corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

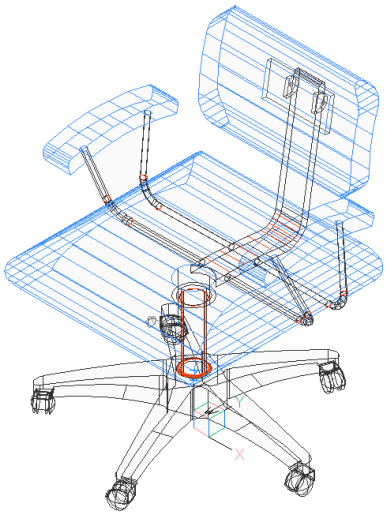
26.46.1 Descrizione

Imposta lo stile di visualizzazione per la finestra di layout corrente nella Barra dei comandi.

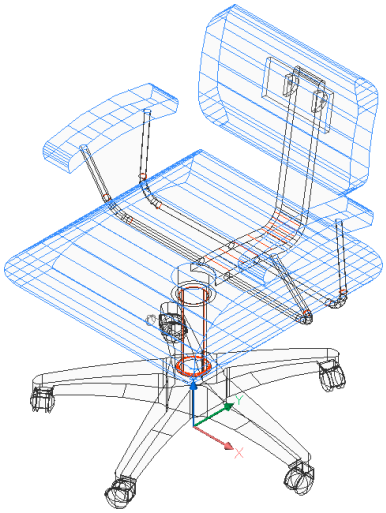
26.46.2 Opzioni all'interno del comando

wireframe 2d

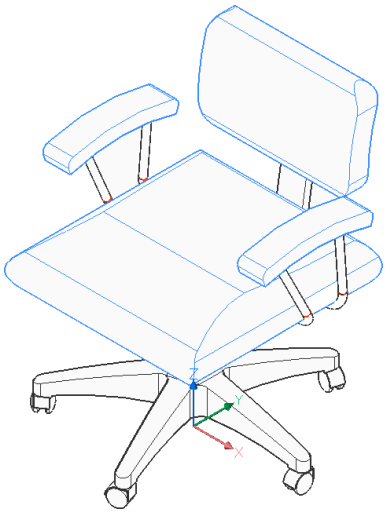
Utilizza linee e curve per rappresentare i bordi delle entità.



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.



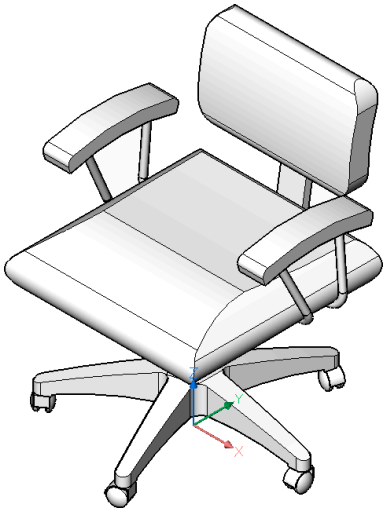
Ombreggiato
Le entità sono ombreggiate in modo uniforme.



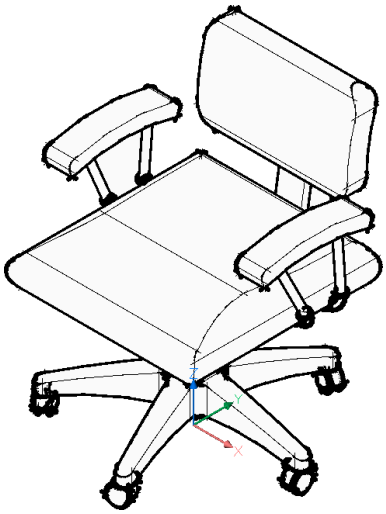
ombreggiato con Spigoli
Le entità sono ombreggiate in modo uniforme, ma hanno anche i bordi evidenziati.



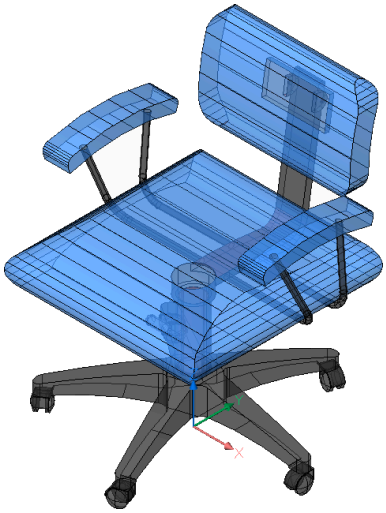
tonalità di Grigio
Le entità sono sfumate in modo uniforme con toni di grigio monocromatici.



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 STILI-VISUAL.

cORrente
Specifica lo stile di visualizzazione corrente e consente di mantenerlo.

Nota: Gli stili citati in questo elenco sono quelli inclusi nel programma.

26.47 VISDIA

Apre la finestra di dialogo **Visualizza Diapositiva**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: VS, VSNAPSHOT

26.47.1 Descrizione

Apre 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.

26.48 OPZIONITV

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Visualizza opzioni di transizione** espansa.



26.48.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Impostazioni** con la categoria **Visualizza opzioni di transizione** espansa per visualizzare e modificare le variabili di sistema rilevanti.

27. W

27.1 MBLOCCO

Apre la finestra di dialogo **Scrivi Blocco in File**.

Lite Pro Mechanical BIM

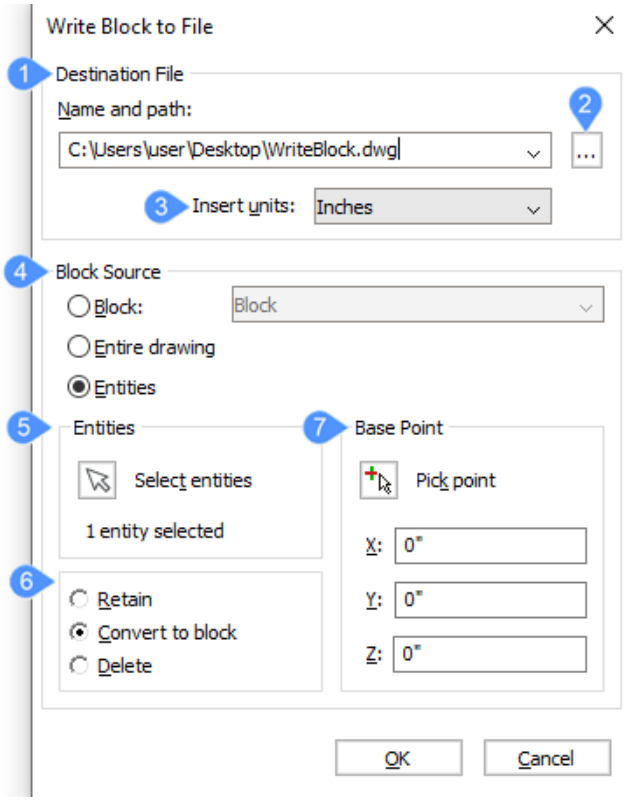
Icona:

Alias: MB

27.1.1 Descrizione

Apre 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

27.1.2 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).

27.1.3 Salva Blocco

Cambia il percorso e il nome del file. Apre la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

27.1.4 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.

27.1.5 Origine Blocco

Seleziona la parte del disegno da salvare in un nuovo blocco:

- **Blocco**: Salva un blocco dal 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.

27.1.6 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.

27.1.7 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.

27.1.8 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.

27.2 -MBLOCCO

Salva i blocchi e le altre entità di disegno in file DWG/DXF.

Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Descrizione

Salva i blocchi e le altre entità di disegno tramite la finestra di dialogo **Salva Blocco**.

27.2.2 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.

27.3 WCASCADE

Dispone le finestre.

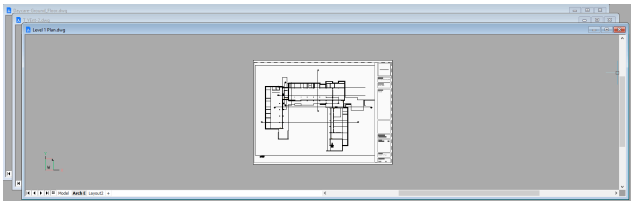
Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Nota: Questo è un comando solo per Windows.

27.3.1 Descrizione

Sovrappone tutte le finestre a cascata, con il disegno corrente in alto (abbreviazione di "cascata di finestre").



27.4 WCLOSE

Chiude il disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

27.4.1 Descrizione

Chiude il disegno corrente dopo che è stato salvato. Se sono state apportate modifiche dall'ultimo salvataggio, una finestra di dialogo di BricsCAD offre l'opportunità di salvare il disegno prima di chiuderlo.

27.5 WCLOSEALL

Chiude tutti i disegni.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CHIUDITUTTI

27.5.1 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 .

27.6 LUCEAMBIENTE

Crea luci ambiente

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

27.6.1 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 dai produttori di corpi illuminanti.
- Il comando non è consentito con la variabile di sistema LIGHTINGUNITS = 0.

- 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.

27.6.2 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 in 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.

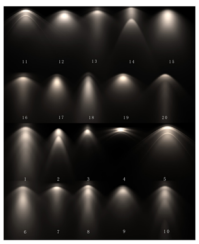
Colore
Specifica il nome di un colore o scegliere un'opzione.

?
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** poiché 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).

X
Definisce la rotazione X per la rete.

Y
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:

Shape
Definisce la forma dell'ombra circolare (Disco) o rettangolare (Rett) 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.

Visibili
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.

CAtalolgocolori
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.

27.7 CUNEO

Crea un Solido 3D a forma di cuneo.

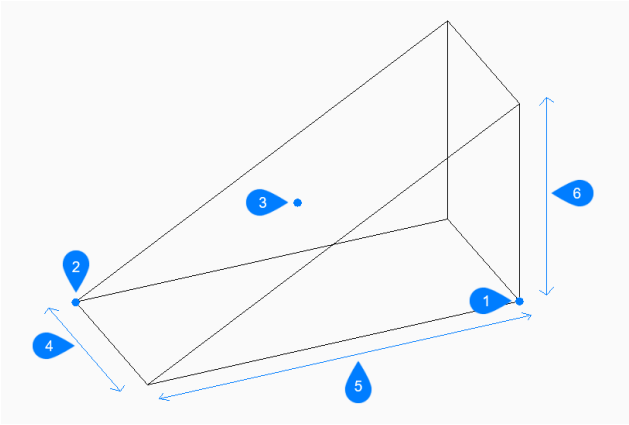
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: CN

27.7.1 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

Nota: In BricsCAD Lite, che non supporta i solidi 3D, il comando CUNEO avvia il comando AI_WEDGE.

27.7.2 Metodo

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

- Impostare angolo del cuneo

- Centrato

27.7.3 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.

Centrato
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.

27.8 WHOHAS

Apre la finestra di dialogo **Apri disegno**.

Lite Pro Mechanical BIM

27.8.1 Descrizione

Apre 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.

27.9 WHTILE

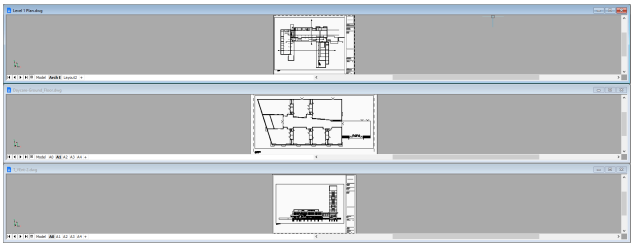
Affianca le finestre orizzontalmente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

27.9.1 Descrizione

Affianca orizzontalmente le finestre di disegno per massimizzarne la larghezza (abbreviazione di "window horizontal tile").



27.10 WIDISPONI

Allinea le finestre di disegno iconizzate.

Lite Pro Mechanical BIM

27.10.1 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.

27.11 ENTCOPR

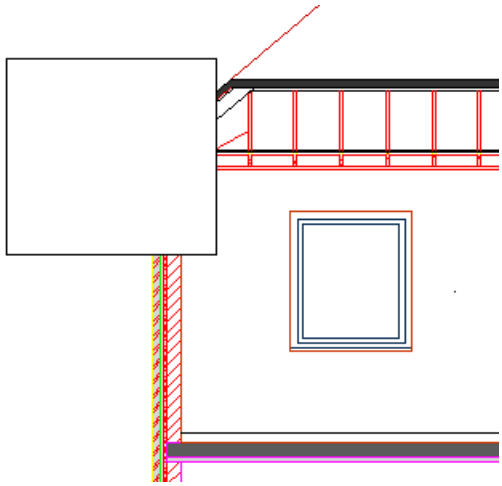
Crea un'entità coprente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

27.11.1 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.



27.11.2 Metodo

Questo comando ha 2 metodi per iniziare a creare un'entità coprente:

- Specificare il punto iniziale
- Polilinea

27.11.3 Opzioni all'interno del comando

Specificare il 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 traccia 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.

27.12 WMFIN

Importa i dati da un file WMF/EMF nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WI

27.12.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Selezionare file WMF/EMF** per importare i dati dal file selezionato nel disegno corrente.

27.12.2 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.

27.13 WMFOUT

Salva i dati del disegno corrente in un file WMF/SLD/EMF.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WO

27.13.1 Metodo

Apre 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.

27.14 WNEXT

Passa alla finestra successiva.

Lite Pro Mechanical BIM

27.14.1 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.

27.15 PIANODILAVOROATTIVA (Sperimentale)

Attiva un Piano di Lavoro

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: ATTIVAPIANODILAVORO

27.15.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.15.2 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.

27.15.3 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.

27.16 PIANODILAVOROCREA (Sperimentale)

Crea un Piano di Lavoro.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CREAPIANODILAVORO

27.16.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.16.2 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**.

Cliccare 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.

27.16.3 Opzioni all'interno del comando

Tutto
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.

27.17 PIANODILAVORONASCONDI (sperimentale)

Nasconde un piano di lavoro.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: NASCONDIPIANODILAVORO

27.17.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.17.2 Metodo

Selezionare un piano di lavoro nel disegno per nasconderlo 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**.

27.17.3 Opzioni all'interno del comando

Tutto
Nasconde tutti i piani di lavoro nel disegno.

27.18 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)

Collega le entità 2D con un Piano di Lavoro.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SCOLLEGAPIANODILAVORO

27.18.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.18.2 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.

27.18.3 Opzioni all'interno del comando

Nome
Immettere il nome del Piano di Lavoro.

27.19 PIANODILAVOROMOSTRA (sperimentale)

Mostra un piano di lavoro nascosto.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MOSTRAPIANODILAVORO

27.19.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.19.2 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**.

27.19.3 Opzioni all'interno del comando

Tutto
Mostra tutti i Piani di Lavoro nel disegno.

27.20 PIANODILAVOROSCOLLEGA (sperimentale)

Scollegare le entità 2D dal piano di lavoro associato.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SCOLLEGAPIANODILAVORO

27.20.1 Esclusione di responsabilità

EXP.

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.

27.20.2 Metodo

Selezionare gli schizzi (entità 2D) da scollegare da un piano di lavoro.

27.21 WORKSETS

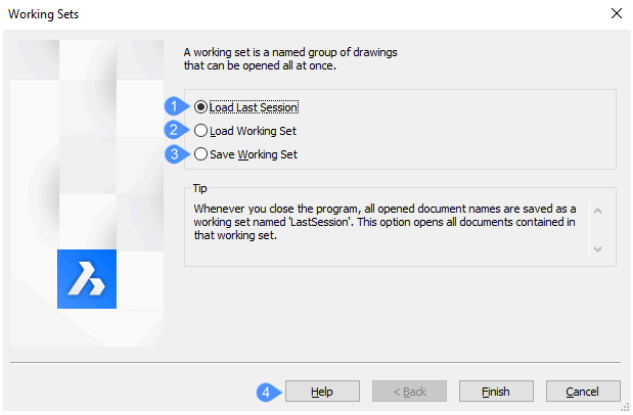
Apre la finestra di dialogo **Gruppo di lavoro**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

27.21.1 Descrizione

Apre 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

27.21.2 Carica l'ultima sessione

Apre 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.

27.21.3 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 **Termina**. Il programma apre tutti i disegni che fanno parte del gruppo di lavoro.

27.21.4 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.

27.21.5 Guida

Apre l'articolo della Guida di BricsCAD relativo al comando WORKSETS.

27.22 AREALAVORO

Imposta l'area di lavoro corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

27.22.1 Descrizione

Imposta l'area di lavoro corrente e consente di creare, modificare e salvare le aree di lavoro.

27.22.2 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
Apre la scheda Aree di lavoro della finestra di dialogo **Personalizza**. Apportare le modifiche all'area di lavoro di propria scelta.

27.23 WPREV

Visualizza la finestra di disegno precedente.

Lite Pro Mechanical BIM

27.23.1 Descrizione

Visualizza la finestra di disegno precedente quando sono aperte più disegni.

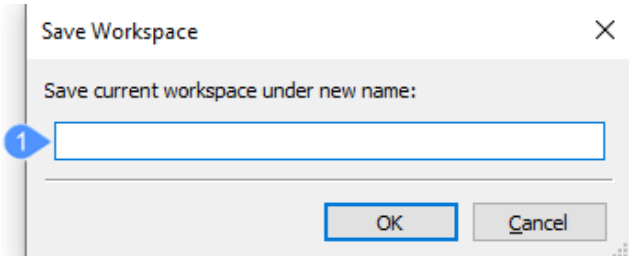
27.24 SALVAADL

Apre la finestra di dialogo **Salva Area di Lavoro**.

Lite Pro Mechanical BIM

27.24.1 Descrizione

Apre 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

27.24.2 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 accedervi in un secondo momento tramite la barra degli strumenti **Aree di lavoro** o dalla barra di stato.

27.25 IMPOSTAZADL

Aprie la finestra di dialogo **Personalizza**.

Lite Pro Mechanical BIM

27.25.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Personalizza** per personalizzare l'interfaccia utente.

27.26 WVTILE

Affianca verticalmente le finestre.

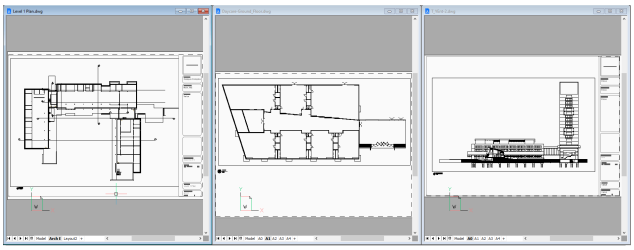
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

27.26.1 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.



28. X

28.1 XATTACCA

Attacca un file referenziato esterno nel disegno corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

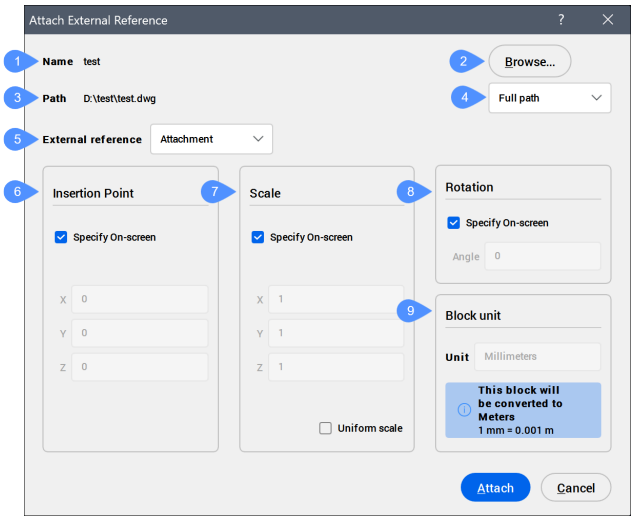
Icona:

Alias: XA

28.1.1 Descrizione

Apre la finestra di dialogo **Selezionare File Riferimento** per selezionare un file DWG a cui fare riferimento nel disegno corrente. Dopo aver selezionato il file, cliccare sul pulsante **Apri** per visualizzare la finestra di dialogo **Attacca Rriferimento 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 Nome

2 Sfoglia

3 Percorso

4 Tipo percorso

5 Riferimento Esterno

6 Punto di inserimento

7 Scala

8 Rotazione

9 Unità Blocco

28.1.2 Nome

Mostra il nome del file DWG selezionato da allegare al disegno corrente.

Nota: Se vengono selezionati più file DWG, il nome viene visualizzato come *Varie*, appare il numero di blocchi selezionati e i loro nomi sono elencati.

28.1.3 Sfoglia

Apre la finestra di dialogo **Selezionare File Riferimento** per consentire di scegliere altri file DWG.

28.1.4 Percorso

Mostra il percorso del file di disegno selezionato.

Nota: Se vengono selezionati più file DWG, il percorso viene visualizzato come *Varia*.

28.1.5 Tipo percorso

Permette di scegliere 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 *..\nomefile.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**.

28.1.6 Riferimento Esterno

Permette di scegliere il metodo per allegare il riferimento esterno.

Allegato
Attacca l'Xrif e gli Xrif nidificati.

Sovrapposto
Attacca solo il primo livello di Xrif.

28.1.7 Punto di inserimento

Specifica la posizione dell'angolo in basso a sinistra dell'Xrif.

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.

Nota: Se vengono selezionati più file DWG da allegare al disegno corrente, l'opzione **Specifica su schermo** viene oscurata in grigio.

X, Y o Z
Specifica le coordinate X, Y e/o Z per il punto di inserimento dell'Xrif. Utilizzare 0,0,0 per inserire l'Xrif nell'origine del disegno.

28.1.8 Scala

Specifica la dimensione dell'Xrif.

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'Xrif nelle direzioni X, Y e Z. Utilizzare 1,1,1 per mantenere l'Xrif con la dimensione originale.

Scala Uniforme
Rende i fattori di scala Y e Z uguali a X.

28.1.9 Rotazione

Specifica l'angolo di rotazione dell'Xrif.

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'Xrif in senso anti-orario. Gli angoli negativi ruotano l'Xrif in senso orario. Utilizzare 0 per mantenere l'Xrif con l'orientamento originale.

28.1.10 Unità Blocco

Effettua la scala automatica del blocco rispetto alle variabili di sistema INSUNITS e INSUNITSSCALING del disegno corrente.

28.2 -XATTACCA

Allega un file di riferimento esterno nel disegno corrente tramite la Barra dei comandi.



28.2.1 Metodo

Specificare il percorso di un file DWG, il punto di inserimento, il fattore di scala e l'angolo di rotazione per inserire il file di riferimento esterno nel disegno corrente.

28.2.2 Opzioni all'interno del comando

Punto di inserimento del blocco
Specifica il punto di inserimento nel disegno.

Angolo
Definisce contemporaneamente le scale X, Y e Z, utilizzando il punto di inserimento e l'altro angolo selezionato per la scala.

scala X Y Z
Specifica i fattori di scala X, Y e/o Z dell'Xrif nelle direzioni X, Y e Z.

scAla
Specifica la dimensione dell'Xrif.

Scala X
Specifica il fattore di scala dell'Xrif nella direzione X.

Scala Y
Specifica il fattore di scala dell'Xrif nella direzione Y.

Scala Z
Specifica il fattore di scala dell'Xrif nella direzione Z.

rUota
Specifica l'angolo di rotazione.

28.3 -XUNISCE

Associa al disegno corrente una o più definizioni di entità denominate da un Xrif associato tramite Barra dei comandi.

Lite Pro Mechanical BIM

28.3.1 Descrizione

Unisce le definizioni delle entità con nome (simboli) dall'Xrif attaccato e consente di utilizzarle come qualsiasi altra entità con nome nel disegno corrente.

28.3.2 Metodo

Scegliere i tipi di simbolo da inserire nel disegno e inserire il nome dell'entità dipendente nella Barra dei comandi. È necessario prima specificare il nome dell'Xrif, quindi aggiungere il carattere della barra verticale "|" e il nome del simbolo dipendente.

Nota: Al termine dell'inserimento, il carattere della barra verticale "|" di ogni entità dipendente da Xrif viene sostituito con un numero (in genere 0) compreso tra due simboli di dollaro ($).

28.3.3 Opzioni all'interno del comando

Blocco
Consente di unire al disegno corrente uno o più blocchi dell'Xrif attaccato.

Nota: Vengono uniti anche tutti i blocchi, gli stili di quota, i layer, i tipilinea o gli stili di testo a cui fanno riferimento le entità nel blocco.

stile Quota
Consente di unire al disegno corrente gli stili di quota dell'Xrif associato.

LAyer
Consente di unire al disegno corrente i layer dell'Xrif associato.

Nota: Per unire un layer il cui tipolinea associato non è CONTINUO, il comando unisce anche il tipolinea di riferimento.

Tipolinea
Consente di unire al disegno corrente i tipilinea dell'Xrif associato.

Stili di testo
Consente di inserire nel disegno corrente gli stili di testo dell'Xrif associato.

28.4 XRITAGLIA

Ritaglia la visualizzazione di un riferimento di blocco o di un xrif selezionato a un contorno di ritaglio specificato.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

28.4.1 Metodo

Scegliere uno o più Xrif o riferimenti di blocco da ritagliare utilizzando il bordo di ritaglio desiderato.

Nota: Immettere **TU** nell'opzione **Selezionare entità** nella Barra dei comandi per selezionare tutti gli Xrif e i riferimenti di blocco nel disegno corrente.

28.4.2 Opzioni all'interno del comando

ON
Attiva i bordi di ritaglio disattivati dall'opzione **OFF**.
L'area al di fuori del contorno di ritaglio viene nascosta alla vista.

oFf
Disattiva i bordi di ritaglio in modo che tutti gli Xrif o i riferimenti di blocco selezionati siano nuovamente completamente visibili. Il bordo di ritaglio viene salvato, fino a quando non viene eliminato, e può essere riattivato con l'opzione **ON**.

piano di Ritaglio
Imposta i punti di ritaglio anteriore e posteriore solo per Xrif 3D o riferimenti di blocco 3D.

Specificare punto per ritaglio frontale
Specifica la posizione del ritaglio anteriore selezionando il punto o immettendo le coordinate.

Specificare punto ritaglio posteriore
Specifica la posizione del piano di ritaglio posteriore selezionando il punto o immettendo le coordinate.

Distanza
Specifica la posizione dei punti di ritaglio immettendo la distanza tra il contorno di ritaglio e i punti di ritaglio anteriori o posteriori.

Rimuovi
Rimuove il punto di aggancio anteriore o posteriore.

Nota:

- Questa opzione non è attiva fino a quando non si crea almeno un contorno di ritaglio.
- Il piano di ritaglio è parallelo al contorno di ritaglio corrente.
- Quando si seleziona il punto di ritaglio anteriore o posteriore, è possibile definire il piano di ritaglio creando una polilinea passante per i punti che si desidera tagliare.

Inverti
Inverte la modalità di ritaglio in modo che le entità vengano ritagliate all'esterno o all'interno del contorno specificato.

Elimina
Cancella i limiti di ritaglio dalle entità selezionate senza che venga visualizzato alcun messaggio di conferma o avviso.

genera Polilinea
Disegna una polilinea su un bordo di ritaglio selezionato consentendo di modificare il bordo di ritaglio, ma in modo indiretto. Questa nuova polilinea generata può essere modificata con il comando EDITPL e riutilizzata come opzione di **Nuovo contorno**.

Nuovo contorno
Consente di aggiungere un contorno di ritaglio a tutte le entità selezionate.

Seleziona polilinea
Consente di scegliere qualsiasi entità aperta o chiusa creata da polilinee, inclusi spline, rettangoli, ciambelle e poligoni. La polilinea non deve necessariamente essere chiusa, ma non deve intersecarsi con se stessa.

Poligonale
Crea contorni di ritaglio non rettangolari, con un minimo di tre lati.

Rettangolare
Crea contorni di ritaglio rettangolari.

Nota: Se viene rilevato un contorno esistente, la Barra dei comandi chiede di scegliere se eliminarlo prima di procedere o uscire dal comando.

28.5 XDATA (Express Tools)

Associa i dati estesi (xdata) a un'entità selezionata.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

28.5.1 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.

28.5.2 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.

28.6 XDEDIT (Express Tools)

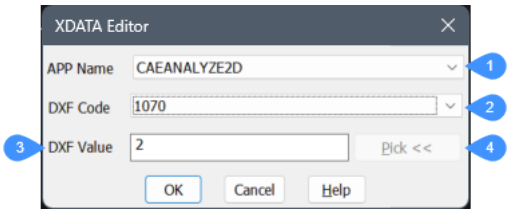
Modifica i dati entità estesi (xdata) associati a un'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

28.6.1 Metodo

Apre la finestra di dialogo **Editor XDATA** che consente di modificare i dati dell'entità estesi (xdata) associati a un'entità.



1 Nome APP

2 Codice DXF

3 Valore DXF

4 Selezionare <<

28.6.2 Nome APP

Consente di scegliere il nome di un'applicazione dall'elenco.

28.6.3 Codice DXF

Consente di modificare il codice della chiave DXF XData.

28.6.4 Valore DXF

Consente di specificare un nuovo valore DXF.

28.6.5 Seleziona <<

Disattiva temporaneamente la finestra di dialogo **Editor XDATA** e consente di scegliere un nuovo valore.

28.7 XDLIST (Express Tools)

Elenca i dati estesi dell'entità (xdata) associati a un'entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

28.7.1 Metodo

1 Selezionare un'entità.

2 Immettere un nome di applicazione.

28.7.2 Opzioni all'interno del comando

*

Elenca tutte le applicazioni.

28.8 XSPIGOLI

Estrae gli spigoli dalle entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

28.8.1 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.

28.9 XFACCE

Estrae le facce dalle entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

28.9.1 Descrizione

Crea copie di una o più facce da uno o più solidi 3D e superfici 3D.

28.9.2 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.

28.10 XLINEA

Disegna una linea di costruzione di lunghezza infinita, in entrambe le direzioni, dal punto iniziale.

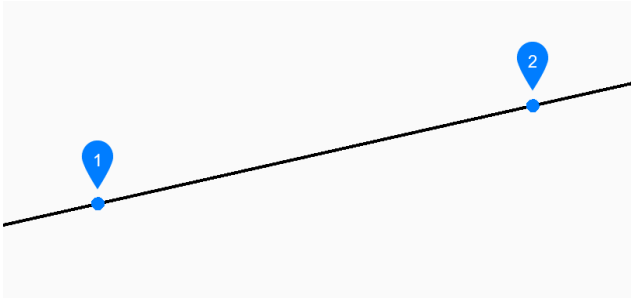
Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

Alias: INFLINE, XL

28.10.1 Metodo

Specificare un punto sulla linea, quindi specificare la direzione della linea di costruzione.



1 Punto lungo la linea

2 Direzione

28.10.2 Opzioni all'interno del comando

Specificare punto lungo la linea
Consente di iniziare a creare una xlinea specificando un punto sulla stesa.

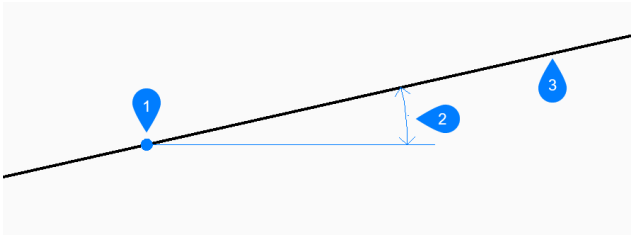
Direzione
Specifica la direzione dela xlinea dal punto iniziale.

Nota: È possibile continuare ad aggiungere xlinee illimitati fino a quando non si preme il tasto **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.

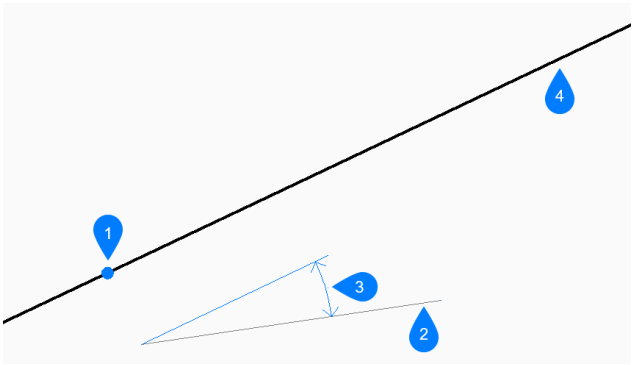


1 Posizione

2 ANgolo

3 Xlinea

Riferimento
Specifica l'angolo in cui posizionare l'xlinea rispetto all'entità selezionata.



1 Posizione

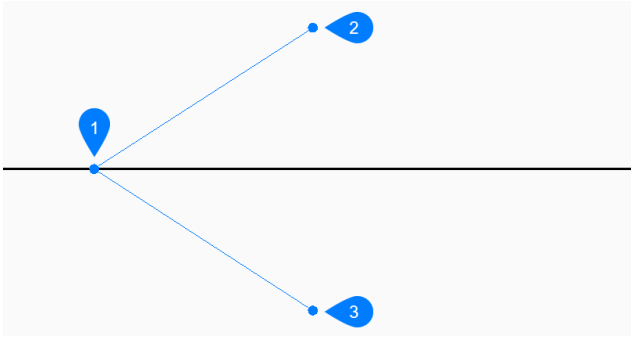
2 Entità di riferimento

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

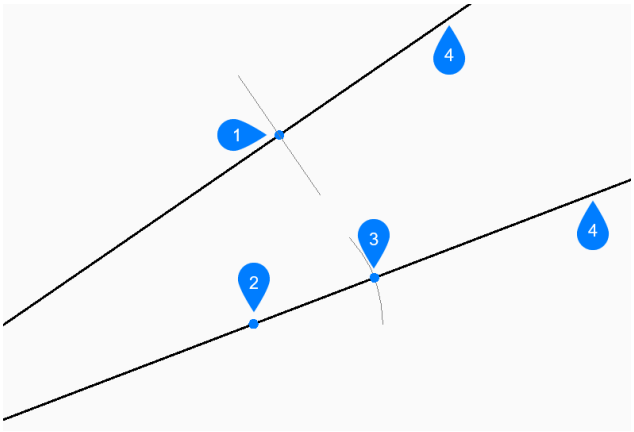
2 Punto iniziale bisettrice angolo

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

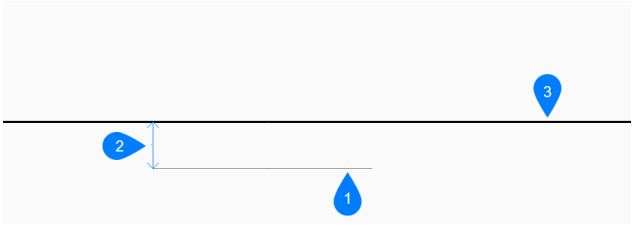
4 Xlinea

PArallelo
Crea una xline 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 xline.

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.

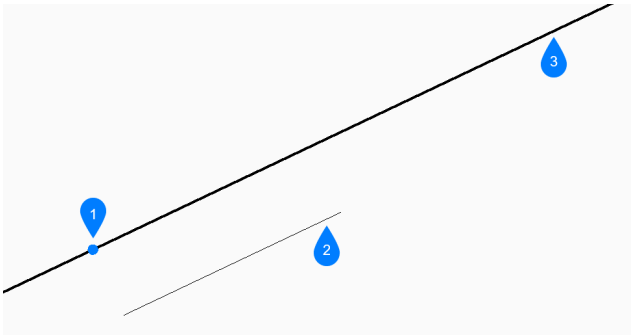


1 Segmento di linea

2 Distanza di offset

3 Xlinea

attraverso Punto
Consente di specificare un punto attraverso il quale disegnare la xline.



1 attraverso Punto

2 Segmento di linea

3 Xlinea

28.11 XLIST (Express Tools)

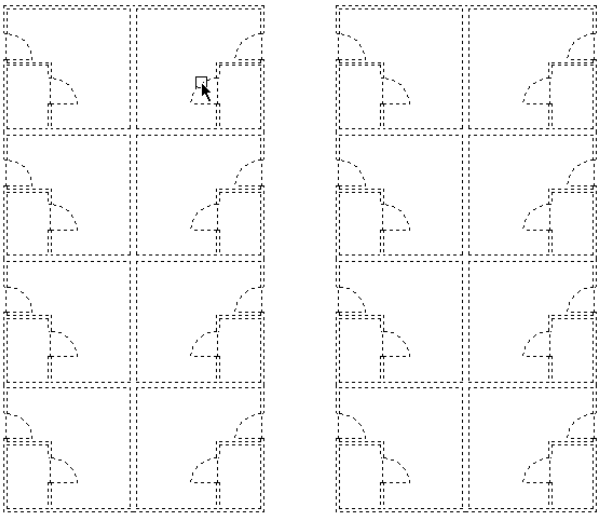
Visualizza le proprietà delle entità nidificate in riferimenti esterni e blocchi.

Lite Pro Mechanical BIM

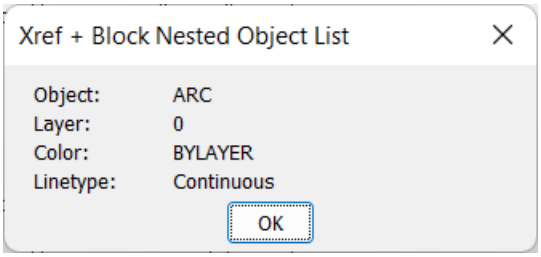
Icona:

28.11.1 Metodo

Selezionare un'entità xrif o blocco nidificata:



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Elenco Oggetti Nidificati Xrif + Blocco** in cui vengono visualizzate le proprietà dell'entità nidificata selezionata.



28.12 -XLIST (Express Tools)

Visualizza le proprietà delle entità nidificate nei riferimenti esterni e nei blocchi nella riga di comando.

Lite Pro Mechanical BIM

28.12.1 Metodo

Selezionare un'entità xrif o blocco nidificata. Le proprietà dell'entità nidificata selezionata vengono visualizzate nella riga di comando.

28.13 XAPRI

Apre i disegni referenziati per la modifica.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

28.13.1 Descrizione

Apre 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.

28.14 XPLODE

Esplode le entità.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: E

28.14.1 Descrizione

Esplode le entità fornendo il controllo sulle entità risultanti.

Nota: Questo comando non esplode i riferimenti associati, entità su layer congelati o entità di base come linee, cerchi e archi.

28.14.2 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
Esplode un'entità alla volta.

Tutto
Esplode 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 tipolinea per le entità esplose.

ltScale
Specifica la scala del tipolinea per le entità esplose.

Eredita tutto da principale
Eredita il colore, il layer e la scala tipolinea dalle entità di origine.

28.15 XRIF

Apre il pannello **Riferimenti**.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

Alias: XR, XRIFCLASSIC, RF, RIFESTERNI

28.15.1 Descrizione

Apre 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.

28.16 -XRIF

Attacca e scollega i file DWG.

Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

28.16.1 Descrizione

Controlla i file di disegno DWG attaccati al disegno corrente (abbreviazione di **riferimento esterno**).

28.16.2 Opzioni all'interno del comando

? per elenco riferimenti esterni
Elenca i nomi, i percorsi e gli stati degli eventuali disegni associati.

Attacca
Apre 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
Apre 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.

Traiettoria
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.

29. Y

30. Z

30.1 SNAPZCENTRO

Attiva/disattiva lo snap ad entità Centro di una Faccia 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.1.1 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.

30.2 SNAPINTERSEZIONEZ

Commuta lo snap a Entità 3D Intersezione.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.2.1 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.

30.3 SNAPZNODO

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Nodo.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

30.3.1 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.

30.4 SNAPZPUNTOMEDIO

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D del Punto Medio.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.4.1 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.

30.5 SNAPZVICINO

Attiva/disattiva lo snap ad'entità 3D Vicino.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.5.1 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.

30.6 SNAPZNESSUNO

Disattiva gli snap delle entità 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.6.1 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 3DOSMODE 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.

30.7 ZOOM

Cambia visivamente le dimensioni del disegno all'interno della finestra di visualizzazione corrente.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 🔎

Alias: Z

30.7.1 Descrizione

È possibile modificare l'ingrandimento del disegno in qualsiasi momento eseguendo lo zoom.

30.7.2 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.

Dinamiche
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 dello spazio carta circostante.

FInestra
Ingrandisce un'area rettangolare.

ENtità
Zoom di una singola entità o una selezione di entità.

30.8 SNAPZPERPENDICOLARE

Attiva/disattiva lo snap ad entità 3D Perpendicolare su una faccia.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona:

30.8.1 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.

30.9 SNAPZVERTICE

Attiva/disattiva lo snap all'entità Vertice 3D.

Lite Pro Mechanical BIM

Icona: 

30.9.1 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.