

**DISEGNO
TECNICO**

**MNZ
SOFTWARE**

CARLO MONZINI

LOGIN

GUEST

PASSWORD (MINIMO 5 CARATTERI):

CONFERMA

CREA NUOVO UTENTE

ENTRA SENZA REGISTRARTI

MNZ SOFTWARE VERSION 1.03.22

Clicca qui



1

2

Per creare un nuovo disegno
1 - 2

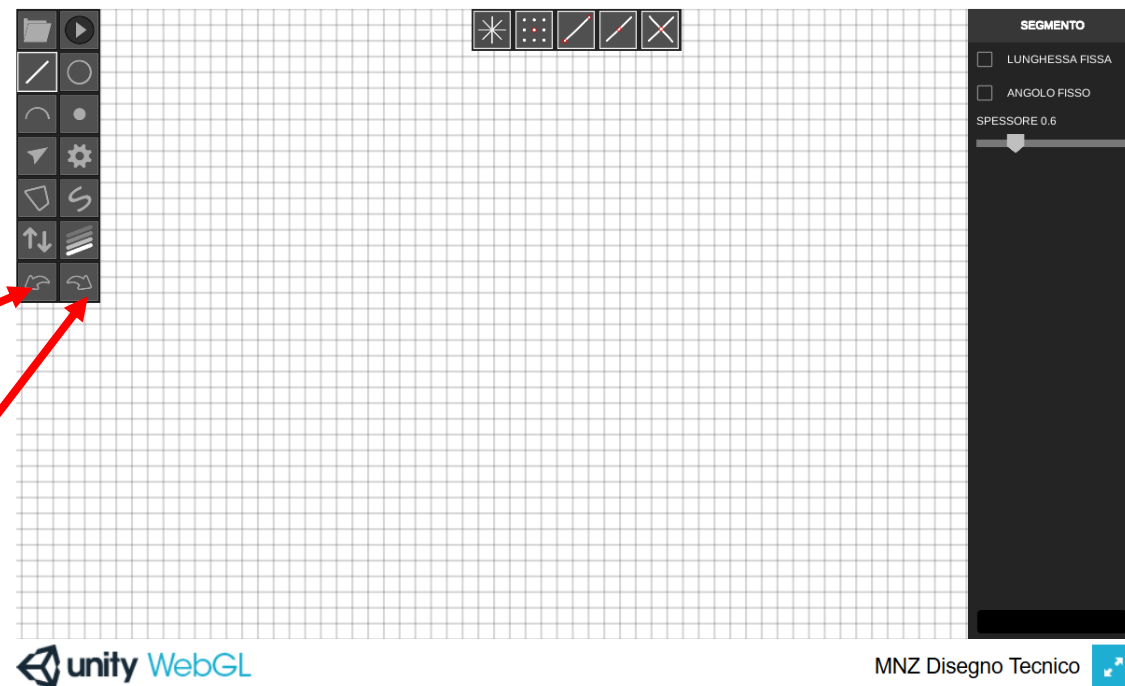




Cliccando su tutte le icone.
Consentono di agganciare
linee/archi a linee/archi già tracciati

Cliccando qui annulli l'ultimo comando

Cliccando qui ripristini l'ultimo comando



Cliccando qui è possibile tracciare una linea



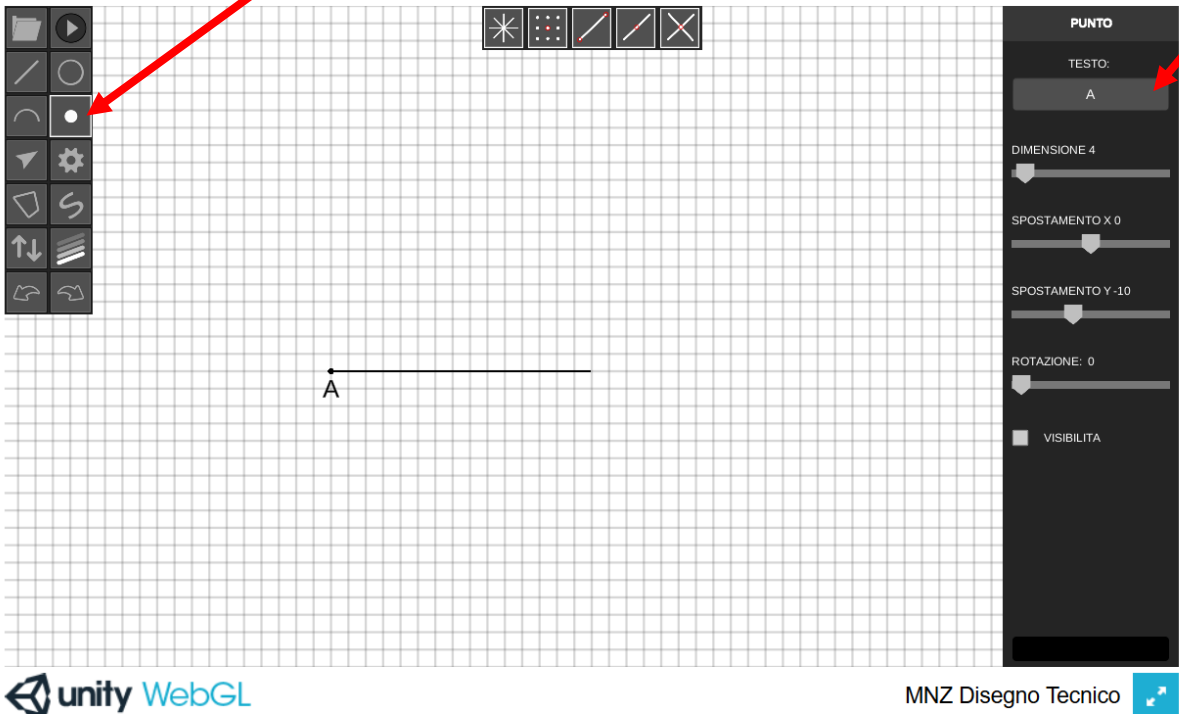
Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse e trascinare fino alla distanza voluta (cerchietto rosso) cliccare nuovamente tasto sinistro del mouse



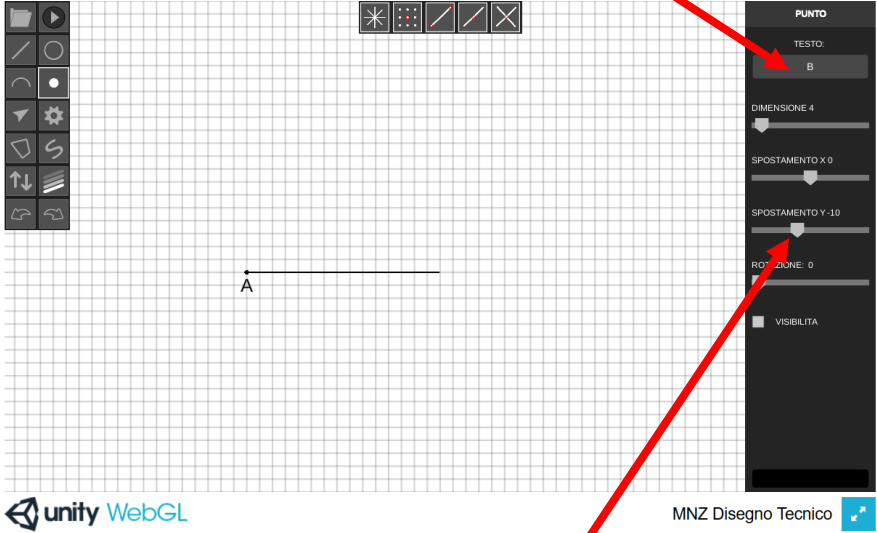
Cliccando qui è possibile cambiare lo spessore della linea (linee costruzione = 0.4 Linee contorno= 0.6)

Cliccando qui è possibile cambiare il colore della linea

Cliccando qui è possibile evidenziare i vertici del segmento/figure : posizionarsi sul vertice , quando compare cerchietto rosso, cliccare tasto destro del mouse



Cliccando qui è possibile modificare i vertici del segmento/figure

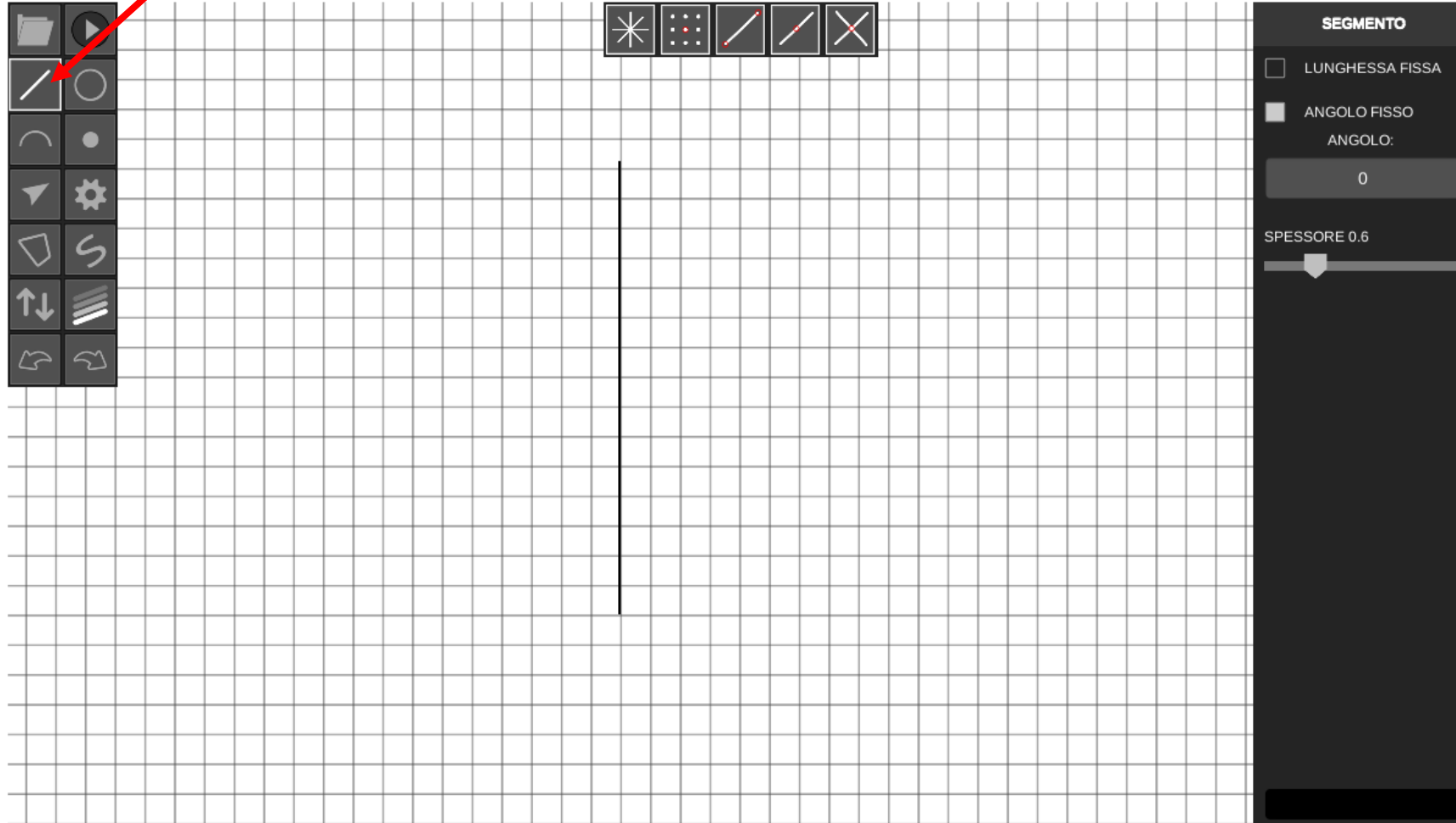


Cliccando qui è possibile spostare in alto/basso (Y), destra/sinistra (x) e ruota le lettere

ASSONOMETRIA CAVALIERA

Cliccando qui per attivare le 5 icone

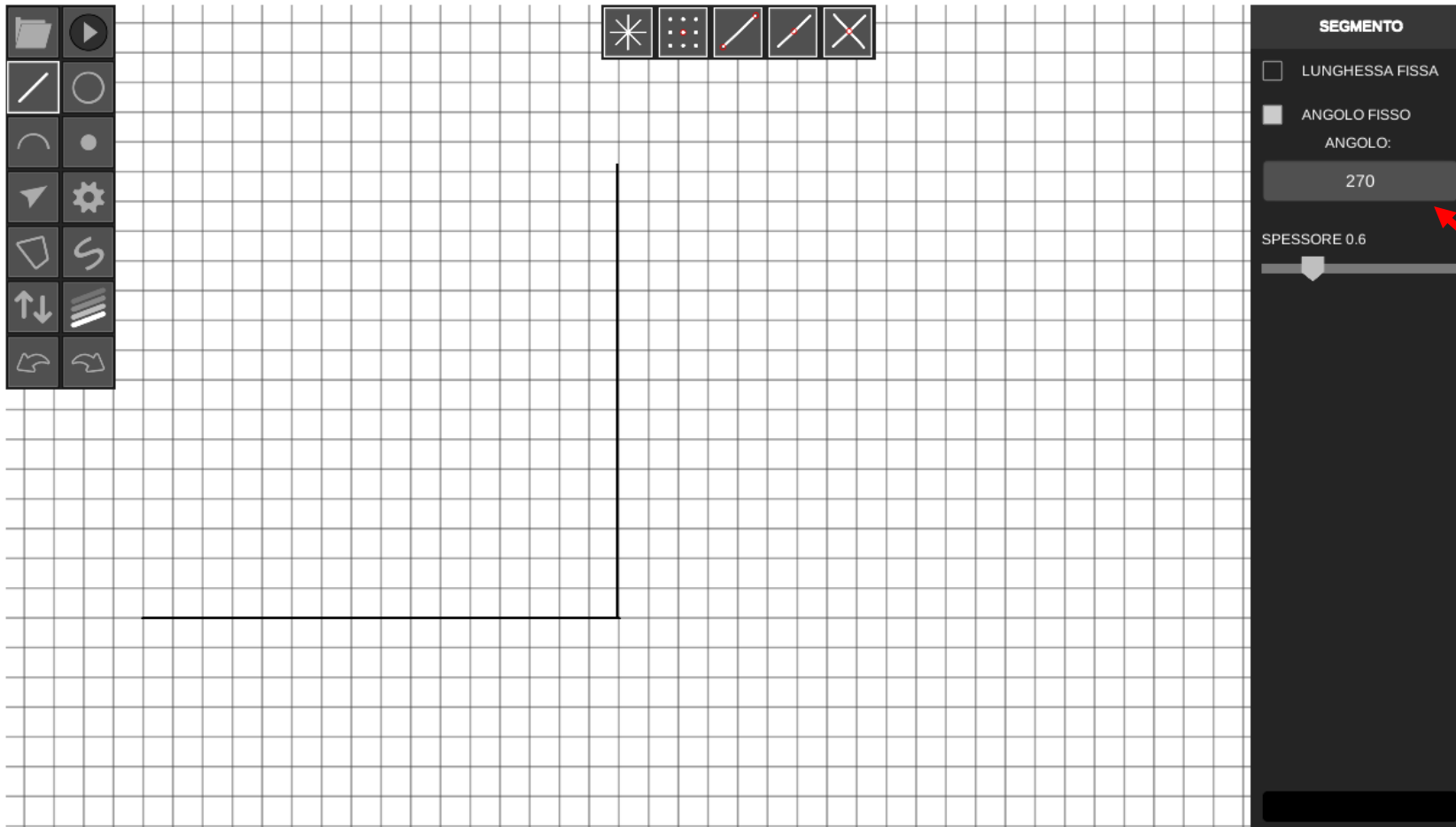
Cliccando qui comando disegna linea



Per disegnare asse Z:

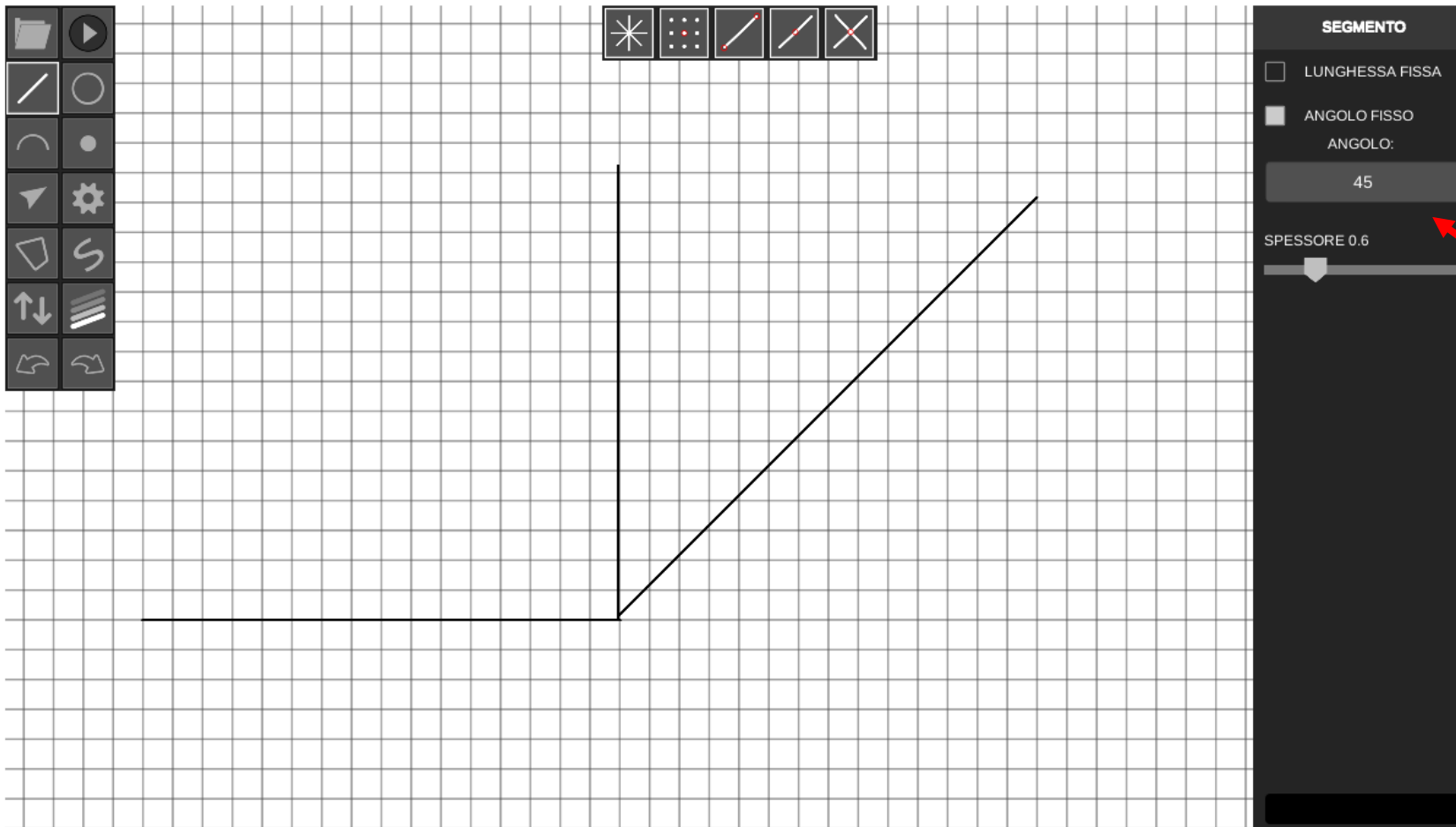
- 1- disattivare lunghezza fissa
2. Impostare angolo a «0»
3. Spessore per linea





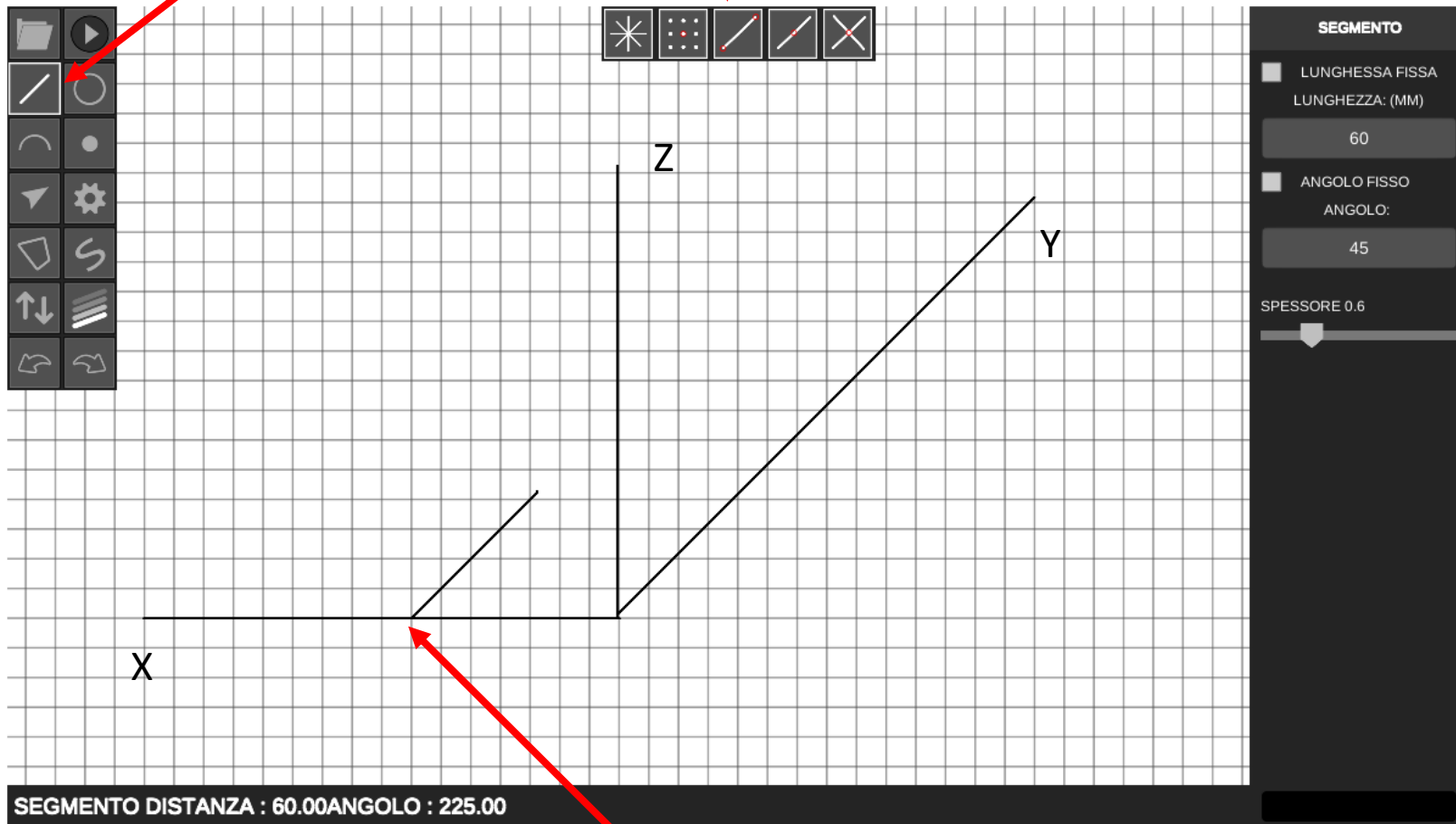
Per disegnare asse X:
1- Impostare angolo a «270»





Per disegnare asse Y:
1-Impostare angolo a «45»

Cliccare su comando disegna linea e sulle icone se non sono attivi



LUNGHEZZA FISSA: vi consente di tracciare segmenti di misura stabilita (ogni quadratino = 10)

ANGOLO FISSO: vi consente di tracciare segmenti paralleli agli assi (X= 270 – Y=45 – Z= 0)

Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse



unity WebGL

MNZ Disegno Tecnico

SEGMENTO

- LUNGHESSA FISSA
- LUNGHEZZA: (MM)
- 80
- ANGOLO FISSO
- ANGOLO:
- 0
- SPESSORE 0.6

unity WebGL

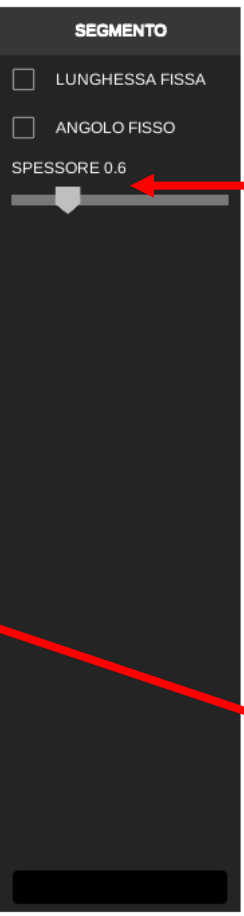
MNZ Disegno Tecnico

SEGMENTO

- LUNGHESSA FISSA
- LUNGHEZZA: (MM)
- 80
- ANGOLO FISSO
- ANGOLO:
- 0
- SPESSORE 0.6

SEGMENTO DISTANZA : 80.00 ANGOLO : 180.00

Cliccare su comando disegna linea e sulle icone se non sono attivi



LUNGHEZZA FISSA: disattivare

ANGOLO FISSO: disattivare

Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse e trascinare fino alla distanza voluta (cerchietto rosso) cliccare nuovamente tasto sinistro del mouse

ASSONOMETRIA ISOMETRICA

Cliccando qui attivate il comando disegna linea

Cliccate qui per attivare le 5 icone



Per disegnare asse Z:
1- disattivare lunghezza fissa
2. Impostare angolo a «0»
3. Spessore per linea

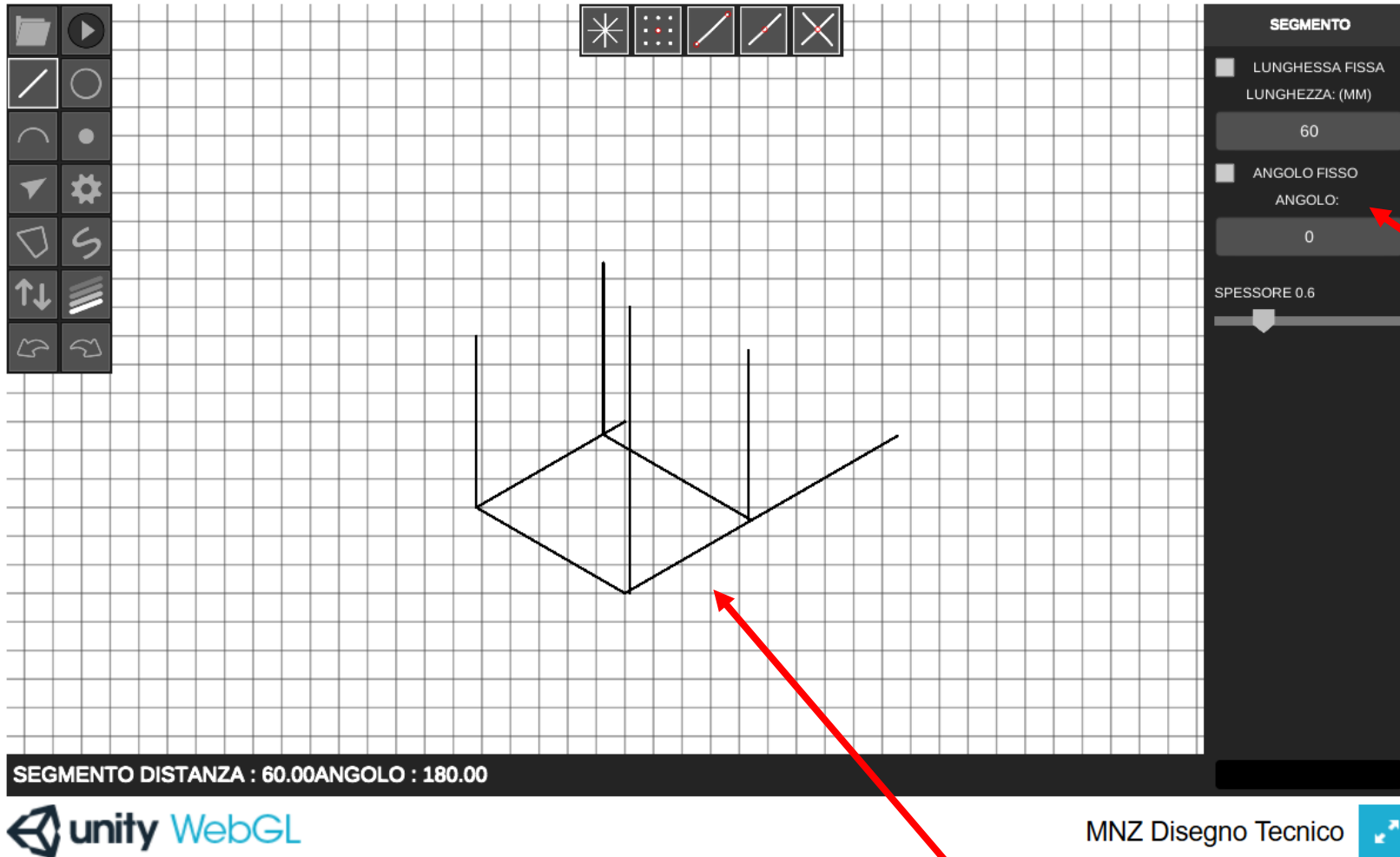
Cliccare su comando disegna linea e sulle icone se non sono attivi

The screenshot displays a CAD application window. On the left is a vertical toolbar with various drawing tools. At the top center is a horizontal toolbar with icons for drawing lines, circles, and other geometric shapes. On the right is a settings panel titled 'SEGMENTO' with options for 'LUNGHEZZA FISSA' (unchecked), 'ANGOLO FISSO' (checked), 'ANGOLO' (set to 300), and 'SPESSORE 0.6'. The main workspace shows a grid with a V-shaped object drawn. At the bottom, a status bar displays 'SEGMENTO DISTANZA : 100.00 ANGOLO : 480.00'. The Unity WebGL logo is in the bottom left, and 'MNZ Disegno Tecnico' is in the bottom right.

LUNGHEZZA FISSA:
disattivare

ANGOLO FISSO: vi
consente di tracciare
segmenti paralleli agli
assi ($X= 300 - Y=60 - Z= 0$)

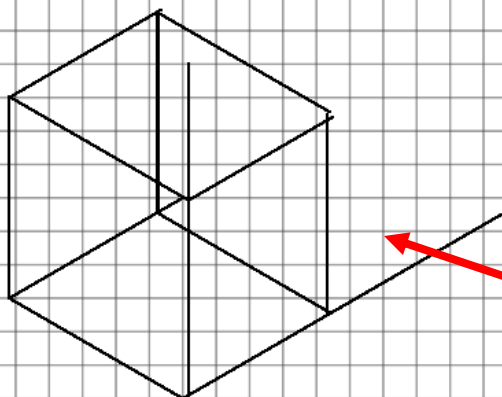
Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse



LUNGHEZZA FISSA: vi consente di tracciare segmenti di misura stabilita (ogni quadratino = 10)

ANGOLO FISSO: vi consente di tracciare segmenti paralleli agli assi (X= 300 – Y=60 – Z= 0)

Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse



LUNGHEZZA FISSA: disattivare

ANGOLO FISSO: disattivare

Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse e trascinare fino alla distanza voluta (cerchietto rosso) cliccare nuovamente tasto sinistro del mouse

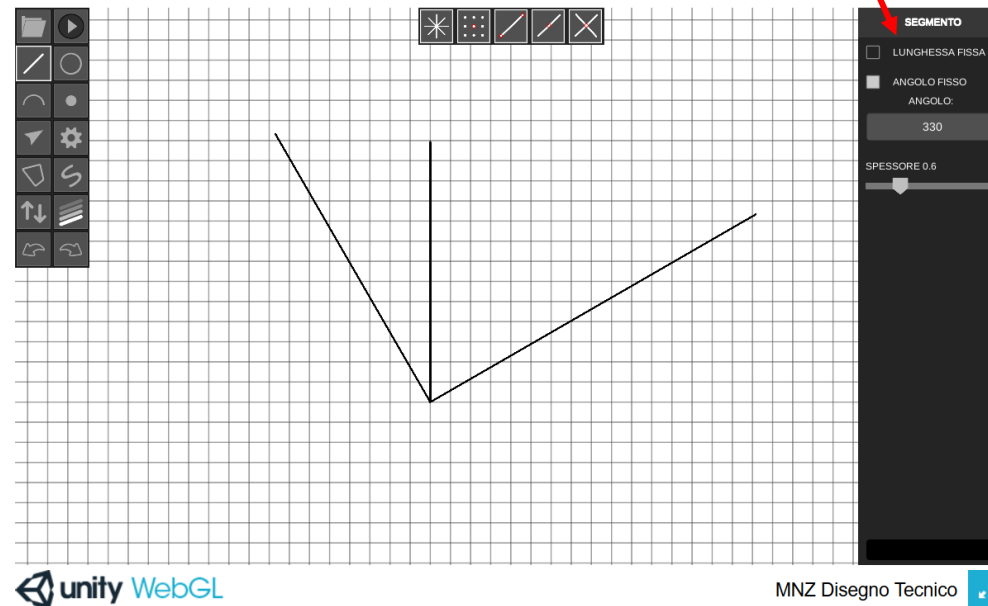
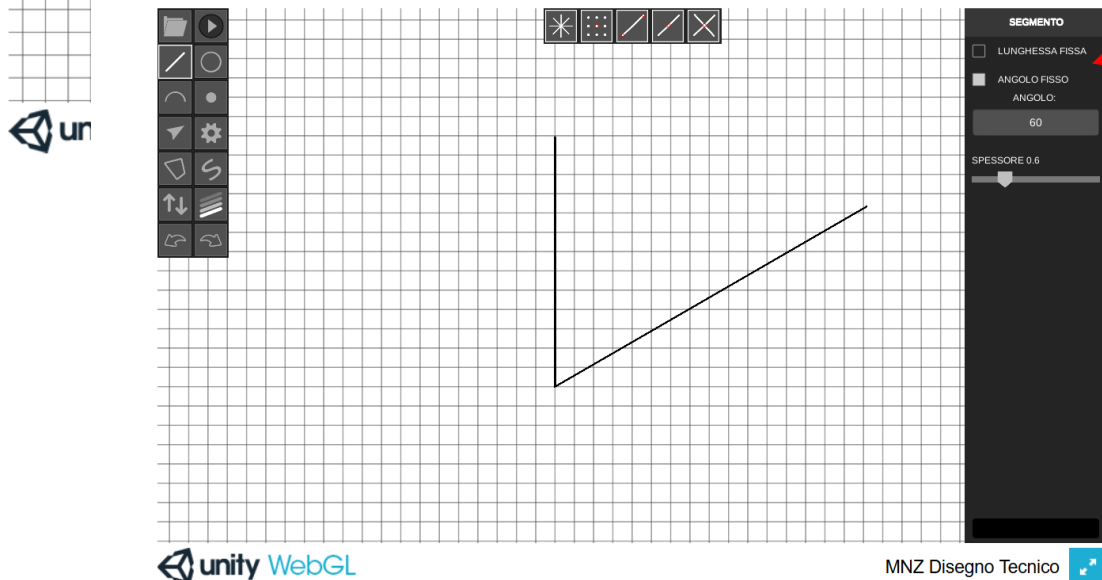
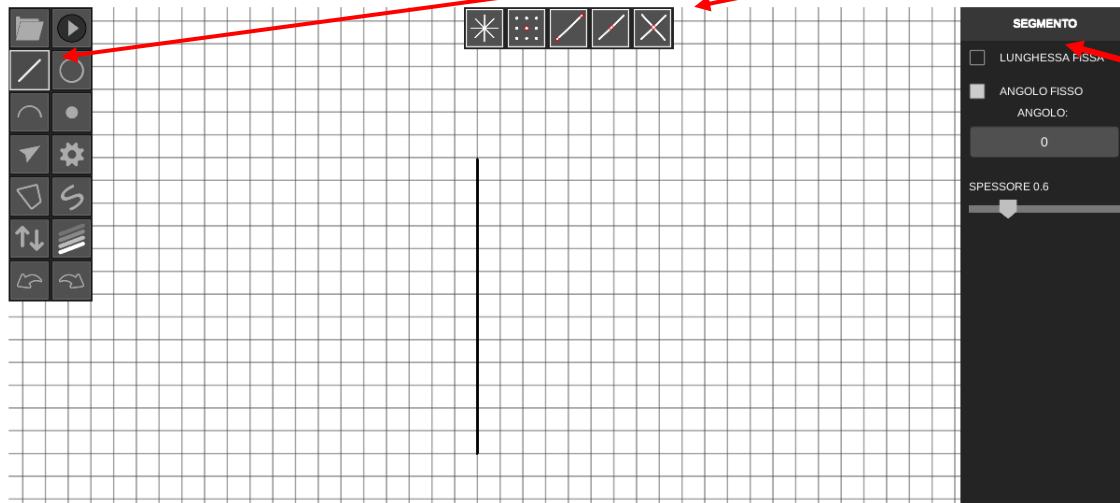


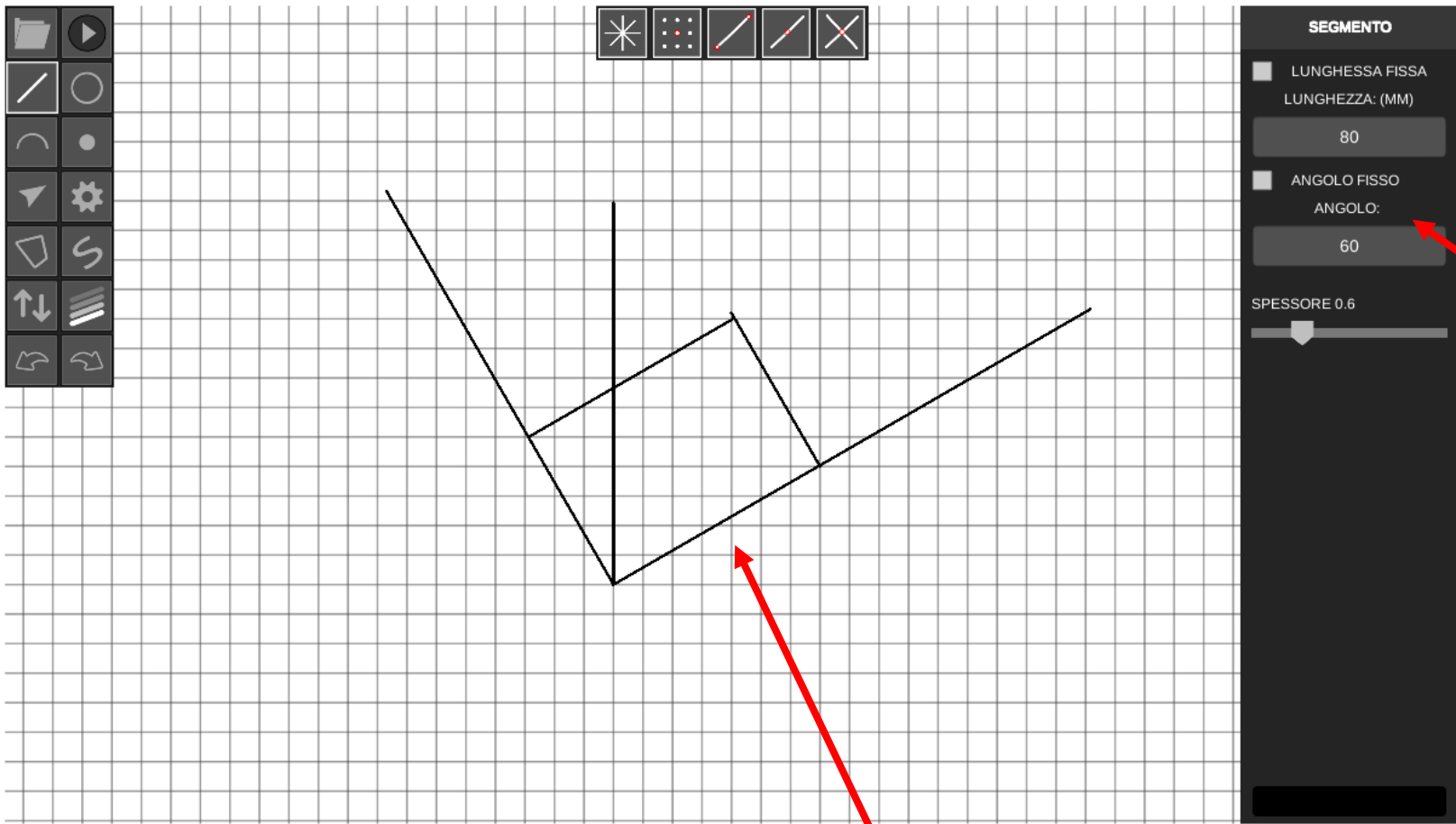
ASSONOMETRIA MONOMETRICA

Cliccare su comando disegna linea e sulle icone se non sono attivi

LUNGHEZZA FISSA: disattivare

ANGOLO FISSO: vi consente di tracciare segmenti paralleli agli assi ($X=330 - Y=60 - Z=0$)





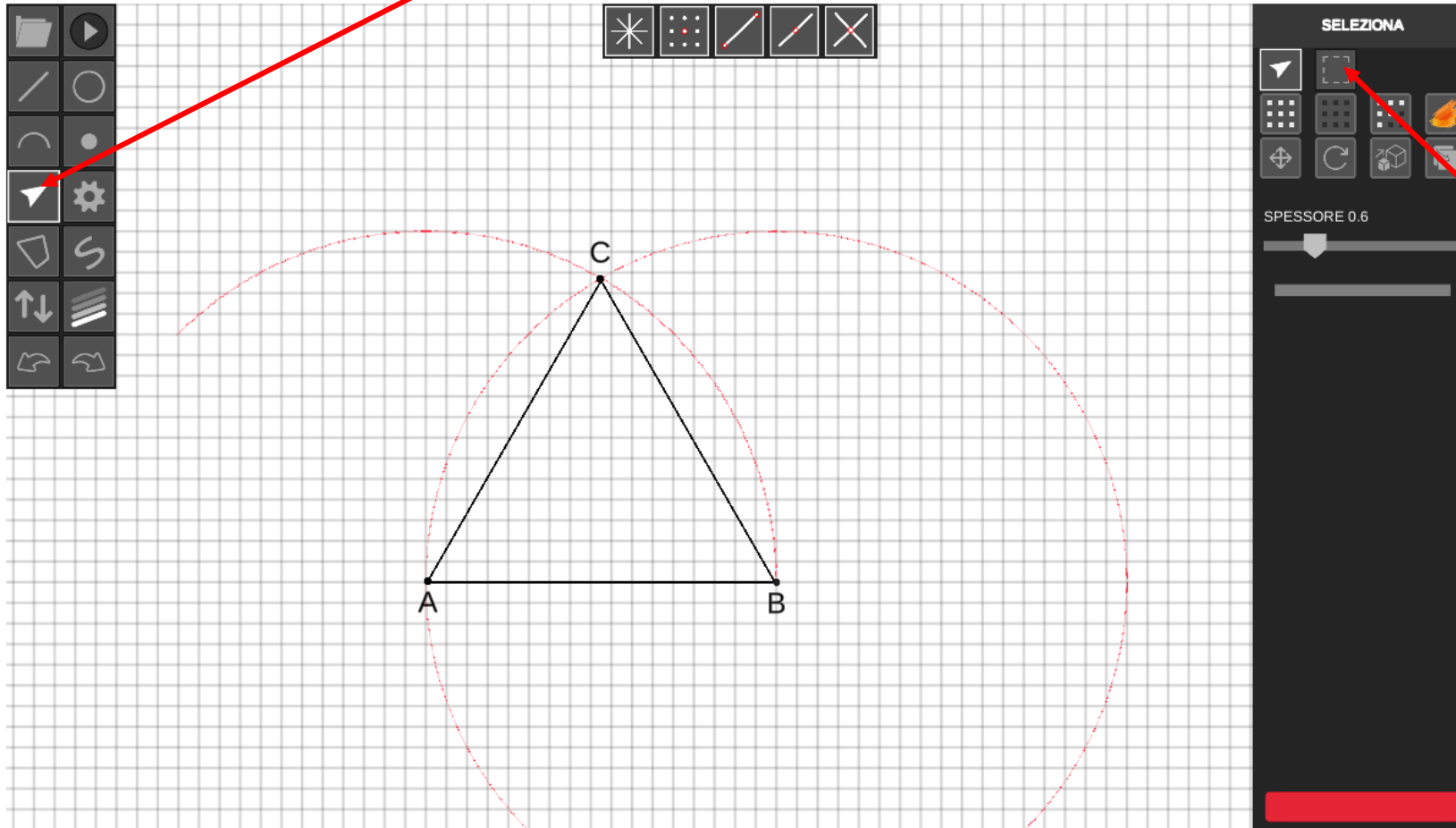
LUNGHEZZA FISSA: vi consente di tracciare segmenti di misura stabilita (ogni quadratino = 10)

ANGOLO FISSO: vi consente di tracciare segmenti paralleli agli assi (X= 330 – Y=60 – Z= 0)

Posizionate il cursore, quando compare il cerchietto rosso cliccare tasto sinistro del mouse

Cliccando qui attivi il comando selezione

Attivato il comando, clicca su ogni singola linea e/o selezione multipla per modifica spessore/colore, cancella, ecc



Selezione multipla

Per il momento quando il disegno è completo fare
screenshot e inviare al prof