

## 2 - Modifica

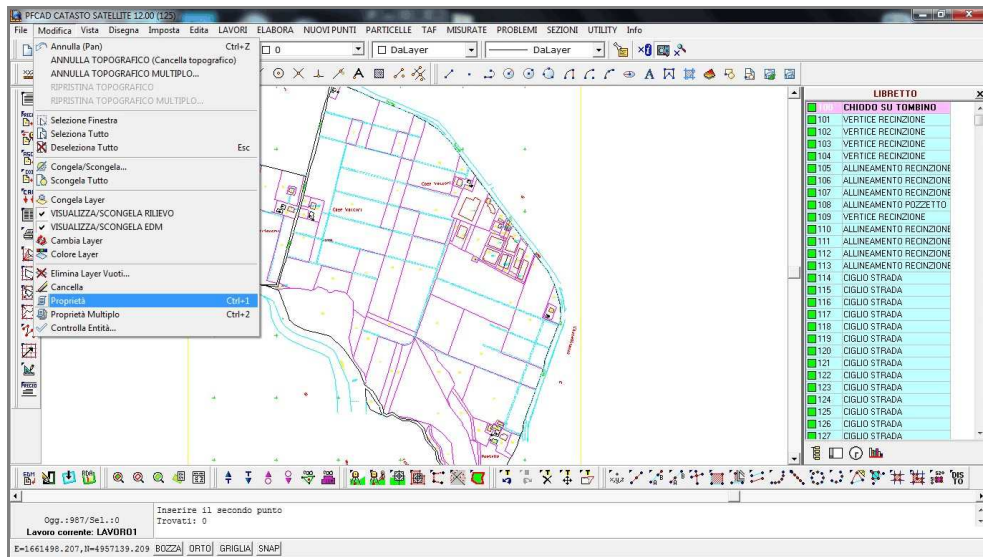


FIGURA 2.1

Il menu a tendina **Modifica** contiene il gruppo di comandi relativi alla selezione e alla gestione delle proprietà delle entità del disegno e alla gestione dei layer. I comandi sono evidenziati nel menu di figura 2.1 e descritti nei paragrafi seguenti.

### 2.1 - Annulla

Il comando permette di riportare il disegno corrente allo stato precedente l'ultima modifica. **Annulla** diventa attivo solo dopo aver effettuato un'operazione.

### 2.2 - ANNULLA TOPOGRAFICO

Il comando permette di annullare l'ultimo comando topografico effettuata ( si intende qualsiasi operazione fatta direttamente sul libretto delle misure utilizzando i comandi maiuscoli, non operazioni solamente a livello grafico).

### 2.3 - ANNULLA TOPOGRAFICO MULTIPLO

Il comando, simile al precedente, permette di annullare allo stesso tempo più comandi topografico effettuati partendo dall'ultimo e andando a ritroso.

## 2.4 - RIPRISTINA TOPOGRAFICO

Il comando permette di ripristinare l'ultima operazione topografica annullata con il comando 2.2 - ANNULLA TOPOGRAFICO. Il comando si attiva solo dopo aver utilizzato l'opzione ANNULLA TOPOGRAFICO.

## 2.5 - RIPRISTINA TOPOGRAFICO MULTIPLO

Il comando permette di ripristinare piu' operazioni topografiche annullate con il comando 2.3 - ANNULLA TOPOGRAFICO MULTIPLO, partendo dall'ultima e andando a ritroso. Il comando si attiva solo dopo aver utilizzato l'opzione ANNULLA TOPOGRAFICO MULTIPLO.

## 2.6 - Selezione finestra

Il comando permette di selezionare un gruppo di entità che rientrano completamente o solo in parte in una finestra di selezione. Se la selezione avviene partendo dal basso a sinistra verso l'alto a destra, si ottiene la **selezione finestra**. Al contrario, se la selezione avviene partendo dal punto in alto a destra verso il punto in basso a sinistra otteniamo la **selezione intersezione**.

La differenza tra le due opzioni è la seguente:

**A) - selezione finestra** attiva solo le entità completamente comprese nella finestra disegnata.

**B) - selezione intersezione** attiva tutte le entità completamente comprese nella finestra e tutte le entità che intersecano almeno in un punto tutti i lati della finestra.

**Per annullare una selezione di entità e tornare a un nuovo comando, premere il tasto destro del mouse.**

***N.B. Selezione delle entità testo.*** Nella selezione delle entità testo, il punto di riferimento è sempre il punto di inserimento del testo stesso posto alla base sinistra del primo carattere delle entità testo. Quindi, la selezione intersezione attiva i testi solo se il loro punto inserimento è compreso nella finestra di selezione. L'insieme di caratteri che compone il testo non viene considerato nella selezione, né nella modalità finestra e nemmeno nella modalità intersezione.

## 2.7 - Seleziona tutto


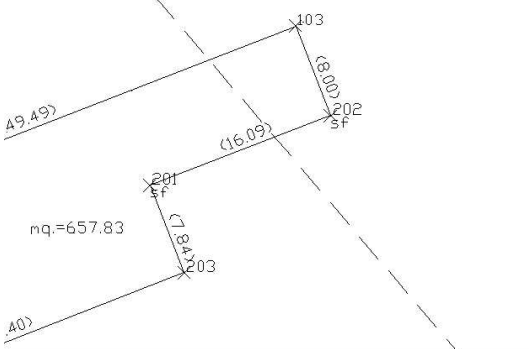
Il comando seleziona tutte le entità del disegno. **Premere il tasto destro del mouse per annullare la selezione.**

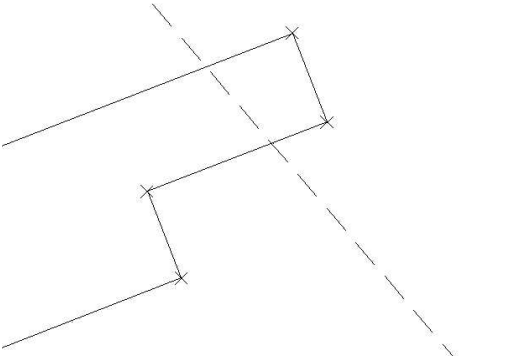
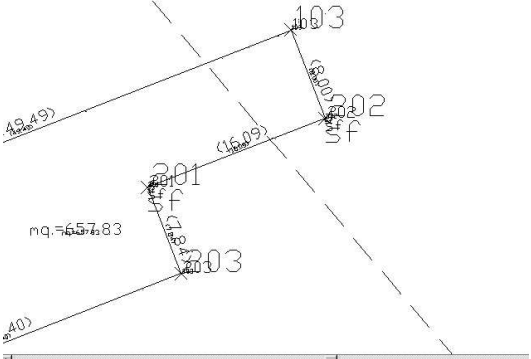
## 2.8 - Deseleziona tutto

Il comando deseleziona tutte le entità di disegno precedentemente selezionate.

## 2.9 - Congela / Scongela

Il comando esegue le operazioni di congela - scongela layer filtrando gli stessi in base alle entità contenute. Si osserva nella tabella che segue una sequenza di congela / scongela delle entità testo.

|  |   |
|--|---|
| <p>Selezionando il comando compare la maschera di figura a lato con le caselle di selezione del tipo di entità da congelare / scongelare.</p> <p>Il tasto Congela toglie dallo schermo grafico tutte le entità selezionate.</p> <p>Il tasto Scongela esegue l'opzione contraria.</p> |  <p style="text-align: right;">FIGURA 2.2</p>  |
| <p>In questa figura si osservano le entità testo presenti nel disegno prima che sia stato selezionato il comando <b>Congela</b>.</p>   |  <p style="text-align: right;">FIGURA 2.3</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>Si nota il risultato grafico dopo l'attivazione del comando. Nessuna entità testo è presente nel disegno.</p>   |  <p style="text-align: right;">FIGURA 2.4</p>  |
| <p>Ripetiamo il comando <b>Scongela</b> selezionando ancora l'entità Testo. Si ottiene la visualizzazione di tutte le entità del testo, che nel caso di figura 2.5 corrispondono alla numerazione e descrizione di punti alle varie scale. Per ripristinare la situazione originaria di cui alla figura 2.3, utilizzare il comando <b>Imposta - SCHEMA GENERALE</b> selezionando la scala appropriata.</p> |  <p style="text-align: right;">FIGURA 2.5</p> |

## 2.10 - Scongela Tutto

Il comando permette di scongelare e quindi di rendere visibili tutte le entità registrate in tutti i layer (livelli).

## 2.11 - Congela Layer

L'opzione congela il layer sul quale è registrata l'entità selezionata. Nel caso di selezione di testi, si ricorda che il punto di selezione deve essere il punto di inserimento del testo. Per le altre entità, selezionare comunque sempre l' **OSNAP** appropriato (vedi **Imposta - OSNAP**).

## 2.12 - VISUALIZZA/SCONGELA RILIEVO

Il comando serve per abilitare o disabilitare dalla grafica la visualizzazione del rilievo ottenuta dopo l'elaborazione.

## 2.13 - VISUALIZZA/SCONGELA EDM

Il comando serve per abilitare o disabilitare dalla grafica la visualizzazione dell'Estratto di Mappa.

## 2.14 - Cambia Layer

Il comando permette di trasportare l'entità selezionata da un Layer a un altro Layer. PFCAD CATASTO chiede in sequenza di:

- selezionare l'entità/le entità esponendo poi il numero di entità selezionate;
- selezionare un'entità sul layer di destinazione.

Se tutto è stato eseguito correttamente, il programma espone la dicitura "*aggiornamento entità - OK*" dopo aver portato le entità sul layer selezionato.

## 2.15 - Colore Layer

Il comando permette di cambiare il colore a un layer prelevando l'informazione del nuovo colore dall'entità di un altro layer. PFCAD chiede in sequenza di:

- *selezionare l'entità esponendo poi il numero di entità trovate;*
- *selezionare l'entità sul layer di destinazione;*

il programma risponde con "*aggiornamento entità - Ok*" cambiando il colore alle entità selezionate.

## 2.16 Elimina Layer Vuoti



FIGURA 2.6

PFCAD mostra la maschera di selezione di figura 2.6 nella quale sono elencati tutti i layer che non contengono entità grafiche. E' possibile selezionare tutto l'elenco o singoli layer per poi eseguire la cancellazione con il comando **Elimina**. Il comando è da utilizzare quando nel CAD sono caricati disegni di grandi dimensioni.

## 2.17 - Cancella

Il comando elimina dal database grafico di PFCAD CATASTO tutte le entità selezionate nel disegno corrente. Prima di dare il comando eseguire la selezione tipo Finestra o Intersezione per indicare le entità da togliere. **Una volta dato il comando, se le entità selezionate sono associate al libretto delle misure, pfCAD CATASTO chiede se eliminare i dati anche nel libretto stesso oltre che graficamente.** E' possibile recuperare i dati cancellati con il comando **2.1 - Annulla (Cancella)**.

## 2.18 - Proprietà

Con **Modifica - Proprietà** possiamo editare tramite apposite finestre di dialogo tutte le proprietà di una singola entità.

## 2.19 - Proprietà Multiplo

Il comando permette all'operatore di modificare le proprietà di un gruppo di entità selezionate con l'opzione finestra o intersezione o singolarmente. Il riquadro di dialogo è esposto nella figura 2.7 che segue. Di tutto il gruppo di entità selezionate, l'operatore può modificare le seguenti caratteristiche:

- *layer*
- *colore*
- *tipolinea*
- *altezza testo*
- *stile testo*
- *tratteggio*
- *colore del tratteggio*
- *stato del layer congelato / scongelato.*
- *nome del blocco.*

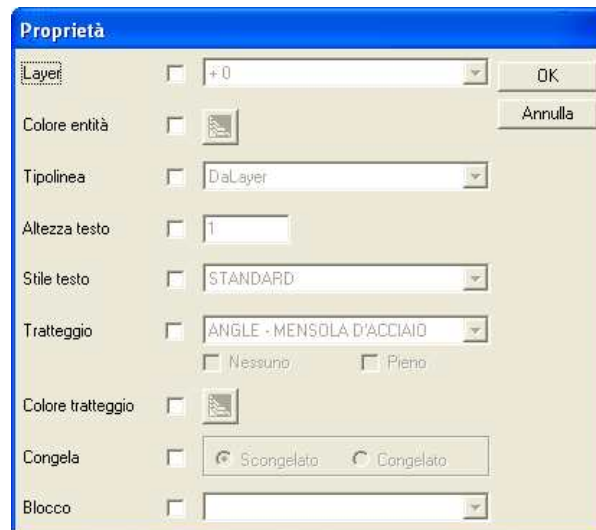


FIGURA 2.7

## 2.20 - Controllo Entità

L'opzione permette il controllo approfondito di tutte le entità memorizzate nel database grafico, apportando correzioni o cancellazioni di entità di disegno. Per errori si intendono per esempio:

- entità polilinea con meno di due vertici
- entità cerchio con valore raggio nullo
- ecc.

Per imperfezioni si intendono ancora:

- linee con lunghezza zero
- testo vuoto (senza caratteri)
- ecc.

Possono essere avviate tre opzioni di controllo, in particolare:

- A)** - correzione automatica di errori e imperfezioni
- B)** - correzione automatica di errori
- C)** - correzione personalizzata

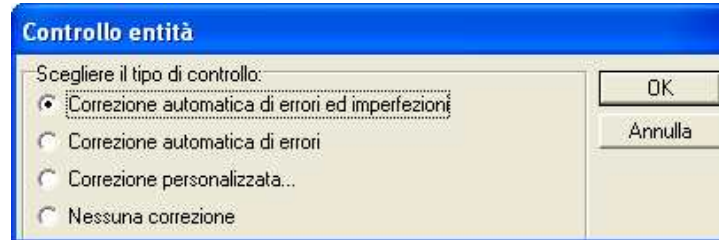


FIGURA 2.8

Nella correzione personalizzata il programma permette di selezionare l'intervento su specifici tipi di entità.

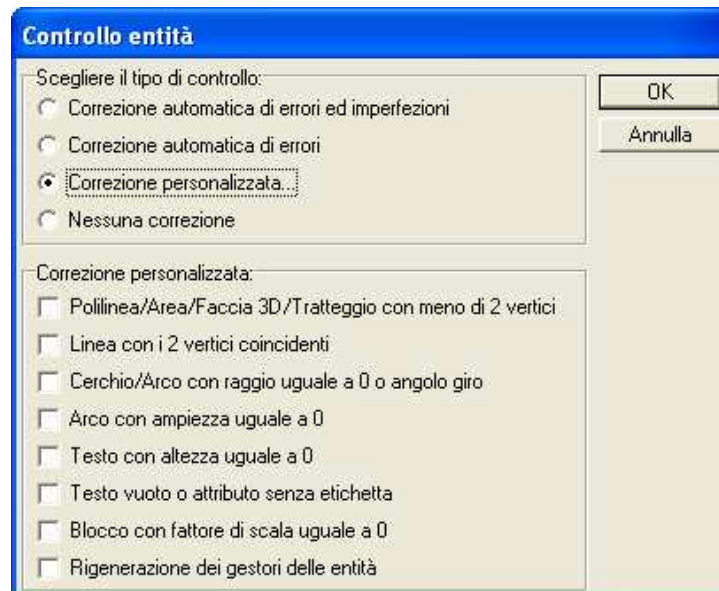


FIGURA 2.9

E' comunque consigliato utilizzare il comando solamente su disegni di grandi dimensioni che presentino delle problematiche.