

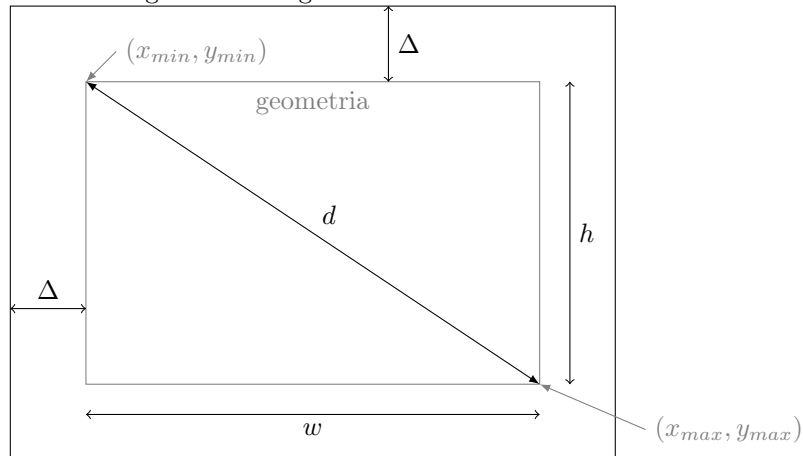
1 Assonometria

Mettere la teoria che ho usato per definire la rotazione α , β .

2 SVG

2.1 viewBox

Il `viewBox` e' calcolato in base all'ingombro del disegno e di un offset calcolato in base alla diagonale dell'ingombro.



La larghezza w e l'altezza h sono calcolate in base alle coordinate massime e minime:

$$w = x_{max} - x_{min} \quad h = y_{max} - y_{min}$$

L'offset aggiuntivo Δ e' calcolato in base ad una percentuale p della diagonale $d = \sqrt{w^2 + h^2}$:

$$\Delta = p \cdot d$$

La percentuale p e' un parametro di input del programma. Il valore standard e' $p = 0.05$ (5%).

2.2 Spessore linee

2.3 Nodi