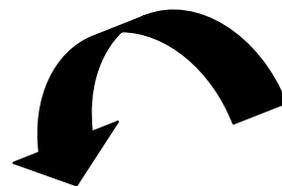
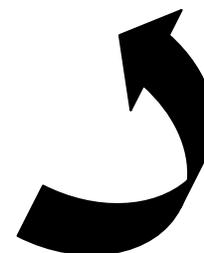
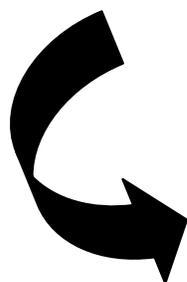


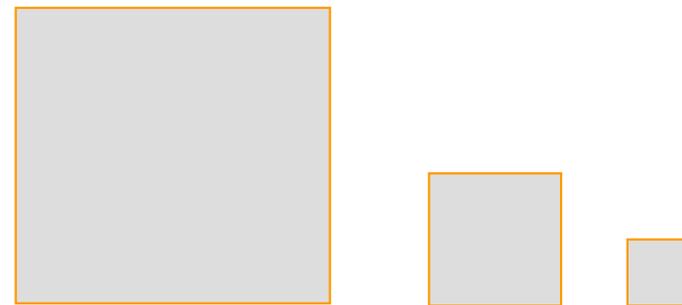
scala di rappresentazione

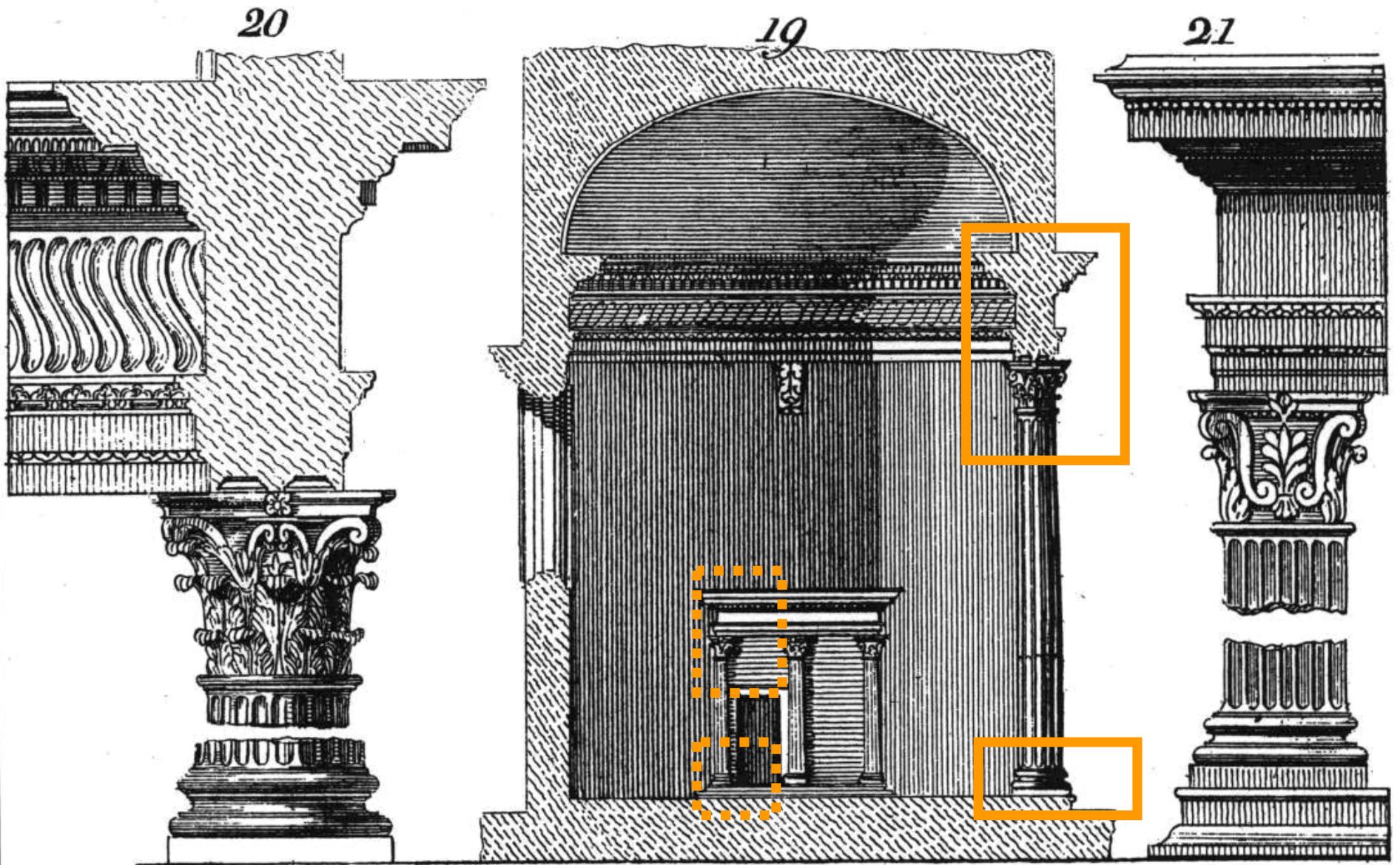


precisione (attendibilità)

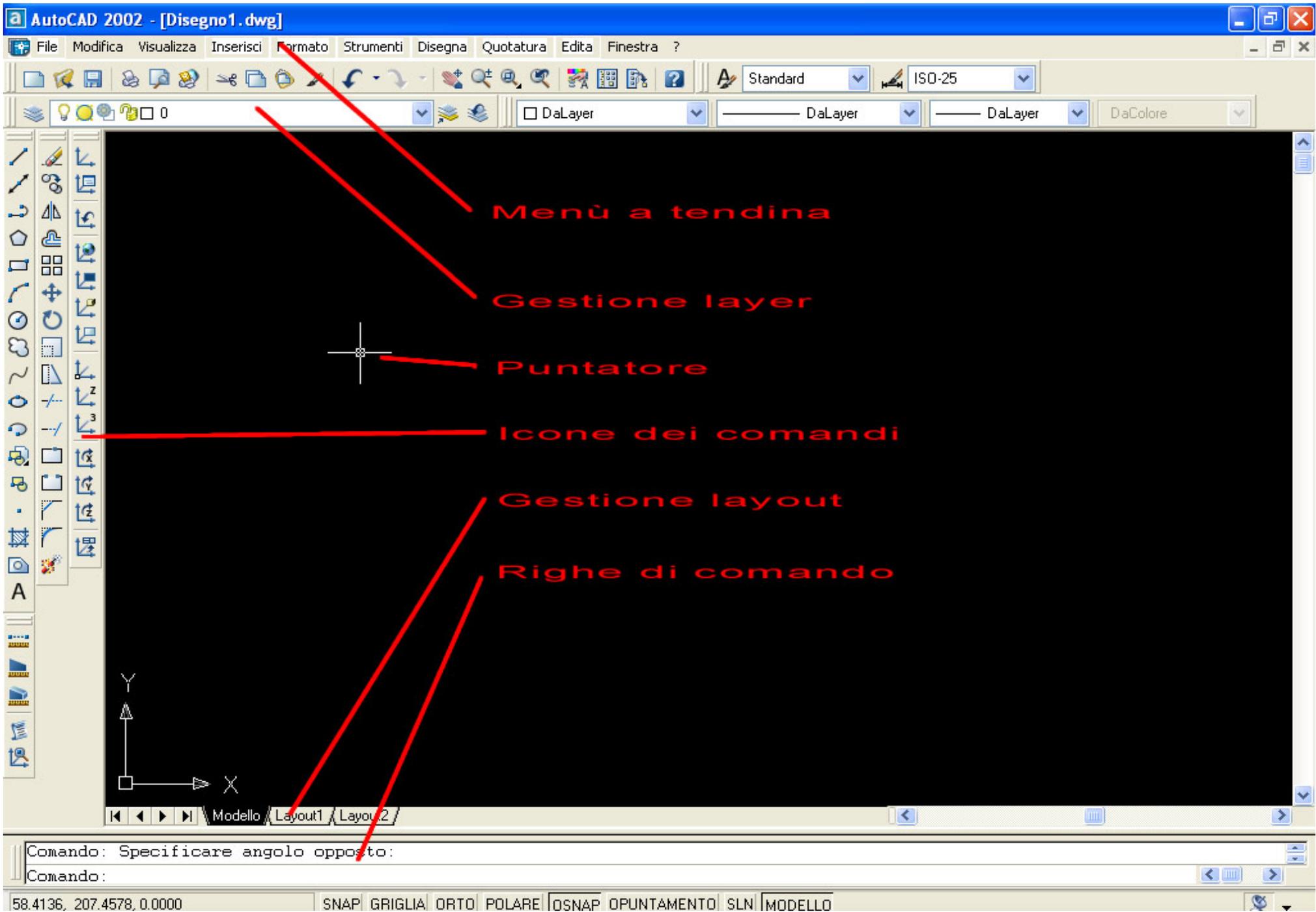


livello di dettaglio





INTERFACCIA di AutoCAD



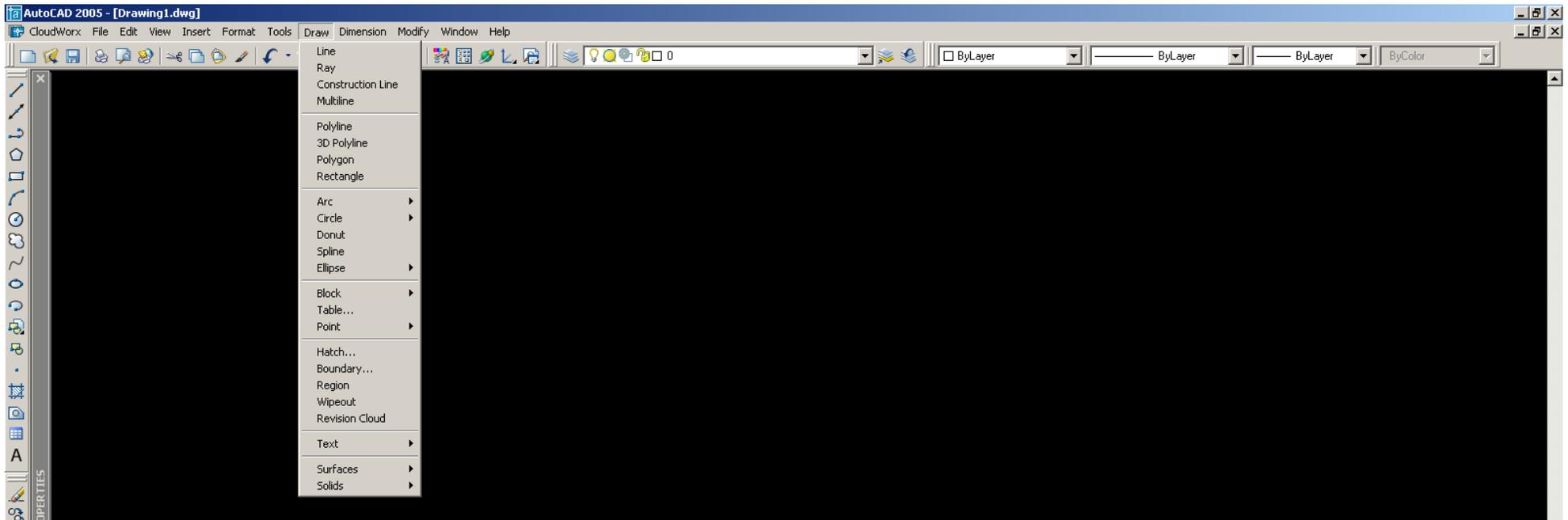
Modalità per l'inserimento dei comandi

I comandi possono essere inseriti:

> da **TASTIERA** – digitando il nome del comando, seguito da INVIO.

> da **ICONA** – selezionando l'icona del comando presente sulle barre.

> da **MENU A TENDINA** – i comandi sono raggruppati per categorie. Così se si vuole creare un nuovo oggetto, il comando relativo sarà nella tendina DISEGNA, se se ne vuole modificare uno esistente sarà nella tendina EDITA, tutti i comandi che consentono di gestire le viste (zoom, punti di vista, finestre, ...) saranno nella tendina VISUALIZZA, e così via.

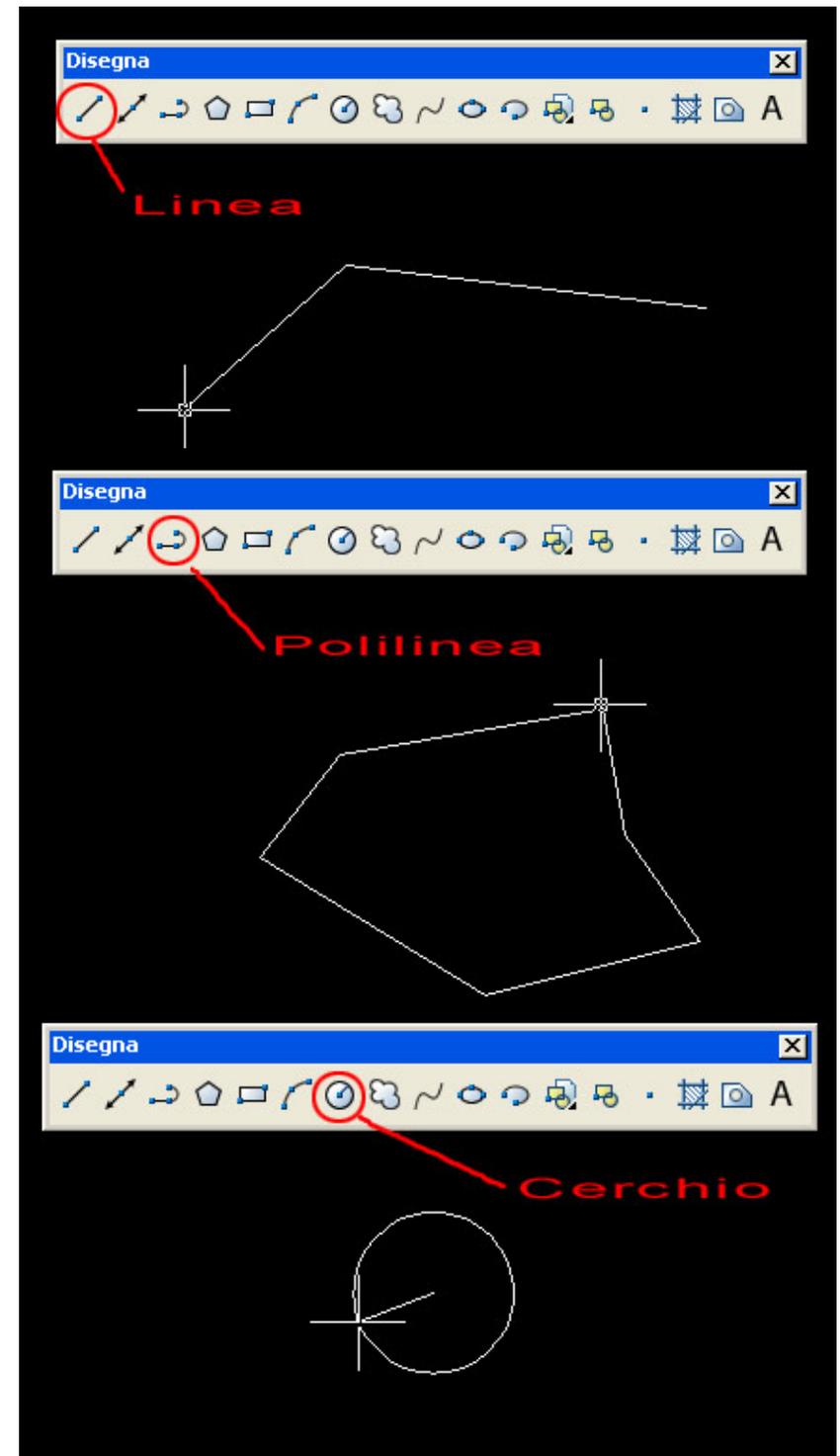


creazione di oggetti 2D

La procedura per **creare oggetti** prevede sempre:

- > chiamata del comando (da menu a tendina, da icona, da linea di comando)
- > posizionamento/dimensionamento
- > chiusura del comando

linea	<i>line</i>	l	
plinea	<i>pline</i>	pl	
cerchio	<i>circle</i>	c	

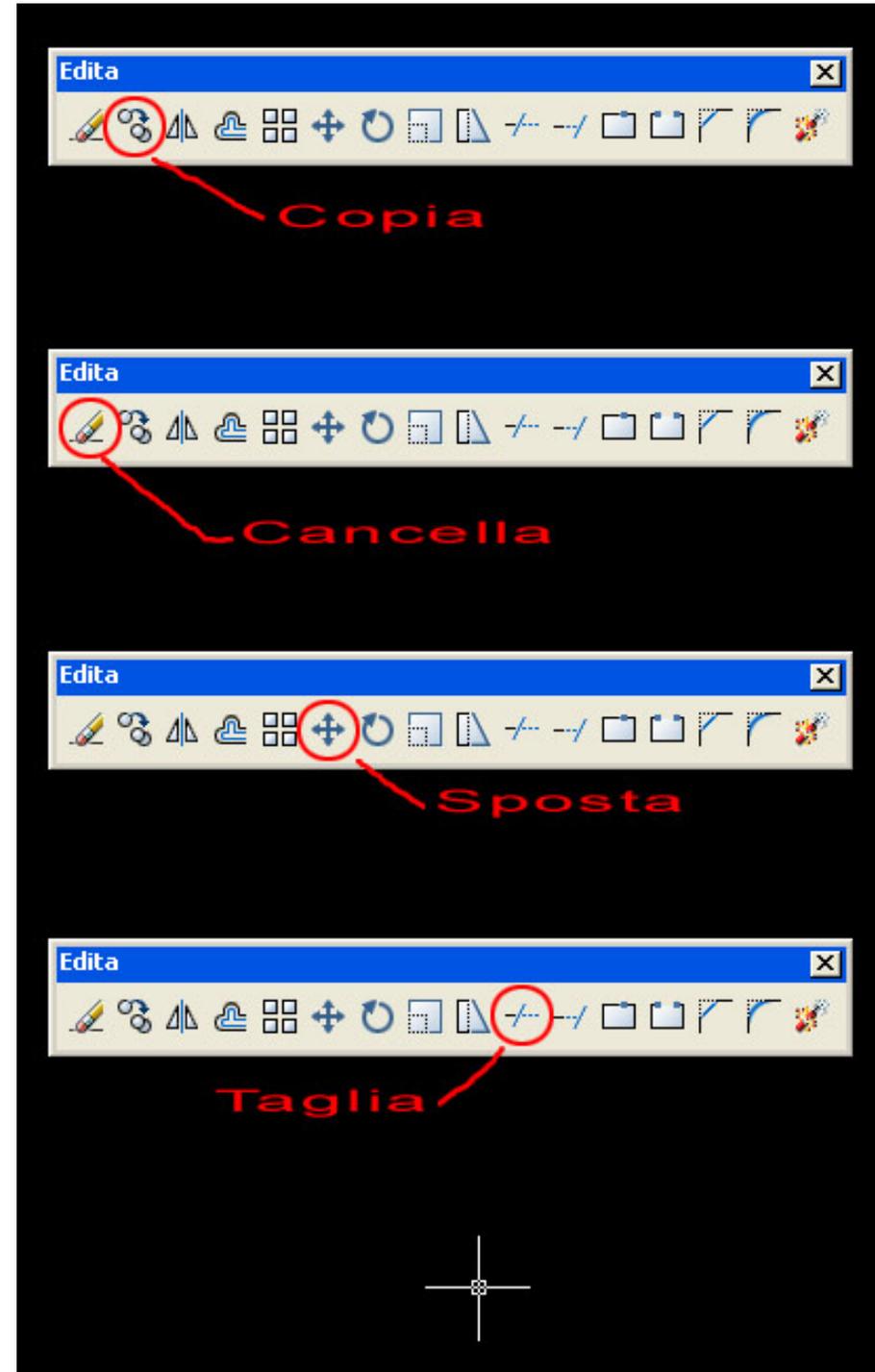


modifica di oggetti 2D

La procedura per **modificare oggetti** esistenti prevede generalmente:

- > chiamata del comando (da menu a tendina, da icona, da linea di comando)
- > selezione dell'oggetto di riferimento
- > istruzioni del comando
- > chiusura del comando

cancella	<i>erase</i>	e	
copia	<i>copy</i>	c	
sposta	<i>move</i>	m	
taglia	<i>trim</i>	t	



MEMORIZZAZIONE DEI FILE

Attenzione alla **compatibilità tra versioni** differenti! Non sempre infatti le versioni più vecchie del programma sono in grado di leggere file realizzati con quelle più recenti (mentre l'ultima versione ovviamente legge i file di tutte le precedenti).

E' comunque sempre possibile salvare in un formato leggibile dalle versioni precedenti.

Scegliere **nomi** "furbi" (sintetici, appropriati, ...) aiuta a gestire al meglio il lavoro.

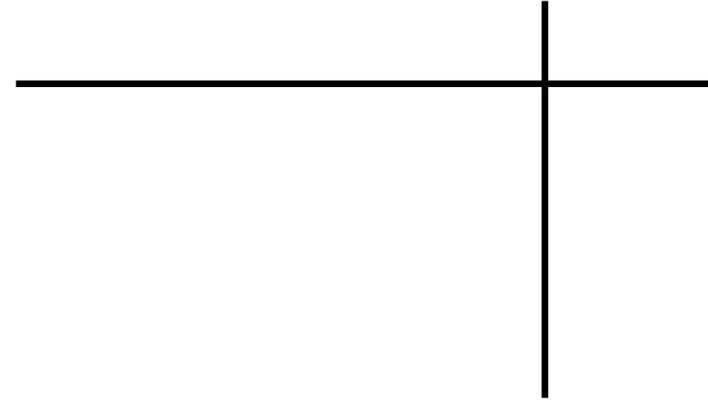
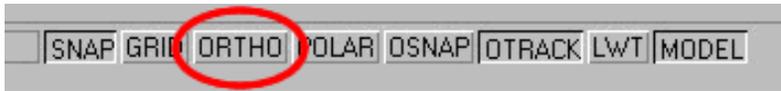


AIUTI PER IL DISEGNO

> ORTO

per disegnare vincolando gli spostamenti del puntatore secondo direzioni ortogonali

Si attiva e disattiva con **F8**



> OSNAP

per disegnare agganciando il puntatore a punti caratteristici degli oggetti esistenti

Si attivano e disattivano con **F3**

Si attivano “una tantum” con **SHIFT+click DX**



osnap	fine
	medio
	centro
	intersezione

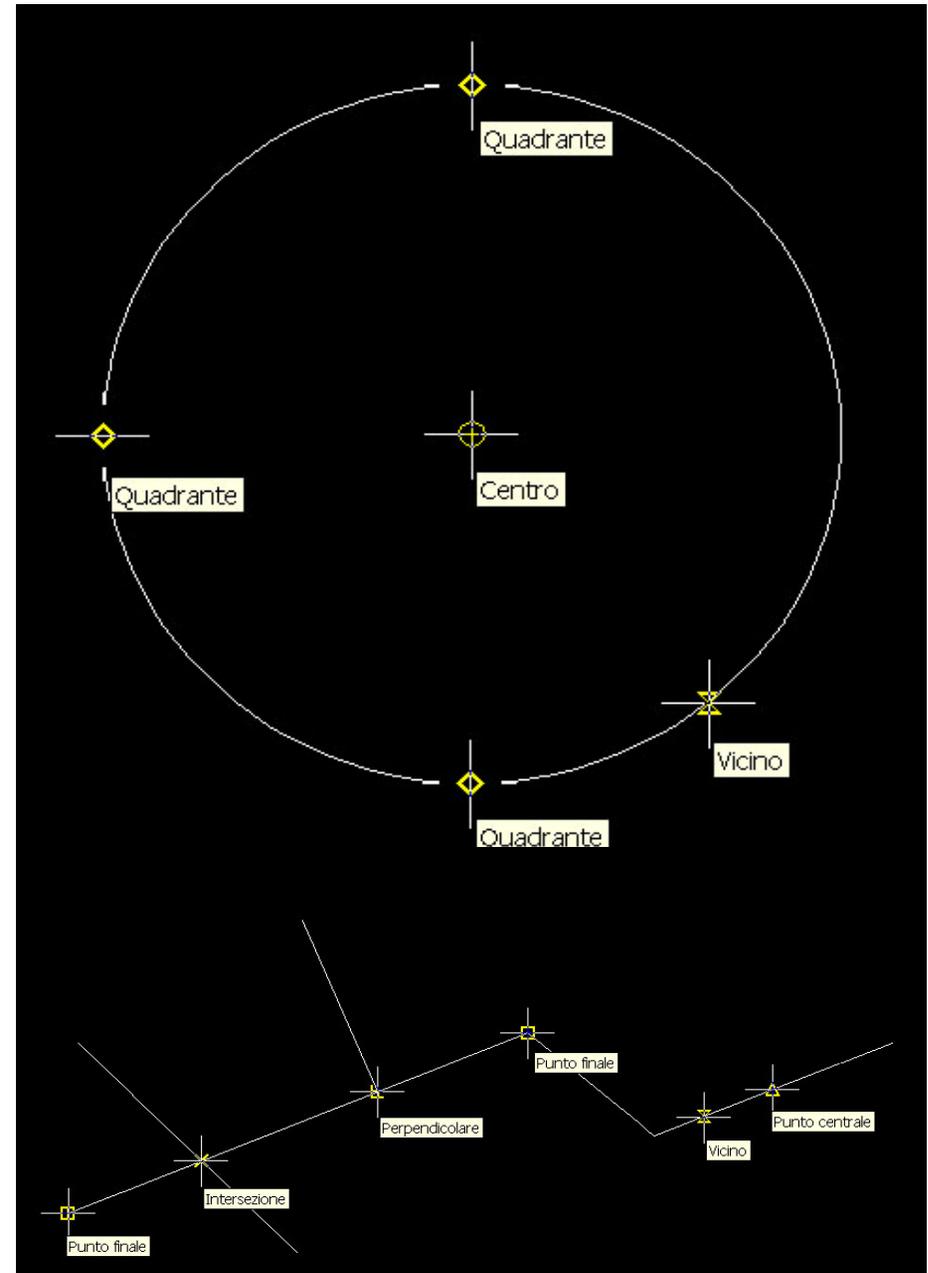
A screenshot of the 'Drafting Settings' dialog box in a CAD application. The 'Object Snap' tab is selected. Under 'Object Snap modes', the following options are checked: Endpoint, Midpoint, Center, Node, Quadrant, Intersection, and Extension. Other options like Ingestion, Perpendicular, Tangent, Nearest, Apparent intersection, and Parallel are unchecked. There are 'Select All' and 'Clear All' buttons on the right. At the bottom, there are 'Options...', 'OK', 'Cancel', and 'Help' buttons.

To track from an Osnap point, pause over the point while in a command. A tracking vector appears when you move the cursor. To stop tracking, pause over the point again.

> OSNAP/2

Ogni tipo di oggetto presenta dei punti caratteristici (e quindi degli OSNAP) specifici. Avvicinando il puntatore all'oggetto viene visualizzato l'OSNAP (tra quelli attivi al momento) relativo al punto caratteristico più vicino.

Si può scegliere tra gli OSNAP attivi quello opportuno tenendo fermo il puntatore e premendo **TAB**



GESTIONE DELLA VISUALIZZAZIONE

> PAN (p)

TRASLA il punto di vista



> ZOOM (z)

INGRANDISCE o RIMPICCIOLISCE la visualizzazione



prima di salvare > Zoom Estensioni, please