

A COSA SERVE

Permette di esportare oggetti geometrici relativi a tutte o a una parte delle voci di legenda di una *map window* in un file formato DXF R12.

FUNZIONAMENTO

prerequisiti

Per essere utilizzato in maniera corretta questo comando necessita che sia caricato un *geoworkspace*, che la finestra attiva sia una *map window* e che ci sia almeno una connessione con accesso anche in sola lettura. Se si desidera esportare solo alcuni campioni di legenda occorre selezionarli.

Una volta attivato il comando (tramite pulsante o voce di menù) comparirà l'interfaccia rappresentata in fig. 1. Se all'attivazione del comando risultano selezionati alcuni campioni di legenda è possibile scegliere se esportare tutte le voci (opzione **1B**) o solo quelle selezionate (opzione **1A**), altrimenti saranno automaticamente esportati tutti i campioni.

Se la legenda contiene almeno una voce con visibilità dipendente dalla scala di visualizzazione (*display by scale*) sarà visibile la casella di testo **1C**, dove è possibile definire il denominatore della scala in base a cui determinare la visibilità e quindi l'esportazione della specifica voce di legenda; il valore predefinito di questo parametro è il denominatore della scala nominale (*nominal map scale*).

Spuntando la casella **1D** è possibile impostare la dimensione dei blocchi che verranno inseriti in corrispondenza degli elementi puntuali, spuntando la casella **1E** è possibile impostare la taglia dei testi grafici. Lasciando disattivate queste caselle le dimensioni dei blocchi e dei testi grafici varieranno in relazione allo stile della relativa voce di legenda.

L'attivazione dell'opzione **1G** comporta la scrittura nel file DXF anche della terza dimensione (se presente negli oggetti da esportare).

Premendo il pulsante **1F** viene attivata la procedura di esportazione; dopo aver selezionato la posizione ed inserito il nome del file DXF che conterrà il risultato dell'operazione è possibile visualizzare sulla barra di stato di GeoMedia in basso a destra l'avanzamento dell'elaborazione.

CRITERI DI ESPORTAZIONE

Voci di legenda trattate

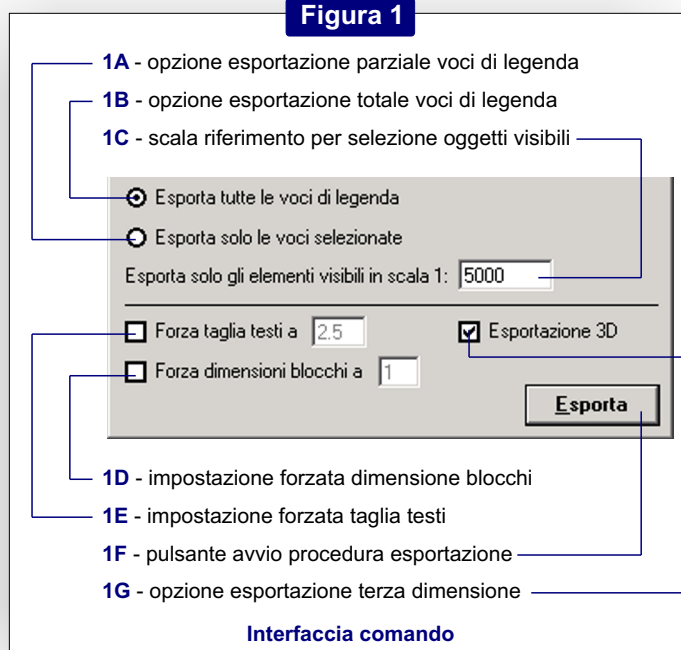
Gli oggetti geometrici esportati sono quelli riferiti alle voci di legenda attive (*display on*) o visibili alla scala **1C** e con dati caricati. Campioni riferiti a connessioni o *query* mancanti vengono ignorati.

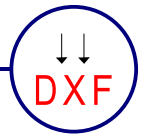
Trattamento oggetti geometrici

- Gli oggetti areali vengono esportati come polilinee chiuse.
- I contorni interni di oggetti areali vengono esportati in *layer* separati.
- Gli oggetti lineari vengono esportati come polilinee aperte.
- Gli eventuali archi vengono discretizzati in base ad un errore massimo cordale di 0.05 m.
- Gli oggetti puntuali vengono esportati come inserimenti di blocchi (il nome del blocco è lo stesso del layer di inserimento) mantenendone pertanto l'orientamento e consentendo di personalizzarne l'aspetto grafico in ambiente CAD.
- I testi grafici vengono convertiti rispettandone l'orientamento e l'allineamento rispetto al punto d'impianto. I testi multilinea vengono scomposti.
- Delle immagini vengono esportate le cornici.
- Le collezioni di geometrie vengono scomposte nei singoli elementi.

Il colore degli oggetti esportati viene sempre impostato *bylayer*, dipendente cioè dalle caratteristiche del livello di appartenenza.

Figura 1





Layer file DXF

In corrispondenza di ogni voce di legenda viene creato nel file DXF un *layer* il cui nome dipende dal titolo e dall'eventuale sottotitolo del relativo campione. La stringa risultante, resa compatibile con le caratteristiche del formato DXF R12, viene preceduta da un contatore progressivo normalizzato in base alla lunghezza in cifre del numero dei campioni considerati.

Alla fine dell'esportazione l'ordine alfabetico dei *layer* del file DXF corrisponde quindi all'ordine delle voci della legenda GeoMedia e di conseguenza indica la priorità di visualizzazione e di stampa della *map window* trattata.

I *layer* relativi ai contorni interni di oggetti areali vengono contraddistinti dal suffisso "_i" in aggiunta al nome del *layer* contenente i contorni principali.

Al termine dell'esportazione viene generato nella stessa posizione del file DXF un file ASCII, con identico nome ma con estensione TXT, contenente la denominazione originale dei *layer* contenuti nel file CAD (v. esempio in fig. 2).

Figura 2

```
*****
Documentazione accessoria esportazione file DXF

Geoworkspace GeoMedia origine: C:\GeoMedia\Test\Prg\Plot_Prg.gws
Map window origine: Prg
File DXF destinazione: C:\GeoMedia\Test_Prg.dxf
*****

NOME LAYER FILE DXF          | DICITURA LEGENDA ORIGINALE
-----|-----
001Confine_Comune           | Confine_Comune
002DicituraZona5000         | DicituraZona 5000
003Labels_NumeroZTO_Tipo    | Labels_NumeroZTO_Tipo
004Labels_NumeroZTO_Numero  | Labels_NumeroZTO_Numero
005NumeroZTO                | NumeroZTO
006RifNumeroZTO            | RifNumeroZTO
007Labels_NumServizio_Numero500 | Labels_NumServizio_Numero 5000
008Beni_StoricoCulturali-TipoAI | Beni_StoricoCulturali-Tipo=AI 5000
009Beni_StoricoCulturali-TipoII | Beni_StoricoCulturali-Tipo=IIS 5000
010NumServizioTipoES-5000    | NumServizio Tipo=ES - 5000
011NumServizioTipoPR-5000    | NumServizio Tipo=PR - 5000
012RifNumServzio           | RifNumServzio
013Labels_SezioneViabilita_RifA | Labels_SezioneViabilita_RifAbaco 5000
014LottiVolumePred         | LottiVolumePred
015Labels_ActivitaLR11_Numero50 | Labels_ActivitaLR11_Numero 5000
016RispViabilita           | RispViabilita
016RispViabilita_i         | RispViabilita (contorni interni)
017AttivitaLR115000        | AttivitaLR11 5000
018RifAttivitaLR11         | RifAttivitaLR11
019EdificiNuovaCostruzione5000 | EdificiNuovaCostruzione 5000
020Labels_EdifRuralePregio_Nume | Labels_EdifRuralePregio_Numero 5000
021EdifRuralePregio5000    | EdifRuralePregio 5000
022RifEdifRuralePregio     | RifEdifRuralePregio
023ViabilitaProgetto       | ViabilitaProgetto
```

Estratto file documentazione esportazione