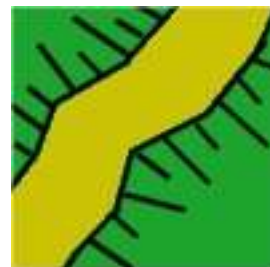


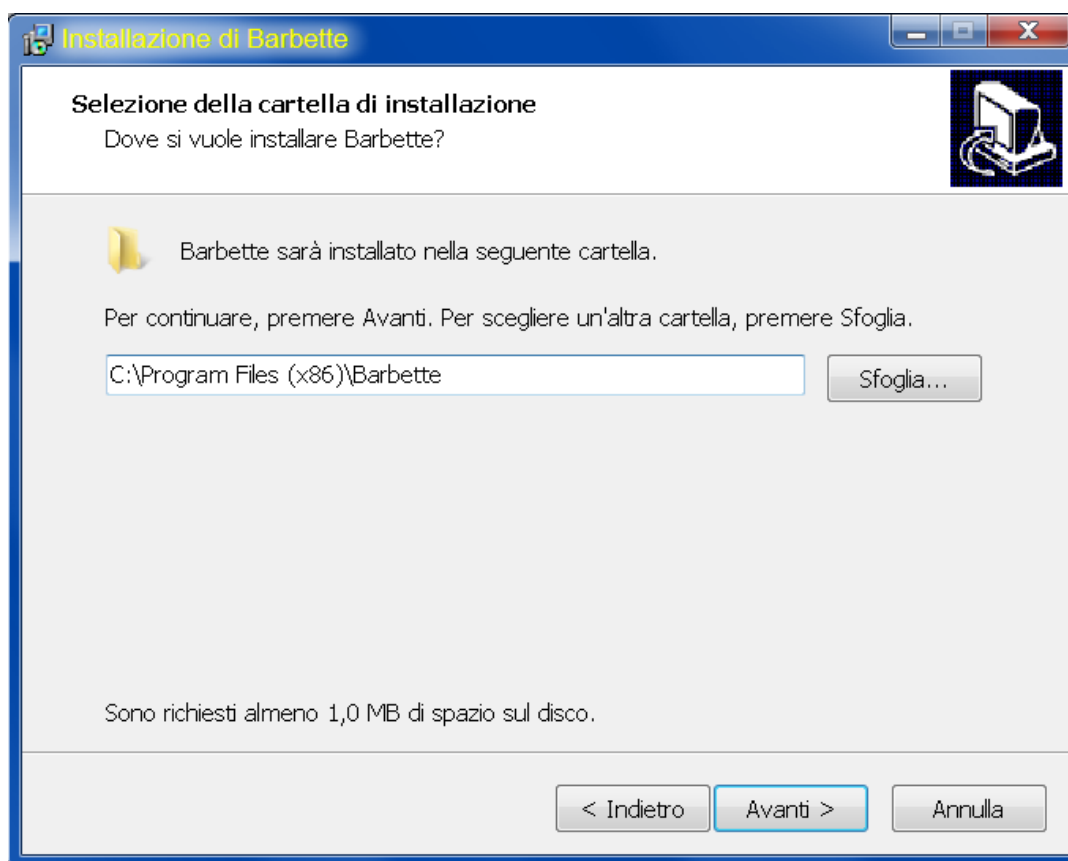
Barbette 2.5



Installazione

Avviare il Setup e seguire passo passo le istruzioni.

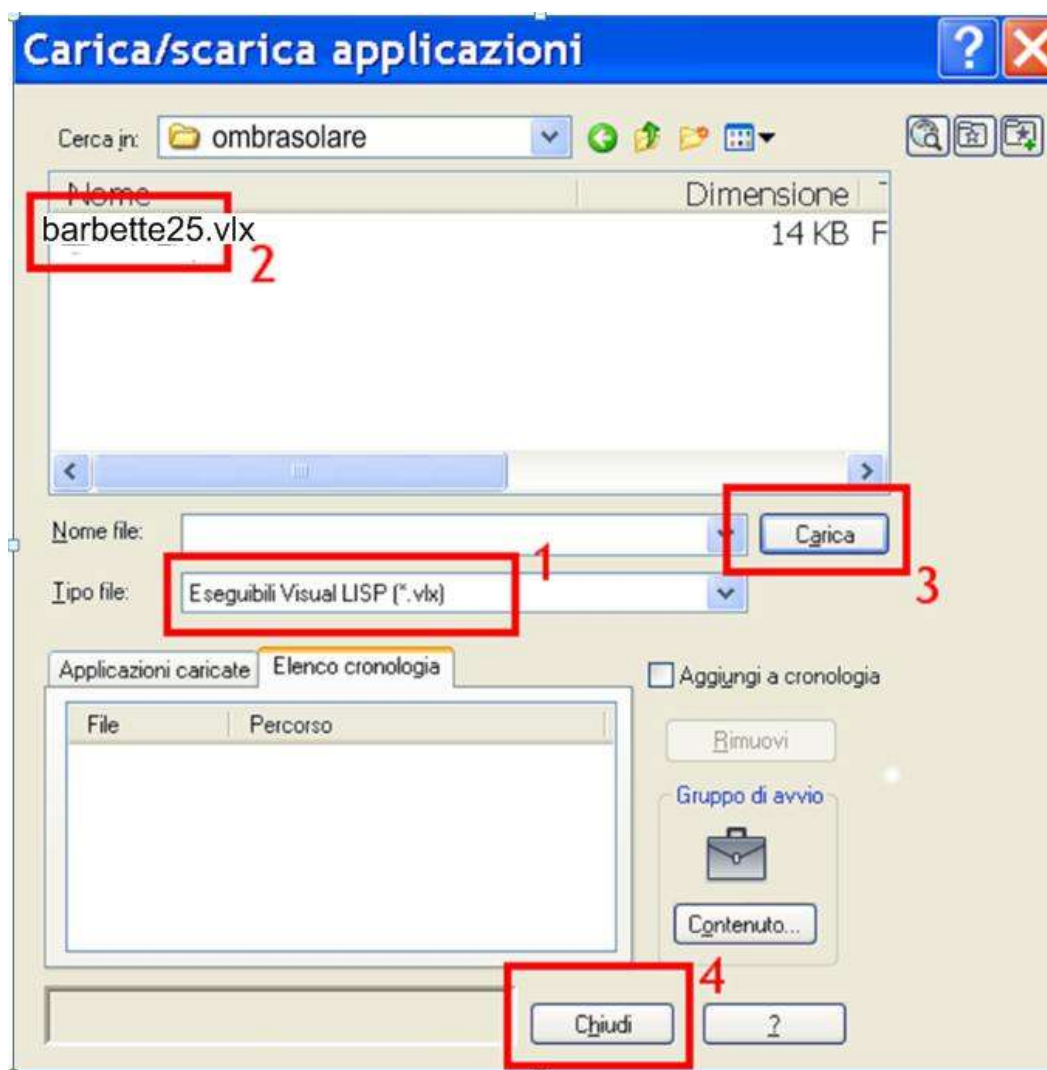
Il file Manuale.pdf e Barbette25.vlx saranno copiati nella cartella prescelta.



Caricamento

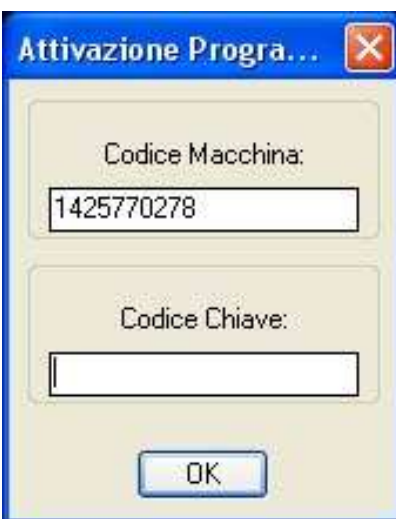
Per caricare il programma in AutoCAD digitare sulla riga di comando **APPLOAD** e, nella finestra di dialogo che appare, selezionare il file BARBETTE25.VLX precedentemente copiato sull'HD.

Per automatizzare il processo di caricamento e far sì che il comando sia automaticamente disponibile ogni qual volta si utilizza AutoCAD aggiungere il file BARBETTE25.vlx nel Gruppo di Avvio presente nella finestra di dialogo del comando APPLOAD.



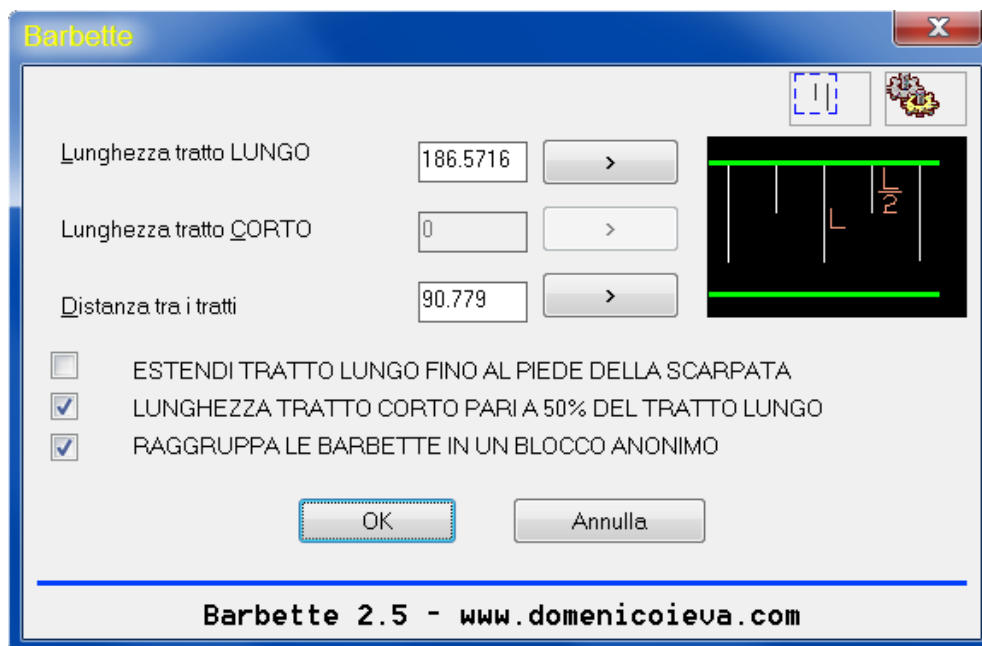
Abilitazione del sw

Per rendere funzionante Barbette 2.0 occorre un "Codice Chiave". Questo codice è fornito dall'autore del sw previa comunicazione, da parte del cliente, del "Codice Macchina" mostrato nel riquadro di dialogo subito dopo il caricamento del programma Barbette 2.0.



Uso di Barbette 2.5


Per richiamare il comando digitare **BARB** sulla linea di comando di AutoCAD. Una finestra di dialogo permette di definire le dimensioni delle barbette e le modalità di disegno.



In questa finestra di dialogo si stabiliscono le **lunghezze** dei tratti Lungo e Corto delle barbette ed il loro **interasse**. Le misure possono essere specificate tramite due punti nell'area grafica selezionando il pulsante >.

E' inoltre possibile imporre che il tratto Lungo si estenda sino al piede della scarpata (se presente nel disegno); come anche è possibile ottenere che il tratto Corto sia lungo pari ad una certa percentuale del tratto Lungo (il valore percentuale si definisce nella sezione di configurazione).


Per una più facile gestione del disegno i tratti delle barbette possono essere raggruppati in un **blocco** così da poter essere selezionati più facilmente.

Cliccando l'icona  si accede nella finestra di configurazione del programma.



Si può scegliere se rappresentare la barbeta con una semplice **linea**, con un **cuneo** o con un **blocco** presente nel disegno selezionabile dalla lista a comparsa.

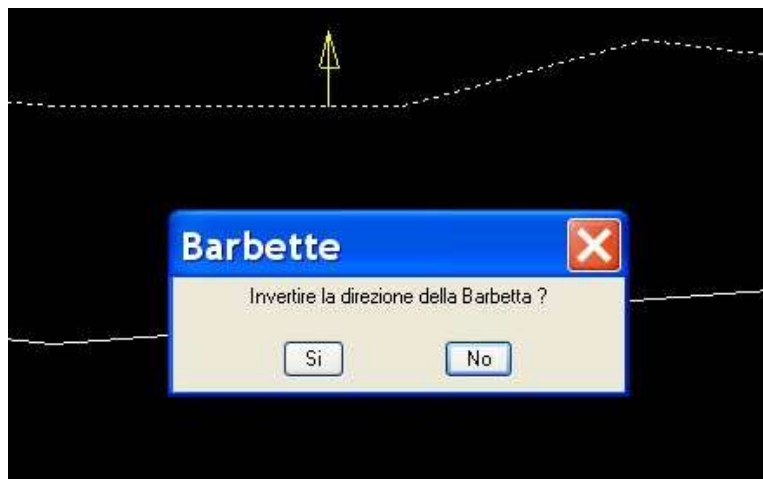
I blocchi da utilizzare come barbette devono essere disegnati in maniera particolare (vedi paragrafo successivo).

Cliccando l'icona  si lancia il comando di **selezione barbette**. Il comando richiede la classica selezione oggetti nella quale però farà rientrare solo le barbette.

Questo comando può essere richiamato anche direttamente da tastiera digitando sulla linea di comando: **SELBAR**

Dopo aver specificato tutti i parametri, premendo il pulsante **OK**, sarà richiesta la selezione del bordo superiore della scarpata (ciglio) ed eventualmente del bordo inferiore (piede).

Subito dopo la selezione del bordo superiore (ciglio) della scarpata sarà richiesta conferma riguardo la direzione (evidenziata con una freccia gialla) verso la quale disegnare le barbette.



La selezione del ciglio della scarpata richiede di selezionare una sola entità (tipicamente è una polilinea).

La selezione del piede consente invece di selezionare anche più di una entità.

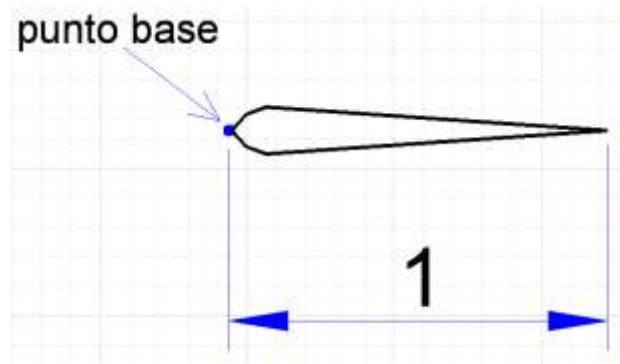
Le barbette sono disegnate sul layer corrente.

Come disegnare i blocchi da utilizzare come barbetta

I blocchi da utilizzare come barbette devono essere disegnati rispettando 3 regole:

- la lunghezza complessiva del blocco deve essere pari a **1 unità** di disegno;
- il **punto base** deve trovarsi all'estrema sinistra della geometria;
- l'orientamento deve essere **orizzontale**;

nell'immagine seguente si comprendono meglio le regole



Aggiornamenti

Verifica la presenza di nuove versioni di Barbette su: www.domenicoieva.com