ARCHLine.XP® 2019

Manuale di aggiornamento

Realizzato da Cadline Software

ARCHLine.XP 2019 - Indice dei contenuti

1 - INTERFACCIA UTENTE 4

1.1 - Icona Anteprima / Lista 4
1.2 - Barra NaviBar rinnovata 5
1.3 - Barra Vista 6
1.4 - Icona Camera in Vista-2D 7
1.5 - Pannello Help 8
1.6 - Tastiera virtuale per gestione tasti veloci 9
1.7 - Accesso rapido ai tipi Porta / Finestra 10
1.8 - Accesso rapido ai tipi Oggetto 11
1.9 - Nuove Porte-Pannelli 12
1.10 - Nuovi Grip 13

2 - INTEROPERABILITA' 15

2.1 - Più istanze di lavoro attive 15
2.2 - Team Work 16
2.3 - Fasi di Progetto 30
2.4 - Gruppi-Visiblità Layer 34

3 - MIGLIORAMENTI FUNZIONI ARCHITETTURA 41

3.1 - Unire due Finestre > Finestra-angolo 41
3.2 - Strumento Rampa (miglioramento) 42
3.3 - Schermature-Solari (Brise Soleil) 43
3.4 - Profilo Scala nei comandi edit-Layout 45
3.5 - Tetto per profilo: editing del profilo-sezione 46
3.6 - Quota-Muro riferita ad asse strato 47
3.7 - Quota-Muro a estremo lontano 48

4 - MIGLIORAMENTI FUNZIONI INTERIOR 49

4.1 - Posa-Piastrelle con pattern predefiniti 49
4.2 - Immagine su Muro con trasparenza 50
4.3 - Lista-consegna Piastrelle: filtro <per Vano> 51

5 - MIGLIORAMENTI VISUALIZZAZIONE 52

5.1 - Effetti Materiale 52
5.2 - Materiale-Variabile 54
5.3 - Simulazione Ombre 56

6 - MIGLIORAMENTI DOCUMENTAZIONE 57

6.1 - Abachi (liste e misure) 57
6.2 - Sezioni e Prospetti 67
6.3 - Sezione Orizzontale 69
6.4 - Mostra Tegole in Vista-2D 70
6.5 - Tavola di Stampa: Mostra Titoli 71

7 - ALTRI MIGLIORAMENTI 72

ARCHLine.XP 2019

ARCHLine.XP 2019 si caratterizza per essere uno strumento per la progettazione architettonica BIM consolidato e performante. Le implementazioni sono fortemente indirizzate a migliorare il workflow della progettazione moderna e a favorire l'accesso alle potenzialità intrinseche del software, grazie a nuovi tool che semplificano notevolmente la modellazione di elementi tra loro relazionati, oltre che a nuove procedure che aiutano e guidano nella creazione delle componenti architettoniche più comuni. Ottimizzazioni nella gestione del modello centrale, rendono più efficace l'estrazione degli elaborati.

Information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of CadLine. The software, which includes the information contained in any databases, described in this document is furnished under a license agreement or nondisclosure agreement. The software may be used or copied only in accordance with the terms of the agreement. It is against the law to copy the software on any medium except as specifically allowed in the license or nondisclosure agreement. The licensee (purchaser) may make one copy of the software for the purpose of creating a backup copy. No part of this manual may be reproduced, transmitted, transcribed, or translated into any language in any form or by any means, without the express written permission of CadLine.

2019. CadLine. All rights reserved.
In no event shall CadLine be liable for special, indirect or consequential damages in connection with or arising from the use of this document or any programs contained herein.
Microsoft, MS, and MS-DOS are registered trademarks and Windows is a trademark of Microsoft Corporation.
ARCHLine.XP® is a trademark of CadLine.
This manual was produced using Microsoft Word and ARCHLine.XP®.

1 - INTERFACCIA UTENTE

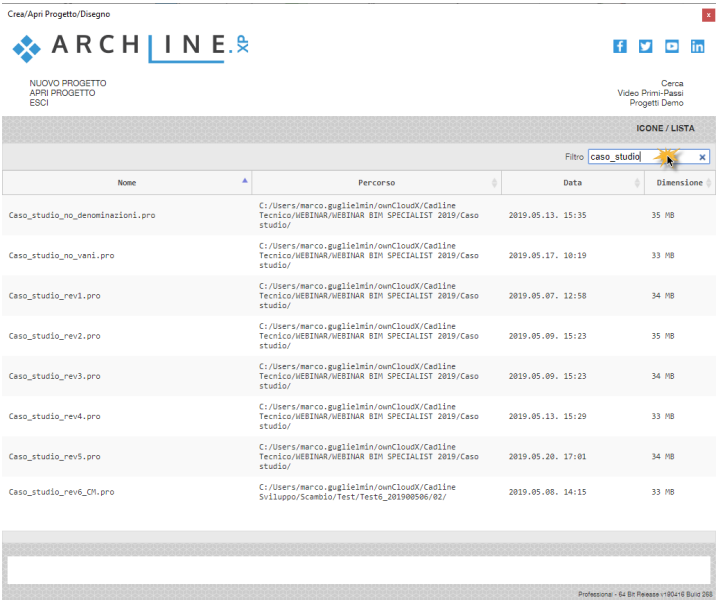
1.1 - Icona Anteprima / Lista

Applica alla finestra di benvenuto la visualizzazione della lista Progetti, sotto forma di Lista. La nuova modalità Lista prevede l'elenco di tutti i progetti con i seguenti dettagli:

- Nome del progetto
- Percorso
- Data e formato.

Ciò consente di elencare contemporaneamente molti più progetti della modalità Anteprima, e di ordinarli per nome, data, ecc.

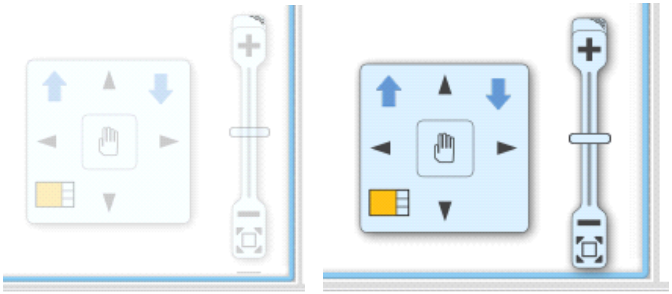
È possibile scambiare la vista ICONA / LISTA sul lato destro della dialog.



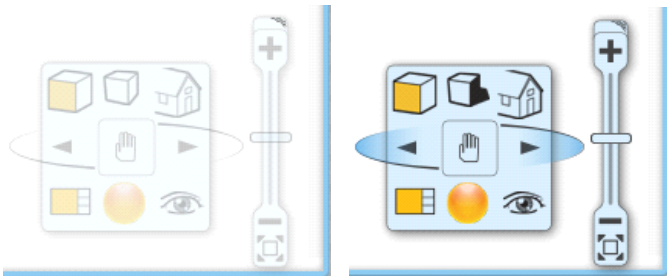
1.2 - Barra NaviBar rinnovata

I controlli di navigazione Navibar si trovano nell'angolo in basso a destra della Vista e si sbiadiscono quando non sono in uso. Per mostrare i controlli Navibar, spostare il mouse sopra.

Vista-2D



Vista-3D



Zoom In/Out e Vista Ottimale

Trascinare il cursore o click sui tasti + o – per zoom-IN o zoom-OUT.

1.3 - Barra Vista

La barra controllo-Vista fornisce un rapido accesso ai controlli di visualizzazione delle entità nelle diverse viste.

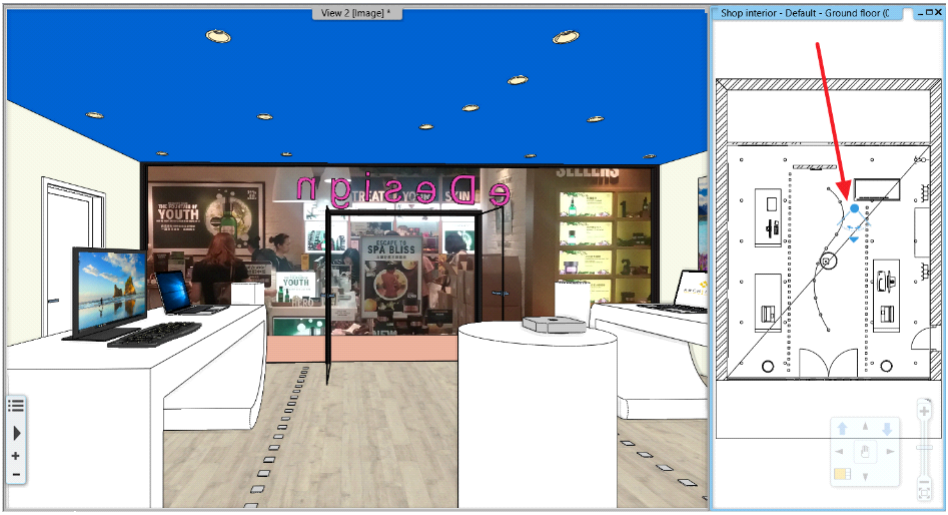
La barra-Vista per default è posizionata sopra la Barra-Stato:

La barra-Vista prevede i seguenti strumenti:

- Stato-Fase
- Filtri-Fase
- Dettaglio Strati-Muro
- Dettaglio Porte/Finestre
- Gruppi visibilità Layer
- Campo Input

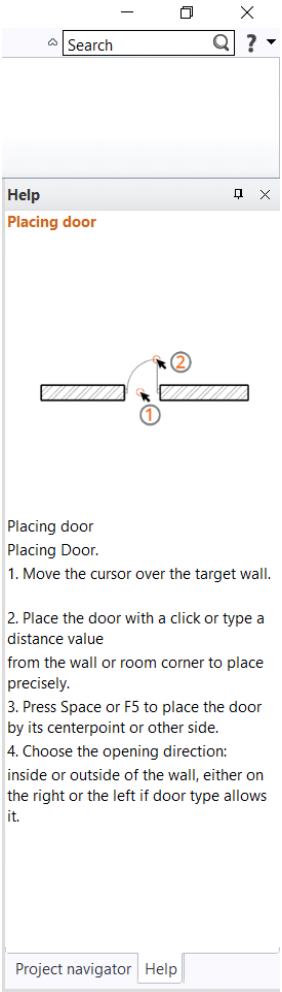
1.4 - Icona Camera in Vista-2D

L’icona Camera indica in vista-2D (pianta) la posizione, direzione ed apertura della Camera.



E' possibile navigare la vista 3D spostando il cursore in pianta. Il cerchio sposta l'osservatore, le due frecce ruotano la camera, il triangolo può essere trascinato per "camminare" all'interno del modello. La vista rimane ancorata ad un'altezza prestabilita rispetto al piano architettonico corrente.

1.5 - Pannello Help



Il pannello Help indica brevemente l'uso dello strumento attualmente selezionato. Contiene le istruzioni e una o più immagini (opzionale) che spiegano la sequenza d'uso dello strumento selezionato.

- *Premere Nascondi per liberare spazio nell'area di disegno*

Il pannello Help si riduce in scheda nell'angolo in alto a destra. Per visualizzare nuovamente il pannello Help, spostare il mouse sopra la scheda che appare in formato ridotto. Per chiudere completamente il pannello Help, premere clic sulla X nell'angolo in alto a destra.

Per attivare nuovamente il pannello Help:

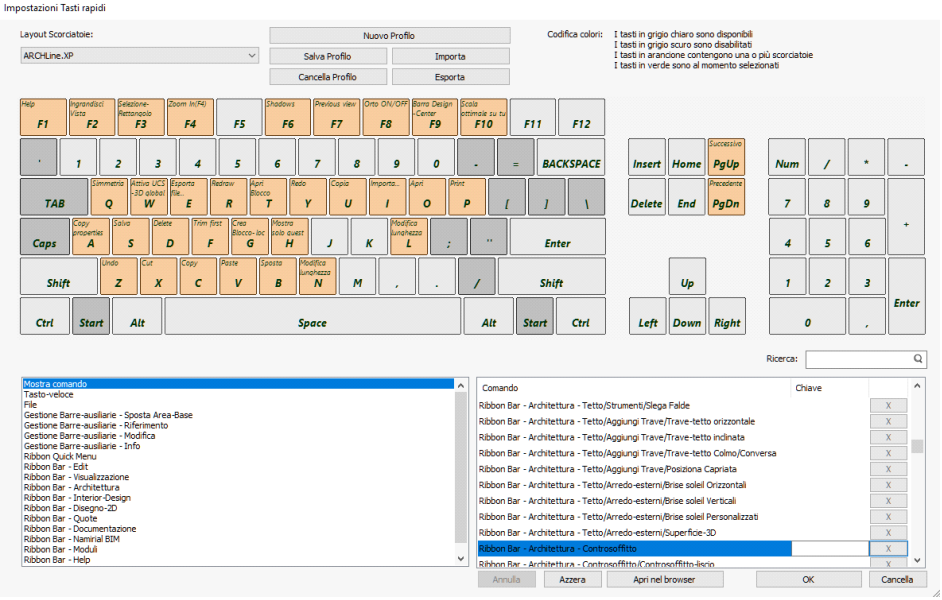
- *Selezionare <Opzioni> Interfaccia utente > Help*

1.6 - Tastiera virtuale per gestione tasti veloci

I tasti-veloci (o shortcuts) forniscono un modo alternativo per eseguire comandi.

ARCHLine.XP 2019 introduce la nuova gestione dei tasti-veloci da tastiera per aumentare la produttività.

Premendo Dx-Clic sopra lo strumento desiderato > selezionare il comando > Tasti-veloci, appare la dialog:



Il tasto-veloce assegnato viene visualizzato nella dialog <impostazione tasti-veloci> se si tiene il mouse per un breve periodo sopra il corrispondente pulsante.

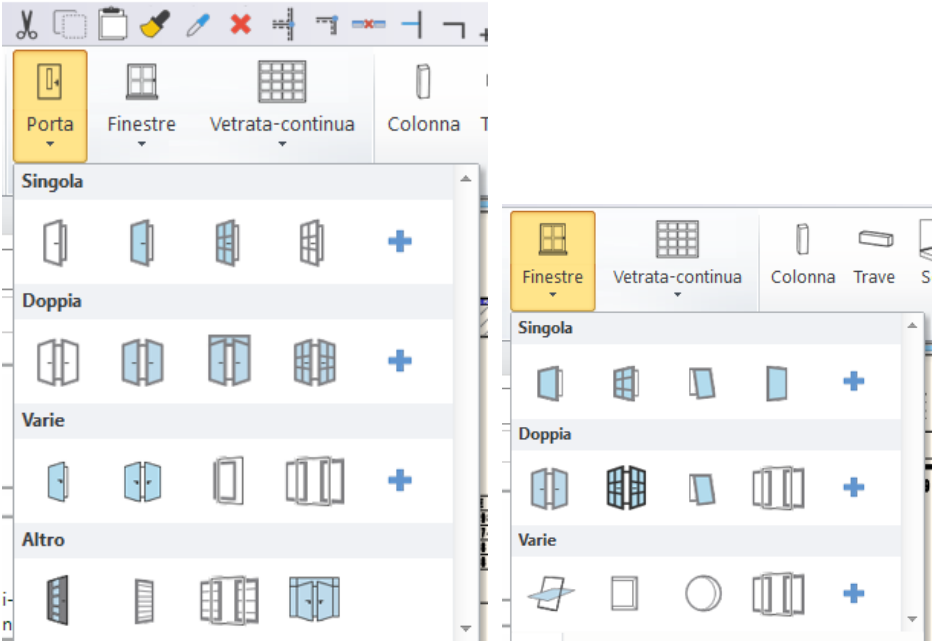
- *Premendo nella dialog sui tasti Ctrl, Shift, Alt vengono visualizzati i tasti-veloci corrispondenti alle combinazioni corrispondenti.*

Quando si modifica un tasto-veloce, è possibile salvare il nuovo profilo (premere <Salva>).

1.7 - Accesso rapido ai tipi Porta / Finestra

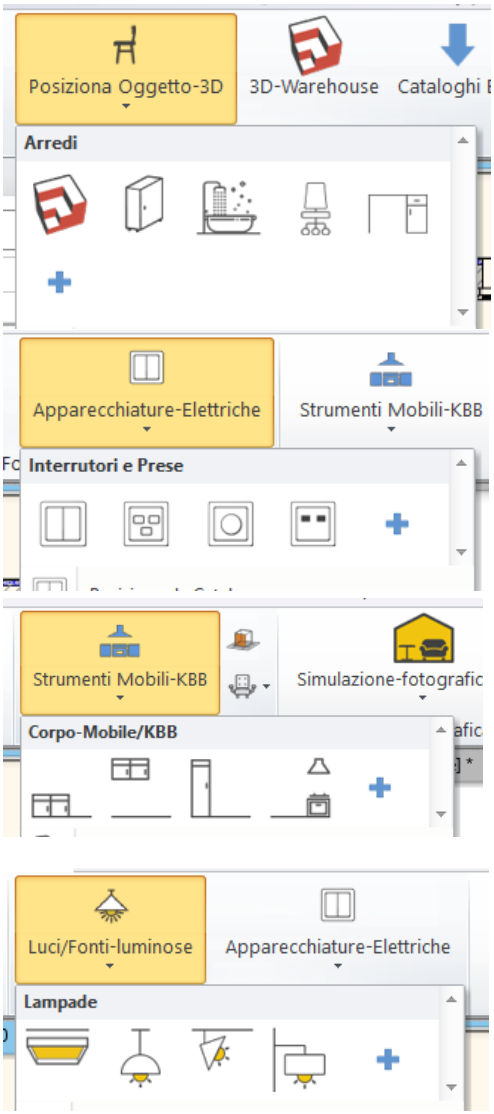
Per elementi come Porte/Finestre premendo Clic sull'icona principale è possibile selezionare direttamente le tipologie più comuni Porta/Finestra.

Inoltre, premendo l'icona +, il programma mostra la categoria selezionata nel Design-Center. È possibile posizionare l'entità della categoria trascinandola con drag&drop.



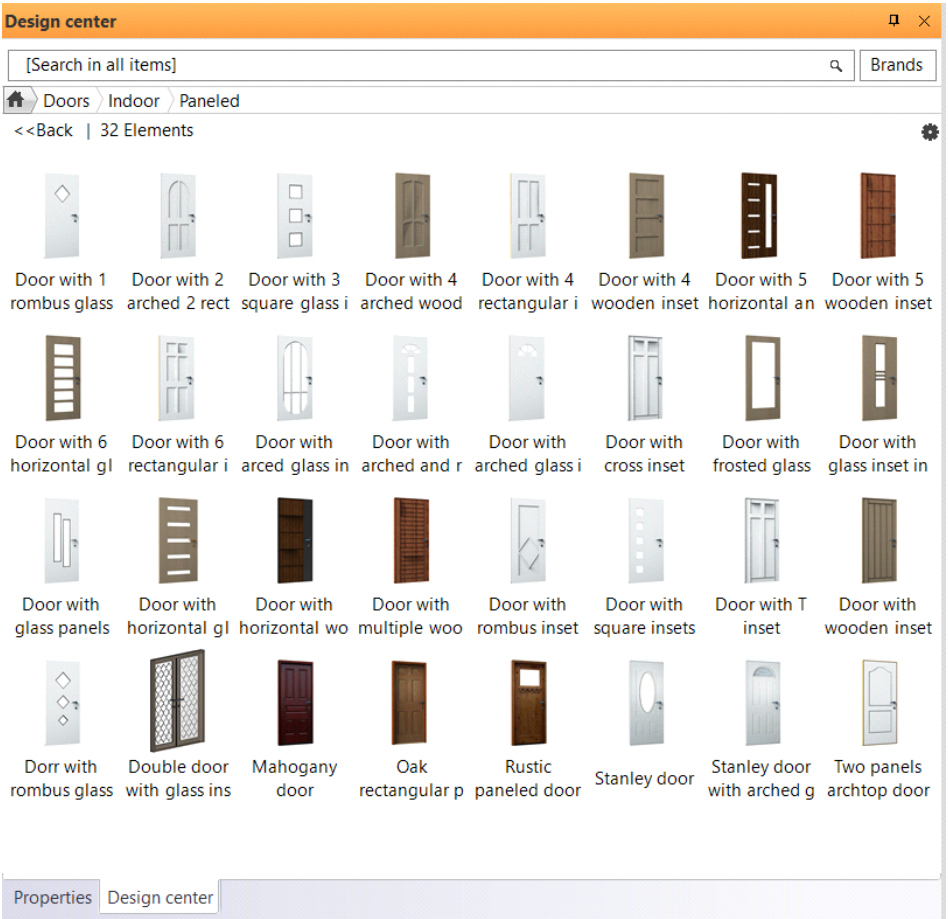
1.8 - Accesso rapido ai tipi Oggetto

Per entità come oggetti, lampade, interruttori e prese, mobili, premendo Clic sull'icona il programma mostra nel Design-Center la categoria selezionata.
È possibile posizionare l'entità della categoria trascinandola con drag&drop.



1.9 - Nuove Porte-Pannelli

La categoria Porte-pannelli è stata estesa con 32 nuove tipologie.



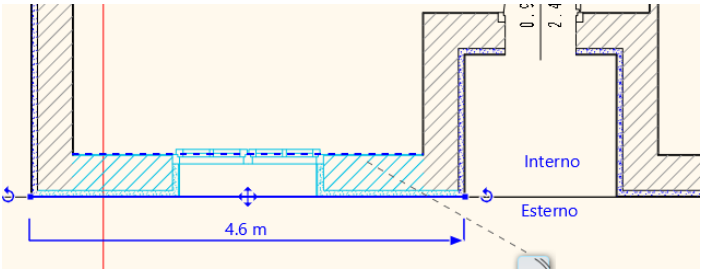
1.10 - Nuovi Grip

Grip modificatore altezza-relativa davanzale/soglia

Per entità come Porte e Finestre premendo Clic, il grip che appare consente di modificare l'altezza del davanzale/soglia.
Inoltre per entità come Oggetti, Colonne, Travi, il grip consente di modificare l'elevazione rispetto al Piano.

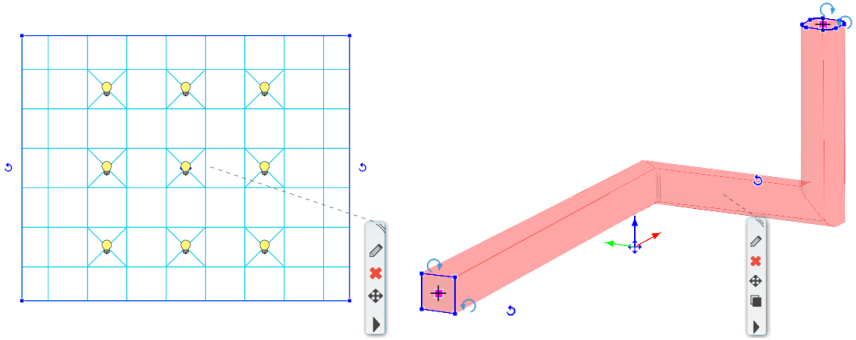
Marcatore Muro

Il marcatore indica il filo di riferimento del muro.

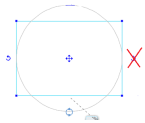


Nuovi nodi-grip per Controsoffitto, Cornice-3D

Nuovi nodi-grip consentono un editing diretto degli elementi selezionati.



Nuovo grip-rotazione per entità-2D



Nuovo grip-rotazione per entità-2D: linee, polyline, archi, testi, blocchi-2D, immagini. Il grip-rotazione a destra non è più presente.

Modificatore altezza-Testo

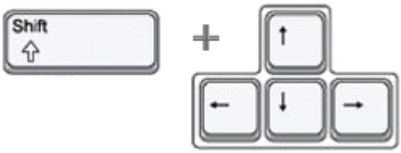
L'altezza selezionata del Testo è editabile con input valore diretto.

Spostamento di elementi mediante tasti freccia da tastiera

Si tratta di un modo molto semplice di spostare l'entità selezionata utilizzando i tasti freccia della tastiera.

- *Selezionare l'Entità e premere il tasto-freccia da tastiera per spostare l'entità in orizzontale o verticale dello spostamento impostato.*

Ogni pressione sul tasto freccia sposta l'entità selezionata dello <spostamento-lungo> o <spostamento-corto>.



Impostazioni Spostamento di elementi mediante tasti freccia da tastiera:

In dialog Opzioni > Snap / Grid.

Valori predefiniti:

Spostamento-lungo - 100 mm.

Spostamento-lungo dell'entità selezionata entità da tastiera (premendo il tasto-freccia da tastiera)

Spostamento-corto - 10mm.

Spostamento-corto dell'entità selezionata (premendo il tasto **Maiusc** insieme al tasto-freccia da tastiera)

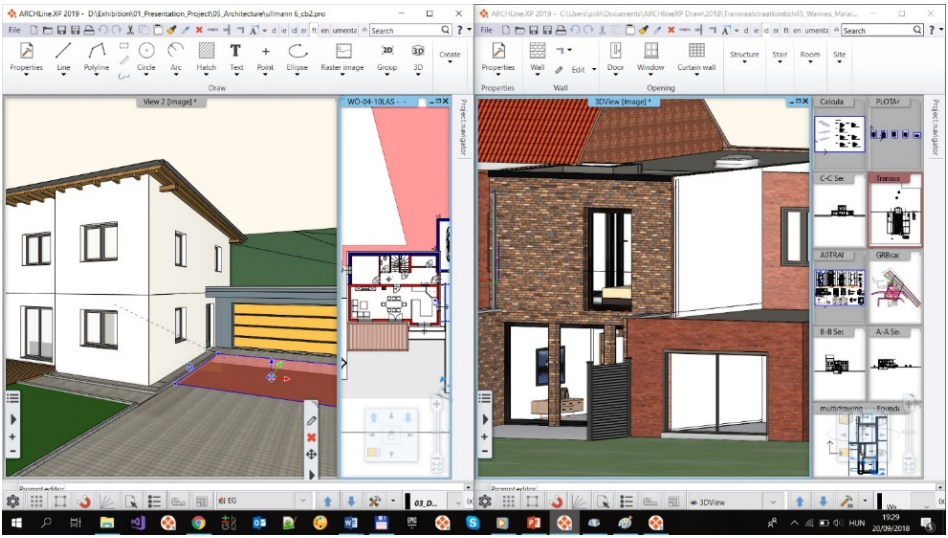
2 - INTEROPERABILITA'

2.1 - Più istanze di lavoro attive

Fino alla versione ARCHLine.XP 2018 era possibile attivare una sola istanza del programma. Con la versione ARCHLine.XP 2019 è possibile attivare contemporaneamente più istanze del programma.

In questo modo ad esempio è possibile copiare dati da un progetto all'altro.

Infatti i tasti Copia-Incolla degli appunti nel menu <Modifica> di ARCHLine.XP consentono di copiare parte della Vista-2D da una istanza ARCHLine.XP all'altra.



2.2 - Team Work

Gli strumenti di lavoro Team-work consentono a più utenti di lavorare sullo stesso progetto.

Ogni parte-utente del Progetto viene aggiornata automaticamente, in modo che il Progetto e i suoi elaborati siano coerenti durante il ciclo di vita.

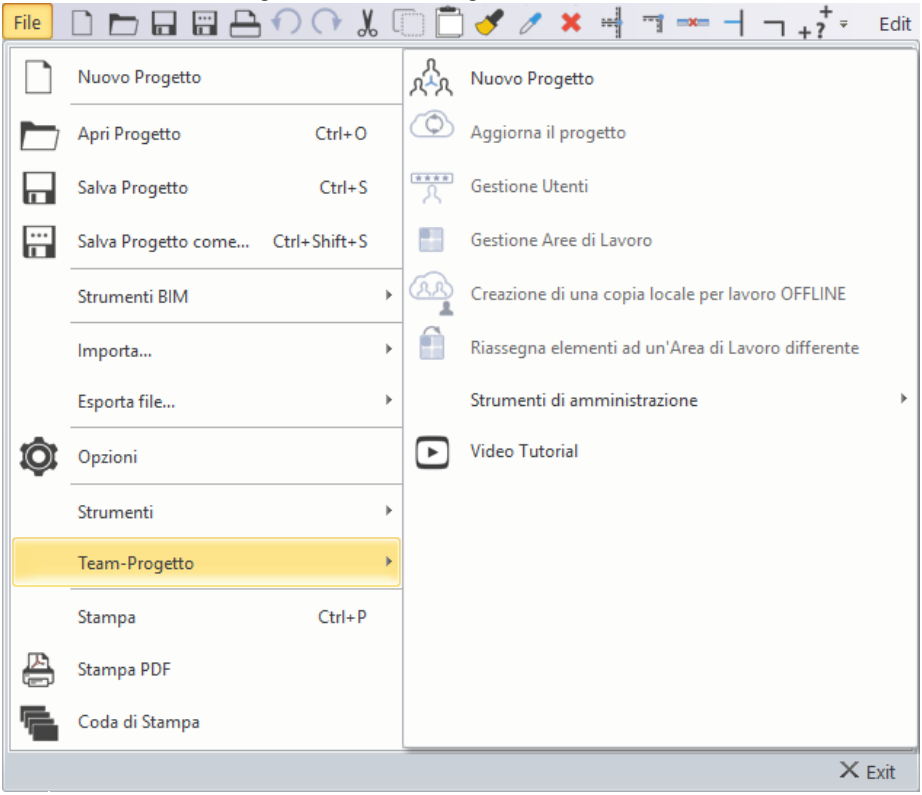
Regole:
La modalità TeamWork consente l'accesso simultaneo ad un modello (progetto) condiviso attraverso l'uso di un modello centralizzato.

- Il modello centralizzato deve essere salvato su un'unità in rete (LAN) a cui tutti gli Utenti del team hanno accesso.
- L'area di lavoro principale è quella con privilegi nello specificare i parametri fondamentali del Progetto (struttura dei Piani architettonici, Layer, posizione geografica e stato iniziale del Progetto)
- Tutti gli utenti lavorano localmente su diverse aree-lavoro. Ogni utente può gestire una o più aree di lavoro in modo esclusivo, pertanto una volta che ne prende possesso gli altri membri non potranno intervenire.
- La Sostituzione di Visibilità consente di fornire diverse rappresentazioni grafiche della vista (colore, tipi di linea, spessori, mezzi toni e stile tratteggio).
- Il comando <Salva> in modalità teamwork sincronizza le aree-lavoro locali con il modello centrale in modo che altri utenti possano vedere il modello aggiornato.

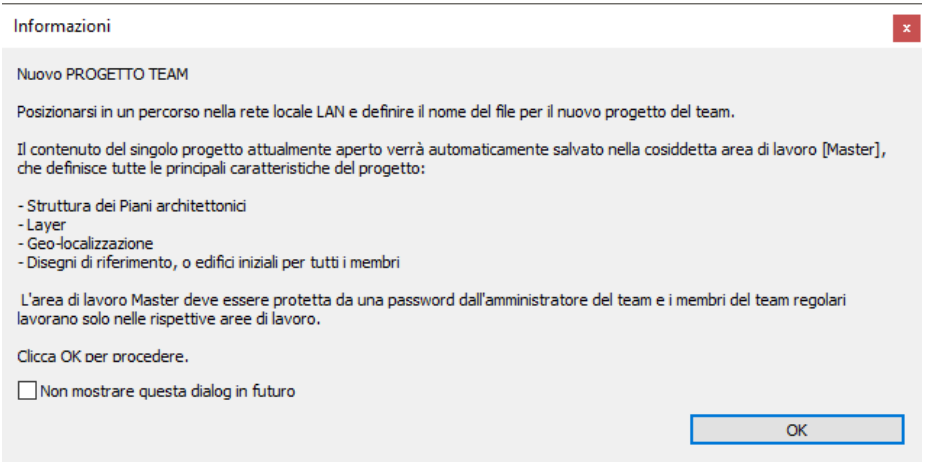
2.2.1 - Workflow per l'impostazione del progetto TeamWork

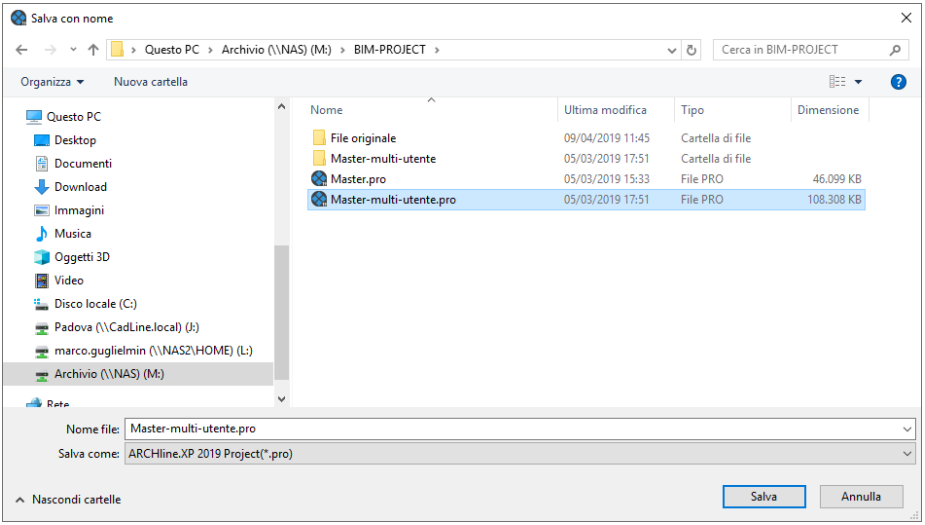
- L'Amministratore crea un nuovo progetto Teamwork selezionando <Nuovo Progetto> all'avvio di ARCHLine.XP.

- Menu File > Team-Progetto > Nuovo Progetto



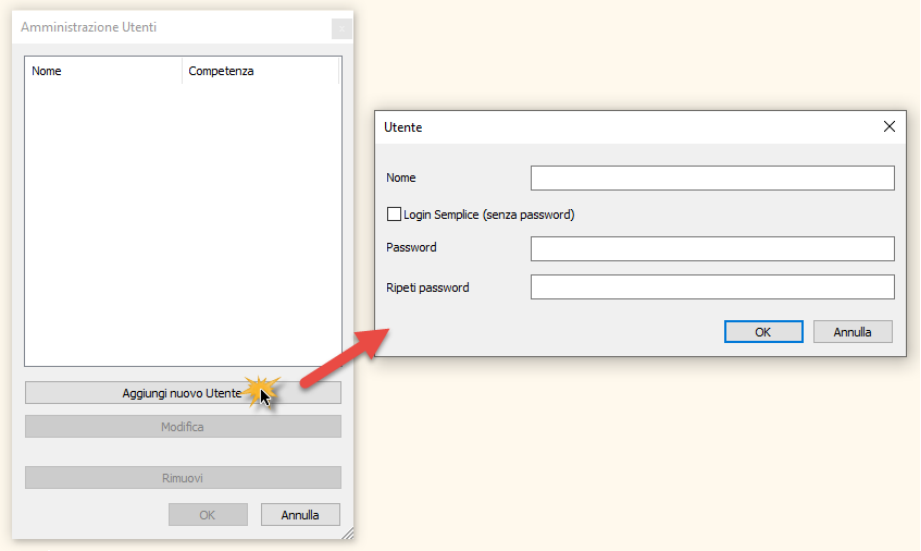
- Nella dialog Salva, l'Amministratore specifica il nome file e cartella del modello centrale in un dispositivo accessibile in rete locale (LAN) da tutti i membri del team (utenti).



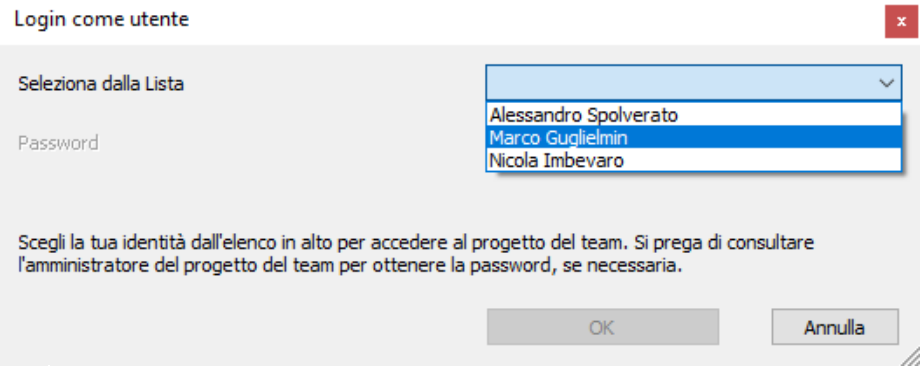


- L'Amministratore aggiunge nuovi Utenti identificandoli per il nome che verrà utilizzato per il login. La Password è opzionale.

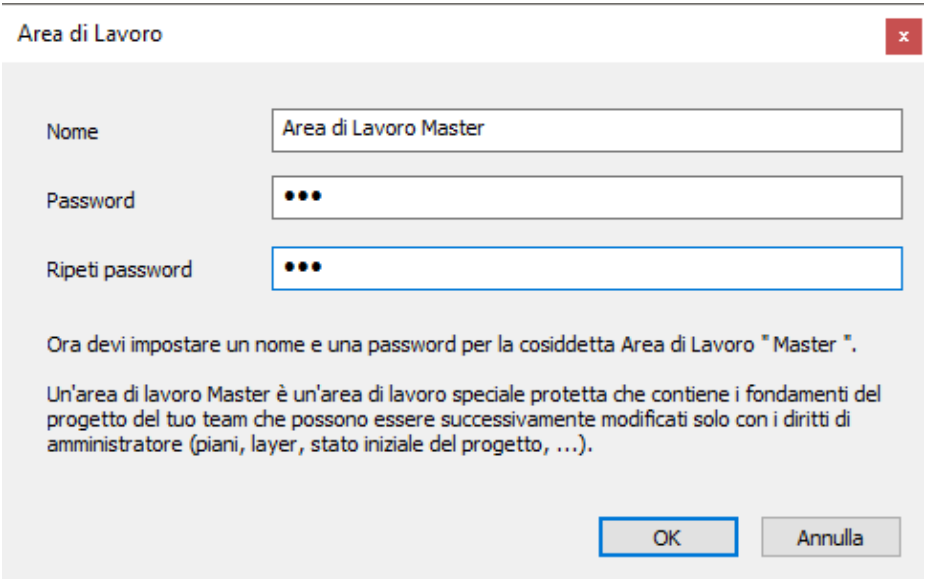
- Le fig. mostrano la dialog di gestione Amministratore, per aggiungere gli Utenti.



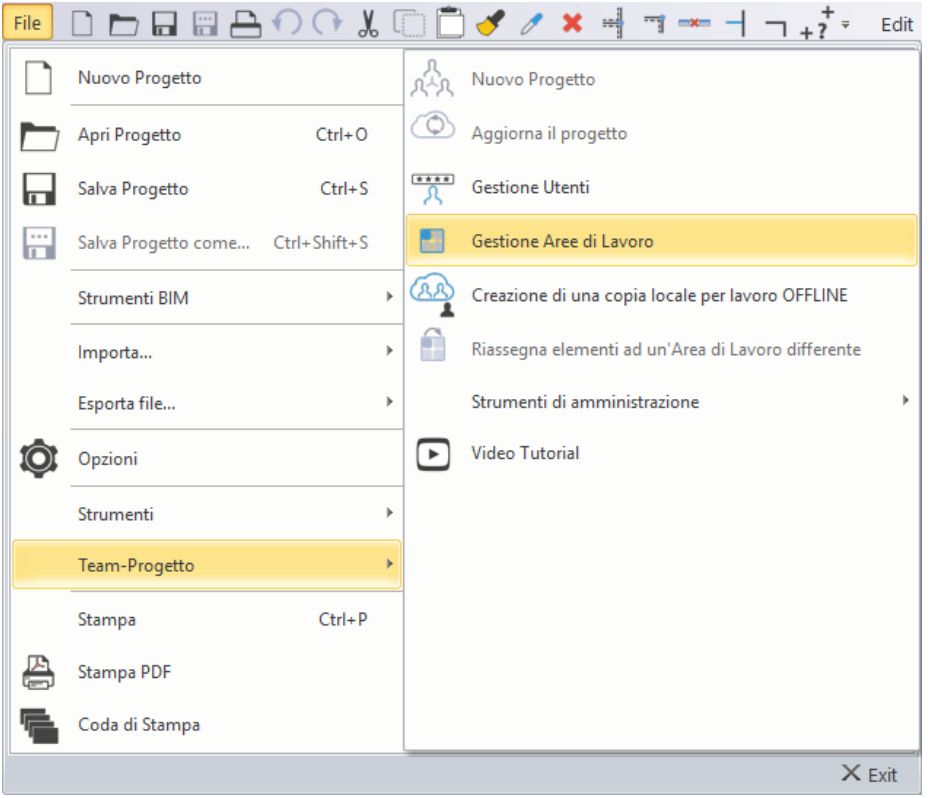
- L'Amministratore si registra scegliendo una delle identità appena definite.



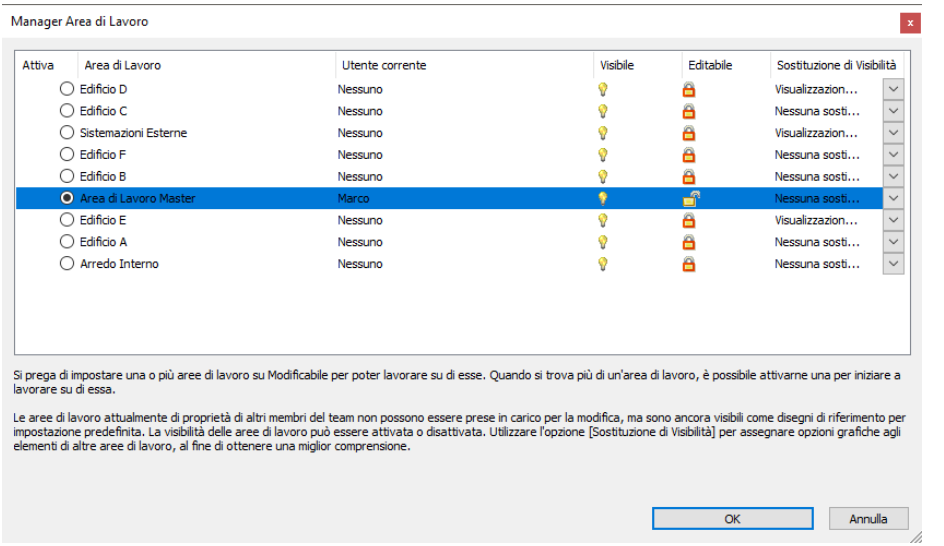
- Il passo successivo è creare l'area-lavoro Master. L'area-lavoro Master è l'unica area in cui è necessaria la password.



- Possono essere create nuove aree di lavoro addizionali per consentire l'accesso contemporaneo a modelli condivisi ad altri Utenti.



- La fig. mostra la dialog Manager Area di Lavoro, con più aree di lavoro.



- L'Amministratore risalva il Progetto.

- L'Utente può logarsi selezionando una delle identità già definite e iniziare a lavorare nel Progetto.

2.2.2 - Impostazione delle Aree-Lavoro

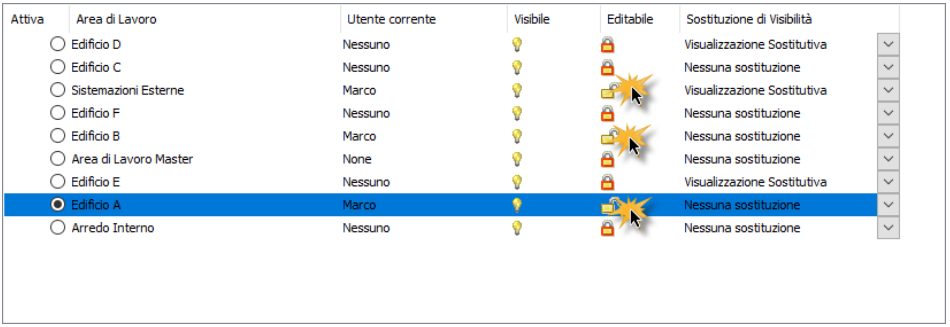
L'area-lavoro è un insieme di entità gestite dagli Utenti del team, es.: Muri, Finestre, Porte, Scale, ecc.
Solo un utente può editare un'area-lavoro nello stesso momento (non è cioè possibile lavorare contemporaneamente in editing nella stessa area-lavoro).

Tutti gli Utenti possono vedere le aree-lavoro di altri utenti, ma non possono editarne il contenuto.

La dialog Area-lavoro fornisce le seguenti informazioni:

Attiva	Designa l'area-lavoro a cui le nuove entità verranno assegnate.
Area di Lavoro	Indica il nome dell'area di lavoro. Clic nel campo per inserire il nome.
Utente corrente	Indica l'utente corrente dell'area-lavoro.
Visibile	Attiva/Disattiva l'area di lavoro.
Editabile	Per default tutte le aree di lavoro sono bloccate in editing. Selezionare una o più aree-lavoro in cui attivare l'editing. Se vengono selezionate più aree-lavoro è possibile **attivare** solo un'area-lavoro nella quale le nuove entità verranno create. Le aree-lavoro assegnate ad altri Utenti non possono essere selezionate in editing, ma per default sono visibili come disegno di riferimento. Se tutte le aree di lavoro sono occupate da altri Utenti è possibile effettuare il **login** come osservatore passivo in modalità READ-ONLY.

Sostituzione di Visibilità	L'opzione Sostituzione di Visibilità consente di assegnare un colore diverso alle altre aree di lavoro.



Selezionare l'area-lavoro Attiva

L'Utente può creare entità solo nell'area-lavoro Attiva.

- *Clic sull'icona a sinistra per selezionare l'Area di lavoro Attiva.*

Visibile

Nascondere alcune aree-lavoro (non necessarie) può rendere il lavoro più semplice e migliorare le prestazioni del sistema.

- *Selezionare le aree di lavoro Visibili.*

Editabile

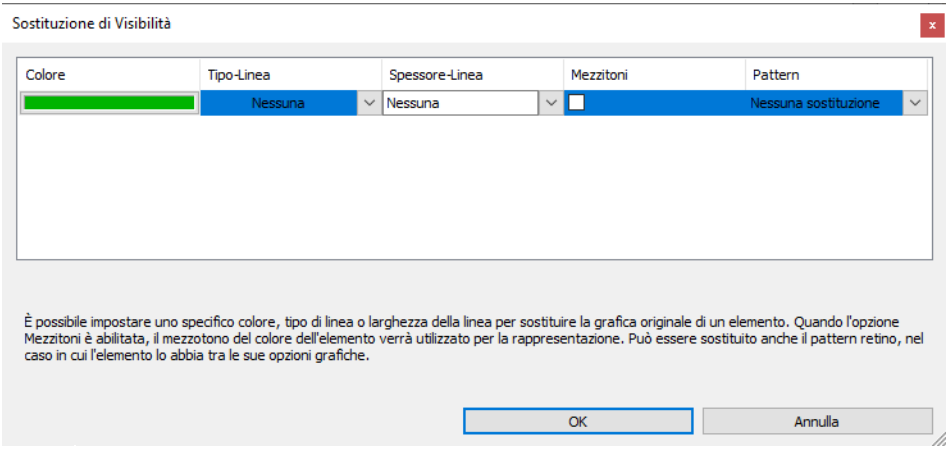
Le aree-lavoro assegnate correntemente ad un altro Utente non possono essere prese in editing.

- *Selezionare una o più aree-lavoro in cui si desidera operare in editing.*

Sostituzione di Visibilità

Consente di assegnare una rappresentazione grafica speciale all'area di lavoro selezionata. La rappresentazione grafica speciale può essere assegnata per:

- Colore,
- Tipo-linea,
- Spessore-linea,
- Mezzi-toni,
- Pattern retino.



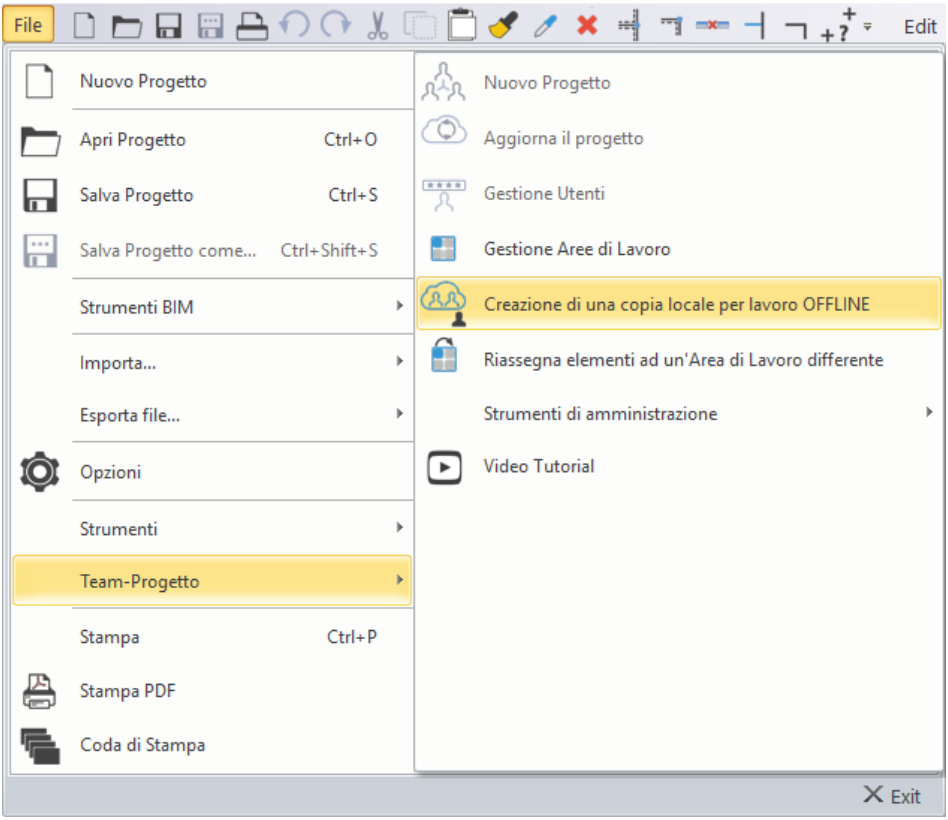
Se è selezionata l'opzione <mezzi-toni>, viene mantenuto il colore originale delle entità ma con tono-colore ridotto.
Anche i pattern-retino possono essere rappresentati graficamente in modo speciale nel caso il disegno abbia rappresentazione pattern-retino.

Cambiare lo stato <editabile> delle aree-lavoro

Se si desidera creare nuove entità in aree-lavoro differenti è necessario **chiudere** e **riaprire** il progetto TeamWork.

2.2.3 - Lavorare in modalità <Offline>

Attivare la modalità Offline può essere utile quando si è disconnessi dalla rete LAN per salvare localmente le modifiche.



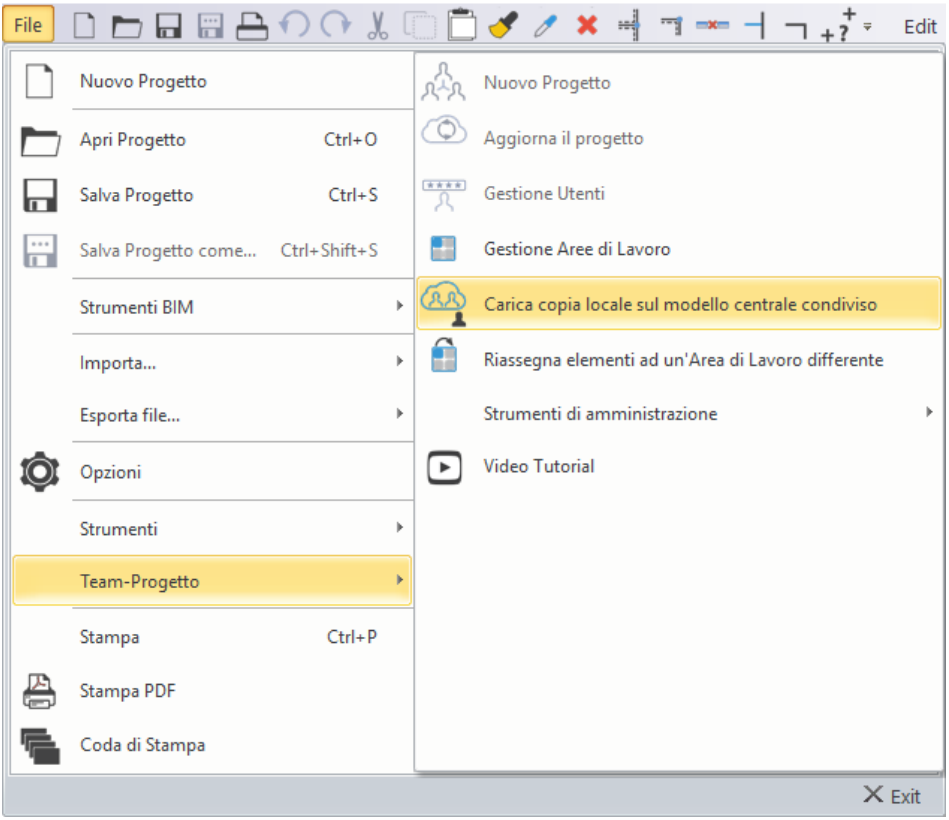
In modalità OFFLINE è possibile cioè lavorare normalmente nella propria area-lavoro editabile e salvarne il contenuto senza essere connessi alla rete LAN.
Le modifiche al Progetto sono salvate in locale nel disco.
Per condividere le modifiche con gli altri membri del Team è sufficiente attivare la modalità ONLINE e salvare il Progetto.

- *Comando: File > Team-Progetto > Creazione di una copia locale per lavoro OFFLINE*

***Nota**: tutte le modifiche realizzate in modalità Offline non sono disponibili agli altri Utenti fin quando non viene riattivata la modalità ONLINE e salvato il Progetto.*

2.2.4 - Aggiorna Copia-locale al modello centrale

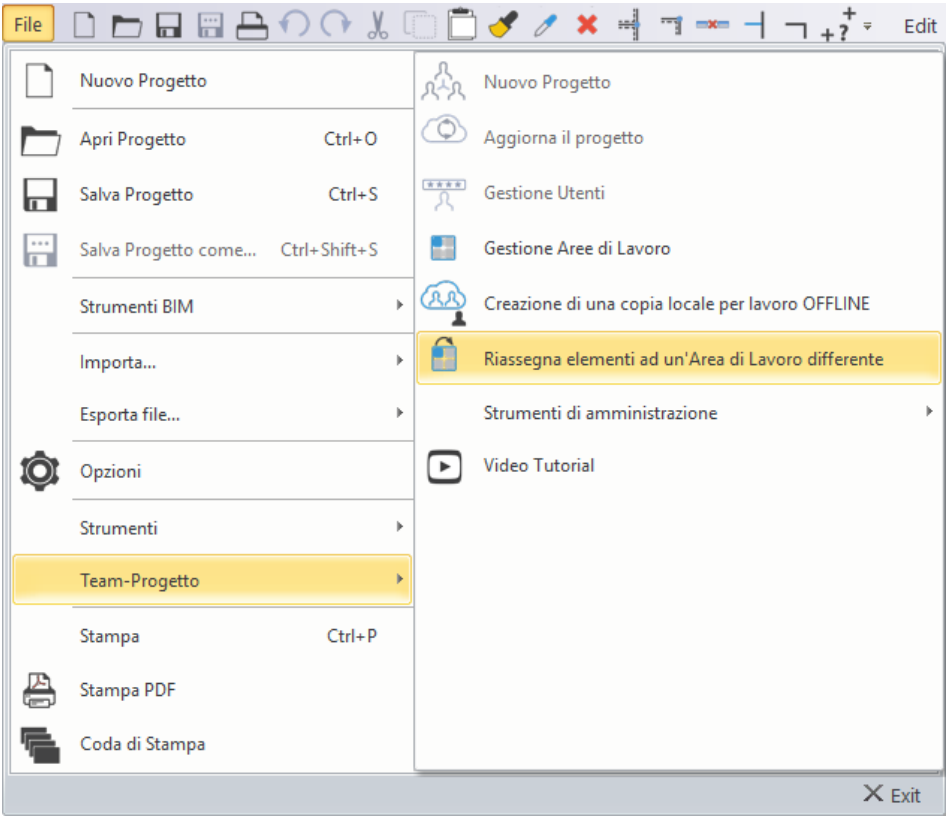
Il comando sincronizza ed aggiorna la copia-locale del Progetto al modello centrale condiviso con il Team.

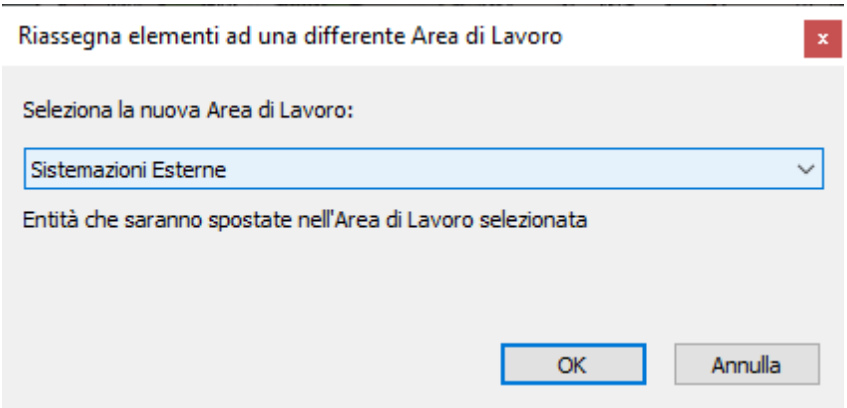


Consente di aggiornare le modifiche locali al modello centrale e allo stesso tempo vedere le modifiche al modello centrale apportate dagli altri Utenti.

- *Comando: File > Team-Progetto > Carica copia locale su modello centrale condiviso*

2.2.5 - Riassegnare entità a diverse aree-lavoro





- Selezionare le Entità da riassegnare.

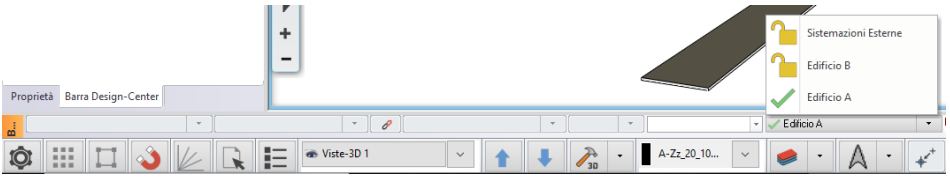
- Selezionare l’area-lavoro destinazione.

- *Comando: File > Team-Progetto > Riassegna elementi ad un'Area di Lavoro differente*

2.2.6 - Cambiare l’area-lavoro sulla barra controllo-Vista

La barra controllo-Vista mostra sempre l’area-lavoro attiva.

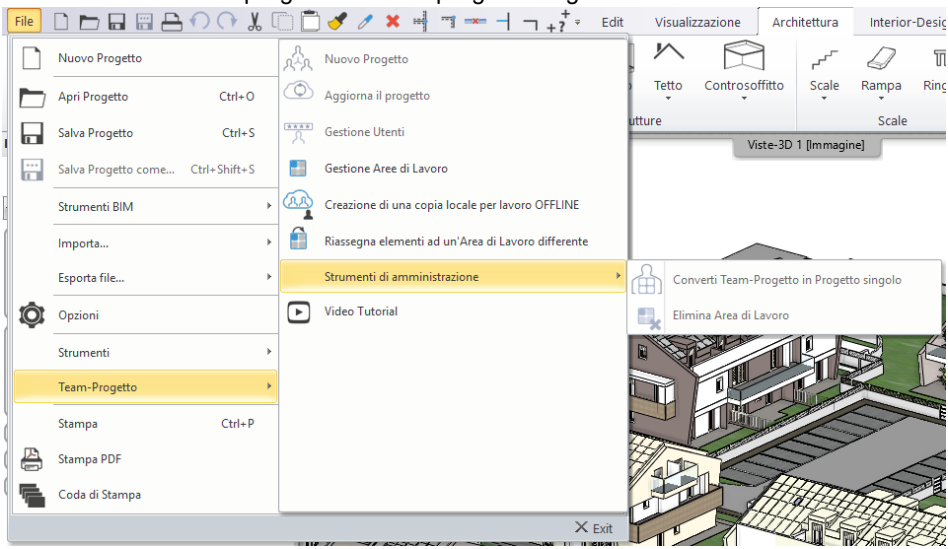
- *Per cambiare l’area-lavoro attiva, premere Clic nella lista e selezionare un’altra area-lavoro.*



È possibile selezionare solo tra le aree-lavoro editabili.

2.2.7 - Convertire un progetto Team in progetto singolo-utente

Il comando converte il progetto Team in progetto singolo-utente.



- *Comando: File > Team-Progetto > Strumenti di amministrazione > Converti Team-Progetto in Progetto singolo*

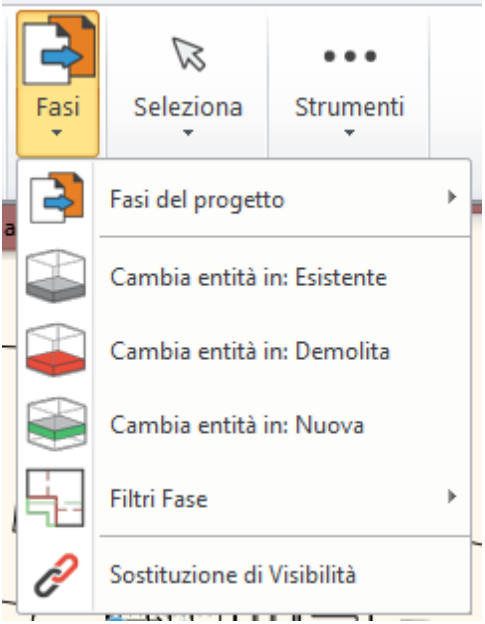
- Salvare il progetto.
- Uscire dal progetto.
- Aprire di nuovo il progetto. Da questo momento il progetto è in modalità singolo-utente.

2.3 - Fasi di Progetto

La complessità dei progetti spesso richiede di dividere l'intero processo in diverse Fasi. Le Fasi-progetto consentono di dividere il processo costruttivo in diverse parti.

Fase-Progetto

La Fase-Progetto può essere:
Esistente e **Nuovo**.
Quando viene creata una nuova entità, questa viene associata alla Fase-corrente (Esistente o Nuovo).



- *Demolizione **NON è una Fase**, non possono essere create entità in Fase-Demolizione. Le entità possono essere assegnate alla Fase-Demolizione solo con il comando di modifica.*

La Fase-progetto può essere gestita in tutta la documentazione, quindi le Viste-3D, Sezioni, Prospetti e liste di consegna seguono lo stato della Fase-corrente.

- *Le nuove Entità sono create nella Fase-Nuovo (nuova costruzione).*
- *Le entità esistenti sono assegnate alla Fase-Esistente*
- *Demolizione: Le entità presenti nelle Fasi Nuovo e Fase-Esistente vengono spostate nella Fase-Demolizione.*

Ogni entità può essere assegnata ad ogni altra Fase con il comando di modifica.

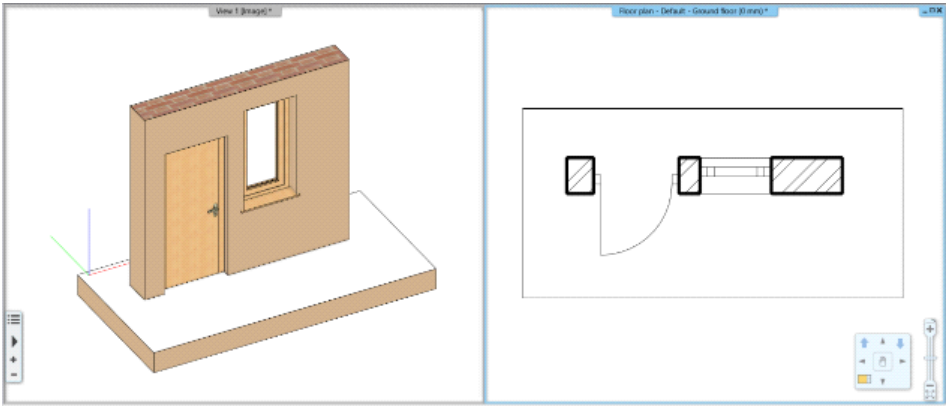
- Selezionare una entità e selezionare la Fase a cui assegnarla.

Filtri-Fase

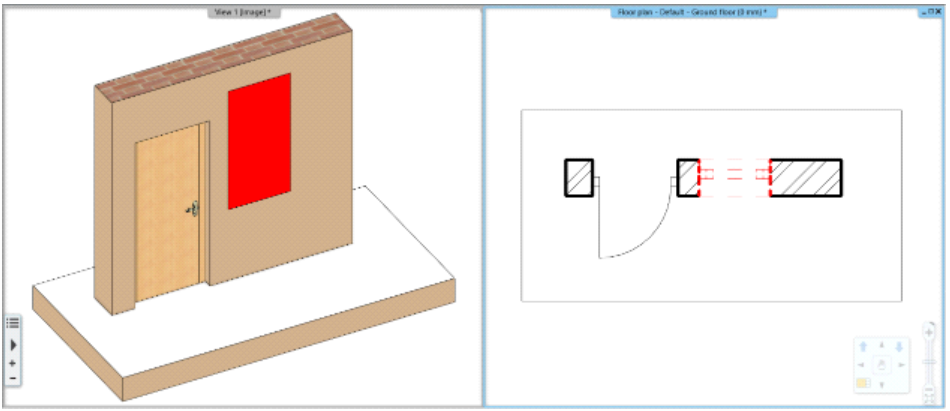
Per Filtri-Fase si intendono delle regole di visualizzazione delle entità in base alla loro Fase: Nuova, Esistente o Demolizione.
ARCHLine.XP gestisce 5 filtri-Fase:
a. Tutte le Fasi

b. Esistente
c. Demolizione
d. Esistente dopo Demolizione
e. Nuovo

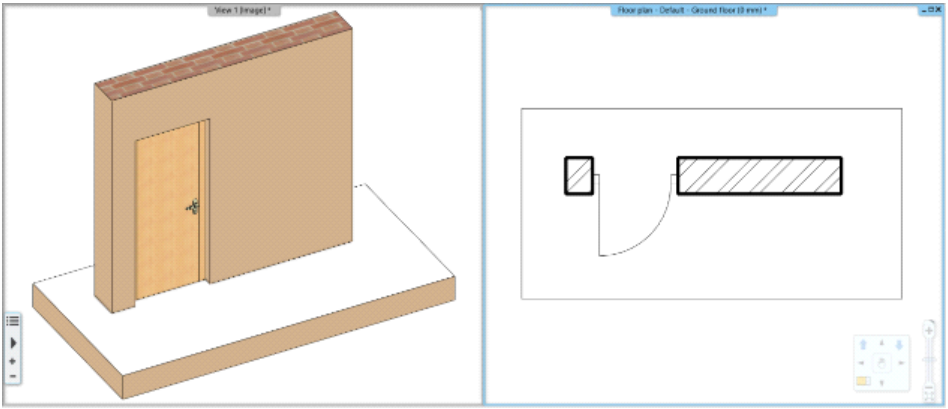
Le fig. mostrano in Vista-2D Muri e Finestre esistenti, demoliti e nuovi nelle diverse Fasi:



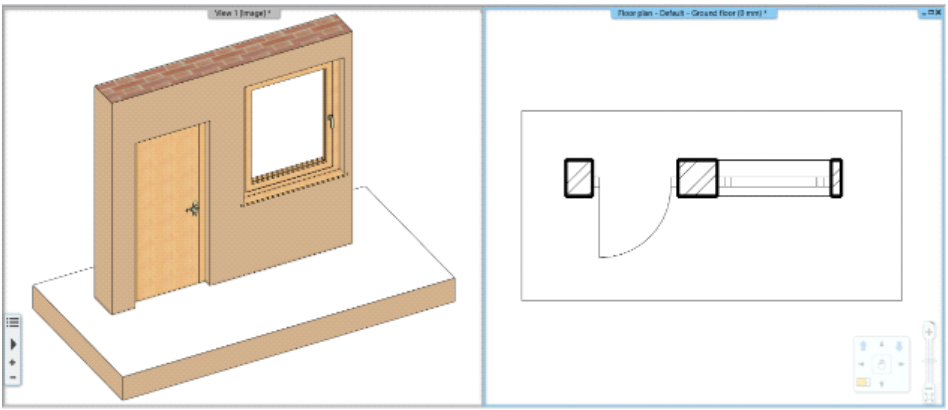
- *Filtro-Fase: Esistente*



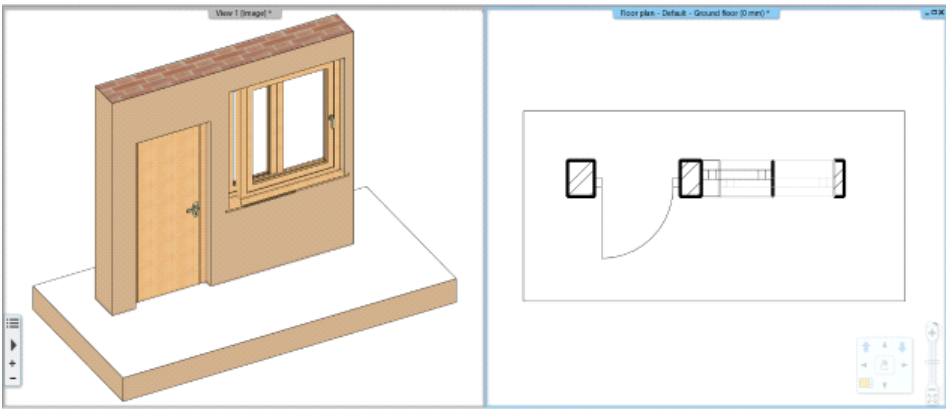
- *Filtro-Fase: Demolizione.*
  ARCHLine.XP in vista-2D marca in rosso la Finestra demolita ed in vista-3D automaticamente riempie il vuoto.



- *Filtro-Fase: Esistente dopo Demolizione*
  ARCHLine.XP in vista-3D riempie automaticamente il vuoto della finestra demolita.

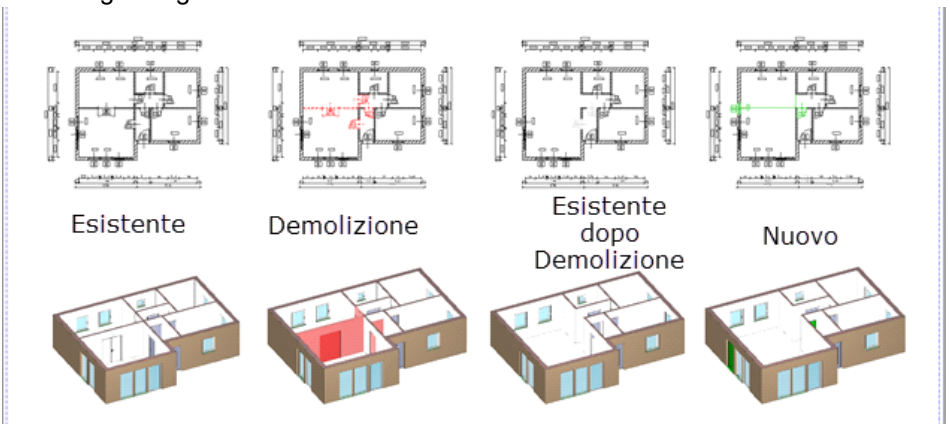


- *Filtro-Fase: Nuovo*

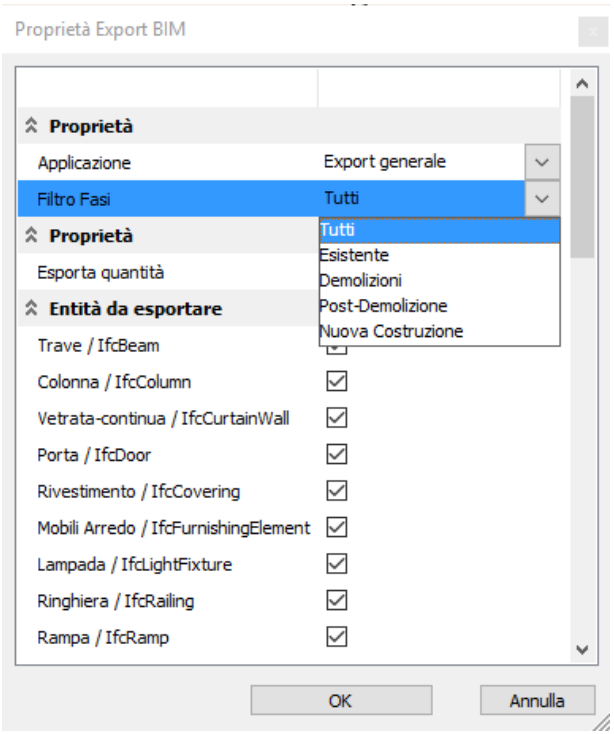


- *Filtro-Fase: Tutto*
  ARCHLine.XP mostra tutte le entità in colori diversi.

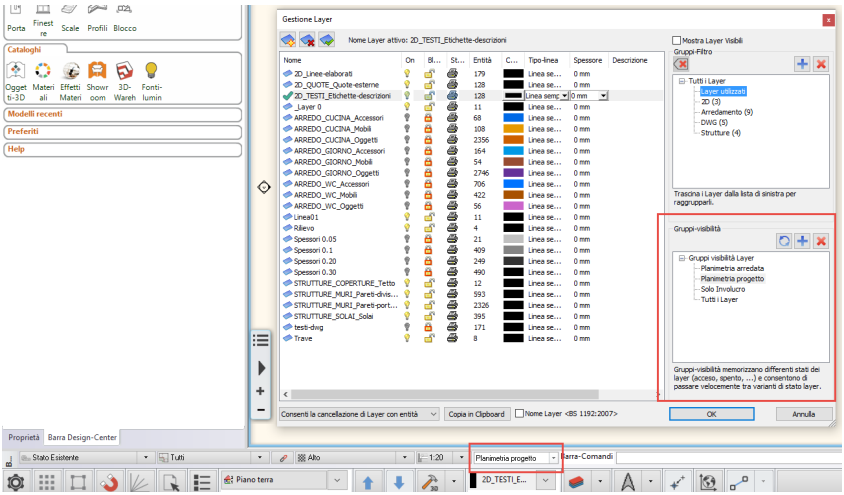
Le immagini seguenti mostrano in Vista-2D diversi filtri-Fase:



Filtri-Fase in Export IFC



2.4 - Gruppi-Visiblità Layer

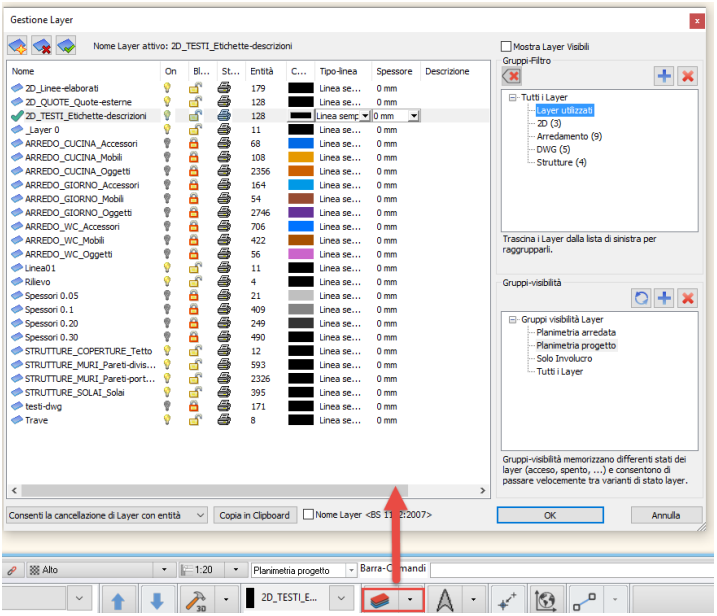


Impostazione Layer, filtri, varianti.

I miglioramenti apportati agli strumenti in ARCHLine.XP 2019 consentono una migliore efficienza nel lavoro.
L'evoluzione del progetto porta ad avere e gestire sempre più informazioni e dopo un po' diventa un problema trovare le cose di cui si ha bisogno. I gruppi-Filtro ed i gruppi-Visibilità sono strumenti studiati per una gestione rapida dei Layer. L'uso di questi consente di gestire i layer molto più velocemente.

Gestione Proprietà Layer

È possibile avviare la finestra di dialogo <Gestione Layer> dal menu della barra-Ribbon o dalla barra-Stato. È importante sapere che tutti i progetti sono strutturati in Layer, anche senza che durante il processo di progettazione se ne faccia un uso esplicito. Quando si avvia un nuovo progetto, il programma carica già i Layer predefiniti. Le entità architettoniche e di disegno vengono assegnate automaticamente sul Layer specificato nel corrispondente SET, ad es. layer "Muri" per entità di tipo "Muro", layer "Solai" per entità di tipo "Solaio" ecc.

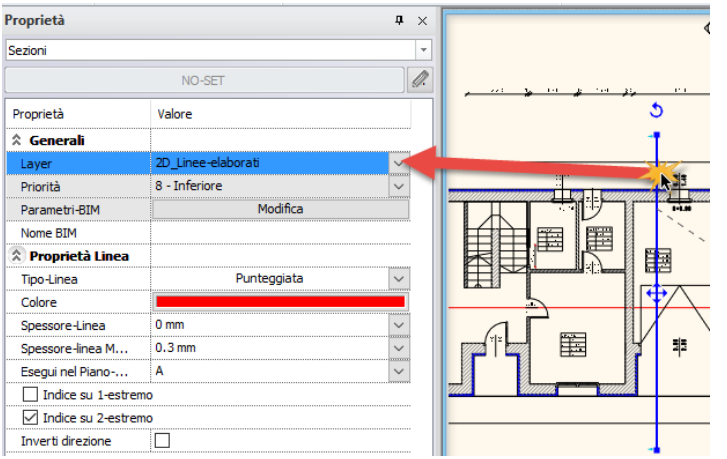


Spostare entità su altro Layer

Può essere richiesto di assegnare alcune entità su Layer diversi rispetto a quelli a cui appartengono attualmente. In questo caso:

- *selezionare le entità che si desidera trasferire su un altro Layer,*
- *barra-Proprietà > selezionare Layer nella lista il Layer destinazione.*

Le entità vengono spostate sul Layer destinazione selezionato. Se il Layer non è presente nella lista o non esiste, usare l'opzione <Aggiungi Layer> in basso che richiama la dialog <Gestione Layer> per aggiungerne uno nuovo.



Aggiungere / Cancellare un Layer

Nella dialog <Gestione Layer>
- *premere Clic sul tasto in alto a destra <aggiungi layer>.*

È possibile aggiungere un nuovo Layer solo se il filtro <tutti Layer> è attivo. Al Clic <Aggiungi Layer> viene creato un nuovo layer denominato per default <*Layer 1*>. Premendo Doppio-Clic sul campo è possibile rinominarlo.
- *Digitare il nuovo nome del Layer.*

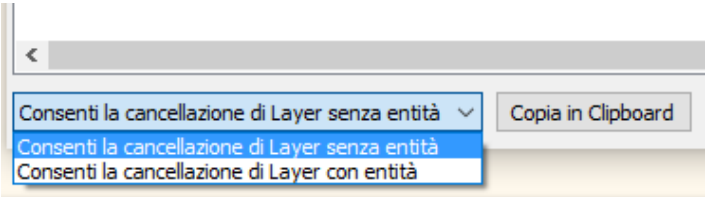
Il Layer attivo è marcato in colore verde.

Cancella Layer

Non è possibile cancellare un Layer se al suo interno sono presenti entità. Quindi per cancellare un Layer prima di tutto bisogna cancellare (o spostare su altro Layer) le entità presenti al suo interno. Il numero di entità viene visualizzato tra parentesi per ogni Layer, (0) significa che il Layer è vuoto.
È possibile ordinare i Layer premendo Clic in testa alla colonna (in ordine crescente o decrescente). I Layer non utilizzati mostrano zero (0) entità e possono essere eliminati selezionandoli e premdendo Clic sul pulsante Elimina nell'angolo in alto a sinistra della dialog.
Non è possibile cancellare il Layer attivo. Per eliminare questo Layer, prima attivare un altro Layer e quindi eliminare il Layer.

Cancella tutte le entità nel Layer e il Layer stesso

L'opzione in basso a sinistra della dialog <Gestione Layer > consente di cancellare tutte le entità presenti nel Layer ed il Layer stesso in un solo comando.

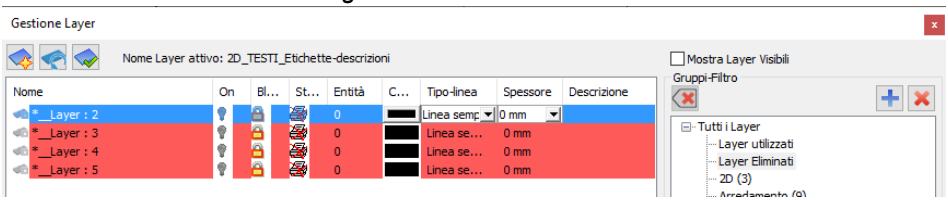


***NOTA**! Non è possibile ripristinare (undo) un Layer con tutto il suo contenuto. Il Layer cancellato può esserer rirpistinato ma senza le entità al suo interno. Utilizzare il comando con attenzione.*

Ripristina Layer cancellato

Dopo la prima cancellazione, viene creato un nuovo gruppo-Layer denominato <*Layer Cancellati*> e visualizzato nella lista <gruppi-Filtro>.
Premendo Clic sopra, i Layer cancellati appaiono nella lista con sfondo rosso. È possibile ripristinarli premendo il tasto <ripristina> in alto a sinistra, ma ricordarsi che questa operazione ripristina il Layer ma non le entità in esso presenti originariamente.

- *Selezionare il Layer desiderato, premere Clic su <Ripristina Layer cancellato> in altro a sinistra della dialog.*



Nota: Il Layer rripristinato non contiene entità!

Blocca / Sblocca Layer

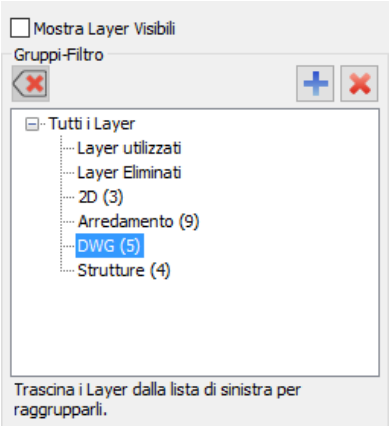
Un Layer può essere reso Visibile / Invisibile premendo sul pulsante lampadina.

- *Per modificare lo stato di più Layer insieme, utilizzare il tasto Maiusc o Ctrl per selezionare più Layer.*
- *Per selezionare tutti i Layer premere CTRL+A.*

Un Layer può essere bloccato / sbloccato in <gestione Layer> premendo sul pulsante <blocca>. L'icona Bloccato / Sbloccato mostra lo stato del Layer. Le entità nel Layer "bloccato" non possono essere editate.

Filtro-Layer

Un progetto può richiedere di raggruppare diversi Layer per creare dei filtri. L'uso dei Gruppo-Filtro consente di gestire I Layer in modo molto veloce.
I Gruppo-Filtro possono essere creati manualmente, raggruppando i layer desiderati, o creati automaticamente da ARCHLine.XP, in accordo a proprietà specifiche dei layer come Layer utilizzati, Mostra solo Layer visibili, o tutti-layer.



- *Per creare un nuovo gruppo-Filtro, premere Clic sul tasto +, e successivamente doppio-Clic sul campo Nuovo-Gruppo per rinominarlo.*
- *Poi, selezionare i Layer da posizionare nel gruppo nella lista a sinistra trascinandoli con drag&drop nel gruppo identificato dal nome del Gruppo-Filtro.*

Ad es. è possibile creare un Gruppo-Filtro che contiene tutti i Layer dei Muri e premendo Clic avere la lista breve dei Layer desiderati.
Durante l'importazione di file DWG, i Layer del file importato vengono posizionati automaticamente in un Gruppo-Filtro separato per aumentare la trasparenza.
Un Layer può essere incluso in più Gruppi-Filtro e può essere rimosso in qualsiasi momento. È sufficiente premere l'icona X rossa nell'angolo in alto a sinistra dalla lista Gruppo-Filtro. Il Layer selezionato viene solo rimosso dal filtro, il Layer non viene cancellato!
Il Layer rimosso dal Gruppo-Filtro può essere presente in altri Gruppi.
Utilizzare il pulsante Elimina nell'angolo in alto a destra del Gruppo-Filtro per eliminare completamente un Gruppo-Filtro. Anche in questo caso, viene cancallato solo il gruppo, i Layer non vengono cancellati.

Mostra solo Layer-visibili

Un layer può avere stato Visibile /Invisibile. Il Filtro automatico riduce la visualizzazione ai soli Layer che sono correntemente visibili.
Il flag <Mostra solo Layer-visibili> è attivabile in alto a destra della dialog.

Mostra Layer-utilizzati

Il gruppo consente di attivare la visualizzazione dei soli Layer nel progetto che contengono entità (non vuoti).

Cancella Layer creati durante import-DWG

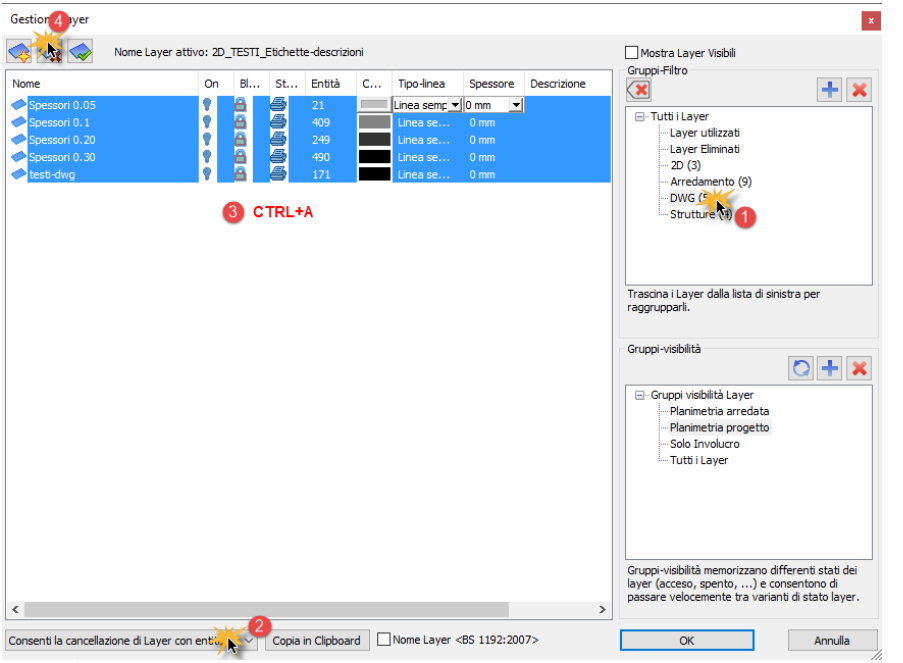
Il comando consente di eliminare tutti i Layer del Gruppo-Filtro DWG, compreso il contenuto di essi.
Il comando è utile nei casi in cui le diverse entità DWG utilizzate come base nell'import non siano più necessarie e si desidera pulire il progetto.

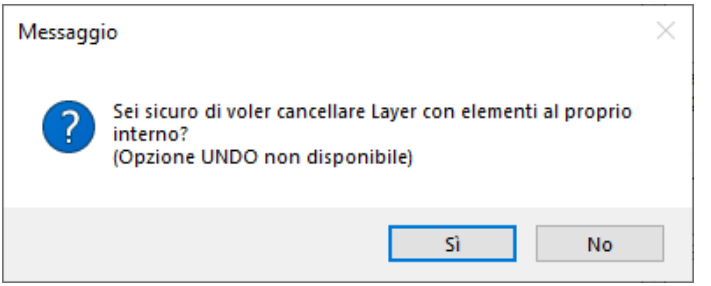
- *Attivare il Gruppo-Filtro DWG creato dall'importazione DWG. Selezionare il pulsante <Consenti la cancellazione di Layer con entità> in basso a sinistra*

della dialog. Questo elimina i Layer anche se non vuoti, quindi tutte le entità importate in DWG verranno eliminate dal progetto. Quindi, premere clic all'inteno della lista dei Layer e CTRL + A per selezionare tutti i Layer.

- *Infine, premere clic sul pulsante Elimina Layer per eliminarli dal progetto.*

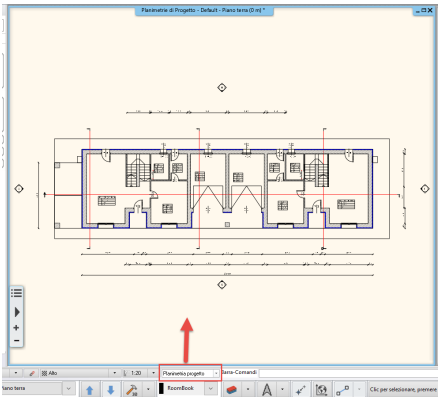
ATTENZIONE! Questa operazione non si può annullare.

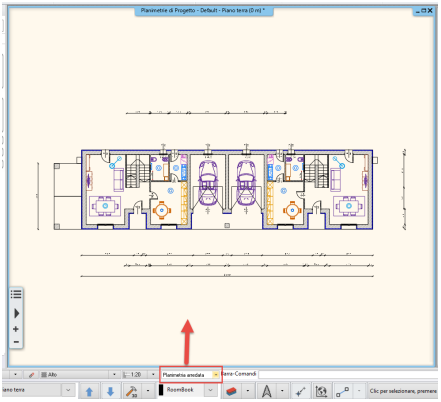




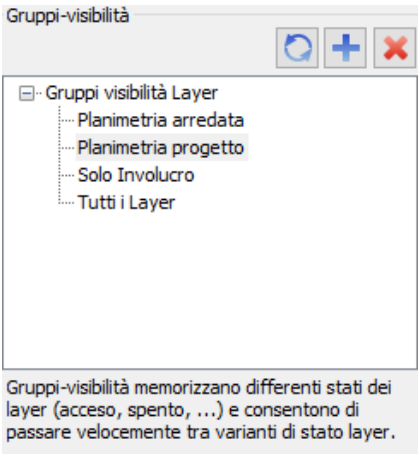
Gruppi-Visibilità

Lo scopo di Gruppi-Visibilità è quello di attivare/disattivare rapidamente la visibilità di molti Layer.
I Gruppi-Visibilità possono essere selezionati premendo Clic su barra-Stato.





Dopo aver specificato quali Layer rendere on / off, è possibile salvare le impostazioni correnti come nuovo Gruppo-Visibilità premendo Clic sul pulsante +. Per rinominare il Gruppo-Visibilità premere Doppio-Clic sul nome.

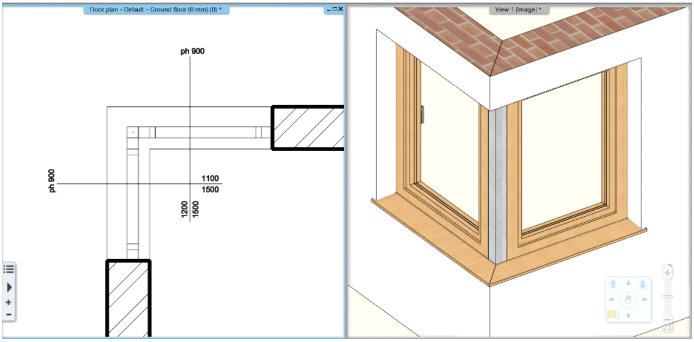


Per creare un nuovo Gruppi-Visibilità, premere nuovamente sul pulsante + (crea una copia del gruppo corrente), aggiungere un nuovo Nome e poi specificare cosa cambiare rispetto al gruppo precedente e salvare premendo il pulsante <Aggiorna>. Per modificare un Gruppo-Visibilità esistente, la procedura è la stessa. Impostare cosa cambiare rispetto alla situazione corrente e sovrascriverla premendo il tasto <aggiorna>.

3 - MIGLIORAMENTI FUNZIONI ARCHITETTURA

3.1 - Unire due Finestre > Finestra-angolo

Ogni combinazione di Finestre (anche Porte) standard può essere unita. Finestre posizionate agli estremi di Muri possono essere unite e diventare delle Finestre-angolo. É possibile ad esempio disporle separatamente e poi estenderle con i grip fino allo spigolo Muro.



Ci sono due modi per creare Finestre-angolo

Automatico

Per creare una Finestra-angolo

- *Posizionare due Finestre rispettivamente nei due Muri di angolo.*
- *Selezionare il comando Unisci Finestre/Porte ad angolo e selezionare le due Finestre.*

In corrispondenza dello spigolo del muro, tra le due finestre, è possibile inserire un montante d'angolo.

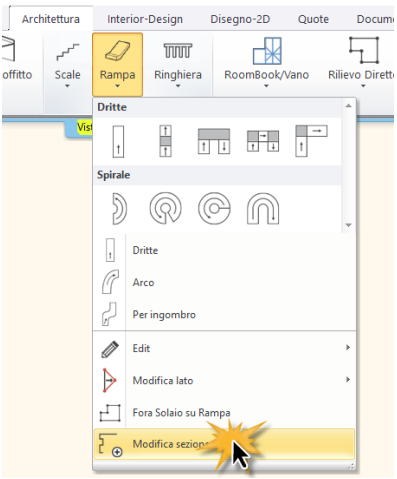
Manuale

- *Selezionare la prima Finestra e trascinarla nello spigolo del Muro fino al suo estremo.*
- *Selezionare la seconda Finestra e trascinarla nello spigolo (opposto) del Muro fino al suo estremo.*
- *Premere Dx-Clic su una Finestra ed attivare l'opzione <Modifica >Unisci Porta/ Finestra su spigolo>, selezionare l'altra Finestra da unire.*

Lo spigolo del Muro viene propriamente forato.

3.2 - Strumento Rampa (miglioramento)

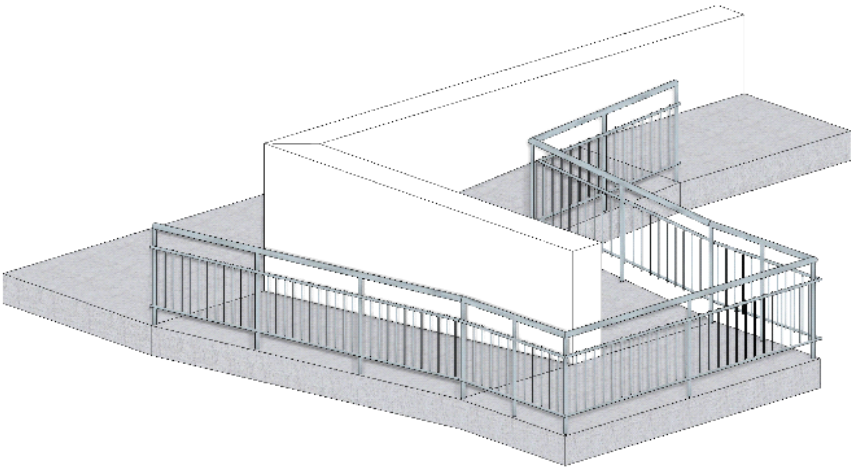
Con il nuovo strumento Rampa, creare una Rampa con o senza Ringhiera o parapetto e molto semplice. Il comando riprende alcune delle funzionalità del comando Scala.



Sono disponibili tre nuovi strumenti:

- *Rampa rettilinea inclinata*
- *Rampa ad arco*
- *Rampa a due tratti con pianerottolo*

Le Rampe vengono create dal basso all'alto. La sezione trasversale della Rampa è modificabile con il comando Edit.



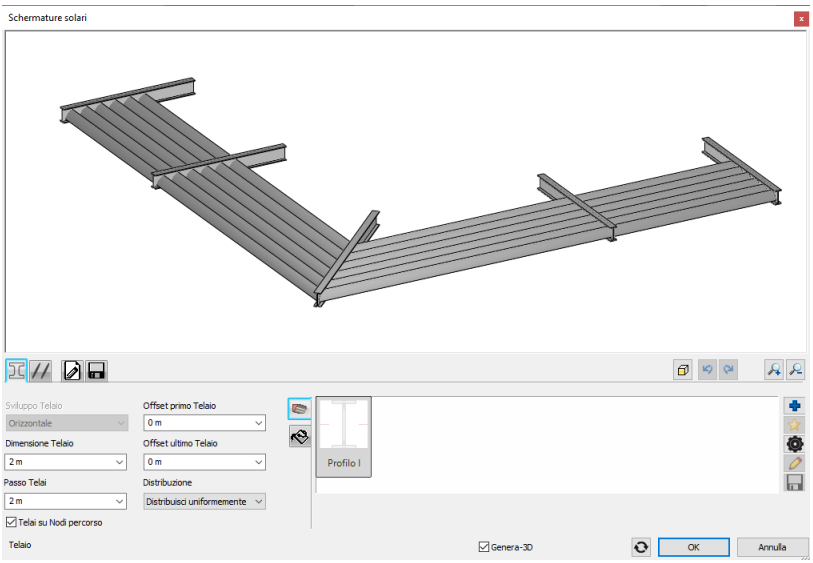
3.3 - Schermature-Solari (Brise Soleil)

I nuovi edifici richiedono sempre più spesso le Schermature Solari. In accordo con gli standard internazionali lo strumento è stato rivisto e potenziato.

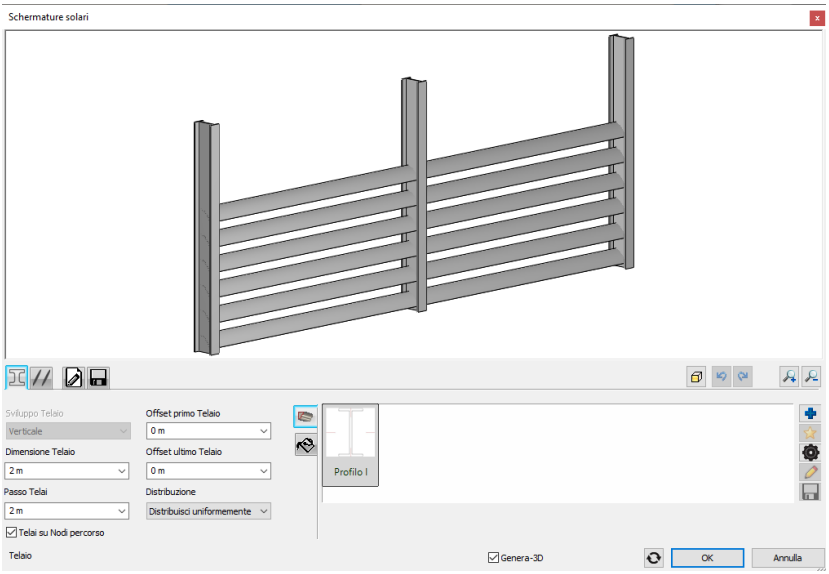
Sono disponibili 3 strumenti per creare le Schermature Solari:

- *Orizzontale*
- *Verticale*
- *Utente*

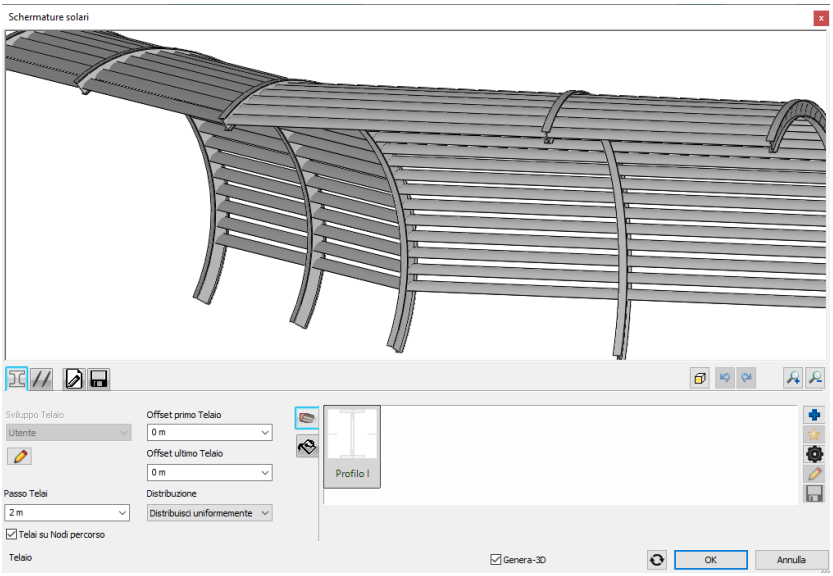
Schermatura-Solare: Orizzontale



Schermatura-Solare Verticale



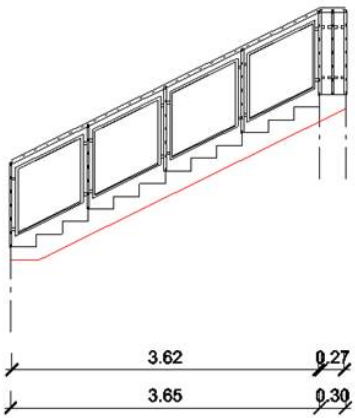
Schermatura-Solare: Personalizzata – Profilo libero

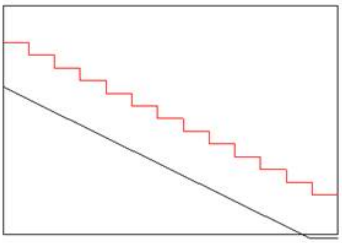


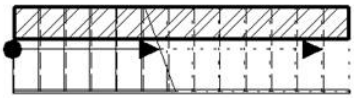
3.4 - Profilo Scala nei comandi edit-Layout

Rappresentazione del profilo Scala nei comandi edit-Layout.

Nei comandi di layout editing della Scala, è possibile specificare la posizione della linea di taglio longitudinale e indicare il profilo di riferimento: superiore o inferiore.



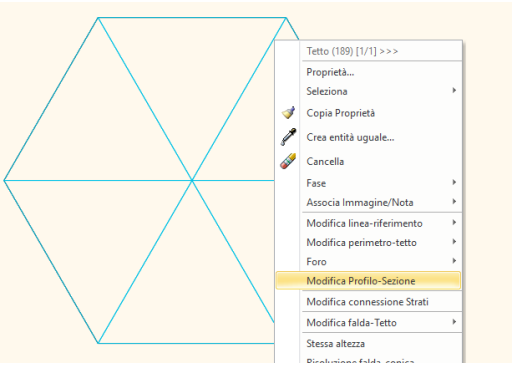


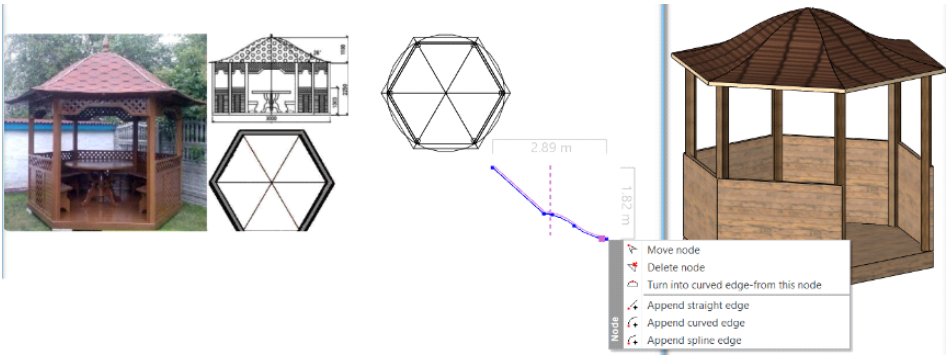


3.5 - Tetto per profilo: editing del profilo-sezione

Quando viene creato un Tetto per profilo, prima è necessario disegnare il profilo-sezione di falda che diventa il profilo del Tetto. Il nuovo comando consente di modificare il profilo successivamente.

- *Il profilo-sezione è editabile con il comando <Edit > Modifica profilo-sezione*

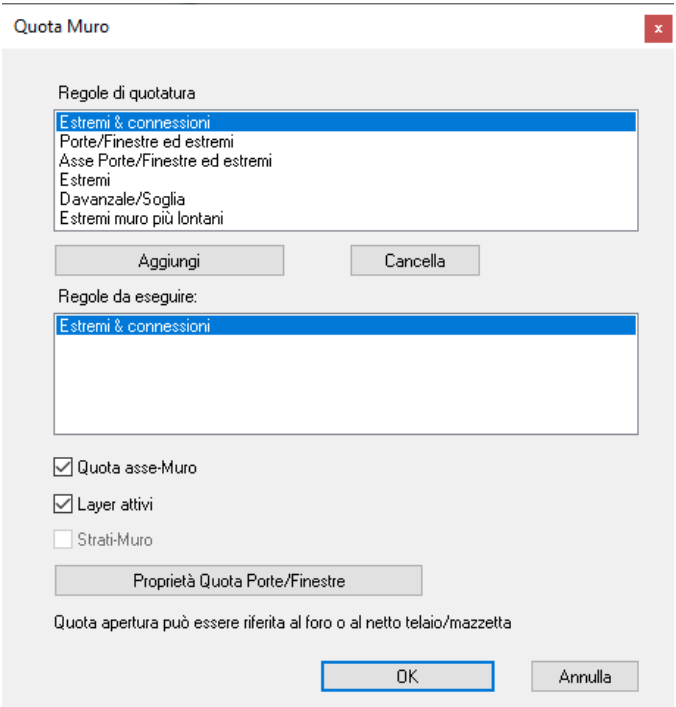


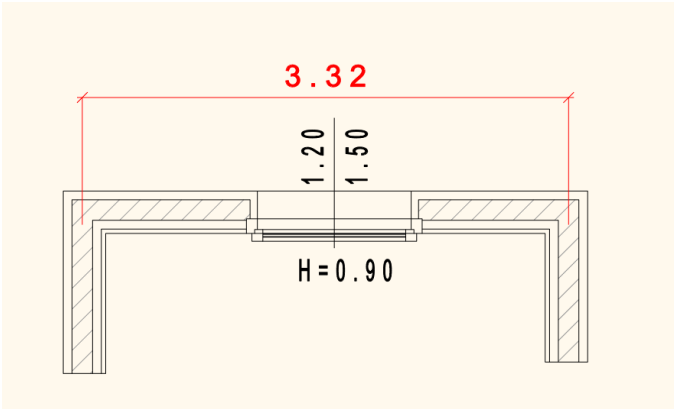


3.6 - Quota-Muro riferita ad asse strato

Consente di quotare il Muro con riferimento all'asse dello Strato-Attivo del Muro.

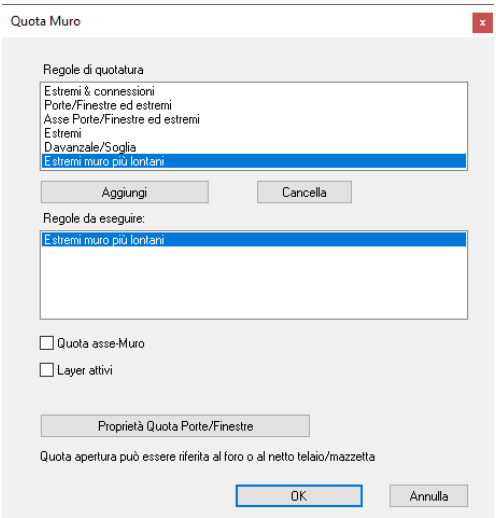
- *Selezionare lo strumento Quota-Muro e attivare insieme le opzioni <quota a asse-Muro> e <Layer attivi>.*

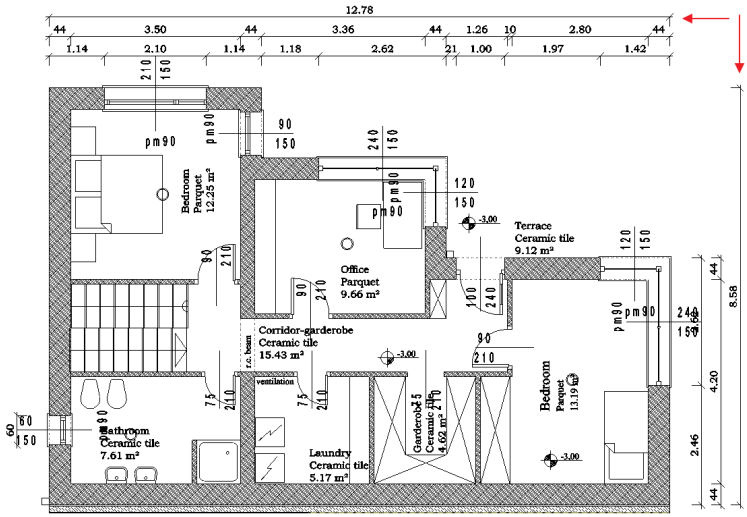




3.7 - Quota-Muro a estremo lontano

La dialog di opzioni del comando Quota-Muro contiene l’opzione <Estremi muro più lontani >.

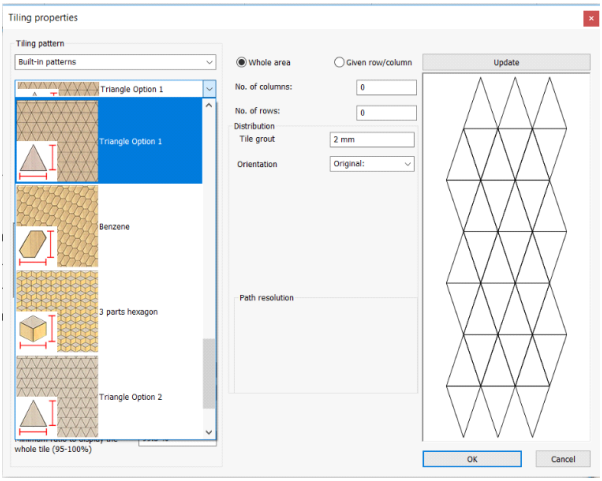




4 - MIGLIORAMENTI FUNZIONI INTERIOR

4.1 - Posa-Piastrelle con pattern predefiniti

Le moderne disposizioni delle Piastrelle richiedono soluzioni innovative.
Allo scopo sono ora presenti un numero maggiore di pattern predefiniti.
Nuovi pattern: Triangoli, Benzene, Esagono-3 parti, diversi tipi Chevron, Fan, Alhambra.



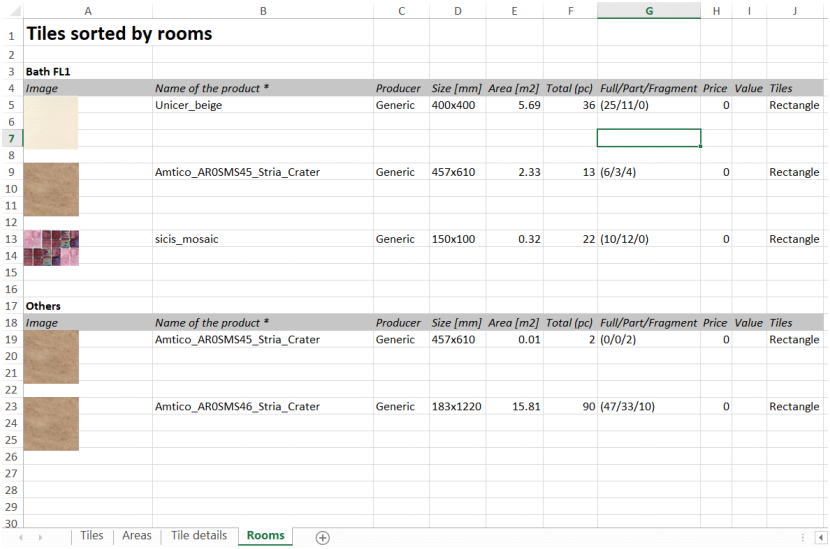
Esempi: www.equipeceramicas.com

4.2 - Immagine su Muro con trasparenza

Le immagini salvate in formato PNG possono avere trasparenze.
Il comando <Immagine/ Quadro su Muro> consente ora di gestire le immagini in formato PNG. E' quindi possibile posizionare immagini di sfondo senza bordi sul Muro.

4.3 - Lista-consegna Piastrelle: filtro <per Vano>

La Lista di consegna Piastrelle può essere ora generata con filtro <per Vano>.



Tiles sorted by rooms

Bath FL1

Image	*Name of the product **	*Producer*	*Size [mm]*	*Area [m2]*	*Total (pc)*	*Full/Part/Fragment*	*Price*	*Value*	*Tiles*
	Unicer_beige	Generic	400x400	5.69	36	(25/11/0)	0		Rectangle
	Amtico_AR0SMS45_Stria_Crater	Generic	457x610	2.33	13	(6/3/4)	0		Rectangle
	sicis_mosaic	Generic	150x100	0.32	22	(10/12/0)	0		Rectangle

Others

Image	*Name of the product **	*Producer*	*Size [mm]*	*Area [m2]*	*Total (pc)*	*Full/Part/Fragment*	*Price*	*Value*	*Tiles*
	Amtico_AR0SMS45_Stria_Crater	Generic	457x610	0.01	2	(0/0/2)	0		Rectangle
	Amtico_AR0SMS46_Stria_Crater	Generic	183x1220	15.81	90	(47/33/10)	0		Rectangle

Tiles | Areas | Tile details | **Rooms**

5 - MIGLIORAMENTI VISUALIZZAZIONE

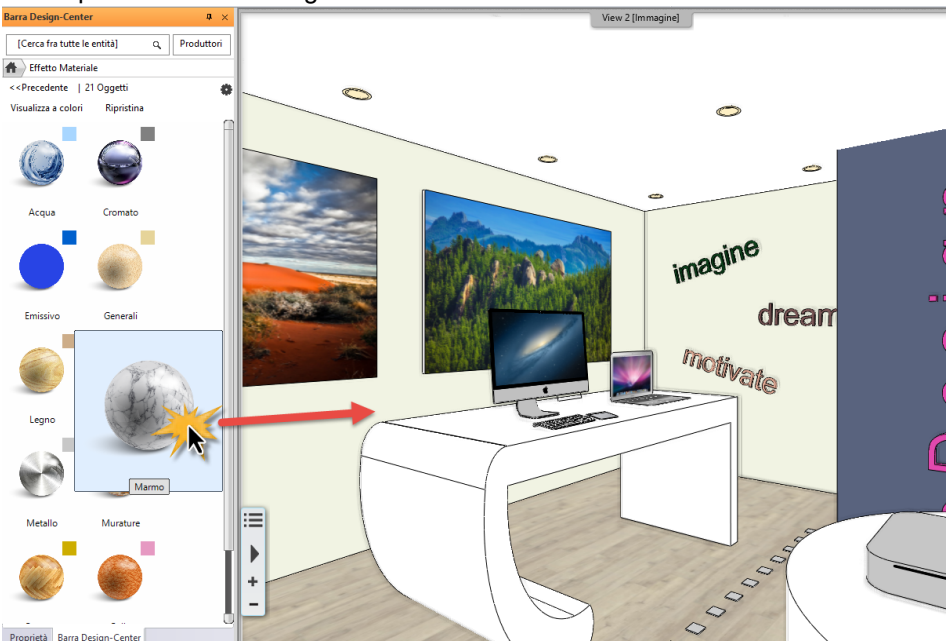
5.1 - Effetti Materiale

I parametri qualità-prestazione del Rendering sono classificati in gruppi:

- *Metallo,*
- *Vetro,*
- *Mattoni,*
- *Specchio,*
- *ecc.*

Gli Effetti-Materiale sono gruppi di parametri ottimizzati per il Rendering in termini di qualità di visualizzazione e di prestazioni.
Gli Effetti-Materiale possono essere assegnati con Drag&Drop su qualsiasi Materiale.
Gli effetti sono visibili direttamente nel Rendering-interno.

L'assegnazione di un Effetto-Materiale **NON** cambia la dimensione e la Texture dei Materiali, ne sostituisce solo i parametri di qualità del Materiale.
Oltre a questi Effetti-Materiale, possono essere create impostazioni personalizzate, ma l'utilizzo di proprietà personalizzate è consigliato agli utenti con esperienza di rendering.

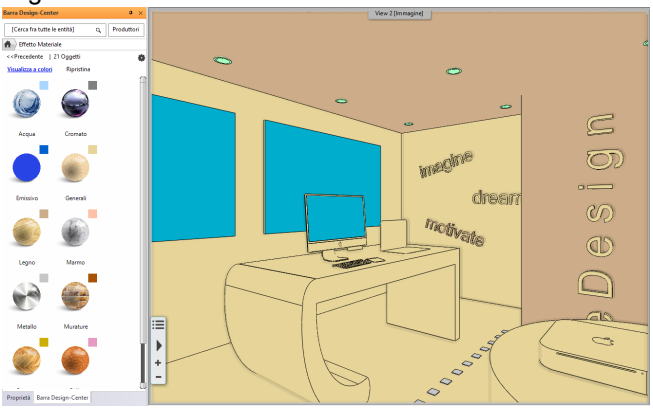


Visualizza a colori

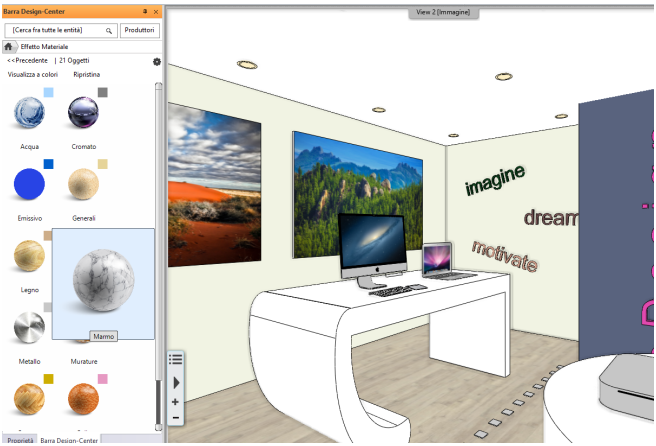
L'attivazione della visualizzazione in Codice-Colore mostra nel rendering il nome (codice) di identificazione (indicato in alto a destra delle icone degli Effetti-Materiale)

- *Attivare con Clic nel Desing-Center la visualizzazione in codice-colore. Il modello viene visualizzato con i colori puri assegnati a ogni Effetto-Materiale.*

Il comando consente di semplificare la gestione e controllo dell'assegnazione degli Effetti-Materiale.

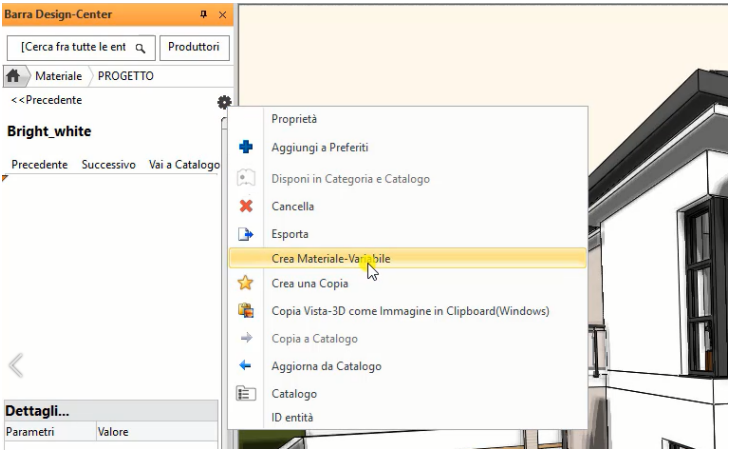


Ripristina

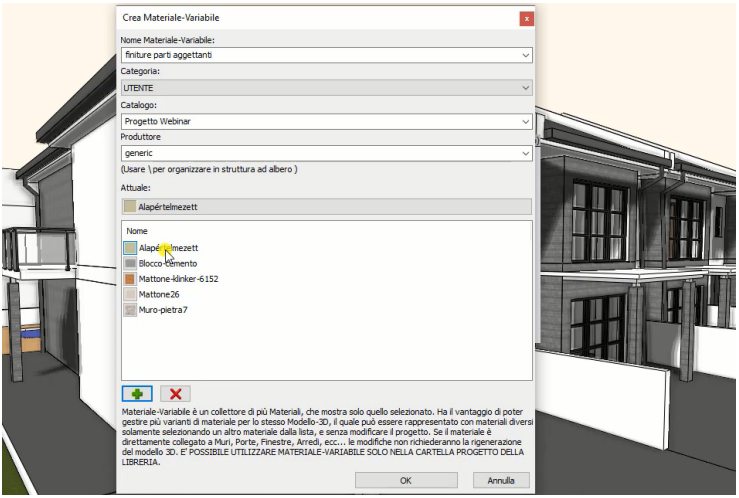


5.2 - Materiale-Variabile

Il Materiale-Variabile consente di sostituire un Colore o Texture su tutto il modello 3D con una variante nel gruppo predefinito.
Con un solo Clic, è possibile visualizzare l'effetto in una combinazione di colori/ texture completamente diversa.
È possibile creare un nuovo Materiale-Variabile o trasformare un Materiale esistente.



- *Nel Design Center, selezionare il pannello Materiale e nel progetto premere Clic sul Materiale da convertire.*
- *Premere Clic sul pulsante <Opzioni> e selezionare il comando: <Crea Materiale-Variabile>.*



Nella dialog è possibile aggiungere nuovi Materiali come varianti, cancellare una

variante dal gruppo e selezionare la variante attiva.

Premendo OK il programma sostituisce i Materiali dati con quello attivo.
Attenzione: Il nome del Materiale rimane lo stesso !!

È sempre possibile cambiare il materiale corrente dalla scheda Materiale-Variabile.

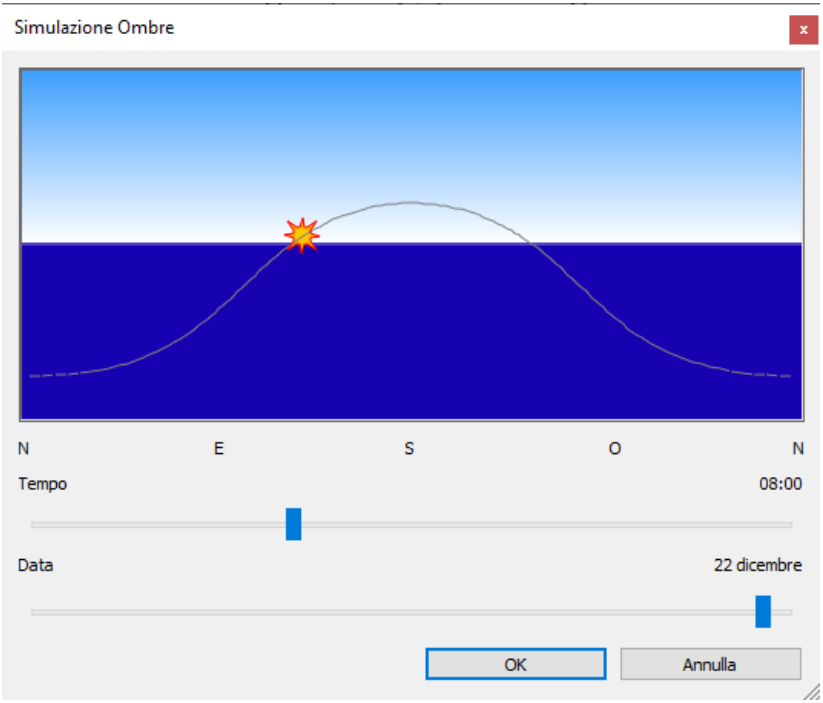
- *Clic sulla palette in alto-sx dell'immagine o Clic sul pulsante <Opzioni> del comando <impostazioni>.*
- *Selezionare il nuovo Materiale corrente.*

È possibile selezionare il nuovo Materiale anche con il comando <Impostazioni>.

5.3 - Simulazione Ombre

Lo strumento è stato rinnovato e mostra ora il percorso del sole indicando i punti di alba e tramonto.

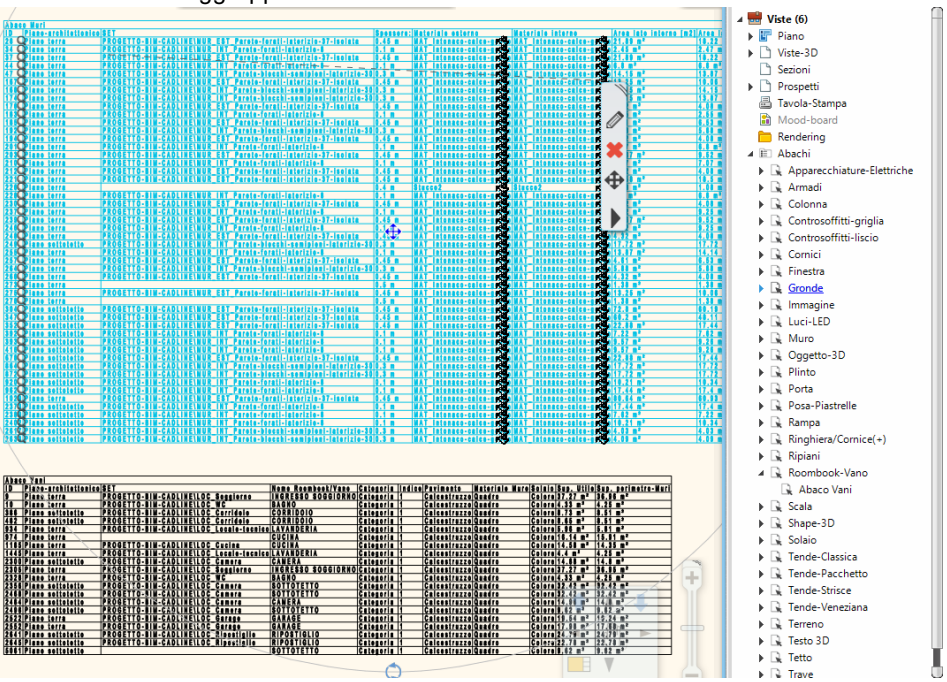
Menu <Ribbon - Visualizzazione - Simulazione-Ombre>



6 - MIGLIORAMENTI DOCUMENTAZIONE

6.1 - Abachi (liste e misure)

Un Abaco (schedule) è una rappresentazione tabellare delle proprietà estratte degli elementi del progetto.
L'abaco elenca le proprietà selezionate di ogni istanza di qualsiasi tipo di elemento in base ai criteri di raggruppamento definiti.

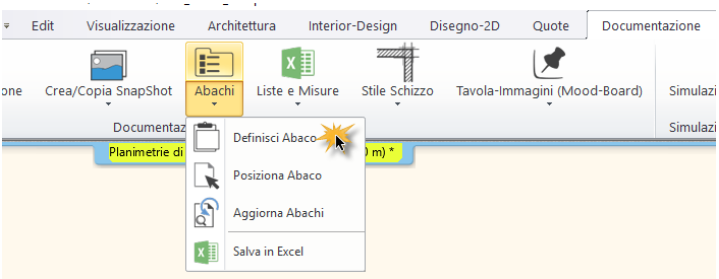


Nota: questa funzione non è presente nella versione Studio.

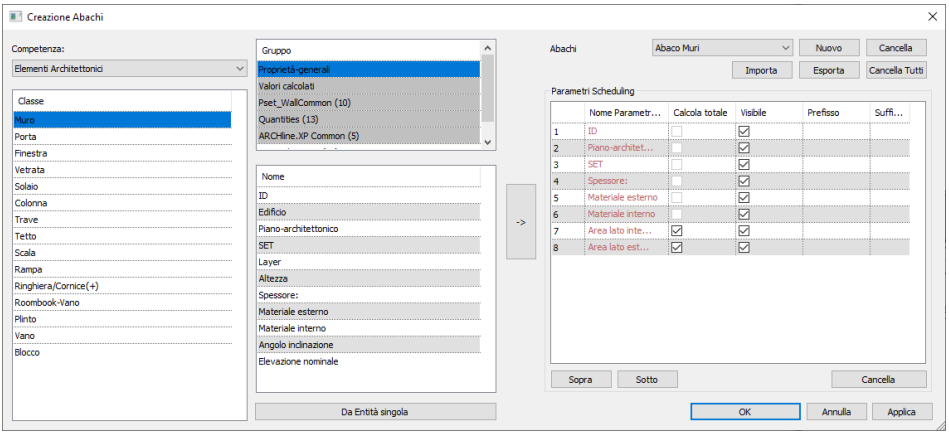
Posizione del comando: Ribbon>Documentazione>Abachi

- È possibile creare e inserire un Abaco in qualsiasi momento nel progetto. Eventuali modifiche che influiscono sugli abachi, aggiorneranno automaticamente il contenuto di essi.
- È possibile esportare un Abaco in un foglio di calcolo Excel con il comando Salva in Excel.
- È possibile applicare le fasi di progettazione ad un Abaco.

6.1.1 - Definisci ABACO

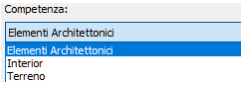


Il comando consente di creare/modificare un Abaco.



Competenza

Consente di specificare l'ambito di competenza delle Classi di riferimento per l'Abaco-



Classe

Le classi-entità caratteristiche della competenza selezionata.
Selezionare la classe-entità, in funzione della selezione variano i Gruppi-proprietà e lista delle proprietà.

Gruppo

Ogni classe-entità ha uno o più gruppi-proprietà associati. Ogni gruppo-proprietà ha al suo interno delle Proprietà (lista sotto).

Proprietà

Lista delle Proprietà del Gruppo-proprietà selezionato. Ogni Proprietà può essere aggiunta all'Abaco.

Nome

Indica nella lista il nome dell'Abaco corrente.

Nuovo Abaco

Consente di creare un nuovo Abaco.

Cancella

Cancella l'Abaco corrente.

Cancella tutti

Cancella tutti gli Abachi.

Importa/Esporta

Importa /Esporta l'Abaco in un file di tipo abaco (estensione xml).

Parametri Abaco

Mostra la griglia di tutte le Proprietà selezionate ed aggiunte dalla lista.

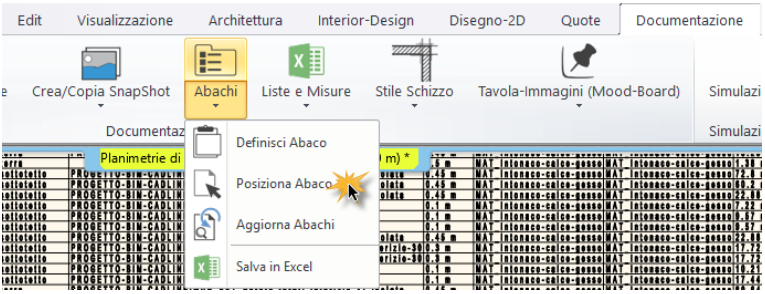
- **Nome parametro**: nome della Proprietà.
- **Calcola totali**: Se attivo, il valore è il totale (Solo per proprietà con valore cumulabile).
- **Visibile**: Attiva/disattiva la visibilità nell'Abaco.
- **Prefisso/ Suffisso**: Testo da inserire prima / dopo il valore.

I pulsanti Sopra/Sotto consentono di modificare l'ordine delle proprietà all'interno dell'Abaco.

Cancella

Cancella la riga corrispondente alla proprietà selezionata nella griglia.

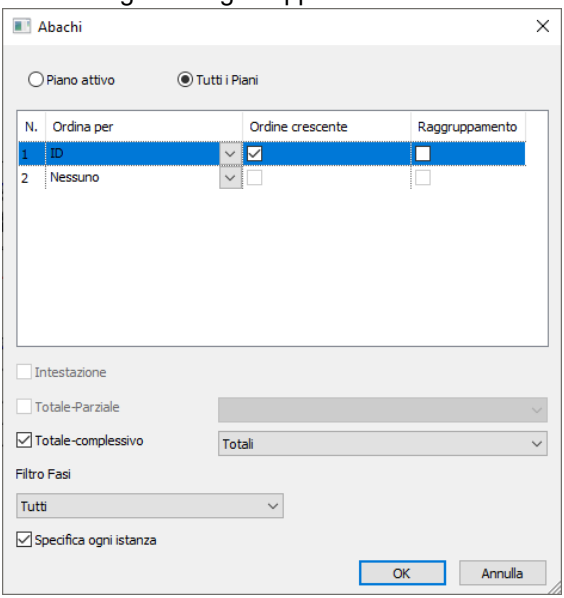
6.1.2 - Posiziona ABACO



Consente di generare e posizionare l'Abaco nella posizione indicata.

- *Selezionare nella dialog l'Abaco da generare e posizionare.*

Nella dialog che segue appare:



Piano attivo / Tutti i Piani

Specifica se l'Abaco deve essere generato per tutti i Piani o solo per il Piano

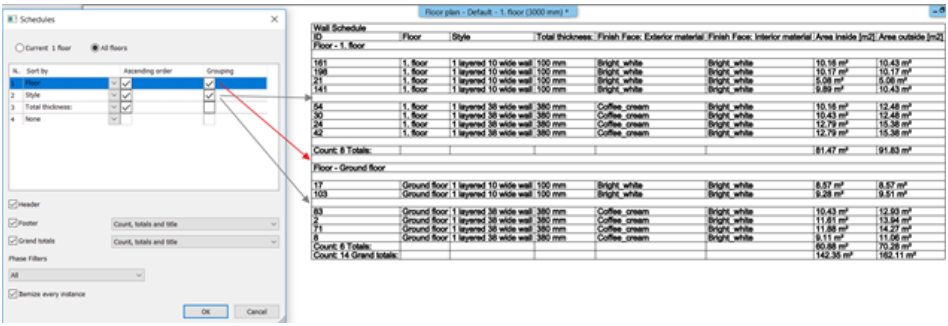
attivo.

Ordinamento / Raggruppamento

Consente di specificare l’ordine di generazione dell’Abaco.

- *Selezionare la freccia a Sx e nella lista la proprietà di riferimento il cui valore è indice per l’ordinamento*

Ordine crescente On/OFF: indica la direzione di ordinamento del valore della proprietà.
Raggruppamento: se attivato consente di raggruppare le voci dell'Abaco secondo quel campo e conseguentemente attivare l’intestazione e piè-lista dei diversi raggruppamenti dell’Abaco.



Altre opzioni

Intestazione: inserisce il valore del parametro come intestazione del raggruppamento.
Totale-Parziale: aggiunge una riga al termine di ogni raggruppamento in corrispondenza delle colonne con valori numerici.

- *Selezionare nella lista il contenuto da inserire nel totale-parziale*

Totale-complessivo: inserisce una riga di somma complessiva in corrispondenza delle colonne con valori numerici.

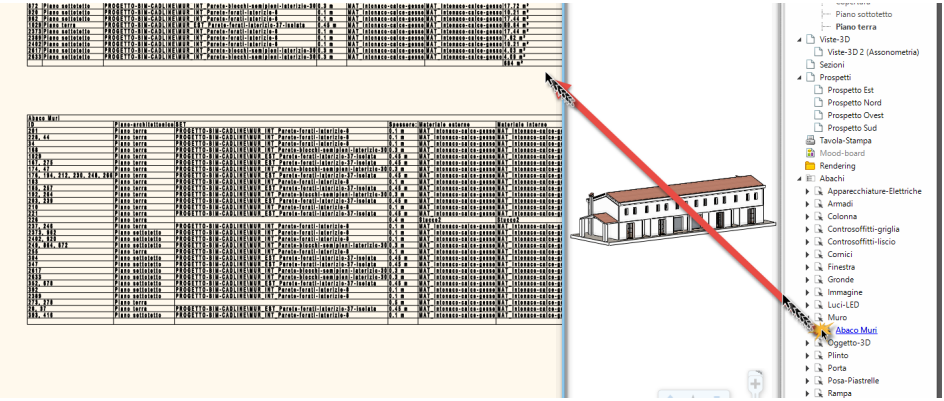
- *Selezionare nella lista il contenuto da inserire nel totale-complessivo*

Filtro Fase
Consente di specificare la Fase-Progetto dell’Abaco.

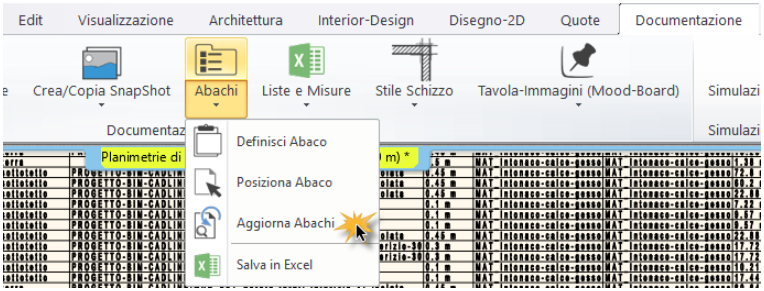
- *Selezionare nella lista la Fase-Progetto*

Specifica ogni istanza: se disattivato raggruppa le entità uguali in un'unica riga.

E' possibile posizionare gli Abachi anche dalla barra Gestore-Progetto:


Piano sottotetto
Piano terra
Viste-3D
Viste-3D 2 (Assonometria)
Sezioni
Prospetti
Prospetto Est
Prospetto Nord
Prospetto Ovest
Prospetto Sud
Tavola-Stampa
Mood-board
Rendering
Abachi
Apparecchiature-Elettriche
Armadi
Colonna
Controsoffitti-griglia
Controsoffitti-liscio
Cornici
Finestra
Gronde
Immagine
Luci-LED
Muro
Abaco Muri
Oggetto-3D
Plinto
Porta
Posa-Piastrelle
Rampa

6.1.3 - Aggiorna ABACO

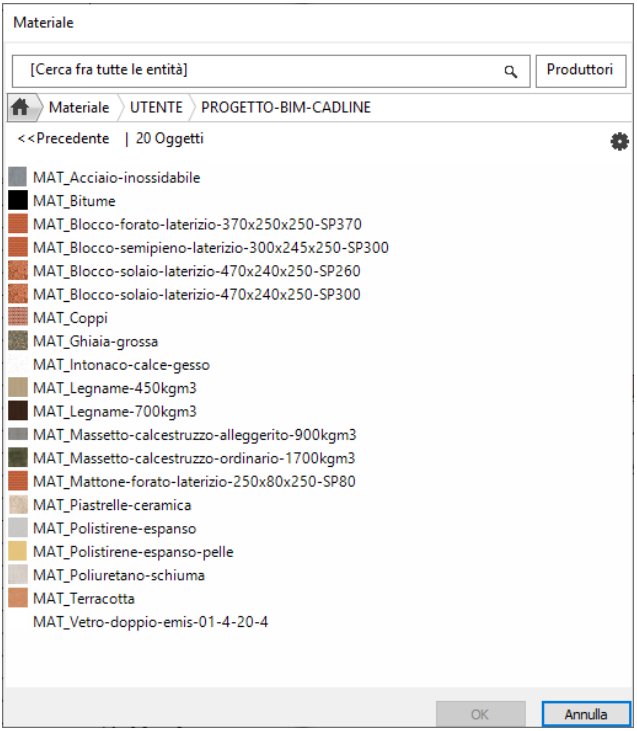


Come risultato di questo comando, le modifiche al progetto, che influenzano gli Abachi, aggiornano le tabelle.

Esempio: se si modifica o elimina un muro, l'Abaco delle murature e dei Locali con Totali-Parziali e Totali-complessivi viene aggiornato di conseguenza.

Modifica Celle

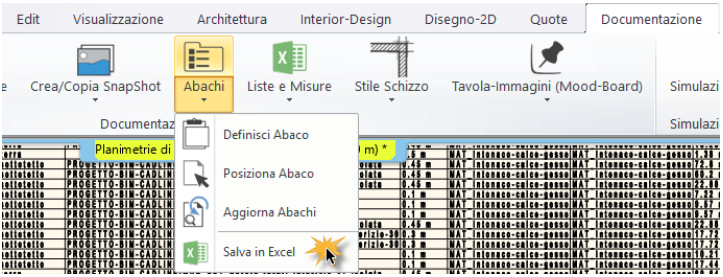
Puoi modificare alcune celle di un Abaco facendo clic su di esse.
È possibile selezionare un valore, un testo o il nome del materiale.
Per completare la modifica in una cella, premere Invio. Le modifiche vengono applicate all'elemento appropriato nel progetto.



Esempio:
1. Se si dispone di un Abaco di porte o finestre e contiene il parametro Produttore BIM, fare clic sul campo e modificare il nome del produttore.
2. Se si desidera modificare la finitura del muro: Materiale esterno, fare clic sul nome del materiale e selezionare un nuovo materiale dalla finestra di dialogo Materiale.

6.1.4 - Salva / Esporta

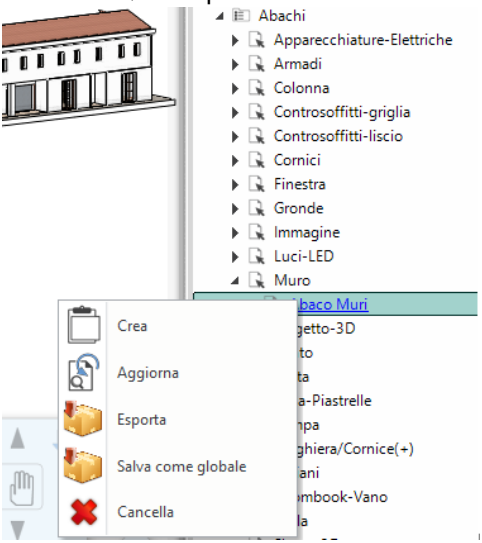
Salva in Excel



Come risultato di questo comando, l'Abaco selezionato viene salvato in un foglio di calcolo di Excel.

Esporta

È possibile salvare l'Abaco in un file di formato XML per l'utilizzo in un altro progetto o l'invio a un altro utente.
1. Nel Gestore Progetto, fare clic con il tasto destro del mouse sul nome dell'Abaco e fare clic su Esporta. Si trova la stessa funzione nella finestra di dialogo Definisci Abaco facendo clic sul pulsante Esporta.
2. Nella finestra di dialogo Salva con nome, inserire un nome per il file e fare clic su Salva. Questa procedura salva l'Abaco.



Importa

È possibile importare l'Abaco da un file di formato XML.
1. Nella finestra di dialogo Definisci Abaco fai clic sul pulsante Importa.
2. Selezionare il file di Abaco nella finestra di dialogo Apri e fare clic su OK.

Questa procedura importa l'Abaco.

Salva globale

È possibile salvare l'Abaco in un file di formato XML da utilizzare in tutti i progetti a livello globale.
1. Nel gestore progetto, fare clic con il tasto destro del mouse sul nome dell'Abaco e fare clic su Salva come globale.
2. Nella finestra di dialogo Salva con nome, inserire un nome per il file e fare clic su Salva.

Questa procedura salva l'Abaco

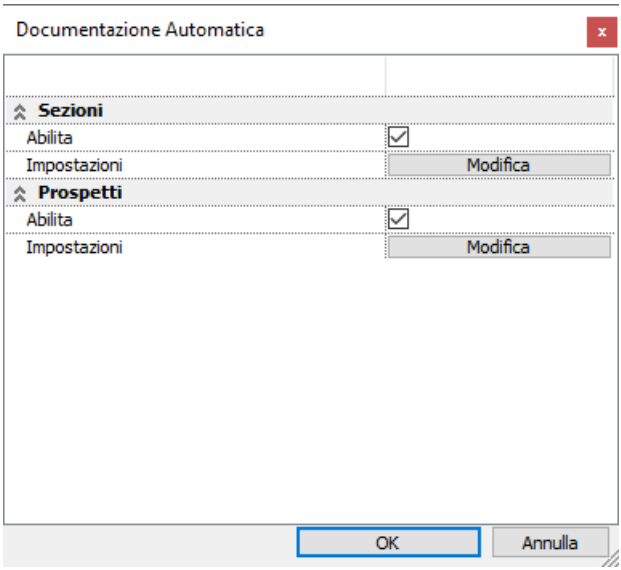
6.2 - Sezioni e Prospetti

Il comando crea automaticamente:

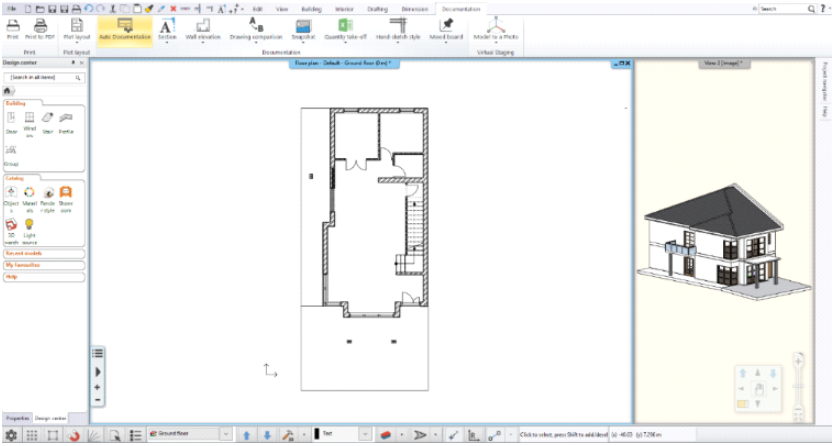
- Due sezioni tra loro perpendicolari passanti per il centro del modello (A-A, B-B) e
- Le 4 viste-Prospetto secondo le direzioni principali

Comando: <barra-Ribbon >Documentazione > Sezione>.

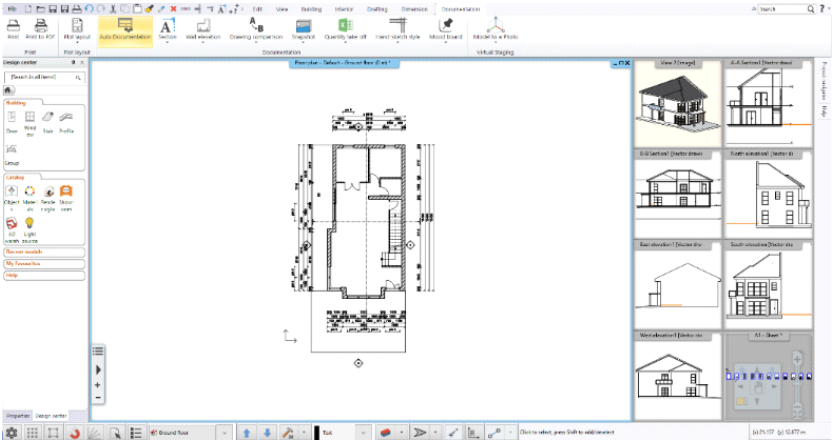
La dialog di impostazioni consente di attivare le opzioni e specificare i parametri principali.



Layout schermo prima del comando:



Layout schermo dopo il comando (notare i 6 documenti: 4 prospetti + 2 sezioni):

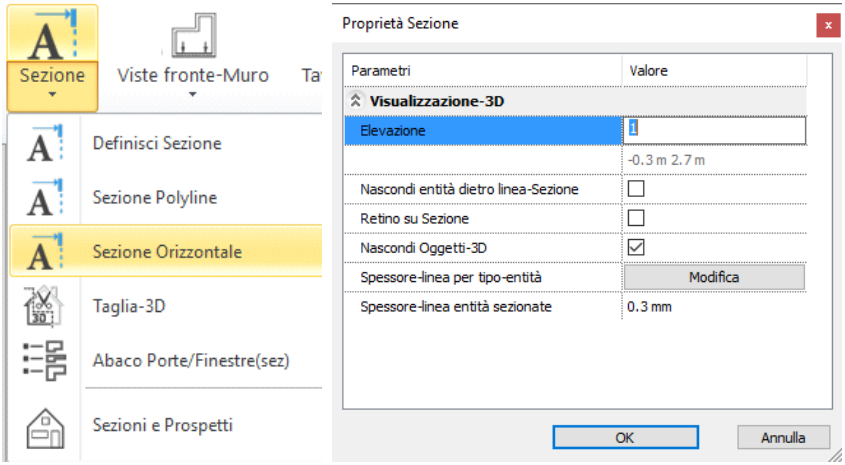


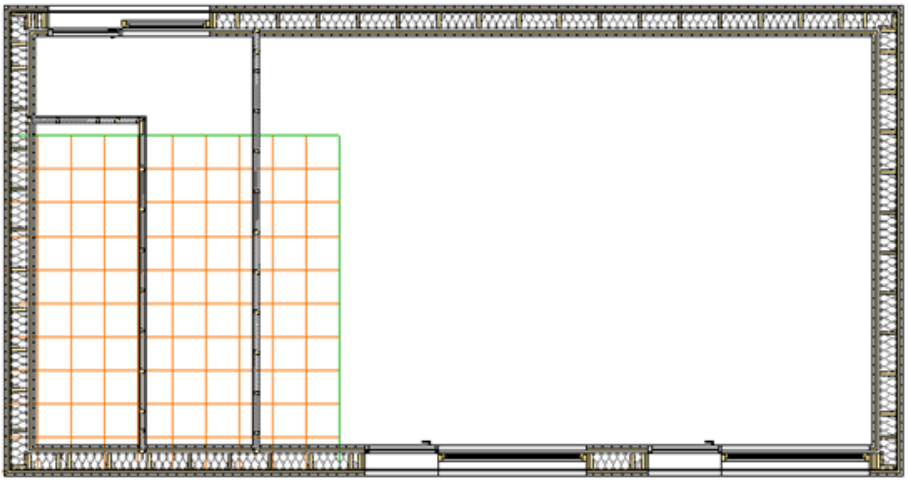
Nota *Generalmente questo tipo di elaborati richiede un editing successivo per la presentazione*

6.3 - Sezione Orizzontale

Il comando crea una sezione orizzontale ad una elevazione definita.

Comando: <barra-Ribbon >Documentazione > Sezione>.



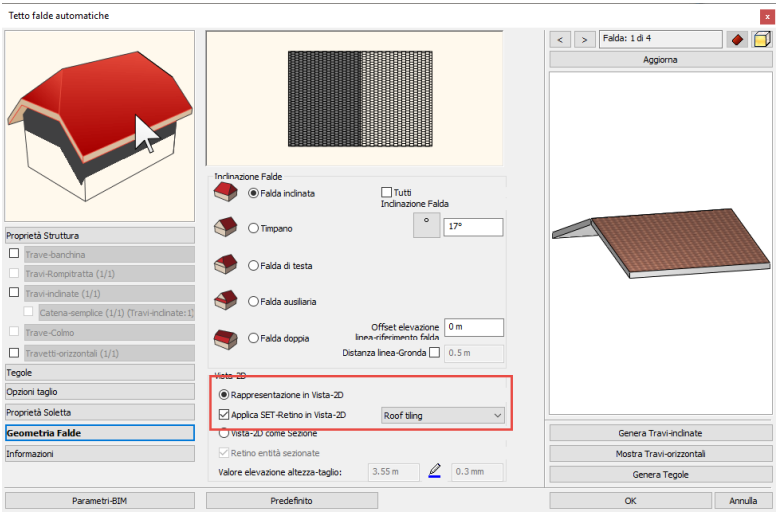


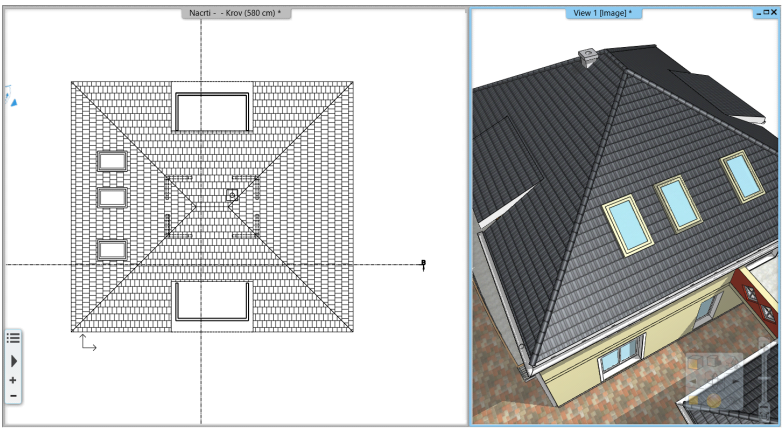
6.4 - Mostra Tegole in Vista-2D

Consente di visualizzare le tegole del Tetto come Retino nella rappresentazione in vista-2D.

Nota: le proprietà di rappresentazione sono proprietà del SetRetino.

Per applicare il Retino-Tegole in Vista-2D andare nella sezione <proprietà Tetto > Geometria Falde >.



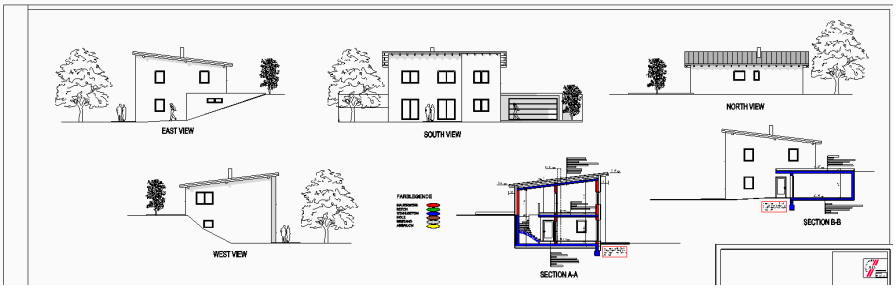


6.5 - Tavola di Stampa: Mostra Titoli

Consente di inserire automaticamente il titolo dell’elaborato posizionato nella Tavola di Stampa: Pianta-2D, Piano, Prospetto, Sezione e nome vista-3D.

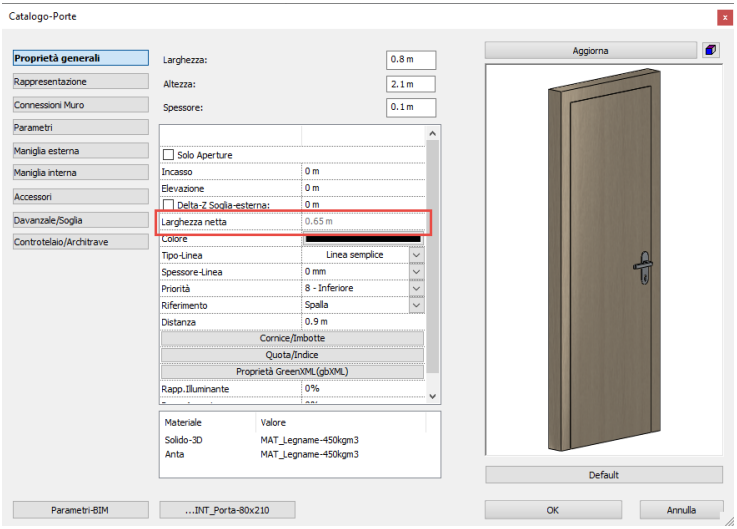
Il titolo è un'informazione specifica del Progetto collegata al nome nella barra-Progetto.

Il Nome può essere modificato come testo, questo modifica sia il nome dell’elaborato nella barra-Progetto che in Tavola di Stampa.



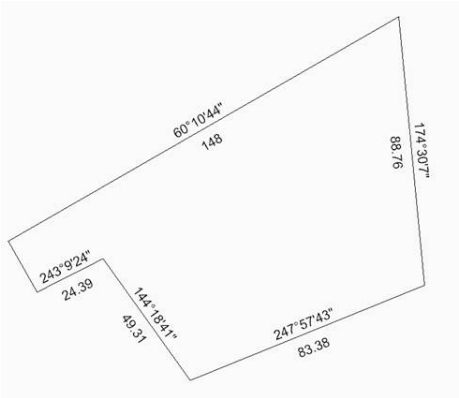
7 - ALTRI MIGLIORAMENTI

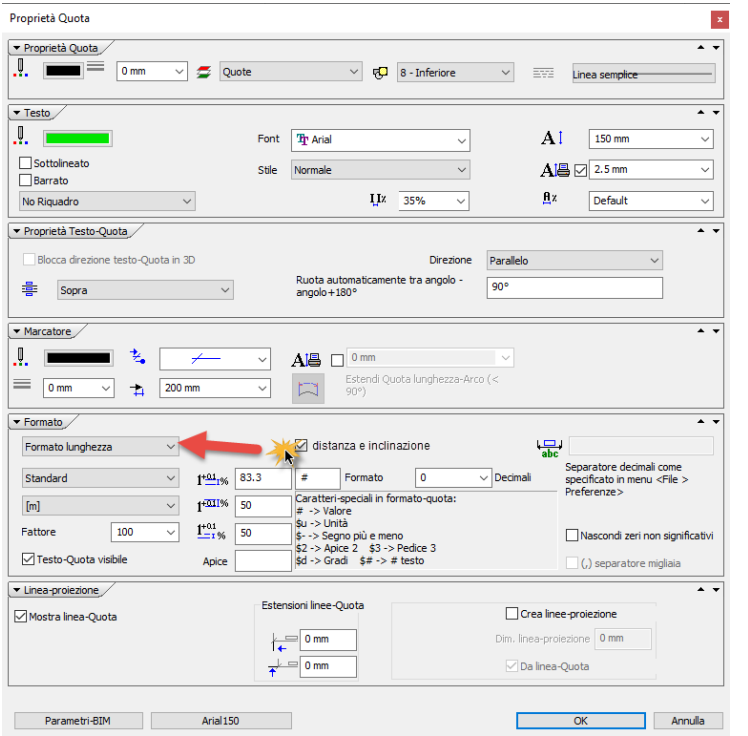
Visualizza Larghezza netta Serramenti



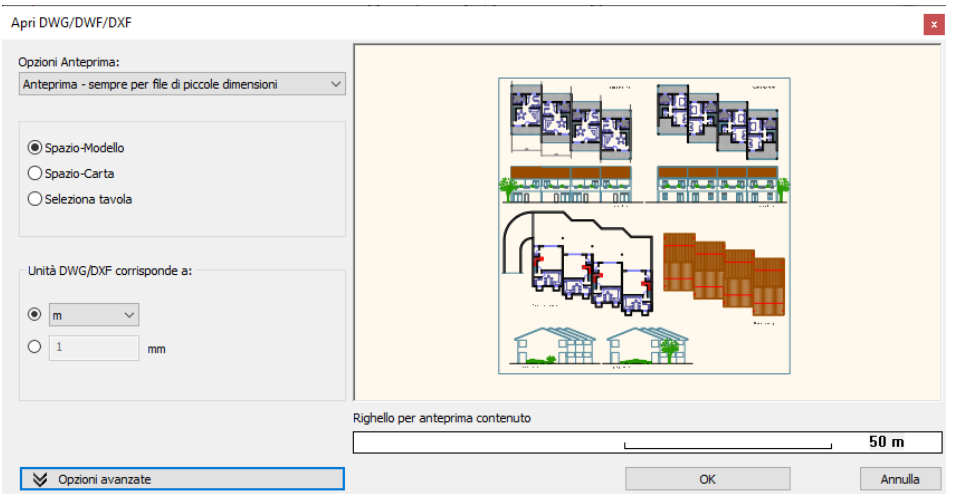
Quota distanza e inclinazione

Quota-Lunghezza: <quota-Distanza e inclinazione>. La quota contiene la lunghezza misurata e l'angolo rispetto al Nord o agli assi di riferimento.





Anteprima DWG con pre-impostazione unità



La finestra di dialogo di importazione DXF / DWG viene estesa con un righello che visualizza l'unità di misura corrente. L'unità serve per capire come interpretare il disegno importato e può essere impostata come metrica o imperiale.

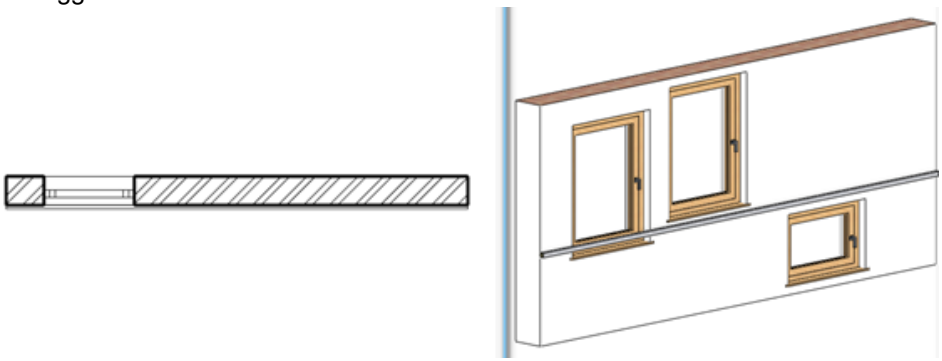
DXF/DWG export supporta le variabili $INSUNITS $MEASUREMENT nella sezione HEADER.

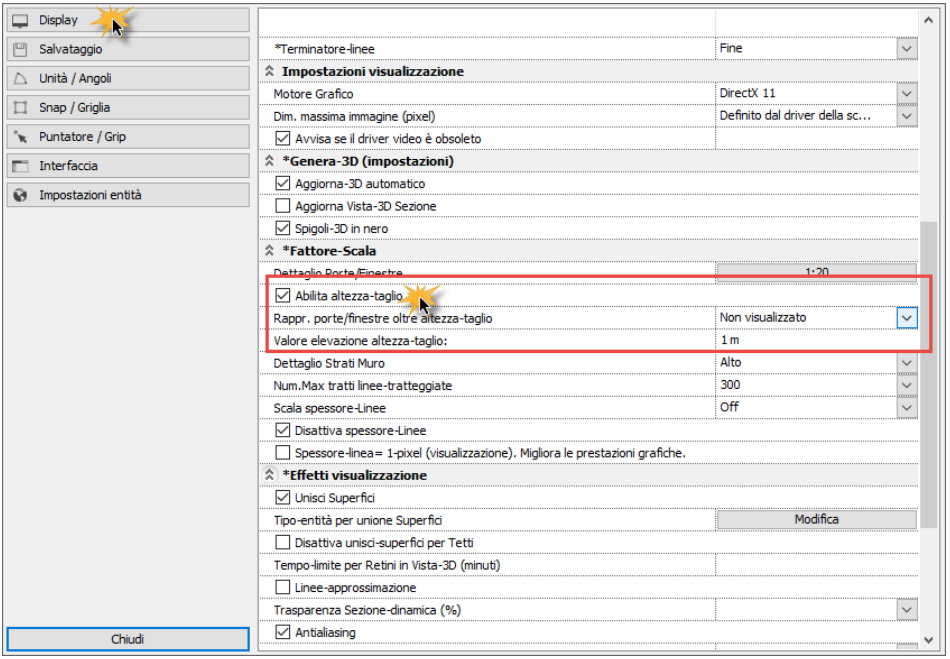
$INSUNITS
70
Unità grafiche default per AutoCAD DesignCenter blocks:
0 = Unitless
1 = Inches
2 = Feet
3 = Miles
4 = Millimeters
5 = Centimeters
6 = Meters

$MEASUREMENT
70
Impostazione unità grafiche:
0 = English
1 = Metric (default)

Rappresentazione grafica in Vista-2D (pianta) ad altezza definita per Porte e Finestre.

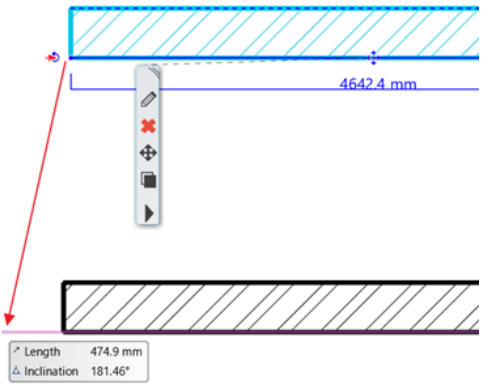
Visualizzazione delle aperture sopra l'altezza del piano di taglio con due opzioni: punteggiata o non visualizzata





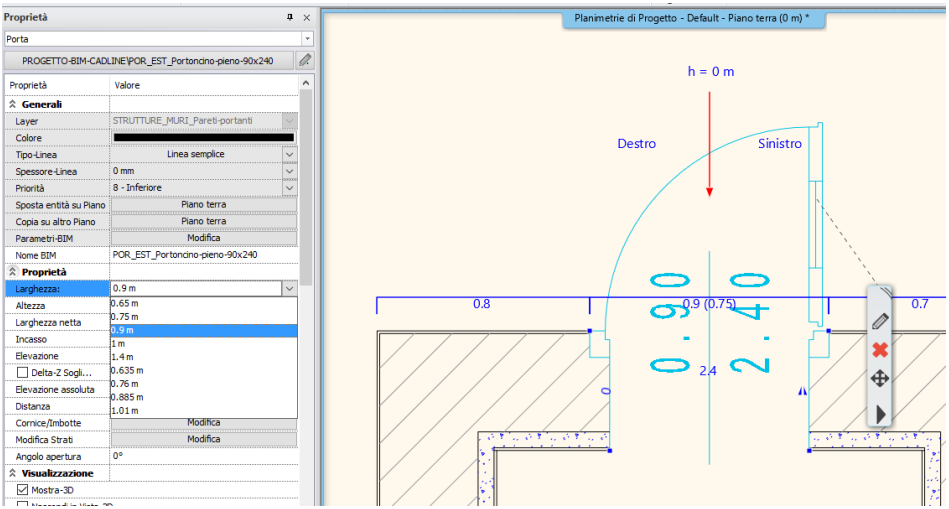
Marcatore esterno muro sostituito con modifica one-click

Un clic sul marcatore attiva subito la funzione modifica lunghezza.



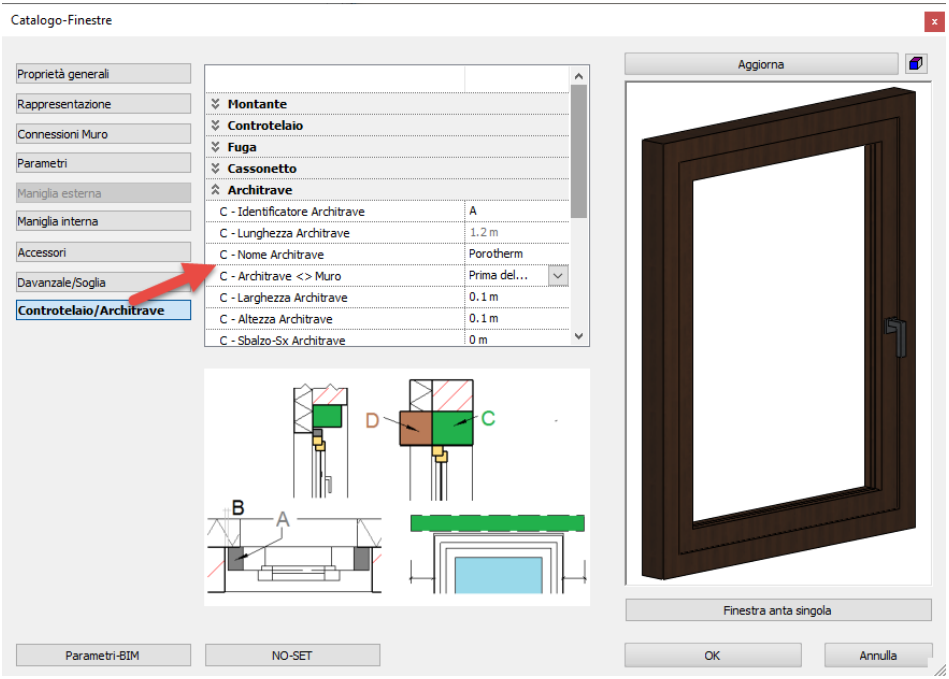
Visualizzazione della dimensione Porta secondo norme DIN, EU

65x210, 75x210, 90x210, 100x210, 140x210, DIN: 63,5x200,5; 76x200,5; 88,5x200,5; 101x200,5

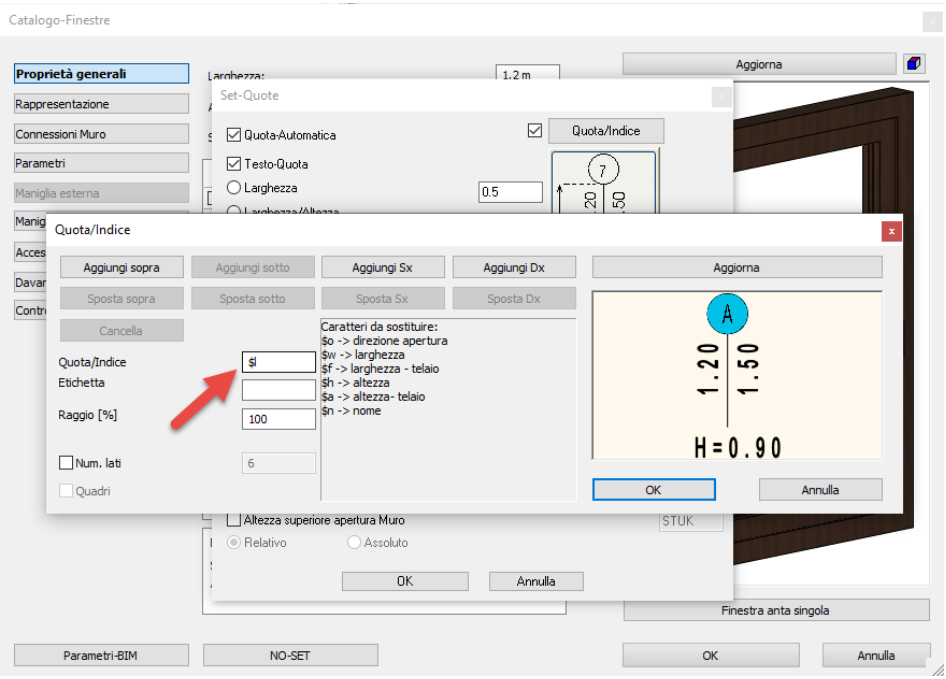


Nuovi parametri architrave

Nome, identificatore, e sezione trasversale.

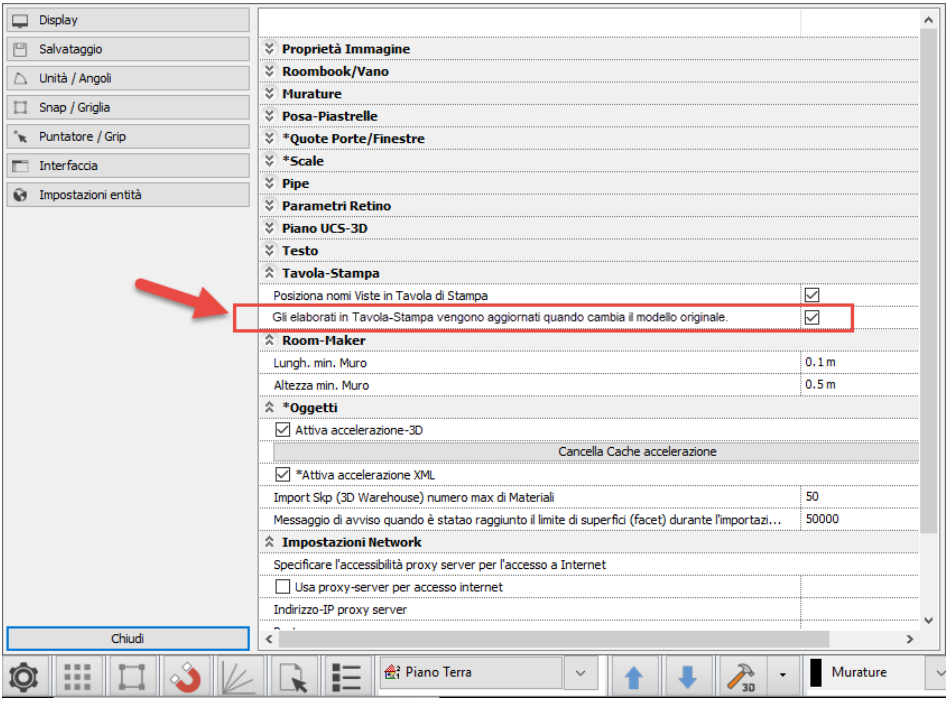


Il nome architrave può essere assegnato come parametro e visualizzato in Abachi e quote porta / finestra.



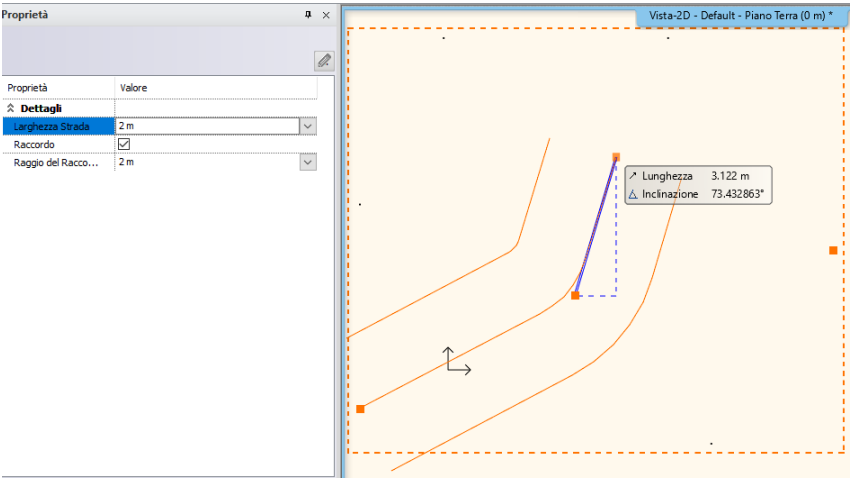
Nuova opzione per aggiornamento Tavola di Stampa

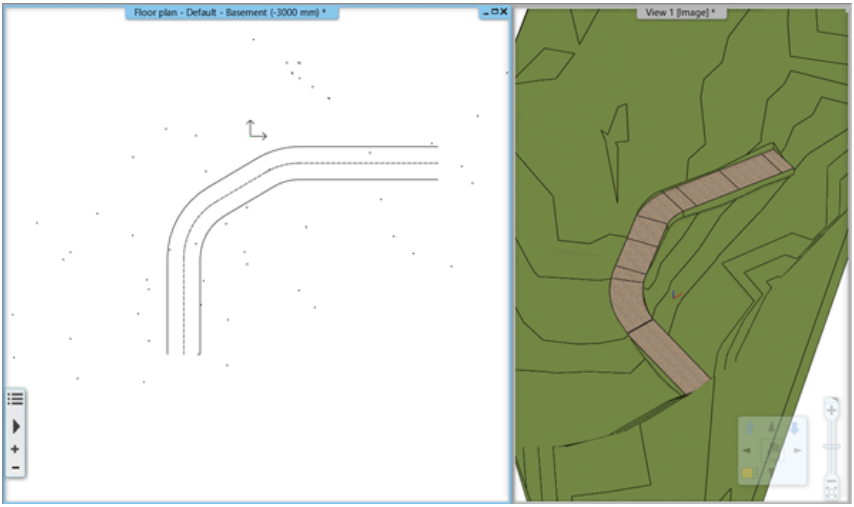
Nuova opzione <*Opzioni* > *Impostazioni entità* > *Tavola-Stampa*>. Consente di attivare/disattivare l'avviso di aggiornamento degli elaborati in tavola di Stampa: "Gli elaborati in Tavola-Stampa vengono aggiornati quando cambia il modello originale."



Strada con curvature di dato raggio

I nodi possono essere specificati nei SET. Il raggio di default nei nodi è 6m.



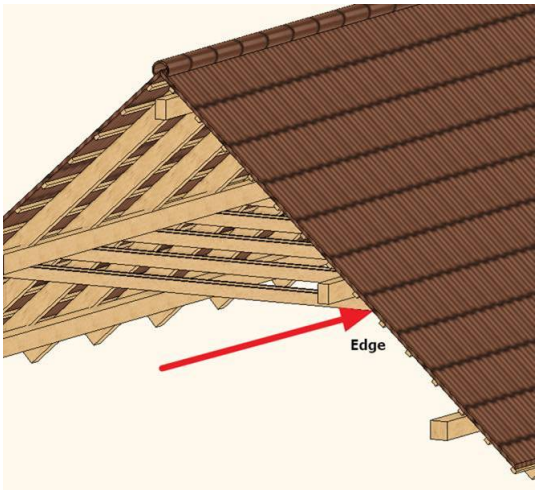


Import 3D Warehouse

E' possibile scaricare i file in formato skp 2019.

Materiale laterale falde tetto

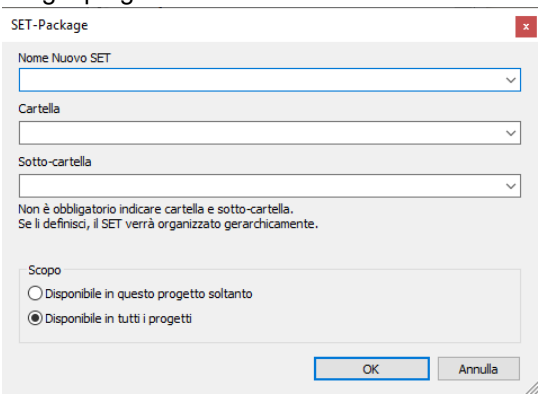
Materiale laterale delle falde-tetto come il materiale della superficie superiore.



Crea SET predefiniti

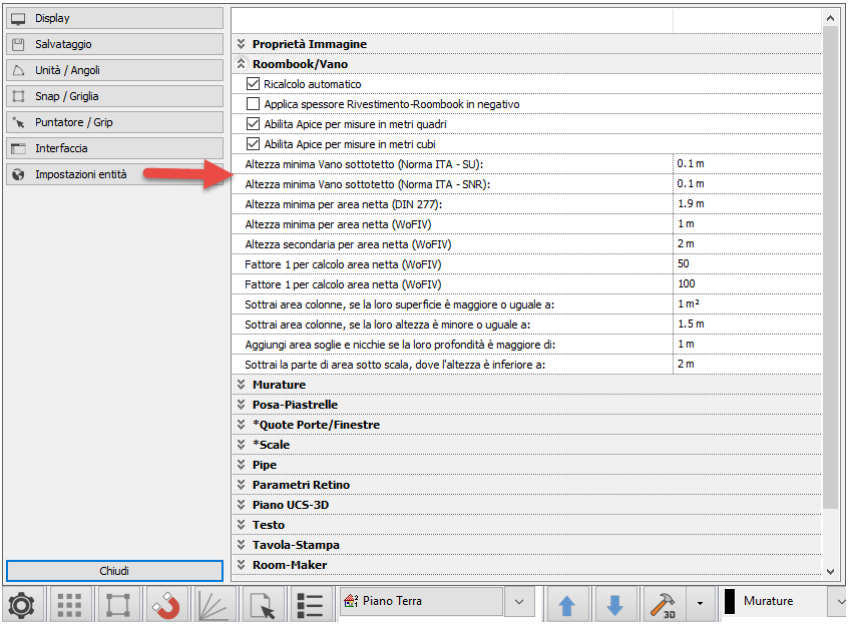
Nella creazione di SET è stata inserita la scorciatoia per scegliere se salvarli solo

nella categoria Progetto o se salvarli nella cartella Utente e poterli utilizzare quindi in ogni progetto.

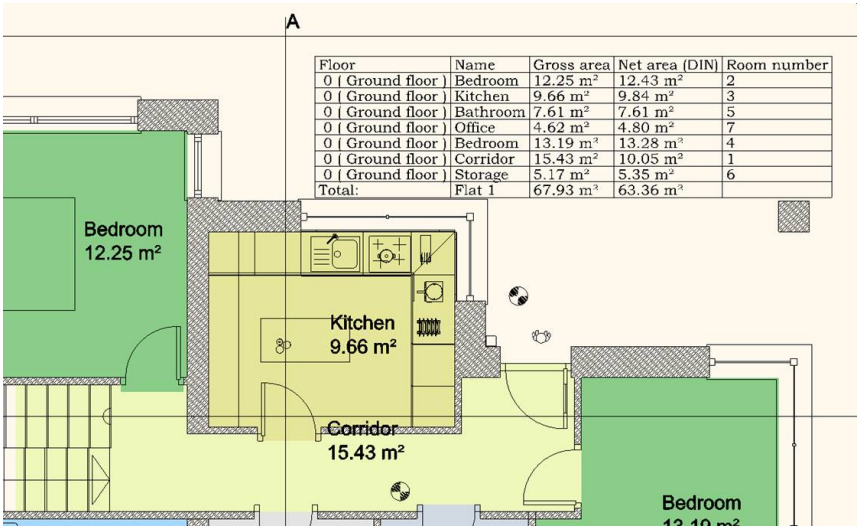


Miglioramenti Tabella-Vano / Roombook

L'altezza della norma WOFL e i valori dei fattori di area possono essere inseriti nel pannello opzioni / impostazioni entità.



Aggiornamento Tabella-Vano / Roombook complessiva



Floor	Name	Gross area	Net area (DIN)	Room number
0 (Ground floor)	Bedroom	12.25 m²	12.43 m²	2
0 (Ground floor)	Kitchen	9.66 m²	9.84 m²	3
0 (Ground floor)	Bathroom	7.61 m²	7.61 m²	5
0 (Ground floor)	Office	4.62 m²	4.80 m²	7
0 (Ground floor)	Bedroom	13.19 m²	13.28 m²	4
0 (Ground floor)	Corridor	15.43 m²	10.05 m²	1
0 (Ground floor)	Storage	5.17 m²	5.35 m²	6
Total:	Flat 1	67.93 m²	63.36 m²	

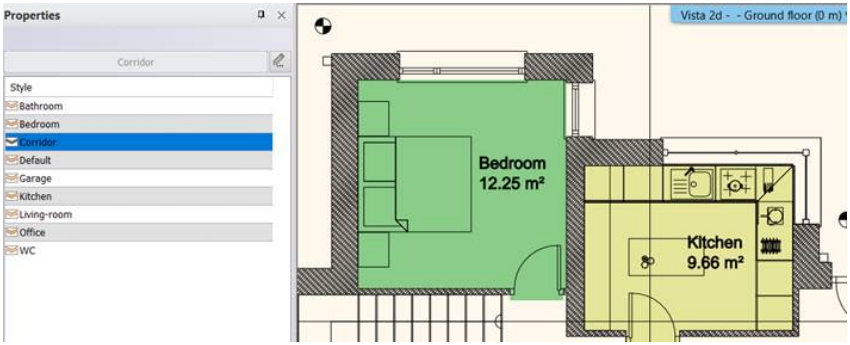



Tabella-Vano / Roombook: Testo e Retino sovrapposti