

Novità progeCAD 2026

PRESTAZIONI

- Nuovo motore Intellicad 13.1.
- Visualizzazione dei disegni fino a 2 volte più rapido.
- Apertura dei disegni contenenti solidi 3D fino a 10 volte più veloce.
- Rigenerare i disegni è fino a 1,5 volte più rapido.
- Nuovo controllo 'Prestazioni elevate' nella gestione energetica di Windows quando progeCAD è attivo.
- Lavorare con cambi di vista, View Cube e piani di sezione in file di grandi dimensioni è ora molto più veloce.
- Prestazioni migliorate per il comando Tratteggio e Contorno.
- Traduttore AI: tempi di traduzione notevolmente ridotti (fino a 100 volte più veloci nei disegni di grandi dimensioni).
- Prestazioni LISP ottimizzate.
- Creazione più veloce delle entità per le applicazioni IcarX.
- Migliorata la velocità di anteprima BEDIT.
- Eliminato il ritardo all'avvio della funzione PAN.
- Maggiore velocità nel trascinamento delle entità con i comandi SPOSTA, COPIA e INCOLLA.
- Apertura più veloce delle finestre di dialogo OPZIONI e IMPOSTAZIONI.
- Maggiore fluidità nel movimento del mouse durante l'uso delle grip.

NUOVE FUNZIONALITA'

- o **Modulo AEC:** muri, finestre, tetti, solette, scale e solette tetto vengono riempiti secondo le impostazioni di riempimento della sezione, se sezionati utilizzando il comando Piano di sezione.
- o **Calcolatrice Rapida nel pannello Proprietà:** è possibile utilizzare la calcolatrice integrata nella tavolozza Proprietà per modificare le proprietà degli oggetti. La calcolatrice Rapida include funzioni geometriche, conversioni di unità e variabili, oltre alle funzionalità base di una calcolatrice scientifica.
- o Maggiore precisione degli snap a oggetti nelle intersezioni con coordinate di grandi dimensioni.
- o Stampa in file .png con sfondo trasparente tramite la nuova stampante 'PublishToWeb PNG (Transparent).pc3'.
- o Nuova **Rigenerazione Smart.** Questa funzione abilita la rigenerazione automatica nei disegni che contengono meno di 100.000 entità. Il valore è personalizzabile dall'utente in base al tipo di disegno per ottenere le migliori prestazioni possibili.
- o Finestra di dialogo interattiva con il comando **3D Positioner** per inserire con precisione distanze e angoli, spostare o ruotare entità lungo uno o più assi, calcolare valori e applicarli o annullarli durante il lavoro.
- o Comandi Taglia/Estendi migliorati. Si può scegliere se selezionare manualmente o automaticamente le entità come bordi di taglio o bordi di estensione durante l'uso dei comandi Taglia e Estendi. Aggiunta la modalità Rapida. Tutti gli oggetti agiscono automaticamente come bordi di taglio.
- o Comando ADDSELECTED è stato esteso ed è ora compatibile con un numero maggiore di entità: ellissi, splinee, linee infinite, raggi, punti, wipeout, polilinee 3D, tabelle, immagini e tolleranze.
- o Possibilità di assegnare una firma digitale ai file .dwfx utilizzando il comando Windows "Allega firme digitali".
- o Nuovo comando **MKSHAPE** che permette di creare file .shp e di compilarli in file .shx. In alternativa, si possono compilare manualmente i file .shx usando il comando Compila in SHX.
- o Nuovo comando **MKLTYPE** che permette di creare una definizione di tipo linea a partire da entità selezionate e di salvarla in un file .lin.

- o **Importazione DGD avanzata.** Durante l'importazione di file .dgn, è possibile specificare le impostazioni di conversione per riferimenti esterni e forme.
- o Il comando Profilo Solido (SOLPROF) crea la proiezione delle linee di profilo dei solidi tridimensionali all'interno di una finestra del layout.
- o Nuovo comando **SUPERFSEZDIV** consente di creare superfici tridimensionali tra reti di curve aperte, includendo i bordi di superfici e solidi nelle direzioni U e V.
- o Nuovo comando **OFFSETSUPERF** crea superfici parallele a distanza definita da una superficie o regione.
- o Comando **Raccorda** per creare superfici di raccordo nell'area compresa tra due superfici o regioni esistenti.
- o Comando **Estendi** per estendere le superfici a una distanza specificata.
- o Comando **Taglia** per superfici: rifila superfici e regioni lungo i bordi di altre entità.
- o Creazione di coni solidi tronchi.
- o Visualizzazione e modifica delle tabelle di controllo dinamico per definizioni di blocchi avanzati.
- o Comando Reset Advanced Block per annullare le modifiche apportate a una o più istanze di blocchi avanzati.
- o Comandi GEO: ricerca indirizzo durante l'impostazione della posizione geografica.
- o Anteprima delle stampe usando gli stili visivi.
- o Supporto font OpenType.
- o Utilizzo di file .ico per pulsanti personalizzati su ribbon, menu e barre degli strumenti
- o Finestra Materiali per creare e modificare materiali di disegno.
- o **Materiali di disegno compatibili con Artisan**, ad esempio, importando un file Revit con materiali, Artisan ora ne legge correttamente i dati.
- o Nuovi comandi e funzioni per la gestione dei profili altimetrici e curve di livello:
AUTOSEZ ora è possibile utilizzare curve di livello formate da polilinee 2D e spline 2D come modello.

Nuovo comando **AUTOCURVE** consente di generare curve di livello altimetriche a partire da dati 3D

Curve di livello (a partire da DTM composto da facce triangolari). Le curve generate sono polilinee 2D posizionate sul layer CURVE.

Crea etichette di quota (POINTTEXT). Inserisce sul layer corrente la quota (testo della coordinata Z) dei punti selezionati, utilizzando lo stile corrente.

Crea punti a partire dalla quota (TEXTPOINT). disegna punti nella posizione di inserimento delle entità di testo selezionate, assegnando la quota (coordinata Z) in base al valore contenuto nella stringa di testo.

Sezione polilinea rapida (POLYSEZ). Creazione del profilo altimetrico da una polilinea di sezione con più punti.

RASTER DRAW

progeCAD 2026 contiene il nuovo insieme di strumenti Raster Draw che consente di modificare disegni acquisiti da scansioni e convertire immagini raster in oggetti DWG.

Il nuovo pacchetto di funzionalità include la modifica e la pulizia di immagini, gli strumenti per la vettorializzazione e le funzioni per la trasformazione delle immagini.

- o **Vettorializzazione immagine tramite AI (_VECTORIZEIMAGE)**

Il comando consente la vettorializzazione di un'immagine, o parte di essa, in entità CAD di base (principalmente polilinee e cerchi). E' possibile scegliere opzioni secondarie quali colore, layer di destinazione o porzione da vettorializzare. L'opzione principale è il metodo di vettorializzazione che comprende due algoritmi principali: Zhang Suen e Guo-Hall che ricavano l'asse centrale dei pixel. In alternativa è gestito anche il metodo Canny che genera linee vettoriali basate sui contorni dei pixel.

- o **Riconoscimento e conversione del testo tramite AI (_IRCTEXT)**

Converte il testo raster selezionato in testo CAD o multilinea Mtesto.

- o **Rimuovi regione rettangolare (_IRUB)**
Consente di cancellare i dati contenuti in una regione rettangolare.
- o **Ritaglia regione rettangolare(_ICROP)**
Cancella tutti i dati raster che si trovano all'esterno di una regione rettangolare.
- o **Unisci vettore (_IVMERGE)**
Consente di creare l'equivalente raster di un'entità vettoriale.
L'unione vettoriale permette di apportare modifiche precise all'immagine mantenendo i dati nel formato raster, direttamente da progeCAD.
- o **Ritocco a mano libera (_ITOUCHUP)**
Consente di disegnare schizzi a mano libera convertendoli automaticamente in raster quando vengono inseriti nell'immagine.
- o **Inverti (_IINVERT)**
Consente di scambiare le tonalità chiare e scure di qualsiasi immagine.
Il filtro funziona con immagini bitonali, a colori e in scala di grigi.
- o **Correggi distorsioni (_IBIAS)**
Consente di correggere distorsioni nel rapporto di aspetto dell'immagine.
- o **Scala (_ISCALE)**
Ridimensiona l'immagine per adattarla alla scala di un disegno vettoriale o di un'altra immagine.
- o **Specchio (_IMIRROR)**
Consente di specchiare o ribaltare un'immagine lungo l'asse orizzontale o verticale.
- o **Sposta(_IDISPLACE)**
Consente di spostare un'immagine di un offset specifico.
- o **Raddrizza (_IDESKEW)**
Consente di ruotare un'immagine per allinearla all'angolo di rotazione di un disegno vettoriale o di un'altra immagine.

- o **Inserisci (_IINSERT)**
Consente di inserire immagini di vari tipi e formati.
- o **Cambia profondità colore (_IDEPTH)**
Consente di modificare la profondità del colore di un'immagine passando da immagini bitonali a 1 bit, in scala di grigi a 8 bit e a colori reali (true color) a 32 bit.
- o **Nuova immagine (_INEW)**
Consente di creare una nuova immagine vuota utilizzabile con i comandi Unione immagini e Unione vettori. Una volta creata verrà inserita nei file temporanei e potrà essere successivamente salvata nella posizione desiderata.
- o **Salva (_ISAVE & _ISAVEAS)**
Consente di salvare un'immagine modificata con un nome, formato o posizione diversa senza influire sul file di disegno. L'opzione Salva con nome è particolarmente utile quando si lavora con immagini non modificabili che necessitano di essere modificate.
- o **Raster Data Query (_RASTERDATAQUERY)**
Il comando mostra in modo interattivo la posizione del cursore e i dati relativi al pixel dell'immagine in quella posizione.
La finestra di dialogo Raster Data Query tiene sempre traccia della posizione del cursore e visualizza i valori colore del pixel corrispondente.
- o **Attiva disattiva cornici (_IFRAME)**
Consente di attivare o disattivare la cornice di un'immagine. Se si nasconde la cornice l'immagine continua ad essere visibile.
- o Funzioni extra per selezionare, ingrandire, visualizzare e cancellare immagini (_ISELECTALLINSERTIONS, _IERASEINSERTION, _IHIDEINSERTION, _ISHOWINSERTION, _IZOOMTOINSERTION).

Funzioni BIM

- o Possibilità di convertire file .rvt e .rfa in file .ifc utilizzando il comando **RVT a IFC**.

- o Controllo della presenza di errori nei file .ifc utilizzando il comando **Convalida IFC**.
- o Gestione dei layer dei sottoposti .ifc tramite il pannello Opzioni BIM.
- o Scaricamento dei sottoposti BIM dalla finestra di dialogo Gestore riferimenti (Explorer Xref).
- o Utilizzo del Gestore stili AEC per gestire gli stili di quote, spazi, elementi strutturali e relative forme, solette tetto e loro contorni, poligoni AEC, definizioni di elenco, blocchi maschera, elementi volumetrici, materiali, blocchi a vista multipla e profili.
- o Uso del comando Finestra ad angolo (_WINDOWCORNER) per inserire una finestra ad angolo nell'intersezione di due muri lineari.
- o Associazione ringhiere agli elementi scala.
- o Estrazione dati da file .ifc, .rvt e .rfa.

Nuova interfaccia utente

- o Nuova finestra di dialogo Opzioni in stile AutoCAD®. Digitando il comando **OPZIONINUOVE** è disponibile la nuova finestra Opzioni in stile AutoCAD®.
- o Schede di Layout: Ctrl+click per selezionare più layout singoli o Shift+click per selezionare un intervallo di layout.
- o Schede di Layout: trascina e rilascia le schede di Layout per riordinarle.
- o Configura il comportamento di vari elementi dell'interfaccia utente con gli snap entità attivi o singoli usando la variabile di sistema **SNAPUIDISPLAY**.

Controlla come si comportano i vari elementi dell'interfaccia utente con gli snap entità attivi e snap entità singoli. Questa variabile di sistema influisce sui seguenti elementi dell'interfaccia utente: Disegno 2D > Snap oggetto nella ribbon, Formato > Snap Entità menu, Entity Snaps toolbar, Ctrl (or Shift)+Right-click menu e Impostazioni ESnap nella barra di stato.

0 = Quando non è attivo alcun comando, gli elementi dell'interfaccia utente visualizzano gli snap entità attivi e consentono di modificarli. Quando è attivo un comando, gli stessi elementi mostrano gli snap entità attivi e, selezionandone uno, questi vengono temporaneamente disattivati lasciando attivo temporaneamente solo quello selezionato.

1 = Quando non è attivo alcun comando, gli elementi dell'interfaccia utente visualizzano gli snap entità attivi e consentono di modificarli. Quando è attivo un comando, gli elementi non mostrano gli snap entità attivi e consentono di impostare uno snap singolo.

2 = Quando non è attivo alcun comando, gli snap entità attivi non vengono visualizzati su ribbon, menu, toolbar e menu Ctrl (or Shift)+Right-click. Questi elementi dell'interfaccia utente sono utilizzati solo per impostare snap singoli durante l'esecuzione di un comando. Il menu Impostazioni Snap Entità è utilizzato esclusivamente per configurare gli snap entità attivi, anche durante un comando. Questo comportamento è in linea con altri software CAD.

- o Controlla il comportamento dei menu della barra di stato che supportano la selezione multipla impostando la variabile di sistema **STATBARMENUMODE**.
Questa variabile di sistema influisce sul menu Impostazioni ESnap della barra di stato e sul menu Visibilità Pannelli, che appare facendo clic con il tasto destro su un'area vuota della barra di stato.
0 = Selezione singola: il menu della barra di stato si chiude dopo aver selezionato un'opzione.
1 = Selezione multipla: il menu della barra di stato si chiude quando si fa clic all'esterno del menu.
2 = Selezione multipla: Il menu della barra di stato si chiude quando il puntatore del mouse si sposta all'esterno del menu.
Nota: se è in esecuzione un comando e si seleziona uno snap singolo dal menu Impostazioni ESnap della barra di stato (quando la variabile di sistema SNAPUIDISPLAY è impostata su 0 o 1), la selezione multipla non è disponibile.

- o **Tavolozze degli strumenti:** Aggiunte nuove schede: AEC Arch, con i principali comandi del modulo architettonico, Raster Draw per il nuovo sistema di gestione delle immagini, e la scheda Automobili 2D con nuovi blocchi di automobili in vista piana e prospetto.

API

- o LISP: completamente ristrutturato per migliorare le prestazioni e aumentare la compatibilità con AutoCAD®
- o .NET: supporto per blocchi avanzati, IntelliCAD.ApplicationService.DocumentExtension.GetAcadDocument() e per il metodo UcsToDisplay di IntelliCAD.Internal.Utils class.
- o IcARX: supporto migliorato per lo sviluppo dell'interfaccia utente e prestazioni ottimizzate per la creazione di entità.
- o VBA: utilizza il metodo table.setformula, applica formule con il metodo table.SetText e sfrutta i nuovi metodi relativi agli stili di multileader.
- o Usando il comando Load Application si possono caricare file .arx, .crx e .dbx.

Comando ESTRDATINUOVA

Il comando Estrai Dati è stato completamente ristrutturato per migliorare le prestazioni. La scansione, l'ordinamento e la generazione di report da grandi set di dati sono ora significativamente più veloci.

- o Genera report sulle proprietà dei disegni (come dimensione del file, percorso, ecc.), sulle variabili di sistema memorizzate nei disegni e sul numero di entità presenti (ad esempio, il numero totale di cerchi).
- o Quando si raffinano i dati per il report, è possibile nascondere e mostrare le colonne, oltre a trascinarle per riordinarle.
- o Quando si selezionano le entità sulle quali fare il report, è possibile filtrare l'elenco mostrando solo i blocchi con attributi.
- o Fai clic con il tasto destro su una tabella collegata nel disegno e seleziona Estrazione Dati > Impostazioni Estrazione Dati per modificare il modello di report, le entità, le colonne, i filtri, ecc. utilizzati per generare la tabella.
- o Estrai dati da riferimenti esterni, blocchi avanzati, attributi ed entità AEC.
- o Estrai dati da file .dgn, .ifc, .rvt e .rfa in base alla versione del programma.
- o Crea filtri per estrarre dati che soddisfano condizioni specificate.
- o Visualizza l'anteprima delle entità durante la selezione di quelle da cui estrarre i dati.

Variabili di sistema

- o Nuove variabili di sistema: BACTIONBARMODE, BGRIPOBJCOLOR, BGRIPOBJSIZE, BPARAMETERCOLOR, BPARAMETERFONT, BPARAMETERSIZE, BPTEXTHORIZONTAL, DRAWORDERCTL, FILLETRAD3D, OLEACCURACY, PRESELECTIONEFFECT, PRESELECTIONEFFECTCOLOR, SELECTIONAREAOPACITY, SELECTIONEFFECTWIDTH, SURFU, SURFV, PDFSHX, SMOOTHMESHCONVERT, SNAPUIDISPLAY, STATBARMENUMODE, TRIMEXTENDMODE, ISAVECOUNT.
- o Variabili di sistema aggiornate: PICKDRAG, REGENMODE, BKGEDITTEXTCOLOR, BKGEDITTEXTTRANSPARENCY e POINTCLOUDPOINTMAX.
- o Nuovi valori predefiniti delle variabili di sistema: ATTDIA default è 1, FILEDLGSTYLE default è 1, FILETYPEASSOC default è 0, OLEQUALITY è 3, POINTCLOUDPOINTMAX default è 10000000, SELECTIONEFFECTCOLOR default è 161.

- o Variabili di sistema rinominate: RASTERPREVIEW diventa THUMBSAVE, REGENTOOLTIP diventa REGENNOTIFY.
- o REGENMODEGLOBAL è ora nascosta.