

CADintosh

V5.3

Documentazione

Lemke Software GmbH

Del 04/03/2005

1	INTRODUZIONE	1
1.1	Diritti e Proprietà	1
1.2	Requisiti di Sistema	1
1.3	Specifiche sulla Documentazione	1
1.4	Panoramica	1
1.5	Dettagli Tecnici	1
1.6	Bug	1
2	FONDAMENTI DI CADINTOSH	2
2.1	Struttura del Programma	2
2.1.1	Strumenti	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.1.2	Tabella Set	3
2.1.3	Tabella Simboli	3
2.1.4	Filtro del Livello	4
2.1.5	Palette dei Colori	4
2.1.6	Palette dei Motivi	5
2.1.7	Palette Viste	5
2.1.8	Sub-Finestra	5
2.1.9	Nome del Disegno	5
2.1.10	Mostra Coordinate	5
2.1.11	Registra	6
2.1.12	Zoom su tutto	6
2.1.13	Aggiorna Visualizzazione	6
2.1.14	Allarga	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.1.15	Rimpicciolisci	6
2.1.16	Inserisci	6
2.1.17	Penne	6
2.1.18	Ampiezza	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.1.19	Stile	7
2.1.20	Livello	7
2.1.21	Gruppo	7
2.1.22	Scala del Disegno	7
2.1.23	Set	7
2.1.24	Elaborazione di Visualizzazione in Background	7
2.1.25	Selezione Modalità	7
2.1.26	Linea Senza Fine/Normale	8
2.1.27	Linea Inizio/Fine	8
2.1.28	Selezione Modalità	8
2.1.29	Punto di Riferimento	9
2.2	Speciali	9
2.2.1	Finestra di Dialogo	9
3	FUNZIONI DI BASE	10
3.1	Linee	10

3.1.1	Da Punto a Punto	10
3.1.2	Linee Parallele	10
3.1.3	Linee Parallele, da Tangente a Curva	10
3.1.4	Linea a un Angolo	10
3.1.5	Linea a un Angolo in un'altra Linea	10
3.1.6	Linea Perpendicolare	11
3.1.7	Tangenti	11
3.1.8	Tangenti a due Curve	11
3.1.9	Tangenti a un Angolo	11
3.1.10	Tangenti Perpendicolari ad una Linea	11
3.1.11	Tangenti a un Angolo a una Linea	12
3.1.12	Cambia Attributi	12
3.2	Cerchio	13
3.2.1	Cerchio con Centro e Raggio	13
3.2.2	Cerchio Definito da due Punti ed un Raggio	13
3.2.3	Cerchio Definito da due Punti	13
3.2.4	Cerchio Definito da tre Punti	13
3.2.5	Cerchio su un Oggetto Definito da un Punto ed un Raggio	13
3.2.6	Cerchio su due Oggetti Definito da un Raggio	13
3.2.7	Cerchio su tre Oggetti	14
3.3	Arco	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.3.1	Arco Definito da un Centro ed un Raggio	15
3.3.2	Arco Definito da due Punti ed un Raggio	15
3.3.3	Arco Definito da due Punti	15
3.3.4	Arco Definito da tre Punti	15
3.3.5	Arco su un Oggetto Definito da un Punto ed un Raggio	15
3.3.6	Arco Tangente a due Oggetti con un Raggio	16
3.3.7	Arco su tre Oggetti	16
3.4	Testo	17
3.4.1	Testo Orizzontale	17
3.4.2	Testo a un Angolo	17
3.4.3	Note	17
3.4.4	Numero Elemento	17
3.4.5	Modifica Testo	18
3.4.6	Sposta	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.4.7	Cambia Attributi	18
3.4.8	Riquadro di Testo	21
3.5	Dimensioni	23
3.5.1	Orizzontali	23
3.5.2	Verticali	23
3.5.3	Parallele	23
3.5.4	Concatenate	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.5.5	Referenze	24
3.5.6	Da Coordinate	24
3.5.7	Diametro	24
3.5.8	Circolari	24
3.5.9	Angolo	24
3.5.10	Modifica Dimensioni	25
3.5.11	Sposta Dimensioni	25
3.5.12	Cambia Attributi	25
3.6	Modifica	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.6.1	Ritaglia	Fehler! Textmarke nicht definiert.

3.6.2	Filetta	27
3.6.3	Smussa	27
3.6.4	Dividi	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.6.5	Unisci	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.7	Trasforma	29
3.7.1	Sposta	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.7.2	Sposta per Ammontare dx, dy	29
3.7.3	Ruota	29
3.7.4	Sposta in senso Orario/Antiorario	29
3.7.5	Specchia	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.7.6	Allarga	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.7.7	Scala Oggetto	30
3.8	Grafica	31
3.8.1	Applica Penna	31
3.8.2	Applica Stile	31
3.8.3	Applica Gruppo	31
3.8.4	Applica Livello	31
3.8.5	Applica Colore	31
3.8.6	Applica Ampiezza	31
3.8.7	Applica Motivo	32
3.8.8	Applica Tutti gli Attributi	32
3.8.9	Misure	32
3.8.10	Modifica Elemento	32
3.9	Cancella	34
3.9.1	Cancella Oggetto	34
3.9.2	Cancella usando la Finestra	34
3.9.3	Cancella usando la Finestre e la (de)Selezione	34
3.10	Riempimento	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.10.1	Apertura	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.10.2	Materiali	35
3.10.3	Scala di grigio	35
3.10.4	Motivo	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.10.5	Cambia Attributi	36
3.11	Linea X	37
3.11.1	Linea Multipla	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.11.2	Curva di Bézier	37
3.11.3	Spline	37
3.11.4	Marcatore	37
3.11.5	Sposta Punto Linea X	37
3.11.6	Cancella Punto Linea X	37
3.11.7	Inserisci Punto Linea X	37
3.11.8	Disgiungi Linea Multipla	38
3.11.9	Cambia Attributi Linea X	38
3.12	Funzioni Speciali	39
3.12.1	Sposta Oggetto	39
3.12.2	Invia Oggetto sullo Sfondo	39
3.12.3	Ellisse	39
3.12.4	Rettangolo Smussato	39
3.12.5	N-agoni (Poligoni)	39
3.12.6	Linea di Tratteggio	40
3.12.7	Selezionabile/Non Selezionabile	40

3.12.8	Cancella nel Bitmap (TIFF)	40
4	MENU	41
4.1	CADintosh	41
4.1.1	Informazioni su CADintosh	41
4.1.2	Preferenze	41
4.1.3	Esci	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.2	Archivio	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.2.1	Nuovo	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.2.2	Apri	44
4.2.3	Apri Documento Recente	46
4.2.4	Apri secondo	46
4.2.5	Chiudi	46
4.2.6	Registra	46
4.2.7	Registra Come	46
5.2.9.	Importa TIFF	49
4.2.8	Esporta	49
4.2.8.1	Definisci Area PICT con Finestra	49
4.2.8.2	Sposta Area PICT	49
4.2.8.3	Cancella Area PICT	49
4.2.8.4	Opzioni PICT	49
4.2.8.5	PICT negli Appunti	50
4.2.8.6	Area negli Appunti	50
4.2.8.7	Definisci Area HPGL con Finestra	50
4.2.8.8	Definisci Area HPGL con Pagina	50
4.2.8.9	Sposta Area HPGL	50
4.2.8.10	Cancella Area HPGL	50
4.2.8.11	Adatta	50
4.2.8.12	Opzioni HPGL	51
4.2.9	Formato di Stampa	52
4.2.10	Area	52
4.2.10.1	Seleziona Area con Finestra	52
4.2.10.2	Seleziona Area con Pagina	52
4.2.10.3	Sposta Area	52
4.2.10.4	Rinomina	52
4.2.10.5	Cancella Area	52
4.2.10.6	Opzioni	52
4.2.11	Intestazione e Pié di Pagina	53
4.2.12	Stampa	53
4.2.13	Crea Miniature	54
4.3	Composizione	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.3.1	Annulla	55
4.3.2	Ripristina	55
4.3.3	Taglia	55
4.3.4	Copia	55
4.3.5	Inserisci	55
4.3.6	Cancella	56
4.3.7	Seleziona Tutto	56
4.3.8	Mostra/Nascondi Riquadro	56
4.3.9	Dati del Disegno	56
4.3.10	Commenti	56
4.3.11	Variabili	56
4.3.12	Backup delle Preferenze	57
4.3.13	Utility	58

4.3.13.1	Verifica	58
4.3.13.2	Rendi tutti gli Elementi selezionabili	58
4.3.13.3	Segna i non scalati	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.3.14	Rimuovi TIFF	58
4.4	Livelli	59
4.4.1	Livello Rapido	59
4.4.2	Definisci	59
4.4.3	Filtro	60
4.4.4	Trasferisci	61
4.4.5	Trasferisci Ancora	61
4.4.6	Duplica Ancora	61
4.5	Gruppo	63
4.5.1	Crea	63
4.5.2	Crea con Finestra	63
4.5.3	Applica Scala	63
4.5.4	Cambia Scala	63
4.5.5	Lista	63
4.5.6	Seleziona	64
4.5.7	Separa	64
4.6	Simbolo	65
4.6.1	Cambia Attributi	65
4.6.2	Allinea	65
4.6.3	Inserisci	66
4.6.4	Inserisci ed Espandi	66
4.6.5	Espandi	66
4.6.6	Simbolo da Gruppo	66
4.6.7	Simbolo dalla Finestra	66
4.6.8	Gestione	66
4.6.9	Lista	67
4.6.10	Modifica	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.7	Opzioni	69
4.7.1	Disegno	69
4.7.2	Visualizzazione	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.7.3	Linea	72
4.7.4	Testo/Note/Numero Elemento	73
4.7.5	Dimensioni	75
4.7.6	Apertura	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.7.7	Linea X	79
4.7.8	Simboli	79
4.7.9	PICT/Elementi Speciali	80
4.7.10	Mouse	80
4.7.11	Colori	81
4.7.12	Penne	81
4.7.13	Griglia	82
4.7.14	Tasti Funzione	83
4.7.15	Linea di Input	84
4.7.16	Griglia attiva/inattiva	84
4.7.17	Annulla attivo/inattivo	84
4.7.18	Gomma per cancellare	84
4.8	Finestra	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.8.1	Sistema	Fehler! Textmarke nicht definiert.
4.8.2	Scegli Vista	85

CADintosh	Contenuti
4.8.3	Aggiungi Vista 85
4.8.4	Rinomina Vista 86
4.8.5	Cancella Vista 86
4.8.6	Zoom Precedente 86
4.8.7	Statistiche 86
4.8.8	Mostra/Nascondi Coordinate 86
4.8.9	Mostra/Nascondi Strumenti 86
4.8.10	Mostra/Nascondi Informazioni 87
4.8.11	Mostra/Nascondi Tabella Simboli 87
4.8.12	Mostra/Nascondi Set delle Palette 87
4.8.13	Mostra/Nascondi Filtro dei Livelli 87
4.8.14	Mostra/Nascondi Palette dei Colori 87
4.8.15	Mostra/Nascondi Palette dei Motivi 87
4.8.16	Statistiche 87
4.8.17	Elenco Finestre 87
5	TASTIERA 88
5.1	Tasti Speciali 88
5.1.1	Tasto Shift 88
5.1.2	Tasto Opzione 88
5.1.3	Tasto Control 88
6	APPENDICE 89
6.1	Icone Documento 89
7	GLOSSARIO 90
8	INDICE 91

1 Introduzione

1.1 Diritti e Proprietà

1. La versione registrata di CADintosh **non** è distribuita gratuitamente e la si può installare su un solo computer per ogni registrazione.
2. Gli autori non si assumono responsabilità per danni che possono sopraggiungere con l'uso di CADintosh.

1.2 Requisiti di Sistema

Power PC Mac OS con versione 8.6 o superiore dotato di almeno 32MB di RAM.

1.3 Specifiche sulla Documentazione

La documentazione fornita illustra unicamente la funzionalità dell'applicazione e non è da intendersi come manuale per l'apprendimento del disegno tecnico.

1.4 Panoramica

Il programma di CAD CADintosh è stato studiato per soddisfare i requisiti delle seguenti applicazioni:

- Disegni tecnici come diagrammi architettonici e meccanici
- Disegni schematici applicati ad esempio a sistemi idraulici, pneumatici ed elettrici
- Diagrammi di flusso

1.5 Dettagli Tecnici

- Capacità numerica $> \pm 10^{10}$
- 1.023 livelli
- 32.000 gruppi
- 8 spessori di linea e penne/colori in Modo Disegno Basato su Penna
- Spessore di linea da 0,0 a 99,99 mm, modelli e colori in Modo Disegno Individuale
- 6 diversi tipi di linea (solida, tratteggiata in tre opzioni, a zigzag, punteggiata)
- Dimensioni del disegno e varietà di simboli limitata soltanto dalla memoria del computer
- Unità metriche predefinite dall'angstrom al km
- Unità alternative in pollici oppure liberamente definibili

1.6 Bug

Per quanto il programma sia stato ampiamente testato, può sempre sorgere un problema di software. Qualora si scoprono delle irregolarità, vogliate inviarne una descrizione dettagliata unitamente al **disegno su cd o dvd oppure attraverso una e-mail** (comprimendo il documento per agevolarne il trasferimento via Internet) al seguente indirizzo:

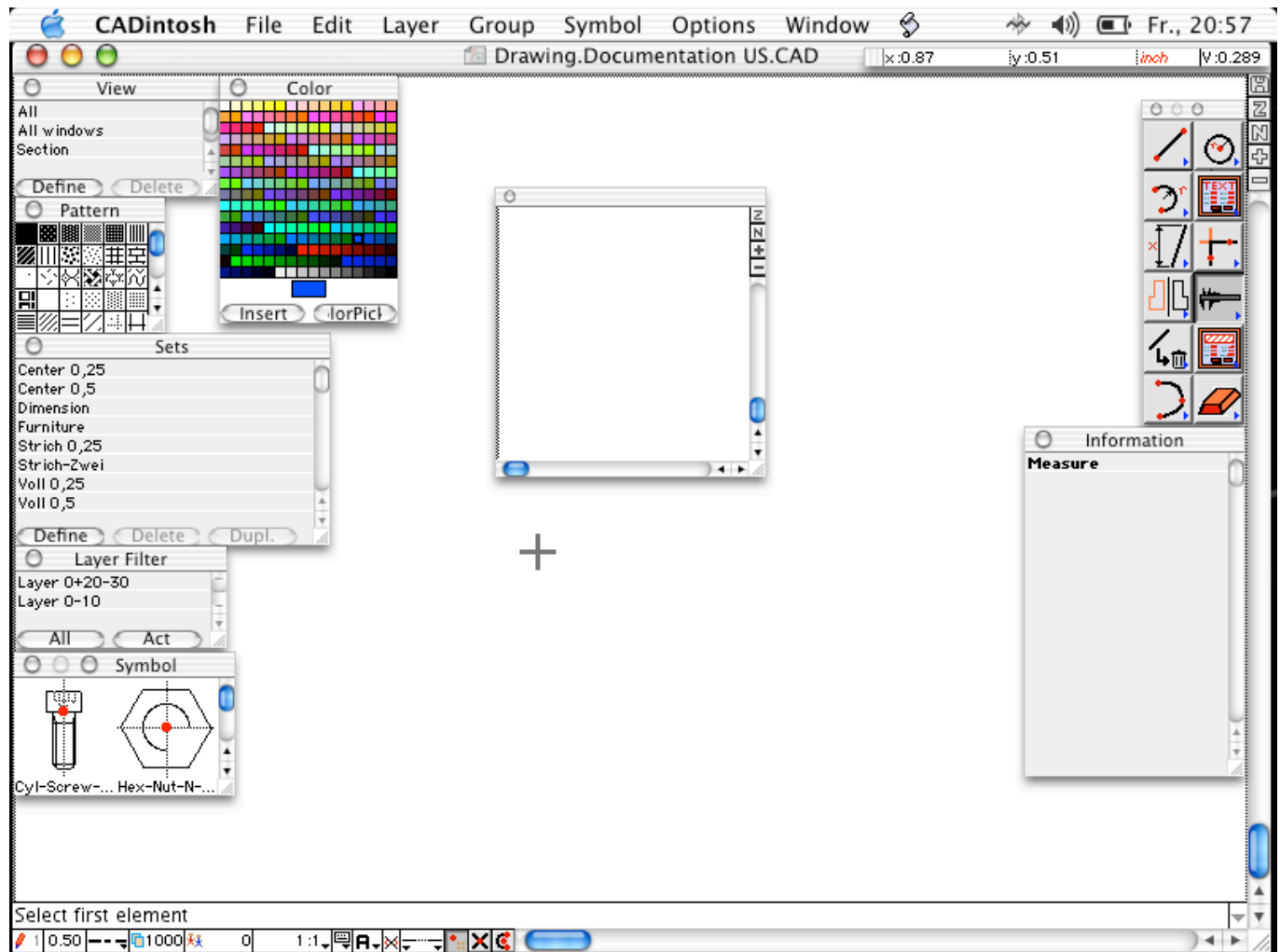
Lemke Software GmbH
PO Box 6034
31215 Peine
Germany

e-mail: support@graphicconverter.net
bzw.
lemkesoft@aol.com

2 Fondamenti di CADintosh

2.1 Struttura del Programma

All'avvio CADintosh si presenta con la seguente videata:



Videata di apertura del programma

2.1.1 Strumenti

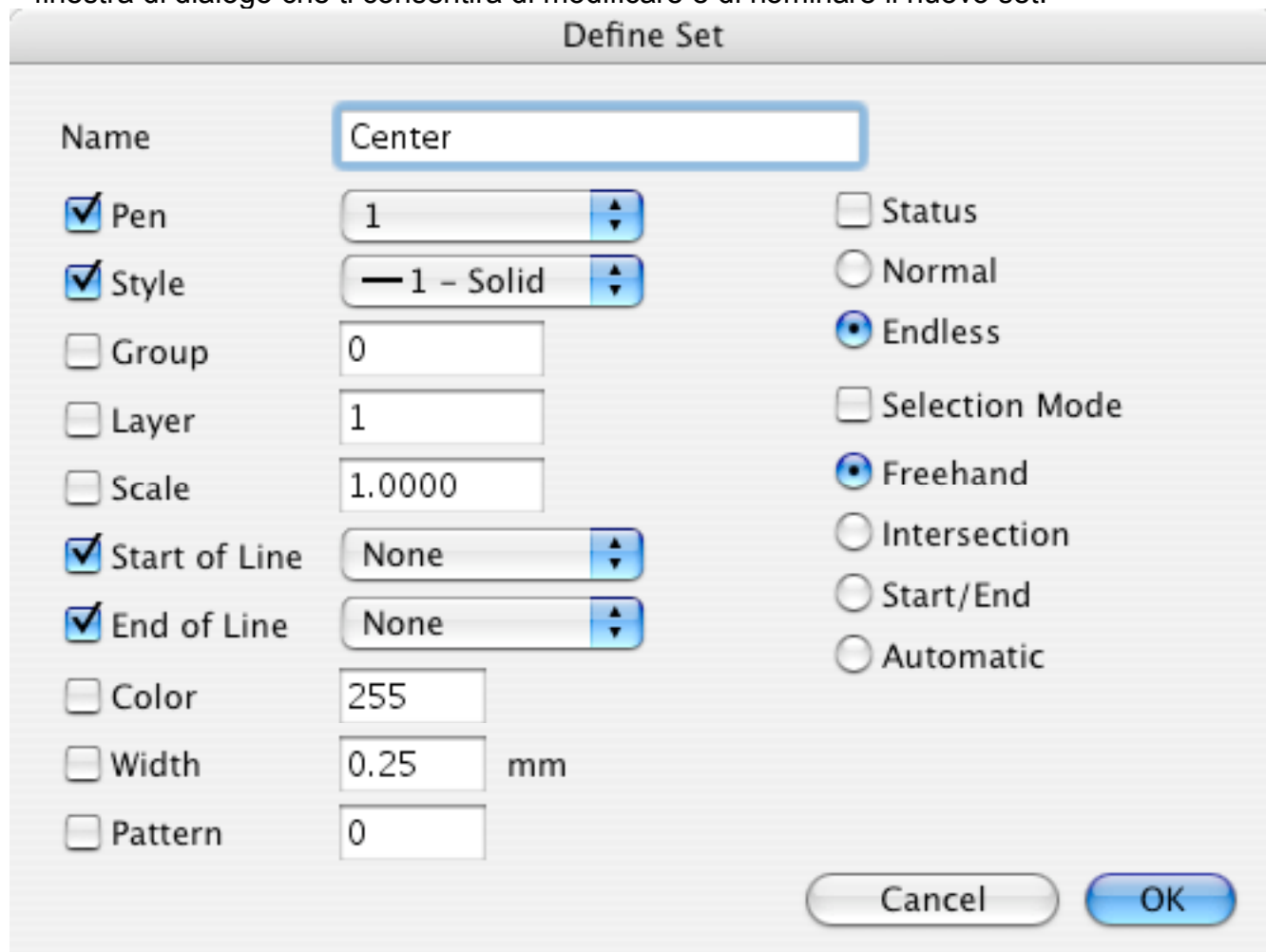
Gli strumenti comprendono tutte le principali funzioni necessarie a creare e a perfezionare un disegno.

Modalità d'uso: fai clic sulla funzione (o tool) desiderata per attivarla e tieni premuto il tasto del mouse; comparirà un sotto menu elencante le diverse funzioni di un particolare tool.

2.1.2 Tabella Set

I Set contengono diversi attributi come Penna, Stile, ecc.. La loro funzione è quella di passare rapidamente e facilmente da un'impostazione all'altra.

Per definire un nuovo set fai clic sul tasto *Definisci* nella paletta dei Set. Comparirà una finestra di dialogo che ti consentirà di modificare e di nominare il nuovo set.



Finestra Definisci Set

Un set contiene le impostazioni contrassegnate.

I nomi di tutti i set sono elencati in ordine alfabetico nella paletta dei Set.

Per attivare un set fai clic sul suo nome.

Per modificare un set fai doppio clic sul nome. Comparirà una finestra di dialogo che ti consentirà di modificarne le impostazioni.

Per cancellare un set selezionato fai clic sul tasto *Cancella*.

2.1.3 Tabella Simboli

La tabella Simboli mostra tutti i simboli di un disegno disposti in ordine alfabetico e consente di inserirli o di modificarli (*solo per le versioni registrate*).

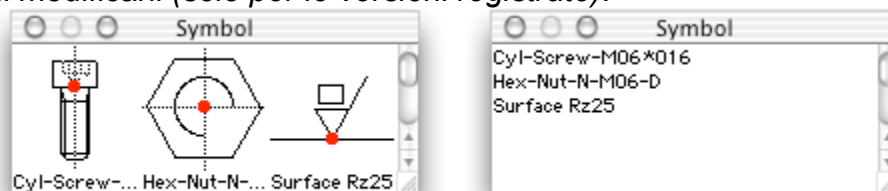


Tabella dei Simboli (nella doppia modalità)

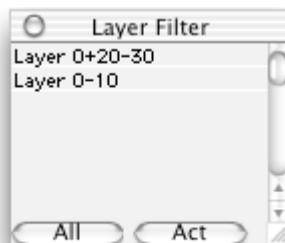
Per inserire un simbolo fai clic sul simbolo della tabella e definisci il punto del disegno in cui inserirlo

Per modificare un simbolo fai doppio clic sul simbolo stesso. Otterrai una nuova finestra del disegno contenente il simbolo.

Per poter passare da una modalità di visualizzazione all'altra, ti basterà fare clic nel campo posto in alto a destra della Tabella Simboli.

2.1.4 Filtro del Livello

La finestra Filtro del Livello mostra tutti i filtri del livello predefiniti. Facendo clic su di un filtro, i livelli vengono facilmente mostrati o nascosti.



Filtro del Livello

I filtri del livello possono essere modificati selezionando la voce Filtro dalla finestra di dialogo del menu Livelli.

Fai clic su Tutto per attivare tutti i livelli.

Fai clic su Esegui per attivare solo il livello corrente e per rendere invisibili tutti gli altri.

Per definire i filtri seleziona la voce Filtro dal menu Livelli.

2.1.5 Palette dei Colori

Questa tabella ti aiuta a cambiare il colore di qualunque elemento (ma solo in Modo Disegno Individuale, vedi capitolo 5.7.12).



Palette dei Colori

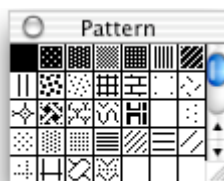
- Riquadro Colore

Fai clic su uno dei riquadri colorati ed il tratto disegnato assumerà il colore desiderato.

2.1.6 Palette dei Motivi

Grazie a questa tabella è possibile variare il motivo di ciascun elemento (ma solo in Modo Disegno Individuale, vedi capitolo 5.7.12).

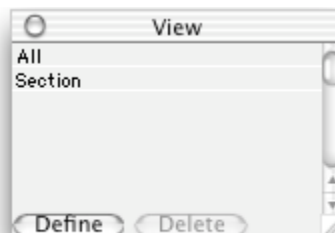
Fai clic su uno dei riquadri ed il tratto successivamente disegnato assumerà il motivo selezionato.



Palette dei Motivi

2.1.7 Palette Viste

La palette Viste mostra tutte le viste definite. (Vedi anche dal menu Finestra la voce Palette Viste).



Palette Viste

- Fai clic su Definisci e si crea una nuova vista con la finestra corrente.
- Fai clic su un nome della lista e si attiva e si zooma la vista selezionata.
- Fai clic su Cancella e si cancella la vista selezionata.

2.1.8 Sub-Finestra

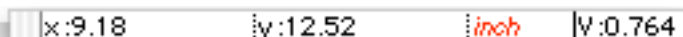
Il numero delle sub-finestre apribili è illimitato (ma ristretto unicamente alla memoria disponibile sul computer). Nella sub-finestra si possono utilizzare tutti i comandi di disegno. Questo genere di finestra è molto utile nel disegno delle travi enormi poiché offre la possibilità di visualizzare e modificare ad esempio la parte sinistra della trave nella finestra principale e la parte destra nella sub-finestra.

2.1.9 Nome del Disegno

Visualizza il nome del disegno creato. Il Simbolo '◇' che precede il nome indica che al disegno sono state apportate delle modifiche rispetto all'ultima registrazione.

2.1.10 Mostra Coordinate

Mostra le coordinate della posizione corrente del mouse espresse nelle unità di misura prescelte.



Mostra Coordinate

- Facendo clic sulle coordinate si cambia il punto base del disegno. Segui le istruzioni della linea di input.

- Facendo clic sull' unità si passa dall'unità standard a quella alternativa.
- Facendo clic sul riquadro della scala si visualizza il rapporto fra le dimensioni del monitor e quelle risultanti durante la stampa o il disegno.
Percorso:
 1. Fai clic sul riquadro della scala.
 2. Inserisci il fattore di scala nel riquadro.-> Il disegno sarà **visualizzato** nel rapporto di scala inserito.

2.1.11 Registra

Registra il disegno completo.

2.1.12 Zoom su tutto

Ricalcola le dimensioni del disegno completo e lo rivisualizza. Attenzione, l'operazione potrebbe durare qualche minuto per i disegni di una certa dimensione.

2.1.13 Aggiorna Visualizzazione

Aggiorna la visualizzazione corrente. Questa operazione è a volte necessaria dopo che grandi aree del disegno sono state spostate in più punti dello schermo.

2.1.14 Allarga

Allarga il disegno di un fattore lasciando il centro della finestra nella stessa posizione.

2.1.15 Rimpicciolisci

Rimpicciolisce il disegno di un fattore lasciando il centro della finestra nella stessa posizione.

2.1.16 Inserisci

Con questa funzione si inseriscono dati e comandi.

CADintosh riesce a calcolare anche i tuoi dati; ad esempio si può inserire "3*5" invece di "15".

Il simbolo "," serve per separare i valori inseriti laddove ne occorrono più di uno.

Le operazioni consentite sono le seguenti:

- +, -, *, /
- sqrt (radice quadrata)
- sin, cos, tan, cot
- asin (o arcsin), acos (o arccos), atan (o arctan), acot (o arccot)
- sinh, cosh
- asinh (o arcsinh), acosh (o arccosh), atanh (o arctanh), acoth (o arccoth)
- log (logaritmo comune), ln (logaritmo naturale) lg, (logaritmo decimale), ld (logaritmo duale)
- ^, exp
- abs, frac.

Non esiste un limite al numero delle operazioni racchiuse fra parentesi. CADintosh riconosce le seguenti parentesi: (,), [,], {, }.

Le funzioni trigonometriche impiegano il sistema a 360 gradi.

Si possono utilizzare le funzioni di "Composizione", come ad esempio "Copia".

Suggerimento:

I tasti Pagina Su/Pagina Giù saltano fino a 10 dati avanti/indietro..

2.1.17 Penne

Facendo clic su Penne compare un menu da cui poter selezionare il Modo Disegno desiderato.

2.1.18 Ampiezza

Facendo clic sull'ampiezza corrente, è possibile inserire nella linea di input la nuova ampiezza della penna.

(Questa funzione è valida soltanto con il Modo Disegno Individuale).

2.1.19 Stile

Per cambiare lo stile della linea fai clic sul simbolo della linea e seleziona le opzioni desiderate dal menu a comparsa.

2.1.20 Livello

CADintosh permette di disegnare usando fino a 1.024 livelli. Un uso pratico dei livelli è quello di separare i vari elementi di un disegno, come le componenti individuali, le dimensioni e le strutture, all'interno dei loro stessi livelli per una semplicità di selezione e di modifica.

Percorso:

1. Fai clic sul simbolo del livello
 - 2a. Inserisci un numero del livello (da 0 a 1.023)
 - 2b. Fai clic su un elemento di riferimento
 - > In questo modo acquisisci il livello corrente.
- (a e b sono percorsi alternativi)

2.1.21 Gruppo

La funzione del gruppo è utile da un lato per strutturare gruppi parziali e dall'altro per spostare e modificare contemporaneamente svariati oggetti.

Percorso:

1. Fai clic sul simbolo del gruppo
- 2a. Inserisci un numero del gruppo (da 0 a 32.000)
- 2b. Fai clic su un oggetto di riferimento
- > In questo modo acquisisci il gruppo corrente.

NB:

Se il gruppo è uguale a 0 significa che non c'è nessun gruppo.

2.1.22 Scala del Disegno

Qualunque tipo di disegno tecnico ha bisogno di una scala. CADintosh propone dei fattori di scala comune nel menu a comparsa.

Percorso:

1. Fai clic sul riquadro della scala del disegno: comparirà un menu a tendina dove poter selezionare il fattore di scala.
2. Per poter inserire il tuo fattore, fai clic su "Definito dall'Utente" e seleziona fra quelli visualizzati oppure fai clic su un oggetto di riferimento.
- > In questo modo acquisisci la scala corrente.

2.1.23 Set

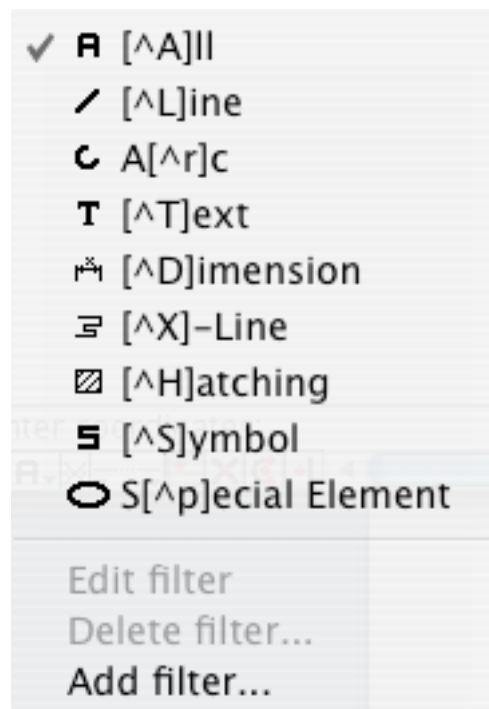
Un menu a comparsa mostra tutti i set definiti. Un set si attiva dopo averlo selezionato.

2.1.24 Elaborazione di Visualizzazione in Background

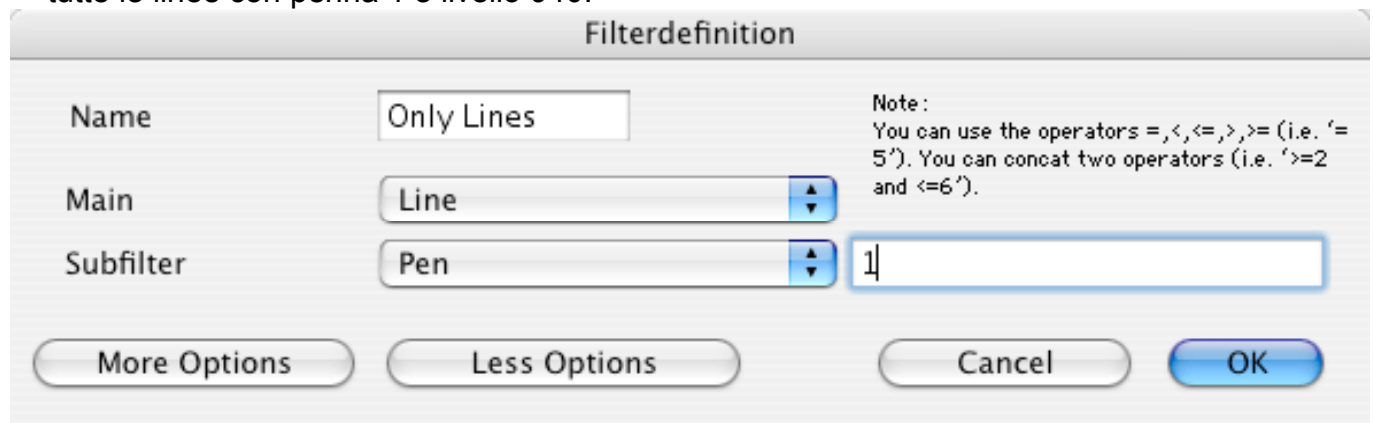
Durante il processo di visualizzazione, sulla parte inferiore della finestra compare il "painting manlet". Il disegno viene elaborato in background e può essere contemporaneamente modificato anche se la velocità risulterà ridotta.

2.1.25 Selezione Modalità



Il filtro di selezione può essere utilizzato per selezionare oggetti di un certo tipo. Facendo clic sul simbolo del filtro comparirà un menu a tendina con le varie opzioni di filtro.



Seleziona “Aggiungi Filtro” per aggiungere un filtro definito dall’utente. È utile soprattutto per modificare documenti importati di tipo DXF. Puoi ad esempio definire un filtro che selezioni tutte le linee con penna 1 e livello 940.



2.1.26 Linea Senza Fine/Normale




Il simbolo  indica una linea senza fine, mentre lo stesso simbolo barrato da una croce  indica una linea normale (linea delimitata da punti fine). La linea senza fine da entrambe le parti può essere utilizzata come linea d’aiuto durante il disegno ed essere poi interrotta da dei punti fine.

2.1.27 Linea Inizio/Fine

Questi menu a tendina servono a definire l’inizio e la fine delle linee (ad es. le frecce, ecc.).

2.1.28 Selezione Modalità

Ci sono tre modalità di selezione:

1. Mano Libera/Griglia ()
Il punto di selezione sarà il punto della griglia più vicino al clic del mouse.
2. Sezione ()
Il punto di selezione sarà l’intersezione di due oggetti.
3. Mezzo/Fine ()

Il punto di selezione sarà o il centro o il punto fine di un oggetto, a seconda di quale dei due sia più vicino al punto di clic.

NB:

Le modalità possono essere intercambiate attraverso il tasto tab

2.1.29 Punto di Riferimento

Il punto di riferimento è assegnato alle coordinate (0,0). Tutti gli input si basano su questo riferimento.

2.2 Speciali

2.2.1 Finestra di Dialogo

Un'importantissima caratteristica di CADintosh è la sua abilità nel **calcolare** gli input inseriti nelle finestre di dialogo. Ciò significa che si può digitare per l'altezza del testo "2*3,5" anziché "7,0".

Non si possono utilizzare variabili.

Si può saltare da un'unità metrica ad una empirica (v. capitolo 5.7.1).

3 Funzioni di Base

3.1 Linee

Ogni linea è definita dalle seguenti caratteristiche: Penna, Stile, Gruppo, Livello, Lunghezza e "Infinità".

Le linee senza fine hanno un'unica caratteristica: risultano allungate durante la modifica e sono visualizzate ai bordi del disegno. Il loro status può essere cambiato in qualunque momento.

3.1.1 Da Punto a Punto



Percorso:

1. Seleziona un punto d'inizio con il mouse oppure immetti le coordinate d'inizio.
2. Seleziona un punto di fine con il mouse oppure immetti le coordinate di fine.
- > Si disegnerà una linea compresa fra i due punti.

3.1.2 Linee Parallele



Percorso:

1. Fai clic sulla linea di riferimento.
- 2a. Seleziona un punto con il mouse oppure immetti le coordinate.
- > Si disegnerà una linea parallela compresa fra i due punti.
- 2b. Immetti una distanza di sfalsamento.
- 3b. Fai clic sul verso che desideri dare alla parallela
- > Si disegnerà una linea parallela orientata in quel verso ed alla distanza di sfalsamento specificata.

3.1.3 Linee Parallele, da Tangente a Curva



Percorso:

1. Fai clic sulla linea di riferimento.
- 2a. Fai clic su una curva.
- > Si disegnerà una tangente sulla curva parallela alla linea di riferimento.

NB:

La posizione su cui viene cliccata la curva definisce la posizione della linea parallela.

- 2b. Fai clic su una seconda linea parallela alla linea di riferimento.
- 3b. Immetti un numero.
- > Si disegnerà quello stesso numero di linee parallele comprese fra le due linee selezionate.

3.1.4 Linea a un Angolo



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
2. Immetti l'angolo (positivo, in gradi sopra l'orizzontale) e la lunghezza.
- > Si disegnerà una linea dall'angolo e dalla lunghezza prescelti che inizia dal punto selezionato.

3.1.5 Linea a un Angolo in un'altra Linea



Percorso:

1. Fai clic sulla base.
 2. Seleziona un punto sulla base.
 3. Immetti un angolo (positivo, in gradi sopra la base) ed una lunghezza.
- > Si disegnerà una linea dall'angolo e dalla lunghezza prescelti che inizia dal punto della base selezionato.

3.1.6 Linea Perpendicolare



Percorso:

1. Fai clic sulla base.
 2. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
- > Si disegnerà una linea perpendicolare dalla base al punto selezionato.

3.1.7 Tangenti



Percorso:

1. Fai clic su una curva.
 2. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
- > Si disegnerà una tangente dal cerchio al punto.

NB:

Il lato della curva da cui parte la tangente è determinata dal punto in cui fai clic sulla curva.

3.1.8 Tangenti a due Curve



Percorso:

1. Fai clic sulla prima curva.
 2. Fai clic sulla seconda curva.
- > Si disegnerà una linea che tocca in modo tangenziale entrambe le curve.

NB:

Il lato della curva da cui parte la tangente è determinata dal punto in cui si fai clic sulla curva.

3.1.9 Tangenti a un Angolo



Percorso:

1. Fai clic su una curva.
 2. Immetti un angolo (positivo, in gradi sopra l'orizzontale) e una lunghezza.
- > Si disegnerà una tangente sulla curva dall'angolo e dalla lunghezza selezionati.

NB:

Il lato della curva da cui parte la tangente è determinata dal punto in cui fai clic sulla curva.

3.1.10 Tangenti Perpendicolari ad una Linea



Percorso:

1. Fai clic sulla base.
 2. Fai clic sulla curva.
- > Si disegnerà una tangente perpendicolare alla base.

NB:

Il lato della curva da cui parte la tangente è determinata dal punto in cui fai clic sulla curva.

3.1.11 Tangenti a un Angolo a una Linea



Percorso:

1. Fai clic sulla base.
 2. Fai clic su una curva.
 3. Immetti l'angolo (in gradi sopra la base).
- > Si disegnerà una tangente con l'angolo selezionato.

NB:

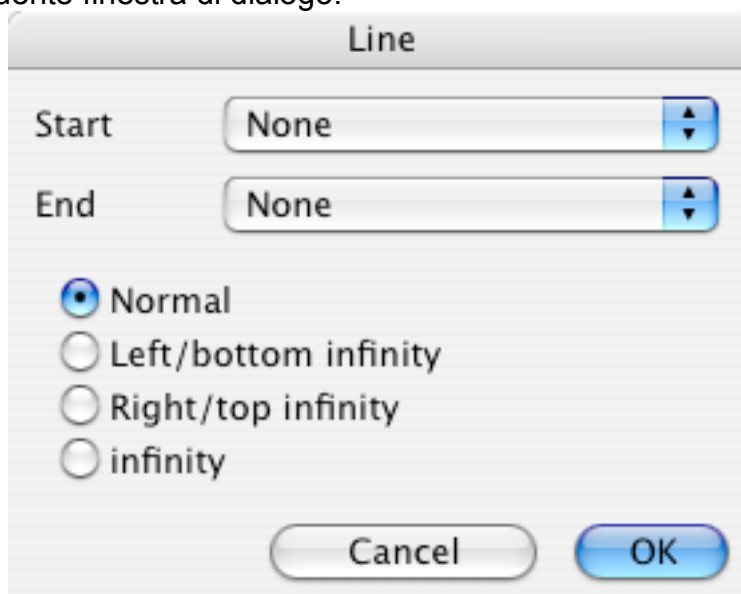
Il lato di una curva da cui parte la tangente è determinata dal punto in cui fai clic sulla curva.

3.1.12 Cambia Attributi



Percorso:

1. Fai clic su una linea.
2. Apparirà la seguente finestra di dialogo:



dalla quale potrai selezionare i seguenti parametri:

- Inizio/Fine Linea (Nessuno, Freccia, Cerchio, ecc.).
 - Status di Infinità (nessuno, sinistro, destro, entrambi)
- > Gli attributi risulteranno modificati secondo i parametri selezionati.

NB:

La dimensione del simbolo viene variata dal menu di selezione "Linea" nel menu "Opzioni".

3.2 Cerchio

Oltre ad un centro e ad un raggio, un cerchio possiede anche altri parametri: Penna, Stile, Gruppo, Livello e Dimensione. Essi possono essere modificati con le funzioni di "Grafica" (v. capitolo 4.8).

NB: Un cerchio può essere anche inteso come un arco con un punto di inizio 0° ed un punto di fine a 360°. Questo significa che ha un punto di incontro a 0° / 360°.

3.2.1 Cerchio con Centro e Raggio



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate per il centro del cerchio.
2. Seleziona un secondo punto per il raggio oppure immetti il raggio direttamente.
- > Si disegnerà un cerchio con il centro ed il raggio selezionati.

3.2.2 Cerchio Definito da due Punti ed un Raggio



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
2. Seleziona un secondo punto oppure immetti le coordinate.
3. Immetti un raggio.
- > Si disegnerà un cerchio da punto a punto con il raggio selezionato.

3.2.3 Cerchio Definito da due Punti



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
2. Seleziona un secondo punto oppure immetti le coordinate.
- > Si disegnerà un cerchio con il diametro determinato dai due punti.

3.2.4 Cerchio Definito da tre Punti



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
2. Seleziona un secondo punto oppure immetti le coordinate.
3. Seleziona un terzo punto oppure immetti le coordinate.
- > Si disegnerà un cerchio passante attraverso i tre punti.

3.2.5 Cerchio su un Oggetto definito da un Punto ed un Raggio



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
2. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
3. Immetti un raggio.
- > Si disegnerà un cerchio passante attraverso il punto definito e tangente all'oggetto selezionato.

3.2.6 Cerchio su due Oggetti definito da un Raggio



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
 2. Fai clic su una seconda linea oppure su un secondo arco.
 3. Immetti un raggio.
- > Si disegnerà un cerchio dal raggio selezionato e tangente ai due oggetti.

3.2.7 Cerchio su tre Oggetti



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
 2. Fai clic su una seconda linea oppure su un secondo arco.
 3. Fai clic su una terza linea oppure su un terzo arco.
- > Si disegnerà un cerchio tangente ai tre oggetti.

3.3 Arco

Un arco differisce da un cerchio soltanto per il fatto di possedere i dati di un angolo d'inizio ed uno di fine (angolo di un cerchio). Tuttavia, qualunque concetto il programma o il manuale esprimono a proposito degli archi è da applicare anche ai cerchi.

3.3.1 Arco definito da un Centro ed un Raggio



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate per il centro dell'arco.
 2. Seleziona un secondo punto per il raggio oppure immetti il raggio.
 3. Seleziona un punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo d'inizio.
 4. Seleziona un punto per l'angolo di fine oppure immetti l'angolo di fine.
- > Si disegnerà un arco intorno al raggio selezionato e dagli angoli definiti.

3.3.2 Arco definito da due Punti ed un Raggio



Percorso:

1. Seleziona il punto d'inizio oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il punto di fine oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona il lato su desideri il cerchio.
 4. Immetti un raggio.
- > Si disegnerà un arco dal raggio selezionato e con un punto d'inizio ed uno di fine.

3.3.3 Arco definito da due Punti



Percorso:

1. Seleziona il primo punto oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il secondo punto oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona il terzo punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo.
 4. Seleziona un quarto punto per l'angolo di fine oppure immetti l'angolo.
- > I punti 1 e 2 determinano il diametro dell'arco e sarà disegnato un arco fra i due angoli.

3.3.4 Arco definito da tre Punti



Percorso:

1. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona un secondo punto oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona un terzo punto oppure immetti le coordinate.
 4. Seleziona un punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo.
 5. Seleziona un punto per l'angolo di fine oppure immetti l'angolo.
- > Si disegnerà un arco che toccherà i tre punti e che andrà dall'angolo d'inizio a quello di fine.

3.3.5 Arco su un Oggetto definito da un Punto ed un Raggio



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
 2. Seleziona un punto oppure immetti le coordinate.
 3. Immetti un raggio.
 4. Seleziona un punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo.
 5. Seleziona un punto per l'angolo di fine oppure immetti un angolo.
- > Si disegnerà un arco tangente all'oggetto attraverso il punto selezionato e con il raggio e gli angoli d'inizio e fine desiderati.

3.3.6 Arco Tangente a due Oggetti con un Raggio



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
 2. Fai clic su un'altra linea oppure su un altro arco.
 3. Immetti un raggio.
 4. Seleziona un punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo.
 5. Seleziona un punto per l'angolo di fine oppure immetti l'angolo.
- > Si disegnerà un arco tangente ai due oggetti attraverso il punto selezionato e con il raggio e gli angoli d'inizio e fine desiderati.

3.3.7 Arco su tre Oggetti



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
 2. Fai clic su un'altra linea oppure su un altro arco.
 3. Fai clic su una terza linea oppure su un terzo arco.
 4. Seleziona un punto per l'angolo d'inizio oppure immetti l'angolo.
 5. Seleziona un punto per l'angolo di fine oppure immetti l'angolo.
- > Si disegnerà un arco tangente ai tre oggetti.

3.4 Testo

Il termine generico "Testo" indica più specificamente Testo, Note e Numero Elemento. I formati di testo individuali possono essere modificati in altri formati.

Gli attributi standard di testo si trovano nel menu di selezione "Testo/Note/Numero Elemento" dal menu "Opzioni". Generalmente, il punto di selezione del Testo compare all'inizio.

3.4.1 Testo Orizzontale



Percorso:

1. Seleziona il punto dove desideri inserire il testo oppure immetti le coordinate.
 2. Inserisci il testo.
- > Si visualizzerà il testo.

3.4.2 Testo a un Angolo



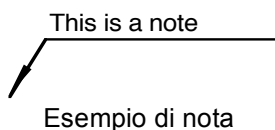
Percorso:

1. Seleziona il punto dove desideri inserire il testo oppure immetti le coordinate.
 2. Immetti l'angolo di rotazione desiderato (in gradi sopra l'orizzontale).
- > Si visualizzerà il testo con l'angolo di rotazione selezionato.

3.4.3 Note



Una nota è un testo sottolineato con un puntatore delimitato da un punto di fine, come ad esempio una freccia.



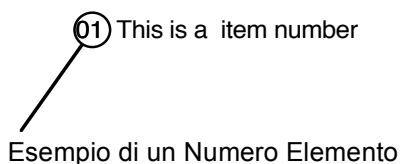
Percorso:

1. Seleziona un punto dove desideri inserire la nota (solitamente sopra un oggetto) oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il punto dove desideri inserire il testo oppure immetti le coordinate.
 - 3a. Digita il testo.
- > Si visualizzerà una nota.

3.4.4 Numero Elemento



Un numero elemento è un numero d'identificazione di un oggetto che potrebbe presentarsi racchiuso in un cerchio oppure in un quadrato. Il testo aggiuntivo potrebbe essere digitato al di fuori del frame. CADintosh utilizza il primo spazio vuoto all'interno del testo per piazzare un cerchio oppure un quadrato.



Percorso:

1. Seleziona il punto dove posizionare l'elemento (solitamente sopra un oggetto) oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il punto dove desideri inserire il testo oppure immetti le coordinate.
 3. Digita il testo.
- > Si visualizzerà un numero elemento.

3.4.5 Modifica Testo



Percorso:

1. Fai clic sul testo, sulla nota o sul numero elemento.
 2. Modifica il testo.
- > ...e il gioco è fatto!

3.4.6 Sposta



Percorso:

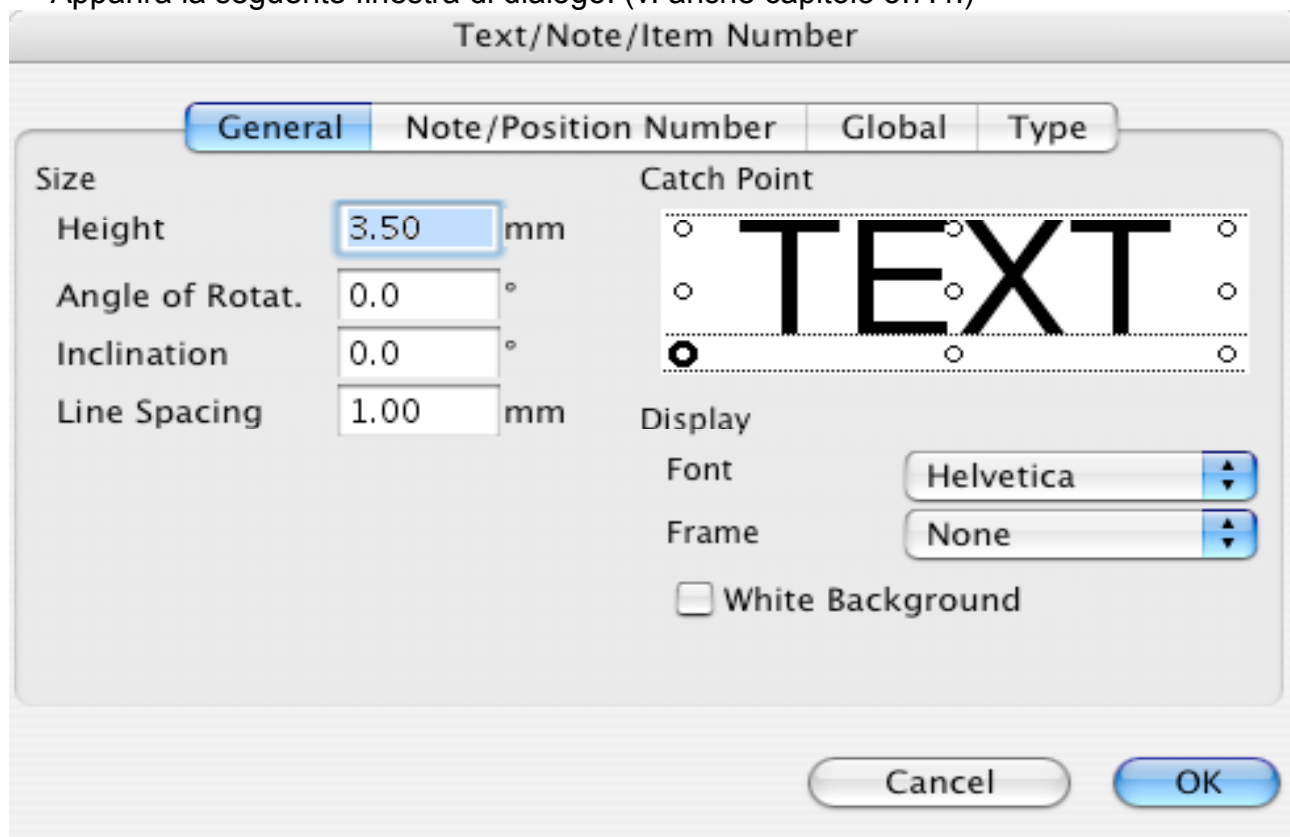
1. Fai clic sul testo, sulla nota o sul numero elemento.
 2. Seleziona la nuova posizione oppure immetti le coordinate.
- > Si sposterà il testo nel nuovo punto.

3.4.7 Cambia Attributi



Percorso:

1. Fai clic sul testo, sulla nota o sul numero elemento.
2. Apparirà la seguente finestra di dialogo: (v. anche capitolo 5.7.4.)



-> Apporta agli attributi le modifiche desiderate.

Si passa da un pannello all'altro per le note e i numeri elementi con un clic sulle intestazioni.

Le impostazioni che seguono sono valide unicamente per le note e i numeri elementi.

Text/Note/Item Number

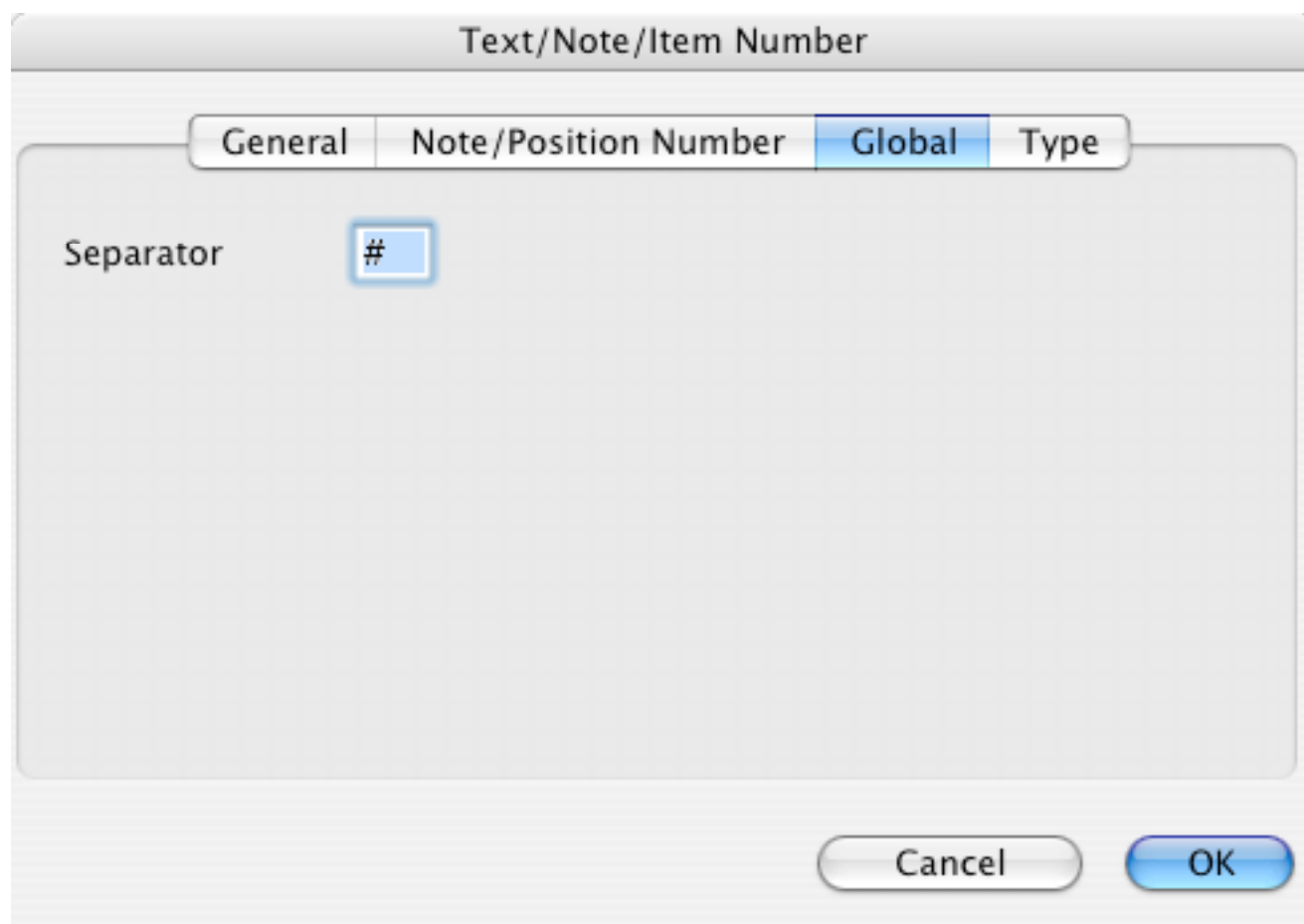
General Note/Position Number Global Type

Type None

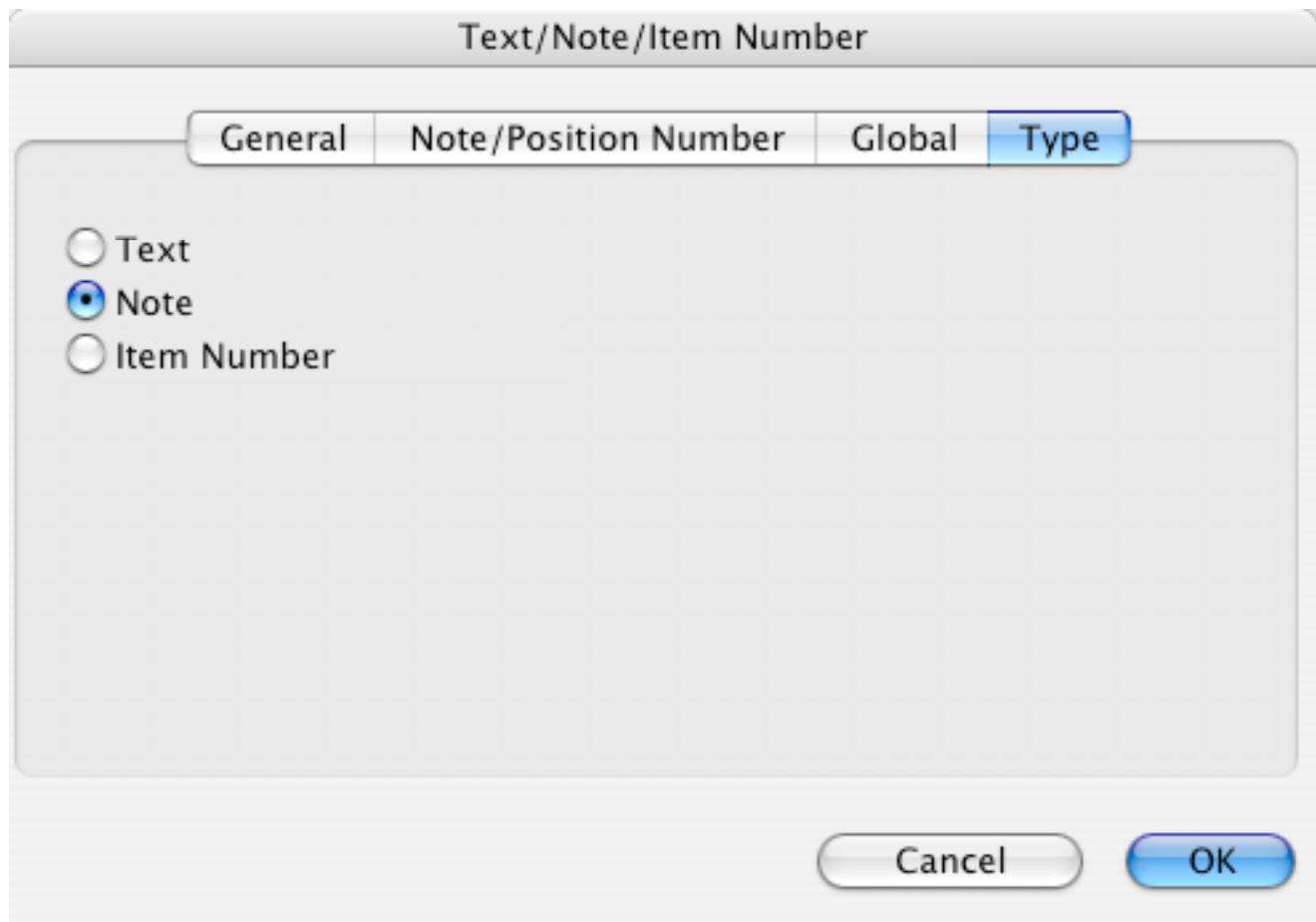
Height 5.00 mm

Cancel OK

Attributi per note e numeri elemento



Attributi per la modifica del separatore



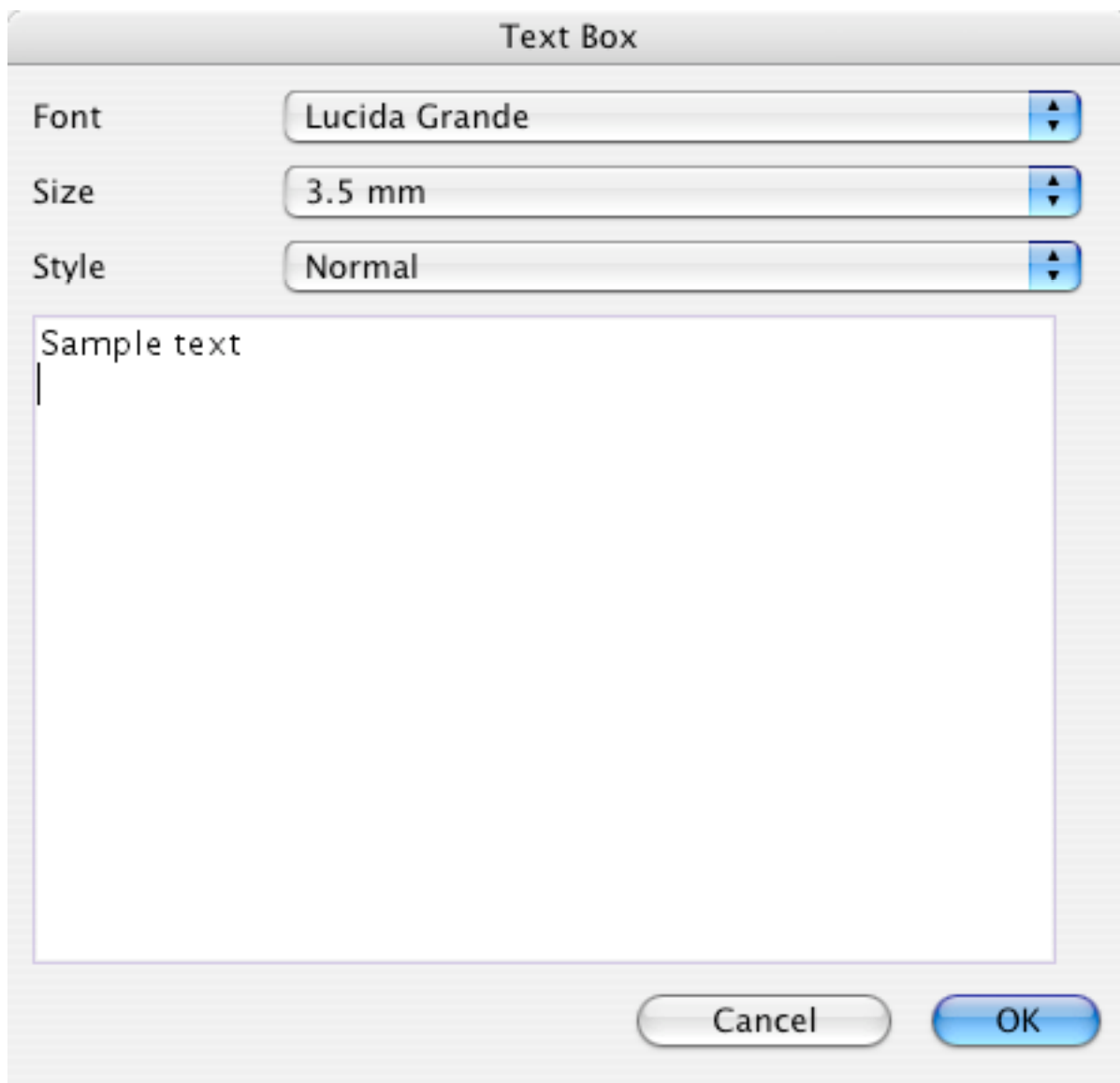
Attributi per la modifica della tipologia di testo

N.B.: Una volta selezionato il tipo testo non puoi più passare al tipo note o numero elemento.

3.4.8 Riquadro di Testo

Percorso:

1. Crea un rettangolo con il mouse oppure fai clic in un riquadro di testo..
2. Si otterrà una finestra di dialogo per cambiare/modificare il riquadro di testo.



=> Per variare il testo.

3.5 Dimensioni

Una dimensione contiene, oltre ai punti misurabili ed alla posizione della dimensione, le seguenti informazioni aggiuntive: Penna, Gruppo, Livello, Dimensione, Font, Unità, Tipo ed il Tipo di Estensione Linea.

Gran parte degli attributi di dimensione si trovano nel menu "Opzioni" sotto la voce "Dimensioni".

NB:

Le dimensioni non sono associabili. Per far ciò è necessaria la funzione 'Allarga' (Æ Trasforma).

3.5.1 Orizzontali



Percorso:

1. Seleziona il primo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il secondo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.
 4. Inserisci le tolleranze, laddove applicabili.
- > Si disegnerà una dimensione orizzontale.

3.5.2 Verticali



Percorso:

1. Seleziona il primo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il secondo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.
 4. Inserisci le tolleranze, laddove applicabili.
- > Si disegnerà una dimensione verticale.

3.5.3 Parallele



Percorso:

1. Seleziona il primo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 2. Seleziona il secondo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.
 3. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.
 4. Seleziona la linea di riferimento per la dimensione parallela.
 5. Inserisci le tolleranze, laddove applicabili.
- > Si disegnerà una dimensione parallela.

3.5.4 Concatenate



Percorso:

1. Seleziona i punti di dimensione oppure immetti le coordinate, facendo seguire l'ultimo dato inserito dal tasto 'Invio'.
2. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.
3. Inserisci l'opzione di dimensione:
 - H - concatena orizzontale
 - V - concatena verticale

P - concatena parallela

4. Inserisci le tolleranze, laddove applicabili.

-> Si disegnerà una dimensione di concatenamento.

3.5.5 Referenze



Percorso:

1. Fai clic su una linea di riferimento.

2. Seleziona i punti di dimensione oppure immetti le coordinate, facendo seguire l'ultimo dato inserito dal tasto 'Invio'.

3. Seleziona la posizione della dimensione testo della prima dimensione oppure immetti le coordinate.

-> Si disegnerà una dimensione di riferimento.

3.5.6 Da Coordinate



Percorso:

1. Fai clic su una linea di riferimento.

2. Seleziona i punti di dimensione oppure immetti le coordinate facendo seguire l'ultimo dato inserito dal tasto 'Invio'.

3. Seleziona la posizione della dimensione testo della prima dimensione oppure immetti le coordinate.

-> Si disegnerà una dimensione di coordinata.

3.5.7 Diametro



Questa funzione consente di misurare il diametro di archi e cerchi visualizzando nella pagina due linee parallele. Tale misurazione avviene secondo due differenti procedure:

Percorso:

a per la modalità di selezione a mano libera

1a. Fai clic su un arco.

2a. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.

-> Si disegnerà una dimensione di diametro.

b per le altre modalità

1b. Seleziona il primo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.

2b. Seleziona il secondo punto di dimensione oppure immetti le coordinate.

3b. Seleziona la posizione della dimensione testo oppure immetti le coordinate.

-> Si disegnerà una dimensione di diametro che assumerà automaticamente il simbolo "Ø".

3.5.8 Circolari



Percorso:

1. Fai clic su un arco.

2. Seleziona la posizione della dimensione testo.

-> Si disegnerà una dimensione circolare.

3.5.9 Angolo



Percorso:

1. Fai clic sulla prima linea.
 2. Fai clic sulla seconda linea.
 3. Seleziona la posizione della dimensione testo.
 4. Seleziona la posizione finale della linea guida.
- > Si disegnerà una dimensione angolare.

3.5.10 Modifica Dimensioni



Percorso:

1. Fai clic su una dimensione.
 2. Modifica la dimensione del testo e/o delle tolleranze.
- > ...e il gioco è fatto!

NB:

Variando i parametri della dimensione, questa diventerà sproporzionata al disegno e sarà segnalata da una dimensione di testo sottolineata.

3.5.11 Sposta Dimensioni



Percorso:

1. Fai clic su una dimensione.
 2. Seleziona la nuova posizione della dimensione testo.
- > Si sposterà la dimensione del testo.

NB:

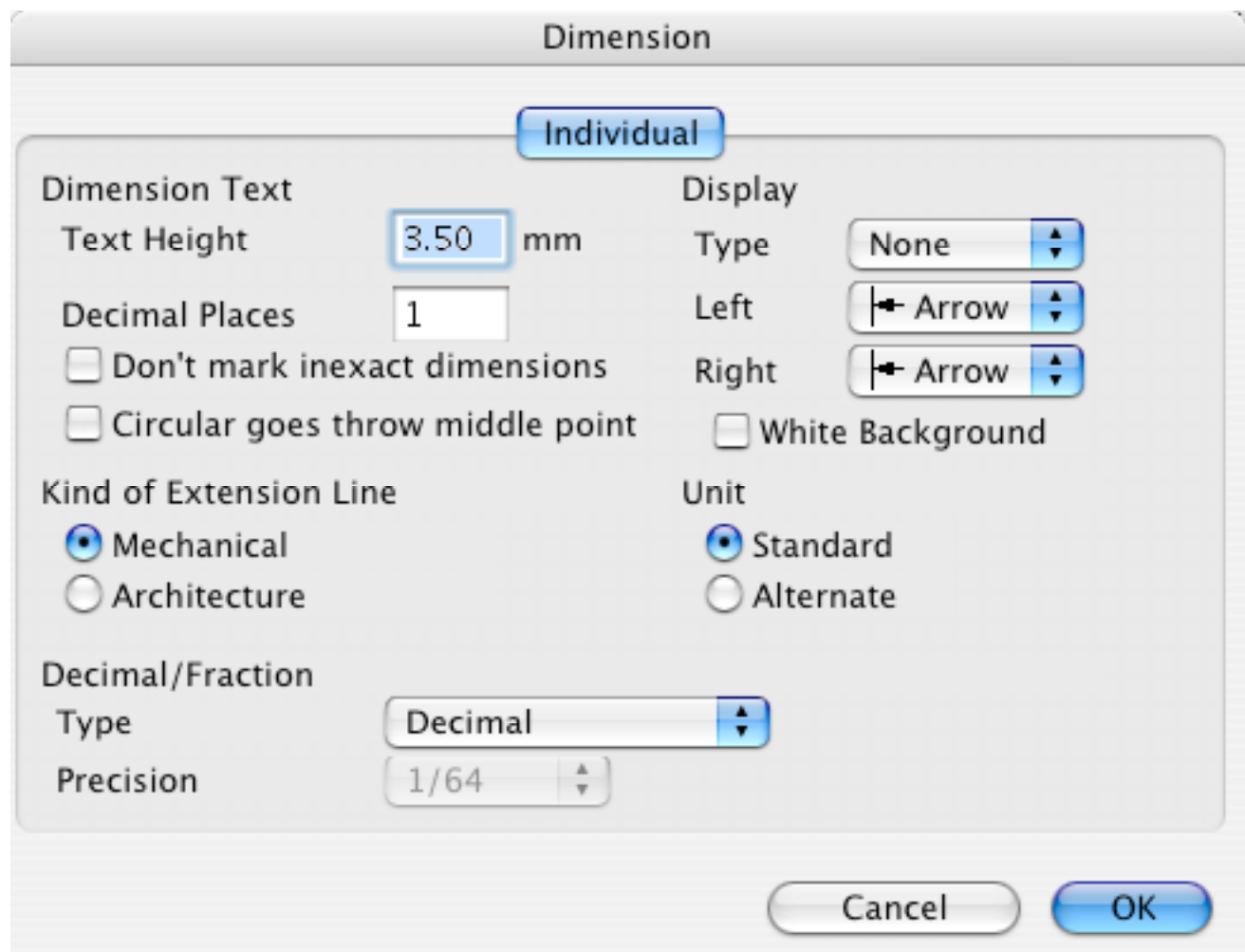
Questa funzione lavora in combinazione con la griglia per variare le dimensioni.

3.5.12 Cambia Attributi



Percorso:

1. Fai clic su una dimensione.
2. Comparirà la seguente finestra di dialogo:



-> Consente di modificare le impostazioni delle dimensioni.

3.6 Modifica

Le modifiche possono essere applicate alle linee e agli archi (cerchi compresi) o alle combinazioni di entrambi. Quando gli elementi vengono scissi, gli elementi appena formati conservano le impostazioni degli oggetti d'origine.

3.6.1 Ritaglia



Percorso:

1. Fai clic sull'oggetto di riferimento.
2. Fai clic su tutti gli oggetti da ritagliare.
- > Si ritaglieranno gli oggetti fino all'oggetto di riferimento.

NB:

- a. Linee:
 - Le linee più corte vengono allungate fino all'oggetto di riferimento.
 - Le linee più lunghe conservano la dimensione selezionata.
- b. Cerchi/Archi:
 - Per CADintosh un cerchio è un arco a 360° con un punto d'incontro a 0°.
 - Seleziona la modalità fine punto:
L'arco o il cerchio viene ritagliato fino a quando attraversa il punto di clic e fino a quando i fine punto appoggiano sull'oggetto di riferimento.
 - Seleziona la modalità sezione:
Resterà il segmento del cerchio selezionato con l'intersezione nell'oggetto selezionato, mentre il resto del Cerchio sarà rimosso.

3.6.2 Filetta



Percorso:

1. Fai clic sul primo oggetto.
2. Fai clic sul secondo oggetto.
3. Inserisci il raggio dell'angolo desiderato e segui le seguenti opzioni:
 0. - non ritagliare
 1. - ritaglia il primo oggetto
 2. - ritaglia entrambi gli oggetti
- > Gli angoli sugli oggetti risulteranno arrotondati.

NB:

- a. Gli angoli di congiunzione cerchio-cerchio, cerchio-linea e linea-linea possono essere arrotondati.
- b. Il lato selezionato dell'oggetto da arrotondare rimane invariato.

3.6.3 Smussa



Percorso:

1. Fai clic sul primo oggetto.
2. Fai clic sul secondo oggetto.
3. Inserisci l'angolo di congiunzione desiderato e segui le seguenti opzioni.
Descrizione delle opzioni:
 0. - non ritagliare
 1. - ritagliare il primo oggetto

2. - ritagliare entrambi gli oggetti

-> Gli oggetti risulteranno congiunti.

NB:

- a. Le giunzioni cerchio-cerchio, cerchio-linea e linea-linea possono essere smussati.
- b. Il lato selezionato dell'oggetto da smussare viene mantenuto.

3.6.4 Dividi



Percorso:

1. Fai clic sull'oggetto di riferimento.
 2. Fai clic su tutti gli oggetti da dividere.
- > Gli oggetti risulteranno divisi intorno all'oggetto di riferimento.

NB:

Gli oggetti risulteranno divisi nella loro intersezione con l'oggetto di riferimento a formare oggetti nuovi ed indipendenti (al massimo 3 pezzi per gli archi).

3.6.5 Unisci



Percorso:

1. Fai clic sul primo oggetto.
 2. Fai clic sul secondo oggetto.
- > Gli oggetti si uniscono a formare un nuovo oggetto.

NB:

- a. Gli oggetti devono essere entrambi dello stesso tipo.
- b. Facendo doppio clic su un arco, questo si trasformerà in un cerchio completo.

3.7 Trasforma

Gli spostamenti comprendono tutte quelle funzioni relative al cambio di posizione degli oggetti e dei gruppi. Tutte le funzioni possono essere anche utilizzate per duplicare l'oggetto oppure il gruppo d'origine.

3.7.1 Sposta



Percorso:

1. Seleziona il punto di riferimento.
2. Seleziona il punto di destinazione.
3. Fai clic su un oggetto.
4. Se vuoi, puoi anche fare clic su più oggetti e selezionare le opzioni di 'copia'.

Descrizione delle opzioni di copia:

0. - non copia, sposta soltanto
 - n - numero di copie
5. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo ti sarà richiesto di spostare/copiare l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.

3.7.2 Sposta per Ammontare dx, dy



Percorso:

1. Immetti i valori dx- e dy- (relativa alla posizione d'origine).
2. Fai clic su un oggetto.
3. Fai clic, se lo desideri, su più oggetti ed inserisci le opzioni di 'copia'.

Descrizione delle opzioni di copia:

0. - non copia, sposta soltanto
 - n - numero di copie
4. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo, ti sarà richiesto di spostare/copiare l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.
- > Gli oggetti selezionati saranno spostati/copiati.

3.7.3 Ruota



Percorso:

1. Seleziona il punto di rotazione.
2. Inserisci un angolo di rotazione.
3. Fai clic su un oggetto.
4. Fai clic, se lo desideri, su più oggetti ed inserisci le opzioni di 'copia'.

Descrizione delle opzioni di copia:

0. - non copia, sposta soltanto
 - n - numero di copie
5. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo, ti sarà richiesto di ruotare/copiare l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.
- > Gli oggetti selezionati saranno ruotati/copiati.

3.7.4 Sposta in senso Orario/Antiorario



Percorso:

1. Seleziona il punto di rotazione.
2. Seleziona un punto di raggio oppure immetti un raggio.
3. Inserisci un angolo di rotazione.
4. Fai clic su un oggetto.
5. Fai clic su più oggetti se lo desideri ed inserisci le opzioni di 'copia'.

Descrizione delle opzioni di copia:

0. - non copia, sposta soltanto
 - n - numero di copie
6. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo, ti sarà richiesto di spostare/copiare l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.
- > Gli oggetti selezionati saranno spostati/copiati su un arco.

3.7.5 Specchia



Percorso:

1. Fai clic su una linea che fungerà da asse dello specchio.
2. Fai clic su un oggetto.
3. Fai clic su più oggetti, se lo desideri, ed inserisci le opzioni di 'copia'.

Descrizione delle opzioni di copia:

0. - non copia, specchia soltanto
 - n - numero di copie
4. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo, ti sarà richiesto di specchiare/copiare l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.
- > Gli oggetti selezionati saranno specchiati/copiati.

3.7.6 Allarga



Percorso:

1. Disegna un riquadro di selezione.
 2. Seleziona eventualmente altri oggetti.
 3. Inserisci i valori dx e dy.
- > Gli oggetti selezionati risulteranno allargati da un ammontare dx e dy.

3.7.7 Scala Oggetto



Percorso:

1. Seleziona il punto di riferimento.
 2. Fai clic su un oggetto.
 3. Fai clic se lo desideri su più oggetti ed inserisci un fattore di scala.
 4. Se gli oggetti selezionati appartengono ad un gruppo, ti sarà richiesto di rappresentare su scala l'intero gruppo oppure i singoli oggetti.
- > L'oggetto o il gruppo sarà ridisegnato su scala.

3.8 Grafica

Le funzioni grafiche consentono di modificare i parametri di un oggetto dopo averlo disegnato.

3.8.1 Applica Penna



Percorso:

1. Fai clic su un oggetto di riferimento oppure immetti il numero di penna desiderato (da 1 a 8) .
2. Fai clic sugli oggetti su cui desideri applicare le nuove impostazioni della penna.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

3.8.2 Applica Stile



Percorso:

1. Fai clic su un oggetto di riferimento oppure seleziona uno stile dal menu a tendina.
2. Fai clic sugli oggetti su cui desideri applicare le nuove impostazioni di stile.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

3.8.3 Applica Gruppo



Percorso:

1. Fai clic su un gruppo di riferimento oppure immetti un numero gruppo (da 0 a 32.000).
2. Fai clic sugli oggetti su cui desideri applicare le nuove impostazioni di gruppo.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

3.8.4 Applica Livello



Percorso:

1. Fai clic su un livello di riferimento oppure inserisci un numero livello (da 0 a 1.023) .
2. Fai clic sugli oggetti su cui desideri applicare le nuove impostazioni del livello.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

3.8.5 Applica Colore



Percorso:

1. Fai clic sul colore di riferimento e seleziona un colore.
2. Fai clic sugli elementi su cui desideri applicare il nuovo colore.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

NB:

Solo con Modo Disegno Individuale, v. capitolo 5.7.12.

3.8.6 Applica Ampiezza



Percorso:

1. Fai clic sull'ampiezza di riferimento e seleziona un valore.

2. Fai clic sugli elementi su cui desideri applicare la nuova ampiezza.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

NB:

Solo con Modo Disegno Individuale, v. capitolo 5.7.12.

3.8.7 Applica Motivo



Percorso:

1. Fai clic sul motivo di riferimento e seleziona un motivo.
2. Fai clic sugli elementi su cui desideri applicare il nuovo motivo.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

NB:

Solo con Modo Disegno Individuale, v. capitolo 5.7.12.

3.8.8 Applica Tutti gli Attributi



Percorso:

1. Fai clic su un oggetto di riferimento.
2. Fai clic sugli oggetti su cui desideri applicare i nuovi attributi.
3. Premendo il tasto esc si ritorna al punto 1.

3.8.9 Misure



Percorso:

1. Fai clic su una linea oppure su un arco.
- > Si visualizzeranno l'intersezione, la distanza e tutti gli attributi.

NB:

I dati sono visualizzati nella finestra Informazioni. Se la finestra Informazioni è chiusa si aprirà automaticamente.

3.8.10 Modifica Elemento



Percorso:

1. Fai clic su un elemento.
- > Comparirà una finestra sospesa dove apportare tutte le modifiche all'elemento. Fai clic per acquisire le modifiche.

Edit Line	
Group :	0
Layer :	1
Pen :	1 [0.25] ▼
Style :	1 - Solid ▼
Width :	0.25
Color :	
Scale :	1 :1
X start point :	-105.83mm
Y start point :	94.37mm
X end point :	-55.39mm
Y end point :	45.33mm
Take	

3.9 Cancella

La funzione Cancella serve per eliminare uno o più oggetti.

3.9.1 Cancella Oggetto



Percorso:

1. fai clic sull'oggetto ed esso sarà cancellato.

NB:

Se le funzioni Annulla e Ripristina sono disabilite è impossibile cancellare.

3.9.2 Cancella usando la Finestra



Percorso:

1. Disegna un riquadro di selezione tutt'intorno agli oggetti da cancellare ed essi saranno cancellati.

3.9.3 Cancella usando la Finestra e la (de)Selezione



Percorso:

1. Disegna un riquadro di selezione tutt'intorno agli oggetti da cancellare.
 2. Seleziona o deseleziona gli altri oggetti.
 3. Premi il tasto "Invio".
- > Tutti gli oggetti selezionati saranno cancellati.

3.10 Riempimento

Un riempimento è definito da un contorno. Eventuali circonferenze sono definite da contorni aggiuntivi.

Il contorno può essere rappresentato da linee, archi (cerchi) e linee X. Quando si usano le linee X bisogna cliccare necessariamente su un punto d'inizio ed uno di fine. Un contorno è definito in senso orario o antiorario. Se il contorno contiene archi e linee X (Spline e Curve di Bézier) questi saranno scissi in elementi distinti. Il testo e le misure possono essere selezionati solo come elementi separati.

NB:

- Tenta una visualizzazione più ampia (cursore freccia su) in caso di difficoltà nel selezionare gli oggetti.
- Premi il tasto esc in caso di errore di selezione.

3.10.1 Apertura



Percorso:

1. Seleziona tutti gli oggetti in sequenza fino a racchiudere un'area circoscritta (terminando con il tasto INVIO).
2. Seleziona tutte le isole (ugualmente circoscritte) che vuoi lasciare inalterate.
3. Inserisci l'angolo, la distanza ed eventuali opzioni.

Descrizione delle opzioni:

1. – apertura con tratteggio semplice
2. – apertura con tratteggio incrociato

-> Si disegnerà un'apertura nella selezione.

3.10.2 Materiali



Percorso:

1. Seleziona tutti gli oggetti in sequenza fino a racchiudere un'area circoscritta (terminando con il tasto INVIO).
2. Seleziona tutte le isole (ugualmente circoscritte) che vuoi lasciare inalterate.
3. Inserisci il materiale desiderato: vetro colato, acciaio colato, rame, bronzo, ottone, latta, piombo, zinco, metallo antifrizione, nickel, lega di nickel, spire, vetro, cellulosa, marmo, ardesia, porcellana, materiale isolante, gomma, pelle, legno compensato, mole, legno venato, legno non venato, mattoni, pietre, cemento, argilla refrattaria, terreno o liquido.

NB:

- a. Il riferimento per la rappresentazione dei materiali è l'ANSI Y14.2 --American Drafting Standards Manual. Le rappresentazioni di materiale equivoco dovrebbero essere identificate nel disegno con il nome del materiale.
 - b. Un modo semplice è quello di scegliere un materiale a te noto, come la latta, e quindi trasformarla nel materiale desiderato modificandone gli attributi (v. capitolo 3.10.5).
- > Si riempirà l'area con il materiale selezionato.

3.10.3 Scala di grigio



Percorso:

1. Seleziona tutti gli oggetti in sequenza fino a racchiudere un'area circoscritta.
2. Seleziona tutte le isole (ugualmente circoscritte) che vuoi lasciare inalterate.

3. Inserisci la percentuale di scala di grigio (da 0 a 100).
- > Si riempirà l'area con la scala di grigio selezionata.

3.10.4 Motivo



Percorso:

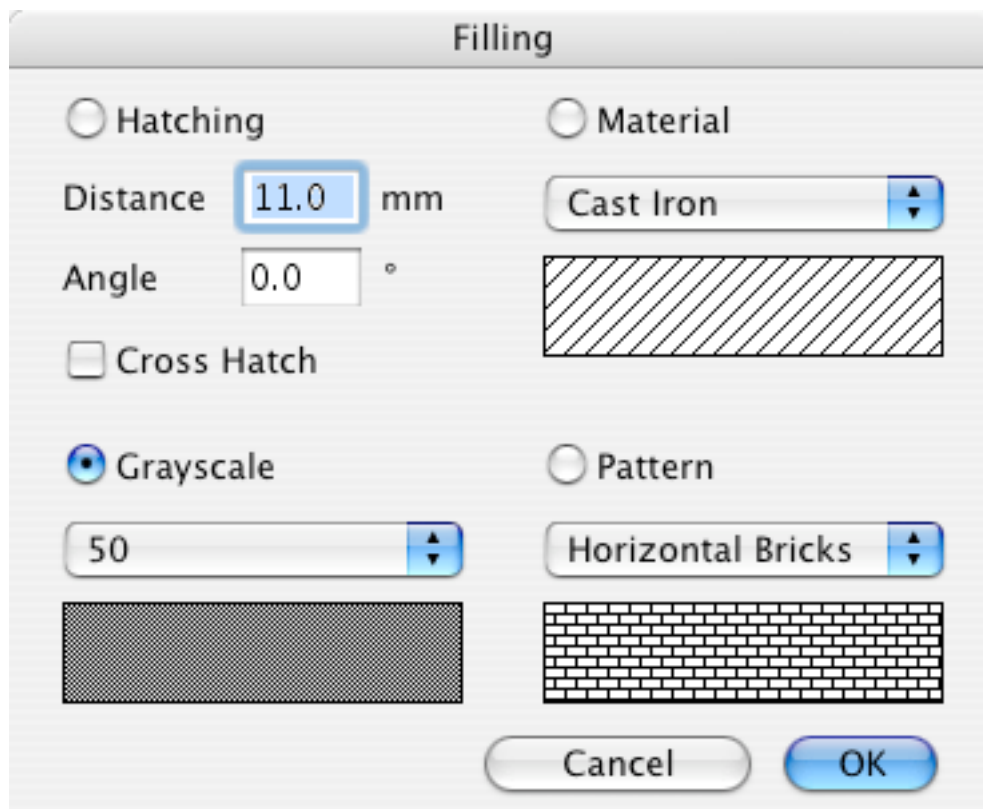
1. Seleziona tutti gli oggetti in sequenza fino a racchiudere un'area circoscritta (terminando con il tasto INVIO).
 2. Seleziona tutte le isole (ugualmente circoscritte) che vuoi lasciare inalterate.
 3. Inserisci il motivo: mattoni orizzontali, mattoni inclinati, vetro, archi, zigzag, punti, mosaico 1, mosaico 2, mosaico 3, sfere, tegole orizzontali, tegole verticali, scacchiera, diamanti, piastrelle.
- > Si riempirà l'area con il motivo selezionato.

3.10.5 Cambia Attributi



Percorso:

1. Seleziona il motivo da modificare.
2. Si visualizzerà la seguente finestra di dialogo:



-> L'area selezionata risulterà modificata di conseguenza.

3.11 Linea X

3.11.1 Linea Multipla



Percorso:

1. Fai clic su una serie di punti su cui desideri disegnare una linea multipla. Premi il tasto 'Invio'.
- > Si disegnerà una linea multipla.

3.11.2 Curva di Bézier



Percorso:

1. Fai clic su una serie di punti su cui desideri piazzare una curva di Bézier. Premi il tasto 'Invio'.
- > Si disegnerà una curva di Bézier.

3.11.3 Spline



Percorso:

1. Fai clic su una serie di punti su cui desideri piazzare una curva spline. Premi il tasto 'Invio'.
- > Si disegnerà una spline.

3.11.4 Marcatore



Percorso:

1. Fai clic su una serie di punti su cui desideri piazzare dei marcatori. Premi il tasto 'Invio'.
- > Si disegneranno dei marcatori.

3.11.5 Sposta Punto Linea X



Percorso:

1. Fai clic sul punto desiderato e spostalo.
- > La Linea X risulterà ridisegnata di conseguenza.

3.11.6 Cancella Punto Linea X



Percorso:

1. Fai clic sui punti della Linea X che desideri cancellare.
- > I punti risulteranno cancellati.

3.11.7 Inserisci Punto Linea X



Percorso:

1. Seleziona il punto base della linea x dopo la quale inserire il nuovo punto.

2. Seleziona il punto base della linea x prima della quale inserire il nuovo punto.
 3. Seleziona la posizione dove inserire il nuovo punto base.
- > Si ridisegnerà la Linea X con il nuovo punto incorporato.

3.11.8 Disgiungi Linea Multipla



Percorso:

1. Fai clic sulla linea multipla che desideri disgiungere.
- > La linea multipla risulterà spezzata in linee singole.

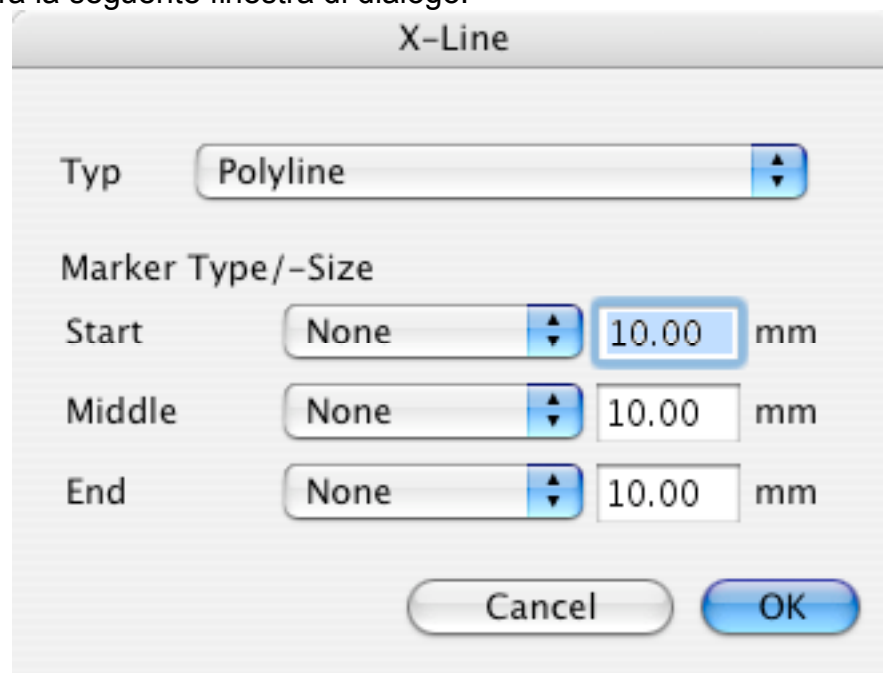
NB: Funziona allo stesso modo per rettangoli smussati e per n-agoni.

3.11.9 Cambia Attributi Linea X



Percorso:

1. Fai clic sulla Linea X che desideri modificare.
2. Comparirà la seguente finestra di dialogo:



-> La Linea X selezionata risulterà modificata di conseguenza.

3.12 Funzioni Speciali

Questo capitolo descrive tutte le restanti funzioni di CADintosh

3.12.1 Sposta Oggetto



Percorso:

1. Fai clic sull'oggetto che desideri spostare.
Ti viene offerta la possibilità di:
 - spostare l'intero oggetto
 - spostare un punto d'inizio o di fine
 - variare i diametri degli archi
- > L'oggetto risulterà spostato.

3.12.2 Invia Oggetto sullo Sfondo



Percorso:

1. Fai clic sull'oggetto che desideri inviare sullo sfondo.
- > L'oggetto si posizionerà dietro a tutti gli altri oggetti dello stesso tipo.

NB:

Gli oggetti posti sullo sfondo sono gli ultimi ad essere selezionati quando diversi oggetti dello stesso tipo si sovrappongono. Gli oggetti disegnati per ultimi si dispongono dietro agli oggetti dello stesso tipo disegnati per primi.

3.12.3 Ellisse



Percorso:

1. Fai clic sul punto centrale.
 2. Inserisci un raggio x ed uno y.
 3. Seleziona un punto per l'inizio dell'angolo oppure inserisci l'inizio dell'angolo.
 4. Seleziona un punto per la fine dell'angolo oppure inserisci la fine dell'angolo.
- > Si disegnerà un'ellisse.

3.12.4 Rettangolo Smussato



Percorso:

1. Fai clic sul primo angolo.
 2. Fai clic sul secondo angolo, diagonalmente opposto.
 3. Inserisci un raggio dell'angolo.
- > Si disegnerà un rettangolo smussato.

NB:

Esplode con la funzione 4.12.8.

3.12.5 N-agoni (Poligoni)



Percorso:

1. Seleziona un punto centrale.
 2. Seleziona oppure inserisci un raggio (della circonferenza).
 3. Inserisci un numero di angoli (da 3 a 100) .
 4. Seleziona oppure inserisci un angolo d'inizio.
- > Si disegnerà un n-agono.

NB:

Esplode con la funzione 4.12.8.

3.12.6 Linea di Tratteggio



Percorso:

1. Seleziona il primo punto.
 2. Seleziona il secondo punto.
 3. Inserisci un qualsiasi testo di accompagnamento.
 4. Seleziona il verso di direzione delle fracce.
- > Si disegnerà una linea di tratteggio.

NB:

Le linee di tratteggio sono delle entità.

3.12.7 Selezionabile/Non Selezionabile



Percorso:

1. Fai clic su un oggetto che dalla stessa posizione diventa selezionabile o non selezionabile.
2. Inserisci 'S' o 'N'. Tutti gli oggetti diventeranno selezionabili o non selezionabili dallo stesso comando.

Questa funzione è utile per spostare degli oggetti sopra degli altri oggetti.

3.12.8 Cancella nel Bitmap (TIFF)



Quando cancelli un'area premendo con il tasto del mouse, è impossibile ripristinarla in un secondo momento.

Questa funzione è normalmente utilizzata per cancellare porzioni di un disegno scansionato e ridisegnato con una costruzione di CADintosh.

4 Menu

4.1 CADintosh



Menu Apple

4.1.1 Informazioni su CADintosh

Si visualizzerà una finestra di dialogo contenente informazioni sulla versione di CADintosh.

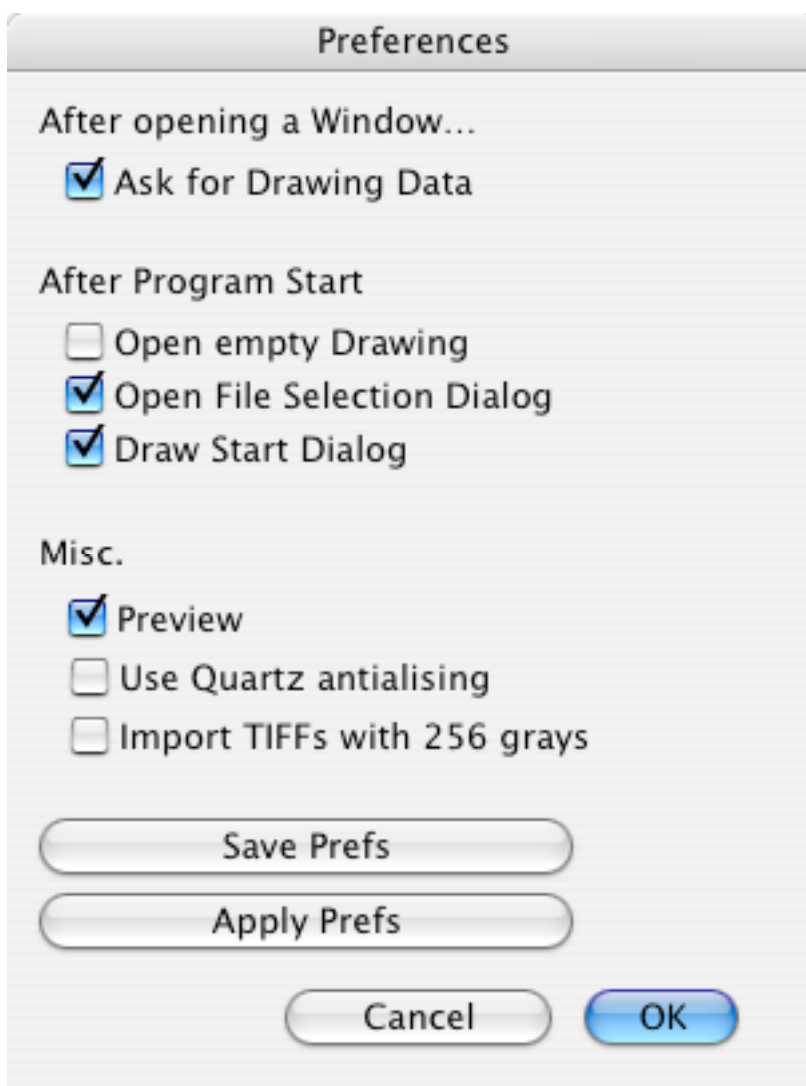
NB:

Prova a scorrere verso il basso dopo aver selezionato “Informazioni su CADintosh” durante una sessione di disegno aperta.

Non esitare a fare clic sull'icona CADintosh e nella casella di dialogo ogni volta che lo desideri.

4.1.2 Preferenze

Apparirà la seguente finestra di dialogo



- **Richiedi Dati Disegno**
La scelta di questa opzione fa in modo che all'inizio di ogni nuovo disegno venga visualizzata la finestra contenente i dati del disegno (v. capitolo 4.3.12).
- **Apri Disegno vuoto**
Si dice a CADintosh di aprire un nuovo documento all'avvio del programma.
- **Apri Finestra selezione Documento**
Si dice a CADintosh di aprire una finestra di selezione documento all'avvio del programma (v. capitolo 5.3.12).
- **Finestra Avvio Disegno**
Si dice a CADintosh di visualizzare la finestra di avvio con le informazioni relative alla versione di CADintosh ed all'utente registrato per circa 5 secondi. Questa funzione può essere disabilitata soltanto nelle versioni registrate.
- **Anteprima**
Contrassegna questa casella per creare automaticamente un'anteprima del disegno completo registrato.
- **Registra Preferenze**
Si registreranno le impostazioni delle preferenze correnti.
- **Applica Preferenze**
Si applicheranno al disegno corrente le impostazioni delle preferenze registrate.

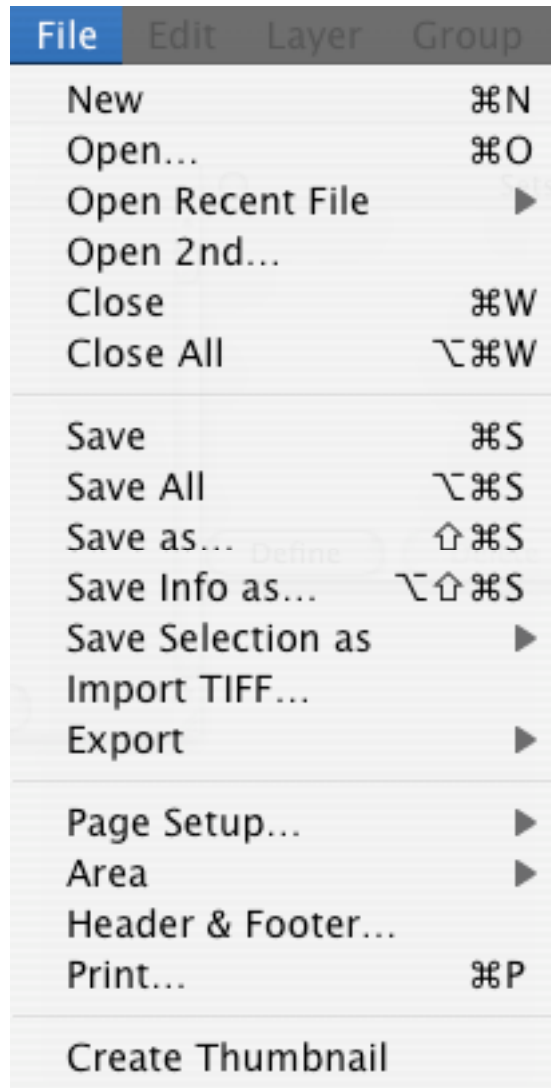
4.1.3 Esci

Esce da CADintosh.

Se non sono state registrate le modifiche, vengono presentate le seguenti opzioni:

1. Non Registrare
Esce da CADintosh senza registrare le modifiche.
2. Annulla
Annulla il comando 'Esci' e ritorna in CADintosh.
3. Registra
Registra il disegno ed esce da CADintosh.

4.2 Archivio



Menu Archivio

4.2.1 Nuovo

Avvia un nuovo disegno. Apparirà la finestra Dati del Disegno nella quale è necessario inserire le 'Preferenze'.

4.2.2 Apri

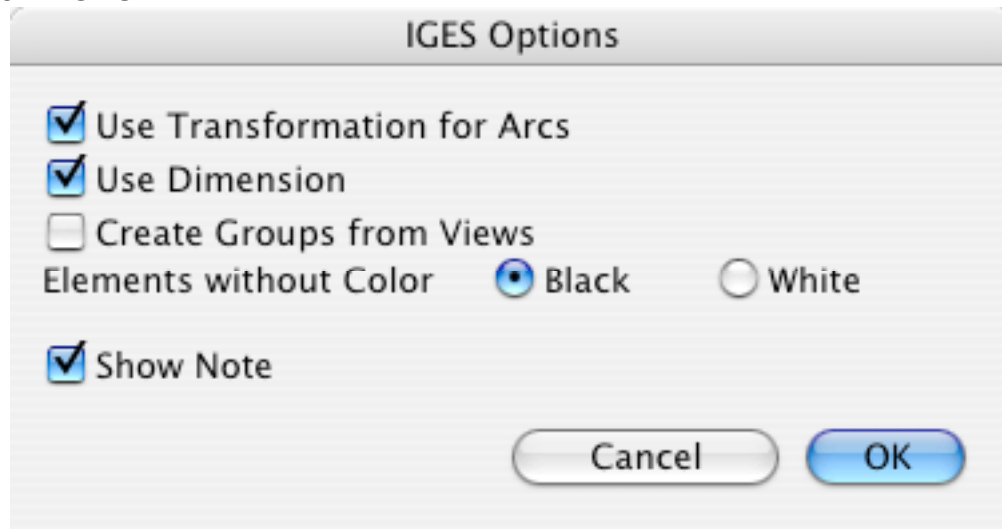
Apri un disegno registrato.

Importa i seguenti formati di documento:

- Standard
Il formato disegno CADintosh
- DXF
Formato di scambio dati
- HPGL
Documento Plotter (non conserva alcuna informazione di gruppo o di livello)
- PICT
Formato immagine
- IGES
Formato di scambio dati

- Formato Documento Misurazione Dati
Record di misura per esempio da teodolite.
- Formato SELIG
Contiene la sezione dei profili alari degli aeroplani.

Fai clic sul tasto opzioni per visualizzare la finestra dove potrai impostare le preferenze di importazione in IGES.



- Usa Trasformazione per gli Archi
Contrassegna o non contrassegna questa opzione se i cerchi e gli archi non sono posizionati correttamente dopo l'importazione.
- Usa Dimensioni
Contrassegna questa opzione per importare le dimensioni come dimensioni e non come elementi normali.

Preferenze di importazione in DXF.



- **Elementi senza colore**
Per definire il colore degli elementi che nei documenti IGES non hanno un colore.
- **Scala**
I documenti in formato DXF non supportano le scale. Pertanto è possibile variare la scala di importazione soltanto in questo passaggio. Utilizzare di default 1.0.
- **Codepage**
Utilizza questa opzione quando il carattere speciale di un documento DXF non dovesse risultare corretto dopo l'importazione.

4.2.3 Apri Documento Recente

Visualizza un submenu di disegni aperti di recente per una selezione rapida.

4.2.4 Apri secondo

Solo per Versioni Registrate!

Percorso:

1. Seleziona nel disegno il punto d'inserimento.
 2. Seleziona un disegno oppure un documento PICT.
- > Il disegno o il documento PICT sarà posizionate nel disegno.

4.2.5 Chiudi

Chiude la finestra attiva. In caso di modifiche non registrate, ti verrà richiesto di registrare le modifiche prima di chiudere.

NB:

Il tasto 'Chiudi' chiuderà tutte le finestre aperte (dandoti la possibilità di registrare le modifiche, laddove desiderato).

4.2.6 Registra

Registra il disegno attivo. Se il documento non è stato ancora nominato, ti sarà chiesto di farlo.

NB:

Il tasto 'Registra' registrerà tutte le finestre aperte (dandoti anche la possibilità di nominarle, laddove desiderato).

4.2.7 Registra Come

Registra il documento in uno dei seguenti formati:

- **Normale**
Registra il disegno attivo con un nuovo nome.
- **DXF**
Registra il disegno attivo in formato DXF.
- **HPGL**
Registra i contenuti della selezione HPGL in formato HPGL.
- **PICT**
Registra i contenuti della selezione PICT in formato PICT.
- **IGES**
Registra il disegno attivo in formato IGES (senza linee x).

Fai clic sulle opzioni per aprire una finestra con tutte le opzioni. Tale finestra è valida per i formati DXF e HPGL.

DXF:



Per definire la compatibilità per AutoCAD.

HPGL:

Vedi la sezione HPGL.

HPGL

☒ HP-GL ☐ CR
☐ HP-GL/2 ☐ LF ☐ Use Style

Text Factor

Style Factor

Init Sequence

Exit Sequence

Base Point
☒ Left-Bottom ☐ Middle

Scale

IGES

IGES Export Options

Line End Characters
☐ No
☒ CR/LF
☐ LF/CR
☐ CR
☐ LF

Elements without color
☒ Black ☐ White

5.2.8. Registra Selezione come
Questa selezione contiene un submenu:

1. Copia
Registra una copia del disegno con un nuovo nome.
2. Gruppo
Inserisce un numero gruppo e lo registra con un nuovo nome.
3. Finestra
Disegna un riquadro intorno all'area di disegno desiderata e ne registra i contenuti con un nuovo nome.

5.2.9. Importa TIFF

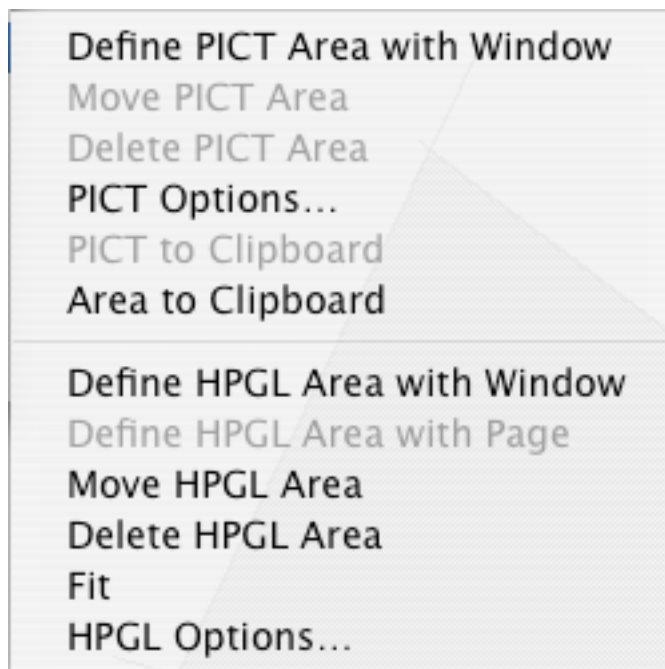
Si ottiene un selettore documenti per aprire un disegno TIFF. Il primo disegno sarà inserito nel punto 0,0.

Questa funzione è molto utile in caso di aggiunta ad un disegno scansionato.

Il TIFF sarà sempre importato come 1 bit (bianco e nero).

4.2.8 Esporta

Questa selezione contiene un submenu:



Export sub-menu

4.2.8.1 Definisci Area PICT con Finestra

Definisce una selezione con due punti.

4.2.8.2 Sposta Area PICT.

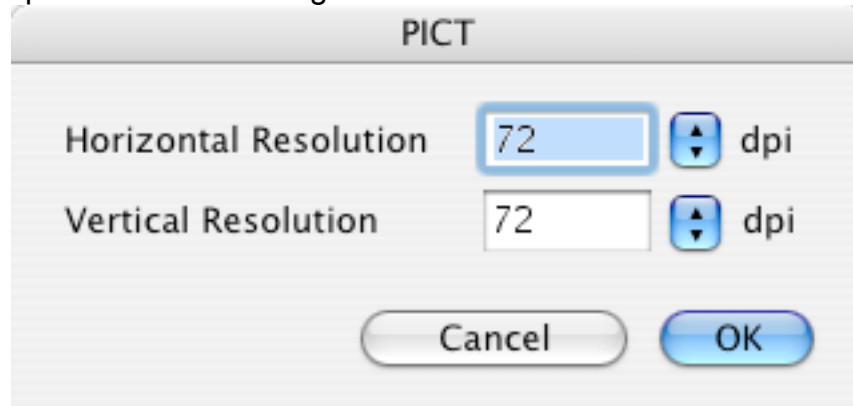
Sposta l'area PICT con il mouse..

4.2.8.3 Cancella Area PICT

L'area PICT sarà cancellata.

4.2.8.4 Opzioni PICT

Selezionare le opzioni PICT nella seguente finestra.



La risoluzione determina la qualità di PICT. Maggiore è la risoluzione, maggiore sarà la qualità.

4.2.8.5 PICT negli Appunti

L'area PICT definita (con il secondo menu di scelta) sarà copiata come un PICT negli Appunti.

4.2.8.6 Area negli Appunti

Sarà disegnata una finestra con il mouse e l'area circoscritta sarà copiata come un PICT negli Appunti.

4.2.8.7 Definisci Area HPGL con Finestra

Seleziona una selezione HPGL con due punti.

4.2.8.8 Definisci Area HPGL con Pagina

Definisce una selezione HPGL con formato carta selezionando "Parametri".

4.2.8.9 Sposta Area HPGL

Sposta la selezione HPGL con il mouse.

4.2.8.10 Cancella Area HPGL

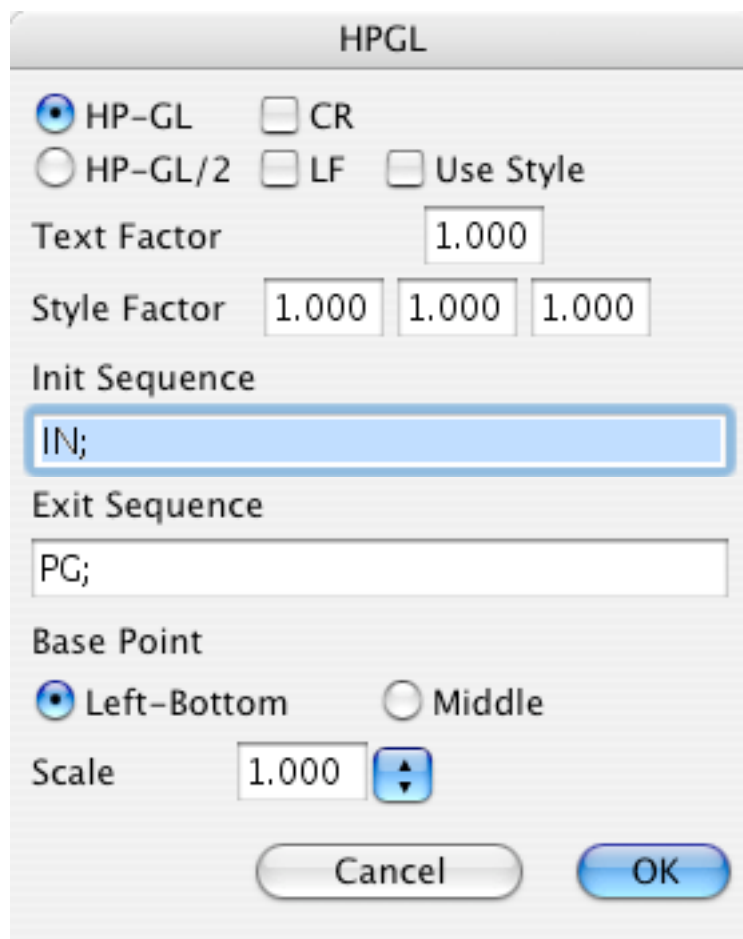
L'area HPGL sarà cancellata.

4.2.8.11 Adatta

Fai clic su una linea ed inserisci la lunghezza. L'intero disegno risulterà scalato di conseguenza.

4.2.8.12 Opzioni HPGL

Comparirà la seguente finestra di dialogo.



Dialog HPGL

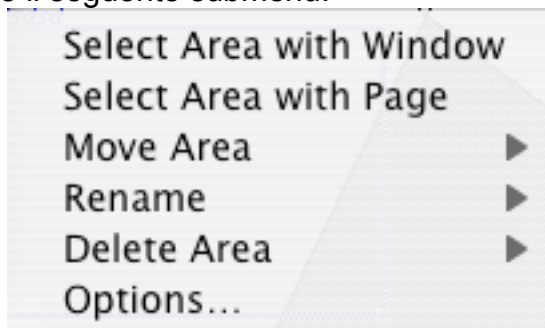
- *Usa Comandi Label*
CADintosh userà i comandi LB per disegnare un testo, riducendo in questo modo la dimensione del documento. Tuttavia la progettazione delle etichette non sarà in assoluto WYSIWYG.
- *Usa Stili*
CADintosh userà gli stili della linea di plotter solo se quest'opzione è stata contrassegnata.
- *Fattore Testo*
Questo fattore serve per la correzione dell'altezza testo HPGL.
- *Fattore Stili*
Questi fattori servono per la correzione dello stile della linea zigzag.
- *Sequenza Iniz.*
La sequenza da cui inizia il documento grafico.
- *Chiudi*
L'ultima sequenza del documento grafico.
- *Scala*
Serve per trasformare in scala i dati HPGL

4.2.9 Formato di Stampa

Questo menu contiene un submenu con tutti i nomi delle area di stampa definite e quella di default. Seleziona il formato carta usando la finestra della stampante di default per l'area selezionata.

4.2.10 Area

Questa selezione contiene il seguente submenu:



4.2.10.1 Seleziona Area con Finestra

Definisce l'area di stampa disegnando una finestra.

4.2.10.2 Seleziona Area con Pagina

Definisce l'area di stampa in base alla dimensione pagina selezionata.

4.2.10.3 Sposta Area

Sposta l'area di stampa con il mouse.

4.2.10.4 Rinomina

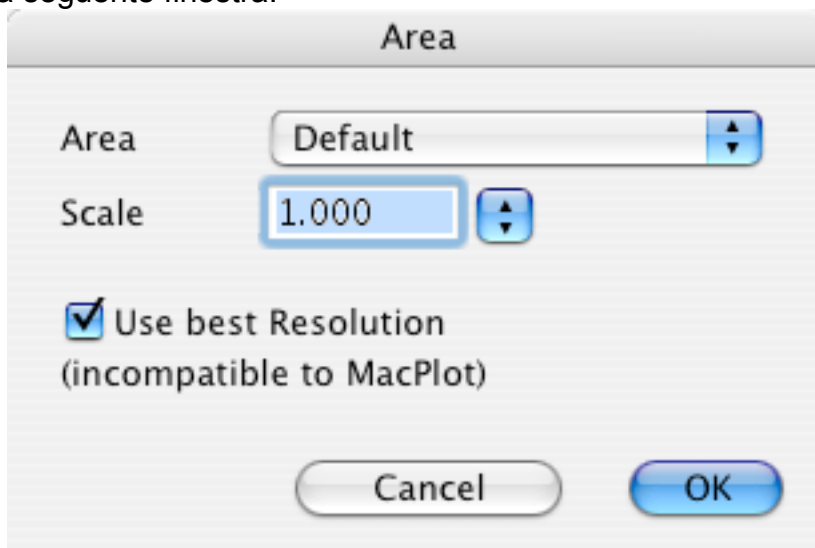
Rinomina l'area di stampa selezionata.

4.2.10.5 Cancella Area

Cancella l'area di stampa selezionata.

4.2.10.6 Opzioni

Si visualizzerà la seguente finestra:



Si imposta la scala di output. Se la scala selezionata è "1:1" si otterrà una stampa WYSIWYG. Questa finestra consente di rivedere la scala di un disegno, passando ad esempio da A0 a A4.

Selezionando "Usa miglior Risoluzione" applicherai la massima risoluzione della stampante. Questa opzione è incompatibile con il driver per plotter MacPlot, poiché il disegno risulta rimpicciolito.

4.2.11 Intestazione e Pié di Pagina

In fase di stampa è possibile aggiungere un'intestazione ed un pié di pagina definendone gli elementi nella finestra sotto riportata.

Header & Footer

Header

Left Middle Right

Footer

Left Middle Right

Font: Lucida Grande

Size: 12

☐ White Background

Description

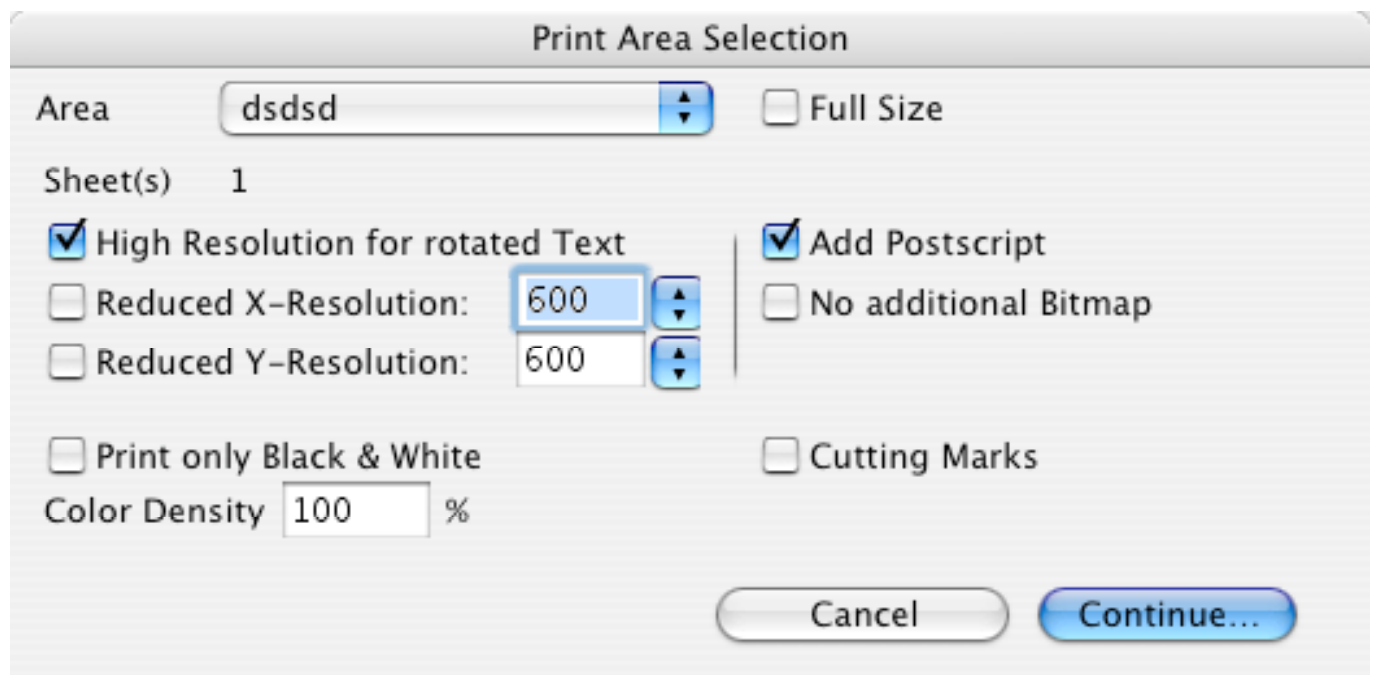
- &# – current page
- &+ – total number of pages
- &f – filename
- &g – path and filename
- &p – name of print area
- &d – date
- &t – time
- &l – aktive layers

Cancel OK

Si possono utilizzare caratteri normali e caratteri speciali sostituibili in fase di stampa.

4.2.12 Stampa

Stampa i contenuti delle aree di stampa definite. Propone la finestra di stampa standard della stampante selezionata e consente di selezionare l'area da stampare dall'angolo posto in basso a sinistra.



- **Menu Stampa Area Selezionata**
Serve a selezionare l'area di stampa. CADintosh calcolerà automaticamente il numero di pagine per quell'area.
- **Alta risoluzione per Testo ruotato**
Voce da contrassegnare se la stampante non supporta Postscript.
- **Risoluzione X ridotta**
Per ridurre la risoluzione e stampare più velocemente, anche se con risultati peggiori.
- **Stampa solo Bianco e Nero**
Contrassegna questa opzione se desideri stampe solo in bianco e nero su stampanti a colori.
- **Densità del**
Per definire la densità di colore dell'inchiostro o del toner.
- **Aggiungi Postscript**
Contrassegna questa opzione solo per le stampanti Postscript.
- **No Bitmap aggiuntionale**
Contrassegna questa opzione solo per una stampante Postscript per creare stampe più ridotte.
- **Marcatori di taglio**
Stampa marcatori di taglio su ciascuna pagina quando il disegno richiede più di una pagina di stampa. Questa funzione è utile per incollare le varie pagine.

4.2.13 Crea Miniature

Disegna un riquadro da cui sarà generata un'anteprima per la finestra di selezione documenti.

4.3 Composizione



Edit menu

4.3.1 Annulla

Annulla l'ultima azione. Il numero degli annullamenti possibili appare fra parentesi.

4.3.2 Ripristina

Riporta il disegno allo stato precedente ad "annulla". Il numero dei ripristini possibili appare fra parentesi.

4.3.3 Taglia

Taglia il testo dal riquadro d'inserimento.

4.3.4 Copia

Copia il testo dal riquadro d'inserimento oppure un'immagine PICT da un disegno.

4.3.5 Inserisci

Inserisce il testo dagli Appunti nel riquadro d'inserimento testo oppure un'immagine PICT nel disegno. Se gli Appunti contengono un PICT sarà visualizzata la voce 'Incolla ed interpreta PICT'.

4.3.6 Cancella

Elimina il testo dal riquadro d'inserimento testo oppure un'immagine PICT dal disegno senza copiarlo negli appunti.

4.3.7 Seleziona Tutto

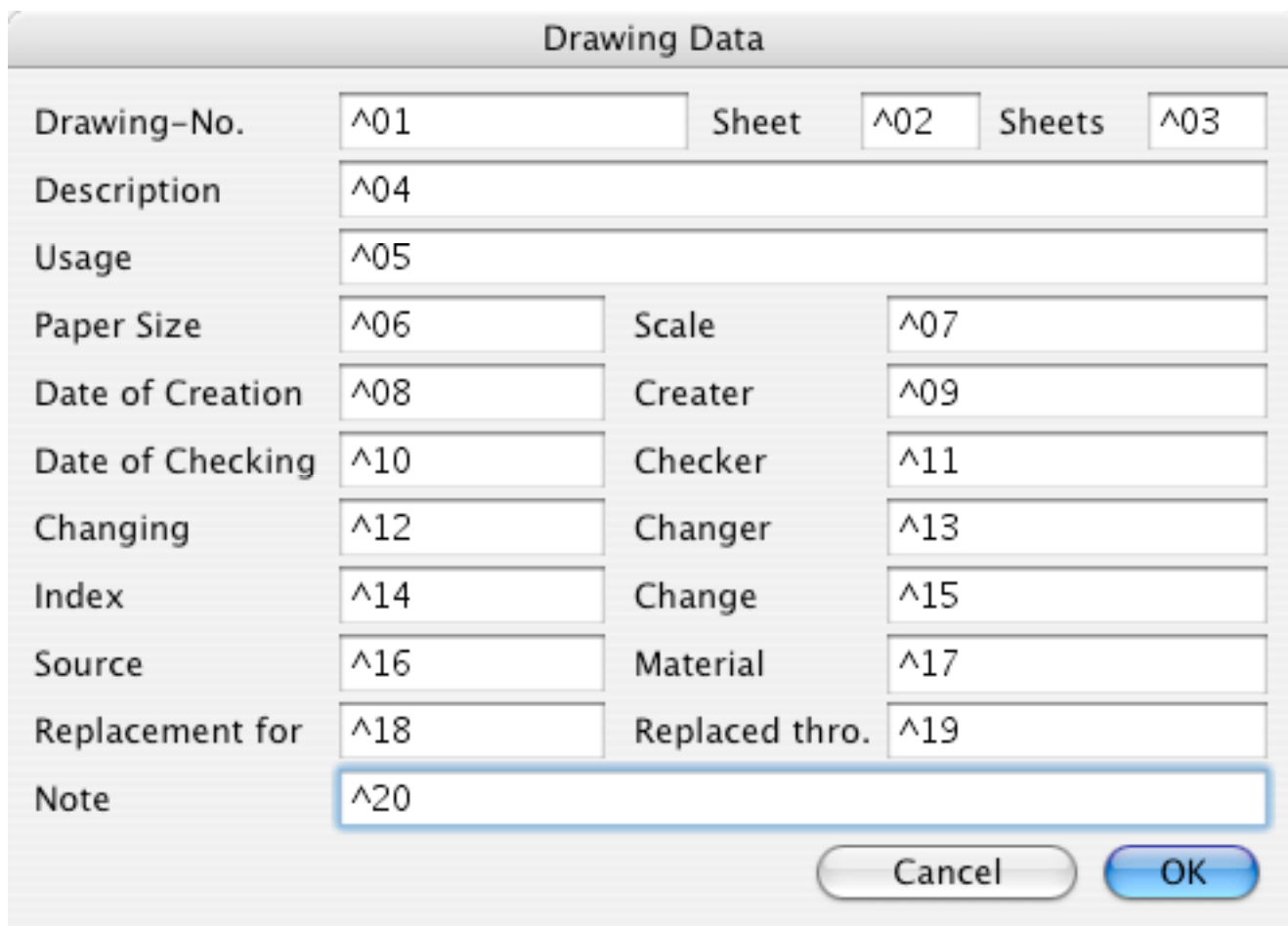
Seleziona l'intero contenuto del riquadro d'inserimento testo.

4.3.8 Mostra/Nascondi Riquadro

CADintosh visualizzerà i riquadri degli editori e degli abbonati solo se l'opzione è selezionata.

4.3.9 Dati del Disegno

Visualizza la seguente finestra per poter cambiare o inserire i dati di gestione del disegno.



The image shows a 'Drawing Data' dialog box with the following fields and values:

Drawing Data			
Drawing-No.	^01	Sheet	^02
		Sheets	^03
Description	^04		
Usage	^05		
Paper Size	^06	Scale	^07
Date of Creation	^08	Creator	^09
Date of Checking	^10	Checker	^11
Changing	^12	Changer	^13
Index	^14	Change	^15
Source	^16	Material	^17
Replacement for	^18	Replaced thro.	^19
Note	^20		
		Cancel	OK

Se il contenuto del testo del disegno è racchiuso fra parentesi, i dati saranno automaticamente inglobati nel disegno.

Come dati aggiuntivi vedi:

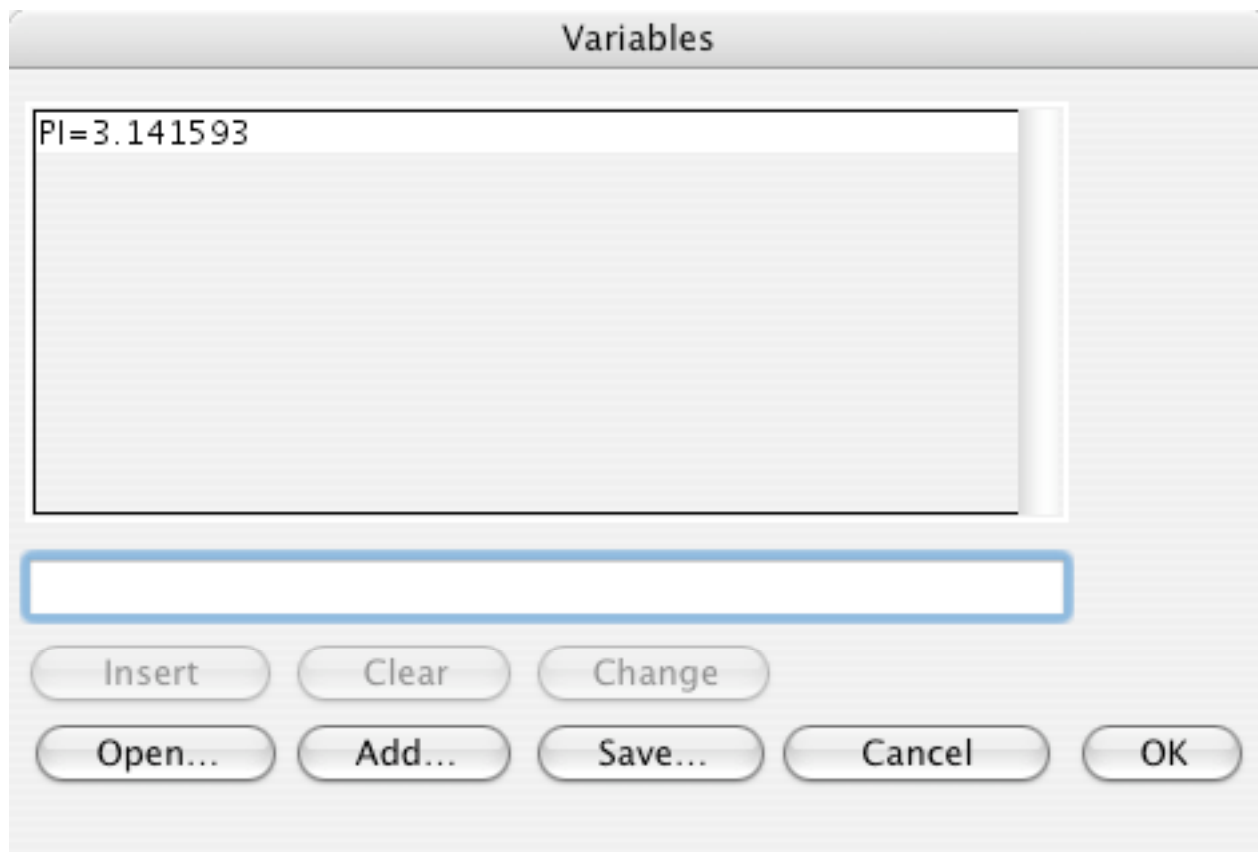
- Dati del Sistema (^50)
- Tempo del Sistema (^51)
- Nome Documento (^52)

4.3.10 Commenti

Si visualizzerà una finestra per l'inserimento dei commenti che possono essere anche copiati dagli appunti. I commenti possono inoltre essere stampati. In fase d'importazione di documenti DXF e IGES in questa finestra saranno visualizzate anche le informazioni sui documenti.

4.3.11 Variabili

Visualizza la seguente finestra dove poter definire le variabili.



Le funzioni visualizzate sono le seguenti:

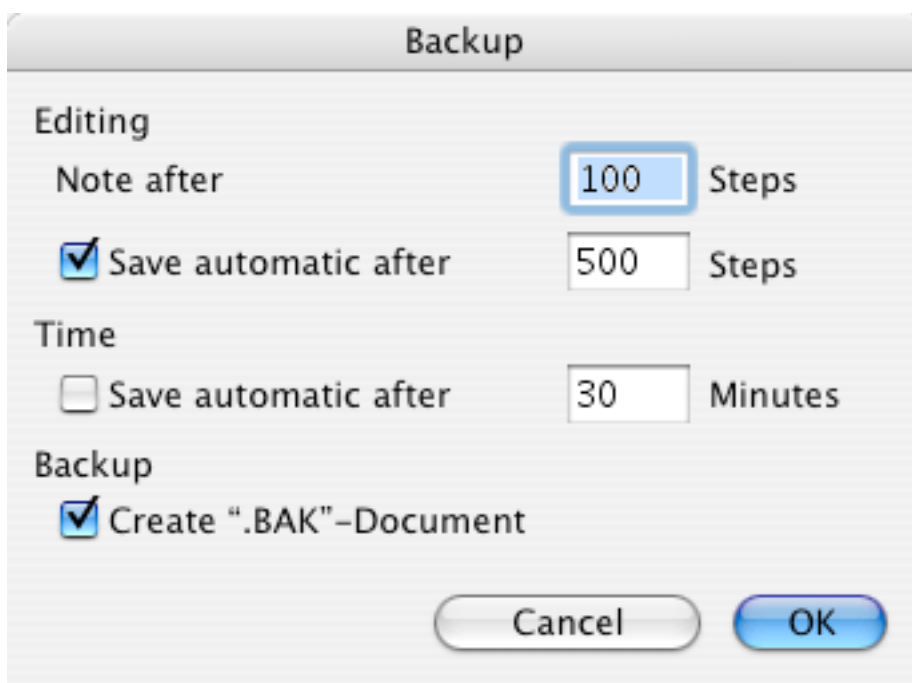
- Inserisci
Inserisce la variabile nella colonna d'inserimento dell'elenco delle variabili.
- Cancella
Cancella la variabile selezionata.
- Cambia
Modifica la variabile selezionata.
- Apri
Apri un elenco di variabili che andranno a sovrascrivere a quelle esistenti.
- Aggiungi
Allega un elenco di variabili alla lista già esistente.
- Registra
Registra l'elenco delle variabili con un nuovo nome.

NB:

1. Le variabili si creano da altre variabili.
2. Le variabili presentano sempre la stessa costruzione:
<nome variabile > = <definizione>

4.3.12 Backup delle Preferenze

Visualizza una finestra dalla quale impostare il proprio backup delle preferenze. In altre parole si imposta CADintosh affinché il disegno sia registrato automaticamente dopo un certo numero di minuti oppure dopo un certo numero di variazioni.

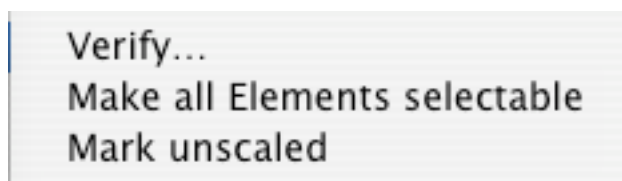


Finestra di Backup

- **Modifica**
Apparirà la voce 'Nota dopo' un certo numero di passi del disegno. Inoltre, se è contrassegnata l'opzione 'Auto-Registra dopo', il disegno sarà registrato dopo un certo numero di passi.
- **A Tempo**
Il disegno viene registrato dopo un certo numero di minuti.
- **Backup**
CADintosh crea un documento con lo stesso nome del disegno esistente ma con estensione .BAK per ciascuna registrazione di modifica.

4.3.13 Utility

Questa voce del menu contiene tre submenu con varie funzioni utili.



Funzioni del Submenu Utility

4.3.13.1 Verifica

Verifica tutti gli elementi (ad es. che la lunghezza non sia uguale a zero) ed elimina gli elementi non validi.

4.3.13.2 Rendi tutti gli Elementi selezionabili

Rende tutti gli elementi non selezionabili nuovamente selezionabili.

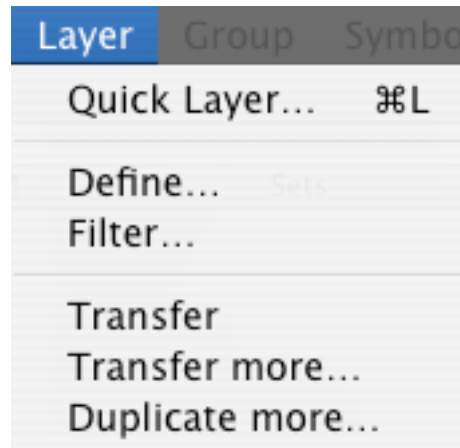
4.3.13.3 Segna i non scalati

Seleziona tutti gli elementi non scalati.

4.3.14 Rimuovi TIFF

Questo submenu contiene tutti i TIFF aperti. Ciascun TIFF può essere rimosso dopo averlo selezionato.

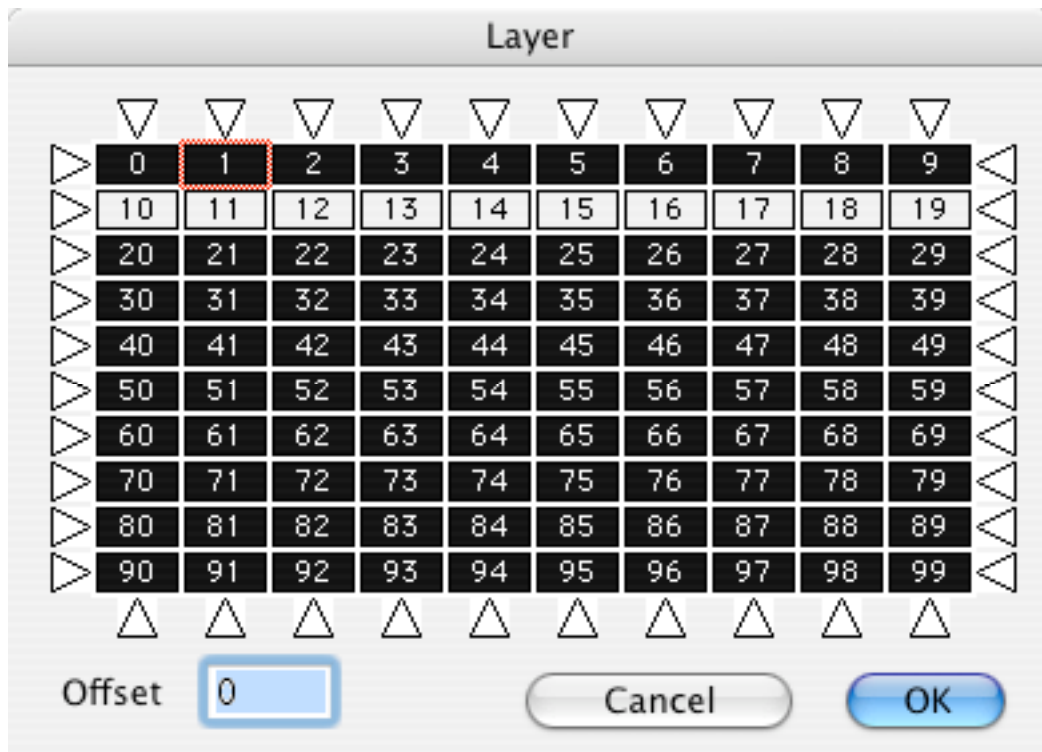
4.4 Livelli



Menu Livelli

4.4.1 Livello Rapido

Visualizza una finestra per attivare e disattivare i livelli (da 0 a 99).



Finestra Livello Rapido

Il nome Livello Rapido deriva dal fatto che è possibile definire cento livelli per volta (da 100 a 1.024). Per attivare o disattivare un livello basta cliccarci sopra. Se desideri selezionare una riga o una colonna completa fai clic su una freccia. Variando l'offset si determina il primo livello che dovrà comparire nella tabella.

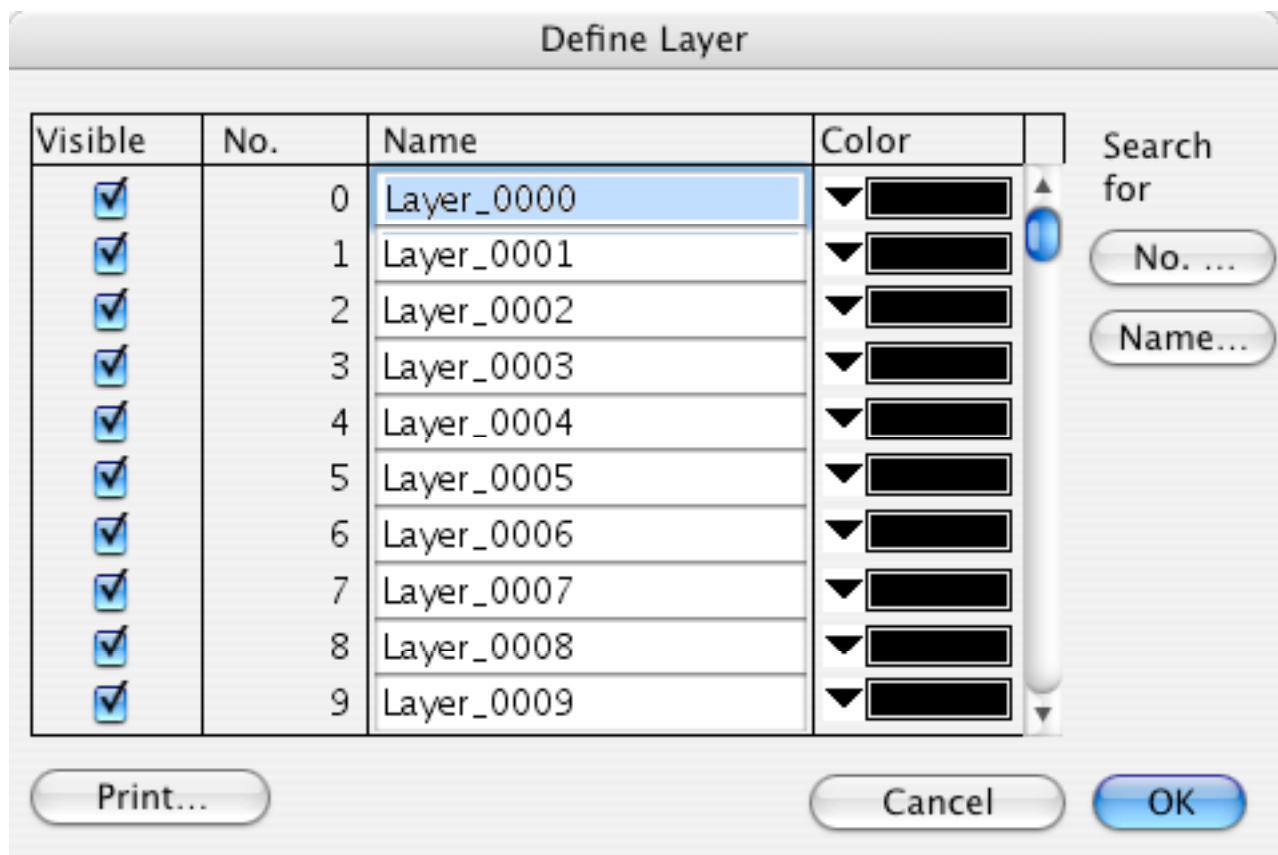
NB:

Il livello corrente viene racchiuso in una cornice.

4.4.2 Definisci

Solo per Versioni Registrate!

Visualizza una finestra dove poter definire tutti i livelli (da 0 a 1.023).



Finestra Definisci

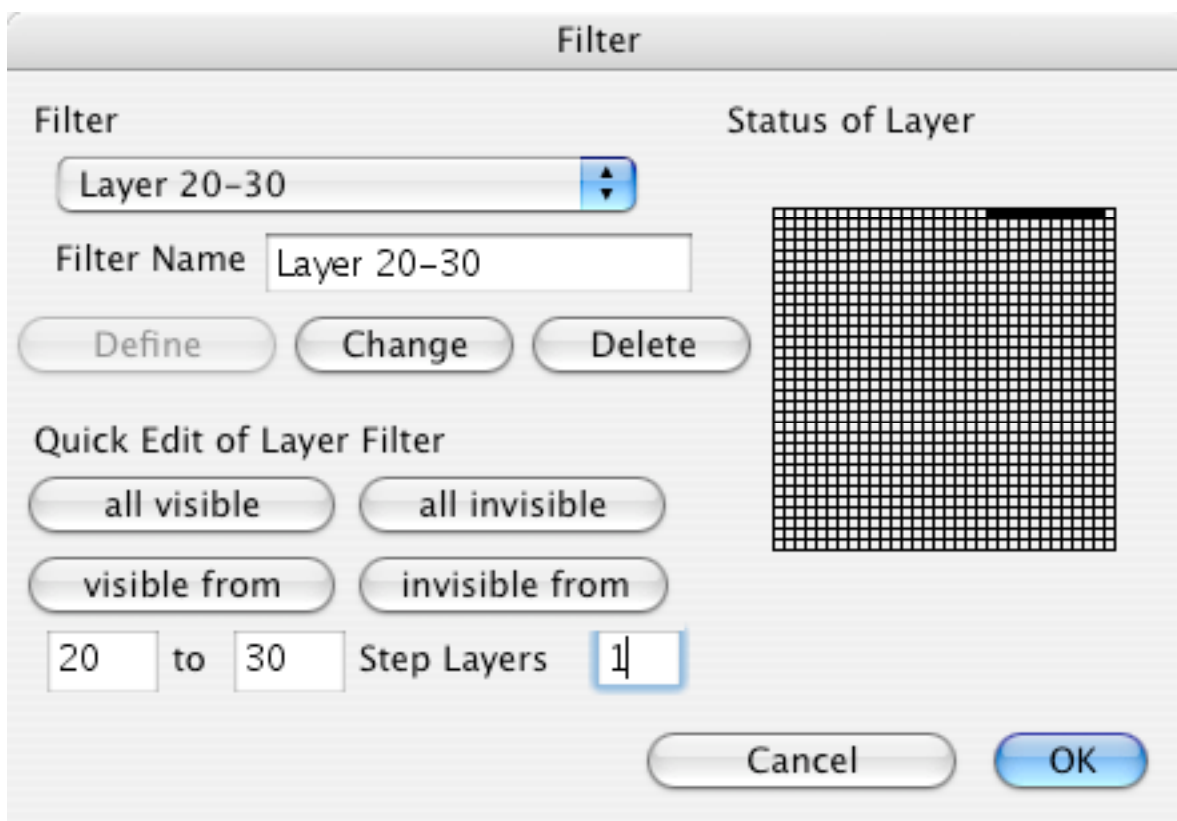
Questa finestra consente di modificare i 1.024 livelli.

- *Visibile*
Attiva o disattiva un livello.
- *Nomina*
Modifica il nome del livello.
- *Colore*
Fai clic sulla freccia per selezionare un colore per il livello fra gli otto colori standard di Macintosh. Fai clic nel campo colore anche per colorare il cerchio.
- *Scrolling*
Salta da un livello ad un altro.
- *Numero.*
Si otterrà una finestra dove poter specificare ed attivare un determinato numero di livelli.
- *Nome*
Si otterrà una finestra dove ricercare il nome del livello per poterlo attivare.
- *Stampa*
Stampa una serie di livelli selezionati.

4.4.3 Filtro

Solo per Versioni Registrate!

Visualizza una finestra dove poter attivare i livelli ed impostare delle regole.



Finestra Filtro

La modifica dei filtri del livello si articola in tre parti:

- **Filtro**
Per impostare, modificare e cancellare i filtri. Il menu a comparsa mostra il filtro attivo. Per creare un nuovo filtro ti basterà selezionare *Nuovo*. *Definisci* crea un nuovo filtro e gli attribuisce un nome. *Cambia* modifica le opzioni del filtro selezionato. *Cancella* elimina il filtro selezionato dopo aver richiesto ed ottenuto conferma.
- **Modifica Rapida del Filtro del Livello**
Puoi utilizzare i quattro tasti per attivare o disattivare più livelli.
- **Stato del Livello**
Per abilitare o disabilitare i singoli livelli con un clic.

4.4.4 Trasferisci

Percorso:

Fai clic su un oggetto dal livello sorgente.

Inserisci la destinazione.

-> Tutti gli oggetti saranno trasferiti da un livello ad un altro.

4.4.5 Trasferisci Ancora

Percorso:

Inserisci il primo livello sorgente.

Inserisci l'ultimo livello sorgente.

Inserisci l'offset.

-> Tutti gli oggetti saranno trasferiti dal livello sorgente al livello di destinazione.

4.4.6 Duplica Ancora

Percorso:

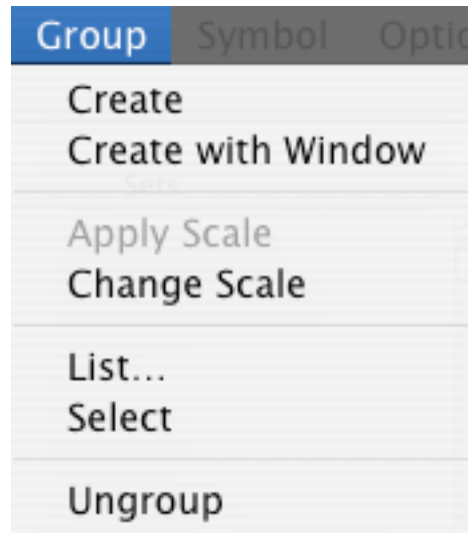
Inserisci il primo livello sorgente.

Inserisci l'ultimo livello sorgente.

Inserisci l'offset.

- > Tutti gli oggetti saranno duplicati dal livello sorgente al livello di destinazione.

4.5 Gruppo



Menu Gruppo

4.5.1 Crea

Percorso:

1. Fai clic su tutti gli oggetti che dovranno appartenere al nuovo gruppo.
 2. Inserisci il nuovo numero gruppo.
- > Gli oggetti formeranno un nuovo gruppo oppure saranno aggiunti al gruppo esistente.

NB:

Se il gruppo è già esistente, ti verrà richiesto se desideri annettere gli oggetti al gruppo.

4.5.2 Crea con Finestra

Percorso:

1. Disegna un riquadro intorno agli oggetti desiderati.
 2. Fai clic su qualsiasi altro oggetto che desideri aggiungere al gruppo.
 3. Inserisci un nuovo numero gruppo.
- > Gli oggetti formeranno un nuovo gruppo oppure saranno aggiunti al gruppo esistente.

NB:

Se il gruppo è già esistente, ti verrà richiesto se desideri annettere gli oggetti al gruppo.

4.5.3 Applica Scala

Applica al disegno il fattore di scala del gruppo corrente.

4.5.4 Cambia Scala

Percorso:

1. Seleziona il punto di riferimento.
 2. Fai clic su un oggetto di un gruppo.
 3. Inserisci il nuovo fattore di scala.
- > La scala del gruppo risulterà variata.

4.5.5 Lista

Visualizza una finestra elencante tutti i gruppi del disegno.



4.5.6 Seleziona

Percorso:

1. Inserisci un numero gruppo.
- > Il gruppo prescelto sarà selezionato.

4.5.7 Separa

Percorso:

1. Fai clic su un oggetto di un gruppo.
- > Il gruppo selezionato risulterà scisso (Gruppo = 0).

4.6 Simbolo

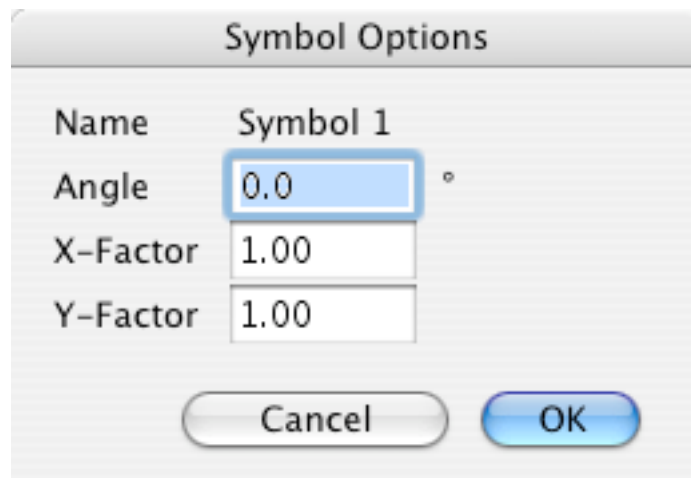


Menu Simbolo

4.6.1 Cambia Attributi

Percorso:

1. Fai clic su un simbolo.
2. Si visualizzerà una finestra dove poter modificare gli attributi di simbolo.



-> Permette di variare l'angolo ed il fattore di scala del simbolo.

4.6.2 Allinea

Percorso:

1. Fai clic su una linea.
2. Fai clic su un simbolo per allinearlo alla linea.
3. Si definirà il punto di rotazione del simbolo secondo la modalità di selezione.
4. Si definirà l'orientamento secondo la modalità di selezione.
5. Il simbolo risulterà allineato. A questo punto è possibile ruotarlo di 180°.

-> Il simbolo è allineato.

4.6.3 Inserisci

Percorso:

1. Inserisci un nome per il simbolo. Digitando uno spazio comparirà una finestra da cui potrai selezionare i simboli da un apposito elenco.
 2. Seleziona il punto d'inserimento.
 3. Inserisci l'angolo di rotazione ed il fattore di scala.
- > Un nuovo simbolo sarà inserito nel disegno.

4.6.4 Inserisci ed Espandi

Percorso:

1. Inserisci un nome per il simbolo. Digitando uno spazio comparirà una finestra da cui potrai selezionare i simboli da un apposito elenco.
 2. Seleziona il punto d'inserimento.
 3. Inserisci l'angolo di rotazione ed il fattore di scala.
- > Un nuovo simbolo sarà inserito nel disegno ed esploso in ciascuno dei suoi elementi.

4.6.5 Espandi

Percorso:

1. Fai clic su un simbolo.
- > Il simbolo esploderà in ciascuno dei suoi elementi.

4.6.6 Simbolo da Gruppo

Percorso:

1. Fai clic su un oggetto di un gruppo oppure inserisci un numero gruppo.
 2. Seleziona il punto d'aggancio.
 3. Inserisci un nome per il nuovo simbolo.
- > Sarà prodotto un nuovo simbolo.

NB:

Un simbolo non può contenere altri simboli.

4.6.7 Simbolo da Finestra

Percorso:

1. Disegna un riquadro. Tutti gli oggetti all'interno del riquadro saranno selezionati. Seleziona/deseleziona oggetti aggiuntivi.
 2. Seleziona il punto d'aggancio.
 3. Inserisci un nome per il nuovo simbolo.
- > Sarà generato un nuovo simbolo.

NB:

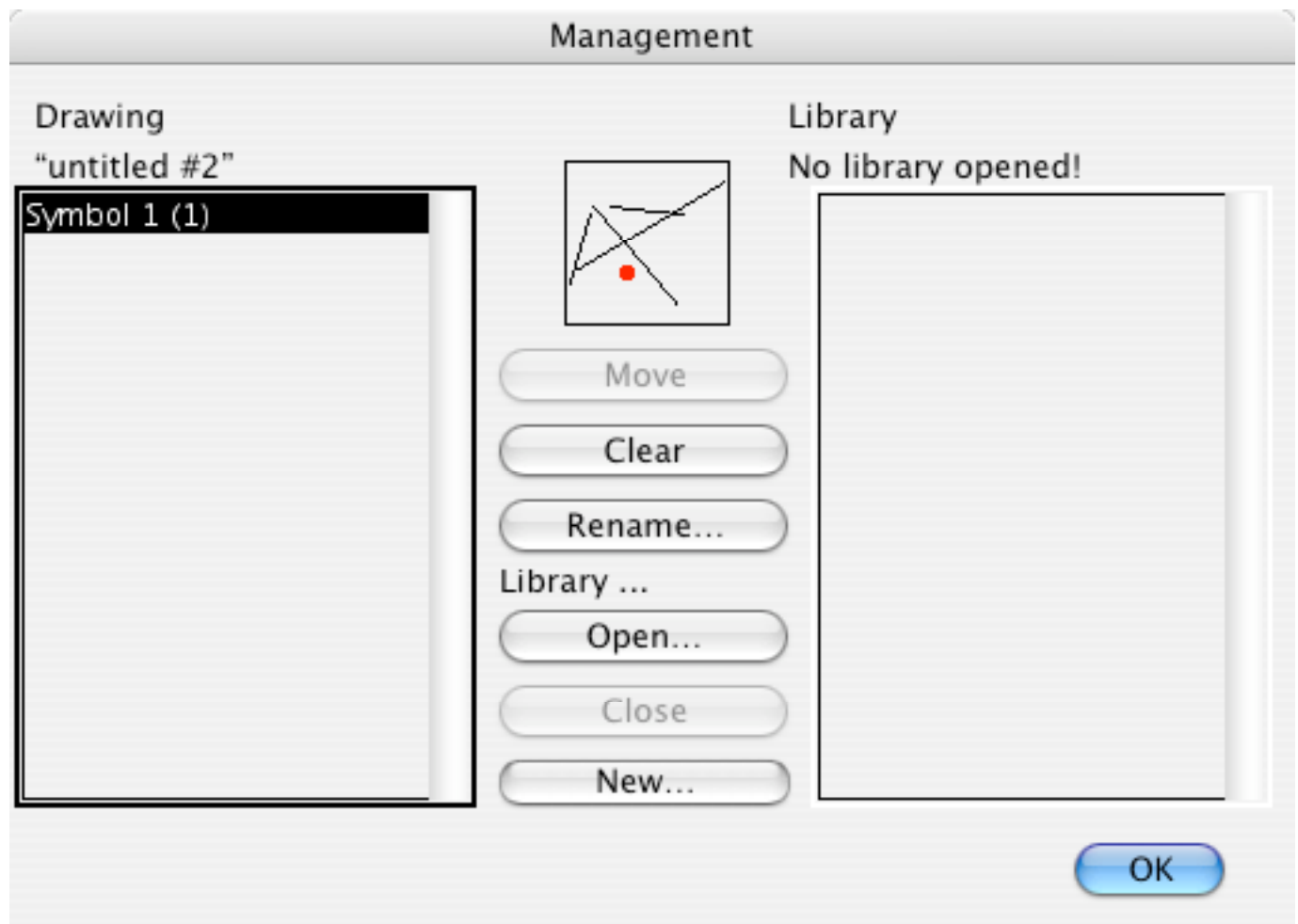
Un simbolo non può contenere altri simboli.

4.6.8 Gestione

Solo per Versioni Registrate!

Visualizza una finestra per la libreria dei simboli e consente di eseguire le seguenti funzioni:

- Crea una nuova libreria
- Apri una libreria
- Cancella simboli nel disegno e in una libreria aperta
- Copia simboli da un disegno ad una libreria aperta e viceversa.



Finestra Gestione

La lista di sinistra contiene tutti i simboli del disegno; quella di destra contiene tutti i simboli di una libreria esterna aperta.

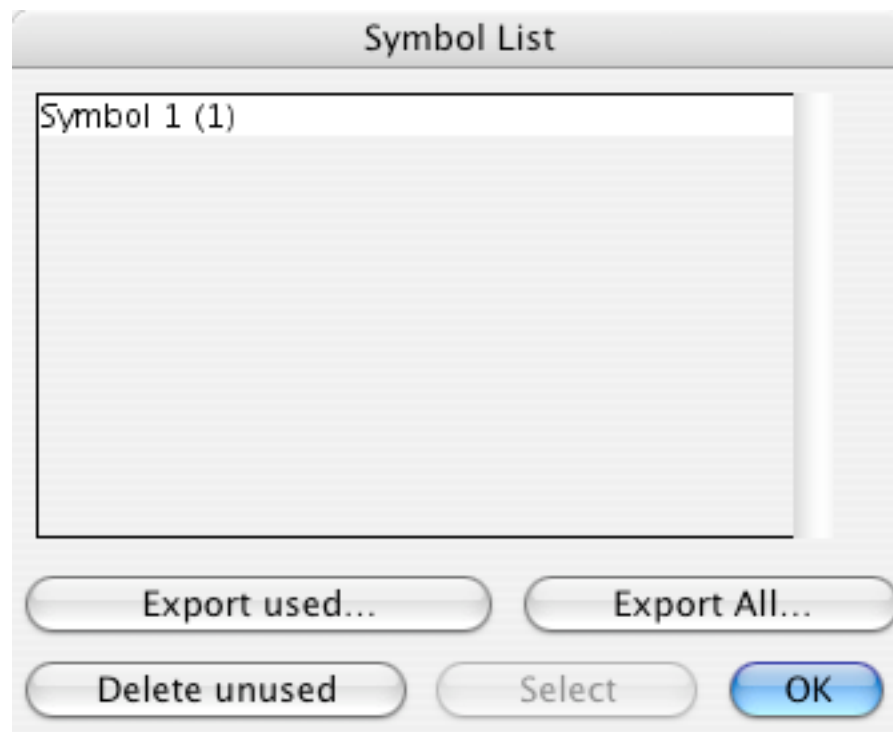
Le librerie possono essere utilizzate per scambiare i simboli fra disegni diversi. Le librerie si gestiscono con tre comandi:

- Apri...
Per aprire una libreria esistente.
- Chiudi
Per chiudere una libreria aperta, solitamente quando vuoi aprire o creare una nuova libreria.
- Nuovo...
Per creare una nuova libreria.

Tre sono i comandi per modificare i simboli del disegno::

- Sposta
Per spostare i simboli selezionati dall'elenco attivo ad un altro elenco.
- Rinomina
Per rinominare tutti i simboli selezionati dell'elenco attivo.
- Cancella
Per eliminare tutti i simboli selezionati dall'elenco attivo.

4.6.9 Lista



Finestra Lista Simboli

Visualizza una finestra elencante tutti i simboli usati nel disegno. Fra parentesi viene indicato il numero delle volte in cui ricorre un determinato simbolo.

Per scegliere un simbolo basta cliccare sulla voce *Seleziona*. Ottimo per facilitare la ricerca di un simbolo.

Esporta crea un semplice documento di testo contenente il nome di tutti i simboli utilizzati e le rispettive quantità.

Cancella non usati cancella tutti i simboli inutilizzati dell'elenco previa conferma.

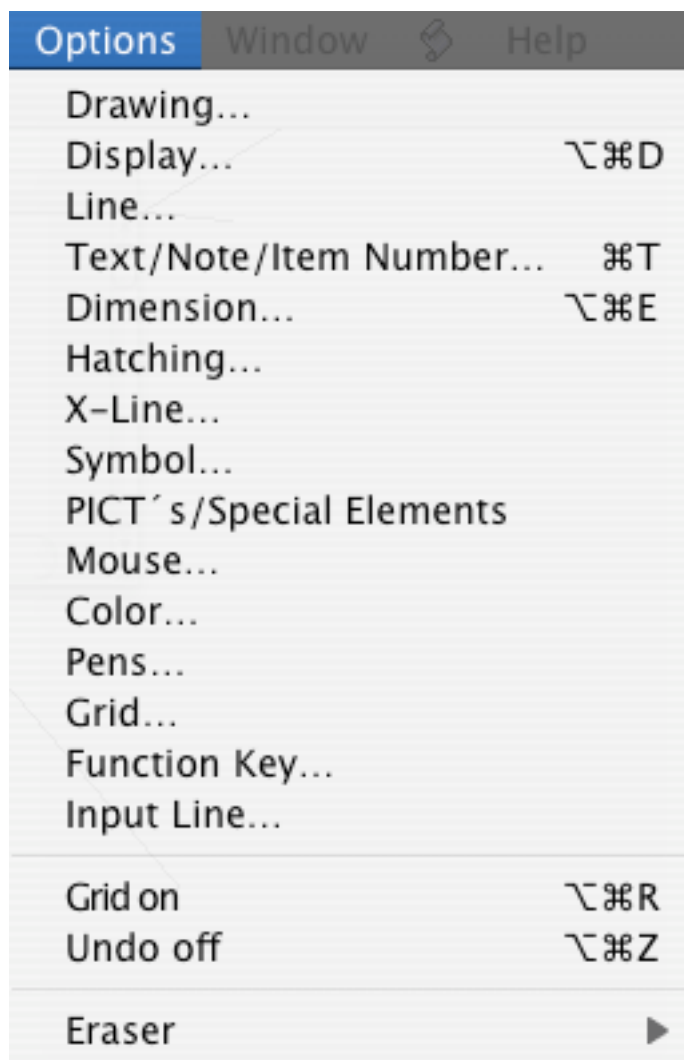
4.6.10 Modifica

1. Fai clic sul simbolo che desideri modificare oppure inserisci il nome del simbolo. Digitando uno spazio comparirà una finestra da cui potrai selezionare i simboli da un apposito elenco.
2. Si aprirà una nuova finestra di disegno contenente i simboli da cui potrai normalmente apportare loro delle modifiche. Chiudendo la finestra ti sarà richiesto di inglobare il simbolo al disegno oppure no.

NB:

Modificando i simboli, le funzioni di gruppo e di livello non funzionano. I contenuti dei simboli sono temporaneamente assegnati al gruppo 1 affinché si possano compiere su tutti i simboli operazioni di modifica/trasformazione.

4.7 Opzioni



Menu dei Parametri

4.7.1 Disegno

Visualizza una finestra da cui definire i parametri della pagina di lavoro e le relative unità (ad es. mm/pollici).

Drawing

Paper Size

User define (for HPGL-Area)

Width 100.00 mm

Height 100.00 mm

Scaling of Layer 1023

Scale 1.000

Unit of the complete drawing

mm

Type Decimal

Precision (ANSI) 1/64

☐ Limit to Inch (only Fraction)

User defined

Name dcm

Relative to mm 100.00000

Cancel OK

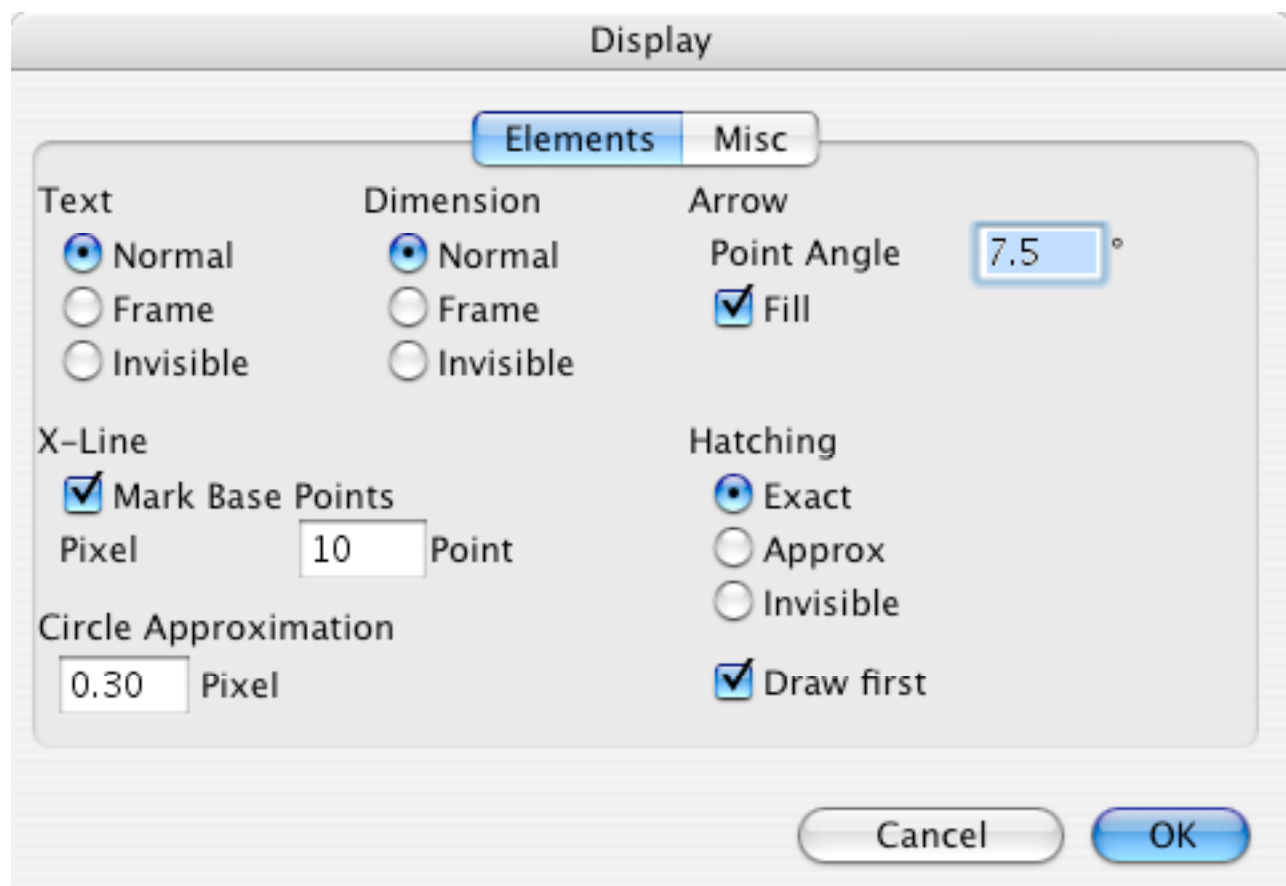
Finestra Disegno

Le opzioni del disegno si articolano in quattro parti:

- **Dim. Carta**
Per poter selezionare le dimensioni del foglio. CADintosh inserisce il foglio al livello 1.023. Per esportare in formato HPGL occorre selezionare l'ampiezza e l'altezza.
- **Scala del Livello 1.023**
Quest'impostazione serve per definire la scala del foglio del livello 1.023.
- **Unità del disegno completo**
Per impostare l'unità di base del disegno completo.
- **Unità campi modifica dialogo**
Per selezionare l'unità dei campi d'inserimento nelle finestre. Unità di misura disponibili: *mm* o *pollici*.

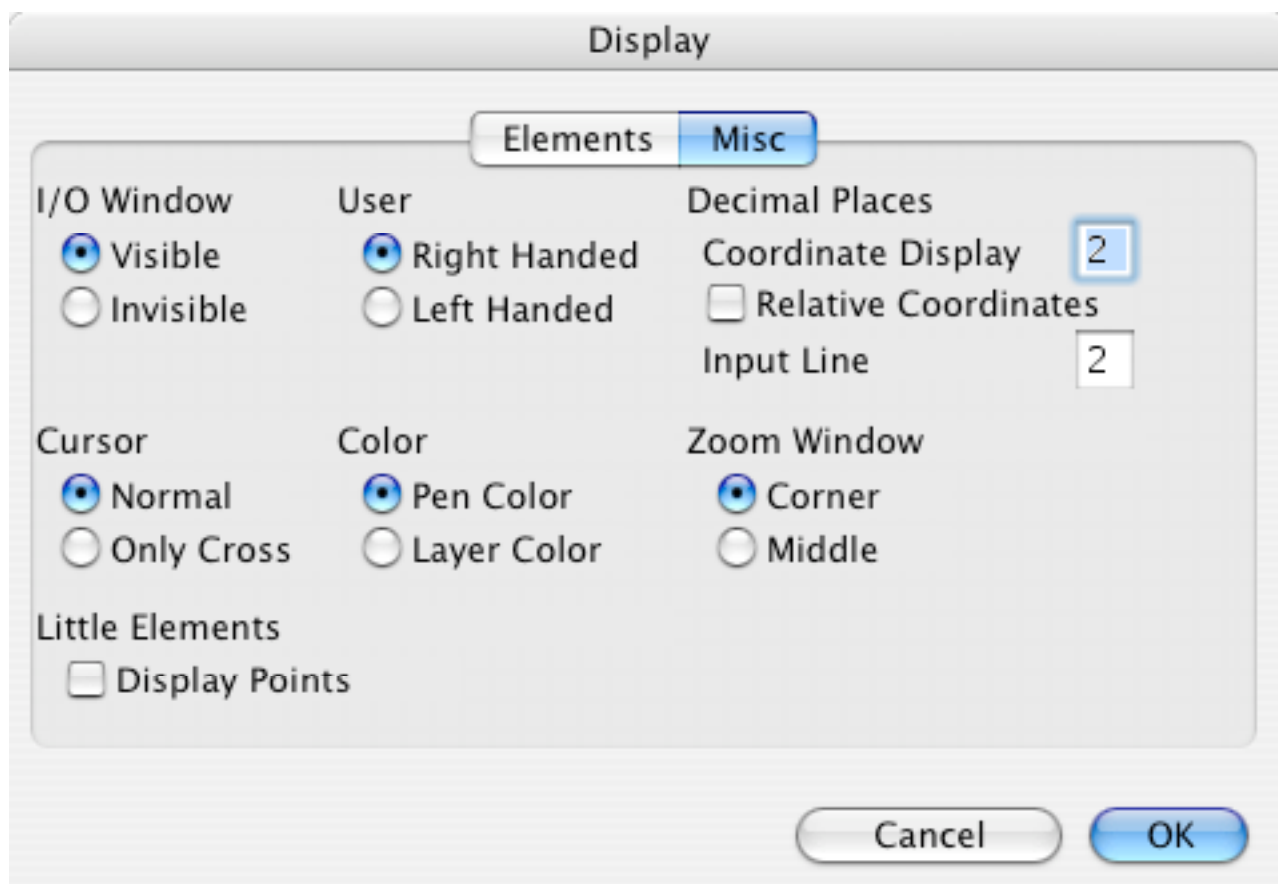
4.7.2 Visualizzazione

Visualizza una finestra per impostare le preferenze di visualizzazione passando dal menu *Elementi* al menu *Vari*.



Finestra Visualizzazione /Elementi

Imposta il modo in cui visualizzare gli elementi di base quali testo, dimensione, ecc!



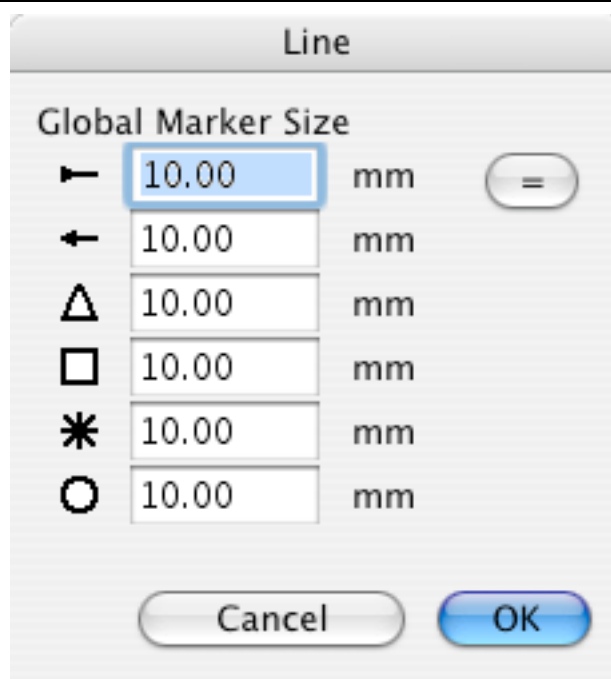
Finestra Visualizzazione/Vari

Imposta le opzioni per le altre parti del disegno:

- Finestra di I/O
Abilita o disabilita il riquadro delle finestre I/O
- Utente
Definisce la direzione delle dita.
- Punto Decimale
Stabilisce il numero dei piazzamenti decimali per le coordinate e le finestre.
- Cursore
L'opzione *Normale* utilizza diversi cursori per la selezione modalità. L'opzione *Solo Freccia* usa invece una semplice freccia per tutte le modalità.
- Colore
Colore Penna impiega il colore della penna per disegnare. *Colore Livello* utilizza il colore del livello.
- Finestra di Zoom
Stabilisce se aprire una finestra di zoom dall'angolo sinistro oppure dal centro.
- Piccoli Elementi
Disabilita l'inserimento nel disegno di elementi molto piccoli (inferiori o uguali ad 1 punto). Ciò si traduce in una maggiore velocità di visualizzazione.

4.7.3 Linea

Visualizza una finestra per impostare gli attributi della linea standard:

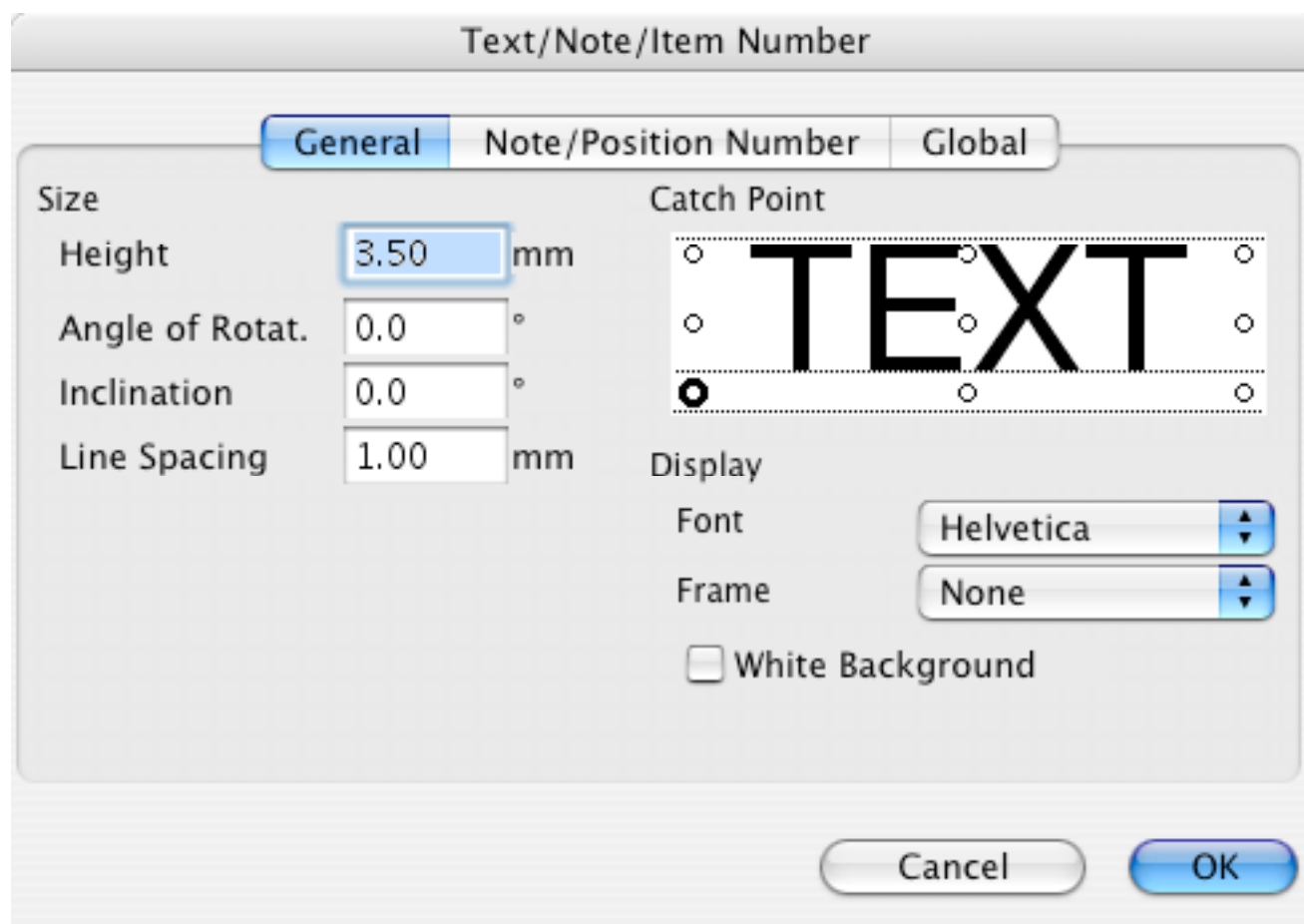


Finestra Linea

Queste impostazioni sono globali in quanto si riferiscono alle linee del disegno completo.

4.7.4 Testo/Note/Numero Elemento

Visualizza una finestra per impostare gli attributi di testo standard:



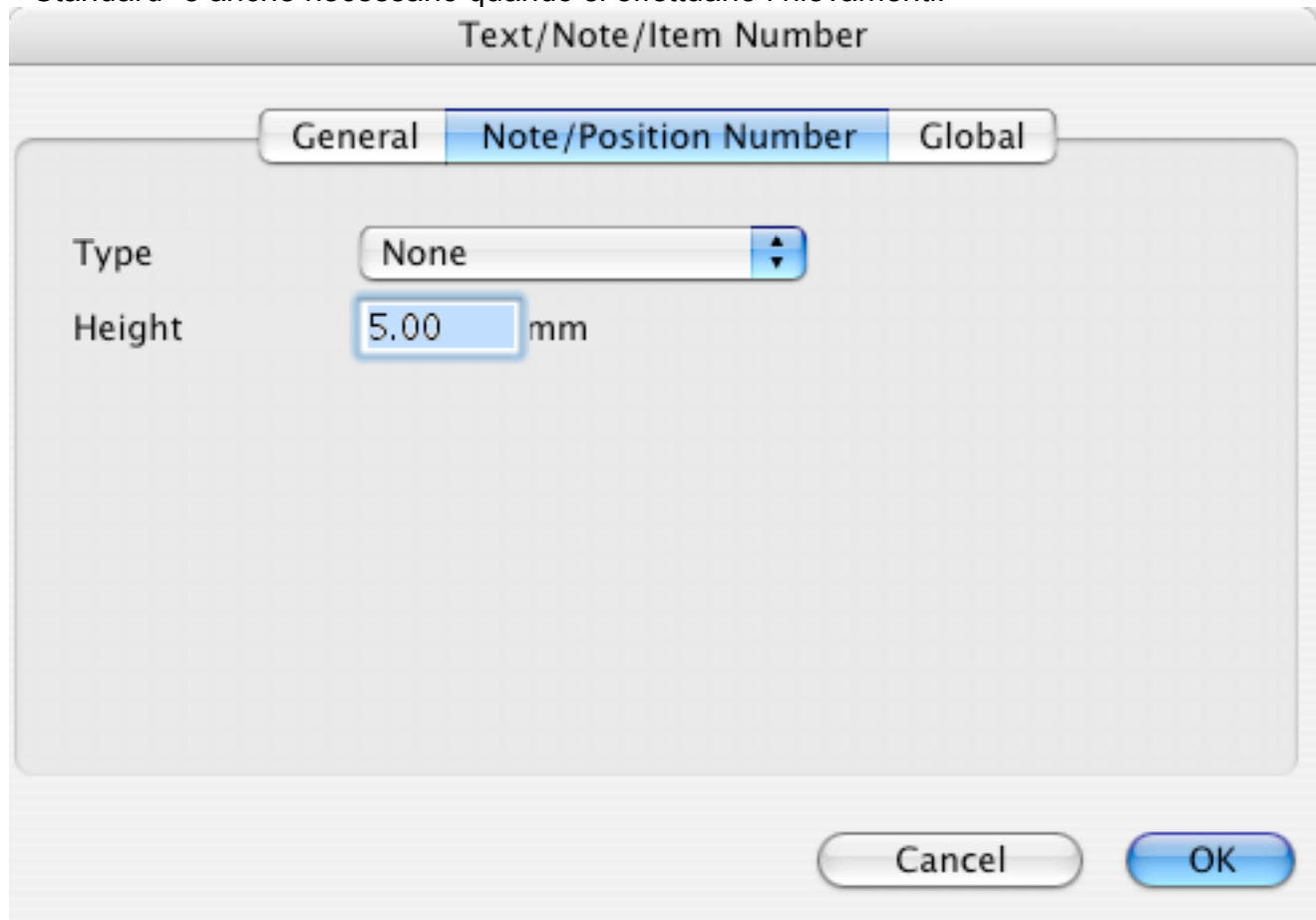
Finestra Testo/Note/Numero Elemento

La prima finestra si articola in tre sezioni:

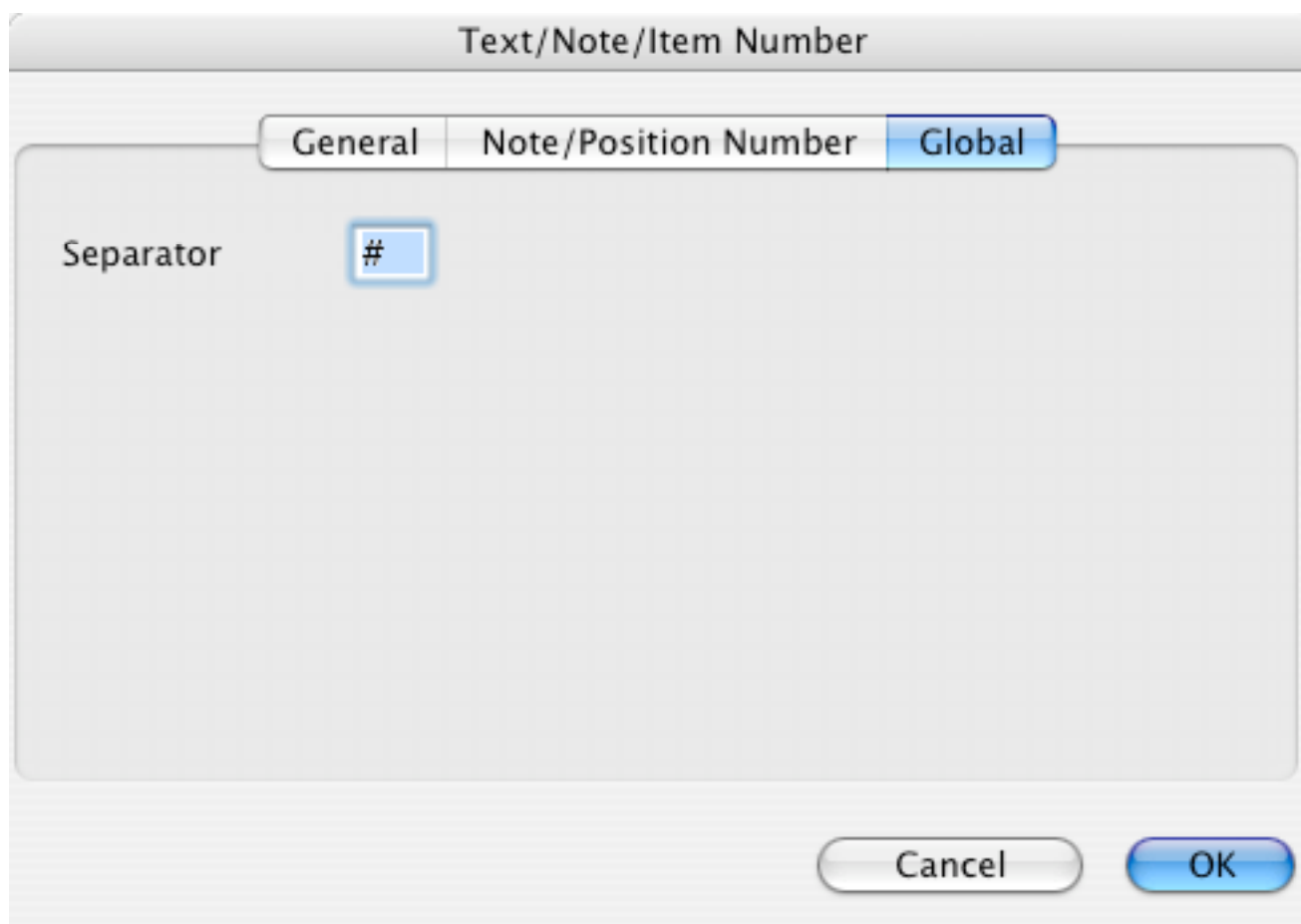
- Dimensione
Imposta l'altezza, l'ampiezza, l'angolo di rotazione e lo spazio linea per il testo. L'ampiezza si imposta soltanto per il font standard.
- Visualizza
Seleziona la tipologia di font e di frame ed abilita lo „Sfondo Bianco“. Quest'ultima opzione cancella l'area di testo prima di disegnarlo.
- Punto Cattura
Il punto cattura definisce l'allineamento del testo.

NB:

L'ampiezza del testo si modifica unicamente quando è selezionato il font "Standard". Il font "Standard" è anche necessario quando si effettuano i rilevamenti.



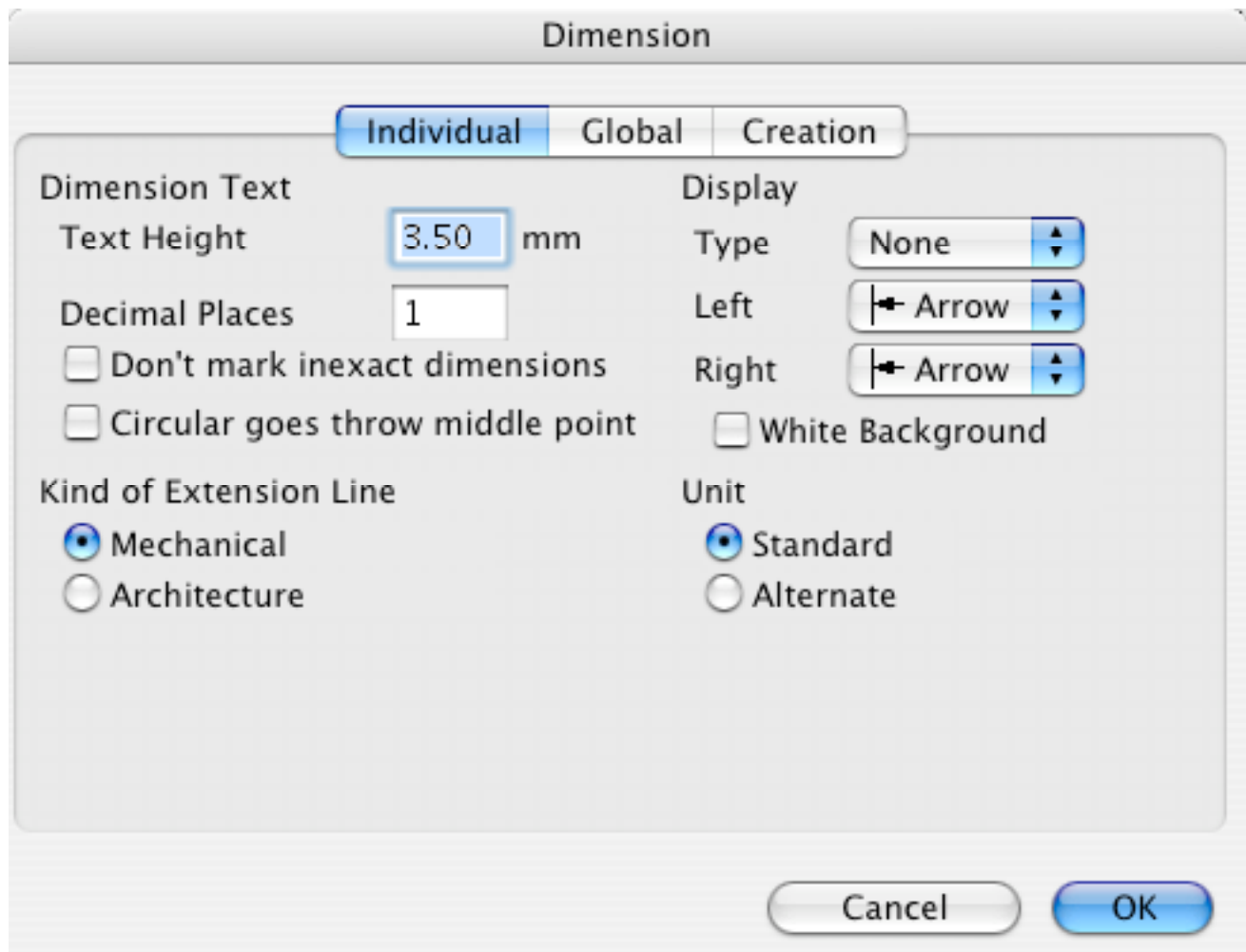
- Note/Numero Elemento
Imposta il tipo di simbolo da utilizzare per le note.



- Globale
Stabilisce il separatore di testo quando questo si distribuisce su più righe.

4.7.5 Dimensione

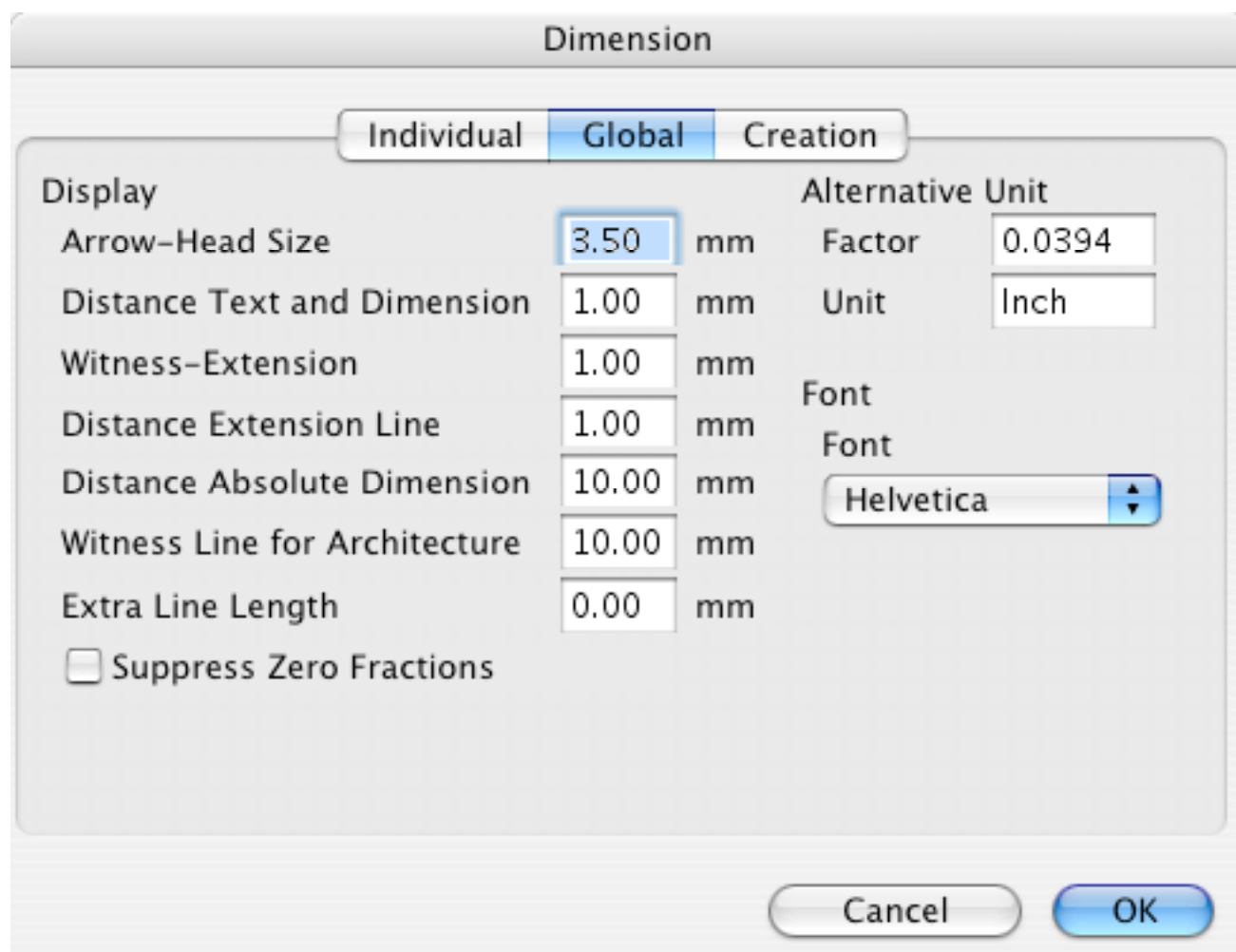
Visualizza una finestra per impostare gli attributi delle dimensioni standard. Selezionando dal menu a comparsa la voce "Dimensione" si può scegliere fra un'area Individuale, Globale e di Creazione.



Finestra Area Individuale

Tutte le dimensioni posseggono le seguenti impostazioni individuali:

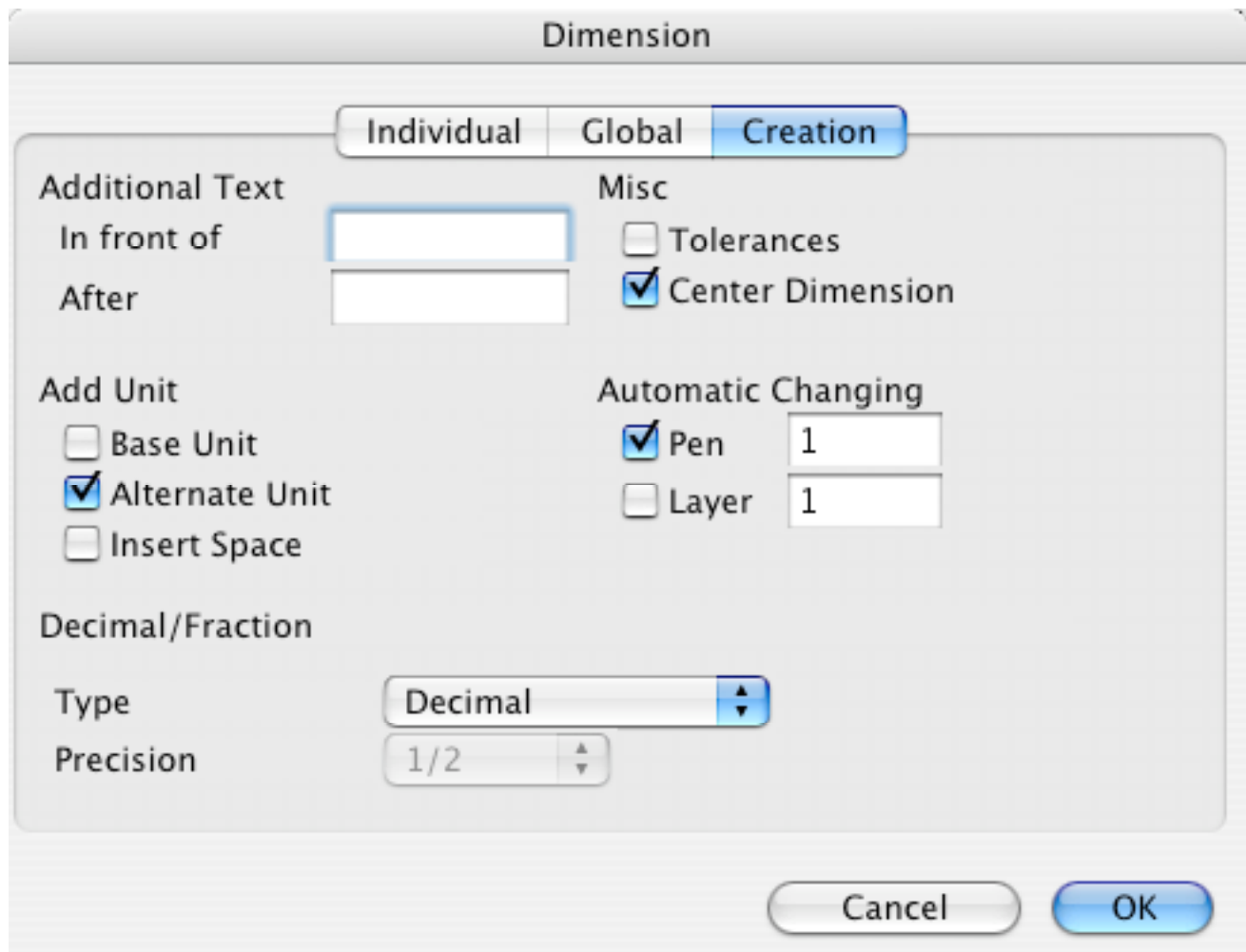
- Dimensione Testo
Definisce l'altezza, l'ampiezza ed il punto decimale della dimensione.
- Visualizza
Imposta la dimensione del disegno.
- Tipo di Estensione Linea
Imposta il tipo di linea.
- Unità
Determina l'unità.



Area Globale

Imposta la visualizzazione della dimensione globale:

- Visualizza
Fissa le dimensioni di tutte le parti della dimensione linea.
- Unità Alternative
Fissa il nome ed il fattore dell'unità alternativa.
- Font
Fissa il font di tutte le dimensioni.



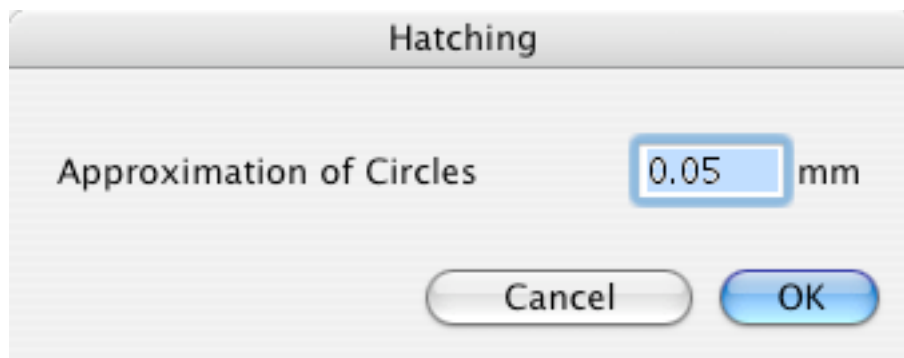
Area Creazione

Queste impostazioni definiscono la modalità in cui creare le dimensioni.

- Testo Addizionale
Questo testo viene inserito prima o dopo la dimensione testo.
- Aggiungi Unità
Stabilisce quale unità visualizzare.
- Vari
Le tolleranze vengono definite prima della creazione delle dimensioni. *Centra Dimensioni* centra la dimensione testo sulla dimensione linea.
- Cambiamento Automatico
Questa opzione consente di spostare automaticamente una nuova dimensione verso un livello o una penna speciale.
- Decimali/Frazione
Per passare da una visualizzazione decimale o di frazione delle dimensioni empiriche.

4.7.6 Apertura

Visualizza una finestra per impostare la sporgenza dell'apertura. La differenza è notevole soltanto se l'oggetto contiene dei cerchi.



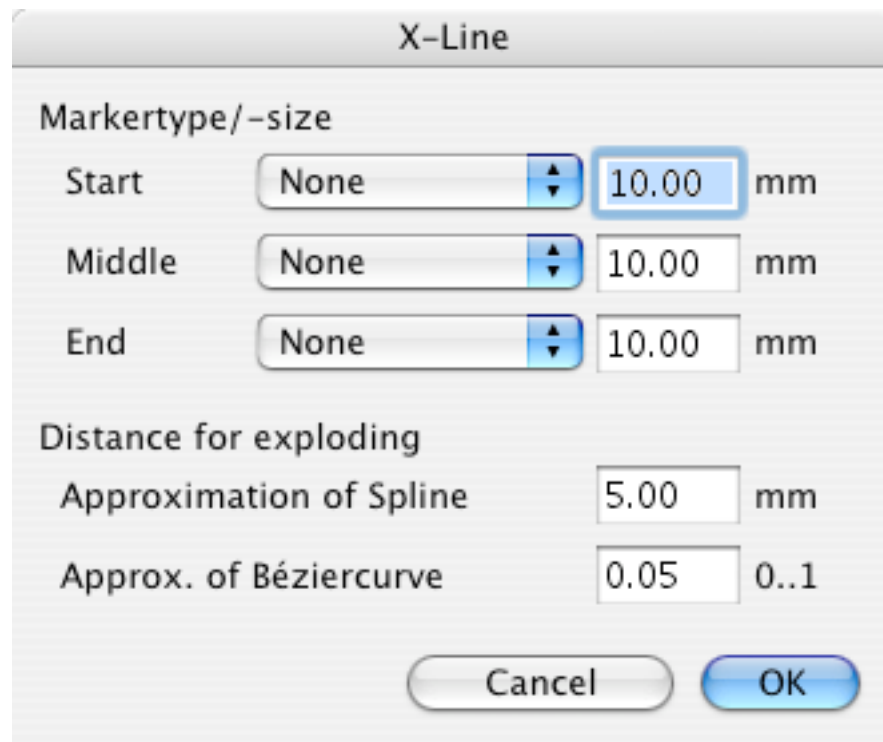
Finestra Apertura

NB

L'Approssimazione dei Cerchi imposta la distanza tra i cerchi e la corda.

4.7.7 Linea X

Visualizza una finestra dalla quale impostare gli attributi standard della Linea X:



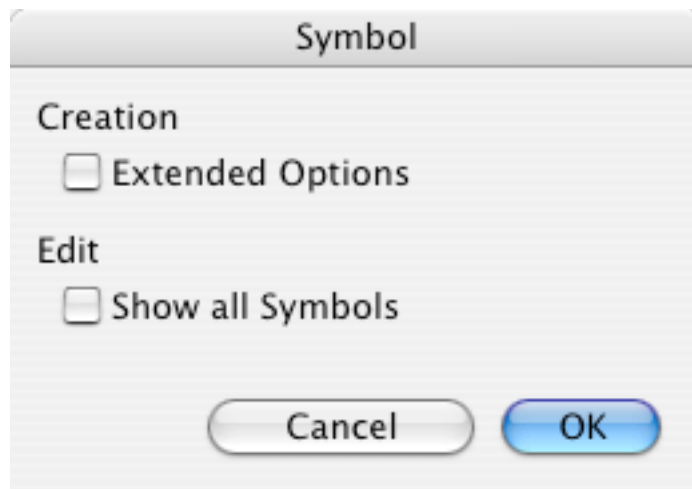
Dialog X Line

Le seguenti opzioni servono ad impostare le linee x:

- Tipo Marcatore/-Dimensione
Imposta il tipo marcatore e la relativa dimensione per ciascuna linea x.
- Distanza per esplosione
Definisce il numero delle linee nelle quali esplodere una linea x.

4.7.8 Simboli

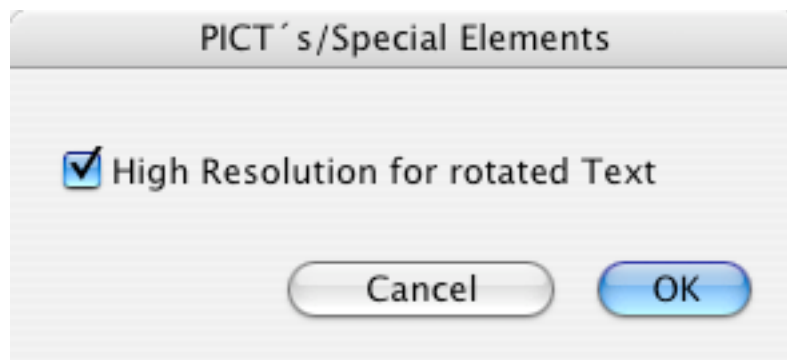
Imposta le opzioni per i simboli.



Finestra Simboli

- **Creazione**
Contrassegnando questa opzione, CADintosh richiederà la determinazione di un angolo e di un fattore all'inserimento dei simboli.
- **Modifica**
Consente di utilizzare tutti i simboli di un disegno durante la modifica di un simbolo. Questa operazione tuttavia rallenta la modifica sulle macchine lente.

4.7.9 PICT/Elementi Speciali

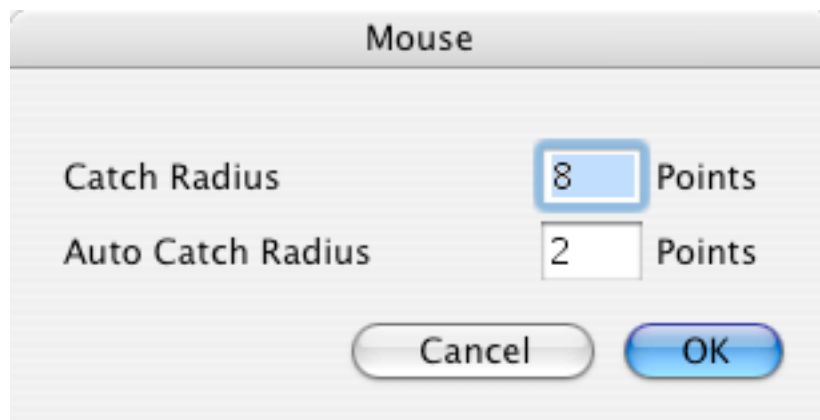


Finestra PICT/Elementi Speciali

- **Alta risoluzione per Testo Ruotato**
Abilita quest'opzione per una buona visualizzazione sullo schermo ed una buona stampa sulle stampanti QuickDraw.

4.7.10 Mouse

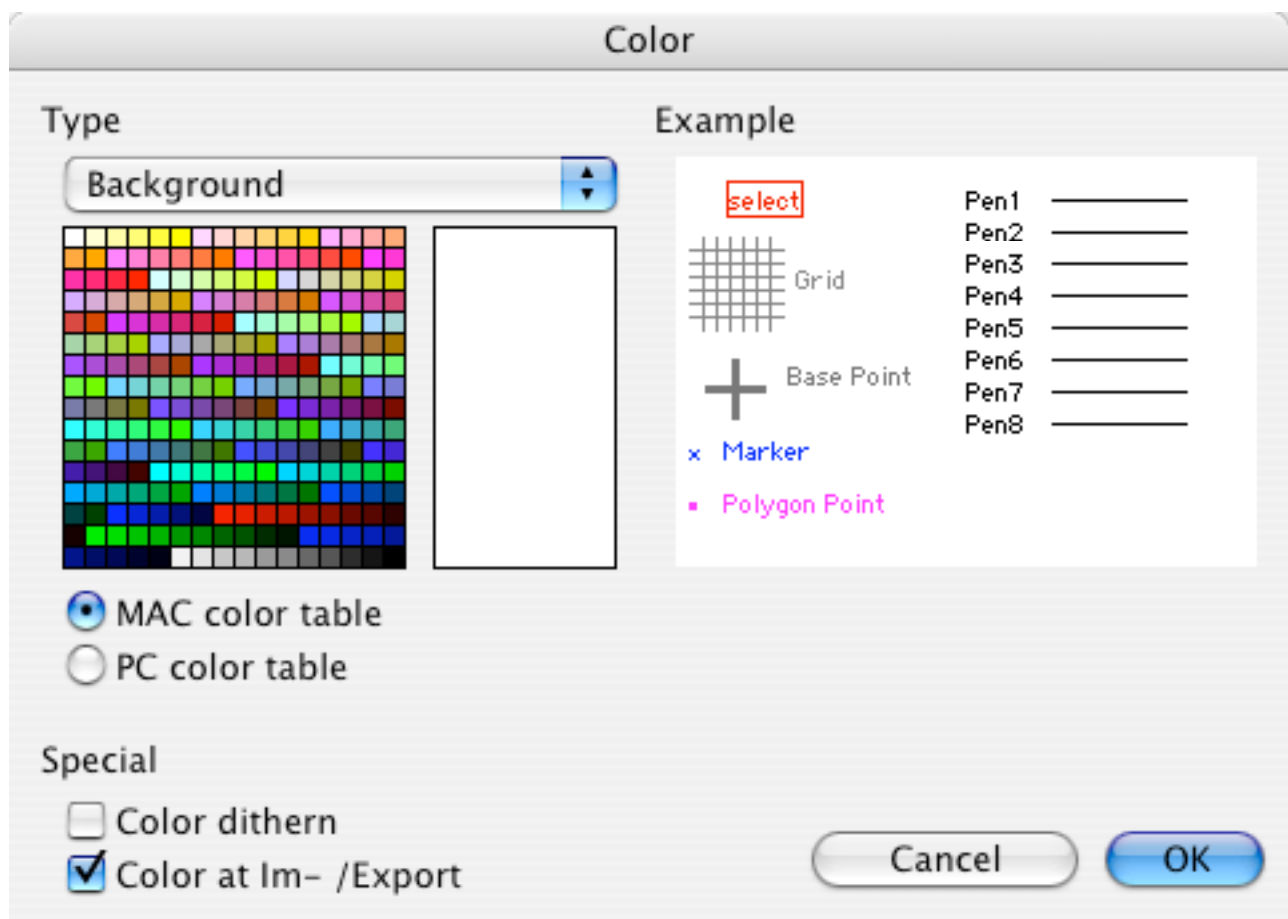
Visualizza una finestra per impostare l'area di selezione del mouse (ad es. da quale distanza da un oggetto si deve cliccare per selezionarlo).



Finestra Mouse

4.7.11 Colori

Visualizza una finestra dove impostare le preferenze di colore.



Finestra Colori

Seleziona un'area con il menu a comparsa quindi scegli un colore.

NB:

Questa funzione è valida soltanto con la Tabella Colori MAC.

4.7.12 Penne

Visualizza una finestra per impostare le ampiezze della penna sia per la visualizzazione sia per la stampa.

No.	Display Width	Print Width	Intensity	Color
1	1 Points	0.25 mm	...	
2	1 Points	0.35 mm	...	
3	2 Points	0.50 mm	...	
4	2 Points	0.70 mm	...	
5	3 Points	1.00 mm	...	
6	3 Points	1.20 mm	...	
7	1 Points	0.35 mm	...	
8	1 Points	0.05 mm	...	

Finestra Penne Modo Disegno Basato su Penna

L'ampiezza di stampa è espressa in *mm* (assoluti), mentre l'ampiezza di visualizzazione è in *pixel* (punti del monitor). I dati inseriti non hanno alcun effetto sulle rilevazioni.

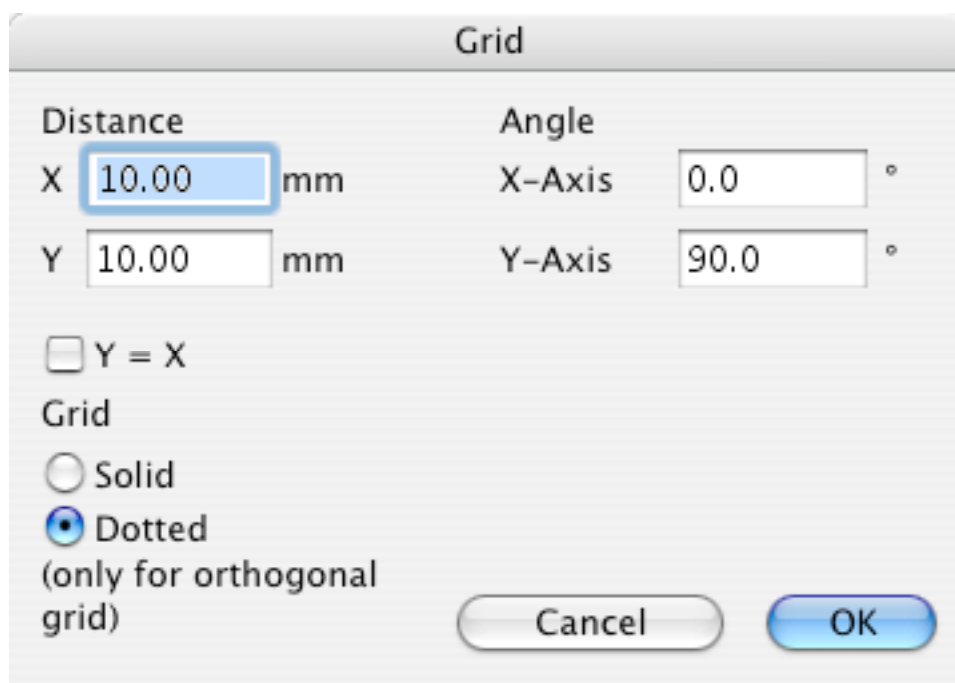
Con l'opzione Modo Disegno "Individuale" la finestra è la seguente:

Finestra Penne Modo Disegno Individuale

Con questa modalità, tutte le caratteristiche delle linee sono determinate individualmente e non dalla tipologia della penna.

4.7.13 Griglia

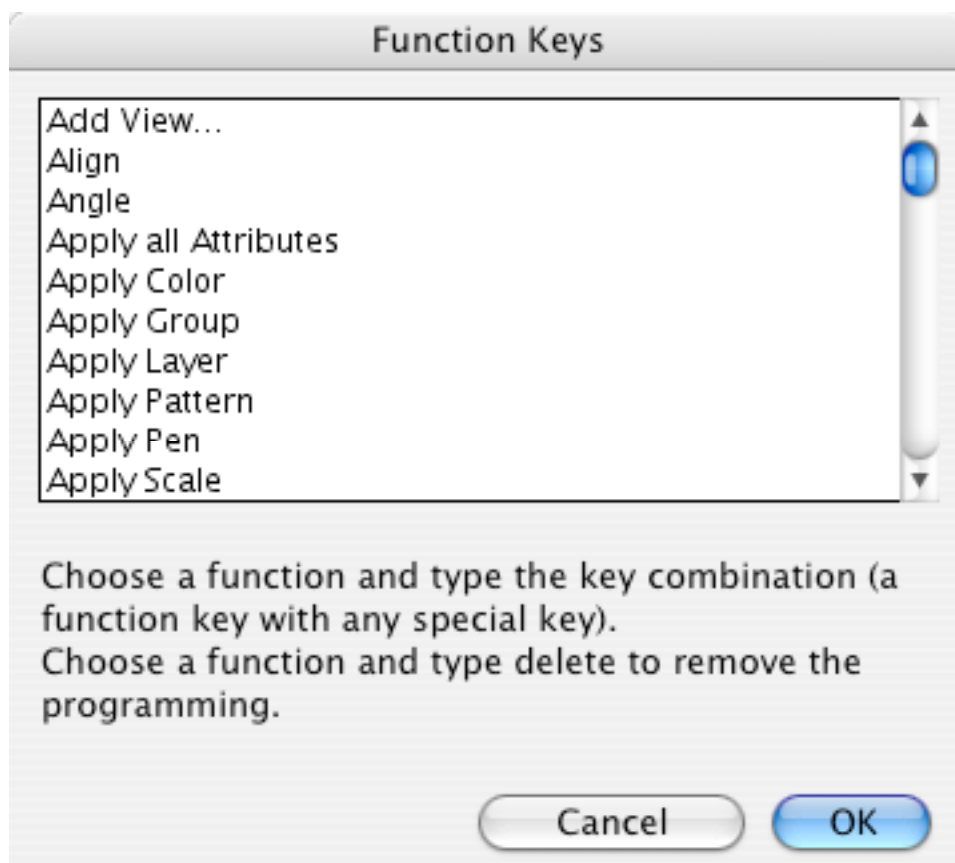
Visualizza una finestra per definire i valori X e Y della distanza e dell'angolo della griglia. Definisce inoltre se la griglia debba essere rappresentata da una linea solida oppure punteggiata. In genere, la linea punteggiata è migliore per i sistemi monocromatici poiché con una linea solida la griglia risulta essere solitamente troppo sporgente.



Finestra Griglia

4.7.14 Tasti Funzione

Visualizza una finestra da cui programmare i tasti funzione.



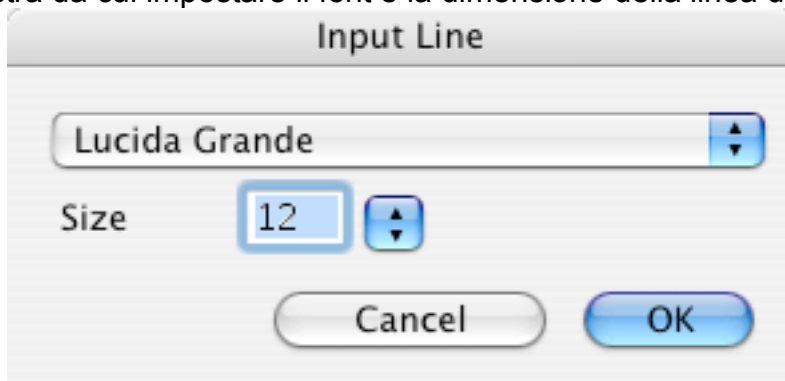
Finestra Tasti Funzione

Seleziona una funzione e digita la combinazione dei tasti (un tasto funzione combinato con un tasto speciale qualsiasi).

Seleziona una funzione e fai clic su Annulla per rimuoverne la programmazione.

4.7.15 Linea di Input

Visualizza una finestra da cui impostare il font e la dimensione della linea di input.



Finestra di Linea di Input

4.7.16 Griglia attiva/inattiva

Passa da griglia attiva a griglia inattiva modificandone la visualizzazione.

NB:

Se la distanza fra le linee della griglia è al di sotto di cinque pixel, la griglia non sarà più visualizzata.

4.7.17 Annulla attivo/inattivo

Passa con lo stesso comando da Annulla attivo ad Annulla inattivo.

NB:

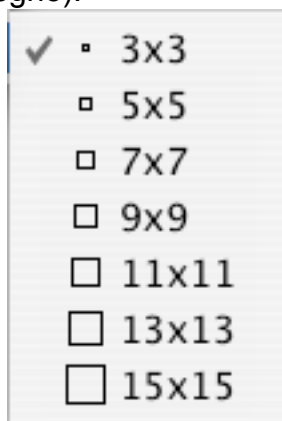
Con *Annulla inattivo* puoi risparmiare tempo sui passaggi dei grandi lavori (ad es. Sposta grandi parti di un disegno).

4.7.18 Gomma per cancellare

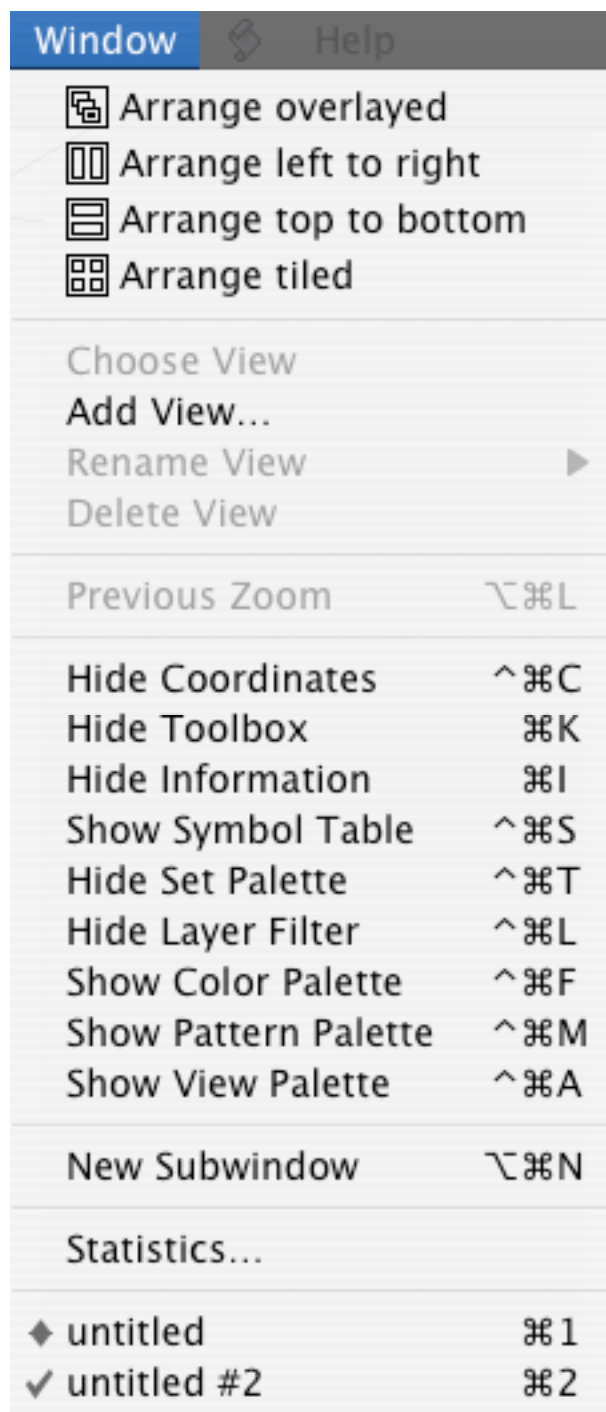
Con lo stesso comando si attiva e si disattiva la gomma per cancellare.

NB:

Con Gomma per cancellare disattivata puoi risparmiare tempo sui passaggi dei grandi lavori (ad es. Sposta grandi parti di un disegno).



4.8 Finestra



Menu Finestra

4.8.1 Sistema

Per sistemare le finestre susseguenti ai simboli.

4.8.2 Scegli Vista

Visualizza un submenu con tutte le viste definite. Per accedere ad una vista ti basterà selezionarla.

4.8.3 Aggiungi Vista

Visualizza una finestra dove inserirai un nome per la visualizzazione corrente del disegno. Il nome sarà poi aggiunto alla lista di visualizzazione.

4.8.4 Rinomina Vista

Visualizza una finestra per rinominare la visualizzazione corrente.

4.8.5 Cancella Vista

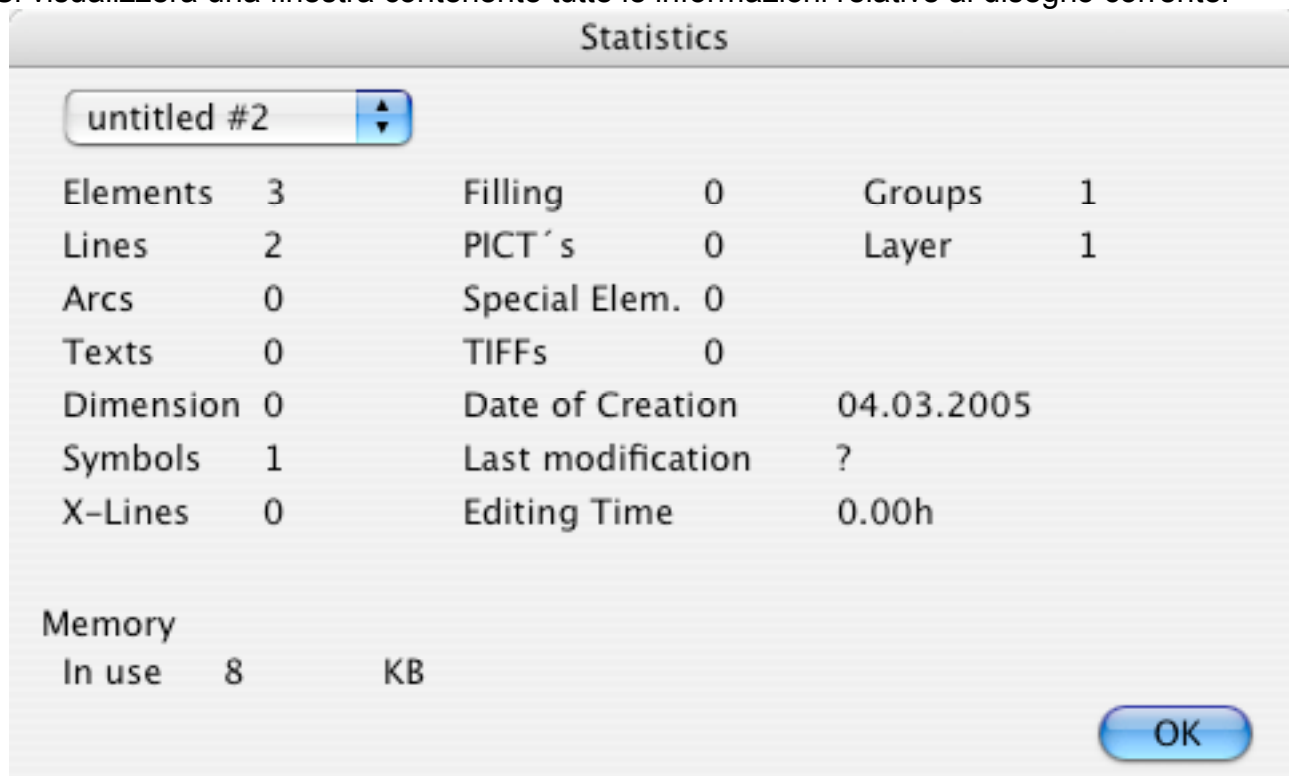
Visualizza un submenu con tutte le viste definite. La vista selezionata sarà cancellata dopo aver nuovamente confermato.

4.8.6 Zoom Precedente

Rivisualizza lo zoom precedentemente selezionato.

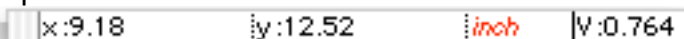
4.8.7 Statistiche

Si visualizzerà una finestra contenente tutte le informazioni relative al disegno corrente.



4.8.8 Mostra/Nascondi Coordinate

Mostra o nasconde il riquadro di visualizzazione delle coordinate.



Le Funzioni contenute nel riquadro delle coordinate sono le seguenti:

1. Fai clic nel riquadro dei valori:
-> Seleziona il punto di riferimento per il disegno.
2. Fai clic nel riquadro delle unità:
-> Cambia le unità del riquadro passando da quelle standard a quelle alternative.
3. Fai clic nel riquadro del fattore di scala
-> Cambia il fattore di scala visualizzato.

4.8.9 Mostra/Nascondi Strumenti

Con lo stesso comando si attivano e si disattivano gli strumenti. Tutte le funzioni standard possono essere eseguite con gli strumenti. (v. capitolo 6.1.3, 6.1.4)

4.8.10 Mostra/Nascondi Informazioni

Con lo stesso comando attiva e disattiva la finestra delle informazioni dove risultano registrati tutti i passaggi di un lavoro.

4.8.11 Mostra/Nascondi Tabella Simboli

Con lo stesso comando attiva e disattiva la visualizzazione della Tabella Simboli. Nella tabella simboli tutti i simboli del disegno sono visualizzati in una scala più ridotta. Per inserire un simbolo nel disegno, fai clic nella tabella. Per modificare il simbolo fai doppio clic.

4.8.12 Mostra/Nascondi Set delle Palette

Con lo stesso comando attiva e disattiva il set delle palette. Nel set delle palette puoi registrare diversi set (penne, livelli, ecc.). Per attivarli fai clic sopra.

4.8.13 Mostra/Nascondi Filtro dei Livelli

Con lo stesso comando attiva e disattiva la finestra del filtro dei livelli. Per attivare dei filtri del livello predefiniti fai clic sopra.

4.8.14 Mostra/Nascondi Palette dei Colori

Con lo stesso comando attiva e disattiva la visualizzazione delle palette dei colori. Dalla palette dei colori scegli il colore della penna ma solo in Modo Disegno Individuale (-> penne).

4.8.15 Mostra/Nascondi Palette dei Motivi

Con lo stesso comando attiva e disattiva la visualizzazione delle palette motivi. Dalla palette dei motivi scegli il motivo della penna ma solo in Modo Disegno Individuale (-> penne).

4.8.16 Statistiche

Visualizza una finestra contenente delle informazioni relative al disegno.

4.8.17 Elenco Finestre

Visualizza un elenco di tutti i disegni aperti. Selezionando un disegno, questo diventerà attivo.

5 Tastiera

Questo capitolo illustra i tasti speciali ed i tasti funzione.

5.1 Tasti Speciali

5.1.1 Tasto Shift

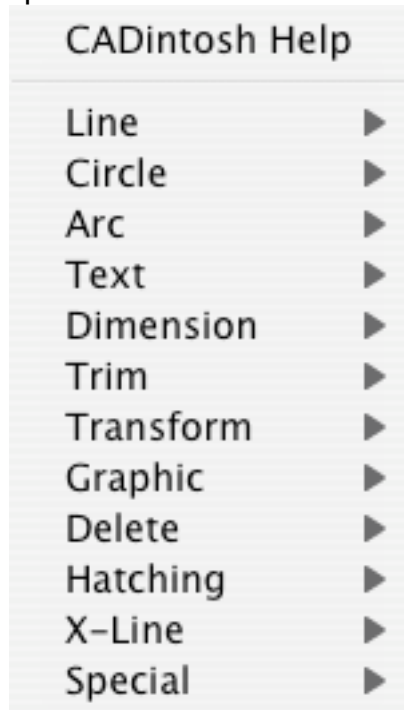
Attiva la funzione di panning quando il cursore è posizionato nel disegno. Premendo il tasto del mouse puoi spostare tutta la sezione visibile. Il cursore cambia aspetto quando entrambi i tasti sono premuti (⇧) affinché la funzione sia più facilmente riconoscibile.

5.1.2 Tasto Opzione

Attiva la funzione di Zoom (ma solo quando il cursore è posizionato all'interno dell'area del disegno). Tenendo premuto il tasto del mouse, disegna una finestra sull'area su cui desideri effettuare lo zoom. Il cursore cambia aspetto quando entrambi i tasti sono premuti (⌘) affinché la funzione sia più facilmente riconoscibile.

5.1.3 Tasto Control

Fa comparire il menu di contesto per selezionare facilmente l'aiuto oppure una funzione.



6 Appendice

6.1 **Icone Documento**

CADintosh si serve di icone differenti per le diverse tipologie di documenti:

CADintosh



Disegno



Formula



Variabili



Libreria



7 Glossario

Filtro Selettivo

Il filtro selettivo consente di selezionare tutti gli oggetti di una determinata tipologia. Il Testo, ad esempio, può essere selezionato fra una miriade di linee.

NB:

Le funzioni applicabili solo su una determinata tipologia di oggetti non necessitano del filtro selettivo. Ad esempio per la funzione “Modifica Testo” seleziona soltanto testo.

Modalità Selezione

Esistono quattro diverse modalità di selezione: Mano Libera, Griglia, Sezione, Mezzo/Fine. Seleziona Mezzo/Fine se desideri disegnare una linea perpendicolare sulla fine di una linea. L'oggetto più vicino al cursore sarà il primo oggetto ad essere selezionato (Mouse Æ).

Gruppo

Con un gruppo, svariati oggetti si uniscono a formare un'unità singola. Questa funzione è particolarmente utile, ad esempio, se vuoi applicare la stessa funzione ad oggetti multipli contemporaneamente. Il numero dei gruppi può oscillare da 0 a 32.000, dove 0 indica l'assenza di un gruppo.

Livello

I livelli sono degli strati singoli e trasparenti (da 0 a 1.023) l'uno sovrapposto all'altro ed attivabili e disattivabili singolarmente oppure in gruppi. Puoi ad esempio inserire tutto il testo su un livello separato per agevolare la stampa del disegno con e senza testo.

Scala

Qualunque oggetto inserito in un disegno contiene una scala. Gli unici oggetti valutabili o decorabili sono quelli aventi la stessa scala.

Utilizza la scala di visualizzazione 1:5 con oggetto 10:1 per impedire che due oggetti con due viste diverse siano valutati assieme.

Penna

Le penne corrispondenti agli standard HPGL sono otto. Ad esse possono attribuirsi diversi colori (monitor) ed ampiezze (monitor e stampante).

Stile

CADintosh supporta cinque diversi stili di linea: solido, punteggiato (3 tipi) e zigzag (solo per le linee).

Linea senza Fine

Le linee possono essere infinite da un lato oppure avere un punto d'inizio ed uno di fine. Una linea senza fine, tuttavia, conserva il suo punto d'inizio e di fine originale affinché la sua infinità possa essere in qualsiasi momento attivata o disattivata. Le linee senza fine fanno spesso comodo all'inizio di un disegno.

8 Index

Aggiorna Visualizzazione	6	Dimensioni	23
Allarga	6	Diritti e Proprietà	1
Ampiezza	7	Elaborazione di Visualizzazione in Background	7
Appendice	89	Filtro del Livello	4
Icane documento	89	Finestra	85
Apple		Cancella Vista	86
Informazioni su CADintosh	41	Elenco Finestre	87
Archivio	44	Scegli Vista	85
Apri Documento Recente	46	Sistema	85
Apri secondo	46	Finestra di Dialogo	9
Apri	44	Fondamenti di CAD	2
Area	51	Funzioni di Base	10
Chiudi	46	Funzioni Speciali	39
Crea Miniature	54	Ellisse	39
Esci	42	Invia Oggetto sullo Sfondo	39
Esporta	49	Linea di Tratteggio	40
Formato di Stampa	52	N-agoni (Poligoni)	39
Intestazione	52	Rettangolo Smussato	39
Nuovo	44	Selezionabile/Non Selezionabile	40
Pié di Pagina	52	Sposta Oggetto	39
Registra Come	46	Glossario	90
Registra Selezione Come	48	Filtro Selettivo	90
Registra	46	Gruppo	90
Stampa	53	Linea Senza Fine	90
Arco	15	Livello	90
Definito da due Punti ed un Raggio	15	Modalità Selezione	90
Definito da due Punti	15	Penna	90
Definito da tre Punti	15	Scala	90
Definito da un Centro ed un Raggio	15	Stile	90
su tre Oggetti	16	Grafica	31
su un Oggetto Definito da un Punto ed un Raggio	15	Applica Ampiezza	31
Tangente a due Oggetti con un Raggio	16	Applica Attributi	32
Bug	1	Applica Colore	31
CADintosh	41	Applica Gruppo	31
calcolare	9	Applica Livello	31
Cancella	34	Applica Motivo	32
Oggetto	34	Applica Penna	31
usando la Finestra e la (de)Selezione	34	Applica Stile	31
usando la Finestra	34	Misure	32
Cerchio	13	Modifica Elemento	32
con un centro ed un Raggio	13	Gruppo	63
Definito da due punti ed un Raggio	13	Applica Scala	63
Definito da due Punti	13	Cambia Scala	63
Definito da tre Punti	13	Crea con Finestra	63
su due Oggetti Definito da un Raggio	14	Crea	63
su tre Oggetti	14	Lista	63
su un Oggetto Definito da un Punto ed un Raggio	13	Seleziona	64
Dettagli Tecnici	1	Separa	64
Dimensioni		Inserisci	6
Angolo	24	Introduzione	1
Cambia Attributi	25	Linea Inizio/Fine	8
Circolari	24	Linea Senza Fine/Normale	8
Concatenate	23	Linea X	37
Da Coordinate	24	Cambia Attributi	38
Diametro	24	Cancella Punto Linea X	37
Modifica	25	Curva di Bézier	37
Orizzontali	23	Disgiungi Linea Multipla	38
Parallele	23	Inserisci Punto Linea X	37
Referenze	24	Linea Multipla	37
Sposta	25	Marcatore	37
Verticali	23	Spline	37

Sposta Punto Linea X	37	Visualizzazione	70
Linee	10	Palette dei Colori	4
a un Angolo in un'altra Linea	10	Palette dei Motivi	5
a un Angolo	10	Panoramica	1
Cambia Attributi	12	Penne	6
Da Punto a Punto	10	Punto di Riferimento	9
Parallela	10	Registra	6
Parallele	10	Requisiti di Sistema	1
Perpendicolari	11	Riempimento	35
Tangenti a due Cuve	11	Apertua	35
Tangenti a un Angolo a una Linea	12	Cambia Attributi	36
Tangenti a un Angolo	11	Materiali	35
Tangenti a una Curva	10	Motivo	36
Tangenti Perpendicolari a una Linea	11	Scala di grigio	35
Tangenti	11	Rimpicciolisci	6
Livelli	7, 59	Ritaglia	27
Definisci	59	Dividi	28
Duplica Ancora	61	Filetta	27
Filtro	60	Unisci	28
Livello Rapido	59	Scala del Disegno	7
Trasferisci Ancora	61	Selezione Modalità	7, 8
Trasferisci	61	Set	7
Menu	41	Simbolo	65
Archivio	44, 85	Allinea	65
CADintosh	41	Cambia Attributi	65
Composizione	55	da Finestra	66
Gruppo	63	da Gruppo	66
Livelli	59	Espandi	66
Opzioni	69	Gestione	66
Simbolo	65	Inserisci ed Espandi	66
Modifica	27	Inserisci	66
Modifica	55	Lista	67
Annulla	55	Modifica	68
Backup delle Preferenze	57	Speciali	9
Cancella	56	Statistiche	86
Commenti	56	Stile	7
Copia	55	Strumenti	2
Dati del Disegno	56	Struttura del Programma	2
Inserisci	55	tab	9
Mostra/Nascondi Riquadro	56	Tabella Set	3
Ripristina	55	Tabella Simboli	3
Seleziona Tutto	56	Tastiera	88
Taglia	55	Tasti Speciali	88
Utility	58	Tasto Control	88
Variabili	56	Tasto Opzione	88
Mostra Coordinate	5	Tasto Shift	88
Nome del Disegno	5	Testo	17
Opzioni	69	a un Angolo	17
Annulla attivo/inattivo	84	Cambia Attributi	18
Apertura	78	Modifica	18
Colori	81	Note	17
Dimensione	75	Numero Elemento	17
Disegno	69	Orizzontale	17
Gomma per cancellare	84	Riquadro di Testo	21
Griglia attiva	84	Sposta	18
Griglia	82	Trasforma	29
Linea X	79	Allarga	30
Linea	72	Mostra/Nascondi Coordinate	86
Mouse	80	Mostra/Nascondi Filtro dei Livelli	87
Penne	81	Mostra/Nascondi Informazioni	86
PICT/Elementi Speciali	80	Mostra/Nascondi Palette dei Colori	87
Simboli	79	Mostra/Nascondi Palette dei Motivi	87
Tasti Funzione	83	Mostra/Nascondi Set delle Palette	87
Testo/Note/Numero Elemento	73	Mostra/Nascondi Strumenti	86

Mostra/Nascondi Tabella Simboli	87	Sposta in senso Orario/Antiorario	29
Ruota	29	Sposta per Ammontare dx, dy	29
Scala	30	Statistiche	87
Specchia	30	Zoom Precedente	86
Sposta	29	Zoom su tutto	6