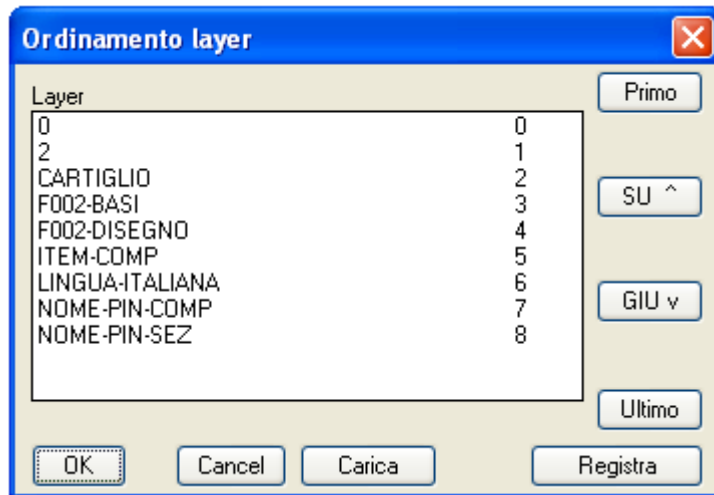




## Ordinamento entità per layer (PRGT\_layer)

Ordina la visualizzazione degli oggetti presenti nel disegno secondo i layer di appartenenza. Nella maschera grafica si indica l'ordine voluto con la possibilità di salvare o ripristinare la scelta per mezzo di un file ascii.



Selezionando un layer è possibile spostarlo di uno spazio in SU o in GIU, posizionarlo per primo o per ultimo. Nel caso di un disegno contenete oggetti di disegno, riempimenti solidi, tratteggi, entità coprenti e immagini raster si consiglia di posizionarli in questo ordine:

- Layers contenenti **oggetti di disegno**;
- Layers contenenti **oggetti tratteggio** (con prefisso \_RET se creati con il comando PRGT\_Hatch);
- Layers contenenti **oggetti riempimenti solidi** (con prefisso \_FIL se creati con il comando PRGT\_Hatch);
- Layers contenenti **entità coprenti** (solitamente utilizzata per mascherare porzioni di immagini);
- Layers contenenti **immagini raster**,