

- PROGETTO REARTE -

SICaR web based

***Sistema Informativo in rete per la gestione e la documentazione
dei Cantieri di Restauro***

GUIDA PRATICA ALL'INSERIMENTO DEI DATI IN SICaR

IN FASE DI IMPLEMENTAZIONE

10 novembre 2010

PREMESSA

SICaR web based (*Sistema Informativo in rete per la gestione e la documentazione dei Cantieri di Restauro*) è un GIS web based per la gestione dei dati relativi ad uno o più cantieri di restauro.

I dati gestiti in SICaR si suddividono in 2 tipologie principali:

1. Dati geometrici

Sono costituiti dalla **rappresentazione** dell'oggetto in scala (il background, che può essere un ortofotopiano, un rilievo, ...) e dalle **mappature** che l'utente può disegnare/importare sulla superficie in appositi layers (o livelli), definibili a piacimento dall'utente. Per una migliore organizzazione del lavoro i layers sono accorpati in categorie e, se necessario, in sotto-categorie.

2. Dati alfanumerici

Sono strutturati in **schede**, suddivise nelle seguenti sezioni:

- ☐ dati generali
- ☐ dati storico-artistici
- ☐ dati restauro/diagnostica
- ☐ dati struttura materiale
- ☐ dati esterni a SICaR

Ogni dato alfanumerico gestito in SICaR può essere **GEOREFERENZIATO** (sia puntualmente che superficialmente) sull'oggetto ossia ogni scheda può essere collegata alla relativa mappatura sull'oggetto.

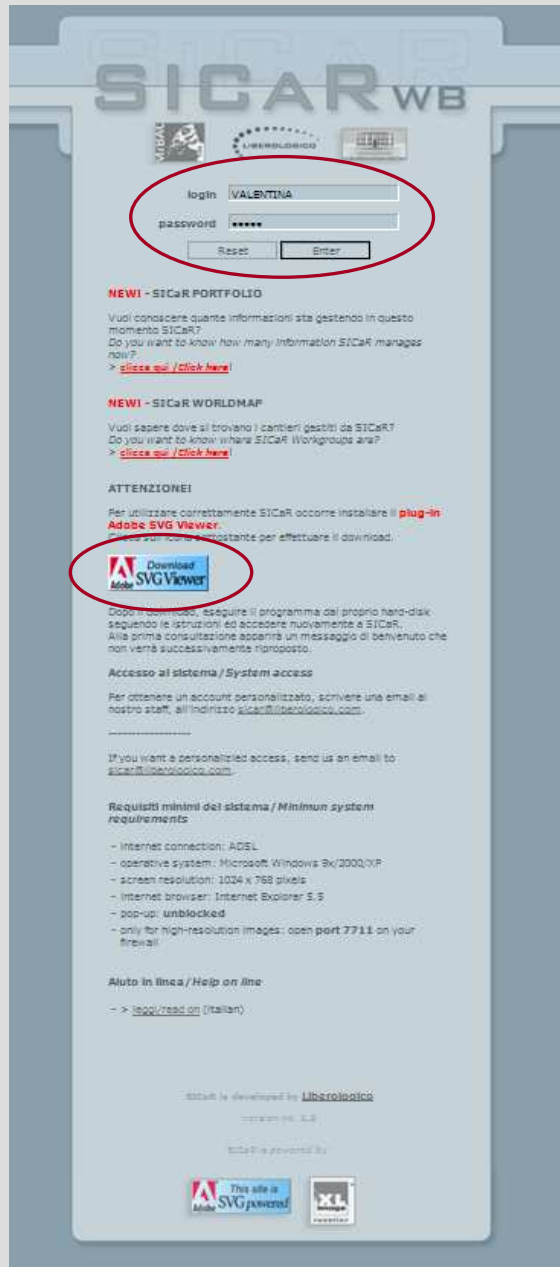
ACCESSO A SICaR

L'accesso al sistema avviene on line collegandosi all'indirizzo: <http://sicar.mbigroup.it>

La prima volta che ci si collega a SICaR, è necessario scaricare sul computer il SWG Viewer, un programma gratuito di visualizzazione delle immagini.

Digitare la propria *login* e *password* e cliccare su *Enter*

Subito dopo aver digitato *login* e *password* devo selezionare il gruppo di lavoro da un menu a tendina in cui compaiono tutti i GRUPPI DI LAVORO su cui l'utente è abilitato.



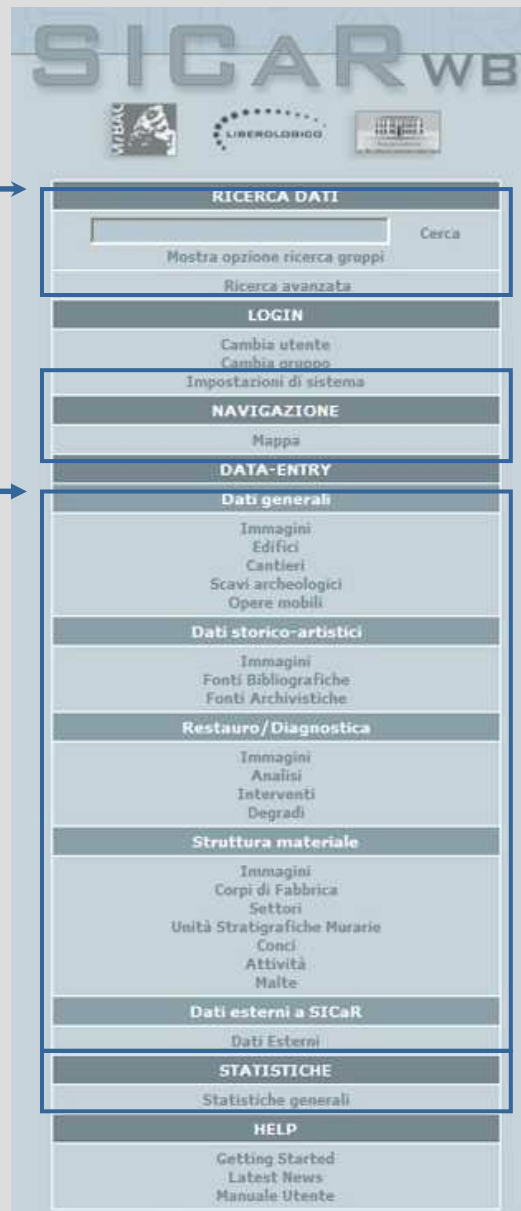
IL MENU' PRINCIPALE

LA RICERCA

E' possibile fare ricerche nel *database* utilizzando la ricerca semplice (con una parola chiave) o la ricerca avanzata

DATI ALFANUMERICI

I dati alfanumerici sono organizzati in **Schede**.
Cliccando su ogni termine, è possibile consultare l'elenco delle schede della tipologia selezionata o compilare una nuova scheda.



Cliccando su **Impostazioni di sistema** si creano i sistemi di riferimento con i *background* e le legende delle mappature.

Cliccando su **Mappa** si accede all'interfaccia grafica del programma, che permette di disegnare e consultare e le mappature disegnate.

DATI GEOMETRICI

La sezione **Statistiche** contiene un resoconto dettagliato di tutte i poligoni disegnati su ogni sistema di riferimento. I dati sono riassunti in una tabella, in cui per ogni *layer* sono riportati i dati relativi a numero, area, perimetro, dei poligoni disegnati.

STATISTICHE GENERALI

IMPOSTAZIONE DEL LAVORO

1. Inserire i dati geometrici

- ☐ Creare il *SISTEMA DI RIFERIMENTO* importando uno o più *BACKGROUND* come base per le mappature
- ☐ Creare *CATEGORIE, SOTTO-CATEGORIE E LAYER* ossia la legenda delle nostre mappature
- ☐ Disegnare le mappature su SICaR o importare, tramite il file di interscambio dxf, le mappature già disegnate con un altro programma es. Autocad

2. Inserire i dati alfanumerici

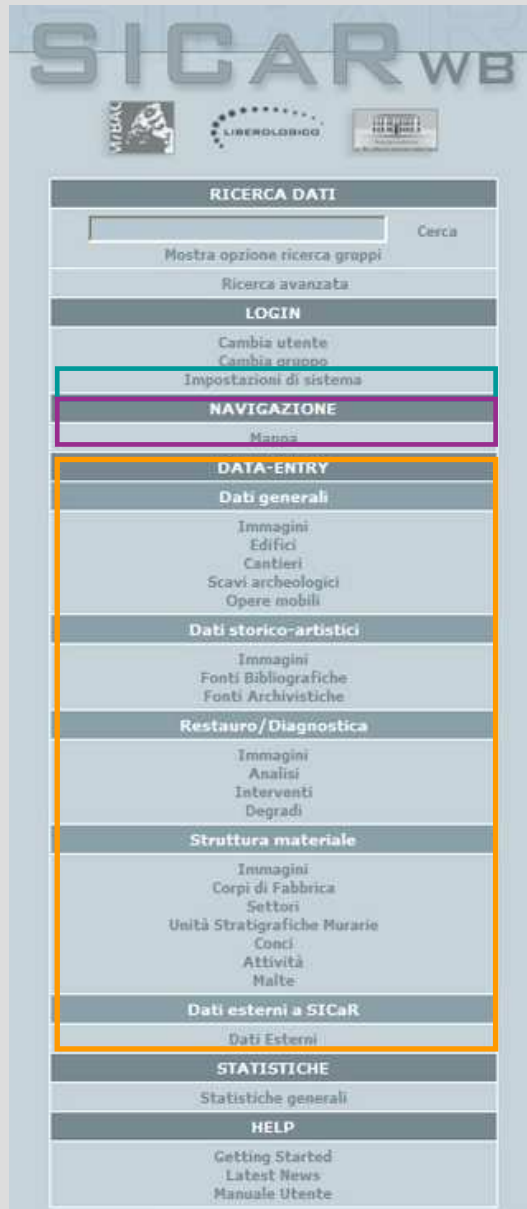
- ☐ Creare le schede di SICaR (schede delle sezioni dati generali, dati storico-artistici, dati restauro/diagnostica, dati struttura del materiale) compilando i campi già strutturati.
- ☐ Creare schede *DATI ESTERNI A SICaR* in cui possiamo importare dati già elaborati come relazioni in formato doc, tavole in formato pdf, filmati, riferimenti a siti web, ecc.

3. Collegare e georeferenziare i dati inseriti

- ☐ Collegare una scheda a una o più schede
- ☐ Collegare una scheda a uno o più sistemi di riferimento
- ☐ Collegare una mappatura a una o più schede
- ☐ Collegare una mappatura a un altro sistema di riferimento

N.B. possiamo partire indipendentemente dai dati geometrici o alfanumerici ossia possiamo prima disegnare/importare le mappature e poi compilare le schede o, viceversa, compilare le schede e poi mappare.

ORGANIZZAZIONE DEI DATI IN SICaR



IMPOSTAZIONI DI SISTEMA: inserire il *background* e creare i *layers*

Cliccando su **Impostazioni di sistema** si apre una sezione in cui è possibile creare un **sistema di riferimento** (facciata, pianta, ecc.) su cui importare uno o più **background** (un rilievo in dxf o un'immagine raster) e creare una "legenda" (**categorie/sotto-categorie e layers**).

In questa sezione è inoltre possibile importare, nei *layers* creati, una mappatura disegnata con un altro programma che permetta di salvare in dxf (es. Autocad, CorelDraw).

MAPPA: visualizzare, mappare e georeferenziare i dati geometrici

Cliccando su **Mappa** si apre l'interfaccia grafica del programma che permette di visualizzare i **Sistemi di riferimento** creati con le rispettive legende e disegnare le mappature direttamente su SICaR.

Una volta inseriti i dati alfanumerici, sempre all'interno di questa sezione, possiamo georeferenziare ossia collegare i poligoni disegnati/importati a una o più schede create o a uno o più sistemi di riferimento.

DATA – ENTRY: creare e collegare fra loro i dati alfanumerici

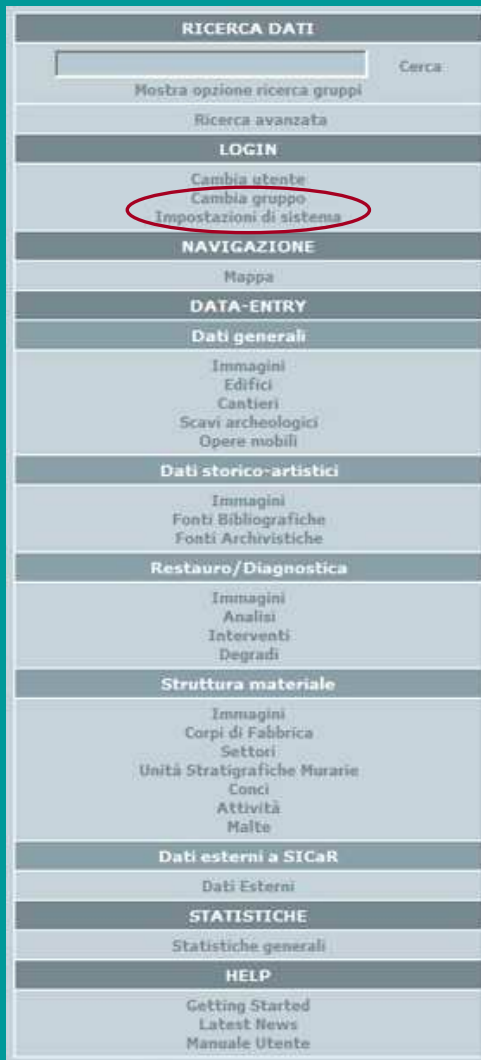
Cliccando su ogni termine è possibile aprire l'elenco delle schede presenti e crearne nuove, da compilare e collegare ad altre schede e/o ai sistemi di riferimento.

E' inoltre possibile importare un documento di testo (pdf, doc, html, ecc.) audio, video o anche caricare un sito web tramite la scheda **Dati Esterni**.

IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Dal menu principale cliccare su Impostazioni di sistema.

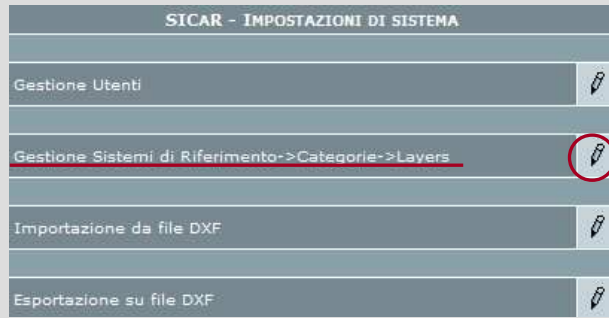
Questa voce compare solo se siamo Utenti coordinatori o Amministratori del Sistema.



In questa sezione possiamo accedere ai link per:

1. Creare un sistema di riferimento con i rispettivi layers
2. Importare su un layer una mappatura esistente in formato dxf
3. Esportare le mappature disegnate in SICaR su un file dxf

CREARE UN SISTEMA DI RIFERIMENTO



Nella finestra SICAR - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA cliccare sull'icona accanto a **Gestione Sistemi di Riferimento> Categorie >Layer**.



Nella finestra vengono visualizzati eventuali sistemi di riferimento già creati all'interno del gruppo; per crearne uno nuovo, cliccare su **Inserisci Nuovo Record** e cliccare **OK** alla domanda “Sei sicuro di inserire un nuovo record?”.




Nella finestra comparirà un nuovo record denominato **No name**;

- ☐ per editare il record cliccare sull'icona
- ☐ per creare categorie/sotto-categorie/layer cliccare sull'icona
- ☐ per duplicare il sistema di riferimento cliccare sull'icona
- ☐ per cancellare definitivamente il record cliccare sull'icona

CARICARE I BACKGROUND NEL SISTEMA DI RIFERIMENTO

SICAR - AMMINISTRAZIONE				
Amministrazione				
SISTEMI DI RIFERIMENTO				
BORGOMURATO	bkg 1: borgo.bkg			
No name				
Inserisci Nuovo Record				

Cliccando sull'icona  si apre il *record* in cui inserire i dati dell'immagine o del file dxf che andremo a caricare con un semplice *upload* e che costituirà il *background* del nostro sistema di riferimento.

SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3679]


mostra elenco Sistemi di Riferimento

NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	No name	
Coordinata X del punto di origine (in metri)		
Coordinata Y del punto di origine (in metri)		
Estensione massima orizzontale (in metri) del background		
Estensione massima verticale (in metri) del background		
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	1	
Numero pixel/unità di misura	1	
Qualità background	0	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Settore	<input type="text"/>	

I campi del *record*

Il *record* che si apre permette di caricare all'interno di SICAR una o più *background* e di impostare una serie di dati che ne definiscono la dimensione e la qualità.

I campi permettono di:

1. inserire i dati relativi al *background*, cliccando su  nei vari campi;
2. caricare con un **Upload** un **background** che può essere un'immagine *raster* o un DXF, che sarà la base su cui disegnare le mappature.

Possiamo caricare fino a 5 *background* utilizzando le 5 sezioni; il background caricato nella prima sezione sarà il primo che verrà visualizzato su MAPPA, da cui si accede dal Menù principale.

Esempio: possiamo caricare come primo background un ortofotopiano prima del restauro e, come secondo background, un ortofotopiano dopo il restauro.

Importazione di un'immagine raster come background

Se vogliamo inserire come background un'immagine *raster* prima dell'*upload*, dobbiamo:

- ❑ aprire l'immagine con un programma che mi permetta di elaborarla, tagliando lungo i bordi dell'oggetto **(1a)**
- ❑ annotare le misure reali dell'immagine, **ossia le misure del rilievo** espresse in metri e NON LE DIMENSIONI DELLA FOTO.

N.B. Se lasciamo intorno alla nostra immagine dei bordi, dobbiamo calcolarci le misure reali di questi distanze e sommarle alle misure dell'oggetto rilevato **(1b)**.

- ❑ salvare l'immagine come JPG o PNG controllando **(2):**

Fornato: inferiore ai 4500x4500 pixel

Tipo: Immagine JPG o PNG

Dimensioni: inferiore ai 4096 Kb = 4,096 MB



N.B. Se l'immagine supera i 4,096 MB, non possiamo caricarla on line ma va caricata direttamente sul server dopo averla trasformata in immagine ad alta risoluzione con estensione *imgf*.

- ❑ calcolare il rapporto **numero di pixel/unità di misura:**

$$\frac{\text{n. pixel orizzontali}}{\text{Estensione massima orizzontale}} = \frac{1440 \text{ px}}{12 \text{ m}} = 120 \text{ px/m}$$

$$\frac{\text{n. pixel verticali}}{\text{Estensione massima verticale}} = \frac{3360 \text{ px}}{28 \text{ m}} = 120 \text{ px/m}$$

N.B. Se l'immagine è "raddrizzata", i due rapporti coincidono.



SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3680]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	1	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	
DXF background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	
Raster background:	> Show Background Info	
Nome file background	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	
Settore	<input type="text" value=""/>	

I dati relativi all'immagine raster

NOME: nome dell'immagine inserita

COORDINATA X: 0 (coordinata dell'origine)

COORDINATA Y: 0 (coordinata dell'origine)

ESTENSIONE MASSIMA ORIZZONTALE DEL BACKGROUND: larghezza reale del nostro background, espressa in metri.

ESTENSIONE MASSIMA VERTICALE DEL BACKGROUND: altezza reale del nostro background, espressa in metri.

DIMENSIONE FINESTRA AL MASSIMO DELLO ZOOM: di default è 1; è un parametro legato alla visualizzazione del background all'apertura della mappa (estensione in metri). Se all'apertura vogliamo visualizzare tutta l'immagine inserita, aumentare il valore.

NUMERO DI PIXEL/UNITA' DI MISURA: scrivere la risoluzione dell'immagine ossia il rapporto pixel/m che ci siamo già calcolati.

QUALITA' BACKGROUND: si riferisce alla qualità dell'immagine all'apertura di SICaR; più alto è il valore e più tempo impiegherà il programma a caricare l'immagine all'apertura della mappa; il valore massimo è 100.

Caricare un'immagine raster

Se l'immagine è un file jpg, cliccare su **Upload Raster Background**: si apre una nuova finestra:

Sfoglia permette di selezionare il file

Invia File di caricare l'immagine in pochi secondi; al termine un messaggio darà conferma dell'upload.

IMAGE UPLOAD	
Nome del file	<input type="text"/> Sfoglia...
Path destinazione	/group_resources/120/svg/backgrounds/
Max Pixel Size	4500 x 4500
Max Kb Size	4096 Kb
Invia File	

SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3681]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	1	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background: Nome file background	T_SOCCORSO_frente_NO.jpg	
	> Show Background Info	
	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	

SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3681]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	1	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background: Nome file background	T_SOCCORSO_frente_NO.jpg	
	> Show Background Info	
	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	

Se l'immagine è un file ad alta risoluzione, che abbiamo provveduto a far caricare sul server, cliccare su : si apre una nuova finestra:

Empty: campo dove scrivere il nome del file con l'estensione imgf

Salva: permette di cercare sul server il file

MODIFICA DEL VALORE DEL CAMPO EMPTY	
empty	<input type="text" value="T_SOCCORSO_frente_NO.jpgf"/>
Annulla Salva	

Il file dxf come background



Di seguito illustriamo alcuni consigli pratici per importare velocemente come background un **rilievo restituito in dwg**. Prima dell'upload, su Autocad dobbiamo :

- ☐ scalare il disegno in maniera che **l'unità di misura risulti il metro**
- ☐ disegnare un rettangolo che contiene il rilievo e spostare tutto il disegno in maniera che il vertice in basso a sinistra del rettangolo sia centrato nel punto d'origine di **coordinate (0,0)**
- ☐ annotare la larghezza e altezza del rettangolo (12x28m)
- ☐ controllare che il rilievo sia disegnato solo con le seguenti geometrie: **linee, polilinee e cerchi**
- ☐ mettere tutto il disegno da importare (tranne il rettangolo) su un **unico layer** e annotarsi il nome
- ☐ salvare il file nel formato di interscambio **dxf nella versione Autocad 2000 o superiore**.
- ☐ controllare che il file dxf (non il file dwg, che in genere è più leggero) **non superi i 4096 Kb = 4,096 Mb**.

N.B. Se il file supera i 4 Mb conviene esportare da Autocad una jpg e seguire la procedura per inserimento delle raster come background.

SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3682]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	10	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background: Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
DXF background: Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background: Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background: Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background: Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Settore	<input type="text"/> 	

I dati relativi a un file dxf

NOME: nome dell'immagine

COORDINATA X: 0 (coordinata dell'origine)

COORDINATA Y: 0 (coordinata dell'origine)

ESTENSIONE MASSIMA ORIZZONTALE DEL BACKGROUND: larghezza reale del nostro background, espressa in metri (larghezza del rettangolo in Autocad)

ESTENSIONE MASSIMA VERTICALE DEL BACKGROUND: altezza reale del nostro background, espressa in metri (larghezza del rettangolo in Autocad).

DIMENSIONE FINESTRA AL MASSIMO DELLO ZOOM: di default è 1; è un parametro legato alla visualizzazione del background all'apertura della mappa (estensione in metri). Se all'apertura vogliamo visualizzare tutta l'immagine inserita, aumentare il valore.

NUMERO DI PIXEL/UNITA' DI MISURA: lasciare il valore di default (1)

QUALITA' BACKGROUND: si riferisce alla qualità dell'immagine all'apertura: più alto è il valore e più tempo impiegherà il programma a caricare l'immagine all'apertura della mappa. Il valore massimo è 100.

Caricare un file dxf con bk

SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3681]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	10	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background:	T_SOCCORSO_frente_NO.jpg	
Nome file background	> Show Background Info	
	> Upload Raster Background	
	> Upload DXF Background	

❑ Cliccare su **Upload Raster Background**; si apre una nuova finestra:

Sfoglia permette di selezionare il file

Invia File permette di caricare l'immagine; al termine un messaggio darà conferma dell'upload.

IMAGE UPLOAD	
Nome del file	<input type="text"/> Sfoglia...
Path destinazione	/group_resources/120/svg/backgrounds/
Max Pixel Size	4500 x 4500
Max Kb Size	4096 Kb
Invia File	

Layer presenti nel File DXF	
<input type="radio"/> 0	
<input checked="" type="radio"/> background	
Traslazione orizzontale	<input type="text" value="0"/>
Traslazione verticale	<input type="text" value="0"/>
Fattore di scala	<input type="text" value="1"/>
Traslazione orizzontale: is the distance of the lower-left vertex of background from the x axis Traslazione verticale: is the distance of the lower-left vertex of background from the y axis Fattore di scala: it is the factor of reduction/blowup to applying to the coordinates read from the DXF	
Importa	

❑ Dopo l'upload si apre in basso una sezione in cui vengono visualizzati i **Layer presenti nel File Dxf**: smarcare il layer su cui si trova il nostro background e cliccare importa.

N.B. Avendo già in Autocad spostato il disegno in 0,0 e scalato in metri, non è necessario qua inserire i valori nelle caselle TRASLAZIONE VERICALE, TRASLAZIONE ORIZZONTALE e FATTORE DI SCALA (lasciare i valori di default)

❑ A questo punto verranno importate le linee, polilinee e cerchi presenti nel layer selezionato: in basso il **Riepilogo dell'importazione** ci dà la conferma della creazione del background.

Geometry processed: L	
Geometry processed: PO	
Geometry processed: PO	
Geometry processed: PO	
Geometry processed: PO	
Geometry processed: PO	
Geometry processed: PO	
Riepilogo dell'Importazione	
Creazione background eseguito correttamente	

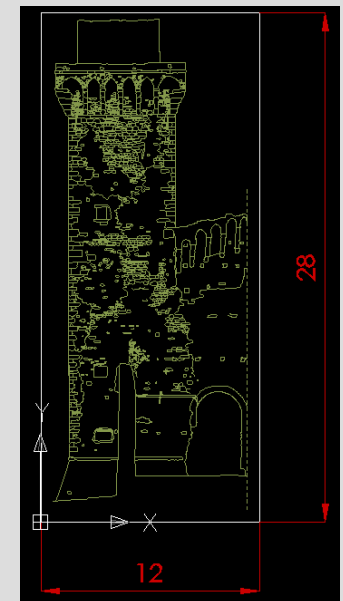
SISTEMI DI RIFERIMENTO [ID =3682]		
mostra elenco Sistemi di Riferimento		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	10	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background:	T_SOCCORSO_frente_NO_prima restauro.jpg	
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:	T_SOCCORSO_frenteNO_dopo restauro.jpg	
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
DXF background:	T_SOCCORSO_frenteSO_background.bkg	
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:		
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Raster background:		
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	
Settore	<input type="text" value=""/>	

Inserire due o più background

E' possibile caricare nel solito sistema di riferimento fino a 5 background avendo cura che le immagini e gli eventuali dxf siano perfettamente sovrapponibili.

Per le immagini bisogna inoltre assicurarsi che i background siano ritagliati in ugual modo e che abbiano la solita risoluzione (pixel/m).

Per i dxf, per semplificare la sovrapposizione, si crea in Autocad un rettangolo che coincide perfettamente con il ritaglio dell'immagine avendo poi cura di spostare tutto il disegno in maniera che il vertice del rettangolo in basso a sinistra sia centrato nello (0,0).



Informazioni sul background

Le informazioni riguardanti l'immagine o il file dxf che abbiamo usato come background vengono inseriti in una finestra che si apre cliccando **Show Background Info**.

NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Nome	TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)	
Coordinata X del punto di origine (in metri)	0	
Coordinata Y del punto di origine (in metri)	0	
Estensione massima orizzontale (in metri) del background	12	
Estensione massima verticale (in metri) del background	28	
dimensione finestra al massimo zoom (in metri)	10	
Numero pixel/unità di misura	120	
Qualità background	100	
Raster background:	T_SOCCORSO_frente_NO.jpg	
Nome file background	> Show Background Info > Upload Raster Background > Upload DXF Background	




BACKGROUND INFO	
Autore	Rilievo: Bartoli Restauri e Ricerche Srl. Roma - Collaborazione tecnica: Studio Baroni e P.
Parametri di acquisizione	120 pixel/m
Qualità/Precisione	Restituzione scala 1:100
Fonte	Soprintendenza di Pisa
Proprietario	
Data di realizzazione	dicembre 2005
Osservazioni	<div>Ortofotopiano del prospetto nord-ovest della Torre del Soccorso (Progetto di recupero)</div> <div></div>
<div>Annulla Salva</div>	


I campi da compilare sono:

- ☐ AUTORE
- ☐ PARAMETRI DI ACQUISIZIONE
- ☐ FONTE
- ☐ PROPRIETARIO
- ☐ DATA DI REALIZZAZIONE
- ☐ OSSERVAZIONI

Cliccando **salva** i dati vengono memorizzati.

CATEGORIE E LAYERs NEL “SISTEMA DI RIFERIMENTO”

SICAR - AMMINISTRAZIONE				
Amministrazione				
SISTEMI DI RIFERIMENTO				
BORG MURATO	bkg 1: borgo.bkg			
TORRE DEL SOCCORSO fron te NO	bkg 1: T_SOCCORSO_fron te_NO.jpg bkg 2: T_SOCCORSO_fron teNO_backgroun d.bkg			
Inserisci Nuovo Record				

Cliccando sull'icona  si apre la finestra in cui creare categorie/sottocategorie e layers che costituiscono la legenda delle mappature.

ES. LEGENDA

1. MATERIALI

1. Marmo
2. Pietra arenaria
3. Intonaco

2. DEGRADO

1. LITOTIPI
 1. Erosione
 2. Esfoliazione
2. INTONACO
 1. distacco

3. DIAGNOSTICA

1. analisi stratigrafiche

4. INTERVENTI

1. PULITURA
 1. Disinfestazione
 2. Pulitura con acqua deionizzata
2. CONSOLIDAMENTO
 1. Consolidamenti strutturali
 2. Riadesione di frammenti e scaglie

La legenda delle carte tematiche

Prima di creare su SICaR le Categorie/Sotto-categorie e layers, è utile crearsi un **indice dei dati** che vogliano mappare, in cui consideriamo le categorie dei titoli, le sottocategorie dei sottotitoli e i layers i livelli da mappare. E' altresì importarsi annotarsi la posizione delle singole voci.

Immaginiamo di aver inserito come background la facciata di un edificio e di dover mappare i materiali, il degrado, le analisi e gli interventi. Una possibile organizzazione dei dati può essere quella proposta a lato

Le CATEGORIE sono i "titoli", ossia:

MATERIALI

DEGRADO

DIAGNOSTICA

INTERVENTI

Le SOTTO-CATEGORIE sono i "sottotitoli" ossia:

LITOTIPI e INTONACO per il DEGRADO

PULITURA e CONSOLIDAMENTO per gli INTERVENTI


I LAYER sono le singoli "layer" da mappare:

Marmo, Pietra arenaria e Intoaco per i MATERIALI

Erosione, Esfoliazione per i LITOTIPI

Creazione delle categorie

Cliccata l'icona della pennina accanto al sistema di riferimento, si apre una finestra in cui andremo a creare una o più categorie cliccando **Inserisci Nuovo Record**; dare OK al messaggio di conferma.

Le nuove categorie non hanno un nome e neppure una posizione assegnata: per editarle cliccare sull'icona .














Cliccando sull'icona  possiamo dare il nome e assegnare la posizione alla categoria.



Il link **mostra Elenco Categorie** mi permette di tornare alla finestra precedente.














Seguendo la legenda precedente avremo questa struttura di categorie.

N.B. nel campo Posizione numerare la prima decina con lo zero davanti (01, 02 ...09, 10, 11).





CATEGORIE	
Griglia	
Inserisci Nuovo Record	

CATEGORIE	
Griglia	
No name	Posizione: 0 layers   
No name	Posizione: 0 layers   
No name	Posizione: 0 layers   
No name	Posizione: 0 layers   
Inserisci Nuovo Record	

CATEGORIE [ID =9853]	
mostra elenco Categorie	
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO
Nome	No name 
Posizione	

CATEGORIE	
Griglia	
MATERIALI	Posizione 01 0 layers   
DEGRADO	Posizione 02 0 layers   
DIADNOSTICA	Posizione 03 0 layers   
INTERVENTI	Posizione 04 0 layers   
Inserisci Nuovo Record	

Creazione dei layer

CATEGORIE			
Griglia			
MATERIALI	Posizione: 01	0 layers	
DEGRADO	Posizione: 02	0 layers	
DIADNOSTICA	Posizione: 03	0 layers	
INTERVENTI	Posizione: 04	0 layers	
Inserisci Nuovo Record			

Cliccando sulle icone  andremo a creare per ogni categoria i rispettivi layers.

Iniziamo a cliccare la pennina relativa alla categoria *MATERIALI*.

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione | Sistemi di Riferimento | Categorie

LAYER

Inserisci Nuovo Record

Nella finestra che si apre cliccare **Inserisci Nuovo Record** per creare un nuovo Layer; dare OK al messaggio di conferma.


SICAR - AMMINISTRAZIONE








Amministrazione | Sistemi di Riferimento | Categorie

LAYER

Sotto-categoria:	No name	Posizione:	Opacità: 80 BLUE	polygons: 0	coeff.: 1	cost: 1	
------------------	---------	------------	---------------------	-------------	-----------	---------	-------------------------------------------------------------------------------------

Inserisci Nuovo Record

Si crea un layer appartenente alla categoria *MATERIALI*; per editarlo ossia dare un nome e assegnare un colore, cliccare sull'icona .

NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Sotto-categoria	<input type="text" value="No name"/>	
Nome	No name	
Pattern File		
Colore		
Coefficiente di ricalcolo	1	
Costo unitario	1	
Opacità	<input type="text" value="80"/>	
Posizione		

Nella categoria *MATERIALI* non esistono sottocategorie quindi:

- ☐ scrivere il nome es. *marmo*
- ☐ scegliere il colore cliccandoci sopra (o sulla pennina per digitare il codice di un colore preceduto da #)
- ☐ scrivere la posizione del layer all'interno della categoria (per il *marmo* è la 01)

Creazione delle sottocategorie

La sezione in alto **GESTIONE SOTTO-CATEGORIE** è riservata alla creazione delle sotto-categorie: selezionare **Nuova**, scrivere **Nome** e **Posizione** della Sottocategoria e cliccare Salva. Possiamo subito creare in questa sezione tutte le altre sottocategorie.

LAYERS [ID =22845]		
mostra elenco Layers		
GESTIONE SOTTO-CATEGORIE		
[Nuova] ▼	Nome: PULITURA Posizione: 01	Salva Rimuovi
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Sotto-categoria	▼	
Nome	No name	
Pattern File		
Colore		
Coefficiente di ricalcolo	1	
Costo unitario	1	
Opacità	80 ▼	
Posizione		

LAYERS [ID =22845]		
mostra elenco Layers		
GESTIONE SOTTO-CATEGORIE		
CONSOLIDAMENTO ▼	Nome: CONSOLIDAMENTO Posizione: 02	Salva Rimuovi
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
Sotto-categoria	CONSOLIDAMENTO ▼	
Nome	PULITURA CONSOLIDAMENTO	
Pattern File		
Colore		
Coefficiente di ricalcolo	1	
Costo unitario	1	
Opacità	80 ▼	
Posizione	02	

Il campo **SOTTO - CATEGORIA** permette di assegnare al layer l'appartenenza ad una delle sotto-categorie create nella sezione precedente.

IMPORTARE SU SICaR UNA MAPPATURA IN DXF



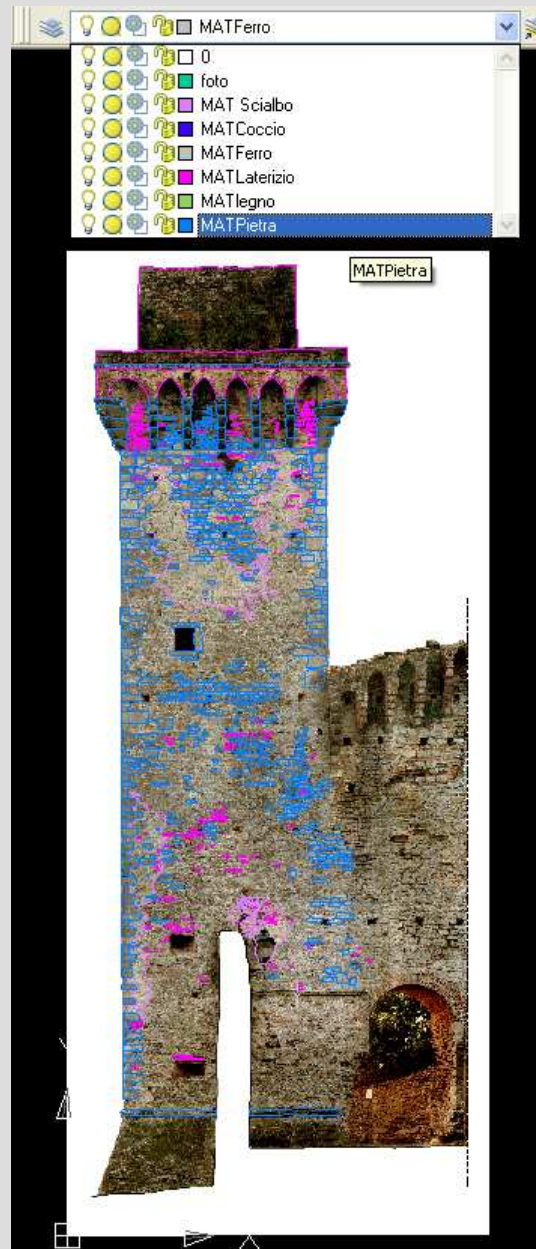
Possiamo importare su SICaR una mappatura creata con un altro programma che permetta di salvare in file dxf.

Si può importare un solo layer alla volta, ripetendo le operazioni che seguono tante volte quante sono i layer da importare.

1



2



Il file dxf come layer

Per velocizzare la procedura di importazione delle mappature conviene utilizzare il solito file dxf che abbiamo usato per importare il background (1) o importare su Autocad l'immagine raster scalata in metri e spostata nello 0,0 (2):

- ☐ dare ai layer di Autocad gli stessi nomi dei layer di SICaR, per evitare di confondersi nell'importazione dei dati (il colore non ha nessuna importanza);
- ☐ controllare che le geometrie da importare siano polilinee chiuse, rettangoli e cerchi (SICaR non importa linee, ellissi, spline o polilinee aperte);
- ☐ alleggerire il file cancellando il background (o l'immagine) e i layer che non dobbiamo importare; conviene lasciare solo il rettangolo, che può servirci come riferimento per eventuali aggiunte o modifiche dei layer;
- ☐ salvare il file nel formato di interscambio **dxf nella versione Autocad 2000 o superiore**;
- ☐ controllare che il file dxf) **non superi i 4096 Kb = 4,096 MB**. Se supera i 4 mega conviene dividere le mappature in più file dxf.

Importazione di un file dxf su un layer

1. Dopo aver cliccato sull'icona accanto a **Importazione da file dxf** si apre una sezione dove andiamo a scegliere il sistema di riferimento, tra quelli creati all'interno del gruppo, su cui vogliamo importare le mappature es. TORRE DEL SOCCORSO fronte NO.

In alto una finestra ricorda il formato da importare (file dxf versione Autocad 2000 o superiore); le geometrie importabili (polilinee chiuse e cerchi), le dimensioni massime del file (4194304 byte ossia 4,193Mb).

2. Scelto il sistema di riferimento, bisogna selezionare la categoria, tra quelle precedentemente create es. MATERIALI

3. Scelta la categoria, bisogna cliccare su un layer, tra quelli precedentemente es. PARAMENTO IN PIETRA

4. La finestra FILE UPLOAD permette di cercare il file dxf con il comando **Sfoglia...** e di caricarlo tramite **Invia file**.

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

IMPORTAZIONE DA FILE DXF

Minimum DXF version supported: **AutoCAD 2000**
Graphical entities supported: **Circle and closed Polyline**
Maximum size of DXF file: **4194304 byte**

WARNING: the DXF file should not contain raster images or external reference

Scegli il Sistema di Riferimento: -- scegli --

- scegli --
- 0. BORGO MURATO
- 01c. TORRE DEL SOCCORSO - fronte SO
- 01b. TORRE DEL SOCCORSO fronte NE
- 01a. TORRE DEL SOCCORSO fronte NO**
- 01d. TORRE DEL SOCCORSO fronte SE
- 02. MURA DEL SOCCORSO fronte esterno
- 03a. MURA EST fronte esterno
- 03b. MURA EST fronte interno

Scegli il Sistema di Riferimento: 01a. TORRE DEL SOCCORSO fronte NO

Scegli la Categoria: -- scegli --

- scegli --
- INTERVENTI PRELIMINARI
- INTERVENTI DI INTEGRAZIONE
- INTERVENTI DI CONSERVAZIONE
- INTERVENTI DI CONSOLIDAMENTO
- INTERVENTI DI PULITURA
- ANALISI ARCHEOLOGICA
- DEGRADO (2005)
- RILIEVO
- MATERIALI**
- PRELIEVI (2005)
- TECNICHE ESECUTIVE

Scegli il Sistema di Riferimento: 01a. TORRE DEL SOCCORSO fronte NO

Scegli la Categoria: MATERIALI

Scegli il Layer

- Legno (0 poligoni)
- Ceramica (0 poligoni)
- Paramento in pietra (0 poligoni)**
- Ferro (0 poligoni)
- Paramento in laterizio (0 poligoni)
- Sbruffatura e intasazione dei giunti con inerti pezz. 10-12mm (0 poligoni)
- Scialbatura (0 poligoni)

FILE UPLOAD

Nome del file: Sfoglia...

Path destinazione: /group_resources/120/dxf/

Max Kb Size: 4096 Kb

Importazione di un file dxf su un layer

5. Dopo il messaggio Upload avvenuto con successo si apre una schermata in cui vengono riassunte le operazioni:

☐ Layer selezionato

☐ File dxf caricato

A questo punto cliccare su **Continua**; se abbiamo sbagliato nella scelta del layer o del file tornare indietro (link [Amministrazione](#) in alto).

SICAR - AMMINISTRAZIONE

[Amministrazione](#)

IMPORTAZIONE DA FILE DXF

Minimum DXF version supported: **AutoCAD 2000**
Graphical entities supported: **Circle and closed Polyline**
Maximum size of DXF file: **4194304 byte**

WARNING: the DXF file should not contain raster images or external reference

Scegli il Sistema di Riferimento: **TORRE DEL SOCCORSO fronte NO (copia)**

Scegli la Categoria: **MATERIALI**

Scegli il Layer

Legno (0 poligoni)
Ceramica (0 poligoni)
Paramento in pietra (0 poligoni)
Ferro (0 poligoni)
Paramento in laterizio (0 poligoni)
Sbruffatura e intasazione dei giunti con inerti pezz. 10-12mm (0 poligoni)
Scialbatura (0 poligoni)

Layer selezionato	File DXF caricato
Paramento in pietra	T_SOCCORSO_fronteNO_retiniAdwg.dxf

Continua

6. Dopo aver cliccato continua si apre una finestra con l'elenco di tutti i layer presenti nel file dxf; smarcare il layer da importare e cliccare **Importa**.

Layer presenti nel File DXF

☐ 0
☒ MATPietra
☐ MATLaterizio
☐ MATFerro
☐ MAT Scialbo
☐ MATCoccio
☐ MATlegno
☐ foto

Traslazione orizzontale: 0

Traslazione verticale: 0

Fattore di scala: 1

Traslazione orizzontale: is the distance of the lower-left vertex of background from the x axis
Traslazione verticale: is the distance of the lower-left vertex of background from the y axis
Fattore di scala: it is the factor of reduction/blowup to applying to the coordinates read from the DXF

Importa

N.B. Avendo usando un file dxf posizionato in 0,0 e scalato in metri, non è necessario qua inserire i valori nelle caselle TRASLAZIONE VERICALE, TRASLAZIONE ORIZZONTALE e FATTORE DI SCALA (lasciare i valori di default)

IMPORTAZIONE DA FILE DXF

Minimum DXF version supported: **AutoCAD 2000**
 Graphical entities supported: **Circle and closed Polyline**
 Maximum size of DXF file: **4194304 byte**

WARNING: the DXF file should not contain raster images or external reference

Layer selezionato	File DXF caricato
Paramento in pietra	T_SOCCORSO_frenteNO_retiniAdwg.dxf

Polygon stored correctly - n. of points=95
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=13
 Polygon stored correctly - n. of points=9
 Polygon stored correctly - n. of points=29
 Polygon stored correctly - n. of points=29
 Polygon stored correctly - n. of points=21
 Polygon stored correctly - n. of points=26
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=23
 Polygon stored correctly - n. of points=14
 Polygon stored correctly - n. of points=16
 Polygon stored correctly - n. of points=38
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=16
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=14
 Polygon stored correctly - n. of points=11
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=9
 Polygon stored correctly - n. of points=16
 Polygon stored correctly - n. of points=14
 Polygon stored correctly - n. of points=12
 Polygon stored correctly - n. of points=11
 Polygon stored correctly - n. of points=16
 Polygon stored correctly - n. of points=13
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=20
 Polygon stored correctly - n. of points=23
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=11
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=12
 Polygon stored correctly - n. of points=13
 Polygon stored correctly - n. of points=14
 Polygon stored correctly - n. of points=13
 Polygon stored correctly - n. of points=18
 Polygon stored correctly - n. of points=36
 Polygon stored correctly - n. of points=13
 Polygon stored correctly - n. of points=15
 Polygon stored correctly - n. of points=21
 Polygon stored correctly - n. of points=10
 Polygon stored correctly - n. of points=38

Riepilogo dell'importazione

Chosen DXF Layer: **MATPietra**
 Polygons stored: **45**
 Circles stored: **0**

Importazione di un file dxf su un layer

Dopo aver cliccato importa, si apre finestra in cui si visualizzano tutti i poligoni importati correttamente.

In basso il **Riepilogo dell'importazione (1)** ci dà le seguenti informazioni:

- ☐ Nome del layer del file dxf che abbiamo utilizzato
- ☐ Numero dei poligoni importati
- ☐ Numero dei cerchi importati

Le stesse operazioni vanno ripetute per ciascun layer su cui vogliamo importare dei poligoni. Cliccare in alto **Amministrazione (2)** per tornare alla sezione Impostazioni di sistema da cui accedere a Importazione su file dxf.

N.B. Se qualche poligono non è stato importato controllare il file dxf in Autocad in quanto potrebbe erroneamente:

- ☐ essere una polilinea aperta
- ☐ essere disegnato con una geometria diversa dalla polilinea o dal cerchio (SICaR non importa ellissi, spline o linee)
- ☐ appartenere a un layer diverso da quello importato

ESPORTARE DA SICaR UNA MAPPATURA IN DXF



Possiamo esportare da SICaR in formato dxf , una mappatura creata o inserita su SICaR .

Si può esportare un solo layer alla volta, o tutti i layers appartenenti a una determinata categoria.

Esportazione di layers su file dxf

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Scegli il Sistema di Riferimento

-- scegli --

-- scegli --

0. BORGO MURATO

01c. TORRE DEL SOCCORSO - fronte SO

01b. TORRE DEL SOCCORSO fronte NE

01a. TORRE DEL SOCCORSO fronte NO

01d. TORRE DEL SOCCORSO fronte SE

02. MURA DEL SOCCORSO fronte esterno

03a. MURA EST fronte esterno

03b. MURA EST fronte interno

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Scegli il Sistema di Riferimento

0. BORGO MURATO

Scegli la Categoria/Layer da esportare

AREE VERDI	Esporta
Aree pubbliche (4 poligoni)	Esporta
Aree private (9 poligoni)	Esporta
INTERVENTI DI RECUPERO E RIQUALIFICAZIONE	Esporta
I stralcio - Torre del Soccorso (1 poligoni)	Esporta
II stralcio - Torre delle Quattro Porte (1 poligoni)	Esporta
II stralcio - Mura nord (3 poligoni)	Esporta
IV stralcio -Mura sud (1 poligoni)	Esporta
I stralcio - Mura est (1 poligoni)	Esporta

1. Selezionare il sistema di riferimento di interesse
2. Viene visualizzato l'elenco delle categorie e layers presenti nel sistema di riferimento selezionato: selezionare la categoria di interesse
- 3.a POSSIBILITA' 1: cliccando su **“Esporta categoria di layers”** posso esportare simultaneamente tutti i layers presenti nella categoria selezionata. Si apre una finestra in cui dobbiamo cliccare su continua. Una volta che compare la finestra con Esportazione avvenuta con successo, cliccare con il tasto destro sul nome del layer (avrà prefisso Cat) per salvarlo sul computer.

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Riepilogo dell'esportazione

Esportazione completata con successo: Cat-10157-441.dxf

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Nome del file DXF

Cat-10157-441

Continua

- 3b. POSSIBILITA' 2: cliccando su **“Esporta”** vicino al nome del layer, esporto solo il layer selezionato. Cliccare su continua e poi salvare il file come illustrato prima.

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Nome del file DXF

Lyr-23797-441

Continua

SICAR - AMMINISTRAZIONE

Amministrazione

ESPORTAZIONE SU FILE DXF

DXF version exported: **AutoCAD 2000**

Riepilogo dell'esportazione

Esportazione completata con successo: Lyr-23797-441.dxf

MAPPA

Dal menù principale cliccare su “Mappa”.



Questa voce permette di:

- ☐ Visualizzare i dati geometrici inseriti
- ☐ Disegnare le mappature
- ☐ Georeferenziare i poligoni

VISUALIZZARE I DATI GEOMETRICI INSERITI

Su MAPPA andiamo a visualizzare:

☐ sistemi di riferimento creati con i relativi background importati e le legende create (categorie, sotto-categorie e layers)



☐ le informazioni legate al background

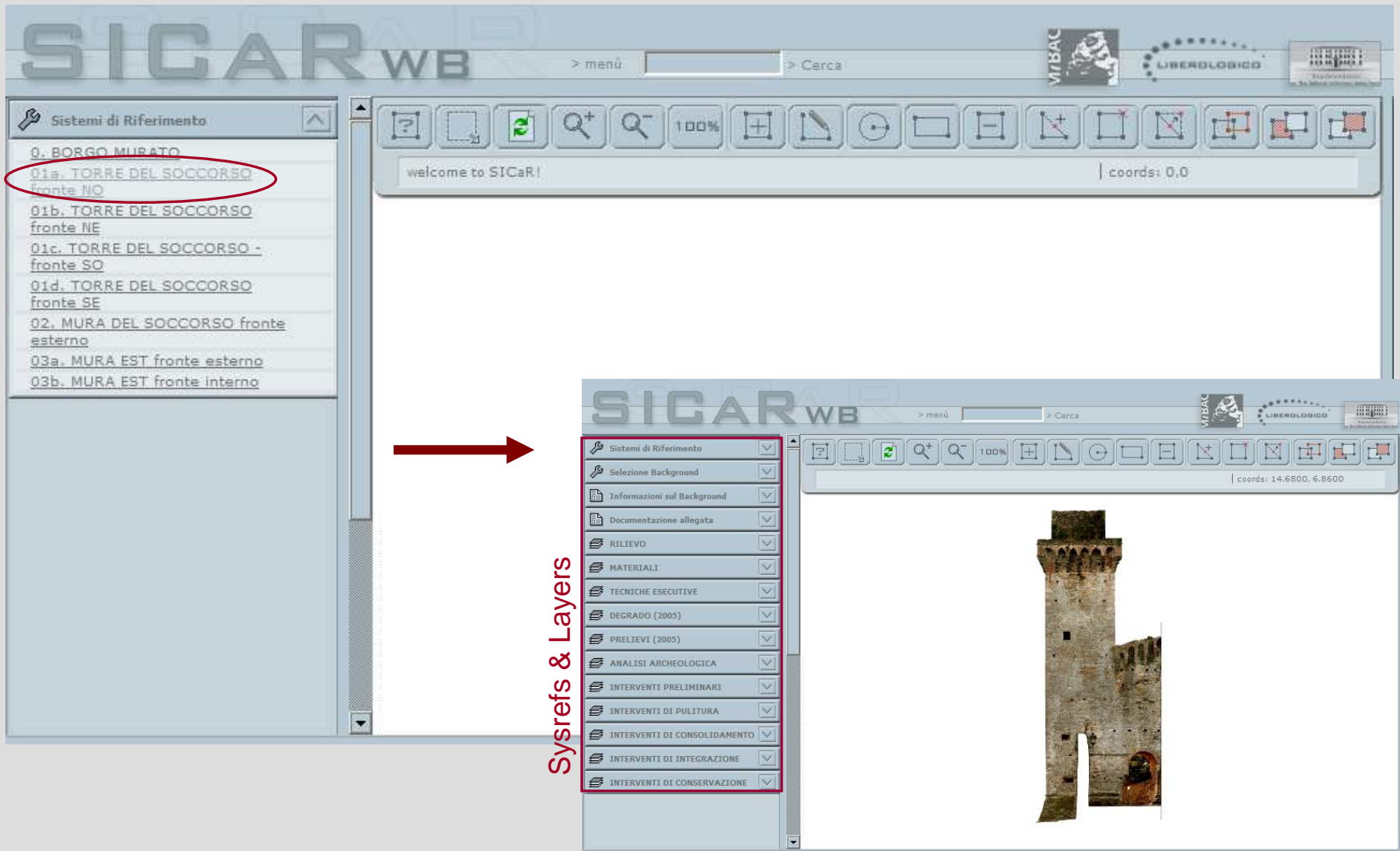
☐ l'elenco dell'eventuale documentazione allegata al sistema di riferimento

Come creare e collegare schede alfanumeriche al sistema di riferimento verrà illustrato più avanti.

☐ le eventuali mappature importate tramite file dxf nei layers

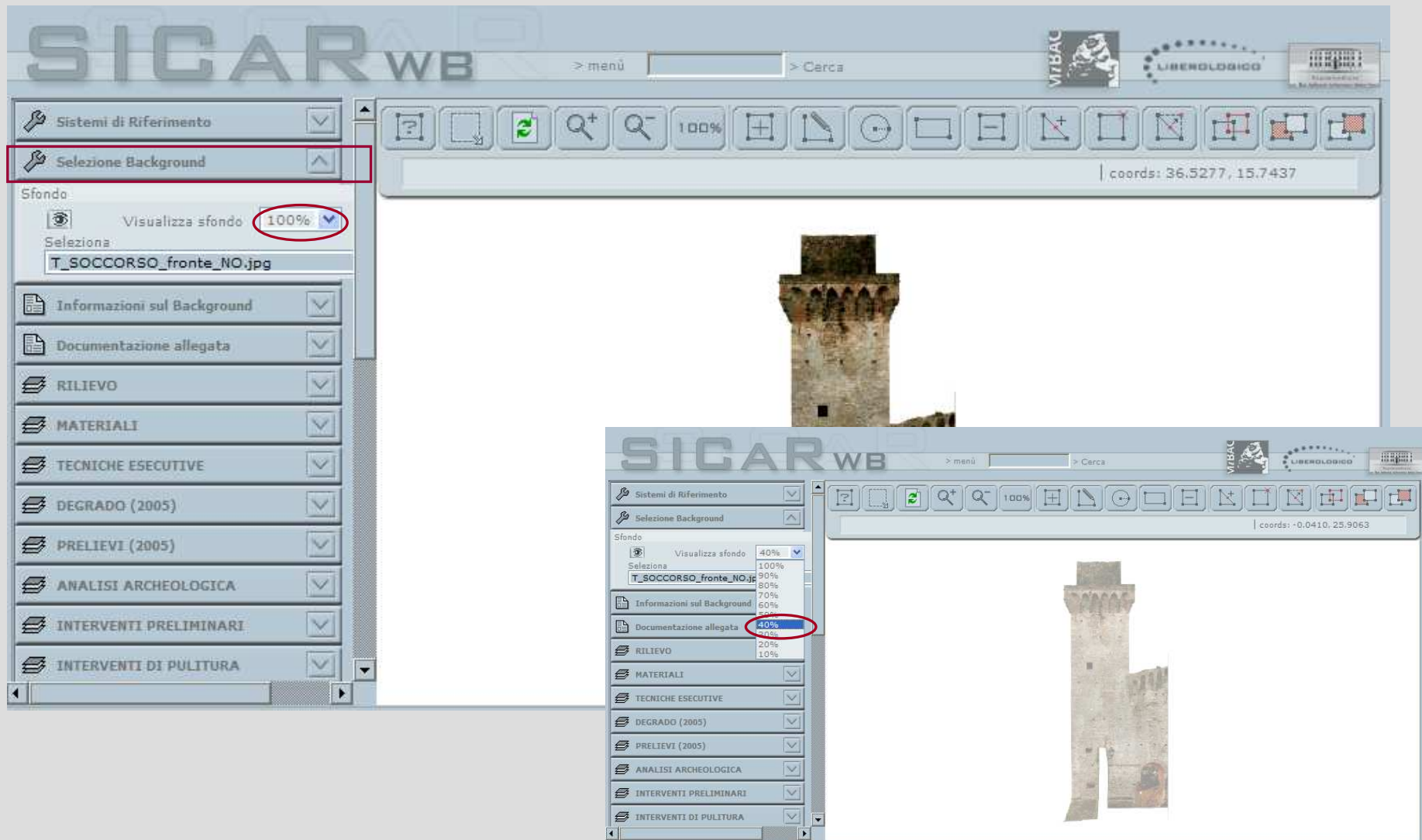
Visualizzare il sistema di riferimento

Cliccare nella tendina **Sistemi di Riferimento** sul nome del sistema che si vuole aprire: verrà visualizzato il primo background importato e a sinistra un elenco di raggruppatori a scomparsa (sezione **Sysrefs & Layer**), apri e richiudi con appositi pulsanti:  e .



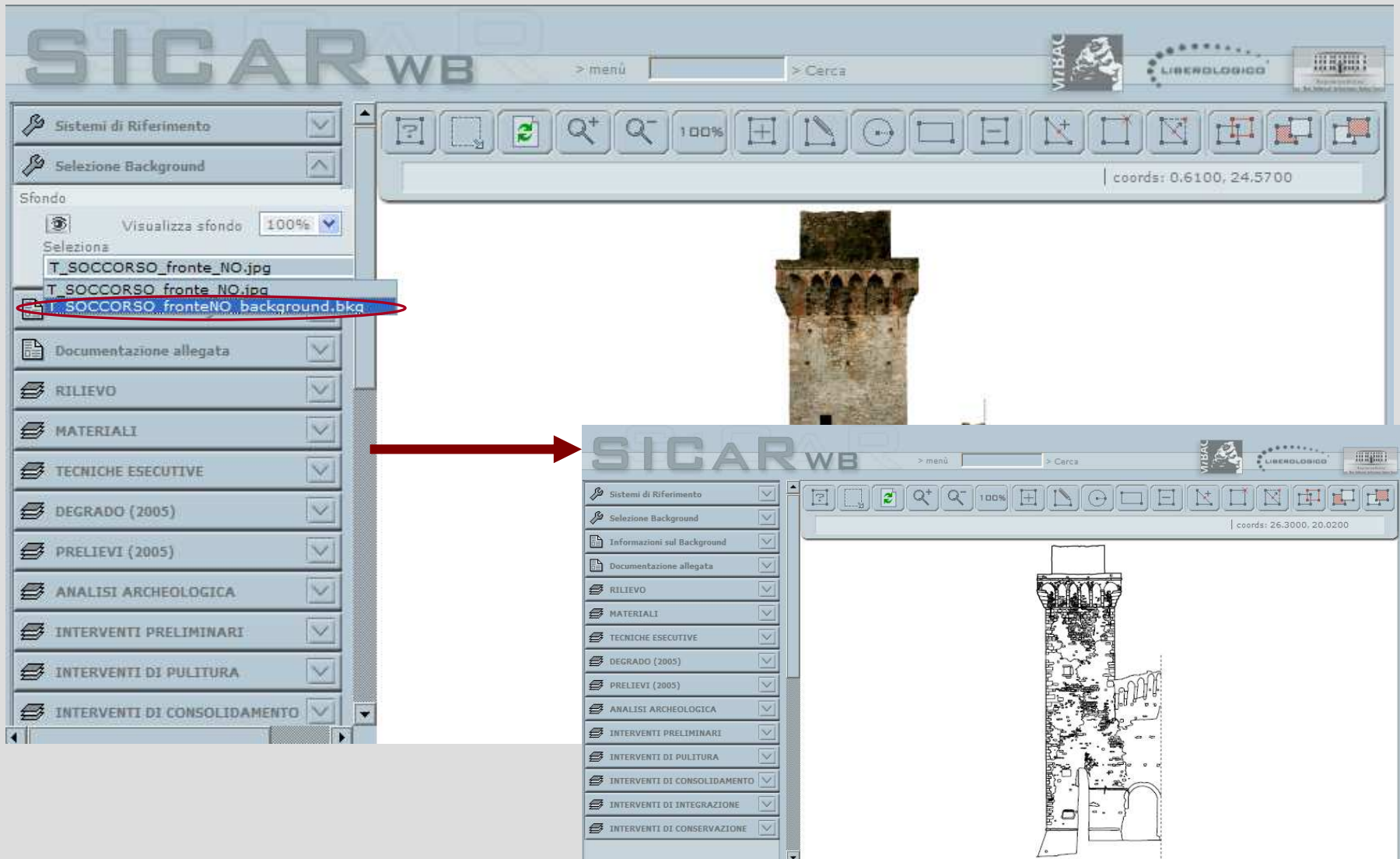
Cambiare l'opacità dello sfondo

1. Cliccare sul pulsante-freccia accanto a **Selezione Background**
2. Scegliere la percentuale di opacità accanto a **Visualizza sfondo**



Visualizzare il secondo background

Se si è caricato un secondo background, per visualizzarlo aprire la tendina **Seleziona Background** e cliccare sul secondo nome visualizzato.



Visualizzare le informazioni del Background

Cliccare sul pulsante-freccia accanto al **Informazioni Background**: verranno visualizzate le informazioni che avevamo inserito nel Sistema di Riferimento nella voce **Show Background Info**

The screenshot displays the SICAR WB software interface. The top header includes the 'SICAR WB' logo, a search bar with '> menù' and '> Cerca' buttons, and logos for 'VIBAC' and 'LIBERLOGICO'. The left sidebar contains a menu with 'Sistemi di Riferimento' and 'Selezione Background' (highlighted with a red circle and an upward arrow). Below these are options for 'Sfondo' (Visualizza sfondo: 100%) and 'Selezione' (T_SOCCORSO_frente_NO.jpg). The 'Informazioni sul Background' panel (highlighted with a red rectangle) is expanded, showing the following details:

- Autore:** Rilievo: Bartoli Restauri e Ricerche Srl. Roma - Collaborazione tecnica: Studio Baroni e Partners Pisa
- Parametri di acquisizione:** 120 pixel/m
- Qualità/Precisione:**
- Fonte:** Soprintendenza di Pisa
- Proprietario:**
- Data di realizzazione:** dicembre 2005
- Osservazioni:** Ortofotopiano del prospetto nord-ovest della Torre del Soccorso (Progetto di recupero architettonico e urbanistico di Vicopisano - Conservazione e riqualificazione delle mura e delle torri, pag. 14).

The main workspace shows a 3D model of a stone tower (Torre del Soccorso) with a red bounding box. The top toolbar contains various navigation and editing tools. The status bar at the bottom right displays 'coords: -0.0410, 8.4966'.

Visualizzare e aprire la documentazione allegata

1. Cliccare sul pulsante-freccia accanto a **Documentazione allegata**: verrà visualizzato l'elenco della documentazione allegata.
2. Cliccando sul nome della scheda si aprirà la relativa scheda collegata.

The screenshot displays the SICAR WB web application interface. On the left, a sidebar menu lists various project categories, with 'Documentazione allegata' highlighted. A red circle and an arrow point to the 'scheda id: 5555' entry under the 'LAVORAZIONI PER IL RESTAURO DELLA TORRE DEL SOCCORSO' section. The main area shows a large image of a stone tower. On the right, a detailed view of the project is shown, including a table of external data and a description of the restoration work.

SICAR WB > menù > Cerca

Sistemi di Riferimento
Selezione Background
Informazioni sul Background
Documentazione allegata

Cantieri
scheda id: 515
Oggetto: Torre del Soccorso - Unità n. 5 - I stralcio
Tipo Oggetto: Bene Immobile
Dati Esterni
scheda id: 5555
LAVORAZIONI PER IL RESTAURO DELLA TORRE DEL SOCCORSO
Autore: SRKEDIL SRL

RILIEVO
MATERIALI
TECNICHE ESECUTIVE
DEGRADO (2005)
PRELIEVI (2005)
ANALISI ARCHEOLOGICA
INTERVENTI PRELIMINARI
INTERVENTI DI PULITURA
INTERVENTI DI CONSOLIDAMENTO
INTERVENTI DI INTEGRAZIONE
INTERVENTI DI CONSERVAZIONE

coords: 31.1300, 5.0400

SICAR WB > menù > Cerca

STAMPA
DATI ESTERNI [ID =5555]
mostra elenco Dati Esterni

NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	Opz.
Titolo	LAVORAZIONI PER IL RESTAURO DELLA TORRE DEL SOCCORSO	
Autore	SRKEDIL SRL	
Descrizione	Il restauro della Torre del Soccorso verrà eseguito tramite le seguenti fasi: - preconsolidamento - lavaggio - consolidamento - sigillature - trattamento finale.	
Content Type	altro	
URL	../group_resources/120/uploads/RELAZIONE_RESTAURO.pdf > Upload File	
Data	4 marzo 2008	

Apri in un'altra finestra

04/03/2008 16:40 FAX 0572508147 ARKEDIL SRL 002

Descrizione delle lavorazioni per il restauro Torre del Soccorso


Il restauro della torre del soccorso verrà eseguito tramite le seguenti fasi:

Preconsolidamento
Sulle parti più incoerenti o distaccate verranno applicate delle veline con alcool polivinilico successivamente verrà applicato del silicato di utile diluito al 40% in modo da poter poi pulire la superficie.
Le parti distaccate più grosse potrebbero essere messe in sicurezza con dei piccoli ponticelli di resina poliestere (Simolit o tenax) da eseguire sotto livello in modo poi da coprirle con le sigillature.
Il tutto verrà fotografato e trascritto su disegni in modo da avere una corretta e reale mappatura

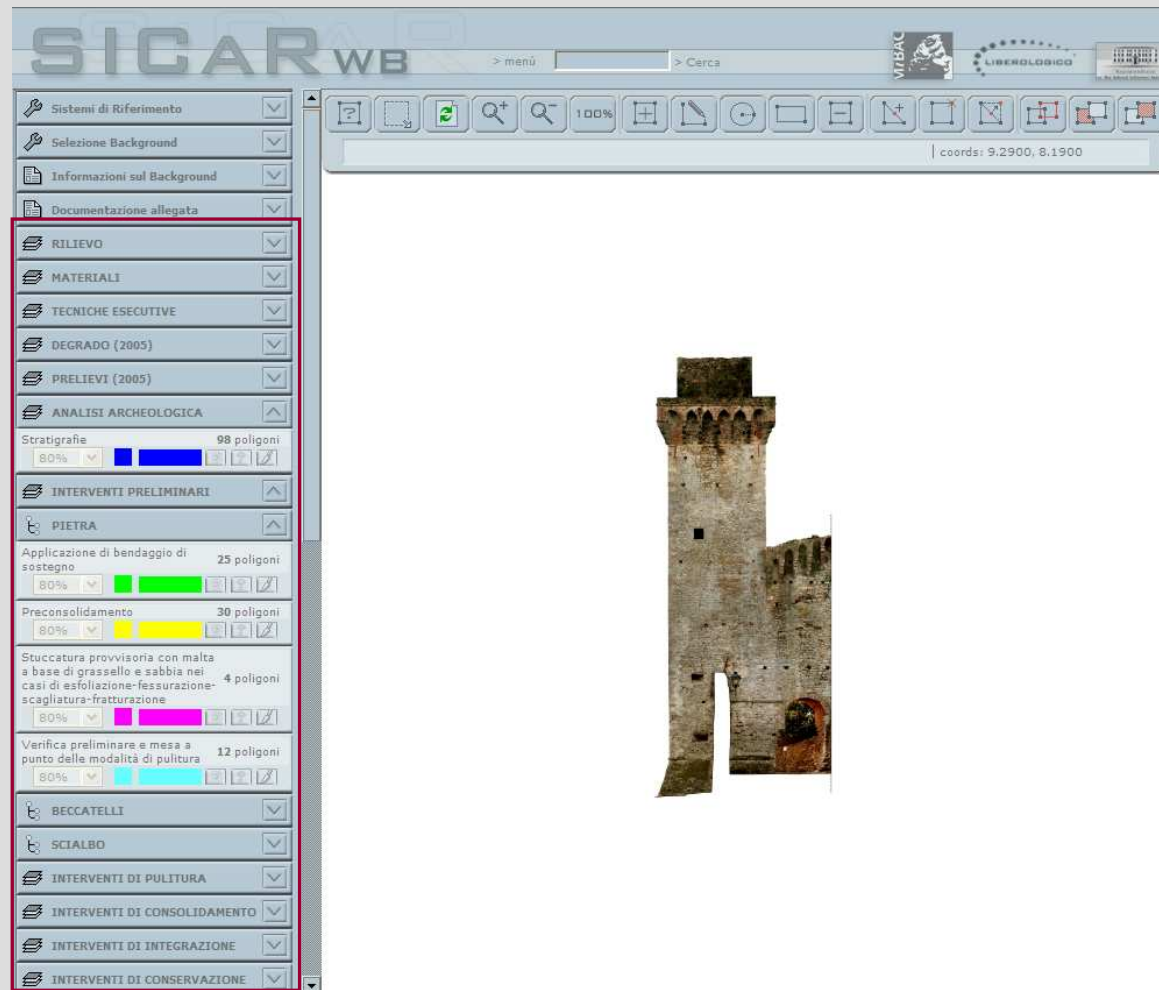
Lavaggio
Il lavaggio verrà eseguito con gli atomizzatori sulle mensole dei beccatelli, da dover concordare con

Fatto Internet 100%

Categorie, Sotto - categorie e layers

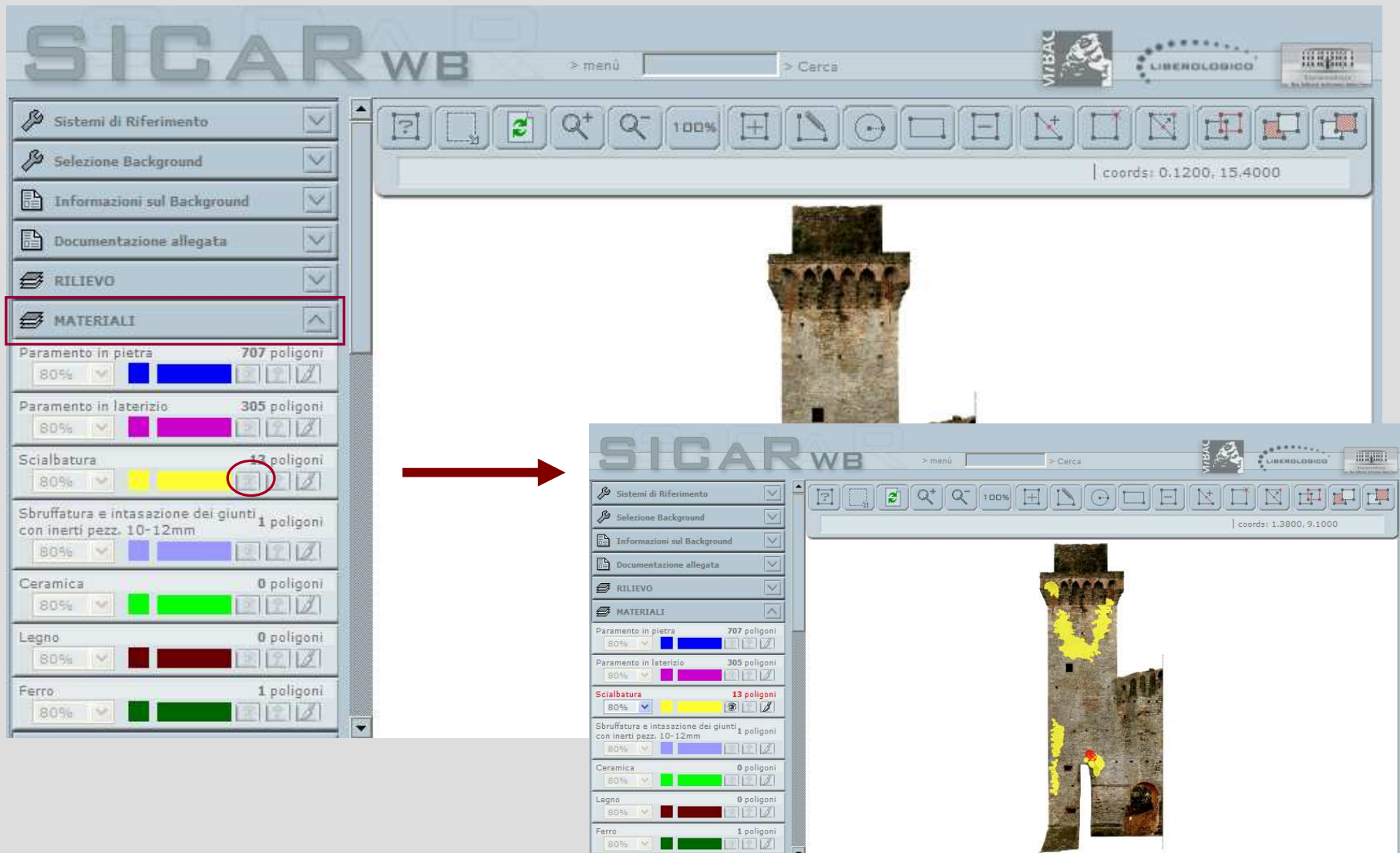
Con l'icona  vengono visualizzate le categorie create in precedenza all'interno del sistema di riferimento, che raggruppano:

- ☐ i layers, se non sono state create le sotto – categorie, con i colori predentemente assegnati;
- ☐ le sotto - categorie, indicate con l'icona  , che raggruppano a loro volta i layers



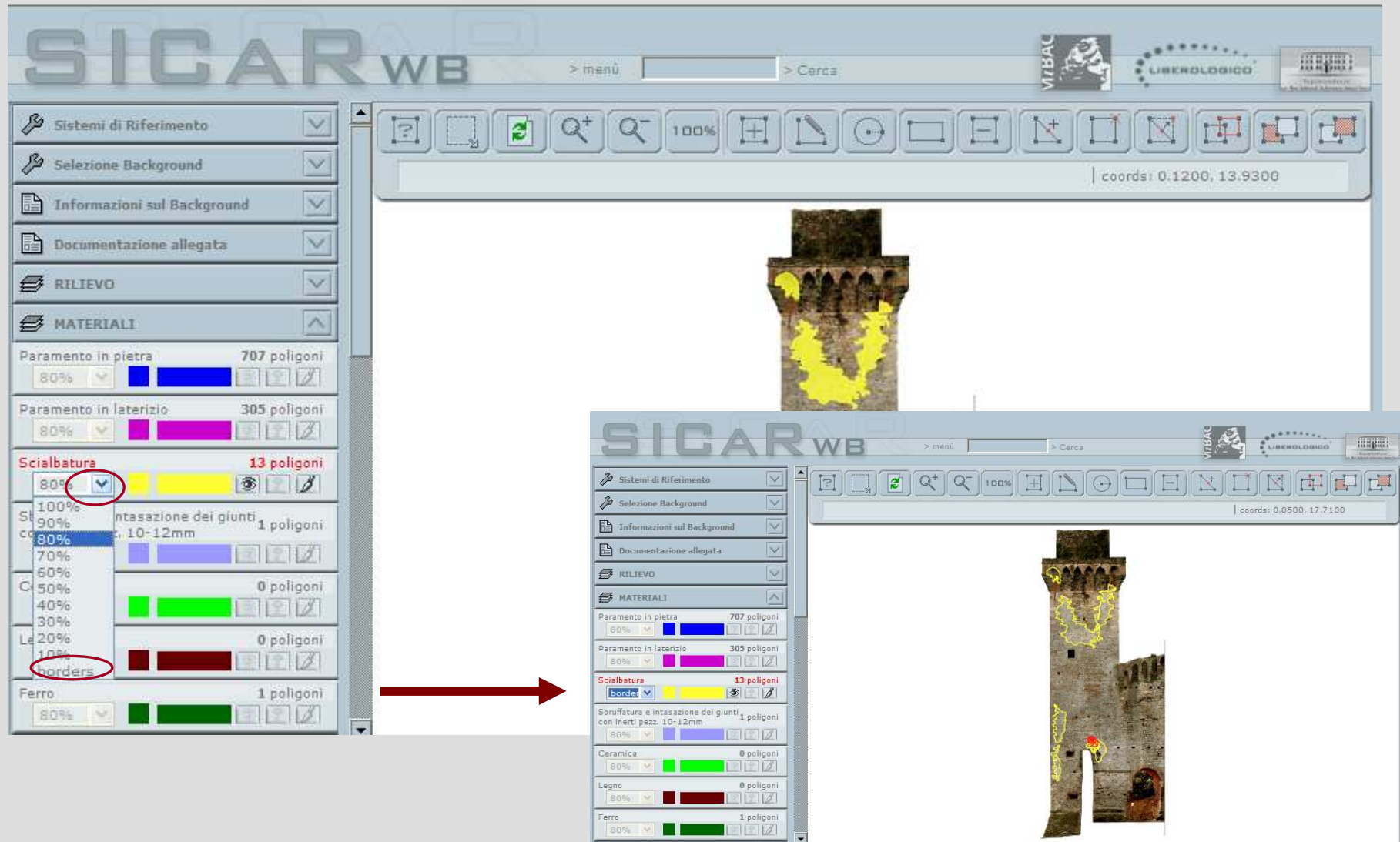
Visualizzare i layers importati

Aperta la tendina della categoria e dell'eventuale sottocategoria, per visualizzare il layer cliccare sull'icona "occhio", la prima a fianco al colore del layer.



Cambiare l'opacità del layer

1. Cliccare sulla freccia accanto al colore del layer per cambiare l'opacità della mappatura
2. Scegliere la percentuale di opacità o la visualizzazione **border**



DISEGNARE CON SICaR

LAYERS





INTERAGIRE CON I LAYERS

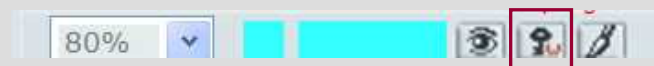
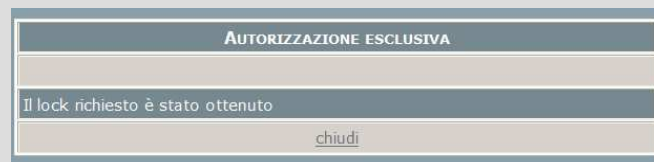


Prima di iniziare a disegnare le nostre mappature dobbiamo accendere il layer su cui vogliamo intervenire e chiedere l'“autorizzazione di scrittura” ossia l'accesso esclusivo sul layer per essere sicuri che nessun altro utente abilitato al nostro gruppo, ci stia contemporaneamente lavorando.




Visibilità layer: click sull'icona accende o spegne il layer 

Impostazione layer attivo: un click sull'icona porta in primo piano il relativo layer e lo imposta come layer di lavoro; questa operazione è necessaria quando abbiamo più layer accesi. 

Esclusività del layer: l'icona permette di avere accesso esclusivo; tale diritto può essere acquisito in lettura (**lock di riferimento**) o in scrittura (**lock di modifica**) 



Per disegnare dobbiamo quindi:

1. Click su 
2. Click su 
3. Click su . A questo punto si apre una finestra dove andiamo a selezionare come tipo di accesso il **Lock di modifica** (il lock di riferimento serve invece solo a garantire che nessun altro utente possa modificare il layer).

5. Un messaggio ci avvisa che “il lock richiesto è stato ottenuto”

6. Dopo la richiesta comparirà una delle seguenti icone: 

(W indica il lock di modifica, R il lock di riferimento)

LA BARRA DEGLI STRUMENTI




Nella Barra degli strumenti sono presenti 5 tipi di comandi per:

1. selezionare i poligoni per la georeferenziazione/interrogazione
2. “rigenerare” la risoluzione dell’immagine dopo uno zoom
3. zooming
4. disegnare/modificare poligoni e cerchi
5. portare in primo /secondo un poligono

Il comando “Interroga”



Un clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona  permette di **interrogare** un poligono, precedentemente selezionato.

A termine dell'operazione verranno evidenziati, nella sezione "**sysrefs & layers**", i 2 seguenti raggruppatori di informazioni:

La sezione "**Dati generali dell'oggetto**" mostra le informazioni amministrative e dimensionali relative al poligono selezionato.

La sezione "**Dati alfanumerici collegati**" mostra, organizzate per tipologia, le schede georeferenziate al poligono selezionato.

Attenzione:

Il poligono deve essere stato precedentemente **selezionato** mediante un click con il tasto sinistro del mouse. Il poligono selezionato assume colore **rosso**.

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.

Il link ">>aggiungi" permette di effettuare nuove **georeferenziazioni**.

In sintesi Il comando serve per:

- ☐ visualizzare le informazioni relative al poligono selezionato
- ☐ visualizzare i dati alfanumerici o sistemi di riferimento collegati
- ☐ georeferenziare ossia collegare un poligono a uno o più dati alfanumerici oppure a uno o più sistema di riferimento (*vedi istruzioni più avanti*)

Il comando “Seleziona più poligoni”



L'icona  effettua una **selezione e interrogazione di più poligoni**.

Viene mostrato, nella sezione "**sysrefs & layers**", il raggruppatore "**Impostazioni di selezione**" che fornisce alcuni parametri e permette di sommare o sottrarre il risultato della nuova selezione ad una precedentemente effettuata.

L'utente individua il rettangolo di selezione con **due click sui vertici opposti sulla diagonale**. A seconda della modalità di selezione prescelta, il sistema includerà nella selezione solo i poligoni interamente inclusi nel rettangolo, o tutti quelli toccati dalla selezione, e dunque anche solo parzialmente inclusi in essa. La selezione può essere in seguito modificata, aggiungendo o eliminando poligoni, o interamente sostituita con una nuova selezione. Infine, è possibile decidere se la selezione operi solo sul layer attivo, o su tutti i layer.

SICaR evidenzia i poligoni interessati e mostra un raggruppatore denominato "**Selezione corrente**" che fornisce, per ogni layer, il numero totale di poligoni e la superficie totale (espressa nell'unità di misura corrente) interessata alla selezione.

Occorre notare che tutti i poligoni appartenenti ad una selezione possono essere **contemporaneamente** georeferenziati ad una data scheda alfanumerica.

In sintesi:

- ❑ Il comando **Interroga** permette l'interrogazione/georeferenziazione di un poligono alla volta
- ❑ Il comando **Seleziona più poligoni** permette l'interrogazione/georeferenziazione di più poligoni, anche appartenenti a layers diversi.

Il comando "Refresh" sfondo



L'icona  effettua l'**aggiornamento** dell'area di lavoro .

SICaR provvederà ad aggiornare la porzione del **raster di background** attualmente visualizzato nella **drawing area**.

Contemporaneamente, SICaR provvederà a **caricare i poligoni relativi** ai layer "accesi" che attualmente sono visibili nella porzione della superficie visibile nella **drawing-area**.

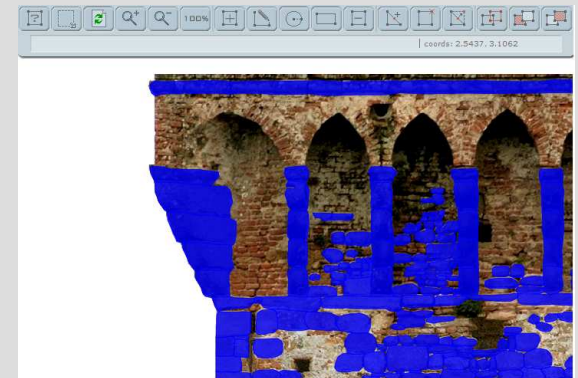
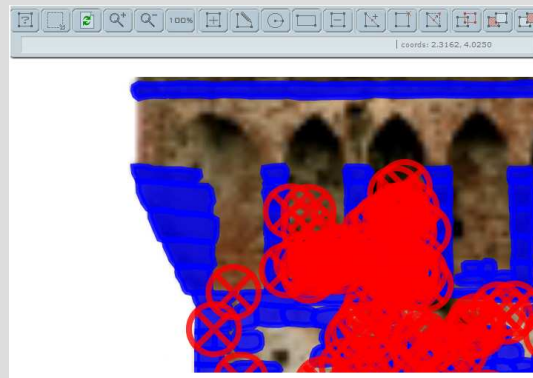
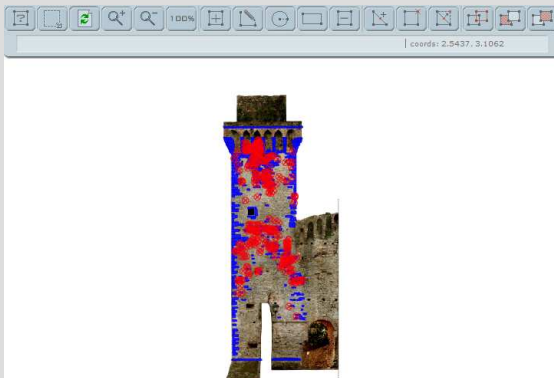
Attenzione: Con l'operazione di refresh SICaR esclude dalla corrente visualizzazione:

- i poligoni "esterni" alla porzione di superficie che si sta visualizzando. In questo caso l'utente - muovendosi nell'area di lavoro ed abbandonando l'attuale porzione di superficie - potrebbe visualizzare una situazione non perfettamente aggiornata. Una nuova operazione di **refresh** fornirà all'utente la situazione corretta.
- i poligoni "invisibili" a monitor in quanto più "piccoli" di un pixel. Può quindi accadere che - ad un determinato livello di zoom - alcuni poligoni troppo "piccoli" non vengano visualizzati da SICaR anche se effettivamente presenti. Aumentando il livello di zoom, quindi avvicinandosi alla superficie, ed effettuando una nuova operazione di **refresh** i poligoni esclusi saranno correttamente visualizzati all'utente.

In sintesi dobbiamo utilizzare il comando **refresh sfondo** per:

❑ **rigenerare lo sfondo del background:** dopo lo zoom l'immagine appare sfuocata

❑ **aggiornare i poligoni:** i poligoni troppo piccoli a un determinato livello di zoom, vengono visualizzati con un nodo rosso



I comandi Zooming e Panning



Effettua uno **zoom-in**.

Effettua uno **zoom-out**.

Riporta il disegno alla **scala iniziale**.

Comandi nella
barra degli
strumenti

spostamento (panning):

tenere premuto il tasto **Alt**

Il mouse si trasforma in una "**manina**"

Da questo momento è possibile spostarsi nella rappresentazione grafica tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e muovendo il cursore.

Zoom:

tenere premuto il tasto **Ctrl**

Il mouse si trasforma in una "**lente di ingrandimento**".

Da questo momento è possibile effettuare 2 operazioni:

- Effettuare un singolo click con il tasto sinistro del mouse sulla rappresentazione grafica per effettuare uno **zoom-in** "centrato" nel punto individuato.
- Tenere il tasto sinistro premuto e trascinare il mouse;
in questo modo verrà individuato un rettangolo;
rilasciando il tasto sinistro del mouse, SICaR effettuerà uno zoom relativo alla porzione di rappresentazione grafica interna al rettangolo individuato

Zoom-in:

clickare con il tasto destro del mouse sulla rappresentazione e scegliere la voce "**Zoom In**" presente nel menu a comparsa

Zoom-out:

clickare con il tasto destro del mouse sulla rappresentazione e scegliere la voce "**Zoom Out**" presente nel menu a comparsa

Comandi da
tastiera

I comandi “Aggiungi poligono”



L'icona  permette di **inserire un poligono** in modalità “**punto per punto**”.

Il primo click individua e permette di fissare il primo vertice del poligono; spostandosi viene visualizzata una linea rossa, che rappresenta il lato del poligono, la cui estensione viene definitivamente individuata non appena si procede ad un nuovo click, che determina inequivocabilmente la posizione del secondo vertice; ad ogni click viene inserito un nuovo vertice, e dunque un nuovo lato del poligono; per terminare l'operazione, e dunque chiudere il poligono, occorre tenere premuto il tasto shift durante l'ultimo click.

L'ultimo vertice viene automaticamente collegato al primo per creare una poligonale chiusa, previa conferma dell'utente.

Attenzione:

Una volta data conferma, il sistema elabora i dati per alcuni secondi, durante i quali la “drawing area” verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella “drawing area” la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



L'icona  permette di **inserire un poligono** in modalità “**a mano libera**”.

Il primo click individua il primo vertice del poligono, spostando il mouse una linea segue cursore, lungo una qualunque traiettoria (lineare, curva, ecc.) ; per terminare l'operazione, e chiudere il poligono, occorre effettuare un ultimo click.


L'ultimo vertice viene automaticamente collegato al primo per creare una poligonale chiusa, previa conferma da parte dell'utente.

Attenzione:

La creazione di poligoni con questa modalità di disegno, è consigliata solo per elementi particolarmente complessi, il cui profilo non è assimilabile, in nessun modo, ad una spezzata. I poligoni tracciati con questa modalità, infatti, sono molto più “pesanti” di quelli tracciati con la modalità “per punti”, in quanto risultano essere costituiti da un numero enormemente maggiore di punti, posti in sequenza continua. Questo, oltre a rallentare inevitabilmente il sistema, rende difficilmente applicabili i comandi di modifica dei poligoni tracciati.

Il comando “Aggiungi rettangolo”



L'icona  permette di **inserire un rettangolo**.

Viene mostrato, nella sezione "**sysrefs & layers**", il raggruppatore "**Impostazioni creazione rettangolo**" che permette di scegliere tra due modalità di disegno: a mano libera o a dimensione fissa.

Scegliendo l'opzione "a mano libera", un primo click individua il vertice in alto a sinistra del rettangolo, il secondo click il vertice in basso a destra.

Scegliendo l'opzione "a dimensione fissa", attraverso due menù a tendina, è possibile scegliere preventivamente le dimensioni del rettangolo, in altezza e in larghezza.

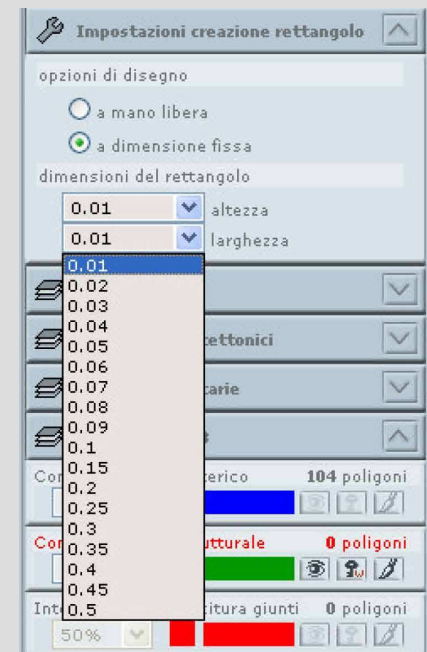
Dopo avere impostato le dimensioni, per inserire il rettangolo, basta un unico click nel punto desiderato, coincidente con il vertice in alto a sinistra del rettangolo.

Il sistema, dopo aver chiesto conferma all'utente, inserisce il rettangolo.

Si ricorda che, per spostare il rettangolo così creato, basta premere il tasto shift, e clickare sul poligono: rilasciando il tasto del mouse, il rettangolo si bloccherà nella posizione voluta. A questo punto, un nuovo click all'interno del poligono permette, previa conferma, di fissare definitivamente la posizione del rettangolo.

Attenzione:

Una volta data conferma, il sistema elabora i dati per alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



Il comando “Aggiungi cerchio”



L'icona  permette di **inserire un cerchio**.

Viene mostrato, nella sezione "**sysrefs & layers**", il raggruppatore "**Impostazioni creazione cerchio**" che permette di selezionare, attraverso un menù a tendina, la dimensione del raggio del cerchio.

Dopo avere impostato la dimensione, per inserire il cerchio, basta un unico click nel punto desiderato, coincidente con il centro del cerchio. Il sistema, dopo aver chiesto conferma, inserisce il cerchio.

Si ricorda che, per spostare il cerchio così creato, basta premere il tasto shift, e clickare sul cerchio: rilasciando il tasto del mouse, il cerchio si bloccherà nella posizione voluta. A questo punto, un nuovo click all'interno del cerchio permette, previa conferma, di fissare definitivamente la posizione del cerchio.

Attenzione:

Una volta data conferma, il sistema elabora i dati per alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



I comandi “Elimina poligono” e “Copia e Incolla poligono”



L'icona  permette di **eliminare un poligono** (dopo aver chiesto conferma all'utente).

Vengono automaticamente rimosse anche tutte le georeferenziazioni ad esso associate, ma non le relative schede alfanumeriche.

Attenzione:

Il poligono deve essere stato precedentemente **selezionato** mediante un click con il tasto sinistro del mouse. Il poligono selezionato assume colore **rosso**.

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



L'icona  permette di effettuare il **cut-and-paste** di un poligono , attraverso i seguenti passaggi:

1. selezionare con un click il poligono da copiare (il poligono diventerà di colore rosso);
2. attivare il comando, con un click sull'icona corrispondente; a questo punto il sistema ci comunica che "il poligono è stato memorizzato";
3. deselezionare il poligono, con un click all'interno del poligono (il poligono tornerà del suo colore originario);
4. riprendere il comando, con un click sull'icona corrispondente; a questo punto il sistema ci chiede di individuare il punto in cui incollare il poligono memorizzato;
5. fare click sul sistema di riferimento, nel punto di inserimento del poligono. Una volta inserito, il poligono può essere spostato o modificato, come un qualunque altro poligono.

Attenzione:

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.

I comandi “Aggiungi punti” ed “Elimina punti”



L'icona  permette di aggiungere un vertice ad un poligono attraverso i seguenti passaggi:

- 1 selezionare con un click il poligono da modificare (il poligono diventerà di colore rosso);
- 2 attivare il comando, con un click sull'icona corrispondente; a questo punto il sistema evidenzia tutti i punti medi dei lati del poligono;
- 3 fare click sul punto corrispondente (o più vicino) al punto di inserimento del nuovo vertice; quel punto, diventerà automaticamente un nuovo vertice;

A questo punto, il sistema attiva automaticamente il comando sposta punti, per consentire all'operatore di spostare i vertici nella posizione desiderata.

Per concludere l'operazione, basta fare click all'interno del poligono.

Attenzione:

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



L'icona  permette di **eliminare un vertice** di un poligono, attraverso i seguenti passaggi:

1. selezionare con un click il poligono da modificare (il poligono diventerà di colore rosso);
2. attivare il comando, con un click sull'icona corrispondente; a questo punto il sistema evidenzia tutti i vertici del poligono;
3. fare click sul vertice da eliminare;

A questo punto, il sistema chiede conferma prima di procedere all'eliminazione del vertice e alla conseguente modifica della forma del poligono stesso.

Per concludere l'operazione, basta fare click all'interno del poligono.

Attenzione:

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la "drawing area" verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella "drawing area" la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.

I comandi “Sposta punti”, “Porta sullo sfondo - Porta in primo piano”



L'icona  permette di **spostare un vertice** di un poligono, attraverso i seguenti passaggi:

1. selezionare con un click il poligono da modificare (il poligono diventerà di colore rosso);
2. attivare il comando, con un click sull'icona corrispondente; a questo punto i vertici del poligono diventano sensibili;
3. fare click sul vertice che vogliamo spostare, trascinandolo fino alla posizione desiderata; per bloccare il punto, basta fare nuovamente click; finché il comando è attivo, tutti i vertici del poligono possono essere spostati.
4. Per terminare l'operazione, basta un click all'interno del poligono.

Attenzione:

L'operazione potrebbe durare alcuni secondi, durante i quali la “drawing area” verrà coperta da un'immagine semi-trasparente azzurra che sta ad indicare uno **stato di attesa**. E' necessario attendere che tale stato di attesa termini e che nella “drawing area” la rappresentazione grafica venga **completamente ricaricata** prima di effettuare qualsiasi altra operazione.



Permette di **portare in secondo piano** un poligono precedentemente selezionato con un click



Permette di **portare in primo piano** un poligono precedentemente selezionato con un click.

GEOREFERENZIARE

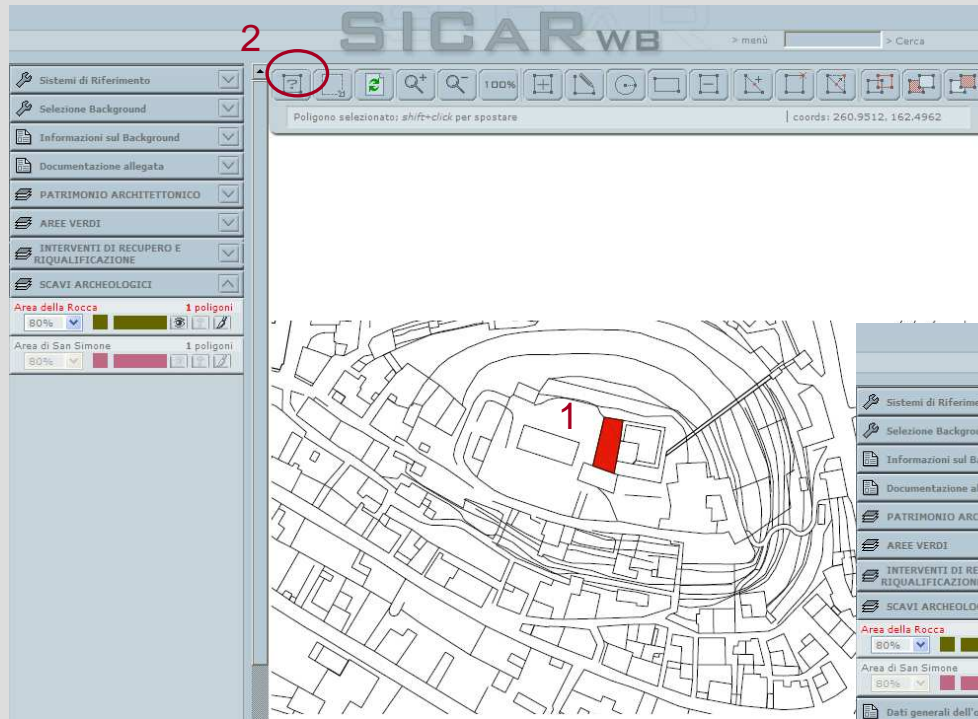
La georeferenziazione permette di collegare uno o più poligoni a:

- ☐ un dato alfanumerico
- ☐ uno sistema di riferimento.

Per georeferenziare usiamo i comandi “Interroga” e “Seleziona più poligoni” nella barra degli strumenti.

Per collegare più dati o sistemi bisogna ripetere le operazioni di seguito descritte tante volte quanti i dati o sistemi da collegare.

Collegare un poligono a un data alfanumerico



1. Accendere il layer e cliccare sul poligono; il poligono diventerà rosso

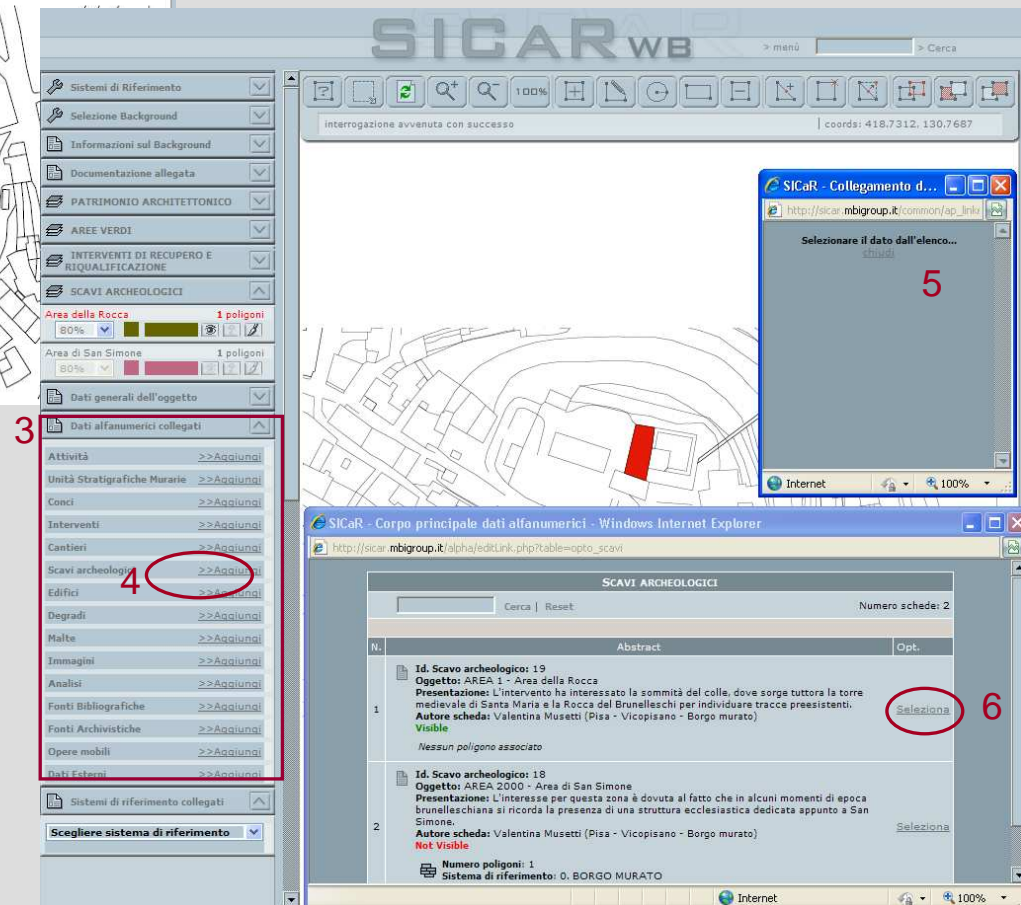
2. Cliccare sul comando **Interroga**

3. Sotto l'elenco delle categorie comparirà una nuova sezione **Dati alfanumerici collegati** in cui verranno visualizzati eventuali dati collegati in precedenza

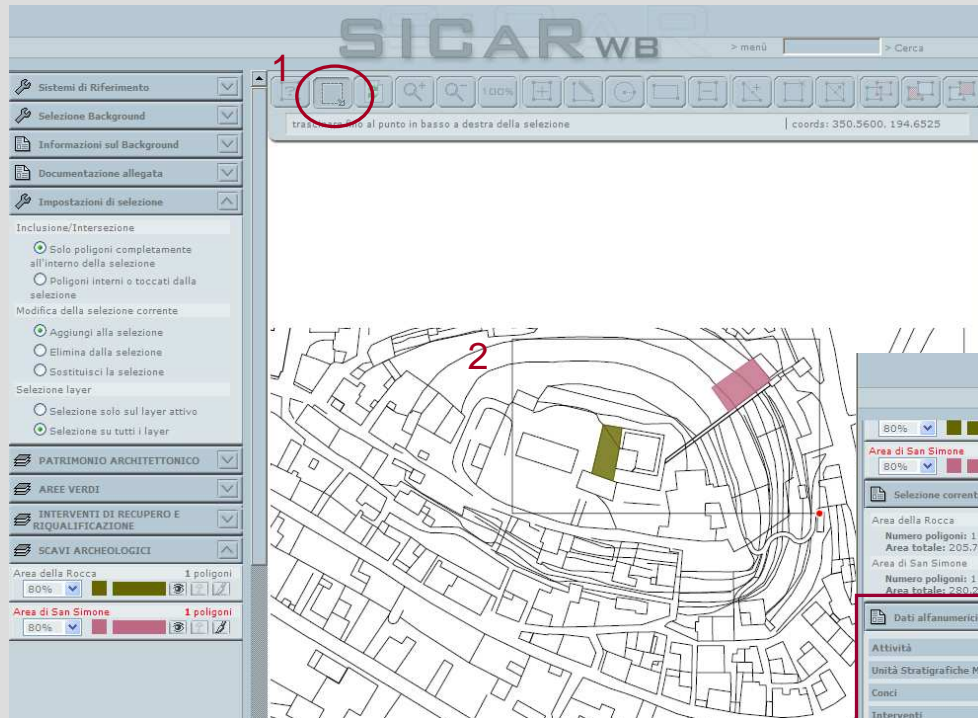
4. Cliccare **Aggiungi** vicino al nome della Sezione a cui appartiene la scheda da collegare

5. Un messaggio chiede di **Selezionare i dati da un elenco**

6. Cliccare selezione



Collegare più poligoni a un data alfanumerico



1. Accendere il layer e cliccare sul comando **Seleziona più poligoni**

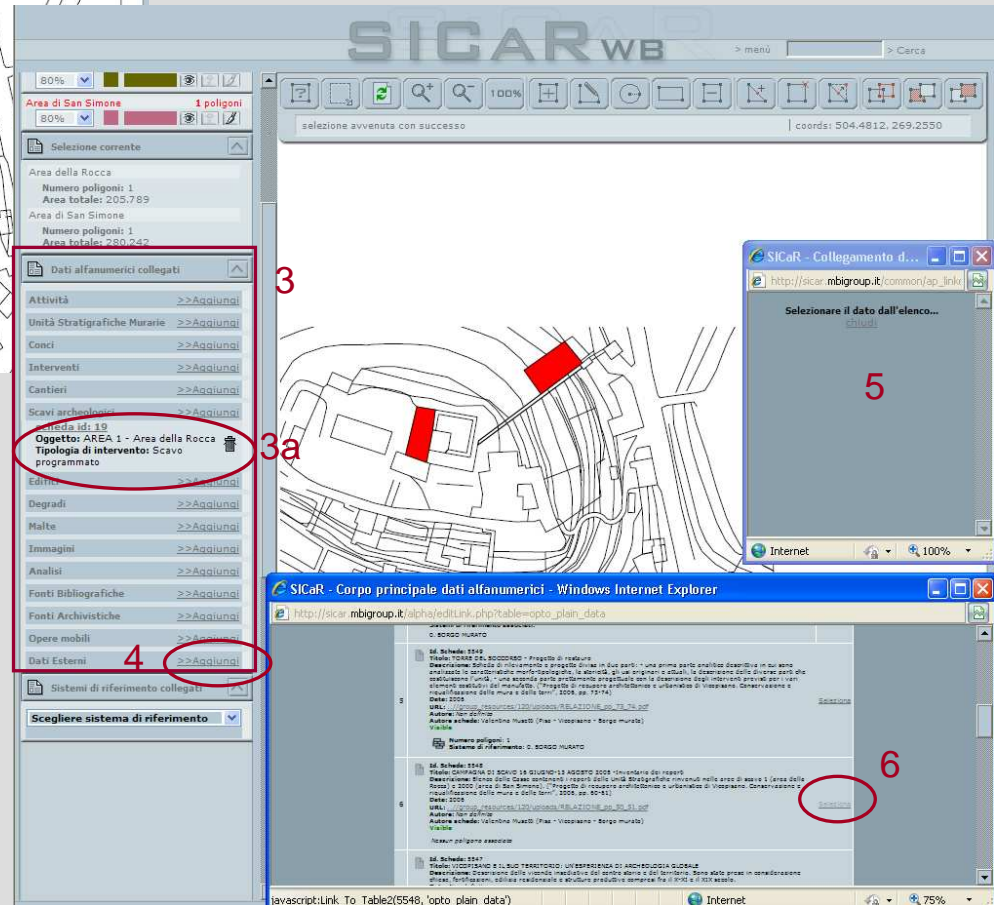
2. Nell'area di lavoro selezionare con una finestra i poligoni da collegare.

3. Sotto l'elenco delle categorie comparirà una nuova sezione **Dati alfanumerici collegati** in cui verranno visualizzati eventuali dati collegati in precedenza (3a)

4. Cliccare **Aggiungi** vicino al nome della Sezione a cui appartiene la scheda da collegare

5. Un messaggio chiede di **Selezionare i dati da un elenco**

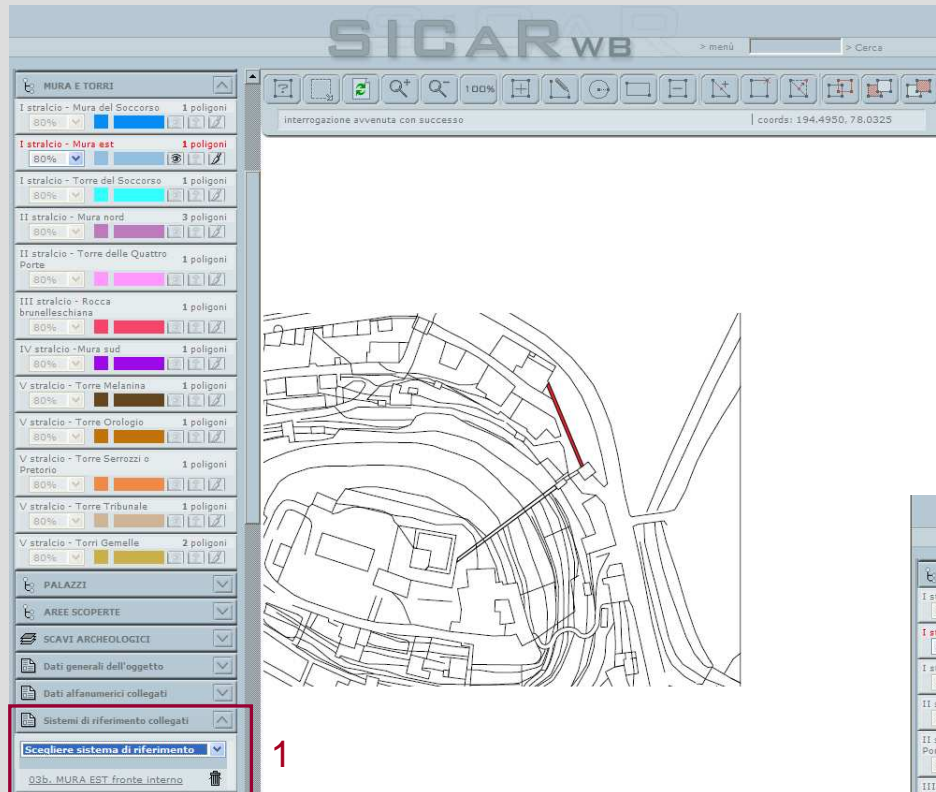
6. Cliccare selezione



Collegare un poligono a un sistema di riferimento

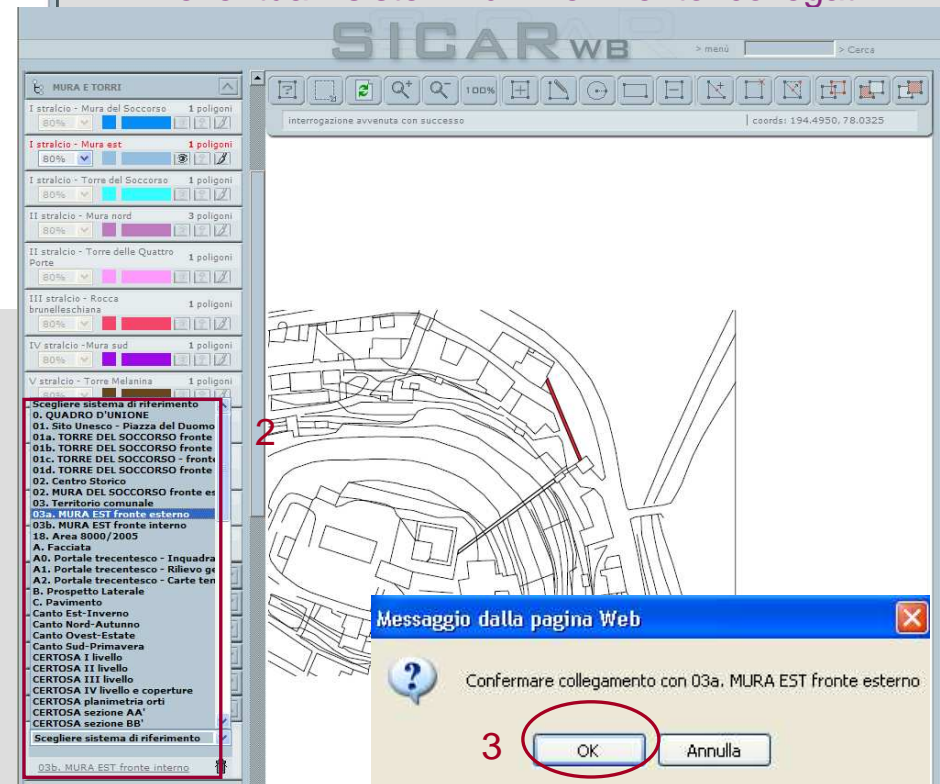
Come abbiamo, per selezionare il poligono accendere il layer, cliccare sul poligono e poi sul comando **Interroga** OPPURE, per selezionare più poligoni, cliccare sul comando **Seleziona più poligoni** e nell'area di lavoro selezionare con una finestra i poligoni da collegare.

Sotto l'elenco delle categorie comparirà una nuova sezione **Sistemi di riferimento collegati** in cui verranno visualizzati eventuali sistemi di riferimento collegati in



2. Scegliere dall'elenco i sistemi di riferimento (l'elenco di tutti i sistemi di riferimento di tutti i gruppi a cui è abilitato l'utente)

3. Si apre una finestra in cui viene chiesto la conferma del collegamento: cliccare OK



DATA - ENTRY

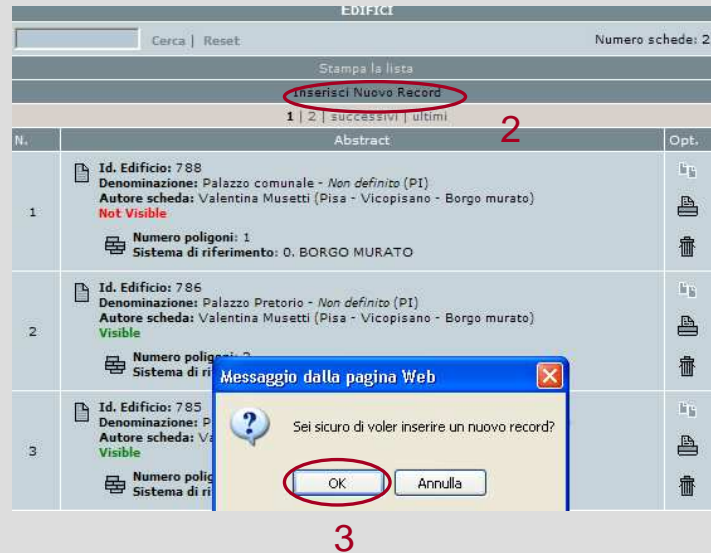


Nel menù principale troviamo l'elenco delle schede alfanumeriche esistenti in SI CaR; le schede strutturate in SI CaR sono divise in 4 sezioni:

- ☐ dati generali
- ☐ dati storico-artistici
- ☐ dati restauro/diagnostica
- ☐ dati struttura materiale

La Scheda Dati esterni a SI CaR permette invece di caricare un dato strutturato in un altro programma ossia un documento word o pdf, un video, un sito web, ecc.

CREAZIONE DELLE SCHEDE ALFANUMERICHE




Per creare una scheda nuova, a qualsiasi sezione appartenga:

1. cliccare sul nome della scheda si aprirà una finestra con elenco di tutte le schedi già create (il numero di schede totali presenti è indicato in alto a destra)

2. cliccare sul link “Inserisci nuovo record”

3. cliccare su “OK” alla domanda di “inserire un nuovo record”

4. si crea una nuova istanza di scheda; cliccando su icona  si apre la scheda.

A fianco come esempio abbiamo creato una scheda Edificio

STRUTTURAZIONE DELLE SCHEDE E COLLEGAMENTI

STAMPA		
Edificio [id=790]		
mappa clone edificio		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	Opz.
EDIFICIO		
NCT		
Denominazione		
Altra denominazione		
Tipo		
Qualificazione		
Epoca edificio		
Autore edificio		
Pseudonimo		
Ambito culturale		
Uso		
Stato di conservazione		
Iscrizioni		
Notizie storiche		
Condizione giuridica		
Negativi fotografici		
Osservazioni		
LOCALIZZAZIONE EDIFICIO		
Provincia		
Comune		
Frazione		
Località		
Via		
Numero civico		
Diocesi		
COLLEGAMENTI CON ALTRE SCHEDE > cerca		
INFORMAZIONI VETTORIALI		
Numero poligono associato		
INFORMAZIONI DI SISTEMA SULLA SCHEDA		
Utente creazione	Valentina Musetti	4
Gruppo creazione	Pisa - Vicopisano - Borgo murato	
Data creazione	9 novembre 2010	
Utente ultima modifica	Valentina Musetti	
Gruppo ultima modifica	Pisa - Vicopisano - Borgo murato	
Data ultima modifica	9 novembre 2010	
SISTEMI DI RIFERIMENTO >> Aggiungi		
VISIBILITA' SCHEDA		
Abilita		6 <input type="checkbox"/>

Ogni scheda è così strutturata (a fianco si è presa come esempio una scheda edificio):

1. Campi da compilare, cliccando su icona

2. Collegamento ad altre schede: cliccando su OPEN e poi aggiungi si può collegare una scheda ad altre schede.

3. Informazioni vettoriali: viene indicato se la scheda è collegata a uno o più poligoni, operazione possibile con l'operazione di georeferenziazione spiegata precedentemente. Dopo la georeferenziazione comparirà un' icona con a fianco l'indicazione del numero di poligoni collegati e il nome del sistema di riferimento a cui appartengono

Numero poligoni: 1
Sistema di riferimento: 0. BORGO MURATO

4. Informazioni di sistema sulla scheda: dati amministrativi quale autore della scheda, data di creazione/modifica della scheda, ecc.

5. Sistemi di riferimento: permette di collegare una scheda a uno o più sistemi di riferimento cliccando su Aggiungi. La documentazione allegata sarà visibile in MAPPA nel sistema di riferimento, nella sezione Sysrefs&Layer

6. Visibilità della scheda: smarcare se si vuole rendere visibile la scheda a ogni utente di SICar, una volta che il gruppo sarà "pubblicato" ossia reso visibile a ogni utente che entrerà in SICar.

La scheda Immagine

Si riporta di fianco un esempio di scheda immagine; tramite il comando UPOLAD & RESIZE possiamo caricare un'immagine con le seguenti caratteristiche:

- Formato: massimo 1000x1000 pixel
- Tipo: Immagine JPG
- Dimensione: massimo 4,096 byte = 4,096Mb

I campi da compilare sono:

SEZIONE: scegliere in quale sezione vogliamo che la nostra immagine sia archiviata. Le sezioni sono 4:

- ☐ dati generali
- ☐ dati storico-artistici
- ☐ dati restauro/diagnostica
- ☐ dati struttura materiale

DATA: data dell'immagine

COLLOCAZIONE: collocazione "fisica" dell'immagine ossia dove è conservata.

DIDASCALIA

DESCRIZIONE

In **Collegamento con altre schede** vengono visualizzate le schede collegate; per effettuare nuovi collegamenti cliccare su **>>Aggiungi** di fianco ai nomi delle schede

STAMPA

IMMAGINE[id =35706]

mostra alcune immagini

NOME DEL CAMPO

VALORE DEL CAMPO

OPZ.



80x80

Upload Preview

300x300

Upload Normal

600x600

Upload Big

Upload & Resize

INFORMAZIONI IMMAGINE

Sezione

Dati storico-artistici

Data

- 2000

Collocazione

Catalogo BAP della SBAPSAE di Pisa e Livorno. Id. archivio AP 226

Autore immagine

Nome File

SBAAAS_FI_299332.jpg

Didascalia

Allegato n.2

negativo n.299332

Descrizione

PALAZZO sito in Lungarno Galilei 6/7P: scorcio prospettico.

COLLEGAMENTI CON ALTRE SCHEDE > close

ANALISI >> Aggiungi

ATTIVITA' >> Aggiungi

CONCI >> Aggiungi

CORPI DI FABBRICA >> Aggiungi

DEGRADI >> Aggiungi

MALTE >> Aggiungi

FONTI BIBLIOGRAFICHE >> Aggiungi

FONTI ARCHIVISTICHE >> Aggiungi

OPERE MOBILI >> Aggiungi

EDIFICI >> Aggiungi

IMMAGINI >> Aggiungi

CANTIERI >> Aggiungi

SCAVI ARCHEOLOGICI >> Aggiungi

INTERVENTI >> Aggiungi

SETTORI >> Aggiungi

DATI ESTERNI >> Aggiungi

Id. Scheda: 3492

Titolo: Scheda di catalogo relativa a PALAZZO sito in Lungarno Galilei 6/7P.

Descrizione: Scheda A del catalogo BAP della Soprintendenza SBAPSAE di Pisa e Livorno (Id. archivio: AP 226) redatta secondo il modello per l'archiviazione prodotta dal 1000 del 1986.

Data: - 2000

URL:

Autore: Carlo D. A.

Autore scheda: Maria Lannucci (Pisa - 501 Unesco Piazza Duomo)

Non Valida
























Numero paganti: 1

Sistema di riferimento: 01. Centro Storico

Note


UNITA' STRATIGRAFICHE MURARIE >> Aggiungi

La scheda Analisi

ANALISI [ID = 1937]		
modello scheda Analisi		
NOME DEL CAMPO	VALORE DEL CAMPO	OPZ.
	80x80  Upload Preview 300x300  Upload Normal 600x600  Upload Full Upload & Resize	
Didascalia immagine	Marmo con colorazione variabile da bianca e grigia, con una rete non molto fitta di venature.	
Sigla campione/Area indagata	Campione 1	
Data analisi/misurazione	2000	
Data prelievo	2000	
Tipo analisi	Distruttiva/microdistruttiva > Analisi ottico mineralogiche > Mineralogica/Petrografica	
VEDI DATI ANALISI		
Operatore		
Descrizione metodologia	Osservazione in sezione sottile	
Strumentazione	Microscopio	
Localizzazione	Lesione in facciata. Questo tipo di marmo costituisce il litotipo prevalente in facciata.	
Finalità indagine	Individuazione delle caratteristiche e della provenienza dei marmi che costituiscono la facciata.	
Risultato analisi	Individuazione esclusiva di cristalli di calcite con dimensioni comprese tra 250 e 300 mm. I contatti tra i cristalli vanno da ondulati a suturati, con evidenze di migrazione del limite dei grani, ma assenza di suddivisione in subgrani ed incipiente ricristallizzazione.	
Interpretazione risultato	Il litotipo è attribuibile, in relazione alla tipologia microstrutturale, a zone di shear interessate da processi di ricristallizzazione dinamica.	
Osservazioni	Questi marmi possono essere rinvenuti nella zona di Colonnata e nell'Alta Versilia. Le caratteristiche granulometriche suggeriscono una probabile provenienza da zone vicine al bacino di Colonnata, nel quale però, le evidenze di ricristallizzazione dinamica sono molto più marcate.	
APPROFONDIMENTO ANALISI >> Aggiungi		
> Elimina approfondimento		
Livello		
Materiali/Elementi		
Quantità/Spessore		
Interpretazione Livello		
Osservazioni		

La Scheda Analisi risulta così organizzata:

- ❑ una parte dedicata all'immagine (anteprima e didascalia) che si carica cliccando **Upload e resize**
- ❑ una parte generale della scheda, uguale per tutti i tipi di analisi
- ❑ una sezione specialistica, **Approfondimento Analisi**, che si apre solo con alcuni tipi di analisi, e che è ripetibile cliccando su >> **Aggiungi**

I campi delle schede sono editabili cliccando su  accanto ad ognuno di essi. Sono tutti campi liberi tranne il campo **Tipo di analisi** che apre un *vocabolario gerarchico* in cui è possibile selezionare il tipo di analisi effettuata.

MODIFICA DEL VALORE DEL CAMPO TIPO ANALISI	
Tipo analisi	<input type="text"/>
<input type="button" value="Annulla"/> <input type="button" value="Salva"/>	
<ul style="list-style-type: none"> Non Distruttiva <ul style="list-style-type: none"> Analisi biologica <ul style="list-style-type: none"> Analisi colorimetrica Controlli con Eddy Currents Controllo parametri microclimatici Luminescenza Imaging multispettrale (Diagnostica per immagini) Olografia/Interferometria Radiografia a raggi X/Gammagrafia Tomografia Assiale Computerizzata (TAC) Termografia Analisi spettroscopiche/spettrometriche <ul style="list-style-type: none"> Misure di conducibilità IACS Misure di microdurezza Misura di umidità e salinità (metodo SUST) Misure di Risonanza Magnetica Nucleare (NMR) unidirezionale Indagine georadar Indagine endoscopica Indagine microprofilometrica Indagini strutturali <ul style="list-style-type: none"> Scansione Tridimensionale Distruttiva/microdistruttiva 	

IN FASE DI REVISIONE/IMPLEMENTAZIONE