

## Realizzazione di una Maschera Trefoli personalizzata

E' possibile definire una maschera trefoli di default che verrà assegnata ad ogni nuovo progetto. Per ciascun progetto sarà poi possibile modificare singolarmente la maschera, tale maschera viene salvata e recuperata ogni volta che viene riaperto il progetto. N.B.: Eventuali maschere trefoli calcolate con versioni molto vecchie del programma verranno ricalcolate.

### **Maschera Trefoli Regolare [Reticolo con passo costante]:**

- 1) Selezionare la tipologia "RETICOLO"
- 2) Definire il passo lungo X e il passo lungo Y in "Definizione reticolo" (il programma calcolerà un reticolo che riempia completamente la trave)
- 3) Definire la distanza dai bordi:
  - Bordo Y è la distanza dal bordo inferiore della prima riga trefoli
  - Bordo X è definito in due modi (fare la propria scelta in "Definizione Bordo X"):
    - la prima opzione è "distanza del 1° trefolo dal bordo sx": significa che per calcolare le posizioni dei trefoli in X si parte da Bordo X e si procede di passo X, questo caso si sceglie quando non si vuole il trefolo centrale;
    - la seconda opzione è "Dist. min. primo tref. dal bordo sx, partendo dal centro dell'anima e scalando del PassoX [per avere sempre il trefolo centrale]": significa che per calcolare le posizioni dei trefoli in X si parte dall'asse centrale dell'anima, si procede a ritroso di Passo X finché non si raggiunge la distanza minima dal bordo che è Bordo X, questo caso si sceglie quando si vuole sempre il trefolo centrale;

### **Maschera Trefoli NON Regolare lungo X e/o lungo Y:**

- 1) Selezionare la tipologia "NON LINEARE"
- 2) Definire la distanza dai bordi:
  - Bordo Y è la distanza dal bordo inferiore della prima riga trefoli
  - Bordo X è definito in due modi (fare la propria scelta in "Definizione Bordo X"):
    - la prima opzione è "distanza del 1° trefolo dal bordo sx": significa che per calcolare le posizioni dei trefoli in X si parte da Bordo X e si procede di passo X;
    - la seconda opzione è "Dist. min. primo tref. dal bordo sx, partendo dal centro dell'anima e scalando del PassoX [per avere sempre il trefolo centrale]": significa che per calcolare le posizioni dei trefoli in X si parte dall'asse centrale dell'anima, si procede a ritroso di passo X finché non si raggiunge una distanza dal bordo minore o uguale a Bordo X.
- 3) Definire i passi lungo X e i passi lungo Y in "Definizione maschera non lineare":
  - I passi in y sono le distanze relative delle righe orizz. dei trefoli (esclusa l'altezza della prima riga, definita in "Bordo Y")
  - I passi in X sono le distanze relative delle colonne verticali dei trefoli, e vanno inseriti a partire dall'asse centrale dell'anima (sia che ci sia il tref. sia che non ci sia) verso destra, considerando la massima maschera possibile.

Se con i passi inseriti non si riempie completamente la trave verrà ripetuto l'ultimo passo inserito fino ad arrivare ai bordi della trave

Il programma calcolerà da solo la maschera in maniera simmetrica per la parte a sinistra dell'asse. Sono possibili solo maschere simmetriche - nella trave a L si fermerà semplicemente la maschera quando viene raggiunto il bordo.

- 4) Selezionare o deselezionare la casella trefolo centrale a seconda che lo si voglia o meno, rispettivamente.

### **Esempio:**

Per una maschera trefoli di questo tipo bisogna selezionare tipologia NON LINEARE; attivare TREFOLO CENTRALE; definire Bordo Y=4.5; Bordo X=4; definizione di Bordo X = Dist. min. primo tref. dal bordo sx, partendo dal centro dell'anima e scalando del PassoX [per avere sempre il trefolo centrale] (seconda opzione); e impostare uno alla volta i passi Y e X, scrivendo il numero nella casella apposita e premendo il pulsante inserisci ogni volta, come segue:

Y	X
3.5	6
4	5
3	5
6	6
6	5
21	
7	
5	
13	
11	
14	

