

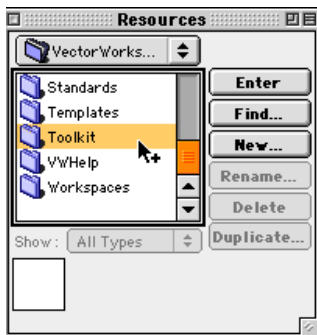
13.3-CLASSIFICAZIONE SIMBOLI

I simboli sono oggetti 2D, 3D od ibridi (2/3 D), che possono essere inseriti e modificati a nostro piacimento. Il programma VectorWorks contiene una nutrita libreria di simboli, il problema e' che sono suddivisi con modalita' che non coincidono con la classificazione a noi piu' consona, col risultato di dover affrontare una specie di "caccia al tesoro" ogni volta che vogliamo cercare il simbolo che ci serve.

Da qui l'esigenza di riclassificare le librerie e, per chi utilizza la versione inglese, modificare i nomi in italiano.

Vogliamo classificare i simboli riguardanti apparecchi per cucinare (fornelli, microonde ecc.)

- **Palettes>Resources** o **(Mela R)**
- **Vectorworks > Toolkit**



- **Architectural**
- **Symbols**

Ci appare una sfilza di cartelle contenente a loro volta lucidi con simboli vari. Dopo una ricerca che vi evito, quello che cercavo si trova nella cartella (se non avete la stessa libreria non importa e' solo un esempio):

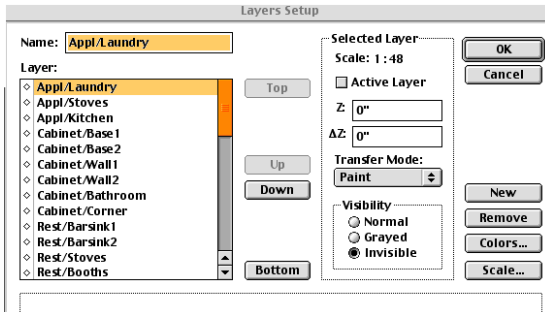
- **11_Equipement.mcd**
 - **File>Save as** (Salva con nome) e salvare su desktop una copia col nome **Libreria cucina**
- Dal Menu a tendina **Layer** selezioniamo **Appl/Stoves**



Significa che per raggiungere il file debbo aprire la cartella **Appliance** (apparecchi), cercare la cartella **Stove** (fornelli) il simbolo che ci serve

Siamo entrati nel lucido dei simboli degli apparecchi per la cottura (fornelli,cappe,microonde, caffettiera)

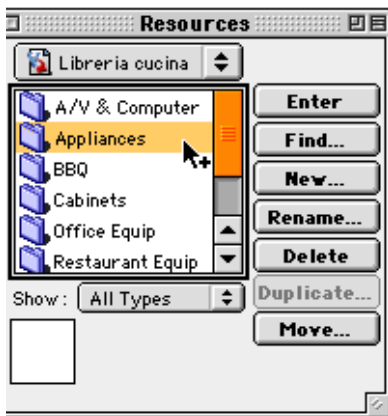
Dal Menu a tendina nella Barra Dati clicchiamo **Layer**



- Dalla finestra di dialogo selezionare, escluso **Appl/Stoves**, i restanti layer (quelli posti sotto Appl/Stove, si possono selezionare tutti tenendo premuto il tasto shift o maiuscolo)
- Click **Remove**(Cancella) Confermare operazione
- OK**

-Palettes>Resource o (Mela R)

La cartella dove c'e' il nostro file e' **Appliance**



Cancelliamo le restanti cartelle col pulsante **Delete**



La nostra libreria e' nella cartella **Stoved**

Cancelliamo le altre cartelle come sopra

Resta la sola cartella **Appliances**, col tasto **Rename** chiamiamola

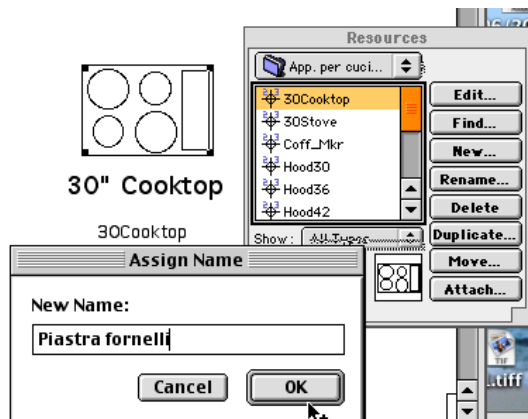
App. per cucinare

OK

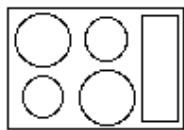
(Mela S) Salviamo

Apriamo la cartella e verifichiamo a quali oggetti appartengono i simboli

Sul lucido selezioniamo Vista dall'alto (Mela 5)



- Selezioniamo il simbolo **30" Cooktop**
- Clicchiamo **Rename**
- In **New Name** inseriamo un nuovo nome ad es. **Piastra fornelli**
- **OK**
- Cancelliamo da lucido i due nomi e sostituiamo a quello grande un nome descrittivo ed a quello piccolo il nome del simbolo corrispondente in **Resources**



Piastra a 4 fornelli

Piastra fornelli

Ecco come appare in 2D il nostro simbolo rinominato. Possiamo vederlo in 3D essendo ibrido

I nomi che abbiamo qui inserito servono solo per fini di catalogazione e non variano quelli del simbolo, il quale viene modificato, come visto, dalla Tavolozza Risorse.

Con lo stesso sistema, armati di somma pazienza, rinominiamo i restanti simboli

-Torniamo in **Resources** (Risorse) (**Mela R**)

-Apriamo **Libreria cucina**

Abbiamo ancora la cartella **Appliances** che contiene a sua volta la cartella **App.per cucinare** con i simboli

Facciamo un po' d'ordine

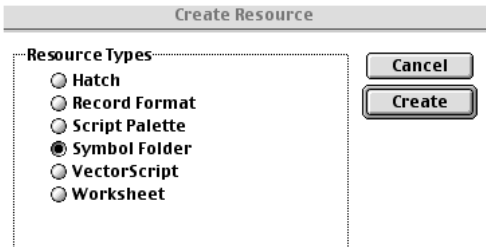
-Impostiamo Libreria cucina in modo che vi siano solo 3 cartelle contenenti:

- 1° **Cappe d'aspirazione**
- 2° **Elettrodomestici**
- 3° **Fornelli**

Per sicurezza, creiamo una copia di **Libreria cucina** col comando **Save as** nel malaugurato caso commettessimo errori

- Selezioniamo la cartella **Appliance**

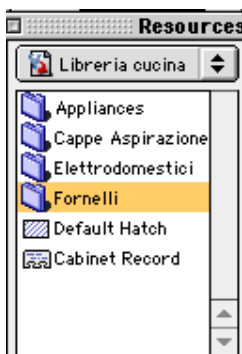
- Da **Resources** cliccare **New**



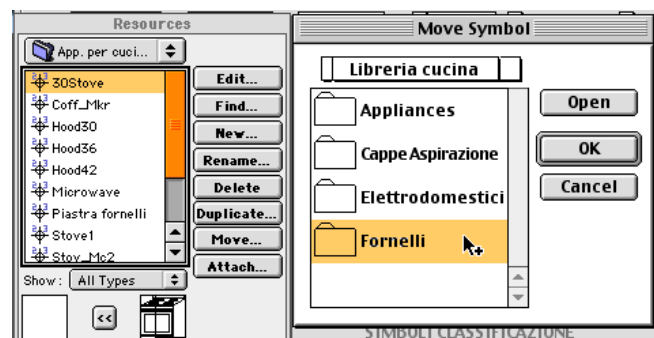
- Spuntare **Symbol Folder**
- Click **Create**

- Assegnare alla cartella il nome **Elettrodomestici**
- Ripetendo il procedimento creare la cartella **Cappe d'aspirazione** e **Fornelli**

- Dovremmo trovarci in queste condizioni



- Apriamo la cartella App.per cucina
- Selezioniamo il simbolo
- Clicchiamo **Mote**
- In Mote Symbol, dal menu a tendina apriamo **Libreria cucina**
- Selezionare la cartella d'inserimento
- **Open**
- **OK**



- Ripetiamo l'operazione per i restanti simboli (naturalmente si possono selezionare piu' simboli da portare nella stessa cartella col tasto **shift**)
- Terminata l'operazione la cartella **App.per cucina** contenuta in **Appliance**, deve essere vuota
- In **Resources** selezionare **Appliances** e cliccare il pulsante **Delete**
- **Salvare**