



KPX Cad

Guida all'uso

CAD 2D per geometri · versione 1.0.3
KPX Group

Indice

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1. Installazione e primo avvio | 10. Rilievo topografico |
| 2. La finestra di KPX Cad | 11. Archi di porte e finestre |
| 3. Come si usano i comandi | 12. File: salvare, aprire, DXF |
| 4. Inserire i punti: coordinate | 13. Stampa in PDF |
| 5. Snap e aiuti al disegno | 14. Impostazioni |
| 6. Comandi di disegno | 15. Licenza |
| 7. Quote e testi | 16. Scorciatoie da tastiera |
| 8. Comandi di modifica | 17. Domande frequenti |
| 9. Selezione e vista | |

1. Installazione e primo avvio

KPX Cad funziona su **Windows 10 e 11 (64 bit)**.

1. Fai doppio clic sul file scaricato, `KPX Cad Setup 1.0.3.exe`.
2. Se Windows mostra «PC protetto da Windows», clicca **Ulteriori informazioni** e poi **Esegui comunque**. Succede con i programmi nuovi: il file è sicuro.
3. Segui l'installazione (**Avanti** → **Installa** → **Fine**). KPX Cad compare sul **Desktop** e nel **menu Start**; i disegni `.kpx` si aprono con un doppio clic.

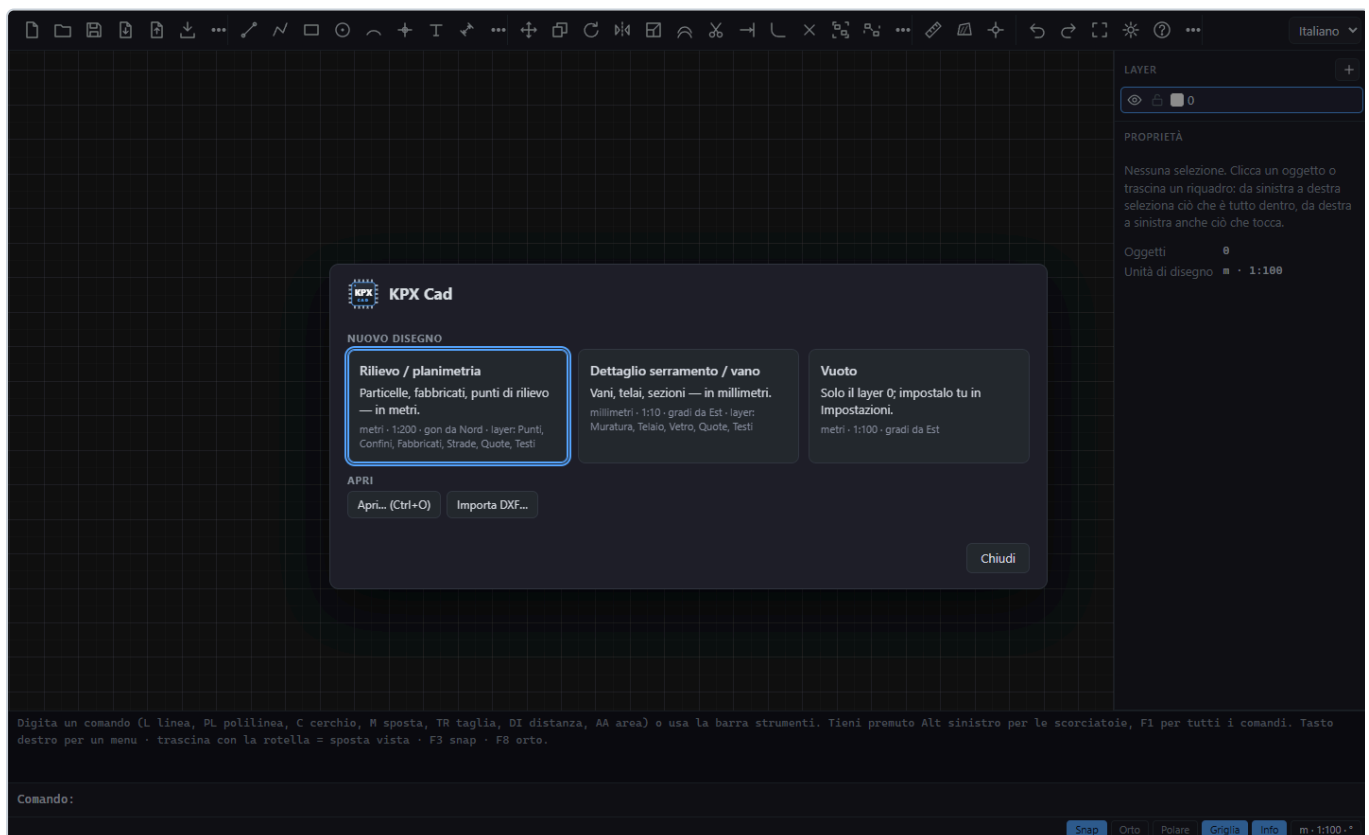
Alla prima apertura parte la **prova gratuita di 14 giorni**, con tutte le funzioni (vedi cap. 15).

La schermata iniziale

All'avvio (e con **Nuovo**, `Ctrl` + `N`) scegli il tipo di disegno: imposta in un colpo unità, scala, angoli e layer.

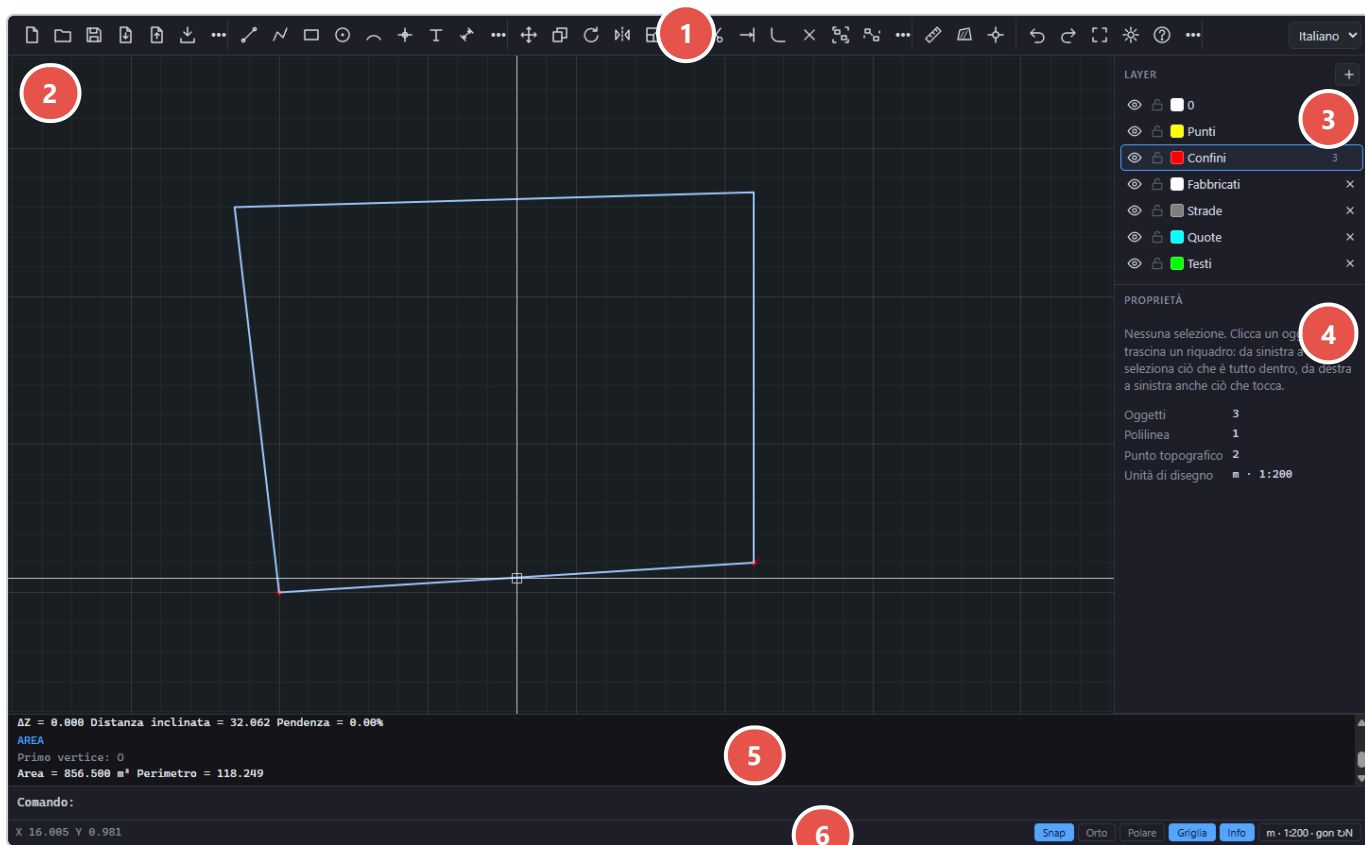
- **Rilievo / planimetria**: metri, scala 1:200, angoli in **gon dal Nord** (in senso orario), layer Punti, Confini, Fabbricati, Strade, Quote, Testi.
- **Dettaglio serramento / vano**: millimetri, scala 1:10, gradi, layer Muratura, Telaio, Vetro, Quote, Testi.
- **Vuoto**: solo il layer 0; imposti tu tutto in Impostazioni.

Da qui puoi anche **aprire** un disegno, importare un DXF o riaprire uno dei disegni recenti. `Invio` sceglie il tipo usato l'ultima volta.



La schermata iniziale: tre tipi di disegno, Apri, Importa DXF.

2. La finestra di KPX Cad



Le parti della finestra.

1. **Barra degli strumenti:** un clic avvia il comando. I pulsanti ... aprono gli altri comandi del gruppo (per esempio Arco di porta/finestra, Spline, Ellisse sono nel «...» del disegno). Tieni premuto **Alt** sinistro: ogni pulsante mostra la sua lettera, e **Alt** + lettera lo avvia.
2. **Area di disegno:** la rotella del mouse fa lo zoom dove si trova il cursore, il tasto centrale (o destro) trascinato sposta la vista, doppio clic con la rotella mostra tutto il disegno.
3. **Layer:** l'occhio li mostra o nasconde, il lucchetto li blocca, il quadratino cambia il colore, un clic sul nome li rende attivi (i nuovi oggetti vanno lì). + aggiunge un layer.
4. **Proprietà:** con un oggetto selezionato mostra i suoi valori, e si possono **scrivere** (coordinate, lunghezza, raggio, testo...).
5. **Riga di comando:** qui scrivi comandi, coordinate e opzioni; sopra, il registro di ciò che è successo (risultati delle misure compresi).
6. **Barra di stato:** coordinate del cursore e gli aiuti Snap (**F3**), Orto (**F8**), Polare (**F10**), Griglia (**F7**), Info (**F12**), unità e scala. Durante la prova mostra anche i giorni rimasti.

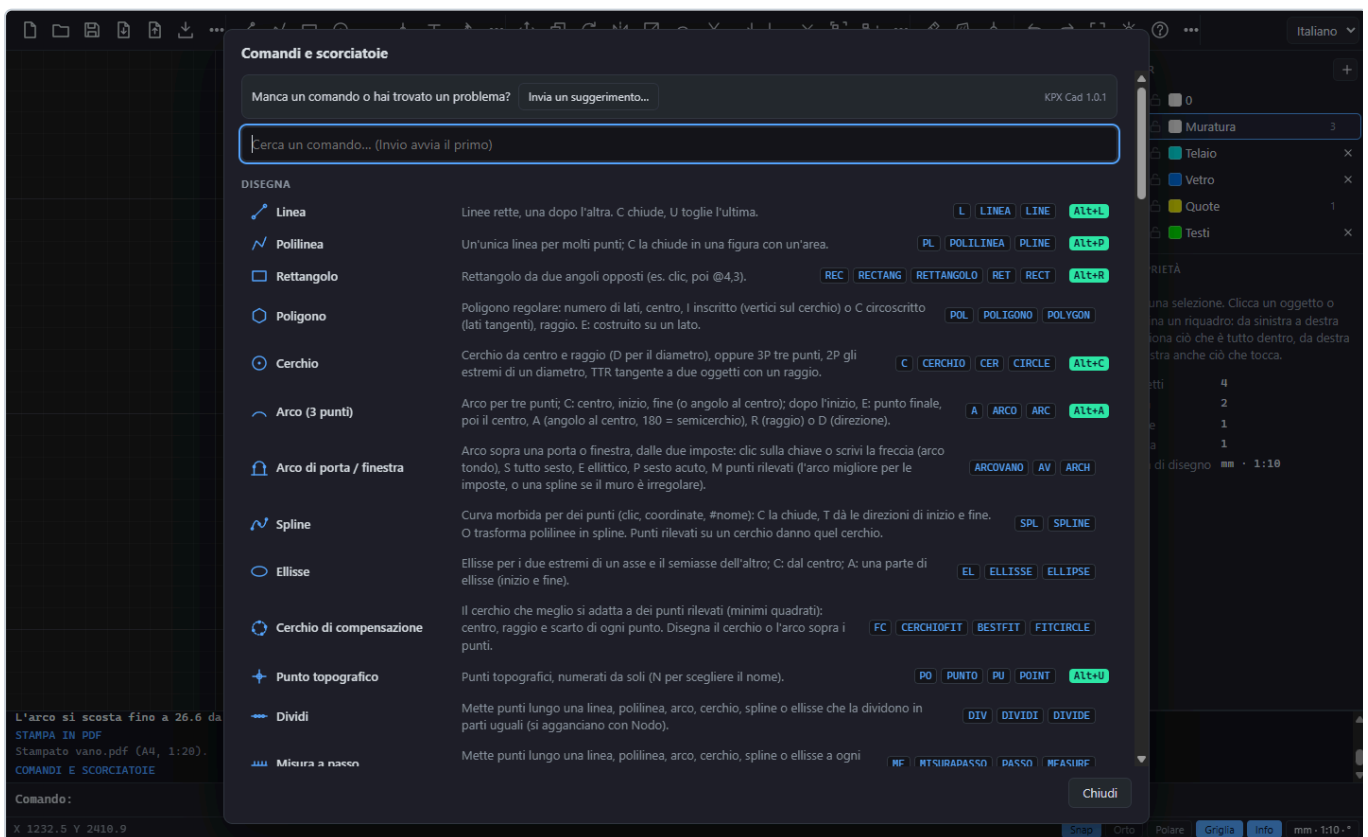
Selezionare

- **Clic** su un oggetto: lo seleziona. **Ctrl** + clic aggiunge, **Maiusc** + clic toglie.
- **Riquadro da sinistra a destra:** seleziona ciò che è tutto dentro. **Da destra a sinistra:** anche ciò che tocca.
- Gli oggetti selezionati mostrano dei **quadrati blu (grip)**: trascinali, o cliccali e scrivi dove vanno (**@0,2**).

- **Tasto destro:** un menu con ciò che serve in quel momento (Invio, opzioni del comando, Sposta, Copia, Ruota...).

3. Come si usano i comandi

- Scrivi il **nome** del comando o la sua **abbreviazione** (come in AutoCAD: **L** linea, **C** cerchio, **TR** taglia) e premi **Invio** o **Spazio**. Mentre scrivi compare l'elenco dei comandi che corrispondono.
- Il comando chiede cosa gli serve nella riga di comando (*Primo punto, Raggio...*). Le **opzioni** sono tra parentesi, per esempio **Chiudi (C)**: scrivi la lettera o clicca l'opzione.
- **Esc** annulla il comando. **Invio** a riga vuota **ripete l'ultimo comando**.
- **Ctrl + Z** annulla l'ultima modifica, **Ctrl + Y** la ripristina (il pulsante dice cosa annulla: «Annulla: Sposta»).
- **F1** apre l'**elenco di tutti i comandi**, con abbreviazioni, tasti e descrizione: si può cercare, e un clic avvia il comando.

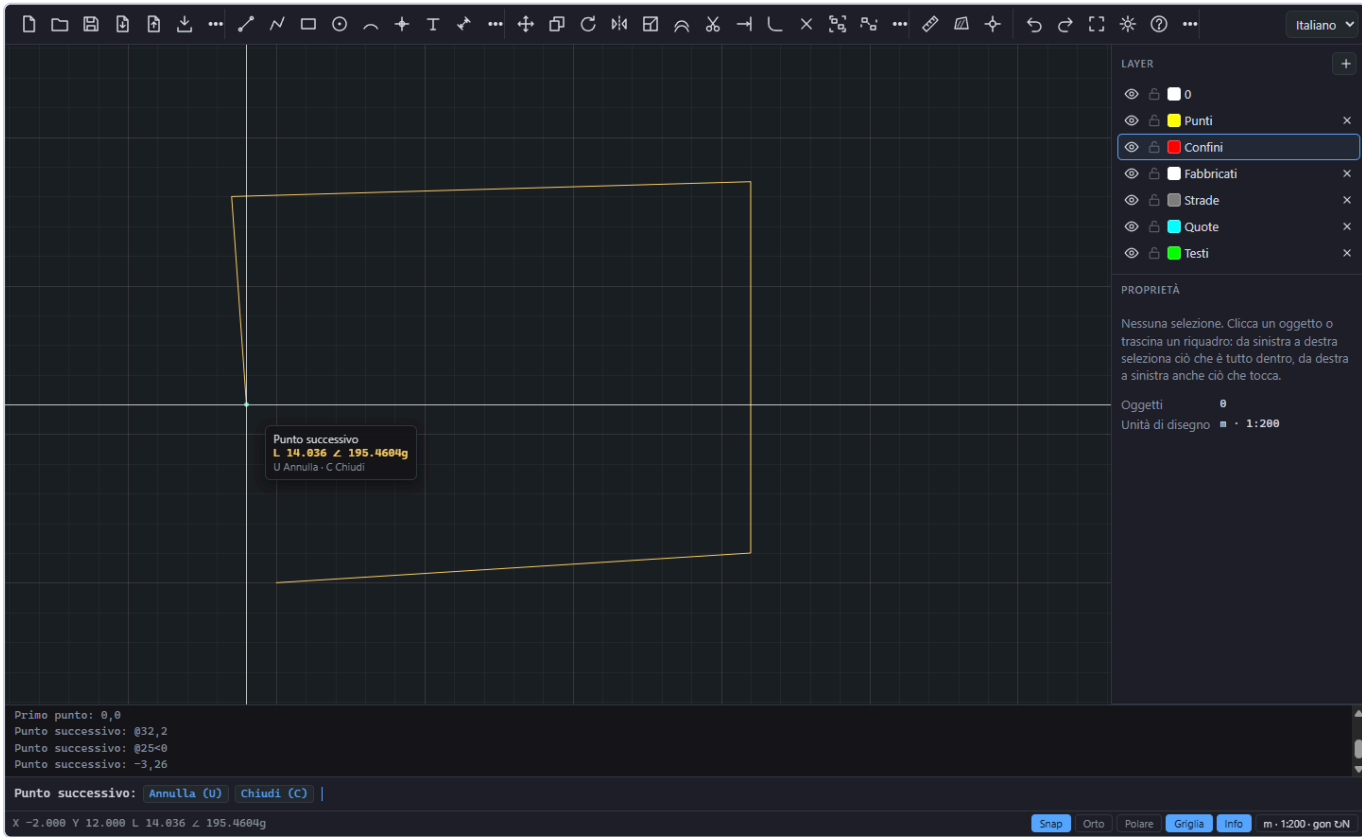


F1: tutti i comandi, cercabili; da qui si può anche inviare un suggerimento.

4. Inserire i punti: coordinate

Dove un comando chiede un punto puoi cliccare (con gli snap) o **scrivere le coordinate**:

Scrivi	Significato
12.5,7	coordinate assolute X,Y (Est, Nord). Con la virgola decimale: 12,5;7,3
12.5,7,103.2	con la quota
@3,4	relative all'ultimo punto: 3 a destra, 4 in su
@25<100	polari: 25 all'angolo 100, nell'unità del disegno. Nel rilievo gli angoli sono in gon dal Nord in senso orario: @25<100 = 25 m verso Est
@5<50g @5<45d	impone gon (g) o gradi (d), qualunque sia l'unità del disegno
@10<45d30'15"	angolo in gradi, primi, secondi
5	distanza diretta: 5 verso il cursore (con Orto F8 o Polare F10)
#101	il punto topografico di nome 101
DA (o FROM)	un punto base provvisorio, poi @dx,dy da lì (per esempio 1,20 a sinistra di uno spigolo)



Una polilinea scritta per coordinate: 0,0 → @32,2 → @25<0 (25 m verso Nord, in gon) → -3,26 → C per chiudere.

Accanto al cursore il riquadro **Info** (F12) mostra cosa chiede il comando, lunghezza e angolo dall'ultimo punto, e ciò che stai scrivendo: puoi tenere gli occhi sul disegno.

5. Snap e aiuti al disegno

- **Snap ad oggetto** (F3): avvicinando il cursore a un oggetto, il punto si aggancia esattamente a **fine**, **punto medio**, **centro**, **quadrante**, **intersezione**, **perpendicolare**, **tangente**, **nodo**, **vicino** o alla **griglia**. Un simbolo verde e il nome dicono quale. In Impostazioni → Snap scegli quali usare.
- **Orto** (F8): solo orizzontale e verticale.
- **Polare** (F10): vicino ai multipli dell'angolo scelto (90°, 45°... o 100g, 50g...) la direzione si blocca; una distanza scritta va esattamente lungo quella direzione.
- **Griglia** (F7): mostra la griglia; con lo snap attivo i clic cadono sui suoi incroci.

6. Comandi di disegno

Comando	Si scrive	Cosa fa
Linea	L LINEA LINE	Linee rette, una dopo l'altra. C chiude, U toglie l'ultima.
Polilinea	PL POLILINEA PLINE	Un'unica linea per molti punti; C la chiude in una figura con un'area.
Rettangolo	REC RETTANGOLO RET RECT	Rettangolo da due angoli opposti (es. clic, poi @4,3).
Poligono	POL POLIGONO POLYGON	Poligono regolare: numero di lati, centro, I inscritto (vertici sul cerchio) o C circoscritto (lati tangenti), raggio. E: costruito su un lato.
Cerchio	C CERCHIO CER CIRCLE	Cerchio da centro e raggio (D per il diametro), oppure 3P tre punti, 2P gli estremi di un diametro, TTR tangente a due oggetti con un raggio.
Arco (3 punti)	A ARCO ARC	Arco per tre punti; C: centro, inizio, fine (o angolo al centro); dopo l'inizio, E: punto finale, poi il centro, A (angolo al centro, 180 = semicerchio), R (raggio) o D (direzione).
Arco di porta / finestra	ARCOVANO AV ARCH	Arco sopra una porta o finestra, dalle due imposte: clic sulla chiave o scrivi la freccia (arco tondo), S tutto sesto, E ellittico, P sesto acuto, M punti rilevati (l'arco migliore per le imposte, o una spline se il muro è irregolare).
Spline	SPL SPLINE	Curva morbida per dei punti (clic, coordinate, #nome): C la chiude, T dà le direzioni di inizio e fine. O trasforma polilinee in spline. Punti rilevati su un cerchio danno quel cerchio.
Ellisse	EL ELLISSE ELLIPSE	Ellisse per i due estremi di un asse e il semiasse dell'altro; C: dal centro; A: una parte di ellisse (inizio e fine).
Cerchio di compensazione	FC CERCHIOFIT FITCIRCLE	Il cerchio che meglio si adatta a dei punti rilevati (minimi quadrati): centro, raggio e scarto di ogni punto. Disegna il cerchio o l'arco sopra i punti.
Punto topografico	PO PUNTO PU POINT	Punti topografici, numerati da soli (N per scegliere il nome).
Dividi	DIV DIVIDI DIVIDE	Mette punti lungo una linea, polilinea, arco, cerchio, spline o ellisse che la dividono in parti uguali (si agganciano con Nodo).
Misura a passo	ME MISURAPASSO PASSO MEASURE	Mette punti lungo una linea, polilinea, arco, cerchio, spline o ellisse a ogni distanza data, dall'estremità che clicchi.

7. Quote e testi

Comando	Si scrive	Cosa fa
Testo	T TESTO TE TEXT	Scrivi un testo dove clicchi; dimensione e colore nel pannello mentre scrivi.
Quota allineata	DAL QUOTA QA DIM	Quota: due punti, poi dove va la linea di quota.
Quota lineare	DLI QUOTALIN QL DIMLINEAR	Quota orizzontale o verticale tra due punti (secondo dove metti la linea), H / V per imporla, R ruotata di un angolo.
Quota angolare	DAN QUOTAANG QAN DIMANGULAR	Quota l'angolo tra due linee (o di un arco): si misura l'angolo in cui metti l'arco. Invio: vertice e due punti.
Quota raggio	DRA QUOTARAGGIO QR DIMRADIUS	Quota il raggio di un cerchio o arco (R...).
Quota diametro	DDI QUOTADIAMETRO QD DIMDIAMETER	Quota il diametro di un cerchio o arco (Ø...).

- Mentre scrivi un testo, il pannello Proprietà mostra **dimensione** (– / + per le altezze standard 2,5 · 3,5 · 5 mm...) e **colore**.
- Doppio clic su un testo, una quota o un punto per modificarne le parole.
- Le dimensioni di testi e quote seguono la vista o la scala di stampa: lo scegli in Impostazioni → Annotazioni.

8. Comandi di modifica

Comando	Si scrive	Cosa fa
Sposta	M SPOSTA SP MOVE	Sposta oggetti: punto base, poi dove va (o @dx,dy).
Copia	CO CP COPIA COPY	Come Sposta ma lascia l'originale; più copie fino a Invio.
Ruota	RO RUOTA ROTATE	Ruota oggetti attorno a un punto base. C ruota una copia; R (Riferimento): l'angolo che c'è ora, poi quello che deve diventare.
Scala	SC SCALA SCALE	Scala oggetti da un punto base. C scala una copia; R (Riferimento): la lunghezza che c'è ora, poi quella che deve diventare.
Specchio	MI SPECCHIO SPE MIRROR	Immagine speculare rispetto a una linea; tiene o cancella l'originale.
Stira	S STIRA STRETCH	Un riquadro prende estremità e vertici; si spostano di punto base e secondo punto, così gli oggetti si stirano. Ciò che è tutto dentro si sposta e basta.
Allinea	AL ALLINEA ALIGN	Sposta e ruota oggetti in modo che due loro punti cadano su altri due punti (es. un DXF sulle coordinate del rilievo); Y li scala anche per farli coincidere.
Serie	AR SERIE MATRICE ARRAY	Copia oggetti in righe e colonne (R) o attorno a un centro (PO). La serie è un corpo unico: un clic la seleziona tutta, Ctrl+Maiusc+G la separa.
Offset	O OF OFFSET	Copia parallela di una linea, polilinea, cerchio, arco, spline o ellisse a una distanza, o T (Per punto): passante per un punto dato.
Taglia	TR TAGLIA TRIM	Taglia la parte di un oggetto tra le linee che lo attraversano.
Estendi	EX ESTENDI EXTEND	Allunga una linea, un arco o una parte di ellisse fino al prossimo oggetto.
Spezza	BR SPEZZA BREAK	Toglie il tratto di linea, polilinea, cerchio, arco, spline o ellisse tra due punti (dove lo clicchi è il primo; F per darlo esatto). @ come secondo punto lo divide lì.
Spezza in un punto	BRP SPEZZAPUNTO DIVIDIINPUNTO BREAKATPOINT	Divide in due una linea, polilinea o arco in un punto; non toglie nulla.
Lunghezza	LEN LUNGHEZZA ALLUNGA LENGTHEN	Allunga o accorcia linee, archi e polilinee all'estremità che clicchi: DE di una lunghezza (negativa accorcia), P a una percentuale, T a una lunghezza totale esatta.
Raccordo	F RACCORDO RA FILLET	Unisce due linee, o arrotonda un angolo di polilinea o rettangolo (R il raggio; 0 = spigolo vivo).

Comando	Si scrive	Cosa fa
Cimatura	CHA CIMATURA CIM CHAMFER	Taglia l'angolo tra due linee (o lati di polilinea) con uno spigolo dritto. D: le due distanze; A: una distanza e un angolo. Distanze 0 = angolo vivo.
Esplodi	X ESPLODI ES EXPLODE	Scomponi polilinee e rettangoli in linee, le quote in linee e testo.
Congiungi	J CONGIUNGI UNISCILINEE JOIN	Congiunge linee sulla stessa retta in una linea, archi dello stesso cerchio in un arco, e linee/polilinee che si toccano agli estremi in una polilinea.
Corrispondenza proprietà	MA CORRISPROP COPIAPROPRIETA MATCHPROP	Dà il layer e il colore di un oggetto (e l'altezza del testo) ad altri oggetti.
Cancella	E CANCELLA CA ERASE	Cancella oggetti.
Unisci	UNISCI GR RAGGRUPPA MERGE	Unisce gli oggetti selezionati in un unico corpo: un clic su una parte lo seleziona tutto.
Separa	SEPARA SCOMPONI UNMERGE	Divide un corpo unito di nuovo in oggetti separati.

Molti comandi lavorano sugli oggetti **già selezionati**; altrimenti chiedono di selezionarli e **Invio** conferma. **Copia, taglia e incolla**: **Ctrl** + **C**, **Ctrl** + **X**, **Ctrl** + **V** (dove clicchi) o **Ctrl** + **Maiusc** + **V** (alle stesse coordinate).

9. Selezione e vista

Comando	Si scrive	Cosa fa
Seleziona tutto	SELEZIONATUTTO SELECTALL	Seleziona tutti gli oggetti dei layer visibili e non bloccati.
Seleziona simili	SELSIM SIMILI SELEZIONASIMILI SELECTSIMILAR	Seleziona ogni oggetto dello stesso tipo, layer e colore di quelli selezionati (Maiusc+G in Blender).
Seleziona catena	CATENA SELEZIONACATENA SELECTCHAIN	Clicca una linea, polilinea o arco: viene selezionato tutto ciò che vi è unito agli estremi ("seleziona collegati" di Blender).
Inverti selezione	INV INVERTSEL	Seleziona tutto ciò che non è selezionato e deselecta il resto (Ctrl+I, come in Blender).
Zoom estensioni	ZE ZOOMESTESO ZOOMEXT	Mostra tutto il disegno (anche: doppio clic con la rotella).
Zoom finestra	Z ZOOM	Ingrandisce una finestra che disegni (E = tutto il disegno).
Zoom sulla selezione	ZS ZOOMSELEZIONE ZOOMOGGETTI ZOOMSEL	Adatta la vista agli oggetti selezionati ("inquadra selezione" di Blender).
Isola	ISOLA ISO ISOLATE	Mostra solo gli oggetti selezionati, nascondendo per ora il resto (vista locale di Blender, ISOLAOGGETTI di AutoCAD). Mostra tutto la chiude.
Nascondi oggetti	NASCONDI NAS HIDE	Nasconde per ora gli oggetti selezionati (come H in Blender). Restano nel disegno e nel file; Mostra tutto li riporta.
Mostra tutto	MOSTRATUTTO MOSTRA UNHIDE	Mostra di nuovo ogni oggetto nascosto con Nascondi o Isola (come Alt+H in Blender).

10. Rilievo topografico

Punti

- **Punto topografico** (**PO**): ogni clic o coordinata crea un punto numerato da solo (101, 102...); **N** sceglie il nome. Ogni punto ha nome, codice e quota. Si usa ovunque con **#nome**.
- **Importa punti**: legge file CSV/TXT da stazione totale o GNSS: separatori **;** **,** tabulazione o spazi, virgola decimale, righe di intestazione saltate. **Esporta punti** scrive un CSV.

Misure

Comando	Si scrive	Cosa fa
Distanza e angolo	DI DISTANZA MISURA DIST	Distanza, ΔX ΔY , angolo e angolo di direzione da Nord (gon) tra due punti.
Area	AA SUPERFICIE AREA	Area e perimetro per vertici o di un oggetto; può inserire l'etichetta S = ...
Coordinate punto	COORD ID	Coordinate (e quota) di un punto.
Lista	LI LS LISTA LIST	Tutti i dati degli oggetti selezionati nel registro comandi.

Distanza tra due punti topografici, per esempio **#1** e **#2**, dà distanza, ΔX ΔY , l'**angolo di direzione da Nord in gon**, il dislivello e la pendenza. **Area** con **0** misura un oggetto chiuso e può scrivere l'etichetta «S = ... m²».

Allinea porta un DXF (per esempio un estratto di mappa) sulle coordinate del rilievo: due punti del DXF sui due punti giusti; **Y** lo scala anche.

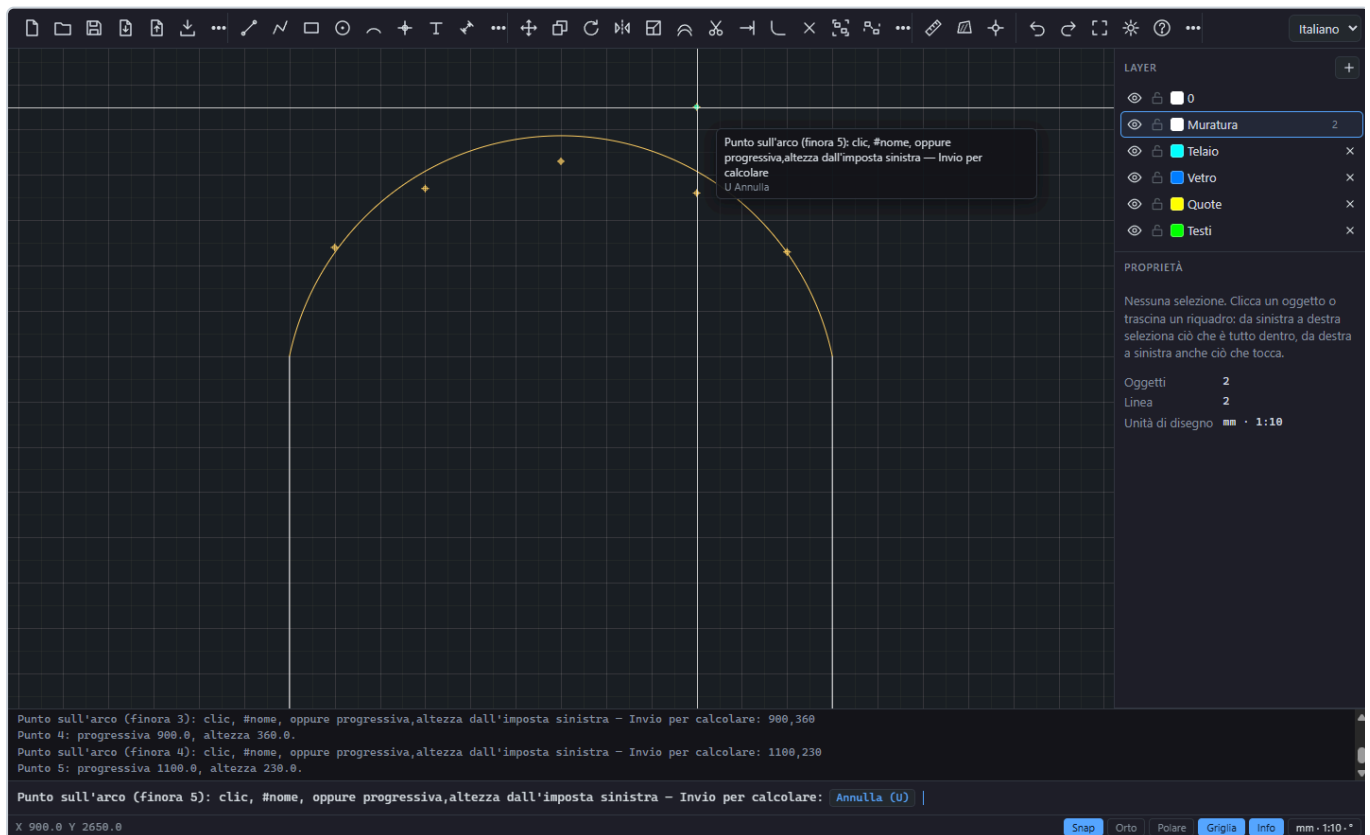
11. Archi di porte e finestre

Il comando **Arco di porta / finestra** (AV) disegna l'arco sopra un vano a partire dalle due **imposte** (i punti dove l'arco comincia). Indica prima l'imposta **sinistra** (guardando il vano), poi la destra. Poi:

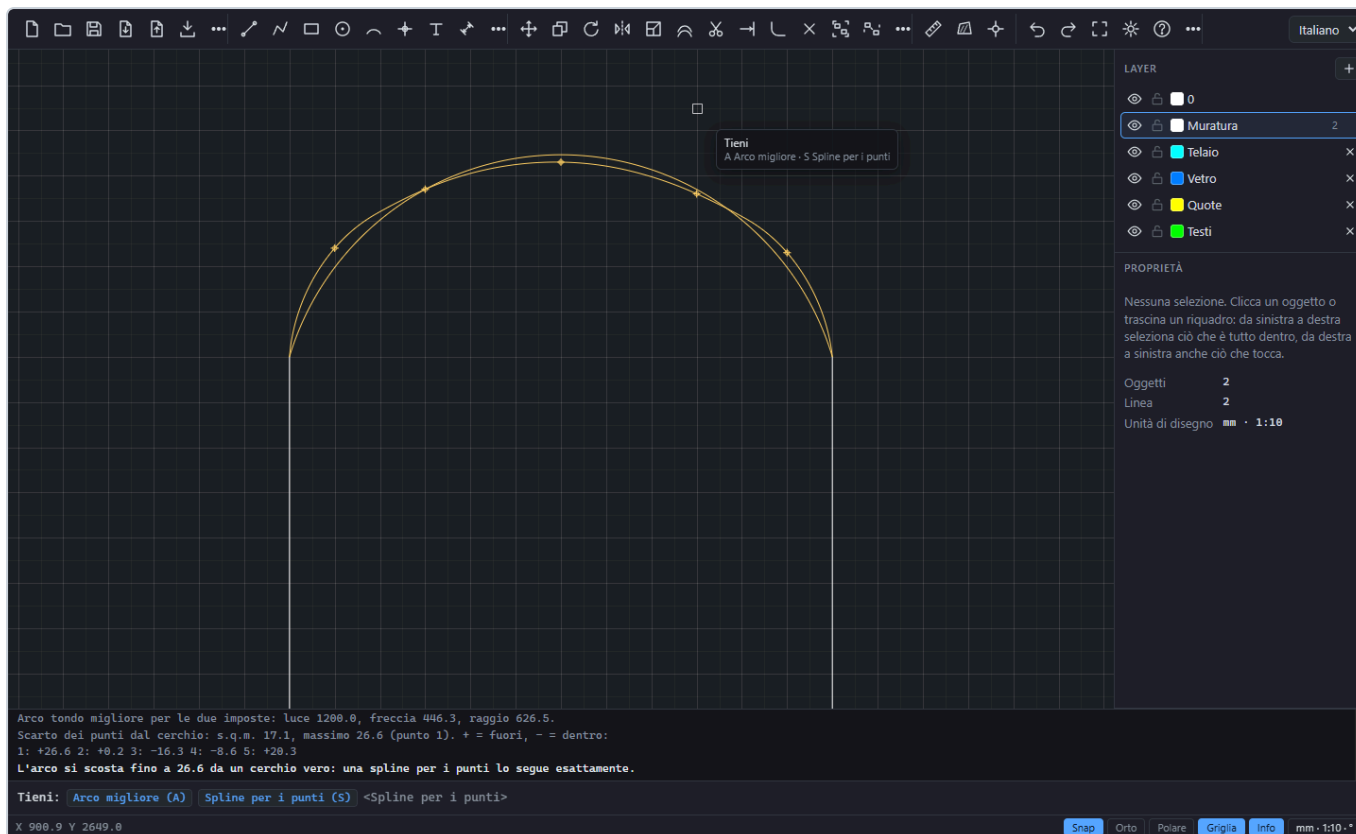
- **clic sulla chiave** o **scrivi la freccia** (l'altezza sopra le imposte): arco a tutto tondo per i tre punti;
- **S**: **tutto sesto** (semicerchio); **E**: **ribassato** (mezza ellisse) con la freccia scritta; **P**: **sesto acuto** (Invio = arco equilatero);
- **M**: **arco rilevato**, per i muri vecchi o irregolari.

Arco rilevato, passo per passo

1. **AV**, clic (o coordinate) sull'imposta sinistra e su quella destra, poi **M**.
2. Scrivi i punti misurati sull'intradosso come **progressiva,altezza**: distanza lungo la linea d'imposta dall'imposta sinistra, e altezza sopra di essa — ciò che danno un metro e una livella. Per esempio **600,430**. Puoi anche cliccare o usare **#nome**. L'anteprima mostra a ogni punto l'arco migliore.
3. **Invio**: KPX Cad calcola l'**arco tondo migliore** che passa esattamente per le due imposte, e scrive luce, freccia, raggio e lo **scarto di ogni punto** (+ fuori, – dentro).
4. Se ogni punto è entro 2 mm propone l'arco; altrimenti propone una **spline** che passa per tutti i punti (la forma reale). Scegli **A** (arco migliore) o **S** (spline). Con l'arco puoi scrivere gli scarti sul disegno.



Arco rilevato: i punti misurati e, in anteprima, l'arco migliore per le due imposte.



Dopo Invio: scarti dei punti dal cerchio e scelta tra arco migliore e spline per i punti.

Il telaio: Offset (O) della curva dell'arco alla profondità del telaio. Per una finestra tonda da punti sparsi usa **Cerchio di compensazione** (FC): centro e raggio ai minimi quadrati, con lo scarto di ogni punto.

12. File: salvare, aprire, DXF

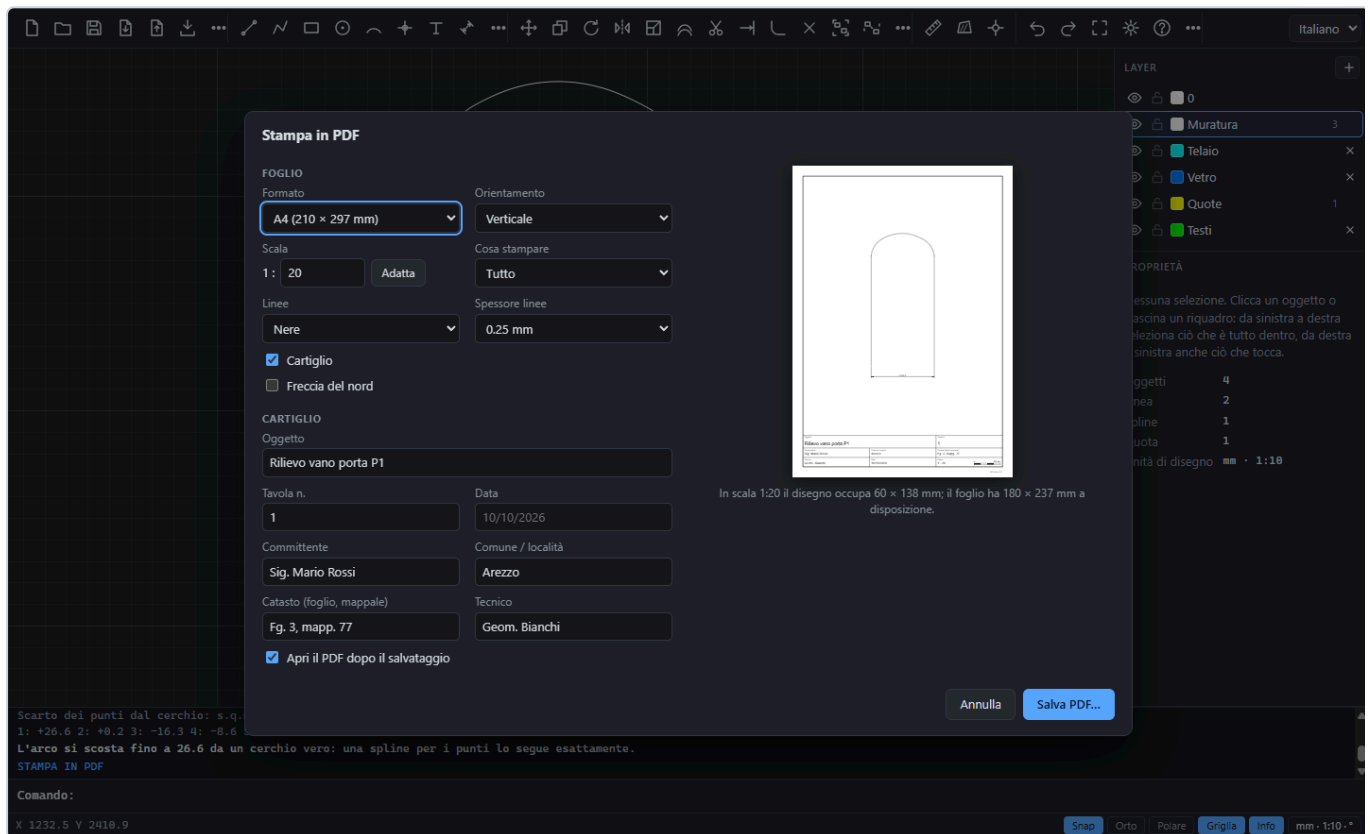
Comando	Si scrive	Cosa fa
Nuovo disegno	<code>NUOVO</code> <code>NEW</code>	Inizia un disegno vuoto.
Apri	<code>APRI</code> <code>OPEN</code>	Apre un disegno KPX Cad (.kpx).
Salva	<code>SALVA</code> <code>SAVE</code>	Salva il disegno.
Salva con nome	<code>SALVACOME</code> <code>SAVEAS</code>	Salva con un nuovo nome.
Importa DXF	<code>IMPORTADXF</code> <code>DXFIN</code>	Importa un DXF da AutoCAD o altri programmi CAD.
Esporta DXF	<code>DXF</code> <code>ESPORTADXF</code> <code>DXFOUT</code>	Salva il disegno come DXF, per AutoCAD e altri programmi.
Importa punti	<code>IMP</code> <code>IMPORTAPUNTI</code> <code>IMPORTPOINTS</code>	Legge punti topografici da CSV/TXT (stazione totale, GNSS).
Esporta punti	<code>EXPP</code> <code>ESPORTAPUNTI</code> <code>EXPORTPOINTS</code>	Scrive i punti topografici in un file CSV.

- I disegni si salvano come `.kpx`. Si aprono anche i disegni `.tdraw` delle versioni precedenti.
- **Importa DXF** apre disegni AutoCAD (R12–2018): linee, polilinee, cerchi, archi, ellissi, spline, testi, blocchi, quote, layer e colori; chiede le unità del file. I file **DWG** vanno prima salvati in DXF da AutoCAD.
- **Esporta DXF** (anche da Salva con nome → tipo DXF) scrive una copia per AutoCAD; il disegno resta il tuo `.kpx`.
- **Salvataggio automatico**: pochi secondi dopo ogni modifica KPX Cad tiene una copia di sicurezza. Se il computer si spegne, al riavvio la schermata iniziale propone di recuperare il lavoro.

13. Stampa in PDF

Stampa in PDF (**Ctrl** + **P**, o File → Stampa in PDF) mette il disegno su un foglio in **scala esatta**, con cornice e cartiglio.

1. Scegli **formato** (A4...A0) e **orientamento**.
2. Scrivi la **scala** 1:N, oppure premi **Adatta**: sceglie la scala più grande a cui il disegno entra nel foglio. Sotto l'anteprima il programma dice quanto spazio occupa il disegno, e avvisa se non entra.
3. **Cosa stampare**: tutto, quello che si vede, o **una finestra** scelta sul disegno (due angoli).
4. **Linee** nere o a colori, e lo spessore delle linee.
5. Compila il **cartiglio**: oggetto, tavola n., committente, comune, catasto (foglio, mappale), tecnico, data (vuota = oggi). La scala e la scala grafica si scrivono da sole. Puoi aggiungere la freccia del nord.
6. **Salva PDF...**: il PDF può aprirsi subito. Le scelte restano salvate nel disegno per la prossima volta.



Stampa in PDF: a sinistra le scelte e il cartiglio, a destra l'anteprima del foglio.

Il PDF è **vettoriale**: le linee restano nitide a qualunque ingrandimento e le misure sul foglio sono esatte.

14. Impostazioni

Impostazioni ( , o il pulsante con l'ingranaggio): lingua, **unità** (m, cm, mm), **scala di stampa**, decimali, nomi degli assi (X/Y o E/N), **angoli** (gradi o gon; da Est antiorario o da Nord orario), altezze di testi, quote, frecce ed etichette dei punti in mm sulla carta, quali snap usare, il comportamento del tasto destro e il passo del puntamento polare.

La lingua si cambia anche in alto a destra (Italiano / English). KPX Cad parte sempre in italiano finché non scegli l'inglese.

15. Licenza

La prova gratuita

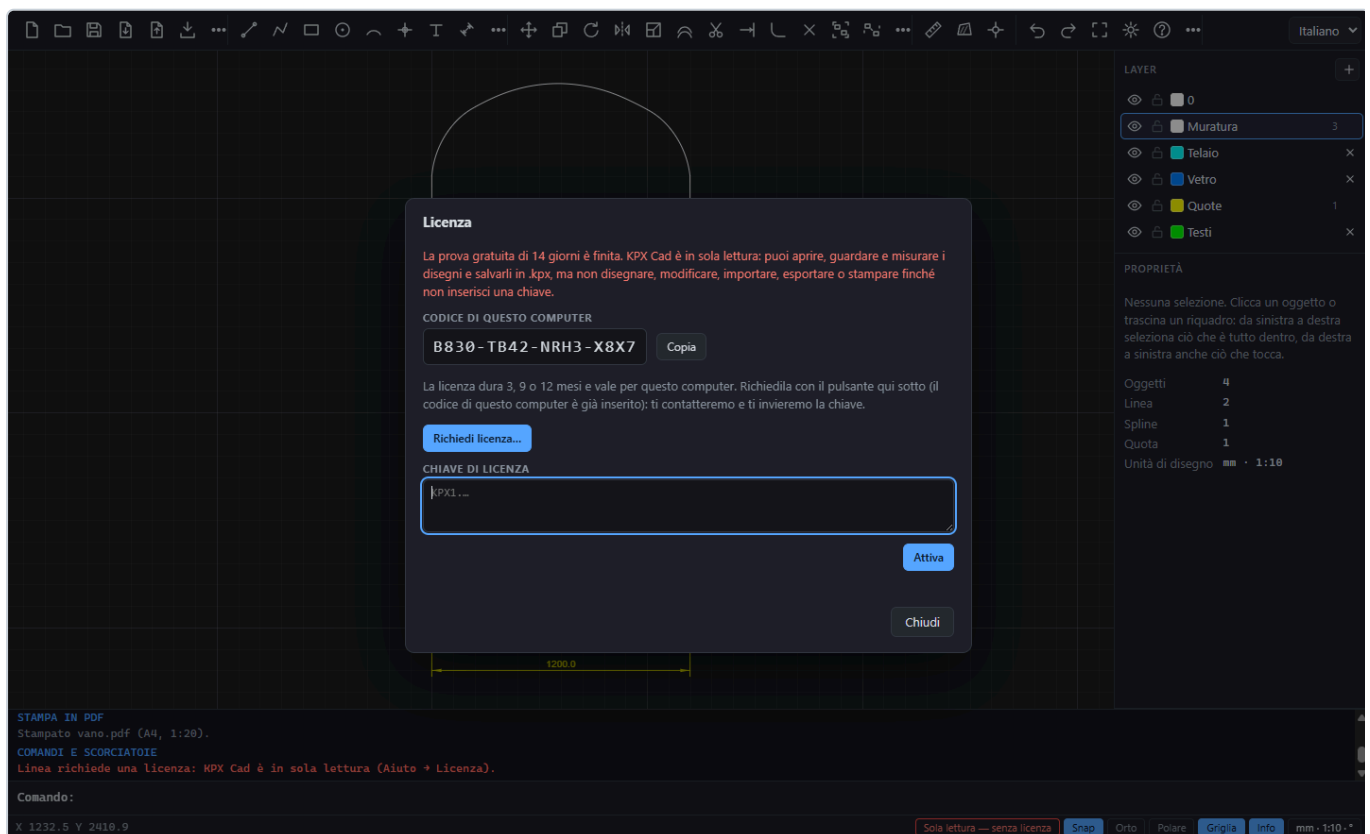
Dalla prima apertura KPX Cad funziona completo per **14 giorni**; la barra di stato mostra i giorni rimasti. La prova vale **una sola volta per computer**: reinstallare il programma o usare un altro account di Windows non la fa ripartire.



Durante la prova: «Prova: 12 giorni» nella barra di stato. Un clic apre la finestra Licenza.

Richiedere una licenza: 3, 9 o 12 mesi

1. Apri **Aiuto** → **Licenza** e premi **Richiedi licenza...**: si apre la pagina di richiesta sul sito di KPX Group con il **codice di questo computer** già inserito.
2. Scegli la durata (**3, 9 o 12 mesi**), scrivi nome, studio, email e telefono, e invia.
3. Sulla pagina compare «**Richiesta inviata — in attesa di conferma**»; ti contattiamo a breve per email o telefono.
4. Ricevi la **chiave** (inizia con **KPX1.**). In **Aiuto** → **Licenza** incollala e premi **Attiva**.



La finestra Licenza: perché, cosa si può fare, il codice del computer, Richiedi licenza e la casella per la chiave.

- Ogni chiave vale per **un solo computer**. Per un secondo computer serve una seconda chiave.
- **Due settimane prima della scadenza** KPX Cad avvisa: richiedi per tempo il rinnovo.

- Senza licenza (prova finita o licenza scaduta) KPX Cad è in **sola lettura**: puoi aprire, guardare e misurare i disegni e salvarli in `.kpx`, ma non disegnare, modificare, importare, esportare o stampare. **I tuoi disegni non si perdono mai.**
- Se la data del computer viene spostata indietro, KPX Cad resta in sola lettura finché data e ora non sono di nuovo giuste.

16. Scorciatoie da tastiera

Tasti	Cosa fanno	Tasti	Cosa fanno
Invio / Spazio	conferma; a riga vuota ripete l'ultimo comando	Esc	annulla il comando
Ctrl + Z / Y	annulla / ripristina	Canc	cancella la selezione
Ctrl + N / O	nuovo / apri	Ctrl + S	salva (+ Maiusc : salva con nome)
Ctrl + P	stampa in PDF	Ctrl + A	seleziona tutto
Ctrl + C / X / V	copia / taglia / incolla	Ctrl + Maiusc + V	incolla alle stesse coordinate
Ctrl + G	unisci in un corpo (+ Maiusc : separa)	Ctrl + I	inverti selezione
F1	elenco dei comandi	F3	snap ad oggetto
F7	griglia	F8	orto
F10	puntamento polare	F12	info accanto al cursore
Alt sinistro tenuto	mostra la lettera di ogni pulsante	Alt + lettera	avvia quel pulsante

17. Domande frequenti

Apri i file di AutoCAD?

Sì, i file DXF (da R12 a 2018). I DWG vanno salvati in DXF da AutoCAD; KPX Cad esporta anche in DXF.

Ho chiuso senza salvare / il computer si è spento.

Al riavvio la schermata iniziale propone di recuperare il lavoro non salvato.

Il cursore salta su un punto che non voglio.

È lo snap: **F3** lo spegne, o in Impostazioni → Snap togli quelli che non servono.

Le mie linee non sono dritte.

Accendi Orto (**F8**) o Polare (**F10**), oppure scrivi le coordinate.

Gli angoli escono strani.

Controlla in Impostazioni se il disegno usa gradi o gon, e se gli angoli partono da Est o da Nord.

Posso rifare la prova gratuita?

No: la prova vale una volta per computer. Per continuare richiedi una licenza (cap. 15).

Cambio computer.

La chiave è legata al computer: richiedi una licenza per il nuovo computer con il suo codice.

Ho trovato un errore o ho un'idea.

Aiuto → Invia un suggerimento: scrivi cosa non va o cosa vorresti; vedi tutto il messaggio prima di inviarlo.