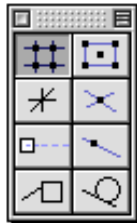


22-TAVOLOZZE

-VINCOLI:

Aggancio alla griglia
 Aggancio angolare
 Aggancio ai Punti Notevoli
 Aggancio ai Bordi (solo 2D)



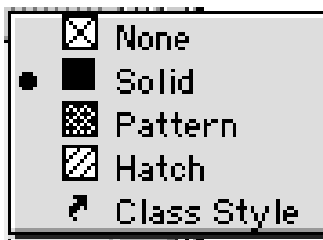
Aggancio agli Oggetti
 Aggancio all'intersezione
 Aggancio alla distanza
 Vincolo di Tangenza (solo 2D)

-ATTRIBUTI:

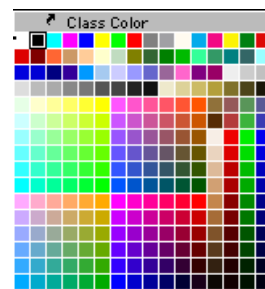


- Riempimento:
- Tipo di Riempimento
- Contorno
- Tipo di Contorno
- Spessore linea
- Definizione Marcatori

Dal menu a tendina Tipo Riempimento e Contorno abbiamo:



None :Nessuno
Solid: Colore
Pattern: Retino
Hatch: Tratteggio
Class Style: Categoria

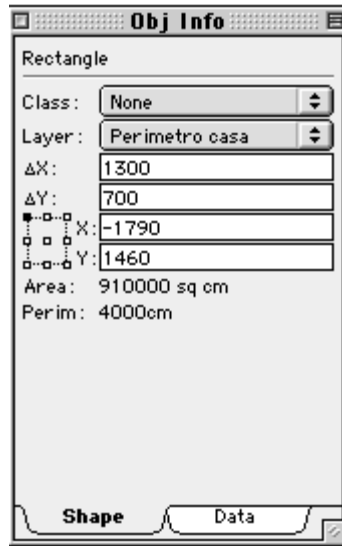


La differenza tra retino e tratteggio e' che il primo è bitmap, il secondo è vettoriale.

-OGGETTO INFORMAZIONI

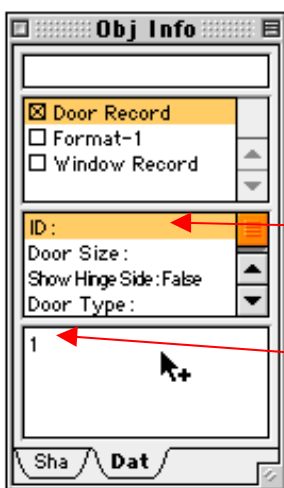
Spuntando la linguella in basso a destra **Shape** (Forma) possiamo ottenere e definire tutte le informazioni riguardo:

- **Kinds** Tipo d'oggetto
- **Class:Definizione:** Categoria
- **Layer:** Definizione Lucido
- Posizione dell'oggetto
- Area
- Perimetro



- Dimensioni ΔX e ΔY
- Coordinate oggetto X,Y

Spuntando la linguella in basso a destra **Data** (Dati):mostra le informazioni riguardante la relazione dell'oggetto ad una Base Dati creata tramite **Resource>New>** ed in **Create Resource>Record Format**

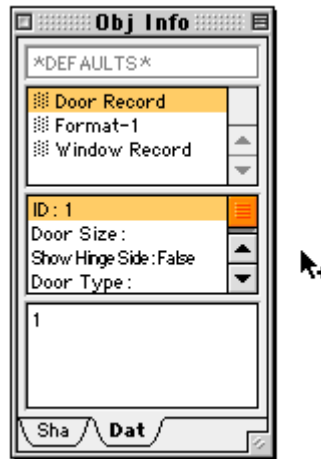


Selezioniamo nel riquadro superiore la Base Dati da utilizzare

Nel riquadro di mezzo selezioniamo la voce

Inseriamo i dati nel riquadro inferiore

Clicchiamo fuori della tavolozza e il dato è collocato a destra della voce



-PIANI DI LAVORO

Nome dei piani di lavoro

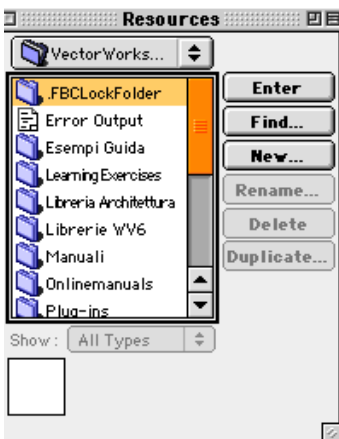
Ricostruzione storica avanti-dietro
Cancellarli
Proiezione su:



Aggiungere piani di lavoro
Rinominarli
Piano di Lavoro

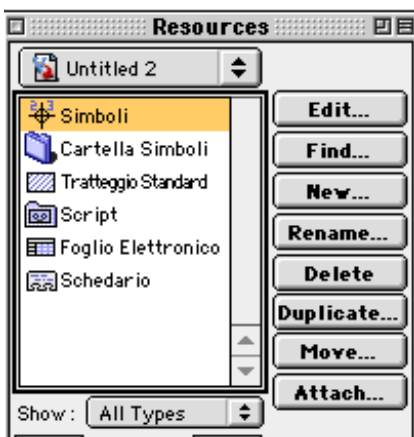
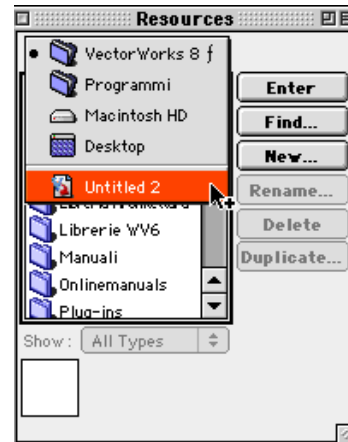
Piano Base

-RISORSE



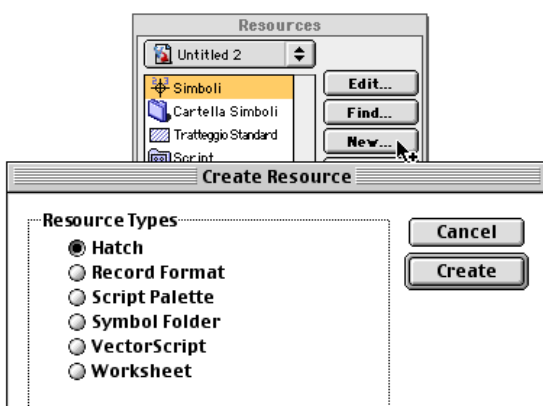
In Risorse possiamo scorrere tutte le cartelle ed i file di VW

Se da Tavolozza Risorse clicchiamo nel menu a tendina
In fondo alla lista troviamo il File WV aperto.
Selezioniamolo



Al suo interno possiamo trovare varie simbologie riferite alle risorse:

- Symbol**-Simboli
- Symbol Folder**-Cartelle simboli
- Hatch**-Tratteggio
- Script Palette**-Tavolozza Script
- Worksheet**-Foglio Elettronico
- Record Format**-Schedario




Cliccando **New**(Nuovo), ci appare la finestra **Create Resource**(Crea Risorse)


Selezionandone una e cliccando **Create**

Abbiamo la possibilita' di crearne nuove con l'ausilio delle finestre d'impostazione che compaiono, per poi richiamarle o modificarle da **Risorse**


-MURI

Riferimento costruzione Spessore

Muri Dritti  Modalita' creazione curva


Muri Curvi 

Rimuovi Interruzioni/Teste


Congiunzione Muri Con modalita' giuntura 

Duplica simbolo nel muro

Raccordi circolare



-QUOTATURA



Quote lineari (orizzontali e verticali)

Quote trasversali

Quote radiali


Quote angolari

Marcatore Centrale

Righello

Goniometro

-MODIFICA(In alcuni VW sono in Strumenti 2D)



Ruota 2D

Raccordi

Allunga l'oggetto da unire

Seleziona Attributi

Deformazione

Spezza

Oggetti 2D speculari

Smussature


Taglia

Modifica 2D

Duplica lungo il tracciato

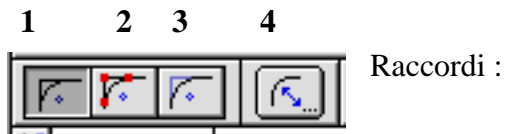
Crea una parallela

1 2



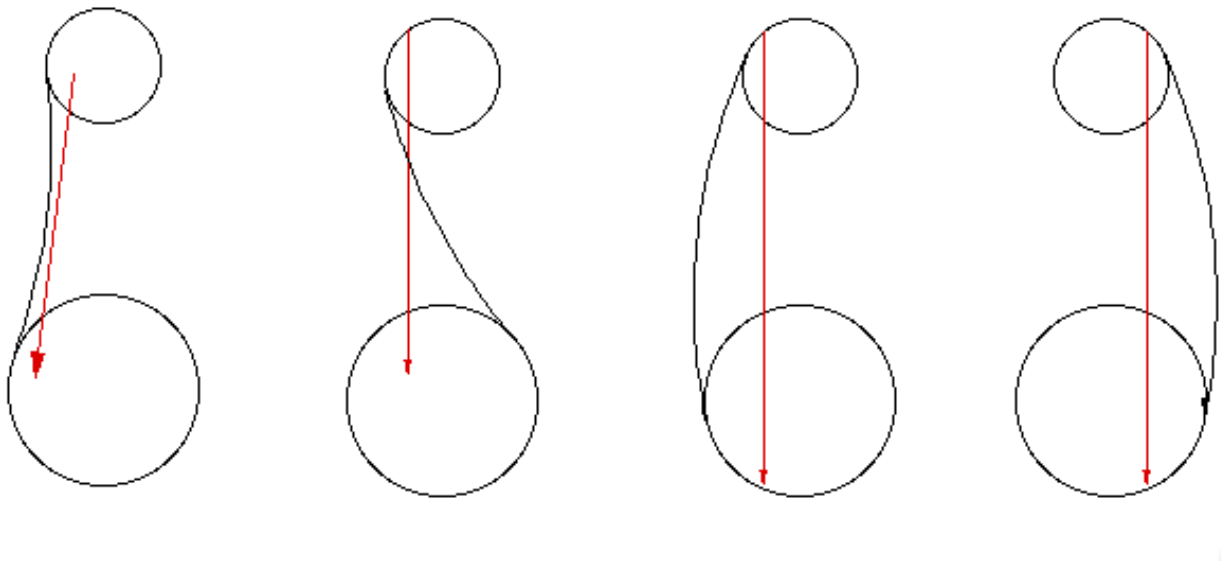
Oggetti 2D speculari :

- 1) Immagini a Specchio
- 2) Immagini a Specchio con duplicazione

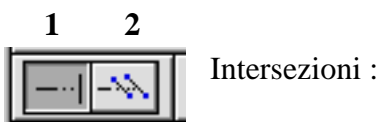


- 1) Normali, crea raccordi senza influire sugli altri oggetti
- 2) Spezza linee/archi nel punto di creazione del raccordo
- 3) Accorcia o allunga linee/archi per congiungersi al punto di raccordo
- 4) Definizione raccordo Raggio

Due oggetti circolari possono essere raccordati in modi differenti a seconda di come viene tracciata la linea per congiungerli, come da figura:

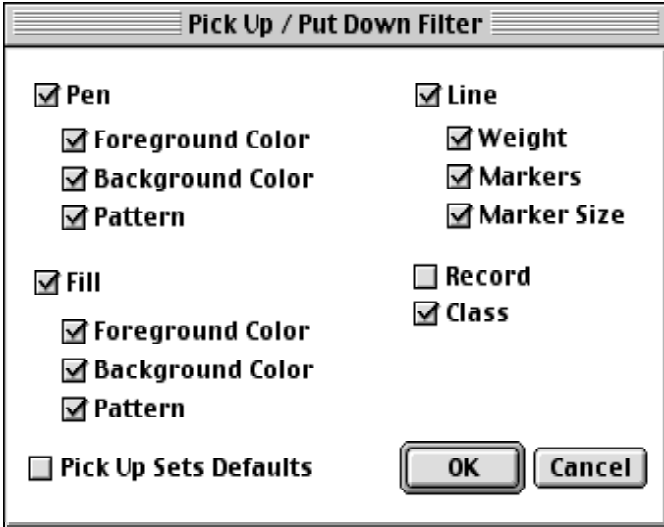


- 1) Crea la smussatura senza influire sulle linee
- 2) Spezza le linee nel punto di creazione della smussatura
- 3) accorcia od allunga la linea per congiungersi al punto di smussatura
- 4) Impostazione smussatura (tramite due linee o tramite angolo)



- 1) Incolla gli attributi, il tasto Opzione inverte le modalita'
- 2) Seleziona gli attributi, il tasto Opzione inverte le modalita'

3) Definizione attributi da copiare. Cliccando compare la seguente finestra

<p>Penna Colore primo piano Colore sfondo Modello</p> <p>Riempimento Colore primo piano Colore sfondo Modello</p> <p>Assegna standard</p>		<p>Line Spessore Marcatori Dimensione marcatori</p> <p>Annotazioni Classe</p>
---	--	---

1 2

 Deforma:

- 1) Strumento per effettuare un ridimensionamento. E' definito un punto fisso ed estremo da ridimensionare
- 2) Strumento di deformazione. E' definito punto fisso e di trascinamento per distorcere

1 2 3

 Spezza:

- 1) Strumento per eliminare l'area interna al reticolo selezionato
- 2) Strumento per eliminare l'area esterna al reticolo selezionato

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

 Modifica 2D polilinee :

- 1) Modalita' di spostamento dei vertici o dei punti mediani di poligoni o polilinee
- 2) Modalita' di conversione di un vertice in un punto d'angolo
- 3) Aggiungo un vertice alla polilinea
- 4) Elimina un vertice alla polilinea
- 5) Modalita' per mostrare o nascondere i bordi

- 6) Vertice ad angolo
- 7) Vertice di Bezier
- 8) Vertice a Spline cubica
- 9) Vertice ad arco
- 10) Impostazione arco