



Guida in linea di EmiLISP Free 2026

compatibile con:

- **AutoCAD Full 2024-2025-2026**
- **BricsCAD V23-V24-V25 (pro o superiore)**

PREMESSA

EmiLISP è un software che implementa notevolmente le già numerose funzionalità di AutoCAD e BricsCAD.

In questo manuale vengono descritti uno ad uno tutti i comandi presenti in EmiLISP suddivisi per categorie di utilizzo:

1. Comandi di carattere generale
2. Gestione Layer
3. Gestione Layout
4. Gestione Immagini
5. Gestione Polilinee
6. Gestione Retini
7. Gestione Blocchi
8. Gestione Testo
9. Offset
10. Disegna
11. Interroga
12. Modifica
13. Utility
14. Elenco variabili più comuni
15. Abbreviazioni da tastiera impostate con EmiLISP

Compatibilità:

- ✓ Autodesk AutoCAD® Full 2024-2025-2026
- ✓ BricsCAD® V23-V24-V25 (pro o edizione più completa)
- ✓ Microsoft® Windows 10 (64 bit)
- ✓ Microsoft® Windows 11 (64 bit)

NON E' COMPATIBILE con AutoCAD LT e BricsCAD Classic/Lite

COMANDI DI CARATTERE GENERALE

COMANDO NEWBLOCK

[Vai all'indice generale](#)

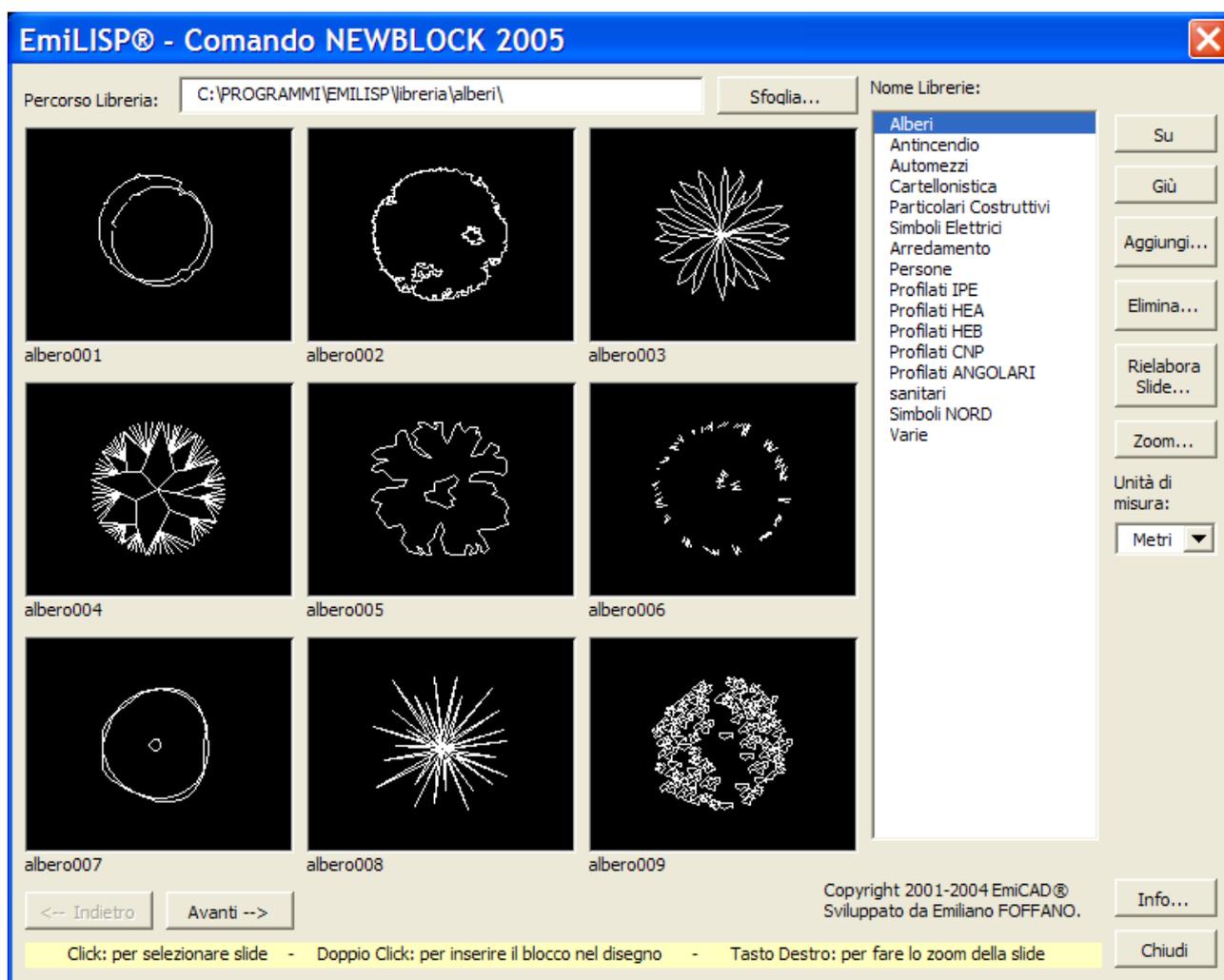
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "newblock"

Questo comando permette di creare una nuova libreria aggiuntiva a quelle già presenti in EmiLISP, e di eliminare e/o modificare le librerie già presenti.

Permette inoltre di personalizzare i singoli blocchi presenti all'interno di ogni singola libreria.

L'utilizzo di questo comando non viene descritto nella presente guida in quanto si ritiene non necessario, vista la sua semplicità d'uso.





ADOTTA PROPRIETÀ OGGETTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "adprop"

Questo comando permette di rendere correnti per i nuovi oggetti tutte le proprietà di un oggetto selezionato da un utente.

Le proprietà che vengono impostate da questo comando sono:

-  Layer
-  Colore
-  Tipo linea
-  Scala tipo linea
-  Spessore di linea
-  Stile di stampa
-  Stile di testo
-  Stile di quota
-  Tipo retino
-  Scala del retino

GESTIONE LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi per agevolare e velocizzare la gestione dei layer del disegno corrente. I comandi presenti in questo menu sono:



SCONGELA/ACCENDI TUTTI I LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "acce"

Questo comando accende e scongela tutti i layer presenti nel disegno corrente



ISOLA LAYER CORRENTE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "isola"

Questo comando isola il layer corrente congelando tutti gli altri



ISOLA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layisoe"

Questo comando permette di isolare il layer di un oggetto selezionato dall'utente congelando tutti gli altri layer



CONGELA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layfrze"

Questo comando permette di congelare il layer di un oggetto selezionato dall'utente.



SPEGNI LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layoffe"

Questo comando permette di spegnere il layer di un oggetto selezionato dall'utente.



BLOCCA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "laylcke"

Questo comando permette di bloccare il layer di un oggetto selezionato dall'utente.



SBLOCCA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layulke"

Questo comando permette di sbloccare il layer di un oggetto selezionato dall'utente.



ACCENDI LAYER FINESTRE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layeracce"

Questo comando funziona solo se ci si trova all'interno di una finestra dello spazio carta/layout e permette di scongelare tutti i layer attualmente congelati all'interno della finestra corrente.



CONGELA LAYER FINESTRE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layercong"

Questo comando funziona solo se ci si trova all'interno di una finestra dello spazio carta/layout e permette di congelare, all'interno della finestra corrente, il layer di un oggetto selezionato dall'utente.



MACHPROP LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "laymache"

Questo comando permette di spostare uno o più oggetti di origine selezionati dall'utente nel layer di un oggetto di destinazione selezionato dall'utente.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Machproplayer" dal menu EmiLISP→Gestione layer
2. selezionare uno o più oggetti di origine da spostare
3. specificare un oggetti di cui si desidera copiare la proprietà layer da assegnare all'oggetto di origine



SPOSTA OGGETTO NEL LAYER CORRENTE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "laycure"

Questo comando permette di spostare uno o più oggetti selezionati dall'utente nel layer corrente



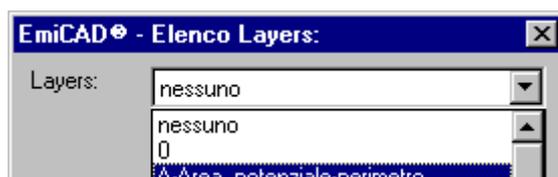
CANCELLA OGGETTI LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "lay"

Questo comando permette di cancellare tutti gli oggetti appartenenti a un layer specificato, tramite una finestra di dialogo, dall'utente. Fare attenzione all'utilizzo di questo comando in quanto saranno cancellati gli oggetti anche se il layer selezionato è congelato e/o spento.



CANCELLA OGGETTI LAYER CONGELATI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "layc"

Questo comando cancella tutti gli oggetti dello spazio corrente (spazio modello e/o spazio carta) che appartengono ai layer correntemente congelati.



SPOSTA TUTTI GLI OGGETTI NEL LAYER 0

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Tuttosu0"

Questo comando consente di portare tutti gli oggetti (compresi gli oggetti nidificati all'interno di entità blocco fino ad una nidificazione) selezionati dall'utente sul layer "0", conservando il loro colore originale. Utilissimo per evitare durante operazioni di "copia/incolla" da un file all'altro l'importazione di layer indesiderati.

COPIA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "coi"

Questo comando permette di salvare un layer o parte del disegno nel file "copia-incolla.dwg" presente nella cartella di installazione di EmiLISP mantenendo come punto di inserimento il punto 0,0,0 del disegno stesso.

Per utilizzare il comando:

4. Avviare il comando "Copia layer" dal menu EmiLISP
5. Salvare nel file "copia-incolla.dwg" utilizzando una delle seguenti opzioni
 - + digitare **O** (oggetti) per selezionare alcuni oggetti del disegno corrente
 - + digitare **L** (layer) o premere "invio" per selezionare tutti gli oggetti appartenenti a un layer
6. Selezionare il layer o gli oggetti desiderati

Questo comando è complementare al comando "Incolla Layer" spiegato qui di seguito.

INCOLLA LAYER

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "coi"

Questo comando permette di inserire il file "copia-incolla.dwg" presente nella cartella di installazione di EmiLISP mantenendo come punto di inserimento il suo punto 0,0,0. Il file "copia-incolla.dwg" sarà composto dai dati selezionati con l'ultimo avvio del comando "Copia layer" anche se nel frattempo è stato chiuso AutoCAD o BricsCAD addirittura spento il PC.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Incolla layer" dal menu EmiLISP

SALVA OGNI LAYER IN UN FILE DWG

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "div"

Questo comando isola ogni layer del file corrente e lo salva in un file DWG esterno che sarà posizionato nella stessa cartella dove risiede il file da elaborare.

Per esempio se il file corrente è composto dai layer: *muri, finestre, scale, cartiglio* saranno salvati nella cartella dove risiede il file da elaborare altrettanti file DWG chiamati rispettivamente:

- ✚ **muri.dwg**: che conterrà gli oggetti presenti nel layer *muri*
- ✚ **finestre.dwg**: che conterrà gli oggetti presenti nel layer *finestre*
- ✚ **scale.dwg**: che conterrà gli oggetti presenti nel layer *scale*
- ✚ **cartiglio.dwg**: che conterrà gli oggetti presenti nel layer *cartiglio*

N.B. Nell'utilizzo di questo comando tenere conto dei seguenti consigli:

1. **Salvare sempre** il disegno da elaborare prima di avviare il comando per evitare eventuali perdite di dati.
2. Prima di avviare il comando controllare che **nella cartella dove risiede il file da elaborare non ci siano altri file con lo stesso nome dei layer** presenti nel file da elaborare e con estensione DWG, quindi considerando l'esempio di cui sopra non ci devono essere file con i seguenti nomi: *muri.dwg*, *finestre.dwg*, *scale.dwg*, *cartiglio.dwg*.

In caso contrario sarà segnalato un errore.

3. Prima di avviare il comando controllare che **nel file da elaborare non ci siano blocchi con lo stesso nome dei layer**, quindi considerando l'esempio di cui sopra non ci devono essere blocchi con i seguenti nomi: *muri*, *finestre*, *scale*, *cartiglio*.

In caso contrario sarà segnalato un errore.

Prima di avviare il comando controllare che **il nome del file da elaborare non sia uguale al nome di un layer** del file stesso.

In caso contrario sarà segnalato un errore.



ORDINAMENTO PIANI (DRAWORDER)

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "piani"

Questo comando permette di creare un file SCRIPT esterno avente lo stesso nome e posizione del file DWG correntemente aperto ma con estensione *.SCR in cui è memorizzato un ordine piani a partire dal layer di appartenenza degli oggetti (utilizza in pratica la reiterazione del comando "draworder" di AutoCAD/BricsCAD).

Per "ordine piani" s'intende l'ordine in cui sono visualizzati e stampati gli oggetti quando sono sovrapposti. L'esempio tipico è quello di due retini solidi o molto fitti che si sovrappongono; con questo comando è possibile scegliere quale dei due retini deve essere visualizzato e stampato sopra rispetto l'altro.

E' particolarmente indicato per quegli utenti che lavorano nella campo della cartografia digitale o informatizzata, la quale richiede diverse campiture che debbono avere ognuna un livello diverso a seconda delle necessità per poter stampare il disegno in modo corretto.

Di solito nel campo della cartografia, ogni campitura è inserita nel suo apposito layer che contiene una sola topologia della cartografia.

Una volta impostato l'intero disegno con i layer digitare alla riga di comando il comando "piani" seguito dal tasto invio oppure avviare il comando da EmiLISP→Gestione Layer→Comando Piani.

Appariranno diverse opzioni raggruppate nella finestra di dialogo raffigurata qui sotto (fig.1):

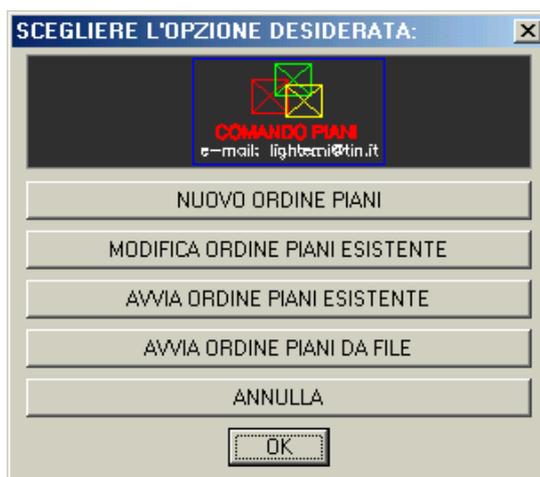


Figura 1

Significato delle opzioni:

Nuovo ordine: Per creare un nuovo ordine di piani e salvarlo in un file con estensione SCR all'interno della cartella dove è presente il file DWG del disegno; (il file SCR avrà lo stesso nome del file DWG);

Modica ordine precedente: Per modificare un ordine piani già creato in precedenza;

Avvia ordine piani precedente: Per ordinare il disegno secondo l'ordine di piani precedente quindi salvato in un file SCR memorizzato nella stessa cartella dove è presente il file DWG e avente lo stesso nome;

Avvia ordine piani da file: Per ordinare il disegno secondo un ordine di piani memorizzato in una qualsiasi cartella dell'hardisk;

Annulla: Per annullare l'operazione

Descrizione delle varie opzioni

Nuovo ordine

Scegliendo l'opzione "Nuovo ordine" apparirà la seguente finestra (Fig. 2):

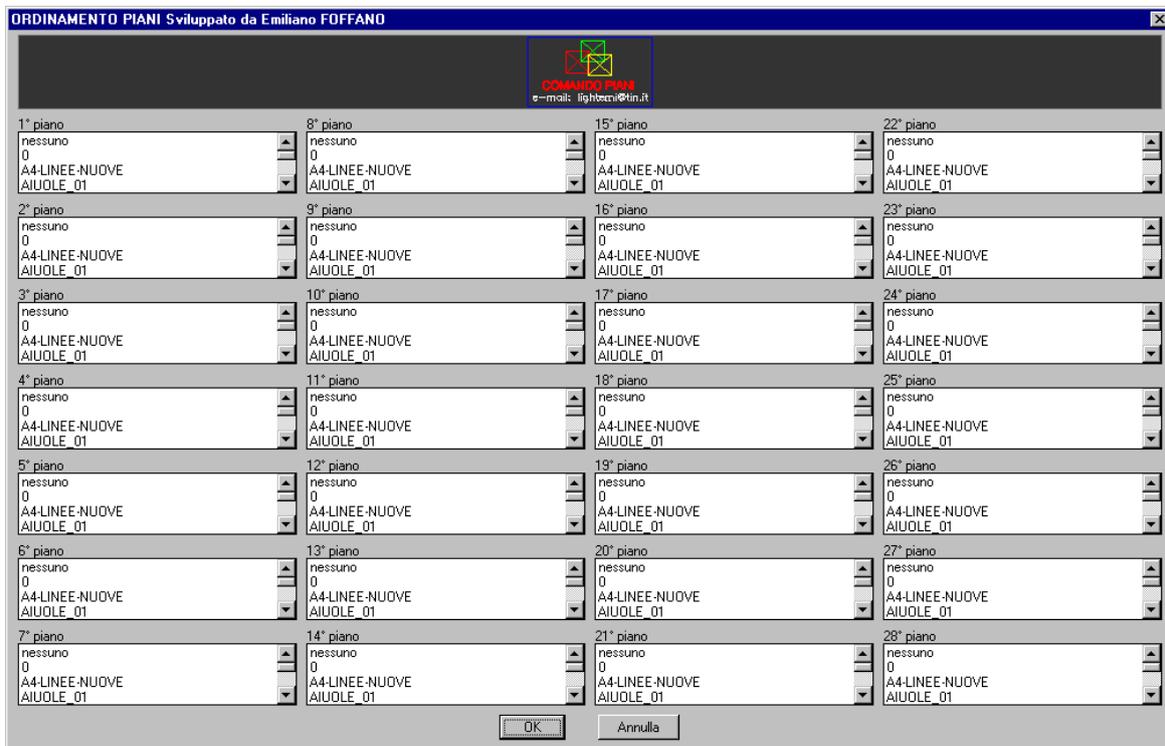


Figura 2

In questa finestra scegliere per ogni piano uno o più layer che lo compongono. Premendo il tasto "OK" e, se si sono raggiunti i 28 piani, si aprirà un'altra finestra identica a quella sopra per inserire altri 28 piani, altrimenti sarà creato un file script con estensione SCR con lo stesso nome e posizione del disegno DWG. Questo file script contiene le istruzioni per poter ordinare i vari layer secondo i piani precedentemente assegnati. Se il disegno viene modificato e richiede di effettuare nuovamente l'ordine dei piani basta far eseguire il file script in uno dei seguenti modi:

1° metodo:

- ✚ digitare piani seguito da invio
- ✚ scegliere l'opzione "Ordine precedente"

2° metodo:

- ✚ andare nel menu strumenti e scegliere il comando "esegui script"
- ✚ selezionare il file script contenente l'ordine dei piani ed eseguirlo premendo "apri".

E tutti i piani saranno riordinati correttamente.

Modica ordine precedente:

Scegliendo l'opzione "Modifica Ordine precedente" apparirà la seguente finestra (Fig. 3):

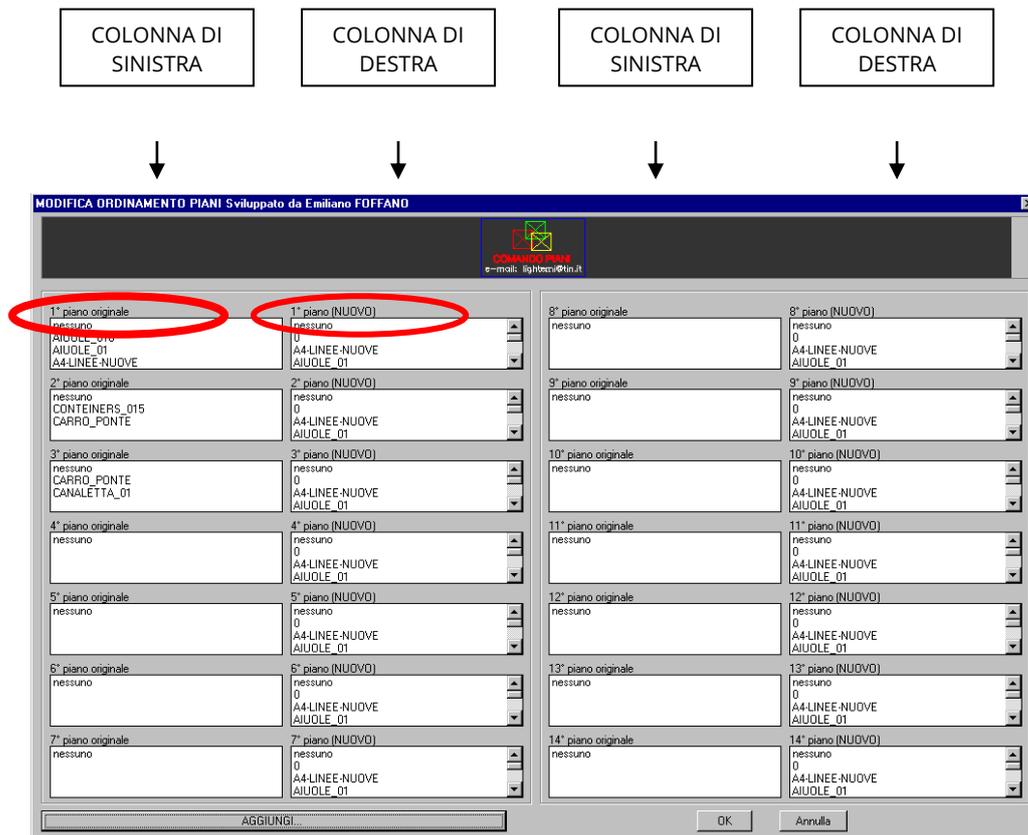


Figura 3

Questa finestra è composta da due colonne:

- a sinistra l'ordine dei piani da esistente da correggere;
- a destra l'elenco dei layer del disegno per poter modificare l'ordine dei piani di sinistra quindi il file SCR.

In altre parole, la colonna di destra va in sostituzione della colonna di sinistra. Inoltre il tasto "AGGIUNGI" permette di inserire un piano intermedio.

N.B. Scegliendo nella colonna di destra la voce "nessuno" non si fa altro che svuotare il contenuto del piano in questione, mentre scegliendo uno o più layer questi vanno a sostituire quelli impostati nella colonna di sinistra; tutti i piano in cui nella colonna di destra non è evidenziata nessuna modifica rimarranno inalterati.

File

Scegliendo l'opzione "Avvia ordine piani da file" apparirà la seguente finestra (Fig. 4):

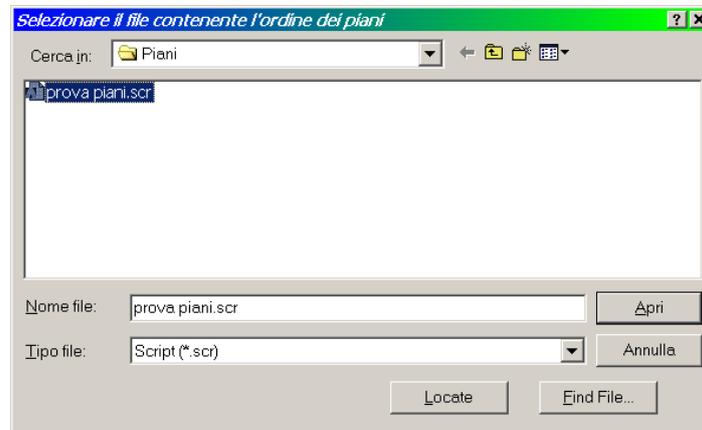


Figura 4

in cui è possibile spostarsi nell'hardisk per scegliere il file script contenente un ordine dei piani creato per un altro disegno ma magari compatibile con il disegno correntemente aperto.

Ordine precedente

Ordina i piani secondo l'ultimo ordine definito e salvato nel file SCR contenuto nella stessa cartella dove è presente il file DWG e con lo stesso nome di quest'ultimo.

N.B. Premendo con il tasto sinistro del mouse il logo del comando (Fig. 10) apparirà una breve guida che aiuta l'utente nell'utilizzo del programma.

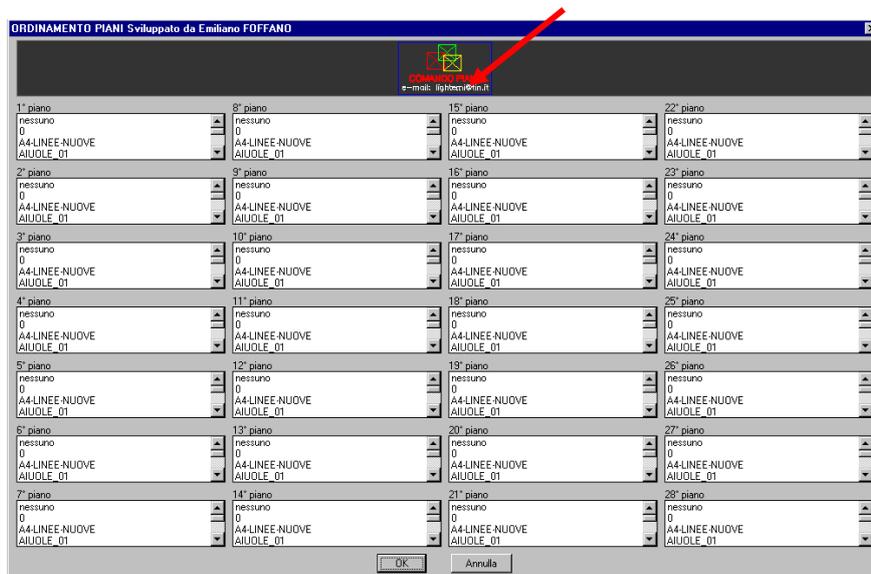


Figura 5

GESTIONE LAYOUT

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono la modifica e gestione di più layout contemporaneamente e la modifica delle finestre di layout.



MODIFICA STAMPANTE LAYOUT

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "modimpostazioniplot"

Questo comando permette di modificare, contemporaneamente, la stampante impostata su tutti i layout del disegno corrente.



ATTIVA VISUALIZZAZIONES STILI DI STAMPA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "impostastilidistampaon"

Questo comando permette di attivare la visualizzazione degli stili di stampa e lo sfondo di colore bianco, su tutti i layout del disegno corrente in modo da simulare l'anteprima di stampa direttamente nel layout.



DISATTIVA VISUALIZZAZIONES STILI DI STAMPA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "impostastilidistampaoff"

Questo comando permette di disattivare la visualizzazione degli stili di stampa ed imposta lo sfondo di colore nero, su tutti i layout del disegno corrente.



RUOTA FINESTRA E CONTENUTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "RuotaWP90 "

Questo comando permette di ruotare una finestra dello spazio carta compreso il suo contenuto.

RUOTA SOLO CONTENUTO FINESTRA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "RuotaIntWP"

Questo comando permette di ruotare la vista del contenuto di una finestra dello spazio carta. Il bordo della finestra non verrà ruotato.

BLOCCA TUTTE LE FINESTRE DEL LAYOUT

Nome del comando dalla riga dei comandi: "blfin"

Questo comando blocca tutte le finestre del layout corrente.

SBLOCCA TUTTE LE FINESTRE DEL LAYOUT

Nome del comando dalla riga dei comandi: "sblfin"

Questo comando sblocca tutte le finestre del layout corrente.

ZOMM XP PER LAYOUT

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "zf"

Attualmente in AutoCAD o BricsCAD è possibile impostare la scala di stampa di una finestra solamente con il comando PROPRIETA'. Purtroppo questo comando funziona in modo corretto solamente si utilizza l'unità di misura "millimetri" sia nella *scheda modello* che nella *scheda spazio carta/layout*.

L'unità di misura in "millimetri" potrebbe andare bene per molti disegni (specialmente per i meccanici) ma sicuramente non per tutti; pensiamo ad esempio se abbiamo a che fare con della cartografia dove le distanze sono chilometriche, rappresentarle in millimetri diventerebbe assai difficoltoso.

Questo comando permette quindi di impostare la scala di stampa di una finestra creata in un layout, chiedendo all'utente l'unità di misura utilizzata nella *"scheda modello"* e l'unità di misura utilizzata nel *"layout corrente"*.

N.B. Questo comando è utilizzabile solamente nello spazio carta/layout.

Per utilizzare il comando:

1. Entrare in una finestra oggetto dell'operazione di Zoom XP
2. Avviare il comando "Zomm XP per layout" dal menu EmiLISP
3. Inserire l'unità di misura utilizzata nello spazio modello oppure premere INVIO per confermare i "metri"
4. Inserire l'unità di misura utilizzata nello spazio carta/layout oppure premere INVIO per confermare i "centimetri"

5. Specificare la scala che si vuole impostare nella finestra corrente: (ad esempio scrivere 100 per la scala 1:100 oppure 200 per la scala 1:200 ecc.)

GESTIONE IMMAGINI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono la modifica e gestione di più immagini raster contemporaneamente selezionate dall'utente con la selezione oggetti.



SCARICA/RICARICA IMMAGINI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "imm"

Questo comando permette di "Staccare", "Scaricare" e "Ricaricare" le immagini selezionate dall'utente.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Scarica/Ricarica immagini" dal menu EmiLISP→Gestione immagini
2. Selezionare le immagini desiderate
3. Scegliere l'operazione da effettuare selezionando una delle seguenti opzioni:
 - ✚ digitare **SC** (SCarica) per "scaricare" tutte le immagini selezionate
 - ✚ digitare **R** (Ricarica) per "ricaricare" tutte le immagini selezionate
 - ✚ digitare **ST** (STacca) per "staccare" tutte le immagini selezionate



REGOLA LUMINOSITA' IMMAGINI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "sbia"

Questo comando permette di aumentare o diminuire la luminosità delle immagini selezionate dall'utente.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Sbiadisci/Scurisci immagini" dal menu EmiLISP→Gestione immagini
2. Selezionare le immagini desiderate
3. Digitare un valore da 0 a 100 dove "0" equivale a nero, quindi scuro, e "100" equivale a bianco, quindi chiaro



RITAGLIA UN'IMMAGINE LUNGO UNA POLILINEA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "ritimm"

Questo comando permette di ritagliare qualsiasi immagine raster lungo una polilinea irregolare.

GESTIONE POLILINEE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono la modifica e/o conversione di polilinee 2D e polilinee 3D.



CONVERTI POLI2D IN POLI3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "poli2d3d"

Questo comando permette di convertire una o più entità polilinea2D selezionate dall'utente in polilinee 3D. Questo comando può essere utile quando si usano programmi aggiuntivi (add-on) per la modellazione di superficie topografiche che vengono generate a partire da punti e polilinee 3D.



CONVERTI POLI3D IN POLI2D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "poli3d2d"

Esegue l'operazione inversa del comando precedente.



CONVERTI LINEE IN POLI3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "conpo"

Questo comando permette di convertire una o più entità linea selezionate dall'utente in polilinee 3D. Questo comando può essere utile quando si usano programmi aggiuntivi per la modellazione di superficie topografiche che vengono generate a partire da punti e polilinee 2D/3D.



CONVERTI UNA REGIONE IN POLILINEE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "convregpoli"

Questo comando permette di convertire un'entità "regione" in una o più "polilinee"



CONVERTI ARCHI IN POLI2D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "convarco"

Questo comando permette di convertire un arco in una polilinea formata da segmenti la cui lunghezza viene definita dall'utente. Più è piccola la lunghezza del singolo segmento più sarà precisa la polilinea lungo l'arco. Questo comando può essere utile quando si usano programmi aggiuntivi per la modellazione di superficie topografiche che vengono generate a partire da punti e polilinee 2D/3D.



MULTIUNISCI POLI2D E LINEE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "medit"

Questo comando permette di unire una o più entità linea e polilinea2D con un vertice alle estremità in comune in un unico oggetto polilinea2D.



OFFSET3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "off3d"

Questo comando permette di eseguire l'offset di una polilinea3D.



UNISCI POLILINEE3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "3djoin"

Questo comando permette di unire due polilinee3D con un vertice estremo in comune in un'unica polilinea3D. Il colore della nuova polilinea 3D sarà quello corrente.



INVERTI VERTICI POLILINEA3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "3dinv"

Questo comando permette di invertire l'ordine dei vertici. Questo comando in altre parole inverte l'ordine dei vertici che viene visualizzato quando si utilizza il comando "Edita Vertici".



PULISCI VERTICI SOVRAPPOSTI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "cleanpoli"

Questo comando consente di eliminare eventuali vertici o segmenti sovrapposti all'interno di una polilinea.

IMPOSTA LARGHEZZA POLILINEE SUCCESSIVE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "lapoli"

Questo comando consente di impostare facilmente la larghezza delle polilinee disegnate successivamente all'utilizzo di questo comando.

GESTIONE RETINI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono la modifica di più retini separati contemporaneamente



RICREA CONTORNO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "creacont"

Ricrea il contorno di un tratteggio



STIRA RETINO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "stret"

Simile al comando Stira, consente lo stiramento di uno o più retini.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Stira Retini" dal menu EmiLISP→Gestione retini
2. Seleziona un retino (verrà automaticamente ricreato il contorno del retino)
3. Eseguire lo stiramento del retino con lo stesso procedimento utilizzato per il comando "Stira" tradizionale.

GESTIONE BLOCCHI



SOSTITUISCI BLOCCO QUOTA IN TESTO E PUNTI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "sost_blc_scr"

Questo comando consente di sostituire entità blocco posizionati nello spazio 3D in entità punto, con vicino un testo indicante la quota del punto.



SOSTITUISCI BLOCCO QUOTA IN TESTO E PUNTI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "sost_blc_attr"

Questo comando consente di sostituire entità blocco posizionati nello spazio 3D in entità punto, con vicino un testo indicante la quota del punto.

A differenza del precedente comando la quota del punto viene letta dal valore di un specifico attributo presente all'interno del blocco. La label dell'attributo desiderato deve essere immessa dall'utente.



SPOSTA OGGETTI NIDIFICATI SU LAYER "0"

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "bloccosu0"

Sposta gli oggetti nidificati del blocco selezionato nel layer "0" conservando il loro colore originale. Utile per consentire l'eliminazione dei layers utilizzati dagli oggetti nidificati all'interno di un blocco.



SOSTITUISCI PUNTI IN BLOCCHI E VICEVERSA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Pun"

Questo comando permette di sostituire entità grafiche di AutoCAD o BricsCAD con altre.

In particolare permette di:

- ✚ Sostituire Entità Punti in Entità Blocco
- ✚ Sostituire Entità Blocco in Entità Punto
- ✚ Entità Blocco con un nome in Entità Blocco con altro nome
- ✚ Entità punto in Entità Oggetto paesaggio
- ✚ Entità Oggetti paesaggio in Entità Punto



SOSTITUISCI PUNTI IN BLOCCHI E VICEVERSA

(AVANZATO...)

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "sostblock"

Questo comando permette di sostituire entità grafiche di AutoCAD o BricsCAD con altre.

In particolare permette di:

- ✚ Sostituire Entità Punti in Entità Blocco
- ✚ Sostituire Entità Blocco in Entità Punto
- ✚ Entità Blocco con un nome in Entità Blocco con altro nome

A differenza del comando precedente, SOSTBLOCK possiede una facile finestra di dialogo con la quale è possibile selezionare il nome del blocco di origine e il nome del blocco in destinazione grazie ad un elenco a discesa senza doverlo riscrivere.

E' possibile, inoltre, modificare il comportamento del comando durante la sostituzione dei blocchi, permettendo di scegliere se cancellare o mantenere gli oggetti di origine oppure di mantenere la scala e la rotazione del blocco di origine inserendo le opportune spunte.



COLLEGA BLOCCO A FILE / AVVIA FILE COLLEGATO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "collblock"

Questo comando consente di collegare un qualsiasi file di Windows (immagine, testo, audio, programma ecc.) a un blocco. Inoltre con lo stesso comando è possibile aprire il file collegato al blocco stesso.

Per utilizzare questo comando:

1. Avvia il comando "Collega blocco a file \ Avvia file collegato" dal menu EmiLISP→Utility
2. Selezionare l'operazione desiderata scegliendo una delle seguenti opzioni:
 - ✚ digitare "C" per creare un nuovo blocco collegato a un file esterno, quindi scegliere rispettivamente il nome del blocco, il suo punto di riferimento e il file da collegare
 - ✚ digitare "A" oppure premere INVIO per selezionare un blocco esistente e aprire il file ad esso collegato

N.B. Questo comando memorizza il percorso del file collegato all'interno dell'attributo nascosto "PERCORSO" posizionato nel punto di inserimento scelto per creare il blocco.

GESTIONE TESTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono la creazione e modifica di entità testo.

SCRIVI TESTO A SINISTRA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "testosin"

Questo comando permette di scrivere linee singole di testo una sotto l'altra allineate a sinistra. E' possibile inoltre specificare la distanza di interlinea tra le singole righe.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Scrivi testo a sinistra" dal menu EmiLISP→Gestione testo
2. Specificare il punto iniziale della prima riga di testo
3. Specificare con un valore numerico o con una distanza grafica utilizzando il mouse l'interlinea
4. Scrivere il testo, premendo INVIO alla fine di ogni riga
5. Premere due volte INVIO per terminare il comando.

N.B. Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo modificare le impostazioni dello stile di testo.

SCRIVI TESTO A DESTRA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "testodes"

Questo comando permette di scrivere linee singole di testo una sotto l'altra allineate a destra. E' possibile inoltre specificare la distanza di interlinea tra le singole righe.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Scrivi testo a destra" dal menu EmiLISP→Gestione testo
2. Specificare il punto iniziale della prima riga di testo
3. Specificare con un valore numerico o con una distanza grafica utilizzando il mouse l'interlinea
4. Scrivere il testo, premendo INVIO alla fine di ogni riga
5. Premere due volte INVIO per terminare il comando.

N.B. Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo modificare le impostazioni dello stile di testo.

SCRIVI TESTO AL CENTRO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "testocentro"

Questo comando permette di scrivere linee singole di testo una sotto l'altra allineate al centro. E' possibile inoltre specificare la distanza di interlinea tra le singole righe.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Scrivi testo al centro" dal menu EmiLISP→Gestione testo
2. Specificare il punto iniziale della prima riga di testo
3. Specificare con un valore numerico o con una distanza grafica utilizzando il mouse l'interlinea
4. Scrivere il testo, premendo INVIO alla fine di ogni riga
5. Premere due volte INVIO per terminare il comando.

N.B. Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo modificare quindi le impostazioni dello stile di testo.

CONTINUA TESTO SOTTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "contesto"

Questo comando permette di continuare a scrivere righe singole di testo sotto il testo esistente selezionato adottando le proprietà di stile testo di quest'ultimo.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Continua testo sotto" dal menu EmiLISP→Gestione testo
2. Selezionare un testo singolo esistente nello schermo
3. Scrivere il testo, premendo INVIO alla fine di ogni riga
4. Premere due volte INVIO per terminare il comando.

N.B. Questo comando funziona solo con righe singole di testo e non con il *testo multilinea*.

INSERISCI TESTO CERCHIATO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "let"

Questo comando permette di inserire un testo racchiuso da una circonferenza. E' molto utile per disegnare le direttrici.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Inserisci testo cerchiato" dal menu EmiLISP→Gestione testo
2. Nel caso nello stile di testo corrente è impostata un'altezza di testo pari a "0" verrà chiesto di inserire una nuova altezza
3. Inserire il punto centrale del circonferenza
4. Immettere il testo da inserire dentro la circonferenza

N.B. Tenere conto delle seguenti affermazioni:

- ✚ Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo da inserire all'interno della circonferenza modificare quindi le impostazioni dello stile di testo.
- ✚ I caratteri minuscoli hanno il loro *punto di inserimento medio* disassato rispetto al reale centro della lettera; per questo motivo molti caratteri minuscoli non si troveranno esattamente al centro della circonferenza.

INSERISCI TESTO PROGRESSIVO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "num"

Questo comando inserisce dei numeri progressivi o a intervalli progressivi nel disegno.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Inserisci testo progressivo" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Nel caso nello stile di testo corrente è impostata un'altezza di testo pari a "0" verrà chiesto di inserire una nuova altezza
3. Selezionare una delle seguenti opzioni:
 - ✚ Premere "invio" per selezionare un numero di partenza della progressione già inserito nel disegno
 - ✚ Inserisci un numero di partenza della progressione
4. Inserisci il valore della costante di progressione

5. Inserisci i punti di inserimento del testo progressivo

ESEMPIO:

Se il numero di partenza è "7" e la costante di progressione è "3" verranno inseriti i seguenti numeri:

7 - 10 - 13 - 16.....

N.B. Tenere conto delle seguenti affermazioni:

- ✚ Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo modificare quindi le impostazioni dello stile di testo.

AGGIUNGI TESTO A TESTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "tes"

Questo comando permette di aggiungere una stringa di testo a del testo già presente nel disegno.

Ad esempio se si vuole aggiungere il testo ",00" alle seguente stringhe selezionate dall'utente:

"133"	diventa	"133,00"
"1254"	diventa	"1254,00"
"mq 150"	diventa	"mq 150,00"

Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Aggiungi testo a testo" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Selezionare il testo da modificare

COPIA PUNTO INSERIMENTO TESTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Ins"

Questo comando applica la proprietà "punto inserimento" di un testo di origine selezionato dall'utente a uno o più testi di destinazione sempre selezionati dall'utente.

Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Copia proprietà punto inserimento testo" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare un testo di origine
3. Selezionare uno o più testi di destinazione



MAIUSCOLO / MINUSCOLO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "carattere"

Questo comando consente di modificare il carattere del testo selezionato da maiuscolo a minuscolo e viceversa. E' possibile selezionare più testi contemporaneamente.

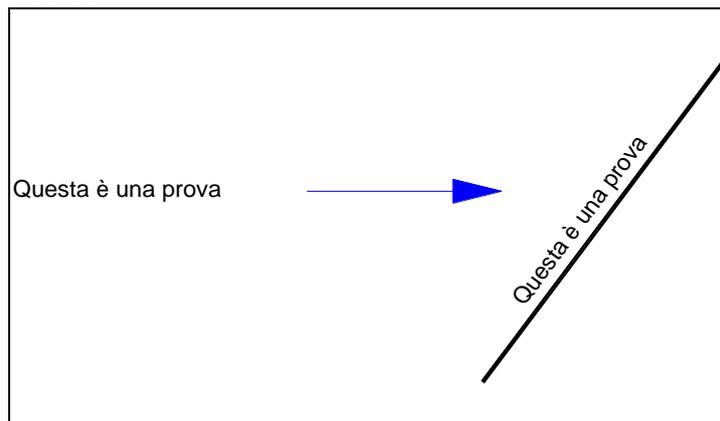
ALLINEA TESTO A LINEA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "altxt"

Questo comando consente di allineare un testo lungo una linea utilizzando l'inclinazione di quest'ultima e facendo in modo che il testo sia orientato sempre nel senso di lettura corretto.



TOGLI SPAZI O CARATTERI AL TESTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "toglispazi"

Questo comando consente di togliere gli spazi o uno specifico carattere al testo selezionato dall'utente. E' possibile selezionare più testi contemporaneamente.

Ad esempio il testo "Installazione di EmiLISP" potrebbe diventare "InstallationediEmiLISP" oppure "Installazione d EmiLISP" a seconda di togliere rispettivamente gli spazi o la lettera "i"

OFFSET

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "inesistente"

In AutoCAD ed in BricsCAD il modo di comportarsi del comando Offset è gestito dalla variabile "OFFSETGAPTYPE".

In EmiLISP l'uso di questa variabile è stato semplificato con i seguenti comandi:

-  Offset buffer: *Estende i segmenti in modo da rendere continua la polilinea.*
-  Offset normale: *Congiunge i segmenti mediante un segmento di arco raccordato il cui raggio è uguale alla distanza di sfalsamento*
-  Offset reale: *Congiunge i segmenti mediante un segmento di linea smussato*

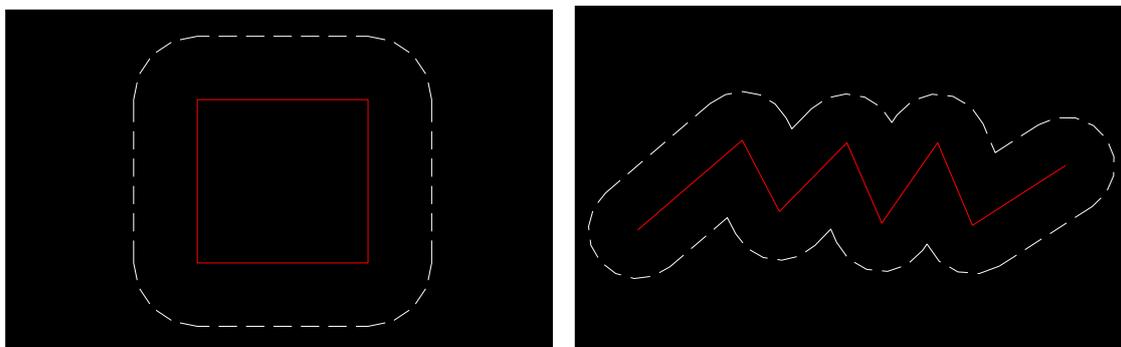
OFFSET BUFFER REGIONE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "buf"

Questo comando permette di eseguire il buffer di una polilinea chiusa o aperta. Per buffer s'intende l'offset a una determinata distanza, decisa dall'utente, inserendo un arco come raccordo tra un segmento e l'altro come nelle figure:



Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Offset Buffer regione" dal menu EmiLISP→Offset
2. Selezionare uno o più oggetti di cui fare il buffer (Vincolo)
3. Specificare se le polilinee selezionate sono chiuse o aperte: nel caso si seleziona l'opzione "chiusa" il primo e l'ultimo vertice del buffer verranno uniti
4. Inserire la distanza di buffer immettendo un numero o inserendo due punti a schermo

DISEGNA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che permettono di disegnare nuovi oggetti grafici come ad esempio delle frecce, dei testi racchiusi da un cerchio ecc.

INSERISCI PUNTO NEL CENTRO DEL CERCHIO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "inserpunto"

Questo comando permette di inserire un'entità punto all'interno dei "cerchio" selezionati dall'utente.



INSERISCI SCRITTA AREA

[Vai all'indice generale](#)

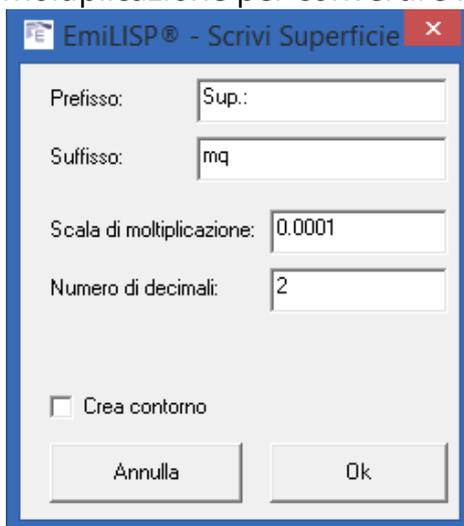
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "txtarea"

Grazie ad una semplice finestra di dialogo, questo comando permette di inserire un testo parametrico rappresentate la superficie di un contorno chiuso che può essere composto da una polilinea chiusa oppure da più oggetti.

Quando il contorno chiuso viene modificato la superficie si aggiorna automaticamente.

E' possibile specificare un prefisso ed un suffisso (ad es. Sup. 153 mq), ed un valore di moltiplicazione per convertire le unità del CAD in unità reali (metri, centimetri, ecc.).



DIRETTRICE SETUP

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "diret_setup"

Questo comando permette, tramite la seguente finestra di dialogo di impostare i parametri utilizzati dal comando "Direttrice" spiegato qui di seguito.



DIRETTRICE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "diret"

Questo comando permette, dopo aver impostati i suoi parametri con il comando "direttrice_setup" spiegato qui sopra di segnare una direttrice con del testo e del numero.

N.B. Tenere conto delle seguenti affermazioni:

- ✚ Se nello stile di testo corrente è impostato un valore di *altezza testo* diverso da "0" non verrà richiesto di inserire l'altezza del testo. Se si vuole modificare l'altezza del testo da inserire all'interno della circonferenza modificare quindi le impostazioni dello stile di testo.



FUMETTO DI REVISIONE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "fumetto"

Consente di segnare un fumetto di revisione per ricordare anche dopo un lungo periodo di inattività del disegno quali sono le modifiche che devono essere ancora apportate.

Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Fumetto" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Digitare "A" per indicare la corda dell'arco generatore del fumetto utilizzando due punti nello schermo
3. Scorrere il mouse fino a chiudere il fumetto nel punto di inizio



FRECCIA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "freccia"

Questo comando permette di disegnare una freccia. E' inoltre possibile stabilire la sua lunghezza, il suo punto di partenza e arrivo e il rapporto tra larghezza/lunghezza della punta della freccia stessa.

Per usare questo comando

1. Avviare il comando "Freccia" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Inserire la lunghezza della freccia, digitando un numero oppure specificando due punti sullo schermo
3. Inserire il punto di partenza della freccia
4. Inserire il punto di arrivo della freccia
5. Inserire il rapporto larghezza/lunghezza della punta della freccia



POLILINEA ORTOGONALE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "poliucs"

Questo comando consente di disegnare una polilinea contenente linee ed archi perpendicolari tra loro *anche se l'UCS ha rotazione diversa della rotazione del primo segmento di polilinea*.

Questo comando è molto utile quando, ad esempio, si devono digitalizzare le abitazioni di una cartografia, i quali lati, di solito, hanno gli angoli di 90° ma che quasi mai sono paralleli all'UCS.



PORTA SEMPLICE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

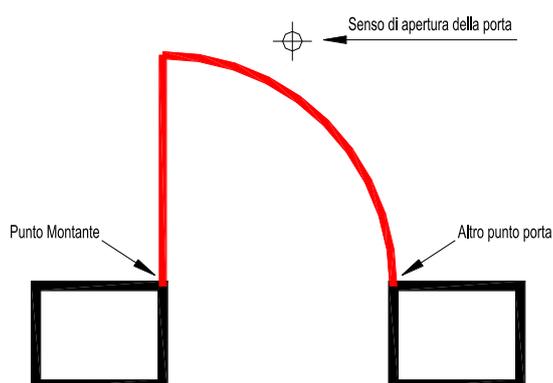
Nome del comando dalla riga dei comandi: "por"

Questo comando permette di disegnare una porta in pianta.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Porta" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Inserire il punto del montante della porta, cioè dove è inserita la cerniera
3. Inserire l'altro punto della porta dove c'è la battuta della porta
4. Inserire un punto a schermo che indica dove apre la porta

N.B. Tutti gli oggetti disegnati da questo comando vengono disegnati nel layer e con le impostazioni di colore e tipo linea correnti.



FINESTRA SEMPLICE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "fin"

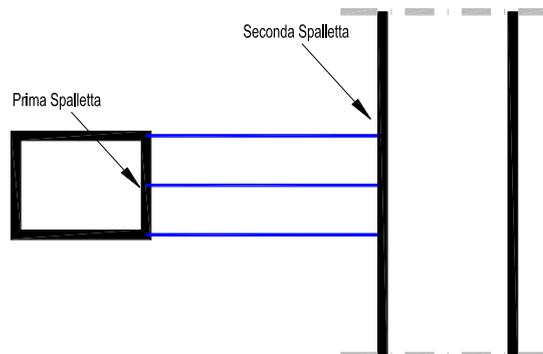
Questo comando permette di disegnare una finestra in pianta con la peculiarità che la profondità della finestra viene calcolata dalla dimensione della prima spalletta selezionata dall'utente, mentre la larghezza viene calcolata con la distanza perpendicolare tra la prima e la seconda spalletta selezionata dall'utente. Questo fa sì che sia sufficiente che la prima spalletta abbia dimensione corretta.

Inoltre il comando provvede a tagliare le linee del muro interne alle due spallette

Per usare il comando:

1. Avviare il comando "Finestra" dal menu EmiLISP→Disegna
2. Selezionare la prima spalletta
3. Selezionare la seconda spalletta

N.B. Le spallette delle finestre devono essere orizzontali o perpendicolari all'asse X dell'UCS altrimenti il risultato è imprevedibile.



SERRAMENTI COMPLESSI

[Vai all'indice generale](#)

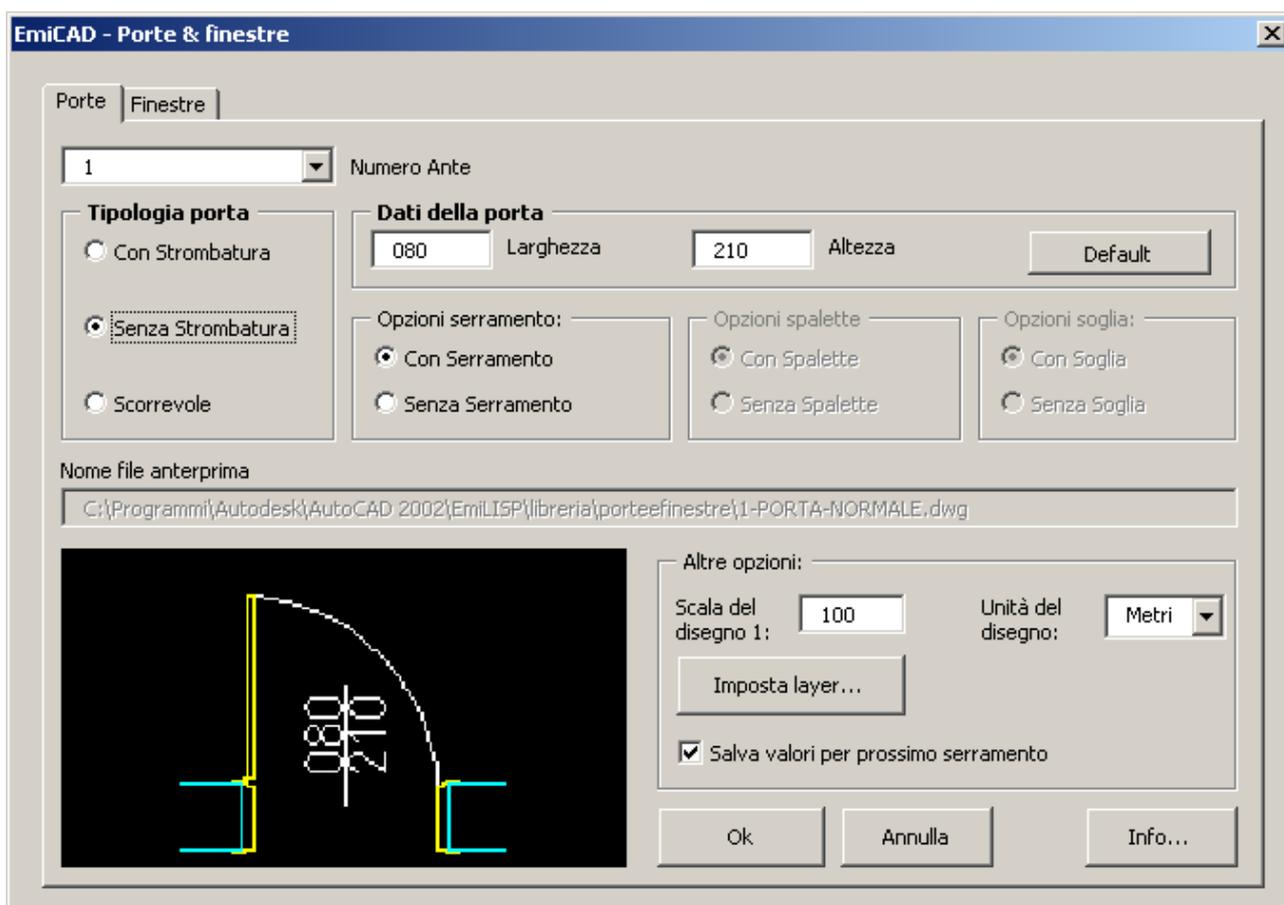
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "ser"

Questo comando permette di disegnare i serramenti (porte e finestre) completi di spallette, vetro, numero ante e quote.

Tutto è pienamente configurabile dall'utente che è aiutato da una completa anteprima che visualizza tutte le modifiche al serramento derivanti dal cambiamento delle varie opzioni che il comando offre.

E' possibile personalizzare i layer i cui verranno inseriti gli oggetti che raffigurano il serramento.



Selezionando la casella “Salva valori per prossimo serramento” tutte le impostazioni inserite dall’utente saranno salvate e visualizzate al prossimo avvio del comando; è possibile comunque ripristinare i valori di default mediante l’apposito tasto.

SEZIONE ESTREMITÀ TUBO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: cht”

Questo comando permette di disegnare il tipico simbolo della tubazione interrotta semplicemente selezionando i due punti delle linee raffiguranti la tubazione stessa.

DISEGNA TABELLA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: “Tabella”

Questo comando consente di disegnare una tabella indicando i due vertici in basso a sinistra e in alto a destra per la dimensione massima e il numero di righe e di colonne. Al centro di ogni cella verrà automaticamente inserito un testo “...” per agevolare l’utente nell’inserimento dei dati.

N.B. Nelle ultime versioni di AutoCAD e BricsCAD questo comando avvia il comando nativo.



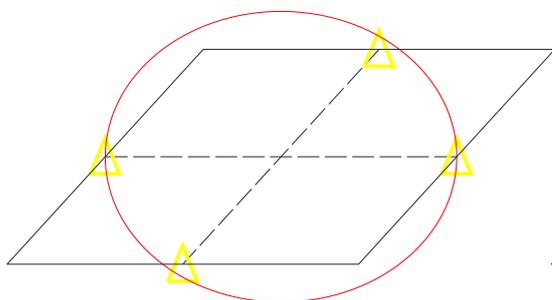
DISEGNA ELLISSE CON ASSI INCLINATI

[Vai all'indice generale](#)

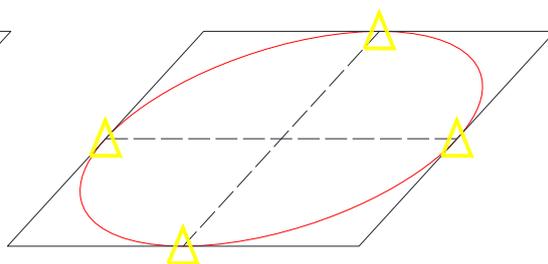
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "elli"

Questo comando consente di disegnare un'ellisse assonometria, cioè perfettamente inscritta all'interno di un parallelogramma.



Ellisse disegnata con il comando 'ellipse' del CAD



Ellisse disegnata con il comando "elli" di EmiLISP

INTERROGA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che interrogano le entità grafiche inserite nel disegno.



PENDENZA LINEA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "pen"

Questo comando calcola la pendenza di una linea rispetto all'asse X dell'UCS Globale. Molto utile per calcolare la pendenza di un profilo topografico rappresentato in sezione.



CALCOLO LUNGHEZZA TOTALE LINEE SINGOLE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "conta"

Questo comando permette di calcolare la lunghezza totale rappresentata da una o più "linee" o "polilinee 2D e 3D" o "archi" selezionate dall'utente.



RILEVA LUNGHEZZA LUNGO UNA POLILINEA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "posizione"

Inserisce un'entità "punto" lungo una polilinea ad una distanza a piacere calcolata dal primo vertice.

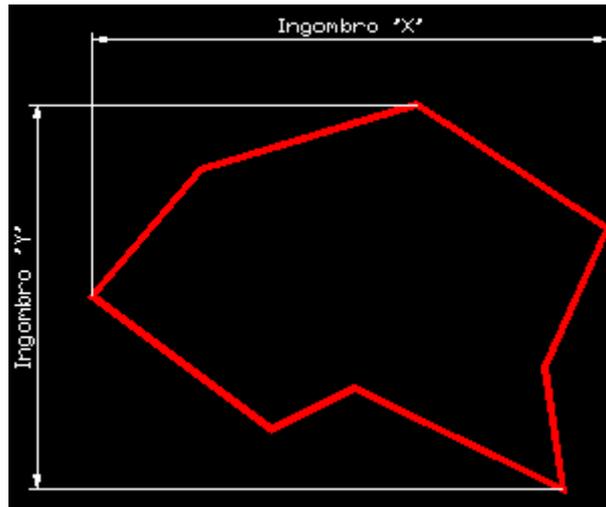
INGOMBRO POLILINEA O REGIONE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "ingombro"

Calcola l'ingombro di una Regione o Polilinea determinando il valore facendo la differenza tra la Xmax meno la Xmin, e la Ymax meno la Ymin



MODIFICA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi che modifica entità grafiche già inserite nel disegno.



CAMBIA PROPRIETÀ R14

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "cv"

Questo comando non è altro che il comando "Cambia Proprietà" di AutoCAD fino alla versione R14. Può essere utilizzato in alternativa al comando di AutoCAD "Edita→Proprietà". Comando disponibile solo in AutoCAD Full.



SPEZZA LINEA PUNTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Spezzap"

Questo comando permette di dividere (spezzare) un oggetto in due in un punto indicato dall'utente.



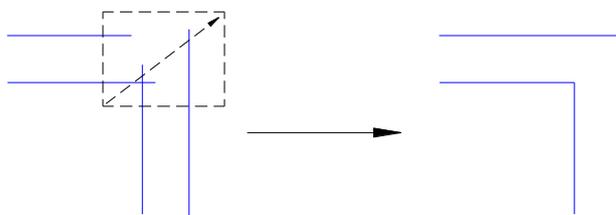
RACCORDA MURO A L

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "RacCL"

Questo comando permette di raccordare quattro linee perpendicolari tra di loro a due a due come nella figura qui sotto:



Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Raccorda muro a L" dal menu EmiLISP→Modifica

2. Selezionare l'incrocio con un finestra che parte dall'interno e va verso l'esterno (nell'esempio di sopra da in basso a sinistra fino in alto a destra)

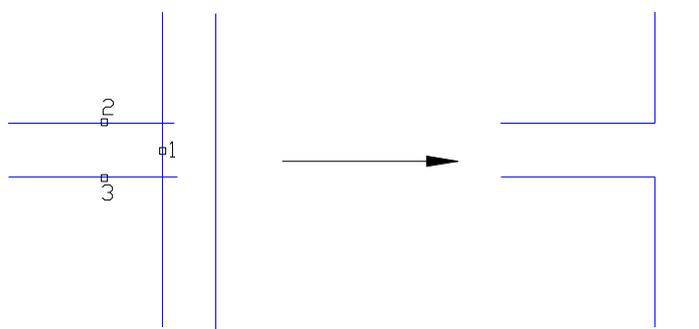
RACCORDA MURO A T

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "RacT"

Questo comando permette di raccordare quattro linee perpendicolari tra di loro a due a due come nella figura qui sotto:



Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Raccorda muro a T" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare la testa interna del muro
3. Selezionare le altre due linee raffiguranti il muro perpendicolare

N.B. Le due linee devono intersecare completamente la linea di testa altrimenti il comando emette un errore

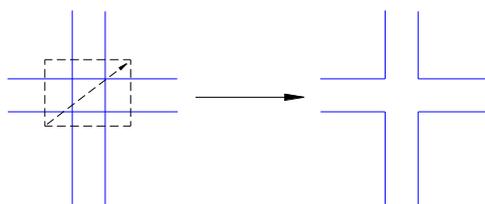
RACCORDA MURO A X

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "RacT"

Questo comando permette di raccordare quattro linee perpendicolari tra di loro a due a due come nella figura qui sotto:



Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Raccorda muro a X" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare l'incrocio con una finestra

N.B. Le quattro linee devono intersecarsi completamente tra di loro altrimenti il comando emette un errore



CHIUDI ARCO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "carc"

Questo comando permette di chiudere un arco collegando le due estremità e quindi formando un cerchio con lo stesso raggio dell'arco.



MODIFICA COORDINATA ZETA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Zeta"

Questo comando consente di spostare ovvero stirare tutti gli oggetti ad una precisa quota indicata dall'utente stesso. Molto utile quando arrivano dei file elaborati da altri studi nei quali alcuni elementi grafici non sono posizionati nel piano a quota "0" ma sono a quote diverse tra di loro.

N.B. Questo comando funziona correttamente solo con i seguenti oggetti e nelle seguenti modalità:

- ✚ LINEE_____Stira la linea alla quota indicata
- ✚ ARCHI_____Sposta il centro dell'arco alla quota indicata
- ✚ PUNTI_____Sposta il punto alla quota indicata
- ✚ TESTI_____Sposta il punto di inserimento del testo alla quota indicata
- ✚ TESTI MULTILINEA_____Sposta il punto di inserimento del testo alla quota indicata
- ✚ POLILINEE 2D_____Sposta la linea alla quota indicata (attenzione nel caso la polilinea non fosse parallela all'UCS potrebbero verificarsi degli errori)
- ✚ POLILINEE 3D_____Stira tutti i vertici della polilinea 3D alla quota indicata
- ✚ ELLISSI_____Sposta il centro dell'ellisse alla quota indicata
- ✚ BLOCCHI_____Sposta il punto di inserimento del blocco alla quota indicata
- ✚ CERCHI_____Sposta il punto di inserimento del cerchio alla quota indicata



CANCELLA LINEE DOPPIE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Ldoppie"

Questo comando cancella tutte le entità linea selezionate che sono esattamente sovrapposte tra di loro.

N.B. Questo comando funziona solo con le entità "linea".



UNISCE LINEE ADIACENTI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Unlinee"

Questo comando unisce due o più linee adiacenti tra di loro. Per adiacenti s'intende che abbiano un vertice in comune e la stessa inclinazione.



SCALA BLOCCHI XYZ

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Scablo"

Questo comando permette di scalare/stirare uno o più blocchi selezionati dall'utente secondo il loro asse X e Y e Z con rapporti diversi.

Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Scala blocchi XYZ" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare uno o più blocchi
3. Inserire il valore di scala X
4. Inserire il valore di scala Y
5. Inserire il valore di scala Z

SCALA OGGETTI INSERIMENTO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Sca2"

Questo comando permette di scalare tutti gli oggetti grafici che hanno tra le loro proprietà, la proprietà "Punto di inserimento" e/o la proprietà "Punto centrale" come ad esempio il testo, i blocchi, il cerchio ecc.

La scalatura viene eseguita per uno o più oggetti di questo tipo contemporaneamente e come punto base viene appunto scelto il "punto di inserimento" o il "punto centrale".

MULTITAGLIA

[Vai all'indice generale](#)

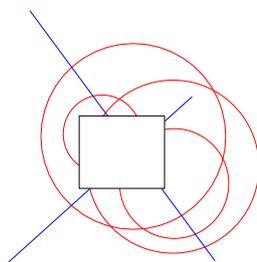
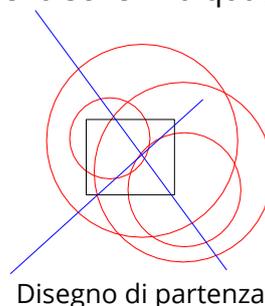
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Trimtu"

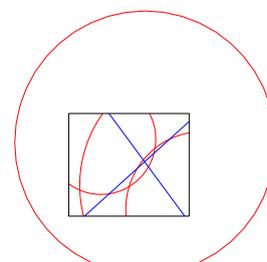
Questo comando taglia tutti gli oggetti che attraversano un oggetto specificato dall'utente.

Per usare il comando:

1. Avviare il comando "MultiTaglia" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare l'oggetto che definisce quali oggetti tagliare
3. Selezionare con un punto nello schermo quale lato degli oggetti è da tagliare



Disegno con MultiTaglia eseguito all'interno di un rettangolo



Disegno con MultiTaglia eseguito all'interno di un rettangolo



CANCELLA O AGGIUNGI OGGETTI A UN BLOCCO

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "mod_block"

Questo comando consente di modificare un'entità blocco inserendo o cancellando oggetti all'interno del blocco stesso.

Per utilizzare questo comando:

1. Avviare il comando "Cancella o aggiungi oggetti a un blocco" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Scegliere l'opzione desiderata: "INVIO" per cancellare oggetti oppure "A" per aggiungere oggetti
3. Selezionare il blocco oggetto di modifica
4. Selezionare gli oggetti da cancellare o aggiungere al blocco selezionato.



CANCELLA OGGETTI ESTERNI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "canc"

Questo comando permette di cancellare tutti gli oggetti racchiusi tra due rettangoli di cui uno inscritto nell'altro.

Il primo rettangolo (cioè quello interno) deve essere già presente nel disegno, mentre il secondo è un rettangolo immaginario calcolato tramite una distanza di offset dal primo rettangolo impostata dall'utente stesso.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Cancella Oggetti esterni" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare il primo rettangolo di ritaglio selezionando un rettangolo grafico già presente nel disegno
3. Inserire una distanza di offset dal primo rettangolo per creare il secondo rettangolo immaginario
4. Scegliere se cancellare anche gli oggetti che intersecano il rettangolo di ritaglio:

- ✚ Scegliere S (Si) per cancellare anche gli oggetti che intersecano i due rettangolo di ritaglio
- ✚ Scegliere N (No) per cancellare solo gli oggetti completamente all'interno della corona formata dai due rettangoli di ritaglio

DEFORMA: ALLINEA CON 3 PUNTI

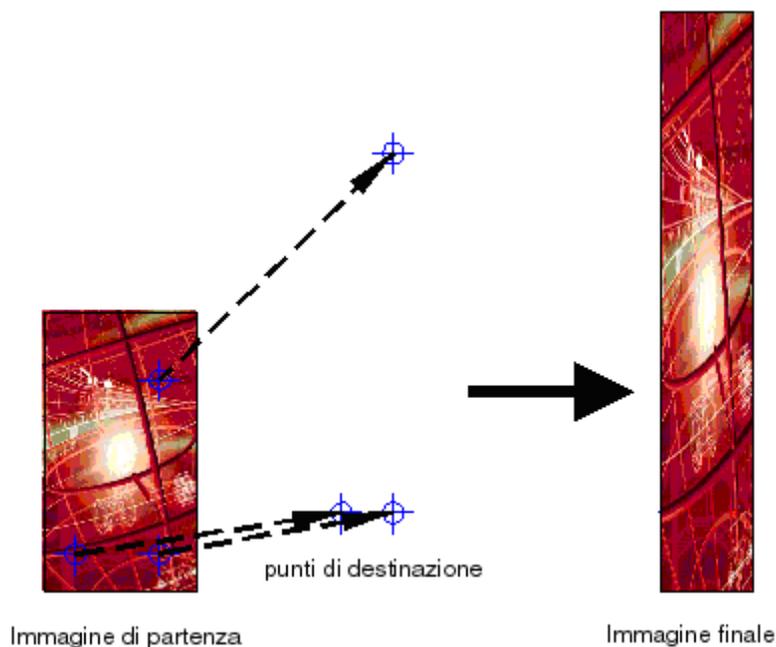
[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Allin"

Questo comando, simile al comando "Allinea", permette di deformare gli oggetti selezionati (comprese le immagini raster) adattando tre punti di origine a tre punti di destinazione.

E' preferibile ma non obbligatorio che unendo i tre punti di origine e i tre punti di destinazione si formino due triangoli rettangoli, che possono essere simili o con proporzioni diverse (come nell'esempio qui sotto) a seconda che si vogliano solamente scalare gli oggetti (o l'immagine raster) sui tre punti di destinazione oppure deformare gli stessi oggetti (o l'immagine raster).



ALLINEA QUOTE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "allineaquote"

Questo comando consente di selezionare più quote contemporaneamente e di rendere tutte le linee di estensione di lunghezza uguale.

Per usare questo comando:

1. Avviare il comando "Allinea quote" dal menu EmiLISP→Modifica
2. Selezionare le quote di cui rendere la lunghezza delle linee di estensioni uguale.
N.B. Le quote selezionate devono essere tutte orizzontali o verticali altrimenti il risultato potrebbe essere imprevedibile
3. Indicare con un punto nello schermo la fine di tutte le linee di estensione appartenenti alle quote selezionate.

N.B. Nella selezione delle quote da editare selezionare quote che hanno lo stesso orientamento (Orizzontale o verticale).

Il comando non funziona con le quote oblique.

UTILITY

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi vari non classificabili in altre categorie.



CONVERTI MODALITÀ STILI DI STAMPA DIPENDENTI DA COLORE ↔ NOME

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "convstilestampa"

Questo comando converte la modalità stili di stampa di un file dwg da "Dipendente da colore" a "Dipendenti da nome" e viceversa.

Utile per attivare o disattivare la visualizzazione dei file CTB e STB nell'elenco degli stili di stampa nel comando "Imposta Pagina" e "Stampa".



FILTRI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Filt"

Questo comando consente selezionando un oggetto di origine di applicare un filtro a una selezione di destinazione prendendo le proprietà dall'oggetto di origine.

Per utilizzare il comando:

1. Avviare il comando "Filtro" dal menu EmiLISP→Utility
2. Selezionare quale filtro applicare alla selezione scegliendo una delle seguenti opzioni:
 - ✚ digitare "A" (Annulla) per annullare tutte le operazioni
 - ✚ digitare "C" (Colore) per selezionare solo oggetti con un determinato colore
 - ✚ digitare "L" (Layer) per selezionare solo oggetti di un determinato layer
 - ✚ digitare "T" (Tipo) per selezionare solo oggetti di un determinato tipo (ad esempio solo cerchi, solo linee, solo polilinee ecc.)
3. Indicare il nome del "layer" o il numero del "colore" o il "tipo oggetto" da filtrare oppure premere "S" (Seleziona) per selezionare un oggetto esistente che possiede la proprietà desiderata
4. Selezionare uno o più oggetti da filtrare, verrà quindi creato un gruppo di selezione con tutti gli oggetti del "colore" o del "layer" o del "tipo oggetto" scelto.
5. Avviare un qualsiasi comando di AutoCAD o BricsCAD che richiede la sezione degli oggetti e quindi la richiesta digitare "P" seguito da INVIO.

ESEMPIO:

Per cancellare tutti gli oggetti di colore verde tra quelli selezionati procedere come segue:

1. Avviare il comando "Filtro" dal menu EmiLISP→Utility
2. digitare "C" (Colore)
3. digitare "3"
4. Selezionare gli oggetti da filtrare
5. Avviare il comando di "Cancella"
6. digitare "P" seguito da due volte invio

ZOOM TIPO ENTITÀ

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Zop"

Questo comando consente di fare uno zoom sul primo oggetto di un determinato tipo che viene trovato nel disegno.

Per usare il comando:

1. Avviare il comando "Zop" dal menu EmiLISP→Utility
2. Digitare il "tipo oggetto" oppure selezionare un oggetto già esistente che corrisponde al "tipo oggetto" desiderato
3. Selezionare gli oggetti di cui il comando deve fare la ricerca
4. Verrà eseguito uno zoom automatico sul primo oggetto che verrà trovato.

INSERISCI PUNTO SU LINEA CON Z INCOGNITA

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Cor"

Questo comando permette, data una linea tridimensionale e un punto X_1, Y_1 in pianta lungo la proiezione della linea stessa sul piano orizzontale, di disegnare un'entità punto con coordinate X_1, Y_1 e con Z lungo la linea tridimensionale.

ESPORTA COORDINATE PUNTI E VERTICI SU FILE

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Expdat"

Questo comando esporta su un file di testo con estensione DAT tutte le coordinate X,Y,Z dei vertici di una o più Polilinee2D e/o Polilinee3D e delle entità punto selezionate dall'utente.

ESTRAI 2D DA 3D

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "slprof"

Questo comando consente di rendere bidimensionale un qualsiasi solido 3D automatizzando e migliorando l'utilizzo del comando di AutoCAD: SOLPROF.

Per utilizzare questo comando:

1. Creare uno o più solidi 3D
2. Impostare la vista 3D da rendere bidimensionale
3. Avviare il comando "rendi bidimensionale un solido 3D" dal menu EmiLISP→Utility
4. Selezionare per mezzo di una finestra da basso-sinistra a alto-destra gli oggetti da rendere bidimensionali
5. Impostare con il comando PIANA (PLAN in inglese) di AutoCAD la vista parallela all'UCS corrente
6. Incollare con il comando Modifica→Incolla la vista bidimensionale dei solidi 3D precedentemente selezionati con il passaggio n°4

N.B. Questo comando è disponibile solo in AutoCAD Full.

RIMUOVI LINEE DOPPIE E PARZIALMENTE SOVRAPPOSTE

[Vai all'indice generale](#)

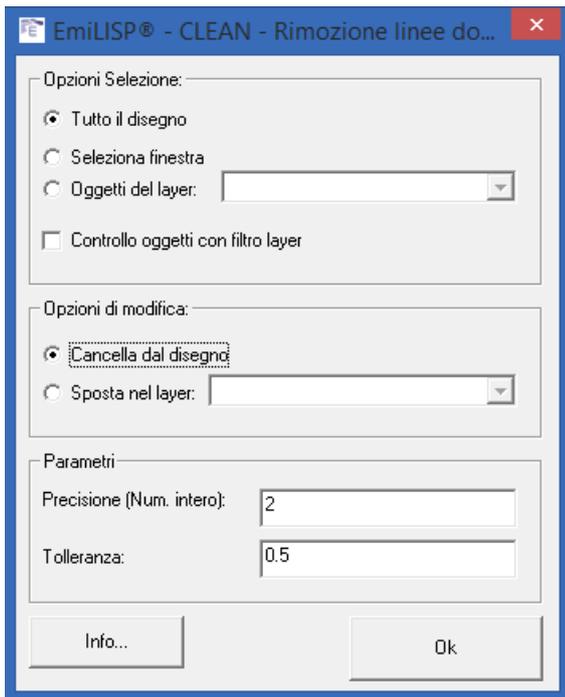
[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "clean"

Permette di rimuovere tutte le linee doppie o parzialmente sovrapposte. Opzionalmente è possibile, invece di cancellare le linee, spostarle in un apposito layer. E' possibile scegliere se analizzare l'intero disegno, un layer, oppure una parte del disegno.

E' inoltre, possibile specificare se considerare sovrapposte linee appartenenti a layer diversi.

Il comando è completo di una utile finestra di dialogo:



**CREA
SCRI.** CREASCRIPT

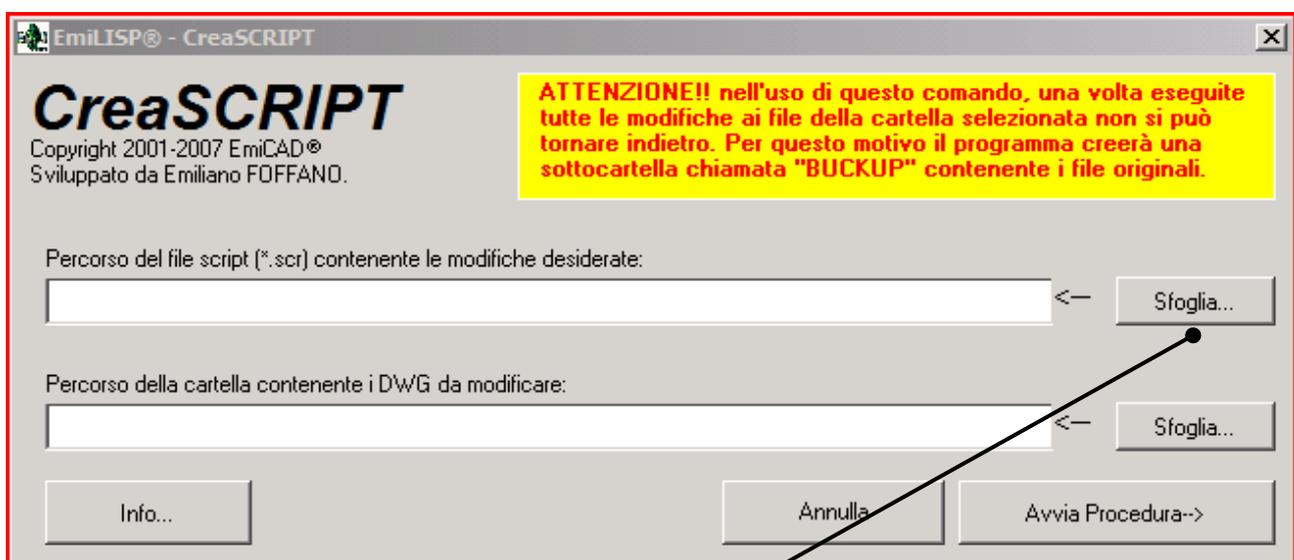
[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Nome del comando dalla riga dei comandi: "Creascript"

CreaSCRIPT è un programma che permette di effettuare la stessa modifica a centinaia di file presenti in una specifica cartella.

Un esempio molto pratico di applicazione del programma CreaSCRIPT è quello di mandare in stampa contemporaneamente più file DWG oppure di inserire un testo, un cerchio o un blocco in un certo punto con coordinate precise, in tutti i file DWG selezionati.



Oltre a utilizzare gli script già pronti (Vedi figura in alto) con CreaSCRIPT è possibile selezionare la voce "Sfoglia per selezionare script salvato" per creare un file SCRIPT di partenza personalizzato. Creare tale SCRIPT è una cosa semplicissima anche per chi usa AutoCAD o BricsCAD da pochissimo tempo. E' sufficiente creare un file di testo con un qualsiasi editor di testo (ad es. il Blocco note di Windows) e scrivere in

sequenza tutti i comandi e opzioni così come si scrivono e vengono utilizzati in AutoCAD o BricsCAD nella riga dei comandi tenendo conto che uno spazio o andare a capo inserito nel file SCR equivale a premere invio in AutoCAD o BricsCAD.

Ad esempio per disegnare una linea con punto di partenza 0,0,0 e un punto di arrivo 0,10,0 con uno script è sufficiente creare un file di testo con scritto nella prima riga:

"linea □ 0,0,0 □ 0,10,0 □"

Per disegnare, invece, una linea con punto di partenza 0,0,0 e punto di arrivo 0,10,0 e un cerchio con centro in 10,5,0 e raggio uguale a due basta scrivere le seguenti due righe nel file SCR:

"linea □ 0,0,0 □ 0,10,0 □"

"cerchio □ 10,5,0 □ 2□"

N.B. il simbolo "□" va interpretato come spazio quando si scrive il file SCR

In questo caso il compito di CreaSCRIPT è quello di creare uno SCRIPT più "grande" il quale esegue lo script da voi precedentemente creato in più file DWG contemporaneamente, velocizzando al massimo il lavoro e aumentando notevolmente la produttività. Pensate solo se avete un progetto di 100 tavole al quale dovete modificare su tutte le tavole ad esempio la data di consegna, senza CreaSCRIPT dovrete aprire un file alla volta e modificarla, perdereste delle ore!.

ELENCO VARIABILI PIÙ COMUNI

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di variabili di utilizzo più comune che permettono di personalizzare il comportamento di alcuni comandi di AutoCAD/BricsCAD.

L'elenco della variabili è organizzato in modo tale che l'utente possa capire già da subito l'impostazione attuale della variabile (vedi segno di spunta nel rispettivo menu di EmiLISP) e l'impostazione di default in AutoCAD/BricsCAD (vedi parentesi accanto al valore della variabile nel menu EmiLISP).

ABBREVIAZIONI DA TASTIERA IMPOSTATE CON EMILISP

[Vai all'indice generale](#)

[Vai all'indice analitico](#)

Raccoglie una serie di comandi di AutoCAD/BricsCAD ma abbreviati in uno o due caratteri.

- ✚ ZE→Zoom Estensione
- ✚ ZP→Zoom Precedente
- ✚ ZD→Zoom Dinamico
- ✚ ZS→Zoom Scala
- ✚ 45→Ruota l'UCS di 45 gradi una volta a destra e una volta a sinistra
- ✚ CP→Duplica uno o più oggetti sopra se stessi

INDICE GENERALE

PREMESSA	2
COMANDI DI CARATTERE GENERALE	3
 Comando NEWBLOCK	3
 Adotta proprietà oggetto	4
Gestione layer	5
 Scongela/accendi tutti i layer	5
 Isola layer corrente	5
 Isola layer	5
 Congela layer	5
 Spegni layer	5
 Blocca layer	6
 Sblocca layer	6
 Accendi layer finestre	6
 Congela layer finestre	6
 Machprop layer	6
 Sposta oggetto nel layer corrente	7
 Cancella oggetti layer	7
 Cancella oggetti layer congelati	7
 Sposta tutti gli oggetti nel layer 0	7
 Copia layer	8

	Incolla Layer	8
	Salva ogni layer in un file DWG.....	8
	Ordinamento piani (DRAWORDER)	10

Gestione Layout 16

	Modifica stampante layout	16
	ATTIVA VISUALIZZAZIONES STILI DI STAMPA	16
	DISATTIVA VISUALIZZAZIONES STILI DI STAMPA	16
	Ruota finestra e contenuto	16
	Ruota SOLO contenuto FINESTRA.....	17
	Blocca tutte le finestre del layout.....	17
	Sblocca tutte le finestre del layout.....	17
	Zomm XP per layout	17

Gestione immagini 19

	Scarica/ricarica immagini.....	19
	Regola luminosita' immagini.....	19
	Ritaglia un'immagine lungo una polilinea	20

Gestione polilinee 21

	Converti Poli2D in Poli3D	21
	Converti Poli3D in Poli2D	21
	Converti linee in Poli3d	21
	Converti una Regione in Polilinee	21

	Converti archi in Poli2D.....	22
	MultiUnisci Poli2D e linee	22
	Offset3d	22
	Unisci Polilinee3D	22
	Inverti vertici polilinea3D	22
	Pulisci Vertici Sovrapposti	23
	Imposta larghezza polilinee successive.....	23

Gestione retini24

	Ricrea Contorno	24
	Stira Retino	24

Gestione Blocchi.....25

	Sostituisci blocco quota in testo e punti.....	25
	Sostituisci blocco quota in testo e punti.....	25
	Sposta oggetti nidificati su layer "0"	25
	Sostituisci punti in blocchi e viceversa	25
	Sostituisci punti in blocchi e viceversa (Avanzato...).....	26
	Collega blocco a file / Avvia file collegato	27

Gestione testo28

	Scrivi testo a sinistra	28
	Scrivi testo a destra.....	28
	Scrivi testo al centro	29
	Continua testo sotto	29

	Inserisci testo cerchiato	30
	Inserisci testo progressivo	30
	Aggiungi testo a testo.....	31
	Copia punto inserimento testo	31
	MAIUSCOLO / Minuscolo	32
	Allinea testo a linea	33
	Togli spazi o caratteri al testo	33
Offset.....	34	
	Offset buffer regione.....	34
Disegna.....	35	
	Inserisci punto nel centro del cerchio	35
	Inserisci scritta area.....	35
	Direttrice setup	36
	Direttrice.....	36
	Fumetto di revisione.....	37
	Freccia.....	37
	Polilinea ortogonale	38
	Porta semplice	38
	Finestra semplice.....	39
	Serramenti complessi.....	39
	Sezione estremità tubo	40
	Disegna tabella.....	40

	Disegna ellisse con assi inclinati.....	41
---	---	----

Interroga42

	Pendenza linea.....	42
---	---------------------	----

	Calcolo lunghezza totale linee singole.....	42
---	---	----

	Rileva lunghezza lungo una Polilinea.....	42
---	---	----

	Ingombro Polilinea o Regione	43
---	------------------------------------	----

Modifica.....44

	Cambia proprietà R14	44
---	----------------------------	----

	Spezza linea punto	44
---	--------------------------	----

	Raccorda muro a L.....	44
--	------------------------	----

	Raccorda muro a T.....	45
---	------------------------	----

	Raccorda muro a X	45
---	-------------------------	----

	Chiudi arco	46
---	-------------------	----

	Modifica coordinata Zeta	46
---	--------------------------------	----

	Cancella linee doppie	47
---	-----------------------------	----

	Unisce linee adiacenti.....	47
---	-----------------------------	----

	Scala blocchi XYZ.....	47
---	------------------------	----

	Scala oggetti inserimento	48
---	---------------------------------	----

	MultiTaglia	48
---	-------------------	----

	Cancella o aggiungi oggetti a un blocco	49
---	---	----

	Cancella Oggetti esterni	49
---	--------------------------------	----

	Deforma: Allinea con 3 punti.....	50
	Allinea quote	51
Utility.....		52
	Converti modalità Stili di Stampa Dipendenti da Colore \leftrightarrow Nome	52
	Filtro	52
	Zoom tipo entità	53
	Inserisci punto su linea con Z incognita	53
	Esporta coordinate punti e vertici su file.....	53
	Estrai 2D da 3d.....	54
	Rimuovi linee doppie e parzialmente sovrapposte.....	54
	CreaSCRIPT	56
Elenco variabili più comuni		58
Abbreviazioni da tastiera impostate con EmiLISP.....		59
INDICE GENERALE.....		60
Indice analitico dei comandi		66

INDICE ANALITICO DEI COMANDI

3dinv; 23
3djoin; 23
acce; 5
adprop; 4
Allin; 52
allineaquote; 53
altxt; 35
blfin; 18
bloccosu0; 26
buf; 36
canc; 51
carattere; 34
carc; 48
cht; 43
clean; 56
cleanpoli; 24
coi; 8
collblock; 29
conpo; 22
conta; 44
contesto; 31
convarco; 23
convregpoli; 22
convstilestampa; 54
Cor; 55
creacont; 25
Creascript; 58
cv; 46
diret; 39
diret_setup; 38
div; 9
elli; 43
Expdat; 56
Filt; 54
fin; 41
freccia; 39
fumetto; 39
imm; 20
impostastilidistampaoff; 17
impostastilidistampaon; 17
ingombro; 45
Ins; 34
inserpunto; 37
isola; 5
lapoli; 24
lay; 7
layc; 7
laycure; 7
layeracce; 6
layercong; 6
layfrze; 5
layisoe; 5
laylcke; 6
laymache; 6
layoffe; 5
layulke; 6
Ldoppie; 49
let; 32
medit; 23
mod_block; 51
modimpostazioniplot; 17
newblock; 3
num; 32
off3d; 23
pen; 44
piani; 10
poli2d3d; 22
poli3d2d; 22
poliucs; 40
por; 40
posizione; 44
Pun; 26
RaccL; 46
RaccT; 47
ritimm; 21
RuotaIntWP; 18

RuotaWP90; 17
sbia; 20
sblfin; 18
Sca2; 50
Scablo; 49
ser; 42
slprof; 56
sost_blc_attr; 26
sost_blc_scr; 26
sostblock; 27
Spezzap; 46
stret; 25
Tabella; 43

tes; 33
testocentro; 31
testodes; 30
testosin; 30
toglispazi; 35
Trimtu; 50
Tuttosu0; 7
txtarea; 37
Unlinee; 49
Zeta; 48
zf; 18
Zop; 55