



Bricsys®

Référence des commandes





Table des matières

1.	Référence des commandes	83
1.1	Exécution des commandes	83
1.2	Options de commande	83
1.3	Préfixes des commandes	83
2.	+	85
2.1	+PANNEAUSTRUCTURE (commande)	85
2.1.1	Description	85
3.	?	86
3.1	? (commande)	86
3.1.1	Description	86
4.	2	87
4.1	INTERPLAN (commande)	87
4.1.1	Description	87
5.	3	88
5.1	3D (commande)	88
5.1.1	Description	88
5.1.2	Options de la commande	88
5.2	3DARRAY (commande)	94
5.2.1	Description	94
5.2.2	Méthode	94
5.2.3	Options de la commande	94
5.3	3DCOMPARER (commande)	94
5.3.1	Description	94
5.3.2	Modèle 1	95
5.3.3	Sélectionnez 1 ^e dessin	95
5.3.4	Modèle 2	95
5.3.5	Sélection du 2 ^e dessin	95
5.3.6	Options avancées	95
5.3.7	Comparer les références de bloc	95
5.3.8	Comparer les entités sur des calques gelés	96
5.4	3DCONVERT (commande)	97
5.4.1	Description	97
5.5	DWF3D (commande)	97
5.5.1	Description	97
5.6	3DFACE (commande)	97
5.6.1	Description	98
5.6.2	Options de la commande	98
5.7	3DINTERSECTION (commande)	98
5.7.1	Description	98
5.8	3DMAILLE (commande)	98
5.8.1	Description	98
5.8.2	Options de la commande	98
5.9	3DACCROBJ (commande)	99
5.9.1	Description	99
5.10	-3DACCROBJ (commande)	99
5.10.1	Description	99
5.10.2	Options de la commande	99



Table des matières

5.11	3DPOLY (commande)	100
5.11.1	Description	100
5.11.2	Méthodes de création d'une polyligne 3D	101
5.11.3	Options de la commande 3DPOLY	102
6.	A	103
6.1	APROPOS (commande)	103
6.1.1	Description	103
6.2	ACETUCS-BACK (commande) (Express Tools)	103
6.2.1	Méthode	103
6.3	ACETUCS-BOTTOM (commande) (Express Tools)	103
6.3.1	Méthode	103
6.4	ACETUCS-FRONT (commande) (Express Tools)	104
6.4.1	Méthode	104
6.5	ACETUCS-LEFT (commande) (Express Tools)	104
6.5.1	Méthode	104
6.6	ACETUCS-RIGHT (commande) (Express Tools)	105
6.6.1	Méthode	105
6.7	ACETUCS-TOP (commande) (Express Tools)	105
6.7.1	Méthode	105
6.8	CHARGACIS (commande)	106
6.8.1	Description	106
6.9	SAUVEACIS (commande)	106
6.9.1	Description	106
6.10	ACTIVERVUECOUPE (commande)	106
6.10.1	Description	106
6.11	ACTIVERETAGE (commande)	107
6.11.1	Méthode	107
6.11.2	Options de la commande	107
6.12	ADDINMAN (commande)	107
6.12.1	Description	107
6.13	AJOUTSELECTION (commande)	107
6.13.1	Méthode	108
6.14	ADDSURFACELABELS (Commande)	108
6.14.1	Description	108
6.14.2	Méthode	108
6.14.3	Options de la commande	108
6.15	AI_BOX (commande)	108
6.15.1	Description	109
6.15.2	Méthode	109
6.15.3	Options de la commande	109
6.16	AI_CONE (commande)	110
6.16.1	Description	110
6.16.2	Méthodes	112
6.16.3	Options de la commande	112
6.17	AI_CIRCTAN (commande) (Express Tools)	113
6.17.1	Description	113
6.17.2	Méthode	113
6.17.3	Options de la commande	114



Table des matières

6.18	AI_CYLINDER (commande)	114
6.18.1	Description	114
6.18.2	Méthodes pour créer un cylindre	115
6.18.3	Options de la commande AI_CYLINDER	116
6.19	AI_DESELECT (commande) (Express Tools)	116
6.20	AI_DIM_TEXTABOVE (commande) (Express Tools)	116
6.20.1	Méthode	116
6.21	AI_DIM_TEXTCENTER (commande) (Express Tools)	117
6.21.1	Méthode	117
6.22	AI_DIM_TEXTHOME (commande) (Express Tools)	117
6.23	AI_DISH (commande)	117
6.23.1	Description	117
6.23.2	Méthode	118
6.23.3	Options de la commande	118
6.24	AI_DOME (commande)	118
6.24.1	Description	118
6.24.2	Méthodes pour créer un dôme	119
6.24.3	Options de la commande AI_DOME	119
6.25	AI_DRAWORDER (commande) (Express Tools)	119
6.25.1	Méthode	120
6.25.2	Options de la commande	120
6.26	AI_EDGESURF (commande)	120
6.27	AI_FMS (commande) (Express Tools)	120
6.27.1	Méthode	120
6.28	AI_MOLC (commande) (Express Tools)	120
6.29	AI_MSPACE (commande) (Express Tools)	120
6.30	Commande AI_PROPCHK (Express Tools)	121
6.31	AI_PSPACE (commande) (Express Tools)	121
6.32	AI_PYRAMID (commande)	121
6.32.1	Description	121
6.32.2	Méthodes	121
6.32.3	Options de la commande	122
6.33	AI_REVSURF (commande)	123
6.34	AI_RULESURF (commande)	123
6.35	AI_SELALL (commande) (Express Tools)	124
6.36	AI_SPHERE (commande)	124
6.36.1	Description	124
6.36.2	Méthode	124
6.36.3	Options de la commande	124
6.37	AI_TABSURF (commande)	125
6.38	AI_TILEMODE1 (commande) (Express Tools)	125
6.39	AI_TORUS (commande)	125
6.39.1	Description	125
6.39.2	Méthodes	126
6.39.3	Option de la commande	126
6.40	AI_WEDGE (commande)	127
6.40.1	Description	127
6.40.2	Méthode	127



Table des matières

6.40.3	Options de la commande	127
6.41	ALIGNEREPMULTAJOUTER (commande)	128
6.41.1	Description	128
6.41.2	Méthode	128
6.41.3	Options de la commande	128
6.42	ALIGNEREPMULTSUPPR (commande)	128
6.42.1	Description	128
6.42.2	Méthode	128
6.42.3	Options de la commande	129
6.43	AIDIMFLIPARROW (commande)	129
6.43.1	Description	129
6.44	AIDIMPREC (commande)	129
6.44.1	Description	129
6.45	AIDIMSTYLE (commande)	129
6.45.1	Description	130
6.45.2	Méthode	130
6.45.3	Options de la commande	130
6.46	ALIGN (commande)	130
6.46.1	Description	130
6.46.2	Options de la commande	130
6.47	ALIASEDIT (commande) (Express Tools)	131
6.47.1	Méthode	131
6.48	ALIGNEMENT (commande)	131
6.48.1	Description	131
6.48.2	Options de la commande	132
6.49	ALIGNEMENT3D (commande)	132
6.49.1	Description	132
6.50	Commande ALIGNMENTCURVES	132
6.50.1	Méthode	133
6.50.2	Options de la commande	133
6.51	EDITALIGNEMENT (commande)	133
6.51.1	Méthode	133
6.51.2	Options de la commande pour un alignement Horizontal	133
6.51.3	Options de la commande pour l'alignement vertical	134
6.52	ALIGNEMENTENTREELEMENT (commande)	134
6.52.1	Description	134
6.52.2	Options de la commande	134
6.53	ALIGNEMENTDEPUISELEMENT (commande)	137
6.53.1	Description	137
6.53.2	Options de la commande	137
6.54	ALIGNEMENTLIGNE (commande)	140
6.54.1	Méthode	140
6.54.2	Options de la commande	140
6.55	ALIGNEMENTVUE (commande)	140
6.55.1	Méthode	140
6.56	ALIGNEMENTVERTICAL (commande)	140
6.56.1	Description	141
6.56.2	Méthode	141



Table des matières

6.56.3	Options de la commande	141
6.57	ALIGNSPACE (commande)	141
6.57.1	Description	142
6.58	AMCLEAN (Commande)	142
6.58.1	Méthode	142
6.59	AMBALLOON (commande)	142
6.59.1	Méthode	142
6.59.2	Options de la commande	143
6.60	AMBOMSETTINGS (commande)	144
6.60.1	Méthode	144
6.60.2	Composant	145
6.60.3	Liste de pièces	146
6.60.4	Nouvelle propriété	146
6.60.5	Propriétés prédéfinies	146
6.60.6	Rétablir les valeurs par défaut	147
6.61	AMDATUMID (commande)	147
6.61.1	Méthode	147
6.61.2	Symbole	148
6.61.3	Ligne de repère et texte	149
6.62	AMEDGESYM (commande)	150
6.62.1	Méthode	151
6.62.2	Symbole	152
6.62.3	Exigences	152
6.62.4	Ligne de repère	153
6.63	Commande AMFCFRAME	153
6.63.1	Description	153
6.63.2	Méthode	153
6.63.3	Symbole	154
6.63.4	Exigences	155
6.63.5	Ligne de repère	155
6.64	AMNOTE (commande)	155
6.64.1	Méthode	155
6.64.2	Symbole	156
6.64.3	Exigences	156
6.64.4	Repère	157
6.65	AMPARTLIST (commande)	157
6.65.1	Méthode	157
6.65.2	Options de la commande	157
6.66	AMPARTREF (commande)	158
6.66.1	Méthode	158
6.66.2	Options de la commande	159
6.67	AMPARTREFEDIT (commande)	159
6.67.1	Méthode	159
6.68	AMPOWERDIM_ALI (commande)	159
6.68.1	Description	160
6.68.2	Méthodes	160
6.69	AMPOWERDIM_ANG (commande)	160
6.69.1	Description	160
6.69.2	Méthode	160



Table des matières

6.70	AMPOWERDIM_DIA (commande)	160
6.70.1	Description	161
6.70.2	Méthodes	161
6.71	AMPOWERDIM_HOR (commande)	161
6.71.1	Description	161
6.71.2	Méthode	161
6.72	AMPOWERDIM_RAD (commande)	161
6.72.1	Description	161
6.72.2	Méthodes	162
6.73	AMPOWERDIM_ROT (commande)	162
6.73.1	Description	162
6.73.2	Méthodes	162
6.74	AMPOWERDIM_VER (commande)	162
6.74.1	Description	162
6.74.2	Méthodes	162
6.75	AMPOWEREDIT (commande)	163
6.75.1	Description	163
6.76	AMRESCALE (commande)	163
6.76.1	Méthode	163
6.77	AMSETUPDWG (commande)	163
6.77.1	Méthodes	164
6.78	AMSIMPLEWELD (commande)	164
6.78.1	Méthode	164
6.78.2	Options de la commande	165
6.79	AMSURFSYM (commande)	166
6.79.1	Méthode	166
6.79.2	Symbole	167
6.79.3	Exigences	168
6.79.4	Repère	169
6.80	AMWELDSYM (commande)	169
6.80.1	Méthode	169
6.81	ANIMATIONEDITOUFERMER (commande)	171
6.81.1	Description	172
6.82	ANIMATIONEDITOUOUVRI (commande)	172
6.82.1	Description	172
6.83	ANIMATIONEDITEURLECTURE (commande)	172
6.83.1	Description	172
6.84	ANIMATIONEDITEURENREGIST (commande)	172
6.84.1	Description	172
6.84.2	Options de la commande	172
6.85	ANIMTRAJECT (commande)	173
6.85.1	Description	173
6.86	REDEFANNOT (commande)	173
6.86.1	Description	173
6.87	MAJANNOT (commande)	173
6.87.1	Méthode	173
6.88	APPARENT (commande)	173
6.88.1	Description	174



Table des matières

6.89	APPLOAD (commande)	174
6.89.1	Description	174
6.89.2	Ajouter fichier application	175
6.89.3	Charger l'application sélectionnée	175
6.89.4	Décharger l'application sélectionnée	175
6.89.5	Déplacer l'application vers le haut	175
6.89.6	Déplacer l'application vers le bas	175
6.89.7	Supprimer l'application sélectionnée	175
6.89.8	Liste des fichiers d'application	176
6.89.9	Chemin du fichier d'application	176
6.90	ARC (commande)	176
6.90.1	Description	176
6.90.2	Méthodes pour créer un arc	177
6.90.3	Options supplémentaires de la commande ARC	178
6.91	ARCTEXT (commande) (Express Tools)	178
6.91.1	Description	179
6.91.2	Méthode	179
6.91.3	Options du texte	179
6.91.4	Couleur du texte	180
6.91.5	Style de texte	180
6.91.6	Police de texte	180
6.91.7	Contenu du texte	180
6.91.8	Propriétés	180
6.92	AIRE (commande)	180
6.92.1	Méthode	181
6.92.2	Options de la commande	181
6.93	ARRANGER (commande)	181
6.93.1	Méthodes	181
6.93.2	Options de la commande	184
6.94	RESEAU (commande)	189
6.94.1	Description	189
6.94.2	Méthodes	189
6.94.3	Options de la commande	189
6.95	-RESEAU (commande)	190
6.95.1	Description	190
6.95.2	Méthodes	190
6.95.3	Options	190
6.96	RESEAUCLASSIQUE (commande)	191
6.96.1	Description	192
6.97	FERMERRESEAU (commande)	192
6.97.1	Description	192
6.97.2	Options de la commande	192
6.98	-FERMERRESEAU (commande)	192
6.98.1	Description	192
6.98.2	Options de la commande	192
6.99	RESEAUDETECT (commande)	193
6.99.1	Description	193
6.99.2	Méthodes	193
6.99.3	Options de la commande	195



Table des matières

6.100	MODIFIERRESEAU (commande)	196
6.100.1	Méthode	196
6.100.2	Options	196
6.101	MODIFIERRESEAUEXT (commande)	196
6.101.1	Description	196
6.101.2	Méthode	197
6.101.3	Options de la commande	197
6.102	TRAJECTOIRERESEAU (commande)	197
6.102.1	Description	198
6.102.2	Options de la commande	198
6.103	RESEAUPOLAIRE (commande)	201
6.103.1	Description	201
6.103.2	Options de la commande	201
6.104	RESEAURECT (commande)	203
6.104.1	Description	203
6.104.2	Options de la commande	203
6.105	FERMERPANNEAUATTACH (commande)	204
6.105.1	Description	205
6.106	OUVRIERPANNEAUATTACH (commande)	205
6.106.1	Description	205
6.107	ATTDEF (commande)	205
6.107.1	Description	205
6.107.2	Options d'attribut	206
6.107.3	Options d'indicateurs d'attributs	206
6.107.4	Options de texte	207
6.107.5	Options d'insertion des coordonnées	207
6.108	-ATTDEF (commande)	207
6.108.1	Description	208
6.108.2	Options de la commande	208
6.109	ATTECRAN (commande)	209
6.109.1	Description	209
6.109.2	Options de la commande	210
6.110	ATTEDIT (commande)	210
6.110.1	Description	210
6.110.2	Méthodes	210
6.110.3	Options de la commande	210
6.111	ATTEXTR (commande)	211
6.111.1	Description	212
6.111.2	Sélectionner	212
6.111.3	Format du fichier d'extraction de texte	212
6.111.4	Fichier gabarit	212
6.111.5	Fichier de sortie	212
6.111.6	Extraire	213
6.112	-ATTEXTR (commande)	213
6.112.1	Méthode	213
6.112.2	Options de la commande	213
6.113	ATTIN (commande) (Express Tools)	213
6.113.1	Description	214
6.113.2	Méthode	214



Table des matières

6.114	ATTIPEDIT (commande) (Express Tools)	214
6.114.1	Méthode	215
6.115	ATTOUT (commande) (Express Tools)	215
6.115.1	Description	215
6.115.2	Méthode	215
6.116	ATTREDEF (commande)	216
6.116.1	Description	216
6.117	ATTSYNC (commande)	216
6.117.1	Description	216
6.117.2	Options de la commande	216
6.118	CONTROLE (commande)	217
6.118.1	Description	217
6.118.2	Options de la commande	217
6.119	COMPLETERAUTO (commande)	217
6.119.1	Description	217
6.119.2	Méthode	217
6.119.3	Options de la commande	218
6.119.4	Suggestions d'auto-complétion basées sur l'IA	218
6.120	CONTRAINTEAUTO (commande)	218
6.120.1	Description	218
7.	B	220
7.1	ARRIERE-PLAN (commande)	220
7.1.1	Description	220
7.1.2	Aucun	220
7.1.3	Solide	221
7.1.4	Dégradé	222
7.1.5	Image	223
7.2	BASE (commande)	225
7.2.1	Description	225
7.3	GESTATTB (commande)	225
7.3.1	Description	225
7.3.2	Nom du bloc	226
7.3.3	Sélectionner un bloc	226
7.3.4	Liste des attributs	226
7.3.5	Onglet Attribut	226
7.3.6	Onglet Propriétés	227
7.3.7	Onglet Options de texte	227
7.3.8	Appliquer	227
7.3.9	Sync	227
7.4	FERMERBLOC (commande)	227
7.4.1	Options de la commande	227
7.5	BCOUNT (commande) (Express Tools)	227
7.5.1	Méthode	227
7.6	MODIFBLOC (commande)	228
7.6.1	Description	228
7.6.2	Bloc à créer ou modifier	228
7.6.3	Aperçu	228
7.6.4	Description	229



Table des matières

7.7	-MODIFBLOC (commande)	229
7.7.1	Description	229
7.7.2	Méthode	229
7.7.3	Options de la commande	229
7.8	BEXTEND (commande) (Express Tools)	229
7.8.1	Méthode	229
7.8.2	Options de la commande	230
7.9	FHACH (commande)	230
7.9.1	Description	231
7.10	-FHACH (commande)	231
7.11	BIMADDDetailREFS (commande)	231
7.11.1	Description	231
7.11.2	Méthode	231
7.11.3	Options de la commande	231
7.12	BIMAJOUTEXCENTRICITE (commande)	231
7.12.1	Description	232
7.12.2	Méthode	232
7.12.3	Options de la commande	232
7.13	BIMALIGNBLOCSCOUPÉ (commande)	233
7.13.1	Description	233
7.13.2	Méthode	233
7.14	BIMMODELEANALYTIQUE (commande)	233
7.14.1	Description	233
7.14.2	Méthode	233
7.14.3	Options de la commande	233
7.14.4	Options dans un nœud	234
7.14.5	Options dans un axe	234
7.15	BIMAPPLIQUERPROFIL (commande)	235
7.15.1	Description	235
7.15.2	Méthodes	235
7.15.3	Options de la commande BIMAPPLIQUERPROFIL	235
7.16	BIMATTACHERCOMPOSITION (commande)	236
7.16.1	Méthode	236
7.16.2	Options de la commande	236
7.17	BIMATTACHEREMPGeo (commande)	236
7.17.1	Méthode	236
7.17.2	Options de la commande	236
7.18	BIMCORRESPAUTO (commande)	237
7.18.1	Méthode	237
7.18.2	Options de la commande	237
7.19	Commande BIMPOUTRE	239
7.19.1	Description	240
7.19.2	Méthode	240
7.19.3	Options du panneau Contexte de commande	240
7.20	BIMCHECKDETAILS (commande)	242
7.20.1	Description	242
7.21	BIMCLASSIFIER (commande)	244
7.21.1	Méthode	244



Table des matières

7.21.2	Options de la commande	244
7.22	BIMCOLLECTDETAILS (Commande)	245
7.22.1	Méthode	246
7.23	BIMCOLONNE (commande)	246
7.23.1	Description	246
7.23.2	Méthode	246
7.23.3	Options du panneau Contexte de commande	247
7.24	BIMCOPIER (commande)	249
7.24.1	Description	249
7.24.2	Méthode	249
7.24.3	Options de la commande	249
7.25	BIMCREERDETAIL (commande)	250
7.25.1	Méthode	250
7.25.2	Options de la commande	250
7.26	BIMMURRIDEAU (commande)	250
7.26.1	Description	250
7.26.2	Méthode	250
7.26.3	Options de la commande	250
7.27	BIMDECOMPOSER (commande)	252
7.27.1	Description	252
7.27.2	Méthode	252
7.28	BIMCOTATION (commande)	253
7.28.1	Méthode	253
7.28.2	Options de la commande	254
7.29	BIMEXTEND (commande)	255
7.29.1	Méthode	255
7.30	BIMBASCULER (commande)	255
7.30.1	Description	255
7.30.2	Méthode	256
7.30.3	Options de la commande	256
7.31	BIMCONNECTFLUX (commande)	257
7.31.1	Description	257
7.31.2	Options de la commande	257
7.32	BIMGRILLE (commande)	258
7.32.1	Description	258
7.32.2	Méthode	259
7.32.3	Options de la commande	259
7.33	BIMIFIER (commande)	260
7.33.1	Description	260
7.33.2	Méthode	260
7.33.3	Panneau de commande Bimifier	260
7.34	-BIMINSERER (commande)	262
7.35	BIMINSERER (commande)	263
7.36	BIMINVEESPACES (commande)	263
7.36.1	Description	263
7.36.2	Méthode	263
7.36.3	Options du panneau Contexte de commande	263
7.37	BIMSOLIDELINEAIRE (commande)	264



Table des matières

7.37.1	Options de la commande	264
7.38	BIMLISTE (commande)	265
7.38.1	Description	265
7.38.2	Méthode	265
7.39	BIMMULTISELECT (commande)	265
7.39.1	Description	266
7.39.2	Méthode	266
7.39.3	Options de la commande	266
7.40	BIMPARAMETRERDETAIL (commande)	267
7.40.1	Description	267
7.41	BIMPATCH (commande)	267
7.41.1	Description	267
7.41.2	Méthode	267
7.42	BIMPROFILES (commande)	268
7.42.1	Description	268
7.42.2	Filtres	268
7.42.3	Outils	269
7.42.4	Dans le projet	269
7.42.5	Dans la base de données centrale	269
7.42.6	Champs personnalisés	269
7.42.7	Présélectionner la forme	269
7.42.8	Choisir un profilé dans le modèle	269
7.42.9	Définir le décalage du profilé	269
7.42.10	Propriétés du profil	269
7.43	BIMINFOPROJET (commande)	269
7.43.1	Description	270
7.43.2	Base de données projet	270
7.43.3	Base de données centrale	272
7.43.4	Filtre	274
7.44	BIMPROPAGER (commande)	275
7.44.1	Description	275
7.44.2	Méthode	275
7.44.3	Options de la commande	276
7.45	BIMPROPAGERCOIN (commande)	277
7.45.1	Description	277
7.45.2	Méthode	277
7.45.3	Options	277
7.46	BIMPROPAGERARETES (commande)	278
7.46.1	Description	278
7.46.2	Méthode	278
7.46.3	Options de la commande	279
7.47	BIMPROPAGATEFROMFILE (commande)	279
7.47.1	Description	279
7.48	-BIMPROPAGATEFROMFILE (commande)	279
7.48.1	Description	280
7.48.2	Méthode	280
7.49	BIMPROPAGERLINEAIRE (Commande)	280
7.49.1	Méthode	280
7.49.2	Options de la commande	281



Table des matières

7.50	BIMPROPAGERMOTIF (commande)	281
7.50.1	Description	281
7.50.2	Méthode	281
7.50.3	Options de la commande	282
7.51	BIMPROPAGERPLANAIRE (commande)	282
7.51.1	Méthode	283
7.51.2	Options de la commande	284
7.52	BIMPROPRIETES (commande)	284
7.52.1	Description	284
7.52.2	Espace de nom	285
7.52.3	Ajouter un jeu	285
7.52.4	Ajouter une propriété	285
7.52.5	Ajouter de la valeur	285
7.52.6	Haut	285
7.52.7	Bas	285
7.52.8	Supprimer	285
7.52.9	Filtre	285
7.52.10	Propriétés	286
7.52.11	Arbre des propriétés	286
7.52.12	Importer	286
7.52.13	Exporter	286
7.52.14	Visibilité	286
7.53	BIMPYTHON (commande)	286
7.53.1	Méthode	286
7.54	BIMBATIMENTRAP (commande)	287
7.54.1	Description	287
7.54.2	Méthode	287
7.54.3	Options de la commande	288
7.55	BIMDESSINRAP (commande)	289
7.55.1	Description	289
7.55.2	Méthode	289
7.55.3	Cotation	290
7.55.4	Options de la commande	291
7.55.5	Options avancées d'accrochage	291
7.55.6	Ajouter un widget d'étage	291
7.56	BIMREASSOCIATE (commande)	292
7.56.1	Description	292
7.57	BIMRECALCULAXES (commande)	292
7.57.1	Description	292
7.58	BIMTOIT(commande)	292
7.58.1	Description	293
7.58.2	Méthode	293
7.58.3	Options du panneau Contexte de commande	293
7.59	BIMPIECE (commande)	295
7.60	BIMCOUPE (commande)	295
7.60.1	Description	295
7.60.2	Méthode	296
7.60.3	Options de la commande	296
7.60.4	Édition par poignées	297



Table des matières

7.61	BIMOUVRIRCOUPE (commande)	298
7.61.1	Description	298
7.61.2	Méthode	298
7.62	BIMMAJCOUPE (commande)	299
7.62.1	Description	299
7.62.2	Méthode	299
7.63	BIMDEFSENSCHARGE (commande)	299
7.63.1	Méthode	300
7.64	BIMDEFINIRFACEREF (commande)	300
7.64.1	Méthodes	300
7.64.2	Options de la commande	301
7.65	BIMDALLE (commande)	301
7.65.1	Description	302
7.65.2	Méthode	302
7.65.3	Options du panneau Contexte de commande	302
7.65.4	Options de la commande	303
7.66	BIMSLICEWALL (commande)	303
7.66.1	Méthode	304
7.67	BIMSPACE (commande)	304
7.67.1	Description	304
7.67.2	Options de la commande	304
7.68	BIMEMPLACEMENTGEOGR (commande)	305
7.68.1	Description	306
7.68.2	Nouveau bâtiment	306
7.68.3	Nouvel étage	307
7.68.4	Supprimer le bâtiment ou l'étage sélectionné	308
7.68.5	Importer des emplacements spatiaux	308
7.68.6	Options de la commande	309
7.69	BIMSCINDER (commande)	309
7.69.1	Description	310
7.69.2	Méthode	310
7.70	BIMESCALIER (commande)	313
7.70.1	Description	313
7.70.2	Méthode	313
7.70.3	Options de la commande	315
7.71	BIMETIRER (commande)	316
7.71.1	Description	316
7.71.2	Méthode	316
7.71.3	Options de la commande	316
7.72	BIMCONNECTSTRUCTUREL (commande)	316
7.72.1	Description	317
7.72.2	Méthode	317
7.72.3	Options de la commande	317
7.73	BIMTAG (commande)	318
7.73.1	Description	318
7.73.2	Méthode	318
7.73.3	Options de la commande	319
7.74	BIMTRIM (commande)	320
7.74.1	Méthode	320



Table des matières

7.75	BIMMAJESPACE (commande)	320
7.75.1	Description	321
7.76	BIMMAJEPAISSEUR (commande)	321
7.76.1	Description	321
7.76.2	Options de la commande	321
7.77	BIMMUR (commande)	321
7.77.1	Description	321
7.77.2	Méthode	321
7.77.3	Options du panneau Contexte de commande	322
7.78	BIMCREERFENETRE (commande)	325
7.78.1	Description	325
7.78.2	Options de la commande	325
7.79	-BIMCREERFENETRE (commande)	326
7.79.1	Description	326
7.79.2	Options de la commande	326
7.80	BIMFENETREMAJ (commande)	327
7.80.1	Description	327
7.80.2	Options de la commande	327
7.81	BLADE (commande)	327
7.81.1	Description	327
7.82	BLCOMPOSITIONS (commande)	328
7.82.1	Description	328
7.82.2	Sélection de la catégorie de composition	329
7.82.3	Nouvelle composition	329
7.82.4	Dans le projet	329
7.82.5	Dans la base de données centrale	329
7.82.6	Volet aperçu	329
7.82.7	Nom	329
7.82.8	Type	329
7.82.9	Ajouter une couche	329
7.82.10	Dupliquer la couche	330
7.82.11	Grille de structure	330
7.82.12	Grille de propriétés	331
7.82.13	Personnaliser	331
7.83	MARQUES (commande)	331
7.83.1	Description	331
7.84	BLMATERIAUX (commande)	331
7.84.1	Description	332
7.84.2	Dans le projet	332
7.84.3	Dans la base de données centrale	332
7.84.4	Nom du matériau	332
7.84.5	Onglets de spécification des matériaux	333
7.85	BLOC (commande)	333
7.85.1	Description	333
7.85.2	Nom de bloc	334
7.85.3	Unité de bloc	334
7.85.4	Description	334
7.85.5	Point de base	334
7.85.6	Entités	334



Table des matières

7.85.7	Comportement	335
7.86	-BLOC (commande)	335
7.86.1	Méthode	336
7.86.2	Options de la commande	336
7.87	BLOCK? (commande) (Express Tools)	336
7.87.1	Méthode	336
7.88	CONVERTBLOC (commande)	336
7.88.1	Description	337
7.88.2	Méthode	337
7.89	ICONBLOC (commande)	339
7.89.1	Méthode	339
7.89.2	Options de la commande	339
7.90	BLOCIFIER (commande)	339
7.90.1	Description	339
7.90.2	Méthode	339
7.90.3	Options de la commande	341
7.91	BLOCKREPLACE (commande)	344
7.91.1	Méthode	344
7.91.2	Sélectionner le bloc à remplacer	346
7.91.3	Sélectionner des instances de bloc particulières	346
7.91.4	Options	346
7.92	-BLOCKREPLACE (commande)	346
7.92.1	Méthode	347
7.92.2	Options de la commande	347
7.93	BLOCKTOXREF (commande)	348
7.93.1	Méthode	348
7.93.2	Sélectionner le bloc à remplacer	349
7.93.3	Sélectionner des instances de bloc particulières	349
7.93.4	Options	349
7.94	-BLOCKTOXREF (commande)	350
7.94.1	Méthode	350
7.94.2	Options de la commande	350
7.95	BMANIMER (commande)	351
7.95.1	Méthode	351
7.95.2	Options de la commande	351
7.96	BMASSEMBLYINSPECT (Commande)	352
7.96.1	Description	352
7.96.2	Méthode	352
7.96.3	Panneau contextuel de la commande BMASSEMBLYINSPECT	352
7.97	BMBULLE (commande)	355
7.97.1	Description	355
7.97.2	Options de la commande	356
7.98	BMNOMENC (commande)	358
7.98.1	Options de la commande	358
7.99	BMEDITNOMENC (commande)	366
7.99.1	Options de la commande	366
7.100	-BMBOMEXPORT (commande)	367
7.100.1	Options de la commande	367



Table des matières

7.101	Commande BMBOMEXPORT	367
7.101.1	Options de la commande	368
7.102	BMFERMERPANNOMENC (commande)	368
7.102.1	Description	368
7.103	BMOUVIRPANNOMENC (commande)	368
7.103.1	Description	368
7.104	Commande BMBOMTEMPLATEEDIT	368
7.104.1	Description	369
7.104.2	Options de la commande	369
7.105	BMCONNECTER (commande)	370
7.105.1	Méthode	370
7.105.2	Option de la commande	370
7.106	BMCONVERTIR (commande)	373
7.106.1	Méthode	374
7.106.2	Options de la commande	374
7.107	BMCREERCOMPOSANT (commande)	374
7.108	-BMCREERCOMPOSANT (commande)	374
7.109	BMDEPENDANCES (commande)	374
7.109.1	Méthode	375
7.110	BMDISSOUDRE (commande)	375
7.110.1	Description	375
7.111	BMECLATER (commande)	375
7.111.1	Description	375
7.111.2	Méthode	375
7.111.3	Options	376
7.112	BMDEPLACECLATER (commande)	378
7.112.1	Description	378
7.112.2	Options de la commande	378
7.113	BMDECOMPMODIFETAPE (commande)	379
7.113.1	Description	379
7.113.2	Méthode	379
7.113.3	Options	379
7.114	BMEXTERNALISER (commande)	380
7.114.1	Description	380
7.114.2	Options de la commande	380
7.115	BMFORME (commande)	380
7.115.1	Description	380
7.115.2	Options de la commande	381
7.116	BIMGENERATE2DSTAIR (commande)	381
7.116.1	Description	381
7.116.2	Options de la commande	382
7.117	BMHARDWARE (commande)	382
7.117.1	Description	382
7.118	-BMHARDWARE (commande)	382
7.118.1	Méthode	382
7.118.2	Options de la commande	382
7.119	BMCACHER (commande)	383
7.119.1	Description	383



Table des matières

7.119.2	Options de la commande	384
7.120	BMINSERER (commande)	384
7.120.1	Description	384
7.120.2	Sélectionnez un point d'insertion	384
7.120.3	Options de la commande BMINSERER	384
7.121	-BMINSERER (commande)	386
7.121.1	Description	386
7.122	BMLIER (commande)	386
7.122.1	Description	386
7.122.2	Options de la commande	387
7.123	BMLOCALISER (commande)	387
7.123.1	Description	387
7.123.2	Options de la commande	387
7.124	BMMASSEPROP (commande)	387
7.124.1	Méthode	388
7.124.2	Options	388
7.125	BMMECA (commande)	388
7.125.1	Description	389
7.125.2	Options de la commande	389
7.126	BMNOUVEAU (commande)	389
7.126.1	Description	390
7.127	BMOUVIR (commande)	390
7.127.1	Description	390
7.128	BMOUVIRCOPIE (commande)	390
7.128.1	Description	390
7.129	-BMPARAMETRES (commande)	390
7.129.1	Description	390
7.129.2	Options de la commande	390
7.130	BMPROPRIETES (commande)	391
7.130.1	Description	391
7.130.2	Espace de nom	392
7.130.3	Ajouter un jeu	393
7.130.4	Ajouter une propriété	393
7.130.5	Supprimer	393
7.130.6	Déplacer vers le haut	393
7.130.7	Déplacer vers le bas	393
7.130.8	Filtre	393
7.130.9	Propriétés	393
7.130.10	Arbre des propriétés	393
7.130.11	Importer	393
7.130.12	Exporter	393
7.131	SAUVEBMP (commande)	393
7.131.1	Description	393
7.132	BMRECUPERER (commande)	394
7.132.1	Description	394
7.133	BMREPLACER (commande)	394
7.133.1	Description	394
7.133.2	Options de la commande	394



Table des matières

7.134	BSCALE (commande) (Express Tools)	395
7.134.1	Options de la commande	395
7.135	BMECLATERCONFIG (commande)	395
7.135.1	Description	395
7.135.2	Méthode	395
7.135.3	Options de la commande	395
7.136	BMSEQUENCE (commande)	396
7.136.1	Méthode	396
7.136.2	Options de la commande	396
7.137	BMAFFICHER (commande)	396
7.137.1	Description	396
7.137.2	Options de la commande	396
7.138	BMLIGNESFUITE (commande)	397
7.138.1	Description	397
7.138.2	Options de la commande	397
7.139	BMDISSOCIER (commande)	397
7.139.1	Description	397
7.140	BMUNMECH (commande)	397
7.140.1	Description	397
7.140.2	Options de la commande	398
7.141	BMMAJ (commande)	398
7.141.1	Description	398
7.141.2	Options de la commande	398
7.142	BMVSTYLE (commande)	399
7.142.1	Description	399
7.142.2	Options de la commande	399
7.143	BMWELDANNOTATE (commande)	400
7.143.1	Méthode	400
7.143.2	Option de la commande	401
7.144	BMWELDING (commande)	401
7.144.1	Méthode	401
7.144.2	Options de la commande	402
7.145	BMWELDSYMRETRIEVE (commande)	402
7.145.1	Description	402
7.145.2	Méthode	402
7.145.3	Options de la commande	403
7.146	BMXCONVERT (commande)	403
7.146.1	Description	403
7.147	CONTOUR (commande)	403
7.147.1	Description	403
7.147.2	Boîte de dialogue Contour	404
7.147.3	Options de la commande	405
7.148	-CONTOUR (commande)	406
7.148.1	Description	406
7.148.2	Méthodes pour créer un contour	407
7.148.3	Options de la commande -BOUNDARY	407
7.149	BOITE (commande)	408
7.149.1	Description	408



Table des matières

7.149.2	Méthodes pour créer une boîte	409
7.149.3	Options de la commande BOITE	410
7.150	COUPURE (commande)	410
7.150.1	Méthode	410
7.150.2	Options de la commande	411
7.151	BREAKLINE (commande) (Express Tools)	411
7.151.1	Méthode	411
7.151.2	Options de la commande	412
7.152	NAVIGATEUR (commande)	412
7.152.1	Description	412
7.153	ENREGBLOCSOUS (commande)	412
7.153.1	Description	413
7.153.2	Bloc à enregistrer	413
7.153.3	Aperçu	413
7.153.4	Description	413
7.154	BTRIM (commande) (Express Tools)	413
7.154.1	Méthode	414
7.154.2	Options de la commande	414
7.155	BURST (commande) (Express Tools)	415
7.155.1	Méthode	415
8.	C	416
8.1	CAL (commande)	416
8.1.1	Description	416
8.2	LEGENDE (commande)	416
8.2.1	Description	416
8.3	CAMERA (commande)	416
8.3.1	Méthode	416
8.3.2	Options de la commande	417
8.4	CDORDER (commande) (Express Tools)	418
8.4.1	Méthode	418
8.4.2	Liste des couleurs	419
8.4.3	Boutons de déplacement vers le haut et vers le bas	419
8.4.4	Méthode de réorganisation	419
8.4.5	Emplacement de l'ordre de tracé	419
8.5	-CDORDER (commande) (Express Tools)	419
8.5.1	Options de la commande	420
8.6	CENTRE (commande)	420
8.6.1	Description	420
8.7	CENTREDISSOCIER (commande)	420
8.7.1	Description	421
8.8	TRAITAXE (commande)	421
8.8.1	Description	421
8.8.2	Méthode	421
8.9	MARQUECENTRE (commande)	422
8.9.1	Description	422
8.9.2	Méthode	422
8.10	CENTREREASSOCIER (commande)	423
8.10.1	Description	423



Table des matières

8.11	CENTREREINIT (commande)	423
8.11.1	Description	423
8.12	CHANFREIN (commande)	423
8.12.1	Méthode	424
8.12.2	Options de la commande	424
8.13	CHANGER (commande)	426
8.13.1	Méthode	426
8.13.2	Options de la commande	426
8.14	CHECKFORUPDATES (commande)	427
8.14.1	Description	427
8.15	VERIFNORMES (commande)	427
8.15.1	Méthodes	427
8.15.2	Boîte de dialogue VERIFNORMES	427
8.16	CHPROP (commande)	429
8.16.1	Description	429
8.16.2	Options de la commande	429
8.17	CHANGESPACE (commande)	430
8.17.1	Méthode	430
8.17.2	Options de la commande	430
8.18	CHURLS (commande) (Express Tools)	430
8.18.1	Méthode	430
8.19	CERCLE (commande)	430
8.19.1	Description	430
8.19.2	Méthodes	431
8.19.3	Options de la commande	431
8.20	IMPORTCIVIL3D (commande)	433
8.20.1	Description	433
8.21	CIVILEXPORTRDWG (commande)	433
8.21.1	Description	433
8.22	CIVILEXPLORERCLOSE (commande)	433
8.22.1	Description	433
8.23	CIVILEXPLOREROPEN (commande)	433
8.23.1	Description	434
8.24	-CIVILPOINT (commande)	434
8.24.1	Description	434
8.24.2	Méthode	434
8.24.3	Options de la commande	434
8.25	CIVILPOINT (commande)	435
8.25.1	Description	435
8.25.2	Méthode	435
8.25.3	Options de la commande	436
8.26	CIVILATTRIBUTSPPOINT (commande)	436
8.26.1	Options de la commande	436
8.27	CIVILPOINTEDIT (commande)	438
8.27.1	Description	438
8.28	CIVILGROUPEPOINTS (commande)	438
8.28.1	Méthode	438
8.29	-CIVILGROUPEPOINTS (commande)	438



Table des matières

8.29.1	Description	438
8.29.2	Méthode	438
8.29.3	Options de la commande	439
8.30	NETECRANINACTIF (commande)	441
8.31	NETECRANACTIF (commande)	441
8.31.1	Méthode	441
8.32	CLEANUNUSEDVARIABLES (commande)	441
8.32.1	Description	441
8.33	AFFICHERDELIM (commande)	441
8.34	CLIPIT (commande) (Express Tools)	441
8.34.1	Description	442
8.34.2	Méthode	442
8.35	FERMER (commande)	443
8.35.1	Description	443
8.36	COULEUR (commande)	443
8.36.1	Description	443
8.36.2	Couleurs indexées	443
8.36.3	Onglet Couleurs Vraies	444
8.36.4	Carnets de couleurs	445
8.37	-COULEUR (commande)	446
8.37.1	Méthodes	446
8.38	LIGNECOMMANDE (commande)	446
8.38.1	Description	446
8.39	CACHERLIGNECOMMANDE (commande)	446
8.39.1	Description	447
8.40	COMMANDES (commande)	447
8.40.1	Description	447
8.40.2	Options	447
8.41	INFOCOMMUNICATOR (commande)	447
8.41.1	Description	447
8.42	CONE (commande)	447
8.42.1	Description	448
8.42.2	Méthodes pour créer un cône	448
8.42.3	Options de la commande CONE	452
8.43	CONNECT (commande)	453
8.43.1	Description	453
8.43.2	Méthode	453
8.43.3	Options de la commande	454
8.44	BARRECONTRAINTTE (commande)	454
8.44.1	Description	454
8.44.2	Options	454
8.45	FERMERNAVCONTENU (commande)	454
8.45.1	Description	455
8.46	OUVRIRNAVCONTENU (commande)	455
8.46.1	Description	455
8.47	CONVERTCTB (commande)	455
8.47.1	Description	455
8.48	CONVERTPOLY (commande)	455



Table des matières

8.48.1	Méthode	455
8.48.2	Options de la commande	456
8.49	CONVERSTYLEST (commande)	456
8.49.1	Description	456
8.50	CONVENMAILLAGE (commande)	456
8.50.1	Description	456
8.50.2	Méthode	457
8.51	CONVENSOLIDE (commande)	457
8.51.1	Description	457
8.51.2	Méthode	457
8.52	CONVENSURFACE (commande)	457
8.52.1	Description	457
8.52.2	Méthode	458
8.53	COPIER (commande)	458
8.53.1	Méthode	458
8.53.2	Options de la commande	458
8.54	COPIERBASE (commande)	459
8.54.1	Description	459
8.55	COPIERPRESS (commande)	459
8.55.1	Description	459
8.56	COPIERDENTITE (commande)	460
8.56.1	Méthode	460
8.56.2	Options	460
8.57	COPIERGUIDE (commande)	460
8.57.1	Description	460
8.57.2	Méthode	460
8.57.3	Options de la commande	461
8.58	COPIERGUIDE3D (commande)	462
8.58.1	Méthode	462
8.58.2	Option de la commande	462
8.59	COPIERHIST (commande)	463
8.60	COPYM (commande) (Express Tools)	463
8.60.1	Méthode	463
8.60.2	Options de la commande	463
8.61	COPYTOLAYER (commande) (Express Tools)	464
8.61.1	Description	465
8.61.2	Méthode	465
8.61.3	Options de la commande	465
8.62	-COPYTOLAYER (commande) (Express Tools)	465
8.62.1	Description	465
8.62.2	Options de la commande	465
8.63	CORRIDOR (commande)	465
8.63.1	Méthodes	466
8.63.2	Options de la commande	466
8.64	MODIFPROJETCIVIL (commande)	466
8.64.1	Méthode	466
8.64.2	Options de la commande	467
8.65	EXTRAIREPROJETCIVIL (commande)	468



Table des matières

8.65.1	Description	468
8.65.2	Méthode	468
8.65.3	Options de la commande	468
8.66	GABARITCOULOIR (commande)	469
8.66.1	Méthode	469
8.66.2	Options de la commande	469
8.67	ELEMGABARITCOULOIR (commande)	469
8.67.1	Description	470
8.67.2	Méthode	470
8.67.3	Options de la commande	470
8.68	EDITELEMENTMODELECOULOIR (commande)	470
8.68.1	Description	470
8.68.2	Options de la commande	471
8.69	CMISENPAGE (commande)	472
8.69.1	Description	473
8.69.2	Nom mise en page	474
8.69.3	Configuration imprimante / traceur	474
8.69.4	Taille papier	474
8.69.5	Aire du tracé	474
8.69.6	Échelle du tracé	474
8.69.7	Tables de styles de tracé	474
8.69.8	Orientation du dessin	474
8.69.9	Décalage tracé	475
8.69.10	Options de tracé	475
8.69.11	Option fenêtre ombrée	475
8.70	CREATEBIMPROJECT (commande)	475
8.70.1	Description	476
8.71	CREERBLOCBIBLIO (commande)	476
8.71.1	Description	476
8.72	-CREERBLOCBIBLIO (commande)	476
8.72.1	Description	476
8.73	CREERVIGNETTE (commande)	477
8.73.1	Description	477
8.73.2	Méthode	477
8.74	CHARGUIPERSO (commande)	477
8.74.1	Description	477
8.74.2	Groupes de personnalisation chargés	478
8.74.3	Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier	478
8.75	DECHARGIUPERSO (commande)	478
8.75.1	Description	478
8.75.2	Groupes de personnalisation chargés	479
8.75.3	Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier	479
8.76	PERSONNALISER (commande)	479
8.76.1	Description	479
8.76.2	Fichier	480
8.76.3	Fichier de personnalisation principal	481
8.76.4	Onglets d'options	481
8.76.5	Gérer vos personnalisations	491
8.77	COUPERPRESS (commande)	492



Table des matières

8.77.1	Description	492
8.78	CYLINDRE (commande)	492
8.78.1	Description	492
8.78.2	Méthode	493
8.78.3	Options de la commande	493
9.	D	498
9.1	EXTRACTDONNEES (commande)	498
9.1.1	Description	498
9.1.2	Boîte de dialogue Page 1 de l'assistant	498
9.1.3	Boîte de dialogue Page 2 de l'assistant	499
9.1.4	Boîte de dialogue Page 3 de l'assistant	502
9.1.5	Boîte de dialogue de la page 4 de l'assistant	503
9.1.6	Boîte de dialogue de la page 5 de l'assistant	505
9.2	-EXTRACTDONNEES (commande)	506
9.2.1	Méthode	506
9.3	LIAISONDONNEES (commande)	506
9.3.1	Description	507
9.3.2	Créer un nouveau lien	507
9.3.3	Détails du lien	507
9.3.4	Aperçu	507
9.4	MAJLIAISONDONNEES (commande)	507
9.4.1	Méthode	507
9.4.2	Options de la commande	508
9.5	DATASMITHCONNEXION (commande)	508
9.5.1	Description	508
9.6	DATASMITHEXPORT (commande)	508
9.6.1	Description	508
9.7	DATASMITHSYNC (commande)	508
9.7.1	Description	509
9.8	DATE (commande) (Express Tools)	509
9.8.1	Méthode	509
9.9	LISTEBD (commande)	509
9.9.1	Description	509
9.10	DCALIGNE (commande)	509
9.10.1	Description	509
9.10.2	Méthode	510
9.10.3	Options de la commande	510
9.11	DCANGULAIRE (commande)	510
9.11.1	Description	510
9.11.2	Méthodes	510
9.12	DCCONVERT (commande)	511
9.12.1	Description	511
9.13	DCDIAMETRE (commande)	511
9.13.1	Description	512
9.14	DCAFFICHAGE (commande)	512
9.14.1	Description	512
9.15	DCHORIZONTAL (commande)	512
9.15.1	Description	512



Table des matières

9.15.2	Méthode	513
9.15.3	Options de la commande	513
9.16	DCLINEAIRE (commande)	513
9.16.1	Description	513
9.16.2	Méthode	513
9.16.3	Options de la commande	514
9.17	DCRAYON (commande)	514
9.17.1	Description	514
9.18	DCVERTICAL (commande)	514
9.18.1	Description	514
9.18.2	Méthode	514
9.18.3	Options de la commande	515
9.19	DDATTE (commande)	515
9.19.1	Description	515
9.19.2	Nom de bloc	516
9.19.3	Étiquettes	516
9.19.4	Invite	516
9.19.5	Valeur	516
9.19.6	... Formatage du texte	516
9.20	DDEDIT (commande)	516
9.20.1	Description	516
9.21	DDEMODES (commande)	517
9.21.1	Description	517
9.21.2	Méthode	517
9.21.3	Options	517
9.22	DDFILTRE (commande)	518
9.22.1	Description	518
9.23	DDGRIPS (commande)	518
9.23.1	Description	518
9.24	DDPTYPE (commande)	518
9.24.1	Description	518
9.25	DDSELECT (commande)	519
9.25.1	Description	519
9.26	DDSELVAR (commande)	519
9.26.1	Description	519
9.27	DDACCRTRACE (commande)	519
9.27.1	Description	519
9.28	DDVPOINT (commande)	519
9.28.1	Description	519
9.28.2	Référence des commandes	520
9.28.3	Horizontal	520
9.28.4	Vertical	521
9.28.5	Angle pré-réglé	522
9.28.6	Plan	522
9.28.7	Précédent	522
9.29	DEACTIVATESTORY (commande)	522
9.29.1	Description	523
9.30	LISTECHELLEDEFAULT (commande)	523



Table des matières

9.30.1	Description	523
9.30.2	Référence des commandes	523
9.30.3	Ajouter nouvelle échelle	524
9.30.4	Modifier échelle	524
9.30.5	Déplacer vers le haut	524
9.30.6	Déplacer vers le bas	524
9.30.7	Supprimer	524
9.30.8	Réinitialiser	524
9.31	DELAI (commande)	524
9.31.1	Description	524
9.31.2	Options de la commande	524
9.32	SUPPRCONTRAINT (commande)	524
9.32.1	Méthode	524
9.33	DELEDA (commande)	525
9.33.1	Description	525
9.33.2	Options	525
9.34	DEPARAMETRIZE (commande)	525
9.34.1	Description	525
9.34.2	Options de la commande	525
9.35	TABLECONCEPTION (commande)	525
9.35.1	Description	526
9.35.2	Options de la commande	526
9.36	-MODIFTABLECONCEPTION (commande)	526
9.36.1	Options	526
9.37	FERMERPANNEAUDETAILS (commande)	527
9.37.1	Description	527
9.38	OUVRIRPANNEAUDETAILS (commande)	527
9.38.1	Description	527
9.39	EXPORTDGN (commande)	528
9.39.1	Description	528
9.40	-EXPORTDGN (commande)	528
9.40.1	Méthode	528
9.40.2	Options de la commande	528
9.41	IMPORTDGN (commande)	528
9.41.1	Description	528
9.42	OPTIONSIMPORTDGN (commande)	528
9.42.1	Description	529
9.43	SIGNATURENUMERIQUE (commande)	529
9.43.1	Méthode	529
9.44	COT (commande)	530
9.44.1	Description	531
9.44.2	Options de la commande	531
9.45	COT1 (commande)	532
9.45.1	Description	532
9.45.2	Options de la commande	532
9.46	COTALI (commande)	534
9.46.1	Description	534
9.46.2	Méthode	534



Table des matières

9.46.3	Options de la commande	535
9.47	COTANG (commande)	537
9.47.1	Description	537
9.47.2	Méthode	537
9.47.3	Options de la commande	538
9.48	ARCCOTE (commande)	540
9.48.1	Description	540
9.48.2	Méthode	540
9.48.3	Options de la commande	540
9.49	COTLIGN (commande)	542
9.49.1	Description	542
9.49.2	Méthode	543
9.49.3	Options de la commande	543
9.50	COUPURECOTE (commande)	544
9.50.1	Description	544
9.50.2	Options de la commande	544
9.51	COTCEN (commande)	544
9.51.1	Description	544
9.51.2	Méthode	545
9.51.3	Options de la commande	545
9.52	CONTRAINECOTE (commande)	545
9.52.1	Méthode	545
9.52.2	Options de la commande	545
9.53	COTCONT (commande)	546
9.53.1	Description	546
9.53.2	Méthode	546
9.53.3	Options de la commande	546
9.54	COTDIA (commande)	547
9.54.1	Description	547
9.54.2	Méthode	548
9.54.3	Options de la commande	548
9.55	COTDISSOCIER (commande)	549
9.55.1	Description	549
9.56	COTEDIT (commande)	549
9.56.1	Description	549
9.56.2	Méthodes	549
9.56.3	Options de la commande	549
9.57	DIMEX (commande) (Express Tools)	550
9.57.1	Méthode	551
9.57.2	Fichier...	551
9.57.3	Styles de cotation disponibles	551
9.57.4	Exporter	551
9.58	DIMIM (commande) (Express Tools)	551
9.58.1	Méthode	551
9.58.2	Fichier...	552
9.58.3	Styles de dimension utilisés	552
9.58.4	Styles de texte utilisés	552
9.58.5	Types de ligne utilisés	553
9.58.6	Importer	553



Table des matières

9.59	COTREP (commande)	553
9.59.1	Description	553
9.59.2	Méthode	553
9.59.3	Options de la commande	553
9.60	COTLIN (commande)	555
9.60.1	Description	556
9.60.2	Méthode	556
9.60.3	Options de la commande	556
9.61	COTREDEFMARQUE (commande)	559
9.61.1	Description	559
9.61.2	Options de la commande	559
9.62	COTORD (commande)	559
9.62.1	Description	560
9.62.2	Méthode	560
9.62.3	Options de la commande	560
9.63	COTREDEF (commande)	562
9.63.1	Description	562
9.63.2	Options de la commande	562
9.64	COTRAYON (commande)	562
9.64.1	Description	562
9.64.2	Méthode	563
9.64.3	Options de la commande	563
9.65	DIMREASSOC (Commande) (Express Tools)	564
9.65.1	Méthode	564
9.66	COTREASSOCIER (commande)	564
9.66.1	Description	564
9.66.2	Méthodes	564
9.66.3	Options	565
9.67	DIMREGEN (commande)	565
9.67.1	Description	565
9.68	Commande ESPACECOTES	565
9.68.1	Description	565
9.68.2	Méthode	565
9.68.3	Options de la commande	565
9.69	COTSTYLE (commande)	566
9.69.1	Description	566
9.69.2	Méthode	566
9.69.3	Options du menu contextuel	567
9.69.4	Options du panneau Modifier les styles de dimension	567
9.70	-COTSTYLE (commande)	578
9.70.1	Méthode	578
9.70.2	Options de la commande	579
9.71	PARAMCOTSTYLE (commande)	579
9.71.1	Méthode	579
9.72	COTTEDIT (commande)	579
9.72.1	Description	579
9.72.2	Méthode	580
9.72.3	Options de la commande	580



Table des matières

9.73	CUVETTE (commande)	580
9.74	DISTANCE (commande)	580
9.74.1	Méthode	581
9.74.2	Options de la commande	581
9.75	SOURCEDISTANTE (commande)	582
9.75.1	Description	582
9.75.2	Options de la commande	582
9.76	DIVISER (commande)	583
9.76.1	Méthode	583
9.76.2	Options de la commande	584
9.77	DMANGLE3D (commande)	584
9.77.1	Description	584
9.77.2	Options de la commande	585
9.78	DMAUDIT (commande)	585
9.78.1	Description	585
9.78.2	Méthode	586
9.79	DMTOUTAUDITER (commande)	587
9.79.1	Description	587
9.79.2	Méthode	587
9.79.3	Options de la commande	587
9.80	Commande DMPLIER	588
9.80.1	Méthode	588
9.80.2	Options de la commande	588
9.81	DMCHANFREIN (commande)	589
9.81.1	Description	589
9.81.2	Options de la commande	589
9.82	DMCOINCIDENT3D (commande)	590
9.82.1	Méthode	590
9.82.2	Options	590
9.83	DMCONCENTRIC3D (commande)	590
9.83.1	Méthode	591
9.83.2	Options de la commande	591
9.84	DMCONTRAINT3D (commande)	591
9.84.1	Description	591
9.84.2	Options	591
9.85	DMCOPIERFACES (commande)	593
9.85.1	Description	593
9.85.2	Options de la commande	593
9.86	DMDEFORMCOURBE (commande)	594
9.86.1	Description	595
9.86.2	Options de la commande	595
9.87	DMDEFORMDEPL (commande)	595
9.87.1	Description	596
9.87.2	Options de la commande	596
9.88	DMDEFORMPOINT (commande)	597
9.88.1	Description	597
9.88.2	Options de la commande	597
9.89	DMSUPPRIMER (commande)	598



Table des matières

9.90	DMDISTANCE3D (commande)	598
9.90.1	Description	598
9.90.2	Options de la commande	599
9.91	DMEXTRUSION (commande)	599
9.92	DMRACCORD (commande)	599
9.92.1	Description	599
9.92.2	Options	600
9.93	DMFIXE3D (commande)	600
9.93.1	Description	600
9.93.2	Options de la commande	600
9.94	DMGROUPE (commande)	601
9.94.1	Description	601
9.94.2	Options de la commande	601
9.95	DMDEPLACER (commande)	601
9.95.1	Description	601
9.96	DMPARALLELE3D (commande)	602
9.96.1	Méthode	602
9.96.2	Options de la commande	602
9.97	DMPATH3D (commande)	602
9.97.1	Méthode	602
9.97.2	Options de la commande	602
9.98	DMPERPENDICULAIRE3D (commande)	602
9.98.1	Description	603
9.98.2	Options de la commande	603
9.99	DMAPPUYERTIRER (commande)	603
9.99.1	Description	603
9.99.2	Options de la commande	604
9.100	DMRAYON3D (commande)	605
9.100.1	Description	605
9.100.2	Méthode	605
9.100.3	Options de la commande	605
9.101	DMREPARER (commande)	605
9.102	DMREVOLUTION (commande)	605
9.102.1	Description	606
9.103	DMJEURIGIDE3D (commande)	606
9.103.1	Méthode	606
9.103.2	Options	606
9.104	DMROTATION (commande)	606
9.105	DMSELECT (commande)	606
9.105.1	Description	606
9.105.2	Options	606
9.106	DMSELARETES (commande)	608
9.106.1	Méthode	608
9.107	DMSIMPLIFIER (commande)	608
9.107.1	Description	609
9.107.2	Options de la commande	609
9.108	DMTOUTSIMPLIFIER (commande)	609
9.108.1	Description	609



Table des matières

9.108.2	Options	609
9.109	DMCOUDRE (commande)	610
9.109.1	Méthode	610
9.109.2	Options de la commande	610
9.110	DMETIRER (commande)	611
9.110.1	Description	611
9.110.2	Options de la commande	611
9.111	DMTANGENTE3D (commande)	611
9.111.1	Description	611
9.111.2	Options de la commande	611
9.112	DMEPAISSIR (commande)	612
9.112.1	Description	612
9.112.2	Options de la commande	612
9.113	DMTHREAD (commande)	612
9.113.1	Description	612
9.113.2	Méthode	612
9.114	DMTORSION (commande)	613
9.114.1	Description	613
9.114.2	Méthode	614
9.114.3	Options de la commande	614
9.115	DMMISAJOUR (commande)	615
9.115.1	Description	615
9.116	DOME (commande)	615
9.117	ANNEAU (commande)	615
9.117.1	Description	615
9.117.2	Méthodes pour créer un anneau	616
9.118	GLISSER (commande)	618
9.118.1	Description	618
9.118.2	Méthode	618
9.118.3	Options de la commande	619
9.119	EVOLDYN (commande)	619
9.119.1	Description	619
9.119.2	Options de la commande	619
9.120	DRAWINGRECOVERY (commande)	620
9.120.1	Description	620
9.121	MASQUERRECUPDESSIN (commande)	620
9.121.1	Description	620
9.122	ORDRETRACE (commande)	620
9.122.1	Description	620
9.122.2	Méthode	621
9.122.3	Options de la commande	621
9.123	TRIPARCALQUE (commande)	622
9.123.1	Description	622
9.124	PARAMDESS (commande)	622
9.124.1	Description	622
9.125	TXTDYN (commande)	622
9.126	DUMPSTATE (commande)	622
9.126.1	Description	622



Table des matières

9.126.2	Méthode	622
9.127	VUEDYN (commande)	623
9.127.1	Méthode	623
9.127.2	Options	623
9.128	DWFOUT (commande)	624
9.128.1	Description	624
9.129	PAGECODEDWG (commande)	624
9.129.1	Description	625
9.130	DWGCOMPARER (commande)	625
9.130.1	Description	625
9.130.2	Options de la commande	625
9.131	DWGCOMPARECLOSE (commande)	626
9.131.1	Description	626
9.132	DWGCOMPAREOPEN (commande)	626
9.132.1	Description	626
9.133	-ETATDWG (commande)	626
9.133.1	Méthode	626
9.134	ETATDWG (commande)	627
9.134.1	Description	627
9.134.2	Créer nouveau	629
9.134.3	Sélectionnez une routine	629
9.134.4	Liste déroulante	629
9.134.5	Modifier	629
9.134.6	Enregistrer sous	629
9.134.7	Liste des tâches incluses dans la routine	629
9.134.8	Mode interactif	629
9.134.9	Point de départ	629
9.135	PROPDESS (commande)	630
9.135.1	Description	631
9.135.2	Général	631
9.135.3	Résumé	631
9.135.4	Statistiques	632
9.135.5	Jeu de feuilles	632
9.135.6	Personnalisé	633
9.135.7	Référence des commandes	633
9.136	CHARGDXF (commande)	633
9.136.1	Description	633
9.137	SAUVEDXF (commande)	634
9.137.1	Description	634
9.137.2	Méthode	634
10.	E	635
10.1	EATTEDIT (commande)	635
10.1.1	Description	635
10.1.2	Liste d'aperçu	636
10.1.3	Valeur	636
10.1.4	Propriétés	636
10.1.5	Options texte	636
10.2	SURFGAU (commande)	636
10.2.1	Méthode	637



Table des matières

10.2.2	Éditeur de poignées	637
10.3	EDITDENTITE (commande)	637
10.3.1	Méthode	637
10.4	EDITTIME (commande) (Express Tools)	637
10.4.1	Méthode	638
10.4.2	Options de la commande	638
10.5	ELEV (commande)	638
10.5.1	Description	638
10.5.2	Options de la commande	638
10.6	ELLIPSE (commande)	639
10.6.1	Description	639
10.6.2	Méthode	640
10.6.3	Options de la commande	640
10.7	ACTIVERVUESASSOC (commande)	641
10.7.1	Description	641
10.7.2	Méthode	641
10.7.3	Options de la commande	641
10.8	FINCOMPARER (commande)	641
10.8.1	Description	642
10.9	EXTREMITÉ (commande)	642
10.9.1	Description	642
10.10	EFFACER (commande)	642
10.10.1	Méthode	642
10.11	ETRANSMIT (commande)	642
10.11.1	Description	643
10.11.2	Méthodes	643
10.11.3	Options du menu contextuel	643
10.11.4	Options de la commande	643
10.12	-ETRANSMIT (commande)	644
10.12.1	Description	644
10.12.2	Options de la commande	644
10.13	EXC (commande) (Express Tools)	644
10.13.1	Méthode	644
10.14	EXCP (commande) (Express Tools)	645
10.14.1	Méthode	645
10.15	OUTILEXECUTE (commande)	645
10.16	EXF (commande) (Express Tools)	645
10.16.1	Méthode	645
10.17	EXOFFSET (commande) (Express Tools)	645
10.17.1	Méthode	646
10.17.2	Options de la commande	646
10.18	EXP (Commande) (Express Tools)	646
10.18.1	Description	646
10.19	EXPLAN (commande) (Express Tools)	646
10.19.1	Options de la commande	646
10.20	EXPBLOCS (commande)	646
10.20.1	Description	647
10.20.2	Options du menu contextuel	647



Table des matières

10.20.3	Options avec les colonnes	648
10.21	EXPDOSSIERS (commande)	649
10.21.1	Description	649
10.21.2	Options du menu contextuel	649
10.21.3	Options de l'onglet Dossiers	650
10.22	EXPIMAGES (commande)	650
10.22.1	Description	650
10.22.2	Options du menu contextuel	651
10.22.3	Options de la commande	651
10.23	EXPCALQUES (commande)	652
10.23.1	Description	652
10.23.2	Options du menu contextuel	653
10.23.3	Options du panneau Filtres	654
10.24	DECOMPOS (commande)	655
10.24.1	Description	655
10.24.2	Méthode	655
10.25	EXPLORATEUR (commande)	655
10.25.1	Description	655
10.25.2	Options dans la barre de menu	656
10.26	EXPORTER (commande)	657
10.26.1	Description	657
10.27	EXPORTPRESENT (commande)	659
10.27.1	Description	659
10.28	EXPORTPDF (commande)	659
10.28.1	Description	659
10.29	EXPORTSVG (commande)	659
10.29.1	Méthode	659
10.29.2	Options de la commande	660
10.30	EXPPDFS (commande)	660
10.30.1	Description	660
10.30.2	Option de la commande	661
10.30.3	Options du menu contextuel	661
10.31	EXPRESSMENU (commande) (Express Tools)	662
10.32	EXPRESSTOOLS (commande) (Express Tools)	662
10.33	EXPSCU (commande)	662
10.33.1	Description	662
10.33.2	Options avec les colonnes	663
10.33.3	Options du menu contextuel	663
10.34	EXPXREF (commande)	664
10.34.1	Description	664
10.34.2	Méthode	664
10.34.3	Option de la commande	664
10.34.4	Options du menu contextuel	665
10.35	PROLONGER (commande)	666
10.35.1	Méthode	666
10.35.2	Options de la commande	666
10.36	EXTENSION (commande)	667
10.36.1	Description	667



Table des matières

10.37	EXTRAIREBLOCS (commande)	667
10.37.1	Méthode	667
10.38	EXTRIM (commande) (Express Tools)	668
10.38.1	Méthode	668
10.39	EXTRUSION (commande)	668
10.39.1	Description	669
10.39.2	Méthode	669
10.39.3	Options de la commande	669
10.40	EXW (commande) (Express Tools)	677
10.40.1	Méthode	677
10.41	EXWP (commande) (Express Tools)	678
10.41.1	Méthode	678
11.	F	679
11.1	FASTSEL (commande) (Express Tools)	679
11.1.1	Méthode	679
11.2	EXPORTERFBX (commande)	679
11.2.1	Méthode	679
11.2.2	Options de la commande	679
11.3	-EXPORTERFBX (commande)	680
11.4	CHAMP (commande)	680
11.4.1	Méthode	680
11.4.2	Options de la commande	680
11.4.3	Date & Heure	681
11.4.4	Document	682
11.4.5	Liés	683
11.4.6	Objets	684
11.4.7	Tracer	685
11.4.8	Variables	685
11.4.9	Jeu de feuilles	686
11.4.10	Extensions	687
11.4.11	Champ d'expression :	688
11.5	OUVRIRFICHIER (commande)	688
11.5.1	Description	688
11.5.2	Options de la commande	688
11.6	FICHIERS (commande)	688
11.7	REEMPLIR (commande)	688
11.7.1	Description	688
11.8	RACCORD (commande)	688
11.8.1	Description	689
11.8.2	Options	689
11.9	RECHERCHER (commande)	690
11.9.1	Description	690
11.9.2	Trouver le texte	691
11.9.3	Rechercher	691
11.9.4	Chercher dans	691
11.9.5	Sélectionnez les entités	691
11.9.6	Options	691
11.9.7	Remplacer par	692



Table des matières

11.9.8	Tout remplacer	692
11.9.9	Remplacer	692
11.9.10	Sélectionner	692
11.9.11	Sélectionner tout	692
11.9.12	Zoom arrière sur le dessin	692
11.9.13	Zoom avant sur le dessin	692
11.9.14	Rapport de recherche	692
11.10	RECHERCHERABERRATIONS (commande)	693
11.10.1	Description	693
11.10.2	Méthode	693
11.10.3	Paramètres	694
11.10.4	Afficher la surface valide	695
11.10.5	Inspecter les aberrations	695
11.10.6	Résultats (Results)	695
11.10.7	Retour aux paramètres	696
11.10.8	Fin	696
11.10.9	Finir et réinitialiser la vue	696
11.11	AJUSTERARC (commande)	696
11.11.1	Description	696
11.11.2	Méthodes	697
11.11.3	Options de la commande	698
11.12	AJUSTERLIGNE (commande)	698
11.12.1	Description	698
11.12.2	Méthodes	698
11.12.3	Options de la commande	699
11.13	AJUSTERPOLYLIGNE (commande)	700
11.13.1	Description	700
11.13.2	Méthode	700
11.13.3	Options de la commande	701
11.14	APLANIRGEOM (commande)	702
11.14.1	Description	703
11.14.2	Destination	703
11.14.3	Lignes visibles	704
11.14.4	Lignes cachées	704
11.14.5	Créer	704
11.14.6	Annuler	704
11.15	APLANIR (commande)	705
11.15.1	Description	705
11.15.2	Méthode	705
11.15.3	Options de la commande	705
11.16	INVERSLIGNE (commande)	705
11.16.1	Méthode	706
11.16.2	Options de la commande	706
11.17	FLIPLINEEDIT (commande)	706
11.17.1	Méthode	706
11.17.2	Options de la commande	707
11.18	DEPUIS (commande)	707
11.18.1	Options de la commande	707
11.19	FS (commande) (Express Tools)	707



Table des matières

11.19.1	Méthode	707
11.20	FSMODE (commande) (Express Tools)	707
11.20.1	Options de la commande	708
12.	G	709
12.1	GATTE (commande) (Express Tools)	709
12.1.1	Méthode	709
12.1.2	Options de la commande	709
12.2	GCCOINCIDENT (commande)	709
12.2.1	Description	709
12.2.2	Méthodes pour créer une contrainte coïncidente	709
12.2.3	Options de la commande GCCOINCIDENT	710
12.3	GCCOLINEAR (commande)	710
12.3.1	Description	710
12.3.2	Méthodes pour créer une contrainte colinéaire	710
12.4	GCCONCENTRIQUE (commande)	711
12.4.1	Description	711
12.4.2	Méthode de création d'une contrainte concentrique	711
12.5	CENTREG (commande)	711
12.5.1	Description	711
12.6	GCEGAL (commande)	712
12.6.1	Description	712
12.6.2	Méthodes de création d'une contrainte d'égalité	712
12.7	GCFIXE (commande)	712
12.7.1	Description	712
12.7.2	Méthode	713
12.7.3	Options de la commande	713
12.8	GCHORIZONTAL (commande)	713
12.8.1	Description	713
12.8.2	Méthode	713
12.8.3	Options de la commande	713
12.9	GCPARALLELE (commande)	713
12.9.1	Description	714
12.9.2	Méthode	714
12.9.3	Options de la commande	714
12.10	GCPERPENDICULAIRE (commande)	714
12.10.1	Description	714
12.10.2	Méthode	714
12.10.3	Options de la commande	714
12.11	GCSMOOTH (commande)	714
12.11.1	Description	715
12.11.2	Méthodes pour créer une contrainte douce	715
12.12	GCSYMETRIQUE (commande)	715
12.12.1	Description	715
12.12.2	Méthodes de création d'une contrainte symétrique	715
12.13	GCTANGENT (commande)	716
12.13.1	Description	716
12.13.2	Méthode	716
12.13.3	Options de la commande	716



Table des matières

12.14	GCVERTICAL (commande)	716
12.14.1	Description	716
12.14.2	Méthode	717
12.14.3	Options de la commande	717
12.15	GENERERCONTOUR (commande)	717
12.15.1	Description	717
12.15.2	Méthode	717
12.16	EMPLACEMENTGEOGR (commande)	717
12.16.1	Description	718
12.16.2	Système de coordonnées GIS	718
12.16.3	Latitude / Longitude	719
12.16.4	Position	719
12.16.5	Direction du Nord	719
12.16.6	Élévation	719
12.16.7	À propos du CSMAP	719
12.17	IMPORTGEO (commande)	720
12.17.1	Description	720
12.17.2	Méthode	720
12.18	GEOMAP (commande)	720
12.18.1	Description	720
12.18.2	Options de la commande	720
12.19	GEOMAPIMAGE (commande)	721
12.19.1	Description	721
12.19.2	Méthode	721
12.19.3	Options de la commande	722
12.20	RESOLIMAGEGEO	722
12.20.1	Description	722
12.20.2	Options de la commande	722
12.21	GEOMAPIMAGETYPE (commande)	723
12.21.1	Description	723
12.21.2	Options de la commande	723
12.22	GEOMAPIMAGEUPDATE (commande)	724
12.22.1	Description	724
12.22.2	Options de la commande	724
12.23	GEOMAPKEY (commande)	725
12.23.1	Description	725
12.24	GEOMAPMODE (commande)	725
12.24.1	Description	725
12.25	CONTRAINTEGEOM (commande)	725
12.25.1	Description	726
12.25.2	Options de la commande	726
12.26	GISCONVERT (commande)	727
12.26.1	Description	727
12.27	GISEXPORT (commande)	727
12.27.1	Méthode	727
12.28	IMPORTSIG (commande)	728
12.28.1	Description	728
12.28.2	Méthode	728



Table des matières

12.28.3	Système de coordonnées actuel	728
12.28.4	Tableau des caractéristiques importées du SIG	729
12.28.5	Spécifier la zone d'importation	731
12.28.6	Importer	731
12.29	GETSEL (commande) (Express Tools)	731
12.29.1	Méthode	731
12.30	ALLERAUDEMARRAGE (commande)	731
12.30.1	Description	731
12.30.2	Méthode	732
12.31	GRADIENT (commande)	732
12.31.1	Description	732
12.31.2	Motif	734
12.31.3	Origine hachures	735
12.31.4	Reprendre propriétés	735
12.31.5	Contours	735
12.31.6	Îlots	736
12.31.7	Options	736
12.31.8	Couleur dégradée	737
12.31.9	Motif en dégradé	737
12.31.10	Orientation du dégradé	737
12.32	-GRADIENT (commande)	737
12.32.1	Description	737
12.32.2	Méthode	737
12.32.3	Options de la commande	737
12.33	GRADIENTBKG OFF (commande)	740
12.33.1	Description	740
12.34	GRADIENTBKG ON (commande)	740
12.34.1	Description	740
12.35	TERRASSEMENT (commande)	740
12.35.1	Description	740
12.35.2	Options	741
12.36	EQUILIBRERTERRASSEMENT (commande)	741
12.36.1	Description	741
12.37	EDITNIVELLEMENT (commande)	741
12.37.1	Description	741
12.37.2	Options de la commande	742
12.38	GRAPHICVERRIDE (commande)	742
12.38.1	Description	742
12.39	ECRANGRA (commande)	742
12.39.1	Description	742
12.40	GRILLE (commande)	742
12.40.1	Méthode	742
12.40.2	Options de la commande	743
12.41	GROUPE (commande)	743
12.41.1	Description	743
12.41.2	Groupes existants	744
12.41.3	Créer un groupe	744
12.41.4	Modifier le groupe	744
12.42	-GROUPE (commande)	746



Table des matières

12.42.1	Description	746
12.42.2	Options de la commande	746
13.	H	747
13.1	HACHURES (commande)	747
13.1.1	Description	747
13.1.2	Motif	748
13.1.3	Origine hachures	749
13.1.4	Reprendre propriétés	750
13.1.5	Contours	750
13.1.6	Îlots	751
13.1.7	Options	751
13.1.8	Couleur dégradée	751
13.1.9	Motif en dégradé	751
13.1.10	Orientation du dégradé	752
13.2	-HACHURES (commande)	752
13.2.1	Méthode	752
13.2.2	Options de la commande	752
13.3	EDITHACH (commande)	755
13.3.1	Description	755
13.4	-EDITHACH (commande)	756
13.4.1	Description	756
13.4.2	Méthode	756
13.4.3	Options de la commande	757
13.5	EDITHACHEXT (commande)	757
13.5.1	Description	757
13.5.2	Options de la commande	757
13.6	GENERERCONTHACH (commande)	757
13.6.1	Description	758
13.7	HACHURESDEARRIERE (commande)	758
13.8	HELICE (commande)	758
13.8.1	Description	758
13.8.2	Méthodes pour créer une hélice	759
13.8.3	Options de la commande HELICE	759
13.9	AIDE (commande)	759
13.9.1	Description	759
13.10	RECHERCHEAIDE (commande)	760
13.10.1	Description	760
13.11	Commande CACHER	760
13.11.1	Méthode	760
13.12	CACHEROBJET (commande)	760
13.12.1	Description	761
13.13	HYPERLIEN (commande)	761
13.13.1	Description	761
13.13.2	Lien vers fichier ou URL	762
13.13.3	Informations optionnelles	762
13.14	-HYPERLIEN (commande)	762
13.14.1	Description	762
13.14.2	Options de la commande	762



Table des matières

13.15	OPTIONSHYPERLIEN (commande)	763
13.15.1	Description	763
13.15.2	Options de la commande	763
14.	I	765
14.1	ID (commande)	765
14.1.1	Description	765
14.2	IEMBED (commande)	765
14.2.1	Méthode	765
14.3	EXPORTIFC (commande)	765
14.3.1	Description	765
14.3.2	Méthode	766
14.4	Commande IFCVALIDATE	766
14.4.1	Description	766
14.4.2	Méthode	766
14.4.3	Options de la commande	766
14.5	IMAGE (commande)	766
14.5.1	Description	767
14.6	IMAGEAPP (commande) (Express Tools)	767
14.6.1	Méthode	767
14.7	AJUSTEIMAGE (commande)	767
14.7.1	Méthode	767
14.8	ATTACHEIMAGE (commande)	767
14.8.1	Méthode	768
14.8.2	Options de la commande	768
14.9	ATTACHEIMAGE (commande)	768
14.9.1	Description	769
14.9.2	Aide	769
14.9.3	Nom	769
14.9.4	Parcourir	769
14.9.5	Chemin	770
14.9.6	Type de chemin	770
14.9.7	Informations géocodées	770
14.9.8	Point d'insertion	770
14.9.9	Échelle	770
14.9.10	Rotation	771
14.9.11	Angle	771
14.10	DELIMIMAGE (commande)	771
14.10.1	Méthode	771
14.10.2	Options de la commande	771
14.11	IMAGEEDIT (commande) (Express Tools)	772
14.11.1	Description	772
14.12	CADREIMAGE (commande)	772
14.12.1	Description	773
14.13	QUALITEIMAGE (commande)	773
14.13.1	Description	773
14.14	IMAGEOVERLAP (commande) (Express Tools)	773
14.14.1	Méthode	773
14.15	-IMPORTER (commande)	773



Table des matières

14.15.1	Méthode	773
14.16	IMPORTER (commande)	774
14.16.1	Description	774
14.17	GRAVER (commande)	775
14.17.1	Méthode	775
14.18	INSERER (commande)	776
14.18.1	Description	776
14.18.2	Nom	777
14.18.3	Parcourir	777
14.18.4	Chemin	777
14.18.5	Insérer une référence externe	777
14.18.6	Point d'insertion	777
14.18.7	Échelle	777
14.18.8	Rotation	778
14.18.9	Unité de bloc	778
14.18.10	Paramètres avancés	778
14.18.11	Options de la ligne de commande	778
14.19	-INSERER (commande)	780
14.19.1	Description	780
14.19.2	Méthode	780
14.19.3	Options de la commande	781
14.20	INSERERALIGN (commande)	783
14.20.1	Description	784
14.20.2	Options de la commande	784
14.21	INSERTION (commande)	784
14.21.1	Description	784
14.22	-INSERTLAYOUT (commande)	785
14.22.1	Description	785
14.23	-INSERTLAYOUT (commande)	785
14.23.1	Description	785
14.24	-INSERERMULTIPLEPRESENT (commande)	785
14.24.1	Description	785
14.24.2	Méthode	785
14.25	INSEROBJ (commande)	786
14.25.1	Description	786
14.25.2	Créer un nouvel objet	787
14.25.3	Créer à partir d'un fichier	787
14.26	INTERFERENCE (commande)	787
14.26.1	Méthode	787
14.26.2	Options	788
14.27	-INTERFERENCE (commande)	789
14.27.1	Méthode	789
14.27.2	Options de la commande	790
14.28	INTERSECT (commande)	791
14.28.1	Description	791
14.28.2	Méthode	791
14.29	INTERSECTION (commande)	792
14.29.1	Description	792



Table des matières

14.30	ISAVEAS (commande)	792
14.30.1	Description	793
14.31	Commande ISOLEROBJETS	793
14.31.1	Description	793
14.32	ISOMETR (commande)	793
14.32.1	Description	793
14.33	IUNEMBED (commande)	793
14.33.1	Description	794
15.	J	795
15.1	JOINDRE (commande)	795
15.1.1	Description	795
15.1.2	Méthode	795
16.	K	797
16.1	CONSERVER (commande)	797
16.1.1	Méthode	797
17.	L	798
17.1	EXPORTLANDXML (commande)	798
17.1.1	Description	798
17.1.2	Méthode	798
17.2	IMPORTLANDXML (commande)	798
17.2.1	Description	798
17.2.2	Options de la commande	798
17.3	CALQUECOUR (commande)	799
17.3.1	Description	799
17.4	LAYDEL (commande) (Express Tools)	799
17.4.1	Méthode	799
17.4.2	Options de la commande	799
17.5	-CALQUE (commande)	799
17.5.1	Description	800
17.5.2	Options de la commande	800
17.6	CALQUE (commande)	801
17.6.1	Description	801
17.7	CALQUEP (commande)	801
17.7.1	Description	802
17.8	FERMERPANNEAUCALQUES (commande)	802
17.8.1	Description	802
17.9	OUVRIRPANNEAUCALQUES (commande)	802
17.9.1	Description	802
17.10	ETATCALQUE (commande)	802
17.10.1	Description	802
17.10.2	Options de la commande	803
17.10.3	Options du menu contextuel	803
17.11	GELCALQUE (commande)	804
17.11.1	Description	804
17.11.2	Méthode	805
17.11.3	Options de la commande	805
17.12	ISOCALQUE (commande)	805
17.12.1	Description	806



Table des matières

17.12.2	Méthode	806
17.12.3	Options de la commande ISOCALQUE	806
17.13	VERROUCALQUE (commande)	806
17.13.1	Description	806
17.13.2	Méthode	807
17.14	LAYMCH (commande) (Express Tools)	807
17.14.1	Méthode	807
17.14.2	Options de la commande	807
17.15	LAYMCUR (commande)	807
17.15.1	Méthode	807
17.16	LAYMRG (commande) (Express Tools)	807
17.16.1	Méthode	807
17.16.2	Options de la commande	808
17.17	CALQUEINAC (commande)	808
17.17.1	Description	808
17.17.2	Méthode	808
17.17.3	Options de la commande	809
17.18	CALQUEAC (commande)	809
17.18.1	Description	809
17.19	PRESENTATION (commande)	809
17.19.1	Méthode	810
17.19.2	Options de la commande	810
17.20	GESTPRESENTATION (commande)	810
17.20.1	Description	810
17.20.2	Recherche	811
17.20.3	Ajouter une nouvelle présentation	811
17.20.4	Copier les présentations sélectionnées	811
17.20.5	Supprimer	811
17.20.6	Déplacer vers le haut	812
17.20.7	Déplacer vers le bas	812
17.20.8	Supprimer la sélection	812
17.20.9	Publier	812
17.20.10	Onglet #	812
17.20.11	Courant	812
17.20.12	Nom présentation	812
17.21	LAYOUTMERGE (commande) (Express Tools)	812
17.21.1	Méthode	812
17.21.2	Modèles à fusionner	812
17.21.3	Schéma de destination	813
17.21.4	Tapez un nom de mise en page	813
17.21.5	Options de la commande	813
17.22	-LAYOUTMERGE (commande) (Express Tools)	813
17.22.1	Options de la commande	813
17.23	LIBCALQUE (commande)	813
17.23.1	Description	813
17.24	CONVCALQUE (commande)	813
17.24.1	Description	814
17.24.2	Traduire de	814
17.24.3	Traduire en	814



Table des matières

17.24.4	Mappage des traductions	814
17.24.5	Options	815
17.25	DEVERCALQUE (commande)	815
17.25.1	Description	815
17.25.2	Méthode	815
17.26	LAYUNISO (commande)	815
17.26.1	Description	815
17.27	LAYWALK (commande) (Express Tools)	815
17.27.1	Méthode	815
17.27.2	Choisir les calques	816
17.27.3	Liste des calques	816
17.27.4	Filtre	816
17.27.5	Sélectionner tout	816
17.27.6	Restaurer après fermeture	817
17.27.7	Calque 0 toujours activé	817
17.28	CONNECTL (commande)	817
17.28.1	Description	817
17.28.2	Options de la commande	818
17.29	LREPERE (commande)	819
17.29.1	Description	819
17.29.2	Options de la commande	820
17.30	MODIFLONG (commande)	821
17.30.1	Méthode	821
17.30.2	Options de la commande	821
17.31	FERMERPANNEAUBIBLIO (commande)	821
17.31.1	Description	822
17.32	OUVRIRPANNEAUBIBLIO (commande)	822
17.32.1	Description	822
17.33	GESTLICENCE (commande)	822
17.33.1	Description	822
17.33.2	Gérer la licence	823
17.33.3	Voir les tarifs	825
17.33.4	Info	825
17.33.5	Gérer la licence de Communicator	825
17.33.6	Acheter	827
17.34	LUMIERE (commande)	827
17.34.1	Options de la commande	828
17.35	LISTECLAIRAGES (commande)	828
17.35.1	Description	828
17.35.2	Options disponibles dans « Modifier les propriétés du soleil pour la fenêtre active »	829
17.35.3	Options du menu contextuel	829
17.36	LIMITES (commande)	830
17.36.1	Description	830
17.36.2	Options	830
17.37	LIGNE (commande)	830
17.37.1	Description	831
17.37.2	Méthodes pour créer une ligne	831
17.37.3	Options de la commande LINE	832
17.38	-TYPELIGNE (commande)	833



Table des matières

17.38.1	Méthode	833
17.38.2	Options de la commande	833
17.39	TYPELIGNE (commande)	833
17.39.1	Description	833
17.39.2	Options du menu contextuel	834
17.40	LISTE (commande)	835
17.40.1	Description	835
17.40.2	Méthode	836
17.40.3	Options de la commande	836
17.41	COUPE3D (commande)	836
17.41.1	Description	836
17.42	LMAN (commande) (Express Tools)	837
17.42.1	Méthode	837
17.42.2	États de calques enregistrés	838
17.42.3	Options des états du calque	838
17.42.4	Restaurer	838
17.43	-LMAN (commande) (Express Tools)	839
17.43.1	Options de la commande	839
17.44	LMANMODE (commande) (Express Tools)	839
17.44.1	Méthode	839
17.45	-LMANMODE (commande) (Express Tools)	840
17.45.1	Description	840
17.46	CHARGER (commande)	840
17.46.1	Description	840
17.47	LISSAGE (commande)	840
17.47.1	Description	840
17.47.2	Options de la commande	840
17.48	FICHJOURNIN (commande)	842
17.48.1	Description	842
17.49	FICHJOURNAC (commande)	843
17.49.1	Description	843
17.50	-LOGIN (commande)	843
17.50.1	Description	843
17.50.2	Adresse e-mail	844
17.50.3	Mot de passe	844
17.50.4	Se souvenir de moi	844
17.50.5	Mot de passe oublié?	844
17.50.6	Connexion	844
17.50.7	Se connecter en tant qu'invité	844
17.51	-LOGINUSAGEDATAPROGRAM (commande)	844
17.51.1	Description	844
17.51.2	Adresse e-mail	845
17.51.3	Mot de passe	845
17.51.4	Se souvenir de moi	845
17.51.5	Mot de passe oublié?	845
17.51.6	Connexion	845
17.51.7	Se connecter en tant qu'invité	845
17.52	-LOGOUT (commande)	845
17.52.1	Description	846



Table des matières

17.53	VISUALISATION (commande)	846
17.53.1	Description	846
17.53.2	Méthodes	846
17.54	LSP (commande) (Express Tools)	846
17.54.1	Options de la commande	846
17.55	LPSURF (commande) (Express Tools)	846
17.55.1	Description	846
17.56	EPAISSLIGNE (commande)	847
17.56.1	Description	847
18.	M	848
18.1	EMAIL (commande)	848
18.1.1	Description	848
18.2	ANALYSE (Commande)	848
18.2.1	Description	848
18.3	MANIPULER (commande)	848
18.3.1	Méthodes	848
18.3.2	Options de la commande	848
18.4	MAPCONNEXION (commande)	850
18.4.1	Description	851
18.4.2	Connexions WMS	851
18.4.3	Connexion	851
18.4.4	Compte d'utilisateur	852
18.4.5	Serveur proxy	852
18.5	MAPTRIM (commande)	853
18.5.1	Description	853
18.5.2	Méthode	853
18.5.3	Options de la commande	854
18.6	PROPMECA (commande)	855
18.6.1	Description	855
18.6.2	Options de la commande	855
18.7	FERMERNAVMAT (commande)	855
18.7.1	Description	856
18.8	OUVRIRNAVMAT (commande)	856
18.8.1	Description	856
18.9	CORRESPERSPECTIVE (commande)	856
18.9.1	Description	856
18.10	CORRESPROP (commande)	856
18.10.1	Méthode	857
18.10.2	Options de la commande	857
18.10.3	Tous / Aucun	858
18.10.4	Basique	858
18.10.5	Spéciales	859
18.11	ATTRIBUERMATERIAU (commande)	860
18.11.1	Description	861
18.11.2	Méthode	861
18.12	CARTEMATERIAU (commande)	861
18.12.1	Description	861
18.12.2	Méthode	862



Table des matières

18.12.3	Options de la commande	862
18.13	MATERIAUX (commande)	864
18.13.1	Méthode	864
18.13.2	Options de la commande	864
18.13.3	Options du menu contextuel	870
18.14	BIBLMAT (commande)	870
18.14.1	Description	871
18.15	MESURER (commande)	871
18.15.1	Méthode	871
18.15.2	Options de la commande	871
18.16	FERMERNAVMECA (commande)	871
18.16.1	Description	872
18.17	OUVRIRNAVMECA (commande)	872
18.17.1	Description	872
18.18	MENU (commande)	872
18.18.1	Description	872
18.19	CHARGMNU (commande)	872
18.19.1	Description	872
18.20	DECHARGMNU (commande)	872
18.20.1	Description	873
18.21	MILIEU (commande)	873
18.21.1	Description	873
18.22	INSERM (commande)	873
18.22.1	Description	873
18.22.2	Options de la commande	873
18.23	MIROIR (commande)	874
18.23.1	Description	874
18.23.2	Options de la commande	874
18.24	MIRROR3D (commande)	874
18.24.1	Description	875
18.24.2	Options de la commande	875
18.25	MKLTYPE (commande) (Express Tools)	875
18.25.1	Méthode	875
18.25.2	Options de la commande	875
18.26	MKSHAPE (commande) (Express Tools)	876
18.26.1	Méthode	877
18.27	LIGNEREPMULT (commande)	877
18.27.1	Description	878
18.27.2	Méthode	878
18.27.3	Options de la commande	878
18.28	ALIGNLIGNEDEREPMULT (commande)	879
18.28.1	Description	880
18.28.2	Méthode	880
18.28.3	Options de la commande	880
18.29	COLLECTLIGNEDEREPMULT (commande)	881
18.29.1	Description	882
18.29.2	Méthode	882
18.29.3	Options de la commande	882



Table des matières

18.30	MODIFLIGNEREPMULT (commande)	883
18.30.1	Description	883
18.30.2	Méthode	883
18.30.3	Options de la commande	884
18.31	EDITLIGNEREPERMULT (commande)	884
18.31.1	Description	884
18.31.2	Options de la commande	884
18.32	STYLELIGNEREPMULT (commande)	885
18.32.1	Description	886
18.33	MULTILIGNE (commande)	886
18.33.1	Description	886
18.33.2	Méthode	888
18.33.3	Options de la commande	888
18.34	MLSTYLE (commande)	891
18.34.1	Description	891
18.34.2	Options du panneau Modifier style multiligne	892
18.34.3	Options du menu contextuel	895
18.35	MOCORO (commande) (Express Tools)	896
18.35.1	Méthode	896
18.35.2	Options de la commande	896
18.36	PROPMODELEUR (commande)	896
18.36.1	Description	896
18.37	-PROPMODELEUR (commande)	896
18.37.1	Description	896
18.37.2	Méthode	896
18.37.3	Options de la commande	897
18.38	DEPLACER (commande)	898
18.38.1	Description	898
18.38.2	Options de la commande	898
18.39	MOVEBAK (commande) (Express Tools)	898
18.39.1	Méthode	899
18.40	DEPLACERDENTITE (commande)	899
18.40.1	Méthode	899
18.40.2	Options de la commande	899
18.41	DEPLACERGUIDE (commande)	899
18.41.1	Description	899
18.41.2	Méthode	899
18.41.3	Options de la commande	900
18.42	MPEDIT (commande) (Express Tools)	900
18.42.1	Méthode	900
18.42.2	Options de la commande	900
18.43	MCLICHE (commande)	901
18.43.1	Description	902
18.44	ESPACEO (commande)	902
18.44.1	Description	902
18.45	MSTRETCH (commande) (Express Tools)	902
18.45.1	Méthode	902
18.45.2	Options de la commande	902



Table des matières

18.46	TEXTMULT (commande)	903
18.46.1	Description	903
18.46.2	Options de la commande	903
18.47	-TEXTMULT (commande)	904
18.47.1	Description	905
18.47.2	Options de la commande	905
18.48	MTP (commande)	906
18.48.1	Description	906
18.48.2	Méthode	906
18.48.3	Options de la commande	906
18.49	MULTIPLE (commande)	906
18.49.1	Description	906
18.50	FMULT (commande)	906
18.50.1	Description	907
18.50.2	Options de la commande	907
18.51	MVSETUP (commande)	910
18.51.1	Description	910
18.51.2	Méthode	910
18.51.3	Options de la commande	910
19.	N	913
19.1	NAVIGUER (commande)	913
19.1.1	Description	913
19.1.2	Méthode	913
19.1.3	Options du clavier	913
19.1.4	Options de souris	913
19.1.5	Mode navigation	914
19.1.6	Paramètres dessin courant	914
19.1.7	Paramètres de registre	914
19.2	NCOPY (commande) (Express Tools)	915
19.2.1	Méthode	915
19.2.2	Options de la commande	915
19.3	PROCHE (commande)	915
19.3.1	Description	915
19.4	NETLOAD (commande)	915
19.4.1	Description	915
19.5	NOUVEAU (commande)	916
19.5.1	Description	916
19.6	NOUVJEUFEUILLES (commande)	916
19.6.1	Description	916
19.6.2	Utiliser gabarit	916
19.6.3	Utiliser un autre jeu de feuilles	917
19.6.4	Utiliser les dessins existants	918
19.6.5	Vide	918
19.7	ASSISTNOUVEAU (commande)	919
19.7.1	Description	919
19.7.2	Démarrer à partir d'un brouillon	920
19.7.3	Démarrer à partir d'un gabarit	920
19.7.4	Démarrer avec le gabarit par défaut	921
19.7.5	Utiliser un assistant	921



Table des matières

19.7.6	Aide	924
19.8	NODAL (commande)	925
19.8.1	Description	925
19.9	AUCUN (commande)	925
19.9.1	Description	925
19.10	NUMEROTER (commande)	925
19.10.1	Description	925
19.10.2	Options de la commande	927
20.	O	929
20.1	ECHELLEOBJET (commande)	929
20.1.1	Description	929
20.2	-ECHELLEOBJET (commande)	929
20.2.1	Description	929
20.2.2	Options de la commande	929
20.3	DECALER (commande)	930
20.3.1	Description	930
20.3.2	Méthode	930
20.3.3	Options de la commande	930
20.4	LIENSOLE (commande)	931
20.4.1	Description	931
20.5	OUVREOLE (commande)	931
20.5.1	Description	931
20.6	WEB (commande)	931
20.6.1	Description	932
20.7	REPRISE (commande)	932
20.7.1	Description	932
20.8	OUVRIR (commande)	932
20.8.1	Description	932
20.9	OUVRIRJEUFEUILLES (commande)	933
20.9.1	Description	933
20.10	-OUVRIRJEUFEUILLES (commande)	933
20.10.1	Description	933
20.11	OPTIMISER (commande)	933
20.11.1	Description	933
20.11.2	Méthodes	935
20.11.3	Options de la commande, en mode 2D	935
20.11.4	Options dans la commande, en mode 3D	937
20.12	OPTIONS (commande)	938
20.12.1	Description	938
20.13	ORTHOGONAL (commande)	938
20.13.1	Description	939
20.14	ACCROBJ (commande)	939
20.14.1	Description	939
20.15	-ACCROBJ (commande)	939
20.15.1	Description	939
20.15.2	Options de la commande	939
20.16	EPURER (commande)	941
20.16.1	Description	941



Table des matières

20.16.2	Options de la commande	941
20.16.3	Panneau contextuel de la commande Épurer	941
20.17	-EPURER (commande)	942
20.17.1	Description	943
20.17.2	Options de la commande	943
21.	P	945
21.1	PAQUET (commande)	945
21.2	MISENPAGE (commande)	945
21.2.1	Description	945
21.2.2	Options du menu contextuel	945
21.3	PAN (commande)	946
21.3.1	Description	946
21.4	-PAN (commande)	946
21.4.1	Description	946
21.4.2	Méthode	946
21.4.3	Options de la commande	947
21.5	PANELISER (commande)	948
21.5.1	Description	948
21.5.2	Options de la commande	948
21.6	PARALLELE (commande)	948
21.6.1	Description	949
21.7	-PARAMETRES (commande)	949
21.7.1	Description	949
21.7.2	Options de la commande	949
21.8	FERMERPANNEAUPARAM (commande)	949
21.8.1	Description	950
21.9	OUVRIERPANNEAUPARAM (commande)	950
21.9.1	Description	950
21.10	BLOCIFIERPARAM (commande)	950
21.10.1	Description	950
21.10.2	Méthode	951
21.10.3	Options de la commande	952
21.11	PARAMDEPLACER (commande)	953
21.11.1	Méthode	953
21.11.2	Options de la commande	953
21.12	PARAMEDITDEPLACER (Commande)	954
21.12.1	Méthode	954
21.12.2	Options de la commande	954
21.13	PARAMROTATION (commande)	954
21.13.1	Méthode	955
21.13.2	Options de la commande	955
21.14	PARAMEDITROTATION (Commande)	955
21.14.1	Méthode	955
21.14.2	Options de la commande	955
21.15	PARAMETRICSCALE (commande)	956
21.15.1	Méthode	956
21.15.2	Options de la commande	956
21.16	EDITECHELLEPARAM (commande)	957



Table des matières

21.16.1	Méthode	957
21.16.2	Options de la commande	957
21.17	ETIRERPARAM (commande)	957
21.17.1	Méthode	958
21.17.2	Options de la commande	958
21.18	PARAMEDITETIRER (commande)	959
21.18.1	Méthode	959
21.18.2	Options de la commande	959
21.19	PARAMETRER (commande)	959
21.19.1	Description	960
21.20	PARAMETRIZE2D (commande)	960
21.20.1	Description	960
21.21	COLLERBLOC (commande)	960
21.21.1	Description	960
21.22	COLLERPRESS (commande)	960
21.22.1	Méthode	960
21.22.2	Options de la commande	961
21.23	COLLERORIG (commande)	961
21.23.1	Description	961
21.24	COLLAGSPEC (commande)	961
21.24.1	Description	961
21.24.2	Source	962
21.24.3	Coller	962
21.24.4	Coller avec lien	963
21.24.5	Résultat	963
21.24.6	Afficher en tant qu'icône	963
21.25	PBLOCKOPERATIONSDISPLAY (commande)	964
21.25.1	Méthode	964
21.25.2	Options de la commande	964
21.26	PDF (commande)	964
21.26.1	Description	964
21.27	PDFAJUSTER (commande)	964
21.27.1	Description	965
21.27.2	Options de la commande	965
21.28	ATTACHERPDF (commande)	965
21.28.1	Description	965
21.29	-ATTACHERPDF (commande)	965
21.29.1	Description	966
21.29.2	Options de la commande	966
21.30	DELIMPDF (commande)	966
21.30.1	Description	966
21.30.2	Options de la commande	966
21.31	IMPORTPDF (commande)	967
21.31.1	Méthode	967
21.31.2	Options de sous-couche	968
21.31.3	Options d'importation de fichier	968
21.32	-IMPORTPDF (commande)	969
21.33	CALQUESPDF (commande)	969



Table des matières

21.33.1	Description	969
21.34	OPTIONSPDF (commande)	969
21.34.1	Description	969
21.35	PDIM (commande)	969
21.35.1	Méthode	969
21.35.2	Options de la commande	970
21.36	PEDIT (commande)	971
21.36.1	Description	971
21.36.2	Options de la commande	971
21.37	PEDITET (commande)	975
21.37.1	Description	975
21.37.2	Options de la commande	976
21.38	PERPENDICULAIRE (commande)	977
21.38.1	Description	977
21.39	PMAILLE (commande)	977
21.39.1	Description	978
21.39.2	Options de la commande	978
21.40	PLACERVUE (commande)	978
21.40.1	Description	978
21.40.2	Méthode	979
21.40.3	Options de la commande	979
21.41	REPERE (commande)	979
21.41.1	Description	979
21.41.2	Options de la commande	980
21.42	POLYLIGN (commande)	980
21.42.1	Description	980
21.42.2	Méthode	981
21.42.3	Options de la commande	981
21.43	TRACEUR (commande)	983
21.43.1	Description	984
21.44	-TRACEUR (commande)	984
21.44.1	Description	984
21.44.2	Méthode	984
21.44.3	Options de la commande	984
21.45	BANNIERE (commande)	986
21.45.1	Description	986
21.45.2	Entête	987
21.45.3	Pied de page	987
21.45.4	Police de caractères	987
21.45.5	Taille	987
21.46	STYLETRACEUR (commande)	987
21.46.1	Description	987
21.46.2	Style de tracé actif	988
21.46.3	Style de tracé actif	988
21.47	GESTTRACEUR (commande)	988
21.47.1	Description	989
21.48	PLT2DWG (commande) (Express Tools)	989
21.48.1	Méthode	989



Table des matières

21.49	PNGOUT (commande)	989
21.49.1	Description	989
21.50	POINT (commande)	989
21.50.1	Description	989
21.50.2	Méthode	989
21.50.3	Options de la commande	990
21.51	NUAGEPOINTS (commande)	990
21.51.1	Description	990
21.51.2	Options de l'Explorateur de dessins	990
21.51.3	Options du menu contextuel	991
21.52	NUAGEPOINTSALIGNER (commande)	991
21.52.1	Description	991
21.52.2	Options de la commande	991
21.53	ATTACHERNUAGEPOINTS (commande)	992
21.53.1	Méthode	992
21.53.2	Options de la commande	992
21.54	ATTACHERNUAGEPOINTS (commande)	994
21.54.1	Description	994
21.54.2	Options de la commande	994
21.55	Commande POINTCLOUDBUBBLEVIEWER	994
21.55.1	Description	994
21.56	POINTCLOUDCLASSIFY (commande)	994
21.56.1	Exigences	995
21.56.2	Méthode	995
21.56.3	Options de la commande	997
21.57	NUAGEPOINTSPALETTE (commande)	997
21.57.1	Description	997
21.57.2	Méthode	997
21.57.3	Options du panneau Contexte de commande	997
21.58	POINTCLOUDCOMPRESS (commande)	1001
21.58.1	Méthode	1001
21.59	DELIMNUAGEPOINTS (commande)	1002
21.59.1	Description	1002
21.59.2	Méthode	1002
21.59.3	Options de la commande	1002
21.60	NUAGEPOINTSDELIMSOLIDE (commande)	1004
21.60.1	Méthode	1004
21.60.2	Options de la commande	1004
21.61	DECOMPRESSERNUAGEPOINTS (commande)	1005
21.61.1	Méthode	1005
21.62	POINTCLOUDDELETEITEM (commande)	1005
21.62.1	Description	1005
21.62.2	Prétraiter un nouveau scan	1006
21.62.3	Nom	1006
21.62.4	Chemin	1006
21.62.5	Taille	1006
21.62.6	Type	1007
21.62.7	Statut	1007
21.62.8	Zone d'action	1007



Table des matières

21.62.9	Cache total utilisé	1007
21.62.10	Espace libre actuel	1007
21.62.11	Paramètres du dossier cache	1007
21.63	-POINTCLOUDDELETEITEM (commande)	1007
21.63.1	Description	1007
21.63.2	Méthode	1008
21.64	NUAGEPOINTSDETECTETAGE (commande)	1008
21.64.1	Description	1008
21.64.2	Options de la commande	1008
21.65	NUAGEPOINTSDETECTPIECES (commande)	1009
21.65.1	Méthode	1009
21.66	NUAGEPOINTSDEVIATION (commande)	1011
21.66.1	Méthode	1011
21.66.2	Options du panneau Contexte de commande	1012
21.67	NUAGEPOINTSEXPORT (commande)	1013
21.67.1	Description	1013
21.68	NUAGEPOINTSJUSTERCYL (commande)	1013
21.68.1	Description	1013
21.68.2	Méthode	1013
21.68.3	Options de la commande	1014
21.69	NUAGEPOINTSJUSTERPLAN (commande)	1014
21.69.1	Méthode	1014
21.69.2	Options de la commande	1015
21.70	POINTCLOUDFITROOMS (commande)	1017
21.70.1	Méthode	1017
21.70.2	Options de la commande	1017
21.71	NUAGEPOINTSEMPGEOGR (commande)	1018
21.71.1	Méthode	1018
21.71.2	Options de la commande	1018
21.72	POINTCLOUDIMPORT (commande)	1018
21.72.1	Description	1018
21.73	NUAGEPOINTSPANNEAUGESTFERMER (commande)	1018
21.73.1	Description	1019
21.74	NUAGEPOINTSPANNEAUGESTOUVRIR (commande)	1019
21.74.1	Description	1019
21.75	POINTCLOUDNORMALS (commande)	1019
21.75.1	Description	1019
21.76	POINTCLOUDPOINTS_SIZE_MINUS	1019
21.76.1	Description	1019
21.77	POINTCLOUDPOINTS_SIZE_PLUS (commande)	1019
21.77.1	Description	1020
21.78	POINTCLOUDPREPROCESS (commande)	1020
21.79	-POINTCLOUDPREPROCESS (commande)	1020
21.80	NUAGEPOINTS_COUPE_PROJET	1020
21.80.1	Description	1020
21.80.2	Options de la commande	1021
21.81	POINTCLOUDREFERENCE (commande)	1023
21.81.1	Description	1023



Table des matières

21.81.2	Prétraiter un nouveau scan	1024
21.81.3	Nom	1024
21.81.4	Chemin	1024
21.81.5	Taille	1024
21.81.6	Type	1024
21.81.7	Statut	1024
21.81.8	Zone d'action	1024
21.81.9	Cache total utilisé	1025
21.81.10	Espace libre actuel	1025
21.81.11	Paramètres du dossier cache	1025
21.82	-POINTCLOUDREFERENCE (commande)	1025
21.82.1	Description	1025
21.82.2	Méthode	1025
21.82.3	Options de la commande	1025
21.83	NUAGEPOINTSREGION (commande)	1026
21.83.1	Options de la commande	1026
21.84	POINTCLOUDSHOWBUBBLES (commande)	1026
21.84.1	Options de la commande	1027
21.85	ANNULDELIMNUAGEPOINTS (commande)	1027
21.86	SOURCEPONCTUELLE (commande)	1027
21.86.1	Description	1027
21.86.2	Options de la commande	1028
21.87	POLYGONE (commande)	1030
21.87.1	Description	1030
21.87.2	Méthodes pour créer un polygone	1031
21.87.3	Options supplémentaires de la commande POLYGONE	1031
21.88	POLYSOLIDE (commande)	1031
21.88.1	Description	1031
21.88.2	Méthodes de création d'un polysolide	1032
21.88.3	Options supplémentaires de la commande POLYSOLIDE	1033
21.89	APERCU (commande)	1035
21.89.1	Description	1036
21.90	IMPRIMER (commande)	1036
21.90.1	Description	1036
21.90.2	Référence des commandes	1038
21.90.3	Nom mise en page	1038
21.90.4	Créer mise en page	1038
21.90.5	Configuration imprimante / traceur	1038
21.90.6	Éditer configuration de tracé	1038
21.90.7	Taille papier	1038
21.90.8	Aire du tracé	1039
21.90.9	Échelle du tracé	1040
21.90.10	Tables de styles de tracé	1040
21.90.11	Éditer style de tracé	1041
21.90.12	Créer nouveau style de tracé	1041
21.90.13	Orientation du dessin	1041
21.90.14	Décalage tracé	1041
21.90.15	Options de tracé	1041
21.90.16	Option fenêtre ombrée	1042



Table des matières

21.90.17	Imprimer dans un fichier	1042
21.90.18	Nombre de copies	1042
21.90.19	Appliquer	1043
21.90.20	Aperçu	1043
21.91	GESTPROFILS (commande)	1043
21.91.1	Description	1043
21.91.2	Créer	1044
21.91.3	Rendre courant	1044
21.91.4	Copier	1044
21.91.5	Supprimer	1045
21.91.6	Exporter...	1045
21.91.7	Importer...	1045
21.91.8	Démarrer	1045
21.92	PROJETERGEOMETRIE (commande)	1045
21.92.1	Description	1046
21.92.2	Options de la commande	1046
21.93	PROPRIETES (commande)	1047
21.93.1	Description	1047
21.94	FERMERPROP (commande)	1047
21.94.1	Description	1047
21.95	PROPULATE (commande) (Express Tools)	1047
21.95.1	Description	1047
21.95.2	Options de la commande	1047
21.96	PROXYINFO (commande)	1048
21.96.1	Description	1048
21.96.2	Graphiques proxy	1049
21.97	PSBSCALE (commande) (Express Tools)	1049
21.97.1	Méthode	1049
21.97.2	Options de la commande	1049
21.98	IMPMISENPAGE (commande)	1049
21.98.1	Description	1049
21.98.2	Dessin source	1050
21.98.3	Liste des mises en page	1050
21.98.4	Détails	1050
21.99	-IMPMISENPAGE (commande)	1050
21.99.1	Description	1050
21.99.2	Méthode	1051
21.100	ESPACEP (commande)	1051
21.100.1	Description	1051
21.101	PSTSCALE (commande) (Express Tools)	1051
21.101.1	Description	1051
21.101.2	Options de la commande	1051
21.102	PUBLIER (commande)	1051
21.102.1	Description	1051
21.102.2	Liste de feuilles	1052
21.102.3	Dessin	1053
21.102.4	Options PDF	1054
21.102.5	Sortie de publication	1056
21.103	-PUBLIER (commande)	1056



Table des matières

21.103.1	Description	1056
21.103.2	Méthode	1057
21.104	PURGER (commande)	1057
21.104.1	Description	1057
21.104.2	Filtrer les noms des éléments	1057
21.104.3	Purger les éléments imbriqués	1058
21.104.4	Types	1058
21.105	-PURGER (commande)	1059
21.105.1	Méthode	1059
21.105.2	Options de la commande	1059
21.106	PYRAMIDE (commande)	1060
21.106.1	Description	1061
21.106.2	Méthode	1061
21.106.3	Options de la commande	1062
22.	Q	1064
22.1	QCCLOSE (commande)	1064
22.1.1	Description	1064
22.2	COTRAP (commande)	1064
22.2.1	Méthode	1064
22.2.2	Options de la commande	1064
22.3	QLATTACH (commande) (Express Tools)	1065
22.3.1	Méthode	1065
22.4	QLATTACHSET (commande) (Express Tools)	1065
22.4.1	Méthode	1065
22.5	QLDETACHSET (commande) (Express Tools)	1065
22.5.1	Méthode	1065
22.6	LREPERERAP (commande)	1065
22.6.1	Description	1066
22.6.2	Options de la commande	1066
22.7	RAPNOUV (commande)	1066
22.7.1	Description	1066
22.8	IMPRIMER (commande)	1066
22.8.1	Description	1067
22.9	QQUIT (commande) (Express Tools)	1067
22.9.1	Méthode	1067
22.10	QRTEXT (commande)	1067
22.10.1	Description	1067
22.10.2	Options de la commande	1068
22.11	SAUVERAP (commande)	1068
22.11.1	Description	1068
22.11.2	Méthode	1068
22.12	SELECTRAP (commande)	1068
22.12.1	Description	1068
22.13	QRLEADER (commande)	1069
22.13.1	Description	1069
22.13.2	Options de la commande	1069
22.14	TEXTERAP (commande)	1069
22.14.1	Description	1069



Table des matières

22.15	QUADRANT (commande)	1070
22.15.1	Description	1070
22.16	QUICKCALC (commande)	1070
22.16.1	Description	1070
22.17	QUITTER (commande)	1070
22.17.1	Méthode	1070
23.	R	1071
23.1	DEMIDROITE (commande)	1071
23.1.1	Description	1071
23.1.2	Méthodes pour démarrer une demi-droite	1071
23.1.3	Options de la commande DEMIDROITE	1073
23.2	REASSOCAPP (commande)	1074
23.2.1	Description	1075
23.2.2	Applications associées avec les données d'entité	1075
23.2.3	Options	1075
23.3	RECUPERER (commande)	1075
23.3.1	Description	1075
23.4	RECUPERERTOUT (commande)	1075
23.4.1	Description	1076
23.5	ENRSCRIPT (commande)	1076
23.5.1	Description	1076
23.6	RECTANG (commande)	1076
23.6.1	Description	1076
23.6.2	Méthode	1077
23.6.3	Options de la commande	1077
23.7	REDEF (commande)	1079
23.7.1	Description	1079
23.8	REDIR (commande) (Express Tools)	1079
23.8.1	Méthode	1079
23.8.2	Options de la commande	1079
23.9	REDIRMODE (commande) (Express Tools)	1079
23.9.1	Méthode	1079
23.10	-REDIRMODE (commande) (Express Tools)	1080
23.10.1	Méthode	1080
23.11	RETABLIR (commande)	1080
23.11.1	Description	1080
23.12	REDESS (commande)	1080
23.12.1	Description	1081
23.13	REDESTOUT (commande)	1081
23.13.1	Description	1081
23.14	REDSKINFO (commande)	1081
23.14.1	Description	1081
23.15	CLOREF (commande)	1081
23.15.1	Description	1081
23.15.2	Méthode	1082
23.15.3	Options de la commande	1082
23.16	EDITREF (commande)	1082
23.16.1	Description	1082



Table des matières

23.16.2	Chemin	1083
23.16.3	Description	1083
23.16.4	Nom référence	1083
23.16.5	Aperçu	1083
23.16.6	Sélectionnez les entités imbriquées...	1083
23.16.7	Paramètres	1084
23.17	EDITREF (commande)	1084
23.17.1	Description	1084
23.17.2	Options	1084
23.18	COURBESREFERENCE (commande)	1085
23.18.1	Méthode	1085
23.18.2	Options de la commande	1089
23.19	JEUREF (commande)	1089
23.19.1	Description	1089
23.19.2	Options de la commande	1089
23.20	REGEN (commande)	1089
23.20.1	Description	1090
23.21	REGNTOUT (commande)	1090
23.21.1	Description	1090
23.22	REGNAUTO (commande)	1090
23.22.1	Description	1090
23.23	REGION (commande)	1091
23.23.1	Description	1091
23.23.2	Méthode	1091
23.24	REINIT (commande)	1091
23.24.1	Description	1092
23.25	REMOVESKETCHFEATURE (commande)	1092
23.25.1	Méthode	1092
23.26	RENOMMER (commande)	1092
23.26.1	Description	1092
23.27	-RENOMMER (commande)	1092
23.27.1	Options de la commande	1093
23.28	RENDU (commande)	1093
23.28.1	Description	1093
23.28.2	Destination du rendu	1094
23.28.3	Taille de sortie :	1094
23.29	-RENDU (commande)	1094
23.29.1	Description	1094
23.29.2	Options	1095
23.30	RENDUPREDEF (commande)	1095
23.30.1	Description	1095
23.30.2	Options de la commande	1096
23.30.3	Options du menu contextuel	1097
23.31	FERMERFENRENDU (commande)	1098
23.31.1	Description	1098
23.32	FERMERPANNEAURAPPORT (commande)	1098
23.32.1	Description	1098
23.33	OUVRIRPANNEAURAPPORT (commande)	1098



Table des matières

23.33.1	Description	1098
23.34	REPURLS (commande) (Express Tools)	1098
23.34.1	Méthode	1098
23.35	REINITVUESASSOC (commande)	1099
23.35.1	Description	1099
23.36	REINITBLOC (commande)	1099
23.36.1	Description	1099
23.37	REPRENDRE (commande)	1099
23.37.1	Description	1099
23.38	NUAGEREV (commande)	1099
23.38.1	Description	1099
23.38.2	Méthodes de création d'un nuage de révision	1100
23.38.3	Options de la commande NUAGEREV	1102
23.39	XDEDIT (commande) (Express Tools)	1103
23.39.1	Méthode	1103
23.40	REVOLUTION (commande)	1103
23.40.1	Description	1103
23.40.2	Méthode	1104
23.40.3	Options de la commande	1104
23.41	SURFREV (commande)	1106
23.41.1	Méthode	1106
23.42	RUBAN (commande)	1107
23.42.1	Description	1107
23.43	FERMERUBAN (commande)	1107
23.43.1	Description	1107
23.44	ROTATION (commande)	1107
23.44.1	Description	1108
23.44.2	Options de la commande	1108
23.45	ROTATION3D (commande)	1108
23.45.1	Description	1109
23.45.2	Méthode	1109
23.45.3	Options de la commande	1109
23.46	RSCRIPT (commande)	1110
23.46.1	Méthode	1110
23.47	RTEDIT (commande) (Express Tools)	1110
23.47.1	Options de la commande	1110
23.48	RTEXT (commande) (Express Tools)	1111
23.48.1	Description	1111
23.48.2	Options de la commande	1111
23.49	RTEXTAPP (commande) (Express Tools)	1111
23.50	RTLOOK (commande)	1111
23.50.1	Méthode	1111
23.50.2	Options du menu contextuel	1111
23.51	PANDYN (commande)	1112
23.51.1	Méthode	1112
23.51.2	Options du menu contextuel	1112
23.52	ROTADYN (commande)	1112
23.52.1	Méthode	1112



Table des matières

23.52.2	Options du menu contextuel	1113
23.53	RTROTCTR (commande)	1113
23.53.1	Méthode	1113
23.53.2	Options du menu contextuel	1113
23.54	RTROTTF (commande)	1113
23.54.1	Méthode	1114
23.54.2	Options du menu contextuel	1114
23.55	ROTAXDYN (commande)	1114
23.55.1	Méthode	1114
23.55.2	Options du menu contextuel	1114
23.56	ROTAYDYN (commande)	1115
23.56.1	Méthode	1115
23.56.2	Options du menu contextuel	1115
23.57	ROTAZDYN (commande)	1115
23.57.1	Méthode	1115
23.57.2	Options du menu contextuel	1115
23.58	RTUCS (commande) (Express Tools)	1116
23.58.1	Méthode	1116
23.58.2	Options de la commande	1116
23.59	RTUPDOWN (commande)	1116
23.59.1	Méthode	1117
23.59.2	Options du menu contextuel	1117
23.60	RTWALK (commande)	1117
23.60.1	Méthode	1117
23.60.2	Options du menu contextuel	1117
23.61	ZOOMDYN (commande)	1117
23.61.1	Méthode	1118
23.61.2	Options du menu contextuel	1118
23.62	SURFREGL (commande)	1118
23.62.1	Description	1118
23.62.2	Méthode	1118
24.	S	1119
24.1	SAUVEGRD (commande)	1119
24.1.1	Description	1119
24.2	SAUVETOUT (commande)	1120
24.2.1	Méthode	1120
24.3	SAUVENOM (commande)	1120
24.3.1	Description	1120
24.4	SAVEASR12 (commande)	1120
24.4.1	Description	1120
24.5	SAVE-CLOSEALL (commande) (Express tools)	1121
24.5.1	Méthode	1121
24.6	DOSSIERSAUVFICHER (commande)	1121
24.6.1	Description	1121
24.7	ECHELLE (commande)	1121
24.7.1	Méthode	1121
24.7.2	Options de la commande	1122
24.8	MODIFLISTECHELLE (commande)	1122



Table des matières

24.8.1	Description	1122
24.9	-MODIFLISTECHELLE (commande)	1122
24.9.1	Description	1122
24.9.2	Options de la commande	1122
24.10	SCREENSHOT (commande)	1122
24.10.1	Description	1123
24.11	SCRIPT (commande)	1123
24.11.1	Description	1123
24.12	BARREDEFIL (commande)	1123
24.12.1	Description	1123
24.12.2	Options de la commande	1123
24.13	COUPE (commande)	1123
24.13.1	Description	1124
24.13.2	Options de la commande	1124
24.14	PLANDECOUPE (commande)	1125
24.14.1	Description	1125
24.14.2	Options de la commande	1125
24.15	PARAMPLANCOUPE (commande)	1126
24.15.1	Description	1126
24.15.2	Méthodes	1126
24.15.3	Options de la commande	1126
24.15.4	Options du menu contextuel	1134
24.16	PLANCOUPEVSBLOC (commande)	1134
24.16.1	Description	1134
24.16.2	Destination	1135
24.16.3	Géométrie source	1136
24.16.4	Plan de coupe	1136
24.16.5	Type de section	1136
24.17	SECURITE (commande)	1137
24.17.1	Description	1137
24.17.2	Très élevé	1137
24.17.3	Élevé	1137
24.17.4	Moyen	1138
24.17.5	Faible	1138
24.17.6	Option de sources fiables	1138
24.18	OPTIONSSECURITE (commande)	1138
24.18.1	Description	1138
24.18.2	Entrer le mot de passe	1139
24.18.3	Fournisseur de chiffrement	1139
24.18.4	Longueur de clé	1139
24.19	SELECT (commande)	1139
24.19.1	Description	1139
24.19.2	Méthodes	1139
24.19.3	Options de la commande	1139
24.20	SELECTFACESALIGNE (commande)	1143
24.20.1	Méthode	1144
24.21	SELECTSOLIDEALIGNE (commande)	1144
24.21.1	Méthode	1144
24.22	SELECTFACESCONNECTE (commande)	1145



Table des matières

24.22.1	Méthode	1145
24.23	SELECTSOLIDECONNECTE (commande)	1146
24.23.1	Méthode	1146
24.24	SELECTSIMILAIRE (commande)	1146
24.24.1	Description	1146
24.24.2	Méthode	1146
24.24.3	Options de la commande	1147
24.25	SELTOUT (commande)	1147
24.25.1	Description	1148
24.26	DEFDUCALQUE (commande)	1148
24.26.1	Description	1148
24.26.2	Méthode	1148
24.26.3	Options de la commande	1148
24.27	-DEFDUCALQUE (commande)	1148
24.27.1	Description	1149
24.27.2	Méthodes	1149
24.27.3	Options	1149
24.28	SETLICENSELEVEL (commande)	1149
24.28.1	Description	1149
24.28.2	Méthode	1149
24.28.3	Options de la commande	1150
24.29	PARAMETRES (commande)	1150
24.29.1	Description	1150
24.29.2	Par catégories	1151
24.29.3	Alphabétique	1151
24.29.4	Afficher seulement les différences	1152
24.29.5	Configurations de dialogue	1152
24.29.6	Barre de recherche	1152
24.29.7	Suivant	1152
24.29.8	Précédent	1152
24.29.9	Exporter	1152
24.29.10	Nom	1152
24.29.11	Description	1152
24.29.12	Propriétés	1152
24.30	PARAMRECHERCHE (commande)	1152
24.30.1	Description	1152
24.30.2	Méthode	1152
24.31	PARAMSCU (commande)	1153
24.31.1	Description	1153
24.31.2	Définir SCU sélectionné relativement à...	1154
24.31.3	Orienter la vue dans le plan du SCU sélectionné	1154
24.31.4	Sélectionner SCU	1155
24.31.5	SCU planaires	1155
24.32	MODIFVAR (commande)	1155
24.32.1	Description	1155
24.32.2	Méthode	1155
24.32.3	Options de la commande	1155
24.33	OMBRAJE (commande)	1156
24.33.1	Description	1156



Table des matières

24.34	MODEOMBRE (commande)	1156
24.34.1	Description	1156
24.34.2	Options de la commande	1156
24.35	-MODEOMBRE (commande)	1161
24.35.1	Description	1161
24.35.2	Options de la commande	1161
24.36	FORME (commande)	1164
24.36.1	Méthode	1164
24.36.2	Options de la commande	1164
24.37	JEUFEUILLES (commande)	1165
24.37.1	Description	1165
24.38	CACHERJEUFEUILLES (commande)	1165
24.38.1	Description	1165
24.39	SHELL (commande)	1165
24.39.1	Description	1165
24.39.2	Méthode	1165
24.40	SHOWURLS (commande) (Express Tools)	1165
24.40.1	Méthode	1166
24.40.2	Afficher l'URL	1166
24.40.3	Éditer	1166
24.40.4	Remplacer	1166
24.40.5	Fermer	1166
24.40.6	Aide	1166
24.41	SHP2BLK (commande) (Express Tools)	1166
24.41.1	Méthode	1167
24.42	VALIDERSIG (commande)	1167
24.42.1	Méthode	1167
24.43	SIMPLIFIER (commande)	1169
24.43.1	Description	1169
24.43.2	Méthode	1169
24.43.3	Entités	1170
24.43.4	Paramètres	1170
24.43.5	Simplifier	1171
24.43.6	Options de la commande	1172
24.44	SINGLETON (commande)	1173
24.44.1	Options de la commande	1173
24.45	MAINLEV (commande)	1173
24.45.1	Description	1173
24.45.2	Options de la commande	1174
24.46	SECTION (commande)	1174
24.46.1	Méthode	1175
24.46.2	Options de la commande	1176
24.47	TOEXPORTASSEMBLAGE (commande)	1180
24.47.1	Méthode	1180
24.47.2	Options de la commande	1181
24.48	SMBEAD (commande)	1181
24.48.1	Description	1181
24.48.2	Méthode	1181



Table des matières

24.48.3	Options de la commande	1181
24.49	SMBEND (commande)	1182
24.49.1	Méthode	1182
24.49.2	Options de la commande	1183
24.50	TOLCREERPLI (commande)	1183
24.50.1	Description	1183
24.51	TOLCHANGEPLI (commande)	1183
24.51.1	Description	1183
24.52	TOLCONVERT (commande)	1183
24.52.1	Description	1184
24.52.2	Options de la commande	1184
24.53	TOLSUPR (commande)	1184
24.53.1	Description	1184
24.53.2	Méthode	1184
24.54	TOLDISSOUDRE (commande)	1184
24.54.1	Description	1185
24.54.2	Méthode	1185
24.55	TOLECLATER (commande)	1185
24.55.1	Méthode	1185
24.56	TOLEXPOR2D (commande)	1185
24.56.1	Description	1185
24.57	TOLEXPOROSM (commande)	1186
24.57.1	Description	1186
24.57.2	Options de la commande	1186
24.58	TOLEXTRUDER (commande)	1186
24.58.1	Description	1187
24.58.2	Méthode	1187
24.59	SMFLANGE (commande)	1187
24.59.1	Description	1188
24.59.2	Options de la commande	1188
24.60	TOLBORDBASE (commande)	1188
24.60.1	Description	1188
24.61	TOLPLIERREBORD (commande)	1188
24.61.1	Options de la commande	1188
24.62	TOLBORDCONNECT (commande)	1191
24.63	TOLCONTOURBORD (commande)	1191
24.63.1	Description	1191
24.64	TOLBORDPLIER (commande)	1192
24.64.1	Description	1192
24.64.2	Options de la commande	1192
24.65	TOLBORDROT (commande)	1195
24.65.1	Description	1195
24.66	TOLBASCULER (commande)	1195
24.66.1	Méthode	1195
24.66.2	Options de la commande	1195
24.67	TOLFORME (commande)	1196
24.67.1	Méthode	1196
24.67.2	Options de la commande	1197



Table des matières

24.68	SMHEM (commande)	1197
24.68.1	Méthode	1197
24.68.2	Option de la commande	1197
24.69	TOLCREERBORD (commande)	1199
24.69.1	Méthode	1200
24.70	TOLGRAVER (commande)	1200
24.70.1	Description	1200
24.71	TOLRACCOURCI (commande)	1200
24.71.1	Méthode	1200
24.71.2	Option de la commande	1202
24.72	SMJUNCTION (commande)	1202
24.72.1	Description	1202
24.72.2	Méthode	1202
24.72.3	Option de la commande	1203
24.73	TOLCREERJUNCTION (commande)	1203
24.73.1	Description	1203
24.74	TOLCHANGEJUNCTION (commande)	1203
24.74.1	Méthode	1203
24.75	TOLLISSE (commande)	1204
24.75.1	Description	1204
24.75.2	Options de la commande	1204
24.76	TOLPARAMETRER (commande)	1206
24.76.1	Description	1206
24.77	SMQUICK (commande)	1206
24.77.1	Méthode	1206
24.77.2	Options de la commande	1206
24.78	TOLCREEGRUGEAGE (commande)	1207
24.78.1	Description	1207
24.78.2	Options de la commande	1207
24.79	TOLCREEGRUGEAGE (commande)	1208
24.79.1	Description	1208
24.80	TOLCHANGEGRUGEAGE (commande)	1208
24.80.1	Description	1208
24.80.2	Options de la commande	1208
24.80.3	Illustration de l'extension de grugeage	1211
24.81	TOLREPARER (commande)	1213
24.81.1	Méthode	1213
24.81.2	Options de la commande	1213
24.82	TOLREPLACER (commande)	1215
24.82.1	Description	1215
24.82.2	Options de la commande	1215
24.83	TOLCREERDECOUPE (commande)	1216
24.83.1	Description	1216
24.84	TOLBORDROULE (commande)	1216
24.84.1	Méthode	1216
24.84.2	Option de la commande	1217
24.85	TOLROTATION (commande)	1218
24.85.1	Description	1218



Table des matières

24.86	TOLSELECT (commande)	1218
24.86.1	Description	1218
24.86.2	Options de la commande	1218
24.87	TOLSEPARER (commande)	1219
24.87.1	Description	1219
24.87.2	Méthode	1219
24.87.3	Options de la commande	1219
24.88	SMTAB (commande)	1220
24.88.1	Méthode	1220
24.88.2	Option de la commande	1221
24.89	TOLCREERONGLET (commande)	1222
24.89.1	Description	1222
24.90	TOLDEPLIER (commande)	1222
24.90.1	Méthode	1222
24.90.2	Option de la commande	1222
24.91	RESOL (commande)	1223
24.91.1	Méthode	1223
24.91.2	Options de la commande	1223
24.92	SOLIDE (commande)	1224
24.92.1	Méthode	1224
24.92.2	Options de la commande	1224
24.93	EDITSOLIDE (commande)	1225
24.93.1	Description	1225
24.93.2	Options de la commande	1225
24.94	SOLPROFIL (commande)	1227
24.94.1	Méthode	1227
24.94.2	Options de la commande	1227
24.95	ORTHOGRAPHE (commande)	1228
24.95.1	Description	1228
24.95.2	Référence des commandes	1229
24.95.3	Où vérifier :	1229
24.95.4	Sélectionnez les entités	1230
24.95.5	Démarrer	1230
24.95.6	Mot actif	1230
24.95.7	Suggestions	1230
24.95.8	Ignorer	1230
24.95.9	Ignorer tout	1230
24.95.10	Modifier	1230
24.95.11	Changer tout	1230
24.95.12	Ajouter	1230
24.95.13	Rechercher	1230
24.95.14	Dictionnaires	1230
24.95.15	Contexte	1230
24.96	SPHERE (commande)	1231
24.96.1	Description	1231
24.96.2	Méthodes pour créer une sphère	1231
24.96.3	Option de la commande SPHERE	1231
24.97	SPLINE (commande)	1232
24.97.1	Description	1232



Table des matières

24.97.2	Méthodes pour créer une spline	1232
24.97.3	Options supplémentaires de la commande SPLINE	1233
24.98	EDITSPLINE (commande)	1233
24.98.1	Description	1233
24.98.2	Options de la commande	1233
24.99	SOURCEDIRIGEE (commande)	1235
24.99.1	Description	1235
24.99.2	Options de la commande	1235
24.100	SSX (commande) (Express Tools)	1238
24.100.1	Méthode	1238
24.100.2	Options de la commande	1238
24.101	FERMERPANNEAUIECESTD (commande)	1239
24.101.1	Description	1239
24.102	OUVRIRPANNEAUIECESTD (commande)	1239
24.102.1	Description	1239
24.103	NORMES (commande)	1239
24.103.1	Méthodes	1239
24.103.2	Boîte de dialogue NORMES	1240
24.104	BARETAT (commande)	1241
24.104.1	Description	1241
24.105	ETAT (commande)	1241
24.105.1	Description	1241
24.106	SAUVESTL (commande)	1241
24.106.1	Description	1242
24.106.2	Méthode	1242
24.106.3	Options de la commande	1242
24.107	STOPSCRIPT (commande)	1242
24.107.1	Description	1243
24.108	ETIRER (commande)	1243
24.108.1	Méthode	1243
24.109	PANNEAUSTRUCTURE (commande)	1243
24.109.1	Description	1243
24.110	FERMERPANNEAUSTRUCTURE (commande)	1243
24.110.1	Description	1243
24.111	STYLE (commande)	1243
24.111.1	Description	1244
24.111.2	Options de la commande	1244
24.111.3	Options du menu contextuel	1246
24.112	-STYLE (commande)	1246
24.112.1	Description	1246
24.112.2	Options de la commande	1246
24.113	GESTSTYLE (commande)	1247
24.113.1	Méthode	1247
24.114	SOUSTRAIRE (commande)	1247
24.114.1	Description	1248
24.114.2	Méthode	1248
24.115	PROPRSOLEIL (commande)	1248
24.115.1	Description	1248



Table des matières

24.115.2	Options de l'explorateur de dessin	1249
24.115.3	Options du menu contextuel	1250
24.116	SUPERHATCH (commande) (Express Tools)	1250
24.116.1	Méthode	1250
24.117	DOSSIERSUPPORT (commande)	1250
24.117.1	Description	1251
24.118	SUPPRESS (commande)	1251
24.118.1	Description	1251
24.118.2	Options de la commande	1251
24.119	OPTIONSVG (commande)	1251
24.119.1	Description	1251
24.120	BALAYAGE (commande)	1251
24.120.1	Description	1252
24.120.2	Méthode	1252
24.120.3	Options de la commande	1252
24.121	SYSVDLG (commande) (Express Tools)	1254
24.121.1	Méthode	1254
24.121.2	Variables système	1255
24.121.3	Détails	1255
24.121.4	Valeur	1255
24.121.5	Info	1255
24.121.6	Aide	1255
24.121.7	Mettre à jour	1255
24.121.8	Enregistrer	1256
24.121.9	Recherche	1256
24.122	FENSYST (commande)	1256
24.122.1	Description	1256
24.122.2	Options de la commande	1256
25.	T	1258
25.1	TABLEAU (commande)	1258
25.1.1	Description	1258
25.1.2	A partir de rien	1258
25.1.3	A partir des données	1258
25.2	-TABLEAU (commande)	1259
25.2.1	Description	1259
25.2.2	Méthode	1259
25.2.3	Option de la commande	1260
25.3	MODIFTABLEAU (commande)	1260
25.3.1	Méthode	1260
25.4	EXPORTERTABLEAU (commande)	1260
25.4.1	Méthode	1260
25.5	MODTABLEAU (commande)	1260
25.5.1	Méthode	1260
25.5.2	Options de la barre d'outils Tableau	1261
25.5.3	Options du menu contextuel	1264
25.6	STYLETABLEAU (commande)	1266
25.6.1	Description	1266
25.6.2	Options de la commande	1266
25.6.3	Options du menu contextuel	1267



Table des matières

25.7	TABLETTE (commande)	1267
25.7.1	Description	1268
25.7.2	Méthode	1268
25.7.3	Options de la commande	1268
25.8	SURFEXTR (commande)	1268
25.8.1	Méthode	1268
25.9	TANGENTE (commande)	1269
25.9.1	Description	1269
25.10	TCASE (commande) (Express Tools)	1269
25.10.1	Méthode	1270
25.11	-TCASE (commande) (Express Tools)	1270
25.11.1	Méthode	1270
25.12	TCIRCLE (commande) (Express Tools)	1271
25.12.1	Méthode	1271
25.12.2	Options de la commande	1271
25.13	CONNECTT (commande)	1271
25.13.1	Description	1272
25.13.2	Options de la commande	1272
25.14	TCOUNT (commande) (Express Tools)	1273
25.14.1	Méthode	1273
25.14.2	Options de la commande	1273
25.15	DOSSIERGABARIT (commande)	1273
25.15.1	Description	1274
25.16	TEXTE (commande)	1274
25.16.1	Méthode	1274
25.16.2	Options de la commande	1274
25.17	-TEXTE (commande)	1275
25.17.1	Description	1275
25.18	TEXTEDIT (commande) (Express Tools)	1275
25.18.1	Description	1275
25.19	TEXTFIT (commande) (Express Tools)	1275
25.19.1	Méthode	1275
25.19.2	Options de la commande	1276
25.20	TEXTMASK (commande) (Express Tools)	1276
25.20.1	Méthode	1276
25.20.2	Options de la commande	1276
25.21	ECRANTXT (commande)	1276
25.21.1	Description	1277
25.22	TEXTEPREMIERPLAN (commande)	1277
25.22.1	Description	1277
25.22.2	Options de la commande	1277
25.23	TEXTUNMASK (commande) (Express Tools)	1277
25.24	TFRAMES (commande) (Express Tools)	1277
25.24.1	Méthode	1278
25.25	SAUVETIFF (commande)	1278
25.25.1	Méthode	1278
25.26	TEMPS (commande)	1278
25.26.1	Description	1279



Table des matières

25.26.2	Options de la commande	1279
25.27	-TIN (commande)	1279
25.27.1	Description	1279
25.27.2	Méthode	1280
25.27.3	Options de la commande	1280
25.28	TIN (commande)	1281
25.28.1	Description	1282
25.28.2	Méthode	1282
25.28.3	Options de la commande	1282
25.29	TINASSIGNERIMAGE (commande)	1285
25.29.1	Méthode	1285
25.30	TINEDIT (commande)	1286
25.30.1	Description	1286
25.30.2	Options de la commande	1286
25.31	TINEXTRAIRE (commande)	1292
25.31.1	Description	1292
25.31.2	Options de la commande	1292
25.32	TINFUSION (commande)	1293
25.32.1	Description	1293
25.33	TINMODIFIER (commande)	1293
25.33.1	Description	1294
25.33.2	Options de la commande	1294
25.34	TINPROJETER (commande)	1294
25.34.1	Description	1294
25.35	INSERDANSTABLEAU (commande)	1295
25.35.1	Méthode	1295
25.35.2	Nom	1296
25.35.3	Parcourir	1296
25.35.4	Chemin	1296
25.35.5	Aperçu	1296
25.35.6	Propriétés	1297
25.35.7	Alignement cellule :	1297
25.36	TINVOLUME (commande)	1297
25.36.1	Méthode	1297
25.36.2	Options de la commande	1297
25.37	TINWATERDROP (commande)	1298
25.37.1	Méthode	1298
25.38	TJUST (commande) (Express Tools)	1298
25.38.1	Options de la commande	1298
25.39	TOLERANCE (commande)	1299
25.39.1	Description	1299
25.39.2	Symbole	1300
25.39.3	Tolérance 1 & 2	1300
25.39.4	Donnée 1, 2 & 3	1300
25.40	BAROUTIL (commande)	1302
25.40.1	Méthode	1302
25.40.2	Options de la commande	1302
25.41	-BAROUTIL (commande)	1302



Table des matières

25.41.1	Description	1302
25.42	PALETTEOUTILS (commande)	1303
25.42.1	Description	1303
25.43	FERMERPALETTEOUTILS (commande)	1303
25.43.1	Description	1303
25.44	-PANNEAUOUTIL (commande)	1303
25.44.1	Description	1303
25.44.2	Méthode	1303
25.44.3	Options de la commande	1303
25.45	TORIENT (commande) (Express Tools)	1303
25.45.1	Méthode	1304
25.45.2	Options de la commande	1305
25.46	TORE (commande)	1305
25.46.1	Description	1305
25.46.2	Méthodes pour créer un tore	1306
25.46.3	Options de la commande TORE	1306
25.47	NAVPALOUTILS (commande)	1306
25.47.1	Description	1307
25.47.2	Méthode	1307
25.48	TRACER (commande)	1307
25.48.1	Description	1307
25.49	TRANSPARENCE (commande)	1307
25.49.1	Méthode	1307
25.49.2	Options de la commande	1310
25.50	TREX (commande) (Express Tools)	1310
25.50.1	Méthode	1310
25.51	AJUSTER (commande)	1310
25.51.1	Méthode	1311
25.51.2	Options de la commande	1311
25.52	TSCALE (commande) (Express Tools)	1311
25.52.1	Méthode	1312
25.52.2	Options de la commande	1312
25.53	TSPACEINVADERS (commande) (Express Tools)	1312
25.53.1	Méthode	1312
25.53.2	Options de la commande	1312
25.54	OUVRIRTUTORIEL (commande)	1312
25.54.1	Description	1313
25.54.2	Méthode	1313
25.55	TXT2MTXT (commande)	1314
25.55.1	Méthode	1314
25.55.2	Options de la commande	1314
25.56	TXTEXP (commande)	1315
25.56.1	Méthode	1315
25.57	TYPEDPLANS (commande)	1315
25.57.1	Description	1315
25.57.2	Recherche	1316
25.57.3	Menu contextuel	1316
25.57.4	Modifier le plan type	1316



Table des matières

25.57.5	Ajouter un plan type	1316
26.	U	1317
26.1	U (commande)	1317
26.1.1	Description	1317
26.2	SCU (commande)	1317
26.2.1	Méthode	1317
26.2.2	Options de la commande	1317
26.3	ICONESCU (commande)	1318
26.3.1	Description	1319
26.3.2	Options de la commande	1319
26.4	NONDEF (commande)	1319
26.4.1	Méthode	1319
26.5	ANNULER (commande)	1319
26.5.1	Description	1319
26.5.2	Options de la commande	1320
26.6	UNDOENT (commande)	1320
26.6.1	Description	1320
26.6.2	Options de la commande	1321
26.7	DISSOCIER (commande)	1321
26.7.1	Méthode	1321
26.7.2	Options de la commande	1321
26.8	UNION (commande)	1321
26.8.1	Description	1322
26.8.2	Méthode	1322
26.9	DEISOLEROBJETS (commande)	1322
26.9.1	Description	1322
26.10	UNITES (commande)	1323
26.10.1	Description	1323
26.11	-UNITES (commande)	1323
26.11.1	Options de la commande	1323
26.12	MISEAJOURCHAMP (commande)	1324
26.12.1	Description	1324
26.13	MAJBLOCPRESENT (commande)	1324
26.13.1	Description	1325
26.13.2	Options de la commande	1325
26.14	UPDATESKETCH (commande)	1325
26.14.1	Description	1325
26.14.2	Méthode	1325
26.15	URL (commande)	1325
26.15.1	Description	1325
26.16	Commande USAVE-CLOSEALL (Outils Express)	1325
27.	V	1326
27.1	VBAIDE (commande)	1326
27.1.1	Description	1326
27.2	CHARGVBA (commande)	1326
27.2.1	Description	1326
27.3	CHARGVBA (commande)	1326
27.3.1	Description	1327



Table des matières

27.4	GESTVBA (commande)	1327
27.4.1	Description	1327
27.4.2	Dessin	1327
27.4.3	Projet imbriqué	1328
27.4.4	Projets	1328
27.4.5	Extraire	1328
27.4.6	Intégrer	1328
27.4.7	Nouveau	1328
27.4.8	Enregistrer sous	1328
27.4.9	Charger	1328
27.4.10	Décharger	1329
27.4.11	Macros (Macros)	1329
27.4.12	Éditeur Visual Basic	1329
27.5	NOUVBA (commande)	1329
27.5.1	Description	1329
27.6	EXECVBA (commande)	1329
27.6.1	Description	1329
27.6.2	Nom macro	1330
27.6.3	Macros dans	1330
27.6.4	Description	1330
27.6.5	Exécuter	1330
27.6.6	Pas à pas détaillé	1330
27.6.7	Éditer	1330
27.6.8	Créer	1330
27.6.9	Supprimer	1330
27.7	-EXECVBA (commande)	1330
27.7.1	Description	1331
27.8	VBASECURITE (commande)	1331
27.8.1	Description	1331
27.9	DECHARGVBA (commande)	1331
27.9.1	Description	1331
27.10	VERSIONCONTROL (commande)	1331
27.10.1	Description	1331
27.10.2	Méthode	1331
27.10.3	Options de la commande	1332
27.11	VUES (commande)	1332
27.11.1	Description	1333
27.11.2	Options dans le panneau Éditer la vue	1333
27.11.3	Options du menu contextuel	1334
27.12	-VUES (commande)	1335
27.12.1	Description	1335
27.12.2	Options de la commande	1335
27.13	VUEBASE (commande)	1335
27.13.1	Méthode	1336
27.13.2	Options de la commande	1336
27.14	VUEINTERROMPUE (commande)	1339
27.14.1	Méthode	1340
27.14.2	Options de la commande	1340
27.14.3	Poignées d'édition	1341



Table des matières

27.15	VUEDETAIL (commande)	1341
27.15.1	Méthode	1342
27.15.2	Options de la commande	1342
27.15.3	Éditeur de poignées	1343
27.16	VUEDETAILSLYLE (commande)	1344
27.16.1	Description	1344
27.16.2	Options du panneau Modifier le style de la vue de détail	1344
27.16.3	Options du menu contextuel	1345
27.17	VUEMODIFIER (commande)	1346
27.17.1	Méthode	1346
27.17.2	Options de la commande	1346
27.18	VUEEXP (commande)	1346
27.18.1	Description	1346
27.18.2	Méthode	1347
27.18.3	Options de la commande	1347
27.19	VIEWHORIZONTAL (commande)	1347
27.19.1	Description	1347
27.20	LIBELLEVUE (commande)	1347
27.20.1	Description	1347
27.21	VIEWPOINT (commande)	1347
27.21.1	Description	1347
27.22	VUEPROJ (commande)	1347
27.22.1	Méthode	1348
27.22.2	Options de la commande	1348
27.23	RESVUE (commande)	1348
27.23.1	Description	1349
27.23.2	Options de la commande	1349
27.24	VUECOUPE (commande)	1349
27.24.1	Méthode	1349
27.24.2	Options de la commande	1349
27.24.3	Éditeur de poignées	1353
27.25	VUECOUPESTYLE (commande)	1353
27.25.1	Description	1353
27.25.2	Options du panneau Style de vues en coupe	1354
27.25.3	Options du menu contextuel	1355
27.26	VUEMAJ (commande)	1356
27.26.1	Description	1356
27.26.2	Options de la commande	1356
27.27	VISIBILITYSTATES (commande)	1356
27.27.1	Options de la commande	1356
27.28	VISIBILITYSTATESPANELCLOSE (commande)	1357
27.28.1	Méthodes	1357
27.29	VISIBILITYSTATESPANELOPEN	1357
27.29.1	Description	1358
27.30	VISIBLE (commande)	1358
27.30.1	Description	1358
27.31	STYLESVISUELS (commande)	1358
27.31.1	Description	1358



Table des matières

27.31.2	Options de la commande	1358
27.31.3	Options du menu contextuel	1361
27.32	-STYLESVISUELS (commande)	1361
27.32.1	Description	1361
27.32.2	Options de la commande	1361
27.33	VLIDE (commande)	1365
27.33.1	Description	1365
27.34	VLISP (commande)	1365
27.34.1	Description	1366
27.35	VMLOUT (commande)	1366
27.35.1	Description	1366
27.36	FDELIM (commande)	1366
27.36.1	Description	1366
27.36.2	Options de la commande	1367
27.37	FCALQUE (commande)	1367
27.37.1	Description	1367
27.37.2	Options de la commande	1368
27.38	MAXFENETRE (commande)	1369
27.38.1	Méthode	1369
27.39	MINFENETRE (commande)	1369
27.39.1	Méthode	1369
27.40	POINTVUE (commande)	1369
27.40.1	Description	1369
27.40.2	Méthode	1370
27.40.3	Options de la commande	1370
27.41	FENETRES (commande)	1370
27.41.1	Description	1371
27.41.2	Options de la commande	1371
27.42	-FENETRES (commande)	1374
27.42.1	Description	1374
27.43	VPSCALE (commande) (Express Tools)	1374
27.43.1	Méthode	1374
27.44	VPSYNC (commande) (Express Tools)	1374
27.44.1	Méthode	1374
27.45	STYLVISCOURANT (commande)	1375
27.45.1	Description	1375
27.45.2	Options de la commande	1375
27.46	AFFCLICH (commande)	1375
27.46.1	Description	1375
27.47	OPTIONSVT (commande)	1375
27.47.1	Description	1376
28.	W	1377
28.1	WBLOC (commande)	1377
28.1.1	Description	1377
28.1.2	Fichier destination	1378
28.1.3	Enregistrer bloc	1378
28.1.4	Unités d'insertion	1378
28.1.5	Source du bloc	1378



Table des matières

28.1.6	Entités	1378
28.1.7	Options	1378
28.1.8	Point de base	1378
28.2	-WBLOC (commande)	1379
28.2.1	Description	1379
28.2.2	Options de la commande	1379
28.3	CASCADE (commande)	1379
28.3.1	Description	1379
28.4	FERMERFEN (commande)	1380
28.4.1	Description	1380
28.5	FERMERTOUT (commande)	1380
28.5.1	Description	1380
28.6	LUMIERETOILE (commande)	1380
28.6.1	Description	1380
28.6.2	Options de la commande	1381
28.7	BISEAU (commande)	1383
28.7.1	Description	1383
28.7.2	Méthode	1383
28.7.3	Options de la commande	1384
28.8	QUIDONC (commande)	1384
28.8.1	Description	1384
28.9	MOSAHOR (commande)	1384
28.9.1	Description	1384
28.10	RANGERFENRED (commande)	1385
28.10.1	Description	1385
28.11	NETTOYER (commande)	1385
28.11.1	Description	1385
28.11.2	Méthode	1386
28.11.3	Options de la commande	1386
28.12	SAUVEWMF (commande)	1386
28.12.1	Méthode	1386
28.13	WSUIVANT (commande)	1387
28.13.1	Description	1387
28.14	JEUXTRAVAIL (commande)	1387
28.14.1	Description	1387
28.14.2	Charger la dernière session	1387
28.14.3	Charger jeu de travail	1388
28.14.4	Enregistrer Jeu de Travail	1388
28.14.5	Aide	1388
28.15	ESPTRAVAIL (commande)	1388
28.15.1	Description	1388
28.15.2	Options de la commande	1388
28.16	WPRECEDENT (commande)	1389
28.16.1	Description	1389
28.17	ENREGESPTRAVAIL (commande)	1389
28.17.1	Description	1389
28.17.2	Enregistrez l'espace de travail courant sous un nouveau nom :	1389
28.18	PARAMETRESET (commande)	1389



Table des matières

28.18.1	Description	1389
28.19	MOSAVERT (commande)	1389
28.19.1	Description	1390
29.	X	1391
29.1	XATTACHER (commande)	1391
29.1.1	Description	1391
29.2	XDELIM (commande)	1391
29.2.1	Méthode	1391
29.2.2	Options de la commande	1391
29.3	XDATA (commande) (Express Tools)	1392
29.3.1	Méthode	1392
29.3.2	Options de la commande	1393
29.4	XEDIT (commande) (Express Tools)	1393
29.4.1	Méthode	1393
29.4.2	Nom de l'APP	1394
29.4.3	Valeur	1394
29.4.4	Nouvelle valeur	1394
29.4.5	Choisir	1394
29.5	TEXTFIT (commande) (Express Tools)	1394
29.5.1	Méthode	1394
29.5.2	Options de la commande	1394
29.6	XARETES (commande)	1394
29.6.1	Description	1395
29.7	EXTRACTFACES (commande)	1395
29.7.1	Description	1395
29.7.2	Options de la commande	1395
29.8	DROITE (commande)	1395
29.8.1	Description	1395
29.8.2	Méthodes pour démarrer une droite	1396
29.8.3	Options de la commande DROITE	1398
29.9	XLIST (commande) (Express Tools)	1399
29.9.1	Méthode	1399
29.10	-XLIST (commande) (Express Tools)	1400
29.10.1	Méthode	1400
29.11	XOUVRIR (commande)	1400
29.11.1	Description	1400
29.12	XDECOMPOSER (commande)	1401
29.12.1	Description	1401
29.12.2	Options de la commande	1401
29.13	XREF (commande)	1401
29.13.1	Description	1402
29.14	-XREF (commande)	1402
29.14.1	Description	1402
29.14.2	Options de la commande	1402
30.	Z	1404
30.1	ZCENTER (commande)	1404
30.1.1	Description	1404
30.2	ZINTERSECTION (commande)	1404



Table des matières


30.2.1	Description	1404
30.3	ZKNOT (commande)	1404
30.3.1	Description	1404
30.4	ZMIDPOINT (commande)	1405
30.4.1	Description	1405
30.5	ZNEAREST (commande)	1405
30.5.1	Description	1405
30.6	ZNONE (commande)	1405
30.6.1	Description	1405
30.7	ZOOM (commande)	1406
30.7.1	Description	1406
30.7.2	Options de la commande	1406
30.8	ZPERPENDICULAR (commande)	1407
30.8.1	Description	1407
30.9	ZVERTEX (commande)	1407
30.9.1	Description	1407




1. Référence des commandes

1.1 Exécution des commandes

Dans BricsCAD, vous pouvez lancer des commandes de la manière suivante:

- Barre de commande : en tapant le nom de la commande
- Barre de menus : recherche le nom de commande dans la barre de menus, par exemple Dessiner | Ligne
- Ruban : recherche le nom de commande dans le ruban, par exemple Accueil | Dessin | Ligne
- Barre d'outils : recherche le nom de commande dans la barre d'outils, par exemple Dessiner | 

Remarque : Pour ouvrir une barre d'outils spécifique, placez le curseur sur une barre d'outils, cliquez avec le bouton droit et ouvrez **Barres d'outils > BricsCAD** et choisissez la barre d'outils que vous voulez afficher sur l'écran.

- Onglet quad : recherche le nom de la commande dans l'onglet quad, par exemple Dessiner | 

1.2 Options de commande

Les options de commande s'affichent dans la barre d'état ou la barre de commandes, ainsi que dans un menu d'invite, selon le paramètre de la variable système PROMPTMENU.

La variable système PROMPTOPTIONFORMAT contrôle l'affichage des options de commande dans les invites de ligne de commande.

1.3 Préfixes des commandes

Les préfixes suivants peuvent être utilisés avec les commandes BricsCAD :

Préfixe	Type	Résultat
' (guillemet simple ou apostrophe)	Transparence	Permet l'exécution d'une commande dans une autre commande. ex. Si vous dessinez une ligne, tapez 'zoom à l'invite de commande pour interrompre temporairement la commande LIGNE lors de l'exécution de la commande ZOOM.
- (tiret)	Ligne de commande	Lance une version sans boîte de dialogue d'une commande. Toutes les options de commande sont disponibles dans la ligne de commande. ex. Tapez -calque dans l'invite de commande pour supprimer la boîte de dialogue Explorateur de dessins / Couches. Toutes les options de commande sont disponibles dans la ligne de commande. Ceci est particulièrement utile si vous devez exécuter de telles commandes dans un script.



Préfixe	Type	Résultat
_ (tiret bas)	Global	Exécute la commande originale anglaise (commande globale) dans la version traduite de BricsCAD. Il est recommandé d'utiliser le préfixe de commande global dans les scripts, ou lors de la définition de raccourcis clavier ou d'outils personnalisés.
. (point)	Non défini	Exécute des commandes qui ont été temporairement supprimées de BricsCAD à l'aide de la commande NONDEF .

Les préfixes de commande peuvent être combinés. Par exemple, si la commande ZOOM est temporairement indéfinie, '.zoom exécute la commande ZOOM de manière transparente.



2. +

2.1 +PANNEAUSTRUCTURE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Fichier de configuration de la structure arborescente**.



2.1.1 Description

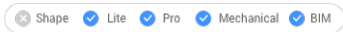
Ouvre la boîte de dialogue **Fichier de configuration de la structure arborescente** pour sélectionner un fichier cst à inclure dans le panneau **Structure**. Après avoir choisi **Ouvrir** dans la boîte de dialogue, le panneau **Structure** s'affiche.



3. ?

3.1 ? (commande)

Ouvre le centre d'assistance de BricsCAD.



3.1.1 Description

Ouvrez le centre d'assistance de BricsCAD pour en savoir plus sur les commandes BricsCAD, les variables système et les flux de travail. Le centre d'assistance s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, à l'aide de votre navigateur Web par défaut, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.



4. 2

4.1 INTERPLAN (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités Intersection.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

4.1.1 Description

Active ou désactive l'accrochage de l'entité d'intersection apparente, qui s'accrochera aux intersections d'entités, même lorsqu'elles semblent s'intersecter uniquement dans l'espace 3D.

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes, mais doit être saisie sans le préfixe apostrophe de transparence (').



5. 3

5.1 3D (commande)

Dessine des entités de maillage 3D de base.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

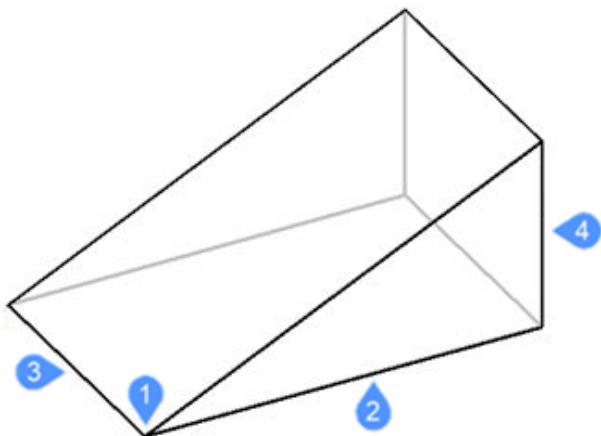
5.1.1 Description

Dessine des entités de maillage 3D de base, notamment des boîtes, des cônes, des cylindres, des cuvettes, des dômes, des maillages, des pyramides, des sphères, des tores et des biseaux.

5.1.2 Options de la commande

Biseau

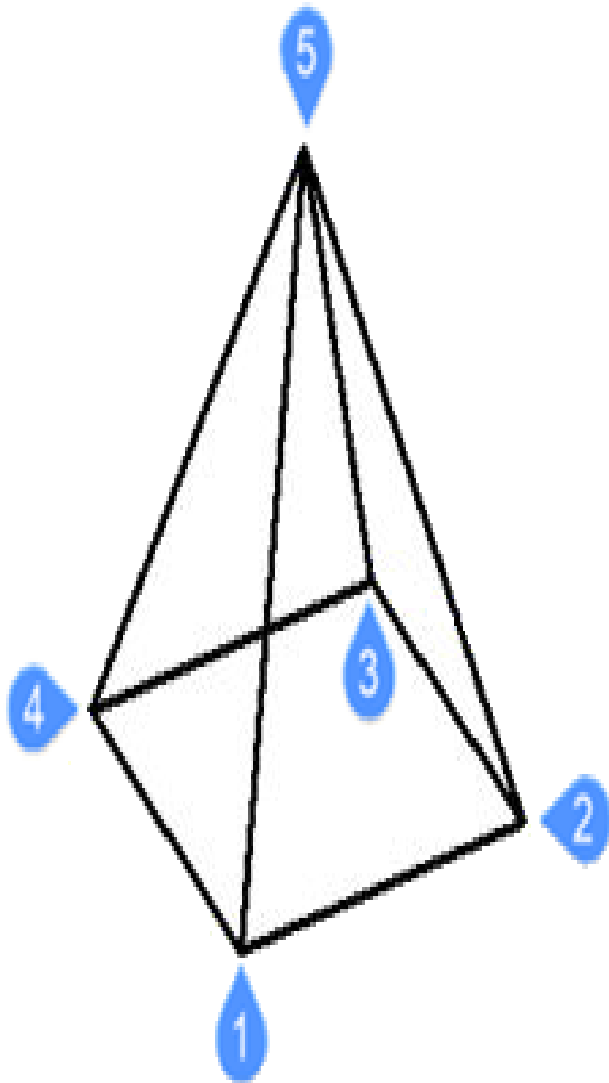
Dessine des biseaux 3D (voir la commande AI_WEDGE).



- 1 Coin du biseau (point de départ)
- 2 Longueur du biseau
- 3 Largeur du biseau
- 4 Hauteur du biseau

Pyramide

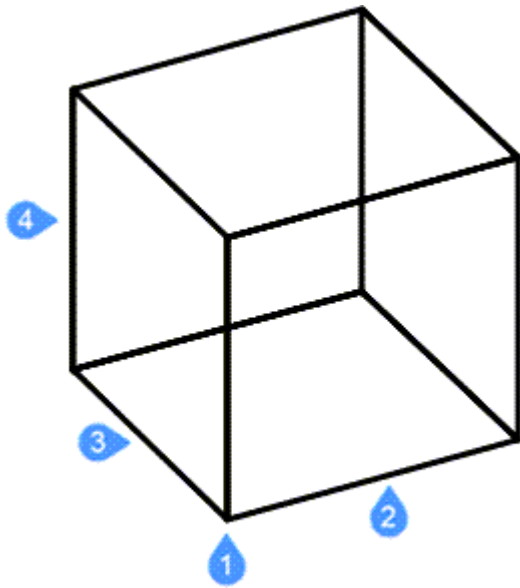
Dessine des pyramides 3D (voir la commande AI_PYRAMID).



- 1 Premier point de la base (point de départ)
- 2 Deuxième point
- 3 Troisième point
- 4 Dernier point de la base
- 5 Définir le sommet de la pyramide

Boîte

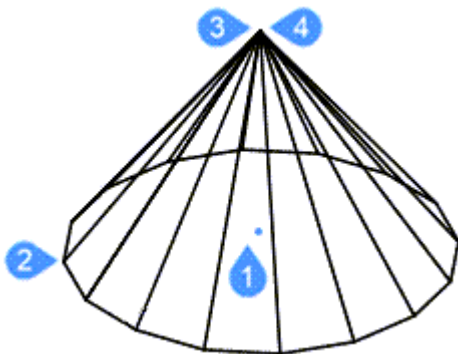
Dessine des boîtes 3D à partir de maillages polyface (voir la commande AI_BOX).



- 1 Coin de la boîte (point de départ)
 - 2 Longueur du côté de la boîte
 - 3 Largeur de la boîte
 - 4 Hauteur de la boîte
- (Terminer en appliquant l'angle de rotation de la boîte)

Cône

Dessine des cônes 3D (voir la commande AI_CONE).



- 1 Centre de la base du cône (point de départ)
 - 2 Rayon de la base du cône ou Diamètre
 - 3 Rayon du sommet du cône ou Diamètre
 - 4 Hauteur du cône
- (Terminer en appliquant le nombre de segments du cône)

Cylindre

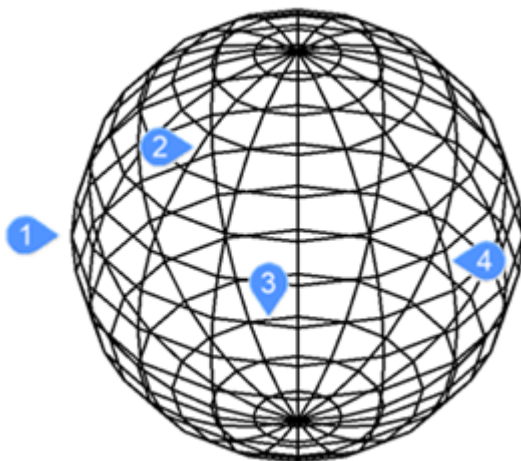
Dessine des cylindres 3D (voir la commande AI_CYLINDER).



- 1 Centre de la base du cylindre (point de départ)
 - 2 Rayon de la base du cylindre ou Diamètre
 - 3 Hauteur du cylindre
- (Terminer en appliquant le nombre de segments du cylindre)

Sphère

Dessine des sphères 3D (voir la commande AI_SPHERE).



- 1 Spécifier le centre de la sphère (point de départ)
- 2 Rayon de la sphère (diamètre)
- 3 Nombre de segments de longitude
- 4 Nombre de segments latitudinaux

Cuvette

Dessine des cuvettes 3D (moitié inférieure d'une sphère) (voir la commande AI_DISH).



Spécifiez le centre de la cuvette (point de départ)

- 1 Rayon de la cuvette (diamètre)
- 2 Nombre de segments autour de la cuvette
- 3 Nombre de segments du haut vers le bas

Dôme

Dessine des dômes 3D (moitié supérieure d'une sphère) (voir la commande AI_DOME).

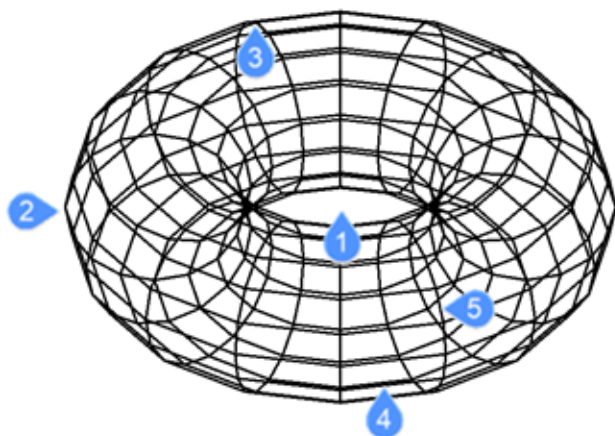


Spécifiez le centre du dôme (point de départ)

- 1 Rayon du dôme (diamètre)
- 2 Nombre de segments autour du dôme
- 3 Nombre de segments du haut vers le bas

Tore

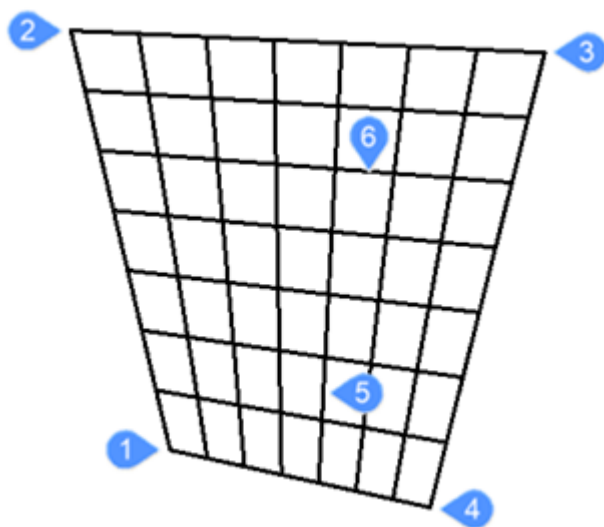
Dessine des tores (anneaux) 3D (voir la commande AI_TORUS).



- 1 Spécifiez le centre du tore entier (point de départ)
- 2 Rayon de tore entier
- 3 Rayon du corps du tore (diamètre)
- 4 Segments autour du corps du tore
- 5 Segments autour du tore entier

Maillage

Dessine des maillages 3D (voir la commande 3DMESH).

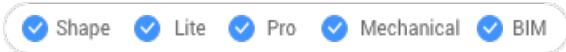


- 1 Premier des quatre coins du maillage polygonal (point de départ)
- 2 Deuxième coin
- 3 Troisième coin
- 4 Dernier coin pour le maillage
- 5 Nombre de segments – axe principal
- 6 Nombre de segments – axe secondaire



5.2 3DARRAY (commande)

Construit des réseaux rectangulaires et polaires statiques en lignes, colonnes et niveaux.



Icône : 

Alias : 3A

5.2.1 Description

Crée des réseaux rectangulaires 3D en utilisant des lignes, des colonnes et des niveaux et des réseaux polaires 3D en utilisant un axe central/point central et un angle de rotation.

5.2.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour créer des réseaux 3D :

- Polaire
- Rectangulaire

5.2.3 Options de la commande

Polaire

Crée des réseaux polaires 3D.

Entrer pour spécifier l'angle entre les éléments

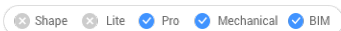
Permet de spécifier l'angle entre les éléments.

Rectangulaire

Crée des réseaux rectangulaires 3D.

5.3 3DCOMPARER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Comparer deux modèles**.



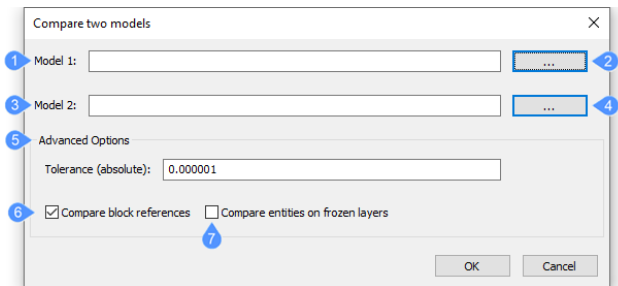
Icône : 

5.3.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Comparer deux modèles** pour comparer la géométrie des solides et des surfaces entre deux fichiers de dessin.

La boîte de dialogue **Comparer deux modèles** vous permet d'effectuer une comparaison géométrique des solides et des surfaces entre deux fichiers de dessin.

Le résultat s'affiche dans un nouveau dessin en plus d'être signalé dans le panneau du **Navigateur mécanique**.



- 1 Modèle 1
- 2 Sélectionnez 1^e dessin
- 3 Modèle 2
- 4 Sélection du 2^e dessin
- 5 Options avancées
- 6 Comparer les références de bloc
- 7 Comparer les entités sur des calques gelés

5.3.2 Modèle 1

Spécifie le nom du fichier du premier dessin à comparer.

5.3.3 Sélectionnez 1^e dessin

Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner le premier dessin à comparer pour choisir le dessin souhaité.

5.3.4 Modèle 2

Spécifie le nom du fichier du deuxième dessin à comparer.

5.3.5 Sélection du 2^e dessin

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le second dessin à comparer** pour choisir le dessin souhaité.

5.3.6 Options avancées

La tolérance (absolue) exprime la valeur seuil pour la comparaison de la géométrie : elle détermine la proximité que doivent avoir deux modèles pour être considérés comme inchangés.

5.3.7 Comparer les références de bloc

Détermine si le contenu des blocs doit être comparé :

- **Oui** - compare les solides et les surfaces en blocs.
- **Non** - ignore les solides et les surfaces dans les blocs.

Cette commande fonctionne avec les blocs réguliers et les insertions de profondeur arbitraire, qui contiennent des solides ou des surfaces, y compris les assemblages qui utilisent des structures de blocs.



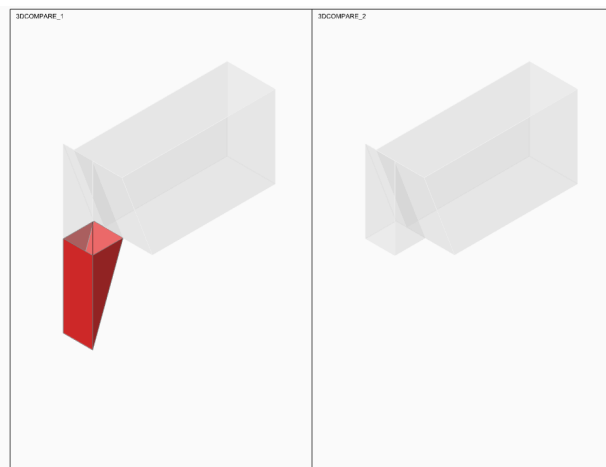
5.3.8 Comparer les entités sur des calques gelés

Détermine si les entités sur les calques gelés doivent être comparées :

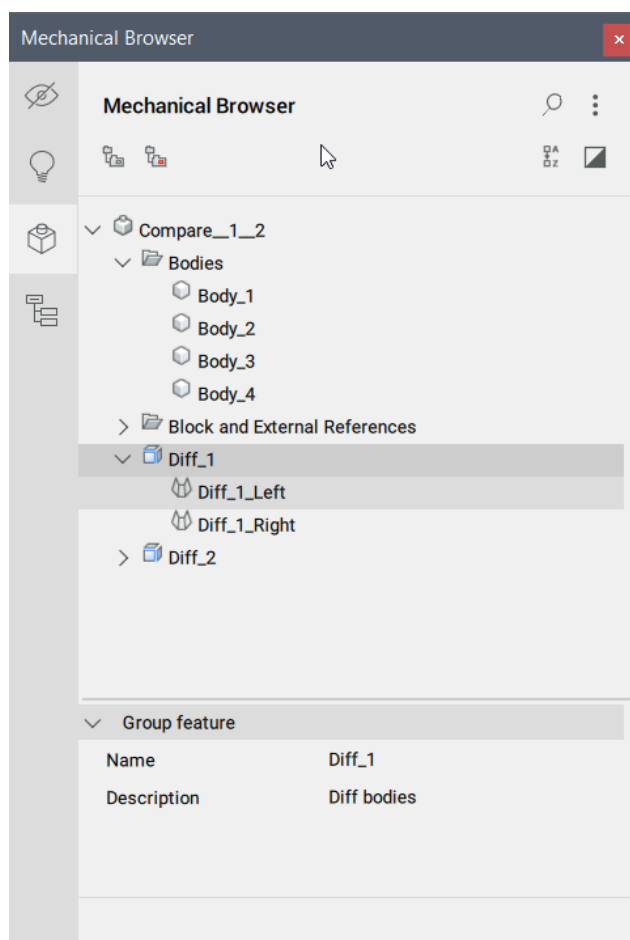
- **Oui** - Les solides et les surfaces sur les couches gelées sont comparées.
- **Non** - Les solides et les surfaces sur les couches gelées sont ignorées.

La valeur de la variable système 3DCOMPAREMODE contrôle l'affichage dans les fenêtres de la présentation Comparaison ; dans la boîte de dialogue **Paramètres**, rechercher « Mode de comparaison 3D ».

Les fichiers sélectionnés sont joints à un nouveau dessin nommé Comparer_<Fichier-1>_<Fichier-2>.dwg
Dans ce dessin, une mise en page nommée "Comparaison" est créée automatiquement avec deux fenêtres de visualisation, une pour chaque dessin, illustrant les différences entre les dessins à l'aide de couleurs.



Parallèlement, le panneau du **Navigateur mécanique** s'ouvre automatiquement et liste les différences entre les deux dessins.



5.4 3DCONVERT (commande)

Convertit les solides 3D en maillages polyface.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

5.4.1 Description

Convertit les entités ACIS 3D sélectionnées en maillages polyface 3D.

5.5 DWF3D (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter vers DWF 3D**.

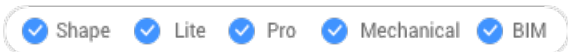
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

5.5.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Exporter vers DWF 3D** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier DWF ou DWFX 3D. Le format de fichier par défaut est spécifié dans la variable système DWFFORMAT.

5.6 3DFACE (commande)

Dessine des faces 3D à 4 arêtes.



Icône :

Alias : 3F, FACE

5.6.1 Description

Dessine des faces 3D à 4 arêtes, avec des arêtes éventuellement invisibles, en saisissant des valeurs dans la Ligne de commande ou en choisissant des points dans l'espace de dessin.

5.6.2 Options de la commande

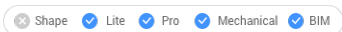
Sélectionner arête invisible

Rend l'arête suivante invisible.

Remarque : L'arête est invisible dans le style visuel filaire.

5.7 3DINTERSECTION (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités Intersection.



Icône :

5.7.1 Description

Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes, mais doit être saisie sans le préfixe apostrophe de transparence (').

Remarque : Cette entité accroche les entités qui s'intersectent physiquement. Pour accrocher aux intersections apparentes, utilisez l'accrochage de l'entité INTERPLAN.

5.8 3DMAILLE (commande)

Crée des maillages de surface 3D.



Icône :

Alias : MESH

5.8.1 Description

Crée des maillages de surface 3D en saisissant le nombre de sommets et leur position.

5.8.2 Options de la commande

Nombre de sommets dans la direction M (entre 2 et 256)

Spécifie le nombre de sommets dans la direction principale.



Nombre de sommets dans la direction N (entre 2 et 256)

Spécifie le nombre de sommets dans la direction secondaire.

Position du sommet (M, N)

Spécifie la position du sommet.

Remarque : Les maillages 3D peuvent être édités directement par les poignées.

5.9 3DACCROBJ (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Mode d'accrochage sur entités 3D** développée.



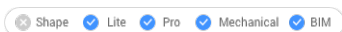
Icônes :

5.9.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Mode d'accrochage sur entités 3D** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

5.10 -3DACCROBJ (commande)

Active ou désactive les modes d'accrochage d'entité pour les entités 3D.



5.10.1 Description

Permet de basculer les modes d'accrochage des entités 3D pour dessiner et modifier les entités dans l'espace 3D à partir de la ligne de commande (abréviation de "3D object snap").

5.10.2 Options de la commande

le plus proche (ZNEA)

Se fixe sur un point de la face d'une entité 3D qui est le plus proche du curseur, ce qui équivaut à la commande ZNEAREST.

vertex (ZVER)

Se fixe sur le sommet le plus proche d'une entité 3D, ce qui équivaut à la commande ZVERTEX.

point médian (ZMID)

Capture sur le centre du bord d'une face, équivalent à la commande ZMIDPOINT.

centre (ZCEN)

Se fixe au centre d'une face 3D plate ou incurvée, équivalent à la commande ZCENTER.

perpendiculaire (ZPER)

Se fixe sur un point perpendiculaire à une face, équivalent à la commande ZPERPENDICULAR.

Nœud (ZKNO)

S'accroche à un nœud sur une cannelure, équivalent à la commande ZKNOT.



intersection (ZINT)

Accrochage à l'intersection des entités linéaires, des arêtes et des lignes de suivi d'accrochage polaire ou d'entité avec des faces, équivalent à la commande ZINTERSECTION.

Nuage de Points le Plus Proche

Accrochage sur le point le plus proche d'une entité

AUC

Désactive tous les modes d'accrochage 3D, équivalent à la commande ZNONE.

ACTIVÉ

Active tous les modes d'accrochage 3D actuellement définis.

Désactiver

Désactive tous les modes d'accrochage 3D actuellement définis.

5.11 3DPOLY (commande)

Crée une polyligne 3D.

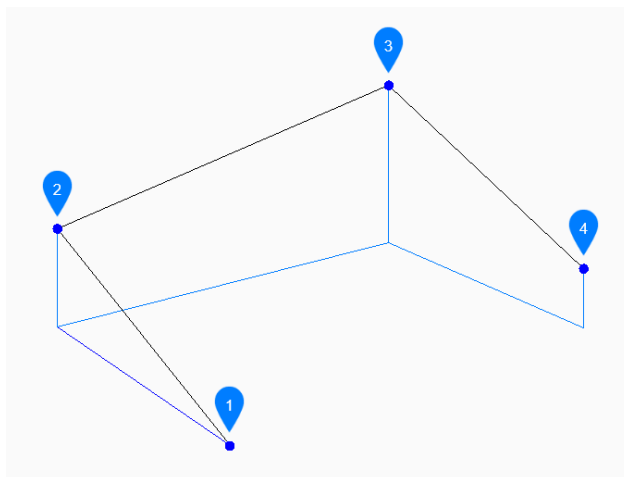


Icône :

Alias : 3P

5.11.1 Description

Crée une entité polyligne 3D unique avec plusieurs segments de ligne en spécifiant les points de départ et d'arrivée de chaque segment. Les options vous permettent d'annuler et de fermer la géométrie.



- 1 Démarrer
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Fin



5.11.2 Méthodes de création d'une polyligne 3D

Cette commande possède 3 méthodes pour commencer à créer une polyligne 3D :

- Origine de la polyligne
- Dernier point
- Suivre

Vous pouvez continuer à ajouter des segments jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Origine de la polyligne

Commencez à créer une polyligne 3D en spécifiant ensuite un point de départ, puis :

Définir le point suivant

Indiquez le sommet suivant de la polyligne.

Options supplémentaires : [Fermer/Annuler]

Dernier point

Commencez à créer une polyligne 3D à partir du dernier point choisi, puis :

Point suivant

Indiquez le sommet suivant de la polyligne.

Options supplémentaires : [Fermer/Annuler]

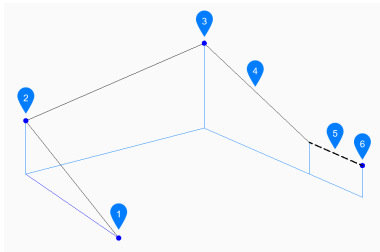
Suivre

Commencez à créer une polyligne 3D à partir du dernier segment d'arc ou de ligne dessiné, en suivant son angle, puis :

Point suivant

Spécifiez la longueur du segment. Le choix d'un point ne détermine que la longueur, puisque l'angle suit le dernier segment.

Options supplémentaires : [Fermer/Annuler]



- 1 Démarrer
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Dernier segment dessiné
- 5 Suivre
- 6 Fin



5.11.3 Options de la commande 3DPOLY

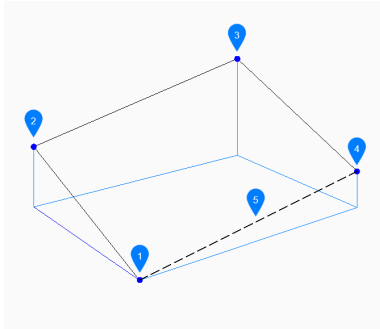
Une fois que vous avez commencé à créer une polyligne 3D, les options suivantes peuvent être disponibles :

Annuler

Annulez le dernier segment de polyligne 3D et continuez à dessiner à partir de son point de départ précédent.

Fermer

Tracez automatiquement un segment de polyligne 3D à partir du point de fin du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment. Cela met fin à la commande.



- 1 Début/Fin
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Suivant
- 5 Dernier segment dessiné



6. A

6.1 APROPOS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **À propos de BricsCAD**.



Icône : 

6.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **À propos de BricsCAD** pour voir des informations sur la version de et les copyright.

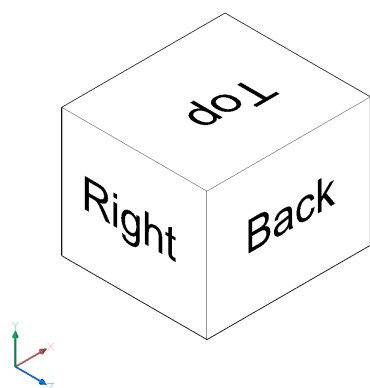
6.2 ACETUCS-BACK (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan arrière du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.



6.2.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



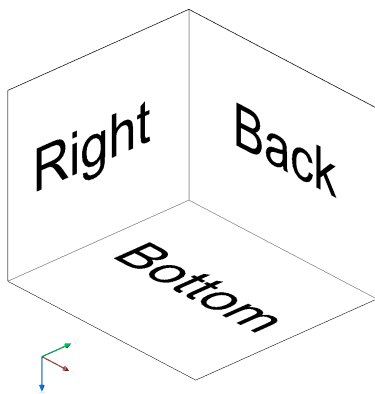
6.3 ACETUCS-BOTTOM (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan inférieur du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.



6.3.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



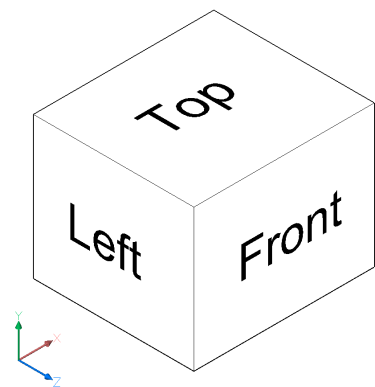
6.4 ACETUCS-FRONT (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan frontal du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.



6.4.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



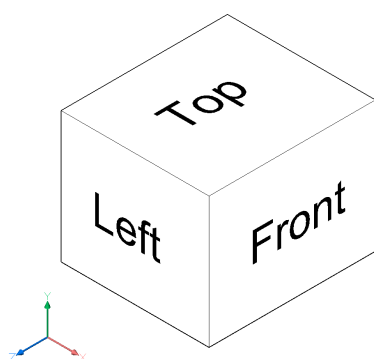
6.5 ACETUCS-LEFT (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan de gauche du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.



6.5.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



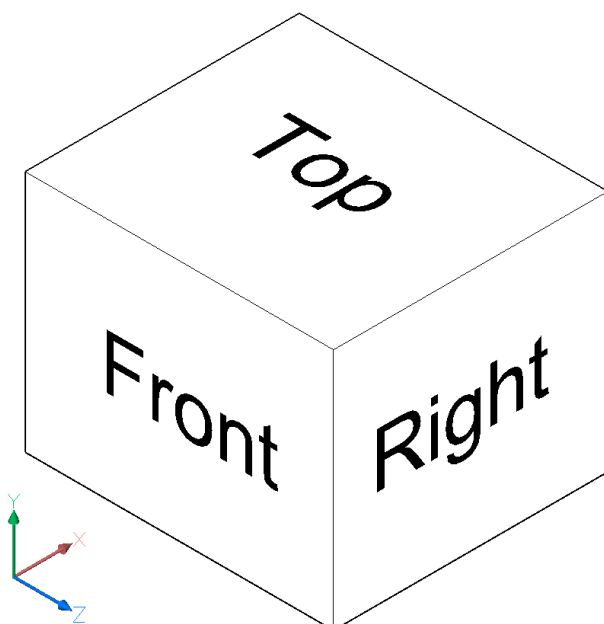
6.6 ACETUCS-RIGHT (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan de droite du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

6.6.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



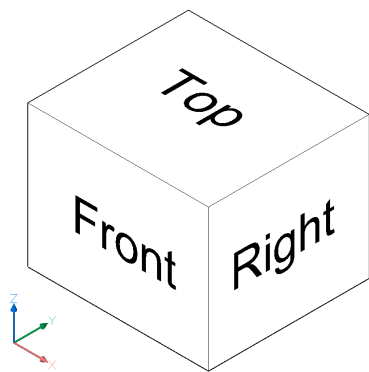
6.7 ACETUCS-TOP (commande) (Express Tools)

Modifie le SCU de sorte que le plan XY soit parallèle au plan supérieur du dessin et que l'axe Z s'en éloigne.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

6.7.1 Méthode

Le SCU est automatiquement mis à jour lors de l'exécution de la commande.



6.8 CHARGACIS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir un fichier ACIS.



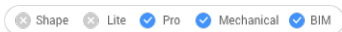
Icône :

6.8.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue Ouvrir un fichier ACIS pour sélectionner un fichier .sat ou .sab à importer dans le dessin courant.

6.9 SAUVEACIS (commande)

Exporte des modèles de solide et de surface au format ACIS pour être utilisés par d'autres programmes de modélisation de solide.



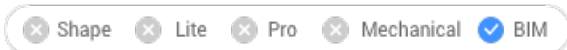
Icône :

6.9.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Créer un fichier ACIS pour exporter des entités de solides 3D et de surfaces au format ACIS, soit en ASCII .sat lisible, soit en binaire compact .sab. Les fichiers exportés peuvent être partagés avec d'autres programmes de CAO 3D capables de modéliser ou d'analyser des modèles solides.

6.10 ACTIVERVUECOUPE (commande)

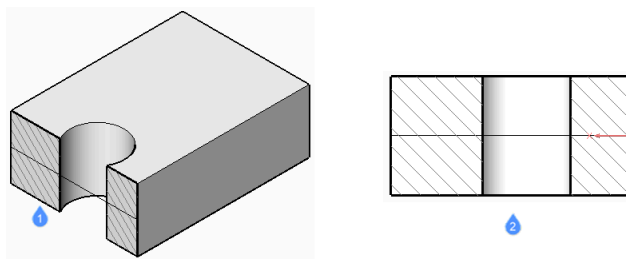
Définir le point de vue par plan de coupe.



6.10.1 Description

Cette commande réoriente le point de vue pour qu'il soit face au plan de coupe sélectionné.

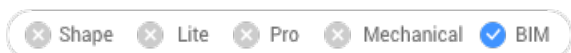
Elle nécessite au moins un plan de coupe dans le plan, réalisé avec la commande PLANDECOUPE.



- 1 Plan de coupe
- 2 Vue orientée pour correspondre au plan de coupe

6.11 ACTIVERETAGE (commande)

Active un étage nommé.



6.11.1 Méthode

Saisissez les numéros du bâtiment et de l'étage.

Remarque : Les numéros de bâtiments et de l'étage sont listés dans la ligne de commande avec leurs noms.

Décidez de montrer ou non l'étage en mode **Vue de dessus**. La valeur par défaut est **Oui**.

6.11.2 Options de la commande

Oui

Active l'étage en mode **Vue de dessus**.

Non

Active l'étage sans modification de la vue.

6.12 ADDINMAN (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Add-in Manager** (Gestionnaire de compléments).



6.12.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Add-in Manager** (Gestionnaire de compléments) pour spécifier la manière dont les modules VBA sont chargés.

6.13 AJOUTSELECTION (commande)

Crée une entité similaire à une entité existante.



Icône :

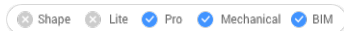


6.13.1 Méthode

Commencez à ajouter une nouvelle entité au dessin en sélectionnant une entité existante ayant le même type et les mêmes propriétés que ceux que vous souhaitez ajouter. BricsCAD lance automatiquement la commande appropriée et applique les propriétés pour créer une entité correspondante. Par exemple, sélectionnez une spline et le programme lance immédiatement la commande Spline. Certaines entités ne sont pas encore prises en charge.

6.14 ADDSURFACELABELS (Commande)

Crée des étiquettes de surface.



Icône :

6.14.1 Description

Ajoute des étiquettes de cote d'élévation, de pente ou de contour sur une surface.

6.14.2 Méthode

Choisissez le type d'étiquette de surface et sélectionnez la surface à laquelle l'appliquer.

6.14.3 Options de la commande

Contour

Crée des étiquettes de contours majeurs et mineurs en utilisant les styles d'étiquettes disponibles.

Cote d'élévation

Crée des étiquettes de cote d'élévation en utilisant un style d'étiquette disponible avec un nom de style de symbole spécifié.

Grille

Place l'élévation des points sur une grille avec un espacement X et Y et une rotation spécifiés.

Pente

Crée des étiquettes de pente en utilisant les styles d'étiquettes disponibles.

Point unique

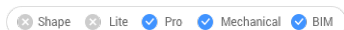
Crée une étiquette de pente en indiquant un point sur une surface.

Deux points

Crée une étiquette de pente en indiquant deux points.

6.15 AI_BOX (commande)

Crée un maillage polyface 3D en forme de boîte.



Icône :



6.15.1 Description

Créez un maillage polyface 3D en forme de boîte rectangulaire ou carrée. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment coin, longueur, largeur, hauteur, cube et angle de rotation.

6.15.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une boîte :

- Coin de la boîte

6.15.3 Options de la commande

Longueur du côté de la boîte

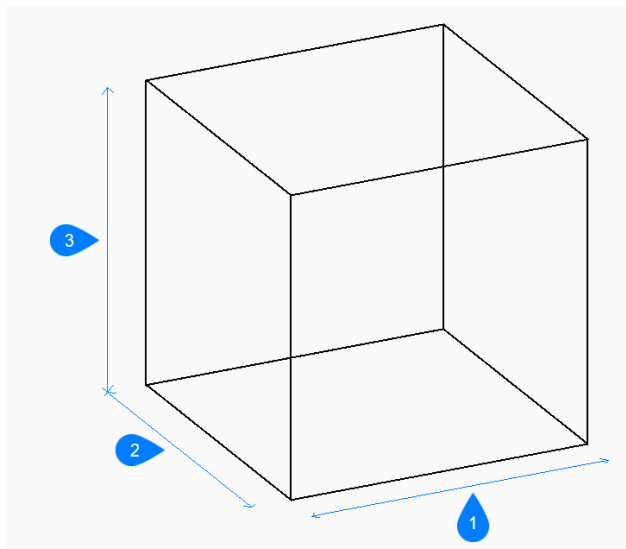
Spécifie la longueur de la boîte.

Définir la largeur de la boîte

Spécifie la largeur de la boîte.

Cube

Spécifie une distance unique à utiliser pour la longueur, la largeur et la hauteur de la boîte.



1 Longueur

2 Largeur

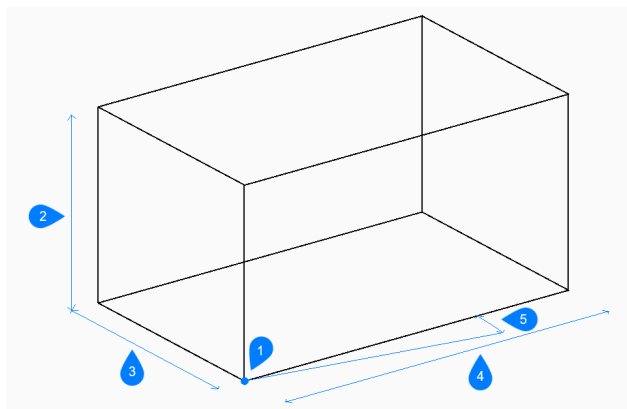
3 Hauteur

Hauteur de la boîte

Spécifie la hauteur de la boîte.

Angle de rotation pour la boîte

Spécifie l'angle de rotation de la base de la boîte dans le plan xy. La valeur par défaut est 0.



- 1 Coin de la boîte
- 2 Hauteur
- 3 Largeur
- 4 Longueur
- 5 Angle de rotation

6.16 AI_CONE (commande)

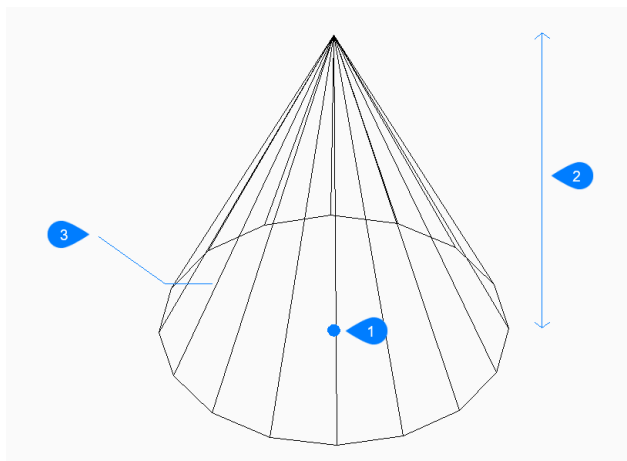
Crée un maillage polygonal 3D en forme de cône.



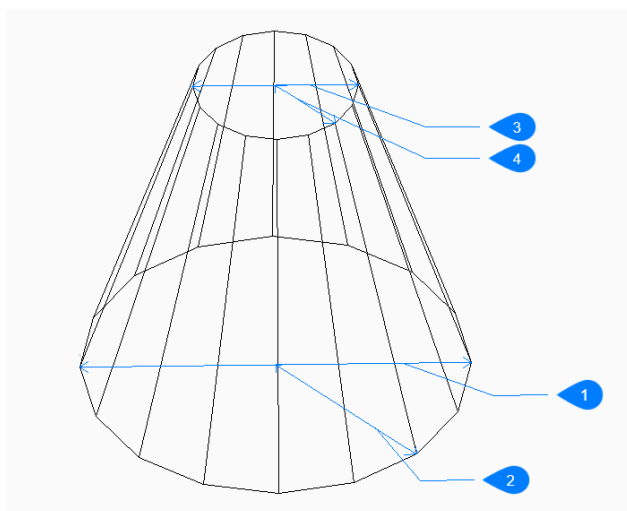
Icône : 

6.16.1 Description

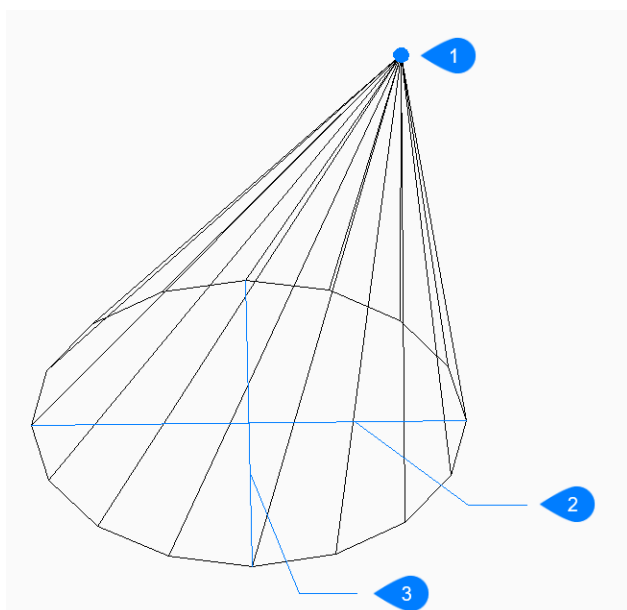
Créez un maillage polygonal 3D en forme de cône circulaire ou elliptique. Choisissez parmi une combinaison d'options comprenant le centre, le rayon, le diamètre, la hauteur, les extrémités d'axe, le sommet et le nombre de segments.



- 1 Centre
- 2 Hauteur
- 3 Segments



- 1 Diamètre de la base
- 2 Rayon de base
- 3 Diamètre du sommet
- 4 Rayon max



- 1 Sommet
- 2 Axe d'ellipse
- 3 Autre axe

6.16.2 Méthodes

Il existe deux façons de créer un cône :

- Centre de la base du cône
- Elliptique

6.16.3 Options de la commande

Centre de la base du cône

Spécifie le centre de la base du cône.

Rayon de la base du cône

Spécifie le rayon de la base du cône.

Diamètre

Spécifie le diamètre de la base du cône.

Rayon du sommet du cône

Spécifie le rayon du sommet du cône.

Diamètre du sommet du cône

Spécifie le diamètre du sommet du cône.

Elliptique

Permet de créer un cône elliptique en spécifiant la première extrémité de l'axe de l'ellipse.

Centre

Spécifie le centre d'une base elliptique.



Extrémité de l'axe

Spécifie le point final de l'axe.

Seconde extrémité de l'axe de l'ellipse

Spécifiez la deuxième extrémité de l'axe de l'ellipse.

Autre axe

Indiquez le rayon de l'autre axe.

Sommet

Spécifiez l'emplacement du sommet du cône.

Hauteur du cône

Spécifie la hauteur du cône.

Nombre de segments

Spécifie le nombre d'isolignes utilisées pour simuler la surface incurvée du cône. La valeur par défaut est 16.

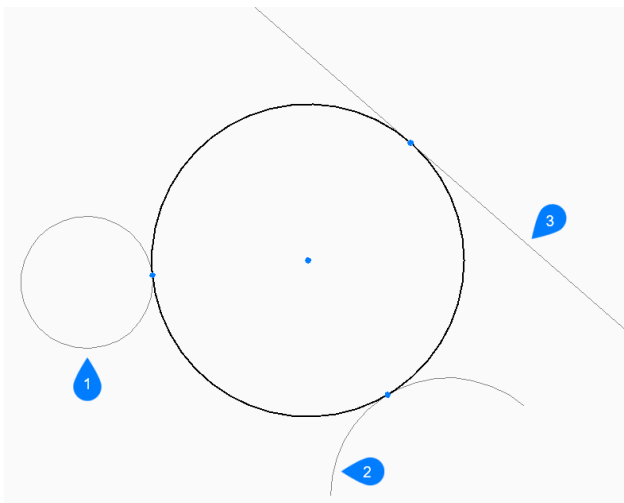
6.17 AI_CIRCTAN (commande) (Express Tools)

Crée un cercle tangent.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.17.1 Description

Crée un cercle tangent à trois entités pouvant inclure des lignes, des segments de polyligne, des polyarcs, des cercles, des arcs, des droites ou des rayons.



- 1 Premier point de définition de la tangente
- 2 Deuxième point de définition de la tangente
- 3 Troisième point de définition de la tangente

6.17.2 Méthode

Saisissez les premier, deuxième et troisième points de définition de la tangente.



6.17.3 Options de la commande

Premier point de définition de la tangente

Commencez à créer un cercle en sélectionnant un point tangent sur la première entité.

Deuxième point de définition de la tangente

Permet de sélectionner un point de la tangente sur la deuxième entité.

Troisième point de définition de la tangente

Permet de sélectionner un point de la tangente sur la troisième entité.

6.18 AI_CYLINDER (commande)

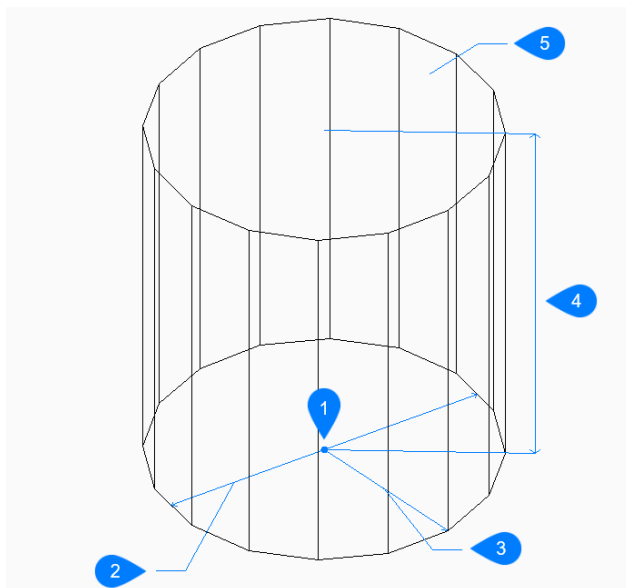
Crée un maillage polygonal 3D en forme de cylindre.

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

6.18.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de cylindre circulaire ou elliptique. Choisissez parmi une combinaison d'options comprenant le centre, le rayon, le diamètre, la hauteur, les extrémités d'axe et le nombre de segments.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Hauteur
- 5 Segment



6.18.2 Méthodes pour créer un cylindre

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer un cylindre :

- Centre de la base du cylindre
- Elliptique

Centre de la base du cylindre

Commencez par créer un cylindre circulaire en spécifiant le centre de la base, puis :

Rayon de la base du cylindre

Spécifiez le rayon du cylindre.

Option supplémentaire : [Diamètre]

Hauteur du cylindre

Spécifiez la hauteur du cylindre.

Nombre de segments

Spécifiez le nombre d'isolignes utilisées pour simuler la surface incurvée du cylindre. La valeur par défaut est 16.

Elliptique

Commencez à créer un cylindre elliptique en spécifiant la première extrémité de l'axe de l'ellipse, puis :

Option alternative : [Centre]

Seconde extrémité de l'axe de l'ellipse

Spécifiez la deuxième extrémité de l'axe de l'ellipse.

Autre axe

Indiquez le rayon de l'autre axe.

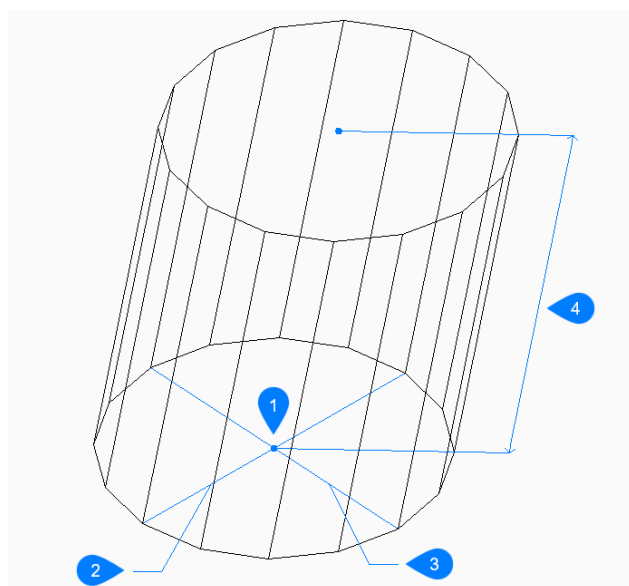
Hauteur du cylindre

Spécifiez la hauteur du cylindre.

Option supplémentaire : [Centre de la deuxième extrémité]

Nombre de segments

Spécifiez le nombre d'isolignes utilisées pour simuler la surface incurvée du cylindre. La valeur par défaut est 16.



- 1 Centre
- 2 Premier axe
- 3 Autre axe
- 4 Hauteur

6.18.3 Options de la commande AI_CYLINDER

Une fois que vous avez commencé à créer un cylindre, les options suivantes peuvent être disponibles :

Diamètre

Indiquez le diamètre du cylindre.

Centre de la seconde extrémité

Spécifiez le centre de l'autre extrémité de l'axe pour créer un cylindre oblique.

6.19 AI_DESELECT (commande) (Express Tools)

Désélectionne toutes les entités.

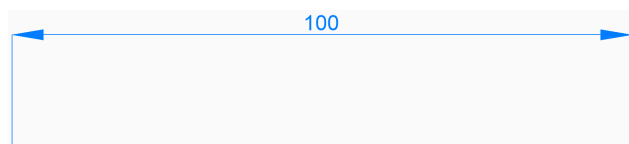
6.20 AI_DIM_TEXTABOVE (commande) (Express Tools)

Place le texte au-dessus de la ligne de cote.



6.20.1 Méthode

Sélectionnez l'entité de cotation. Le texte est automatiquement placé au-dessus de la ligne de cote.





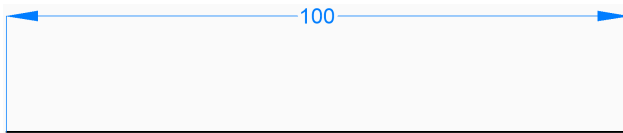
6.21 AI_DIM_TEXTCENTER (commande) (Express Tools)

Place le texte au centre de la ligne de cote.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

6.21.1 Méthode

Sélectionnez les entités de cotation. Le texte est automatiquement placé au centre de la ligne de cote.



6.22 AI_DIM_TEXTHOME (commande) (Express Tools)

Restaure le texte DIM à la position par défaut.

6.23 AI_DISH (commande)

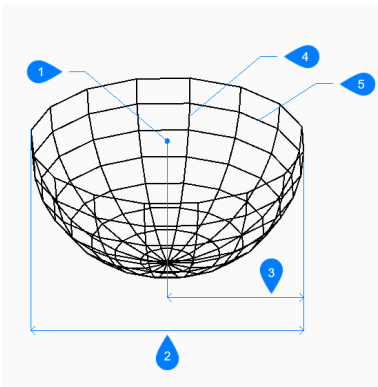
Crée un maillage polygonal 3D en forme de moitié inférieure d'une sphère.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

6.23.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de moitié inférieure d'une sphère. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment le centre, le rayon, le diamètre et le nombre de segments.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Segments de haut en bas
- 5 Segments en périphérie



6.23.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une demi-sphère :

- Centre de la cuvette

6.23.3 Options de la commande

Centre de la cuvette

Spécifie le centre de l'extrémité ouverte de la cuvette.

Définir le rayon de la cuvette

Spécifie le rayon de la cuvette.

Diamètre

Spécifie le diamètre de la cuvette.

Nombre de segments autour de la cuvette

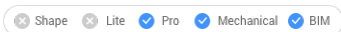
Spécifie le nombre d'isolignes, perpendiculaires au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée de la cuvette. La valeur par défaut est 16.

Nombre de segments du haut vers le bas

Spécifie le nombre d'isolignes, parallèles au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée de la cuvette. La valeur par défaut est 8.

6.24 AI_DOME (commande)

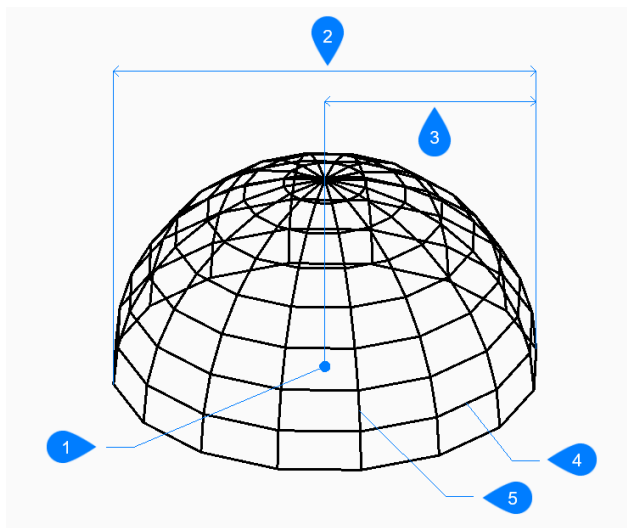
Crée un maillage polygonal 3D en forme de moitié supérieure d'une sphère.



Icône : 

6.24.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de moitié supérieure d'une sphère. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment le centre, le rayon, le diamètre et le nombre de segments.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Segments de haut en bas
- 5 Segments autour du dôme

6.24.2 Méthodes pour créer un dôme

Il existe une méthode pour commencer à créer un dôme :

- Centre du dôme

Centre du dôme

Commencez à créer un dôme en spécifiant le centre de l'extrémité ouverte du dôme :

Rayon du dôme

Spécifiez le rayon du dôme.

Option supplémentaire : [Diamètre]

Nombre de segments autour du dôme

Spécifiez le nombre d'isolignes, perpendiculaires au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée du dôme. La valeur par défaut est 16.

Nombre de segments du haut vers le bas

Spécifiez le nombre d'isolignes, parallèles au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée du dôme. La valeur par défaut est 8.

6.24.3 Options de la commande AI_DOME

Une fois que vous avez commencé à créer un dôme, l'option suivante peut être disponible :

Diamètre

Indiquez le diamètre du dôme.

6.25 AI_DRAWORDER (commande) (Express Tools)

Change l'ordre d'affichage des entités qui se chevauchent.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.25.1 Méthode

Déplace l'affichage visuel des entités sélectionnées :

- Dessus
- Dessous
- Devant
- Derrière

6.25.2 Options de la commande

Dessus

Déplace l'affichage des entités sélectionnées au-dessus d'une entité de référence.

Dessous

Déplace l'affichage des entités sélectionnées sous une entité de référence.

Devant

Déplace les entités sélectionnées devant toutes les autres entités qui se chevauchent (2).

Derrière

Déplace les entités sélectionnées derrière toutes les autres entités qui se chevauchent (1).

6.26 AI_EDGESURF (commande)

Cette commande est obsolète. Elle existe toujours pour des raisons de rétrocompatibilité.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Utilisez plutôt la commande SURFREGL .

6.27 AI_FMS (commande) (Express Tools)

Passe de l'espace papier à l'espace modèle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.27.1 Méthode

Si vous êtes dans l'espace modèle, la dernière mise en page ouverte dans l'espace papier est activée.

6.28 AI_MOLC (commande) (Express Tools)

Définit le calque actuel de l'entité sélectionnée.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.29 AI_MSPACE (commande) (Express Tools)

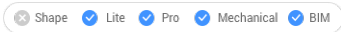
Passe à l'espace modèle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



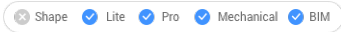
6.30 Commande AI_PROPCHK (Express Tools)

Ouvre le panneau **Propriétés** pour les entités sélectionnées.



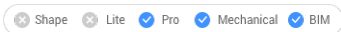
6.31 AI_PSPACE (commande) (Express Tools)


Passe à la dernière présentation ouverte dans l'espace papier.



6.32 AI_PYRAMID (commande)

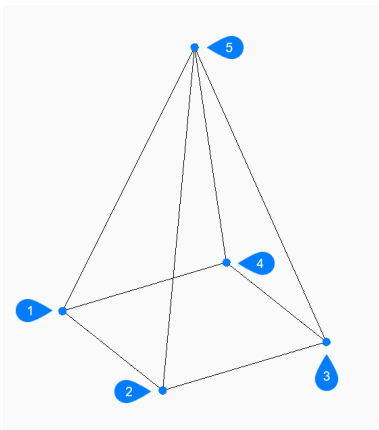
Crée un maillage polyface 3D en forme de pyramide.



Icône : 

6.32.1 Description

Créez un maillage polyface 3D en forme de pyramide dotée de trois ou quatre faces. Les côtés de la base peuvent avoir des longueurs inégales. Les options vous permettent de spécifier un sommet pointu, en crête ou plat.



- 1 Premier point
- 2 Deuxième point
- 3 Troisième point
- 4 Dernier point
- 5 Sommet

6.32.2 Méthodes

Il existe une méthode pour commencer à créer une pyramide :

- Premier point de la base de la pyramide



6.32.3 Options de la commande

Premier point de la base de la pyramide

Spécifie le premier point de la base de la pyramide.

Deuxième point

Spécifie le deuxième point de la base de la pyramide.

Troisième point

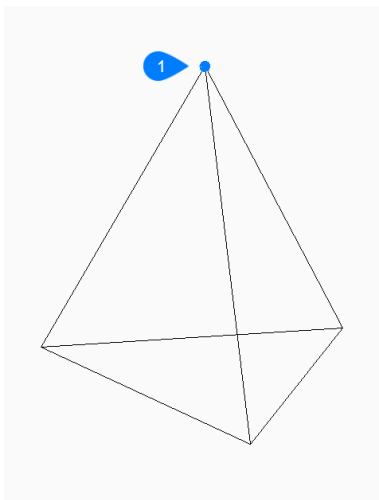
Spécifie le troisième point de la base de la pyramide.

Tétraèdre

Choisissez cette option pour terminer la création de la base de la pyramide après avoir spécifié le troisième point pour créer une pyramide à trois côtés (tétraèdre).

Définir le sommet du tétraèdre

Spécifie le sommet du tétraèdre.



1 Sommet

Surface supérieure

Spécifie le premier point de la surface supérieure du tétraèdre, le deuxième point et le dernier point de la surface supérieure.

Définir le dernier point de base

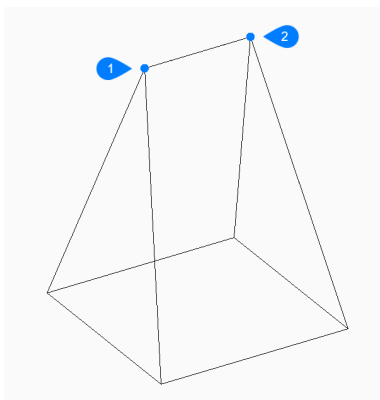
Spécifie le quatrième point de la base de la pyramide.

Définir le sommet de la pyramide

Spécifie l'emplacement du sommet de la pyramide.

Sommet

Spécifie les points de départ et de fin pour créer une arête au sommet de la pyramide.

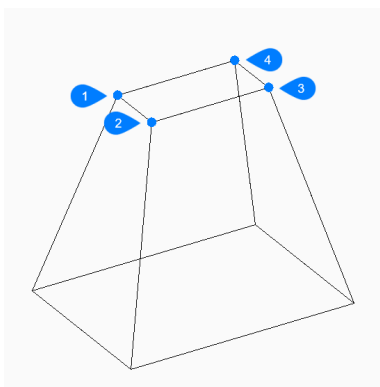


1 Début de la crête

2 Fin de la crête

Surface supérieure

Spécifie quatre points pour créer une face au sommet de la pyramide.



1 Premier point

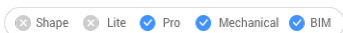
2 Deuxième point

3 Troisième point

4 Dernier point

6.33 AI_REVSURF (commande)

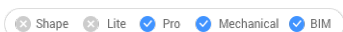
Cette commande est obsolète. Elle existe toujours pour des raisons de rétrocompatibilité.



Utilisez plutôt la commande SURFREGL.

6.34 AI_RULESURF (commande)

Cette commande est obsolète. Elle existe toujours pour des raisons de rétrocompatibilité.



Utilisez plutôt la commande SURFREGL.



6.35 AI_SELALL (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités du dessin, à l'exception de celles sur les calques gelés.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

6.36 AI_SPHERE (commande)

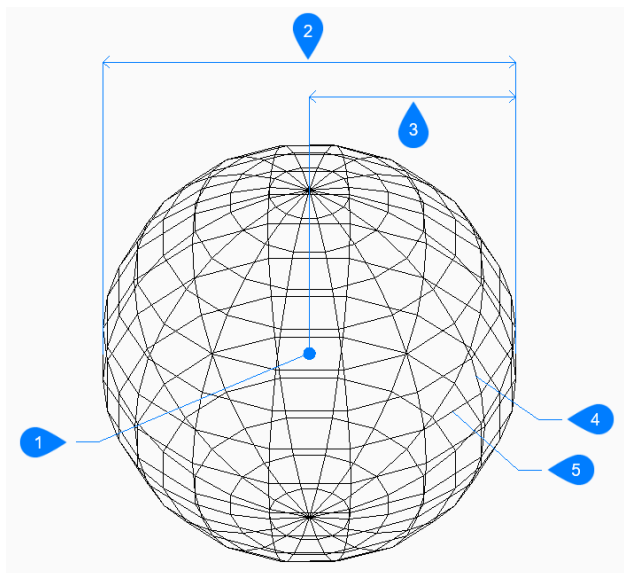
Crée un maillage polygonal 3D en forme de sphère.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

6.36.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de sphère. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment le centre, le rayon, le diamètre et le nombre de segments.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Segments latitudinaux
- 5 Secteurs longitudinaux

6.36.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une sphère :

- Centre de la sphère

6.36.3 Options de la commande

Centre de la sphère

Spécifie le centre de la sphère.



Définir le rayon de la sphère

Indique le rayon de la sphère.

Diamètre

Spécifie le diamètre de la sphère.

Nombre de segments de longitude

Spécifie le nombre d'isolignes, perpendiculaires au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée de la sphère. La valeur par défaut est 16.

Nombre de segments latitudinaux

Spécifie le nombre d'isolignes, parallèles au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée de la sphère. La valeur par défaut est 16.

6.37 AI_TABSURF (commande)

Cette commande est obsolète. Elle existe toujours pour des raisons de rétrocompatibilité.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Utilisez plutôt la commande SURFEXTR.

6.38 AI_TILEMODE1 (commande) (Express Tools)

Définit la variable système TILEMODE sur 1.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

6.39 AI_TORUS (commande)

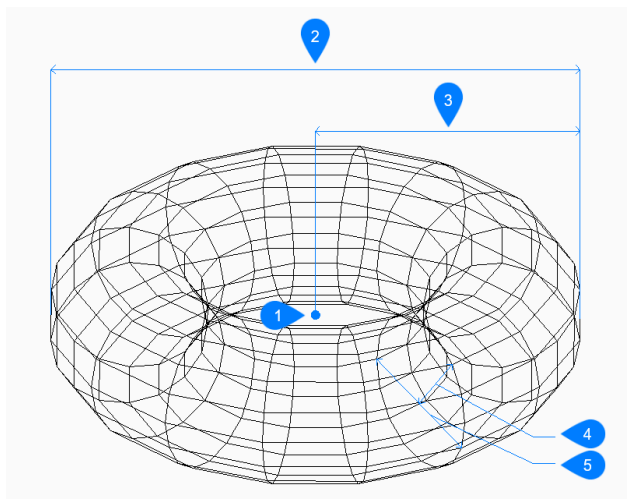
Crée un maillage polygonal 3D en forme de tore.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

6.39.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de tore. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment le centre, le rayon ou le diamètre du tore et du corps du tore.



- 1 Centre
- 2 Diamètre du tore
- 3 Rayon du tore
- 4 Rayon du corps du tore
- 5 Diamètre du corps du tore

6.39.2 Méthodes

Il existe une méthode pour commencer à créer un tore :

- Centre du tore

6.39.3 Option de la commande

Centre du tore

Spécifie le centre du tore.

Définir le rayon du tore

Spécifie le rayon du tore. Le rayon est mesuré à partir du centre du tore jusqu'au bord extérieur de son corps (tube).

Diamètre (du tore)

Spécifie le diamètre du tore. Le diamètre correspond à deux fois la distance entre le centre du tore et le bord extérieur de son corps (tube).

Définir le rayon du corps du tore

Spécifie le rayon du corps (tube) du tore.

Diamètre (du corps du tore)

Spécifie le diamètre du corps du tore.

Segments autour du corps du tore

Spécifie le nombre d'isolignes, perpendiculaires au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée du tore. La valeur par défaut est 16.



Segments autour du tore

Spécifie le nombre d'isolignes, parallèles au plan xy, utilisées pour simuler la surface incurvée du tore. La valeur par défaut est 16.

6.40 AI_WEDGE (commande)

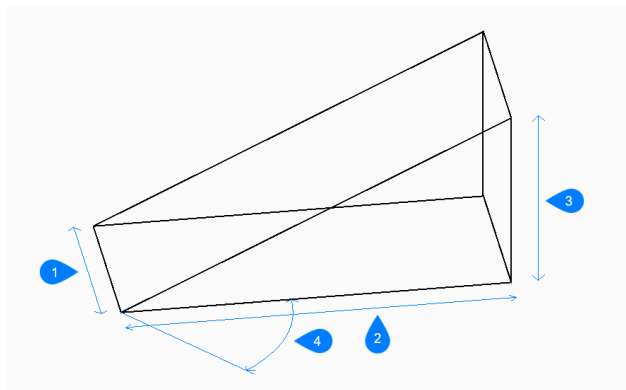
Crée un maillage polyface 3D en forme de biseau.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

6.40.1 Description

Crée un maillage polyface 3D en forme de biseau en spécifiant un coin, la longueur, la largeur, la hauteur et l'angle de rotation.



- 1 Largeur
- 2 Hauteur
- 3 Longueur
- 4 Angle de rotation

6.40.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer un biseau :

- Coin du biseau

6.40.3 Options de la commande

Coin du biseau

Spécifie un coin pour la base du biseau.

Longueur du biseau

Spécifie la longueur du biseau.

Largeur du biseau

Spécifie la largeur du biseau.



Hauteur du biseau

Spécifie la hauteur du biseau.

Angle de rotation pour le biseau

Spécifie l'angle de rotation de la base du biseau dans le plan xy.

6.41 AILIGNEREPMULTAJOUTER (commande)

Ajoute et supprime des lignes de repère à des lignes de repère multiples.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

6.41.1 Description

Ajoute et supprime une ou plusieurs lignes de repère aux lignes de repère multiples.

6.41.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour ajouter et supprimer des lignes de repère :

- Ajouter des lignes de repère à une ligne de repère multiple existante.
- Retirer les lignes de repère d'une ligne de repère multiple.

6.41.3 Options de la commande

Ajouter des lignes de repère

De nouvelles lignes de repère sont ajoutées à une entité ligne de repère multiple existante.

Supprimer les lignes de repère

Une ou plusieurs lignes de repère sont supprimées d'une entité ligne de repère multiple existante.

Cette commande peut supprimer toutes les lignes de repère d'une entité ligne de repère multiple, ne laissant que le texte.

6.42 AILIGNEREPMULTSUPPR (commande)

Supprime et ajoute des lignes de repère à des lignes de repère multiples.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

6.42.1 Description

Supprime et ajoute une ou plusieurs lignes de repère aux lignes de repère multiples.

6.42.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour supprimer et ajouter des lignes de repère :

- Retirer les lignes de repère d'une ligne de repère multiple.
- Ajouter des lignes de repère à une ligne de repère multiple existante.



6.42.3 Options de la commande

Supprimer les lignes de repère

Une ou plusieurs lignes de repère sont supprimées d'une entité ligne de repère multiple existante.

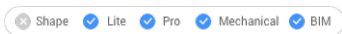
Cette commande peut supprimer toutes les lignes de repère d'une entité ligne de repère multiple, ne laissant que le texte.

Ajouter des lignes de repère

De nouvelles lignes de repère sont ajoutées à une entité ligne de repère multiple existante.

6.43 AIDIMFLIPARROW (commande)

Inverse une flèche de cote.



Icône :

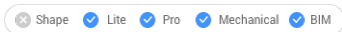
6.43.1 Description

Inverse les flèches de cote pour qu'elles pointent dans la direction opposée.

Même si l'invite fait référence à plusieurs entités, la commande inverse une flèche à la fois : celle qui est la plus proche du point choisi le long de la ligne de cote ou d'extension.

6.44 AIDIMPREC (commande)

Modifie la précision d'affichage du texte de cote.



Icône :

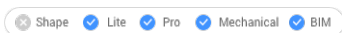
6.44.1 Description

Augmente et diminue rétroactivement la précision d'affichage des valeurs de cote, en changeant le nombre de décimales ou le dénominateur des fractions. La précision mesurée reste inchangée.

Cette commande arrondit les valeurs de cote à la hausse ou à la baisse, et peut donc afficher des valeurs fausses qui semblent trop élevées ou trop basses. Par exemple, en réglant AIDIMPREC sur 0 pour une dimension dont la longueur est de 8.9535 cm, l'affichage est arrondi à 9 cm mais la longueur mesurée reste 8.9535 cm.

6.45 AIDIMSTYLE (commande)

Applique et enregistre les styles de cote.



Icône :



6.45.1 Description

Enregistre les paramètres actuels de cote en tant que style nommé et applique un style prédéfini aux cotes sélectionnées dans le dessin actuel.

6.45.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour commencer à travailler avec des styles de cote :

- Applique un style de cote enregistré aux cotes dans le dessin.
- Enregistre les paramètres de cote dans le dessin actuel comme un style nommé.

6.45.3 Options de la commande

Appliquer

Appliquer un style de cote existant à une ou plusieurs cotes.

Remarque : Utilisez la commande '-COTSTYLE de manière transparente pendant cette commande pour lister les noms des styles de cote dans le dessin actuel.

Cela remplace les modifications apportées aux cotes par des commandes telles que AIDIMFLIPARROW et AIDIMPREC.

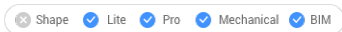
Enregistrer

Enregistrer les propriétés de style d'une cote existante dans un style nommé.

Les propriétés du style enregistré peuvent être examinées avec la commande COTSTYLE.

6.46 ALIGN (commande)

Déplace, pivote et met à l'échelle les entités pour s'aligner sur les points spécifiés.



Icône :

Alias : ALI

6.46.1 Description

Déplace, pivote et met à l'échelle des entités dans l'espace 2D ou 3D en spécifiant un ensemble de points d'alignement.

6.46.2 Options de la commande

Sélectionnez les entités

Sélectionne les entités qui doivent être alignées.

Remarque : Ne sélectionnez pas les entités de destination, sinon elles sont également déplacées.

Spécifiez le premier point source

Spécifie le point d'alignement de la source.

Spécifiez le premier point de destination

Spécifie le point d'alignement de destination.

Remarque : Si vous appuyez sur Entrée à cette invite, l'objet source se déplace.



Remarque : Spécifiez une deuxième paire de points source et de destination pour déplacer et faire pivoter les entités.

Spécifiez le deuxième point source

Spécifie le deuxième point d'alignement de la source.

Spécifiez le deuxième point de destination

Spécifie le point de destination correspondant.

Remarque : Appuyez sur la touche Entrée pour déplacer et faire pivoter les entités 2D.

Remarque : Spécifiez une troisième paire de points source et destination pour déplacer et faire pivoter des entités 3D.

Met à l'échelle les entités en fonction des points d'alignement

Permet de mettre à l'échelle l'objet source.

Remarque : La mise à l'échelle n'est disponible que lors de l'alignement d'entités à l'aide de deux paires de points.

Oui

Met à l'échelle les objets par rapport aux points choisis

Non

Ne met pas les objets à l'échelle

Spécifiez un troisième point source

Spécifie le point source pour l'alignement 3D.

Spécifiez un troisième point de destination

Spécifie le point de destination correspondant.

6.47 ALIASEDIT (commande) (Express Tools)

Crée, modifie et supprime alias de commande.

6.47.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Personnaliser**, l'onglet **Alias de commande** pour créer, modifier et supprimer des alias de commande.

6.48 ALIGNEMENT (commande)

Crée des alignements horizontaux, verticaux et 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

6.48.1 Description

Crée des alignements horizontaux, verticaux et 3D pour représenter un système de référence utilisé pour positionner des objets linéaires dans l'espace.



Remarque : Vous pouvez décaler les Alignements Horizontaux. Le résultat de la commande DECALER sur Alignements Horizontaux est une polyligne non associative.

L'Alignement Horizontal est créé en spécifiant les points d'intersection (PI) du polygone tangent. Des courbes sont dessinées automatiquement entre les tangentes.

Remarque : La variable système DEFAULTCURVETYPEHA spécifie le type de courbe à utiliser lors de la création d'un nouvel alignement horizontal ou de l'ajout de nouveaux PI. La valeur par défaut est **Spirale-Courbe-Spirale auto**.

6.48.2 Options de la commande

Sélectionner la surface TIN

Permet de sélectionner une surface TIN utilisée pour draper l'alignement horizontal et créer l'alignement 3D.

Remarque : Deux alignements 3D sont créés : l'un représente la projection de l'alignement horizontal sur la surface du TIN et le second représente l'alignement vertical, qui est calculé sur la base du paramètre **Tolérance verticale**.

Choisir un point PI

Vous permet de choisir les points PI pour votre alignement horizontal.

Remarque : Si l'option **Sélectionner la surface TIN** a été sélectionnée précédemment, l'alignement 3D est généré automatiquement.

Annuler

Supprime le dernier point PI.

Spécifier la station de départ

Vous permet de définir la station de début lors de la création d'un nouvel alignement.

6.49 ALIGNEMENT3D (commande)

Crée un **Alignement 3D** à partir d'un alignement vertical spécifié.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

6.49.1 Description

Crée une entité **Alignement 3D** en sélectionnant un alignement vertical.

6.50 Commande ALIGNMENTCURVES

Crée un élément de courbe sans contrainte sur un nouvel **Alignement Horizontal** ou existant.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 



6.50.1 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Créez un nouvel élément de courbe sur l'axe en plan existant.
- Créez un nouvel alignement en dessinant un élément de courbe.

L'élément courbe non contraint peut être créé sur un **un** élément existant ou sur un **nouvel Alignement Horizontal** de deux manières. Dans les deux cas, un alignement horizontal existant doit d'abord être sélectionné. L'utilisateur peut alors spécifier un point central de courbe dans le dessin ou sélectionner l'option **Points** dans la ligne de commande. Si l'utilisateur a spécifié un point central, il détermine l'orientation de l'élément de courbe à l'étape suivante, et à l'extrémité, il spécifie son diamètre. Sinon, si l'option **Points** a été sélectionnée dans la ligne de commande, l'utilisateur spécifie trois points qui définissent le nouvel élément de courbe. L'utilisateur peut alors continuer à dessiner de nouveaux éléments de courbe sur l'axe en plan existant jusqu'à ce qu'il appuie sur la touche Entrée.

6.50.2 Options de la commande

Sélectionner un profil en long existant

Crée un nouvel élément de courbe sur l'alignement existant.

Créer un nouvel alignement

Crée un nouvel élément de courbe sur un **Alignement Horizontal** existant.

Spécifier la direction de la courbe

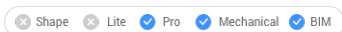
Bascule entre le sens horlogique et le sens anti horlogique.

Points

Crée une courbe **Alignement Horizontal** en spécifiant le point de début, le deuxième point et le point de fin.

6.51 EDITALIGNEMENT (commande)

Modifie un alignement.



Icône :

6.51.1 Méthode

Sélectionnez un Alignement Horizontal ou Vertical à modifier.

6.51.2 Options de la commande pour un alignement Horizontal

Continuer avec PI

Permet de poursuivre l'alignement Horizontal.

Remarque : Cette option fonctionne uniquement si le dernier élément est une ligne fixe.

Supprimer l'élément

Permet de supprimer des éléments d'alignement.



Ajouter Pi

Ajoute un point Pi à l'alignement.

Supprimer Pi

Supprime un point Pi.

Changer surface Tin

Change la surface Tin de l'alignement Horizontal en ajoutant une surface TIN supplémentaire.

Ajouter une équation de station

Vous permet d'ajouter une équation de station.

Supprimer l'équation de la station

Vous permet de supprimer l'équation de station en spécifiant l'index.

6.51.3 Options de la commande pour l'alignement vertical

Ajouter PVI

Ajoute un point PVI à l'alignement.

Supprimer PVI

Supprime un point PVI.

Changer surface Tin

Change la surface Tin de l'alignement Vertical en ajoutant une surface TIN supplémentaire.

6.52 ALIGNEMENTENTREELEMENT (commande)

Crée un nouvel élément entre deux éléments d'alignement sélectionnés.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

6.52.1 Description

Le nouvel élément est tangentiel pour les deux éléments de pièce jointe.

Remarque : Par conséquent, nous disons qu'un tel élément est contraint par les deux éléments sélectionnés.

Selon le type sélectionné pour le nouvel élément, certains paramètres de l'élément sont conservés lorsque des éléments de rattachement sont édités.

Les types suivants de nouveaux éléments peuvent être créés entre deux éléments existants : lignes, courbes, spirales, combinaisons spirale-courbe-spirale, combinaisons spirale-spirale et combinaisons spirale-ligne-spirale.

6.52.2 Options de la commande

Ligne

Crée un nouvel élément de ligne entre deux éléments courbe existants. La nouvelle ligne est tracée tangentielle aux deux éléments d'attache. La tangence est maintenue lorsque les éléments d'attache sont modifiés.



La ligne peut être ajoutée entre les combinaisons d'éléments suivantes :

- Entre deux cercles existants non contraint.
- Entre deux cercles contraints existants dans le cadre de combinaisons, telles qu'une courbe avec spirale et une combinaison courbe-spirale-spirale.
- Entre un cercle non contraint et contraint existant.

Remarque : La façon dont la ligne est tracée entre les éléments sélectionnés dépend de leur direction.

Courbe

Crée un nouvel élément de courbe sur l'alignement existant. La nouvelle courbe est tracée tangentielle-ment aux deux éléments d'attache. La tangence et le rayon de la courbe sont maintenus lorsque les éléments d'attache sont édités.

La position des points sur les éléments (d'attache), entre lesquels une nouvelle courbe est créée, et la longueur de la courbe sont ajustées en fonction de l'édition des éléments d'attache.

La courbe peut être ajoutée entre toutes les combinaisons d'éléments sauf entre le premier élément sélectionné et la spirale contrainte.

Remarque : La courbe est définie par le type d'éléments d'attache, le rayon de courbe spécifié et l'angle de solution ($<$ ou $>180^\circ$). La façon dont le cercle est tracé entre les éléments sélectionnés dépend de la direction des éléments d'attache.

Spirale

Crée un nouvel élément en spirale entre deux éléments d'alignement existants. La nouvelle spirale est dessinée tangentielle aux deux éléments d'attache. La tangence est maintenue lorsque les éléments d'attache sont modifiés.

Remarque : Une spirale libre est définie par le type et la direction des éléments d'attache sélectionnés. Comme la spirale ne possède qu'une seule solution géométrique, l'utilisateur ne peut pas spécifier de paramètres, tels que le paramètre A ou la longueur de spirale.

Spirale-Courbe-Spirale

Crée une nouvelle combinaison spirale-courbe-spirale entre deux éléments d'alignement existants. La nouvelle combinaison est dessinée tangentielle pour les deux éléments d'attache. La tangence, le rayon de la courbe et les deux longueurs de spirale sont conservés lorsque les éléments d'attache sont modifiés.

La position des points sur les éléments (de fixation), entre lesquels une nouvelle combinaison est créée, et la longueur de la courbe sont ajustées en fonction de l'édition des éléments d'attache.

Sélectionnez des éléments d'attache, spécifiez le rayon de courbe et les longueurs de spirale pour ajouter une combinaison spirale-courbe-spirale entre les éléments d'alignement sélectionnés.

Spirale-Spirale

Crée une nouvelle combinaison spirale entre deux éléments courbe existants avec la même orientation et éventuellement des rayons différents. La nouvelle combinaison est dessinée tangentielle pour les deux éléments d'attache. La tangence est maintenue lorsque les éléments d'attache sont modifiés.

Les paramètres spirales (longueur et paramètre A) et la position des points sur (attachement) éléments, entre lesquels une nouvelle combinaison est créée, sont calculés selon le ratio $A1/A2$ (ou $L1/L2$) spécifié.

Remarque : La position des points sur les éléments (de fixation), entre lesquels une nouvelle combinaison est créée, et la longueur de la courbe sont ajustées en fonction de l'édition des éléments d'attache.

Spirale-Ligne-Spirale

Crée une nouvelle combinaison spirale et spirale, avec une longueur de spirale spécifiée, entre deux éléments courbe existants. La nouvelle combinaison est dessinée tangentielle pour les deux éléments d'attache.

Remarque : La position des points sur les éléments (d'attache), entre lesquels une nouvelle combinaison est créée, et les paramètres de la spirale sont ajustés en fonction de l'édition des éléments d'attache.

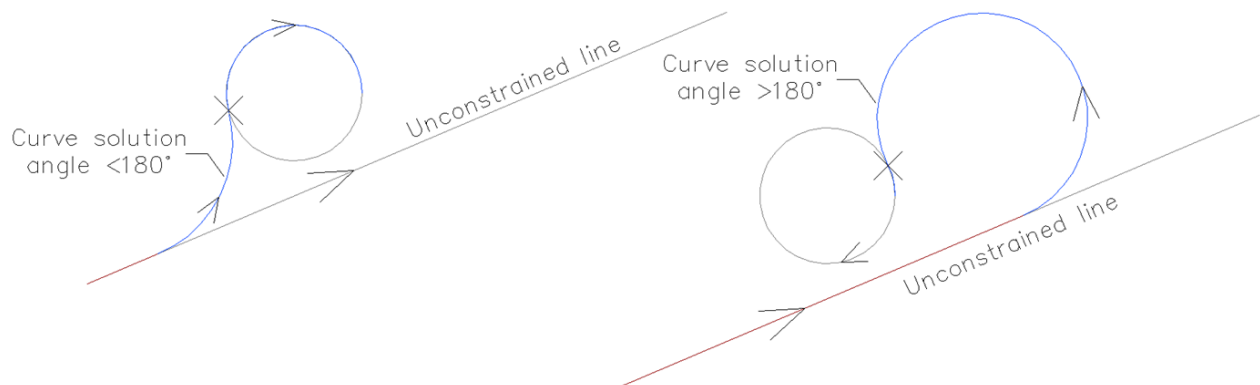
Précisez la première / deuxième entité

Permet de sélectionner le premier et le deuxième élément d'alignement, entre lesquels un nouvel élément est créé.

Est l'angle de solution de la courbe

Bascule entre **Plusque180** et **Moinsque180**.

La figure ci-dessous montre deux solutions possibles pour une courbe avec un angle $< 180^\circ$ (gauche) et $> 180^\circ$ (droite) ajouté entre une ligne non contrainte et un élément d'arc.



Spirale Paramètre A

Permet de spécifier le rapport $A1/A2$.

Longueur spirale

Vous permet de spécifier le rapport $L1/L2$.

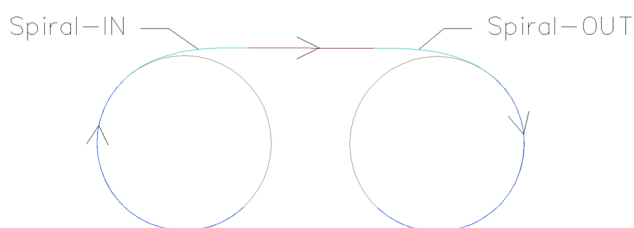
Longueur spirale-IN

Vous permet de spécifier la nouvelle longueur de spirale-IN.

Longueur spirale-OUT

Vous permet de spécifier la longueur de la spirale-OUT.

La figure ci-dessous montre la combinaison spirale-ligne-spirale, créée entre deux courbes sans contrainte, où l'utilisateur spécifie les longueurs spirale-IN et spirale-OUT.



Spécifiez le rayon

Permet de spécifier le rayon de la nouvelle spirale et de l'élément de courbe.



6.53 ALIGNEMENTDEPUISELEMENT (commande)

Attache un nouvel élément d'alignement avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement existant.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

6.53.1 Description

Les types suivants de nouveaux éléments peuvent être attachés aux éléments existants : lignes, courbes, spirales, lignes avec spirales, courbes avec spirales et combinaison courbe-spirale-spirale.

Remarque : Le nouvel élément est toujours dessiné tangentiellement au point spécifié sur l'élément d'attache sélectionné.

6.53.2 Options de la commande

Ligne

Attachez un nouvel élément de ligne avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné.

Remarque : La longueur des lignes peut être spécifiée dans le dessin ou sa valeur peut être saisie dans la ligne de commande.

Courbe

Joindre un nouvel élément de courbe avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné.

Pour attacher une courbe avant l'élément existant, sélectionnez-la plus près du point de départ de l'élément. Sinon, cliquez plus près du point d'extrémité de l'élément de fixation pour fixer la courbe après (en partant de) l'élément.

Remarque : La géométrie de courbe est définie par le rayon de courbe, la solution d'angle de courbe (supérieure ou inférieure à 180°) et le point de passage.

Spirale

Joindre un nouvel élément spirale avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné.

Pour attacher une spirale avant l'élément existant, sélectionnez-la plus près du point de départ de l'élément. Sinon, cliquez plus près de l'extrémité de l'élément d'attachement, pour attacher la courbe après (à partir de) l'élément.

Remarque : La géométrie de la spirale est définie par le rayon, la longueur et la direction (sens horlogique ou anti-horlogique).

Ligne avec spirale

Joindre une combinaison **Ligne-Spirale** avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné. Comme son nom l'indique, une combinaison se compose de deux éléments : une spirale et une ligne.

Remarque : La séquence des éléments créés dépend du fait que la combinaison est attachée avant ou après l'élément sélectionné. Pour créer une combinaison avant l'élément sélectionné, sélectionnez l'élément d'attache plus proche de son point de départ. De cette façon, nous obtenons la combinaison **Ligne-Spirale**. Sinon, si l'élément existant est sélectionné plus près de son point d'arrivée, on obtient la combinaison **Spirale-Ligne** après l'élément d'attache. Cette combinaison commence par la transition de spirale vers une ligne, qui passe à travers un point de passage spécifié (point de fin de ligne).

Courbe avec spirale

Joindre une combinaison **Courbe-Spirale** avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné. Comme son nom l'indique, une combinaison se compose de deux éléments : une spirale et une courbe.

Remarque : La séquence des éléments créés dépend du fait que la combinaison est attachée avant ou après l'élément sélectionné. Pour créer une combinaison avant l'élément sélectionné, sélectionnez l'élément existant plus près de son point de départ. De cette façon, nous obtenons la combinaison **Courbe-Spirale**. Sinon, si le point d'attachement est sélectionné plus près de l'extrémité de l'élément, nous obtenons la combinaison **Spirale-Courbe**. Cette combinaison commence par la transition en spirale vers une courbe, qui passe à travers un point de passage spécifié.

Sélectionnez d'abord l'élément de fixation, puis spécifiez le rayon et la longueur de la spirale, puis spécifiez l'angle de solution de la courbe (supérieur ou inférieur à 180°) et enfin spécifiez le point de passage de la courbe pour dessiner la combinaison **Courbe-Spirale**.

Courbe-Spirale-Spirale

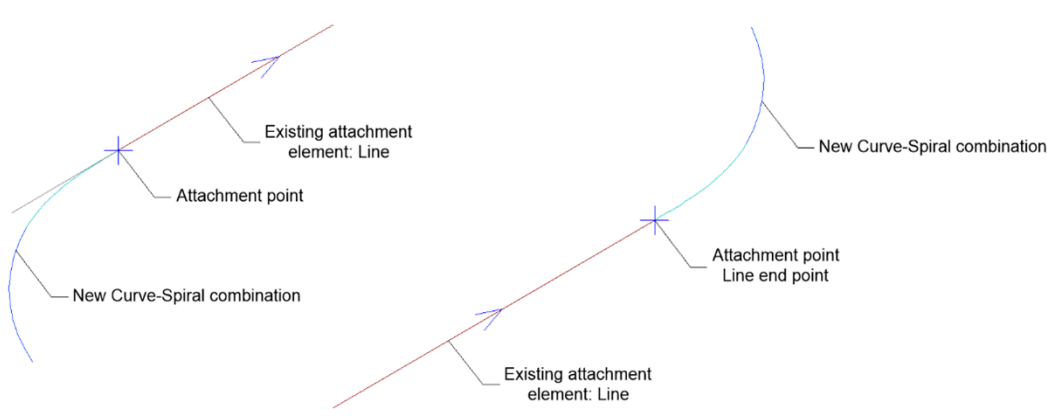
Joindre une combinaison **Courbe-Spirale-Spirale** avant (vers) ou après (depuis) l'élément d'alignement sélectionné. Comme son nom l'indique, une combinaison se compose de deux spirales orientées opposées et d'une courbe traversant un point spécifié.

Remarque : La séquence des éléments créés dépend du fait que la combinaison est attachée avant ou après l'élément sélectionné. Pour créer une combinaison avant l'élément sélectionné, sélectionnez l'élément d'attache plus proche de son point de départ. De cette façon, nous obtenons la combinaison **Courbe-Spirale-Spirale**. Sinon, si un élément existant est sélectionné plus près de son point de fin, nous obtenons la combinaison **Spirale-Spirale-Courbe**.

Sélectionnez d'abord l'élément d'attache, puis spécifiez la longueur et le rayon de la spirale, puis spécifiez la longueur de la spirale et spécifiez le point de passage de la courbe dans la dernière étape pour dessiner la combinaison **Courbe-Spirale-Spirale**.

Élément

Sélectionnez cette option pour joindre un nouvel élément (ou une combinaison d'éléments) au point spécifié sur l'élément de pièce jointe. Sélectionnez l'élément d'attache plus proche de son point de départ pour attacher le nouvel élément avant (à) l'élément d'attache. Ou sélectionnez l'élément d'attache plus près de son point final pour attacher un nouvel élément après (à partir de) l'élément d'attache.



élément FIN

Sélectionnez cette option pour attacher un nouvel élément (ou une combinaison d'éléments) au point de départ/fin de l'élément d'attache. Sélectionnez l'élément d'attache plus proche de son point de départ pour

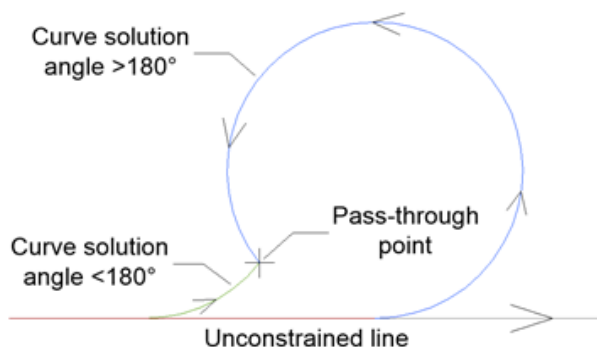


attacher le nouvel élément avant (à) l'élément d'attache. Ou sélectionnez l'élément d'attache plus près de son point final pour attacher un nouvel élément après (à partir de) l'élément d'attache.

Est l'angle de solution de la courbe

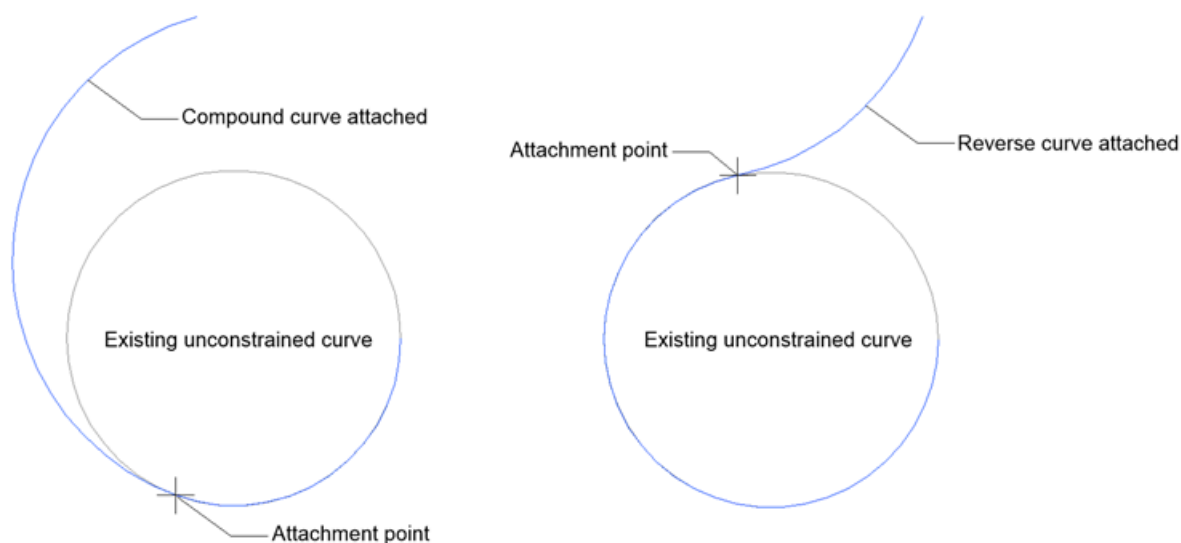
Bascule entre **Plusque180** et **Moinsque180**.

La figure ci-dessous montre deux solutions possibles pour la courbe passant par le même point spécifié, en fonction de l'option sélectionnée pour l'angle de solution de la courbe.



La courbe est-elle composée ou inversée ?

Bascule entre la courbe **Composée** et **Inversée** attachée à l'élément de courbe non contraint existant, comme illustré dans la figure ci-dessous :



Longueur

Permet de spécifier la nouvelle longueur de ligne.

Spécifiez la longueur de la spirale

Vous permet de spécifier la nouvelle longueur de spirale.

Spécifiez le rayon

Permet de spécifier le rayon de la nouvelle spirale et de l'élément de courbe.

Spécifier la direction de la courbe

Spécifie l'orientation du nouvel élément. Bascule entre l'orientation horlogique et anti-horlogique.



6.54 ALIGNEMENTLIGNE (commande)

Crée un élément de ligne sans contrainte sur un nouvel **Alignement Horizontal** ou existant.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

6.54.1 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Créez un nouvel élément de ligne entre deux points spécifiés sur l'alignement horizontal existant.
- Créez un nouvel alignement en dessinant un élément de ligne entre deux points spécifiés.

6.54.2 Options de la commande

Sélectionner un profil en long existant

Le nouvel élément de ligne non contraint est créé sur l'alignement horizontal existant sélectionné, entre deux points spécifiés.

Remarque : Sélectionnez d'abord l'alignement horizontal existant dans le dessin, puis spécifiez le premier et le deuxième point, entre lesquels un nouvel élément de ligne est créé. Vous pouvez ensuite continuer à dessiner de nouveaux éléments de ligne sur l'alignement horizontal existant jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche Entrée.

Créer un nouvel alignement

Crée un nouvel **Alignement Horizontal** en traçant un élément de ligne entre deux points spécifiés.

Remarque : Spécifiez le premier et le second point dans le dessin, entre lequel un nouvel élément de ligne est créé. Vous pouvez continuer à dessiner de nouveaux éléments de ligne jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche Entrée.

6.55 ALIGNEMENTVUE (commande)

Crée une vue d'alignement vertical pour l'alignement horizontal sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

6.55.1 Méthode

Sélectionner un alignement horizontal, précédemment créé avec la commande ALIGNEMENT, et un point qui représentera l'origine de la vue d'alignement vertical.

6.56 ALIGNEMENTVERTICAL (commande)

Crée un **Alignement Vertical**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :



6.56.1 Description

Crée un **Alignement vertical** sur une **Vue d'alignement vertical** sélectionnée. Il dessine également automatiquement l' **Alignement 3D** de l'alignement correspondant.

6.56.2 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Crée un **Alignement vertical** en choisissant des points PVI.
- Crée automatiquement un **Alignement Vertical**.

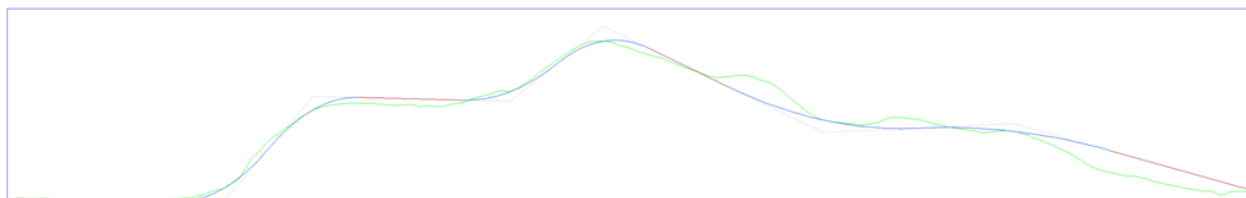
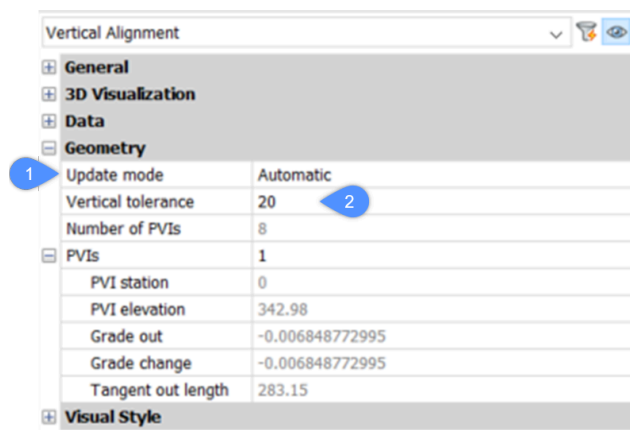
6.56.3 Options de la commande

Annuler

Annule le dernier point PVI d'alignement vertical spécifié.

Alignement 3D automatique

Crée automatiquement l'**Alignement vertical** et l'**Alignement 3D**.



L'alignement vertical automatique est calculé de manière à ce que la différence d'élévation par rapport à la ligne de terrain ne dépasse pas la valeur du paramètre **Tolérance verticale**, qui est fixé à 0,1 par défaut.

Une fois l'**Alignement Vertical** créé, vous pouvez mettre à jour la valeur du paramètre **Tolérance verticale** (2) dans le volet **Propriétés**.

En outre, la valeur du paramètre **Mode de mise à jour** (1) est définie sur **Automatique**. Cela signifie que vous ne pouvez pas modifier la géométrie de l'Alignement Vertical Automatique. Pour le modifier, réglez le paramètre **Mode de mise à jour** sur **Manuel**.

6.57 ALIGNSPACE (commande)

Ajuste l'angle de vue, le facteur de zoom et la position panoramique.





Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('alignspace).

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace papier.

Remarque : Les fenêtres de l'espace modèle doivent avoir le mode PERSPECTIVE désactivé.

6.57.1 Description

Ajuste l'angle, le facteur de zoom et la position panoramique de la fenêtre en sélectionnant des points dans la même fenêtre d'espace modèle et dans le même espace papier.

6.58 AMCLEAN (Commande)

Enregistre un dessin mécanique en 2D en tant que dessin non mécanique.



6.58.1 Méthode

Cette commande est disponible lorsqu'un dessin mécanique 2D est ouvert.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Ouvrez la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier comme non mécanique** pour choisir un nom de fichier pour le dessin non mécanique.

6.59 AMBALLOON (commande)

Ajoute des annotations de ballons pour la géométrie, les blocs ou les pièces standard annotées avec des références de pièces.

6.59.1 Méthode

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : L'annotation de la bulle est ajoutée au calque AM_5.

Remarque : Les annotations des bulles sont compatibles avec l'ancienne application mécanique .



Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Sélectionnez les références de pièces dans la nomenclature actuelle pour lesquelles vous souhaitez ajouter des bulles.

6.59.2 Options de la commande

auTo

Ajoute des annotations sous forme de bulles pour toutes les références de pièces sélectionnées en une seule fois.

Remarque : Les points de départ des flèches des bulles se trouvent à l'intérieur des symboles de référence de pièce.

Droite horizontale

Place les bulles horizontalement.

Droite verticale

Place les bulles à la verticale.

Angle

Place les bulles dans une direction spécifiée.

Une

Ajoute une annotation en forme de bulle pour la référence de pièce sélectionnée une par une.

Remarque : Vous pouvez sélectionner le point de départ de l'amorce de la flèche de la bulle dans le dessin.

Définir la nomenclature

Permet de choisir la nomenclature à utiliser.

Remarque :

- Lorsqu'aucune nomenclature (BOM) n'est présente dans le dessin, une nomenclature nommée **PRINCIPALE** sera automatiquement générée.
- Les références de pièces qui appartiennent à la nomenclature choisie sont surlignées en rouge pour faciliter la sélection.
- Le numéro de référence de la pièce correspond à la nomenclature utilisée.

?

Répertorie la nomenclature existante dans le dessin de la ligne de commande.



6.60 AMBOMSETTINGS (commande)

Lance la boîte de dialogue **Paramètres de nomenclature**.



Icône :

6.60.1 Méthode

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

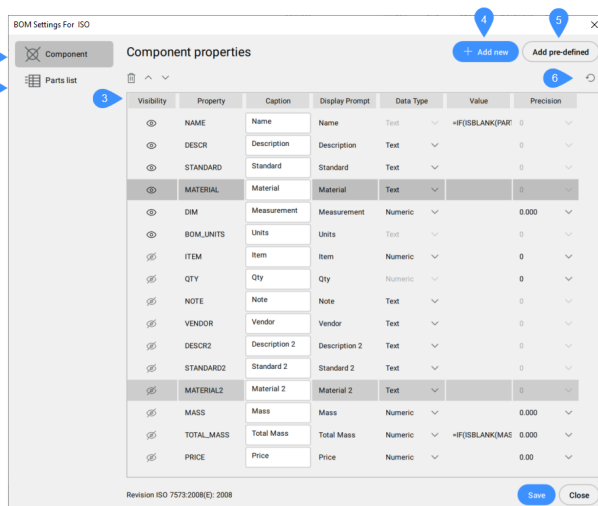
Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres de nomenclature**.

Configure les propriétés des références de pièces, définit les propriétés par défaut pour les listes de pièces et capture les données pour la nomenclature.



- 1 Composant
- 2 Liste de pièces
- 3 Liste des propriétés
- 4 Nouvelle propriété
- 5 Propriétés prédéfinies
- 6 Rétablir les valeurs par défaut

6.60.2 Composant

Contient une liste des propriétés des composants qui sont visibles dans la référence de la pièce. D'autres propriétés peuvent être sélectionnées en appuyant sur les touches Ctrl / Shift.

Au-dessus de cette liste se trouvent les icônes de suppression, de déplacement vers le haut et vers le bas, qui ne sont disponibles que lorsqu'une ligne est sélectionnée ou lorsque les lignes sélectionnées peuvent être déplacées vers le haut ou vers le bas.

Visibilité

Affiche ou masque la propriété.

Propriétés

Affiche le nom d'une propriété du composant. Ce nom unique est celui par lequel la colonne de nomenclature est désignée dans les formules.

Légende

Définit l'en-tête de colonne à afficher pour cette propriété dans une table de nomenclature ou une liste de pièces.

Ligne de commande

Affiche l'en-tête de colonne choisi pour cette propriété dans une table de nomenclature ou une liste de pièces.

Type de données

Définit le type de données pour la propriété (Numérique ou Texte)



Valeur

Définit la valeur par défaut de la propriété.

Précision

Définit la précision de la propriété.

6.60.3 Liste de pièces

Contient une liste des propriétés de la **Liste de pièces**, qui sont visibles par défaut.

Outre les paramètres **Propriétés du composant**, les propriétés suivantes sont disponibles :

Alignement de la légende

Définit la position de l'en-tête de colonne dans la cellule.

Alignement de la valeur

Définit la position de la valeur dans la cellule.

Largeur

Définit la largeur de la cellule.

6.60.4 Nouvelle propriété

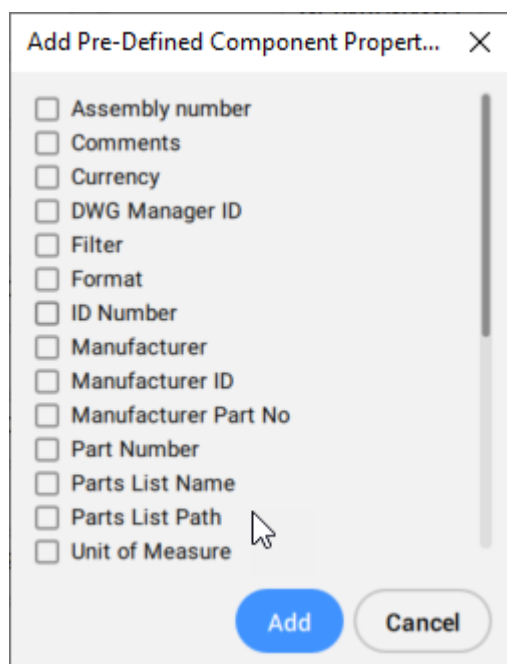
Ajoute de nouvelles propriétés de composants en tant que colonnes de la nomenclature. Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter une nouvelle propriété** :

The dialog box titled "Add New Component Properties" has a close button (X) in the top right corner. It contains the following fields and controls:

- Property name**: A text input field.
- Display prompt**: A text input field.
- Text**: A dropdown menu with "Text" selected.
- Value**: A text input field.
- 0.**: A dropdown menu with "0." selected.
- 0**: A dropdown menu with "0" selected.
- Add**: A blue button.
- Cancel**: A grey button.

6.60.5 Propriétés prédéfinies

Ajout de nouvelles colonnes de propriétés prédéfinies pour les composants dans la nomenclature. Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter des propriétés prédéfinies** :



6.60.6 Rétablir les valeurs par défaut

Réinitialise tous les paramètres à la valeur par défaut de la norme de dessin actuelle.

6.61 AMDATUMID (commande)

Dessine un identificateur de référence et l'attache à une entité.



Icône : 

6.61.1 Méthode

Sélectionnez l'objet pour attacher le symbole identificateur de référence et spécifiez les points pour son emplacement, puis la boîte de dialogue **Identificateur de référence** s'ouvre. Le premier segment de ligne de repère est perpendiculaire à l'objet attaché.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.



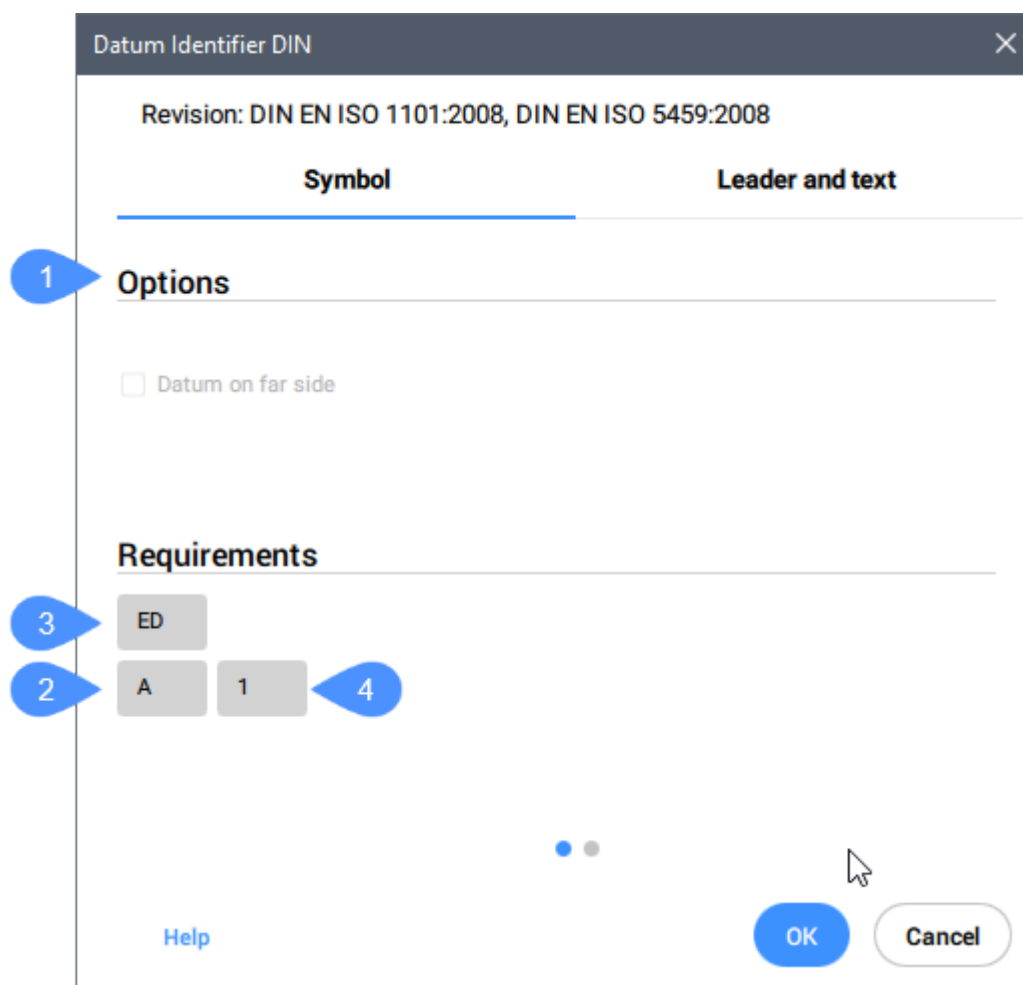
Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

La boîte de dialogue **Identificateur de référence** permet de définir tous les paramètres du symbole.

6.61.2 Symbole

Spécifie les caractéristiques du symbole d'identification de référence.



Options (1)

Bascule le type de référence.

Identificateur (2)

Définit l'identificateur qui peut contenir un maximum de deux caractères.



Note sur le filetage (3)

Définit les notes de filetage, qui sont placées sur les symboles attachés aux engrenages ou aux vis. Elles spécifient le diamètre à utiliser comme référence.

Note sur la référence (4)

Définit les cibles de la référence qui correspondent aux points sur une surface. En général, il contient une série de cibles de référence séparées par des virgules (« , »).

Remarque : Les notes de filetage et de référence ne sont pas disponibles pour toutes les normes.

6.61.3 Ligne de repère et texte

Spécifie les caractéristiques de la ligne de repère et du texte.

Datum Identifier ISO

Revision: ISO 1101:2012(E), ISO 5459:2011(E)

Symbol **Leader and text**

5 **Leader**

Arrowhead DatumFilled60

Surface arrowhead None

Object attachment Attach Detach

6 **Surface extension line**

Offset from object: 1

Extension beyond leader: 1

OK Cancel

Ligne de repère (5)

Définit les caractéristiques de la ligne de repère.

Pointe de flèche

Définit le pointe de flèche de la ligne de repère par défaut.

Pointe de flèche de surface

Définit la pointe de flèche pour les lignes de repère d'indication de surface.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les normes qui autorisent les lignes de repère de l'indicateur de surface.



Attachement de l'objet

Définit si le symbole de la ligne de repère est attaché ou détaché de l'objet.

Attacher

Attache le symbole à l'objet sélectionné.

Détacher

Détache le symbole de l'objet.

Ligne d'attache de surface (6)

Définit les caractéristiques de la ligne d'attache de surface.

Décalage par rapport à l'objet

Définit le décalage par rapport à l'objet.

Extension au-delà de la ligne de repère

Définit l'extension au-delà de la ligne de repère.

Après avoir créé le symbole identificateur de référence avec la commande AMEDGESYM, leurs propriétés peuvent être configurées dans le panneau **Propriétés** :

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008, DIN EN ISO 5459:
Scale	1
Requirements	
Datum Area	Near side
Identifier	1
Thread note	A
Datum note	B
Leader	
Primary arrowhead	DatumBlank45
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Symbole

Norme de dessin

Affiche la norme de dessin.

Révision de la norme

Affiche la révision de la norme.

Échelle

Définit l'échelle de la note.

6.62 AMEDGESYM (commande)

Dessine un symbole d'arête et l'attache à une entité.



Icône :



6.62.1 Méthode

Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez attacher le symbole d'arête et spécifiez les points pour son emplacement.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Après avoir créé le symbole d'arête avec la commande AMEDGESYM, leurs propriétés peuvent être configurées dans le panneau **Propriétés** :

AMDTEDGESYM	
General	
3D Visualization	
Symbol	
Drafting standard	ISO
Standard revision	ISO 13715:2000
Scale	1
Majority symbol	On
Requirements	
Direction	Defined
Undefined size	Burr or passing permitted
Undefined size direction	At Top
Upper limit	
Lower limit	
All around	Off
Standard label	On
Leader	
Primary arrowhead	Open30



6.62.2 Symbole

Norme de dessin

Affiche la norme de dessin.

Révision de la norme

Affiche la révision de la norme.

Échelle

Définit l'échelle de la note.

Symbole de majorité

Choisit d'afficher ou de ne pas afficher le symbole de majorité.

6.62.3 Exigences

Définit les exigences relatives au symbole d'arête.

Direction

Définit la position du signe **Taille non définie**.

Défini

Le signe se trouve sur une position définie par la propriété **Direction de taille non définie**.

Indéfini

Le signe sera sur une position non définie (milieu).

Taille non définie

Définit l'arête :

Aucune

Ne définit aucune exigence pour le type d'arête. Si elles sont disponibles, les limites supérieure et inférieure s'affichent.

Bavure ou dépassement autorisé

Définit le type d'arête comme bavure ou dépassement.

Gorge requise

Définit le type d'arête comme gorge.

Direction de taille non définie

Définit la position du signe de taille non définie.

Limite supérieure

Définit la valeur supérieure en la saisissant dans la zone ou en la sélectionnant dans la liste déroulante.

Limite inférieure

Définit la valeur inférieure en la saisissant dans la zone ou en la sélectionnant dans la liste déroulante.

Sur tout le pourtour

Ajoute la marque sur tout le pourtour au symbole d'arête.

Étiquette de la norme

Affiche la révision standard en regard du symbole.



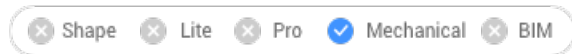
6.62.4 Ligne de repère

Première pointe de flèche

Spécifie le style de la ligne de repère.

6.63 Commande AMFCFRAME

Dessine un cadre de contrôle de fonction et l'attache à une entité.



Icône :

6.63.1 Description

Permet de créer un symbole de tolérancement géométrique qui peut être attaché à une entité dans le dessin.

Remarque : La commande ne peut être lancée que si l'on utilise un gabarit Mechanical2d pour le dessin en cours (normes JIS, ANSI, DIN et ISO).

6.63.2 Méthode

Sélectionnez l'entité à laquelle vous souhaitez attacher le symbole d'arête et spécifiez les points pour son emplacement.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

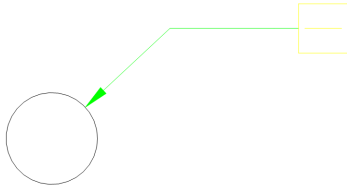
Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Sélectionnez l'entité à laquelle attacher le symbole de tolérancement géométrique. En fonction de l'entité sélectionnée, vous pouvez choisir le point de départ ou le deuxième point de la ligne de repère du cadre



de tolérancement géométrique. Au besoin, ajoutez plus de points au repère, puis appuyez sur Entrée pour terminer la commande.



Après avoir créé le symbole de cadre avec la commande AMFCFRAME, ses propriétés peuvent être configurées dans le panneau **Propriétés** :

[-] Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008
Scale	1
All around	Off
Top Note	
Bottom Note	
[-] Requirements	
Frame Row	1st Frame
Geometric Symbol	Straightness
Tolerance 1	
Tolerance 2	
Datum 1	
Datum 2	
Datum 3	
[-] Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Secondary arrowhead	
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.63.3 Symbole

Norme de dessin

Affiche la norme de dessin.

Révision de la norme

Affiche la révision standard.

Échelle

Définit l'échelle des notes.

Sur tout le pourtour

Active ou désactive la visibilité de la texture sur tout le pourtour de la surface dans le symbole.

Note supérieure

Insère une note à ajouter au-dessus du symbole.



Note inférieure

Insère une note à ajouter sous le symbole.

6.63.4 Exigences

Définit les exigences relatives au symbole.

Case

Permet de choisir entre **Première** ou **Deuxième**.

Symbole géométrique

Permet de choisir un symbole géométrique dans la liste déroulante.

Tolérance 1

Permet de saisir la tolérance qui doit apparaître à côté du symbole géométrique.

Datum 1/2/3

Permet de saisir des données supplémentaires.

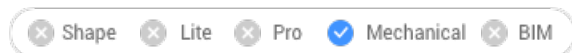
6.63.5 Ligne de repère

Première pointe de flèche

Définit le style principal de la pointe de flèche de la ligne de repère.

6.64 AMNOTE (commande)

Crée un symbole NOTE.



Icône :

6.64.1 Méthode

Sélectionnez l'objet auquel attacher la note de repère et spécifiez les points de son emplacement. Ensuite, ajoutez la note de texte dans le champ **Contenu** du volet **Propriétés**.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de



base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Après avoir créé le symbole de tronçon avec la commande AMNOTE, leurs propriétés peuvent être configurées dans le volet **Propriétés** :

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN 6780:2000-10
Scale	1
Flip symbol	Right aligned
Show reference line	Off
Text justification	Align Left
Leader justification	To Reference Line
Requirements	
Contents	
Leader	
Primary arrowhead	By Standard

6.64.2 Symbole

Norme de dessin

Affiche la norme de dessin.

Révision de la norme

Affiche la révision standard.

Échelle

Définit l'échelle des notes.

Symbole d'inversion

Bascule entre le texte aligné à droite et à gauche depuis la fin de la ligne d'extension.

Afficher la ligne de référence

Bascule entre Afficher (ON) et Masqué (OFF) la ligne de référence.

Justification de texte

Spécifie l'emplacement du texte concernant la ligne d'extension.

Justification de repère

Définit le type de justification de ligne de repère.

6.64.3 Exigences

Contenu

Après avoir créé une AMNOTE, ajoutez le contenu de la note.



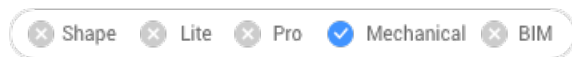
6.64.4 Repère

Tête de flèche principale

Spécifie le style du repère.

6.65 AMPARTLIST (commande)

Insère dans la zone de dessin une liste de pièces, selon une nomenclature indiquée.



Icône :

6.65.1 Méthode

Cette commande n'est disponible que pour les dessins contenant des entités mécaniques.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : La liste des pièces est ajoutée au calque AM_5.

Remarque : Ces listes de pièces sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Spécifiez selon quelle nomenclature vous allez créer la liste des pièces et placez-la dans la zone de dessin. La boîte de dialogue **Liste de pièces** s'ouvre pour configurer l'apparence et le contenu de la table.

6.65.2 Options de la commande

Principale

Sélectionne la nomenclature principale pour la liste des pièces.

Remarque : La table de nomenclature **Principale** est à jour par défaut. La dernière table de nomenclature utilisée dans la commande est définie comme courante.

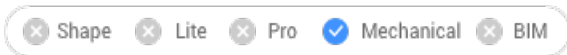
?

Répertorie toutes les nomenclatures disponibles dans la ligne de commande.



6.66 AMPARTREF (commande)

Crée un symbole de référence de pièce et le place dans la zone de dessin.



Icône :

6.66.1 Méthode

Cette commande n'est disponible que pour les dessins contenant des entités mécaniques.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Les symboles de référence de la pièce sont ajoutés au calque AM_12.

Remarque : Ces symboles de références de pièce sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Sélectionnez un objet pour y attacher un symbole de référence de pièce.

La boîte de dialogue **Référence de pièce** s'ouvre.

Remarque :

- Si vous cliquez sur un espace vide dans la zone de dessin, le programme place un symbole de référence de pièce non attaché (une référence de pièce qui n'est attachée à aucune géométrie) à cette position. La boîte de dialogue **Référence de pièce** s'ouvre.
- Dans le panneau **Propriétés**, vous pouvez modifier les propriétés du symbole Référence de pièce.
- Lorsque vous double-cliquez sur le symbole de référence de pièce, la boîte de dialogue **Référence de la pièce** s'ouvre.



6.66.2 Options de la commande

Bloc

Applique une référence de pièce à une référence de bloc. La boîte de dialogue **Référence de pièce** s'ouvre.

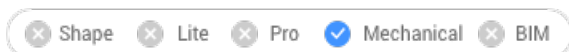
Copier

Copie une référence de pièce sélectionnée à un autre endroit de la zone de dessin.

Référence

Déplace la référence sélectionnée.

6.67 AMPARTREFEDIT (commande)



6.67.1 Méthode

Cette commande n'est disponible que pour les dessins contenant des entités mécaniques.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Les symboles de référence de la pièce sont ajoutés au calque AM_12.

Remarque : Ces symboles de références de pièce sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

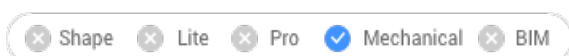
Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Sélectionnez le symbole Référence de la pièce, pour afficher la boîte de dialogue **Référence de la pièce**.

Remarque : Les symboles de référence de pièce du dessin entier sont mis en évidence.

6.68 AMPOWERDIM_ALI (commande)

Crée des cotes linéaires alignées.





Icône :

6.68.1 Description

Crée des cotes linéaires alignées. La commande est un raccourci vers l'option **Linéaire > Alignée** de la commande PDIM.

6.68.2 Méthodes

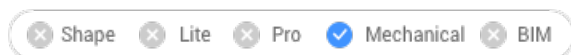
Définissez les deux lignes d'attache et spécifiez l'emplacement de la cote. La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote linéaire alignée créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.69 AMPOWERDIM_ANG (commande)

Crée des cotes angulaires.



Icône :

6.69.1 Description

La commande est un raccourci vers l'option **Angulaire** de la commande PDIM.

6.69.2 Méthode

Il existe trois méthodes pour définir l'angle :

- En définissant les trois points.
- En définissant les deux lignes.
- En définissant un arc ou un cercle.

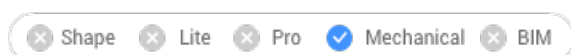
La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote angulaire créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.70 AMPOWERDIM_DIA (commande)

Crée une cote de diamètre.



Icône :



6.70.1 Description

Crée des cotes de diamètre pour les arcs et les cercles. La commande est un raccourci vers l'option **Diamètre radial** de la commande PDIM. Il ajoute automatiquement un symbole de diamètre au texte de la cote.

6.70.2 Méthodes

Sélectionnez l'arc ou le cercle et l'emplacement de la ligne de cote.

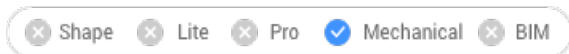
La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote de diamètre créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.71 AMPOWERDIM_HOR (commande)

Crée des cotes horizontales linéaires.



Icône :

6.71.1 Description

La commande est un raccourci vers l'option **Horizontale linéaire** de la commande PDIM.

6.71.2 Méthode

Sélectionnez deux points et l'emplacement de la ligne de cote.

La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote horizontale linéaire créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.72 AMPOWERDIM_RAD (commande)

Crée des cotes radiales pour les arcs et les cercles.



Icône :

6.72.1 Description

La commande est un raccourci vers l'option **Rayon radial** de la commande PDIM. Il ajoute automatiquement un symbole de rayon au texte de la cote.



6.72.2 Méthodes

Sélectionnez l'arc ou le cercle et l'emplacement de la ligne de cote.

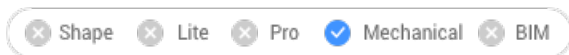
La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la dimension.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote radiale créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.73 AMPOWERDIM_ROT (commande)

Crée des cotes linéaires pivotées.



Icône :

6.73.1 Description

Cette commande mesure la distance entre deux points dans une direction spécifique définie selon un angle vers une ligne connectant deux points. La commande est un raccourci vers l'option **Linéaire > Pivotée** de la commande PDIM.

6.73.2 Méthodes

Sélectionnez deux points d'extension, définissez l'angle de la ligne de cote et l'emplacement de la ligne de cote.

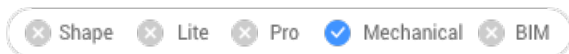
La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue d'édition du dimensionnement**.

Une fois la cote linéaire alignée créée, vous pouvez définir de nouvelles cotes en choisissant les options de commande PDIM.

6.74 AMPOWERDIM_VER (commande)

Crée des cotes linéaires verticales.



Icône :

6.74.1 Description

La commande est un raccourci vers l'option **Linéaire > Vertical** de la commande PDIM.

6.74.2 Méthodes

Sélectionnez deux points et l'emplacement de la ligne de cote.



La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la cote.

Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier le dimensionnement**.

Une fois la cote linéaire alignée créée, vous pouvez définir de nouvelles dimensions en choisissant les options de commande PDIM.

6.75 AMPOWEREDIT (commande)

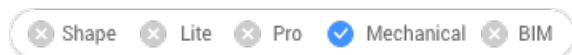
Identifie l'entité sélectionnée et exécute la commande la plus pertinente pour la modifier.

6.75.1 Description

La commande AMPOWEREDIT identifie toute entité que vous sélectionnez et exécute la commande la plus appropriée pour la modifier. Par exemple, si vous exécutez la commande et que vous sélectionnez une entité de dimension, la boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre.

6.76 AMRESCALE (commande)

Réévalue les dimensions, les symboles, les tableaux et les textes dans l'espace modèle et dans la présentation.



6.76.1 Méthode

Cette commande est disponible lorsqu'un dessin mécanique 2D est ouvert.

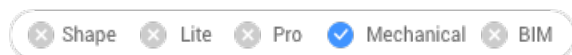
Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Saisissez la nouvelle échelle du symbole et sélectionnez les entités que vous souhaitez remettre à l'échelle. Les entités remises à l'échelle dans l'espace modèle et dans la présentation sont les dimensions, les symboles et les tableaux. Les annotations sont agrandies ou réduites sans affecter la géométrie du dessin.

6.77 AMSETUPDWG (commande)

Modifie la norme actuelle d'un dessin 2D mécanique ou configure un gabarit 2D mécanique pour un dessin non mécanique.





6.77.1 Méthodes

Il existe deux cas d'utilisation pour ouvrir un dessin qui contient des entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contiendra des entités mécaniques :**
 - a Réglez la variable système LOADMECHANICAL2D sur ON (1).
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques**
 - a Réglez la variable système LOADMECHANICAL2D sur ON (1).
 - b Ouvrir un dessin ACM existant.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Après l'ouverture d'un dessin qui contient des entités mécaniques, il existe deux cas d'utilisation :

- 1 La norme du dessin mécanique actuel peut être modifiée en sélectionnant un autre fichier .dwt fichier gabarit mécanique 2D dans la boîte de dialogue **Choisir un fichier gabarit mécanique 2D**.
- 2 La norme d'un dessin non mécanique peut être modifiée avec une norme d'un dessin mécanique, en sélectionnant un .dwt fichier de gabarit mechanical2D dans la boîte de dialogue **Choisir un fichier gabarit mécanique 2D**. Les données mécaniques, telles que les dictionnaires, des tables de styles... seront initialisées.

Remarque : Un message portant le nom d'une nouvelle norme s'affiche dans la barre de commandes.

Remarque : Si vous sélectionnez un gabarit sans norme mécanique définie, un message d'erreur s'affiche dans la barre de commandes, **Vous n'avez pas choisi de gabarit 2D mécanique**.

Remarque : Si la fonctionnalité mcad2d n'est pas disponible, un message d'erreur s'affiche dans la barre de commandes.

6.78 AMSIMPLEWELD (commande)

Crée des chenilles et des annotations de soudure latérale.



Icône :

6.78.1 Méthode

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.



- b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

6.78.2 Options de la commande

Avant

Crée un raccord de vue de face ou des soudures bout à bout en -V simple (chenilles) le long d'une courbe (ligne, polyligne, arc, ellipse) entre deux points spécifiés.

Remarque : Les chenilles sont créées en tant que références de bloc dans la mise en page.

Alignement

Définit le type de soudure des chenilles :

Gauche

Ajoute un chenille partielle et le place à gauche de la courbe.

Centre

Ajoute un pilier traiteur complet et le centre sur la courbe.

Droite

Ajoute une chenille partielle et la place à droite de la courbe.

Remarque : Si la variable système HOTKEYASSISTANT est activée, le widget **Assistant raccourcis** s'affiche. Appuyez de manière répétée sur la touche **Ctrl** pour faire défiler les différentes options ci-dessus.

Largeur

Définit la largeur de soudure.

Remarque :

- Pour une chenille partielle, la largeur de soudure est la distance entre l'extrémité de la poutre et l'arête sélectionnée.
- Pour une chenille complète, la largeur de soudure est la distance entre les deux extrémités de la poutre.

Pas

Définit le pas du talon.



Inverser l'orientation

Bascule l'orientation du cordon.

Inverser la direction

Active/désactive la direction de la perle.

Complet

Crée le symbole de soudure avant sur toute la courbe sélectionnée.

Côté

Crée une couture de vue latérale ou des soudures à butt simple -V avec la largeur de jambe et l'angle de rotation spécifiés.

Raccord

Crée une vue latérale pour une soudure d'angle.

Bout en V unique

Crée une vue latérale pour une soudure bout à bout en V unique.

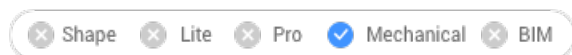
Remarque : Si la variable système HOTKEYASSISTANT est activée, le widget **Assistant raccourcis** s'affiche. Appuyez plusieurs fois sur la touche **Ctrl** pour parcourir les options ci-dessus.

Modifier la largeur des jambes

Définit une autre valeur pour la largeur du pied.

6.79 AMSURFSYM (commande)

Crée un symbole de surface.



Icône :

6.79.1 Méthode

Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez attacher le symbole de surface et spécifiez les points pour son emplacement.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de



base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Après avoir créé le prototype de symbole avec la commande AMSURFSYM, l'utilisateur peut configurer les propriétés exactes du symbole de surface dans le volet **Propriétés** :

[-] Symbol	
Drafting standard	JIS
Standard revision	JIS B 0031 : 2003 (ISO 1302 : 2002)
Scale	1
Symbol type	Material removal prohibited
Majority symbol	Off
[-] Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Process note	
First requirement	6,3
Second requirement	6,3
Third requirement	9
Direction of lay	Crossed in two oblique directions
[-] Leader	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Remarque : Les propriétés du symbole de surface dépendent de la norme utilisée.

[-] Symbol	
Drafting standard	ISO
Standard revision	ISO 1302:2002(E)
Scale	1
Symbol type	Basic Symbol
Majority symbol	Off
[-] Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Roughness average max	
Roughness average min	
Process note	
Process note 2	Process note
Sampling length	
Cutoff	
Other roughness max	
Other roughness min	
Direction of lay	None
[-] Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.79.2 Symbole

Type de symbole

Choisissez l'une des actions suivantes :

- ☒ de symbole de base
- Suppression du matériau requise ☒



- Suppression de matériaux interdite ✓

Symbole majorité

Indique l'état commun de toutes les surfaces à l'aide d'un symbole d'indication collectif unique.

Désactivé : affiche uniquement l'indicateur collectif.

Activé : affiche l'état d'autres symboles de texture de surface ailleurs dans le dessin entre parenthèses sur le côté droit de l'indicateur collectif.

6.79.3 Exigences

Tout autour

Active ou désactive la visibilité de la texture All Around surface (Toutes les surfaces autour) dans le symbole.

Permission machine

Spécifie la surépaisseur d'usinage de la surface.

Note process

Définit les exigences de processus pour la surface.

Première exigence

Définit la première exigence pour la surface.

Deuxième exigence

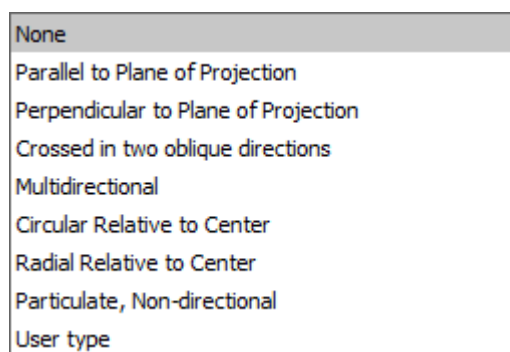
Définit la deuxième exigence pour la surface.

Troisième exigence

Définit la troisième exigence pour la surface.

Direction de la pose

Définit la direction de pose pour la surface.



Rugosité moyenne max

Définit la moyenne de rugosité maximale de la surface.

Rugosité moyenne min

Définit la moyenne de rugosité minimale de la surface.

Note sur le processus2

Définit les exigences de processus pour la surface.

Longueur d'échantillonnage

Définit la longueur d'échantillonnage requise pour la surface.



Autre rugosité max

Définit l'autre rugosité maximale pour la surface.

Autres rugosité min

Définit l'autre rugosité minimale pour la surface.

6.79.4 Repère

Décalage par rapport à l'objet

Spécifie la distance entre le point de début de la ligne d'extension et l'objet joint.

Extension au-delà du repère

Spécifie la distance entre le point de début du symbole et le point de fin de la ligne d'extension de surface.

6.80 AMWELDSYM (commande)

Crée un symbole de soudure dans l'espace de dessin.



Icône :

6.80.1 Méthode

Sélectionnez l'entité à laquelle vous souhaitez attacher le symbole de soudure et spécifiez les points pour son emplacement. La boîte de dialogue **Symbole de soudure** s'ouvre et vous permet de personnaliser le symbole de soudure.

Remarque : Pour placer les symboles de soudure dans les vues de dessin (espace papier), utilisez la commande BMWELDSYMRETRIEVE.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre



d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

Après avoir créé le prototype de symbole avec la commande AMWELDSYM, l'utilisateur peut configurer les propriétés exactes du symbole de surface dans le panneau **Propriétés** :

<input type="checkbox"/>	Symbol
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN 22553:1997, DIN EN ISO
Scale	1
All around	On
Field weld	On
Note tail	Off
Process notes	
Closed note tail	Off
Stagger	None
Flip symbol	Left aligned
<input type="checkbox"/>	Requirements - Arrow Side
Weld type	Fillet
Depth	10
Size	12
Number	11
Length	x50
Spacing	
Contour	Convex Contour
<input type="checkbox"/>	Requirements - Other Side
Weld type	Fillet
Depth	1
Size	2
Number	10
Length	x100
Spacing	
Contour	Concave Contour
<input type="checkbox"/>	Leader
Arrowhead	By Standard

Symbole

Sur tout le pourtour

Affiche ou masque le symbole de type sur tout le pourtour sur le symbole de soudure.

Soudure sur chantier

Affiche ou masque le symbole de soudure sur chantier.

Prolongement de note

Spécifie l'utilisation du prolongement de la ligne de référence.

Notes de traitement

Définit les notes de traitement.



Prolongement de note fermé

Définit la suite de note fermé.

Décalage

Choisit entre le mouvement et le décalage en miroir pour les soudures intermittentes des deux côtés.

Inverser le symbole

Choisit entre l'alignement à gauche ou à droite pour le symbole de soudure.

Exigences - Côté flèche

Type de soudure

Définit le type de soudure à partir des options ci-dessous :



Profondeur

Spécifie la profondeur de la rainure de la soudure.

Taille

Définit la taille de la soudure.

Longueur

Définit la longueur de la soudure.

Espacement

Définit la dimension de l'espacement pour la soudure intermittente.

Contour

Définit la forme de la soudure.

Exigences - Autre côté

Définit le type et les dimensions de la soudure de l'autre côté.

Ligne de repère

Définit le type de pointe de flèche par défaut pour les symboles de soudure.

6.81 ANIMATIONEDITOUFERMER (commande)

Ferme le panneau Éditeur d'animation.



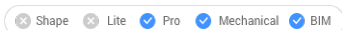


6.81.1 Description

Fermez le panneau Éditeur d'animation pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau Éditeur d'animation est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Éditeur d'animation est supprimé de la pile.

6.82 ANIMATIONEDITOUOUVRI (commande)

Ouvre le panneau Éditeur d'animation.



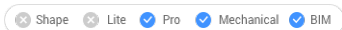
Icône : 

6.82.1 Description

Ouvre le panneau Éditeur d'animation pour l'afficher dans l'espace de travail courant. Le panneau Éditeur d'animation apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou sa réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Éditeur d'animation peut être flottant, ancré ou empilé.

6.83 ANIMATIONEDITEURLECTURE (commande)

Charge les graphiques d'animation



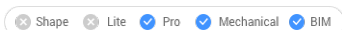
6.83.1 Description

Charge les données graphiques d'animation à partir d'une archive zip ou d'un dossier.

Remarque : Cette commande n'est exécutée que si le panneau **Éditeur d'animation** est actif. Une fois les graphiques chargés, l'**Éditeur d'animation** passe en mode de lecture spéciale des graphiques d'animation.

6.84 ANIMATIONEDITEURENREGIST (commande)

Enregistre les graphiques d'animation.



6.84.1 Description

Enregistre les graphiques d'animation et les enregistre dans une archive ZIP ou dans le dossier de votre choix. Après avoir sélectionné l'option d'enregistrement nécessaire, le processus d'enregistrement commence. Selon la complexité du modèle, cela peut prendre beaucoup de temps.

6.84.2 Options de la commande

Fichier Zip

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un nom de fichier zip pour enregistrer les graphiques d'animation** qui vous permet d'enregistrer les graphiques d'animation dans une archive zip.

Dossier

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un dossier pour enregistrer les graphiques d'animation** qui vous permet d'enregistrer les graphiques d'animation dans un dossier de votre choix.



6.85 ANIMTRAJECT (commande)

Enregistre l'animation d'une caméra se déplaçant le long d'une trajectoire ou effectuant un panoramique dans un modèle 3D et la sauvegarde dans un fichier vidéo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

6.85.1 Description

Affiche la boîte de dialogue **Animation par trajectoire de mouvement**.

6.86 REDEFANNOT (commande)

Réinitialise les représentations des échelles annotations déplacées.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 


6.86.1 Description

Les emplacements des représentations à l'échelle liées à des entités annotations peuvent être déplacés à l'aide de poignées. Cette commande renvoie les représentations d'échelle sélectionnées à leurs positions par défaut.

6.87 MAJANNOT (commande)

Met à jour les entités annotatives sélectionnées pour qu'elles correspondent à leur style annotatif actuel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

6.87.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités annotatives, telles que du texte, des cotes, des hachures ou des blocs pour les mettre à jour selon leurs styles annotatifs actuels. Si toutes les entités du dessin sont sélectionnées, le programme ignorera les entités non annotatives.

6.88 APPARENT (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités de type **Intersection apparente**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



Alias :



6.88.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités de type **Intersection apparente** pour activer ou désactiver l'accrochage à l'intersection apparente. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

6.89 APpload (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Charger des fichiers d'application.



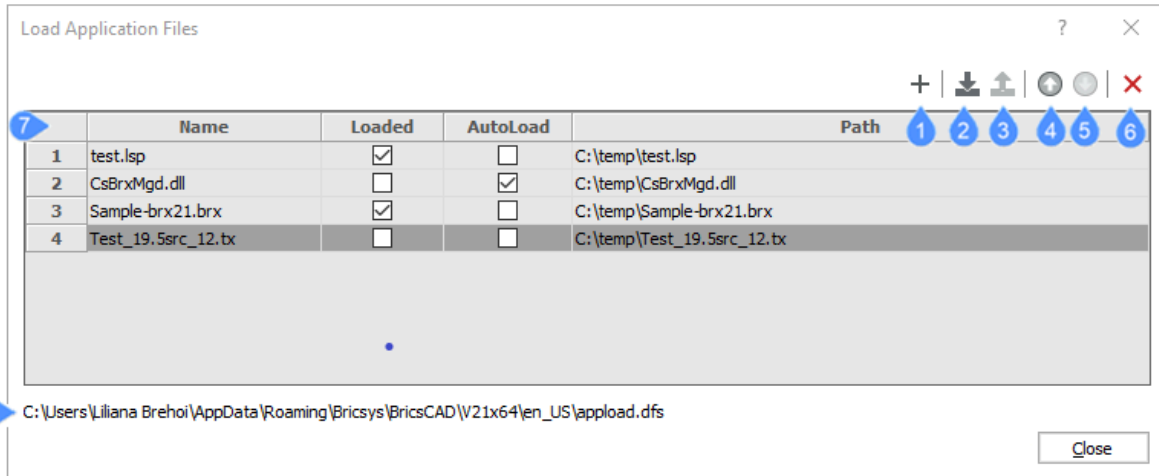
Icône : 

6.89.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Charger des fichiers d'application**.

La boîte de dialogue **Charger les fichiers d'application** vous permet de charger et de décharger les types d'applications suivants pour les exécuter dans BricsCAD :

- LSP - Applications LISP de BricsCAD et d'autres programmes de CAO.
- DES - Applications DES LISP.
- BRX - Applications d'extension BricsCAD runtime.
- TX - Applications d'extension Teigha, d'Open Design Alliance.
- ARX - Applications d'extension d'exécution AutoCAD d'Autodesk.
- DBX - Applications DBX.
- DRX - Dessin d'applications d'extension d'exécution.
- DVD - Applications Visual basic.
- MNL - Expressions LISP pour les fichiers de menu.



- 1 Ajouter fichier application
- 2 Charger l'application sélectionnée
- 3 Décharger l'application sélectionnée
- 4 Déplacer l'application vers le haut
- 5 Déplacer l'application vers le bas
- 6 Supprimer l'application sélectionnée
- 7 Liste des fichiers d'application
- 8 Chemin du fichier d'application

6.89.2 Ajouter fichier application

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner des fichiers d'application**.

6.89.3 Charger l'application sélectionnée

Charge la ou les applications sélectionnées dans . Seules les applications compatibles avec seront chargées.

6.89.4 Décharger l'application sélectionnée

Décharge la ou les applications sélectionnées de . Les applications LISP doivent être supprimées afin d'être déchargées dans la session actuelle.

6.89.5 Déplacer l'application vers le haut

Déplace la ou les applications sélectionnées vers le haut de la liste.

6.89.6 Déplacer l'application vers le bas

Déplace la ou les applications sélectionnées vers le bas de la liste.

6.89.7 Supprimer l'application sélectionnée

Supprime la ou les applications sélectionnées de la liste.



6.89.8 Liste des fichiers d'application

Affiche une liste des fichiers d'application qui sont disponibles pour le chargement, le déchargement, le déplacement vers le haut et vers le bas ou la suppression.

- **Nom** : spécifie le nom et l'extension du fichier d'application dans la liste.
- **Chargé** : indique si un fichier est chargé ou déchargé dans la session BricsCAD actuelle.
- **Autoload** : indique si un fichier sera chargé automatiquement lors de la prochaine session BricsCAD.
- **Chemin** : affiche le dossier d'emplacement des fichiers ajoutés.

6.89.9 Chemin du fichier d'application


Affiche le dossier d'emplacement du fichier appload.dfs contenant toutes les applications ajoutées à l'aide de la boîte de dialogue **Sélectionner des fichiers d'applications**. Vous pouvez ouvrir le fichier à l'aide du bloc-notes.

Les applications répertoriées dans appload.dfs sont chargées au démarrage.

6.90 ARC (commande)

Crée un arc.

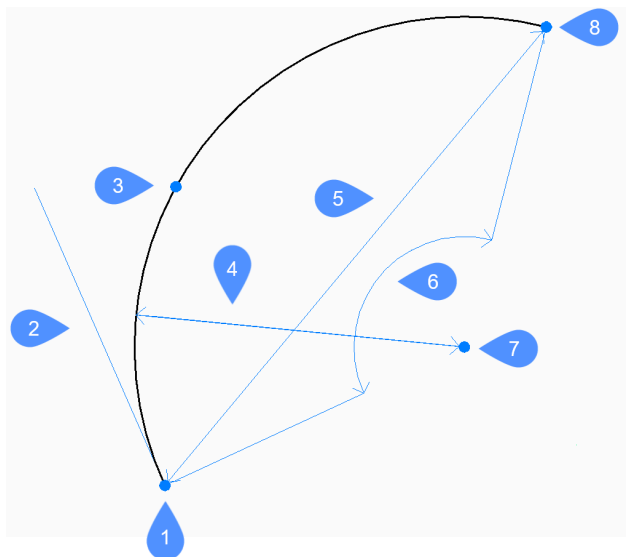


Icône : 

Alias: A

6.90.1 Description

Créez un arc à partir d'une combinaison d'options comprenant le point de départ, le deuxième point, le point final, le centre, l'angle inclus, la direction et la longueur de la corde.



- 1 Démarrer
- 2 Direction
- 3 Second
- 4 Rayon
- 5 Longueur de corde
- 6 Angle
- 7 Centre
- 8 Fin

6.90.2 Méthodes pour créer un arc

Cette commande possède 3 méthodes pour commencer à créer un arc :

- Début de l'arc
- Centre
- Reprendre du dernier point

Vous pouvez appuyer sur la touche Ctrl pendant que vous dessinez un arc pour changer sa direction du sens antihoraire au sens horaire.

Début de l'arc

Commencez à créer un arc en spécifiant un point de début, puis :

Deuxième point

Indiquez un point sur la circonférence de l'arc.

Options supplémentaires : [Angle/Centre/Direction/Extrémité/Rayon]

Fin

Spécifiez l'extrémité de l'arc.

Centre

Commencez à créer un arc en spécifiant un point central, puis :



Démarrer

Spécifiez le point de début de l'arc.

Fin

Spécifiez l'extrémité de l'arc.

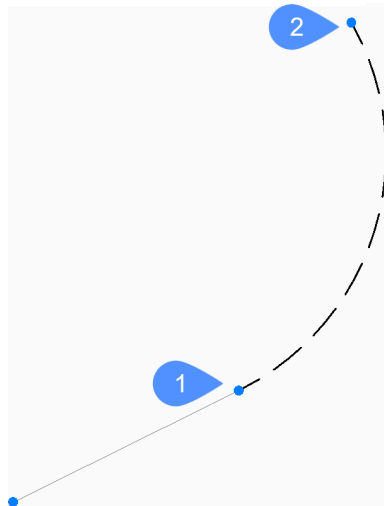
Options supplémentaires : [Angle/Longueur de la corde]

Reprendre du dernier point

Commencez à créer un arc à partir du dernier segment d'arc ou de ligne dessiné, en suivant son angle, puis :

Fin

Spécifiez l'extrémité de l'arc. L'arc est dessiné tangent au segment précédent.



1 Dernier point

2 Extrémité de l'arc

6.90.3 Options supplémentaires de la commande ARC

Une fois que vous avez commencé à créer un arc, les options suivantes peuvent être disponibles :

Angle

Spécifiez l'angle inclus de l'arc.

Direction

Spécifiez la direction de l'arc.

Rayon

Spécifiez le rayon de l'arc.

6.91 ARCTEXT (commande) (Express Tools)

Ajoute du texte aligné sur un arc sélectionné.



Icône :



6.91.1 Description

Ajoute du texte aligné sur un arc sélectionné ou modifie le texte d'une entité textuelle alignée sur un arc existante.

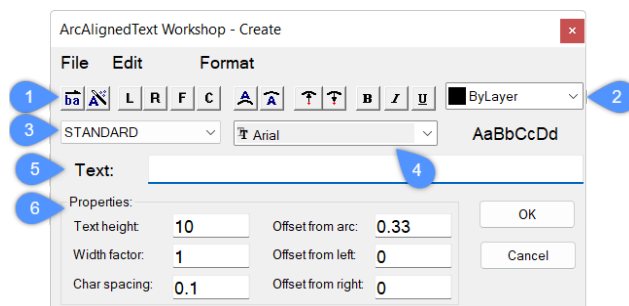
6.91.2 Méthode

Sélectionnez un arc ou une entité textuelle alignée sur l'arc.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser cet outil avec des splines, des polygones ou des cercles.

La boîte de dialogue **Alignement du texte sur l'arc - Créer** s'ouvre et vous permet de personnaliser l'affichage du texte.

La boîte de dialogue **Alignement du texte sur l'arc** vous permet de concevoir des entités de texte alignées.







- 1 Options du texte
- 2 Couleur du texte
- 3 Style de texte
- 4 Police de texte
- 5 Contenu du texte
- 6 Propriétés

6.91.3 Options du texte

- : inverse l'ordre de lecture du texte.
- : contrôle le comportement du texte lorsque l'arc est déplacé.
- : aligne le texte à gauche.
- : aligne le texte à droite.
- : ajuste le texte le long de l'arc.
- : centre le texte le long de l'arc.
- : place le texte sur le côté convexe.
- : place le texte sur le côté concave.
- : place le texte à l'extérieur du centre.



-  : place le texte au centre vers l'intérieur.
-  : édite le texte en gras.
-  : édite le texte en italique.
-  : souligne le texte.

6.91.4 Couleur du texte

Définit la couleur du texte.

6.91.5 Style de texte

Spécifie le style du texte.

6.91.6 Police de texte

Spécifie la police du texte.

6.91.7 Contenu du texte

Permet de saisir le texte à afficher.

6.91.8 Propriétés

Hauteur du texte

Spécifie la hauteur du texte.

Facteur de largeur

Spécifie la largeur du texte proportionnellement à la longueur de l'arc.

Espacement de caractère

Spécifie l'espace entre les caractères.

Décalage par rapport à l'arc

Spécifie la distance de décalage entre l'arc et le texte.

Décalage à gauche

Spécifie la distance de décalage par rapport à l'extrémité gauche de l'arc.

Décalage à droite

Spécifie la distance de décalage par rapport à l'extrémité droite de l'arc.

6.92 AIRE (commande)

Recherche l'aire et le périmètre des entités 2D.



Icône : 

Alias : AI



6.92.1 Méthode

Spécifiez les points qui définissent la zone à partir de laquelle rapporte l'aire et le périmètre.

Remarque : Vous pouvez arrêter le calcul en appuyant sur ESC.

6.92.2 Options de la commande

trouver surface Entité

Fournit l'aire et/ou le périmètre de l'entité sélectionnée.

Remarque : Les informations signalées par cette commande varient en fonction de l'entité sélectionnée :

- Ligne et esquisse : longueur
- Arc et arc elliptique : aire et longueur
- Cercle et ellipse : aire et circonférence/périmètre
- Polygone et spline fermées : aire et périmètre
- Polygone et spline ouvertes : aire et longueur
- Objets 3D : aire

Ajouter surfaces

Permet d'ajouter les aires de deux entités ou plus.

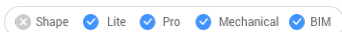
Soustraire surfaces

Permet de retirer de l'aire totale et du périmètre l'aire de certaines entités.

Remarque : Cette option ne peut être utilisée qu'après avoir trouvé l'aire d'au moins une entité.

6.93 ARRANGER (commande)

Organise spatialement un ensemble d'entités en les alignant et/ou en les distribuant le long des axes du SCU actuel.



6.93.1 Méthodes

La commande ARRANGE organise spatialement un ensemble d'entités (2D et/ou 3D) en les alignant et/ou en les distribuant le long des axes du SCU actuel.

Cette commande crée un nouvel arrangement des entités sélectionnées. La disposition des entités est définie sur la base des boîtes englobantes des entités sélectionnées (c'est-à-dire la plus petite boîte qui contient l'entité), par rapport à la boîte englobante de la sélection (c'est-à-dire la plus petite boîte qui contient toutes les entités sélectionnées).

Pour effectuer une nouvelle disposition avec les entités sélectionnées, la commande ARRANGER utilise les éléments suivants :

- Une sélection d'entités (qui peuvent être à la fois 2D et 3D).
- Une direction pour l'arrangement. Il peut s'agir d'un axe principal (X, Y ou Z) du SCU actuel.
- La boîte englobante de la sélection.
- Les boîtes englobantes de chaque entité de la sélection.



- Option de disposition sélectionnée par l'utilisateur.

Le workflow global de cette commande comprend les étapes suivantes :

- 1 Utilisation de la commande ARRANGER.
- 2 Sélectionnez les entités à arranger Les entités peuvent être à la fois en 2D et en 3D.
- 3 Permet de choisir une direction.

Choisir l'axe SCU (X, Y ou Z) le long duquel vous souhaitez organiser les entités. Les entités ne seront déplacées que dans cette direction.

- 1 Vous pouvez effectuer autant d'opérations d'arrangement que vous le souhaitez sur l'ensemble d'entités d'origine en une seule exécution de la commande.
- 2 Choisissez l'une des 8 options d'arrangement de la commande (voir ci-dessous).
- 3 Revenir à l'étape 3.
- 4 (Facultatif) **Annuler** les arrangements étape par étape.

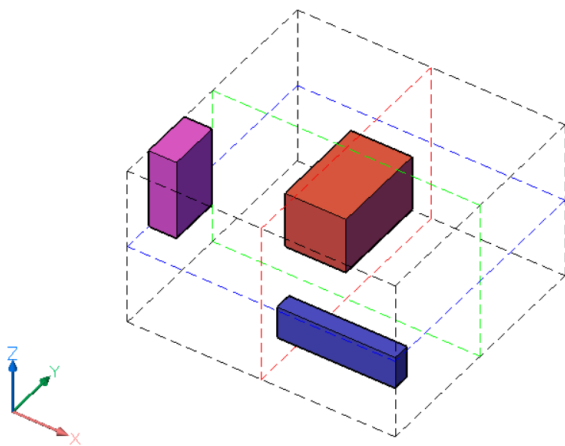
Remarque : L'option UNDO est disponible après l'application d'une option d'alignement.

- 5 Sélectionnez **Fin** ou appuyez sur **Entrée** pour finaliser la commande.

L'arrangement des entités sélectionnées s'effectue avec l'approche suivante :

Pour créer une nouvelle configuration des entités sélectionnées, la commande ARRANGER utilise certaines limites. Tout d'abord, il y a les limites principales, qui sont attachées à la boîte de délimitation de la sélection. Ensuite, il y a les limites secondaires, qui sont attachées aux boîtes englobantes de chaque entité de la sélection.

Voici un exemple simple d'une boîte englobante de sélection et de trois autres boîtes englobantes pour les entités de la sélection :



Le cadre de sélection est représenté par des lignes pointillées noires. Les limites de la boîte de délimitation de la sélection sont définies par ses six faces, deux pour chaque axe du SCU actuel. Il existe également trois limites centrales, une pour chaque axe, situées au centre de la boîte de délimitation de la



sélection. Les limites centrales sont représentées par des lignes pointillées de couleur, rouge pour l'axe X, vert pour l'axe Y et bleu pour l'axe Z.

Les boîtes colorées sont les boîtes de délimitation des entités sélectionnées. Pour chaque entité de la sélection, il existe six limites extérieures, définies par les faces, et trois limites centrales. Les limites d'une entité sont définies de la même manière que celles de l'emprise de sélection.

En résumé :

- La sélection des entités comporte un total de neuf bornes. Il existe trois limites pour chacun des axes du SCU. La notation de ces limites est **1** (Centre), **2** (Bas) et **3** (Haut), pour chacun des axes.
- De plus, chaque entité a neuf limites, semblables à celles de la sélection.

Pour chaque axe, les limites sont définies comme suit :

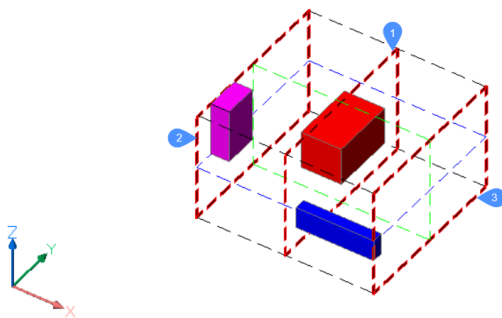
2 - la limite inférieure est définie par la face de la boîte englobante placée à la plus petite coordonnée le long de l'axe spécifié.

3 - la limite supérieure est définie par la face de la boîte englobante placée à la plus grande coordonnée le long de l'axe spécifié.

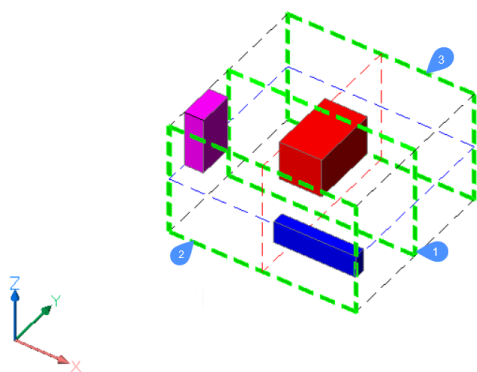
1 : la limite centrale est située entre les limites **2** (bas) et **3** (haut) à la même distance de chacune d'elles.

Dans les images ci-dessous, les limites de la boîte de délimitation de la sélection sont mises en évidence par des lignes pointillées épaisses.

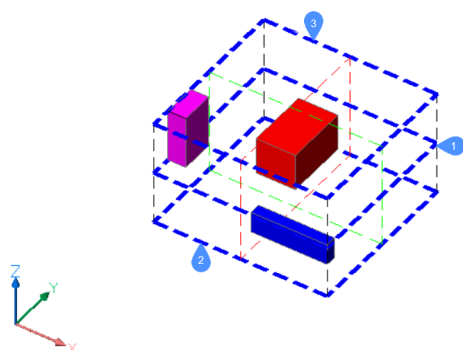
Pour l'axe X :



Pour l'axe Y :



Pour l'axe Z :

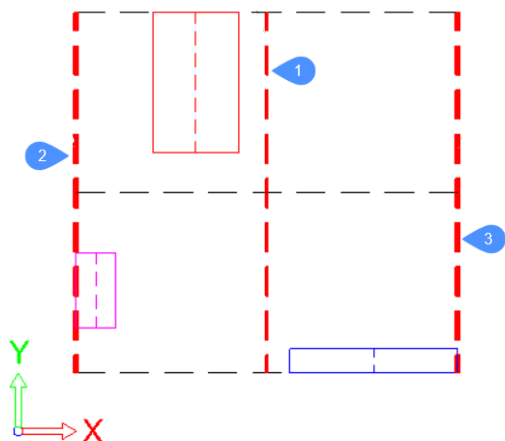


Pour définir la nouvelle position d'une entité dans la sélection, la commande ARRANGER utilise les limites de la sélection, les limites de l'entité, et la méthode sélectionnée par l'utilisateur.

6.93.2 Options de la commande

Dans cet exemple, la disposition est effectuée en utilisant **X** comme direction.

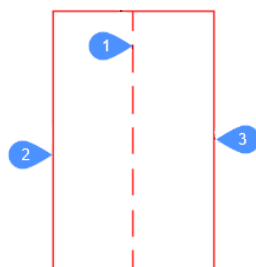
Voici une vue 2D simplifiée, dans le plan XY, de la situation décrite ci-dessus :



Les limites principales, attachées à la boîte de délimitation de la sélection, sont représentées par des lignes rouges épaisses en pointillés.

Pour chaque entité de la sélection, sa boîte de délimitation est représentée par des lignes continues, chacune avec une couleur différente. Dans ce cas, pour chaque entité, les limites, **2 (bas)**, **1 (centre)** et **3 (haut)**, seront respectivement le côté gauche, la ligne centrale et le côté droit de son rectangle d'emprise.

Pour l'entité rouge, les limites seront les suivantes :



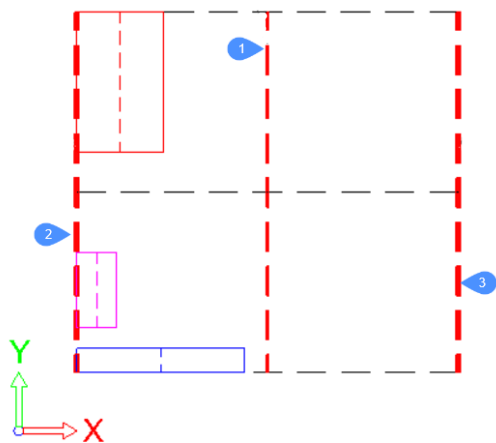
Pour les autres entités, les limites sont définies de manière similaire.

Aucun

Les entités ne seront pas organisées dans la direction spécifiée. Si une disposition a déjà été définie le long de la direction spécifiée pendant l'exécution de la commande, l'entité sera déplacée vers sa position d'origine sur l'axe spécifié.

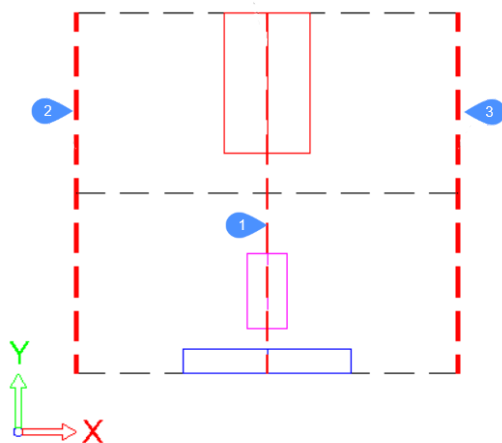
Alignement inférieur

La limite inférieure de chaque entité sera alignée avec la limite inférieure du cadre de sélection dans la direction spécifiée.



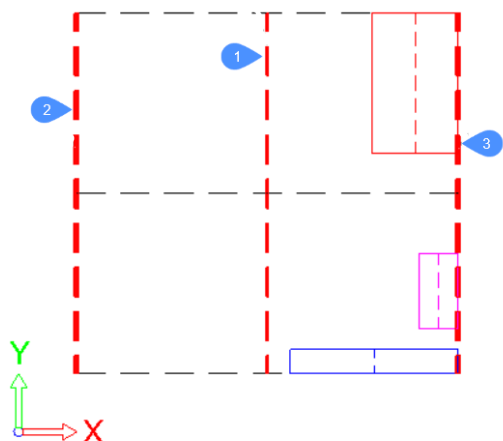
Alignement central

La limite centrale de chaque entité sera alignée avec la limite centrale du cadre de sélection dans la direction spécifiée.



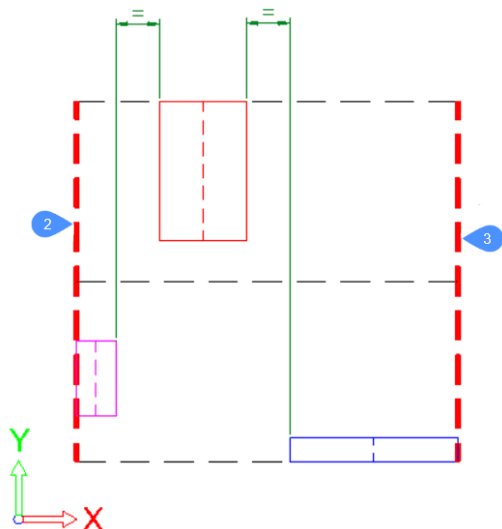
Alignement supérieur

La limite inférieure de chaque entité sera alignée avec la limite inférieure du cadre de sélection dans la direction spécifiée.



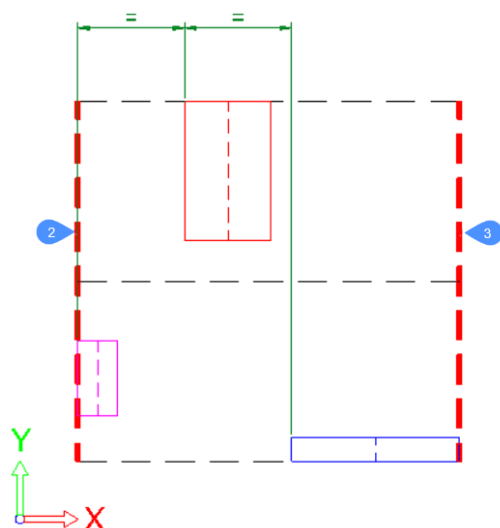
Également espacés

Les écarts entre les entités auront la même taille le long de la direction spécifiée.



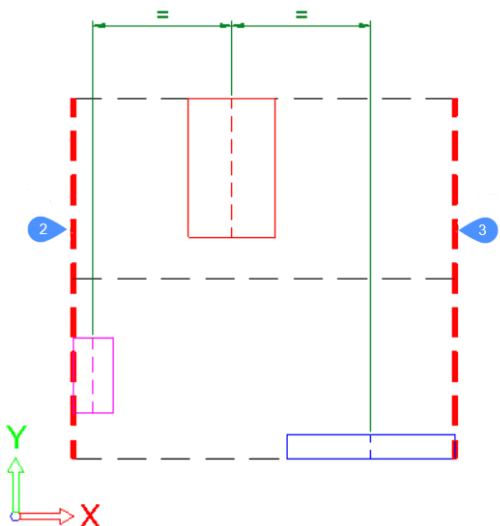
Inférieur également espacé

La distance entre les limites inférieures des entités consécutives sera la même le long de la direction spécifiée.



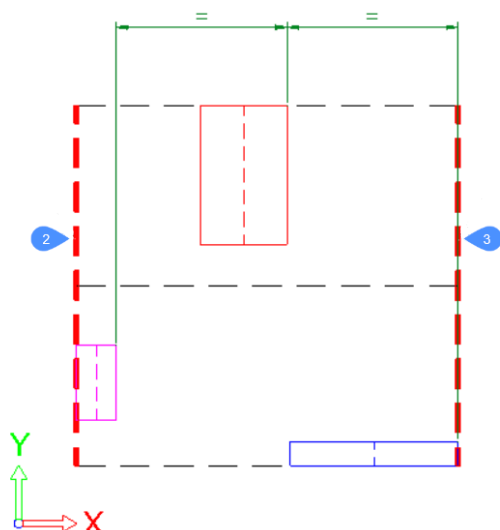
Centre également espacé

La distance entre les limites centrales des entités consécutives sera la même le long de la direction spécifiée.



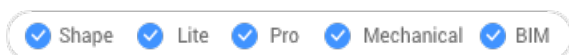
Supérieur également espacée

La distance entre les limites inférieures des entités consécutives sera la même le long de la direction spécifiée.



6.94 RESEAU (commande)

Crée un réseau d'entités.



Icône :

Alias : AR

6.94.1 Description

Crée un réseau polaire ou rectangulaire, ou le long d'un chemin d'entités par la ligne de commande.

Remarque : Les réseaux peuvent être créés à l'aide d'entités 2D ou 3D.

6.94.2 Méthodes

Il existe trois méthodes pour créer un réseau d'entités :

- Rectangulaire
- Chemin
- Polaire

Remarque : Le type de réseau par défaut est enregistré par la variable ARRAYTYPE.

6.94.3 Options de la commande

Rectangulaire

Distribue des copies d'entités dans un nombre illimité de lignes, de colonnes et de niveaux (dans la direction Z).

Chemin

Distribue les copies d'entités de manière égale le long d'un chemin sur plusieurs lignes et niveaux.

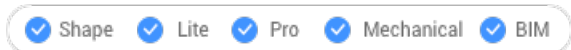


Polaire

Distribue des copies d'entité de manière uniforme dans un motif circulaire autour d'un point central ou d'un axe de rotation, à l'aide de plusieurs lignes et de niveaux.

6.95 -RESEAU (commande)

Crée un réseau d'entités.



6.95.1 Description

Crée un réseau d'entités polaires ou rectangulaires statique via la ligne de commande.

Remarque : Les réseaux peuvent être créés à l'aide d'entités 2D ou 3D.

6.95.2 Méthodes

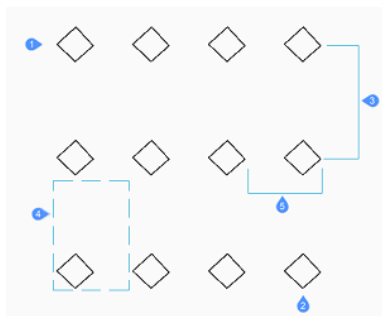
Il existe deux méthodes pour faire pivoter les entités:

- Polaire
- Rectangulaire

6.95.3 Options

Rectangulaire

Crée des réseaux linéaires, rectangulaires ou carrés.



Nombre de lignes dans le réseau

Spécifie le nombre de rangées. (1)

Remarque : Entrez 1 pour un réseau linéaire et un nombre négatif pour tracer le réseau vers le bas.

Nombre de colonnes

Spécifie le nombre de colonnes. (2)

Remarque : Entrez une valeur numérique pour tracer le réseau à gauche.

Distance verticale entre rangées :

Spécifie la distance entre les rangées d'entités. (3)

Rectangle d'espacement

Spécifie deux points qui indiquent l'espacement entre les lignes et les colonnes. (4)

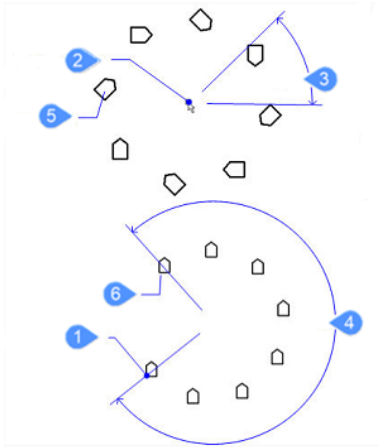


Distance horizontale entre colonnes :

Spécifie la distance entre les colonnes d'entités. (5)

Polaire

crée des réseaux polaires (circulaires).



Base

Déplace le point de base des entités sélectionnées. (1)

Centre du réseau polaire ou

Spécifiez le centre (2)

Nombre d'éléments du réseau ou

Spécifie le nombre d'éléments dans le réseau .

Remarque : Entrez un nombre supérieur à 1.

Entrer pour spécifier l'angle entre les éléments

Spécifie l'angle entre chaque copie. (3)

Angle à remplir

Détermine l'étendue et la direction du réseau. (4)

Remarque : Entrez 360 pour un cercle complet de copies ou un nombre inférieur pour dessiner un réseau polaire partiel. Saisissez un angle positif pour dessiner le réseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou un nombre négatif pour dessiner le réseau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rotation des entités autour du réseau ?

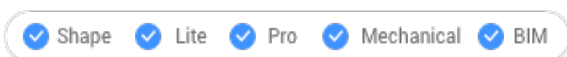
Détermine si les copies sont pivotées.

Oui (5)

Non (6)

6.96 RESEAUCLASSIQUE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Réseau**.



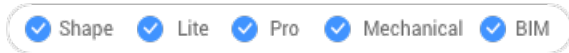


6.96.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Réseau** pour créer un réseau 2D rectangulaire ou polaire non associé.

6.97 FERMERRESEAU (commande)

Quitte l'état de modification du réseau associatif.



Icône :

6.97.1 Description

Quitte l'état de modification du réseau associatif, affichant la boîte de dialogue **Fermer réseau** pour enregistrer ou ignorer les modifications apportées aux entités sources du réseau.

Remarque : Cette commande est disponible uniquement après qu'un réseau associatif ait été extrait avec la commande MODIFIERRESEAU, option Source.

6.97.2 Options de la commande

Oui

Enregistre les modifications apportées aux entités source du réseau, puis quitte l'état de modification du réseau.

Non

Quitte l'état de modification du réseau et annule toutes les modifications, ramenant ainsi le réseau à son état d'origine.

Annuler

Ferme la boîte de dialogue et reste dans l'état de modification du réseau.

6.98 -FERMERRESEAU (commande)

Quitte l'état d'édition du réseau associatif.



6.98.1 Description

Quitte l'état de modification du réseau associatif, invitant à la ligne de commande d'enregistrer ou d'ignorer les modifications apportées au réseau.

Remarque : Cette commande est disponible uniquement après qu'un réseau associatif ait été extrait avec la commande MODIFIERRESEAU, option Source.

6.98.2 Options de la commande

Oui

Enregistre les modifications apportées aux entités source du réseau, puis quitte l'état d'édition du réseau.

Non

Quitte l'état d'édition du réseau et annule toutes les modifications, ramenant ainsi le réseau à son état d'origine.



6.99 RESEAUDETECT (commande)

Crée des réseaux d'entités (2D ou 3D) basés sur des modèles d'entités trouvés.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.99.1 Description

Recherche des modèles d'entités dans un ensemble d'entités sélectionnées (2D et/ou 3D) et les convertit en entités de réseaux. L'utilisation RESEAUDETECT pour remplacer des ensembles d'entités par des réseaux ajoute de la structure au dessin et réduit la taille du fichier.

Remarque : Cette fonctionnalité a été extraite de la commande BLOCIFIER où elle n'est plus disponible.

6.99.2 Méthodes

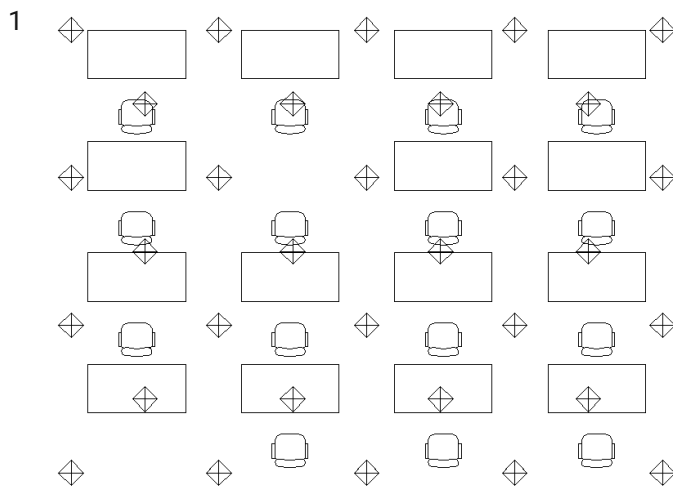
Il existe deux méthodes pour détecter des réseaux :

- Source de plusieurs entités.
- Source d'entité unique.

Remarque : Le panneau **Contexte de commande** s'ouvre pour vous permettre de choisir lequel des modèles trouvés à l'aide de la méthode sélectionnée sera converti en réseau.

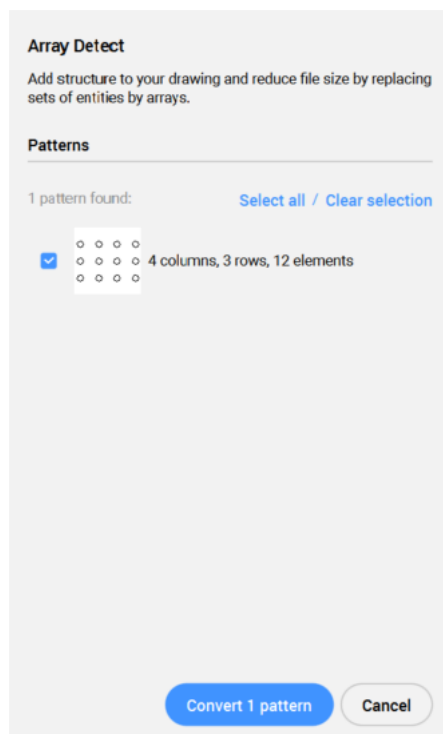
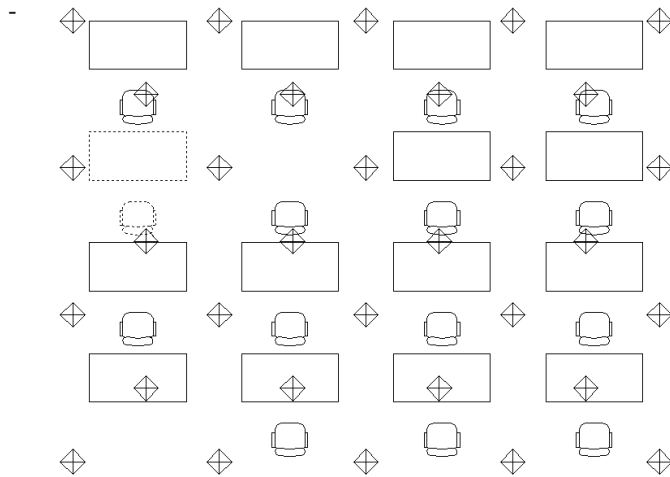
La procédure d'utilisation de la commande RESEAUDETECT est la suivante :

- 1 Sélectionnez les entités dans lesquelles vous souhaitez trouver des modèles.

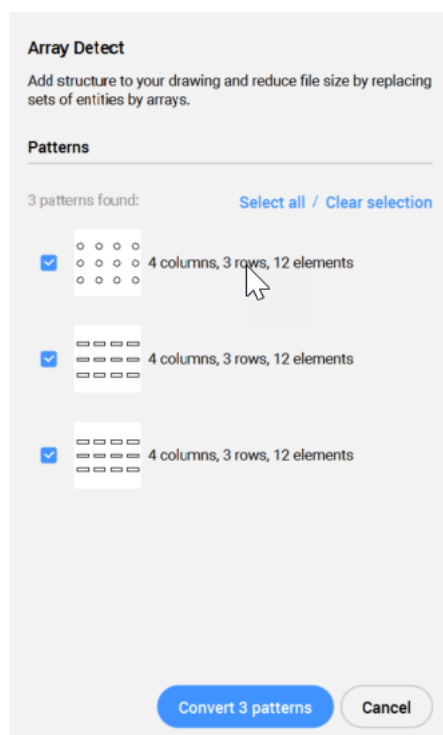
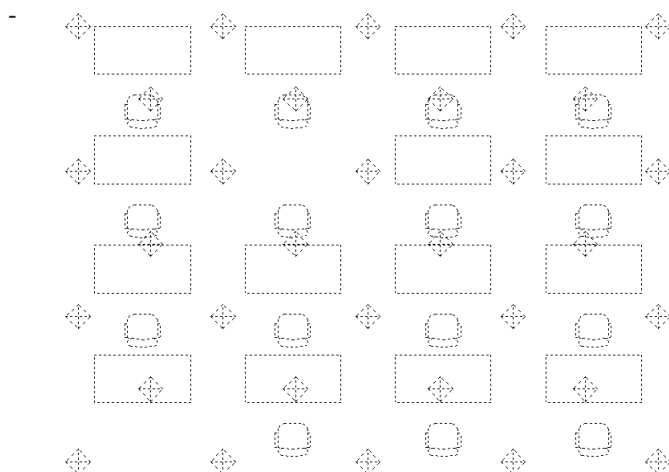


- 2 Choisissez l'un des deux modes de détection de réseau :

- Détecte les motifs avec plusieurs entités sources (vous devez sélectionner les entités sources des motifs à rechercher).



- Remarque :** Avec les boutons **Sélectionner tout/Effacer la sélection**, vous pouvez sélectionner ou effacer la sélection.
- Détecte tous les motifs avec une seule entité source (aucune sélection d'entité n'est nécessaire)



Remarque : Pour réduire le nombre de motifs d'entités uniques détectés, vous pouvez utiliser la commande BLOCIFIER avant d'utiliser la commande RESEAUDETECT.

- 3 Spécifiez lequel des motifs trouvés doit être converti en réseaux.

6.99.3 Options de la commande

Sélectionner les entités sources

Détecte les motifs avec la source d'entités multiples sélectionnée.

Détecter automatiquement les réseaux d'une seule entité

Détecte tous les motifs avec une seule entité source.



Convertir la sélection

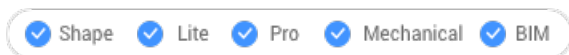
Convertit en réseaux tous les motifs sélectionnés dans le panneau **Contexte de commande**.

Convertir séparément

Effectue un zoom séquentiel sur la vue sur chaque motif trouvé et vous permet de choisir s'il faut le convertir en réseau.

6.100 MODIFIERRESEAU (commande)

Modifie les réseaux associatifs.



Icône :

6.100.1 Méthode

Sélectionnez les entités qui composent les réseaux associatifs.

6.100.2 Options

Source

Modifie les entités sources du réseau.

Remarque : Affiche la boîte de dialogue État modification réseau. Seule l'entité sélectionnée est affichée dans l'environnement de modification de réseau associatif, ce qui permet de modifier, d'ajouter et de supprimer facilement des entités. Les modifications sont appliquées à toutes les entités une fois que la boîte de dialogue État modification réseau est fermée.

Remplacer

Remplacer certaines ou toutes les entités du réseau.

Réinitialiser

Restaure les entités effacées et supprime tout remplacement d'élément.

Remarque : Maintenez la touche Ctrl enfoncée pour sélectionner plus d'un élément du réseau associatif, puis appuyez sur la touche Supprimer pour effacer la sélection.

Quitter

Accepter les changements et terminer la commande.

6.101 MODIFIERRESEAUEXT (commande)

Fournit une méthode supplémentaire de modification des réseaux associatifs.



Icône :

6.101.1 Description

Fournit une méthode supplémentaire de modification de tous les éléments d'un réseau associatif ou pour un élément individuel d'un réseau associatif.



Remarque : Les réseaux édités par cette commande doivent avoir été rendus associatifs par la commande RESEAU. Cette commande ne fonctionne pas avec les réseaux créés par la commande RESEAUCLASSIQUE ou -RESEAU.

6.101.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour éditer un réseau associatif à l'aide de la commande MODIFIERRESEAUEXT :

- Modifier tous les éléments du réseau : ajuste interactivement l'espacement entre eux et modifie le nombre d'éléments.
- Modifier un élément individuel du réseau : déplacement (décalage), mise à l'échelle, rotation ou suppression de l'élément.

6.101.3 Options de la commande

pas (ES)

Ajuste l'espacement d'un réseau associatif entier de manière interactive.

Redimensionnement

Redimensionne l'ensemble du réseau en supprimant interactivement les entités.

Décalage de l'élément

Déplace les entités d'un réseau associatif vers un autre emplacement.

Remarque : Choisissez des points ou entrez les coordonnées x, y.

Mise à l'échelle de l'élément

Redimensionner une entité d'un réseau associatif.

Remarque : Un facteur d'échelle supérieur à 1 rend l'entité plus grande et inférieur à 1 la rend plus petite.

Rotation de l'élément

Fait pivoter une entité d'un réseau associatif.

Remarque : Les nombres positifs, pour l'angle de rotation, font pivoter l'entité dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et les nombres négatifs la font pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre.

Supprimer l'élément

Supprime une entité d'un réseau associatif.

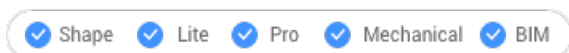
Source Modifbloc

Ouvre la source du réseau pour l'éditer avec la commande MODIFBLOC.

Remarque : Une fois l'expression effacée, la valeur revient à l'état précédent. Chaque enregistrement de la session MODIFBLOC constitue un nouvel état.

6.102 TRAJECTOIRERESEAU (commande)

Crée un réseau le long d'un chemin.



Icône :

6.102.1 Description

Distribue de manière associative les copies d'entités uniformément le long d'un chemin sur plusieurs lignes et niveaux.

6.102.2 Options de la commande

Associatif

Détermine si une entité de réseau est créée ou s'il s'agit d'une série de copies des entités sélectionnées.

Remarque : Le paramètre par défaut est enregistré par la variable système ARRAYASSOCIATIVITY.

Remarque : Les paramètres des réseaux associatifs peuvent être spécifiés avec des expressions paramétriques définies dans les propriétés du réseau, disponibles dans le navigateur mécanique, le panneau Propriétés ou via la commande MODIFIERRESEAU.

Méthode

Spécifie comment distribuer des entités le long du chemin.

Diviser

Distribue un nombre spécifique d'éléments espacés uniformément le long du chemin.

Remarque : Distribue un nombre spécifique d'éléments espacés uniformément le long du chemin.

Mesure

Place un nombre suffisant d'éléments le long du chemin, séparés par l'intervalle spécifié.

Point de base

Définit le point de base du réseau. Les éléments sont placés par rapport au point de base.

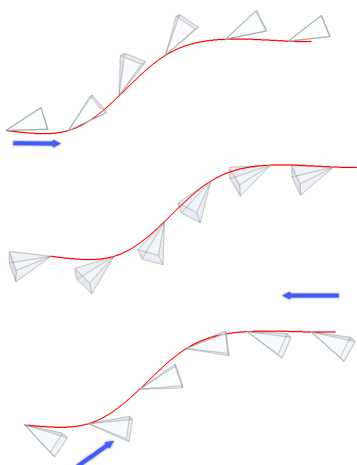
Direction tangente

Détermine la façon dont les éléments sont alignés par rapport à la direction de départ du chemin.

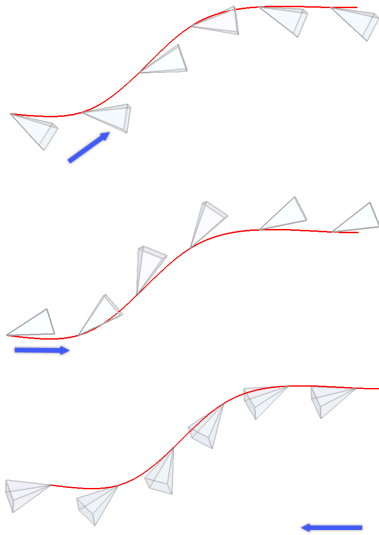
2 Points

Spécifiez deux points qui définissent la tangence du premier élément par rapport à la direction de départ du chemin. Selon le paramètre Aligner les éléments, les autres éléments sont placés parallèlement au premier élément ou à la direction tangente spécifiée par rapport à la direction du chemin. Dans l'image

Direction de la tangente - 2 points, la flèche bleue indique la direction de la tangente.



Direction de tangente - 2 points



Normal

Orienté la direction Z de l'élément selon la direction de départ de la trajectoire.

Éléments

Spécifie le nombre d'éléments ou la distance entre les éléments, selon le paramètre Méthode.

Entrez le nombre d'éléments le long du chemin

Place les éléments le long de l'intégralité du chemin à la distance spécifiée.

Remarque : Il est possible de placer des éléments le long d'une partie du chemin en spécifiant un nombre plus petit.

Entrez la distance entre les éléments le long du chemin

Spécifie la distance entre les éléments en saisissant une valeur ou en choisissant deux points.

Expression

Une formule mathématique ou une équation peut être utilisée pour dériver la valeur.

Remplir chemin complet

Remplit l'ensemble du chemin avec des éléments selon l'espacement donné.

Remarque : Cette option fonctionne comme l'édition des poignées. Si le nombre d'éléments change, la longueur du chemin doit également changer. Lorsque le chemin est modifié à l'aide de l'édition des poignées, l'entité réseau est recrée le long du chemin des modifications.

Lignes

Spécifie le nombre de lignes du réseau, la distance entre elles et l'élévation incrémentielle.

Distance entre les lignes

Spécifiez la distance entre les rangées successives en saisissant une valeur ou en choisissant deux points.

Total

Spécifiez la distance entre la première et la dernière ligne.

Incrémentation de l'élévation entre les lignes

Définit l'élévation croissante ou décroissante pour chaque ligne suivante.



Niveaux

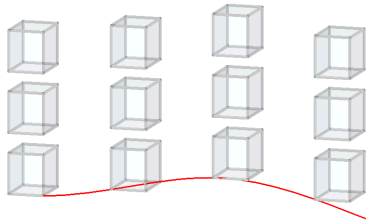
Crée des réseaux 3D en spécifiant le nombre et l'espacement des niveaux.

Distance

Spécifie la distance entre le niveau inférieur et le niveau supérieur.

Total

Spécifie la distance entre le niveau inférieur et le niveau supérieur.

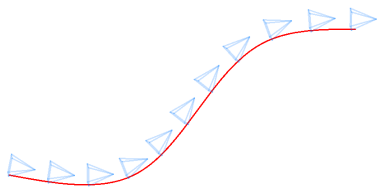


Aligner éléments

Indique s'il faut aligner chaque élément de manière tangente à la direction du chemin. L'alignement est relatif à l'orientation du premier élément.

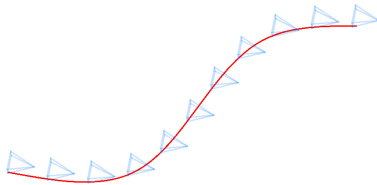
Oui

Chaque élément est placé de manière tangente à la direction du chemin.



Non

Chaque élément conserve l'orientation du premier élément.

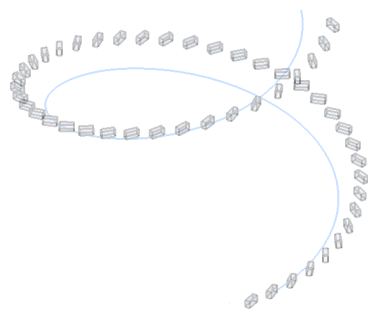


Direction Z

Détermine s'il faut maintenir la direction Z d'origine des éléments ou incliner les éléments de manière naturelle le long d'un chemin 3D.

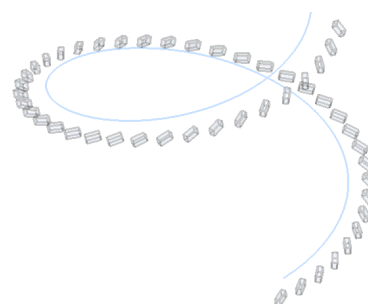
Oui

La direction Z (verticale) est maintenue.



Non

Les éléments sont inclinés le long de l'hélice.

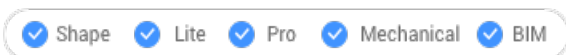


Quitter

Accepter les paramètres actuels et conclure la commande.

6.103 RESEAUPOLAIRE (commande)

Crée un réseau d'entités, dans un modèle circulaire.



Icônes :



6.103.1 Description

Distribue de manière associative des copies d'entité de manière uniforme dans un motif circulaire autour d'un point central ou d'un axe de rotation, à l'aide de plusieurs lignes et de niveaux.

6.103.2 Options de la commande

Associatif

Détermine si une entité de réseau est créée ou s'il s'agit d'une série de copies des entités sélectionnées.

Remarque : Le paramètre par défaut est enregistré par la variable système ARRAYASSOCIATIVITY.

Remarque : Les paramètres des réseaux associatifs peuvent être spécifiés avec des expressions paramétriques définies dans les propriétés du réseau, disponibles dans le navigateur mécanique, le panneau **Propriétés** ou via la commande MODIFIERRESEAU.

Point de base

Définit le point de base du réseau. Les éléments sont placés par rapport au point de base.



Éléments

Spécifie le nombre d'éléments dans le réseau .

Angle entre

Spécifie l'angle entre deux éléments successifs.

Angle de remplissage

Spécifie l'angle entre le premier et le dernier élément.

Lignes

Spécifie le nombre de lignes, l'espacement entre les lignes successives et l'élévation incrémentale.

Distance

Spécifie la distance entre les lignes successives.

Total

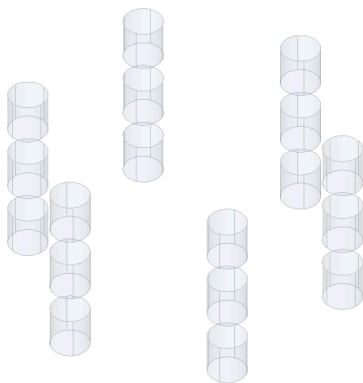
Spécifie la distance entre la première et la dernière ligne.

Élévation incrémentale entre les lignes

Spécifie l'élévation croissante ou décroissante pour chaque ligne suivante.

Niveaux

Crée des réseaux 3D en spécifiant le nombre et l'espacement des niveaux.



Distance

Spécifie la distance entre les niveaux successifs en saisissant une valeur ou en choisissant deux points.

Total

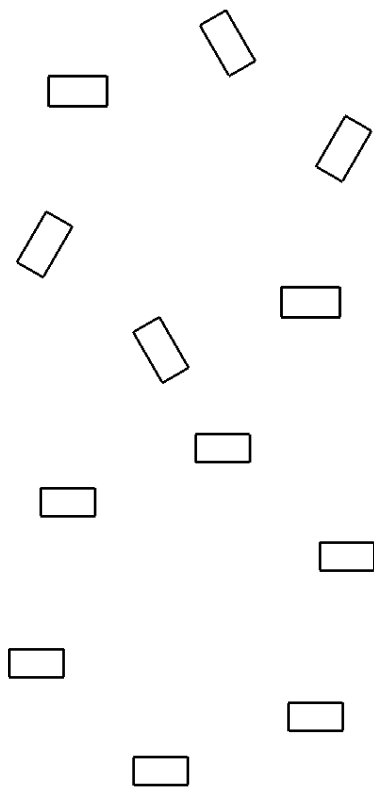
Spécifie la distance entre le niveau inférieur et le niveau supérieur.

Expression

Une formule mathématique ou une équation peut être utilisée pour dériver la valeur.

ROtation

Détermine si les éléments sont pivotés autour du chemin circulaire ou s'ils conservent l'orientation des entités sources.

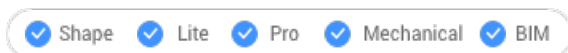


Quitter

Accepter les paramètres actuels et conclure la commande.

6.104 RESEAURECT (commande)

Crée un réseau rectangulaire d'entités.



Icône :

6.104.1 Description

Distribue de manière associative des copies d'entités dans un nombre illimité de lignes, de colonnes et de niveaux.

6.104.2 Options de la commande

Associatif

Détermine si une entité de réseau est créée ou s'il s'agit d'une série de copies des entités sélectionnées.

Remarque : Le paramètre par défaut est enregistré par la variable système ARRAYASSOCIATIVITY.

Remarque : Les paramètres des réseaux associatifs peuvent être spécifiés avec des expressions paramétriques définies dans les propriétés du réseau, disponibles dans le navigateur mécanique, le panneau Propriétés ou via la commande MODIFIERRESEAU.



Point de base

Définit le point de base du réseau. Les éléments sont placés par rapport au point de base.

Compter

Spécifie le nombre de lignes et de colonnes.

Pas

Spécifie la distance entre les colonnes et/ou les lignes.

Cellule unité

Un rectangle est affiché dynamiquement. Spécifiez un point ou saisissez l'espacement souhaité entre les colonnes et les lignes dans les champs de saisie dynamiques. Pour passer d'un champ de saisie à un autre, appuyez sur la touche Tab.

Remarque : Si la saisie dynamique est activée, la largeur et la hauteur du rectangle d'espacement s'affichent.

Colonnes

Spécifie le nombre de colonnes et l'espacement entre les colonnes successives.

Expression

Une formule mathématique ou une équation peut être utilisée pour dériver la valeur.

Lignes

Spécifie le nombre de lignes, l'espacement entre les lignes successives et l'élévation incrémentale.

Distance

Spécifie la distance entre les colonnes/lignes suivantes.

Total

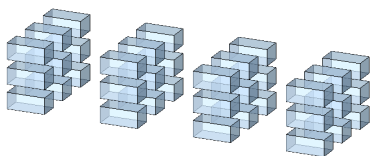
Spécifie la distance entre la première et la dernière ligne/colonne.

Incrémentation de l'élévation entre les lignes

Spécifie l'élévation croissante ou décroissante pour chaque ligne suivante.

Niveaux

Crée des réseaux 3D en spécifiant le nombre et l'espacement des niveaux.



Distance

Spécifie la distance entre les niveaux successifs en saisissant une valeur ou en choisissant deux points.

Total

Spécifie la distance entre le niveau inférieur et le niveau supérieur.

Quitter

Accepter les paramètres actuels et conclure la commande.

6.105 FERMERPANNEAUATTACH (commande)

Ferme le panneau Pièces jointes.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.105.1 Description

Fermez le panneau Attachments pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau Attachments est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Pièces jointes est supprimé de la pile.

6.106 OUVRIRPANNEAUATTACH (commande)

Ouvre le panneau Attachments.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.106.1 Description

Ouvre le panneau Attachments pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau Attachments apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Attachments peut être flottant, ancré ou empilé.

6.107 ATTDEF (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Définir l'attribut**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

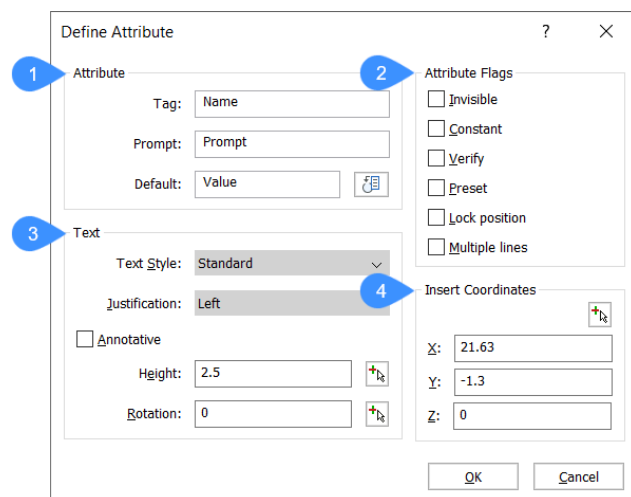
Icône :

Alias : AT

6.107.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Définir l'attribut** pour ajouter un attribut à une définition de bloc.

La boîte de dialogue **Définir attribut** définit les options pour les valeurs de l'attribut.



- 1 Options d'attribut
- 2 Options d'indicateurs d'attributs
- 3 Options de texte



4 Options d'insertion des coordonnées

6.107.2 Options d'attribut

- **Étiquette**

Spécifiez les noms des attributs. C'est le nom par lequel identifie l'attribut. Vous pouvez utiliser jusqu'à 255 lettres, chiffres et signes de ponctuation.

- **Invite**

Spécifiez l'invite utilisateur. Celle-ci s'affichera à l'invite de commande lorsque l'attribut est inséré ultérieurement dans le dessin. Vous pouvez laisser ce champ vide. Utilisez alors l'étiquette comme invite pendant l'insertion de l'attribut.

- **Défaut**

Spécifiez la valeur par défaut. Elle s'affiche entre crochets, comme <360>. Appuyez sur **Entrée** pour accepter la valeur.

Cliquez sur l'icône **Insérer un champ** pour attribuer une valeur de champ à l'attribut (voir la commande CHAMP).

6.107.3 Options d'indicateurs d'attributs

- **Invisible**

Cache les attributs de la vue ; ils ne sont pas affichés et ne sont pas imprimés. Les attributs cachés peuvent toutefois être affichés avec la commande ATTECRAN.

- **Constant**

Spécifie une valeur par défaut que l'utilisateur ne peut pas modifier.

- **Vérifier**

Force à entrer la valeur une deuxième fois. Cela permet de s'assurer que la valeur est saisie correctement.

- **Prédéfini**

Insère des attributs sans y être invité. La valeur des attributs peut être modifiée ultérieurement à l'aide de la commande ATTEDIT.

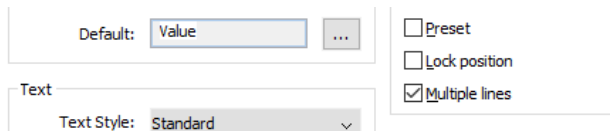
- **Verrouiller la position**

- **Activé** : verrouille la position de l'attribut dans la référence de bloc.
- **Désactivé** : les attributs déverrouillés peuvent être déplacés par rapport au reste du bloc en utilisant l'édition de la poignée.

- **Lignes multiples**

- **Activé** : permet d'utiliser du texte multiligne.
- **Désactivé** : limite à une seule ligne.

Lorsque la case **Lignes multiples** est cochée, l'icône du bouton s'affiche à côté du champ de texte estompé **Par défaut**.



Lorsque vous cliquez sur le bouton, la boîte de dialogue **Définir l'attribut** se ferme temporairement pour vous permettre de définir une entité de texte multiligne.

La commande TEXTMULT est lancée. Entrez le texte de l'attribut, puis cliquez sur le bouton **OK** de la barre d'outils **Formatage du texte** pour revenir à la boîte de dialogue **Définir l'attribut**.

6.107.4 Options de texte

- **Style de texte**

Spécifiez le style du texte de l'attribut. Choisissez l'un des styles définis dans le dessin. (Vous pouvez créer des styles de texte supplémentaires avec la commande STYLE).

- **Justification**

Spécifiez la justification du texte d'attribut, par exemple **Centre** ou **Ajusté**.

- **Hauteur**

Spécifiez la hauteur du texte d'attribut, sauf si elle est dépassée par le style ou la justification du texte. Entrez une valeur ou spécifiez deux points dans le dessin en cliquant sur le bouton. La dernière option permet de fermer temporairement la boîte de dialogue.

- **Rotation**

Spécifiez l'angle de rotation du texte. Entrez une valeur ou spécifiez deux points dans le dessin en cliquant sur le bouton. La dernière option permet de fermer temporairement la boîte de dialogue.

- **Annotatif**

Spécifiez la propriété **Annotatif** du texte d'attribut.

Remarque : Les échelles d'annotation prises en charge d'un attribut de bloc sélectionné peuvent être modifiées à partir du panneau **Propriétés**, même lorsque sa référence de bloc propre n'est pas annotative.

6.107.5 Options d'insertion des coordonnées

- **Sélectionnez un point d'insertion**

Spécifiez le point d'insertion directement dans le modèle.

- **X/Y/Z**

Spécifiez les coordonnées du point d'insertion de l'attribut.

6.108 -ATTDEF (commande)

Définit les données d'attribut.



Alias : -AT



Remarque : Cette commande est destinée à être utilisée par les macros, les scripts et les routines LISP. Pour spécifier des attributs avec une boîte de dialogue, utilisez la commande ATTDEF.

6.108.1 Description

Définit les données d'attribut (utilisées par des blocs) à la ligne de commande.

6.108.2 Options de la commande

Définir un attribut en activant ou en désactivant les modes d'attributs.

Basculer les modes d'attribut : Constant = Inactif Invisible = Inactif Prédéfini = Inactif Vérifier = Inactif Verrouiller la position = Inactif Annotatif = Inactif Lignes multiples = Inactif

Constant - tapez **C**

- Inactif - les utilisateurs peuvent modifier la valeur de l'attribut.
- Actif - les utilisateurs ne peuvent pas modifier la valeur de l'attribut.

Invisible - tapez **I**

- Inactif - affiche l'attribut dans le dessin.
- Actif - masque l'attribut dans le dessin.

Remarque : Les attributs invisibles ne sont ni affichés ni imprimés, mais peuvent être affichés avec la commande ATTECRAN.

Prédéfini - tapez **P**

- Inactif - invite l'utilisateur à saisir des valeurs.
- Actif - insère les attributs automatiquement, sans demander à l'utilisateur.

Remarque : La valeur des attributs peut être modifiée ultérieurement à l'aide de la commande ATTEDIT.

Vérification - tapez **V**

- Inactif - l'utilisateur saisit la valeur de l'attribut une seule fois.
- Actif - force l'utilisateur à saisir la valeur une seconde fois pour s'assurer que la valeur est correctement saisie.

Verrouiller la position - tapez **L**

- Inactif - les utilisateurs peuvent déplacer les attributs en utilisant des poignées d'édition.
- Actif - verrouille la position de l'attribut dans la référence de bloc.

Annotatif - tapez **A**

- Inactif - crée des attributs en utilisant un style non annotatif.
- Actif - crée des attributs en utilisant un style annotatif.

Lignes multiples - tapez **M**

- Inactif - oblige à n'utiliser qu'une seule ligne de texte.
- Actif - permet d'utiliser du texte sur plusieurs lignes.

Nom de l'étiquette de l'attribut

Spécifie le nom de l'attribut : il s'agit du nom par lequel BricsCAD identifie l'attribut. Vous pouvez utiliser jusqu'à 255 lettres, chiffres et signes de ponctuation.



Invite

Spécifie l'invite de l'utilisateur ; celle-ci s'affiche à l'invite de commande lorsque l'attribut est inséré ultérieurement dans le dessin. Vous pouvez laisser ce champ vide ; BricsCAD utilise l'étiquette comme invite lors de l'insertion d'attribut.

Texte par défaut

Spécifie la valeur par défaut et définit le style et la justification du texte, comme avec la commande TEXTE. Si le mode Lignes multiples est activé, vous pouvez introduire davantage de lignes de texte.

Point de départ du texte

Spécifiez le point de départ du texte.

Utiliser un style défini

Spécifie le nom du style de texte.

Aligner sur la ligne

Aligne le texte entre deux points. La hauteur du texte est ajustée pour maintenir son rapport hauteur/largeur.

Ajuster entre les points

Aligne le texte entre deux points.

Centrer horizontalement

Centre la base du texte sur le point de sélection.

Milieu (hor/vert)

Centre le texte sur le point sélectionné.

Options de justification...

Donne accès à des options de justification supplémentaires.

Hauteur du texte

Spécifie la hauteur du texte d'attribut, sauf si elle est écrasée par le style ou la justification du texte.

Angle de rotation du texte

Spécifie l'angle de rotation du texte.

6.109 ATTECRAN (commande)

Définit le mode d'affichage de l'attribut texte dans le dessin.



Icône : 

Alias : AD

6.109.1 Description

Modifie l'affichage des attributs texte dans le dessin, entre tout activer, tout désactiver, ou n'activer que les attributs non visibles.

Lorsque les attributs sont désactivés ou invisibles, ils ne sont pas affichés dans le dessin et ne sont pas tracés.



6.109.2 Options de la commande

Mode d'affichage des attributs

Modifie l'affichage des valeurs d'attribut :

- **Afficher attribut**: affiche tous les attributs, y compris ceux mis en mode invisible par la commande ATTDEF.
- **cache les attributs** : cache tous les attributs.
- **afficher Normalement** : affiche les attributs, sauf ceux qui sont en mode invisible.

6.110 ATTEDIT (commande)

Modifie les valeurs et les propriétés des attributs.



Icône :

Alias : ATE

6.110.1 Description

Modifie les valeurs et les propriétés des attributs. Cette commande est destinée à la mise à jour globale d'attributs à l'aide de macros, scripts et routines LISP. Pour éditer des attributs individuels, il est plus facile d'utiliser la boîte de dialogue **Éditeur d'attributs** de la commande EATTEDIT.

6.110.2 Méthodes

Il existe deux méthodes :

- **Oui** – Modifier un attribut à la fois : met à jour les attributs un à la fois ; permet de modifier les valeurs et les propriétés.
- **Non** – Modifier plusieurs : permet de mettre à jour les attributs de manière générale ; permet de modifier les valeurs uniquement.

6.110.3 Options de la commande

Modifier les attributs de quels blocs

Spécifie les noms des blocs ; vous pouvez utiliser des caractères génériques pour indiquer des blocs portant des noms similaires : * fait référence à tous les caractères du nom du bloc.

Modifier les attributs portant ces noms

Spécifie les noms des attributs. Vous pouvez utiliser des caractères génériques pour indiquer des étiquettes portant un nom similaire.

Modifier les attributs avec ce texte

Spécifie les valeurs des attributs. Vous pouvez utiliser des caractères génériques pour indiquer des valeurs portant un nom similaire.

Sélectionner les attributs

Choisit les attributs à modifier.

Position

Déplace le point d'insertion de l'attribut vers le nouveau point spécifié.



Angle

Change l'angle de rotation de l'attribut texte selon l'angle spécifié.

Texte

Change la valeur de l'attribut.

- **Modifier** : recherche et remplace du texte.
- **Remplacer** : le nouveau texte d'attribut remplace celui qui est actuellement sélectionné.

Style

Change le style de texte de l'attribut ; le nom de style doit exister dans le dessin. (Utilisez la commande STYLE pour créer ou modifier les styles de texte).

Saisissez un nom de style distinctif ou appuyez sur Entrée pour conserver le nom de style.

Couleur

Modifie la couleur de l'attribut texte en saisissant un nom ou un numéro de couleur différent.

Hauteur du texte

Modifiez la hauteur de l'attribut texte en saisissant une hauteur de texte différente ou en choisissant deux points dans le dessin ou appuyez sur Entrée pour conserver la hauteur.

Calque

Change le calque de l'attribut ; le nom du calque doit exister dans le dessin. (Utilisez la commande Calque pour créer des calques).

Saisissez un autre nom de calque ou appuyez sur Entrée pour conserver le nom du calque.

Point suivant

Passe à l'attribut suivant ; s'il n'y a plus d'attributs à modifier, quitte la commande.

Précédent

Passe à l'attribut précédent, si existant.

Quitter

Quitte la commande.

Modifier uniquement les attributs visibles à l'écran

Cette option apparaît lorsque vous choisissez d'éditer plusieurs attributs à la fois. Cela détermine le groupe d'attributs à modifier :

- **Oui – Visibles uniquement** : ne modifie que les attributs visibles dans la fenêtre actuelle.
- **Non – Tout modifier** : modifie tous les attributs du dessin.

Texte à changer

Spécifie la valeur de l'attribut à modifier.

Nouveau texte

Spécifie la valeur de remplacement.

6.111 ATTEXTTR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Extraire les attributs**.



Icône :

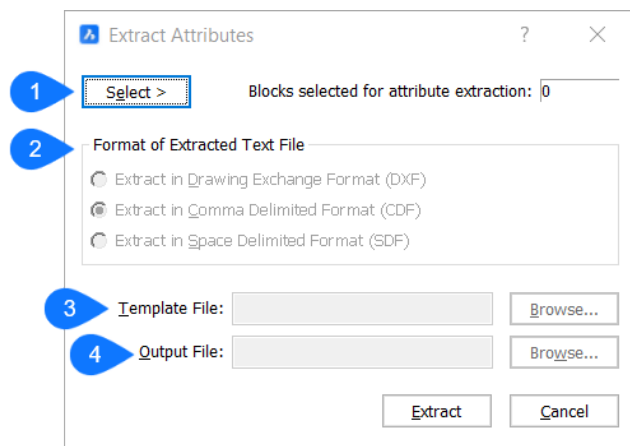


Alias : AX

6.111.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Extraire les attributs**.

La boîte de dialogue **Extraire les attributs** vous permet d'exporter les données des attributs de bloc vers un fichier de texte.



- 1 Sélectionner
- 2 Format du fichier d'extraction de texte
- 3 Fichier gabarit
- 4 Fichier de sortie

6.111.2 Sélectionner

Spécifie l'ensemble des blocs avec les attributs à copier.

Remarque : Si des blocs sans attributs sont sélectionnés, BricsCAD les ignore.

6.111.3 Format du fichier d'extraction de texte

Spécifie le format du fichier texte extrait. Plusieurs formats sont disponibles :

- DXF : format d'échange de dessins
- CDF : format délimité par des virgules (Comma Delimited Format)
- SDF : format délimité par des espaces (Space Delimited Format)

6.111.4 Fichier gabarit

Spécifie le chemin d'accès du fichier gabarit en le saisissant directement ou via la boîte de dialogue Fichier gabarit d'extraction des attributs après avoir appuyé sur le bouton Parcourir.

6.111.5 Fichier de sortie

Spécifie le chemin du fichier de sortie en le saisissant directement ou via la boîte de dialogue **Fichier gabarit d'extraction des attributs** après avoir appuyé sur le bouton Parcourir.



6.111.6 Extraire

Exporte les valeurs des attributs vers le fichier de sortie.

6.112 -ATTEXT (commande)

Copie les données d'attributs vers un fichier texte via la ligne de commande.



Alias : -AX

Remarque : Le fichier TXT du modèle doit exister avant que cette commande ne soit utilisée. Voir la commande ATTEXT pour le format de ce fichier.

6.112.1 Méthode

Il existe deux façons d'utiliser la commande -ATTEXT :

- Sélectionnez les entités : la boîte de dialogue **Fichier modèle d'extraction d'attribut** s'affiche.
- Extraire au format Dxf/Cdf/Sdf : la boîte de dialogue **Extraction des attributs dans un fichier** s'affiche.

6.112.2 Options de la commande

Sélectionnez les entités

Spécifie les entités à partir desquelles extraire la valeur d'attribut.

Remarque : Si vous sélectionnez des blocs sans attributs et des entités non-blocs, les ignore. Si vous ignorez cette option en saisissant directement DXF, SDF, ou CDF, alors sélectionne tous les attributs du dessin.

extraire en Dxf

Exporte les valeurs d'attribut dans un format DXF partiel.

Remarque : Ce format est destiné à être utilisé avec d'autres programmes informatiques qui peuvent lire les fichiers .dxf (extraction DXF).

extraire comme Cdf

Exporte les attributs par des valeurs séparées par des virgules.

Remarque : Ce format est destiné à être utilisé avec des feuilles de calcul et des bases de données.

extraire comme Sdf

Exporte les attributs au format à largeur fixe.

Remarque : Ce format est destiné à être utilisé dans les traitements de texte.

6.113 ATTIN (commande) (Express Tools)

Insère des informations sur les attributs des blocs dans le dessin en cours à partir d'un fichier TXT externe.



Icône :



6.113.1 Description

Lit le fichier d'entrée .txt et traite chaque ligne. Si une référence de bloc détectée dans le dessin en cours utilise le même descripteur et le même nom de bloc que la rangée traitée, les modifications des attributs s'appliquent également à ce bloc.

Remarque : Assurez-vous que le fichier d'entrée comporte la bonne présentation, sinon la commande ATTIN ne pourra pas importer les données du fichier. Il doit utiliser le même format que le dessin généré par la commande ATTOUT.

6.113.2 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Entrer le nom du fichier pour la saisie des attributs** qui vous permet de sélectionner un fichier .txt externe.

Le fichier contient des informations sur les références de blocs classées dans un tableau. Les colonnes **DESCRIPTEUR** et **NOM DE BLOC** indiquent la poignée et le nom de bloc d'une référence de bloc. Les colonnes supplémentaires indiquent les valeurs des attributs du bloc. Chaque ligne représente une référence de bloc et ses valeurs d'attributs. La commande ATTIN recherche les différences avec le dessin actuel et l'adapte au fichier importé.

Remarque : La chaîne <> indique que cette valeur d'attribut ne s'applique pas à ce bloc spécifique.

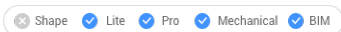
HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS	
'601	Room 4		1.4	<>
'58F	Room 3		1.3	1
'564	Room 2		1.2	3
'53E	Room 1		1.1	2



- 1 Numéro de pièce 1.1
Nombre de lits : 2
- 2 Numéro de pièce 1.2
Nombre de lits : 3
- 3 Numéro de pièce 1.3
Nombre de lits : 1
- 4 Numéro de pièce 1.4

6.114 ATTIPEDIT (commande) (Express Tools)

Modifie le texte d'un attribut dans un bloc.





6.114.1 Méthode

Lors de la sélection d'un attribut sur une seule ligne, l'éditeur de texte en place s'affiche sans la barre d'outils **Mise en forme du texte** et la règle. Cliquez-droit pour afficher le menu contextuel avec des options supplémentaires.

Lors de la sélection d'un attribut sur plusieurs lignes, l'éditeur de texte en place s'affiche avec la barre d'outils **Mise en forme du texte** et la règle.

6.115 ATTOUT (commande) (Express Tools)

Extrait des informations sur les attributs des blocs à partir du dessin en cours à vers un fichier TXT externe.

Icône :

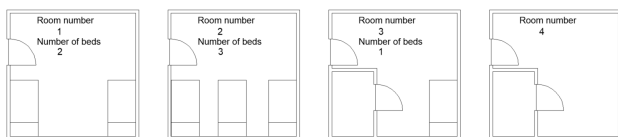


6.115.1 Description

Exporte les données des attributs de bloc sélectionnés vers un fichier .txt qui peut être revu et modifié ultérieurement.

6.115.2 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Saisir le nom du fichier pour la sortie des attributs** qui vous permet d'enregistrer les informations des attributs de bloc sélectionnés dans un fichier .txt externe.



- 1 Pièce numéro 1
Nombre de lits : 2
- 2 Pièce numéro 2
Nombre de lits : 3
- 3 Pièce numéro 3
Nombre de lits : 1
- 4 Pièce numéro 4

La sortie de la commande ATTOUT est un fichier .txt. Le fichier contient des informations sur les blocs sélectionnés, classées dans un tableau. Les colonnes **POIGNÉE** et **NOMDUBLOC** indiquent la poignée et le nom d'un bloc, les colonnes supplémentaires indiquent les valeurs des attributs du bloc. Chaque rangée représente une référence de bloc et ses valeurs d'attributs.

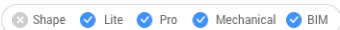
Remarque : La chaîne <> indique que cette valeur d'attribut ne s'applique pas à ce bloc spécifique.



HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS	
'601	Room 4		4	<>
'58F	Room 3		3	1
'564	Room 2		2	3
'53E	Room 1		1	2

6.116 ATTREDEF (commande)

Redéfinit un bloc et met à jour les attributs associés.



6.116.1 Description

Redéfinit une référence de bloc existante, et met à jour tous les attributs associés, à partir d'entités et d'attributs nouveaux ou existants disponibles dans le dessin.

Les règles suivantes s'appliquent aux références de bloc existantes :

- Les nouveaux attributs utilisent des valeurs par défaut.
- Les valeurs des anciens attributs qui sont inclus dans la nouvelle définition du bloc sont préservées.
- Les anciens attributs qui ne sont pas inclus dans la nouvelle définition du bloc sont supprimés.
- Les changements de format ou de propriété effectués avec les commandes ATTEDIT ou EATTEDIT sont supprimés.
- Les données étendues associées au bloc sont supprimées.

6.117 ATTSYNC (commande)

Synchronise les attributs de bloc.



6.117.1 Description

Synchronise les définitions d'attribut dans toutes les références de bloc de la définition de bloc spécifiée.

6.117.2 Options de la commande

Sélectionner

Sélectionne le bloc dont les attributs doivent être utilisés comme modèle pour synchroniser d'autres blocs.

Nom

Sélectionne la définition du bloc à synchroniser par nom ou liste de noms.

Bloc ATTSYNC ?

Synchronise les attributs dans les blocs spécifiés.

Oui

Synchronise les attributs dans le bloc sélectionné.

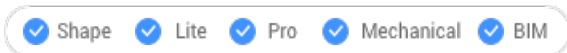
Non - sauter le bloc

Ne synchronise pas le bloc et passe au bloc suivant.



6.118 CONTROLE (commande)

Analyse l'intégrité du dessin en cours et corrige les erreurs.



Icône :

Remarque : Définissez la variable système AUDITCTL sur 1 pour permettre à Contrôle de créer un fichier ASCII décrivant les problèmes et les mesures prises. Ce rapport, dont l'extension est .adt, est placé dans le même répertoire que le dessin actuel.

6.118.1 Description

Vérifie l'absence d'erreurs dans le dessin actuel et le répare éventuellement. Cela supprime les attributs ACIS dupliqués.

6.118.2 Options de la commande

Oui

Corrige les erreurs, si en découvre.

Non

Recherche et signale les erreurs dans la base de données des dessins, mais ne les répare pas.

6.119 COMPLETERAUTO (commande)

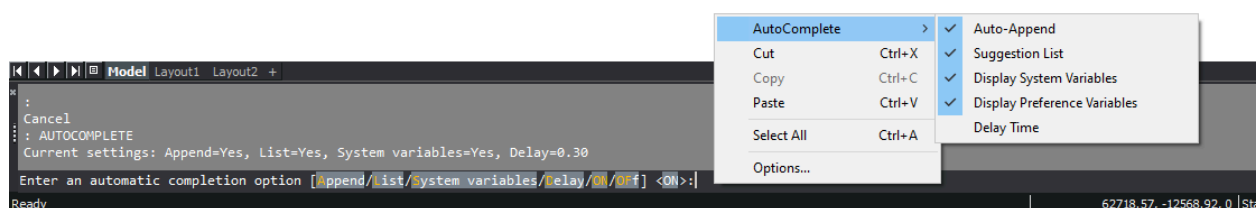
Spécifie le déroulement de la fonction d'auto-complétion dans la barre de commande BricsCAD.



6.119.1 Description

Cette commande définit le comportement de la fonction d'auto-complétion dans la ligne de commande BricsCAD. Il faut définir comment ajouter et lister les commandes et les variables système qui sont affichées.

Remarque : Six paramètres utilisent l'élément d'auto-complétion du menu contextuel, qui peuvent également être définis par un clic droit dans la ligne de commande.



6.119.2 Méthode

Six paramètres sont disponibles lorsque vous utilisez la commande COMPLETERAUTO :

- Ajout : ajoute automatiquement des suggestions au fur et à mesure de la saisie.
- Liste : affiche une liste de suggestions.



- Variables système : inclut des variables système dans les suggestions ci-dessus.
- Retard : spécifie un délai avant l'apparition de la liste de suggestions.
- Oui : active le mode d'auto-complétion.
- Non : désactive le mode d'auto-complétion.

6.119.3 Options de la commande

Ajout

Active/désactive la suggestion automatique d'ajout lorsque vous tapez.

Liste

Affiche ou masque la liste des suggestions.

Variables système

Inclut ou exclut les variables système dans la liste des suggestions.

Retard

Spécifie le délai avant l'affichage de la liste de suggestions.

Actif

Active le mode d'auto-complétion.

Inactif

Désactive le mode d'auto-complétion.

6.119.4 Suggestions d'auto-complétion basées sur l'IA

Cette fonctionnalité est une extension de la liste des commandes automatiquement terminées. Elle ajoute dans l'ordre alphabétique trois suggestions supplémentaires en plus de celles qui sont terminées. Ces trois suggestions sont prédites par un modèle d'apprentissage automatique, qui est entraîné selon les commandes que l'utilisateur a utilisées par le passé.

Cette fonction est disponible uniquement pour les utilisateurs qui choisissent de participer au **Programme Diagnostics & Données d'utilisation BricsCAD**.

Remarque : Cette fonction est désactivée par défaut. Elle peut être activée dans la boîte de dialogue **Paramètres**.

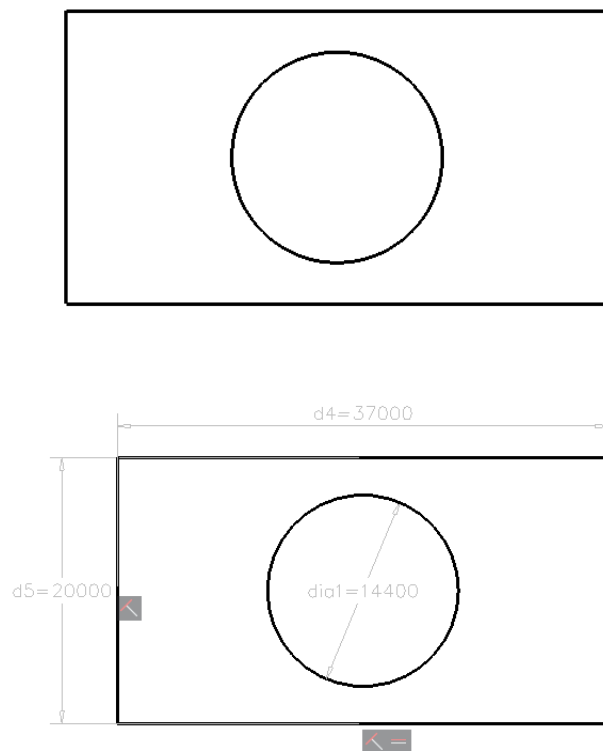
6.120 CONTRAINTEAUTO (commande)

Contraint automatiquement la géométrie 2D.



6.120.1 Description

Contraint automatiquement les entités 2D d'un dessin, en fournissant à la fois des contraintes géométriques 2D et des contraintes dimensionnelles 2D.



Remarque : Pour les utilisateurs de licence , les contraintes peuvent être modifiées dans le panneau **Gestionnaire des paramètres**.

Remarque : Pour les utilisateurs de la licence ou supérieure. Les contraintes peuvent être modifiées dans le panneau **Navigateur mécanique**.



7. B

7.1 ARRIERE-PLAN (commande)

Applique un arrière-plan à la fenêtre de visualisation actuelle.



Icône :

Alias :

7.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Arrière-plan** pour appliquer un arrière-plan à la fenêtre courante.

Vous avez le choix entre quatre types : **Aucun**, **Solide**, **Dégradé** et **Image**.

Remarque : Activez l'option Arrière-plans dans la section **Styles visuels** de la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** pour appliquer les modifications que vous voulez apporter via la boîte de dialogue **Arrière-plan**. Cette option est disponible dans tous les styles visuels, sauf 2DFILAIRE.

7.1.2 Aucun

Lorsque le type d'arrière-plan est défini sur **Aucun**, la boîte de dialogue **Arrière-plan** comprend 2 zones :



- 1 Type
- 2 Aperçu

Type

Spécifie le type d'arrière-plan de la fenêtre actuelle. Lorsque le type d'arrière-plan est **Aucun**, des couleurs par défaut sont appliquées à la fenêtre d'affichage actuelle.



Aperçu

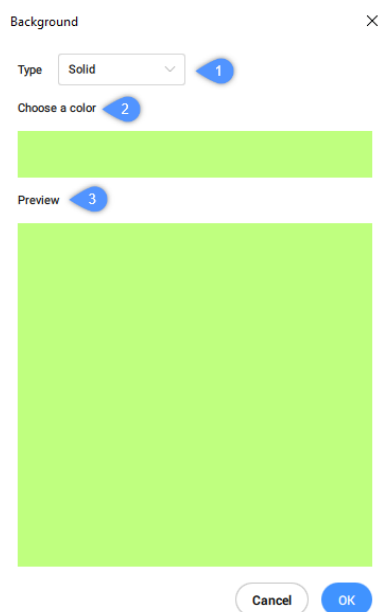
Affiche un aperçu de l'arrière-plan. Lorsqu'il a pour valeur **Aucun**, l'arrière-plan dépend de la variable PERSPECTIVE :

- **Inactif** : l'arrière-plan est la couleur spécifiée par la variable BKGCOLOR, le plus souvent en noir ou blanc.
- **Actif** : crée un dégradé deux couleurs qui simule le fondu du sol avec le ciel ; les couleurs sont spécifiées par des variables commençant par « Gradient » (Dégradé), telles que GRADIENTCOLORTOP, GRADIENTCOLORMIDDLE et GRADIENTCOLORBOTTOM.

Remarque : Après avoir modifié les valeurs des variables, réexécutez la commande GRADIENTBKGON.

7.1.3 Solide

Lorsque le type d'arrière-plan est défini sur **Solide**, la boîte de dialogue **Arrière-plan** comprend 3 zones :



- 1 Type
- 2 Choisir une couleur
- 3 Aperçu

Type

Spécifie le type d'arrière-plan de la fenêtre actuelle. Lorsque le type d'arrière-plan est **Solide**, une seule couleur est appliquée à la fenêtre courante.

Choisir une couleur

Spécifie la couleur solide de l'arrière-plan. Vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur pour afficher la boîte de dialogue **Couleur** et spécifier une autre couleur.

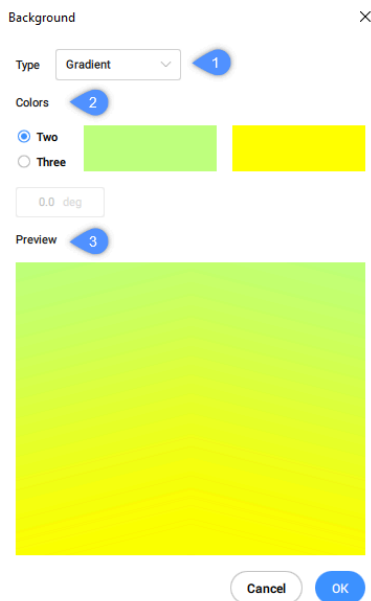
Aperçu

Affiche un aperçu de l'arrière-plan en utilisant la couleur que vous avez sélectionnée.



7.1.4 Dégradé

Lorsque le type d'arrière-plan est défini sur **Dégradé**, la boîte de dialogue **Arrière-plan** comprend 3 zones :



- 1 Type
- 2 Couleurs
- 3 Aperçu

Type

Spécifie le type d'arrière-plan de la fenêtre actuelle. Lorsque le type d'arrière-plan est **Dégradé**, un dégradé entre 2 ou 3 couleurs est appliqué à la fenêtre courante.

Paramètres du dégradé

Indique la couleur du haut par défaut pour les arrière-plans dégradés.

Rotation

Spécifie l'angle de rotation du fond en dégradé. Vous pouvez saisir un angle ou utiliser les flèches pour augmenter ou diminuer l'angle.

Couleurs

Spécifie les couleurs de l'arrière-plan dégradé.

Deux

Applique un dégradé de deux couleurs à l'arrière-plan. Lorsque vous sélectionnez cette option, la boîte de dialogue affiche deux nuanciers de couleurs. L'une est pour la couleur supérieure et l'autre pour la couleur inférieure. Vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur pour afficher la boîte de dialogue **Couleur** et spécifier une autre couleur.

Trois

Applique un dégradé de trois couleurs à l'arrière-plan. Lorsque vous sélectionnez cette option, la boîte de dialogue affiche trois échantillons de couleurs. L'une est pour la couleur du haut, l'autre pour la couleur du milieu et l'autre pour la couleur du bas. Vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur pour afficher la boîte de dialogue **Couleur** et spécifier une autre couleur.

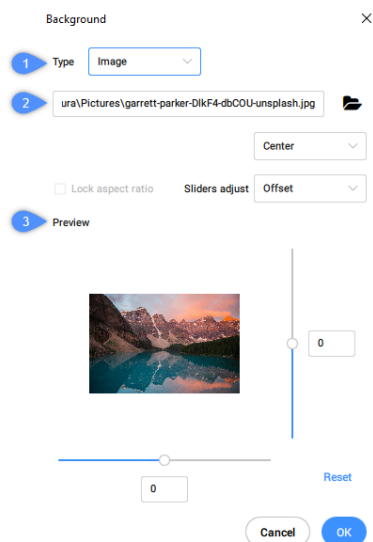


Aperçu

Affiche un aperçu de l'arrière-plan en utilisant les couleurs que vous avez sélectionnées.

7.1.5 Image

Lorsque le type d'arrière-plan est défini sur **Image**, la boîte de dialogue **Arrière-plan** comprend 3 zones :



- 1 Type
- 2 Choisir l'image et les paramètres
- 3 Aperçu

Type

Spécifie le type d'arrière-plan de la fenêtre actuelle. Lorsque le type d'arrière-plan est **Image**, une image raster est appliquée à la fenêtre actuelle.

Paramètres image

Spécifie le fichier et la position de l'image d'arrière-plan.

Champ de chemin

Spécifie le nom et l'emplacement du fichier image. Vous pouvez saisir le chemin d'accès en le tapant ou choisir le bouton de navigation pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier image**.

Position

Spécifie la position de l'image dans la fenêtre actuelle. Les options comprennent **Centre**, **Étirer** et **Mosaïque**.

Centre

Centre l'image dans la fenêtre d'affichage.



Étirer

Étire les petites images pour qu'elles correspondent à la taille de la fenêtre.



Mosaïque

Tile l'image comme nécessaire pour remplir la fenêtre d'affichage.



Verrouiller le rapport d'aspect

Indique si le rapport d'aspect de l'image est maintenu lorsque l'image est mise à l'échelle. Cette option n'est disponible que lorsque l'option **Réglage des curseurs** est réglée sur **Echelle**.

- **ON** : maintient le rapport hauteur/largeur de l'image ; les curseurs x et y se déplacent ensemble.
- **OFF** : permet de déformer l'image ; les curseurs x et y se déplacent indépendamment les uns des autres.

Ajustement curseurs

Spécifie la fonction des 2 diapositives qui s'affichent dans le panneau **Aperçu**.

- **Offset** : déplace l'image dans la fenêtre de visualisation.
- **Échelle** : redimensionne l'image ; vous permet d'en faire la même taille que la fenêtre.



Aperçu

Affiche un aperçu de l'arrière-plan en utilisant le fichier image et les options que vous avez spécifiés.

Curseurs X et Y

Ajuste le décalage et/ou l'échelle de l'image dans la fenêtre d'affichage. Le réglage du décalage ou de l'échelle est déterminé par le **Réglage des curseurs**.

- **X** : déplace le curseur vers la gauche et la droite. Le champ X est mis à jour en conséquence. Vous pouvez également saisir une valeur dans le champ X.
- **Y** : déplace le curseur de haut en bas. Le champ Y est mis à jour en conséquence. Vous pouvez également saisir une valeur dans le champ Y.

Réinitialiser

Réinitialise le décalage à une valeur par défaut de 0 et réinitialise l'échelle à une valeur par défaut de 1.

7.2 BASE (commande)

Modifie le point d'insertion de base du dessin.



Icône :

Alias : BA

7.2.1 Description

Modifie le point d'insertion de base du dessin lorsqu'il est inséré dans d'autres dessins, généralement comme un bloc ou une référence externe. Le point de base peut être indiqué à l'aide des coordonnées X, Y, Z dans le SCU actuel ou en choisissant un point du dessin.

7.3 GESTATTB (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire d'attributs de blocs**.

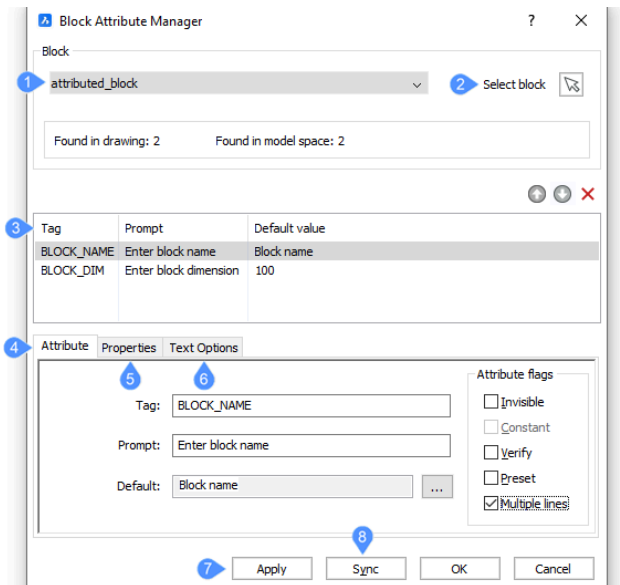


Icône :

7.3.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire d'attributs de blocs** pour afficher et modifier les définitions d'attributs de bloc, les propriétés et le texte.

La boîte de dialogue **Gestionnaire d'attributs de blocs** vous permet de modifier tous les aspects des attributs de bloc, puis applique éventuellement les modifications à tous les blocs du même nom dans le dessin.



- 1 Nom du bloc
- 2 Sélectionner un bloc
- 3 Liste des attributs
- 4 Onglet Attribut
- 5 Onglet Propriétés
- 6 Onglet Options de texte
- 7 Appliquer
- 8 Sync

7.3.2 Nom du bloc

Sélectionnez un bloc dans le dessin dont vous voulez modifier les attributs.

Vous pouvez sélectionner un bloc dans la liste déroulante.

7.3.3 Sélectionner un bloc

Permet de sélectionner un bloc dans le dessin.

7.3.4 Liste des attributs

Sélectionnez un attribut dans la liste. Il comprend l'étiquette, l'invite et la valeur par défaut.

⬆ : déplace l'attribut vers le haut de la liste.

⬇ : déplace l'attribut vers le bas de la liste.

✖ : supprime l'attribut du bloc.

7.3.5 Onglet Attribut

Permet de modifier la définition de l'attribut sélectionné.



Il existe 5 options d'indicateurs d'attributs :

- **Invisible** : cache les attributs de la vue ; ils ne s'affichent pas et ne sont pas imprimés. Les attributs cachés peuvent toutefois être affichés avec la commande *ATTECRAN*.
- **Constant** : spécifie une valeur par défaut que l'utilisateur ne peut pas modifier.
- **Vérifier** : force l'utilisateur à saisir la valeur une seconde fois pour s'assurer que la valeur est correctement saisie.
- **Prédéfini** : insère des attributs sans aucune invite pour l'utilisateur ; les attributs peuvent être modifiés ultérieurement à l'aide de la commande *ATTEDIT*.
- **Lignes multiples** : lorsque cette option est cochée, l'utilisation de texte multiligne est autorisée.

7.3.6 Onglet Propriétés

L'onglet **Propriétés** vous permet de modifier les propriétés de l'attribut sélectionné.

7.3.7 Onglet Options de texte

L'onglet **Options de texte** vous permet de mettre à jour les propriétés de texte de l'attribut sélectionné.

7.3.8 Appliquer

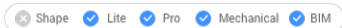
Applique les modifications à la définition du bloc et laisse la boîte de dialogue ouverte ; choisissez un autre bloc dont vous souhaitez modifier les attributs.

7.3.9 Sync

Applique les modifications à toutes les instances du même bloc dans le dessin.

7.4 FERMERBLOC (commande)

Ferme une session Modifier bloc et enregistre ou rejette les modifications.



7.4.1 Options de la commande

Enregistrer

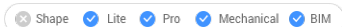
Enregistrez les modifications et fermez la session Modifier bloc.

Rejeter les modifications d'édition de blocs

Rejetez les modifications et fermez la session Modifier bloc.

7.5 BCOUNT (commande) (Express Tools)

Indique le nombre d'instances de chaque bloc dans un ensemble de sélection.



7.5.1 Méthode

Sélectionnez les entités ou appuyez sur la touche Entrée pour inclure toutes les références de blocs. Le rapport s'affiche dans la ligne de commande.



Table 6p.....	1
Piano.....	1
Sofa.....	3
Sink.....	2
Bed.....	6

7.6 MODIFBLOC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Créer ou modifier la définition de bloc**.



Icône :

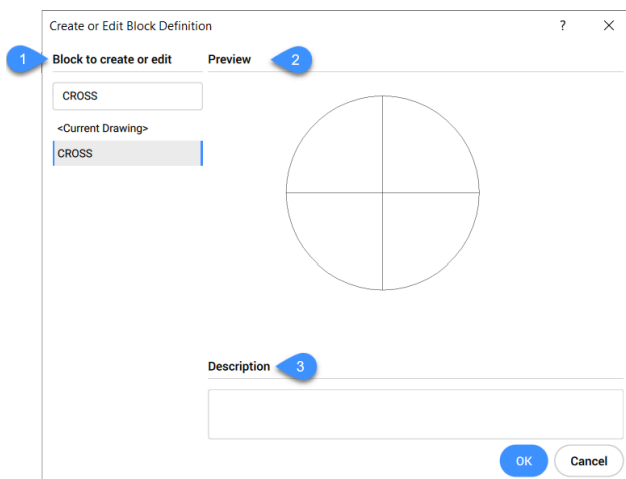
Alias :

7.6.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Créer ou modifier la définition de bloc** pour spécifier un bloc à ouvrir dans l'**éditeur de blocs**.

Remarque : Les commandes CACHEROBJET, ISOLEROBJETS et DESISOLEROBJETS sont activées.

La boîte de dialogue **Créer ou modifier une définition de bloc** vous permet de sélectionner une définition de bloc existante à modifier, ou de saisir un nouveau nom pour créer une nouvelle définition de bloc.



- 1 Bloc à créer ou modifier
- 2 Aperçu
- 3 Description

7.6.2 Bloc à créer ou modifier

Spécifie le nom du bloc que vous voulez créer ou modifier. Pour modifier un bloc, vous pouvez sélectionner un bloc dans la liste ci-dessous avec les blocs disponibles dans le dessin.

7.6.3 Aperçu

Fournit un aperçu du bloc sélectionné.



7.6.4 Description

Affiche la description du bloc sélectionné.

Cliquez sur **OK** pour ouvrir l'**Éditeur de blocs**.

7.7 -MODIFBLOC (commande)

Modifie les entités qui composent un bloc.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.7.1 Description

Modifie les entités qui composent un bloc dans l'environnement Éditeur de bloc, après avoir introduit le nom du bloc dans la Ligne de commande. Crée éventuellement un nouveau bloc.

7.7.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande -MODIFBLOC :

- Modifiez un bloc déjà existant.
- Créez un nouveau bloc.

7.7.3 Options de la commande

Nom de bloc

Entrez un nom de bloc pour ouvrir l'environnement Éditeur de bloc et commencer à apporter des modifications.

Remarque : Saisissez un nom inutilisé pour créer un nouveau bloc.

?

Répertorie les blocs existants.

7.8 BEXTEND (commande) (Express Tools)

Étend les entités aux entités imbriquées dans des blocs et des références externes.

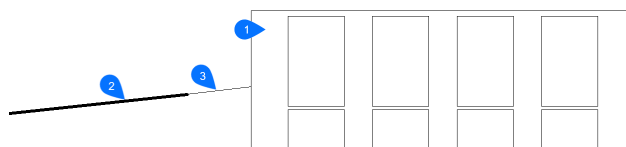
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

7.8.1 Méthode

Choisissez une ou plusieurs entités imbriquées dans des blocs ou des références externes à utiliser comme entité limite (1). Il s'agit des entités vers lesquelles les entités sélectionnées sont par la suite étendues.

Choisit l'entité à prolonger (2). Lorsqu'une autre extrémité d'une entité peut être prolongée jusqu'à une limite, prolonge l'extrémité la plus proche de votre point de sélection.



- 1 Entité limite
- 2 Entité à prolonger
- 3 Entité prolongée

Remarque : Bascule en mode ajustement : maintenez la touche Maj enfoncée pour sélectionner la partie d'une entité à ajuster selon l'intersection avec les entités de limites les plus proches. Voir la commande BTRIM.

7.8.2 Options de la commande

Trajet

Sélectionne toutes les entités traversant la clôture. La clôture est une série de segments de ligne temporaires. La clôture de sélection ne forme pas une boucle fermée.

Chevauchement

Sélectionne les entités traversant et se situant à l'intérieur d'une zone rectangulaire définie par deux points.

Mode d'arrêt

Bascule entre **Prolonger** et **Ne pas prolonger**.

Prolonger

Prolonge l'objet naturellement jusqu'à son croisement avec un autre objet ou à une arête impliquée dans un espace 3D.

Ne pas prolonger

Spécifie que l'objet doit s'étendre uniquement jusqu'à un objet qui l'intersecte réellement dans l'espace 3D.

Projection

Spécifie la méthode de projection utilisée lors de l'extension d'objets.

Pas de projection

Ne prolonge que les entités qui croisent des limites réelles dans l'espace 3D.

Plan xy du Scu

Projette des entités et des limites sur le plan x,y du SCU actuel, puis prolonge les entités projetées qui intersecteraient les limites projetées.

Vue active

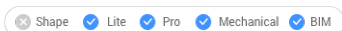
Projette les entités dans la vue actuelle, puis les prolonge en conséquence.

Effacer

Supprime les entités sélectionnées.

7.9 FHACH (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés**.



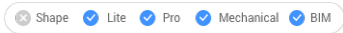


7.9.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés** pour créer des hachures ou dégradés dans le dessin actuel.

7.10 -FHACH (commande)

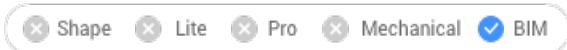
Remplit les zones 2D fermées avec des motifs répétés ou des couleurs unies.



Voir la commande -HACHURES.

7.11 BIMADDDetailREFS (commande)

Crée un lien entre un modèle maître et un fichier détaillé.



7.11.1 Description

Cette commande permet de placer des références détaillées dans un modèle maître.

- Une référence de détail est un solide dans le modèle.
- Le solide est un **Détail** BIM, ce qui signifie qu'il stocke l'identifiant unique d'un détail dans la base de données.
- La référence d'un détail est un lien entre un emplacement dans le modèle maître et un détail.

Remarque : La référence de détail est placée sur le calque DETAIL_VOLUME.

7.11.2 Méthode

Choisissez les détails à insérer comme références de détail. Choisissez ensuite l'un des deux modes pour ajouter des références de détail.

7.11.3 Options de la commande

Solide existant

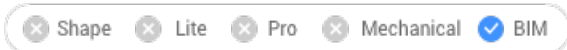
Vous pouvez promouvoir des solides existants en références de détail en cliquant simplement sur les solides. Ce mode est le plus facile à utiliser, mais vous devez créer les solides en amont.

Étendue de la sélection

Génère un cadre de délimitation autour des (sous-)entités sélectionnées par l'utilisateur. Vous avez la possibilité d'élargir ce cadre. La boîte générée sera promue au rang de référence de détail.

7.12 BIMAJOUTEXCENTRICITE (commande)

Contrôle les positions relatives de l'axe des solides linéaires.



Icône :

7.12.1 Description

Ajoute l'excentricité aux solides linéaires par rapport à leur axe.

7.12.2 Méthode

Sélectionnez un ou plusieurs solides linéaires et choisissez un emplacement de base. Vous pouvez utiliser le widget ou saisir un emplacement dans la Ligne de commande.

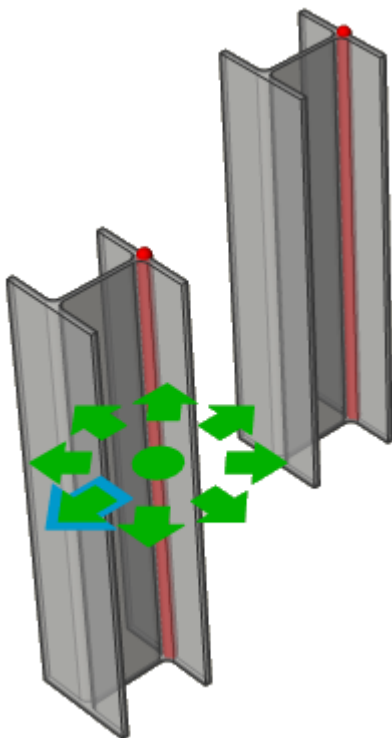
Vous pouvez également insérer un vecteur de décalage supplémentaire.

Remarque : La commande BIMAJOUTEXCENTRICITE ne fonctionne qu'avec les éléments structurels.

7.12.3 Options de la commande

Choisir l'emplacement de base

- Cliquez sur l'un des neuf emplacements du widget.
-



- Entrez un emplacement dans la Ligne de commande. Les options sont les suivantes : **HD** : Haut Droite, **HM** : Haut Milieu, **HG** : Haut Gauche, **MD** : Milieu Droite, **MG** : Milieu Gauche, **BD** : Bas Droite, **BM** : Bas Milieu, **BG** : Bas Gauche, **C** : Centre (réinitialise les axes du jeu de sélection sur l'emplacement par défaut)

Décalage supplémentaire

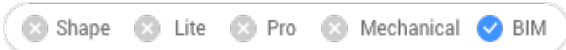
Permet de déplacer l'axe vers n'importe quel point.

- **Réinitialiser** : réinitialise le décalage supplémentaire.
- **Vers le centroïde** : déplace l'axe vers le milieu géométrique du profil.
- **Excentricité** : permet de régler l'axe sur l'une des neuf positions prédéfinies.



7.13 BIMALIGNBLOCSCOUPÉ (commande)

Aligne les blocs de section dans l'espace modèle.



7.13.1 Description

Cette commande réaligne les résultats de section en fonction de la variable système `SECTIONRESULTINTERVAL`.

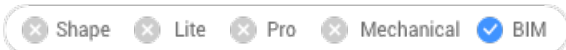
7.13.2 Méthode

Aligne les blocs de section BIM dans l'espace de modèle du dessin de blocs de section généré.

Remarque : `BIMMAJCOUPE` identifie si un chevauchement entre les blocs de section générés s'est produit dans l'espace modèle et suggère d'appeler `BIMALIGNBLOCSCOUPÉ` dans ce cas.

7.14 BIMMODELEANALYTIQUE (commande)

Crée un modèle analytique à partir d'un modèle BIM entièrement classé.



7.14.1 Description

Cette commande vous permet de générer un modèle analytique à partir du modèle 3D complet d'une structure.

7.14.2 Méthode

Cette commande ouvre la boîte de dialogue **Déviations autorisées depuis l'axe central** et commence par une proposition générée automatiquement, mais permet aux utilisateurs d'adapter davantage le modèle. La proposition automatique tentera de minimiser autant que possible les liens rigides (excentricités) en déplaçant, en étirant et même en faisant pivoter certaines lignes d'axe. Le nombre de ces modifications peut être contrôlé par les paramètres de déviation.

Remarque : La proposition générée peut ensuite être modifiée à l'aide des options de la boîte de dialogue **Déviations autorisées depuis l'axe central**.

7.14.3 Options de la commande

Réglages visuels

Ouvre la boîte de dialogue **Réglages visuels**. Permet de cocher et de décocher différentes caractéristiques des axes et des nœuds pour mettre en évidence (en jaune) ceux qui correspondent à ces caractéristiques. De même, la taille des disques qui représentent les nœuds peut être modifiée ici.

Recalculer

Propage l'effet d'un changement local, ce qui permet des modifications dans le modèle complet. Cela lancera une solution globale qui tentera à nouveau de minimiser les liens rigides, en prenant en compte les modifications apportées.



Exporter et quitter

Exporte le modèle vers un fichier IFC (*.ifc) ou CIS/2 (*.stp).

7.14.4 Options dans un nœud

Sélectionner les axes connectés

Sélectionne les axes connectés au nœud.

Supprimer

Supprime le nœud et déconnecte les axes connectés.

Connecter aux axes

Relie le nœud à un ou plusieurs axes choisis.

Déconnecter des axes

Déconnecte le nœud d'un ou plusieurs axes choisis.

Diviser auto

Divise automatiquement le nœud en deux nœuds.

Diviser le long de l'axe

Divise manuellement le nœud le long d'un axe.

Fusionner

Fusionne deux nœuds sélectionnés ou plus.

7.14.5 Options dans un axe

Sélectionner les nœuds connectés

Sélectionne les nœuds connectés à l'axe.

Supprimer

Supprime l'axe.

Connecter au nœud

Connecte l'axe à un nœud choisi.

Déconnecter du nœud

Déconnecte l'axe d'un nœud choisi.

Ajouter des restrictions

Ajoute une restriction sur l'axe.

Les restrictions que vous pouvez ajouter dépendent des restrictions existantes.

S'il n'existe pas encore de restrictions, vous pouvez ajouter les restrictions suivantes :

- Parallèle au trait d'axe.
- Limites intérieures du profil.
- Au plan médian le plus proche.
- Vers la position de base la plus proche.
- Au centre.
- Aucune extension de longueur.



Assouplir les restrictions

Assouplit une restriction sur l'axe.

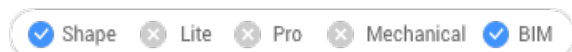
Les restrictions que vous pouvez vous assouplir dépendent des restrictions imposées.

La plupart du temps, les restrictions que vous pourrez assouplir sont les suivantes :

- Limites intérieures du profil.
- Limites extérieures du profil.
- Non parallèle.
- Permet les extensions de longueur.

7.15 BIMAPPLIQUERPROFIL (commande)

Applique un profil aux entités linéaires et aux solides linéaires.



Icône :

7.15.1 Description

Vous permet d'ajouter des profils, de détacher le profil actuel et de convertir des solides en lignes.

Remarque : Entités linéaires acceptées : lignes, polygones, arcs, cercles, arcs elliptiques, ellipses et hélices. Les splines ouvertes et fermées ne sont acceptées que si elles ont des tangentes par défaut qui ne sont pas auto-intersectées.

7.15.2 Méthodes

Il existe deux méthodes pour appliquer les profils :

- Choisissez un profil dans la bibliothèque.
- Choisissez une entité de profil dans le dessin.

7.15.3 Options de la commande BIMAPPLIQUERPROFIL

Sélectionnez un chemin

Sélectionnez les entités linéaires ou les solides linéaires.

Sélectionner le profil

Sélectionnez une entité de profil dans le dessin (une entité 2D fermée, une région ou un solide linéaire existant) ou appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue Profils.

Appliquer le profil ?

- **Quart de tour** : fait pivoter le profil de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- **Rotation** : fait pivoter le profil selon un angle défini par l'utilisateur. Les valeurs positives font tourner le profil dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- **Supprimer les délimitations** : supprime toutes les découpes du ou des solide(s) linéaires sélectionnés.

Si vous sélectionnez comme chemin des solides linéaires, trois options s'offrent à vous :

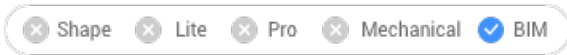
- **Bibliothèque** : modifier le profil.
- **Convertir des solides en Lignes** : convertit des solides linéaires en leur axe.



- **DétachEr les profilés actuels** : détache les profils uniquement si les entités ont un profil attaché.

7.16 BIMATTACHERCOMPOSITION (commande)

Attache une composition BIM aux solides.



Icône :

7.16.1 Méthode

Cette commande offre 3 méthodes pour attacher les compositions.

- Entrez le nom de la composition
- Ouvrez la boîte de dialogue Compositions
- Sélectionnez une entité

7.16.2 Options de la commande

Dialogue

Ouvre la boîte de dialogue **Compositions**.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article **BLCOMPOSITIONS (commande)**.

Entité

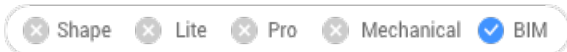
Applique la composition d'un solide existant. D'abord, sélectionnez les entités dont vous souhaitez copier la composition, puis sélectionnez une ou plusieurs entités auxquelles attacher la composition.

Détacher

Permet de détacher une composition, tout en conservant la classification BIM, contrairement à l'option **Déclassifier** de la commande BIMCLASSER, qui supprime toutes les données BIM.

7.17 BIMATTACHEREMPGeo (commande)

Permet de joindre ou de supprimer un emplacement géographique à une sélection d'entités.



Icône :

7.17.1 Méthode

Exécutez la commande et choisissez l'un des numéros d'emplacement ou choisissez d'attacher ou de détacher des emplacements.

7.17.2 Options de la commande

Attacher automatiquement les emplacements

Permet d'attribuer automatiquement un emplacement géographique. Le cas échéant, de nouveaux bâtiments et étages sont créés dans la boîte de dialogue Gestionnaire de bâtiments et étages.

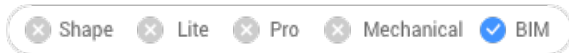
Détacher l'emplacement actuel

Permet de supprimer l'emplacement géographique actuel d'un ensemble de sélection.



7.18 BIMCORRESPAUTO (commande)

Fait correspondre la composition, les propriétés ou les paramètres des entités d'exemple à toutes les entités similaires du projet.



Icônes :



7.18.1 Méthode

BIMCORRESPAUTO trouve des similitudes en fonction du type d'élément, de la propriété intérieure/extérieure, de l'orientation, de l'emplacement, du nombre de fenêtres dans un mur et des propriétés déjà définies. Cette commande n'écrasera pas les propriétés déjà définies, sauf si aucune entité non modifiée n'est trouvée et que l'utilisateur spécifie une entité source.

Par exemple : vous avez fixé une composition spécifique à un mur et à une dalle de sol dans le projet. Au lieu de fixer cette composition à tous les murs et dalles de sol similaires les uns après les autres, vous pouvez utiliser cette commande pour le faire pour vous.

Remarque : Cette commande fonctionne mieux lorsque le projet est bimifié.

7.18.2 Options de la commande

Affiche la boîte de dialogue **Correspondance automatique** (voir l'article **Correspondance automatique**) :

Remarque : Lorsqu'il y a des entités non modifiées ou non classées dans le dessin et qu'il n'y a qu'un seul bâtiment, rien ne vous est proposé.

Auto-complétion

À toutes les options choisies pour les entités du dessin ouvert, fait correspondre des entités similaires du dessin.

Remarque : Lorsque vous choisissez **Auto-complétion** avec plusieurs bâtiments dans le dessin, vous devez spécifier le ou les bâtiment(s) sur lesquels appliquer le style :

Tout

Tous les bâtiments seront pris en compte lors de la correspondance automatique.

Bâtiment

La correspondance automatique s'applique comme si **Bâtiment** était le seul du dessin.

0 pour bâtiment-2

La correspondance automatique s'applique comme si **bâtiment-2** était le seul du dessin.

1 pour bâtiment-3

La correspondance automatique s'applique comme si **bâtiment-3** était le seul du dessin.

Autre nom du bâtiment (initiale en majuscules)

Tous les noms de bâtiments disponibles dans le dessin actuel sont répertoriés ici.

Remarque : La correspondance automatique s'applique comme si **autre nom de bâtiment** était le seul du dessin.

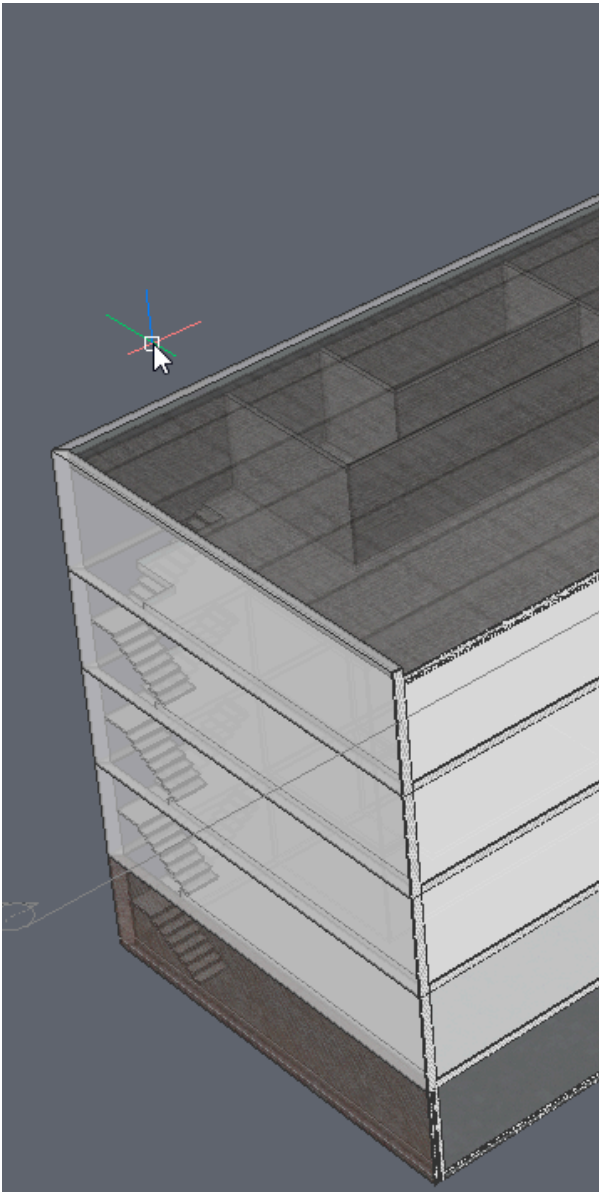
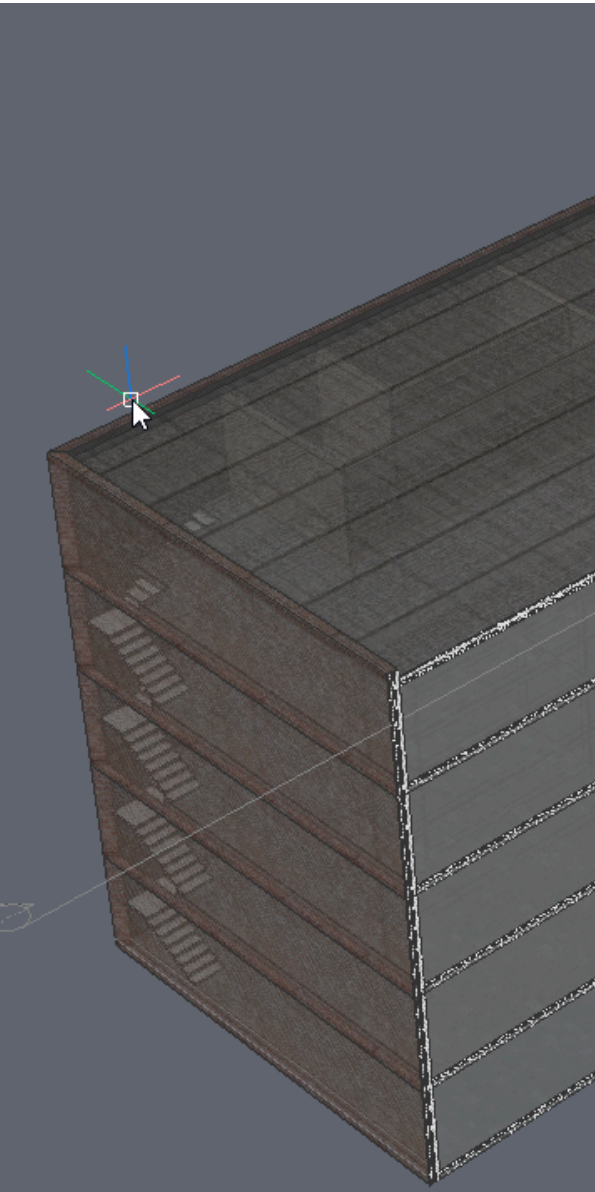


Fichier externe

À toutes les options choisies pour les entités du dessin choisi, fait correspondre des entités similaires du dessin.

Remarque : Lorsque vous choisissez **Fichier externe** avec plusieurs bâtiments dans les deux dessins, vous devez sélectionner un bâtiment à partir duquel détecter le style et un ou plusieurs bâtiments sur lesquels appliquer ce style (voir les options ci-dessus).


Remarque : Lorsque toutes les entités ont des compositions ou une propriété personnalisée identique ou que toutes les fenêtres ou tous les escaliers ont des paramètres personnalisés, vous serez invité à sélectionner une entité, une fenêtre ou un escalier du dessin dont vous voulez copier la composition ou les paramètres, afin de permettre à la correspondance automatique de les remplacer.

Chaque type d'élément possède une entité qui a la composition correcte.	Tous les éléments ont une composition correcte.
	

7.19 Commande BIMPOUTRE

Crée des solides classifiés comme **Poutre**.

☒ Shape
 ☐ Lite
 ☐ Pro
 ☐ Mechanical
 ☒ BIM

Icône : 



7.19.1 Description

Cette commande permet de créer des poutres de formes différentes. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande, ainsi que dans la ligne de commande.

7.19.2 Méthode

Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de commande **Poutre**.

Remarque : Pour placer les poutres plus facilement, activez le mode **Vue de dessus (TVM)** avant de lancer la commande en cliquant sur un disque d'étage (🌀) dans la barre d'étage (voir l'article sur **La barre d'étage**). Assurez-vous que le plan de la coupe supérieure est placé au-dessus de la poutre.

Il existe deux méthodes pour créer des poutres :

- Placer des poutres simples, limitées par l'axe X/Y.
- Dessiner des poutres multiples, sans être limité par l'axe X/Y.

Utilisez les cotes dynamiques pour définir le point d'insertion d'une poutre unique avec plus de précision. Ces dimensions indiquent les distances entre la poutre unique et les murs et/ou les poutres. Appuyez sur la touche **TAB** pour passer d'une cote à l'autre et les définir manuellement.

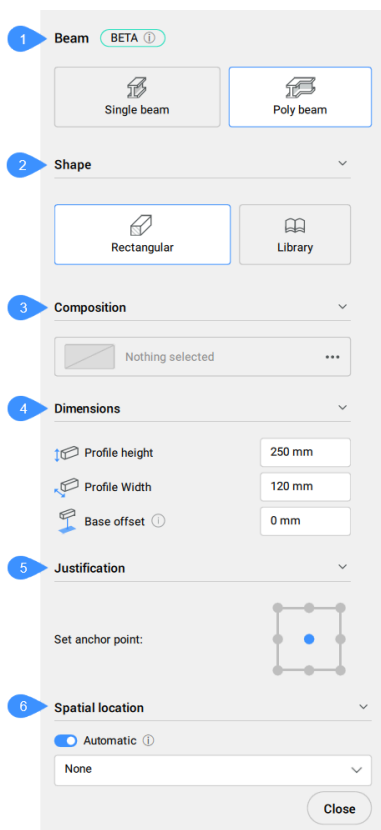
Remarque : Les cotes dynamiques s'affichent si l'option **Saisie dynamique (DYN)** est **activée** (voir l'article sur la **Saisie dynamique**).

Utilisez le widget **Assistant raccourcis** pour modifier la direction de la poutre simple courante. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour basculer entre les options **Poutre alignée sur X** et **Poutre alignée sur Y**.



Remarque : Le widget **Assistant raccourcis** s'affiche si la variable système **HOTKEYASSISTANT** est définie sur 1 et que la case **Afficher les raccourcis pour les options de BIMPOUTRE** est cochée dans la boîte de dialogue **Configuration de l'assistant raccourcis** (voir l'article sur le widget **Assistant raccourcis**).

7.19.3 Options du panneau Contexte de commande



- 1 Mode de création
- 2 Forme
- 3 Composition
- 4 Cotation
- 5 Justification
- 6 Emplacement géographique

Mode de création

Choisissez une méthode pour créer la ou les poutres courantes.

Poutre simple

Crée des poutres simples alignées sur X ou Y.

Poutre multiple

Crée des poutres en forme de polyligne, non contraintes par les axes X ou Y. Vous pouvez définir la nouvelle poutre en dessinant manuellement une polyligne.

Forme

Définit le profilé de la poutre courante. Vous pouvez sélectionner un profilé existant ou en créer un nouveau.

Rectangulaire

Crée une poutre avec un profilé rectangulaire. Les paramètres de cotes spécifiques s'affichent pour ce profilé.



Bibliothèque

Ouvre la boîte de dialogue **Profils** pour vous permettre de sélectionner un profil existant ou d'en définir un nouveau.

Composition

Cliquez sur le bouton Parcourir (...) pour ouvrir la boîte de dialogue **Compositions** qui vous permet de définir la composition courante de la poutre. Ici, vous pouvez changer le type de compositions en sélectionnant un nouveau filtre dans le menu déroulant en haut à gauche.

Remarque : Les profilés des poutres nécessitent des épaisseurs de couche variables. Une icône d'avertissement s'affiche dans la section **Composition** lorsque vous sélectionnez une composition avec une épaisseur fixe.

Cotation

Profondeur du profilé/largeur du profilé

Définit la profondeur/largeur du profil.

Remarque : Ces options ne sont disponibles que pour le profilé **Rectangulaire**.

Décalage base

Définit la valeur de décalage pour la base de la poutre.

Remarque : Un décalage à la base peut entraîner la création de poutres au-dessus du plan de découpe supérieur du mode **Vue de dessus**, les rendant ainsi invisibles. Pour éviter cela, faites glisser le plan de découpe supérieur vers une élévation plus élevée dans la **Barre d'étage**.

Justification

Il existe neuf points de justification : en haut à gauche, en haut au centre, en haut à droite, au milieu à gauche, au milieu au centre, au milieu à droite, en bas à gauche, en bas au centre, en bas à droite. Par défaut, le point d'ancrage est fixé au centre. Pour le modifier, cliquez sur un autre point d'ancrage qui s'affiche.

Emplacement géographique

Permet de sélectionner un emplacement géographique dans le menu déroulant pour l'attribuer à la poutre.

Automatique

Copie l'emplacement géographique de la poutre sous-jacente la plus proche ou, dans le mode **Vue de dessus**, de l'étage actif.

Remarque : Les options du panneau contextuel de commande et du widget **Assistant raccourcis** reflètent les options de la ligne de commande.

7.20 BIMCHECKDETAILS (commande)

Examine les détails du projet et leurs références.

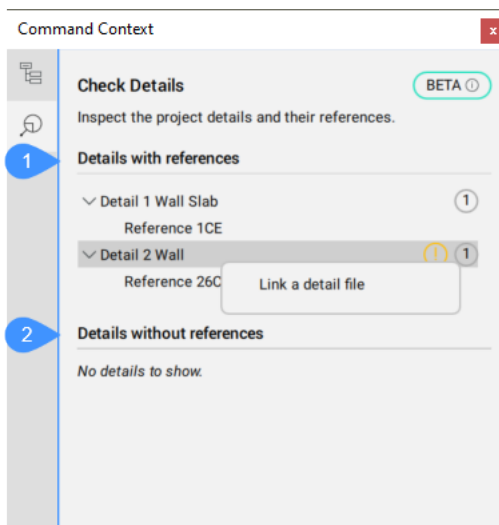


7.20.1 Description

La commande ouvre un panneau de contexte de commande. Ce panneau comporte une arborescence détaillée. Pour chaque détail du projet, il y a un nœud dans l'arbre. Ce nœud a des nœuds enfants qui dépendent de l'espace actif.



Lorsque l'**Espace modèle** est actif :



1 Détails avec références

2 Détails sans références

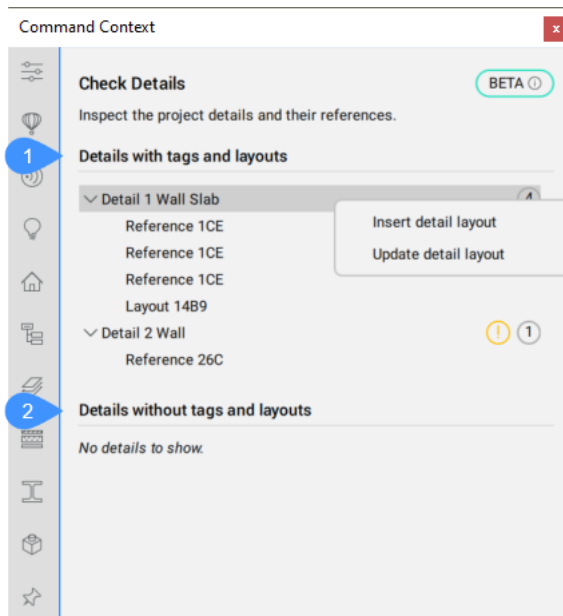
Détails avec références

Liste tous les détails qui ont des références. Chaque nœud de détail a des nœuds enfants pour chaque référence à ce détail dans le modèle.

Détails sans références

Énumère tous les détails sans références.

Lorsque l'option **Espace papier** est activée :



1 Détails avec les étiquettes et les présentations

2 Détails sans étiquettes et présentations



Détails avec les étiquettes et les présentations

Liste tous les détails de la feuille qui ont des étiquettes et des présentations. Chaque nœud de détail a des nœuds enfants pour chaque référence de détail étiquetée et chaque présentation insérée sur cette feuille.

Détails sans étiquettes et présentations

Liste tous les détails de la feuille qui n'ont pas d'étiquettes et les présentations.

Remarque : Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un nœud, les éléments correspondants dans l'espace modèle/papier sont mis en surbrillance.

Un menu contextuel s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un nœud de détail :

Lier un fichier détail

Permet de réaffecter un fichier détail à un détail de la base de données.

Remarque : Il n'est disponible que lorsque le fichier détail est manquant.

Insérer une présentation détail

Insère une présentation détaillée pour le détail sélectionné.

Remarque : Il n'est disponible que pour les feuilles.

Mise à jour de la présentation

Met à jour les présentations insérées.

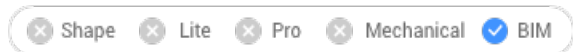
Remarque : Il n'est disponible que pour les feuilles.

7.21 BIMCLASSIFIER (commande)

Classe une entité et obtient un nom et un identifiant global unique **GUID** interne.

Remarque : Le **GUID** est conservé même lorsque la classification BIM change.

Une classification peut être attribuée à toute entité .dwg.



Icônes :

7.21.1 Méthode

Sélectionnez les entités à classer ou appuyez sur **Entrée** pour classer l'ensemble du dessin.

La définition des éléments BIM est détaillée dans la boîte de dialogue **Classifier comme un élément BIM**.

Pour plus d'informations, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Classifier comme un élément Bim**.

7.21.2 Options de la commande

Mur

Classifie la sélection en tant que murs.

Remarque : Le fait de fixer une composition murale à un solide classifie automatiquement le solide comme un mur.



Colonne

Classifie la sélection en tant que colonnes.

Dalle

Classifie la sélection en tant que dalles.

Remarque : Le fait de fixer une composition de dalle à un solide classe automatiquement le solide comme une dalle.

Poutre

Classifie la sélection en tant que poutres.

Fenêtre

Classifie la sélection en tant que fenêtres.

Porte

Classifie la sélection en tant que portes.

Espace

Classifie les entités 2D et 3D en tant qu'espaces. (Élément de structure spatiale IFC)
Convertit les pièces BIM en espaces BIM.

Bâtiment

Classifie les entités 3D comme des bâtiments. (Élément de structure spatiale IFC)

Étage

Classifie les entités 2D et 3D en tant qu'espaces. (Élément de structure spatiale IFC)

Élément de bâtiment

Classifie la sélection en tant qu'éléments de bâtiment non spécifiés.

Xref

Classifie la sélection en tant que références externes.

Autre

Permet de classer la sélection ou de la convertir en un bloc et de classer la référence de ce bloc.

Remarque : Affiche la boîte de dialogue **Classifier comme élément Bim**.

Auto

Classifie automatiquement la ou les entités sélectionnées.

Remarque : Le résultat est identique à celui produit par la commande BIMIFIER.

Structurel

Classifie la sélection comme Éléments structurel de bâtiment.

Déclasser

Supprime toutes les données BIM des entités sélectionnées.

7.22 BIMCOLLECTDETAILS (Commande)

Collecte tous les détails étiquetés de la feuille active et insère des présentations de ces détails sur la feuille.





7.22.1 Méthode

Après avoir collecté tous les détails étiquetés de la feuille active, la commande insère des présentations de ces détails sur la feuille. Vous devez spécifier le point de base et le deuxième point d'insertion pour la présentation. Le modèle inséré contiendra un pointeur vers la source de détails. Ces informations supplémentaires permettent à la commande BIMCHECKDETAILS de lister et d'interagir avec les présentations insérées pour les détails du projet.

Remarque : Cette commande n'est disponible que dans une feuille.

7.23 BIMCOLONNE (commande)

Crée des solides classifiés comme **COLONNE**.



Icône :

7.23.1 Description

Cette commande permet de créer des colonnes de formes différentes. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande qui s'ouvre lorsque la commande est lancée, ainsi que dans la ligne de commande.

7.23.2 Méthode

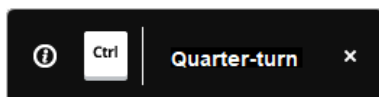
Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de commande **Colonne**. Définissez les options de colonne actuelles et placez la colonne dans le modèle.

Remarque : Pour placer les colonnes plus facilement, activez le mode **Vue de dessus** (TVM) avant de lancer la commande en cliquant sur un disque d'étage dans la **barre d'étage** (voir l'article sur **La barre d'étage**).

Utilisez les cotes dynamiques pour définir le point d'insertion avec plus de précision. Ces dimensions indiquent les distances entre le point d'ancrage et les autres murs et/ou colonnes. Appuyez sur la touche **TAB** pour passer d'une cote à l'autre et les définir manuellement.

Remarque : Les cotes dynamiques s'affichent si l'option **Saisie dynamique** (DYN) est **activée** (voir l'article sur la **Saisie dynamique**).

Utilisez le widget **Hotkey Assistant** pour faire pivoter l'orientation de la coupe transversale du profil. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour la faire pivoter à 90 degrés dans le sens anti-horaire.



Remarque : Le widget **Assistant raccourcis** s'affiche si la variable système HOTKEYASSISTANT est définie sur 1 et que la case **Afficher les raccourcis pour les options de BIMCOLONNE** est cochée dans la boîte de dialogue **Configuration de l'assistant raccourcis** (voir l'article sur le widget **Assistant raccourcis**).



Utilisez les cotes de sélection pour repositionner la colonne sélectionnée par rapport aux murs et/ou colonnes détectés les plus proches ou aux autres points de référence pratiques (voir l'article **Cotes de sélection**).

7.23.3 Options du panneau Contexte de commande

The screenshot shows the 'Column' command context panel. It is organized into sections, each with a numbered callout (1-6) in a blue circle:

- 1 Column:** Contains buttons for 'Circular', 'Rectangular' (selected), 'Library', and 'Pick profile'.
- 2 Composition:** A dropdown menu currently showing 'Nothing selected'.
- 3 Dimensions:** Includes input fields for 'Profile Depth' (250 mm), 'Profile Width' (120 mm), and 'Fixed height' (3300 mm). There is also a checkbox for 'Connect to ceiling' and input fields for 'Top offset' and 'Base offset', both set to 0 mm.
- 4 Justification:** Features a 'Set anchor point' section with a square grid of points, where the center point is highlighted in blue.
- 5 Magnetic Snapping:** Includes a checked checkbox for 'Snap to columns detected from point clouds'.
- 6 Spatial location:** Includes a toggle for 'Automatic' (checked) and a dropdown menu currently set to 'None'.

A 'Close' button is located at the bottom right of the panel.

- 1 Colonne
- 2 Composition
- 3 Cotation
- 4 Justification
- 5 Accrochage magnétique
- 6 Emplacement géographique

Colonne

Définit le profil actuel. Vous pouvez choisir un profil existant, sélectionner un profil à partir du dessin ou en créer un nouveau.



Circulaire

Crée une colonne avec un profil circulaire. Les paramètres de dimensions spécifiques s'affichent pour ce profil.

Rectangulaire

Crée une colonne avec un profil rectangulaire. Les paramètres de dimensions spécifiques s'affichent pour ce profil.


Bibliothèque

Ouvre la boîte de dialogue **Profils** pour vous permettre de sélectionner un profil existant ou d'en définir un nouveau.

Choisir un profilé

Permet de sélectionner un profil dans le dessin et de le définir comme profil courant.

Composition

Cliquez sur le bouton Parcourir () pour ouvrir la boîte de dialogue **Compositions** qui vous permet de définir la composition actuelle de la colonne. Ici, vous pouvez changer le type de compositions en sélectionnant un nouveau filtre dans le menu déroulant en haut à gauche.

Remarque : Les profilés des colonnes nécessitent des épaisseurs de plis variables. Une icône d'avertissement s'affiche dans la section **Composition** lorsque vous sélectionnez une composition avec une épaisseur fixe.

Cotation

Profondeur du profilé/Largeur du profilé

Définit la profondeur/largeur du profilé.

Remarque : Ces options ne sont disponibles que pour le profilé **Rectangulaire**.

Rayon du profilé

Définit le rayon du profilé.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour le profil **Circulaire**.

Hauteur fixe

Définit une hauteur fixe pour la colonne.

Connexion au plafond

Recherche des solides supérieurs à connecter

Décalage haut

Définit la valeur de décalage pour le haut de la colonne.

Décalage base

Définit la valeur de décalage pour la base de la colonne.

Justification

Il existe neuf points de justification : en haut à gauche, en haut au centre, en haut à droite, au milieu à gauche, au milieu au centre, au milieu à droite, en bas à gauche, en bas au centre, en bas à droite. Par défaut, le point d'ancrage est fixé au centre. Pour le modifier, cliquez sur un autre point d'ancrage qui s'affiche.



Accrochage magnétique

Accrochage aux colonnes détectées à partir de nuages de points

Active/Désactive l'adoption du profilé de la colonne à partir des colonnes voisines détectées dans les nuages de points.

Remarque : Cette option ne fonctionne que pour les profilés **Circulaire** et **Rectangulaire**.

Emplacement géographique

Permet de sélectionner un emplacement géographique dans le menu déroulant pour l'attribuer à la colonne.

Automatique

Copiez l'emplacement géographique de la colonne sous-jacente la plus proche

Remarque : Les options du panneau contextuel de commande et du widget **Assistant raccourcis** reflètent les options de la ligne de commande.

7.24 BIMCOPIER (commande)

Crée des copies à partir des faces planes de solides 3D.



Icône :

7.24.1 Description

Crée des copies à partir des faces planes de solides 3D, et des côtés et des extrémités de solides linéaires.

7.24.2 Méthode

Spécifiez une distance pour créer une copie.

Remarque : Vous pouvez spécifier une distance dans le champ de cote dynamique et faire un clic droit pour créer une seule copie.

7.24.3 Options de la commande

Copier

Crée des copies.

Répéter

Répète la copie en utilisant le même déplacement. Déplacez le curseur dans la direction du déplacement.

Remarque : Déplacez le curseur dans la direction du déplacement. Plus vous vous éloignez du solide source, plus cela crée de copies.

Nombre

Crée la quantité de copies que vous souhaitez avoir dans votre modèle.

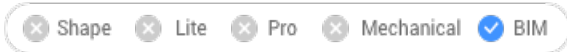
Accepter

Accepte la distance actuelle que vous avez saisie dans le champ de cote dynamique.



7.25 BIMCREERDETAIL (commande)

Crée un détail et l'enregistre dans la bibliothèque.



7.25.1 Méthode

Sélectionnez Solides de référence, Entités de détail et Section dans la boîte de dialogue Créer un détail.

7.25.2 Options de la commande

Accepter

Accepter la zone de détail. Affiche la boîte de dialogue Enregistrer le détail, qui vous permet d'enregistrer le détail.

Rejeter

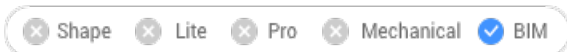
Refuser le détail.

Gonfler d'abord

Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

7.26 BIMMURRIDEAU (commande)

Crée un mur-rideau.



Icônes :



7.26.1 Description

Crée un mur-rideau sous forme de bloc, à partir de la face d'un solide 3D.

7.26.2 Méthode

Sélectionnez une face et créez une grille.

7.26.3 Options de la commande

Longueur panneaux U

Définit la longueur des panneaux dans la direction U (hauteur).

Longueur panneaux V

Définit la longueur des panneaux dans la direction V (largeur).

Nombre de panneaux U

Nombre de panneaux dans la direction U (lignes).

Nombre de panneaux V

Nombre de panneaux dans la direction V (colonnes).



Épaisseur

Définit la largeur du cadre du mur-rideau, des meneaux et des traverses.

Profondeur

Définit la profondeur du cadre du mur-rideau, des meneaux et des traverses.

Épaisseur de verre

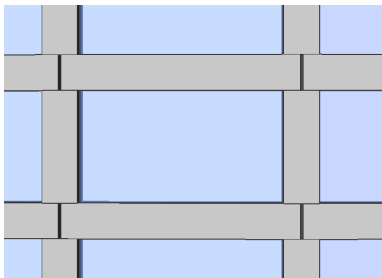
Définit l'épaisseur des panneaux de verre.

Type de connexion

Définit le type des connexions entre les meneaux horizontaux et verticaux.

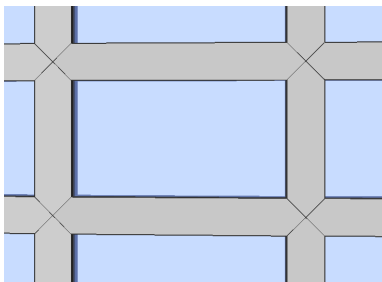
Droit

Crée une connexion droite.



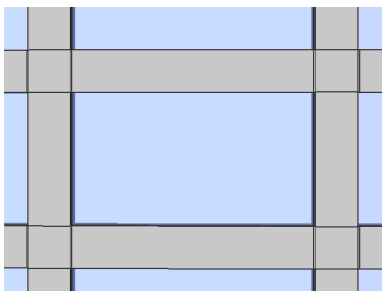
Lisse

Crée une connexion lisse.



Nœuds

Crée une connexion en nœud.



Supprimer les entités de définition

Le maintien ou la suppression de l'entité source sélectionnée dépend de la valeur de la variable système DELOBJ.



7.27 BIMDECOMPOSER (commande)

Décompose les compositions.

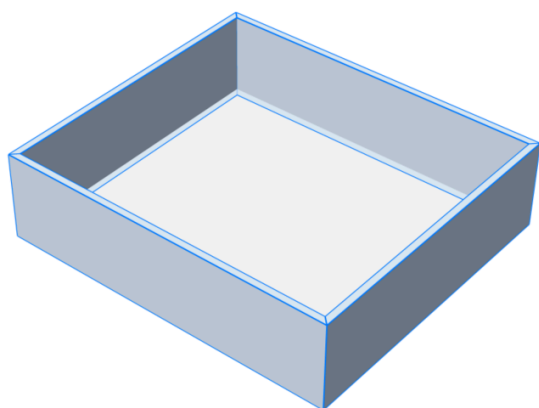


7.27.1 Description

Décompose les compositions selon leurs couches distinctes.

7.27.2 Méthode

Cette commande propose une méthode pour décomposer les compositions. Après avoir exécuté la commande, vous pouvez sélectionner manuellement les solides BIM à décomposer.



Les solides sont décomposés selon leurs couches séparées, qui sont mises dans un bloc. Chaque couche hérite des données BIM du solide d'origine. Vous pouvez les voir dans le navigateur de structure.

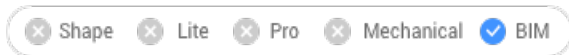
Avant	Après

Remarque : Si vous souhaitez désormais manipuler les couches, vous pouvez utiliser la commande MODIFBLOC.



7.28 BIMCOTATION (commande)

Dimensionne les entités sélectionnées dans la fenêtre de manière semi-automatique.



Icône :

Remarque : Cette commande est uniquement disponible dans l'Espace papier.

7.28.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités dans la fenêtre en cliquant dessus une par une ou avec la sélection rectangulaire, appliquez les filtres disponibles dans la boîte de dialogue **Cotation** et choisissez l'emplacement des cotes. Appuyez sur la touche CTRL pour activer/désactiver les options de cotation qui dépendent du type d'entités sélectionné.

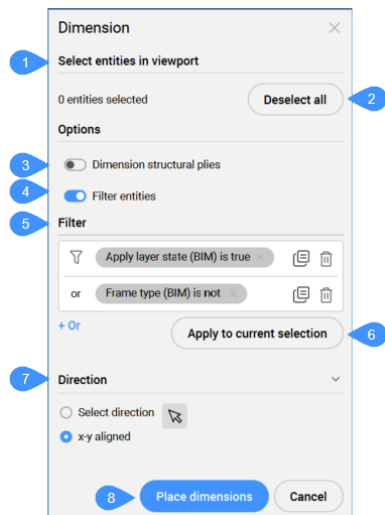


Remarque : Vérifiez que le champ Assistant de raccourci (**HKA** dans la **barre d'état**) est ACTIVÉ.

Appuyez sur Entrée pour créer un nouveau jeu de sélections.

Remarque : Vous pouvez également effectuer une sélection en utilisant un script python pour chercher des objets spécifiques (voir la commande BIMPYTHON).

Cette commande ouvre le panneau de commande **Cotation**.





- 1 Sélectionner des entités dans la fenêtre
- 2 Tout désélectionner
- 3 Cotation Couches structurelles
- 4 Filtrer les entités
- 5 Filtre
- 6 Appliquer au jeu de sélection courant
- 7 Direction
- 8 Placer des cotes

Sélectionner des entités dans la fenêtre

Indique le nombre d'entités sélectionnées.

Tout désélectionner

Désélectionne toutes les entités.

Cotation Couches structurelles

Dimensionnez ou non les couches d'un mur dont la Fonction est égale à la Structure.

Filtrer les entités

Active ou désactive l'affichage le **Filtre**.

Filtre

Permet de filtrer les entités sélectionnées en ajoutant un ou plusieurs filtres de paramètres dans la liste déroulante. Des lignes de filtre peuvent être ajoutées pour filtrer en fonction de plusieurs combinaisons de paramètres. Ces lignes sont séparées à l'aide de l'opération logique « OU ». Les lignes peuvent être copiées en cliquant sur le symbole de copie ou supprimées en cliquant sur le symbole de suppression.

Appliquer au jeu de sélection courant

Applique le filtre à la sélection courante.

Direction

Sélectionne la direction pour les cotes.

Sélectionner la direction

Permet de définir une direction en appuyant sur la flèche de droite et de spécifier un angle. La direction par défaut est l'axe x, y.

Aligné sur x-y

Les cotes seront alignées sur l'axe x, y (direction par défaut).

Placer des cotes

Spécifie l'emplacement des cotes.

7.28.2 Options de la commande

Placer des cotes

Choisissez un point pour placer les cotes.

Annuler

Annule la dernière action.



Tout désélectionner

Supprime le jeu de sélection.

Sélectionner la direction

Sélectionne la direction pour les cotes.

Aligné sur x-y

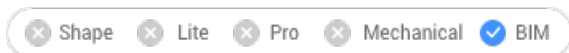
Les cotes seront alignées sur l'axe x, y (direction par défaut).

Angle

Les cotes seront orientées avec l'angle spécifié.

7.29 BIMEXTEND (commande)

Étend un mur.



Icônes :

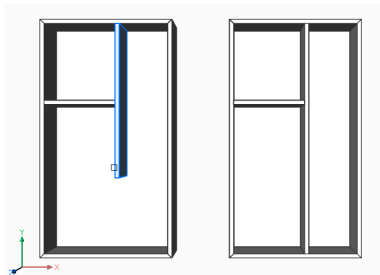


7.29.1 Méthode

La commande étend un côté d'un mur qui n'intersecte pas les autres murs en détectant automatiquement le mur le plus proche pour l'étendre.

Sélectionner 0-1 entités/sous-entités

Sélectionnez la partie du mur qui doit être étendue.



7.30 BIMBASCULER (commande)

Retourne la face de départ d'une composition ou reflète/retourne un insert.



Icône :

7.30.1 Description

Retourne la face de départ à partir de laquelle les couches d'une composition sont disposées, ou reflète un insert (par exemple, une fenêtre ou une porte) à gauche/droite ou de l'intérieur à l'extérieur et vice-versa.

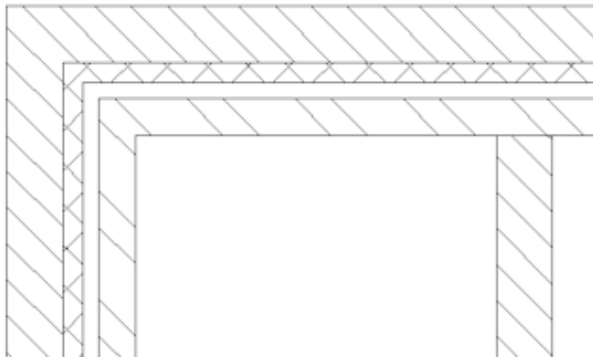


7.30.2 Méthode

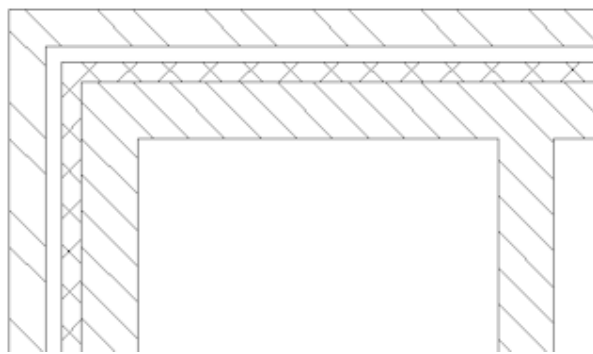
Il existe deux méthodes pour retourner les entités :

- Gauche-droite
- Intérieur-extérieur

Avant :



Après :



Remarque : Le résultat est visible dans les dessins générés par la commande BIMMAJCOUPE si une composition multicouche est attachée au solide sectionné.

7.30.3 Options de la commande

Sélectionner l'entité BIM à retourner

Les inserts, les murs et les dalles sont acceptés par la commande.

Remarque : La commande ne réussit que pour les solides qui remplissent les conditions suivantes :

- ont une composition BIM attachée
- contiennent une classification BIM
- sont dans une coupe BIM calculée

Gauche-droite

Reflète l'insert selon un axe vertical sur la face du solide.

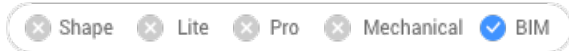


Intérieur-extérieur

Retourne l'insert sur la face opposée du solide.

7.31 BIMCONNECTFLUX (commande)

Crée une connexion entre les segments de flux.



Icônes :



7.31.1 Description

Crée une connexion entre les segments de flux, tels que les tuyaux ou les conduits CVC.

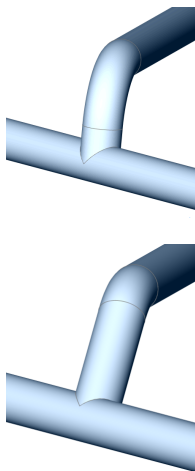
Remarque : Lorsque plus de 2 segments de flux sont sélectionnés, les axes des segments sélectionnés doivent être coplanaires. Lorsque plusieurs segments coplanaires sont sélectionnés, les connexions sont créées. Lorsque deux solides non coplanaires sont sélectionnés, un élément de connexion supplémentaire est introduit.

7.31.2 Options de la commande

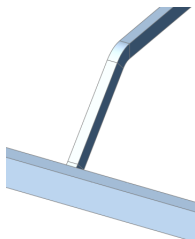
Commutateur

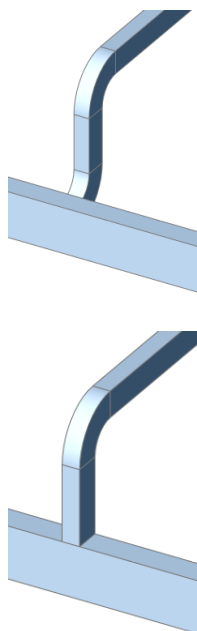
Permet de passer d'une connexion possible à une autre.

Alternatives pour les segments de flux circulaires :



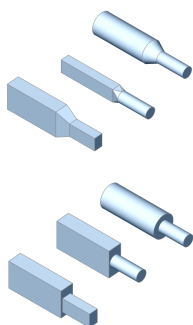
Alternatives pour les segments de flux rectangulaires :





Remarque : Appuyez sur la touche Ctrl pour faire défiler différents types de connexions. L'assistant Raccourci doit être activé.

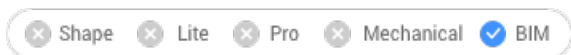
Lorsque la section des flux sélectionnés est différente, des réducteurs sont insérés.
Alternatives pour les réducteurs :



Remarque : La création de coudes, de raccord en T et de réducteurs est contrôlée par des variables système connexes.

7.32 BIMGRILLE (commande)

Crée des grilles bidimensionnelles.



Icône :

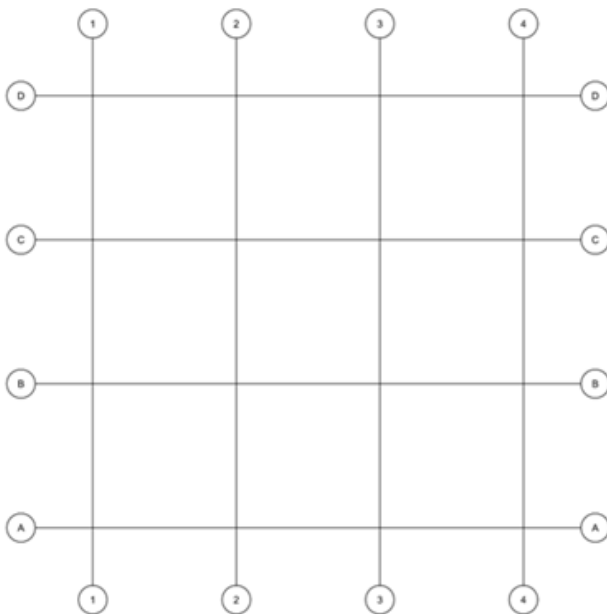
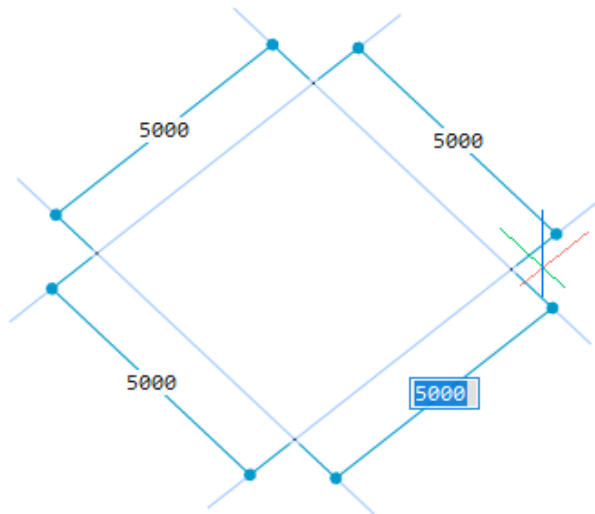
7.32.1 Description

Crée des grilles bidimensionnelles rectangulaires et radiales.



7.32.2 Méthode

La grille est créée en spécifiant deux points.



7.32.3 Options de la commande

Décalage U

Définit le décalage de ligne entre les lignes U et dans la direction V (interdistance entre les lignes U).

Décalage V

Définit le décalage de ligne entre les lignes V et dans la direction U (interdistance entre les lignes V).

Libellés décalage

Définit le décalage d'étiquette des axes de grille.

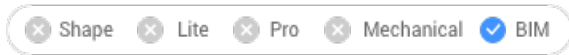
Radiale


Crée une grille radiale en spécifiant le point central, les lignes de début et les lignes de fin.



7.33 BIMIFIER (commande)

Analyse le modèle et exécute la classification automatique et l'affectation des emplacements spatiaux pour l'ensemble du modèle.



Icône : 

7.33.1 Description

Analyse le modèle et exécute la classification automatique et l'affectation des emplacements spatiaux pour l'ensemble du modèle. Crée de nouveaux bâtiments, étages et espaces si nécessaire. Crée éventuellement des coupes de dessin et des élévations.

Remarque :

- Les entités de coupe sont converties en entités coupe Bim.
- Des références de bloc simples peuvent être classées.

7.33.2 Méthode

L'exécution de BIMIFIER sur l'ensemble du modèle permet de classer les objets, d'attribuer des emplacements spatiaux, de détecter les espaces et de créer des élévations et des plans de coupe de dessin d'étage dans le modèle.

Lorsque le processus BIMIFIER est terminé, un aperçu du résultat est fourni dans la ligne de commande. Cette commande ouvre le panneau de commande **Bimifier**.

7.33.3 Panneau de commande Bimifier

Le panneau de commande **Bimifier** vous permet d'analyser le modèle et d'exécuter une classification automatique et une affectation de localisation spatiale pour l'ensemble du modèle.

Command Context

Bimify

Automatically add BIM information to your model from IFC classifications to floor plans.

1

Entities

40 entities selected

Select entities in drawing

Entire drawing

2

Options

Discipline

Auto Detect

Auto-classification (40 item(s) to classify)

Solids

Block References

Assign structural / MEP Profiles

Assign spatial locations

Create spaces

Create sections

Elevations

Floor Plans

3

Feedback

Keep panel open and show results

Apply

Cancel

- 1 Entités
- 2 Options
- 3 Commentaires

Entités

Sélectionner des entités dans le dessin

La commande BIMIFIER s'exécute pour les entités sélectionnées dans le dessin.

Dessin entier

La commande BIMIFIER s'exécute pour toutes les entités du dessin.

Options

Discipline


Détermine à quelle discipline appartient le modèle afin d'améliorer la classification automatique.

Détection Auto

Un algorithme d'IA détermine automatiquement la discipline.

Architectural

Le modèle est classé comme un modèle architectural.



bricsys.com | 261



Structurel

Le modèle est classé comme un modèle structurel.

MEP

Le modèle est classé comme un modèle MEP.

Modèle mixte

Le modèle ne peut pas être affecté à la discipline 1 et est perçu comme un modèle mixte.

Classification automatique

Définit la classification des solides et des blocs.

Remarque : Voir également la commande BIMCLASSER.

Solides

S'assure que les solides 3D sont classés comme des murs, des dalles, etc.

Références de bloc

S'assure que les blocs sont classés comme fenêtres, portes, etc.

Attribuer des profils structurels/MEP

Attribue aux colonnes, poutres, membres ou segments de flux des profils qui sont disponibles dans le panneau des **profils BIM** de BricsCAD.

Remarque : Si aucune correspondance n'est trouvée pour un élément de profil dans la bibliothèque standard, la commande BIMIFIER crée un nouveau profil personnalisé dans la bibliothèque de l'étude.

Attribuer des emplacements spatiaux

Attribue des emplacements spatiaux (bâtiments et étages). Reportez-vous à la commande BIMATTACHE-REMPGEO.

Créer des espaces

Détecte les murs extérieurs et définit la propriété Mur Commun/est Externe = Actif et détecte également les espaces. Reportez-vous à la commande BIMSPACE.

Créer les coupes

Crée des entités Coupe BIM. Voir la commande BIMCOUPE.

Élévations

Crée 4 élévations (avant, arrière, gauche et droite).

Plans d'étage

Crée une section de plan pour chaque étage.

Commentaires

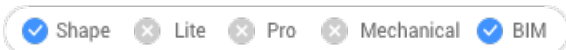
Gardez le panneau ouvert et affichez les résultats

S'il est activé, le panneau affichera la progression et les résultats pendant le calcul.

Remarque : Cette option est désactivée par défaut pour des raisons de cohérence avec les versions précédentes.

7.34 -BIMINSERER (commande)

Insère des fonctions de forme de tôlerie et des composants mécaniques et BIM dans la ligne de commande.



Remarque : Cette commande est obsolète. Utilisez -BMINSERER à la place.

7.35 BIMINSERER (commande)

Insère des composants BIM dans le dessin actuel.

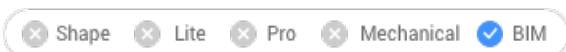


Icône :

Remarque : Cette commande est obsolète. Utilisez BMINSERER à la place.

7.36 BIMINVESPACES (commande)

Convertit un ensemble d'entités solides 3D et de polygones fermés en entrée, qui représentent des espaces, en une structure de bâtiment qui englobe ces espaces.



Icône :

7.36.1 Description

Cette commande génère des éléments BIM entre un ensemble d'entités solides 3D et de polygones fermés. Le résultat représente une structure de bâtiment composée de murs, d'ouvertures, de dalles et de toits. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande, ainsi que dans la ligne de commande.

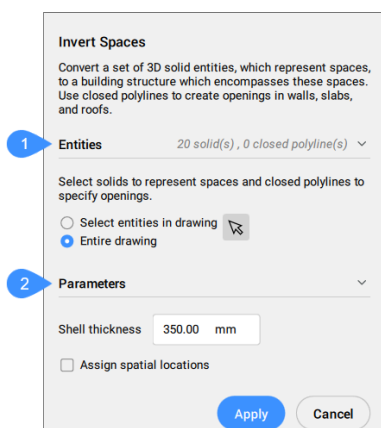
Remarque : Cette commande est conçue pour être la plus utile dans un workflow Scan to BIM. Pour plus d'informations, voir l'article **Flux de travail Scan to BIM du nuage de points**.

7.36.2 Méthode

La commande prend en compte les polygones fermés (créés manuellement ou à l'aide de la commande NUAGEPOINTS AJUSTER PLAN) et crée des composants d'ouverture paramétriques à partir de ces polygones. Les polygones ne doivent pas nécessairement être coplanaires avec une face (exactement sur la face) de l'espace. Lorsque des polygones sont détectés des deux côtés du mur, les deux polygones sont interpolés et l'ouverture est créée sur la base des résultats de l'interpolation. L'objet d'ouverture paramétrique peut ensuite être facilement remplacé par un composant de fenêtre ou de porte, à l'aide de la commande BMREPLACER.

Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de la commande **Inverser les espaces**.

7.36.3 Options du panneau Contexte de commande



1 Entités

2 Paramètres

Entités

Affiche les options de sélection des entités à utiliser en entrée.

Sélectionner des entités dans le dessin

Cliquez sur le bouton fléché pour sélectionner manuellement les solides 3D et les polygones fermés.

Dessin entier

Tous les solides 3D et les polygones fermés du dessin seront utilisés comme données d'entrée.

Paramètres

Affiche les valeurs des paramètres utilisés pour créer la coque.

Épaisseur de la coque

Définit l'épaisseur des murs extérieurs créés.

Attribuer des emplacements spatiaux

Cochez la case pour attribuer des emplacements spatiaux aux éléments créés.

Remarque : Les options du panneau contextuel de la commande reflètent les options de la ligne de commande.

7.37 BIMSOLIDELINEAIRE (commande)

Crée une chaîne de solides linéaires.



Icône :

7.37.1 Options de la commande

Dernier point

Appuyez sur Entrée pour utiliser le point spécifié le plus récemment.

Suivre

Dessine le prochain solide linéaire au même angle que le précédent.



Rectangulaire

Permet de passer à un profil rectangulaire par défaut.

Circulaire

Bascule vers un profil circulaire par défaut.

Bibliothèque

Ouvre la boîte de dialogue **Profils**.

Sélectionner dans le modèle

Permet de sélectionner un profil dans le modèle.

Ajuster profil

Permet d'ajuster les dimensions du profil rectangulaire et circulaire par défaut.

Remarque : Pour le profil rectangulaire, vous pouvez modifier la largeur et la hauteur, et pour le profil circulaire, vous pouvez modifier le rayon.

Angle

Dessine à un angle et une distance spécifiés par l'utilisateur.

Longueur

Dessine à une distance et à un angle spécifiés par l'utilisateur.

Annuler

Efface le dernier solide linéaire.

Quart de tour

Fait pivoter le profil à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rotation

Rotation : fait pivoter le profil selon un angle défini par l'utilisateur.

Les angles positifs tournent le bloc de texte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Choisir un autre profil

Permet d'utiliser un profil différent pour le prochain solide linéaire.

7.38 BIMLISTE (commande)

Liste les entités sélectionnées.



7.38.1 Description

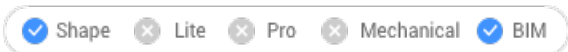
Liste toutes les entités sélectionnées dans la ligne de commande et affiche leur poignée, matériau et GUID.

7.38.2 Méthode

Exécutez la commande et sélectionnez les entités BIM à répertorier.

7.39 BIMMULTISELECT (commande)

Sélectionne des solides linéaires.



Icône :

7.39.1 Description

Sélectionne les solides linéaires avec des axes coplanaires et/ou parallèles.

7.39.2 Méthode

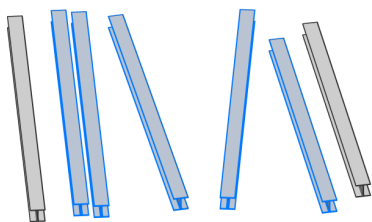
Sélectionne les solides linéaires avec des axes coplanaires et/ou parallèles. Si une face d'un solide linéaire est sélectionnée, les faces correspondantes des solides linéaires ayant des axes coplanaires/parallèles sont sélectionnées.

Remarque : Sélectionnez une autre face en appuyant plusieurs fois sur la touche TAB pour faire défiler toutes les faces du solide sélectionné.

7.39.3 Options de la commande

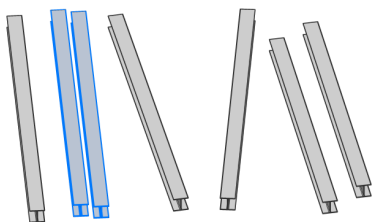
Tous les axes coplanaires

Sélectionne tous les solides dont l'axe est coplanaire à l'axe du solide sélectionné.



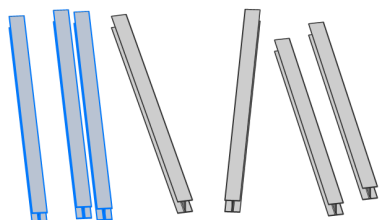
Axes coplanaires et parallèles

Sélectionne tous les solides dont l'axe est coplanaire et parallèle à l'axe du solide sélectionné.



Tous les axes parallèles

Sélectionne tous les solides dont l'axe est parallèle à l'axe du solide sélectionné.

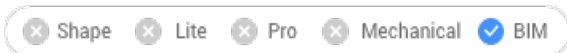


Remarque : Utilisez la touche Ctrl pour faire défiler les options. L'assistant Raccourci doit être activé.



7.40 BIMPARAMETRERDETAIL (commande)

Génère les paramètres d'un détail.



Icône :

7.40.1 Description

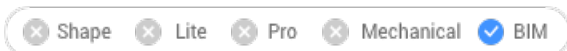
Génère des paramètres d'un détail afin de modifier facilement les cotes, les angles, etc.

Remarque : Utilisez cette commande dans le fichier de détail, pas dans un projet. Les fichiers de détail sont enregistrés dans le dossier et ses sous-dossiers, qui sont définis par la variable système DETAILSPATH. Par défaut, ce dossier se situe dans C:\ProgramData\Bricsys\Details\.

Remarque : Les paramètres et les contraintes peuvent être modifiés dans le navigateur mécanique.

7.41 BIMPATCH (commande)

Permet de remplacer une partie d'une coupe générée.



Remarque : BIMPATCH découpe une partie de la géométrie et la remplace par une référence de bloc. Dans ce processus de découpe, les données d'entité liées au modèle 3D sont perdues. Par conséquent, à partir de la version V21.2, cette commande n'est plus disponible.

7.41.1 Description

Permet de spécifier une zone rectangulaire sur un bloc qui a été précédemment généré et de le modifier.

7.41.2 Méthode

Les patches peuvent être édités comme les blocs, en utilisant la commande EDITREF.

Lorsque la coupe BIM correspondante est mise à jour, BricsCAD vérifie si le résultat de la coupe générée dans ce rectangle est identique au résultat qui a été généré au moment de la création du patch BIM :

- Si ce n'est pas le cas, le patch BIM modifié par l'utilisateur est conservé, mais le contour est coloré en rouge.
- Si c'est le cas, le patch BIM modifié par l'utilisateur est conservé.

Les points d'intersection et les extrémités des courbes provenant d'objets 3D sont utilisés pour trouver la position d'un rectangle de patch BIM. Lorsque des objets sont modifiés ou déplacés dans le modèle 3D, de telle manière que la position de ces points d'intersection change, mais que la géométrie à l'intérieur du rectangle de patch BIM n'est pas affectée, alors BricsCAD déplace le patch BIM modifié par l'utilisateur.

Remarque : Cette commande n'est valable que dans l'espace modèle.

Remarque : Afin d'utiliser la commande, la variable système GENERATEASSOCVIEWS doit être définie sur ON.



Cette commande découpe une partie de la géométrie et la remplace par une référence de bloc. La découpe est générée en tant que bloc imbriqué dans la coupe BIM. Les blocs de patch BIM sont nommés Patch1, Patch2, etc. Le contour rectangulaire d'un patch BIM est placé sur le calque BIMPATCH_BOUNDARY.

7.42 BIMPROFILES (commande)

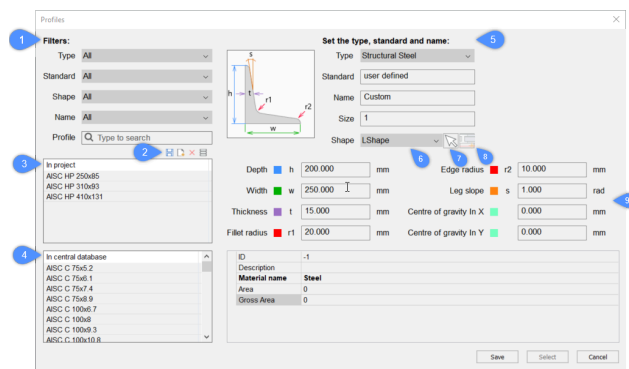
Ouvre la boîte de dialogue **Profilés**.



Icône :

7.42.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Profilés** pour créer et modifier des profilés BIM.



- 1 Filtres
- 2 Outils
- 3 Dans le projet
- 4 Dans la base de données centrale
- 5 Champs personnalisés
- 6 Présélectionner la forme
- 7 Choisir un profilé dans le modèle
- 8 Définir le décalage du profilé
- 9 Propriétés du profil

7.42.2 Filtres

Permet de filtrer la liste des profils par type, standard, forme ou nom.

- **Type** : permet de choisir parmi **Tout**, **Générique**, **CVC**, **Tuyauterie** ou **Acier structural**.
- **Norme** : permet de choisir parmi **Tout**, **AISC** (Institut américain de la construction en acier), **BS** (Acier britannique), **EURO** (profilés en acier standard européens) et **Défini par l'utilisateur**.



- **Forme** : permet de choisir **Tout**, **Cercle creux**, **Forme I**, **Forme L**, **Rectangle**, **Rectangle creux**, **Forme T** et **Forme U**. Selon la norme sélectionnée, certaines options de forme ne sont pas disponibles.
- **Nom** : filtre les profilés par chaîne de caractères sélectionnée.
- **Profilé** : sélectionne une chaîne de caractères. Seuls les profilés contenant la chaîne sélectionnée sont répertoriés.

7.42.3 Outils

- **Enregistrer le profilé** : enregistre le profilé actuellement modifié.
- **Nouveau profilé** : crée un nouveau profilé.
- **Supprimer le profilé** : supprime le profilé sélectionné.
- **Informations sur le projet et la bibliothèque** : ouvre la boîte de dialogue **Informations sur le projet BIM**. Appuyez sur le bouton **Importer** pour importer des profils avec des fichiers xml/csv dans la base de données de l'étude (.bsyslib).

7.42.4 Dans le projet

Liste les profils disponibles utilisés dans le projet actuel en fonction des filtres ci-dessus.

7.42.5 Dans la base de données centrale

Liste les profils disponibles en fonction des filtres ci-dessus.

7.42.6 Champs personnalisés

Liste les caractéristiques du profilé sélectionné ou, en cas de création d'un nouveau profilé, définit son type, sa norme et son nom.

7.42.7 Présélectionner la forme

Vous pouvez sélectionner une fonction dans la liste déroulante.

7.42.8 Choisir un profilé dans le modèle

Sélectionnez une entité 2D fermée ou les entités limites d'une zone fermée.

7.42.9 Définir le décalage du profilé

Définit le décalage du profilé

7.42.10 Propriétés du profil

Affiche les propriétés du profil sélectionné ou définit les propriétés d'un nouveau profil.

7.43 BIMINFOPROJET (commande)

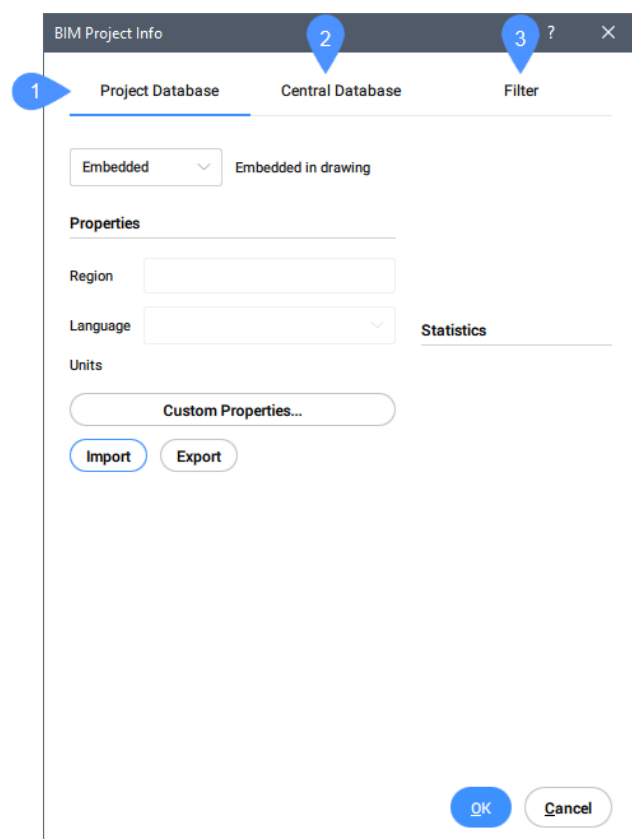
Ouvre la boîte de dialogue **Info projet BIM**.



7.43.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Info projet BIM** pour afficher et modifier les informations de projet BIM.

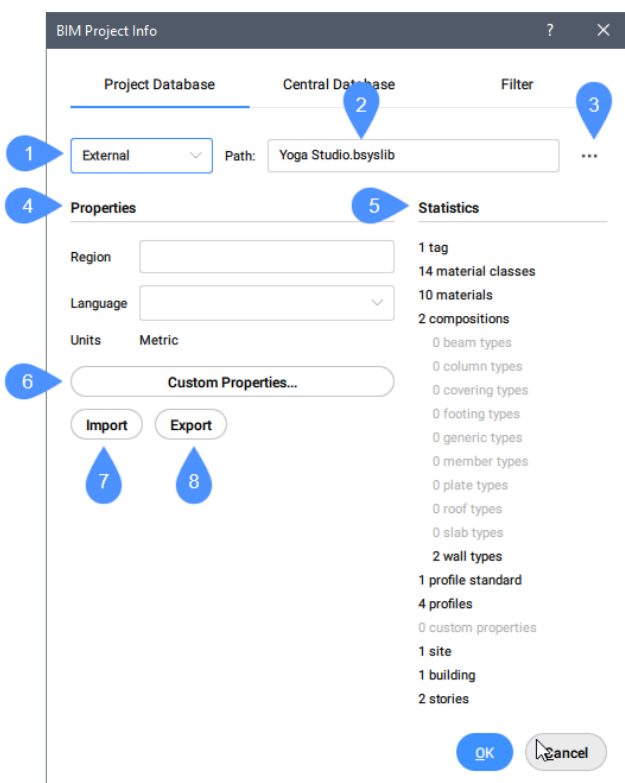
La boîte de dialogue **Info projet BIM** présente des informations sur les propriétés, les matériaux, les compositions, les profilés et les structures spatiales des bases de données Projet et Centrale. Elle vous permet d'importer ou d'exporter la base de données et de définir la base de données du projet comme intégrée ou externe. Lorsque vous lancez la commande BIMINFOPROJET dans , la boîte de dialogue **Info projet BIM** s'affiche avec certains composants et onglets. Vous pouvez modifier les bases de données de projet et centrales des modèles BIM à l'aide de cette boîte de dialogue.



- 1 Base de données projet
- 2 Base de données centrale
- 3 Filtre

7.43.2 Base de données projet

Affiche les informations du projet BIM.



- 1 Liste déroulante de la base de données du projet
- 2 Chemin
- 3 Parcourir
- 4 Propriétés
- 5 Statistiques
- 6 Propriétés personnalisées
- 7 Importer
- 8 Exporter

Liste déroulante de la base de données du projet

Choisissez entre **Incorporé** ou **Externe**.

Incorporé

Enregistre la base de données du projet dans le fichier de dessin.

Externe

Enregistre la base de données du projet dans un fichier de base de données BIM (.bsylib).

Remarque : La base de données externe maintient la base de données indépendante du dessin actuel.

Ceci est particulièrement utile si vous souhaitez partager la base de données entre plusieurs modèles, par exemple lorsqu'un modèle se compose de plusieurs dessins Xref.

Lors du passage d'**Externe** à **Incorporé**, le contenu de la base de données externe est copié dans la base de données du projet incorporé.



Chemin

Affiche le chemin d'accès de la base de données du projet.

Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner ou créer une bibliothèque Bricsys**.

Propriétés

La région, la langue et les unités sont les propriétés du projet BIM.

Région

Remplissez le champ de la région.

Langue

Vous pouvez choisir l'une des options de langue dans la liste déroulante.

Unités

Affiche le système de mesure utilisé dans le projet BIM (métrique, impérial).

Statistiques

Affiche l'emplacement, les propriétés, les structures spatiales (la quantité de bâtiments, d'étages, etc.) et le contenu de la base de données de projet actuelle du modèle BIM.

Propriétés personnalisées

Ajoute des propriétés personnalisées aux matériaux et aux compositions. Ouvre la boîte de dialogue **Modifier les propriétés personnalisées** (voir l'article **Boîte de dialogue Modifier les propriétés personnalisées**).

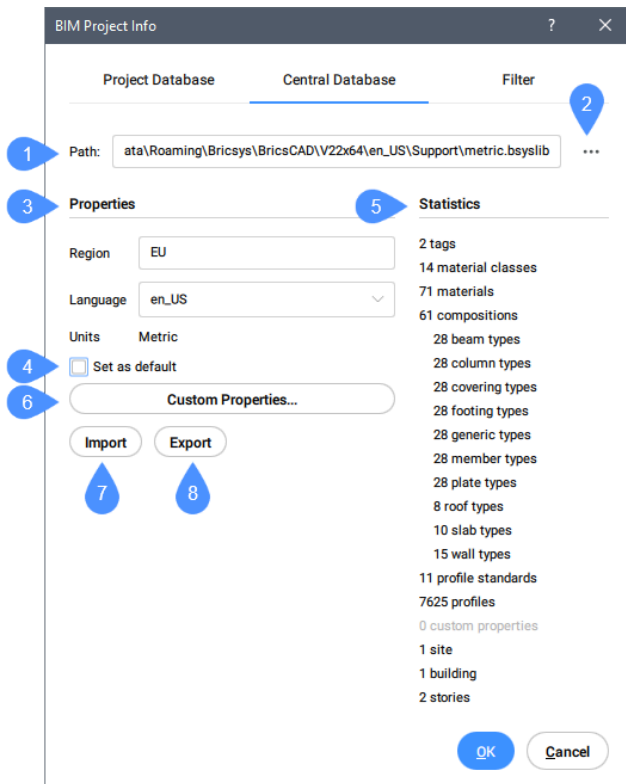
Importer

Importe les fichiers de bibliothèque *.xml ou *.csv sélectionnés pour agrandir la base de données du projet, par exemple pour ajouter des profilés. Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier xml/csv à importer**.

Exporter

Enregistre les fichiers de la bibliothèque .xml dans l'emplacement défini. Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner l'emplacement pour enregistrer le fichier xml**.

7.43.3 Base de données centrale



- 1 Chemin
- 2 Parcourir
- 3 Propriétés
- 4 Définir par défaut
- 5 Statistiques
- 6 Propriétés personnalisées
- 7 Importer
- 8 Exporter

Chemin

Affiche le chemin de la base de données centrale du projet.

Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner ou créer une bibliothèque Bricsys**.

Propriétés

La région, la langue et les unités sont les propriétés du projet.

Région

Remplissez le champ de la région.

Langue

Vous pouvez choisir l'une des options de langue dans la liste déroulante.



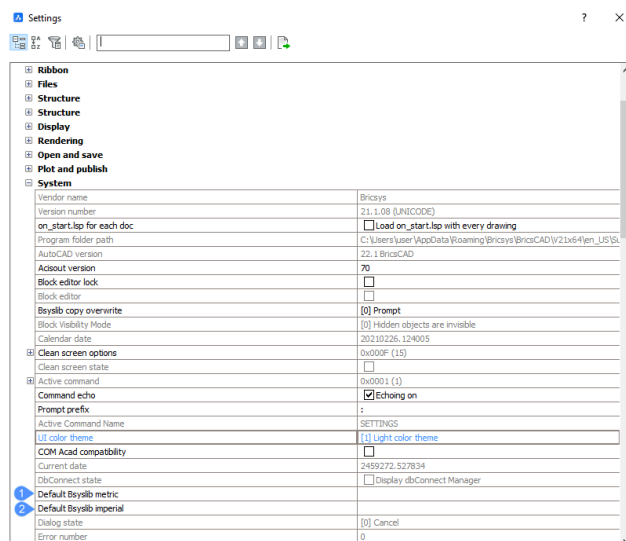
Unités

Affiche le système de mesure utilisé dans le projet BIM (métrique, impérial).

Définir par défaut

Cette option vous permet de définir la base de données sélectionnée comme base de données de bibliothèque par défaut pour les prochains projets.

Remarque : Vous pouvez modifier les paramètres par défaut de la bibliothèque dans la boîte de dialogue **Paramètres** sous **Options du programme > Système**.



Statistiques

Affiche l'emplacement, les propriétés, les structures spatiales (le nombre de bâtiments, d'histoires, etc.), le contenu de la base de données centrale du projet du modèle BIM.

Propriétés personnalisées

Ajoute des propriétés personnalisées aux matériaux et aux compositions. Ouvre la boîte de dialogue **Modifier les propriétés personnalisées**.

Importer

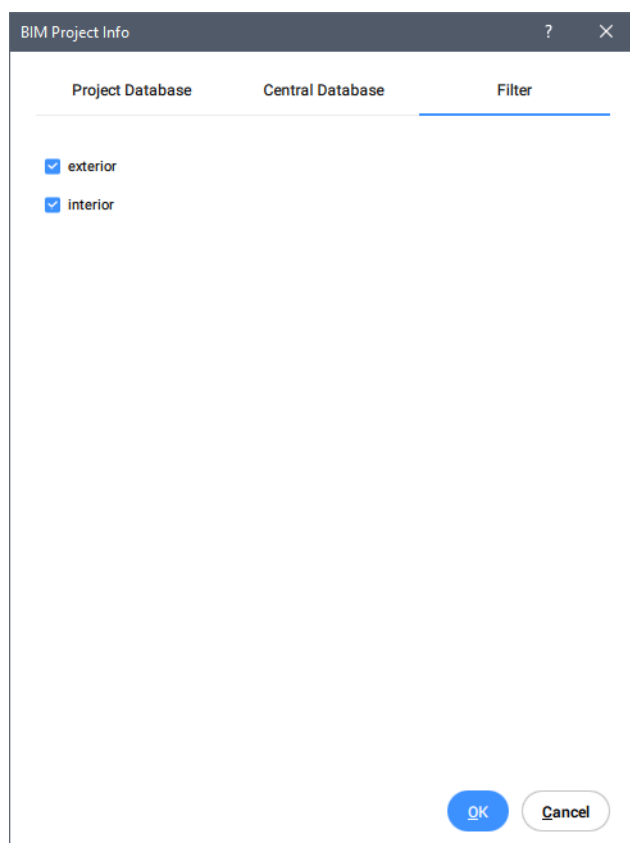
Importe les fichiers de bibliothèque *.xml sélectionnés. Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier xml/csv à importer**.

Exporter

Enregistre les fichiers de la bibliothèque .xml dans l'emplacement défini. Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner l'emplacement pour enregistrer le fichier xml**.

7.43.4 Filtre

Cochez les balises que vous souhaitez utiliser dans le filtre.



7.44 BIMPROPAGER (commande)

Cartographie les détails liés aux solides de base sélectionnés avec des solides de base similaires dans le modèle.



Icône : 

7.44.1 Description

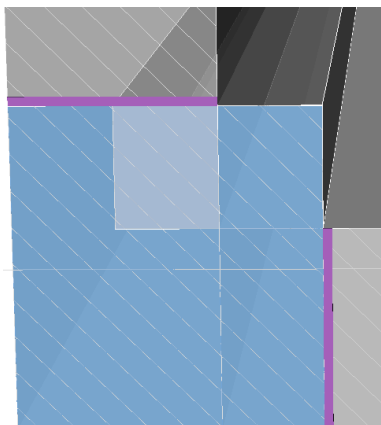
Cartographie les détails (solides, trous, géométrie de finition, etc.) liés aux solides de base sélectionnés avec des solides de base similaires dans le modèle et décrit éventuellement les détails dans une grille.

7.44.2 Méthode

Sélectionner les solides de référence et, éventuellement, les entités de détail (solides, références de bloc, faces, arêtes, etc.).

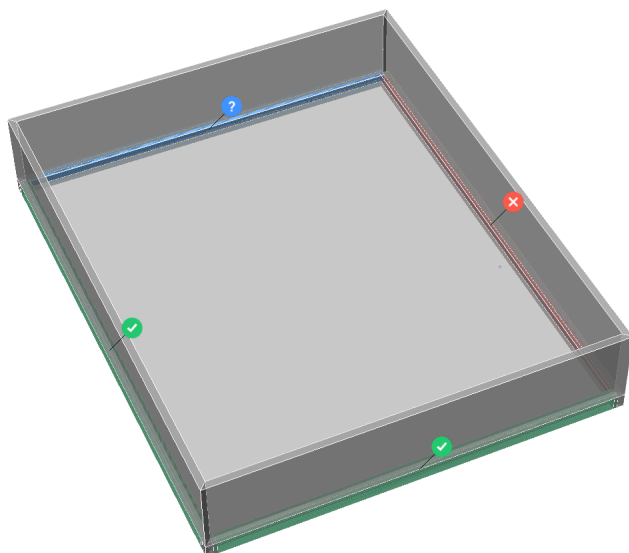
Cette commande peut être utilisée pour copier des détails dans l'ensemble de votre modèle.

Remarque : La zone de détail à copier est affichée en bleu. La zone de contact de référence est affichée en violet.



Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.



Remarque : Passer la souris sur le widget affiche davantage d'options.

Remarque : Si la variable système PROPAGATESEARCHSPACE est activée, vous pouvez sélectionner un espace de recherche qui vous permet de limiter les emplacements qui seront propagés.

7.44.3 Options de la commande

Bloc

Propage le détail en tant que bloc.

Copier

Propage le détail en tant que copie.



Sélectionner l'espace de recherche

Sélectionnez le ou les espace(s) pour limiter les lieux qui seront propagés.

Dessin entier

Utiliser le dessin entier comme espace de recherche.

Non

Refuser le détail.

Gonfler d'abord

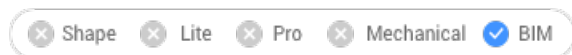
Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail

Affiche la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**, ce qui permet d'enregistrer le détail.

7.45 BIMPROPAGERCOIN (commande)

Propage les détails.



Icône :

7.45.1 Description

Propage les détails reliés à trois solides de base planaires (par exemple, les coins).

7.45.2 Méthode

Sélectionner au moins trois solides planaires qui forment un coin 3D. Le détail sera copié dans des coins similaires.

7.45.3 Options

Sélectionner les objets de détail

Sélectionnez des solides, des blocs ou des faces supplémentaires à inclure dans le détail du coin.

Oui, copier comme bloc

Cette option n'est disponible que lorsque des objets de détail sont sélectionnés. Un bloc est créé à partir des objets de détail sélectionnés, et est ensuite copié.

Remarque : Les noms de blocs par défaut sont Bloc, Bloc 1, Bloc 2, ... Vous pouvez renommer les blocs dans la catégorie Blocs de l'Explorateur de dessins. Voir la commande EXPBLOCS.

Oui, copie simple

Cette option n'est disponible que lorsque des objets de détail sont sélectionnés. Les objets de détail sont copiés tels quels.

Gonfler d'abord

Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail

La boîte de dialogue Enregistrer fichier de normes s'affiche.



Vous êtes invité à spécifier un nom de fichier pour enregistrer le détail.

Enregistrer le détail dans la bibliothèque

La boîte de dialogue Enregistrer le détail s'affiche.

Voir la commande BIMCREERDETAIL.

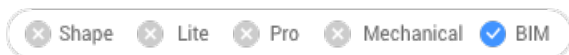
Appliquer

Acceptez ou refusez les suggestions en cliquant sur la coche.

Remarque : Voir l'option Appliquer dans la commande BIMPROPAGER.

7.46 BIMPROPAGERARETES (commande)

Propage un détail le long de l'arête d'un solide planaire.



Icône :

7.46.1 Description

Propage les garde-corps, gouttières, bordures, couvre-murs, etc.

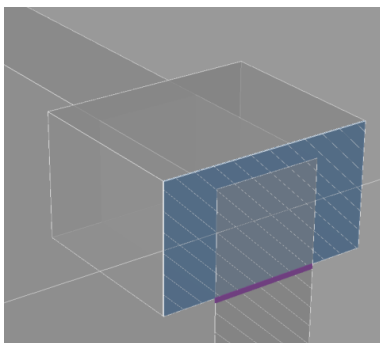
Remarque : Le détail des BIMPROPAGERARETES sera toujours une tranche 2D à travers un détail linéaire.

7.46.2 Méthode

Sélectionnez le solide de référence planaire auquel le détail de l'arête est lié ainsi que les entités de détail à copier.

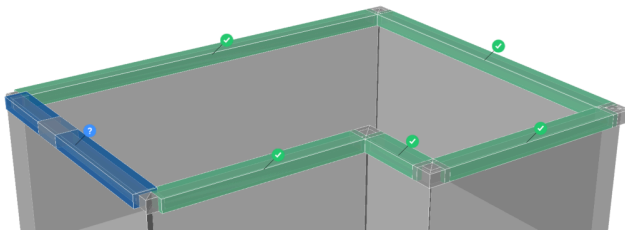
Cette commande peut être utilisée pour copier des détails le long des arêtes de solides planaires.

Remarque : La zone de détail à copier est affichée en bleu. La zone de contact de référence est affichée en violet.



Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.



7.46.3 Options de la commande

Gonfler d'abord

Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail

Affiche la boîte de dialogue Enregistrer le dessin sous, ce qui permet d'enregistrer le détail.

Oui

Seules les arêtes ayant une orientation similaire sont sélectionnées.

Non

Toutes les faces mineures de solides planaires similaires sont sélectionnées.

Extérieur solide de référence

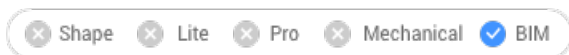
Le détail propagé est placé à l'extérieur du solide de la base. Le volume des solides de base n'est pas modifié.

Intérieur solide de référence

Le détail propagé est placé à l'intérieur des solides de base. Le volume du détail est soustrait des solides de base.

7.47 BIMPROPAGATEFROMFILE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner fichier source**.



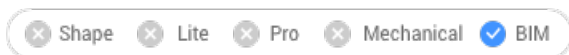
7.47.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner fichier source** pour sélectionner un fichier DWG à propager dans le dessin actuel.

Après avoir sélectionné le fichier et choisi **Ouvrir**, la ligne de commande vous invite. La séquence d'invite dépend du type de détail que vous avez sélectionné : **Planaire**, **Linéaire**, **Motif**, **Arête** ou **Coin**. Pour plus d'informations, voir les commandes BIMPROPAGER correspondantes.

7.48 -BIMPROPAGATEFROMFILE (commande)

Propage un détail enregistré.





7.48.1 Description

Propage un détail enregistré sur toutes les connexions appropriées de votre projet.

Remarque : La séquence d'invite dépend du type de détail sélectionné : planaire, linéaire, motif, arête ou coin.

7.48.2 Méthode

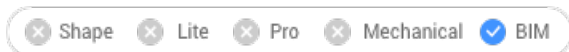
Indiquez le chemin d'accès complet et le nom de fichier du détail sauvegardé.

Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.

7.49 BIMPROPAGERLINEAIRE (Commande)

Propage les connexions entre les éléments linéaires.



Icône :

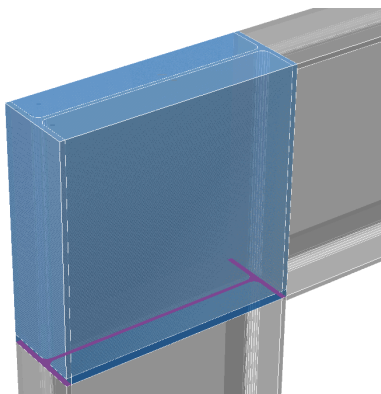
Les éléments linéaires acceptés sont les poutres, colonnes, tuyaux, conduits et leurs connexions aux murs et aux dalles.

7.49.1 Méthode

Sélectionnez les solides de référence linéaires ou planaires qui forment la connexion et les entités de détail à copier.

Cette commande peut être utilisée pour copier des connexions détaillées entre deux solides linéaires ou plus.

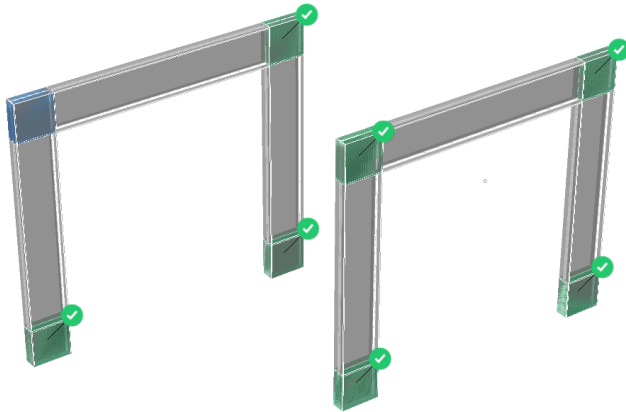
Remarque : La zone de détail à copier est affichée en bleu. La zone de contact de référence est affichée en violet.





Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.



7.49.2 Options de la commande

Bloc

Propage le détail en tant que bloc.

Copier

Propage le détail en tant que copie.

Gonfler d'abord

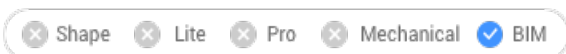
Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail

Affiche la boîte de dialogue Enregistrer le dessin sous, ce qui permet d'enregistrer le détail.

7.50 BIMPROPAGERMOTIF (commande)

Propage un seul élément sur une surface plane vers plusieurs emplacements et grilles.



7.50.1 Description

Cette commande propage : les lumières, les interrupteurs, les fenêtres, les diffuseurs d'air, etc.

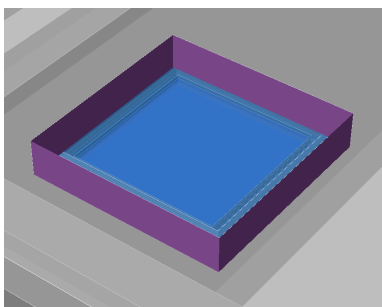
7.50.2 Méthode

Sélectionner le solide planaire auquel le détail est associé et les entités de détail à propager.

Cette commande peut être utilisée pour copier des objets vers des emplacements similaires ou selon un motif ou une grille spécifique par-dessus un solide planaire.

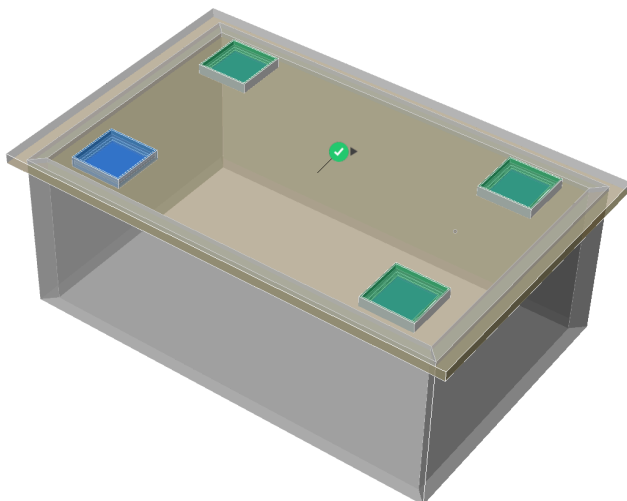


Remarque : La zone de détail à copier est affichée en bleu. La zone de contact de référence est affichée en violet.



Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.



Remarque : Passez la souris sur la coche pour passer à une option d'emplacement et de grille similaire.

7.50.3 Options de la commande

Gonfler d'abord

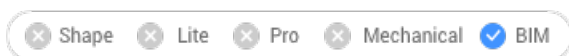
Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail


Affiche la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**, ce qui permet d'enregistrer le détail.

7.51 BIMPROPAGERPLANAIRE (commande)

Propage les connexions entre les éléments planaires.





Icône : 

Les éléments planaires acceptés sont les murs, les dalles et les toits.

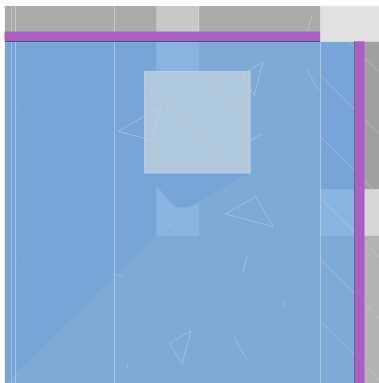
Remarque : Le détail des BIMPROPAGERPLANAIRE sera toujours une tranche 2D à travers un détail linéaire.

7.51.1 Méthode

Sélectionnez les solides de référence planaire qui forment la connexion et, éventuellement, les entités de détail à copier dans le cadre de la connexion.

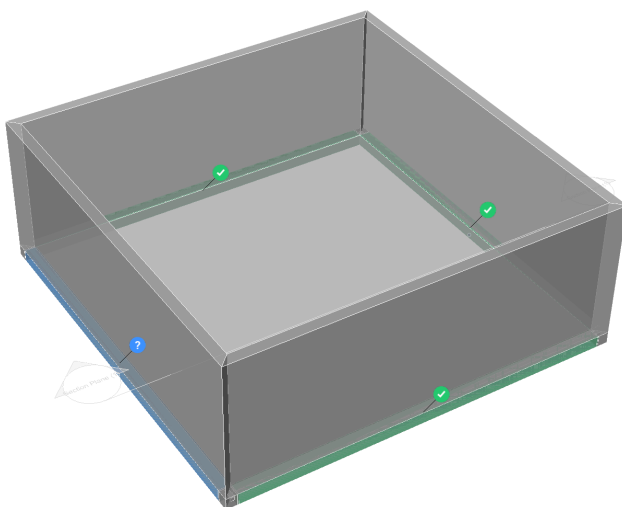
Cette commande peut être utilisée pour copier des connexions détaillées entre deux entités planaires ou plus.

Remarque : La zone de détail à copier est affichée en bleu. La zone de contact de référence est affichée en violet.



Vous pouvez accepter ou rejeter des suggestions en cliquant sur la coche.

- Une coche verte signifie que la suggestion sera appliquée.
- Un point d'interrogation signifie que la suggestion ne sera pas appliquée du fait d'une raison parmi plusieurs possibles.
- Une marque X rouge signifie que la suggestion ne sera pas appliquée.





7.51.2 Options de la commande

Gonfler d'abord

Agrandit la zone sensible pour inclure des solides similaires qui ne sont pas encore connectés au modèle. Les arêtes du détail initialement détecté sont déplacées vers l'extérieur sur une distance spécifiée.

Enregistrer le détail

Affiche la boîte de dialogue Enregistrer le dessin sous, ce qui permet d'enregistrer le détail.

7.52 BIMPROPRIETES (commande)

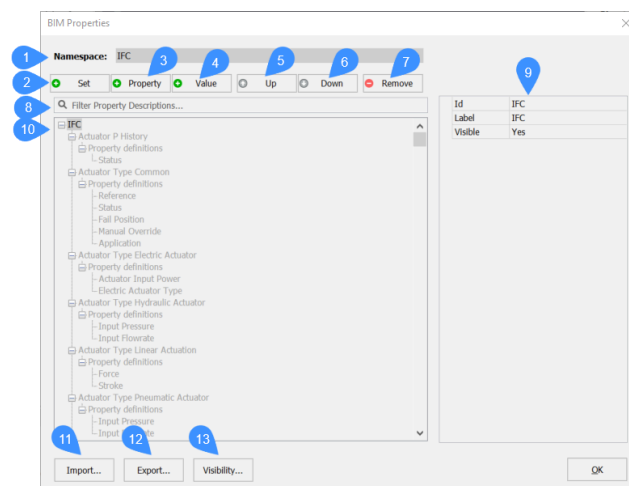
Ouvre la boîte de dialogue **Propriétés BIM**.



Icône :

7.52.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Propriétés BIM** pour créer, modifier et supprimer des définitions de propriétés et pour organiser les propriétés dans des ensembles de propriétés.



- 1 Espace de nom
- 2 Ajouter un jeu
- 3 Ajouter une propriété
- 4 Ajouter de la valeur
- 5 Haut
- 6 Bas
- 7 Supprimer
- 8 Filtre
- 9 Propriétés
- 10 Arbre des propriétés



- 11 Importer
- 12 Exporter
- 13 Visibilité

7.52.2 Espace de nom

Par défaut, les espaces de noms ci-dessous sont disponibles :

- **User** : permet de créer des propriétés définies par l'utilisateur.
- **IFC** : montre les propriétés IFC2x3 et IFC4 qui sont fusionnées.

Remarque : Les différences entre les deux schémas seront traitées en arrière-plan lors de l'importation ou de l'exportation IFC.

Remarque : Les attributs statiques de l'espace de noms BIM sont marqués comme dépréciés et ne doivent pas être utilisés à la place des attributs dynamiques.

- **Quantité** : affiche les propriétés des quantités. Il est en lecture seule.

Il est également possible d'importer des espaces de noms, en utilisant le bouton **Importer**.

- **Système de classification** : vous permet d'organiser vos modèles BIM avec des codes de classification standard utilisés dans le secteur de la construction.

7.52.3 Ajouter un jeu

Crée un jeu de propriétés.

7.52.4 Ajouter une propriété

Ajoute une nouvelle propriété à l'ensemble de propriétés actuellement sélectionné.

7.52.5 Ajouter de la valeur

Crée une nouvelle définition de valeur.

7.52.6 Haut

Déplace vers le haut la propriété ou la valeur sélectionnée.

7.52.7 Bas

Déplace vers le bas la propriété ou la valeur sélectionnée.

7.52.8 Supprimer

Supprime l'ensemble de propriétés, la définition de la valeur de la définition de la propriété ou l'espace de noms sélectionné.

Remarque : En cas de suppression d'un espace de noms, un message d'avertissement s'affiche.

7.52.9 Filtre

Affiche uniquement les propriétés dont l'Id et le Label contiennent la chaîne de recherche tapée. L'arborescence des propriétés est filtrée au fur et à mesure de votre saisie.



7.52.10 Propriétés

Affiche les propriétés des jeux de propriétés, des définitions de propriétés et des définitions de valeurs sélectionnés.

Remarque : Des règles de visibilité pour les définitions des propriétés sont disponibles. Il est possible de faire dépendre la visibilité d'une propriété ou d'un ensemble de propriétés de la valeur d'une autre propriété.

7.52.11 Arbre des propriétés

Affiche les ensembles de propriétés, les définitions de propriétés et les définitions de valeurs.

7.52.12 Importer

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionnez le fichier XML à importer**. Un fichier XSD (Schema Definition XML) a été créé pour être utilisé pour générer des fichiers XML pour les propriétés BIM. Le fichier peut être téléchargé [à partir d'ici](#).

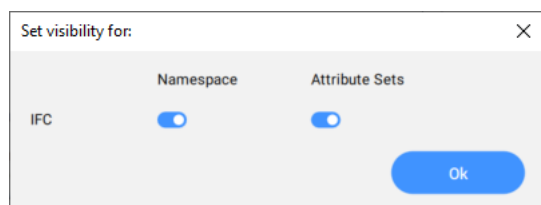
7.52.13 Exporter

Exporte tous les jeux de propriétés (propriétés/quantités) définis dans le dessin dans un fichier XML. Ce fichier peut être utilisé pour importer dans un autre dessin.

Remarque : Si la variable système IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED est définie sur ON, les définitions de valeurs pour les éléments de plus visibles sont également exportées.

7.52.14 Visibilité

Permet d'activer et de désactiver la visibilité des espaces de noms ou des ensembles d'attributs.



7.53 BIMPYTHON (commande)

Permet les scripts Python et la requête d'un modèle BIM.



Icône :

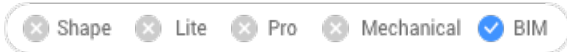
7.53.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un script Python** et exécute le script choisi.

Remarque : La version de Python livrée avec est augmentée à la version 3.9.6.

7.54 BIMBATIMENTRAP (commande)

Transforme les solides en bâtiments.

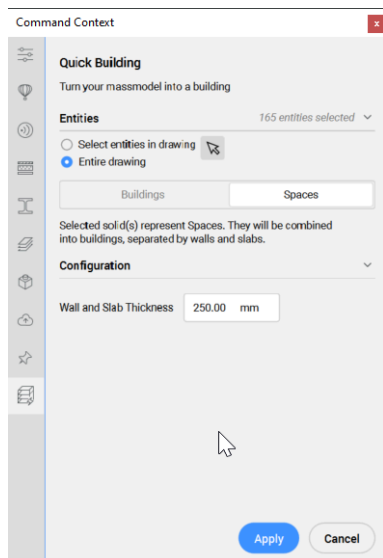
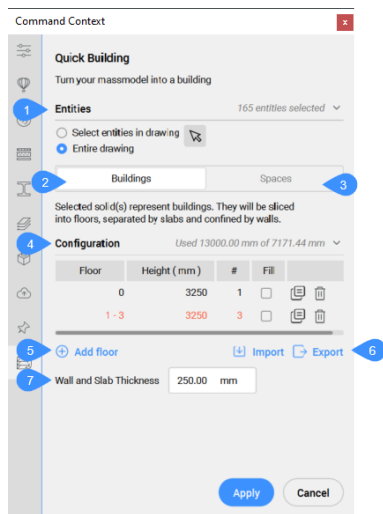


7.54.1 Description

Crée un dessin séparé pour le bâtiment BIM généré. Dans ce dessin, les murs, les dalles et les toits, ainsi que les éléments spatiaux tels que les étages et les espaces seront automatiquement créés.

7.54.2 Méthode

La commande ouvre le panneau contextuel de la commande **Bâtiment rapide**.



- 1 Entités (sélectionnées)
- 2 Mode Bâtiments
- 3 Mode Espaces



- 4 Configuration
- 5 Ajouter un étage
- 6 Importer/Exporter
- 7 Épaisseur du mur et de la dalle

Entités (sélectionnées)

Sélectionner des entités dans le dessin

Permet de choisir les entités à sélectionner.

Dessin entier



Par défaut, le panneau sélectionne tous les solides 3D dans l'espace du modèle.

Mode Bâtiments

Les solides d'entrée qui se chevauchent seront réunis et pour chaque solide résultant, un bâtiment sera créé. Des données supplémentaires sont nécessaires pour diviser le bâtiment en plusieurs étages. Ils seront découpés en étages, séparés par des dalles et confinés par des murs.

Configuration

Affiche le tableau d'élévation.

- **Etage** : affiche le numéro de l'étage.
- **Hauteur** : définit et affiche la hauteur de l'étage (valeur d'élévation).
- **#** : définit et affiche le nombre d'étages de hauteur égale (nombre d'étages).
- **Remplir** : si cette case est cochée, un nombre automatique d'étages est généré en fonction de la valeur d'élévation saisie (**Hauteur**) et de la hauteur disponible restante (valeur d'élévation).
-  : duplique un étage.
-  : supprime un étage.

Ajouter un étage

Ajoute un étage.

Importer/Exporter

Importe ou exporte vers un tableau d'élévation au format .csv.

Épaisseur du mur et de la dalle

Définit et affiche la valeur du mur et de l'épaisseur de la dalle.

Remarque : Les données d'élévation (**Hauteur**) et l'**Épaisseur du mur et de la dalle** respectent les unités d'insertion du dessin.

Mode Espaces

Les solides issus d'entrées individuelles seront considérés comme des espaces dans un bâtiment. Pour chaque groupe de solides qui sont en contact, un bâtiment sera créé. Chaque bâtiment obtenu se compose de dalles et de murs intérieurs, correspondant aux paires de faces des solides qui sont en contact.

7.54.3 Options de la commande

Modifier la sélection

Permet de sélectionner des entités dans le dessin, car, par défaut, le dessin entier est sélectionné.



Importer

Utilise un fichier CSV ou TXT pour configurer la hauteur des étages du bâtiment.

Remarque : Voici un exemple de ligne de texte pour configurer deux étages :

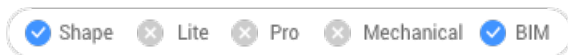
```
Floor;Height- mm;Amount;Fill  
0 - 10;3250.000000;11;Yes  
12 - 16;5000.000000;5;No
```

Espaces

Génère des espaces pour les bâtiments.

7.55 BIMDESSINRAP (commande)

Crée et modifie des espaces et des bâtiments.

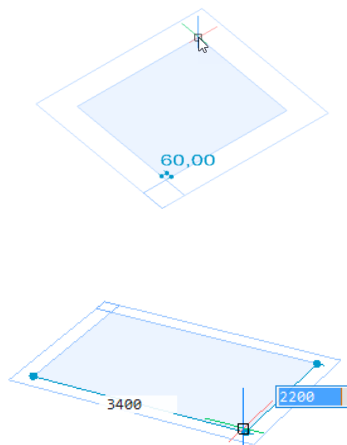


Icône :

7.55.1 Description

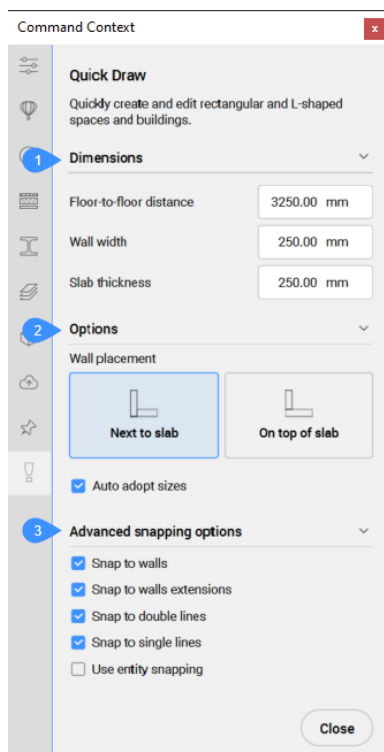
La commande crée et modifie rapidement des espaces et bâtiments rectangulaires et en forme de L. La disposition du curseur de **Dessin rapide** représente l'espace en cours de création. Elle indique également l'alignement avec les murs existants et les distances par rapport aux solides existants.

Remarque : Si la saisie dynamique (**DYN**) est **activée**, les cotes s'affichent au fur et à mesure de la création des espaces. Les cotes peuvent également être saisies manuellement.



7.55.2 Méthode

La commande ouvre le panneau contextuel de la commande **Dessin rapide**. Le widget **Assistant raccourcis** apparaît également.



1 Cotation

2 Options

3 Options avancées d'accrochage

Le widget **Assistant raccourcis** vous permet de modifier la justification des murs.



7.55.3 Cotation

Distance entre les étages (hauteur du sol)

Définit la distance par défaut entre les élévations de deux étages consécutifs

Remarque : La valeur par défaut est de 3 250 mm.

Largeur du mur

Définit la largeur des murs en cours de création.

Remarque : La valeur par défaut est 250 mm.

Épaisseur de la dalle

Définit l'épaisseur de la dalle de la pièce.

Remarque : La valeur par défaut est 250 mm.

Remarque : Les dimensions définies dans le panneau contextuel de la commande deviennent les nouvelles valeurs par défaut.



7.55.4 Options de la commande

Placement des murs

Permet de définir le type de connexion entre la dalle et les murs extérieurs.

- **À côté de la dalle** : place le mur à côté de la dalle.
- **Au-dessus de la dalle** : place le mur au-dessus de la dalle.

Adopter automatiquement les dimensions

Contrôle si la largeur et la hauteur du mur, et l'épaisseur de la dalle adoptent les dimensions des pièces voisines.

- **Option activée** : la largeur et la hauteur sont copiées à partir du mur en surbrillance lorsque vous placez le curseur de Dessin rapide contre un mur pour spécifier le premier coin d'une nouvelle pièce. Lorsque deux murs de hauteur ou de largeur différentes sont mis en évidence (coin), les cotes du mur mis en évidence en premier sont copiées.
- **Option désactivée** : les cotes utilisées sont celles spécifiées dans le panneau de commande.

7.55.5 Options avancées d'accrochage

Accrochage aux murs

Contrôle si le curseur de la pièce doit s'accrocher aux murs.

Accrochage aux extensions de murs

Contrôle si le curseur de la pièce doit s'accrocher aux extensions des murs.

Accrochage à des lignes doubles

Contrôle si le curseur de la pièce doit s'accrocher à des lignes doubles parallèles placées à une distance correspondant à une « largeur de mur ».

Accrochage à des lignes simples

Contrôle si le curseur de la pièce doit s'accrocher à des lignes simples (par ex. lignes de la grille, ...).


Utiliser l'accrochage d'entités

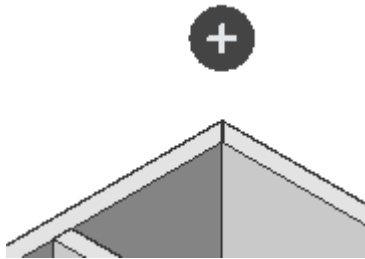
Contrôle si le curseur de la pièce doit également s'accrocher aux entités en utilisant **ACCARENTITE**.




Annuler

Ferme le panneau de commande et met fin à la commande.

7.55.6 Ajouter un widget d'étage

Vous pouvez utiliser le widget  pour ajouter un étage à un bâtiment existant. Pour chaque nouvelle histoire ajoutée, vous pouvez sélectionner la configuration de placement des murs souhaitée dans le panneau contextuel de la commande (ou utiliser la configuration actuelle), avant de choisir l'une des options :



-  Copie entièrement l'étage supérieur.
-  Copier la dalle et les murs extérieurs de l'étage supérieur.
-  Terminer le bâtiment avec un toit plat

7.56 BIMREASSOCIATE (commande)

Réassocie automatiquement les balises et les cotes à la géométrie sous-jacente.

7.56.1 Description

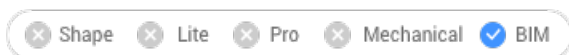
Sélectionnez une fenêtre d'affichage de section BIM afin de réaffecter automatiquement des balises et des cotes à la géométrie sous-jacente.

Remarque : The BIM **Associativity** property indicates whether a tag is associated.

Remarque : The BIM **Associative coloring** property visualizes an unassociated tag in red, if true. It doesn't change the color property. After re-associating, BIM tags are displayed in their layer color.

7.57 BIMRECALCULAXES (commande)

Recalcule et repositionne l'axe des éléments de construction linéaire.



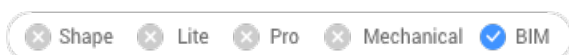
Icône : 

7.57.1 Description

Recalcule l'axe des éléments de construction linéaires et le repositionne sur la ligne centrale d'un élément linéaire. Lorsque la commande est exécutée, sélectionnez tous les solides linéaires pour lesquels recalculer l'axe.

7.58 BIMTOIT(commande)

Crée des solides classifiés comme **Toit**.





Icône :

7.58.1 Description

La commande crée un toit sur la base d'une courbe ou d'un contour 2D fermé. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande, ainsi que dans la ligne de commande.

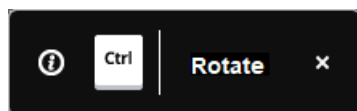
7.58.2 Méthode

Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de commande **Toit**.

Il existe trois méthodes pour définir les limites extérieures d'un toit :

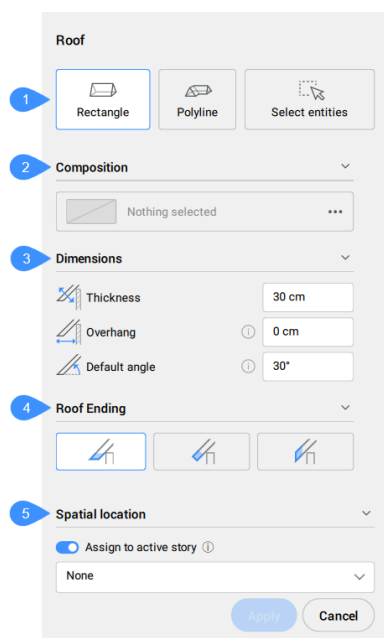
- Dessiner un rectangle.
- Dessiner une polyligne.
- Sélectionner des entités dans le dessin.

Utilisez le widget **Assistant raccourcis** pour modifier la direction du toit courant. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour faire pivoter la direction de 90° dans le sens anti-horaire.



Remarque : Le widget **Assistant raccourcis** s'affiche si la variable système HOTKEYASSISTANT est définie sur 1 et que la case **Afficher les raccourcis pour les options de BIMTOIT** est cochée dans la boîte de dialogue **Configuration de l'assistant raccourcis** (voir l'article sur le widget **Assistant raccourcis**).

7.58.3 Options du panneau Contexte de commande



- 1 Mode de création
- 2 Composition



3 Cotation

4 Rive

5 Emplacement géographique

Mode de création

Permet de choisir un mode de création du toit.

Rectangulaire

Définissez les limites extérieures du nouveau toit en dessinant manuellement un rectangle.

Polyligne

Définissez les limites extérieures du nouveau toit en traçant manuellement une polyligne. Appuyez sur la touche **Entrée** pour fermer la polyligne.

Remarque : Les segments d'arc ne sont pas pris en charge.

Sélectionner les entités

Définissez les limites extérieures du nouveau toit en sélectionnant des entités dans le dessin. Sélectionnez soit une courbe/région/limite 2D, soit plusieurs lignes/murs, puis appuyez sur **Entrée**. Lorsque ces entités sont présélectionnées avant de lancer la commande BIMTOIT, le panneau sélectionne automatiquement ce mode.

Composition

Cliquez sur le bouton Parcourir (...) pour ouvrir la boîte de dialogue **Compositions** qui vous permet de définir la composition actuelle du toit. Par défaut, les compositions de type **Toit** s'affichent. Vous pouvez modifier ce filtre dans la boîte de dialogue **Compositions**.

Cotation

Épaisseur

Définit l'épaisseur du toit.

Remarque : Lorsqu'une composition d'épaisseur fixe ou minimale est sélectionnée, le champ de saisie de l'épaisseur est limité en conséquence.

Surplomb

Définit la distance horizontale entre le bord extérieur du toit et le mur.

Angle par défaut

Définit l'angle de génération du toit initial. Une fois le toit initial créé, l'angle de chaque plaque de toit est accessible dans les champs de saisie dynamiques qui apparaissent dans l'espace du modèle.

Remarque : Vous pouvez également définir l'angle pour chaque plaque de toit en saisissant une nouvelle valeur dans ces champs de saisie dynamiques. Entrez 0 ou laissez le champ vide pour indiquer qu'aucune plaque de toit ne doit être créée dans cette zone particulière. Entrez en 90 pour que les plaques adjacentes forment un toit à pignon.

Rive

Définit la rive : horizontale, perpendiculaire, verticale.

Emplacement géographique

Permet de sélectionner un emplacement géographique dans le menu déroulant pour l'attribuer au toit.



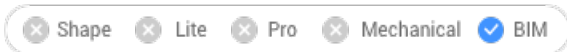
Affecter à un étage actif

Permet de copier la position géographique de l'étage actif en mode **Vue du dessus** ou le niveau d'étage le plus proche si le mode n'est pas Vue de dessus.

Remarque : Les options du panneau contextuel de commande et du widget **Assistant raccourcis** reflètent les options de la ligne de commande.

7.59 BIMPIECE (commande)

La commande BIMPIECE est obsolète et a été remplacée par la commande BIMESPACE.



Icône :

Remarque : Vous pouvez toujours ouvrir des salles BIM, mais il n'est pas possible de créer de nouvelles salles BIM ou de mettre à jour leur géométrie.

Remarque : Utilisez l'option Espace de la commande BIMCLASSER pour convertir une pièce BIM en espace BIM.

7.60 BIMCOUPE (commande)

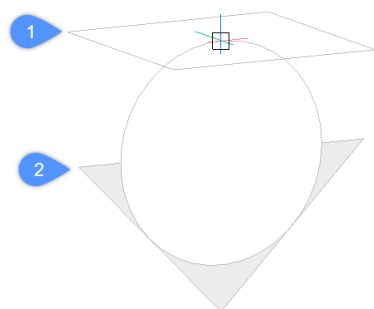
Crée une entité de coupe BIM.



Icône :

7.60.1 Description

Crée une entité de coupe BIM avec le plan de coupe (1) dans le plan XY du système de coordonnées actuel (SCG ou UCS) et la direction de la vue (2) dans la direction Z négative du système de coordonnées actuel.



Remarque : Si le SCU dynamique (**UCSDETECT**) est **activé**, le plan de coupe s'aligne sur la face d'un solide 3D sous le curseur.

Les entités de coupe BIM sont créées sur le calque actif. Un calque distinct BIM_SECTION est généré pour stocker les indicateurs de coupe. Pour plus d'informations, voir l'article Générer des dessins du guide.



7.60.2 Méthode

Il existe trois types d'entités de coupe BIM pouvant être créées à l'aide de la commande BIMCOUPE :

- **Plan** : affiche un plan de coupe horizontal qui traverse le modèle.
- **Coupe** : affiche une section verticale qui traverse le modèle.
- **Élévation** : affiche la vue en élévation extérieure du modèle.
- **Détail** : affiche un volume de coupe défini manuellement.
- **Plan de plafond réfléché** : affiche un plan de coupe horizontal qui traverse le modèle, avec la vue orientée vers le bas et les lignes de plafond projetées sur ce plan.
- **Élévation intérieure** : affiche une vue d'élévation intérieure pour chaque mur de l'espace sélectionné.
- **Plan d'étage intérieur** : affiche un plan de coupe horizontal qui traverse l'espace sélectionné et contient les indicateurs d'élévation intérieure associés.

Remarque : Vous pouvez modifier la propriété **Type de coupe** de l'entité de coupe BIM sélectionnée dans le panneau **Propriétés**.

Remarque : La variable système GENERATEASSOCVIEWS contrôle si la commande VUECOUPE produit des dessins 2D qui sont associés de manière persistante au modèle 3D source. Si GENERATEASSOCVIEWS est **activée**, les cotes associatives sont mises à jour automatiquement lorsque le modèle 3D est modifié et que BIMMAJCOUPE est exécuté.

7.60.3 Options de la commande

Sélectionner un point d'emplacement de la coupe

Permet de spécifier un point.

Remarque : Le plan de coupe s'affiche dynamiquement en parallèle au plan XY du SCU, selon la position du curseur.

Spécifiez la distance

Permet de saisir une distance ou de spécifier un point.

Remarque : Il est recommandé d'activer la **Saisie dynamique** (DYN). Cela permet de saisir la distance dans le champ de saisie dynamique.

Remarque : Le plan de coupe est défini par le point ou le décalage spécifié par rapport au premier point. La ligne de coupe est parallèle à l'axe X du SCU ou du SCU dynamique et passe par le point déterminé par le décalage spécifié du premier point.

Remarque : Seules la ligne de coupe et les légendes d'une entité de coupe BIM s'affichent. Le plan de coupe, la limite de coupe et/ou le volume de coupe s'affichent lorsqu'ils sont mis en évidence ou sélectionnés.

Activer la délimitation

Définit la propriété **Afficher la délimitation** sur **Oui** (activée).

Remarque : Cette option est définie ainsi par défaut. Si la variable système **Assistant raccourcis** (HKA) est **activée**, appuyez sur la touche **Ctrl** pour basculer la propriété **Afficher la délimitation** sur **Non** (désactivée).



Remarque : La propriété **Afficher la délimitation** de plusieurs coupes peut être définie simultanément sur **Oui** (activée). Cette propriété peut être enregistrée dans une vue de modèle (voir la commande VUES).

Désactiver la délimitation

Définit la propriété **Afficher la délimitation** sur **Non** (désactivée).

Remarque : Vous pouvez modifier la propriété **Afficher la délimitation** dans le panneau **Propriétés**.

Détail

Crée un type de coupe **Détail**. Pour plus d'informations, voir l'article **Définir une coupe détaillée** du guide.

Basé sur une coupe existante

Sélectionnez une coupe existante pour y placer la base de votre coupe détaillée. La base rectangulaire de la coupe de détail sera parallèle au plan de coupe de la coupe sélectionnée.

Intérieur

Crée des élévations intérieures et un plan d'étage des espaces sélectionnés.

Remarque : **Active** la propriété **BIM/Élévation intérieure** d'un espace. Utilisez la commande BIMMAJCOUPE pour mettre à jour l'élévation intérieure.

Attacher coupe

Sélectionner les sections existantes à joindre en tant qu'élévation intérieure.

Échelle

Définit la propriété **Échelle** de la fenêtre dans le fichier de dessin créé par la commande BIMMAJCOUPE.

Remarque : L'**échelle** par défaut est enregistrée via la préférence utilisateur SECTIONSCALE (la valeur par défaut est 0,02) dans la boîte de dialogue **Paramètres**.

Plafond réfléchi

Crée le dessin d'un plafond projeté sur le plan de coupe.

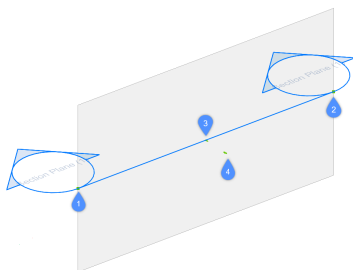
Remarque : Un dessin de plafond réfléchi montre la taille et l'emplacement des éclairages et des autres structures sur le plafond. La propriété **Afficher la délimitation d'une coupe de plafond réfléchi** est par défaut **désactivée**.

7.60.4 Édition par poignées

Les entités de coupe BIM peuvent être modifiées à l'aide des poignées, en fonction de leur propriété **État**.

La propriété **État** peut être modifiée à partir du panneau **Propriétés**.

- **État Plan :**



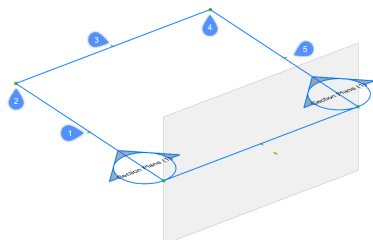
- La poignée de départ (1) permet de déplacer la coupe et la position de la légende de départ.
- La poignée de fin (2) permet de modifier l'orientation de la coupe et la position de la légende de



fin.

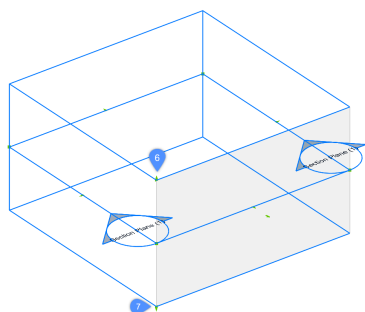
- La poignée centrale (3) permet de déplacer la coupe et la position de la légende centrale.
- La flèche (4) permet d'inverser la direction de la vue.

- État **Contour** :



- La poignée du milieu (1) permet de déplacer l'entité de coupe.
- La poignée d'angle (2 et 4) permet de déformer le contour/le volume de coupe.
- La poignée du milieu (3 et 5) permet d'étirer le contour/le volume de coupe.

- État **Volume** :



- (6) permet de déplacer le plan supérieur de l'entité de coupe.
- (7) permet de déplacer le plan inférieur de l'entité de coupe.

7.61 BIMOUVRIRCOUPE (commande)

Ouvre le fichier de dessin lié à une entité de coupe BIM.



Icône :

7.61.1 Description

Ouvre le fichier de dessin lié à une entité de coupe BIM ou le modèle 3D BIM associé à un dessin de coupe BIM.

7.61.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande BIMOUVRIRCOUPE :

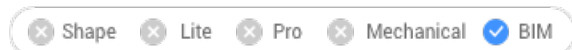
- Sélectionnez une entité de coupe BIM dans l'espace Modèle pour ouvrir le dessin de coupe BIM généré.



- Sélectionnez un résultat de coupe BIM (une fenêtre) dans l'espace Papier pour ouvrir le modèle BIM 3D correspondant.

7.62 BIMMAJCOUPE (commande)

Met à jour le résultat d'une entité de coupe BIM.



Icône :

7.62.1 Description

Génère ou met à jour le résultat d'une coupe BIM dans un dessin.

Remarque : La variable système GENERATEASSOCATTRS contrôle la génération des données associatives sur les solides 3D pendant la modélisation. Lorsqu'il est activé, les solides 3D contiennent des données associatives dès leur création. Cela permet à BIMMAJCOUPE de produire des dessins pour lesquels les cotes et les étiquettes peuvent être automatiquement mises à jour à la modification du modèle 3D.

Remarque : Lorsque la variable système GENERATEASSOCVIEWS est activée, la commande BIMMAJCOUPE génère/met à jour les indicateurs de section, les repères de grille et les repères d'étage.

Les étiquettes ne sont plus générées automatiquement avec la commande BIMMajCoupe.

Les indicateurs d'étage, les indicateurs de section et les légendes de grille sont générés dans l'espace papier et sont essentiellement des balises BIM.

7.62.2 Méthode

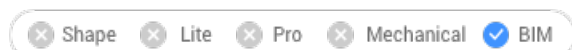
Il existe deux méthodes pour utiliser la commande BIMMAJCOUPE :

- Générer le résultat d'une entité de coupe BIM.
- **Remarque** : Si l'option **Intérieur** de la commande BIMCOUPE a été utilisée pendant la création de la coupe BIM, il est également possible de sélectionner des espaces BIM.
- Mettre à jour le résultat d'une coupe BIM.
- **Remarque** : Sélectionnez une entité de coupe BIM dans l'espace objet ou une fenêtre dans l'espace papier.

Après BIMMAJCOUPE, toutes les balises BIM et annotations auront les nouvelles propriétés Associativité et Couleurs associatives jointes. Lorsque l'associativité est **non associée** et que la **coloration associative** est activée, l'annotation est visualisée en rouge, mais la couleur de la propriété native de l'entité n'est pas modifiée.

7.63 BIMDEFSENSCHARGE (commande)

Définit le sens de charge des solides de la dalle BIM.

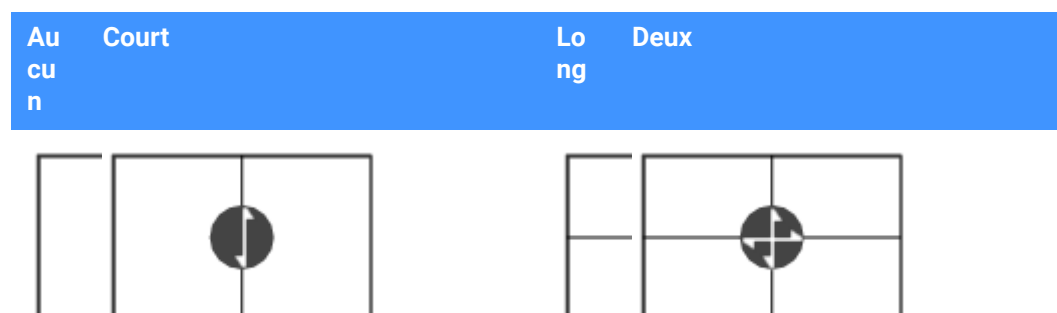




Icône :

7.63.1 Méthode

Une icône s'affiche au centre de la dalle après avoir sélectionné un solide de dalle. Définissez le sens de charge des solides de la dalle BIM en cliquant sur l'icône.



7.64 BIMDEFINIRFACEREF (commande)

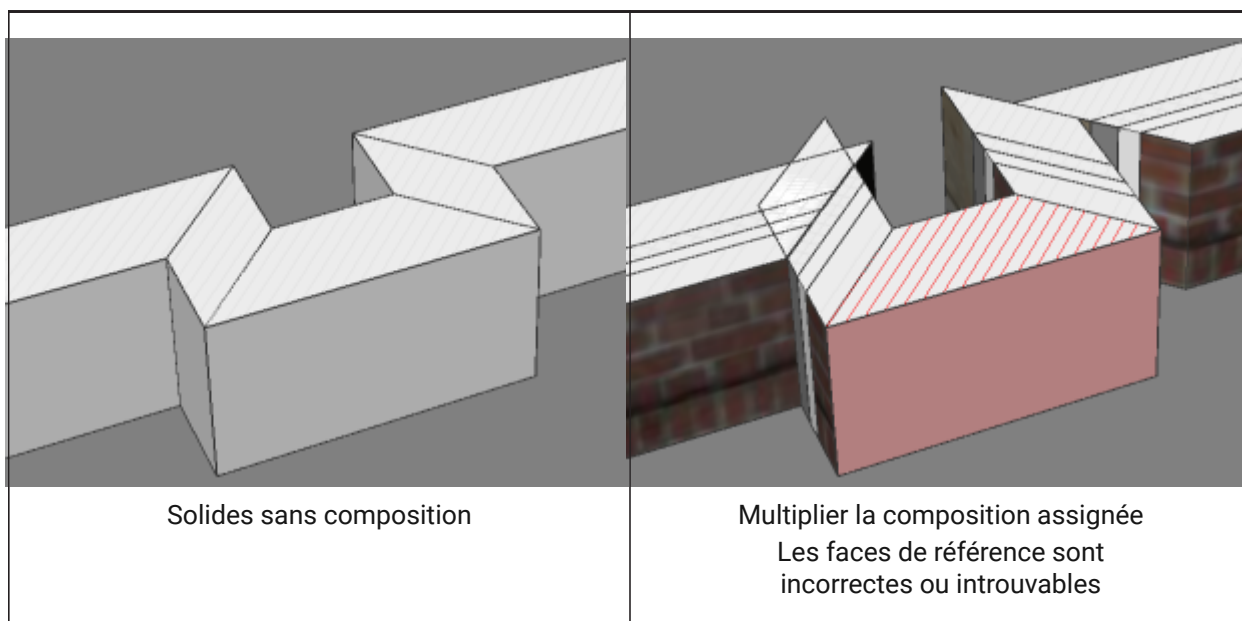
Définit une référence et une face opposée pour contrôler la disposition de couche d'une composition.

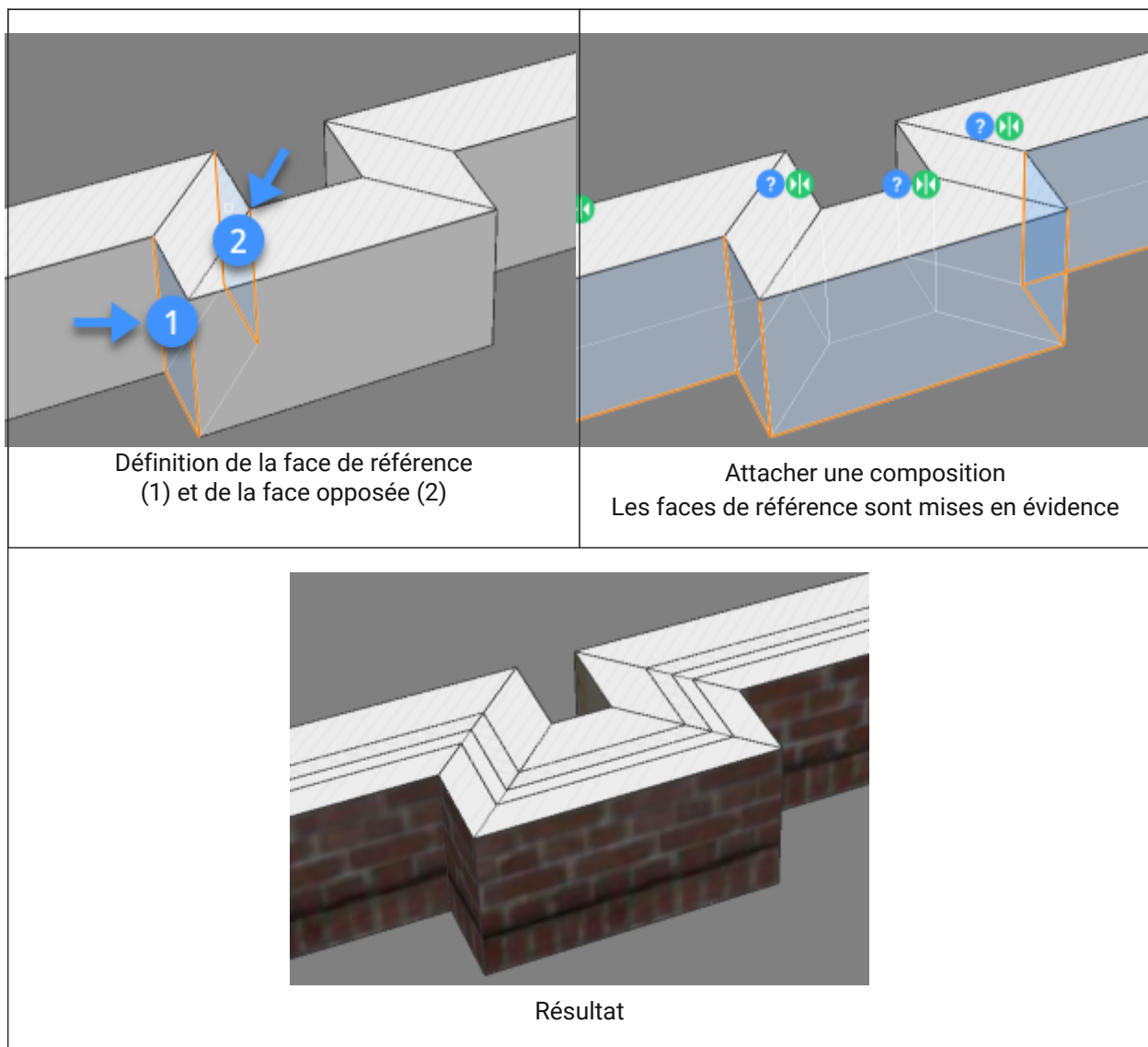


7.64.1 Méthodes

La face de référence peut être définie manuellement en sélectionnant une face. Si la face opposée est parallèle à la face de référence, une face opposée est suggérée et peut être acceptée ou modifiée.

Remarque : Si l'une des couches de la composition a une épaisseur variable, la face de référence et la face opposée peuvent ne pas être parallèles. Dans ce cas, les couches d'épaisseur fixe sont définies à partir de la face de référence, et le reste du solide est rempli par les couches variables.





7.64.2 Options de la commande

Sélectionner manuellement

Sélectionne manuellement la face opposée.

7.65 BIMDALLE (commande)

Crée des solides classifiés comme **Dalle**.



Icône : 



7.65.1 Description

La commande crée des dalles à partir d'une courbe ou d'un contour 2D fermé. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande, ainsi que dans la ligne de commande.

7.65.2 Méthode

Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de commande **Dalle**.

Il existe trois méthodes pour définir les limites extérieures de la dalle :

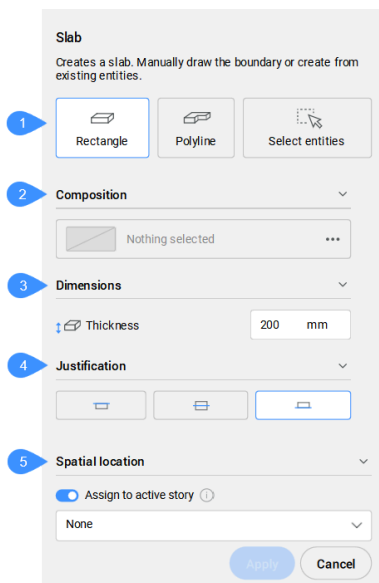
- Dessiner un rectangle.
- Dessiner une polyligne.
- Sélectionner des entités dans le dessin.

Utilisez le widget **Assistant raccourcis** pour modifier la justification de la dalle actuelle. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour alterner les options qui s'affichent.



Remarque : Le widget **Assistant raccourcis** s'affiche si la variable système HOTKEYASSISTANT est définie sur 1 et que la case **Afficher les raccourcis pour les options de BIMDALLE** est cochée dans la boîte de dialogue **Configuration de l'assistant raccourcis** (voir l'article sur le widget **Assistant raccourcis**).

7.65.3 Options du panneau Contexte de commande



- 1 Mode de création
- 2 Composition
- 3 Cotation
- 4 Justification
- 5 Emplacement géographique



Mode de création

Permet de choisir une méthode de création de la dalle.

Rectangulaire

Définit la nouvelle limite de la dalle en dessinant manuellement un rectangle.

Polyligne

Définit la nouvelle limite de la dalle en dessinant manuellement une polyligne.

Sélectionner les entités

Permet de sélectionner une entité du dessin pour définir la nouvelle limite de la dalle. Vous pouvez sélectionner une courbe/région/limite 2D ou plusieurs murs. Lorsque ces entités sont présélectionnées avant de lancer la commande BIMDALLE, le panneau sélectionne automatiquement ce mode.

Composition

Ouvre la boîte de dialogue **Compositions** qui vous permet de définir la composition actuelle de la dalle. Par défaut, les compositions de type **Dalle** s'affichent. Vous pouvez modifier ce filtre dans la boîte de dialogue **Compositions**.

Cotation

Épaisseur

Définit l'épaisseur de la dalle.

Remarque : Lorsqu'une composition avec une épaisseur fixe est sélectionnée, ce paramètre est grisé.

Justification

Il existe trois options de justification : haut, centre et bas. Par défaut, la justification est définie sur bas. Pour la modifier, cliquez sur une autre option de justification.

Emplacement géographique

Permet de sélectionner un emplacement géographique dans le menu déroulant pour l'attribuer à la dalle.

Affecter à un étage actif

Permet de copier l'emplacement spatial de l'étage qui est actuellement actif dans la **Vue de dessus** ou du niveau d'étage le plus proche s'il n'est pas dans la **Vue de dessus**.

7.65.4 Options de la commande

Décaler

Spécifie la distance de décalage des limites extérieures de la dalle en sélectionnant un point ou en saisissant un nombre dans le champ de saisie dynamique.

7.66 BIMSLICEWALL (commande)

Coupe verticalement un mur sélectionné.



Icône :





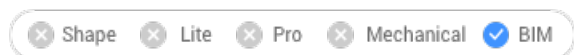
7.66.1 Méthode

Sélectionnez un mur, un solide semblable à un mur ou un solide linéaire. La commande BIMSLICEWALL définit automatiquement le plan comme un plan vertical, perpendiculaire à la direction de la longueur du solide.

Une ligne bleue s'affiche au niveau du curseur, depuis le curseur jusqu'aux deux extrémités du solide, ce qui permet d'indiquer précisément la position de la coupe de manière dynamique.

7.67 BIMESPACE (commande)

Crée des entités espace BIM à partir de contours fermés.



Icône :

7.67.1 Description

Crée des entités espace BIM en choisissant un point à l'intérieur d'une zone fermée définie par des entités de contours d'espace.

Remarque : Les entités de limitation de l'espace sont des solides 3D ou des entités linéaires 2D, qui sont classifiées en tant qu'entités BIM et dont la propriété **Limitation de l'espace** est **activée**. Si la propriété **Trait d'axe** d'un solide délimitant l'espace est **activée**, le centre du solide est utilisé comme limitation de l'espace.

Une étiquette est créée au centre géométrique de l'espace.

Remarque : L'option **Espace** de la commande BIMCLASSIFIER convertit toute entité 2D ou 3D en une entité Espace BIM.

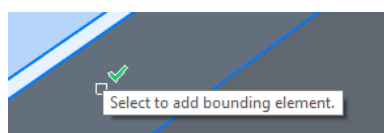
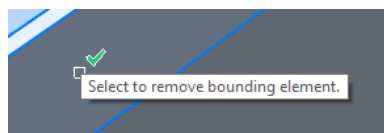
La hauteur de l'espace est définie par :

- La face supérieure de l'entité de contour la plus élevée.
- Le choix de l'utilisateur en matière de **Hauteur de l'espace par défaut**, lorsque toutes les entités de contours sont des entités linéaires 2D.

7.67.2 Options de la commande

Modifier

Lance le mode **Édition**, qui permet d'ajouter ou de supprimer des entités de limitation de l'espace dans un espace en cliquant dessus.





Remarque : Après vos modifications, lancez la commande BIMMAJESPACE pour mettre à jour l'espace.

Remarque : Si la propriété **Méthode de mise à jour** de l'espace est définie sur **Manuelle**, l'espace ne peut pas être mis à jour par la commande BIMMAJESPACE. Ce problème peut être résolu en définissant cette propriété sur **Automatique**.

Remarque : Les propriétés des espaces BIM peuvent être modifiées dans le panneau **Propriétés**.

Propriétés d'espace BIM

Représentation

Définit la représentation visuelle de l'espace BIM :

- **Empreinte** : empreinte spatiale uniquement.
- **Solide** : solide 3D transparent. La hauteur du solide est copiée à partir des solides de paroi environnants.

État

Spécifie l'état de l'espace.

Remarque : Si l'espace est obsolète, une icône de point d'exclamation s'affiche à côté de la bannière d'espace. Cela peut être résolu à l'aide de la commande BIMMAJESPACE.

Nom

Définit le nom de l'espace, qui est également visible sur la bannière d'espace.

Description

Décrit l'espace.

Bâtiment

Spécifie le bâtiment auquel l'espace est attribué.

Étage

Spécifie l'étage auquel l'espace est attribué.

Nombre

Attribue un nouveau numéro à l'espace. Par défaut, l'espace est automatiquement numéroté.

Élévations intérieures

Contrôle l'affichage des **Élévations intérieures**. Si les élévations intérieures n'ont pas encore été créées, la propriété **Élévations intérieures** est désactivée.

Jeux de propriétés entité

Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour ouvrir la boîte de dialogue **Activer un jeu de propriétés par instance**, puis cochez l'espace de noms **Utilisateur**.

Remarque : Des propriétés supplémentaires peuvent être créées à l'aide de la commande BIMPROPRIETES.

Remarque : L'attribution d'une propriété **Espace** à un élément de construction remplace les propriétés **Étage** et **Bâtiment** de l'élément par celles de l'espace.

7.68 BIMEMPLACEMENTGEOGR (commande)

Créer et éditer des sites, des bâtiments et des étages.



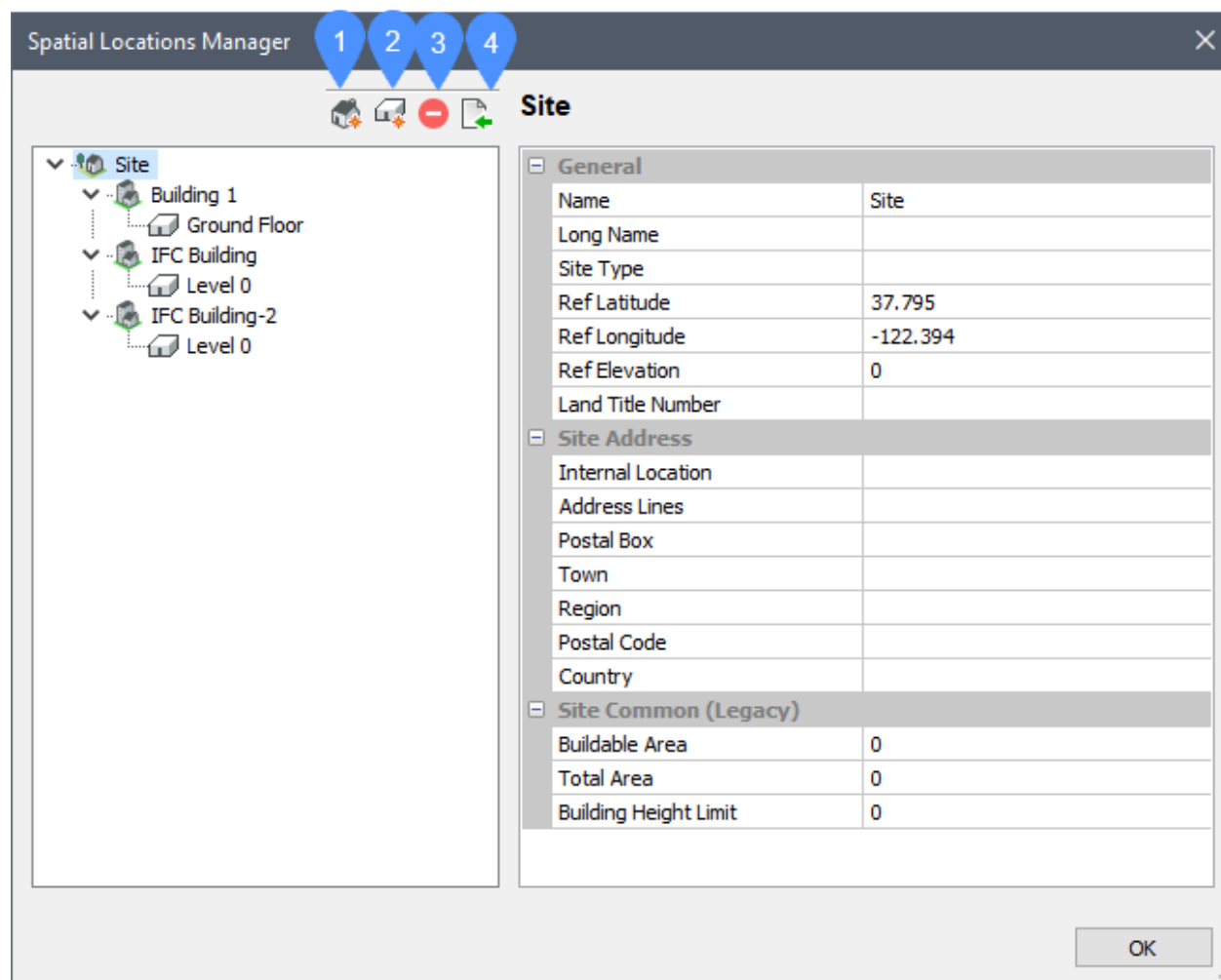
× Shape × Lite × Pro × Mechanical ✓ BIM

Icône :

7.68.1 Description

Affiche la boîte de dialogue **Gestionnaire d'emplacements géographiques**.

La boîte de dialogue **Gestionnaire d'emplacements spatiaux** vous permet de créer et de mettre à jour des sites, des bâtiments et des étages. S'ouvre via la commande BIMSPATIALLOCATIONS.



- 1 Nouveau bâtiment
- 2 Nouvel étage
- 3 Supprimer le bâtiment ou l'étage sélectionné
- 4 Importer des emplacements spatiaux

7.68.2 Nouveau bâtiment

Ajoute un nouveau bâtiment au modèle.



Remplissez la grille des propriétés :

Spatial Locations Manager

Site

Building 1

[250.00] - Ground Floor

IFC Building

[0.00] - Level 0

IFC Building-2

[0.00] - Level 0

New Building

New Building

General

Name	New Building
Long Name	
Ref Height Elevation	0
Terrain Elevation	0
Default Story Height (mm)	3250
Story Naming Scheme	Story \$1
GUID	eb44daff-6281-4f6a-a4fe-0001

Building Address

Internal Location	
Address Lines	
Postal Box	
Town	
Region	
Postal Code	
Country	

Building Common (Legacy)

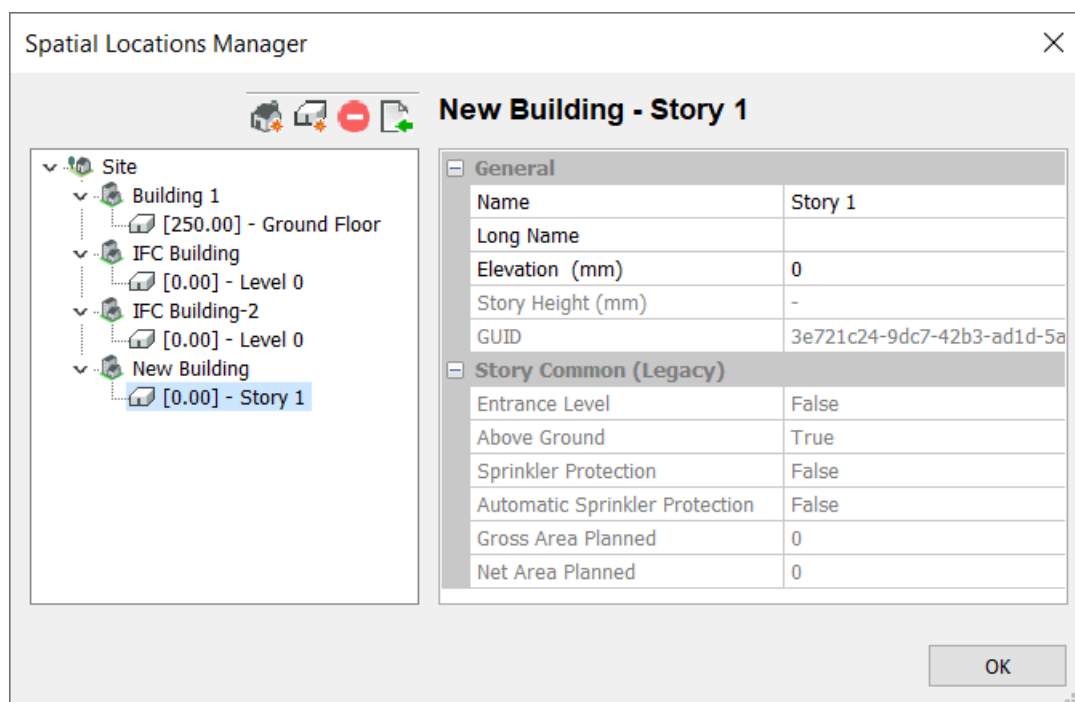
Building ID	
Permanent ID	False
Main Fire Use	
Ancillary Fire Use	
Sprinkler Protection	False
Automatic Sprinkler Protection	False
Occupancy Type	
Gross Planned Area	0
Number of Stories	1
Year of Construction	
Land Marked	False

OK

7.68.3 Nouvel étage

Ajoute un nouvel étage au bâtiment sélectionné.

La grille des propriétés est terminée.



7.68.4 Supprimer le bâtiment ou l'étage sélectionné

Supprime le bâtiment ou l'étage sélectionné.

7.68.5 Importer des emplacements spatiaux

Importe les emplacements spatiaux à partir d'un fichier texte (.txt).

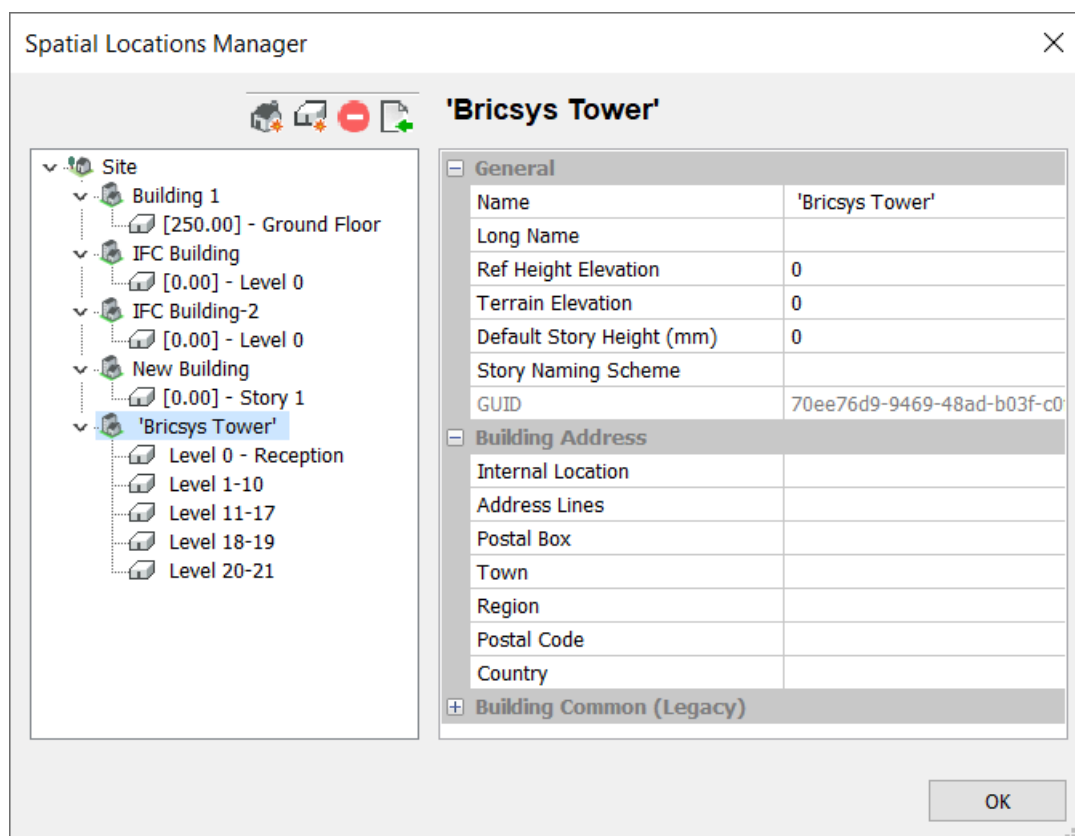
Affiche une boîte de dialogue standard d'ouverture de fichiers à partir de laquelle le fichier d'emplacement spatial *.txt sera ouvert.

Exemple de fichier de localisation spatiale *.txt :

```
Space:Name= 'Bricsys Tower' ,Area=15000 Space:Name= Level 0 - Reception ,Area=6%,
' Floor-to-Floor Height '=5000, Count=1 Space:Name= Level 1-10 ,Area=4%, ' Floor-
to-Floor Height '=4000, Count=10 Space :Name= Niveau 11-17 ,Superficie=7%, ' Hau-
teur du sol au plancher '=3000, Compte=7 Space:Name= Niveau 18-19 ,Superficie=5%,
' Hauteur du sol au plancher '=4000, Compte=2 Space:Name= Niveau 20-21 ,Superfi-
cie=1.5%, ' Floor-to-Floor height '=4000, Count=2
```

La surface et les rapports de surface spécifiés dans le fichier sont des exigences.

Le fichier de localisation spatiale sera chargé comme ci-dessous :



7.68.6 Options de la commande

Dialogue

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire d'emplacements géographiques**.

Ajouter un bâtiment

Ajoute un nouveau bâtiment au modèle.

Renommer le bâtiment

Renomme le bâtiment.

Ajouter un étage

Ajoute un nouvel étage au bâtiment sélectionné.

Renommer un étage

Renomme un étage.

Définir l'élévation de l'étage

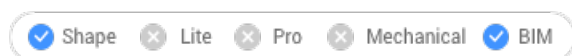
Définit l'élévation d'un étage existant en saisissant la valeur d'élévation ou en sélectionnant un point.

Point

Définit le point d'élévation de l'étage.

7.69 BIMSCINDER (commande)

Fractionne les solides segmentés en solides séparés.





Icônes :



7.69.1 Description

Scinde automatiquement les solides segmentés en solides séparés et permet de scinder un solide en utilisant une sélection de faces de coupe. Spécialement conçu pour reconnaître les formes planaires et linéaires telles que les murs, les dalles et les colonnes, il peut vous aider à scinder votre modèle de masse en entités distinctes, ce qui est nécessaire pour un flux de travail BIM typique.

7.69.2 Méthode

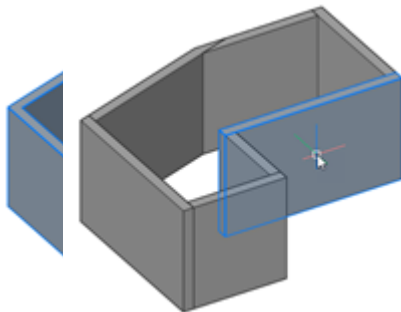
Sélectionner un solide pour le scindage automatique

Une méthode consiste à sélectionner un solide entier et à laisser BIMSCINDER décider automatiquement où le solide doit être coupé. Cela se fera le long des faces de coupe logiques, ce qui donnera les résultats indiqués dans le tableau ci-dessous.

Remarque : Pour une géométrie complexe, BIMSCINDER peut ne pas donner le résultat escompté. Dans ce cas, essayez de simplifier en scindant d'abord manuellement la géométrie en parties plus petites.

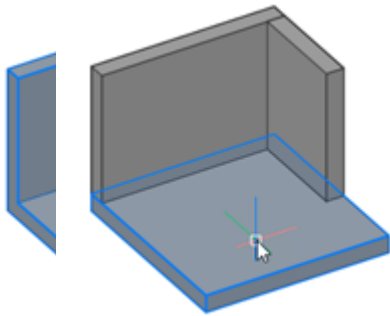
Sol
ide
sél
ect
ion
né
...

...scindé en 3 solides séparés



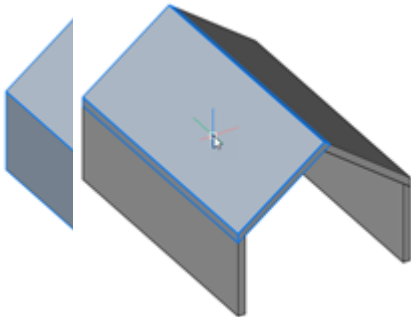
Sol
ide
sél
ect
ion
né
...

...fractionné en 3 solides séparés



Sol ...scindé en 3 solides séparés

ide
sél
ect
ion
né
...

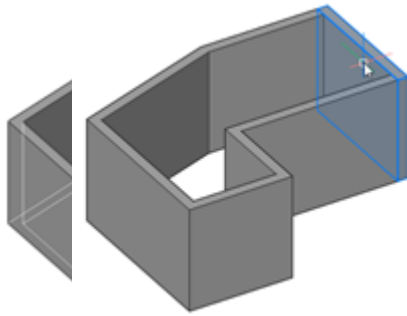


Sélectionner les faces de coupe pour le scindage manuel

Une autre méthode consiste à sélectionner manuellement les faces de coupe. Ce comportement est similaire à la commande SECTION, la principale différence étant qu'il est possible de sélectionner plusieurs faces de découpe. Les faces de découpe adjacentes garderont leurs parties respectives des solides intacts.

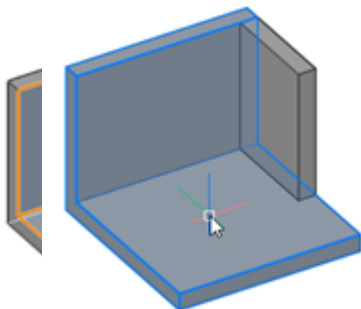
Un ...scindé en 3 solides séparés

e
fac
e
de
co
up
e
sél
ect
ion
né
e...



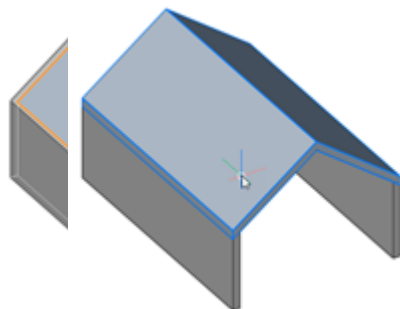
Deux faces de coupe sélectionnées ...scindé en 3 solides séparés

Deux faces de coupe sélectionnées ...



Deux faces de coupe sélectionnées ...fractionné en 3 solides séparés

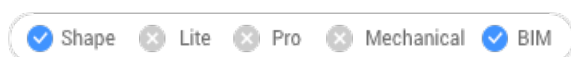
Deux faces de coupe sélectionnées ...



Remarque : Les inserts, telles que les fenêtres et les portes, qui existaient dans le solide fractionné sont retirés.

7.70 BIMESCALIER (commande)

Crée des escaliers.



Icône : 

7.70.1 Description

Créer des escaliers entre deux dalles ou tout autre espace vide. Cette commande utilise comme hauteur la distance entre les valeurs Z du plan de départ et du plan d'arrivée sélectionnés.

Les escaliers s'affichent automatiquement lorsque le curseur est déplacé. Le type d'escalier créé dépend de la position du curseur par rapport à la position du point de départ sélectionné.

Remarque : L'escalier est créé en tant que bloc paramétrique. Le type d'escalier est attribué automatiquement et peut être modifié dans le panneau **Propriétés**. La modification de cette propriété n'affecte pas la géométrie de l'escalier.

7.70.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour créer des escaliers à l'aide de la commande BIMESCALIER :

- Sélectionnez une face horizontale d'un solide.
- Sélectionnez une zone vide.

Le panneau de commande **Escalier** s'ouvre, ce qui permet de modifier facilement les paramètres tout en plaçant l'escalier.



Stair

Stair width 1000.00 mm

Head room 2000.00 mm

☒ Automatically flip/quarter-turn

Preferred tread length 290.00 mm

Preferred riser height 170.00 mm

Step thickness 50.00 mm

Nosing 50.00 mm

☐ Final tread

Final tread length 290.00 mm

Landing extension up 0.00 mm

Landing extension down 0.00 mm

Cancel

Largeur de l'escalier

Définit la largeur de l'escalier des escaliers.

La valeur par défaut est 40 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 1000 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Garde au toit

Définit la garde au toit minimale de l'escalier.

La valeur par défaut est 80 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 2000 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Inverser/Quart-de-tour automatique

Alterne le type d'escalier.

Longueur préférée de la marche

Définit la longueur de marche préférée de l'escalier.

La valeur par défaut est 11.5 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 290 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Hauteur de la contremarche préférée

Définit la hauteur de contremarche préférée des escaliers.

La valeur par défaut est 7 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 170 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Épaisseur des marches

Définit l'épaisseur des marches individuelles

La valeur par défaut est 2 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 50 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Nez de marche

La distance horizontale de chevauchement entre les marches

La valeur par défaut est 2 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 50 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).



Dernière marche

Contrôle la création d'une marche au niveau de la dalle supérieure

Longueur de la dernière marche

Définit la longueur de la dernière marche.

La valeur par défaut est 11.5 pour MEASUREMENT=0 (pouces) et 290 pour MEASUREMENT=1 (millimètres).

Extension du palier haut

Extension des paliers créés avec la commande BIMESCALIER vers le **haut**. La valeur par défaut est 0.

Extension du palier bas

Extension des paliers créés avec la commande BIMESCALIER vers le **bas**. La valeur par défaut est 0.

Remarque : La dernière valeur des paramètres ci-dessus est mémorisée.

Remarque : Pour toutes les propriétés, des paramètres sont créés en même temps que l'escalier, ce qui définit les contraintes du bloc d'escalier paramétrique. Ces paramètres peuvent ensuite être modifiés individuellement dans la section **Paramètres** du panneau **Propriétés**.

7.70.3 Options de la commande

Quart de tour

Pivote la direction du curseur de l'escalier de 90 degrés.

Remarque : Vous pouvez également appuyer une fois sur la touche **Ctrl** pour faire pivoter le curseur d'escalier de 90 degrés.

Inverser

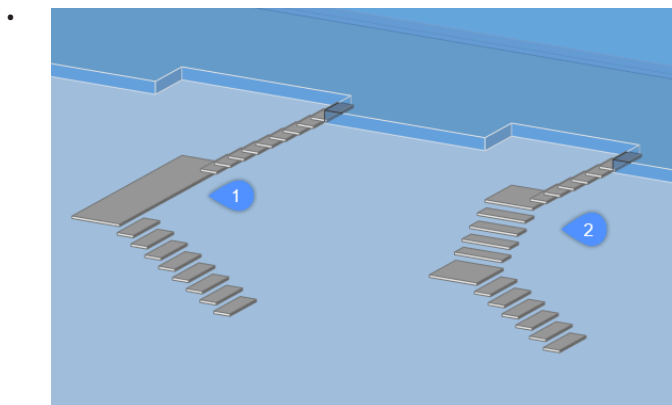
Pivote la direction du curseur de l'escalier de 180 degrés.

Remarque : Vous pouvez également appuyer deux fois sur la touche **Ctrl** pour faire pivoter le curseur d'escalier de 180 degrés.

Type de forme en U

Passer d'une des deux formes d'escalier en U à l'autre :

- Escalier en U à double volée (1) : avec un seul solide de palier rectangulaire qui couvre la distance perpendiculaire entre les deux volées d'escalier opposées.
- Escalier en U à trois volées (2) : avec deux solides de palier carrés entre chaque paire de volées successives.





Remarque : Appuyer sur la touche **Ctrl** pour faire défiler les types d'escaliers possibles selon la position actuelle du curseur de l'escalier.

Remarque : Pour utiliser les fonctions de la touche **Ctrl**, le paramètre HOTKEYASSISTENT doit être réglé sur **activé**.

7.71 BIMETIRER (commande)

Étire les extrémités des solides linéaires.



7.71.1 Description

Étire les extrémités des solides linéaires, tout en maintenant les connexions précédemment établies entre les autres solides linéaires de la structure globale.

7.71.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande BIMETIRER :

- Étirer les connexions structurelles.

Remarque : Étire les éléments qui sont classés comme poutre, colonne ou membre.

- Étirer les connexions MEP.

Remarque : Étire les éléments qui sont classés comme segments de flux.

Avant d'utiliser la commande BIMETIRER, assurez-vous que :

- L'option « Afficher côtés et extrémités » est activée.
- L'option « Afficher axes » est activée.
- Les profils structurels sont connectés avec la Connexion structurelle.
- Les connexions MEP sont connectées avec la Connexion flux.

Remarque : Avant d'exécuter la commande, sélectionnez les extrémités des entités à modifier.

7.71.3 Options de la commande

Point de base

Spécifie le nouveau point de base à partir duquel le déplacement doit être effectué.

Copier

Fait une copie des entités connectées et les place dans la nouvelle position.

Annuler

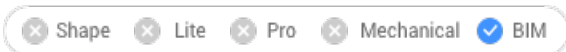
Annule la dernière action.

Quitter

Quitte la commande.

7.72 BIMCONNECTSTRUCTUREL (commande)

Connecte les profils structurels.



Icône :

7.72.1 Description

Connecte les profils structuraux tels que les poutres, les colonnes et les membres.

7.72.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande BIMCONNECTSTRUCTUREL :

- Sélectionnez deux solides.
- Sélectionnez plusieurs solides.

Remarque : Les axes des solides doivent être coplanaires.

7.72.3 Options de la commande

Sélectionner le solide de base

Spécifie le solide de base.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour une connexion en L.

Basculer

Permet de choisir entre différents types de connexion en L :

- Connexion de bout à bout
- Connexion à onglet
- Connexion à une arête commune

Connexion de bout à bout	Connexion à onglet	Connexion à une arête commune

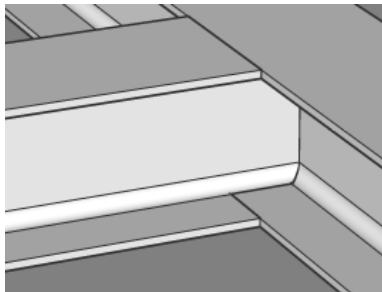
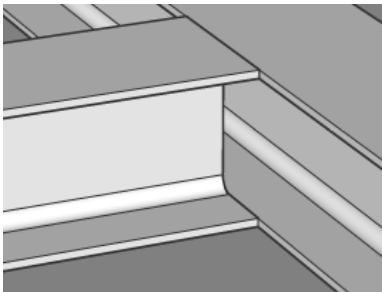
Remarque : Appuyez sur la touche Ctrl pour passer d'un type de connexion à l'autre. L'assistant Raccourci doit être activé.

Remarque : Si une connexion en T est créée, aucune option n'est disponible.



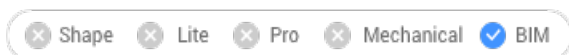
Type de coupe de la connexion



Selon la valeur de la variable système DMCONNECTIONCUTTYPE, le type de connexion peut être lisse ou planaire.

Connexion lisse	Connexion planaire
	

7.73 BIMTAG (commande)

Crée des balises associatives.



Icônes :  

7.73.1 Description

Crée des balises associatives dans les dessins de coupe BIM générés pour les entités de bâtiment correspondantes dans un modèle BIM 3D. Les balises BIM auront une propriété **Associativity** qui indique si une balise est associée, et une propriété de **coloration associative** qui visualise une balise non associée en rouge, si elle est vraie, mais elle ne modifie pas la propriété color.

Remarque : Cette commande ne peut être utilisée que sur des fenêtres de coupe.

Remarque : La variable système GENERATEASSOCVIEWS doit être activée lors de la génération ou de la mise à jour des balises BIM.

7.73.2 Méthode

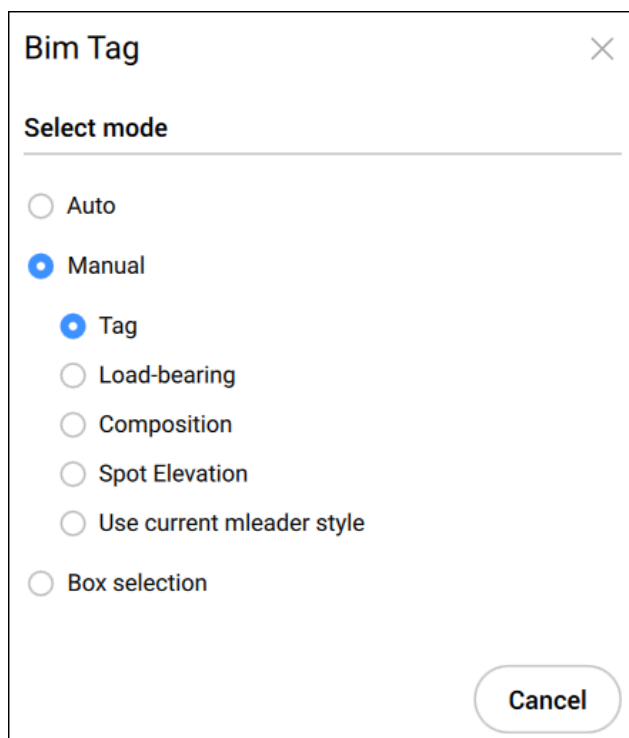
Les balises sont créées automatiquement pour tous les éléments de bâtiment dans le viewport sélectionné.

Remarque : Les balises sont créées en tant qu'entités repères multiples en utilisant les styles de ligne de repère multiple dans _SectionTag.dwg. Le contenu d'un tel style multileader peut être un champ faisant référence à une propriété d'un type d'entité BIM ou un bloc avec des attributs. Chaque attribut fait référence à une propriété d'un type d'entité BIM. Les types d'entités BIM sont liés à un style de repère multiple dans _TagTypeToStyle.xml. Tous les fichiers source se trouvent dans le dossier de support , par exemple : C : \Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\ V23x64\fr_FR\Support\Bim \Sections.



Remarque : Les indicateurs de section, les indicateurs d'étage et les intitulés de grille sont générés automatiquement lors de la mise à jour des sections.

Cette commande ouvre le panneau de commande **Numéroter**.



Les options de la commande BIMTAG sont les mêmes que celles du panneau de commande **Bim Tag**.

7.73.3 Options de la commande

Automatique

Crée automatiquement des balises pour toutes les entités de construction dans le viewport sélectionné, y compris les indicateurs de section, les indicateurs d'étage et les légendes de grille.

Manuel

Crée des balises pour les entités sélectionnées dans les coupes et les élévations.

Sélection des boîtes

Crée des balises pour toutes les entités sélectionnées dans les sections et les élévations.

Remarque : Les options **Manuel** et **Sélection de boîte** vous permettent d'étiqueter les entités d'arrière-plan.

Style de repères multiples courant

Permet d'utiliser le style de repère multiple courant au lieu du style par défaut pour les éléments BIM coupés sélectionnés.

changer le type de balise

Modifie le type des balises sélectionnées.

cOmposition

Balise avec tous les matériaux de composition de l'élément BIM coupé.



Directions porteuses de charge

Insère un symbole de direction de portée de charge lorsqu'une ligne générée d'un solide de dalle est sélectionnée. Assurez-vous que la direction de la charge est définie par la commande BIMSETLOAD-BEARINGDIRECTION.

Cote altitude

Insère une balise qui indique l'élévation du point identifié dans les élévations et les coupes verticales.

Remarque : Les options suivantes ne sont disponibles que si des balises ont déjà été attribuées à la coupe.

Mise à jour existant

Met à jour les balises existantes dans le viewport sélectionné. La position des blocs de balises déplacés est préservée.

Mettre à jour existantes et ajouter nouvelles

Met à jour les balises existantes dans le viewport sélectionné et en ajoute de nouvelles.

Tout régénérer

Met à jour toutes les balises dans le viewport sélectionné. Les blocs d'balises déplacés sont repositionnés à leur emplacement par défaut.

7.74 BIMTRIM (commande)

Découpe un mur.



Icônes :

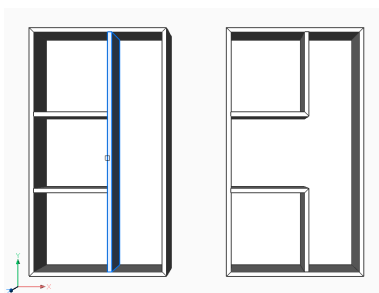


7.74.1 Méthode

Cette commande permet de découper une partie d'un mur en détectant automatiquement d'autres murs et en les utilisant comme objets à ajuster.

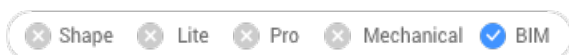
Sélectionner un mur

Sélectionnez la partie du mur qui doit être ajustée.



7.75 BIMMAJESPACE (commande)

Recalcule un espace BIM qui n'est plus à jour.





Icône :

7.75.1 Description

Recalcule un espace BIM qui n'est plus à jour, par exemple, après avoir ajouté ou supprimé des entités de contour. Une fois la commande exécutée, sélectionnez tous les espaces à mettre à jour.

Remarque : Seuls les espaces dont la propriété Méthode de mise à jour est définie sur Automatique peuvent être traités.

7.76 BIMMAJEPAISSEUR (commande)

Applique à nouveau au solide l'épaisseur totale d'une composition.



Icône :

7.76.1 Description

Réappliquer l'épaisseur totale d'une composition au solide en sélectionnant ce dernier.

Remarque : Seuls les solides qui doivent être mis à jour sont traités.

7.76.2 Options de la commande

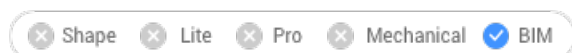
Mise à jour symétrique

Permet de mettre à jour l'épaisseur de manière symétrique ou par rapport à la face de référence (voir la commande BIMATTACHERCOMPOSITION).

Remarque : Si l'épaisseur est mise à jour symétriquement, la position de l'axe du solide est conservée.

7.77 BIMMUR (commande)

Crée des solides classifiés comme **Mur**.



Icône :

7.77.1 Description

La commande vous permet de créer facilement des murs à partir de zéro ou de détecter des murs à partir de nuages de points, alignés sur les axes X ou Y du SCU ou non contraints par ceux-ci. Vous pouvez définir les options dans le panneau contextuel de la commande, ainsi que dans la ligne de commande.

7.77.2 Méthode

Lancez la commande pour ouvrir le panneau contextuel de commande **Mur**.



Remarque : Pour placer les murs plus facilement, activez le mode **Vue de dessus (TVM)** avant de lancer la commande en cliquant sur un disque d'étage (🌀) dans la **barre d'étage** (voir l'article sur **La barre d'étage**).

Il existe trois méthodes pour créer des murs :

- Placer des murs simples, limités par l'axe X/Y ou par un angle fixe.
- Dessiner des murs multiples, sans être limité par l'axe X/Y.
- Sélectionner les entités dans le dessin à extruder sous forme de murs.

En mode **Mur simple**, le mur actuel s'étend automatiquement à tous les murs visibles dans la vue courante. Le résultat peut donc être un mur dont :

- les deux extrémités sont fixées à d'autres murs ;
- une seule extrémité est fixée à un autre mur, et vous pouvez spécifier dynamiquement la longueur du mur actuel ;
- aucune des extrémités n'est attachée à d'autres murs, et vous pouvez définir une valeur dans le champ **Longueur libre du mur**.

Utilisez le widget **Assistant raccourcis** pour modifier la direction du mur simple courant. Appuyez sur la touche **Ctrl** pour alterner les options qui s'affichent.



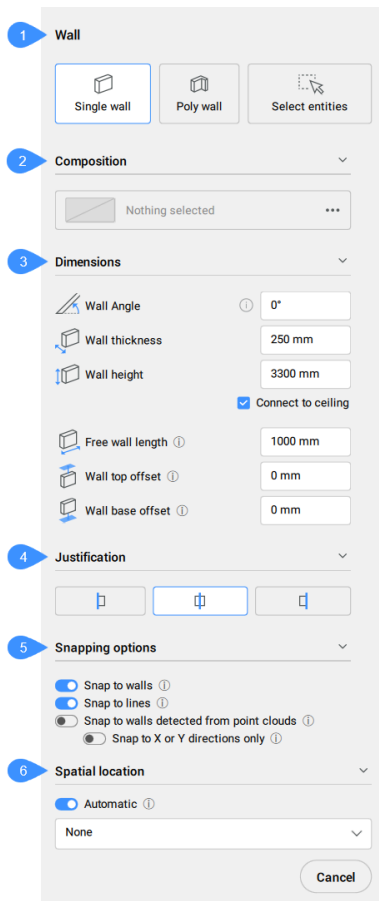
Remarque : Le widget **Assistant raccourcis** s'affiche si la variable système **HOTKEYASSISTANT** est définie sur 1 et que la case **Afficher les raccourcis pour les options de BIMMUR** est cochée dans la boîte de dialogue **Configuration de l'assistant raccourcis** (voir l'article sur le widget **Assistant raccourcis**).

Utilisez les cotes dynamiques pour définir le point d'insertion avec plus de précision. Ces cotes indiquent les distances entre le mur simple courant et les autres murs parallèles. Appuyez sur la touche **TAB** pour passer d'une cote à l'autre et les définir manuellement.

Remarque : Les cotes dynamiques s'affichent si l'option **Saisie dynamique (DYN)** est **activée** (voir l'article sur la **Saisie dynamique**).

Utilisez les cotes de sélection pour repositionner le mur sélectionné par rapport aux murs et/ou colonnes détectés les plus proches ou aux autres points de référence pratiques (voir l'article **Cotes de sélection**).

7.77.3 Options du panneau Contexte de commande



The screenshot shows the 'Wall' command dialog box with the following sections and annotations:

- 1 Wall:** Contains three buttons: 'Single wall', 'Poly wall', and 'Select entities'.
- 2 Composition:** A dropdown menu currently showing 'Nothing selected'.
- 3 Dimensions:** Contains several input fields:
 - 'Wall Angle' set to 0°
 - 'Wall thickness' set to 250 mm
 - 'Wall height' set to 3300 mm, with a checked 'Connect to ceiling' option.
 - 'Free wall length' set to 1000 mm
 - 'Wall top offset' set to 0 mm
 - 'Wall base offset' set to 0 mm
- 4 Justification:** Three buttons for alignment: left, center, and right.
- 5 Snapping options:** Four checkboxes:
 - 'Snap to walls' (checked)
 - 'Snap to lines' (checked)
 - 'Snap to walls detected from point clouds' (unchecked)
 - 'Snap to X or Y directions only' (unchecked)
- 6 Spatial location:** A dropdown menu set to 'Automatic'.

A 'Cancel' button is located at the bottom right of the dialog.

- 1 Mode de création
- 2 Composition
- 3 Cotation
- 4 Justification
- 5 Options d'accrochage
- 6 Emplacement géographique

Mode de création

Permet de choisir une méthode pour créer le ou les murs courants.

Mur simple

Crée des murs simples alignés sur X ou Y.

Mur poly

Crée un mur en forme de polyligne, non contraint par l'axe X ou Y. Vous pouvez définir le nouveau mur en dessinant manuellement une polyligne.

Sélectionner les entités

Permet de sélectionner des polygones dans le dessin à partir desquelles les nouveaux murs seront créés.



Composition

Cliquez sur le bouton Parcourir (...) pour ouvrir la boîte de dialogue **Compositions** qui vous permet de définir la composition courante du mur. Par défaut, les compositions de type **Mur** s'affichent. Vous pouvez modifier ce filtre dans la boîte de dialogue **Compositions**.

Cotation

Permet de définir les dimensions du mur courant.

Angle du mur

Définit la direction du mur courant. Disponible uniquement pour le mode **Mur simple**.

Épaisseur du mur

Définit l'épaisseur du mur courant.

Remarque : Lorsqu'une composition d'épaisseur fixe ou minimale est sélectionnée, le champ de saisie de l'épaisseur est limité en conséquence.

Hauteur du mur

Définit la hauteur du mur courant.

Connexion au plafond

Remplit automatiquement le champ **Hauteur du mur** en recherchant les solides au-dessus du mur auxquels se connecter. Quand il n'y a pas de solides au-dessus du mur créé, par défaut, la **hauteur du mur** sera utilisée.

Longueur libre du mur

Définit la longueur libre du mur courant. Disponible uniquement pour le mode **Mur simple**.

Décalage - haut du mur

Définit le décalage en haut du mur courant par rapport à la dalle supérieure.

Remarque : Cette option devient indisponible lorsque l'option **Connexion au plafond** est **désactivée**.

Décalage - base du mur

Définit le décalage à la base du mur courant par rapport à la dalle inférieure.

Justification

Il existe trois options de justification : gauche, centre et droite. Par défaut, la justification est centrée. Pour la modifier, cliquez sur une autre option de justification.

Options d'accrochage

Active et désactive plusieurs options d'accrochage de mur. Disponible uniquement pour le mode **Mur simple**.

Accrochage aux murs

Accroche le curseur du mur sur les murs et les extensions existants.

Accrochage aux lignes

Accroche le curseur du mur aux lignes existantes, qu'elles soient simples ou double. Pour les lignes doubles, la distance qui les sépare correspond à l'épaisseur du mur.

Accrochage aux murs détectés à partir de nuages de points

Accroche le curseur sur les murs voisins détectés à partir d'un nuage de points sous-jacent et adopte leur épaisseur et leur direction.



Remarque : Lorsque vous fixez des murs extérieurs, l'épaisseur du mur courant est définie par la valeur spécifiée dans le champ **Épaisseur du mur**.

Accrochage uniquement sur les directions X ou Y

Autorise uniquement l'accrochage du mur courant sur l'axe X ou Y.

Remarque : L'ordre dans lequel les options d'accrochage sont présentes dans le panneau contextuel des commandes représente leur application hiérarchique.

Emplacement géographique

Vous pouvez accepter l'emplacement géographique attribué automatiquement ou en définir un nouveau en sélectionnant une option dans le menu déroulant.

Automatique

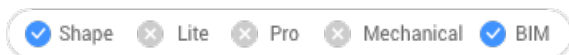
Copiez l'emplacement géographique de la dalle sous-jacente la plus proche

Remarque : La sélection d'un autre emplacement spatial que celui attribué automatiquement **désactive** l'option **Automatique**.

Remarque : Les options du panneau contextuel de commande et du widget **Assistant raccourcis** reflètent les options de la ligne de commande.

7.78 BIMCREERFENETRE (commande)

Crée une fenêtre ou une ouverture entièrement paramétrique, en fonction d'un contour fermé.



Icône :

7.78.1 Description

Crée des fenêtres paramétriques en utilisant comme profil toute entité telle qu'un contour, une polyligne fermée ou une grille.

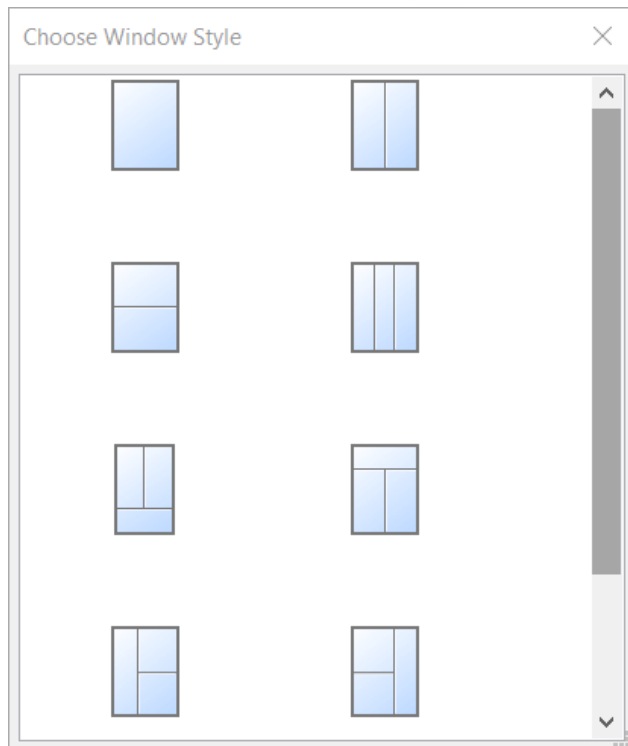
Remarque : Une série de paramètres est créée, qui peut être modifiée dans la section **Paramètres** du panneau **Propriétés**.

7.78.2 Options de la commande

Fenêtre

Crée une entité de fenêtre BIM. Une ouverture dans le solide sur lequel repose l'entité profil est créée automatiquement. La boîte de dialogue **Choisir le style de fenêtre** s'ouvre et vous pouvez choisir le style de fenêtre.

Une série de paramètres est créée, qui peut être modifiée dans la section Paramètres du panneau Propriétés. Les fenêtres et ouvertures rectangulaires ont un paramètre W (largeur) et H (hauteur).

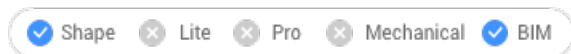


Ouverture

Crée une ouverture dans le solide sur lequel repose l'entité profil. L'ouverture est créée par un solide sur le calque **BC_SUBTRACT**. Ce calque est gelé par défaut. Dégelez-le pour sélectionner l'ouverture.

7.79 -BIMCREERFENETRE (commande)

Crée une fenêtre ou une ouverture entièrement paramétrique, en fonction d'un contour fermé.



7.79.1 Description

Crée des fenêtres paramétriques en utilisant comme profil toute entité telle qu'un contour, une polyligne fermée ou une grille.

Remarque : Cette commande fonctionne dans la ligne de commande.

7.79.2 Options de la commande

Fenêtre





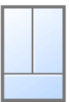




Crée une entité Fenêtre BIM. Une ouverture dans le solide sur lequel repose l'entité du profil est créée automatiquement.

Ouverture

Crée une ouverture dans le solide sur lequel repose l'entité profil. L'ouverture est créée par un solide sur le calque **BC_SUBTRACT**. Ce calque est gelé par défaut. Dégelez-le pour sélectionner l'ouverture.

Type de panneau



 Unique	 Double vertical	 Double horizontal
 Triple vertical	 Triple bas	 Triple haut
 Triple gauche	 Triple droit	 Triple horizontal

7.80 BIMFENETREMAJ (commande)

Met à jour l'ouverture pratiquée par une fenêtre ou une porte dans un solide.



Icône : 

7.80.1 Description

Met à jour l'ouverture créée par une fenêtre ou une porte au cas où la définition a changé de telle manière que l'ouverture n'a pas été correctement mise à jour automatiquement.

7.80.2 Options de la commande

Mode

Permet de sélectionner la face de placement, qu'elle soit automatique ou manuelle.

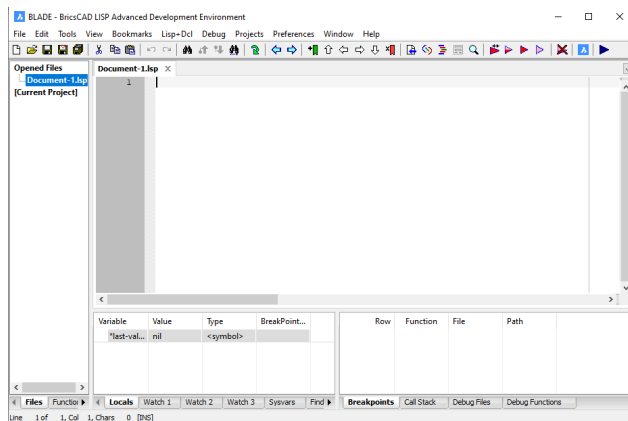
7.81 BLADE (commande)

Ouvre l'**Environnement de développement avancé BricsCAD LISP** (BLADE).



7.81.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Environnement de développement avancé BricsCAD LISP** (BLADE) pour éditer et déboguer les applications LISP de manière interactive. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.



7.82 BLCOMPOSITIONS (commande)

Ouvrir la boîte de dialogue **Compositions**.

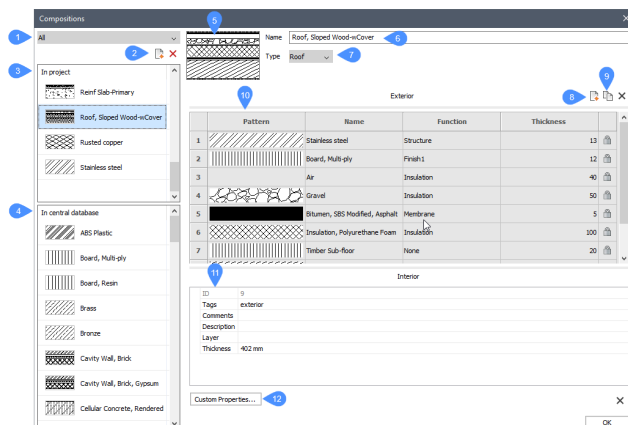


Icône :

7.82.1 Description

Ouvrir la boîte de dialogue **Compositions** pour créer et gérer des compositions BIM.

La boîte de dialogue **Compositions** vous permet de créer, modifier et supprimer des compositions.



- 1 Sélection de la catégorie de composition
- 2 Nouvelle composition
- 3 Dans le projet
- 4 Dans la base de données centrale
- 5 Volet aperçu
- 6 Nom
- 7 Type
- 8 Ajouter une couche



- 9 Dupliquer la couche
- 10 Grille de structure
- 11 Grille de propriétés
- 12 Personnaliser

7.82.2 Sélection de la catégorie de composition

Les catégories de compositions sont utilisées pour filtrer la liste des compositions.

Cliquez sur le bouton déroulant et choisissez l'une des catégories disponibles : **Tout**, **Générique**, **Toit**, **Dalle** et **Mur**.

7.82.3 Nouvelle composition

Cliquez sur ce bouton pour créer une nouvelle composition.

7.82.4 Dans le projet

Affiche les compositions de la catégorie sélectionnée dans la base de données Projet.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une composition pour ajouter une nouvelle composition, la dupliquer, la supprimer ou la copier dans la base de données (bibliothèque).

Remarque : Les compositions qui sont utilisées dans le projet ne peuvent pas être supprimées de la base de données du projet.

7.82.5 Dans la base de données centrale

Affiche les compositions de la catégorie sélectionnée dans la base de données centrale.

Cliquez avec le bouton droit sur une composition pour ajouter une nouvelle composition, dupliquer, supprimer ou copier dans un projet.

7.82.6 Volet aperçu

Affiche l'aperçu de la composition sélectionnée.

7.82.7 Nom

Affiche le nom de composition sélectionné. Vous pouvez modifier le nom par défaut.

7.82.8 Type

Affiche la catégorie de la composition sélectionnée. Vous pouvez cliquer sur le bouton déroulant et sélectionner une nouvelle catégorie. Les catégories disponibles sont les suivantes : **Générique**, **Toit**, **Dalle**, et **Mur**.

7.82.9 Ajouter une couche

Ouvre la boîte de dialogue **Matériaux physiques** qui vous permet de choisir un matériau dans la base de données de la bibliothèque ou de projet.



7.82.10 Dupliquer la couche

Insère une copie de la couche sélectionnée.

7.82.11 Grille de structure

Affiche le matériau et l'épaisseur des couches de la composition. La couche supérieure (extérieure) est appliqué à la référence du solide.

Les couches d'une composition sont commandées de l'extérieur (haut) à l'intérieur (bas). Vous pouvez faire glisser le numéro de couche sur la position souhaitée pour modifier l'agencement.

1	2	3	4	
Pattern	Name	Function	Thickness	
1	Facing Bricks, Hand-fc Structure		90	
2	Air	Insulation	40	
3	Insulation, Polyuretha Insulation		50	
4	Supporting Wall, Brick Structure		140	
5	Gypsum Board	Finish2	12	

- 1 Motif
- 2 Nom
- 3 Fonction
- 4 Épaisseur
- 5 Verrouiller/Déverrouiller l'épaisseur

Motif

Affiche un aperçu de la couche. Double-cliquez sur le champ **Motif** pour modifier l'aspect de la boîte de dialogue **Matériaux physiques**.

Nom

Affiche le nom de la couche. Double-cliquez sur le champ **Nom** pour le modifier dans la boîte de dialogue **Matériaux physiques**.

Fonction

Vous pouvez sélectionner une fonction dans la liste déroulante. Les fonctions disponibles sont les suivantes : **Aucun**, **Structure**, **Substrat**, **Isolation**, **Finition1**, **Finition2** et **Membrane**.

Épaisseur

Cliquez sur le champ **Épaisseur** pour modifier l'épaisseur d'une couche.

Remarque : Vous ne pouvez modifier l'épaisseur de la couche que si la propriété **Épaisseur variable** de la boîte de dialogue **Matériaux physiques** est réglée sur **Oui**.

Verrouiller/Déverrouiller l'épaisseur

Vous pouvez cliquer sur le bouton **Verrouiller/Déverrouiller** pour modifier son statut.

Remarque : Une seule couche d'une composition peut avoir une épaisseur non verrouillée. Par conséquent, l'épaisseur totale d'une composition peut être :

- **Fixe** : toutes les couches ont des épaisseurs verrouillées.
- **Minimale** : la composition contient au moins deux couches et contient une couche avec une épaisseur non verrouillée. L'épaisseur minimale est égale à la somme des épaisseurs des couches verrouillées.



- **Libre** : la composition contient un seul pli dont l'épaisseur est déverrouillée.

Remarque : L'épaisseur d'une couche ne peut être déverrouillée que si la propriété **Épaisseur variable** de la boîte de dialogue **Matériaux physiques** est réglée sur **Oui**.

7.82.12 Grille de propriétés

Affiche les propriétés de la composition sélectionnée comme les balises, les commentaires, la description, le calque, l'épaisseur et la personnalisation.

Balises

Sélectionnez le champ **Étiquettes** et saisissez de nouvelles étiquettes, séparées par des virgules. Les étiquettes sont sensibles à la casse.

Cliquez sur le bouton **Parcourir** à côté du champ **Étiquettes** pour ouvrir la boîte de dialogue **Étiquettes**.

Comments

Optionnellement, vous pouvez ajouter des commentaires à la composition sélectionnée.

Description

Optionnellement, vous pouvez ajouter une description à la composition sélectionnée.

Calque

Optionnellement, vous pouvez attribuer un calque de la liste déroulante à la composition sélectionnée.

Épaisseur

Affiche l'épaisseur totale d'une composition, égale à la somme des épaisseurs des plis de composition.

7.82.13 Personnaliser

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner/Créer une propriété personnalisée**. Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées pour les compositions.

7.83 MARQUES (commande)

Active/désactive la variable système MARQUES.



Alias : BM

7.83.1 Description

Bascule la variable système BLIPMODE pour afficher ou masquer les marques qui indiquent les endroits que vous avez choisis dans le dessin. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe: 'BLIPMODE.

- **Activé** : active la variable système MARQUES
- **Désactivé** : désactive la variable système MARQUES
- **Inverser** : passe la variable système MARQUES à l'opposé du réglage actuel

7.84 BLMATERIAUX (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Matériaux physiques**.



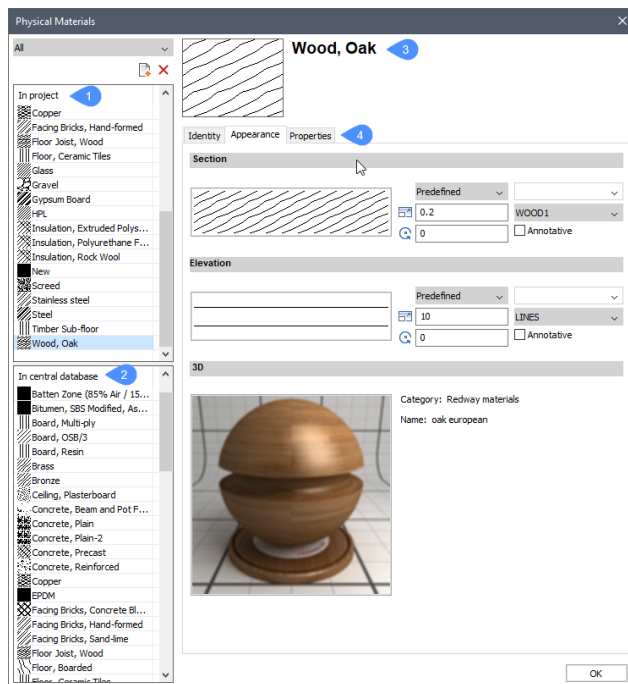


Icône : 

7.84.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Matériaux physiques** pour créer et modifier des définitions de matériaux dans la bibliothèque ou le projet.

La boîte de dialogue **Matériaux physiques** ouvre la bibliothèque Matériaux physiques dans le projet en cours et la base de données centrale.



- 1 Dans le projet
- 2 Dans la base de données centrale
- 3 Nom du matériau
- 4 Onglets de spécification des matériaux

7.84.2 Dans le projet

Affiche tous les matériaux qui sont actuellement chargés dans le projet.

7.84.3 Dans la base de données centrale

Affiche tous les matériaux qui sont chargés dans la base de données centrale.

7.84.4 Nom du matériau

Affiche le nom du matériau sélectionné.



7.84.5 Onglets de spécification des matériaux

Onglets de spécification des matériaux

Répertorie les spécifications plus larges du matériau sélectionné en trois onglets.

Identité

- **Nom** : spécifie le nom du matériau.
- **Classe** : indique la classe de matériau à laquelle appartient le matériau.
- **Description** : affiche une brève description du matériel.

Aspect

- **Section** : spécifie le motif de hachures utilisé pour afficher le matériau dans une vue en coupe.
- **Élévation** : spécifie le modèle de hachure utilisé pour afficher le matériau dans une élévation.
- **3D** : montre la texture tridimensionnelle du matériau qui sera utilisée dans toutes les vues 3D.

Propriétés

Spécifie des propriétés supplémentaires du matériau, telles que la densité.

7.85 BLOC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une définition de bloc**.

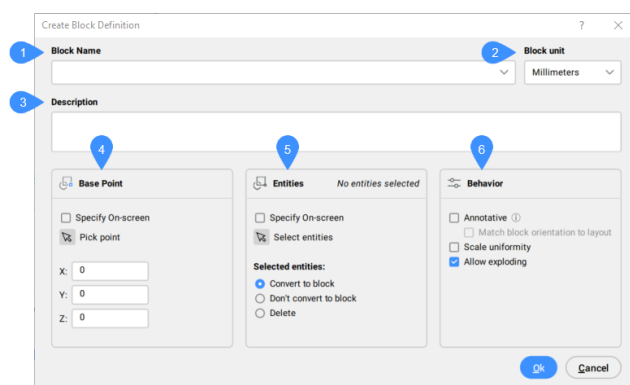


Icône :

Alias : B

7.85.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une définition de bloc** pour créer une définition de bloc dans le dessin actuel.



- 1 Nom de bloc
- 2 Unité de bloc
- 3 Description
- 4 Point de base
- 5 Entités



6 Comportement

7.85.2 Nom de bloc

Spécifie le nom du bloc.

7.85.3 Unité de bloc

Met correctement à l'échelle le bloc lorsque la définition de bloc est insérée dans un dessin dont les unités sont différentes de celles du dessin dans lequel le bloc a été créé. Plus précisément, dans laquelle la variable INSUNITS diffère.

7.85.4 Description

Fournit une description du bloc (facultatif).

7.85.5 Point de base

Modifie les propriétés du point de base de la définition du bloc. À ce stade, le bloc est inséré à l'aide de la commande INSERT.

Spécifier à l'écran

Permet de définir le point de base dans l'espace modèle après avoir cliqué sur le bouton **OK**, si la case est cochée.

Choisir un point

Vous permet de choisir un point dans le dessin pour le point de base du bloc. Vous pouvez également saisir les coordonnées X,Y,Z dans le dessin.

X/Y/Z

Définit les coordonnées où le bloc doit être inséré. La coordonnée Z est généralement facultative.

7.85.6 Entités

Sélectionne les entités qui composent le bloc.

Spécifier à l'écran

Permet de sélectionner les entités dans l'espace du modèle après avoir cliqué sur le bouton **OK**, si la case est cochée.

Remarque : Éventuellement, incluez COURBESREFERENCE lors de la sélection d'entités, ce qui permet d'aligner automatiquement un bloc lors de l'insertion.

Sélectionner les entités

Sélectionnez une ou plusieurs entités dans le dessin.

Entités sélectionnées

Définit comment les entités sont transformées en un bloc.

Convertir en bloc

Les entités sélectionnées sont converties en un bloc. Il s'agit de l'option par défaut.

Ne pas convertir en bloc

Les entités sélectionnées sont conservées en tant qu'entités, et la définition de bloc est créée dans le dessin.



Supprimer

Les entités sélectionnées sont supprimées après la création de la définition de bloc.

Remarque : L'option **Convertir en bloc** est la plus efficace.

7.85.7 Comportement

Annotatif

Définit la propriété annotative du bloc. Ce type de bloc doit être créé lorsque l'échelle d'annotation dans l'espace modèle ou l'espace papier est de 1:1. En étant annotatif, le bloc se met automatiquement à l'échelle en fonction du facteur d'échelle de l'annotation en cours.

Choisissez si vous voulez que le bloc suive une mise à l'échelle annotative :

- **Option activée** - le bloc s'adapte à l'échelle annotative en vigueur. L'option Uniformité de l'échelle est grisée (non disponible).
- **Option désactivée** - le bloc suit le facteur d'échelle que vous lui avez attribué lors de la commande INSERER.

Remarque : Les échelles d'annotation prises en charge d'un attribut de bloc sélectionné peuvent être modifiées à partir du panneau **Propriétés**, même lorsque sa référence de bloc propriétaire n'est pas annotative.

&Faire correspondre l'orientation du bloc à la présentation

Détermine si les blocs annotatifs correspondent à l'orientation de la présentation.

- **Option activée** : les blocs annotatifs s'affichent à la verticale, quelle que soit l'orientation de la fenêtre d'affichage.
- **Option désactivée** : les blocs annotatifs correspondent à l'orientation de la fenêtre d'affichage.

Mettre à l'échelle uniformément

Détermine si les blocs peuvent être mis à l'échelle de manière non uniforme. Cette option n'est pas disponible pour les blocs à échelle annotative.

- **Option activée** - Les facteurs d'échelle X, Y et Z des blocs sont les mêmes. Cela évite que les blocs soient déformés.
- **Option désactivée** - peuvent être insérés avec des facteurs d'échelle X, Y et Z différents. Ceci est utile pour les objets qui peuvent avoir des dimensions différentes, comme les plateaux de table de taille différente.

Autoriser la décomposition

Détermine si les utilisateurs peuvent décomposer le bloc après l'avoir inséré. Lorsqu'un bloc est décomposé, il perd son statut de bloc et les entités individuelles peuvent être modifiées.

Conseil : Pour modifier les entités d'un bloc non décomposé, utilisez la commande MODIFBLOC.

- **Option activée** : le bloc peut être décomposé après avoir été inséré, avec la commande DECOMPOS.
- **Option désactivée** : les blocs ne peuvent pas être décomposés. Vous pouvez modifier cette propriété avec la commande EXPBLOCS, voir la section Blocs.

7.86 -BLOC (commande)

Regroupe les entités en un bloc.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Alias : -B

7.86.1 Méthode

Indiquez si le bloc doit suivre la mise à l'échelle annotative et correspondre à l'orientation de la fenêtre.

Remarque : Éventuellement, incluez COURBESREFERENCE lors de la sélection d'entités, ce qui permet d'aligner automatiquement un bloc lors de l'insertion.

7.86.2 Options de la commande

Nom du nouveau bloc

Spécifie le nom d'un nouveau bloc.

?

Liste les noms des blocs existants dans le dessin.

Remarque : Si le nom saisi existe déjà, vous demande si vous voulez redéfinir le bloc. S'il est redéfini, toutes les instances de ce nom de bloc seront modifiées.

Point d'insertion du nouveau bloc

Choisissez un point du dessin ou entrez les coordonnées X, Y et Z.

Remarque : La coordonnée Z est facultative, sa valeur par défaut est 0.

Annotatif

Indique si le bloc doit suivre une mise à l'échelle annotative.

Orientation relative aux feuilles des fenêtres de l'espace papier

Détermine si les blocs annotatifs correspondent à l'orientation de la présentation.

7.87 BLOCK? (commande) (Express Tools)

Liste les entités d'une définition de bloc.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

7.87.1 Méthode

Saisissez un nom de bloc ou appuyez sur Entrée pour sélectionner un bloc dans le dessin, puis spécifiez un type d'entité. La liste des entités s'affiche dans la ligne de commande.

7.88 CONVERTBLOC (commande)

Convertit un bloc dynamique en un bloc paramétrique .

✗ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

Alias : PBLOCKASSIST, PARAMETRICBLOCKASSIST



7.88.1 Description

Convertit des blocs dynamiques en blocs paramétriques . Lorsque la commande est lancée, la boîte de dialogue **Convertir8 des blocs** s'affiche.

7.88.2 Méthode

Dans la plupart des cas, les fonctions suivantes des blocs dynamiques sont prises en charge pour la conversion : les actions de visibilité, d'étirement et de déplacement à une poignée, de retournement ou de rotation ; les actions pour créer un tableau ou pour lancer une recherche ; les actions consécutives ; les actions dépendant de l'historique ; les paramètres des actions d'alignement et les paramètres linéaires à deux poignées, dont l'une n'est pas utilisée ; et la fonction de tableau de blocs.

Remarque : L'historique des blocs dynamiques sera perdu lors de la conversion en blocs paramétriques. Un message d'avertissement concernant l'éventuelle différence d'aspect des références de bloc converties s'affiche.

Remarque : Les actions liées à la rotation ne sont pas encore prises en charge.

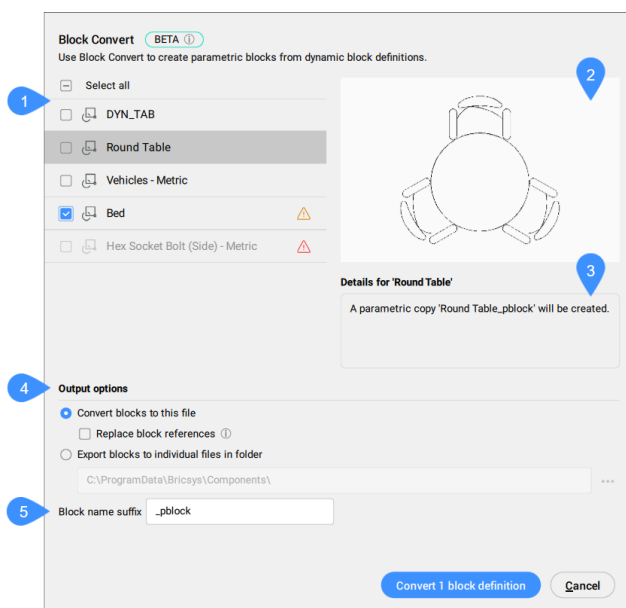
Chaque fonction du bloc dynamique est reconstruite en une ou plusieurs fonctions du bloc paramétrique : états de visibilité, opérations de déplacement ou d'étirement paramétrique, comportement lié des opérations de déplacement et d'étirement paramétriques, opérations de rotation ou retournement paramétrique, courbes de référence, tableaux de conception, formules de paramètres et réseaux associatifs.

Une fois que la boîte de dialogue **Convertir des blocs** s'affiche, tous les blocs dynamiques du dessin en cours sont répertoriés. Cochez tous les blocs à convertir et spécifiez les détails de conversion (emplacement, suffixe).

Présélectionnez les références de blocs dynamiques en sélectionnant les blocs avant de lancer la commande CONVERTBLOC. Les définitions des blocs dynamiques associées aux références sélectionnées seront automatiquement sélectionnées dans la boîte de dialogue **Convertir des blocs**, et l'option de conversion des références sera automatiquement activée.

La boîte de dialogue **Convertir blocs** vous permet de sélectionner les blocs dynamiques dans le dessin en cours à convertir en blocs paramétriques .

Remarque : Cette fonctionnalité est disponible en mode expérimental/bêta. Il est possible que tous les blocs dynamiques ne soient pas correctement reconnus comme des blocs paramétriques.



- 1 Liste des blocs
- 2 Aperçu
- 3 Détails pour
- 4 Options de sortie
- 5 Suffixe du nom du bloc

Liste des blocs

Tous les blocs dynamiques présents dans le dessin actuel sont répertoriés ici. Cochez individuellement les blocs que vous souhaitez convertir en blocs paramétriques ou cochez tous les blocs en cochant l'option **Sélectionner tout**.

Remarque : Les blocs qui ne peuvent pas être convertis ou qui ne peuvent être que partiellement convertis seront indiqués à l'aide d'un signe d'avertissement rouge ou jaune respectivement.

Aperçu

Affiche un aperçu du bloc sélectionné dans la liste.

Détails pour

Affiche des informations indiquant si le bloc sélectionné peut être converti ou non. Si le bloc ne peut pas être converti, les fonctionnalités non prises en charge sont répertoriées.

Certains blocs peuvent être convertis avec une perte partielle d'informations. Dans ce cas, des messages d'avertissement s'affichent dans la section des détails.

Options de sortie

Convertir les blocs en ce fichier

Convertit les blocs dynamiques en blocs paramétriques dans le fichier actuel.

Remplacer les références des blocs

Si coché, toutes les références de blocs dynamiques sélectionnés seront remplacées par des références de blocs paramétriques. Toutes les valeurs de paramètres seront conservées.



Remarque : Cette option n'est disponible que si l'option **Exporter les blocs vers des fichiers individuels dans un dossier** n'est pas cochée.

Exporter les blocs vers des fichiers individuels dans un dossier

Cochez cette case pour exporter les blocs convertis dans le dossier spécifié. L'exportation de blocs vers le dossier `C:\ProgramData\Bricsys\Components` par défaut rend les blocs accessibles via le panneau **Bibliothèque**. Cliquez sur le bouton **Parcourir...** qui ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un dossier pour enregistrer les blocs exportés** pour spécifier un autre dossier.

Suffixe du nom du bloc

Permet de modifier le suffixe par défaut du nom du bloc. Le dernier nom utilisé pour le suffixe est mémorisé.

7.89 ICONBLOC (commande)

Crée et met à jour les bitmaps d'aperçu de blocs et les stocke dans le dessin.



7.89.1 Méthode

Saisissez le ou les noms du ou des blocs à traiter. Séparez les noms de blocs par des virgules. Vous pouvez utiliser des caractères génériques (? ou *).

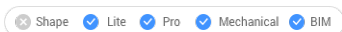
7.89.2 Options de la commande

*

Sélectionner tous les blocs.

7.90 BLOCIFIER (commande)

Convertit un ensemble identique d'entités (2D ou 3D) en références de bloc.



Icône :

7.90.1 Description

Recherche dans le dessin un ensemble identique d'entités (2D ou 3D) et les remplace par des références de blocs.

7.90.2 Méthode

Il existe trois méthodes pour utiliser la commande BLOCIFIER :

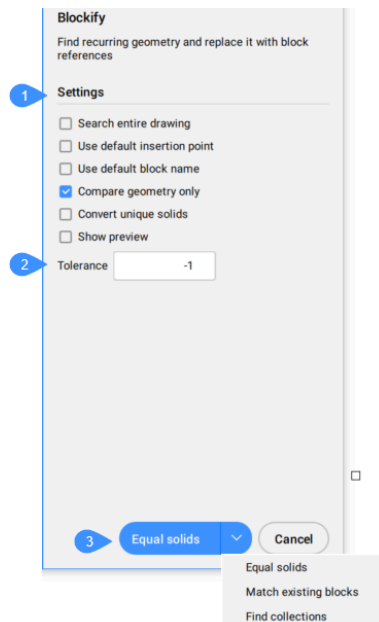
- Convertir les entités 2D et 3D en blocs.
- Convertir les solides de forme identique en blocs.
- Trouver des collections de blocs existants.
- Faire correspondre la géométrie aux définitions de blocs existantes.

Remarque : Pour remplacer les modèles de bloc par des tableaux d'entités, utilisez la commande RESEAUDETECT.



Si un jeu de sélection est actif lors du lancement de la commande, les paramètres actuels des variables système BLOCKIFYMODE et BLOCKIFYTOLERANCE sont utilisés pour exécuter la commande.

Si aucun jeu de sélection n'est actif lors du lancement de la commande, le panneau Contexte de commande s'ouvre et affiche les options des **Paramètres**, ainsi que le dernier flux de travail utilisé. Vous pouvez modifier les paramètres des variables système BLOCKIFYMODE et BLOCKIFYTOLERANCE à l'aide des options qui s'affichent dans l'onglet.



- 1 Paramètres
- 2 Tolérance
- 3 Flux de travail

Paramètres

Affiche tous les paramètres disponibles dans la variable système BLOCKIFYMODE avec leur état actuel et vous permet de les modifier :

Rechercher dans tout le dessin

Utilise le dessin entier comme espace de recherche.

Utiliser le point d'insertion par défaut

Laisse l'application définir automatiquement le point d'insertion lors de la création de nouvelles définitions de bloc.

Utiliser le nom de bloc par défaut

Utilise le nom de bloc par défaut tel que spécifié dans les paramètres.

Comparer la géométrie uniquement

Ignorer la couleur, le calque, le type de ligne, l'échelle, le poids et l'épaisseur, la transparence, le style de tracé et les propriétés des matériaux lors de la comparaison des entités.

Convertir des solides uniques

Convertit également les solides en blocs lorsqu'ils n'apparaissent qu'une seule fois.



Afficher l'aperçu

Affiche les correspondances dans le dessin et dans le panneau Contexte de commande. Sélectionnez les correspondances que vous souhaitez remplacer par des références de bloc.

Tolérance

Permet de modifier la valeur actuelle de la variable système BLOCKIFYTOLERANCE qui spécifie la tolérance relative pour déterminer si deux entités sont égales.

Flux de travail

Affiche le dernier flux de travail utilisé. En appuyant sur la flèche de droite, vous pouvez choisir l'un des flux de travail :

- Solides identiques
- Faire correspondre les blocs existants
- Trouver des collections

7.90.3 Options de la commande

Rechercher de solides identiques

Recherche dans le dessin (ou dans la sélection) des solides de même forme et les remplace par des références de bloc des définitions de bloc nouvellement créées. Si un solide correspond à une définition de bloc existante, la référence du bloc de remplacement pointe vers cette définition de bloc.

Remarque : Cette option n'est pas disponible dans le niveau de licence Lite.

Sélectionnez l'espace de recherche ou choisissez l'ensemble du dessin comme espace de recherche.

Spécifier le nom du bloc ou <Entrée pour utiliser le nom par défaut> :

Permet de spécifier un nom de bloc ou d'utiliser le nom par défaut. Si vous choisissez d'utiliser le nom par défaut, des définitions de bloc portant des noms tels que **Bloc**, **Bloc1**, **Bloc2** etc. sont créées.

Remarque : Si BLOCIFIER est utilisé sur les entités BIM, il vérifie la propriété Nom BIM de tous les solides classés BIM égaux et essaie de trouver la sous-chaîne commune la plus longue pour l'utiliser comme nom de définition de bloc.

L'option **Recherche de solides identiques** ouvre le panneau Contexte de commande affichant les paramètres **Correspondances**.

Les correspondances peuvent être visualisées dans le dessin en cliquant sur le nom des groupes dans le panneau. Utilisez les options **Sélectionner tout** et **Effacer la sélection** du panneau, ainsi que les touches **Maj** et **Ctrl**, pour ajouter ou supprimer des groupes à la sélection de l'aperçu.



Blockify
Find recurring geometry and replace it with block references

Matches

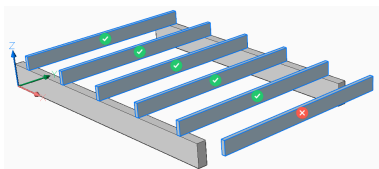
2 groups of equal solids found.

Groups: [Select all](#) / [Clear selection](#)

<input type="checkbox"/>		Block	2 matches (0 toggled)
<input checked="" type="checkbox"/>		Block 1	6 matches

[Replace 6 matches](#) [Cancel](#)

Sélectionnez les éléments à remplacer par une référence de bloc en cochant les cases de groupe dans le panneau et en cliquant sur les signes individuels dans le dessin.



Trouver des collections

Recherche des ensembles identiques de références de blocs et vous permet de choisir ceux à partir desquels créer de nouvelles définitions de blocs imbriqués. Les collections des ensembles sélectionnés sont ensuite remplacées par des références en bloc de ces définitions.

L'option **Trouver des collections** ouvre le panneau Commande de contexte affichant les **Options**, **Collections** et **Details**.

Find Collections
Find collections of block references and combine them into a new block.

Options

Maximum gap: 0.00 cm [Recalculate](#)

Collections

Select a set of collections:

3 collections 5 entities each	2 collections 4 entities each	3 collections 3 entities each

Some collections overlap with others. You need to remove overlapping collections before creating the collection.

☒ Highlight overlapping collections

Details

☒ Show < 1 of 3 > [Remove](#) [Reset](#)

Block Name:

[Create](#) [Cancel](#)



Remarque : Avec un grand nombre d'entités en entrée, le calcul de toutes les collections possibles peut prendre beaucoup de temps. Vous pouvez appuyer sur **Esc** pour annuler le calcul à tout moment, et choisir parmi les collections trouvées jusqu'à présent.

Écart maximum

Augmente l'écart autorisé entre les entités pour trouver une collection plus complexe.

Par exemple : Si un dessin contient plusieurs références de blocs de bureaux et de chaises, vous pouvez trouver une collection de ces deux éléments en définissant l'écart maximal entre un bureau et une chaise.

Recalculer

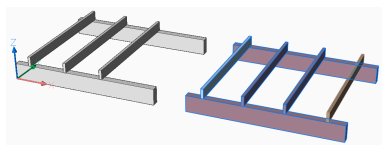
Recalcule les collections sur la base du nouvel écart maximal.

Collections

Affiche les ensembles de collections trouvés. Sélectionnez l'ensemble de collections à partir duquel vous souhaitez créer la référence au bloc imbriqué.

Remarque :

- Un message s'affiche si l'ensemble sélectionné contient des collections qui se chevauchent. Les collections qui se chevauchent sont des collections qui ont au moins un solide en commun. Sélectionnez les collections qui se chevauchent à supprimer afin de pouvoir créer le nouveau bloc.
- Les collections qui se chevauchent sont mises en évidence si l'option **Mettre en évidence les collections qui se chevauchent** est cochée.



Détails

Cochez l'option **Afficher** pour mettre en évidence une collection à la fois dans l'ensemble de collections et la faire défiler à l'aide des flèches. Utilisez le bouton **Zoom Avant** pour étendre la vue à la collection sélectionnée.

Supprimer

Supprime la collection actuellement mise en évidence de l'ensemble des collections.

Réinitialiser

Réinitialise les collections initialement trouvées dans l'ensemble de collections, en ajoutant à nouveau toutes les collections qui ont été supprimées.

Remarque : Après avoir créé une référence de bloc, les collections sont recalculées en tenant compte de la référence de bloc nouvellement créée. Ainsi, certaines des configurations de jeux de collections trouvées précédemment ne sont plus disponibles.

Recherche de blocs existants

Recherche dans le dessin (ou dans la sélection) une géométrie correspondant aux définitions de blocs existantes. L'option **Recherche de blocs existants** ouvre le panneau Contexte de commande affichant les paramètres **Concordance**.

Les correspondances peuvent être visualisées dans le dessin en cliquant sur le nom des groupes dans le panneau. Utilisez les options **Sélectionner tout** et **Effacer la sélection** du panneau, ainsi que les touches **Maj** et **Ctrl**, pour ajouter ou supprimer des groupes à la sélection de l'aperçu.



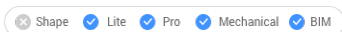
Sélectionnez les éléments à remplacer par une référence de bloc en cochant les cases de groupe dans le panneau et en cliquant sur les signes individuels dans le dessin.

[options de sélection (?)]

Permet de choisir l'une des méthodes répertoriées pour ajouter des entités au jeu de sélection.

7.91 BLOCKREPLACE (commande)

Remplace les définitions des blocs.



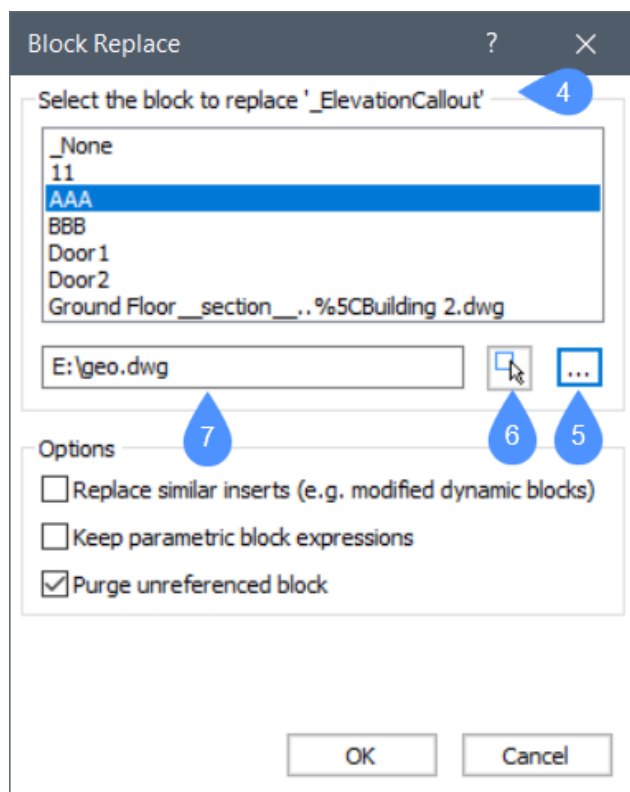
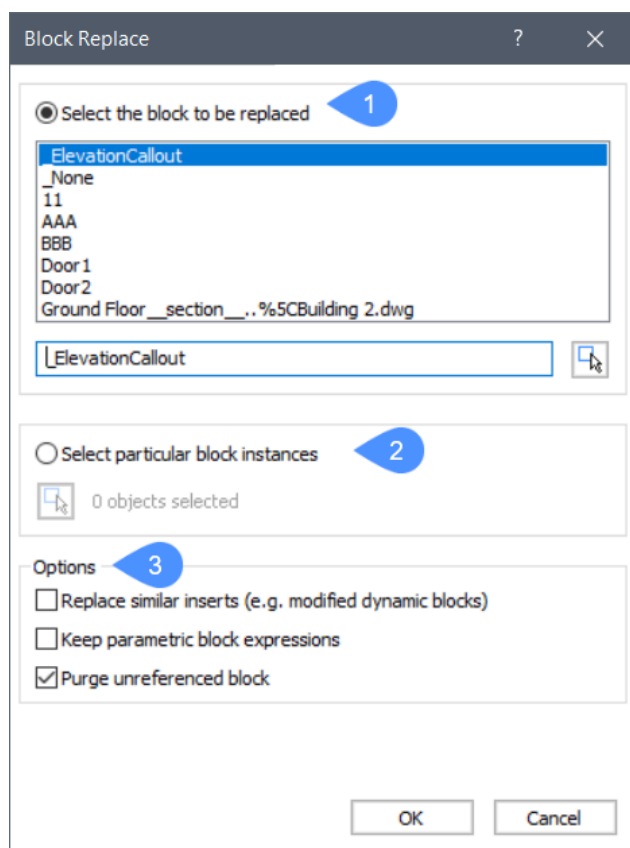
Icône :

7.91.1 Méthode

Cette commande affiche la boîte de dialogue **Remplacer le bloc**.

Remarque :

- Les instances modifiées (anonymes) de blocs dynamiques ne peuvent pas être sélectionnées par leur nom.
- Les blocs avec des dépendances externes ne peuvent pas être remplacés.
- Lorsqu'un bloc avec attributs est remplacé par un bloc sans attributs, la référence du bloc remplacé conserve les anciens attributs.
- Lorsqu'un bloc sans attributs est remplacé par un bloc avec attributs, la référence du bloc remplacé n'insère pas de nouveaux attributs.
- Lorsqu'un bloc annotatif est remplacé par un bloc non annotatif, la référence du bloc conserve l'ancien gestionnaire de données contextuelles et les échelles d'annotation dans le dictionnaire d'extensions.
- Lorsqu'un bloc non annotatif est remplacé par un bloc annotatif, ajoute immédiatement les données contextuelles, conformément à CANNOSCALE.
- Lorsqu'un bloc dynamique est remplacé par un bloc non dynamique ou un autre bloc dynamique, l'ancien dictionnaire d'extension **AcDbBlockRepresentation** est supprimé de la référence du bloc.
- Les blocs dynamiques remplacés conservent leurs valeurs de paramètre si les blocs de remplacement ont des paramètres portant le même nom et le même type.



1 Sélectionner le bloc à remplacer



- 2 Sélectionne des instances de bloc particulières
- 3 Options
- 4 Sélectionne le bloc qui remplacera les instances de bloc sélectionnées
- 5 Choisir un fichier .dwg ou un fichier .dxf au lieu d'un nom de bloc.
- 6 Sélectionnez un bloc en cliquant dessus.
- 7 Le nom du bloc

7.91.2 Sélectionner le bloc à remplacer

Sélectionne un bloc par nom à remplacer.

Remarque : Notez que les blocs dynamiques modifiés (anonymes) ne peuvent pas être sélectionnés par leur nom.

7.91.3 Sélectionner des instances de bloc particulières

Sélectionne toutes les instances de bloc, y compris les instances de bloc dynamiques modifiées (anonymes) à remplacer.

7.91.4 Options

Remplace insertions similaires

Remplace toutes les instances modifiées (anonymes) et non modifiées du bloc dynamique et toutes les instances du bloc non dynamique sélectionné.

Conserver les expressions de bloc paramétriques

Conserve les expressions des paramètres de l'ancien bloc si le bloc de remplacement possède des paramètres portant des noms identiques.

Purger le bloc non référencé

Supprime les instances de bloc non référencées.

Sélectionner le bloc pour remplacer les instances de bloc sélectionnées

- choisir un nom de bloc dans la liste ;
- (5) rechercher un fichier .dwg ou un fichier .dxf (le nom du fichier sera le nom du bloc) ;
- (6) sélectionner un bloc en cliquant dessus ;
- (7) en tapant un nom de fichier d'un .dwg externe ou un fichier .dxf qui sera utilisé comme un nouveau nom de bloc (par ex. nomFichier.dwg) ou tapez "blockName=nomFichier.dwg" : lorsque le nouveau nom de bloc doit être différent du nom de fichier.
- **Remarque :** nomFichier.dwg peut avoir des blocs avec les mêmes noms que dans le dessin actuel. Dans ce cas, les blocs du fichier ne redéfinissent pas les blocs avec les mêmes noms déjà présents dans le dessin courant.

Remarque : Si le fichier nomFichier.dwg n'est pas situé dans le chemin de recherche du fichier support, vous devez indiquer l'intégralité du chemin.

7.92 -BLOCKREPLACE (commande)

Remplace les définitions des blocs.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.92.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour remplacer les définitions de bloc :

- En remplaçant toutes les instances de bloc.
- En remplaçant des instances de bloc spécifiques.

Remarque :

- Les instances modifiées (anonymes) de blocs dynamiques ne peuvent pas être sélectionnées par leur nom.
- Les blocs avec des dépendances externes ne peuvent pas être remplacés.
- Lorsqu'un bloc avec attributs est remplacé par un bloc sans attributs, la référence du bloc remplacé conserve les anciens attributs.
- Lorsqu'un bloc sans attributs est remplacé par un bloc avec attributs, la référence du bloc remplacé n'insère pas de nouveaux attributs.
- Lorsqu'un bloc annotatif est remplacé par un bloc non annotatif, la référence du bloc conserve l'ancien gestionnaire de données contextuelles et les échelles d'annotation dans le dictionnaire d'extensions.
- Lorsqu'un bloc non annotatif est remplacé par un bloc annotatif, ajoute immédiatement les données contextuelles, conformément à CANNOSCALE.
- Lorsqu'un bloc dynamique est remplacé par un bloc non dynamique ou un autre bloc dynamique, l'ancien dictionnaire d'extension **AcDbBlockRepresentation** est supprimé de la référence du bloc.

7.92.2 Options de la commande

Entrer le nom du bloc à remplacer

Entrez le nom du bloc à remplacer. Les instances modifiées (anonymes) de blocs dynamiques ne peuvent pas être sélectionnées par leur nom.

?

Liste les noms des blocs.

Sélectionner un objet (=)

Sélectionnez une référence de bloc avec le nom de bloc souhaité. Notez que les blocs dynamiques modifiés (anonymes) ne peuvent pas être sélectionnés par leur nom.

options (*)

Répertorie les options de remplacement.

Par nom de bloc

Saisissez le nom du bloc à remplacer. Notez que les blocs dynamiques modifiés (anonymes) ne peuvent pas être sélectionnés par leur nom.

Instances de bloc sélectionnées

Sélectionne toutes les instances de bloc, y compris les instances de bloc dynamiques modifiées (anonymes) à remplacer.



Insertions similaires

Remplace toutes les instances modifiées (anonymes) et non modifiées du bloc dynamique et toutes les instances du bloc non dynamique sélectionné.

Entrer le nom de bloc ou le fichier pour remplacer les entités sélectionnées

Entrez le nom de bloc ou le fichier pour remplacer les entités sélectionnées comme suit :

- blockname: nom d'un bloc déjà défini dans le dessin courant;
- nomFichier.dwg) nom d'un fichier .dwg externe ou un fichier .dxf (le nom du fichier sera utilisé comme nouveau nom de bloc);
- ou tapez "blockName=nomFichier.dwg" : lorsque le nouveau nom de bloc doit être différent du nom de fichier.

Remarque : nomFichier.dwg peut avoir des blocs avec les mêmes noms que dans le dessin actuel. Dans ce cas, les blocs du fichier ne redéfinissent pas les blocs avec les mêmes noms déjà présents dans le dessin courant.

Remarque : Le nom du fichier doit inclure l'intégralité du chemin si le fichier n'est pas situé dans le chemin de recherche du fichier de support.

Entrez le nom de bloc ou le fichier pour remplacer les entités sélectionnées. Le nom du fichier doit inclure l'intégralité du chemin si le fichier n'est pas situé dans le chemin de recherche du fichier de support.

Purger non référencé lorsque vous avez terminé ?

Supprime les instances de bloc non référencées.

7.93 BLOCKTOXREF (commande)

Remplace toutes les instances d'un bloc spécifié par une référence externe.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

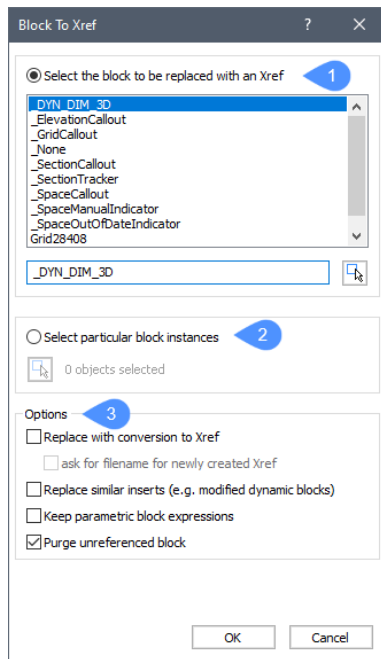
Icône :

7.93.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs références de bloc à remplacer par une référence externe.

Cette commande affiche la boîte de dialogue **Bloc vers Xref**.

Remarque : Le nom du bloc pour la référence externe est généré à partir du nom du fichier. Si une référence externe (ou une superposition) portant le même nom existe déjà dans le dessin, le bloc est remplacé par la référence externe existante.



- 1 Sélectionner le bloc à remplacer
- 2 Sélectionner des instances de bloc
- 3 Options

7.93.2 Sélectionner le bloc à remplacer

Sélectionne toutes les instances de bloc à remplacer.

7.93.3 Sélectionner des instances de bloc particulières

Sélectionne les instances de bloc à remplacer

7.93.4 Options

Remplacer avec conversion en Xref

Option activée : enregistre d'abord le bloc, puis le remplace par la référence externe nouvellement créée.

Option désactivée : le bloc est remplacé par une référence externe.

Demander le nom de fichier pour la Xref nouvellement créée

Option activée : la boîte de dialogue **Enregistrer le bloc** s'affiche pour sauvegarder le bloc avant de le remplacer par une Xref.

Remarque : Si le nom de bloc sélectionné est un nom de bloc dynamique et que l'option **Remplacer les insertions similaires** est activée, tous les blocs dynamiques modifiés sont remplacés par une référence externe. Si le bloc sélectionné est une instance d'un bloc dynamique modifié et que l'option **Remplacer avec conversion en référence externe** est activée, la nouvelle référence externe créée contiendra la définition du bloc dynamique par défaut (non modifié) (similaire à la commande WBLOC qui ne peut pas enregistrer les définitions de blocs anonymes).

Option désactivée : un nouveau dessin est créé à côté du dessin initial, avec le même nom que le nom du bloc.



Remplacer les insertions similaires (par ex. blocs dynamiques modifiés)

Remarque : Cette option agit comme la commande BLOCKREPLACE.

Remplace toutes les instances d'un bloc et tous ses blocs dynamiques modifiés (anonymes).

Remarque : Si l'option **Sélectionner des instances de bloc particulières** est activée et qu'un bloc non dynamique est sélectionné, toutes les instances portant le même nom de bloc sont remplacées par la référence externe.

Remarque : Cette option ne peut pas être modifiée lorsque l'option **Remplacer la conversion en Xref** est également activée et que l'option **Sélectionner des instances de bloc particulières** est sélectionnée, car plusieurs fichiers Xref et plusieurs définitions de bloc peuvent être créés pour un bloc.

Option désactivée : les blocs dynamiques anonymes (modifiés) ne peuvent pas être remplacés par une référence externe.

Remarque : Si l'option **Sélectionner des instances de bloc particulières** est sélectionnée, seules les instances sélectionnées sont remplacées par une référence externe.

Conserver les expressions de bloc paramétriques

Conserve les expressions du bloc remplacé lorsque le bloc de remplacement a des paramètres portant les mêmes noms.

Purger le bloc non référencé

Supprime les instances de bloc non référencées.

7.94 -BLOCKTOXREF (commande)

Remplace toutes les instances d'un bloc par une Xref à la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.94.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs références de bloc à remplacer par Xref/s.

Remarque : Le nom de bloc de la Xref est généré à partir du nom du fichier. Si une Xref (ou une superposition) portant le même nom existe déjà dans le dessin, le bloc est remplacé par la Xref existante.

7.94.2 Options de la commande

Entrer le nom du bloc à remplacer par une xref

Entrer un nom de bloc.

?

Liste les noms des blocs.

Sélectionner des objets (=)

Sélectionner une référence de bloc avec le nom de bloc souhaité.

options (*)

Répertorie les options de remplacement.

Par nom de bloc

Saisissez un nom de bloc à remplacer.



Instances de bloc sélectionnées

Sélectionnez la ou les instances de bloc à remplacer.

Insertions similaires

Remplace toutes les instances d'un bloc et tous ses blocs dynamiques modifiés (anonymes).

Remarque : Si un bloc non dynamique est sélectionné, toutes les instances portant le même nom de bloc sont remplacées par Xref.

Remarque : Cette option agit comme la commande BLOCKREPLACE.

avec Conversion en xref

Oui

Enregistre d'abord le bloc, puis le remplace par la Xref nouvellement créée.

Non

Le bloc est remplacé par une Xref.

Demande le nom de fichier pour la Xref nouvellement créée

Oui

Sauvegarde le bloc avant de le remplacer par une Xref.

Non

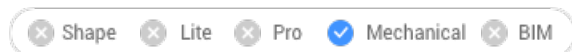
Un nouveau dessin est créé à côté du dessin initial, avec le même nom que le nom du bloc.

Entrer un fichier xref (~ pour ouvrir la boîte de dialogue du fichier)

Saisissez le nom d'un fichier xref ou saisissez ~ pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner un fichier xref.

7.95 BMANIMER (commande)

Lance une animation rapide d'une vue éclatée et des étapes de la vue éclatée.



7.95.1 Méthode

- 1 Ouvrez pour modifier la représentation éclatée à l'aide de la commande MODIFBLOC.
- 2 Lancez la commande BMANIMER.
- 3 Sélectionnez **Vue éclatée** et définissez la première et la dernière étape de l'animation.

Remarque : La commande s'exécute en fonction des valeurs définies par la commande BMECLATERMODIFIERETAPE.

- 4 Une fois l'animation terminée, lancez la commande FERMERBLOC pour fermer la session de modification de blocs.

7.95.2 Options de la commande

Pause

Met l'animation en pause.



Démarrer

Joue l'animation.

Stop

Arrête l'animation.

Précédent

Affiche l'étape précédente de l'animation.

Suivant

Affiche l'étape suivante de l'animation.

Fin

Termine l'animation à ce moment-là.

7.96 BMASSEMBLYINSPECT (Commande)

Évalue la capacité d'un ensemble mécanique à être démonté ou assemblé sans collisions en respectant une règle donnée.



Icône :

7.96.1 Description

Évalue les critères d'un assemblage donné afin d'évaluer la capacité à assembler votre projet.

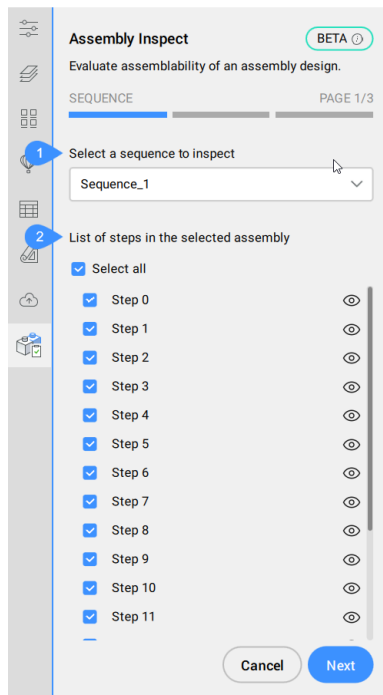
7.96.2 Méthode

Choisissez d'utiliser le panneau pour spécifier la séquence ou la définir dans la ligne de commande.

7.96.3 Panneau contextuel de la commande BMASSEMBLYINSPECT

Le panneau contextuel de la commande **BMASSEMBLYINSPECT** se compose de trois onglets : **SÉQUENCE**, **EXÉCUTION** et **RÉSULTATS**.

L'onglet **SÉQUENCE** :



1 Sélectionner une séquence à inspecter

2 Liste des étapes de l'assemblage sélectionné

Sélectionner une séquence à inspecter

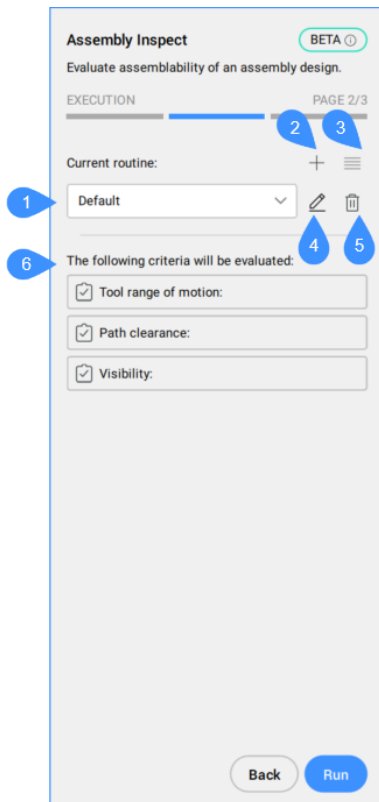
Permet de sélectionner une séquence à inspecter dans la liste déroulante.

Liste des étapes de l'assemblage sélectionné

Affiche toutes les étapes de la séquence sélectionnée.

Remarque : Vous pouvez sélectionner les étapes une par une ou toutes ensemble (**Sélectionner tout**).

Le bouton **Suivant** ouvre l'onglet **EXÉCUTION** :



- 1 Routine actuelle
- 2 Créer une nouvelle routine
- 3 Paramètres
- 4 Modifier la routine
- 5 Supprimer la routine
- 6 Liste des critères qui seront évalués

Routine actuelle

Affiche le profil sélectionné dans la liste déroulante.

Créer une nouvelle routine

Ouvre la boîte de dialogue **Éditeur de routine** pour créer un nouveau profil de règle.

Paramètres

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres d'inspection de l'assemblage**.

Modifier la routine

Ouvre la boîte de dialogue **Éditeur de routine** pour modifier le profil de la règle.

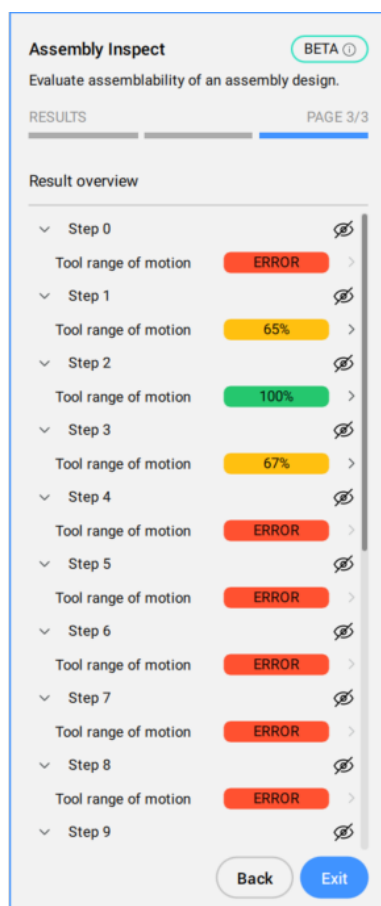
Supprimer la routine

Supprime la routine actuelle.

Liste des critères qui seront évalués

Liste des critères qui seront évalués.

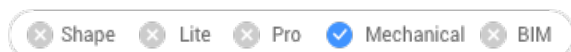
Le bouton **Exécuter** ouvre l'onglet **RÉSULTATS** :



Remarque : Appuyez sur la flèche de droite pour voir comment l'assemblage se comporte à chaque étape du mouvement.

7.97 BMBULLE (commande)

Crée des entités ballon associatives pour les composants d'assemblage.



Icône :

7.97.1 Description

Crée des entités ballon associatives pour les composants d'assemblage dans l'espace modèle et pour leurs vues générées dans une présentation espace papier. Chaque ballon contient un index du composant mécanique, ou une chaîne d'ID pour un solide non mécanique ou un bloc dans la table de nomenclature associée créée par la commande BMBOM.

Remarque : Dans le volet **Gestionnaire de nomenclature**, définissez l'option **Rôle de colonne** sur **Nombre** pour la chaîne d'ID d'un solide non mécanique ou d'un bloc qui sera affiché dans le ballon.

Remarque : Les objets dont l'ID n'est pas vide qui ne sont pas trouvés dans les tables de nomenclature seront marqués comme non valides et afficheront « ? » dans le ballon.



Remarque : Les bulles sont créés en tant qu'entités ligne de repère multiple à l'aide du style ligne de Repère Multiple courant. Crée un style de Repère Multiple avec **Contenu** mis sur **Bloc** et ajuste la propriété Echelle pour contrôler la taille de la bulle.

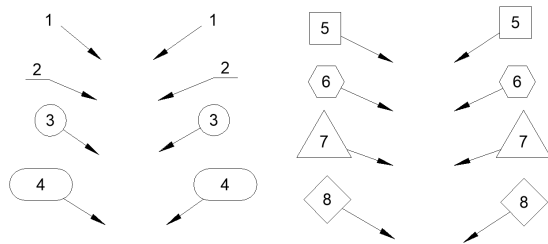
7.97.2 Options de la commande

sélectionner une autre Table

Vous permet de sélectionner une table nomenclature différente au cas où plusieurs tables existent dans la présentation. La table nomenclature la plus récemment insérée est sélectionnée par défaut.

Choisir le style de bulle

Permet de définir la forme du ballon.



Remarque : Les styles de ballons prédéfinis du fichier _BalloonStyles.dwg peuvent être utilisés, ainsi que tout style personnalisé défini par l'utilisateur.

Remarque : La variable PROMPTMENU vous permet de sélectionner les styles de ballon.

Mode auto

Permet le placement automatique des ballons uniquement sur les composants répertoriés dans le tableau des nomenclatures spécifié dans une vue de dessin particulière.

Mode de placement

Spécifie si plusieurs ballons ayant les mêmes valeurs sont générés ou non.

Unique

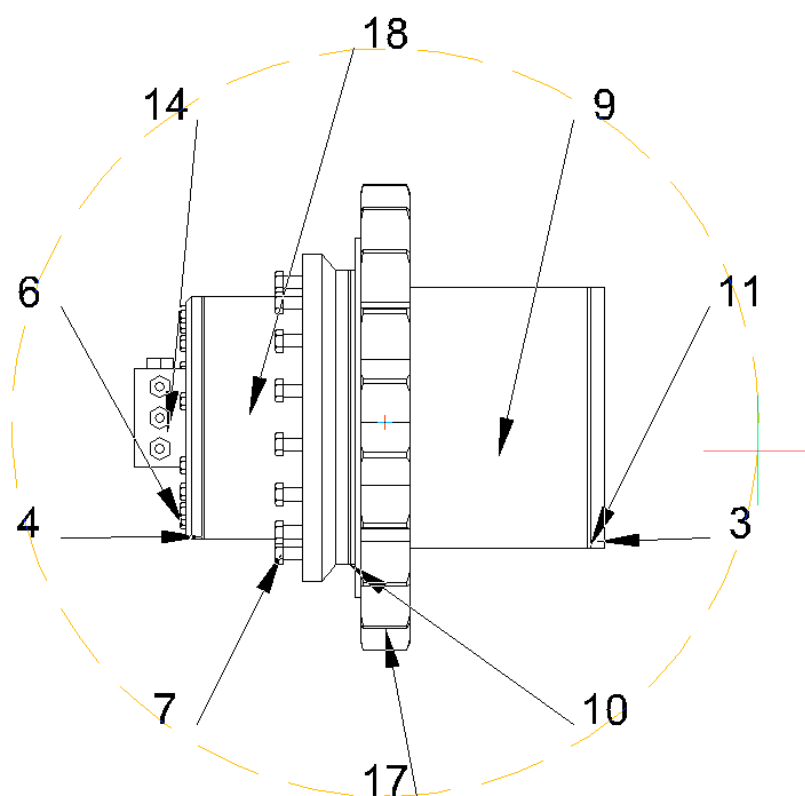
Seules les valeurs uniques sont générées sur une seule vue.

Toutes

Toutes les valeurs sont générées sur une seule vue.

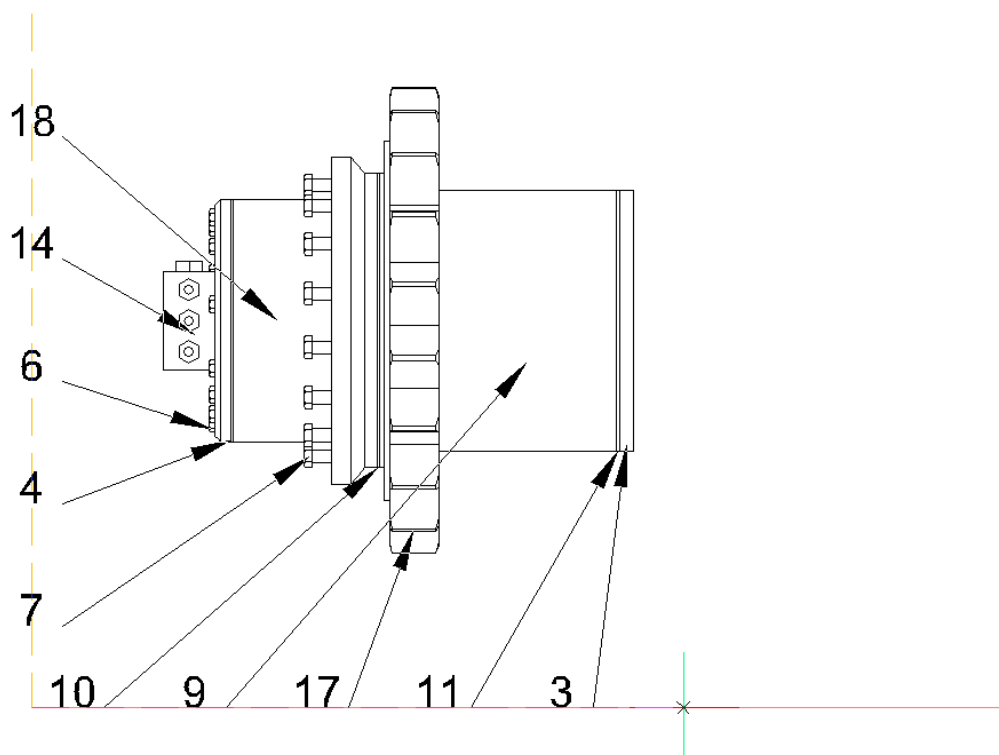
Cercle

Aligne les repères le long d'un cercle.



Polyligne

Aligne les repères le long d'une polyligne.



Retour

Retourne à l'invite précédente.

7.98 BMNOMENC (commande)

Insère une table de nomenclature dans le dessin actuel.



Icône : 

7.98.1 Options de la commande

Nom

Spécifie le nom de la table.

Remarque : La variable système BOMTEMPLATE définit le chemin d'accès au fichier avec le gabarit de nomenclature par défaut qui sera utilisé pour créer de nouvelles tables de nomenclature.

Remarque : Si la variable système BOMTEMPLATE est vide ou si le chemin n'est pas valide, la configuration de nomenclature par défaut ci-dessous est utilisée.



Niveau haut

Crée une nomenclature des composants de niveau supérieur uniquement.

Niveau bas

Crée une nomenclature des sous-composants.

Hiérarchique

Crée une nomenclature hiérarchique répertoriant tous les (sous-)composants.

Charger à partir du modèle

Ouvre le fichier **Sélectionner avec le modèle de table de nomenclature** qui vous permet de sélectionner un fichier .bom Crée une nomenclature à partir d'un gabarit.

Enregistrer comme gabarit

Ouvre la fenêtre **Sélectionner le fichier pour enregistrer le gabarit de tableau de nomenclature** qui vous permet d'enregistrer la configuration actuelle de la nomenclature comme gabarit.

Présentation

Modifie la mise en page où le tableau sera placé.

Configurer

Permet d'ajouter des colonnes supplémentaires au tableau de nomenclature.

Description

Ajouter une colonne de description.

Densité

Ajouter une colonne de densité.

Volume

Ajouter une colonne de volume.

Masse

Ajouter une colonne de masse.

Paramètres

Si plusieurs inserts du même composant paramétrique existent dans l'assemblage, ils seront regroupés dans différentes rangées de nomenclature, selon les valeurs des paramètres.

Matériaux

Ajouter une colonne de matériau.

Épaisseur

Ajouter une colonne d'épaisseur.

Remarque : Si un composant est une pièce métallique en tôle, cette colonne indique son épaisseur. Sinon, la colonne est vide.

Plus

Affiche davantage d'options de configuration.

Activer/désactiver colonne

Ajoute ou supprime des colonnes de la nomenclature.

Ajouter un champ de formule

Ajoute un champ de formule.



Remarque : Utilisez < > pour faire référence à d'autres colonnes.

Ajouter des miniatures

Ajoute une colonne vignette

Nom

Définit le nom de la colonne.

Largeur

Définit la largeur des vignettes en pixels

Hauteur

Définit la hauteur des vignettes en pixels

Échelle bloc

Définit l'échelle de bloc pour les vignettes.

Type de vue

Définit l'orientation de la caméra.

Orthographique

Permet de choisir une vue de projection orthographique.

Isométrique

Permet de choisir une vue de projection isométrique

Style visuel

Définit le style visuel de la fenêtre actuelle.

Couleur d'arrière-plan

Définit la couleur de fond des vignettes.

Transparent

Définit un arrière-plan transparent pour les vignettes.

Sélectionner couleur

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur** pour sélectionner une couleur.

Dossier

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner dossier image** qui vous permet de choisir un dossier pour les images vignette.

Ajouter colonne

Ajoute une colonne de vignettes avec les paramètres spécifiés au tableau des nomenclatures.

Définir le tri

Définit le mode de tri de la nomenclature.

Automatique

Définit le tri de la table sur automatique.

Aucun tri

Désactive le tri de la nomenclature.

Tri personnalisé

Spécifie la colonne à trier.



Activer/désactiver le tri des colonnes

Définit le numéro de la colonne de commande pour le tri.

Propriétés de la colonne

Configure les propriétés des colonnes. Cela dépend du type de colonne.

Nom

Définit le nom de la colonne.

Visibilité

Définit la visibilité de la colonne.

ACTIVÉ

Rendre la colonne visible.

Désactiver

Rendre la colonne invisible.

Largeur

Définit la largeur de colonne.

Automatique

Définit la largeur automatique de la colonne.

Préfixe

Définit le préfixe des nombres de la colonne Nombre.

Suffixe

Définit le suffixe des nombres de la colonne Nombre.

Délimiteur

Définit le délimiteur entre les niveaux en nombres pour les tables de nomenclature hiérarchique.

Type de numérotation

Définit le type de numérotation pour les tables de nomenclatures hiérarchiques.

Numéros complets

Les numéros de chaque niveau sont combinés à l'aide du délimiteur fourni et affichés dans la colonne Numéro.

Numéros courts

Seuls les chiffres correspondant au niveau actuel de chaque pièce sont utilisés. Ce mode est censé être utilisé avec la colonne de niveau.

Numéros continus

Toutes les pièces sont numérotées en continu, quel que soit leur niveau.

Fonction d'agrégation

Définit la fonction d'agrégation.

Aucun

Supprime une fonction d'agrégation de la colonne.

Somme

Indique la somme totale des valeurs du groupe.

**Moyen**

Indique la valeur moyenne des valeurs du groupe.

MINimum

Indique la valeur la plus basse du groupe.

Maximum

Indique la valeur la plus élevée du groupe.

Concaténer

Combine toutes les valeurs du groupe à l'aide du séparateur indiqué.

Concaténation avec comptage

Combine toutes les valeurs du groupe avec leur numéro en utilisant le séparateur, le préfixe et le suffixe indiqués.

Paramètres

Configure la colonne agrégée.

Séparateur de valeurs

Définit le séparateur entre les valeurs concaténées.

Position du compteur

Définit la position du nombre d'occurrences des valeurs concaténées.

Après la valeur

Le nombre d'instances est placé après la valeur correspondante.

Avant la valeur

Le nombre d'instances est placé avant la valeur correspondante.

Séparateur de compteur

Définit le séparateur entre une valeur et son nombre d'occurrences.

Préfixe de compteur

Définit le préfixe qui sera ajouté avant le nombre d'occurrences.

Suffixe de compteur

Définit le suffixe qui sera ajouté après le nombre d'occurrences.

Paramètres des miniatures

Définit les paramètres des vignettes, de la même manière que l'ajout de colonnes de vignettes.

Type de pied de page

Définit le type de pied de page.

Aucun

Supprime la colonne du pied de page.

Somme

Ajoute la somme totale au pied de page.

Moyen

Ajoute la valeur moyenne au pied de page.

MINimum

Ajoute la valeur minimale au pied de page.



Maximum

Ajoute la valeur maximale au pied de page.

Remarque : Il est également possible d'ajouter des pieds de page aux colonnes de formule ou de gabarit.

Remarque : Vous pouvez définir une unité et un format différents pour les valeurs de pied de page.

Unités

Configure les unités et leur mode d'affichage.

Mode unité

Définit les unités des valeurs de colonne.

La plus appropriée pour l'ensemble

L'unité la plus appropriée pour l'ensemble des valeurs.

La plus appropriée pour chaque

L'unité la plus appropriée pour chaque valeur.

Régler unité fixe

Choisissez l'unité manuellement.

Format unité

Définit le mode d'affichage des unités.

Titre

Place le symbole d'unité dans le titre de la colonne.

Même cellule

Place le symbole d'unité dans la même cellule que la valeur.

Colonne séparée

Place le symbole d'unité dans une colonne séparée.

Ne pas afficher les unités

Cache le symbole des unités.

Format du titre

Définit le format du titre de la colonne pour l'option Titre.

Chaîne de format

Définit la chaîne de format pour les valeurs des colonnes.

Format pied de page

Définit une chaîne de format de pied de page pour les valeurs de pied de page. Si le format du pied de page n'est pas défini, la chaîne de format de colonne sera utilisée.

Rôle

Définit le rôle de la colonne.

Normal

Définit le rôle normal de la colonne.

Nombre

Définit le rôle numérique de la colonne. (qui sera donc utilisé comme le numéro source pour la commande BMBALLON).



Nom

Définit le rôle de nom de la colonne. (qui sera donc utilisé comme le nom source pour la commande BMBALLON).

Quantité

Définit le rôle de quantité de la colonne. (qui sera donc utilisé comme la quantité source pour la commande BMBALLON).

Paramètres table

Configure les propriétés d'une table de nomenclature.

Titre du pied de page

Définit le titre de la rangée pied de page.

Filtre

Définit le filtre de table.

Remarque : La variable système BOMFILTERSETTINGS définit les paramètres de filtre par défaut pour définir quels objets inclure.

Changer de mode

Changement de mode pour inclure ou exclure des objets

Composants / Composants ExClude

Inclure des composants mécaniques, des blocs et des solides

Xrefs / EXclude xrefs

Inclut / exclut les références externes non mécaniques en tant qu'objets de niveau supérieur.

Xrefs en transparence

Traiter les références externes comme transparentes

Autres / Exclure autres

Inclure des blocs et solides locaux non mécaniques

Maillots / Exclure les mouches

Inclut ou exclut les plis solides.

Ignorer le statut bom / Respecter le statut bom

Ignore / respecte l'état de nomenclature des objets existants.

Ensemble de propriétés

Spécifiez les propriétés à partir desquelles ajouter.

Remarque : La variable système BOMPROPERTYSET définit le jeu de propriétés par défaut pour les tables de nomenclature.

Mécanique uniquement

Seules les propriétés mécaniques des composants et des instances seront disponibles.

Tout sauf les coordonnées

Toutes les propriétés des composants mécaniques et des instances seront disponibles, y compris les propriétés des entités de base de données associées, sauf les coordonnées.

Toutes

Toutes les propriétés des composants mécaniques et des instances seront disponibles, y compris les propriétés des entités de base de données associées.



Mode de regroupement

Spécifie le mode de regroupement de la table actuelle.

Automatique

Regroupe les pièces en fonction de leurs définitions et paramètres.

Par composants et colonnes

Regroupe les pièces en fonction de leurs définitions et propriétés utilisées dans la table.

Par colonnes uniquement

Regroupe les pièces en fonction de leurs propriétés utilisées uniquement dans la table. (Ainsi, une ligne peut correspondre à des pièces complètement différentes si leurs propriétés affichées dans la nomenclature sont identiques).

Mode de comptage

Spécifie le mode de comptage pour la nomenclature hiérarchique.

Par document

Définit le mode de comptage pour compter toutes les instances.

Par composant parent

Définit le mode de comptage pour compter les instances dans le composant parent.

Niveau maximal

Permet de spécifier le niveau maximal des pièces dans les tableaux de nomenclature hiérarchique.

Ensemble de sélection

Permet de spécifier un jeu de sélection lié à ce tableau de nomenclature.

Modèle entier

Définit le modèle entier comme ensemble de sélection.

Sous-assemblage

Définit un sous-ensemble sélectionné comme ensemble de sélection.

Sélection personnalisée

Définit une sélection personnalisée des composants de premier niveau comme l'ensemble de sélection.

Vue de dessin

Crée un tableau de nomenclature pour les vues de dessin sélectionnées.

Fenêtre de présentation

Associe ce tableau de nomenclature aux mises en page de présentation sélectionnées.

Exclure le document actuel

Exclure le document actuel

Autres documents

Inclut des parties d'autres documents.

Ajouter un dessin ou un jeu de feuilles

Ajoute le dessin ou les jeux de feuilles à partir de la boîte de dialogue Sélectionner un fichier de dessin ou un jeu de feuilles qui est ouvert.



Ajouter un dossier

Ajoute un dossier entier sélectionné dans la boîte de dialogue Options du dossier. L'utilisateur ne peut inclure que les documents qui correspondent aux caractères génériques spécifiés, à l'ensemble du projet BIM ou à l'ensemble des feuilles.

Remarque : En interne, la nomenclature utilise la logique implémentée dans l'extracteur de données. Cela signifie qu'il recherchera les objets de premier niveau dupliqués, mais si un document fait référence à un autre par le biais d'une référence externe et qu'un autre document est également explicitement ajouté, le contenu de ce document sera compté deux fois. Lorsque le document est enregistré, tous les chemins sont convertis pour être relatifs à ce document lorsque c'est possible.

Coin fixe

Modifie le coin fixe de la table. Le coin fixe restera en position pendant les changements de table.

Remarque : Appuyez sur la touche **Tab** pour faire défiler les coins de la table. La position du tableau sera modifiée pour placer le coin fixe sous le curseur, ce qui aidera à aligner le tableau avec les autres objets du dessin.

Haut gauche

Définit le coin supérieur gauche de la table comme fixe.

Supérieur droit

Définit le coin supérieur droit du tableau comme fixe.

Inférieur gauche

Définit le coin inférieur gauche du tableau comme fixe.

Inférieur droit

Définit le coin inférieur droit du tableau comme fixe.

Retour

Renvoie à l'invite précédente.

7.99 BMEDITNOMENC (commande)

Insère une table de nomenclature (BOM) dans le dessin courant.



7.99.1 Options de la commande

Liste des tables

Liste toutes les tables de nomenclature du dessin en cours, parmi lesquelles vous pouvez en sélectionner une à modifier.

Remarque : Vous pouvez également modifier les tableaux de nomenclatures qui n'existent que dans le panneau **Gestionnaire de nomenclatures**.

Nomenclature actuelle

Modifie la table de nomenclature actuelle.

Effacer

Supprime la table de nomenclature sélectionnée.



Tout mettre à jour

Mise à jour de toutes les tables de nomenclature.

Tout effacer

Supprime toutes les tables de nomenclature.

APPLIQUER

Applique les modifications actuelles.

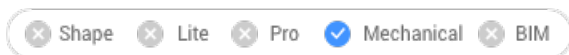
REJETER

Rejette les modifications actuelles.

Remarque : Voir la commande BMNOMENC pour les options complètes de la commande.

7.100 -BMBOMEXPORT (commande)

Exporte le contenu d'une table de nomenclatures sous forme de table avec lien ou vers un fichier .csv ou .xlsx .



7.100.1 Options de la commande

Options de la table de nomenclature source

Table de nomenclature

Définit la table de nomenclature qui sera exportée.

Liste des tables

Répertorie les tables de nomenclature disponibles dans le document actif.

Nomenclature actuelle

Sélection de la nomenclature actuelle

Fichier gabarit

Définit le gabarit de la table de nomenclature qui sera exporté. Le nom du chemin d'accès au fichier doit être introduit dans la ligne de commande.

Options pour la cible

Tableau avec lien

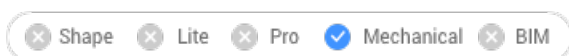
Exporte le contenu de la table de nomenclature vers une autre table avec liaison de données, ce qui permet d'utiliser la nomenclature comme les nomenclatures BIM. Ouvre la boîte de dialogue **Select file to save the BOM table template**.

Fichier CSV ou Excel

Exporte une table de nomenclature vers un fichier CSV ou XLSX. Le nom du chemin d'accès au fichier doit être introduit dans la ligne de commande.

7.101 Commande BMBOMEXPORT

Exporte le contenu d'une table de nomenclature sous forme de table avec lien ou vers un fichier .csv ou .xlsx .





7.101.1 Options de la commande

Options de la table de nomenclature source

Table de nomenclature

Définit la table de nomenclature qui sera exportée.

Liste des tables

Répertorie les tables de nomenclature disponibles dans le document actif.

Fichier gabarit

Définit le gabarit de table de nomenclature qui sera exporté.

Options pour la cible

Tableau avec lien

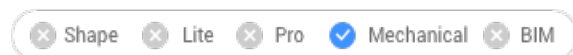
Exporte le contenu de la table de nomenclature vers une autre table avec liaison de données, ce qui permet d'utiliser la nomenclature comme les nomenclatures BIM.

Fichier CSV ou Excel

Exporte une table de nomenclature vers un .csv ou .xlsx .

7.102 BMFERMERPANNOMENC (commande)

Ferme le panneau **Gestionnaire de nomenclatures**.



7.102.1 Description

Ferme le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Gestionnaire de nomenclatures est supprimé de la pile.

7.103 BMOUVIRPANNOMENC (commande)

Ouvre le panneau **Gestionnaire de nomenclatures**.



7.103.1 Description

Ouvre le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou sa réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** peut être flottant, ancré ou empilé.

7.104 Commande BMBOMTEMPLATEEDIT

Crée ou modifie un modèle de nomenclature autonome à l'aide de la ligne de commande et du panneau **Gestionnaire de nomenclatures**.





7.104.1 Description

Crée ou modifie un fichier de modèle de nomenclature à l'aide de la commande BMBOM et du volet **Gestionnaire de nomenclatures**. Pour créer un nouveau fichier gabarit .bom, l'utilisateur doit fournir un nom de fichier non existant. Après sélection du fichier .bom le panneau **Gestionnaire de nomenclatures** s'ouvre.

Le **Gestionnaire de nomenclatures** affiche une table de nomenclature créée à l'aide du fichier sélectionné avec le document actif comme source d'objets. Dans ce mode, le **Gestionnaire de nomenclature** fonctionne principalement de la même manière que le mode normal, avec les différences clés suivantes :

- Au lieu de la liste des tables de nomenclature dans le document, le sélecteur supérieur affiche uniquement le nom du gabarit actuel.
- Les commandes de création d'une table de nomenclature sont désactivées.
- L'actualisation du contenu du bouton Gestionnaire de nomenclature est désactivée.
- Tous les modes de jeu de sélection, à l'exception de "Modèle entier", "Exclure le document actif" et "Documents supplémentaires" seront désactivés. La propriété permettant de définir un composant cible ne sera pas présente également.
- Si vous appuyez sur le bouton permettant de placer une table de nomenclature, la commande passe en mode de placement de table. Une fois la table placée dans le document, la commande se termine comme si le bouton "OK" était enfoncé.
- Cette commande n'affectera pas les tables de nomenclature existantes dans le document et n'ajoutera aucune nouvelle table de nomenclature au document. La commande "Placer la nomenclature" crée simplement une table avec le contenu de la nomenclature, mais cette table ne sera associée à aucune table de nomenclature dans le document.

7.104.2 Options de la commande

Options supplémentaires dans la ligne de commande, autre que pour la commande BMBOM

APPLIQUER

Applique les modifications actuelles.

REJETER

Rejette les modifications actuelles.

Remarque : Voir la commande BMNOMENC pour les options complètes de la commande.

Options supplémentaires dans le panneau Gestionnaire de nomenclatures

OK

Le gabarit .bom sera mis à jour en fonction de la configuration dans le gestionnaire de nomenclature et la commande se terminera.

Annuler

Toutes les modifications apportées au fichier gabarit .bom seront ignorées.

Remarque : Dans les deux cas, le Gestionnaire de nomenclature revient en arrière pour afficher la table de nomenclature actuelle dans le document. Si le Gestionnaire de nomenclature n'a pas été actif au début de la commande (c'est-à-dire non visible et non empilé), la commande la ferme automatiquement.

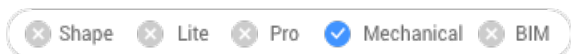


Remarque : Ouvrez le panneau **Gestionnaire de nomenclatures**.

Remarque : Le BMBOMTEMPLATEEDIT utilisera toujours les paramètres de filtre, le mode de regroupement et le jeu de propriétés adaptés aux modèles BIM, même si aucun projet BIM n'est trouvé.

7.105 BMCONNECTER (commande)

Relie deux pièces standard de tuyauterie en créant des contraintes 3D entre leurs entités de connexion. De même, dans le cadre de l'option **assemblage complet de brides**, un joint et un ensemble de boulonnage sont insérés, redimensionnés et reliés à une paire de brides.



Icône :

7.105.1 Méthode

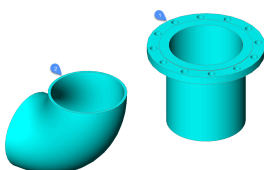
Sélectionnez les composants à connecter ou

Sélectionnez les composants à connecter ou (1)

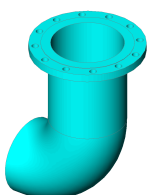
Sélectionnez le composant cible ou

Sélectionnez les composants à connecter ou (2)

Remarque : Les blocs mécaniques sont également acceptés.



La commande crée automatiquement un ensemble de contraintes 3D pour connecter correctement les pièces et maintenir leur position relative avant toute autre modification.



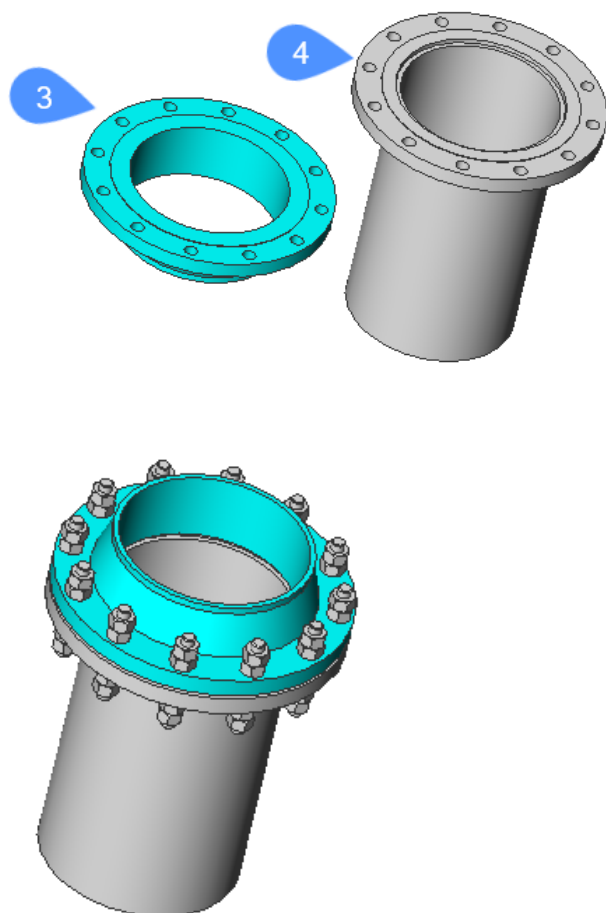
7.105.2 Option de la commande

Inverser

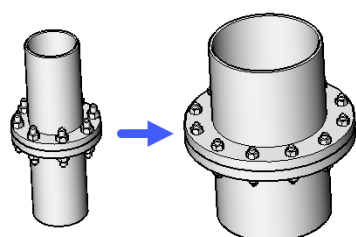
La paire suivante de point de connexion et de ligne est sélectionnée pour le composant (1)

Assemblage complet du rebord

Un joint et un assemblage de boulons peuvent être sélectionnés pour raccorder automatiquement les brides (3) et (4).



Si les paramètres Taille et Classement des brides, des joints et de l'assemblage de boulonnage sont liés aux paramètres globaux Taille et Classement, l'assemblage de bride sera mis à jour correctement lorsque ces paramètres globaux seront modifiés.



Joint

Permet de choisir un joint pour l'assemblage de bride.

Liste des joints disponibles (?)

Répertorie tous les joints disponibles dans la ligne de commande.



Chemin

Permet de choisir un joint personnalisé dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier de joint (Ouvrir fichier standard).

Effacer

Retirer le joint choisi.

Montage de boulons

Sélectionner un fichier d'assemblage de boulons

Remarque : Le boulonnage est un assemblage paramétrique d'éléments de fixation pour une paire de trous de boulonnage des brides, par exemple, un goujon et 4 écrous. Tous les écrous sont du même type. Deux de ces écrous peuvent être supprimés, selon le paramètre NutsNumber.

Remarque : L'assemblage de boulonnerie est un assemblage paramétrique qui contient un ensemble polaire de boulonneries (et d'entités 2d de connexion). Ses paramètres Taille et Classement peuvent être liés aux paramètres globaux correspondants.

Remarque : L'assemblage des brides est un assemblage de la paire de brides connectées, du joint et de l'assemblage de boulonnage.

Chemin

Permet de choisir un assemblage de boulonnerie existant dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier d'assemblage de boulonnerie (Ouvrir fichier standard).

Générer

Génère un assemblage de boulons à partir d'un boulon.

Chemin

Permet de choisir un joint personnalisé dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier de joint (Ouvrir fichier standard).

Générer

Génère un boulonnage.

Sélectionnez un goujon

lister les goujons disponibles (?)

Répertorie tous les montants disponibles dans la ligne de commande.

Chemin

Permet de choisir un joint personnalisé dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier de joint (Ouvrir fichier standard).

Sélectionnez un écrou

Liste les écrous disponibles (?)

Répertorie tous les joints disponibles dans la ligne de commande.

Chemin

Permet de choisir un joint personnalisé dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier de joint (Ouvrir fichier standard).

Spécifiez le nom du boulonnage

Donnez un nom au boulonnage généré ci-dessus et enregistrez-le dans la boîte de dialogue Sélectionner le fichier de boulonnage.



Spécifiez le nom de l'assemblage de boulons

Donne un nom à l'assemblage de boulons généré ci-dessus et l'enregistre dans la boîte de dialogue Sélectionner le fichier de boulonnage.

Conserver le fichier de boulonnage

Spécifie s'il faut conserver le fichier de boulonnage

Sélectionner le nombre d'écrous

Spécifie le numéro des écrous.

Incrément de longueur par défaut

Spécifie l'incrément de longueur du goujon.

Automatique

Applique le goujon, l'écrou, l'incrément de longueur et le nombre d'écrous par défaut pour l'assemblage des boulons.

Un assemblage temporaire de boulons est généré et choisi. Son fichier sera supprimé à la fin de l'exécution de la commande.

Effacer

Retirer l'assemblage de boulonnage choisi.

Paramètres

Ouvre la boîte de dialogue Paramètres.

Standard Parts	
Thread representation	<input type="checkbox"/> Thread Display
Maximum number of sproket teeth	1
Conversion	
Complete Flange Assembly	
1 Default stud	ASME B18.31.2 Continuous Thread Flange Bolting Stud
2 Default nut	ASME B18.2.2 Heavy Hex Nut
3 Default length increment	1 in
4 Default nuts number	[4] 4

- 1 BoltingAsmDefaultStud - montant par défaut pour générer un assemblage de boulons.
- 2 BoltingAsmDefaultNut - écrou par défaut pour générer un assemblage de boulons.
- 3 BoltingAsmDefaultLengthIncrement - incrément de longueur par défaut pour le goujon par défaut.
- 4 BoltingAsmDefaultNutsNumber - Nombre d'écrous par défaut pour l'assemblage par boulonnage.

Retour

Renvoie aux options de ligne de commande précédentes.

Terminer

Réalise l'assemblage des brides, du joint et de la boulonnerie.

7.106 BMCONVERTIR (commande)

Convertit les solides linéaires BIM à profil circulaire en Assemblages mécaniques.





7.106.1 Méthode

Sélectionnez les entités à convertir et choisissez les styles appropriés pour les canalisations.

7.106.2 Options de la commande

Tube

Permet de sélectionner un style pour le segment de tube.

Coudes

Permet de modifier les styles des coudes du tube (45 creux et 90 creux).

Réducteurs

Permet de changer le style des réducteurs de tuyaux (concentrique et excentrique).

Séparateur

Vous permet de modifier les styles du tube en T et en croix.

?

? pour lister les styles disponibles

Remarque : Utilisez ; pour sélectionner plusieurs styles.

Utiliser actuel

Utilise le style courant.

Paramètres

Ouvre la boîte de dialogue Paramètres avec la section **Conversion** développée.

7.107 BMCREERCOMPOSANT (commande)

Crée des blocs de bibliothèque.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

Remarque : La commande BMCREERCOMPOSANT a été remplacée par la commande CREERBLOCBIBLIO.

7.108 -BMCREERCOMPOSANT (commande)

Crée et catégorise les composants via la ligne de commande.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Remarque : La commande -BMCREERCOMPOSANT a été remplacée par la commande CREERBLOCBIBLIO.

7.109 BMDEPENDANCES (commande)

Liste dans la ligne de commande tous les fichiers qui contiennent des définitions de composants insérés dans l'assemblage.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



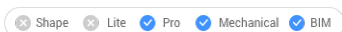
Icône : 

7.109.1 Méthode

Les fichiers sont automatiquement listés dans la ligne de commande une fois la commande exécutée.

7.110 BMDISSOUDRE (commande)

Dissout un composant mécanique inséré dans le dessin actuel.



Icône : 

7.110.1 Description

Dissout un composant mécanique inséré dans le dessin actuel en sélectionnant manuellement toutes les entités à dissoudre.

Remarque : Seuls les composants du premier niveau, directement dérivés du composant racine et dans la hiérarchie mécanique, peuvent être dissous. Pour dissoudre un composant à un niveau inférieur, son ou ses composants parents doivent d'abord être dissous.

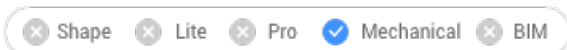
Tous les sous-composants d'un composant dissous sont élevés d'un niveau dans la hiérarchie mécanique.

La dissolution d'un insert de composant n'affecte pas le dessin source du composant.

L'ensemble de sélection ne doit contenir que des inserts de composants. Sinon, un message s'affiche à la Ligne de commande : "Aucun composant n'a été sélectionné".

7.111 BMECLATER (commande)

Crée un bloc avec une représentation éclatée de l'assemblage actuel.



Icône : 

7.111.1 Description

Crée un bloc avec une représentation éclatée de l'assemblage actuel. Ce bloc peut être inséré à n'importe quel endroit.

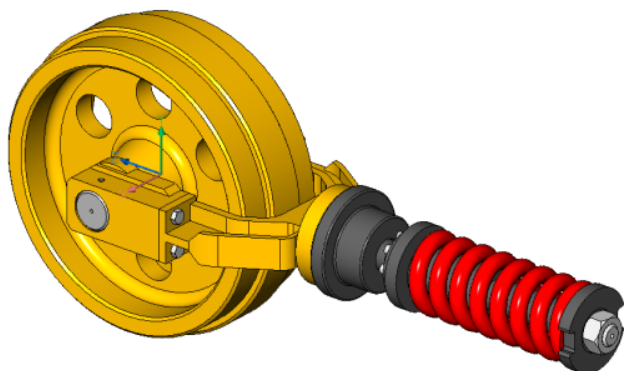
Remarque : Les composants mécaniques locaux basés sur des blocs et des solides, ainsi que les références externes mécaniques sont désormais entièrement pris en charge dans les vues éclatées.

7.111.2 Méthode

Il prend en charge deux niveaux de la représentation éclatée : le haut et le bas. Niveau supérieur signifie que l'assemblage sera éclaté jusqu'aux composants de niveau supérieur. Niveau inférieur signifie que l'assemblage sera éclaté jusqu'aux composants de niveau inférieur.



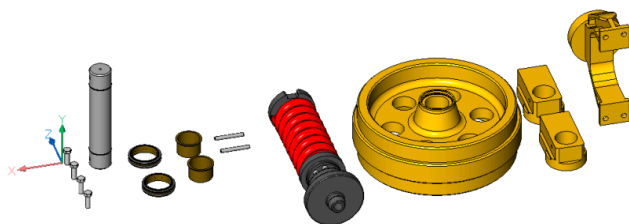
Les étapes de création d'une représentation éclatée sont automatiquement terminées et affichées dans le navigateur mécanique. Vous pouvez ajouter, supprimer et réorganiser les étapes dans le navigateur mécanique. Animez une seule étape d'une représentation éclatée ou la séquence entière.



7.111.3 Options

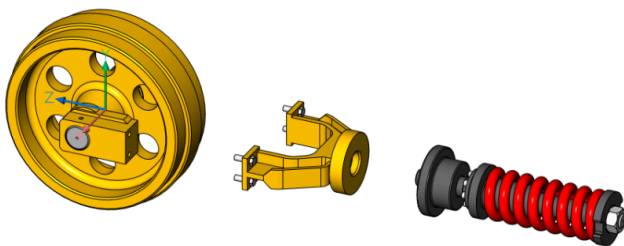
Table par types

Regroupe les pièces identiques sur une même rangée et les pièces différentes sur des rangées différentes.



Linéaire

Crée automatiquement des représentations éclatées des assemblages dans une direction donnée, en tenant compte des éventuelles collisions physiques entre les composants.



Automatique

Détermine automatiquement les directions pour chaque pièce, en tenant compte des éventuelles collisions physiques entre les composants.

Activer le suivi de repère

Permet de détecter les pièces qui doivent se déplacer de manière cohérente. Si cette option est activée, les pièces qui sont insérées dans d'autres pièces suivront le mouvement de ces dernières.

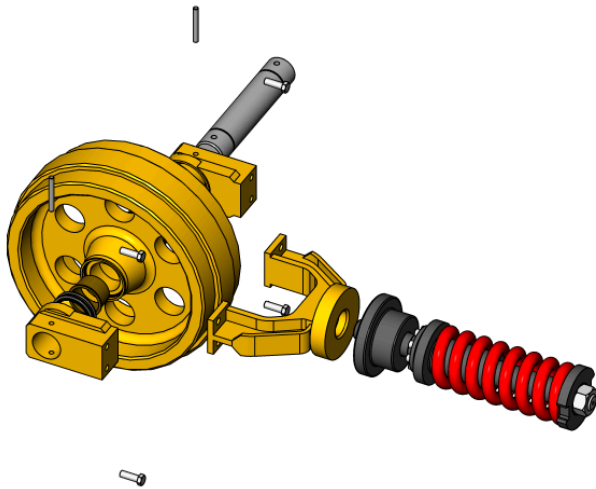
Utiliser la projection actuelle pour l'écart

Permet le calcul de l'écart par rapport à l'orientation actuelle de la caméra. Cela réduit les risques que certaines pièces soient masquées par d'autres sur une vue 2D selon l'orientation actuelle de la caméra.



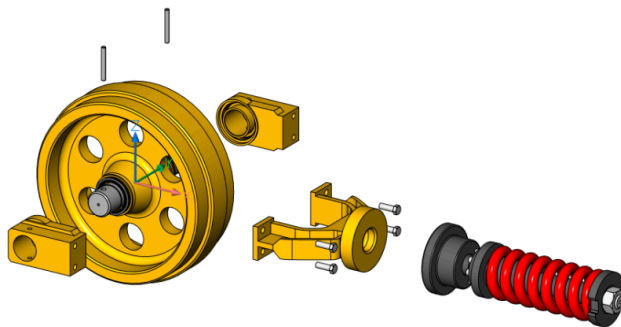
Automatique

Active le calcul automatique de l'écart.



Manuel

Sélectionne le mode manuel. Cela crée une copie exacte de l'assemblage, afin de pouvoir créer immédiatement une vue éclatée et personnalisée.



Mettre à jour

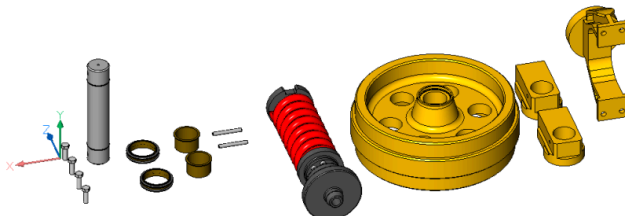
Met à jour les solides et les références de bloc dans le bloc de vue éclatée avec des objets d'espace de modèle.

Paramètres

Permet d'accéder aux paramètres de la commande.

Haut

Si cette option est sélectionnée, l'assemblage sera éclaté uniquement avec les composants de niveau supérieur.





Bas

Si cette option est sélectionnée, l'assemblage sera éclaté uniquement avec les composants de niveau inférieur.



Définir le nom

Définissez le nom de la représentation éclatée.

Retour

Renvoie à l'invite précédente.

Éditer

Ouvre la représentation éclatée pour la modifier.

Générer des vues de dessin

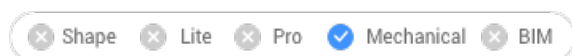
Génère des vues de dessin à partir d'une représentation éclatée.

Terminer

Met fin à la commande.

7.112 BMDEPLACECLATER (commande)

Déplace les pièces sélectionnées pour former une représentation éclatée dans une direction donnée.



Icône :

7.112.1 Description

Déplace les pièces sélectionnées pour former une représentation éclatée dans une direction donnée, en tenant compte des éventuelles collisions physiques entre les composants (similaire à l'option Linéaire de la commande BMECLATER).

Cette commande possède également un mode automatique. Elle détermine automatiquement la direction de chaque pièce sélectionnée (similaire à l'option Automatique de la commande BMECLATER).

7.112.2 Options de la commande

Automatique

Active le mode automatique. Une représentation éclatée automatique des pièces sélectionnées est créée.

Modèle entier

Sélectionne le modèle entier.

Linéaire

Active le mode décomposition linéaire.



7.113 BMDECOMPMODIFETAPE (commande)

Gère les étapes de vue éclatées.



7.113.1 Description

Permet de créer, supprimer, fusionner, copier, fractionner et réorganiser les étapes de vue éclatées, ainsi que d'enregistrer l'étape actuelle et de la modifier.

7.113.2 Méthode

Sélectionnez une vue éclatée créée avec la commande BMECLATER et ouvrez-la pour la modifier (à partir du Navigateur Mécanique ou de la commande -MODIFBLOC).

Effectuez les opérations nécessaires pour obtenir la représentation éclatée souhaitée en suivant les options ci-dessous. N'oubliez pas de sauvegarder l'étape en cours.

Ensuite, enregistrez les modifications à l'aide de la commande FERMERBLOC avec l'option Enregistrer.

7.113.3 Options

Ajouter une étape

Ajoute une nouvelle étape après la dernière. La nouvelle étape sera automatiquement définie comme l'étape actuelle. Toutes les modifications non sauvegardées de la représentation éclatée seront perdues.

Copier étape

Copier une étape existante. Les noms des étapes sont sensibles à la casse.

Fusionner étape avec précédente

Fusionne une étape avec la précédente et supprime l'étape précédente.

Déplacer étape

Déplace une étape vers le haut (-) ou vers le bas (+) dans la liste.

Supprimer étape

Supprime une étape ainsi que les mouvements associés des pièces. Les positions des pièces dans la représentation éclatée seront mises à jour en conséquence.

ReNommer étape

Renomme une étape.

Sauvegarder l'état actuel

Sauvegarde les positions actuelles des pièces dans l'étape actuelle.

Définir étape actuelle

Définit l'étape comme étant l'étape actuelle et met à jour les pièces de la représentation éclatée en fonction de cette même étape.

Fractionner étape

Fractionne l'étape en une séquence d'étapes, chacune correspondant à exactement une pièce.

Lister les étapes (?)

Liste toutes les étapes.



7.114 BMEXTERNALISER (commande)

Convertit les composants locaux en composants externes.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

7.114.1 Description

Les composants mécaniques locaux sont convertis en composants externes à l'aide de la boîte de dialogue **Enregistrer composant mécanique**.

Les blocs mécaniques locaux sont convertis en références externes à l'aide de la boîte de dialogue **Enregistrer bloc**.

Cette procédure est répétée pour chaque composant local sélectionné.

7.114.2 Options de la commande

Modèle entier

Une boîte de dialogue de fichier s'affiche pour chaque composant local de l'assemblage.

Saisir les noms de fichiers

Active ou désactive l'option de demander les noms de fichiers de composants externes ou de les générer automatiquement.

Oui

Les noms de fichiers doivent être saisis.

Non

Les noms de fichiers sont générés automatiquement.

Remarque : Certains symboles utilisés dans les noms de composants ne peuvent pas être utilisés dans les noms de fichiers et seront automatiquement remplacés par un autre symbole, conformément au paramètre de la variable système BMEXTERNALIZEILLEGALSymbols.

7.115 BMFORME (commande)

Crée un nouveau composant mécanique et l'insère dans le dessin actuel.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

7.115.1 Description

Crée un nouveau composant mécanique en tant que référence interne dans le dessin actuel. Le ou les solides sélectionnés sont supprimés du dessin actuel.

Remarque : Lorsque la variable système MECHANICALBLOCKS est activée (définie sur 1), BMFORME crée des blocs mécaniques par défaut.

Remarque : Si nécessaire, exécutez d'abord la commande BMMECA pour initialiser la structure mécanique dans le dessin actuel.



7.115.2 Options de la commande

Local

Crée un nouveau composant et l'insère comme référence de bloc dans le dessin actuel.

Remarque : Lorsque la variable système MECHANICALBLOCKS est activée (définie sur 1), crée un bloc mécanique interne. Utilisez la commande MODIFBLOC pour modifier la définition de bloc.

Externe

Crée un nouveau dessin, qui contient le ou les solides sélectionnés et qui peut être enregistré via la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**. Le ou les solide(s) sélectionnés sont supprimés du dessin actuel. Le nouveau dessin est inséré en tant que référence externe dans le dessin actuel.

Composant Mechanical

Nom du nouveau composant mécanique

Mechanical Bloc

Créer des blocs mécaniques

Paramètres du gabarit

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** de la variable système BMFORMTEMPLATEPATH pour choisir un fichier gabarit.

7.116 BIMGENERATE2DSTAIR (commande)

Génère une représentation 2D symbolique d'un escalier 3D en projetant les marches sur un plan.



Icône : 

7.116.1 Description

Génère une représentation symbolique 2D d'une entité 3D classée comme escalier en projetant les marches sur un plan.

Remarque : Les entités 3D classées comme escaliers peuvent être :

- Escaliers résultant de la commande BIMESCALIER.
- Escaliers créés via des outils de modélisation directe.
- Escaliers importés à partir d'autres logiciels.
- Escaliers créés via des scripts Grasshopper.

La représentation symbolique générée automatiquement sera placée dans les calques BIM_2D_BACK_Stair* qui peuvent être personnalisés et utilisés pendant la génération de la section.

La direction de l'escalier est indiquée dans une représentation 2D par une flèche pointant vers le haut de l'escalier. La flèche commence à la première marche et se termine à la dernière marche. Un cercle indique la première marche de l'escalier.

La numérotation des marches commence par 1. Seules les marches visibles sont numérotées.



7.116.2 Options de la commande

Sélectionnez le plan de coupe

Sélectionnez le plan de coupe pour projeter l'escalier ou la dalle et créer une représentation d'escalier ou de dalle 2D.

Continuer sans plan de coupe

Crée une représentation 2D de l'escalier ou de la dalle de l'ensemble de l'escalier sans sélectionner de plan de section.

7.117 BMHARDWARE (commande)

Ouvre le panneau Bibliothèque.



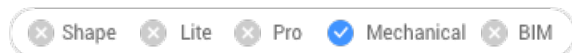
Icône :

7.117.1 Description

Ouvre le panneau **Bibliothèque** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Bibliothèque** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Bibliothèque** peut être flottant, ancré ou empilé.

7.118 -BMHARDWARE (commande)

Insère une pièce de matériel standard comme composant mécanique dans le dessin actuel.



7.118.1 Méthode

Cette commande ne peut être exécutée que via les options de la Ligne de commande.

Remarque : Pour initialiser la structure mécanique dans le dessin courant, exécutez la commande BMMECA.

Remarque : This command is obsolete and creates non-parametric standard hardware parts. To insert parametric standard hardware, use the **Library** panel. This contains parametric Standard Mechanical Components.

7.118.2 Options de la commande

Paramétrique

Permet d'activer/désactiver la création de pièces standard paramétriques.

créer Personnalisé

Allows to create custom standard parts from prepared tables. Opens the **Select configuration table file** dialog box that allows to select your created .txt file (or files).

Modifier l'entité insérée

Modifie les paramètres de l'insertion sélectionnée.



Insertion intelligente

Permet de connecter automatiquement une pièce standard de Tuyauterie à une pièce standard de Tuyauterie existante en créant un ensemble approprié de contraintes 3D entre elles et en copiant les expressions pour les paramètres de la pièce insérée existante dans la nouvelle pièce.

Pivoter le composant

Spécifie l'angle de rotation en saisissant une valeur.

Définir le point de base

Spécifie un nouveau point de base pour l'insertion.

Nom

Renomme l'insert en entrant un nom.

Type d'insertion

Spécifie le type d'insertion.

Local

Insère la pièce localement.

Externe

Insère la pièce à l'extérieur.

Inverser

Insère l'insert sélectionné dans la face opposée du solide.

Multiple

Permet d'insérer plusieurs copies. En entrant plusieurs points d'insertion.

Réseau

Crée un tableau associatif de composants.

Modification des solides 3D cibles

Permet de choisir le nouvel ensemble de solides cibles. Les fonctions basées sur les composants seront supprimées et de nouvelles fonctions seront créées pour les solides sélectionnés.

Effacer

Supprime les entités basées sur les composants existantes avec leur géométrie. Voir la commande BMDISSOCIER.

Sélectionner tous les solides 3D concernés

Choisit automatiquement les solides. Un solide est sélectionné si un solide du calque BC_SUBTRACT ou du calque BC_UNITE le touche ou l'intersecte.

7.119 BMCACHER (commande)

Cache un composant mécanique inséré.



Icône :

7.119.1 Description

Cache un composant mécanique inséré dans le dessin courant.



Cette commande n'affecte la visibilité que des insertions sélectionnées. Les insertions cachées seront toujours pris en compte par des commandes telles que BMNOMENC, BMMASSEPROP, etc.

7.119.2 Options de la commande

Nom du composant

Tapez le nom du ou des composants insérés que vous voulez masquer. Tous les inserts du composant spécifié seront masqués.

Nom d'insertion

Saisissez le nom d'insertion du composant inséré à masquer.

Si vous souhaitez masquer un composant inséré imbriqué (insertion de sous-composant), tapez d'abord le nom d'insertion du composant parent, puis le nom d'insertion du composant, séparés par une barre oblique (/).

7.120 BMINSERER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier à insérer**.



Icône :

7.120.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier à insérer** pour sélectionner un .dwg ou un .rfa à insérer dans le dessin en cours.

Après avoir sélectionné le fichier et choisi **Ouvrir**, le panneau **Propriétés** s'affiche, et vous êtes invité à la ligne de commande.

Remarque : Lorsque la variable système MECHANICALBLOCKS est activée (ON), le fichier est inséré en tant que bloc mécanique.

7.120.2 Sélectionnez un point d'insertion

Spécifiez un point dans le dessin courant où l'entité sera insérée. Vous pouvez modifier l'insertion avant qu'elle ne soit effectuée en utilisant le panneau **Propriétés** et les Options de la ligne de commande.

Options supplémentaires : [Modifier l'entité insérée/Insertion intelligente/Pivoter le composant/Réglage du point de base/Nom/Type d'insertion/Inverser/Multiple/Modification des solides 3D cibles].

7.120.3 Options de la commande BMINSERER

Modifier l'entité insérée

Vous permet de modifier les expressions de paramètres de l'entité insérée. Continuez à modifier les paramètres individuels jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer l'option. Cette option est également disponible dans l'assistant de raccourcis.

Entrez le nom du paramètre ou appuyez sur Entrée pour terminer

Spécifiez le nom du paramètre.

Entrez une expression

Spécifiez l'expression pour le paramètre.



Insertion intelligente

Vous permet de connecter une pièce standard de tuyau à une pièce standard de tuyau existante. Cela crée automatiquement des contraintes 3D appropriées entre les deux pièces et copie les expressions des paramètres de la pièce existante dans la nouvelle pièce. Cette option est également disponible dans l'assistant de raccourcis.

Sélectionner l'entité à insérer ou

Placez le curseur sur la pièce standard de tuyau à laquelle vous souhaitez vous connecter.

Options supplémentaires : [Revenir en arrière/Pivoter le composant/Inverser/Multiple/options de sélection (?)]

Pivoter le composant

Vous permet de modifier l'angle de rotation de l'entité insérée.

Angle de rotation pour le bloc

Spécifiez l'angle de rotation.

Définir le point de base

Vous permet de modifier le point de base de l'entité insérée.

Nouveau point de base <0,0,0>

Spécifiez un nouveau point de base pour l'entité.

Nom

Vous permet de modifier le nom d'instance de l'entité insérée.

Nom de l'insertion du composant <NomParDéfaut>

Entrez un nom pour l'entité insérée.

Type d'insertion

Vous permet de modifier le type d'insertion pour l'entité insérée.

Spécifiez le type de composant [Local/Externe] <Externe>

Choisissez local ou externe

- Local : fait référence à une définition d'entité dans le dessin actuel. Voir Référence de bloc.
- Externe : fait référence à une définition d'entité en dehors du dessin actuel. Voir Référence externe.

Inverser

Vous permet d'inverser la direction de l'entité insérée.

Multiple

Vous permet d'insérer plusieurs copies de la même entité en spécifiant un point d'insertion pour chaque instance ou en créant un tableau.

Sélectionnez un point d'insertion

Spécifiez un point du dessin actuel où l'entité sera insérée. Continuez à insérer des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Options supplémentaires : [Modifier l'entité insérée/Rotation/Point de base/Nom/Type d'insertion/Inverser/Tableau/Modification des solides 3D cibles]

Réseau

Vous permet de créer un tableau associatif de l'entité insérée.

Spécifiez le point de base pour le tableau

Spécifiez un point.



Entrez la distance entre les colonnes

Spécifiez la distance entre les colonnes

Options supplémentaires : [Direction]

Entrer la distance entre les rangées

Options supplémentaires : [Ligne unique/Rectangulaire/Direction].

Sélection le point final pour créer le réseau

Spécifiez un point.

Acceptez le tableau obtenu

Appuyez sur Entrée pour accepter.

Options supplémentaires : [Point de base/Colonnes/Lignes/Accepter] <Accepter> :

Modification des solides 3D cibles

Vous permet d'appliquer l'entité insérée aux solides 3D existants dans le dessin actuel.

Sélectionnez les solides 3D cibles

Sélectionnez les solides 3D pour lesquels vous souhaitez

Options supplémentaires : [Effacer/Sélectionner tous les solides 3d concernés]

Sélectionner tous les solides 3D concernés

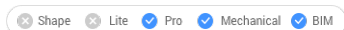
Tous les solides qui croisent ou touchent des solides dans les calques BC_SUBTRACT et BC_UNITE de l'entité insérée sont affectés.

Effacer

Efface le jeu de sélection pour s'assurer qu'aucun solide n'est affecté par l'entité insérée.

7.121 -BMINSERER (commande)

Insère des fonctions de forme de tôlerie et des composants dans le dessin actuel.



7.121.1 Description

Insère des fonctions de forme de tôlerie et des composants mécaniques et BIM dans le dessin actuel.

Remarque : Cette commande insère un fichier *.RFA en tant que composant BIM.

Cette commande fonctionne à la Ligne de commande. Saisissez le chemin du fichier à insérer et choisissez l'une des options. Pour plus de détails sur les options, voir la commande BMINSERER.

7.122 BMLIER (commande)

Modifie les solides 3D cibles des fonctions basées sur des composants.



Icône :

7.122.1 Description

Modifie les solides 3D cibles des caractéristique basées sur des composants en ajoutant ou en supprimant des solides 3D cibles.



7.122.2 Options de la commande

Modification des solides 3D cibles

Spécifie un ensemble de solides cibles. Les fonctions basées sur les composants seront supprimées et de nouvelles fonctions seront créées pour les solides sélectionnés.

Ajouter

Ajoute de nouveaux solides à l'ensemble de solides cibles. Les fonctions basées sur les composants seront mises à jour et de nouvelles fonctions seront créées pour les solides sélectionnés.

Effacer

Supprime les caractéristique existantes basées sur les composants et leur géométrie (voir la commande BMDISSOCIER).

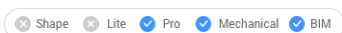
Sélectionner tous les solides 3D concernés

Ce mode est similaire à **Changer les solides 3d cibles** mais les solides sont choisis automatiquement.

Remarque : Un solide sera choisi si un solide du calque BC_SUBTRACT l'intersecte ou si un autre solide du calque BC_UNITE le touche ou l'intersecte.

7.123 BMLOCALISER (commande)

Convertit les composants externes en composants locaux.



Icône :

7.123.1 Description

Convertit les composants externes en composants locaux en sélectionnant manuellement les composants.

Si plusieurs inserts du même composant externe se trouvent dans le modèle, tous les inserts sont convertis en composants locaux.

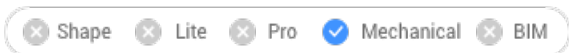
7.123.2 Options de la commande

Modèle entier

Convertit tous les composants externes du modèle en composants locaux.

7.124 BMMASSEPROP (commande)

Calcule les propriétés de masse du modèle actuel à l'aide des densités de matériaux assignées à ses composants.



Icône :

Remarque : BMMASSEPROP formatera les valeurs de masse, de volume et de nature linéaire avec les unités correspondantes uniquement si la variable système PROPUNITS a les bits correspondants à 1 ou si l'indicateur approprié dans la boîte de dialogue Paramètres pour le champ Unités de propriété est coché.



7.124.1 Méthode

Les valeurs de densité utilisées pour le calcul de propriété de masse sont tirées des matériaux définis par la propriété Matériau des composants et sous-composants, qui peut être soit héritée du composant principal de l'assemblage, soit définie explicitement. La densité du composant principal est définie par les matériaux spécifiés dans le champ Matériau de la boîte de dialogue Navigateur mécanique. Si aucune densité n'est attribuée à un matériau, ou si elle est inférieure ou égale à zéro, un message d'erreur s'affiche et les propriétés de masse ne sont pas calculées. Tous les matériaux impliqués dans l'assemblage doivent avoir des densités non négatives et non nulles.

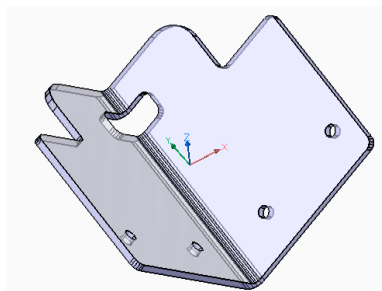
Sélectionne les solides 3D et les sous-composants ou le modèle entier et crée un rapport dans la fenêtre Invite historique :

```
----- Composant ----- Masse : 6,7757 kg Volume :  
846,9586 cm³ Centroïde : X= -267,9141 mm Y= 46,2431 mm Z= -435,3534 mm Moments  
d'inertie : X= 1,3564 kg?m² Y= 1,8427 kg?m² Z= 0,5730 kg?m² Produits d'inertie :  
XY : -0,0808 kg?m² YZ : -0,1535 kg?m² ZX : 0,7934 kg?m² Rayons de giration : X=  
447,4159 mm Y= 521,4979 mm Z= 290,802 mm Moments principaux et directions X-Y-Z  
autour du centroïde : I : 0,0551 kg?m² le long de X= 0,0000 Y= -0,7071 Z= 0,7071  
J : 0,0570 kg?m² le long de X= 0,9906 Y= 0,0970 Z= 0,0969 K : 0,0899 kg?m² le  
long de X= -0,1371 Y= 0,7004 Z= 0,7004
```

7.124.2 Options

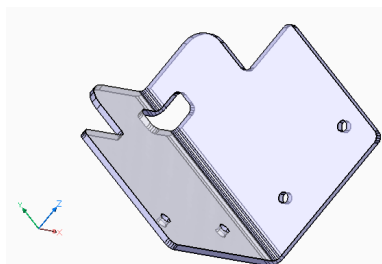
Oui

Aligne le SCU sur les axes du moment principal.



Non

Conserve le SCU actuel.



7.125 BMMECA (commande)

Convertit le dessin actuel en composant mécanique.





Icône :

7.125.1 Description

Si le dessin contient des références de bloc ou des références externes, elles peuvent également être converties en inserts de composants locaux et externes. Si des blocs mécaniques sont activés, les solides et les blocs nommés régulièrement peuvent également être convertis en entités mécaniques et en blocs correspondants.

Si le dessin est déjà un composant mécanique, BMMECH ne fait rien.

Remarque : Les blocs mécaniques sont activés si la variable système MECHANICALBLOCKS est définie sur 1.

7.125.2 Options de la commande

créer des composants hérités

(Uniquement si les blocs mécaniques sont activés) Change le mode de commande pour créer des composants mécaniques (anciens).

créer des blocs mécaniques

(Uniquement si les blocs mécaniques sont activés) Change le mode de commande pour créer des blocs mécaniques et des entités mécaniques. S'il n'y a pas de composant racine dans le document, le document deviendra lui-même un bloc mécanique.

Oui - tous les convertir

Si le dessin contient des références de blocs ou des références externes, les blocs sont convertis en composants internes et les références externes sont converties en composants externes. Si la commande est en mode Blocs Mechanical, les références de blocs, les références externes et les solides dans l'espace du modèle seront convertis en blocs et entités mécaniques.

Remarque : Les blocs convertis en composants mécaniques (hérités) ne sont pas disponibles dans la commande INSERT. Utilisez BMINSERER pour insérer des blocs en tant que composants internes. Cependant, les blocs mécaniques sont disponibles dans la commande INSERER, car il s'agit de blocs ordinaires auxquels sont attachées des données mécaniques.

Blocs - pour convertir des blocs

(Uniquement si les blocs Mechanical sont activés). Si le dessin contient des références de bloc ou des références externes, elles peuvent également être converties en inserts de composants locaux et externes. Les solides de l'espace modèle ne seront pas convertis dans ce mode.

Non - ignorer la conversion

La structure mécanique est initialisée mais les blocs et les références externes ne sont pas convertis.

7.126 BMNOUVEAU (commande)

Crée un composant mécanique en tant que nouveau fichier de dessin.



Icône :



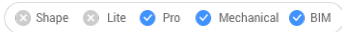
7.126.1 Description

Crée un composant mécanique en ouvrant automatiquement un nouveau fichier de dessin.

Remarque : Lorsque la variable système MECHANICALBLOCKS est activée (ON), un bloc racine mécanique est créé à la place.

7.127 BMOUVIR (commande)

Ouvre le dessin source d'un composant mécanique externe.



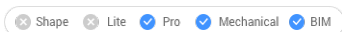
Icône :

7.127.1 Description

Ouvre le dessin source d'un composant mécanique externe en le sélectionnant dans le modèle, afin de le modifier ou de le visualiser.

7.128 BMOUVIRCOPIE (commande)

Ouvre une copie d'un composant inséré dans un nouveau dessin.



Icône :

7.128.1 Description

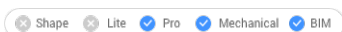
Ouvre dans un nouveau dessin une copie du composant mécanique externe sélectionné.

Si vous ouvrez une copie d'un composant mécanique paramétrique, les valeurs actuelles des différents paramètres sont appliquées à la copie.

Après l'avoir enregistré, vous pouvez remplacer le composant original par le nouveau dessin créé en utilisant la commande BMREPLACER.

7.129 -BMPARAMETRES (commande)

Permet de répertorier et de modifier les paramètres des composants insérés et des réseaux associatifs.



7.129.1 Description

Permet de répertorier et de modifier les paramètres des composants insérés et des réseaux associatifs.

En appuyant sur Entrée, vous pouvez modifier l'expression du paramètre.

Remarque : Les paramètres des composants imbriqués à l'intérieur d'un réseau peuvent être modifiés ou affectés à une expression.

7.129.2 Options de la commande

Éditer

Modifie la valeur d'un paramètre.



Supprimer

Permet de réinitialiser un paramètre précédemment mis à jour à sa valeur par défaut.

Attacher au paramètre

Affecte les paramètres en tant qu'expression d'un paramètre d'une contrainte dimensionnelle (à la fois 2D et 3D) associée à une entité qui a été placée dans un réseau associatif.

?

Répertorie le paramètre, l'expression et la valeur des composants sélectionnés dans la fenêtre Historique de l'invite.

Remarque : Appuyez sur F2 pour afficher la fenêtre Invite historique.

7.130 BMPROPRIETES (commande)

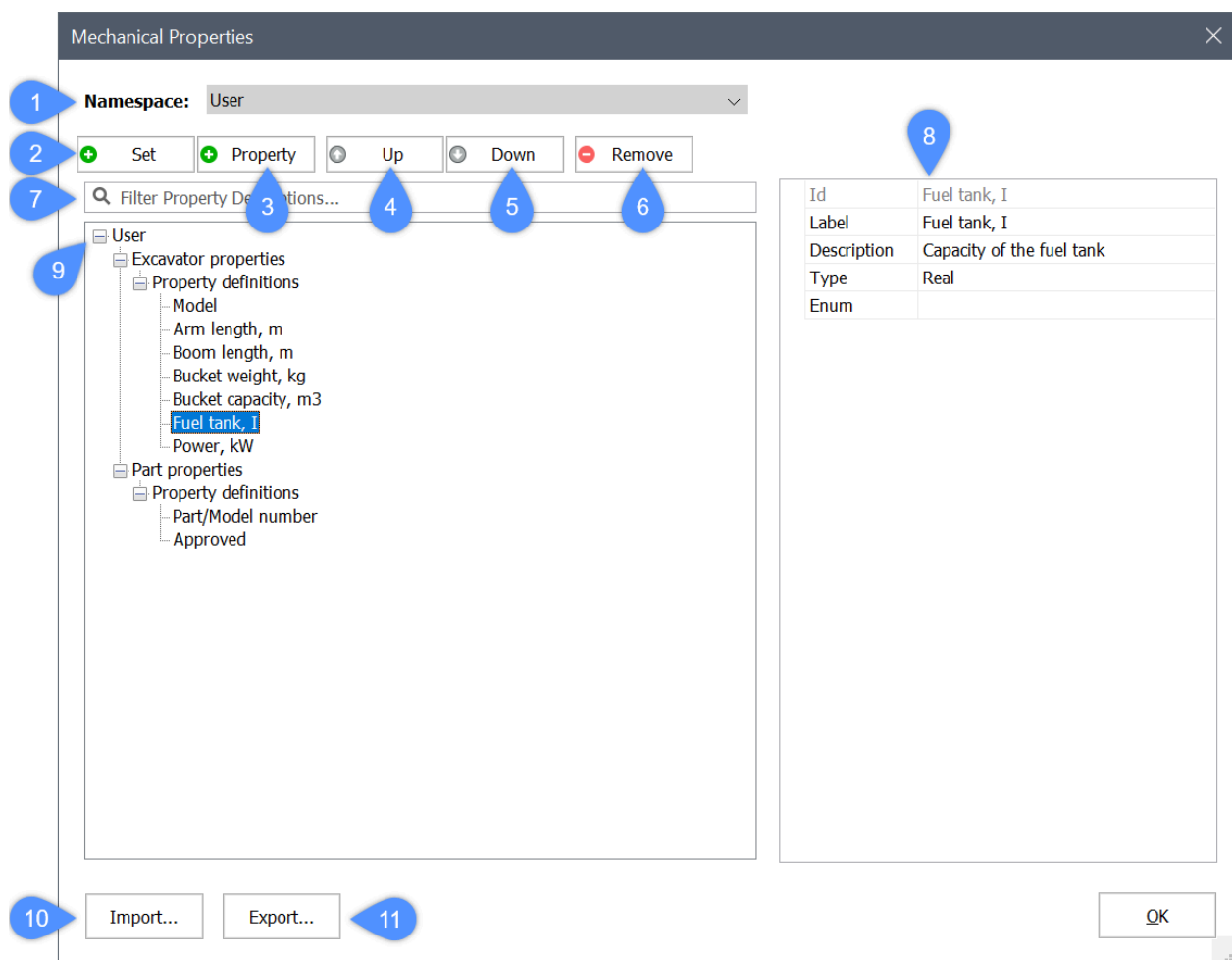
Crée, modifie et supprime des définitions de propriétés et organise des propriétés dans des ensembles de propriétés.



Icône :

7.130.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Propriétés mécaniques** pour créer et gérer les définitions de propriétés.



- 1 Espace de nom
- 2 Ajouter un jeu
- 3 Ajouter une propriété
- 4 Déplacer vers le haut
- 5 Déplacer vers le bas
- 6 Supprimer
- 7 Filtre
- 8 Propriétés
- 9 Arbre des propriétés
- 10 Importer
- 11 Exporter

7.130.2 Espace de nom

Pour le composant mécanique, un espace de nom est actuellement disponible :



User

Permet de créer des propriétés définies par l'utilisateur.

7.130.3 Ajouter un jeu

Permet d'ajouter un jeu de propriétés dans l'espace de noms actuel.

7.130.4 Ajouter une propriété

Permet d'ajouter une propriété au jeu de propriétés actuellement sélectionné.

7.130.5 Supprimer

Supprime l'élément sélectionné.

7.130.6 Déplacer vers le haut

Déplace vers le haut la propriété ou la valeur sélectionnée.

7.130.7 Déplacer vers le bas

Déplace vers le bas la propriété ou la valeur sélectionnée.

7.130.8 Filtre

Affiche uniquement les propriétés dont l'**Idet** le **Label** contiennent la chaîne de recherche tapée.
L'arborescence des propriétés est filtrée au fur et à mesure de votre saisie.

7.130.9 Propriétés

Affiche les propriétés des jeux de propriétés, des définitions de propriétés et des définitions de valeurs sélectionnés.

7.130.10 Arbre des propriétés

Affiche les ensembles de propriétés, les définitions de propriétés et les définitions de valeurs.

7.130.11 Importer

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionnez le fichier XML à importer**.

7.130.12 Exporter

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner l'emplacement pour enregistrer le fichier xml**.

7.131 SAUVEBMP (commande)

Enregistre la vue actuelle dans un fichier BMP.



7.131.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer bitmap pour enregistrer la vue actuelle (espace modèle ou espace papier) en tant que fichier bitmap BMP.



7.132 BMRECUPERER (commande)

Récupère une structure mécanique cassée.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

7.132.1 Description

Restaure une structure mécanique cassée sélectionnée via la boîte de dialogue **Sélectionner un composant mécanique**. Cette commande écrase le dessin d'origine.

Remarque : Cette commande diffère des commandes de base CONTROLE et RECUPERER. Il est recommandé d'utiliser BMRECUPERER pour remédier aux problèmes avec un dessin de CAO mécanique.

7.133 BMREPLACER (commande)

Remplace un composant inséré.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

7.133.1 Description

Remplace un composant mécanique inséré dans le dessin actuel par un autre, sélectionné dans la boîte de dialogue **Sélectionner fichier composant**.

Remarque :

- Les blocs mécaniques peuvent également être remplacés par d'autres blocs mécaniques.
- La commande ne prend pas en charge le remplacement croisé : chaque type de composant ne peut être remplacé que par un composant du même type.

7.133.2 Options de la commande

Insertions similaires

Permet de remplacer automatiquement les insertions similaires, en fonction de l'option choisie.

- **Oui** : remplace toutes les insertions similaires du ou des composant(s) mechanical sélectionnés dans l'assemblage.
- **Non** : remplace uniquement le ou les composant(s) sélectionnés.

Type de composant

Permet de choisir le type d'insertion d'un composant de remplacement. Les options suivantes sont disponibles :

- **Local** : le nouveau composant sera local.
- **Externe** : le nouveau composant sera externe.
- **Conserver tel quel** : le nouveau composant hérite du type d'insertion du composant remplacé.
- **Composant par défaut** : le nouveau composant sera lié tel qu'indiqué dans son fichier source.

Voir Composants externes et locaux dans le Guide de l'utilisateur.

Changements de paramètres

Permet de contrôler les valeurs de paramètres qui seront utilisées une fois le remplacement terminé.

- **Oui - réappliquer** : les valeurs des paramètres du composant remplacé sont appliquées.



- **Non - utiliser le remplacement tel quel** : les valeurs des paramètres du composant de remplacement sont appliquées.

Depuis un fichier

Permet de sélectionner un fichier .dwg dans la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de composant** pour le composant de remplacement.

7.134 BSCALE (commande) (Express Tools)

Met à l'échelle les références de blocs par rapport à leurs points d'insertion.

7.134.1 Options de la commande

Absolu

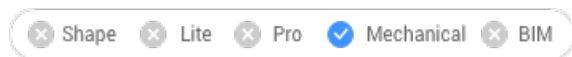
Spécifie un facteur d'échelle absolu dans la direction X et Y ou dans la direction X, Y et Z.

Relative

Spécifie un facteur d'échelle relatif dans la direction X et Y ou dans la direction X, Y et Z.

7.135 BMECLATERCONFIG (commande)

Attribue des directions préférentielles aux entités lors de la génération automatique de vues éclatées.



7.135.1 Description

Convertit automatiquement les directions définies dans le SCG en directions locales des entités sélectionnées lors de la génération de vues éclatées.

7.135.2 Méthode

Sélectionnez les entités qui utiliseront la direction préférée pour la vue éclatée, puis définissez la direction.

7.135.3 Options de la commande

Définir

Sélectionne les entités pour définir la direction préférée pour le désassemblage

Pièce racine

Sélectionne uniquement la pièce racine.

Modèle entier

Sélectionne le modèle entier.

Supprimer

Sélectionne les entités à retirer de la direction préférée pour le désassemblage.

Sélectionner la direction

Sélectionne la direction des entités sélectionnées qui seront suivies sur les vues éclatées.

Sélectionner l'entité axiale

Permet de sélectionner une entité axiale existante.

2 points

Sélectionne deux points pour définir la direction.



Axe X

Sélectionne l'axe X comme direction.

Axe Y

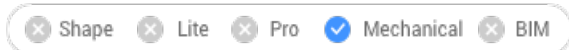
Sélectionne l'axe Y comme direction.

Axe Z

Sélectionne l'axe Y comme direction.

7.136 BMSEQUENCE (commande)

Permet de désassembler en cliquant sur des composants ou des groupes de composants.



7.136.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités pour l'étape suivante et appuyez sur **Entree**. Faites-le jusqu'à l'étape finale. Une fois que la séquence d'assemblage complète est spécifiée, attribuez-lui un nom unique.

Remarque : Appuyez sur **CTRL+Z** pour annuler localement l'étape d'assemblage précédente.

Remarque : Seules les instances mécaniques peuvent être sélectionnées.

La séquence d'assemblage est enregistrée en tant que bloc de vue éclatée sous **Représentations** dans le panneau **Navigateur mécanique**. Le numéro de l'étape est décroissant, pour que la numérotation soit croissante dans la commande BMINSPECTASSEMBLAGE. La séquence du bloc de vue éclatée est inversée pour représenter la séquence d'assemblage ou de désassemblage.

Remarque : La séquence peut être inspectée avec la commande BMINSPECTASSEMBLAGE.

7.136.2 Options de la commande

Fin

Termine la création de la séquence.

7.137 BMAFFICHER (commande)

Montre les composants mécaniques cachés du dessin.



7.137.1 Description

Cette commande affiche les composants mécaniques précédemment masqués insérés dans le dessin courant.

7.137.2 Options de la commande

Tout afficher

Affiche tous les composants insérés.

Nom du composant

Tapez le nom du ou des composants insérés que vous voulez afficher. Cela affecte toutes les insertions du composant spécifié.



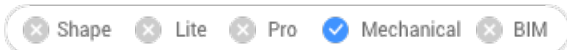
Nom d'insertion

Saisissez le nom d'insertion du composant inséré à afficher.

Si vous souhaitez afficher un composant inséré imbriqué (insertion de sous-composant), tapez d'abord le nom d'insertion du composant parent, puis le nom d'insertion du composant, séparés par une barre oblique (/).

7.138 BMLIGNESFUIITE (commande)

Crée toutes les lignes de fuite nécessaires pour les pièces sélectionnées.



7.138.1 Description

Crée toutes les lignes de fuite nécessaires en sélectionnant des entités.

Remarque : Une vue éclatée doit être sélectionnée avant l'exécution de la commande.

7.138.2 Options de la commande

Utiliser les points d'origine

Passer le mode utilisé pour choisir le point de référence des pièces à l'origine (point d'insertion) du composant.

Utiliser les points centraux

Passer le mode utilisé pour choisir le point de référence des pièces au point central de la boîte de contour du composant.

Modèle entier

Sélectionner l'ensemble du modèle et lancer le traitement.

7.139 BMDISSOCIER (commande)

Couper la connexion entre un insert de composant et un solide 3D en retenant l'ouverture.



7.139.1 Description

Couper la connexion entre un insert de composant (par exemple, une fenêtre) et un solide 3D (par exemple un mur) en retenant l'ouverture et en sélectionnant les composants.

7.140 BMUNMECH (commande)

Convertit les composants mécaniques.



7.140.1 Description

Cette commande convertit le composant mécanique actuel en un dessin classique.

Remarque : La commande s'applique uniquement aux dessins qui sont un composant mécanique.



7.140.2 Options de la commande

Oui

Supprime la structure mécanique du dessin, en le transformant en un dessin classique.

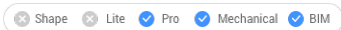
Les inserts de composants locaux sont convertis en références de bloc (le nom du composant devient le nom du bloc). Les inserts de composants externes sont convertis en références externes.

Non

Abandonne la commande.

7.141 BMMAJ (commande)

Recharge tous les composants référencés à partir de fichiers externes et met à jour les tables de nomenclature.



7.141.1 Description

La commande :

- Recharge les composants référencés à partir de fichiers externes (BMINSERER).
- Reconstitue les fonctionnalités basées sur des composants, les fonctions de forme de tôlerie et les composants de fenêtres/portes BIM (voir calque BC_SUBTRACT, Fonctions de forme, BMINSERER).
- Mise à jour de la nomenclature (BMNOMENC).
- Génère à nouveau des vues de dessin produites à partir du modèle 3D (VUEBASE).

Remarque : Si la variable système BMAUTOUPDATE est sur ON, les composants d'assemblage externes sont rechargés lors de l'ouverture du fichier.

7.141.2 Options de la commande

Mode

Définit la nouvelle face de placement.

Remarque : Chaque fonction insérée basée sur un composant ou composant de fenêtre BIM possède une face de placement associée du solide 3D correspondant auquel la fonction est jointe. Il s'agit de la face utilisée pour le placement de fonction dans la commande BMINSERER. La face de placement associée à la fonction peut être perdue lors d'opérations de modélisation ou de copie, ou peut être absente si la fonction a été insérée dans une zone vide. La commande BMMAJ permet d'associer à nouveau la fonction à sa face de placement.

Automatique

La face de placement de la fonction est détectée automatiquement.

Manuel

Sélectionnez manuellement une nouvelle face de placement.

Modèle entier

Met à jour l'ensemble du modèle.



7.142 BMVSTYLE (commande)

Applique un style visuel à un composant mécanique inséré.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

7.142.1 Description

Applique un style visuel choisi à tous les composants insérés ou seulement à certains d'entre eux en tapant TOUT ou les noms des composants insérés, séparés par des barres obliques (/). Les noms d'insert de composant sont sensibles à la casse.

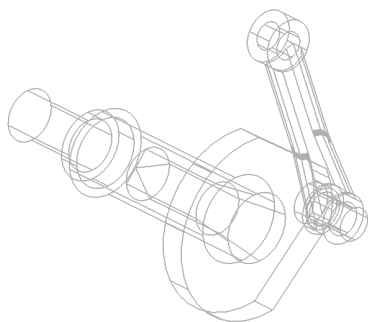
7.142.2 Options de la commande

Par fenêtre

Applique le style visuel actuel de la fenêtre.

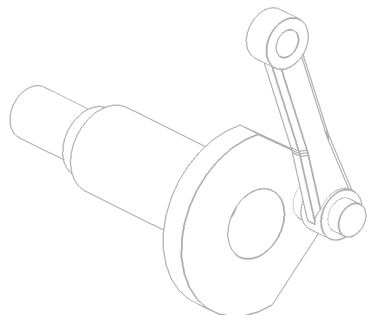
Filaire

Applique le style visuel Filaire 3D.



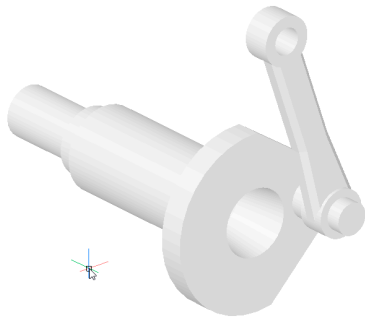
Caché

Applique le style visuel Caché.



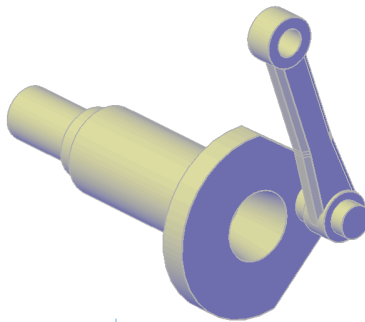
Réaliste

Applique le style visuel Réaliste.



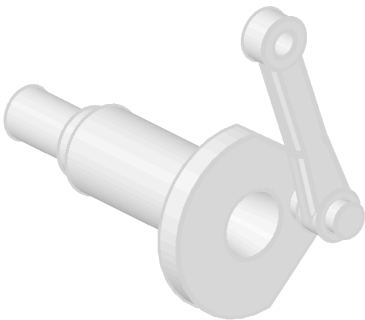
Conceptuel

Applique le style visuel Conceptuel.



Modélisation

Applique le style visuel Modélisation.

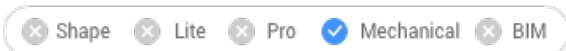


Par nom

Applique un style visuel nommé.

7.143 BMWELDANNOTATE (commande)

Crée des annotations pour une entité 2D arbitraire dans l'espace papier avec des chenilles et des symboles de soudage.



7.143.1 Méthode

Sélectionnez le type de symbole de soudage et la courbe de l'espace papier à annoter.



7.143.2 Option de la commande

Avant

Crée un symbole de soudage chenille. Sélectionnez la représentation de symbole dans la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**.

Remarque : Si les lignes sont déjà chargées, une boîte de message d'avertissement s'ouvre pour accepter le remplacement des lignes.

Charger types de ligne

Ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes** pour sélectionner une autre représentation de symbole.

Côté

Crée un symbole de soudage de vue latérale.

Raccord

Crée un symbole de vue latérale de filet.

Rainure en J

Crée un symbole de vue latérale J-groove.

Rainure en V

Crée un symbole de vue latérale de rainure en V.

Rainure en U

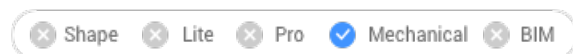
Crée un symbole de vue latérale à rainure en U.

Joint

Crée un symbole de vue latérale de couture.

7.144 BMWELDING (commande)

Crée une soudure d'angle ou à rainure pour les faces (ou deux jeux de faces) de solides 3D différents.



Icône :

7.144.1 Méthode

Sélectionnez les faces des deux solides 3D (éléments) entre lesquels la soudure sera créée, si possible :

- Pour une soudure d'angle, vous pouvez sélectionner une face du premier élément et une ou plusieurs faces du deuxième élément.
- Pour une soudure à rainure, vous pouvez sélectionner une ou plusieurs faces du premier élément et une ou plusieurs faces du deuxième élément.

Remarque : Si l'opération n'est pas possible pour toutes les faces sélectionnées, une bulle de notification s'affiche à l'écran. Cliquez sur **Plus de détails...** pour ouvrir le panneau **Rapport** où sont listées les faces non incluses dans l'opération.



7.144.2 Options de la commande

Angle

Crée une soudure d'angle en utilisant l'une des tailles suivantes, en fonction de la valeur de la variable système FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT :

Entrez Z

Spécifie une valeur pour la longueur Z (côté) de la soudure d'angle.

Remarque : La taille Z par défaut est stockée dans la variable système FILLETWELDINGZSIZE.

Entrez A

Spécifie une valeur pour la taille A (gorge) de la soudure d'angle.

Remarque : La taille A par défaut est calculée comme la valeur FILLETWELDINGSIZE * sin(45 degrés).

Rainure

Crée une soudure à rainure

Remarque : Les fonctions de soudage sont ajoutées dans le panneau **Navigateur mécanique**. Le menu contextuel d'une fonction de soudage contient l'option **Ajouter les propriétés du symbole de soudure** qui ouvre la boîte de dialogue **Symbole de soudure** (voir l'article connexe **Boîte de dialogue du symbole de soudure**). Les propriétés du symbole de soudure peuvent être modifiées ou supprimées. Ensuite, dans les vues de dessin (espace papier), les symboles de soudure correspondants peuvent être créés à l'aide de la commande BMWELDSYMRETRIEVE.

7.145 BMWELDSYMRETRIEVE (commande)

Place les symboles de soudure ajoutés à une fonction de soudage dans les vues de dessin.

7.145.1 Description

Récupère des informations sur les soudures (symboles de soudure) à partir de corps de soudures 3D contenant des fonctions de soudage. Les informations de soudage sont créées avec l'option **Ajouter les propriétés du symbole de soudure** du menu contextuel d'une fonction de soudage dans le panneau **Navigateur mécanique**.

Cette commande n'est disponible que dans l'espace papier.

7.145.2 Méthode

Sélectionnez le solide à souder pour récupérer son symbole de soudure.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.



Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

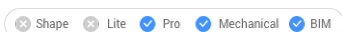
7.145.3 Options de la commande

Automatique

Récupérez les symboles de soudure créés pour tous les solides de soudure visibles dans les fenêtres sélectionnées.

7.146 BMXCONVERT (commande)

Convertit les solides X-Hardware en composants mécaniques.

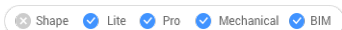


7.146.1 Description

Convertit les solides X-Hardware du dessin actuel en composants mécaniques.

7.147 CONTOUR (commande)

Crée des polygones fermés à partir d'entités délimitées.



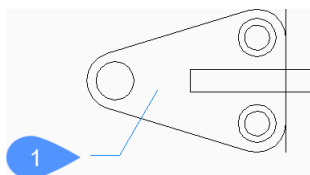
Icône :

Alias : -CN

7.147.1 Description

Crée des polygones fermés, définies par les entités environnantes. Les options vous permettent de choisir un point interne, de spécifier le jeu de contours et de détecter les îlots.

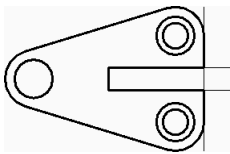
Entités initiales :



1 Point interne

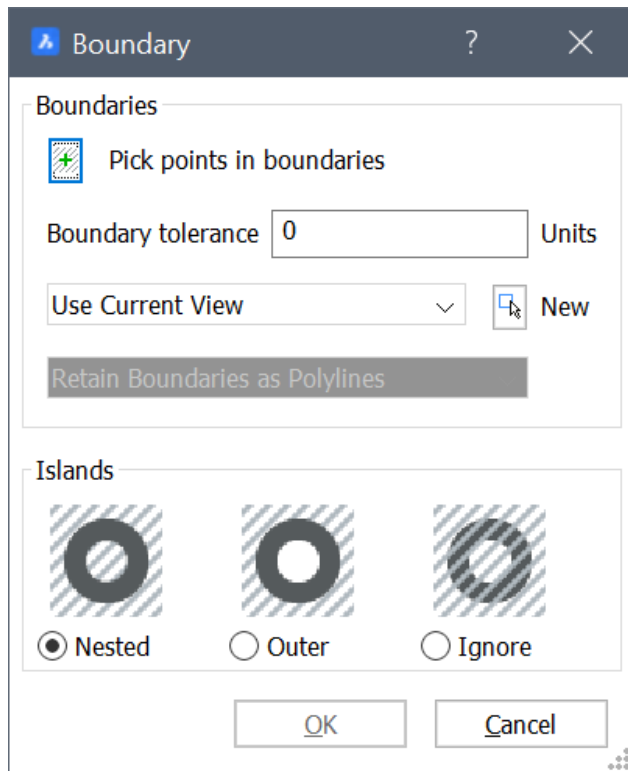


Polylignes résultantes :



7.147.2 Boîte de dialogue Contour

Commencez par créer des contours en sélectionnant des options dans la boîte de dialogue Contour.



Contours

Spécifiez les options de contour.

Sélectionner points dans contour

Spécifiez un point à l'intérieur d'une aire fermée pour laquelle vous souhaitez créer un contour. Vous pouvez continuer à choisir des points jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour retourner à la boîte de dialogue Contour.

Options supplémentaires : [Sélectionnez les entités/Annuler]

Tolérance de contour

Spécifiez le plus grand espace qui peut exister dans le contour pour que BricsCAD considère l'aire comme fermée. Lorsque la tolérance des contours est égale à 0, aucun écart n'est permis.

Jeu de contours

Spécifiez où BricsCAD doit rechercher les entités qui composent le contour.

- **Utiliser la vue courante** : recherchez toutes les entités dans la fenêtre actuelle.
- **Utiliser jeu de contours** : recherchez uniquement dans le jeu de sélection actuel.



- **Nouveau** : créez un nouveau jeu de sélection. Appuyez sur Entrée pour terminer la sélection des entités et revenir à la boîte de dialogue Contour.

conserver les contours comme polygones [Lecture seule]

Indique comment les contours sont conservés.

Îlots

Spécifiez la détection des îlots. Un îlot est une aire fermée à l'intérieur d'un contour.

Imbriqué

Traitez chaque îlot comme un contour.

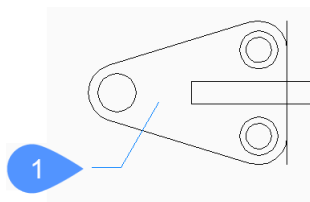
Extérieur

Créez un contour des entités les plus extérieures uniquement.

Ignorer

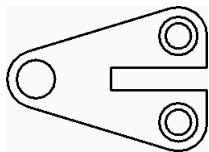
Ignorez les aires les plus intérieures. Un contour est créé entre l'aire la plus extérieure et les îlots.

Entités initiales :

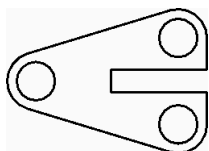


1 Point interne

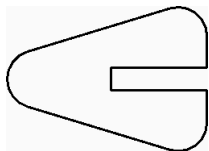
Imbriqué :



Extérieur :



Ignorer :



7.147.3 Options de la commande

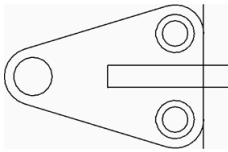
Une fois que vous avez commencé à créer des contours, les options suivantes peuvent être disponibles :

Sélectionnez les entités

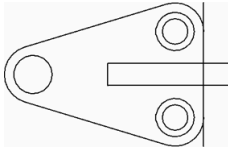
Sélectionnez les entités à utiliser comme contours.



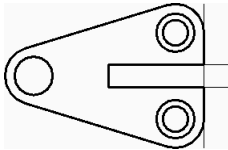
Entités initiales :



Entités sélectionnées :



Polylignes résultantes :

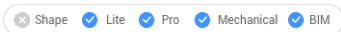


Annuler

Annulez le dernier point de sélection interne et continuez à choisir des points pour spécifier des aires fermées supplémentaires.

7.148 -CONTOUR (commande)

Crée des polygones fermés à partir d'entités délimitées.

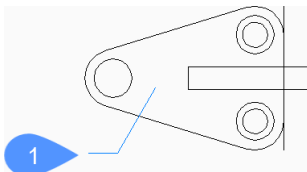


Alias : -BO

7.148.1 Description

Crée des polygones fermés, définies par les entités environnantes à l'aide de la ligne de commande. Les options vous permettent de choisir un point interne, de spécifier le jeu de contours et de détecter les îlots. Reportez-vous à la commande CONTOUR pour accéder à des fonctionnalités similaires à l'aide d'une boîte de dialogue.

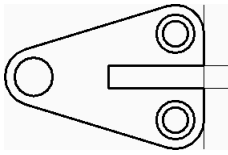
Entités initiales :



1 Point interne



Polylignes résultantes :



7.148.2 Méthodes pour créer un contour

Il existe une méthode pour commencer à créer un contour :

- Point interne

Point interne

Commencez par créer des contours en spécifiant un point à l'intérieur d'une aire fermée pour laquelle vous souhaitez créer un contour. Vous pouvez continuer à choisir des points jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Options alternatives : [Avancé/Annuler]

7.148.3 Options de la commande -BOUNDARY

Une fois que vous avez commencé à créer des contours, les options suivantes peuvent être disponibles :

Avancé

Choisissez de modifier les options de délimitation ou la détection des îlots.

Contour

Spécifiez où BricsCAD doit rechercher les entités qui composent le contour.

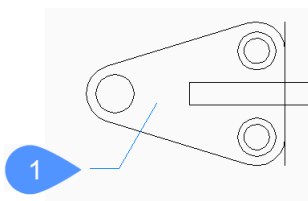
- **Nouveau** : crée un nouveau jeu de sélection d'entités qui constituent le contour.
- **Tout** : sélectionne toutes les entités dans la fenêtre d'affichage actuelle.

Îlot

Spécifiez la détection des îlots. Un îlot est une aire fermée à l'intérieur d'un contour.

- **Oui** : traite chaque îlot comme un contour.
- **Non** : crée un contour des entités les plus extérieures uniquement.
- **Extérieure seul** : ignore les aires les plus intérieures. Un contour est créé entre l'aire la plus extérieure et les îlots.

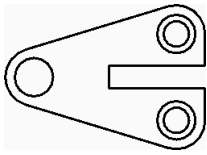
Entités initiales :



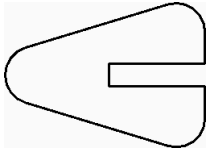
1 Point interne



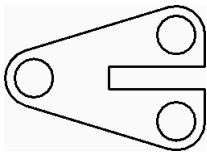
Oui:



Non:



Extérieur seulement:



Quitter

Revenez à l'invite précédente.

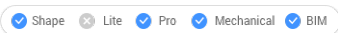
Annuler

Annulez le dernier point de sélection interne et continuez à choisir des points pour spécifier des aires fermées supplémentaires.

7.149 BOITE (commande)

Crée un solide 3D en forme de boîte.

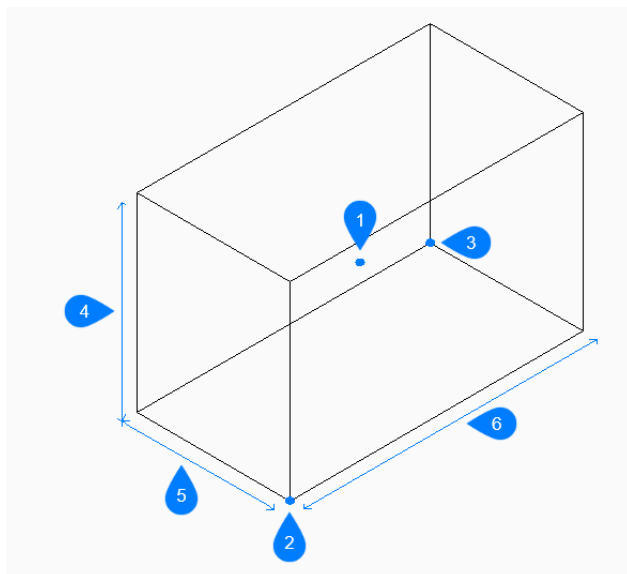
Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande BOITE lance la commande AI_BOX.



Icône : 

7.149.1 Description

Créez un solide 3D sous la forme d'une boîte rectangulaire ou carrée. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment coin, centre, longueur, largeur, hauteur et cube.



- 1 Centre de la boîte
- 2 Coin de la boîte
- 3 Coin opposé
- 4 Hauteur
- 5 Largeur
- 6 Longueur

7.149.2 Méthodes pour créer une boîte

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une boîte :

- Définir l'angle de la boîte
- Centre

Définir l'angle de la boîte

Commencez à créer une boîte en spécifiant un coin sur lequel baser la boîte :

Définissez le coin opposé

Indiquez le coin opposé de la base de la boîte afin d'appliquer à la fois la longueur et la largeur. La boîte est créée parallèlement aux axes x et y.

Options supplémentaires : [Cube/Longueur du côté]

Hauteur de la boîte

Indiquez la hauteur de la boîte.

Option supplémentaire : [2Point]

Centre

Commencez à créer une boîte en spécifiant son centre :

Définir l'angle de la boîte

Spécifiez un angle sur le plan médian de la boîte pour appliquer à la fois la longueur et la largeur. La boîte est créée parallèlement aux axes x et y.

Options supplémentaires : [Cube/Longueur du côté]



Hauteur de la boîte

Indiquez la hauteur de la boîte.

Option supplémentaire : [2Point]

7.149.3 Options de la commande BOITE

Une fois que vous avez commencé à créer une boîte, les options suivantes peuvent être disponibles :

Cube

Spécifiez une distance unique à utiliser pour la longueur, la largeur et la hauteur de la boîte.

Longueur côté

Indiquez ensuite la longueur du côté de la boîte :

Largeur de la boîte

Spécifiez la largeur de la boîte.

Hauteur de la boîte

Indiquez la hauteur de la boîte.

Option supplémentaire : [2Point]

2Point

Spécifiez la hauteur de la boîte en choisissant deux points quelconques.

7.150 COUPURE (commande)

Supprime une partie d'une entité.



Icône :

Alias : CU

Vous pouvez couper des arcs, des cercles, des ellipses, des lignes, des polygones, des rayons et des lignes infinies.

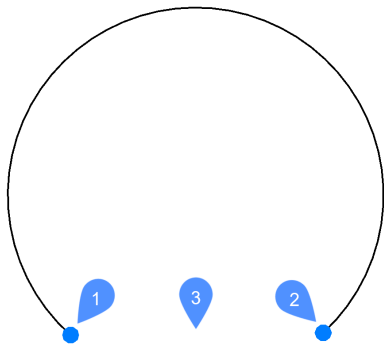
Remarque : Le fait de couper un cercle le convertit en arc. Un rayon coupé devient un rayon et une ligne. Une ligne infinie coupée devient deux rayons.

7.150.1 Méthode

Lorsque vous coupez des entités, vous devez spécifier deux points pour la coupure. La partie entre les deux points de coupure est supprimée.

Sur les arcs et les cercles, la coupure se produit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, du premier au deuxième point de coupure.

Remarque : Par défaut, le point que vous utilisez pour sélectionner l'entité devient le premier point de coupure.



- 1 Premier point de coupure
- 2 Second point de coupure
- 3 Partie supprimée

7.150.2 Options de la commande

Premier point de coupure

Spécifie le début de la partie de l'entité à supprimer.

Identique au premier point (@)

Spécifie si le premier et le deuxième point de coupure se trouvent au même endroit sur l'entité. L'entité sélectionnée est séparée en deux parties connectées.

7.151 BREAKLINE (commande) (Express Tools)

Crée une polyligne et insère le symbole de ligne de rupture.

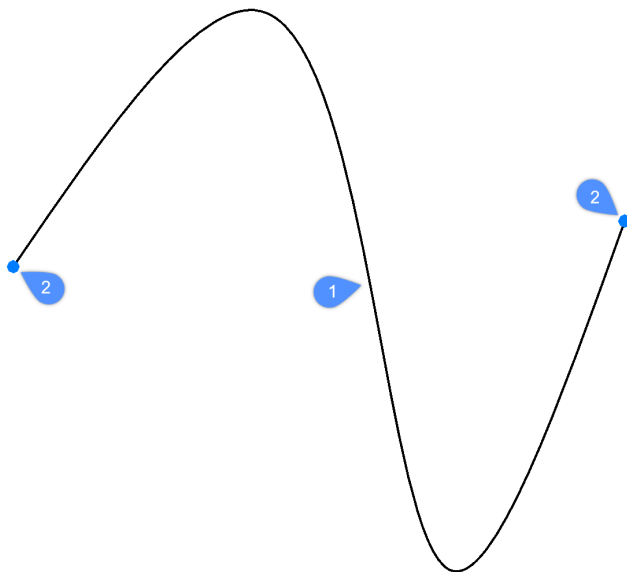
Icône : 

7.151.1 Méthode

Spécifiez le premier et le deuxième point de la ligne de rupture, puis spécifiez l'emplacement du symbole de ligne de rupture.

Vous pouvez personnaliser le symbole de ligne de rupture en procédant comme suit :

- 1 Ouvrir dessin
- 2 Dessinez un symbole (1).
- 3 Rendez le calque **Defpoints** courant.
- 4 Ajoutez deux points (2) au symbole, à l'aide de la commande POINT. La ligne de rupture intersecte le symbole dans ces points.



- 5 Enregistrez ce dessin dans le dossier ExpressTools. Par défaut, le chemin est : `C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD V23 fr_FR\ExpressTools`.

7.151.2 Options de la commande

Bloc

Spécifie le bloc utilisé comme symbole de ligne de rupture de pente.

Remarque : Le bloc par défaut est défini par le **brkline.dwg**.

Taille

Définit la taille du symbole de ligne de rupture.

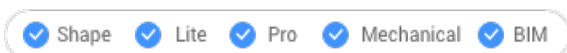
Remarque : La taille du symbole de ligne de rupture détermine la longueur minimale de la ligne de rupture.

Prolonger

Définit la longueur d'extension de la ligne de rupture lorsqu'un symbole de saut est ajouté.

7.152 NAVIGATEUR (commande)

Ouvre votre navigateur Web par défaut.

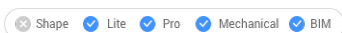


7.152.1 Description

Ouvrez votre navigateur Web par défaut pour naviguer sur internet à partir d'une URL spécifiée. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

7.153 ENREGBLOCSOUS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer la définition de bloc**.





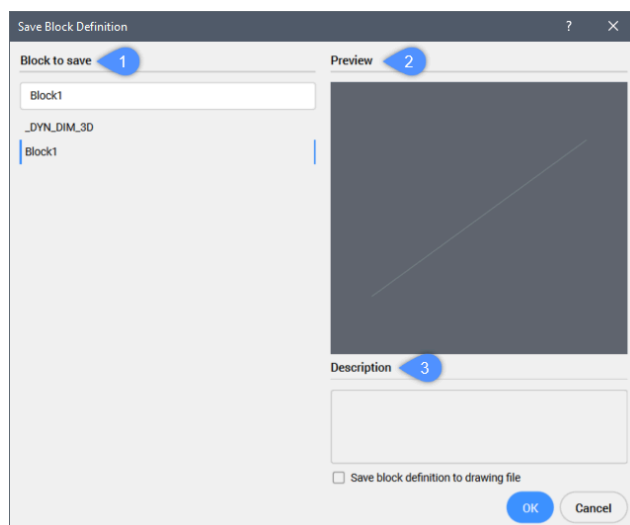
Icône :

7.153.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer la définition de bloc** pour copier la définition de bloc actuelle sous un nouveau nom.

Remarque :

- Cette commande n'est disponible qu'à partir de l'**Éditeur de blocs** et peut être accessible à partir du ruban ou lancée sur la ligne de commande.
- Vous pouvez accéder à l'**Éditeur de bloc** à l'aide de la commande MODIFBLOC ou en double-cliquant sur le bloc que vous souhaitez modifier.



1 Bloc à enregistrer

2 Aperçu

3 Description

7.153.2 Bloc à enregistrer

Spécifie un nouveau nom pour le bloc sélectionné afin d'en faire une copie.

7.153.3 Aperçu

Affiche un aperçu du bloc sélectionné.

7.153.4 Description

Affiche la description du bloc sélectionné.

7.154 BTRIM (commande) (Express Tools)

Ajuste les entités aux entités imbriquées dans les blocs et les références externes.



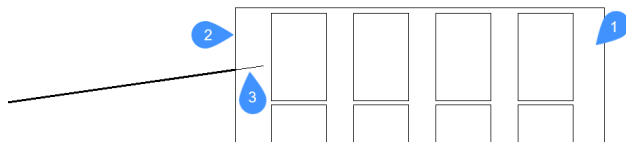


Icône :

7.154.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités (2) imbriquées dans des blocs ou des références externes (1) à utiliser comme arête sécante puis appuyez sur ENTRÉE.

Sélectionnez l'entité à ajuster (3) et appuyez sur ENTER.



- 1 Bloc/Entité de référence externe
- 2 Arête sécante (une entité imbriquée dans le bloc/l'entité de référence externe, dans ce cas un rectangle)
- 3 Entité à ajuster

Remarque : Passez en mode extension : appuyez sur la touche Maj et la maintenir enfoncée pour sélectionner une entité à étendre aux entités limitrophes les plus proches. Voir la commande BEXTEND.

7.154.2 Options de la commande

Trajet

Sélectionne toutes les entités traversant la clôture. La clôture est une série de segments de ligne temporaires. La clôture de sélection ne forme pas une boucle fermée.

Chevauchement

Sélectionne les entités traversant et se situant à l'intérieur d'une zone rectangulaire définie par deux points.

Mode d'arête

Bascule entre **Prolonger** et **Ne pas prolonger**.

Prolonger

Prolonge l'objet naturellement jusqu'à son croisement avec un autre objet ou à une arête impliquée dans un espace 3D.

Ne pas prolonger

Spécifie que l'objet doit s'étendre uniquement jusqu'à un objet qui l'intersecte réellement dans l'espace 3D.

Projection

Spécifie la méthode de projection utilisée lors de l'extension d'objets.

Pas de projection

Ne prolonge que les entités qui croisent des contours réels dans l'espace 3D.

Plan xy du Scu

Projette des entités et des contours sur le plan x,y du SCU actuel, puis prolonge les entités projetées qui intersecteraient les contours projetés.



Vue active


Projette les entités dans la vue actuelle, puis les prolonge en conséquence.

Effacer

Supprime les entités sélectionnées.

7.155 BURST (commande) (Express Tools)

Éclate les blocs, convertissant les valeurs des attributs en entités de texte.

Icône : 

7.155.1 Méthode

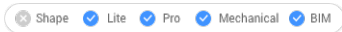
Sélectionnez les entités que vous souhaitez éclater et appuyez sur Entrée.



8. C

8.1 CAL (commande)

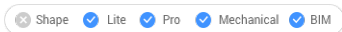
Ouvre la calculatrice BricsCAD.



8.1.1 Description

Ouvre la calculatrice pour effectuer des opérations courantes de calcul et de conversion. Une fenêtre d'application externe s'ouvre, ce qui lui permet de rester ouverte pendant que vous travaillez sur vos dessins dans . Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

8.2 LEGENDE (commande)

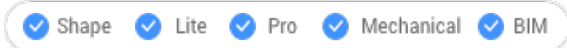


8.2.1 Description

Il s'agit d'une commande de service qui n'est pas censée être saisie directement par l'utilisateur. Il est utilisé par le programme lorsqu'un élément du menu contextuel est sélectionné.

8.3 CAMERA (commande)

Place des glyphes de caméra qui pointent vers des points cibles dans les dessins, et crée des vues nommées.



Icône : 

8.3.1 Méthode

Spécifiez l'emplacement de la caméra et l'emplacement de sa cible (le point ciblé par la caméra).

Un glyphe de caméra s'affiche dans le dessin pour indiquer la position de la caméra.

Remarque : Un glyphe de caméra s'affiche dans le dessin pour indiquer la position de la caméra.

Éditeur de poignées

Les caméras peuvent être éditées directement grâce aux poignées :

Sélectionnez le glyphe de caméra dans le dessin. Comme vous pouvez le constater, il existe trois poignées. Les plans de délimitation avant (F) et arrière (B) sont représentés par une ligne pointillée bleue. Faites glisser les poignées pour effectuer les actions suivantes :

- Positionner la caméra (1).
- Déplacer l'ensemble de la définition de la caméra (2).
- Positionner la cible (3).

8.3.2 Options de la commande

?

Affiche une liste des caméras existantes. Appuyez sur la touche Entrée pour afficher la liste de toutes les caméras existantes.

Utilisez des caractères génériques (* ou ?) pour répertorier une partie des caméras. Par exemple, Cam* liste tous les noms de caméras qui commencent par « cam » et ?a* liste tous les noms de caméras dont la deuxième lettre est « a ».

Nom

Définit le nom de la nouvelle caméra.

Emplacement

Positionne la caméra en choisissant un point du dessin ou en saisissant les coordonnées x, y, z dans la ligne de commande.

Hauteur

Définit la hauteur (coordonnée z) de la caméra.

Cible

Positionne la cible, le point vers lequel la caméra est fixée, en choisissant un point du dessin ou en entrant ses coordonnées x , y , z dans la ligne de commande.

Lentille

Définit la longueur de la lentille. Un petit nombre, par exemple 20, fournit un champ de vision plus large, tandis qu'un nombre plus élevé, comme 200, donne une vue plus proche, similaire à un objectif de zoom sur une caméra.

Délimitation

Définit les plans de délimitation avant et arrière, qui délimitent la vue.

Vue

Définit la vue actuelle sur la caméra.

Remarque : Les propriétés de la vue d'une caméra peuvent être modifiées :

- dans la boîte de dialogue affichée par la commande VUES ;
- dans le panneau Propriétés après avoir sélectionné le glyphe de la caméra du dessin.



Camera	
General	
Handle	9B
Camera	
Name	Camera2
Camera	50.96, 233.35, 135.2
X	50.96
Y	233.35
Z	135.22
Target	50.96, 120.35, 172.2
X	50.96
Y	120.35
Z	172.22
Lens length	100 mm
Field of view	19.85
Roll angle	0
Plot glyph	Yes
Clipping	
Front plane	100 mm
Back plane	20 mm
Clipping	Front and back on

8.4 CDORDER (commande) (Express Tools)

Organise l'ordre de dessin des entités en fonction de leur couleur.

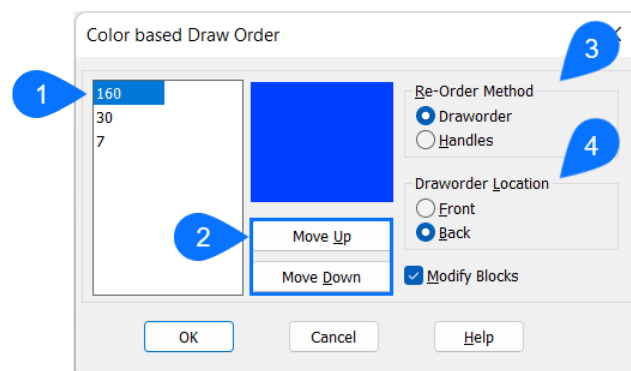
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

8.4.1 Méthode

Sélectionnez les entités que vous voulez ordonnez. La boîte de dialogue **Ordre de dessin basé sur la couleur** s'ouvre et vous permet de spécifier la priorité des couleurs.

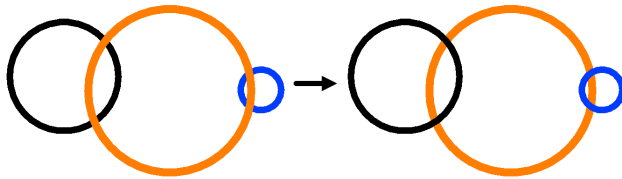
La boîte de dialogue **Ordre de tracé basé sur la couleur** vous permet de spécifier l'ordre de tracé des entités sélectionnées en fonction de leur couleur d'index.



1 Liste des couleurs



- 2 Boutons de déplacement vers le haut et vers le bas
- 3 Méthode de réorganisation
- 4 Emplacement de l'ordre de tracé



8.4.2 Liste des couleurs

Liste les couleurs d'index des entités sélectionnées.

Remarque : La première couleur de la liste place les entités à l'avant, tandis que la dernière couleur place les entités à l'arrière.

8.4.3 Boutons de déplacement vers le haut et vers le bas

Déplacer vers le haut

Déplace la couleur sélectionnée vers le haut de la liste.

Déplacer vers le bas

Déplace la couleur sélectionnée vers le bas de la liste.

8.4.4 Méthode de réorganisation

Tracé

Modifie l'ordre d'affichage des entités sélectionnées à l'aide de la commande ORDRETRACE.

Poignées

Modifie l'ordre d'affichage des entités sélectionnées en réordonnant les entités dans la base de données des dessins.

8.4.5 Emplacement de l'ordre de tracé

Avant

Place les entités sélectionnées devant les entités non spécifiées dans la liste des couleurs.

Retour

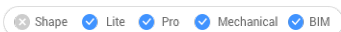
Place les entités sélectionnées derrière les entités qui ne sont pas spécifiées dans la liste des couleurs.

Modifier les blocs

Modifie l'ordre d'affichage des entités dans les blocs.

8.5 -CDORDER (commande) (Express Tools)

Arrange l'ordre de tracé des entités en fonction de leur couleur d'index via la ligne de commande.





8.5.1 Options de la commande

Ordre de tracé

Modifie l'ordre d'affichage des entités sélectionnées à l'aide de la commande ORDRETRACE.

Entrez un ou plusieurs codes de couleur, séparés par des virgules

Permet de spécifier les index de couleurs, séparés par des virgules.

Remarque : La première couleur place les entités à l'avant, tandis que la dernière couleur place les entités à l'arrière.

Spécifiez l'ordre de tracé pour les entités

Permet de basculer entre **Devant** et **Derrière**.

Devant

Place les entités sélectionnées devant les entités non spécifiées dans la liste des couleurs.

Derrière

Place les entités sélectionnées derrière les entités qui ne sont pas spécifiées dans la liste des couleurs.

Redéfinir l'ordre de tracé à l'intérieur des blocs sélectionnés ?

Modifie l'ordre d'affichage des entités dans les blocs.

O

Les blocs sélectionnés sont réorganisés.

N

Les blocs sélectionnés restent inchangés.

Descripteurs

Modifie l'ordre d'affichage des entités sélectionnées en réordonnant les entités dans la base de données des dessins.

8.6 CENTRE (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités **Centre**.



Icône :



8.6.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités **Centre** pour activer ou désactiver l'accrochage au centre.


Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

8.7 CENTREDISSOCIER (commande)

Dissocie une entité trait d'axe de deux lignes sélectionnées, ou dissocie une marque centrale d'un cercle ou un arc.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

8.7.1 Description

Dissocie les entités trait d'axe et marque de centre des entités associées, telles que les lignes, les arcs et les cercles.

8.8 TRAITAXE (commande)

Crée un trait d'axe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :

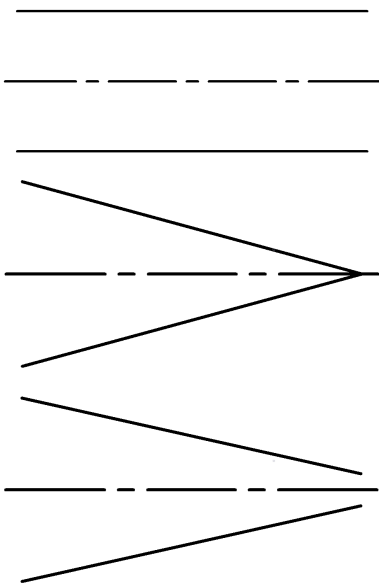


Alias:

8.8.1 Description

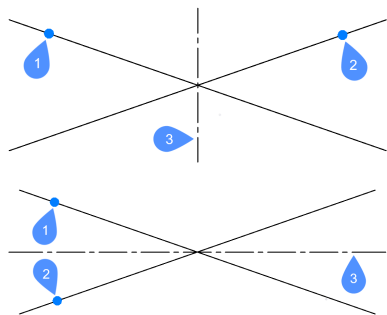
Crée une géométrie de trait d'axe associée à deux lignes ou segments de polyligne sélectionnés.

Remarque : Les traits d'axe sont des entités de référence de dessin qui servent à indiquer les axes de symétrie.



8.8.2 Méthode

Lorsque vous appliquez un trait d'axe à l'intersection de deux lignes, l'emplacement des points choisis détermine la direction du trait d'axe.



- 1 Premier segment sélectionné.
- 2 Deuxième segment sélectionné.
- 3 Trait d'axe qui en résulte.

Les lignes et les segments de polyligne peuvent être sélectionnés à l'intérieur des blocs et dans les fenêtres de vue de dessin. Vous pouvez choisir deux segments de la même polyligne.

Remarque : Le trait d'axe étant associatif, lorsque l'une ou les deux lignes sont déplacées, il se repositionne lui-même.

Remarque : Les traits d'axe peuvent être modifiés grâce aux poignées. Ils peuvent être déplacés et allongés en faisant glisser les poignées. La commande CENTREREINIT peut être utilisée pour réinitialiser le trait d'axe.

8.9 MARQUECENTRE (commande)

Crée une marque de centre.

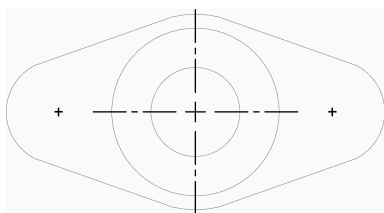


Icône :

Alias : CM

8.9.1 Description

Crée une marque de centre associée à un cercle, un arc ou un polyarc sélectionné.



8.9.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une marque de centre :

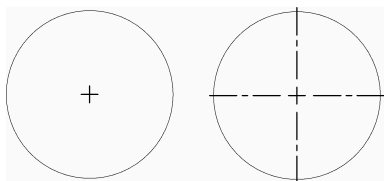
- Sélectionnez un cercle ou un arc

Sélectionnez un cercle ou un arc

Commencez à créer une marque de centre en sélectionnant un cercle, un arc ou un polyarc. En fonction de la valeur actuelle de la variable système CENTERMARKEXE, la marque de centre est dessinée



avec ou sans lignes d'extension. D'autres variables du système permettent de contrôler l'apparence des marques centrales.



La marque de centre est associative, donc lorsque l'arc ou le cercle est déplacé ou redimensionné, la marque de centre suit.

8.10 CENTREREASSOCIER (commande)

Associe une entité trait d'axe à deux lignes sélectionnées, ou associe une marque de centre à un cercle ou un arc.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

8.10.1 Description

Sélectionne la marque centrale ou le trait d'axe à associer à leurs entités spécifiques.

Si vous sélectionnez une marque de centre, vous devez spécifier un cercle ou un arc (entité circulaire) à lui associer.

Si vous sélectionnez un trait d'axe, vous devez spécifier deux lignes à lui associer.

8.11 CENTREREINIT (commande)

Réinitialise les entités traits d'axe et marque de centre.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

8.11.1 Description

Les traits d'axe sont réinitialisés par le programme lorsqu'une des lignes associées est déplacée. Les marques de centre sont réinitialisées automatiquement lorsque le cercle ou l'arc associé est déplacé ou lorsque leur rayon ou diamètre est modifié.

8.12 CHANFREIN (commande)

Crée des chanfreins aux intersections, définis par deux longueurs, ou une longueur et un angle.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias: CF

8.12.1 Méthode

Il existe quatre méthodes pour créer des chanfreins :

- Créer un chanfrein en spécifiant deux distances.
- Créer un chanfrein avec une longueur et un angle.
- Créer des chanfreins le long d'une polyligne.
- Créer des chanfreins sur une arête solide 3D (obsolète, remplacé par la commande DMCHANFREIN).

Remarque : Cette commande ne peut pas placer un chanfrein entre deux polygones, mais elle peut en placer un entre une ligne et une polygone, même si cette dernière est fermée.

Remarque : Pour connecter deux entités sans créer de chanfrein, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous sélectionnez la deuxième entité. La commande agit alors comme la commande Ajuster/ Prolonger combinée.

8.12.2 Options de la commande

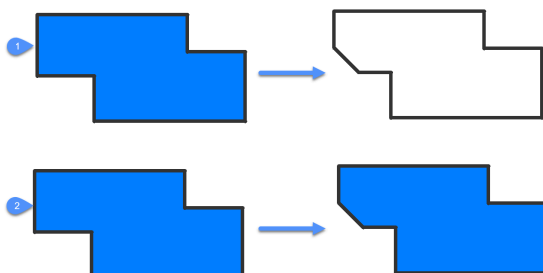
Paramètres du chanfrein

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** du chanfrein.

Polyligne

Crée un chanfrein sur les sommets où deux segments croisent la polygone sélectionnée (le cas échéant).

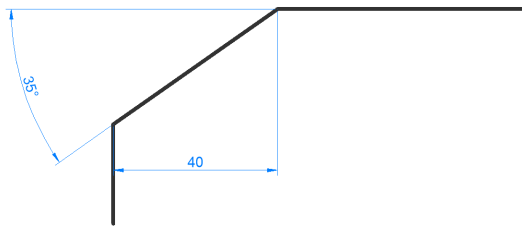
Remarque : La création de chanfreins sur un contour de hachures créé avec des lignes séparées (1) entraîne la suppression de l'associativité des hachures. L'associativité est maintenue si le contour est défini à partir d'une polygone (2).



Angle

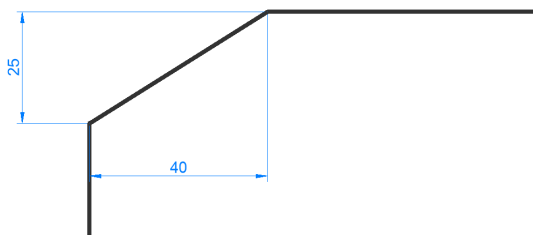
Passe à la méthode longueur-angle.

Remarque : BricsCAD considère que l'axe X correspond à un angle de 0 degré.



Distance

Passer à la méthode distance-distance.



Méthode

Spécifiez la méthode utilisée entre angle et distance.

Remarque : Le programme continuera à utiliser la même méthode pour déterminer le chanfrein jusqu'à ce que la méthode soit à nouveau modifiée.

Ajuster

Déterminez si les entités sont ajustées ou prolongées pour croiser les extrémités de la ligne du chanfrein.

Annuler

Annule le dernier chanfrein en mode multiple.

Multiple

Créez plusieurs chanfreins avec les mêmes paramètres. Appuyez sur Esc pour arrêter la commande.

Créer un chanfrein 3D

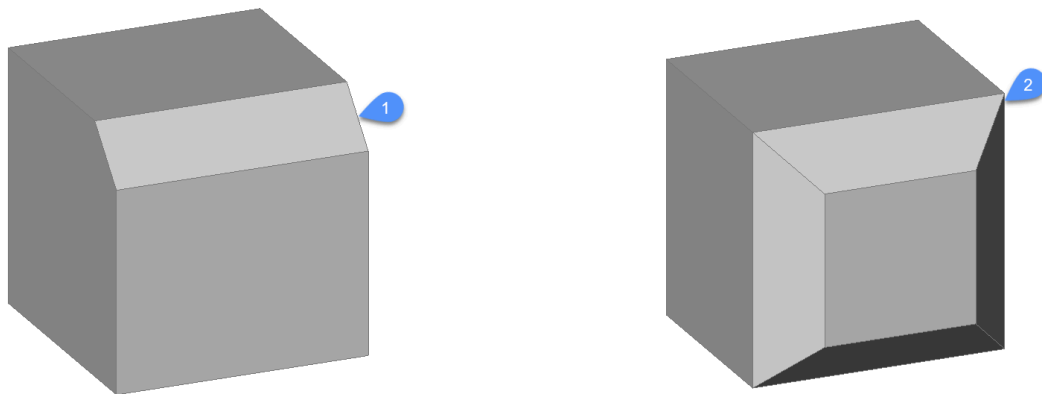
Créez un chanfrein 3D en sélectionnant l'arête d'un solide 3D ou d'une surface.

Entrez l'option de sélection de surfaces

Choisissez parmi les surfaces adjacentes à l'arête sélectionnée.

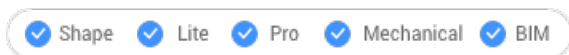
Sélectionnez l'arête ou faites une boucle


Sélectionnez l'arête (1) sur laquelle créer un chanfrein ou faites une boucle en sélectionnant toutes les arêtes tangentes qui appartiennent à la surface de base (2).



8.13 CHANGER (commande)

Modifie les propriétés des entités, via la ligne de commandes. Cette commande est en grande partie remplacée par le panneau **Propriétés**.



Icône : 

Alias: -CE

8.13.1 Méthode

Choisissez une ou plusieurs entités du dessin et choisissez un point de changement qui modifie la taille de l'entité, en fonction de la nature de cette dernière :

- Lignes : déplace le point d'extrémité le plus proche du point sélectionné.
- Arcs : modifie la longueur la plus proche du point sélectionné.
- Cercles : modifie le diamètre.
- Texte : déplace le texte.
- Blocs : déplace le bloc.

Remarque : Cette option n'a aucun effet sur les polylignes.

8.13.2 Options de la commande

Entités spéciales

Spécifie les options de modification des propriétés des rayons et des lignes infinies (droites).

Angles

Change l'angle.

Points de définition

Change l'emplacement des points qui définissent les rayons et les lignes infinies.



Aucun changement

Laisse les entités inchangées.

Propriétés...

Couleur/Élévation/Calque/Type de ligne/Échelle de type de ligne/Épaisseur de ligne/Épaisseur/Transparence/Matériau/Annotative

Pour plus d'explications, voir le panneau **Propriétés**.

8.14 CHECKFORUPDATES (commande)

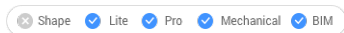
Affiche des informations sur les versions de BricsCAD.

8.14.1 Description

Affiche la version actuelle installée ainsi que la dernière version de disponible au téléchargement. La page de téléchargement s'ouvre dans le navigateur lorsque vous cliquez sur **Oui**.

8.15 VERIFNORMES (commande)

Vérifie le dessin actuel pour détecter les incohérences qui enfreignent les normes.



8.15.1 Méthodes

La commande VERIFNORMES permet d'afficher et de gérer les violations des normes dans le dessin courant.

Cette commande permet à l'utilisateur de corriger ou d'ignorer chaque violation signalée. L'utilisateur peut masquer ou afficher les violations ignorées. Si les violations ignorées sont masquées, elles ne seront plus signalées comme des violations. Voir la variable système STANDARDSOPTIONS.

L'utilisateur peut choisir d'être averti des violations des normes. Lorsque l'option de notification est activée, l'utilisateur est averti par une alerte lorsqu'une violation se produit. Voir la variable système STANDARDSVIOLATION.

L'objectif de cette commande est d'apporter quelques modifications au dessin actuel en fonction des normes définies pour le dessin.

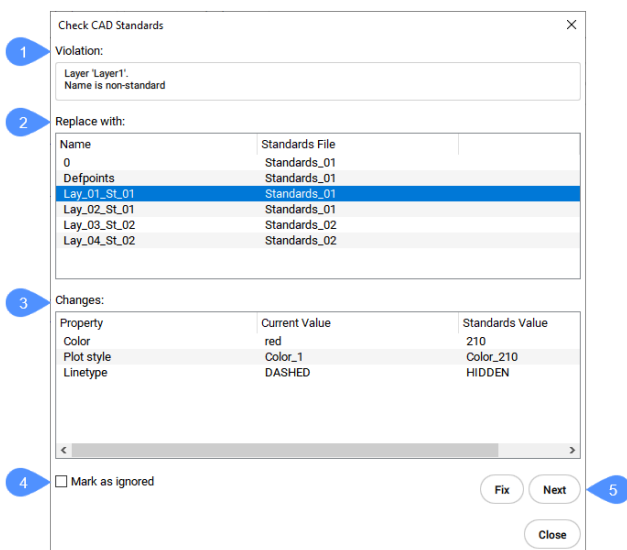
Une norme est un ensemble de propriétés d'un objet nommé dans le fichier de normes.

Les propriétés des objets nommés dans le dessin actuel sont comparées aux définitions du fichier de normes. Lorsque l'objet nommé ne respecte aucune norme, une violation se produit. Dans ce cas, l'utilisateur peut choisir d'appliquer un remplacement. Un remplacement attribue une norme à un objet nommé dans le dessin actuel. Toutes les propriétés de cet objet nommé sont remplacées par les valeurs de la norme.

Cette commande possède une boîte de dialogue associée qui gère toutes les opérations nécessaires.

8.15.2 Boîte de dialogue VERIFNORMES

La boîte de dialogue **Vérifier les normes CAO** permet de sélectionner les options de la commande VERIFNORMES.



- 1 Violation
- 2 Remplacer par
- 3 Modifications
- 4 Marquer comme ignoré
- 5 Corriger / Suivant / Fermer

Violation

Cette section contient une description de la violation actuelle. La violation actuelle inclut un objet nommé cible dans le dessin courant qui ne respecte pas les normes. La description comprend le type et le nom de l'objet nommé cible et la première propriété de l'objet nommé cible.

Remplacer par

Cette section contient une liste de normes qui peuvent être appliquées à l'objet nommé cible. Une entrée de la liste comprend le nom de l'objet nommé source dans les normes, et le nom du fichier des normes où se trouve cet objet nommé source. En cliquant sur une entrée, celle-ci sera mise en surbrillance et deviendra active.

Modifications

Cette section présente les modifications qui peuvent être apportées à l'objet nommé cible. Il contient une table qui affiche les propriétés de l'objet nommé cible, dans le dessin courant. Pour chaque propriété, le tableau affiche la valeur actuelle et la valeur standard. La valeur actuelle est la valeur de propriété actuellement attribuée à l'objet nommé cible. La valeur standard est la valeur de la propriété définie dans la norme. Lorsque l'utilisateur décide d'effectuer le changement, les propriétés de l'objet nommé cible prendront les valeurs de la norme choisie.

Marquer comme ignoré

Cette option permet d'ignorer une violation particulière. L'utilisateur peut choisir de masquer les violations ignorées. Voir la variable système STANDARDSOPTIONS.

Corriger / Suivant / Fermer

Cette section contient les boutons affectés aux actions qui peuvent être effectuées.



Corriger

Applique la norme sélectionnée à l'objet nommé cible.

Suivant

Procède à la violation suivante dans le dessin en cours.

Fermer

Ferme la boîte de dialogue.

8.16 CHPROP (commande)

Modifie les propriétés de l'entité sélectionnée.



8.16.1 Description

Modifie les propriétés des entités sélectionnées, avec moins d'options que la commande CHANGER. Vous pouvez modifier les propriétés d'une ou plusieurs entités.

Remarque : Cette commande est en grande partie remplacée par le panneau Propriétés.

8.16.2 Options de la commande

Couleur

Change la couleur de l'entité.

Vraie couleur

Il permet de spécifier la couleur réelle en introduisant des valeurs pour les couleurs.

Carnet de couleurs

Sélectionnez le carnet de couleurs à ajouter.

Calque

Modifie le calque auquel les entités sont assignées.

Type de ligne

Modifie le type de ligne. Le type de ligne doit être chargé dans le dessin.

Échelle type de ligne

Modifie l'échelle du type de ligne.

Épaisseur de ligne

Modifie l'épaisseur de ligne.

Épaisseur

Modifie l'épaisseur.

Transparence

Modifie la transparence.

Matériau

Applique un matériau.

Annotatif

Définit la propriété annotative.



8.17 CHANGESPACE (commande)

Déplace les entités de l'espace papier vers l'espace modèles et vice versa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Remarque : Cette commande ne peut être utilisée que dans un espace papier.

8.17.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande CHANGESPACE :

- Déplace les entités de l'espace papier vers l'espace modèle.
- Déplace les entités de l'espace modèle vers l'espace papier.

8.17.2 Options de la commande

Remarque : Les options suivantes ne sont disponibles que lorsque plusieurs fenêtres sont actives

Sélectionnez la fenêtre CIBLE

Sélectionnez la fenêtre cible comme référence.

Remarque : Le facteur d'échelle est l'inverse de l'échelle spécifique de la fenêtre cible sélectionnée. Par exemple, si l'échelle spécifique = 1/2 (0,5), alors le facteur d'échelle = 2.

Sélectionnez la fenêtre SOURCE

Sélectionnez la fenêtre source comme référence.

Remarque : Le facteur d'échelle correspond à l'échelle spécifique de la fenêtre source sélectionnée.

8.18 CHURLS (commande) (Express Tools)

Modifie les URL précédemment placées.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

8.18.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Modifier l'URL des entités**.

8.19 CERCLE (commande)

Crée des entités cercles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

Alias : C

8.19.1 Description

Crée un cercle à partir d'une combinaison d'options, notamment le centre, le rayon, deux points, trois points ou tangente par rapport aux entités. Vous pouvez également convertir un arc en cercle.





8.19.2 Méthodes

Il existe 7 méthodes différentes pour créer des entités cercles :


 Centre-Rayon

 Centre-Diamètre

 2 points

 3 points

 Tangente-Tangente-Rayon

 Transforme l'arc en cercle

Cercles multiples

8.19.3 Options de la commande

Sélectionner le centre du cercle

Permet de spécifier le centre du cercle (1).

Définir le rayon

Permet de spécifier le rayon du cercle (2).

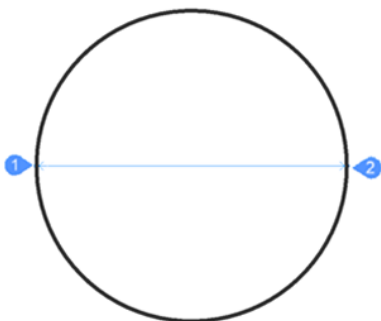
Définir le diamètre

Permet de spécifier le diamètre du cercle (3).



2P

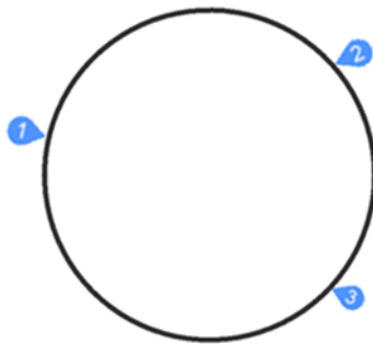
Permet de spécifier 2 points diamétralement opposés (1 et 2) pour définir le cercle.





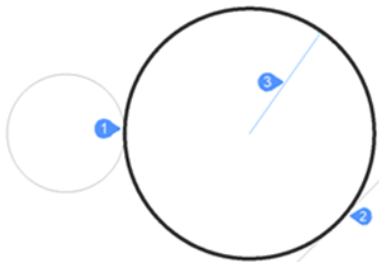
3P

Permet de spécifier 3 points pour définir le cercle. L'accrochage des entités de type tangente permet de définir un cercle en choisissant 3 points tangents à d'autres entités. La méthode TanTanTan est également disponible par la commande AI_CIRCTAN.



Tangente-Tangente-Rayon

Définit le cercle par deux points tangents (vers d'autres entités – 1 et 2) et son rayon. Si vous spécifiez un rayon qui n'est pas compatible avec les tangentes sélectionnées, vous êtes invité à spécifier à nouveau les tangentes et le rayon.



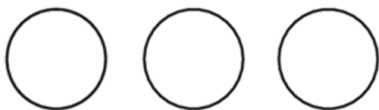
Convertir un arc en cercle

Convertit une entité d'arc en cercle en l'étendant à 360 degrés.



Cercles multiples

Crée plusieurs cercles de la même taille en utilisant l'une des méthodes énumérées ci-dessus. Appuyez sur Entrée pour arrêter la commande.





8.20 IMPORTCIVIL3D (commande)

Crée des entités civiles BricsCAD à partir d'un dessin 3D civil Autodesk®.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.20.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Importer Civil 3D** qui vous permet d'importer Civil 3D à partir d'un fichier .dwg sélectionné ou pour les convertir directement à partir du dessin en cours.

Il est possible d'importer les objets suivants de Civil 3D, qui sont dans également créés en tant qu'entités civiles :

- Points Cogo et groupes de points
- Surface TIN
- Surface Volume TIN
- Surfaces de grille
- Alignements (les alignements par PI et les alignements par éléments sont pris en charge)
- Vues du profil
- Profils (alignements verticaux)

8.21 CIVILEXPORTRDWG (commande)

Exporte les entités BricsCAD Civil comme des entités CAO natives.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : ^{DWG}
→

8.21.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** qui vous permet d'exporter des entités civiles en tant qu'entités CAO natives dans un nouveau dessin.

8.22 CIVILEXPLORERCLOSE (commande)

Ferme le panneau **Civil Explorer**.

8.22.1 Description

Ferme le panneau **Civil Explorer** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Civil Explorer** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Civil Explorer** est supprimé de la pile.

8.23 CIVILEXPLOREROPEN (commande)

Ouvre le panneau **Explorateur Civil**.

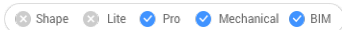


8.23.1 Description

Ouvre le panneau **Explorateur Civil** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Explorateur Civil** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Explorateur Civil** peut être flottant, ancré ou empilé.

8.24 -CIVILPOINT (commande)

Création de points Civil via la ligne de commande.



8.24.1 Description

Les points Civil sont définis dans en tant qu'entités Civil, représentées par des symboles et des étiquettes. La représentation graphique des points civils peut être définie à l'aide de **Style de symbole** et **Style d'étiquette**. En plus des coordonnées XYZ, les points civils peuvent avoir une variété d'attributs assignés, y compris le numéro du point, le nom du point, la description brute (champ) et la description complète (étendue). Vous pouvez également ajouter d'autres attributs aux points civils et les afficher dans le style d'étiquette de point.

Utilisez le panneau **Propriétés** pour modifier les propriétés d'un point individuel ou d'un groupe de points sélectionnés.

Pour améliorer l'organisation, les points Civil peuvent être collectés dans des groupes de points en fonction de certains critères déterminés par les filtres.

Vous pouvez utiliser les commandes de base pour modifier les points Civil d'un dessin. Par exemple, COPIER, COPIERPRESS, COLLER, COLLERPRESS, DEPLACER, ROTATION.

Vous pouvez utiliser les points Civil comme objets d'entrée pour créer une surface TIN, qui est automatiquement mise à jour lors de l'édition des points.

8.24.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour insérer des points Civil :

- Insérez un seul point en spécifiant son emplacement dans un dessin.
- Importez plusieurs points à partir d'un fichier de points ASCII.
- **Remarque** : En plus du fichier ASCII de base, les points peuvent également être importés à partir d'un fichier LandXML à l'aide de la commande LANDXMLIMPORT.

8.24.3 Options de la commande

Spécifiez l'emplacement du point

Permet de spécifier l'emplacement d'un nouveau point individuel dans un dessin.

Entrez la description du point

Permet de spécifier une description pour le point Civil.

Entrez l'élévation du point

Permet de spécifier une élévation pour le point Civil.



Importer des points à partir d'un fichier

Crée des points Civil à partir d'un fichier de points importé au format de fichier texte (.TXT), au format de fichier délimité par des virgules (.CSV) et d'autres formats de texte où les coordonnées XYZ dans le fichier d'entrée sont séparées par tout délimiteur.

Entrez le nom de fichier

Permet de spécifier le nom du chemin d'accès au fichier.

Entrez le nom du format de fichier

Permet de spécifier le format du fichier de points.

Définir le style

Permet de spécifier un style de symbole ponctuel lors de l'insertion d'un nouveau point.

Remarque : Vous trouverez plus d'informations sur les styles de points et les étiquettes dans l'article **Utilisation des points Civil**.

?

Répertorie les noms des styles de symboles de points disponibles dans la ligne de commande.

8.25 CIVILPOINT (commande)

Crée des points Civil.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

8.25.1 Description

Les points Civil sont définis dans en tant qu'entités Civil, représentées par des symboles et des étiquettes. La représentation graphique des points civils peut être définie à l'aide de **Style de symbole** et **Style d'étiquette**. En plus des coordonnées XYZ, les points civils peuvent avoir une variété d'attributs assignés, y compris le numéro du point, le nom du point, la description brute (champ) et la description complète (étendue). Vous pouvez également ajouter d'autres attributs aux points civils et les afficher dans le style d'étiquette de point.

Utilisez le panneau **Propriétés** pour modifier les propriétés d'un point individuel ou d'un groupe de points sélectionnés.

Pour améliorer l'organisation, les points Civil peuvent être collectés dans des groupes de points en fonction de certains critères déterminés par les filtres.

Vous pouvez utiliser les commandes de base pour modifier les points Civil d'un dessin. Par exemple, COPIER, COPIERPRESS, COLLER, COLLERPRESS, DEPLACER, ROTATION.

Vous pouvez utiliser les points Civil comme objets d'entrée pour créer une surface TIN, qui est automatiquement mise à jour lors de l'édition des points.

8.25.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour insérer des Points Civil :

- Insérez un seul point en spécifiant son emplacement dans un dessin.



- Importez plusieurs points à partir d'un fichier de points ASCII.
- **Remarque :** En plus du fichier ASCII de base, les points peuvent également être importés à partir d'un fichier LandXML en utilisant la commande LANDXMLIMPORT ou convertis à partir d'un dessin Civil 3D en utilisant la commande IMPORTCIVIL3D.

8.25.3 Options de la commande

Spécifier l'emplacement du point

Permet de spécifier l'emplacement d'un nouveau point individuel dans un dessin.

Entrer la description du point

Permet de spécifier une description pour le Point Civil.

Entrez l'élévation du point

Permet de spécifier une élévation pour le Point Civil.

Importer des points à partir d'un fichier

Importe des points Civil à partir d'un fichier de points au format texte (TXT), au format de fichier délimité par des virgules (CSV) et dans tout autre format ASCII où les attributs des points dans les colonnes sont séparés par un délimiteur quelconque. Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers de points à partir de la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier de points** qui vous permet d'importer des points civils à partir d'un fichier de points ASCII et de sélectionner le format de fichier de points approprié.

Remarque : Les encodages UTF-8, UTF-8-BOM et ANSI sont pris en charge lors de la création de points d'état civil à partir de fichiers de points.

Définir le style

Permet de spécifier un style de symbole ponctuel lors de l'insertion d'un nouveau point.

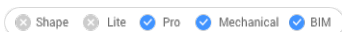
Remarque : Vous trouverez plus d'informations sur les styles de points et les étiquettes dans l'article **Utilisation des Points Civil**.

?

Répertorie les noms des styles de symboles de points disponibles dans la ligne de commande.

8.26 CIVILATTRIBUTSPPOINT (commande)

Ajoute ou supprime des attributs définis par l'utilisateur aux points Civil.



Icône :

8.26.1 Options de la commande

Sélectionnez les points Civil

Vous permet de sélectionner des points Civil pour ajouter des attributs définis par l'utilisateur.

? pour lister les attributs de l'utilisateur

Répertorie les attributs définis par l'utilisateur pour les points Civil dans la ligne de commande.

Ajouter un attribut

Ajoute des attributs pour le point Civil sélectionné en spécifiant une clé (nom) et une valeur.



Les attributs définis par l'utilisateur sont ajoutés à la section **Attributs de l'utilisateur (1)** du panneau **Propriétés**.



Properties	
Civil Point	
General	
3D Visualization	
Data	
Name	
Point number	1
Point raw description	p1
Point full description	p1
Point Group	_All points
Symbols	
Symbol block	Bsys_civilpoint_symbol
Symbol rotation	0
Symbol size type	Drawing units
Symbol size	1 mm
Labels	
Label block	Bsys_civilpoint_label
Label rotation	0
Label orientation reference View	
Label readability angle	90
Label readability flip	On
Geometry	
Easting	115
Northing	67
Elevation	285
Leader	
Visibility	On
Type	Line with arrow
Arrow	⇒ Open
Arrow size	2.5
Attachment	Point of insertion
User Attributes	
user-defined	CivilPoint

Vous pouvez utiliser l'éditeur de bloc pour ajouter un nouvel attribut personnalisé au **Bloc symbole** du point civil. Le nouvel attribut est ajouté en écrivant la clé de l'attribut entre crochets : **<défini par l'utilisateur>**. La clé de l'attribut peut être écrite sous forme de texte ou de définition d'attribut.

Attribut défini par l'utilisateur ajouté dans l'éditeur de bloc :

<Number>
<Elevation>
<Full Description>
<user-defined>

Le bloc symbole de Point Civil affiché dans le Layout :



1 ○ 285.00 p1 CivilPoint

Supprimer l'attribut

Supprime les attributs définis par l'utilisateur pour les points Civil en fonction des clés d'attributs spécifiées.

8.27 CIVILPOINTEDIT (commande)

Modifie les points civil.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.27.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Éditeur de points civil** qui vous permet de modifier les points civil sélectionnés.

8.28 CIVILGROUPEPOINTS (commande)

Crée un groupe de points civils.

8.28.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Groupe de points** qui vous permet de créer ou de modifier un groupe de points civil.

8.29 -CIVILGROUPEPOINTS (commande)

Crée des groupes **Point Civil** via la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

8.29.1 Description

En fonction des filtres spécifiés, les points peuvent être inclus ou exclus du groupe de points.

8.29.2 Méthode

Il existe deux façons d'utiliser la commande :

- Créer un nouveau groupe de points et ajouter des filtres pour inclure ou exclure des points du groupe.
- Modifier les filtres d'un groupe de points existant.



- Avec cette méthode, vous pouvez spécifier le nom du groupe de points existant dans la première étape, puis vous pouvez modifier les filtres.

8.29.3 Options de la commande

Entrez le nom du groupe de points

Permet de saisir le nom d'un nouveau groupe de points pour lequel vous allez créer un nouveau filtre. Il vous permet également de saisir le nom d'un groupe de points existant pour lequel vous souhaitez modifier les filtres.

Filtrer pour inclure

Permet de créer un nouveau filtre ou de modifier un filtre existant dans lequel vous spécifiez les critères d'inclusion des points dans le groupe de points sélectionné.

- 1 Sélectionnez le nom de l'attribut Point civil existant dans la ligne de commande.
- 2 Spécifiez une valeur d'attribut individuelle, plusieurs valeurs, une plage de valeurs ou toute combinaison des options répertoriées, en fonction des points inclus dans le groupe de points souhaité. Lorsque vous spécifiez plusieurs valeurs d'attribut, une virgule (,) sans espace est utilisée comme séparateur.

Outre la saisie de valeurs/clés d'attributs complètes, vous pouvez définir des filtres d'autres manières :

- Spécifiez uniquement le premier caractère du nom suivi du signe « * » pour filtrer par la première lettre. Par exemple, si vous saisissez « a* », le filtre sélectionnera tous les noms commençant par « a ».
- Spécifiez la première et la dernière lettre en insérant « * » entre les deux. Par exemple, si vous saisissez « a*z », le filtre sélectionnera tous les noms commençant par « a » et se terminant par « z ».
- Spécifiez le signe « * » suivi d'un caractère pour filtrer par la dernière lettre. Par exemple, si vous saisissez « *z », le filtre sélectionnera tous les noms se terminant par « z ».
- Spécifiez des caractères individuels, en représentant les caractères manquants par le signe « * ». Par exemple, si vous saisissez « a*b* », le filtre sélectionnera tous les noms commençant par « a », dont la troisième lettre est « b ».

Remarque :

- Plusieurs filtres peuvent être ajoutés au groupe de points existant.
- Une fois qu'un filtre individuel est créé dans un dessin particulier, il affecte également tous les points qui sont insérés plus tard dans ce dessin.

Filtrer pour exclure

Permet de créer un nouveau filtre ou de modifier un filtre existant dans lequel vous spécifiez les critères pour exclure des points du groupe de points sélectionné.

La procédure d'ajout d'un nouveau filtre est exactement la même que celle décrite dans la section **Filtrer pour inclure**.

? pour lister les groupes de points

Répertorie les groupes de points existants dans le dessin sur la ligne de commande.

Spécifiez les numéros de points à inclure

Permet de saisir les numéros de points à inclure dans le filtre spécifié.



Spécifiez les numéros de points à exclure

Permet de saisir les numéros de points à exclure du filtre spécifié.

Nom

Permet de saisir les noms de points à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les noms de points à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Remarque : **_Tous les points** ne peuvent pas être supprimés ou modifiés.

Élévation

Permet de saisir les élévations de points à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les noms de points à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Voici un exemple d'un filtre Élévation avec plusieurs valeurs attributaires, y compris une plage de valeurs : "100-200,>400". Ce filtre inclut tous les points dont l'élévation est comprise entre 100 et 200 mètres et en même temps tous les points dont l'élévation est supérieure à 400 mètres.

Ajoutons un nouveau filtre à notre groupe de points d'échantillonnage pour inclure des points basés sur des points de description brute : « Taque_égout ».

Sur la base du filtre supplémentaire, seuls les points qui répondent aux critères des deux filtres : Élévation="100-200,>400" et Description brute="Taque_égout" sont inclus dans le groupe de points de l'exemple.

Description complète

Permet de saisir les descriptions complètes des points à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les descriptions complètes de point à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Description brute

Permet de saisir les descriptions brutes des points à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les descriptions brutes des points à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Clé d'attribut utilisateur

Permet de saisir les clés d'attributs définies par l'utilisateur (noms d'attributs) à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les clés attributaires définies par l'utilisateur (noms d'attributs) à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Valeur d'attribut utilisateur

Permet de saisir les clés d'attributs définies par l'utilisateur (noms d'attributs) à inclure dans le filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour inclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Permet de saisir les clés attributaires définies par l'utilisateur (noms d'attributs) à exclure du filtre spécifié, si l'option **Filtrer pour exclure** est sélectionnée à l'étape précédente.

Supprimer le groupe

Supprime le groupe de points Civil sélectionné.

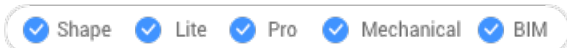


Renommer le groupe

Permet de renommer le groupe de points Civil sélectionné.

8.30 NETECCRANINACTIF (commande)

Affiche les éléments de l'interface utilisateur qui ont été masqués par la commande NETECCRANINACTIF.



Remarque : N'utilisez pas le pavé numérique. Sur les claviers AZERTY : n'appuyez pas sur la touche Maj lorsque vous appuyez sur les touches numériques.

8.31 NETECCRANACTIF (commande)

Agrandit la zone de dessin en masquant les éléments de l'interface utilisateur.



Remarque : N'utilisez pas le pavé numérique. Sur les claviers AZERTY : n'appuyez pas sur la touche Maj lorsque vous appuyez sur les touches numériques.

8.31.1 Méthode

Les éléments de l'interface utilisateur sont masqués en fonction des valeurs de la variable système CLEANSCREENOPTIONS.

8.32 CLEANUNUSEDVARIABLES (commande)

Purge les variables paramétriques non utilisées par les expressions de contraintes et non liées aux cotes.

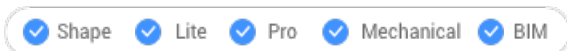


8.32.1 Description

Supprime automatiquement les variables paramétriques non utilisées par les expressions de contraintes et non liées aux cotes lors de l'exécution de la commande.

8.33 AFFICHERDELIM (commande)

Active/désactive la propriété Afficher la délimitation d'un plan de coupe ou d'une entité de coupe BIM.

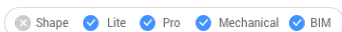


Icône :

Remarque : L'affichage de l'entité de coupe peut également être modifié dans le panneau **Propriétés**.

8.34 CLIPIT (commande) (Express Tools)

Découpe des images, des effacements, des blocs ou des références externes.





Icône :

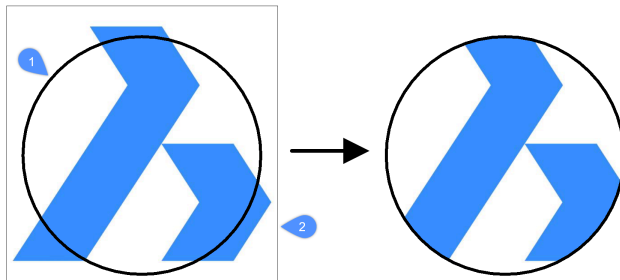
8.34.1 Description

Découpe des images, des effacements, des blocs ou des références externes avec une arête de découpe.

Remarque : Seules les entités polylignes, cercle, arc, ellipse ou texte peuvent être utilisées comme arête de découpage.

8.34.2 Méthode

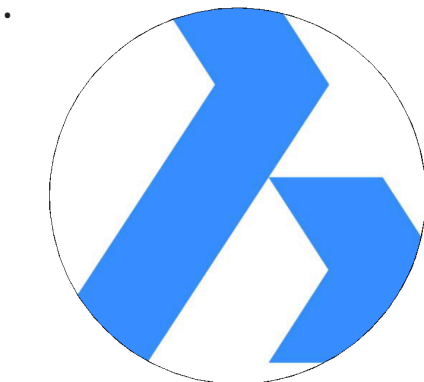
Sélectionnez l'arête de découpage (1), puis l'entité à découper (2).



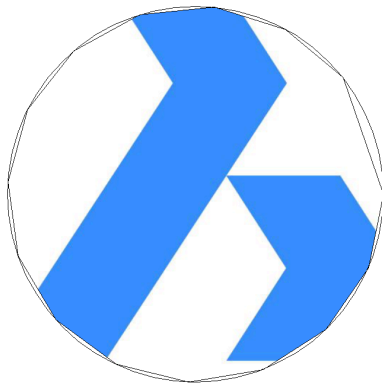
Entrez la distance d'erreur maximale autorisée pour la résolution des segments d'arc.

Remarque : La valeur par défaut est 0.02. Une valeur inférieure permet un écrêtage plus fluide, mais entraîne une performance plus lente de lorsqu'un dessin est régénéré.

- Distance d'erreur = 0.02



- Distance d'erreur = 1



8.35 FERMER (commande)

Ferme le dessin actuel.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.35.1 Description

Ferme le dessin actuel après l'avoir enregistré. Si des modifications ont été apportées depuis le dernier enregistrement, une boîte de dialogue BricsCAD vous permet d'enregistrer les dessins avant de les fermer.

8.36 COULEUR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Couleur**.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

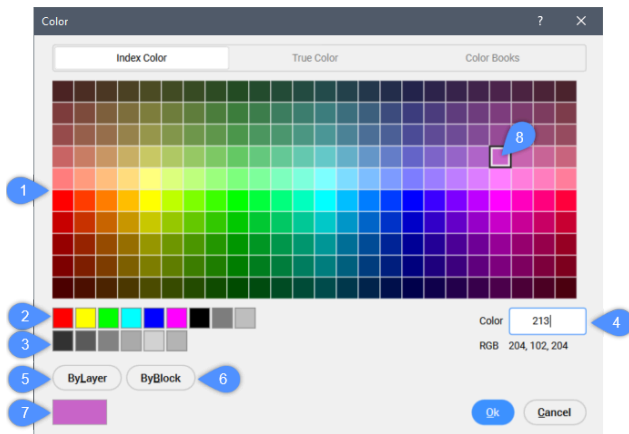
Alias : CL

8.36.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Couleur** pour spécifier la couleur actuelle.

La boîte de dialogue **Couleur** vous permet de sélectionner une couleur pour les calques, les grilles, les dimensions, l'arrière-plan, etc. Il contient 3 onglets : **Couleurs indexées**, **Couleurs vraies** et **Carnets de couleurs**.

8.36.2 Couleurs indexées



Palette de couleurs (1)

Affiche 240 couleurs.

Couleurs de base (2)

Affiche les couleurs de base.

Couleurs grises (3)

Affiche les nuances de gris.

Index de couleur (4)

Affiche l'index de la couleur sélectionnée. Vous pouvez insérer un index et prévisualiser la couleur dans le champ (7). La couleur correspondante est marquée d'un point (8).

ParCalque (5)

Définit la couleur ParCalque dans laquelle les entités adoptent la couleur définie par la propriété de leur calque.

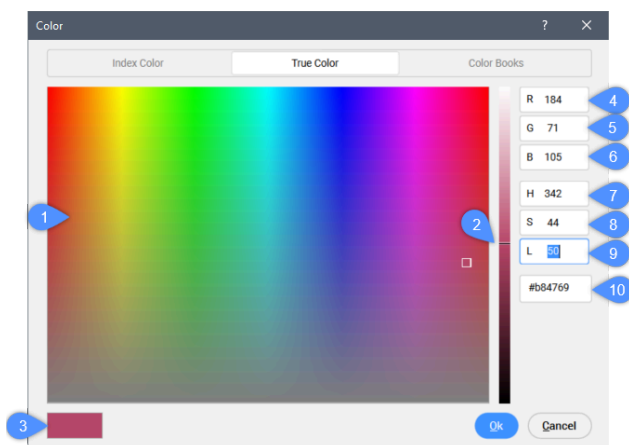
ParBloc (6)

Définit la couleur ParBloc dans laquelle les entités adoptent la couleur définie par leur bloc.

Échantillon de couleur (7)

Prévisualise la couleur sélectionnée.

8.36.3 Onglet Couleurs Vraies





Couleur (1)

Spécifie la teinte (gauche et droite) et la saturation (haut et bas).

Luminosité (2)

Spécifie la luminosité de la couleur.

Échantillon de couleur (3)

Prévisualise la couleur sélectionnée.

Rouge (R) - (4)

Spécifie la quantité de rouge dans la couleur. Il va de 0 (pas de rouge) à 255 (rouge complet).

Vert (G) - (5)

Spécifie la quantité de vert dans la couleur. Il va de 0 (pas de vert) à 255 (vert complet).

Bleu (B) - (6)

Spécifie la quantité de bleu dans la couleur. Elle va de 0 (pas de bleu) à 255 (bleu complet).

Remarque : La teinte, la saturation et la luminosité fonctionnent ensemble, tandis que le rouge, le vert et le bleu fonctionnent séparément.

Teinte (T) - (7)

Spécifie la teinte de la couleur. Il va du rouge au vert, bleu et rose.

La plage est comprise entre 0 et 255.

Saturation (S) - (8)

Spécifie l'intensité de la couleur. La plage est comprise entre 0 et 100. La saturation est l'intensité de la couleur, où 0 = gris et 100 = pleine couleur.

Luminosité (L) - (9)

Spécifie la luminosité de la couleur. La plage est comprise entre 0 et 100. La luminosité est la clarté ou l'obscurité de la couleur, où 0 = noir et 100 = blanc.

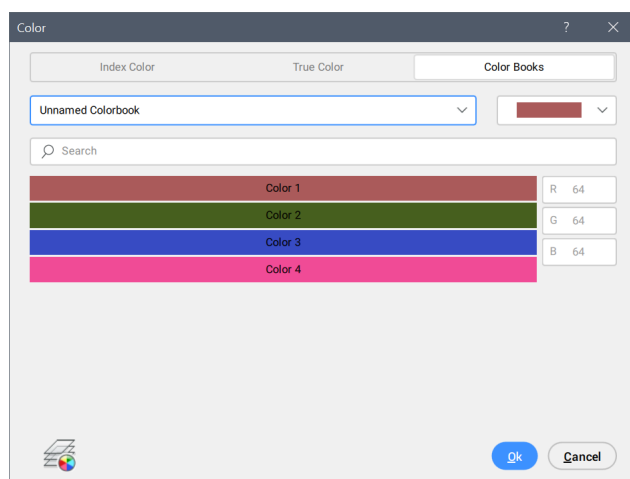
Remarque : Lorsque la couleur actuelle est le blanc (L=100) ou le noir (L=0) et qu'une couleur vraie est sélectionnée dans la boîte de dialogue **COULEUR**, la luminosité est définie sur 50. De plus, la couleur réelle choisie n'est pas synchronisée avec la luminosité.

Code couleur (10)

Affiche le code couleur sélectionné.

8.36.4 Carnets de couleurs

Choisissez un livre de couleurs présent sur votre système.



Remarque : La variable système COLORBOOKPATH spécifie le(s) dossier(s) dans le(s)quel(s) doit rechercher les fichiers de livres de couleurs.

8.37 -COULEUR (commande)

Définit la couleur de travail actuelle, via la ligne de commande.



Alias : -COL, -COLOUR

8.37.1 Méthodes

Entrez le nom, le numéro ou la valeur RVB d'une couleur :

- Spécifiez un nom de couleur : rouge, jaune, vert, cyan, bleu, magenta, blanc, parCalque ou parBloc.
- Spécifiez un nombre compris entre 0 et 256, qui représente l'index de couleur.
- Indiquez une valeur pour le rouge, le vert et le bleu, qui représente la couleur réelle. La plage est comprise entre 0 et 255. Par exemple, le blanc est égal à 255,255,255 et le gris à 128,128,128.
- Spécifiez le nom d'un carnet de couleurs.

8.38 LIGNECOMMANDE (commande)

Ouvre le panneau de la **Ligne de commande**.



8.38.1 Description

Ouvre le panneau **Ligne de commande** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Ligne de commande** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Ligne de commande** peut être flottant, ancré ou empilé.

8.39 CACHERLIGNECOMMANDE (commande)

Ferme le panneau de la **Ligne de commande**.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.39.1 Description

Ferme le panneau **Ligne de commande** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Ligne de commande** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Ligne de commande est supprimé de la pile.

8.40 COMMANDES (commande)

Liste les noms des commandes.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.40.1 Description

Liste des noms des commandes disponibles dans le programme en fonction de votre niveau de licence, d'abord le nom de la commande en anglais, puis sa traduction.

8.40.2 Options

Interne

Répertorie les noms de commande natifs de BricsCAD.

Externe

Liste les noms des commandes des applications complémentaires.

Deux

Liste les noms de commandes internes et externes.

8.41 INFOCOMMUNICATOR (commande)

Vérifie si le module complémentaire Communicator est correctement installé et fournit un rapport de diagnostic.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Cette commande n'est disponible que sur Windows.

Jusqu'à la V21, les versions majeures de BricsCAD et Communicator devraient correspondre (ex. Communicator V20.2.x fonctionne avec BricsCAD V20.2.x).

À partir de la V21, la compatibilité entre les versions mineures est prise en charge (ex. Communicator V21.1.x fonctionnera avec BricsCAD V21.2.x).

8.41.1 Description

Passe à la fenêtre Invite historique et fournit ensuite un rapport.

Lorsque Communicator n'est pas installé, la commande signale :

Résultat du contrôle rapide : Installation de Communicator : ÉCHEC


8.42 CONE (commande)

Crée un solide 3D en forme de cône.



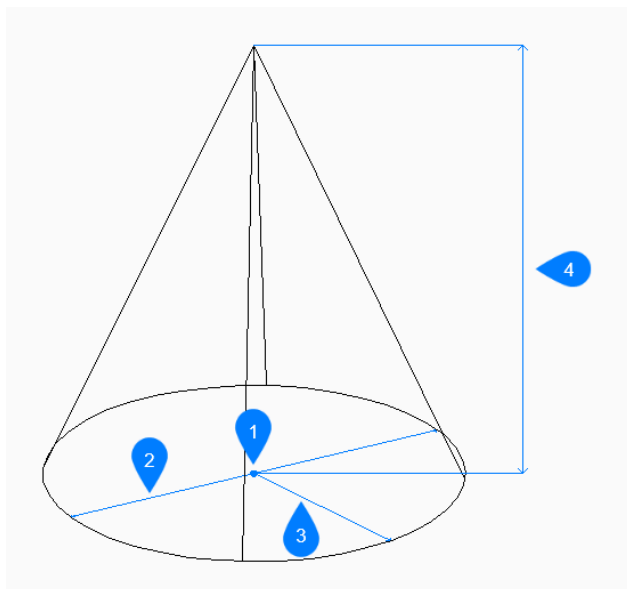
Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande CONE lance la commande AI_CONE.



Icône : 

8.42.1 Description

Créez un solide 3D en forme de cône circulaire ou elliptique. Choisissez parmi une combinaison d'options, comprenant centre, rayon, diamètre, 3 points, 2 points, tangentes, extrémités d'axe et hauteur.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Hauteur

8.42.2 Méthodes pour créer un cône

Cette commande possède 5 méthodes pour commencer à créer un cône :

- Point central
- 3 points
- 2 points
- Tangente tangente rayon
- Elliptique

Point central

Commencez par créer un cône circulaire en spécifiant le centre de la base, puis :



Rayon de la base du cône

Spécifiez le rayon de la base du cône.

Option supplémentaire : [Diamètre]

Spécifiez la hauteur

Spécifiez la hauteur du cône.

Options supplémentaires : [2Point/Point final d'axe/Rayon max]

3 points

Commencez par créer un cône circulaire en spécifiant le premier des trois points sur la circonférence de sa base, puis :

Deuxième point

Indiquez le deuxième point de la circonférence.

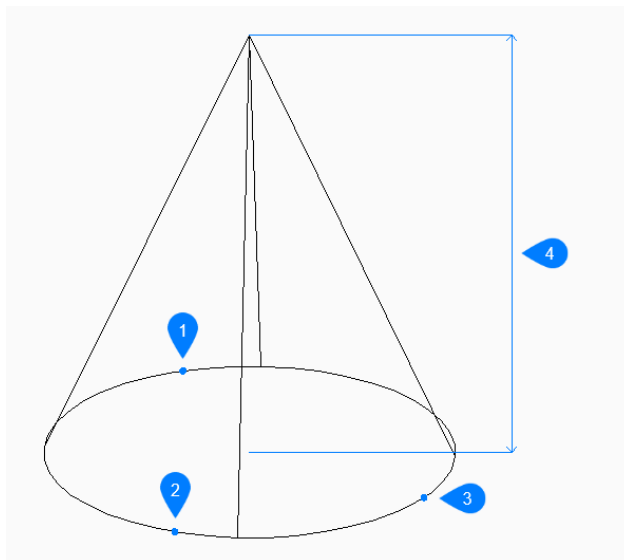
Troisième point

Spécifiez le troisième point sur la circonférence.

Spécifiez la hauteur

Spécifiez la hauteur du cône.

Options supplémentaires : [2Point/Point final d'axe/Rayon max]



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Point 3
- 4 Hauteur

2 points

Commencez par créer un cône circulaire en spécifiant le premier des deux points sur la circonférence de sa base, puis :

Deuxième extrémité du diamètre

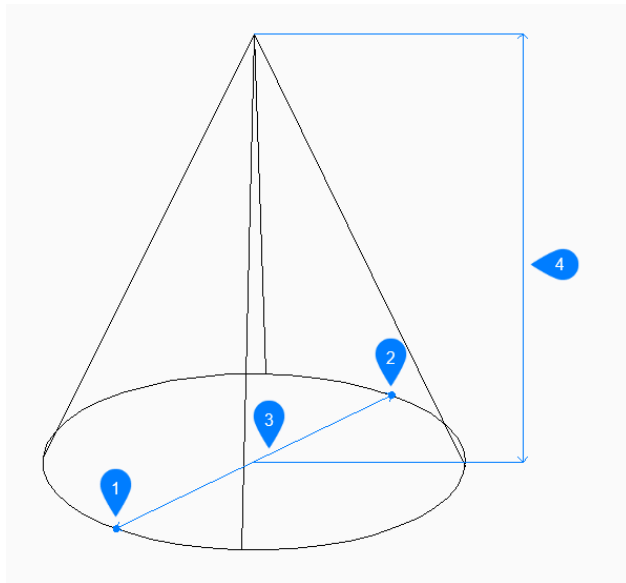
Indiquez le deuxième point du diamètre. Ces deux points définissent le diamètre de la base.

Spécifiez la hauteur

Spécifiez la hauteur du cône.



Options supplémentaires : [2Point/Point final d'axe/Rayon max]



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Diamètre
- 4 Hauteur

Tangente tangente rayon

Commencez à créer un cône circulaire en sélectionnant un point tangent sur la première entité, puis :

Spécifiez le point sur l'objet pour la deuxième tangente :

Sélectionnez un point tangent sur la deuxième entité.

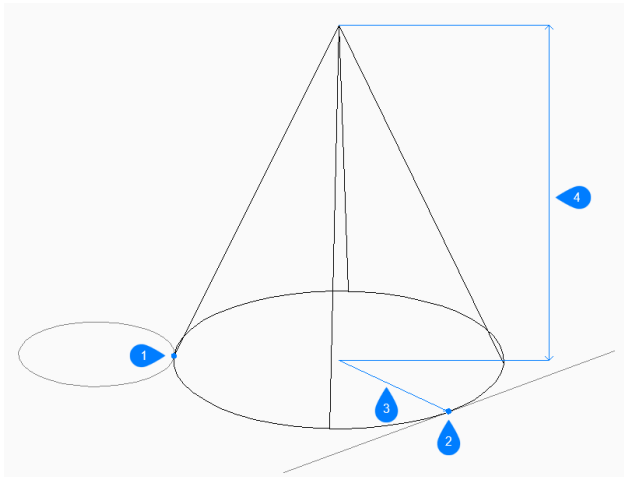
Rayon du cercle :

Spécifiez un rayon valide de la base. Si vous spécifiez un rayon qui n'est pas compatible avec les tangentes sélectionnées, vous êtes invité à spécifier à nouveau les tangentes et le rayon.

Spécifiez la hauteur

Spécifiez la hauteur du cône.

Options supplémentaires : [2Point/Point final d'axe/Rayon max]



- 1 Point de tangente 1
- 2 Point de tangente 2
- 3 Rayon
- 4 Hauteur

Elliptique

Commencez à créer un cône elliptique en spécifiant la première extrémité de l'axe de l'ellipse, puis :
Option alternative : [Centre]

Seconde extrémité de l'axe de l'ellipse

Spécifiez la deuxième extrémité de l'axe de l'ellipse.

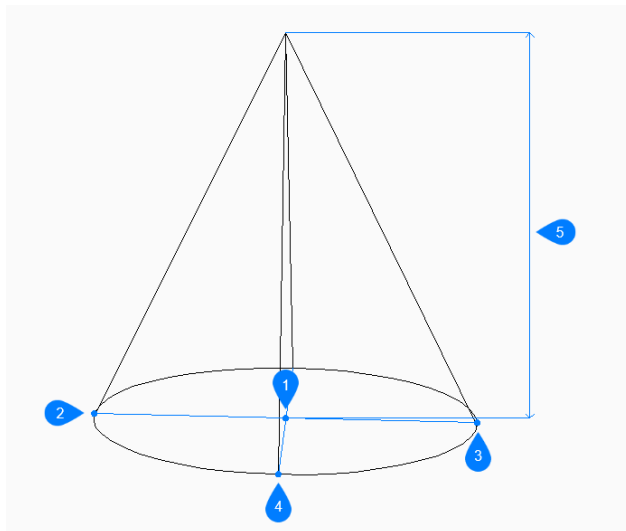
Autre extrémité de l'axe de l'ellipse

Spécifiez le rayon de l'autre axe de l'ellipse.

Spécifiez la hauteur

Spécifiez la hauteur du cône.

Options supplémentaires : [2Point/Point final d'axe/Rayon max]



- 1 Centre
- 2 Première extrémité de l'axe de l'ellipse
- 3 Seconde extrémité de l'axe de l'ellipse
- 4 Fin de l'autre axe
- 5 Hauteur

8.42.3 Options de la commande CONE

Une fois que vous avez commencé à créer une cône, les options suivantes peuvent être disponibles :

2Point

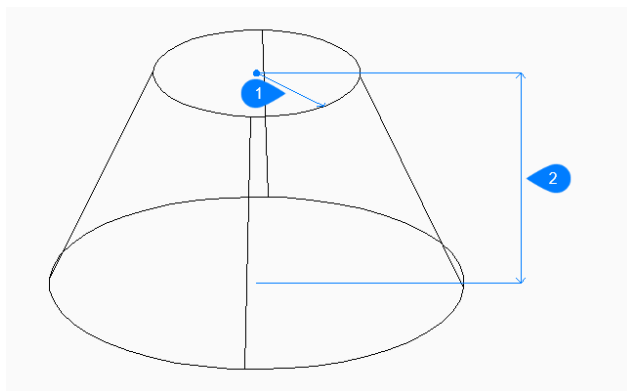
Spécifiez la hauteur du cône, telle que la distance entre deux points quelconques.

Axe extrémité

Spécifiez le point final de l'axe pour définir la hauteur et l'orientation du cône dans l'espace 3D. Le centre de la base est utilisé comme extrémité de l'autre axe.

Rayon max

Spécifiez un rayon pour le haut du cône. Tout rayon supérieur à zéro (0) crée un cône avec un sommet plat.



1 Rayon max

2 Hauteur

Diamètre

Spécifiez le diamètre de la base du cône.

8.43 CONNECT (commande)

Relie les lignes coplanaires, les arcs et/ou les polygones.

☐ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

8.43.1 Description

Vous permet de connecter une ou plusieurs lignes, arcs et/ou polygones coplanaires dont les points de départ et/ou d'arrivée ne se chevauchent pas en coupant et en étendant selon les besoins. Les entités connectées sont ensuite jointes en une ou plusieurs polygones, lorsque cela est possible.

8.43.2 Méthode

La commande recherche et ferme les écarts entre les entités sélectionnées en fonction de la distribution des tailles d'intervalle (voir les différences entre (1) et (2) et les résultats correspondants). Entités dont les extensions ne se croisent pas sont ignorées.



L'exécution de la commande une deuxième fois sur le même jeu de sélection peut entraîner la fermeture d'espaces supplémentaires (par exemple, des écarts entre des entités presque parallèles (4)) qui étaient auparavant considérés comme beaucoup plus importants que les autres écarts (3).



Remarque : La définition géométrique sous-jacente des entités d'entrée n'est pas modifiée.

8.43.3 Options de la commande

Sélectionnez les entités

Permet de sélectionner les entités à connecter.

Dessin entier

Sélectionner toutes les entités dans le dessin

[options de sélection (?)] :

Répertorie toutes les méthodes de sélection supplémentaires.

8.44 BARRECONTRAINTE (commande)

Affiche et masque les barres de contrainte.



Icône :

8.44.1 Description

Affiche et masque les barres de contraintes à côté des entités contraintes par des contraintes géométriques.

Remarque : Les barres de contraintes sont cachées par défaut lorsqu'un dessin est ouvert.

8.44.2 Options

Afficher

Affiche la barre de contrainte à côté des entités que vous avez sélectionnées.

Cacher

Masque la barre de contrainte à côté des entités que vous avez sélectionnées.

Réinitialiser

Déplace les barres de contrainte vers leur position par défaut, qui est proche du point médian de l'entité.

8.45 FERMERNAVCONTENU (commande)

Ferme le panneau **Navigateur de contenu**.





8.45.1 Description

Ferme le panneau Navigateur de contenu pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Navigateur de contenu** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Navigateur de contenu est supprimé de la pile.

8.46 OUVRIRNAVCONTENU (commande)

Ouvre le panneau Navigateur de contenu.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.46.1 Description

Ouvre le panneau Navigateur de contenu pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau Navigateur de contenu apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Navigateur de contenu peut être flottant, ancré ou empilé.

8.47 CONVERTCTB (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier de style de tracé dépendant des couleurs**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.47.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier de style de tracé dépendant des couleurs** pour sélectionner un fichier CTB à convertir en fichier STB.

8.48 CONVERTPOLY (commande)

Convertit les polygones 2D et 3D entre les définitions modernes de polygones légères et classiques (lourdes).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.48.1 Méthode

Le principal avantage de cette commande est de réduire la taille du fichier de dessin en utilisant des définitions de polygones légères.

Cette commande ne convertit pas les types de polygones suivants :

- Courbe ajustée.
- Polygones splines.
- Polygones avec des données d'objet étendues stockées sur leurs sommets.

Remarque : ignore les entités inéligibles.

Vous n'aurez peut-être pas besoin d'utiliser cette commande dans les situations suivantes :

- Les commandes d'édition s'appliquent aux polygones classiques et légères.



- Vous pouvez également utiliser la variable système PLINETYPE pour spécifier si les polygones classiques sont automatiquement converties en polygones légères lors de l'ouverture d'un dessin plus ancien. Vous pouvez utiliser cette variable système pour déterminer quel style de polygone est créé dans de nouveaux dessins.

Remarque : Vous pouvez saisir cette commande en toute transparence pendant les commandes ('convertpoly').

8.48.2 Options de la commande

Lourde

Convertit les polygones 2D légères en polygones classiques, lourdes.

Cela peut être nécessaire pour rendre les dessins compatibles avec certains logiciels.

Légère

Convertit les polygones lourdes et les polygones 3D en polygones légères.

Séparer la polygone 3D en polygones planes si elle n'est pas plane ?

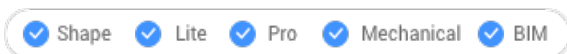
Bascule entre **Oui** et **Non**.

Polygone 3D

Convertit les polygones légères et lourdes en polygones 3D.

8.49 CONVERTSTYLEST (commande)

Convertit le dessin actuel du mode de style de tracé dépendant de la couleur (CTB) au mode de style de tracé nommé (STB) et vice versa.



Remarque : Un dessin peut utiliser des styles de tracé CTB ou STB, mais pas les deux.

8.49.1 Description

Convertit les tables de style de tracé du plan avant de convertir le plan à l'aide de la commande CONVERTCTB.

8.50 CONVENMAILLAGE (commande)

Convertit les entités en entités Maillage.



8.50.1 Description

Convertit des entités 2D et 3D valides en entités Maillage. Les entités valides comprennent :

- Solide 3D
- Surface
- Maillage polygonal
- Région



- Polyligne fermée

8.50.2 Méthode

Sélectionnez une entité valide, puis sélectionnez une autre entité valide ou appuyez sur Entrée pour terminer la commande.

Remarque : Les données BIM et GUID sont conservées après la conversion.

8.51 CONVENSOLIDE (commande)

Convertit les entités en entités solides.



8.51.1 Description

Convertit des entités 2D et 3D valides en entités Solide. Les entités valides comprennent :

- Maillage 3D étanche
- Surface 3D étanche
- Maillage de polygones 3D
- Maillage de polyfaces 3D
- Cercle avec une épaisseur non nulle
- Polyligne ouverte avec une épaisseur non nulle et une largeur uniforme

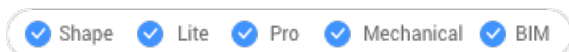
8.51.2 Méthode

Sélectionnez une entité valide, puis sélectionnez une autre entité valide ou appuyez sur Entrée pour terminer la commande.

Remarque : Les données BIM et GUID sont conservées après la conversion.

8.52 CONVENSURFACE (commande)

Convertit les entités en entités Surface.



8.52.1 Description

Converti des entités 2D et 3D valides en entités Surface. Les entités valides comprennent:

- Solide 2D
- Solide 3D
- Région
- Polyligne ouverte avec une épaisseur non nulle et une largeur nulle
- Ligne avec une épaisseur non nulle
- Arc avec une épaisseur non nulle
- Cercle avec une épaisseur non nulle



- Maillage
- Face planeaire 2D

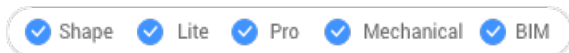
8.52.2 Méthode

Sélectionnez une entité valide, puis sélectionnez une autre entité valide ou appuyez sur Entrée pour terminer la commande.

Remarque : Les données BIM et GUID sont conservées après la conversion.

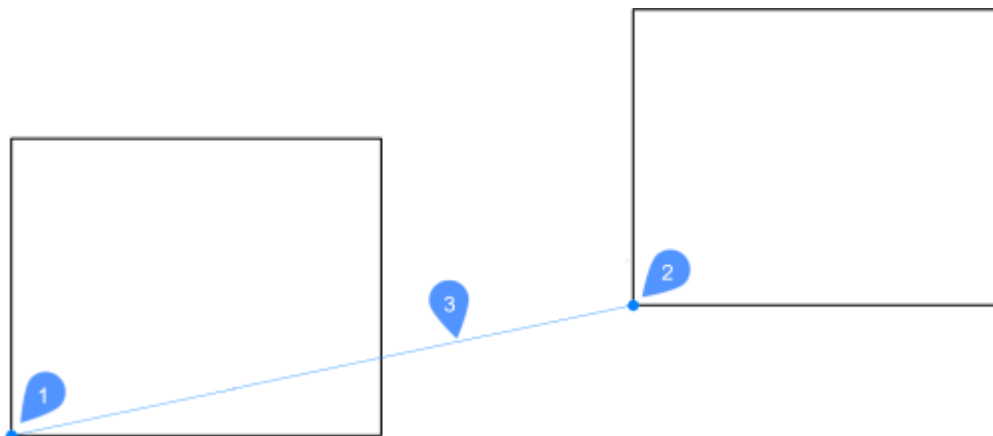
8.53 COPIER (commande)

Effectue des copies des entités.



Icône :

Alias : CO, CP



- 1 Point de base
- 2 Deuxième point
- 3 Distance de déplacement

8.53.1 Méthode

Cette commande vous permet de faire une ou plusieurs copies d'entités en saisissant un point de base et un vecteur de déplacement.

8.53.2 Options de la commande

Déplacement

Indiquez le vecteur de déplacement (la distance à laquelle il faut positionner la copie). « Vecteur » signifie que vous spécifiez simultanément la distance et l'angle.

Remarque : Lorsque le mode de saisie dynamique est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.



Mode

Alternez entre le mode de copie unique et le mode de copie multiple.

Réseau

Spécifie le nombre de copies à créer et la distance entre chaque copie ou la distance entre la première et la dernière copie.

Multiple

En mode de copie unique seulement : permet de passer en mode de copie multiple.

Annuler

En mode de copie multiple seulement : annule la dernière opération de copie.

Répéter

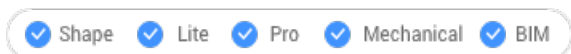
Répète la copie en utilisant le même déplacement.

Quitter

En mode de copie multiple seulement : quitte cette commande.

8.54 COPIERBASE (commande)

Copie les entités dans le Presse-papiers.



Icône :

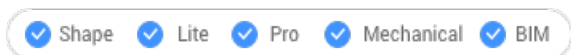
8.54.1 Description

Copie les entités dans le Presse-papiers avec un point de base pour les coller dans le même dessin ou dans un autre dessin.

Remarque : Lorsque vous collez des entités copiées avec la commande COPIERBASE, celle-ci utilise un point de base défini par l'utilisateur.

8.55 COPIERPRESS (commande)

Copie les entités dans le Presse-papiers.



Icône :

Remarque : La variable système PICTUREEXPORTSCALE définit la résolution de l'image lorsque la géométrie exportée est collée au format bitmap, par exemple dans un document Word.

8.55.1 Description

Copie les entités sélectionnées dans le Presse-papiers pour les coller dans les dessins et autres documents.



8.56 COPIERDENTITE (commande)

Copie les données d'entité étendues d'une entité à une autre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

8.56.1 Méthode

Entrez le nom de l'application à laquelle les données d'entité appartiennent, sélectionnez l'entité à partir de laquelle copier les données d'entité ainsi qu'une ou plusieurs entités vers lesquelles copier les données d'entité (celles qui recevront les données d'entité).

Les données d'entités étendues peuvent être créées avec la commande EDITDENTITE.

8.56.2 Options

? pour lister les noms d'applications

Répertorie les noms des applications chargées dans le dessin actuel.

8.57 COPIERGUIDE (commande)

Copie les entités en utilisant des courbes de guidage.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

8.57.1 Description

Aligne automatiquement les entités copiées sur la géométrie appropriée, à l'aide de courbes de guidage temporaires. Les segments polyligne et les segments multilignes sont également acceptés comme lignes de guidage.

8.57.2 Méthode

Cette commande peut être exécutée de deux manières :

Mode pré-sélection

Sélectionnez d'abord les entités, exécutez ensuite la commande

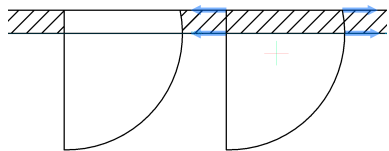
Remarque : Les entités à copier sont affichées en vert.

Mode post-sélection

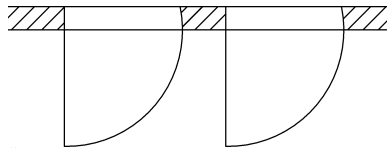
Exécutez la commande, puis sélectionnez les entités à l'aide d'une fenêtre de sélection.

Remarque : Toutes les entités qui se trouvent entièrement dans la fenêtre de sélection sont incluses dans l'ensemble de sélection à copier et s'affichent en jaune. Les entités qui sont à cheval de la fenêtre de sélection servent de courbes guides et s'affichent en bleu.

Les flèches bleues indiquent les points d'ancrage et la direction des courbes de guidage. Les entités copiées ne s'aligneront que sur la géométrie qui correspond au nombre de courbes de guidage et aux distances entre elles.



Cliquez pour placer la copie ou saisissez une distance dans les champs de saisie dynamiques.



8.57.3 Options de la commande

Polygonal

Crée une fenêtre de sélection polygonale.

Rectangulaire

Crée une fenêtre de sélection rectangulaire.

Région

Colle la zone coupée à l'intérieur de la fenêtre de sélection.

Entités

Colle les entités à l'intérieur de la fenêtre de sélection.

Enregistrer le détail

Permet d'enregistrer un détail en tant que bloc/bloc paramétrique.

Remarque : Ouvre la boîte de dialogue **Écrire un bloc dans un fichier**. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Écrire un bloc dans un fichier**.

passer en mode 3D

Cette option relie la commande COPIERGUIDE à la fonctionnalité COPYGUIDED3D.

Remarque : Reportez-vous à la commande COPYGUIDED3D pour plus d'informations.

Spécifier manuellement les faces source

Définit manuellement les faces source.

Réinitialiser

Réinitialise entièrement la sélection ou modifie la sélection automatique.

Détection automatique des faces source

Règle la reconnaissance des faces sources sur automatique.

Désactiver l'affichage des faces de la source

Active/désactive l'affichage des faces source.

Revenir au mode 2D

Bascule en mode 2D, si le mode 3D a été sélectionné précédemment.



8.58 COPIERGUIDE3D (commande)

Copie des solides 3D, des références de bloc ou un ensemble de faces d'un emplacement à un autre, en utilisant les faces de référence au choix de l'utilisateur.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.58.1 Méthode

La sélection d'un solide ou d'un bloc active la détection automatique des connexions et des faces sources. Ces faces source ne doivent pas croiser les étendues de détail.

Seules les faces avec géométrie analytique (planaire, cylindrique, sphérique, conique et toroïdale) sont prises en compte.

Pour trouver les points d'insertion, l'algorithme utilise les faces de façon similaire à la façon dont COPIERGUIDE utilise les courbes.

Des dimensions dynamiques sont utilisées pour positionner les entités de détail.

Les détails peuvent se transformer pour s'adapter à une nouvelle position. La transformation des détails peut consister en des translations, des rotations et des inversions.

Les détails peuvent être visualisés en deux couleurs :

- Le bleu signifie que l'étendue des détails est en **mode libre** sans possibilité d'insertion.
- Le vert signifie que l'algorithme a reconnu un emplacement pour les détails, que la transformation a été trouvée et que les détails ont déjà été transformés dans l'aperçu. Par conséquent, le clic suivant insère les détails à l'aide de la transformation élaborée.

Lorsqu'une insertion possible a été détectée, appuyez sur la touche **CTRL** pour parcourir toutes les alternatives repérées selon le placement actuel du curseur. Maintenez ensuite la touche **MAJ** enfoncée pour fixer un jeu de faces, pour éviter que la commande ne recherche ces faces.

8.58.2 Option de la commande

Spécifiez manuellement les faces source

Définit manuellement les faces source.

Spécifiez le point de base

Choisissez un point ou entrez des coordonnées pour spécifier le point de base.

Rotation du détail

Permet de faire pivoter dynamiquement le détail.

Réinitialiser

Réinitialise entièrement la sélection ou modifie la sélection automatique.

Détection automatique des faces source

Règle la reconnaissance des faces sources sur automatique.

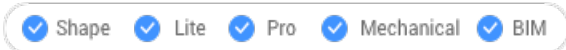
Désactiver l'affichage des faces de la source

Active/désactive l'affichage des faces source.



8.59 COPIERHIST (commande)

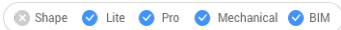
Copie tout le texte de l'historique de la ligne de commande dans le presse-papiers.



Remarque : La variable système SCRLHIST détermine le nombre de lignes d'historique de commande que la fenêtre d'historique de l'invite conserve.

8.60 COPYM (commande) (Express Tools)

Effectue plusieurs copies des entités sélectionnées.



Icône :

8.60.1 Méthode

Sélectionnez les entités à copier, puis spécifiez le point de base.

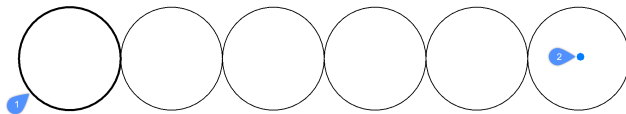
8.60.2 Options de la commande

Répéter

La dernière copie est répétée, en utilisant la même distance de décalage et la même direction.

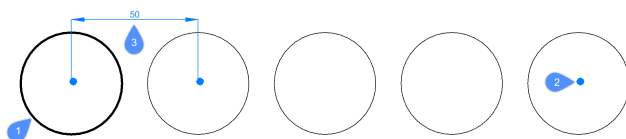
Diviser

Crée un certain nombre de copies de l'entité originale (1), sur la base d'un point final de division (2) et d'un certain nombre de copies.



Mesurer

Crée un certain nombre de copies de l'entité originale (1), sur la base d'un point final de mesure (2) et d'une distance entre les copies (3).

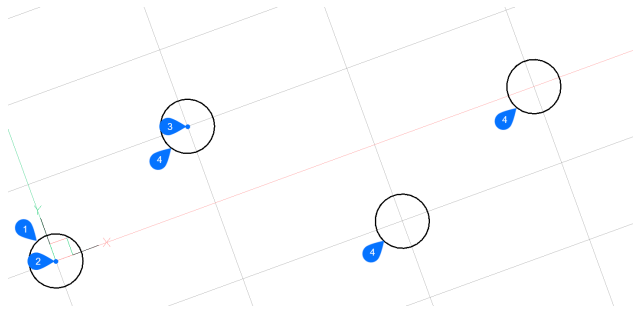


Réseau

Permet de choisir entre les options **Réseau**, **Mesurer** et **Diviser**.

Choisir

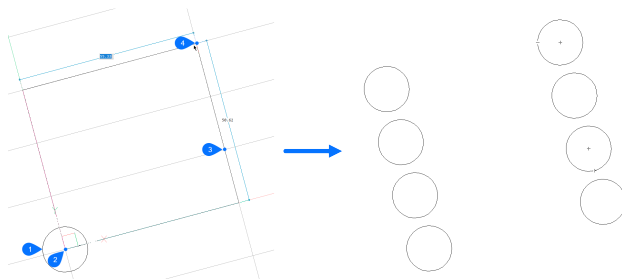
Permet de choisir de manière interactive les emplacements des entités copiées, à l'aide d'un réseau temporaire.



Après avoir sélectionné un objet à copier (1) et un point de base (2), spécifiez un angle et définissez l'espacement des colonnes et des lignes du réseau en sélectionnant un point (3). Le curseur se place à l'intersection de chaque colonne et de chaque ligne, de sorte que vous ne pouvez sélectionner qu'un seul élément du réseau à la fois (4).

Mesurer

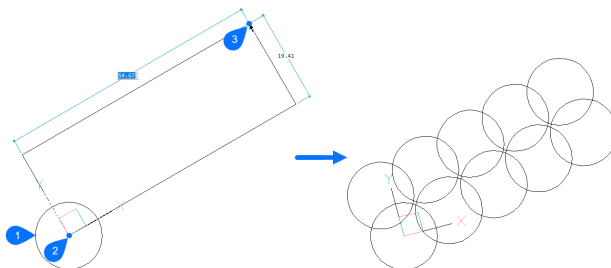
Permet de spécifier un ensemble de réseaux à remplir avec des copies de l'entité sélectionnée sur la base d'une interdistance spécifiée.



Après avoir sélectionné un objet à copier (1) et un point de base (2), spécifiez un angle et définissez l'espacement des colonnes et des lignes du réseau en sélectionnant un deuxième point (3). Ensuite, spécifiez le troisième point (4) pour indiquer la zone du réseau.

Diviser

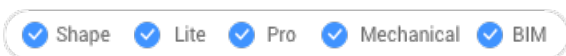
Permet de définir une boîte qui représente un ensemble de réseaux, à remplir avec un nombre spécifié de copies de l'entité sélectionnée.



Spécifiez un angle et choisissez l'autre coin pour le jeu de réseaux, puis spécifiez le nombre de colonnes et de lignes.

8.61 COPYTOLAYER (commande) (Express Tools)

Copie les entités vers un autre calque.





8.61.1 Description

Crée des doublons d'entités sélectionnées sur un calque spécifié par l'utilisateur. Vous pouvez spécifier un emplacement différent pour les entités dupliquées.

8.61.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour copier sur calque :

- Sélectionnez l'entité sur le calque cible.
- Sélectionnez le calque cible dans la boîte de dialogue **Copier vers le calque**.

8.61.3 Options de la commande

Nom

Affiche la boîte de dialogue **Copier vers le calque** qui permet de sélectionner un calque cible. Pour plus d'informations, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Copier vers le calque**.

Déplacement

Indiquez le vecteur de déplacement (la distance à laquelle il faut positionner la copie). **Vecteur** signifie que vous spécifiez simultanément la distance et l'angle.

Remarque : Lorsque le **mode de saisie dynamique** est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.

8.62 -COPYTOLAYER (commande) (Express Tools)

Copie les entités vers un autre calque.



8.62.1 Description

Crée des doublons des entités sélectionnées sur une couche spécifiée. Vous pouvez spécifier un emplacement différent pour les entités dupliquées.

8.62.2 Options de la commande

?

Liste les noms des calques disponibles.

=

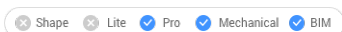
Permet de sélectionner une entité avec le nom du calque nécessaire.

retour

Crée les copies au même endroit que les entités sélectionnées.

8.63 CORRIDOR (commande)

Crée un projet civil à partir d'un gabarit de projet civil.



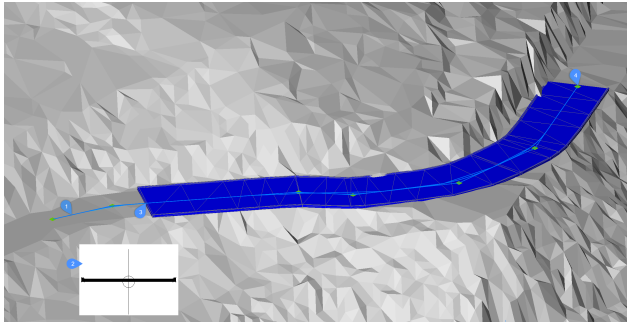
Icône :



8.63.1 Méthodes

Il existe deux méthodes pour créer un projet civil :

- 1 **Crée un projet civil à l'aide d'un gabarit de projet civil le long d'une ligne d'alignement 3D.**
 - Sélectionnez un axe 3D utilisé comme ligne de base du projet civil (1).
 - Sélectionnez le gabarit de projet civil (2).
 - Entrez l'abscisse de départ de la région (le point de début le long de la ligne d'axe 3D) (3).
 - Saisissez l'abscisse de fin de région (le point final le long de la ligne d'axe 3D) (4).



- 2 **Crée un projet civil simple à l'aide d'un gabarit de projet civil le long d'un chemin défini par la sélection de points PI de profil en travers.**
 - Sélectionnez la surface TIN
 - Sélectionnez le gabarit de projet civil
 - Choisissez le point PI du profil en travers : choisissez autant de points PI horizontaux que nécessaire et appuyez sur Entrée pour terminer.

8.63.2 Options de la commande

Créer un projet civil simple

Crée un projet civil simple à l'aide d'un gabarit de projet civil le long d'un chemin défini par la sélection de points PI de profil en travers.

Prédéfini

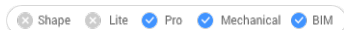
Définit le gabarit de projet civil prédéfini et spécifie la position du gabarit.

Modifier le gabarit

Permet de modifier le gabarit de projet civil.

8.64 MODIFPROJETCIVIL (commande)

Ajoute ou supprime des régions à un projet civil sélectionné.



Icône :

8.64.1 Méthode

La commande MODIFPROJETCIVIL peut être utilisée pour :

- Ajouter ou supprimer des lignes de base pour un projet civil sélectionné.



- Ajouter, supprimer, diviser ou fusionner des régions pour un projet civil sélectionné.
- Ajouter des abscisses à un projet civil sélectionné.

8.64.2 Options de la commande

Ajouter une ligne de base

Ajoute une nouvelle ligne de base pour le projet civil.

Supprimer la ligne de base

Supprime la ligne de base d'un projet civil.

Ajouter une région

Ajoute une nouvelle région à la ligne de base d'un projet civil sélectionné.

Entrer l'abscisse de départ de la région

Permet de saisir le point de départ de la ligne d'alignement 3D.

Entrer l'abscisse de fin de la région

Permet de saisir le point final de la ligne d'alignement 3D.

Remarque : Les intervalles disponibles s'affichent dans la fenêtre de commande.

Supprimer une région

Supprime la région sélectionnée.

Ligne de base complète

Permet de sélectionner la ligne de base complète.

Par index

Permet de saisir un indice correspondant à la ligne de base/région.

Remarque : Pour les régions, l'index est calculé de l'abscisse de départ de la région à l'abscisse de fin de la région.

Par nom

Permet de sélectionner une ligne de base/région par son nom.

Par plage

Permet de sélectionner une plage pour la ligne de base/région.

Sélectionner le début de la plage de la région

Permet d'indiquer la région de départ.

Sélectionner la fin de la plage de la région

Permet d'indiquer la région de fin.

Remarque : Les options disponibles s'affichent dans la fenêtre de commande.

Ajouter abscisse

Ajoute une abscisse à une région.

Entrer l'abscisse de départ de la région

Permet de saisir le point de départ de la ligne d'alignement 3D.

Entrer l'abscisse de fin de la région

Permet de saisir le point final de la ligne d'alignement 3D.



Remarque : Les intervalles disponibles s'affichent dans la fenêtre de commande.

Diviser la région

Divise une région sélectionnée.

Fusionner les régions

Fusionne les régions

8.65 EXTRAIREPROJETCIVIL (commande)

Extrait des solides 3D, maillages 3D, polygones 3D, surface TIN ou contours d'un projet civil.

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

8.65.1 Description

Extrait des solides 3D, maillages 3D, surfaces TIN, polygones 3D ou contours d'un projet civil. L'élément de gabarit de projet civil (CTE) est défini par des points, des liens et des formes et chacun de ces éléments peut contenir plusieurs codes. La région projet civil applique un gabarit (une collection de CTE) aux stations incrémentielles le long de sa ligne de base. Les points successifs, liens ou formes sont cousus ensemble pour former une entité nouvellement extraite. Les points permettent d'extraire séparément les polygones 3D et les contours de chaque région. De même, les formes permettent d'extraire des solides 3D ou des maillages 3D dans chaque région. Alors que les liens sont utilisés pour créer des surfaces TIN, ils sont toujours combinés à partir de toutes les régions en une seule surface TIN et ne peuvent être spécifiés qu'à l'aide de codes.

8.65.2 Méthode

Vous pouvez utiliser la commande EXTRAIREPROJETCIVIL de 2 façons :

- Extraire tous les solides 3D, maillages 3D, polygones 3D, surfaces TIN ou contours.
- Extraire des solides 3D, des maillages 3D, des polygones 3D, des surfaces TIN ou des contours séparés individuels.
- Extraire des solides 3D, maillages 3D, polygones 3D, surfaces TIN ou contours par code.

8.65.3 Options de la commande

Maillage

Extrait un maillage 3D.

Toutes les formes

Extrait un maillage 3D ou un solide 3D à partir de toutes les formes.

Par codes

Extrait un maillage 3D ou un solide 3D par codes.

Solide

Extrait un solide 3D.



Tin

Spécifie les liens à extraire

? pour lister tous les codes de liens

Liste tous les codes de liens dans la ligne de commande.

liSt les codes de lien sélectionnés

Lister les codes de lien sélectionnés

Polylignes

Extrait une polyligne 3D.

Toutes les chaînes

Extrait une polyligne 3D à partir de toutes les chaînes.

Remarque : Les lignes de chaîne sont des lignes qui relient des points ayant la même valeur de code le long de la ligne de base du projet civil.

Par codes

Extrait une polyligne 3D à partir de toutes les chaînes par code.

Contours

Extrait la limite extérieure en tant que polyligne 3D.

Créer un lien dynamique

Spécifie si la limite ou la chaîne créée doit être liée au projet civil d'origine.

8.66 GABARITCOULOIR (commande)

Crée un gabarit de couloir.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

8.66.1 Méthode

Choisissez un point pour créer un gabarit de couloir.

Ajouter des éléments de gabarit de couloir à un gabarit de couloir existant.

8.66.2 Options de la commande

Ajouter un élément de modèle

Sélectionnez l'élément du gabarit de couloir que vous souhaitez ajouter.

8.67 ELEMGABARITCOULOIR (commande)

Crée un élément gabarit de couloir à partir de polygones avec un point de base et une orientation (gauche, droite, aucune) spécifiés.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 



8.67.1 Description

La géométrie de l'élément gabarit de couloir est créée sur base des polygones spécifiées, qui peuvent ensuite être modifiées par la commande EDITELEMENTMODELECOULOIR.

Les polygones d'entrée peuvent contenir un grand nombre de segments. Un segment individuel peut être dessiné comme une ligne ou un arc. La variable système ARCTESSELLATIONTEMPLATELEMENT contrôle le paramètre Distance moyenne ordonnée qui estime les segments d'arc.

8.67.2 Méthode

Sélectionnez les polygones pour créer un élément de modèle de couloir et spécifiez le point de base.

8.67.3 Options de la commande

Aucun

Aucune orientation.

Droite

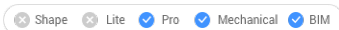
Orientation Droite.

Gauche

Orientation Gauche.

8.68 EDITELEMENTMODELECOULOIR (commande)

Modifie un élément de modèle de couloir en ajoutant ou en supprimant des points, des liens, des formes ou des cibles.



Icônes :

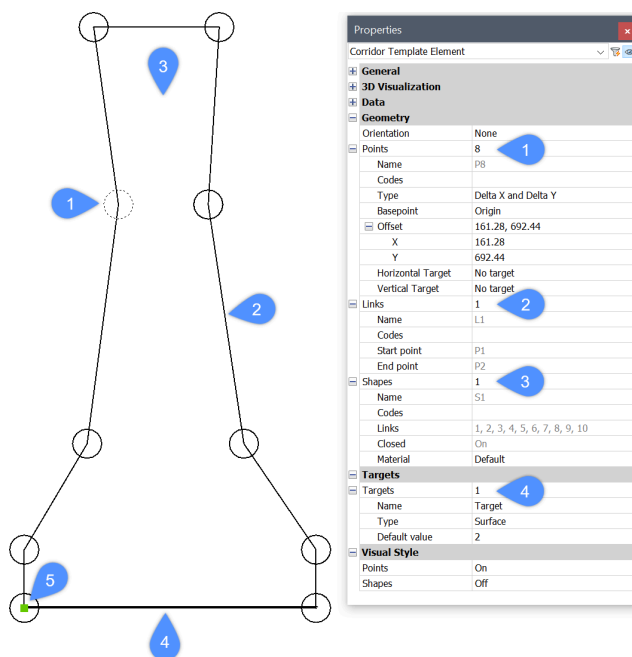


8.68.1 Description

Modifie les éléments de modèle de corridor en ajoutant ou en supprimant des composants (points, liens, formes) et des cibles à un élément de modèle existant.

Remarque :

- Après insertion, les points (1), les liens (2), les formes (3) et les cibles (4) peuvent également être modifiés dans le panneau Propriétés.
- Le point et le lien actuellement sélectionnés sont mis en évidence.
- Le carré vert (5) représente l'origine de l'élément du modèle de couloir.



8.68.2 Options de la commande

Ajouter point

Ajoute un nouveau point à un élément de modèle existant en spécifiant son emplacement.

Point de base

Permet de spécifier un point de base, par rapport auquel la position du nouveau point est déterminée. Un nouveau point peut être inséré directement après le point de base spécifié ou comme dernier point de l'élément de modèle sélectionné.

Par index

Permet d'entrer un index qui correspond à la composante de l'élément du modèle de point (point, lien, forme) par l'index. L'index représente le numéro de séquence du composant d'élément de modèle.

Le point P1 a une valeur d'indice de 1, le point P2 a une valeur d'indice de 2, et ainsi de suite. La liaison L1 a une valeur d'index de 1, la liaison L2 a une valeur d'index de 2, et ainsi de suite. Il en va de même pour les formes.

Ajouter de nouveaux points directement après le point de base ?

Permet de basculer entre Oui et Non.

Point de base non défini

Désactive le point de base, qui est défini sur l'origine pour le nouveau point.

Index d'insertion non défini

Désactive l'index d'insertion, qui est défini sur la dernière valeur pour le nouveau point.

Prenons un exemple de la figure ci-dessus, où l'élément de modèle se compose de 10 points, nommés P1 à P10. Supposons que nous voulions insérer un nouveau point directement après le point de base spécifié P5. Si nous sélectionnons l'option **négoier l'index d'insertion** dans la ligne de commande, le nouveau point aura une valeur d'index égale à 11, le nom du nouveau point sera donc P11. Si cette option n'est pas sélectionnée, le nouveau point obtient une valeur d'index de 6 et le nom du point est P6. Les points existants à partir de P6 sont réindexés et renommés.



Insérer avant

Ajoute un nouveau point avant un point spécifié.

Si un nouveau point est ajouté à l'élément de modèle avant le point existant P5, le nouveau point obtiendra une valeur d'index égale à 5, et le nom P5. Le point existant sera réindexé et renommé en P6.

Les liens entre des points existants et un point récemment ajouté ne sont pas créés automatiquement, donc ces points doivent être reliés à nouveau.

Inséré après

Ajoute un nouveau point après un point spécifié. L'indice d'un point nouvellement ajouté est supérieur d'une unité à l'indice d'un point sélectionné existant.

Si un nouveau point est ajouté à l'élément de modèle après le point P5 existant, le nouveau point obtiendra une valeur d'index égale à 6, et le nom P6. Les points existants à partir de P6 sont réindexés et renommés.

Les liens entre des points existants et un point récemment ajouté ne sont pas créés automatiquement, donc ces points doivent être reliés à nouveau.

Supprimer point

Supprime le point d'élément du modèle en cliquant dessus ou en saisissant un index. Les points restants sont réindexés en conséquence après mise à jour.

Ajouter un lien

Crée un lien entre les points sélectionnés.

Supprimer lien

Supprime le lien de l'élément de modèle en cliquant dessus ou en tapant un index. Les liens restants sont réindexés en conséquence après l'édition.

Ajouter une forme

Crée des formes à partir de liens d'éléments de modèles.

Les formes déterminent la géométrie des éléments de la section transversale. Ils peuvent être créés à partir d'un seul lien d'élément de modèle ou de plusieurs liens formant un polygone fermé. Nous attribuons des matériaux aux formes dans le panneau Propriétés pour une représentation réaliste du modèle Corridor.

Supprimer forme

Supprimez la forme d'élément de modèle en cliquant dessus ou en saisissant un index. Les autres formes sont réindexées en conséquence après l'édition.

Ajouter cible

Permet de créer des cibles **Surface**, **Horizontales** et **Verticales**.

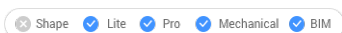
Lorsque la géométrie d'un élément de modèle de couloir individuel doit suivre une surface spécifique, un objet horizontal ou vertical, une cible est créée et ajoutée au point correspondant sur l'élément de modèle de couloir.

Supprimer cible

Supprime la cible de l'élément de modèle en cliquant dessus ou en saisissant un index.

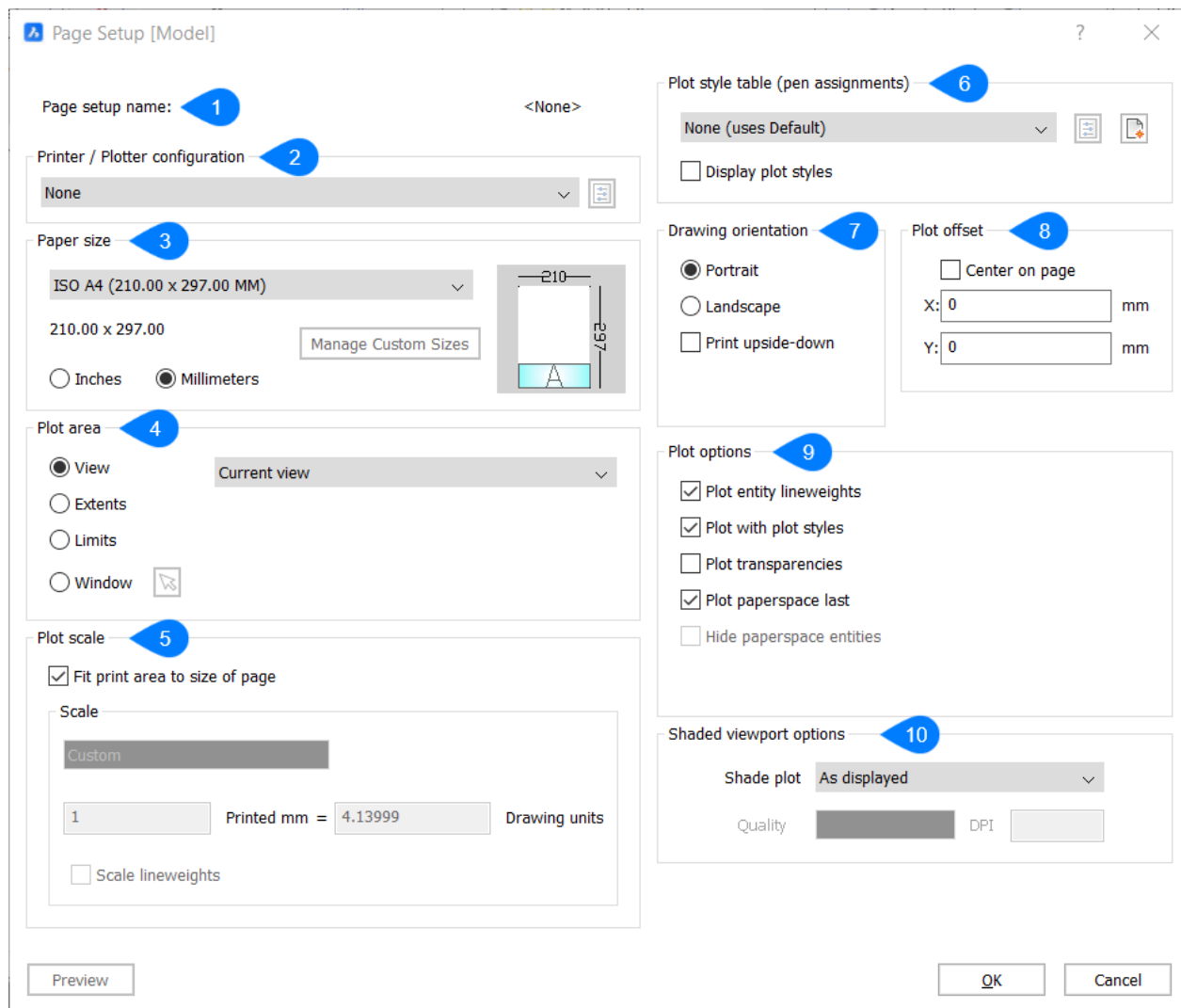
8.69 CMISENPAGE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Mise en page**.



8.69.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Mise en page** pour afficher et modifier la mise en page de l'espace modèle ou l'espace papier courant.



The screenshot shows the 'Page Setup [Model]' dialog box with the following components and numbered callouts:

- 1** Page setup name: <None>
- 2** Printer / Plotter configuration: None
- 3** Paper size: ISO A4 (210.00 x 297.00 MM), 210.00 x 297.00, Millimeters
- 4** Plot area: View, Current view
- 5** Plot scale: Fit print area to size of page, Scale: Custom, 1, Printed mm = 4.13999, Drawing units
- 6** Plot style table (pen assignments): None (uses Default)
- 7** Drawing orientation: Portrait
- 8** Plot offset: Center on page, X: 0 mm, Y: 0 mm
- 9** Plot options: Plot entity lineweights, Plot with plot styles, Plot transparencies, Plot paperspace last, Hide paperspace entities
- 10** Shaded viewport options: Shade plot: As displayed, Quality, DPI

Buttons at the bottom: Preview, OK, Cancel.

- 1 Nom mise en page
- 2 Configuration imprimante / traceur
- 3 Taille papier
- 4 Aire du tracé
- 5 Échelle du tracé
- 6 Tables de styles de tracé
- 7 Orientation du dessin
- 8 Décalage tracé
- 9 Options de tracé
- 10 Option fenêtre ombrée



8.69.2 Nom mise en page

Affiche le nom de la mise en page courante.

8.69.3 Configuration imprimante / traceur

Sélectionne l'imprimante ou le traceur.

8.69.4 Taille papier

Spécifie le format du papier en sélectionnant un format standard dans la liste déroulante. Il s'agit des formats pris en charge par l'imprimante.

Remarque : La taille peut être affichée en pouces ou en millimètres en cochant l'une des deux options.

8.69.5 Aire du tracé

Spécifie la zone du dessin à tracer.

Vue

Imprime la vue actuelle ou une vue nommée. Sélectionnez-en une dans la liste déroulante.

Englober

Imprime l'étendue du dessin, ce qui garantit que chaque entité visible est imprimée.

Remarque : Les entités sur les couches gelées ne sont pas prises en compte lors du calcul des étendues.

Limites

Imprime les limites du dessin, telles que définies par la commande Limites.

Fenêtre

Imprime une zone rectangulaire du dessin.

8.69.6 Échelle du tracé

Met le dessin à l'échelle pour l'adapter au papier.

Ajuster zone d'impression à la page

Calcule automatiquement l'échelle, en tenant compte de la zone d'impression du dessin.

Échelle

Spécifie le facteur d'échelle à utiliser pour le traçage.

Échelle épaisseurs de ligne

Met à l'échelle les épaisseurs de ligne par rapport à l'échelle du tracé.

8.69.7 Tables de styles de tracé

Spécifie la table de style de tracé à utiliser, qui attribue des propriétés aux "stylos", aux couleurs et aux entités.

8.69.8 Orientation du dessin

Spécifie l'orientation du dessin sur du papier rectangulaire.



Portrait

Le dessin ou l'axe x de la présentation est aligné sur le bord le plus court de la taille de papier sélectionnée.

Paysage

L'axe x du dessin ou de la mise en page est aligné sur le bord le plus long du format de papier sélectionné.

Imprimer renversé

Imprime le dessin à l'envers.

8.69.9 Décalage tracé

Spécifie la distance de déport pour l'impression.

Remarque : Pour aligner l'impression au centre de la page, cochez l'option Centrer sur la page.

Centrer sur page

Centre l'impression sur la page, en tenant compte des marges.

8.69.10 Options de tracé

Épaisseurs de ligne des entités à tracer

Bascule l'utilisation des épaisseurs de ligne.

Tracer avec styles de tracé

Bascule l'utilisation des styles de tracé.

Transparences tracé

Affiche les entités auxquelles on a attribué la propriété de transparence, soit par entité, soit par couche.

Tracer l'espace papier en dernier

Spécifie l'ordre d'impression.

Remarque : Cette option n'est disponible que lors de l'impression des présentations.

Cacher entités espace papier

Supprime les lignes masquées des entités 3D dans l'espace papier lorsque cette option est cochée.

Remarque : Cette option est désactivée lors de l'impression de l'espace modèle.

8.69.11 Option fenêtre ombrée

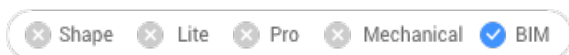
Remplace le style visuel courant de la vue lors de l'impression de l'espace modèle.

Tracé ombré

Choisissez un style d'ombrage avec lequel tracer le dessin.

8.70 CREATEBIMPROJECT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau projet**.





8.70.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau projet**, qui vous permet de créer facilement un nouveau projet BIM et de spécifier le nom du projet, le nom du modèle et le chemin du nouveau projet BIM.

8.71 CREERBLOCBIBLIO (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter un bloc à la bibliothèque**.



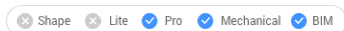
Icône :

8.71.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter un bloc à la bibliothèque** pour créer une définition de bloc et l'ajouter à la bibliothèque.

8.72 -CREERBLOCBIBLIO (commande)

Crée et catégorise les composants via la ligne de commande.



8.72.1 Description

Ajoute des entités au panneau **Bibliothèque** sous la forme de composants catégorisés et affichés comme vignettes. Cette commande est destinée aux macros.

Le composant sera ajouté à une catégorie existante ou à une nouvelle catégorie. Si une catégorie spécifique est ouverte dans le panneau **Bibliothèque**, la commande proposera d'enregistrer dans cette catégorie ou dans une nouvelle catégorie.

Les catégories sont classées par ordre alphabétique :

- 1 - Bâtiment
- 2 - Portes
- 3 - Éléments d'ameublement
- 4 - Trous
- 5 - Paysage
- 6 - Points de connexion du flux Mep
- 7 - Personnes
- 8 - Tôlerie
- 9 - Pièces standard
- 10 - Transport
- 11 - Fenêtres
- 0 - Ajouter une nouvelle catégorie
- <rootCat (catégorie actuelle)> - ajouter un composant à la catégorie actuelle



Une vignette est créée à partir de la vue souhaitée :

- TFL - Vue isométrique supérieure avant gauche
- TFR - Vue isométrique supérieure avant droite
- TBL - Vue isométrique supérieure arrière gauche
- TBR - Vue isométrique supérieure arrière droite
- T - Vue supérieure

8.73 CREERVIGNETTE (commande)

Crée une vignette du dessin actuel.



8.73.1 Description

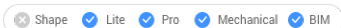
Crée des vues miniatures personnalisées pour afficher le contenu des fichiers de dessin par les gestionnaires de fichiers et d'autres programmes qui ne permettent pas le DAO. Les vignettes sont de petites images de prévisualisation, et sont généralement créées automatiquement à partir de la vue actuelle lorsque le dessin est enregistré.

8.73.2 Méthode

Acceptez le cadre de la miniature en faisant un zoom et en visant sur le dessin afin d'obtenir la position souhaitée, avant d'enregistrer la vignette. Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** pour enregistrer la vignette.

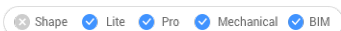
8.74 CHARGUIPERSO (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation**.



8.74.1 Description

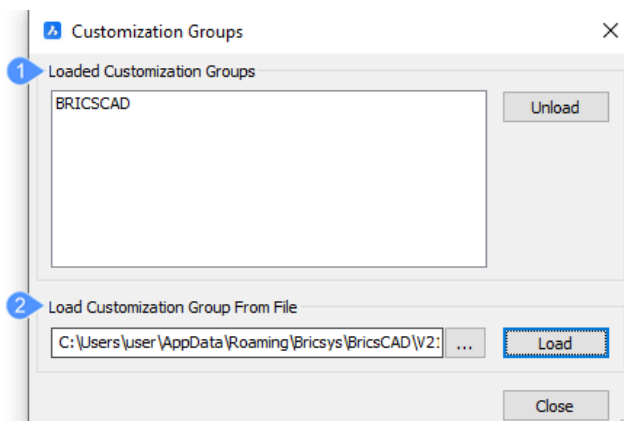
Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation** pour charger et télécharger des groupes de personnalisation.



La boîte de dialogue **Groupes de personnalisations** vous permet de charger ou de télécharger un fichier CUI partiel.

Lorsque vous installez, les fichiers CUI par défaut sont copiés dans le dossier **Support** de votre dossier racine itinérant. (ex. C:\Users\%username\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\fr-FR\Support).

Lorsque vous lancez pour la première fois, le classic-ribbon.cui est automatiquement chargé.



- 1 Groupes de personnalisation chargés
- 2 Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier

8.74.2 Groupes de personnalisation chargés

Une liste contenant les noms des fichiers de personnalisation déjà chargés s'affiche.

Pour décharger un fichier CUI, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur **Décharger**.

8.74.3 Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier

Cliquez sur le bouton de navigation pour sélectionner un fichier CUI partiel et cliquez sur **Charger** pour le charger.

Remarque : Trois fichiers CUI standard sont disponibles par défaut :

- Moderne
- Ruban classique
- Barres d'outils classiques

8.75 DECHARGIUPERSO (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation**.



8.75.1 Description

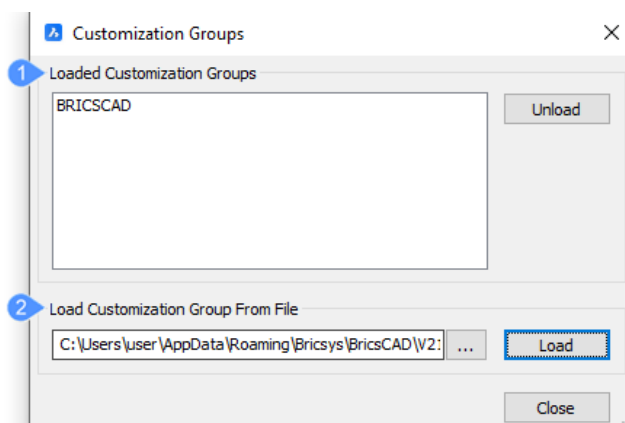
Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation** pour charger et décharger des groupes de personnalisation.



La boîte de dialogue **Groupes de personnalisations** vous permet de charger ou de décharger un fichier CUI partiel.

Lorsque vous installez, les fichiers CUI par défaut sont copiés dans le dossier **Support** de votre dossier racine itinérant. (ex. `C:\Users\%username\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\fr-FR\Support`).

Lorsque vous lancez pour la première fois, le classic-ribbon.cui est automatiquement chargé.



- 1 Groupes de personnalisation chargés
- 2 Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier

8.75.2 Groupes de personnalisation chargés

Une liste contenant les noms des fichiers de personnalisation déjà chargés s'affiche.

Pour décharger un fichier CUI, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur **Décharger**.

8.75.3 Charger groupe de personnalisation à partir d'un fichier

Cliquez sur le bouton de navigation pour sélectionner un fichier CUI partiel et cliquez sur **Charger** pour le charger.

Remarque : Trois fichiers CUI standard sont disponibles par défaut :

- Moderne
- Ruban classique
- Barres d'outils classiques

8.76 PERSONNALISER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Personnaliser**.



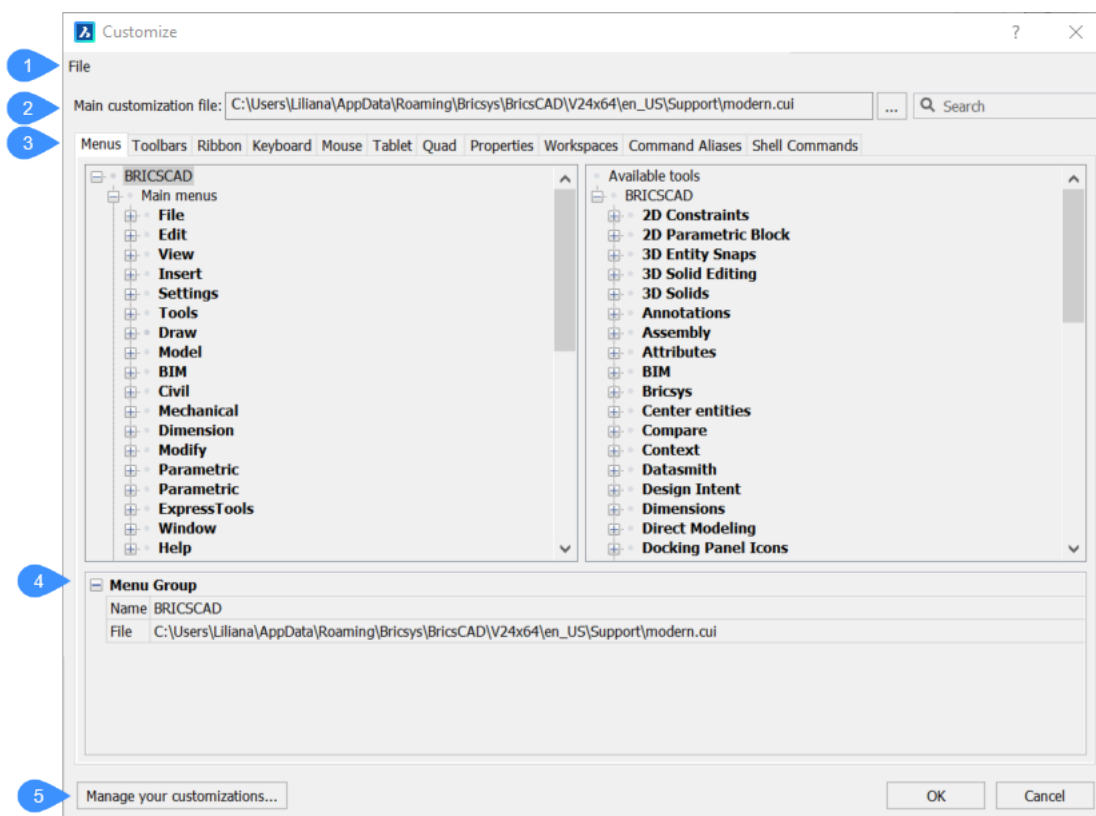
Icône : 

Alias : CUI

8.76.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Personnaliser**.

La boîte de dialogue **Personnaliser** vous permet de personnaliser l'interface utilisateur de .



- 1 Fichier
- 2 Fichier de personnalisation principal
- 3 Onglets d'options
- 4 Groupe de menu
- 5 Gérer vos personnalisations

8.76.2 Fichier

Affiche un menu pour sélectionner des fichiers de personnalisation ou importer des espaces de travail.

Charger fichier CUI principal...

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier CUI principal** pour sélectionner un fichier de personnalisation. Voir la commande CHARGUIPERO.

Enregistrer fichier CUI principal sous...

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier CUI principal** pour enregistrer le fichier CUI principal courant.

Remarque : Vous pouvez enregistrer le fichier CUI principal sous un nom différent pour copier le fichier CUI principal adapté.

Charger fichier CUI partiel...

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir un fichier de personnalisation** pour ouvrir un fichier CUI partiel.

Remarque : Voir le chapitre **Chargement d'un fichier CUI partiel** du chapitre **Chargement et déchargement des fichiers CUI** pour une explication détaillée des fichiers CUI partiels.



Créer nouveau fichier CUI partiel...

Ouvre la boîte de dialogue **Créer un fichier de personnalisation** pour créer un fichier CUI vide.

Importer le ou les espace(s) de travail...

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir fichier de personnalisation** pour charger un ou plusieurs espaces de travail à partir d'un autre fichier CUI.

8.76.3 Fichier de personnalisation principal

Spécifie le fichier CUI qui définit la personnalisation du menu, de la barre d'outils et d'autres éléments de l'interface utilisateur.

Remarque : Les alias et les commandes shell sont définis dans un fichier PGP.

Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier CUI principal** pour charger un autre fichier CUI principal.

Remarque : Trois fichiers CUI standard sont disponibles par défaut :

- Moderne
- Ruban classique
- Barres d'outils classiques

Recherche

Recherche les noms de commandes dans la liste des outils disponibles.

8.76.4 Onglets d'options

Menus

Ajoute, modifie, déplace et supprime des éléments de menu.

Lorsque vous faites un clic droit sur un menu, un élément de menu ou un sous-menu dans l'onglet **Menus**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un élément** ou **Insérer un élément** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un élément** de menu s'affiche.

Groupe de menus/Menu/Élément de menu/Sous-menu

Affiche les options du menu, sous-menu, élément de menu ou séparateur sélectionné.

Titre

Spécifie le nom affiché par le menu, l'élément de menu ou le sous-menu.

Remarque : Vous pouvez préfixer une lettre par '&' pour créer un raccourci de la touche Alt. Par exemple : &Ligne.

ID

Identifiant unique pour chaque élément du menu. (L'ID est assigné par).

Alias

Définit les alias du menu. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Modifier les alias** dans laquelle vous pouvez modifier, créer ou supprimer des alias.

Diesel

Spécifie le code Diesel à employer par le menu, l'élément de menu ou le sous-menu.



ID outil

Identifie l'élément de menu par rapport aux autres éléments du fichier CUI. (Le ID outil est attribué par).

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.

Commande

Spécifie la ou les commandes ou les macros.

Image

Spécifie l'image à afficher pour le menu, l'élément de menu ou le sous-menu. L'icône de navigation ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.

Barres d'outils

Ajoute, déplace et supprime les éléments de la barre d'outils.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une barre d'outils, un outil, un contrôle, un flyout ou un séparateur dans l'onglet **Barres d'outils**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un outil** ou **Insérer un outil** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un outil** s'affiche. Pour la description des options, voir la boîte de dialogue **Ajouter un élément de menu**.

Bouton Groupe de menus/Barre d'outils/Barre d'outils

Affiche les options de la barre d'outils, du bouton de barre d'outils, du contrôle de barre d'outils ou du menu volant de barre d'outils sélectionnés.

Titre

Spécifie le nom affiché par l'info-bulle.

ID

Identifiant unique pour chaque élément du menu. (L'ID est assigné par).

Alias

Définit les alias de l'élément sélectionné. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Modifier les alias** dans laquelle vous pouvez modifier, créer ou supprimer des alias.

Position

Spécifie la position de la barre d'outils sélectionnée. Les options sont : **Flottant**, **Haut**, **Gauche**, **Bas** ou **Droit**.

Affichage par défaut

Détermine si l'élément sélectionné sera ajouté à l'espace de travail.

Lignes

Spécifie le nombre de lignes pour une barre d'outils non verrouillée.

Xval Yval

Spécifie la distance en pixels mesurée du coin supérieur gauche de l'écran à la barre d'outils. Elle s'applique aux barres d'outils non verrouillées.

Les valeurs sont tirées des options X,Y de la barre d'outils telles qu'elles sont définies dans l'onglet **Espace de travail**.

Diesel

Spécifie le code Diesel à utiliser par l'élément sélectionné.



ID outil

Identifie l'élément de la barre d'outils par rapport aux autres éléments du fichier CUI. (Le ID outil est attribué par).

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.

Commande

Spécifie la ou les commandes ou les macros.

Image

Spécifie l'image à afficher pour le nouvel outil. L'icône de navigation ouvre la boîte de dialogue **Image d'outil**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.

Ruban

Gère les rubans et/ou ajoute des panneaux à un onglet de ruban.

Lorsque vous faites un clic droit sur un onglet ou un volet de ruban dans l'onglet **Ruban**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un lanceur**, **Insérer un bouton à bascule** ou **Insérer un bouton de commande** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un lanceur de ruban**, **Ajouter un bouton à bascule de ruban** ou **Ajouter un bouton de commande** de ruban s'affiche.

- **Sélectionner un outil disponible** : affecte une commande existante au nouvel élément. Si cette option est sélectionnée, les autres options sont grisées, à l'exception de **Outils disponibles**.
- **Créer un nouvel outil** : attribue une nouvelle commande/macro au nouvel élément. Si cette option est sélectionnée, **Outils disponibles** est grisé.
- **Boîte d'outils** : Spécifie la boîte à outils à laquelle ajouter la nouvelle commande. Vous pouvez choisir une boîte à outils dans la liste déroulante.
- **Titre** : Spécifie le nom d'un nouvel outil.
- **Aide** : Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.
- **Commande** : Spécifie la ou les commandes ou les macros.
- **Image** : Spécifie l'image à afficher pour le nouvel outil. L'icône **parcourir** ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.
- **Outils disponibles** : sélectionne un outil existant.

Référence du groupe de menus/onglet Ruban/panneau Ruban

Affiche les options de l'onglet **Ruban** ou de la **Référence du panneau ruban** sélectionnés.

ID

Identifie l'élément dans le fichier CUI. (L'ID est assigné par).

Réduire

Permet de choisir si le panneau se repliera automatiquement ou s'il ne se repliera jamais.

Étiquette

Spécifie le nom affiché par l'onglet **Ruban** ou **Référence du panneau de ruban** sélectionné.

Titre

Spécifie le nom de l'onglet **Ruban** ou de la **Référence du panneau de ruban** sélectionné.



Astuce clé

Remarque : Les info-bulles de ruban ne sont pas encore implémentées dans .

Groupe de menus/Panneau ruban/Bouton Fractionner/Panneau Ligne du ruban/Bouton commande/Bouton bascule

Affiche les options du **Panneau de ruban**, du **Bouton de fractionnement**, du **Panneau de ligne de ruban**, du **Bouton de commande** ou du **Bouton d'activation** sélectionnés.

ID

Identifie l'élément dans le fichier CUI. L'ID est attribué par .

Étiquette

Spécifie le nom affiché par l'élément sélectionné.

Titre

Spécifie le nom du panneau **Ruban** sélectionné.

Style de bouton

Spécifie le mode d'affichage du bouton sélectionné. Vous pouvez choisir entre **Petit avec texte**, **Petit sans texte**, **Grand avec texte (vertical)**, **Grand avec texte (horizontal)** et **Large sans texte**.

Remarque : La taille de l'icône pour les petites options est de 16×16 pixels, tandis que pour les grandes options est de 32×32 pixels.

Comportement

Détermine le comportement du bouton le plus haut lorsque les utilisateurs cliquent dessus. Vous pouvez choisir entre **Déroulant**, **Déroulant avec la récente**, **Séparer**, **Séparer avec récent**, **Séparer avec récent (texte statique)**. Les options déterminent si le bouton affiche la commande par défaut (la première dans la liste des boutons) ou la plus récemment utilisée.

Remarque : Les boutons de fractionnement vous permettent de cliquer sur la moitié supérieure pour exécuter la commande la plus récemment utilisée ou la moitié inférieure pour afficher la liste déroulante (flyout).

Style de liste

Remarque : Option encore non prise en charge dans .

reGroupement

Remarque : Option encore non prise en charge dans .

Image

Spécifie l'image à afficher pour l'élément de ruban sélectionné.

Redimensionner style

Remarque : Option encore non prise en charge dans .

Redimensionner priorité

Remarque : Option encore non prise en charge dans .

Justifier haut

Remarque : Option encore non prise en charge dans .



ID outil

Identifie l'élément de ruban par rapport aux autres éléments du fichier CUI. (Le ID outil est attribué par).

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur le ruban.

Commande

Spécifie la ou les commandes ou les macros.

Clavier

Attribue différents raccourcis clavier à différentes commandes.

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un raccourci clavier dans l'onglet **Clavier**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un raccourci** ou **Insérer un raccourci** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un raccourci clavier** s'affiche.

- **Sélectionnez l'outil disponible** : attribue une commande existante au nouveau raccourci clavier. Si cette option est sélectionnée, les autres options sont grisées, à l'exception de **Outils disponibles**.
- **Créer un nouvel outil** : attribue une nouvelle commande/macro au raccourci. Si cette option est sélectionnée, l'option **Outils disponibles** est grisée.
- **Boîte d'outils** : spécifie la boîte à outils à laquelle ajouter la nouvelle commande. Vous pouvez choisir une boîte à outils dans la liste déroulante.
- **Titre** : Spécifie le nom d'un nouvel outil.
- **Aide** : Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.
- **Commande** : Spécifie la ou les commandes ou les macros.
- **Image** : Spécifie l'image à afficher pour le nouvel outil. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.
- **Outils disponibles** : sélectionne un outil existant.

Raccourci groupe de menu/clavier

Affiche les options du raccourci clavier sélectionné.

Clé

Spécifie le raccourci clavier utilisé.

ID outil

Identifie l'élément de menu par rapport aux autres éléments du fichier CUI. (Le ID outil est attribué par).

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état, même si les chaînes d'aide ne sont pas affichées par les raccourcis clavier.

Commande

Spécifie la ou les commandes à associer au raccourci clavier.

Image

Spécifie l'image à associer à la commande, même si les images ne sont pas utilisées avec les raccourcis clavier.



Souris

Modifie les différentes actions connectées aux boutons de la souris.

Lorsque vous faites un clic-droit sur un bouton ou un groupe de boutons dans l'onglet **Souris**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un bouton** ou **Insérer un bouton** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un élément de bouton** s'affiche.

Alias

Définit les alias de l'élément sélectionné. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Modifier les alias** dans laquelle vous pouvez modifier, créer ou supprimer des alias.

Bouton

Spécifie le bouton de la souris utilisé.

ID outil

Identifie l'élément de menu par rapport aux autres éléments du fichier CUI. (Le ID outil est attribué par).

Titre

Spécifie le nom affiché par l'élément de bouton.

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.

Commande

Spécifie la ou les commandes ou les macros.

Image

Spécifie l'image à afficher pour l'élément de bouton. L'icône de navigation ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.

Tablette

Personnalise les options de la tablette.

Lorsque vous faites un clic-droit sur un bouton ou un groupe de boutons dans l'onglet **Tablette**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Lorsque vous choisissez **Ajouter un bouton** ou **Insérer un bouton** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un élément de bouton** s'affiche.

Groupe de menus/Groupe de boutons

Affiche les options du groupe de bouton sélectionné.

Alias

Définit les alias de l'élément sélectionné. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Modifier les alias** dans laquelle vous pouvez modifier, créer ou supprimer des alias.

Quad

Ajoute des commandes à l'onglet quad ou déplace des commandes vers d'autres onglets.

Lorsque vous faites un clic-droit sur un onglet de quad ou un bouton de quad dans l'onglet **Quad**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.



Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un bouton quad** ou **Insérer** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un bouton quad** s'affiche.

- **Sélectionner un outil disponible** : affecte une commande existante au nouvel élément. Si cette option est sélectionnée, les autres options sont grisées, à l'exception de **Outils disponibles**.
- **Créer un nouvel outil** : attribue une nouvelle commande/macro au nouvel élément. Si cette option est sélectionnée, l'option **Outils disponibles** est grisée.
- **Boîte d'outils** : spécifie la boîte à outils à laquelle ajouter la nouvelle commande. Vous pouvez choisir une boîte à outils dans la liste déroulante.
- **Titre** : Spécifie le nom d'un nouvel outil.
- **Aide** : Spécifie la chaîne d'aide affichée sur la barre d'état.
- **Commande** : Spécifie la ou les commandes ou les macros.
- **Image** : Spécifie l'image à afficher pour le nouvel outil. L'icône parcourir ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.
- **Outils disponibles** : sélectionne un outil existant.

ID

Identifie l'élément Quad dans le fichier CUI. L'ID est attribué par .

Titre

Spécifie le nom qui est affiché par le bouton Quad.

Aide

Spécifie la chaîne d'aide affichée sur le Quad.

Commande

Spécifie la ou les commandes ou macros liées au bouton Quad.

Image

Spécifie le nom qui est affiché par le bouton Quad. L'icône de navigation ouvre la boîte de dialogue **Outil d'image**. Il existe cinq options pour sélectionner une image.

Filtre d'entité

Spécifie quels éléments seront affichés dans le Quad, selon le type d'entité.

Propriétés

Permet de modifier les propriétés qui sont affichées pour les différents types d'entités.

Remarque : Ces propriétés s'affichent uniquement lorsque la variable système ROLLOVERTIPS est activée.

Survol

Spécifie les propriétés à afficher.

Espaces de travail

Contrôle les onglets de menu qui sont visibles dans les différents espaces de travail.

Lorsque vous faites un clic-droit sur un élément dans l'onglet **Espace de travail**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.



Nom

Affiche le nom de l'espace de travail affiché dans la liste des espaces de travail dans la barre d'état et par la barre d'outils Espace de travail (signalé par la variable système WSCURRENT).

Affichage

Détermine si le nom de l'espace de travail est affiché par la barre d'état et les listes déroulantes de la barre d'outils.

Description

Description semblable à une aide affichée dans la barre d'état.

ID

Identifie l'élément dans le fichier CUI. L'ID est attribué par .

Barre de menu

Active ou désactive l'état d'affichage de la barre de menus. MENUBAR (SAUF OS X) (variable système)

Barres de défilement

Active ou désactive l'affichage des barres de défilement. Active/désactive la variable système WNDLS-CRL.

Défaut

Indique si cet espace de travail est celui par défaut au démarrage de .

- **Oui**: affiche cet espace de travail au démarrage de .
- **Non** : n'affiche pas cet espace de travail.

Type de pile

Détermine l'affichage des panneaux. Voir aussi la variable système STACKPANELTYPE.

Taille bouton panneau

Spécifie la taille initiale des boutons sur les panneaux.

Taille des boutons Quad

Spécifie la taille initiale des boutons sur Quad.

Taille de l'outil ruban

Spécifie la taille initiale des boutons sur le ruban.

Taille bouton outil

Spécifie la taille initiale des boutons sur les outils.

Remarque :

- **Petit** : affiche 16 × 16 icônes.
- **Grand**: affiche 24×24 icônes.
- **Extra large**extra large : affiche 32×32 icônes.

Marge du panneau ruban

Spécifie la taille de l'espace vide aux bords des panneaux de ruban, mesurée en pixels. Voir aussi la variable système RIBBONPANELMARGIN.

Marge barre d'outils

Spécifie la marge au-dessus et en dessous de chaque barre d'outils, mesurée en pixels. Voir aussi la variable système TOOLBARMARGIN.



Espacement des icônes Outil

Spécifie la marge entre les icônes de chaque barre d'outils, mesurée en pixels.

Outil Supprimer

Spécifie ce qu'il faut faire avec les entités d'outil suivant la commande SOUSTRAIRE. Voir aussi la variable système DELETETOOL.

Niveau de détail de DMAUDIT

Spécifie les messages à afficher. Voir aussi la variable système DMAUDITLEVEL.

Soustraire DMAPPUYERTIRER

Spécifie s'il faut activer le mode soustraire dans la commande DMAPPUYERTIRER. Voir aussi la variable système DMPUSHPULLSUBTRACT

Extruder à l'intérieur

Détermine comment modifier l'entité parente lorsqu'elle touche l'entité extrudée/tournée lorsque l'option auto de la commande EXTRUSION ou REVOLUTION est sélectionnée. Voir aussi la variable système EXTRUDEINSIDE.

Extrusion à l'extérieur

Détermine comment modifier l'entité parente lorsqu'elle touche l'entité extrudée/tournée lorsque l'option automatique de la commande EXTRUSION ou REVOLUTION est sélectionnée. Voir aussi la variable système EXTRUDEOUTSIDE.

Générer des attributs associatifs

Spécifie si des attributs associatifs sont générés pour les entités 3D. Voir aussi la variable système GENERATEASSOCATTRS

Générer des dessins associatifs

Spécifie l'association entre le modèle 3D et les vues générées (VUEBASE) et les plans calculés (BIMMAJ-COUPÉ). GENERATEASSOCVIEWS (variable système)

Entités intersectées

Détermine comment modifier l'entité parente lorsqu'elle touche l'entité extrudée/tournée lorsque l'option Auto de la commande EXTRUSION ou REVOLUTION est sélectionnée. Voir aussi la variable système INTERSECTEDENTITIES

Mode Panneau Rapport

Spécifie le mode du panneau de rapport. Applicable uniquement pour les commandes qui le prennent en charge. Voir aussi la variable système REPORTPANELMODE.

Modes de sélection

Spécifie les sous-entités à mettre en surbrillance lors de la sélection de l'entité. Voir aussi la variable système SELECTIONMODES

Ouverture auto du gestionnaire de jeu de feuilles

Indique si le panneau **Jeux de feuilles** s'ouvre automatiquement lorsqu'un dessin d'un jeu de feuilles est ouvert.

Configuration de l'arborescence structure

Nomme le fichier .cst fichier de configuration d'arborescente de structure à utiliser.

Unir les surfaces

Détermine si les surfaces adjacentes extrudées/révolues doivent être unies. Voir aussi la variable système UNITESURFACES.



Configuration composants

Nomme le fichier .ccf de configuration des composants à utiliser.

Groupe de menu

Vous permet de choisir parmi les groupes de menus disponibles.

Titre

Affiche le nom du menu affiché dans la barre de menus.

Diesel

Exécute le code Diesel lorsque vous sélectionnez le menu.

Alias de commandes

Personnalisez les alias et ajoutez-les à différentes commandes.

Lorsque vous faites un clic-droit sur un élément dans l'onglet **Alias de commande**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter un alias** ou **Modifier un alias** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter un alias** ou **Modifier un alias** s'affiche et vous permet d'ajouter ou de modifier un alias.

Alias

Spécifie le nom de l'alias, une abréviation de commande.

Remarque : La liste des alias et des commandes est classée par ordre alphabétique en fonction des alias lorsque vous cliquez sur **Alias**.

Commande

Spécifie le bâtiment auquel l'espace est attribué.

Remarque : La liste des alias et des commandes est classée par ordre alphabétique en fonction des commandes lorsque vous cliquez sur **Commande**.

Ajouter

Ajoute un alias.

Éditer

Modifie l'alias sélectionné.

Supprimer

Supprime l'alias sélectionné.

Commandes

Répertorie toutes les commandes disponibles auxquelles ajouter un alias.

Commandes interprétées

Créer et modifier des commandes shell. Les commandes Shell exécutent des programmes externes à . Lorsque vous faites un clic-droit sur un élément dans l'onglet **Commandes Shell**, un menu contextuel s'ouvre. Voir le paragraphe **Options dans le menu contextuel** pour plus d'explications.

Remarque : Si vous sélectionnez **Ajouter une commande shell** ou **Modifier une commande shell** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue **Ajouter une commande shell** ou **Modifier une commande shell** s'affiche et vous permet d'ajouter ou de modifier une commande shell.



Alias

Spécifie le nom de la commande de l'interpréteur de commandes ; il s'agit de la commande que vous saisissez à l'invite ' : '.

Commande interprétée

Spécifie la commande du système d'exploitation à exécuter ou le programme à exécuter.

Pour exécuter un programme, utilisez le préfixe Démarrer, comme dans Démarrer Notepad.exe.

Invite

Spécifie l'invite à afficher dans la ligne de commande, par exemple : **Entrez le fichier à modifier :**

Attributs

Détermine le fonctionnement de la commande shell :

- **N'attendez pas** : retourne immédiatement à l'invite de commande sans attendre que l'application se termine.
- **Minimisé** : l'exécution de l'application est réduite
- **Caché** : l'application n'apparaît pas à l'écran.
- **Guillemets** : la commande shell utilise des guillemets lorsque la chaîne de commande comporte des espaces, comme *C:\cad programs\file name.exe*

Ajouter

Ajoute une commande shell via une boîte de dialogue.

Éditer

Modifie la commande du shell par le biais d'une boîte de dialogue.

Supprimer

Supprime la commande shell sélectionnée. Donne un avertissement vous invitant à confirmer la suppression de l'élément sélectionné.

Options dans le menu contextuel

Les options suivantes s'affichent lorsque vous faites un clic-droit sur un style de cote :

Ajout...

Ajoute l'élément mentionné sous le dernier élément.

Insérer...

Ajoute l'élément mentionné au-dessus de l'élément sélectionné.

Ajouter...

Ajoute le document mentionné dans l'ordre alphabétique.

Supprimer...

Supprime le menu, le sous-menu, l'élément ou le séparateur sélectionné. Donne un avertissement où vous pouvez confirmer la suppression de l'élément sélectionné.

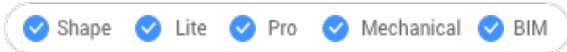
8.76.5 Gérer vos personnalisations


Affiche la boîte de dialogue **Gérer les personnalisations** pour confirmer et annuler les modifications apportées à l'interface utilisateur.



8.77 COUPERPRESS (commande)

Copie les entités dans le Presse-papiers, puis les efface du dessin.



Icône : 

Remarque : La variable système PICTUREEXPORTSCALE définit la résolution de l'image lorsque la géométrie exportée est collée au format bitmap, par exemple dans un document Word.

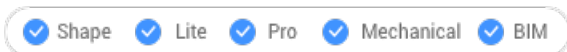
8.77.1 Description

Copie les entités sélectionnées dans le Presse-papiers pour les coller dans les dessins et autres documents. Il efface automatiquement les entités sélectionnées du dessin.

8.78 CYLINDRE (commande)

Crée un solide 3D en forme de cylindre.

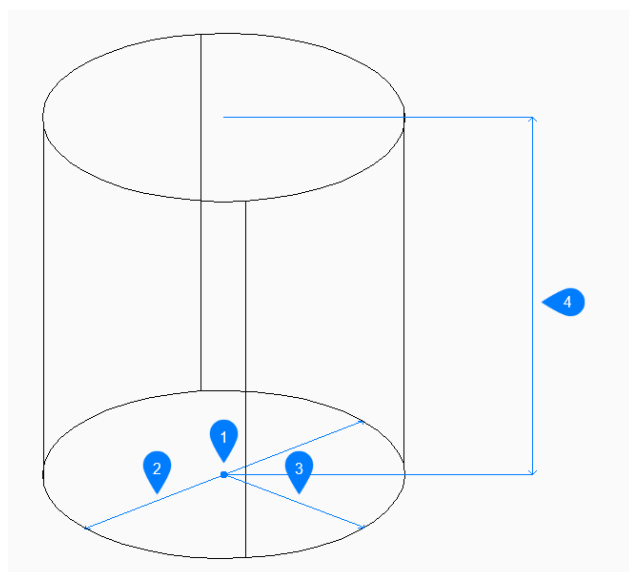
Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande CYLINDRE lance la commande AL_CYLINDER.



Alias: CYL

8.78.1 Description

Créez un solide 3D en forme de cylindre circulaire ou elliptique. Choisissez parmi une combinaison d'options, comprenant centre, rayon, diamètre, 3 points, 2 points, tangentes, extrémités d'axe et hauteur.



- 1 Centre
- 2 Diamètre
- 3 Rayon
- 4 Hauteur

8.78.2 Méthode

Il existe 5 façons de créer un cylindre :

- Centre
- 3 points
- 2 points
- Tangente tangente rayon
- Elliptique

8.78.3 Options de la commande

Sélectionnez le centre

Permet de commencer à créer un cylindre circulaire en spécifiant le centre de la base.

Rayon de la base du cylindre

Permet de spécifier le rayon de la base du cylindre.

Diamètre

Permet de spécifier le diamètre de la base du cylindre.

3 points

Permet de commencer à créer un cylindre circulaire en spécifiant trois points sur la circonférence de sa base.

Premier point

Spécifie le premier point sur la circonférence.

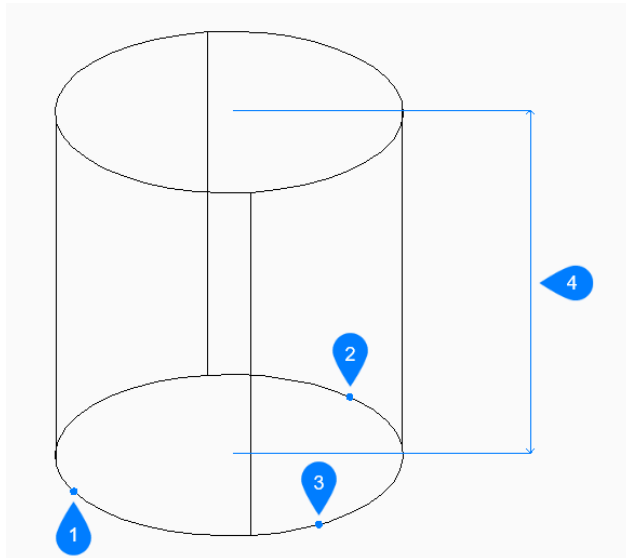


Deuxième point

Spécifie le deuxième point de la circonférence.

Troisième point

Spécifie le troisième point sur la circonférence.



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Point 3
- 4 Hauteur

2Point

Permet de commencer à créer un cylindre circulaire en spécifiant deux points sur la circonférence de sa base

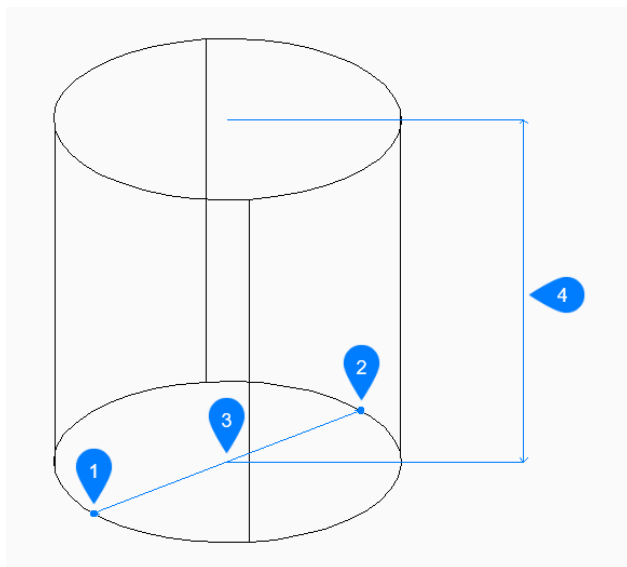
Première extrémité du diamètre

Spécifie le premier point du diamètre.

Deuxième extrémité du diamètre

Spécifie le deuxième point du diamètre.

Remarque : Ces deux points définissent le diamètre de la base.



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Diamètre
- 4 Hauteur

Tangente-tangente-rayon

Permet de commencer à créer un cylindre en sélectionnant les points de tangente sur la première et la deuxième entité, ainsi que le rayon du cercle.

Spécifiez le point sur l'objet pour la première tangente

Permet de sélectionner un point de la tangente sur la première entité.

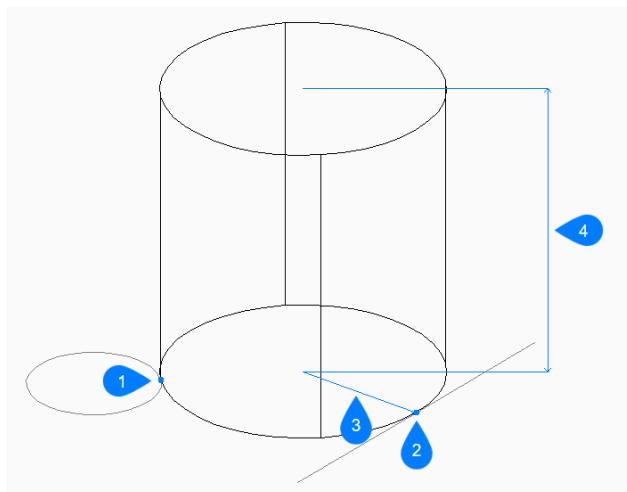
Spécifiez le point sur l'objet pour la deuxième tangente :

Permet de sélectionner un point de la tangente sur la deuxième entité.

Rayon du cercle :

Permet de spécifier un rayon valide pour la base.

Remarque : Si vous spécifiez un rayon qui n'est pas compatible avec les tangentes sélectionnées, vous êtes invité à spécifier à nouveau les tangentes et le rayon.



- 1 Point de tangente 1
- 2 Point de tangente 2
- 3 Rayon
- 4 Hauteur

Elliptique

Permet de commencer à créer un cylindre elliptique en spécifiant les trois extrémités de l'axe de l'ellipse.

Définir la première extrémité de l'ellipse

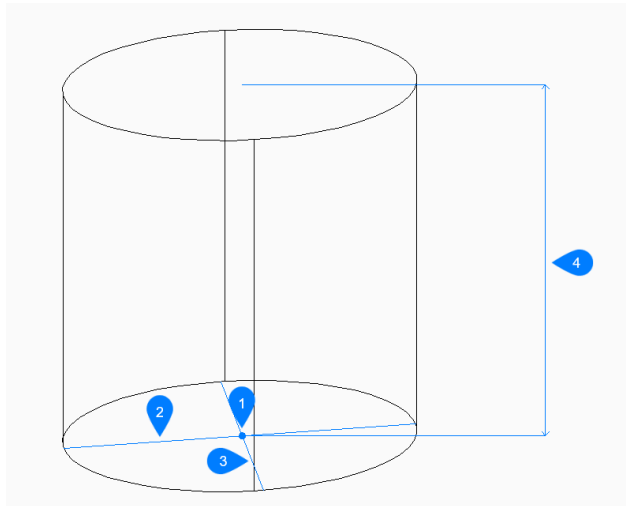
Spécifie la première extrémité de l'axe de l'ellipse.

Deuxième extrémité de l'ellipse

Spécifie la deuxième extrémité de l'axe de l'ellipse.

Autre extrémité de l'ellipse

Spécifie le rayon de l'autre axe de l'ellipse.



- 1 Centre
- 2 Premier axe
- 3 Deuxième axe
- 4 Hauteur

Spécifiez la hauteur

Permet de spécifier la hauteur du cylindre.

2Point

Spécifie la hauteur du cylindre, telle que la distance entre deux points quelconques.

Axe extrémité

Spécifie le point final de l'axe pour définir la hauteur et l'orientation du cylindre dans l'espace 3D. Le centre de la base est utilisé comme extrémité de l'autre axe.



9. D

9.1 EXTRACTDONNEES (commande)

Ouvre la boîte de dialogue de la **page Assistant**.

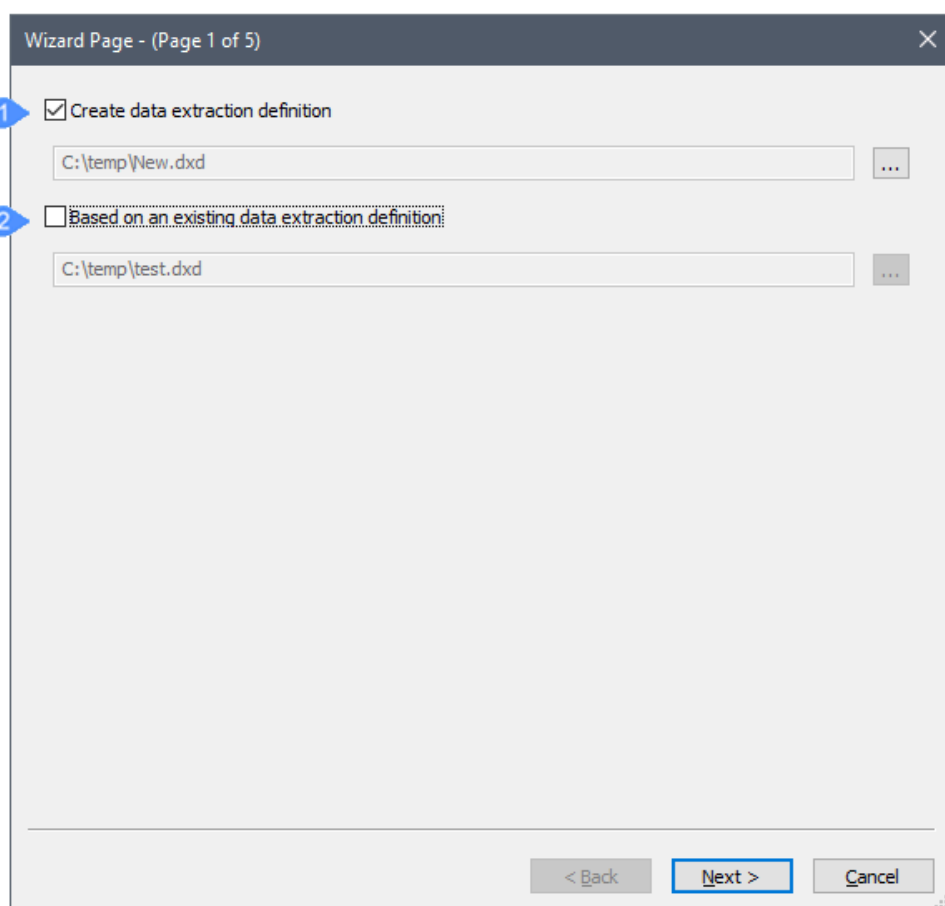
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

9.1.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue de la **page Assistant** pour exporter les propriétés d'entité, les attributs de bloc et les informations de dessin vers un tableau ou un fichier de données externe.

9.1.2 Boîte de dialogue Page 1 de l'assistant



- 1 Créer une définition d'extraction de données
- 2 Basé sur une définition d'extraction de données existante



Créer une définition d'extraction de données

Crée un fichier .dxd Fichier de définition d'extraction de données :

- 1 Cochez la case.
- 2 Cliquez sur **Parcourir**.
- 3 Sélectionnez un dossier dans la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier d'extraction de données**.
- 4 Saisissez un nouveau nom dans le champ **Nom du fichier**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Basé sur une définition d'extraction de données existante

Utilise un fichier .dxd existant comme gabarit pour le nouveau afin d'effectuer le même type d'extraction dans un dessin différent ou de modifier la définition d'extraction de données :

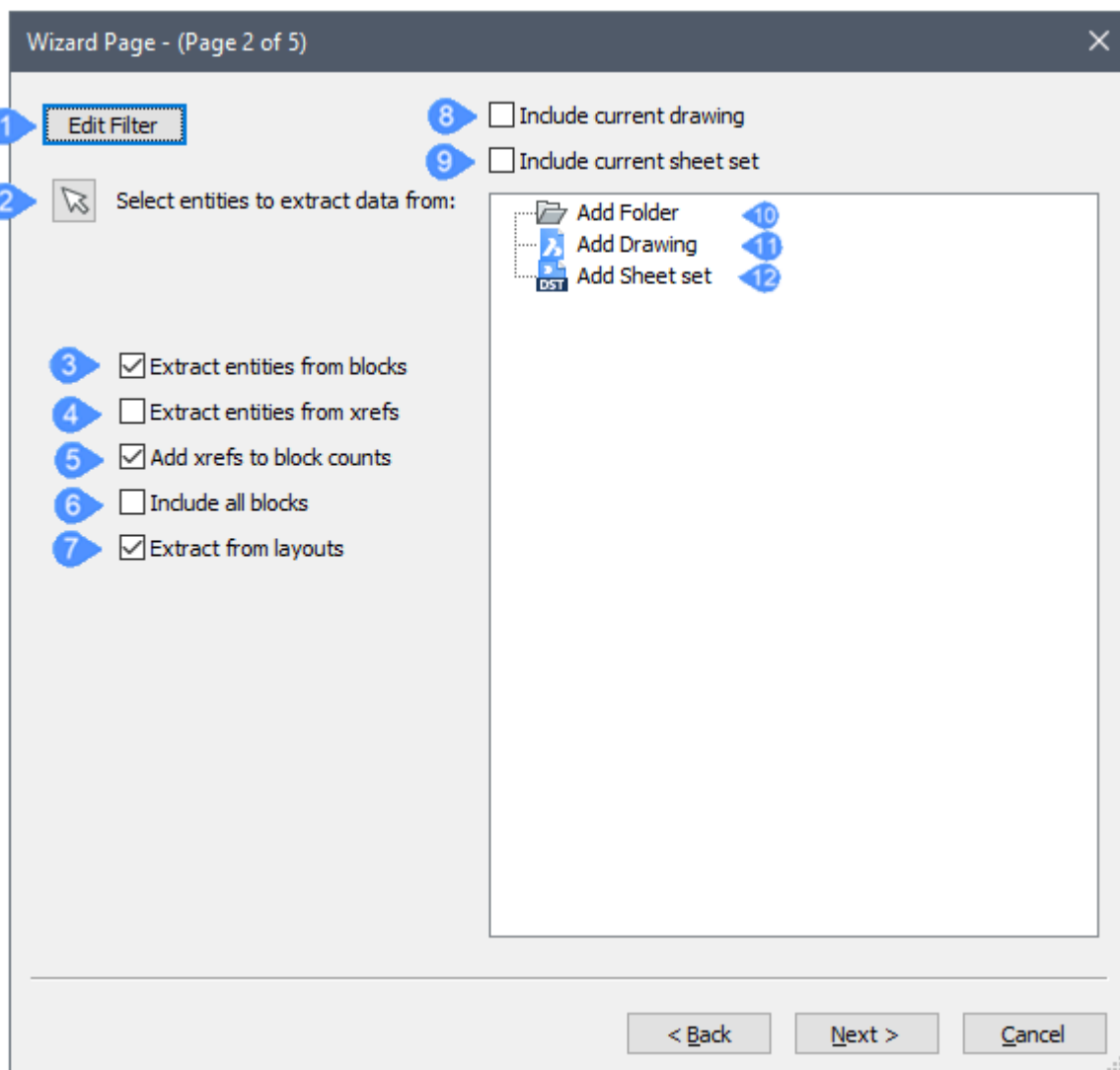
- 1 Cochez la case.
- 2 Cliquez sur **Parcourir**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Fichier de définition d'extraction de données**, sélectionnez un fichier .dxd.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.

Les fichiers *.dxd personnalisés nouvellement créés peuvent être utilisés pour créer des planifications dans le Navigateur de projet.

Les fichiers .dxd peuvent être modifiés dans un éditeur de texte tel que MS Notepad.

Cliquez sur **Suivant** pour la page suivante.

9.1.3 Boîte de dialogue Page 2 de l'assistant



- 1 Modifier filtre
- 2 Sélectionnez les entités pour l'extraction de données :
- 3 Extraire les entités des blocs
- 4 Extraire les entités des références externes
- 5 Ajouter les références externes au décompte des blocs
- 6 Inclure tous les blocs
- 7 Extraire des présentations
- 8 Inclure le dessin courant
- 9 Inclure le jeu de feuilles actuel
- 10 Ajouter un dossier
- 11 Ajouter dessin



12 Ajouter jeu de feuilles

Cette fonction vous guide pour sélectionner des entités pour l'extraction de données et pour appliquer des filtres au préalable afin de limiter le nombre d'informations à trier par la suite.

La variable système DXEVAL contrôle quand la notification de mise à jour se produit dans les dessins où des changements affectent les données extraites.

Modifier filtre

Crée ou modifie un filtre.

Sélectionnez les entités pour l'extraction de données :

Désactive temporairement la boîte de dialogue afin que vous puissiez sélectionner des entités dans le dessin. Entrez **Ctrl+A** pour sélectionner toutes les entités du dessin. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez avec le bouton droit pour arrêter de sélectionner des entités.

Extraire les entités des blocs

Inclut les entités imbriquées dans des blocs.

Extraire les entités des références externes

Inclut des entités dans des plans référencés en externe (fichiers Xref).

Ajouter les références externes au décompte des blocs

Compte les Xrefs sélectionnées en tant que blocs.

Inclure tous les blocs

Inclut toutes les entités de bloc.

Extraire des présentations

Inclut toutes les entités de l'espace modèle dans les vues de dessin.

Inclure le dessin courant

Ajoute le dessin courant à partir duquel extraire les données.

Inclure le jeu de feuilles actuel

Ajoute le jeu de feuilles actuel à partir duquel extraire les données.

Ajouter un dossier

Ajoute un dossier avec le dessin à partir duquel extraire les données.

Double-cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue *Options du dossier*.

- **Dossier** : cliquez sur **Parcourir**, puis sélectionnez un dossier dans la boîte de dialogue *Choisir un dossier*.
- **Options**
 - **Inclure les sous-dossiers** : cochez la case pour inclure les sous-dossiers.
 - **Utiliser un caractère générique pour filtrer les dessins à inclure** : cocher la case, puis taper une chaîne de texte dans le champ du filtre. Par exemple, Maison*.dwg inclut tous les fichiers commençant par "Maison".

Ajouter dessin

Ajoute un dessin à partir duquel extraire des données en double-cliquant.

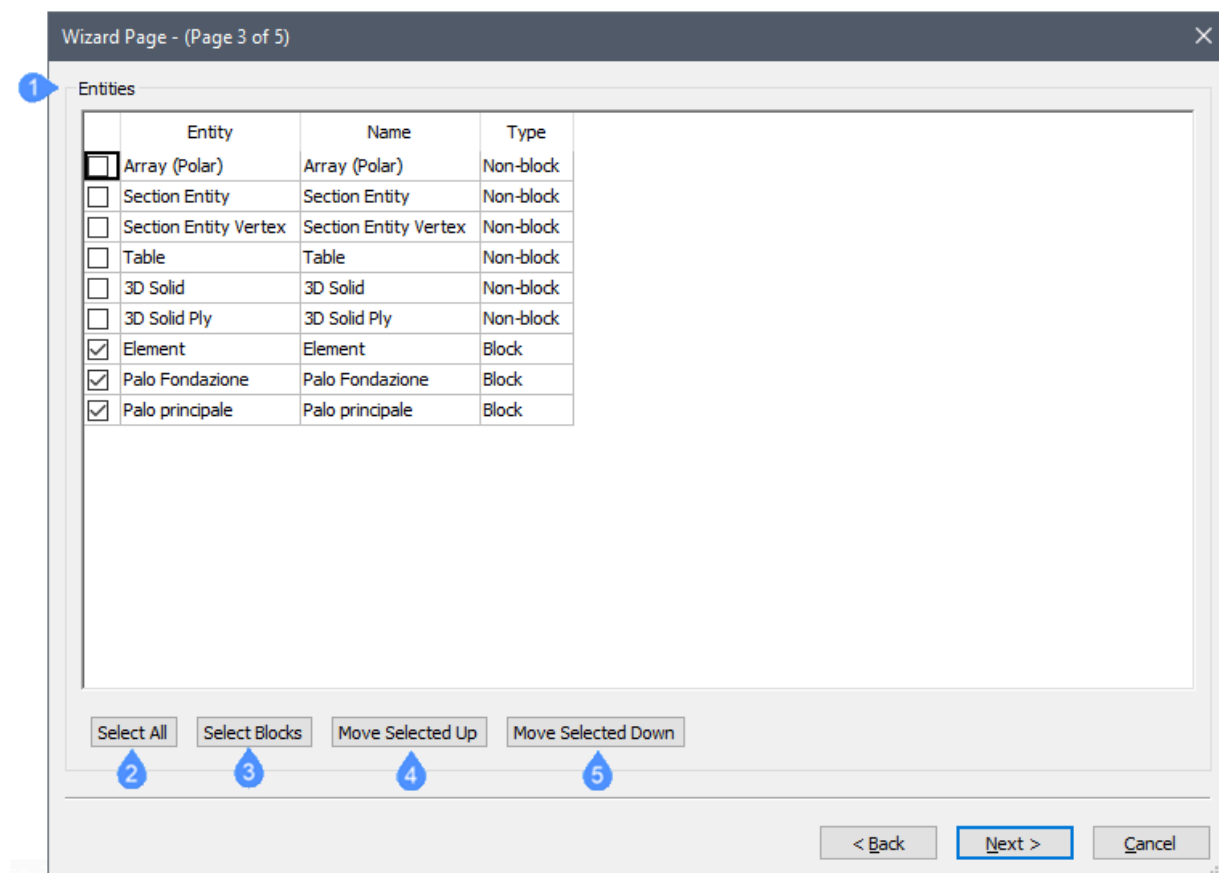
Ajouter jeu de feuilles

Ajoute un jeu de feuilles à partir duquel extraire des données en double-cliquant.



Cliquez sur **Suivant** pour la page suivante.

9.1.4 Boîte de dialogue Page 3 de l'assistant



- 1 Entités
- 2 Sélectionner tout
- 3 Sélectionner blocs
- 4 Déplacer sélection vers le haut
- 5 Déplacer sélection vers le bas

Contrôle les types d'entités qui sont inclus ou non dans la procédure d'extraction des données.

Sélectionnez plusieurs éléments :

- Pour sélectionner plus d'un élément d'une ligne : sélectionnez un élément, puis maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant sur d'autres éléments.
- Pour sélectionner plusieurs éléments : maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en sélectionnant plusieurs entités.
- Pour désélectionner des éléments, cliquez à nouveau dessus tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.



Pour trier la liste, cliquez sur le titre dans l'en-tête de la colonne. Cliquez à nouveau pour trier dans l'ordre inverse.

Entités

- **Entité** : répertorie les types d'entités et les blocs dans la sélection, selon les options définies dans la boîte de dialogue *Extraction de données*.
- **Nom** : noms des entités. Acceptez les noms par défaut ou tapez un nom personnalisé. Le nom du type d'entité s'affiche dans le champ **Nom** par défaut dans l'exportation d'extraction de données.
- **Type** : indique le type de l'entité sélectionnée : Non-Bloc, Bloc ou Bloc avec attributs.

Sélectionner tout

Sélectionne tous les éléments pour l'extraction de données.

Sélectionner blocs

Sélectionne uniquement les blocs de la liste, car ils contiennent généralement des attributs.

Déplacer sélection vers le haut

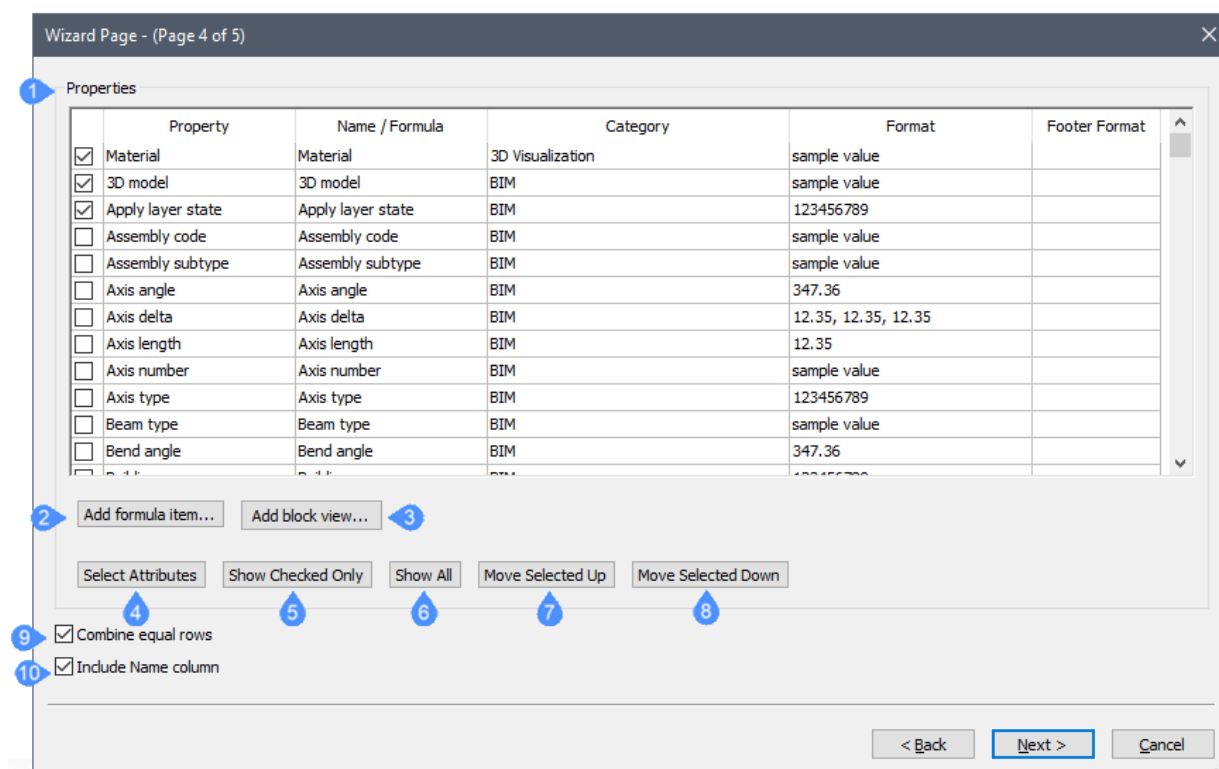
Déplace le(s) élément(s) sélectionné(s) vers le haut de la liste.

Déplacer sélection vers le bas

Déplace le(s) élément(s) sélectionné(s) vers le bas de la liste.

Cliquez sur **Suivant** pour la page suivante.

9.1.5 Boîte de dialogue de la page 4 de l'assistant



1 Propriétés



- 2 Ajouter élément formule
- 3 Ajouter vue bloc
- 4 Sélectionner attributs
- 5 Montrer coché uniquement
- 6 Tout afficher
- 7 Déplacer sélection vers le haut
- 8 Déplacer sélection vers le bas
- 9 Combiner les rangées identiques
- 10 Inclure colonne Nom

Sélectionnez les propriétés à inclure dans le fichier d'extraction de données : cochez la case pour activer/désactiver une propriété. Pour sélectionner plus d'un élément, utilisez les mêmes techniques que celles décrites dans la boîte de dialogue **Page 3 de l'assistant**.

Pour trier la liste, cliquez sur le titre dans l'en-tête de la colonne. Cliquez à nouveau pour trier dans l'ordre inverse.

Propriétés

- **Propriété** : liste toutes les propriétés des entités sélectionnées.
- **Nom / Formule** : liste le nom des entités sélectionnées ou la formule. Acceptez les noms par défaut ou tapez un nom personnalisé. Les noms des propriétés s'affichent dans les en-têtes de colonne dans l'exportation d'extraction de données.
- **Catégorie** : indique la catégorie des entités sélectionnées.
- **Format** : formate l'élément dans le fichier d'exportation. Cliquez pour afficher la boîte de dialogue. La présentation de la boîte de dialogue dépend de l'élément sélectionné, tout comme la section Format de la boîte de dialogue **Champ**.
- **Format pied de page** : sélectionne les paramètres du pied de page dans la liste déroulante ouverte avec le bouton droit de la souris :

Ajouter élément formule

Ajouter élément formule

Ajouter vue bloc

Ajoute BlockViewProperty en tant que catégorie de vue Bloc.

Sélectionner attributs

Sélectionnez uniquement les éléments contenant des attributs.

Montrer coché uniquement

Affiche uniquement les éléments sélectionnés, et masque ceux qui ne sont pas sélectionnés.

Tout afficher

Affiche tous les éléments.

Déplacer sélection vers le haut

Déplace le(s) élément(s) sélectionné(s) vers le haut de la liste.



Déplacer sélection vers le bas

Déplace le(s) élément(s) sélectionné(s) vers le bas de la liste.

Combiner les rangées identiques

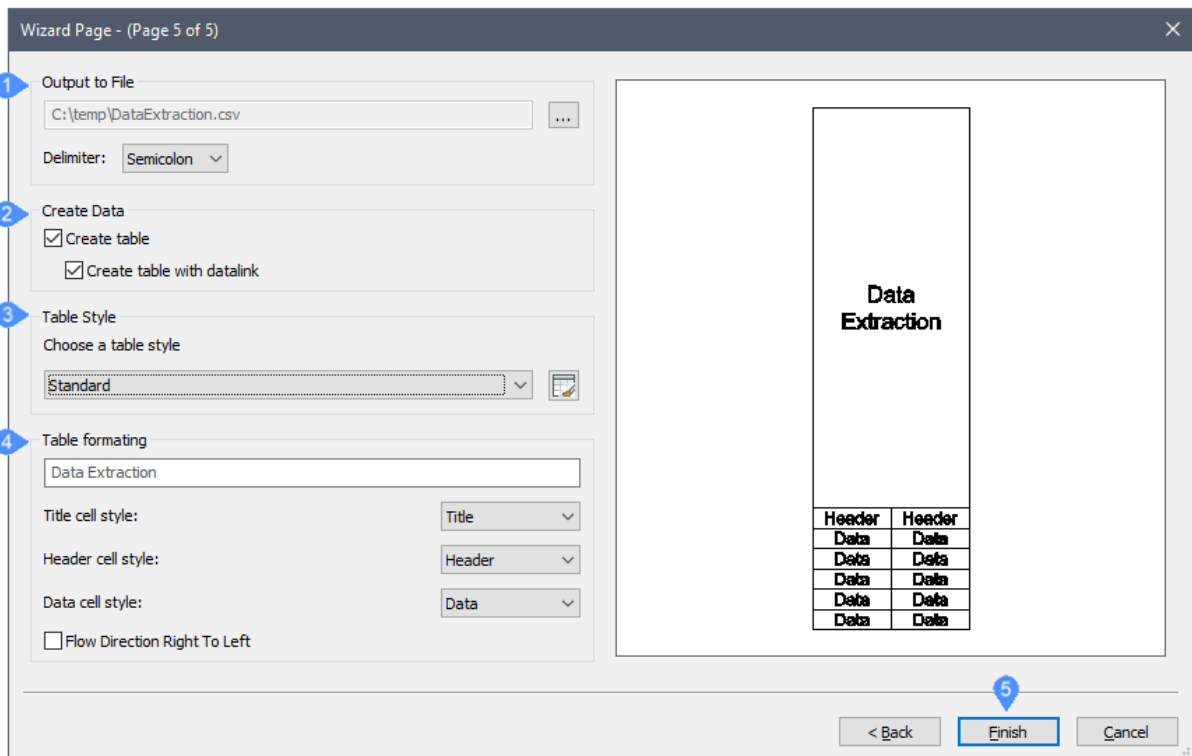
Combinez les lignes qui contiennent les mêmes entités.

Inclure colonne Nom

Bascule l'affichage de la colonne **Nom** dans les données exportées.

Cliquez sur **Suivant** pour la page suivante.

9.1.6 Boîte de dialogue de la page 5 de l'assistant



- 1 Sortie vers fichier
- 2 Créer les données
- 3 Style du tableau
- 4 Mise en forme table
- 5 Terminer

Sortie vers fichier

Exporte les données dans un format délimiteur séparé (.csv) :

Cliquez sur **Parcourir**, entrez un nom pour le fichier de données, puis cliquez sur **Enregistrer**. Si vous sélectionnez un fichier .csv existant vous serez invité à l'écraser.

Délimiteur : spécifie le séparateur entre les champs de données :

- Point-virgule
- Virgule



Remarque : Les noms de composition multi plis contiennent une virgule. Par conséquent, ne sélectionnez pas la virgule comme caractère délimiteur au cas où des compositions multiples sont traitées.

- Espace
- Onglet #

Créer les données

Exporte les données dans un tableau :

- Créer un tableau : crée une table statique.
- Créer un tableau avec liaison de données : crée une table dynamique. L'exécution de la commande MAJLIAISONDONNEES synchronise les données de la table avec le modèle. Sauvegardez d'abord le modèle. Il vous sera demandé d'enregistrer le fichier de définition *.dxd avec le tableau.

Style du tableau

Vous pouvez sélectionner une fonction dans la liste déroulante.

Cliquez sur l'icône **Style de tableau** ; modifiez un style de tableau existant ou créez-en un nouveau.

Mise en forme table

Saisissez un titre dans le champ Titre.

- Style de la cellule de titre : définit le style de la cellule de titre.
- Style de cellule d'en-tête : définit le style de cellule d'en-tête.
- Style des cellules de données : définit le style des cellules de données.
- Direction du flux de droite à gauche : indique la direction du flux de droite à gauche.

Terminer

En fonction de la sortie sélectionnée :

- Extrait les données et les enregistre dans le fichier .csv. fichier. Le fichier peut être ouvert dans un tableur ou un programme de base de données.
- Vous invite à spécifier un point d'insertion pour la ou les tables.

9.2 -EXTRACTDONNEES (commande)

Insère une table d'extraction de données.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.2.1 Méthode

Sélectionnez le fichier d'extraction de données (.dxd) dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier standard ainsi que le point d'insertion de la table.

9.3 LIAISONDONNEES (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de liaison de données**.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

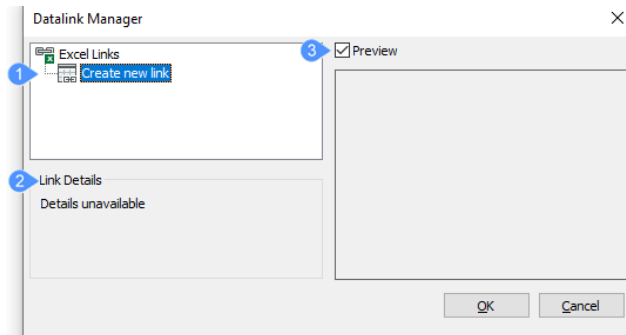
Icône : 



9.3.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de liaison de données** pour créer et gérer les liaisons de données dans le dessin actuel.

La boîte de dialogue **Gestionnaire de liaison de données** vous permet de lier les données d'une feuille de calcul Excel directement aux tableaux du dessin pour une mise à jour bidirectionnelle. S'ouvre via la commande LIAISONDONNEES.



- 1 Créer un nouveau lien
- 2 Détails du lien
- 3 Aperçu

9.3.2 Créer un nouveau lien

Ouvre la boîte de dialogue **Modifier la liaison de données**. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Modifier la liaison de données**.

9.3.3 Détails du lien

Affiche les détails du lien.

9.3.4 Aperçu

Affiche un aperçu de l'arrière-plan.

9.4 MAJLIAISONDONNEES (commande)

Synchronise les données liées dans les tables du dessin actuel avec les données du fichier source lié.



Icône :

9.4.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande MAJLIAISONDONNEES :

- Mettre à jour la liaison de données existant dans une table du dessin.
- Mettre à jour les données liées dans un fichier externe.



9.4.2 Options de la commande

Mettre à jour la liaison de données

Met à jour les données liées dans une table du dessin avec les données qui ont été modifiées dans le fichier source externe.

Écrire la liaison de données

Met à jour les données liées dans un fichier externe avec des données qui ont été modifiées dans une table du dessin.

Sélectionner les objets

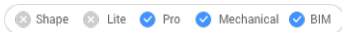
Vous invite à sélectionner des entités de table.

Tout mettre à jour

Synchronise toutes les données liées dans toutes les tables du dessin.

9.5 DATASMITHCONNEXION (commande)

Crée une connexion à laquelle Twinmotion et/ou Unreal Engine peuvent se connecter.



Icône :

9.5.1 Description

Crée une connexion datasmith, qui peut être récupérée par Twinmotion ou Unreal Engine pour établir un Direct Link.

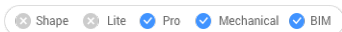
Si une connexion a déjà été établie pour un autre dessin, elle sera supprimée et remplacée par la nouvelle connexion.

Remarque :

- Après avoir établi une connexion à Twinmotion avec Direct Link, le modèle est automatiquement synchronisé la première fois.
- Une fois la connexion établie, utilisez la commande DATASMITHSYNC pour synchroniser les dernières modifications du dessin actuel avec le Direct Link.

9.6 DATASMITHEXPORT (commande)

Exporte le dessin actuel vers un fichier udatasmith.



Icône :

9.6.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter le dessin vers** pour enregistrer les données du dessin courant dans un fichier udatasmith, qui peut être utilisé dans Twinmotion et/ou Unreal Engine.

9.7 DATASMITHSYNC (commande)

Envoie les changements à Twinmotion et/ou Unreal Engine depuis le dernier appel à la connexion.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

9.7.1 Description

Si une connexion datasmith pour un Direct Link avec Twinmotion et/ou Unreal Engine existe, elle le synchronise pour refléter les derniers changements dans le dessin courant.

Remarque : Lorsqu'il n'y a pas encore de connexion, utilisez d'abord la commande DATASMITHCONNEXION.

9.8 DATE (commande) (Express Tools)

Affiche la date et l'heure dans la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.8.1 Méthode

La date et l'heure s'affichent automatiquement dans la ligne de commande.

Thu Sep 15, 2022 10:20:37

9.9 LISTEBD (commande)

Liste les informations sur toutes les entités du dessin (abréviation de "liste de base de données").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.9.1 Description

Affiche des informations sur chaque entité du dessin.

Les informations peuvent faire référence au maintien, à l'espace actuel, au calque, à la couleur, etc.

Remarque : Appuyez sur F2 pour afficher les données répertoriées dans la fenêtre Invite historique. Pour les dessins qui comportent de nombreuses entités, la liste peut prendre beaucoup de temps à être réalisée. Appuyez sur Échap pour arrêter la commande.

9.10 DCALIGNE (commande)

Contraint la distance entre deux entités.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

9.10.1 Description

Contraint la plus courte distance entre un point et une entité. Contraint la longueur d'une ligne, d'un segment de polyligne ou d'un arc. Contraint la distance entre deux lignes, ce qui les rend parallèles. Seule la distance est contrainte (verrouillée) ; les entités peuvent toujours être déplacées (en tandem), pivotées, etc. Les contraintes alignées ressemblent à des cotes alignées.



9.10.2 Méthode

Il existe trois méthodes pour commencer à créer une contrainte alignée :

- Entité
- Point & ligne
- 2 lignes

9.10.3 Options de la commande

Entité

Contraint la longueur d'une ligne, d'un segment de polyligne ou de la corde d'un arc.

Remarque : L'entité peut toujours être modifiée (déplacée, pivotée), même si sa longueur est contrainte.

Point & ligne

Contraint la distance perpendiculaire entre un point et une ligne ou un segment de polyligne.

Remarque : Les points de contrainte valides se trouvent en général aux mêmes emplacements géométriques que les accrochages d'entités, dont les extrémités et les milieux de lignes, les centres de cercles et d'arcs, etc.

Remarque : La distance contrainte peut être modifiée directement ou par le biais du panneau Propriétés.

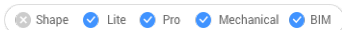
2 lignes

Contraint la distance entre deux segments linéaires droits. Si les entités ne sont pas parallèles, alors l'entité choisie en second lieu est pivotée autour de son point central pour être parallèle à la première entité.

Remarque : La distance contrainte peut être modifiée directement ou par le biais du panneau Propriétés.

9.11 DCANGULAIRE (commande)

Contraint les angles.



Icône :

9.11.1 Description

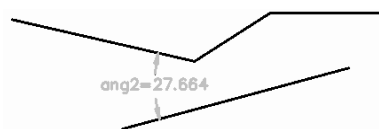
Contraint l'angle entre deux lignes ou segments de polyligne droits ; contraint également les angles des arcs, des arcs de polyligne et de trois points de contrainte quelconques.

9.11.2 Méthodes

Il existe trois méthodes pour commencer à contraindre les angles :

Entre deux segments de droite

Contraint l'angle entre deux segments.





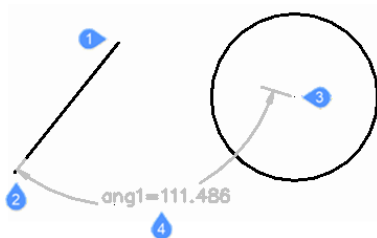
D'arcs ou d'arcs de polyligne

Contraint l'angle d'un arc entre ses extrémités.



Entre trois points de contrainte valides

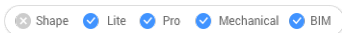
Les points de contrainte valides se trouvent aux mêmes emplacements géométriques que les accrochages d'entités, dont les extrémités et les milieux de lignes, les centres et les points quad de cercles et d'arcs, etc.



- 1 Sommet d'angle
- 2 Premier point de contrainte d'angle
- 3 Deuxième point de contrainte d'angle
- 4 Emplacement des cotes

9.12 DCCONVERT (commande)

Transforme les cotes associatives en contraintes.



Icône :

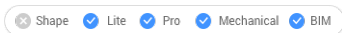
9.12.1 Description

Convertit les cotes en contraintes dimensionnelles appropriées: les cotes linéaires deviennent des contraintes linéaires et les cotes de diamètre deviennent des contraintes de diamètre. Les contraintes dimensionnelles sont de couleur grise.



9.13 DCDIAMETRE (commande)

Contraint les diamètres.



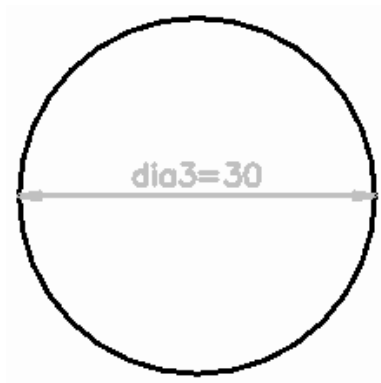
Icône :



9.13.1 Description

Contraint le diamètre des cercles, des arcs et des segments d'arc polyligne.

Bien que le diamètre de l'entité soit fixe (contraint), l'entité peut être déplacée, pivotée, etc.



9.14 DCAFFICHAGE (commande)

Active ou désactive la visibilité des contraintes dimensionnelles.



Icône :

9.14.1 Description

Active ou désactive l'affichage des contraintes dimensionnelles (attachées aux entités sélectionnées) en choisissant entre visible et caché. Toutes les contraintes dimensionnelles sont masquées par défaut lorsqu'un dessin les contenant est ouvert. Un dessin qui en contient beaucoup risque d'être peu lisible, il est donc utile de les cacher.

9.15 DCHORIZONTAL (commande)

Contraint les entités horizontalement.



Icône :

9.15.1 Description

Contraint horizontalement la distance entre deux points, ou la longueur d'une seule entité.

Remarque : « Horizontal » signifie que la contrainte se situe dans la direction X du système de coordonnées actuel.



9.15.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour commencer à contraindre horizontalement :

- Par distance : contraindre horizontalement la distance entre deux entités.
- **Remarque** : Les points de contrainte valides se trouvent aux mêmes emplacements géométriques que les accrochages d'entités, dont les extrémités et les milieux de lignes, les centres et les points quad de cercles et d'arcs, etc.
- Par entité : contraindre une entité horizontalement.
Remarque : Contraint horizontalement les entités suivantes : ligne, arc, segment de polyligne, segment d'arc de polyligne.

9.15.3 Options de la commande

Entité

Contraint la distance horizontale entre les points d'extrémité d'une entité.

9.16 DCLINEAIRE (commande)

Contraint de manière linéaire.



Icône :

9.16.1 Description

Contraint la distance entre deux points, ou la longueur d'une seule entité, à l'horizontale ou à la verticale, selon la façon dont le curseur est déplacé, comme dans la commande COTLIN.

Remarque : « Horizontal » signifie que la contrainte se situe dans la direction X du système de coordonnées actuel, et « Vertical » dans la direction Y.

9.16.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour commencer à contraindre de manière linéaire :

- Par distance : contraindre verticalement ou horizontalement la distance entre deux entités.
Remarque : Les points de contrainte valides se trouvent aux mêmes emplacements géométriques que les accrochages d'entités, dont les extrémités et les milieux de lignes, les centres et les points quad de cercles et d'arcs, etc.
- Par entité : contraindre la longueur d'une entité entre ses points d'extrémité, verticalement ou horizontalement.
Remarque : Contraint l'un des types d'entités suivants horizontalement ou verticalement : ligne, arc, segment polyligne, segment d'arc polyligne.

Le programme applique une contrainte verticale ou horizontale, selon la façon dont le curseur est déplacé pendant la commande.



9.16.3 Options de la commande

Entité

Contraint la distance horizontale ou verticale entre les points d'extrémité d'une entité.

9.17 DCRAYON (commande)

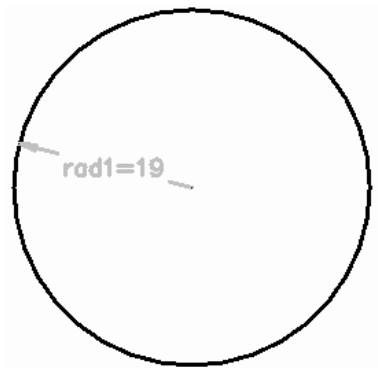
Contraint les rayons.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

9.17.1 Description

Contraint le rayon des cercles, des arcs ou des segments d'arc polyligne. Bien que le rayon de l'entité soit fixe (contraint), l'entité peut être déplacée, pivotée, etc.



9.18 DCVERTICAL (commande)

Contraint les entités verticalement.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

9.18.1 Description

Contraint verticalement la distance entre deux points, ou la longueur d'une entité.

Remarque : « Vertical » signifie que la contrainte se situe dans la direction Y du système de coordonnées actuel.

9.18.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour commencer à contraindre verticalement :

- Par distance : contraindre verticalement la distance entre deux entités.

Remarque : Les points de contrainte valides se trouvent aux mêmes emplacements géométriques que les accrochages d'entités, dont les extrémités et les milieux de lignes, les centres et les points quad de cercles et d'arcs, etc.

- Par entité : contraindre une entité verticalement.



Remarque : Contraint verticalement l'une des entités suivantes : ligne, arc, segment de polyligne, segment d'arc de polyligne.

Pour contraindre verticalement la distance entre deux entités, sélectionnez un point de contrainte valide sur chaque entité et saisissez la distance de contrainte. Cette valeur contrôle la distance entre les deux entités.

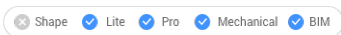
9.18.3 Options de la commande

Entité

Contraint la distance verticale entre les points d'extrémité d'une entité.

9.19 DDATE (commande)

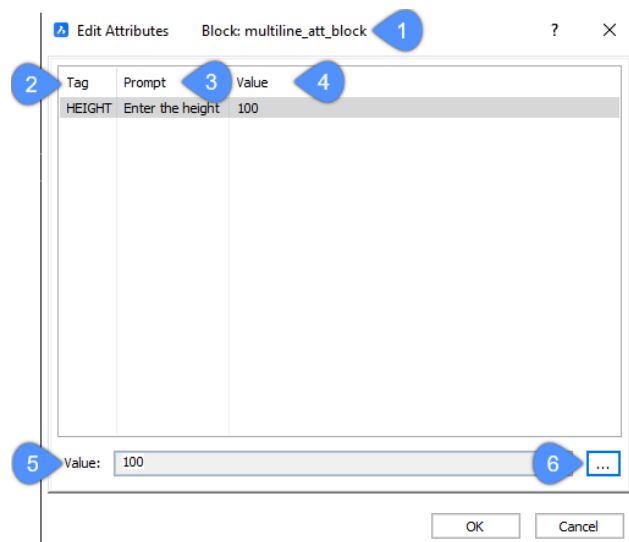
Met à jour les valeurs des attributs via une boîte de dialogue. Cette commande est remplacée par la commande GESTATTB.



9.19.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Editer les attributs**.

La boîte de dialogue **Éditer attributs** vous permet de modifier les valeurs des attributs.



- 1 Nom de bloc
- 2 Étiquettes
- 3 Invite
- 4 Valeur
- 5 Valeur
- 6 Formatage du texte



9.19.2 Nom de bloc

Affiche la description du bloc sélectionné.

9.19.3 Étiquettes

Spécifie le noms de l'attribut.

Remarque : C'est le nom par lequel BricsCAD identifie l'attribut. Vous pouvez utiliser jusqu'à 255 lettres, chiffres et signes de ponctuation.

9.19.4 Invite

Spécifiez l'invite utilisateur.

Remarque : Celle-ci s'affichera à l'invite de commande lorsque l'attribut est inséré ultérieurement dans le dessin. Vous pouvez laisser ce champ vide ; BricsCAD utilise l'étiquette comme invite lors de l'insertion d'attribut.

9.19.5 Valeur

Affiche la valeur qui appartient à un certain attribut.

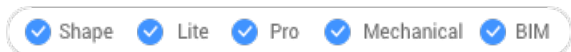
9.19.6 ... Formatage du texte

Change la valeur du texte de l'attribut.

Remarque : Pour pouvoir utiliser cette option, vous devez sélectionner l'indicateur de l'attribut Lignes multiples dans la boîte de dialogue **Définir un attribut** lors de la définition d'un attribut.

9.20 DDEDIT (commande)

Modifie les textes mono-ligne, les textes multiligne (textmult), les textes de cote, les définitions d'attribut et les textes de repère.



Alias : ED

9.20.1 Description

Permet de modifier les textes mono-ligne, les textes multiligne (textmult), les textes de cote, les définitions d'attribut et les textes de repère.

Si l'entité sélectionnée est représentée par du texte multiligne, du texte de cote ou du texte de repère, la fenêtre Mise en forme du texte s'ouvre.

Si l'entité sélectionnée est représentée par une définition d'attribut, la boîte de dialogue **Modifier la définition d'attribut** s'ouvre.

Si l'entité sélectionnée est représentée par un texte mono-ligne, l'éditeur sur place s'affiche (cet éditeur n'a pas d'interface utilisateur).

Remarque : Modifiez la valeur de la variable système TEXTED pour changer la méthode d'édition d'un texte mono-ligne.



9.21 DDEMODES (commande)

Définit les valeurs par défaut pour la création d'entités.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

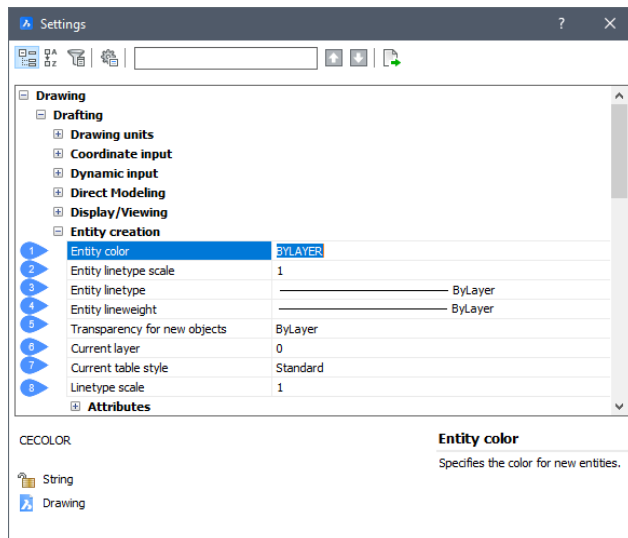
9.21.1 Description

Affiche la section Création d'entité de la boîte de dialogue Paramètres.

Remarque : Cette commande est remplacée par la commande PARAMETRES.

9.21.2 Méthode

Affiche la boîte de dialogue Paramètres dans la section Création d'entité :



- 1 Couleur de l'entité
- 2 Échelle type de ligne entité
- 3 Type de ligne entité
- 4 Épaisseur ligne entité
- 5 Transparence pour les nouveaux objets
- 6 Calque courant
- 7 Style de table actif
- 8 Échelle type de ligne

9.21.3 Options

Couleur de l'entité

Spécifie la couleur par défaut des nouvelles entités ; la valeur initiale est ParCalque, ce qui signifie que les couleurs des entités sont régies par les propriétés des calques.

Échelle type de ligne entité

Spécifie le facteur d'échelle par défaut pour les types de ligne ; la valeur initiale est 1,0000.



Type de ligne entité

Spécifie le type de ligne par défaut pour les nouvelles entités ; la valeur initiale est ParCalque, ce qui signifie que les types de ligne des entités sont régis par les propriétés des calques.

Épaisseur Ligne Entité

Spécifie le type de ligne par défaut pour les nouvelles entités ; la valeur initiale est ParCalque, ce qui signifie que les épaisseurs de ligne des entités sont régies par les propriétés des calques.

Calque courant

Spécifie le calque par défaut pour les nouvelles entités ; la valeur initiale est le calque 0.

Style de table actif

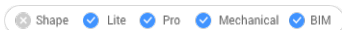
Spécifie la valeur initiale du nom de style de table pour les nouvelles tables.

Échelle type de ligne

Spécifie le facteur d'échelle global de type de ligne ; ce facteur affecte les facteurs d'échelle de type de ligne des entités.

9.22 DDFILTRE (commande)

Crée un ensemble de sélection des entités.



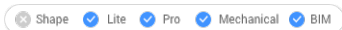
Remarque : Cette commande est remplacée par la commande SELECT.

9.22.1 Description

Crée un ensemble de sélection comprenant les entités sélectionnées, afin que vous puissiez y accéder en saisissant "P" (précédent) la prochaine fois qu'une commande vous invitera à "Sélectionner des entités".

9.23 DDGRIPS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Poignées** développée.



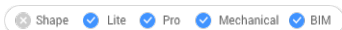
Alias : GR

9.23.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Poignées** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.

9.24 DDPTYPE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Poignées** développée.



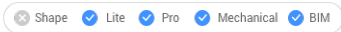
9.24.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Points** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.



9.25 DDSELECT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Sélection entité** développée.



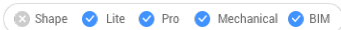
Alias :

9.25.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Sélection entité** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.

9.26 DDSELVAR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres**.



9.26.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** pour afficher et modifier les variables du système. La plupart des variables système sont disponibles dans la boîte de dialogue **Paramètres**. Vous pouvez modifier toutes les variables du système à l'aide de la commande MODIFVAR.

9.27 DDACCRTRACE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Accrochage trace** développée.

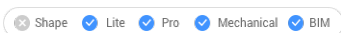


9.27.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Accrochage trace** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.

9.28 DDVPOINT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Définir point de vue**.

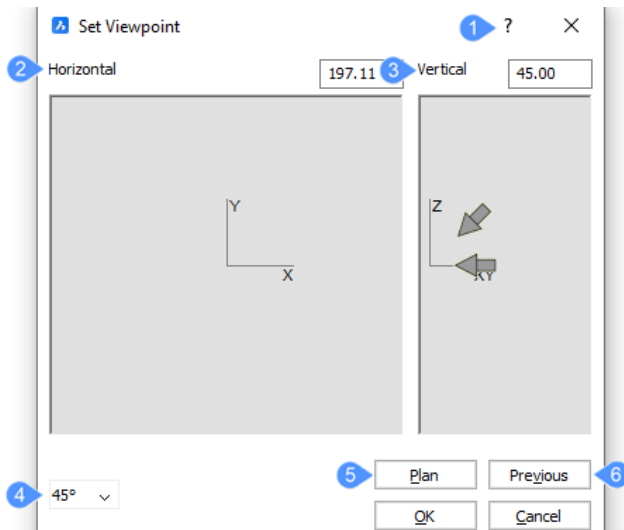


Alias : CTRLVUE

9.28.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Définir point de vue** pour spécifier un point de vue 3D pour la fenêtre courante.

Remarque : Désactivez le mode perspective (voir la commande PERSPECTIVE), car cette commande n'est pas disponible en mode Perspective.



- 1 Référence des commandes
- 2 Horizontal
- 3 Vertical
- 4 Angle prééglé
- 5 Plan
- 6 Précédent

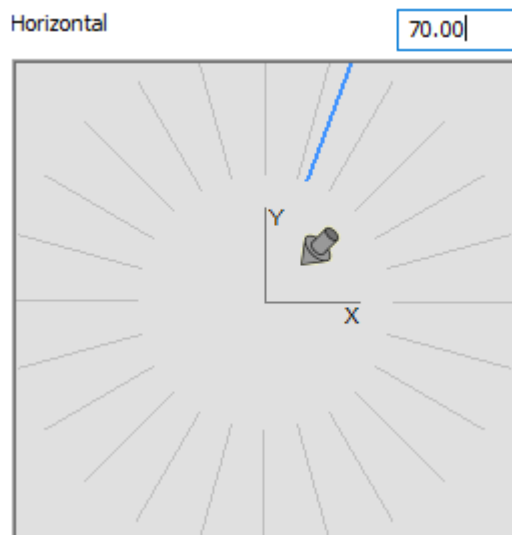
9.28.2 Référence des commandes

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande DDVPOINT.

9.28.3 Horizontal

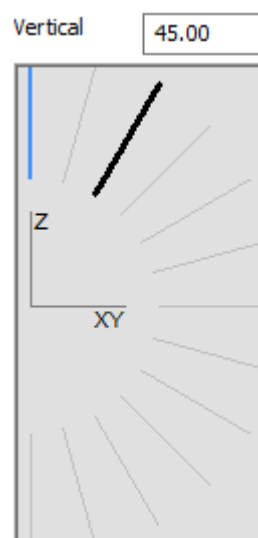
Spécifie l'angle horizontal par rapport à l'axe X. Cliquez sur un angle prédéfini ou saisissez une valeur dans le champ **Horizontal**.

Cliquez à 0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270° ou 315° dans le cercle intérieur. La forme de la flèche indique si la vue est horizontale  ou à un angle .

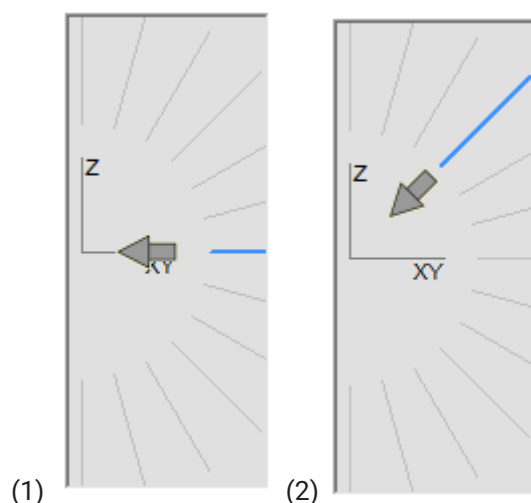


9.28.4 Vertical

Spécifie l'angle vertical par rapport au plan XY. Cliquez sur un angle prédéfini, ou saisissez une valeur dans le champ Vertical.



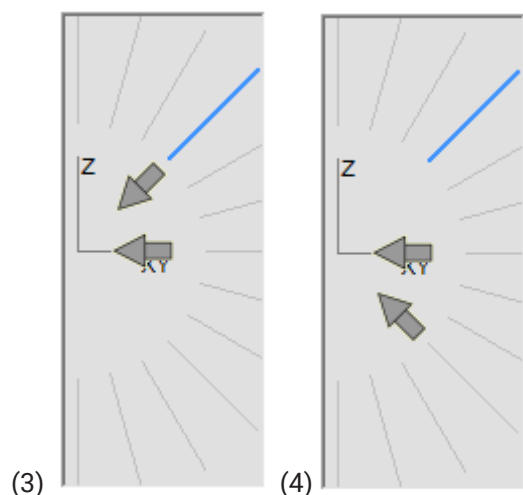
Cliquez sur le demi-cercle intérieur. (1) La direction d'affichage est horizontale. (2) La direction de la vue est descendante de 45° (non disponible si Angle pré-réglé = 45°).



(1)

(2)

La direction de la vue est de 45° vers le bas, sauf pour les angles horizontaux de 0°, 90°, 180° et 270°, qui génèrent des vues orthographiques : avant, arrière, gauche et droite. (3) Sélectionnez d'abord la flèche horizontale, puis (4) cliquez sur la flèche vers le bas de 45°.



(3)

(4)

9.28.5 Angle pré réglé

Définit les marqueurs à 5, 15 ou 45 degrés ; par défaut = 45.

9.28.6 Plan

Inverse le point de vue 3D en vue en plan 2D.

9.28.7 Précédent

Retourne au point de vue précédent.

9.29 DEACTIVATESTORY (commande)

Désactive une histoire active.





9.29.1 Description

Désactive automatiquement une histoire active sans modification de l'affichage.

9.30 LISTECHELLEDEFAULT (commande)

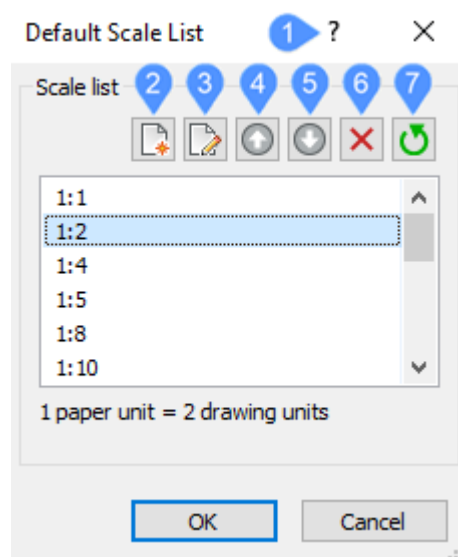
Ouvre la boîte de dialogue **Liste des échelles par défaut**.



9.30.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Liste des échelles par défaut** pour afficher et gérer la liste des échelles par défaut. La liste des échelles par défaut est stockée dans le registre. Lorsque vous réinitialisez la liste des échelles du dessin actuel, elle est mise à jour pour correspondre à la liste des échelles par défaut.

La boîte de dialogue **Liste d'échelle par défaut** vous permet de mettre à jour la liste des facteurs d'échelle affichés par des commandes, telles que IMPRIMER et MISENPAGE et par des facteurs d'échelle annotatifs.



- 1 Référence des commandes
- 2 Ajouter nouvelle échelle
- 3 Modifier échelle
- 4 Déplacer vers le haut
- 5 Déplacer vers le bas
- 6 Supprimer
- 7 Réinitialiser

9.30.2 Référence des commandes

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande LISTECHELLEDEFAULT.



9.30.3 Ajouter nouvelle échelle

Permet d'ajouter un nouveau facteur d'échelle à la liste. Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter une échelle**.

9.30.4 Modifier échelle

Permet de modifier les facteurs d'une échelle existante. Ouvre la boîte de dialogue **Modifier l'échelle**.

9.30.5 Déplacer vers le haut

Déplace le facteur d'échelle sélectionné vers le haut de la liste.

9.30.6 Déplacer vers le bas

Déplace le facteur d'échelle sélectionné vers le bas de la liste.

9.30.7 Supprimer

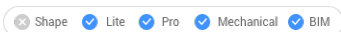
Supprime le(s) facteur(s) d'échelle sélectionné(s). Appuyez sur la touche **Ctrl** pour sélectionner et supprimer plusieurs facteurs à la fois. Impossible de supprimer l'échelle 1:1.

9.30.8 Réinitialiser

Renvoie la liste à sa condition d'origine, en ajoutant à nouveau les facteurs supprimés et en supprimant ceux qui ont été ajoutés, mais qui ne sont pas utilisés.

9.31 DELAI (commande)

Retarde l'exécution des commandes.



9.31.1 Description

Cette commande est utilisée pour retarder l'exécution de la commande suivante.

Remarque : Elle est destinée à être utilisée avec des scripts.

9.31.2 Options de la commande

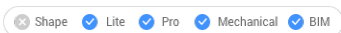
Millisecondes de délai

Spécifie la durée d'attente de BricsCAD avant de passer à la commande suivante dans le script.

Remarque : Entrez un nombre entre 0 et 2 147 483 627 (environ 24 jours).

9.32 SUPPRCONTRAINT (commande)

Supprime les contraintes dimensionnelles et géométriques des entités sélectionnées.




9.32.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités ou tapez TOUTES pour sélectionner toutes les entités du dessin afin de supprimer toutes leurs contraintes dimensionnelles et géométriques.



Remarque : Pour supprimer les contraintes une par une :

- Contraintes dimensionnelles : sélectionnez la contrainte dimensionnelle, puis appuyez sur la commande EFFACER.
- Contraintes géométriques : cliquez sur le petit x de la barre de contraintes : 

9.33 DELEDATA (commande)

Supprime les données d'entité étendues pour des applications spécifiques dans les entités sélectionnées (raccourci pour "supprimer les données d'entité").

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.33.1 Description

Spécifie le nom de l'application à laquelle les données d'entité appartiennent et sélectionne une ou plusieurs entités à partir desquelles les données d'entité seront supprimées.

9.33.2 Options

? pour lister les noms d'applications

Répertorie les noms des applications chargées dans le dessin actuel.

9.34 DEPARAMETRIZE (commande)

Déparamètre les entités sélectionnées.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.34.1 Description

Déparamètre l'entité sélectionnée. Cette commande peut également être utilisée avec des entités 2D paramétrées.

Remarque : Assurez-vous que les entités paramétrées sont converties en blocs avant d'exécuter la commande.

9.34.2 Options de la commande

Une fois la commande lancée, des options concernant la sélection des entités à déparamétrer sont disponibles.

Sélectionner des références de bloc à rendre statique

Sélectionnez les références du bloc dans le dessin pour le déparamétrage. Seules les entités sélectionnées seront rendues statiques.

Dessin entier

Déparamètre toutes les entités du dessin actuel.

Remarque : Pour vérifier si la référence au bloc est rendue statique ou non, vérifiez les propriétés du bloc sélectionné dans le panneau **Propriétés**.

9.35 TABLECONCEPTION (commande)

Importe les fichiers .csv qui contiennent des ensembles de valeurs de paramètres ou les crée de zéro.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :

9.35.1 Description

Importe les fichiers .csv qui contiennent des ensembles de valeurs de paramètres ou les crée de zéro. Les paramètres sont ensuite ajoutés au panneau **Navigateur mécanique** et aux propriétés des composants paramétriques dans le panneau **Propriétés**.

Remarque : Cette commande peut être entrée de manière transparente pendant la commande (TABLECONCEPTION).

9.35.2 Options de la commande

Fichier

Crée une table de conception en important un fichier CSV (fichier de valeurs séparées par des virgules). Assurez-vous que le caractère séparateur de liste sur votre système correspond à celui utilisé dans le fichier CSV.

Affiche la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de table de conception**, dans laquelle vous pouvez sélectionner le fichier au format .csv pour l'ouvrir.

Remarque : Tous les paramètres définis dans le fichier .csv sont créés automatiquement.

Remarque : Entrez la commande OUVRIIRNAVMECA pour afficher les contraintes :

Vide

Crée à partir de zéro une table de conception vide.

Remarque : Saisissez les noms des paramètres à inclure dans la table de conception ou choisissez d'ajouter tous les paramètres qui ont une valeur constante. Les paramètres constants ne dépendent pas d'un autre paramètre.

9.36 -MODIFTABLECONCEPTION (commande)

Modifie les tables de conception.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Remarque : Cette commande peut être entrée de manière transparente pendant les commandes (TABLECONCEPTION).

9.36.1 Options

Exporter

Exporte le contenu d'une entité de table de conception d'un fichier au format .csv.

Remplacer

Remplace le contenu d'une table de conception par des données provenant d'un fichier au format .csv.

Supprimer

Supprime une table de conception.



Configurations

Crée, supprime ou affiche les configurations.

Enregistrer actuel

Crée une nouvelle configuration en tant que copie d'une configuration existante.

Supprimer

Supprime une configuration.

? pour lister

Répertorie les noms des tables de conception attachées au dessin actuel.

Paramètres

Gère les paramètres :

Détacher

Détache les paramètres de la table de conception.

Lier

Attache les paramètres à la table de conception.

Supprimer les expressions

Efface les expressions (valeurs et formules) des paramètres.

? pour lister les colonnes

Répertorie les paramètres.

Appliquer la configuration

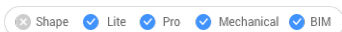
Crée une nouvelle rangée en utilisant les valeurs actuelles des variables.

? pour lister

Répertorie les tables de conception attachées au dessin actuel.

9.37 FERMERPANNEAUDETAILS (commande)

Ferme le panneau **Détails**.

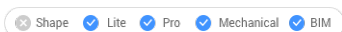


9.37.1 Description

Ferme le panneau **Détails** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Détails** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Détails est supprimé de la pile.

9.38 OUVRIRPANNEAUDETAILS (commande)

Ouvre le panneau **Détails**.



9.38.1 Description

Ouvre le panneau **Détails** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Détails** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Détails** peut être flottant, ancré ou empilé.



9.39 EXPORTDGN (commande)

Exporte le dessin actuel vers un fichier de format DGN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.39.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Exporter dessin pour exporter le dessin actuel au format de fichier MicroStation DGN (*.dgn).

9.40 -EXPORTDGN (commande)

Exporte le dessin actuel au format de fichier MicroStation DGN (*.dgn) dans la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.40.1 Méthode

Indiquez le chemin d'accès complet et le nom du fichier DGN exporté.

Remarque : Tapez ~ (tilde) pour afficher la boîte de dialogue **Exporter le dessin comme**, qui vous permet de spécifier le dossier et le nom du fichier DGN.

9.40.2 Options de la commande

DGN

Convertir en DGN

DWG

Conserver comme DGN

Lier

Lie le fichier de référence au fichier DGN parent.

Détacher

Détache la référence externe.

9.41 IMPORTDGN (commande)

Importe les fichiers MicroStation DGN dans le dessin en cours.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.41.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Importer fichier** pour sélectionner un fichier .dgn à importer dans le dessin en cours.

Remarque : Exécutez la commande OPTIONSIMPORTDGN pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie IMPORTDGN développée. Toutes les options affectant l'importation de fichiers .dgn peuvent être modifiées ici.

9.42 OPTIONSIMPORTDGN (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **IMPORTDGN** développée.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.42.1 Description

Ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **IMPORTDGN** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.

9.43 SIGNATURENUMERIQUE (commande)

Applique une signature numérique (bloc d'informations chiffrées) au dessin.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

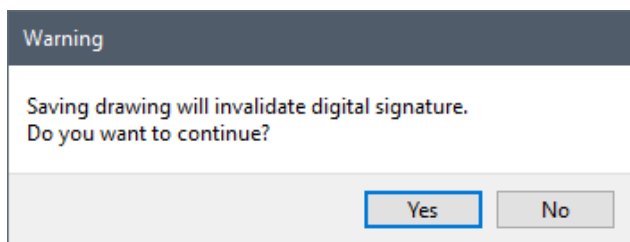
9.43.1 Méthode

Ouvrir la boîte de dialogue **Signatures numériques** dans laquelle vous pouvez joindre une signature numérique au dessin afin de valider l'origine, l'authenticité et l'état inaltéré du fichier depuis l'application de la signature numérique.

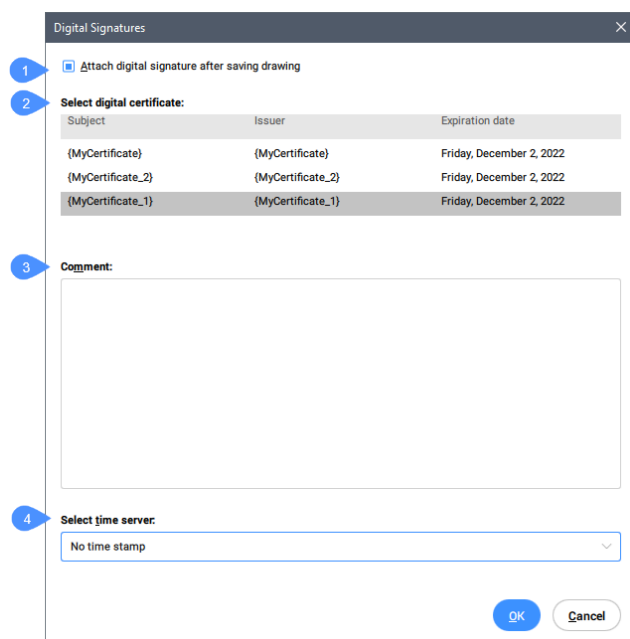
Remarque : La signature numérique reste valable après avoir renommé le dessin.

Remarque : La variable système SIGWARN contrôle l'affichage d'une boîte de dialogue avec le contenu de la signature lorsqu'un dessin avec une signature numérique est ouvert.

Remarque : Après le lancement de la commande SIGNATURENUMERIQUE, une signature numérique est appliquée à chaque fois lors de l'enregistrement du dessin jusqu'à sa fermeture. La prochaine fois que le dessin signé est ouvert et modifié, un message d'avertissement apparaît lors de l'enregistrement.



Applique une signature numérique au dessin.



Digital Signatures

1 ☒ Attach digital signature after saving drawing

2 **Select digital certificate:**

Subject	Issuer	Expiration date
{MyCertificate}	{MyCertificate}	Friday, December 2, 2022
{MyCertificate_2}	{MyCertificate_2}	Friday, December 2, 2022
{MyCertificate_1}	{MyCertificate_1}	Friday, December 2, 2022

3 **Comment:**

4 **Select time server:**

No time stamp

OK Cancel

Joindre une signature numérique après l'enregistrement

Cochez la case pour joindre la signature numérique après avoir enregistré le dessin.

Sélectionner le certificat numérique

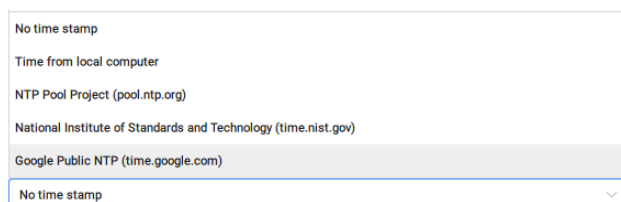
Sélectionnez le certificat numérique que vous souhaitez joindre au dessin courant.

Commentaire

Ajoute un commentaire à la signature.

Sélectionner le serveur de temps

Définit un serveur de temps à partir du menu contextuel :



No time stamp

Time from local computer

NTP Pool Project (pool.ntp.org)

National Institute of Standards and Technology (time.nist.gov)

Google Public NTP (time.google.com)

No time stamp

Le serveur de temps sélectionné sera utilisé pour obtenir l'heure précise de la signature du plan. Cela signifie que lorsque la signature est jointe au dessin pendant l'enregistrement, la date et l'heure du serveur d'heure sélectionné sont insérées dans le champ Date et heure de signature du contenu de la signature numérique. Voir la commande VALIDERSIG.

9.44 COT (commande)

Crée plusieurs types de cotes dans un seul suivi.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :





Alias :

9.44.1 Description

Permet de créer des cotes multiples et variées.

Remarque : La vue isométrique peut être dimensionnée et refléter la taille réelle de la géométrie.

9.44.2 Options de la commande

Horizontal

Place les dimensions linéaires horizontales, comme le fait la commande COTLIN.

Vertical

Place les dimensions verticales, comme le fait la commande COTLIN.

Aligné

Place des cotes linéaires qui sont alignées sur des entités, de la même manière que la commande COTALI.

Angulaire

Place des cotes angulaires qui mesurent des angles, comme la commande COTANG.

Repère

Place des lignes de repères, comme le fait la commande COTREP.

Oblique

Change l'angle des lignes d'extension, comme la commande COTEDIT.

Pivoté

Place les cotes linéaires à un angle, comme le fait la commande COTLIN.

Centre

Place des marques au centre des cercles et des arcs, comme la commande COTCEN.

Diamètre

Place des cotes de diamètre sur les cercles et les arcs, comme avec la commande COTDIA.

Rayon

Place des cotes radiales sur les cercles et les arcs, comme la commande COTRAYON.

Ligne de base

Place plusieurs cotes linéaires et angulaires à partir du même point de base, comme avec la commande COTLIGN.

Continuer

Continue les cotes linéaires et angulaires à partir du dernier point d'extrémité, comme la commande COT-CONT.

Ordonnées

Place des mesures ordonnées x et y à partir d'un point d'origine, comme la commande COTORD.

Position

Repositionne le texte de cote, comme la commande COTTEDIT.



Distribuer

Place les dimensions sélectionnées à distance égale. Vous avez le choix entre deux options pour la répartition des dimensions.

Égal

Répartit de manière égale toutes les dimensions sélectionnées.

Décaler

Toutes les cotes sélectionnées sont distribuées à une distance de décalage spécifiée.

Mettre à jour les cotes

Applique le style de cote actuel à une sélection d'entités de cote ; voir l'option **Appliquer** de la commande - COTSTYLE.

État variable

Affiche dans la fenêtre **Historique des invites** l'état de toutes les variables de dimension.

Remplacer

Remplace les valeurs du style de dimension actuel, comme le fait la commande COTREDEF.

Paramètres...

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin | Styles de cotes**, qui vous permet de modifier les styles de cotes, de la même manière que la commande COTSTYLE.

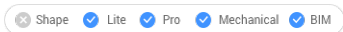
Calque

Définit un calque différent pour le calque par défaut sur lequel les cotes sont dessinées.

Remarque : Les cotes sont créées sur le calque spécifié par la variable système DIMLAYER.

9.45 COT1 (commande)

Exécute une seule commande de cote à l'invite « Commande de cotes : ».



9.45.1 Description

Permet de créer un seul type de cote, tel que spécifié dans la Ligne de commande.

9.45.2 Options de la commande

Horizontal

Place les dimensions linéaires horizontales, comme le fait la commande COTLIN.

Vertical

Place les dimensions verticales, comme le fait la commande COTLIN.

Aligné

Place des cotes linéaires qui sont alignées sur des entités, de la même manière que la commande COTALI.

Angulaire

Place des cotes angulaires qui mesurent des angles, comme la commande COTANG.

Repère

Place des lignes de repères, comme le fait la commande COTREP.



Oblique

Change l'angle des lignes d'extension, comme la commande COTEDIT.

Pivoté

Place les cotes linéaires à un angle, comme le fait la commande COTLIN.

Centre

Place des marques au centre des cercles et des arcs, comme la commande COTCEN.

Diamètre

Place des cotes de diamètre sur les cercles et les arcs, comme avec la commande COTDIA.

Rayon

Place des cotes radiales sur les cercles et les arcs, comme la commande COTRAYON.

Ligne de base

Place plusieurs cotes linéaires et angulaires à partir du même point de base, comme avec la commande COTLIGN.

Continuer

Continue les cotes linéaires et angulaires à partir du dernier point d'extrémité, comme la commande COTCONT.

Ordonnées

Place des mesures ordonnées x et y à partir d'un point d'origine, comme la commande COTORD.

Position

Repositionne le texte de cote, comme la commande COTTEDIT.

Distribuer

Place les dimensions sélectionnées à distance égale. Vous avez le choix entre deux options pour la répartition des dimensions.

Égal

Répartit de manière égale toutes les dimensions sélectionnées.

Décalage

Toutes les cotes sélectionnées sont distribuées à une distance de décalage spécifiée.

Mettre à jour les cotes

Applique le style de cote actuel à une sélection d'entités de cote ; voir l'option **Appliquer** de la commande - COTSTYLE.

État variable

Affiche dans la fenêtre **Historique des invites** l'état de toutes les variables de dimension.

Remplacer

Remplace les valeurs du style de dimension actuel, comme le fait la commande COTREDEF.

Paramètres...

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin | Styles de cotes**, qui vous permet de modifier les styles de cotes, de la même manière que la commande COTSTYLE.

Calque

Définit un calque différent pour le calque par défaut sur lequel les cotes sont dessinées.



Remarque : Les cotes sont créées sur le calque spécifié par la variable système DIMLAYER.

9.46 COTALI (commande)

Crée une cote alignée.

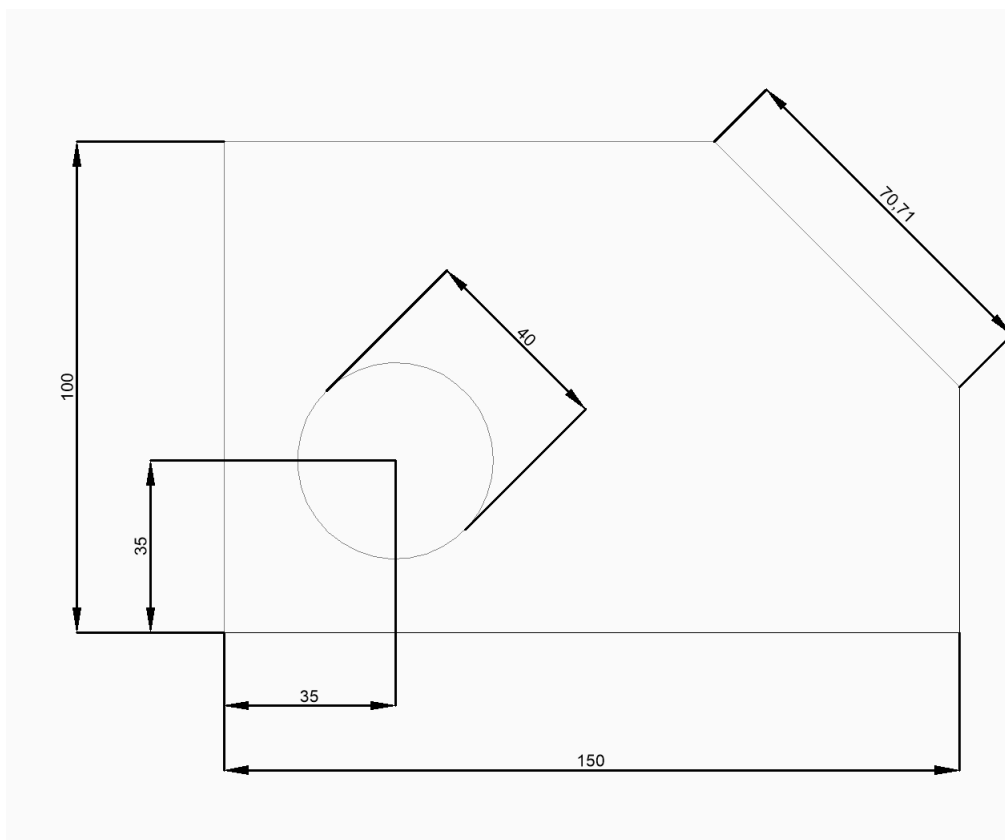
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : COTA

9.46.1 Description

Crée une cote qui s'aligne sur les points d'origine des lignes d'extension. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cote.



Remarque : La vue isométrique peut être dimensionnée et refléter la taille réelle de la géométrie.

9.46.2 Méthode

Cette commande propose 2 méthodes pour commencer à créer une cote alignée :

- Origine de la première ligne d'extension
- Sélectionnez l'entité



9.46.3 Options de la commande

Origine de la première ligne d'extension

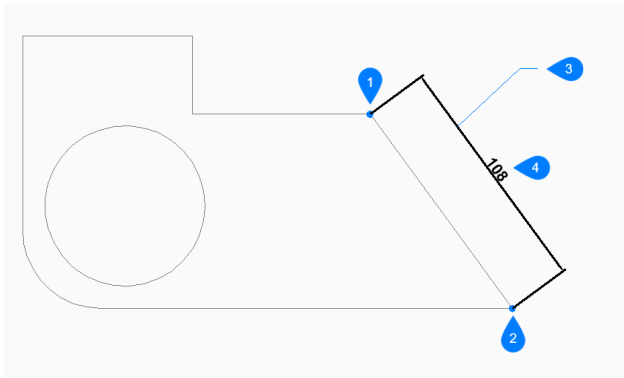
Permet de commencer à créer une cote linéaire en spécifiant un point pour la première ligne d'extension.

Origine de la seconde ligne d'extension

Permet de spécifier un point pour la seconde ligne d'extension.

Emplacement de la ligne de cotation

Indique l'emplacement de la ligne de cotation. La cote est placée à équidistance de chacune des origines de la ligne d'extension.



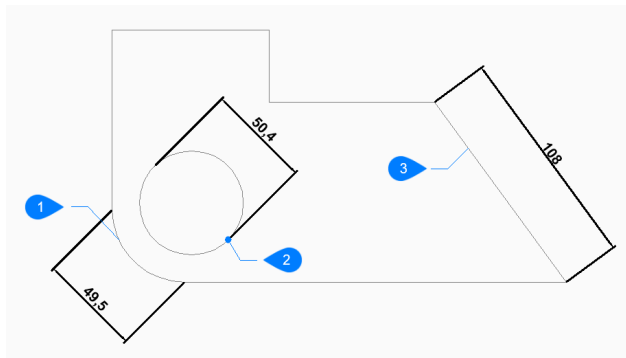
- 1 Origine de la première ligne d'extension
- 2 Origine de la seconde ligne d'extension
- 3 Emplacement de la ligne de cotation
- 4 Cote alignée

Sélectionnez l'entité

Permet de sélectionner une ligne, un segment de polyligne, un arc ou un cercle à dimensionner.

Remarque :

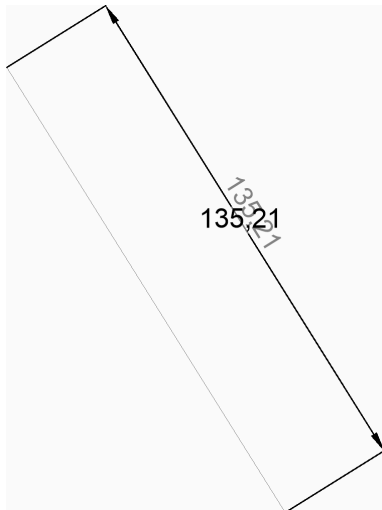
- Lorsque vous sélectionnez une ligne, les extrémités de cette ligne font office d'origine de l'extension.
- Lorsque vous sélectionnez un arc, les extrémités de l'arc font office d'origine de l'extension.
- Lors de la sélection d'un cercle, le point de sélection sur le cercle est utilisé comme première origine d'extension et le point opposé sur le diamètre du cercle est utilisé comme deuxième origine d'extension.



- 1 Arc
- 2 Point de sélection du cercle
- 3 Polyligne

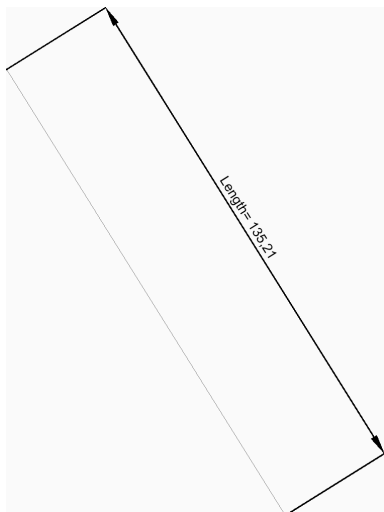
Angle

Spécifie l'angle du texte de cote. Une valeur de 0 aligne le texte de cote sur la ligne de cotation. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cote par rapport à l'axe x du SCU actuel.



Texte

Saisissez du texte pour remplacer le texte de cote par défaut, qui inclut la longueur mesurée de la cote. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée de la cote en plus d'un autre texte.



9.47 COTANG (commande)

Crée une cote angulaire.

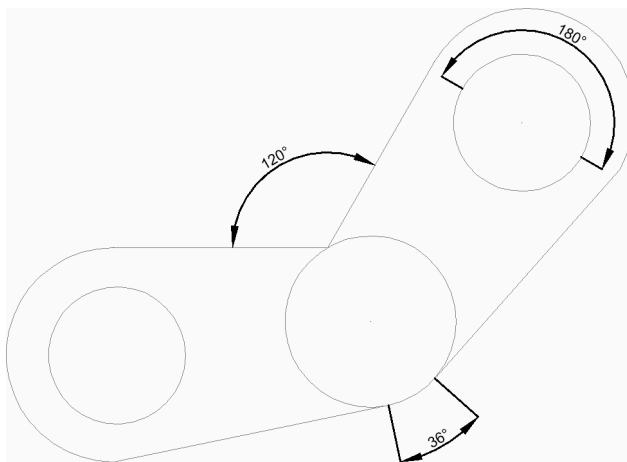
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Alias : CAN

9.47.1 Description

Crée une cote angulaire en sélectionnant une entité ou en spécifiant le sommet et les deux côtés de l'angle. La cotation est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cotation.



9.47.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une cote angulaire :

- Sélectionnez la ligne, l'arc ou le cercle
- Appuyez sur Entrée pour spécifier l'angle

9.47.3 Options de la commande

Sélectionnez la ligne, l'arc ou le cercle

Permet de commencer à créer une dimension angulaire en sélectionnant une ligne, un arc ou un cercle à dimensionner.

Si vous avez sélectionné une ligne ou un segment de ligne, l'option suivante apparaît :

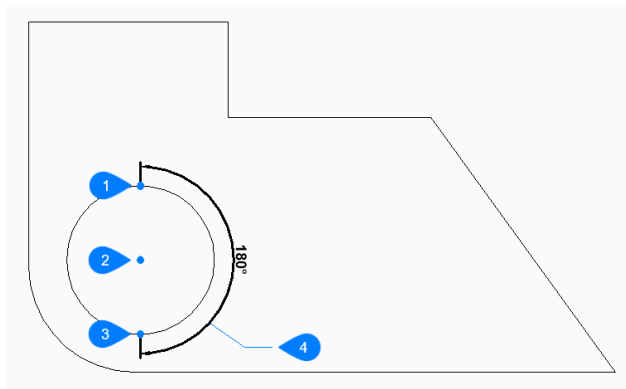
Autre ligne pour la cote angulaire

Permet de spécifier un autre segment de ligne.

Si vous avez sélectionné un cercle, l'option suivante apparaît :

Autre côté de l'angle

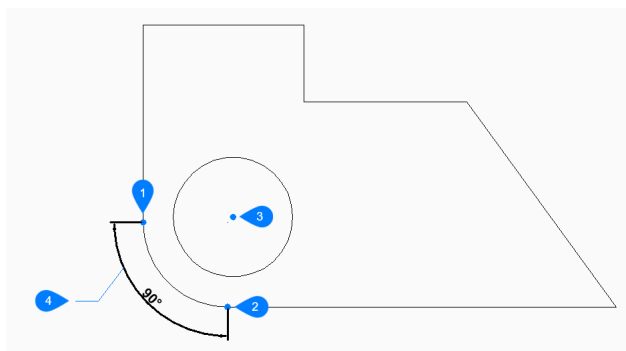
Permet de spécifier un point pour définir un côté de l'angle. Le point où vous avez sélectionné pour la première fois le cercle définit l'autre côté de l'angle.



- 1 Sélectionner le cercle
- 2 Autre côté du cercle
- 3 Sommet de l'angle
- 4 Emplacement de l'arc de cotation

Emplacement de l'arc de cotation

Indique l'emplacement de l'arc de cotation.



- 1 Premier côté de l'angle
- 2 Autre côté de l'angle
- 3 Sommet de l'angle
- 4 Emplacement de l'arc de cotation



Appuyez sur Entrée pour spécifier l'angle

Permet de commencer à créer une dimension angulaire en spécifiant le sommet et les côtés de l'angle.

Sommet de l'angle

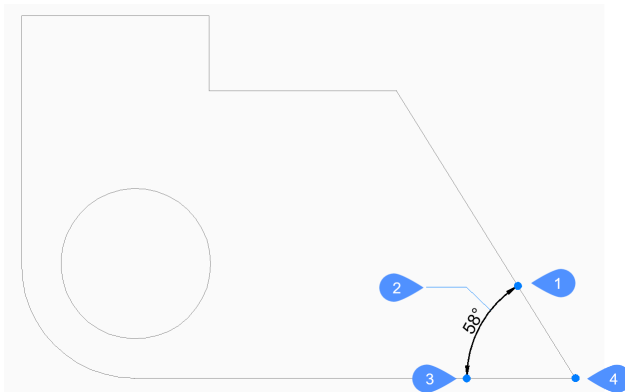
Permet de spécifier le sommet de l'angle.

Premier côté de l'angle

Spécifie un point pour définir un côté de l'angle.

Autre côté de l'angle

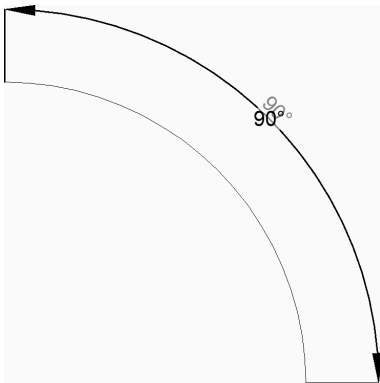
Spécifie un point pour définir l'autre côté de l'angle.



- 1 Premier côté de l'angle
- 2 Emplacement de l'arc de cotation
- 3 Autre côté de l'angle
- 4 Sommet de l'angle

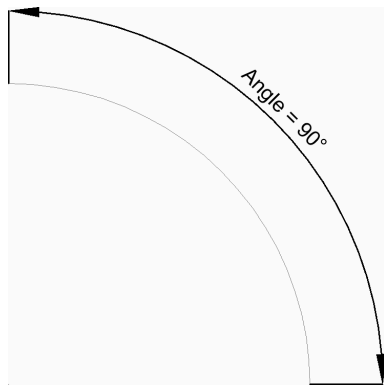
Angle

Spécifie l'angle du texte de cote. Une valeur de 0 aligne le texte de cote sur la ligne de cote. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cote par rapport à l'axe x du SCU actuel.



Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de cotation par défaut, qui inclut la longueur mesurée de la cote. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée de la cote en plus d'un autre texte.



9.48 ARCCOTE (commande)

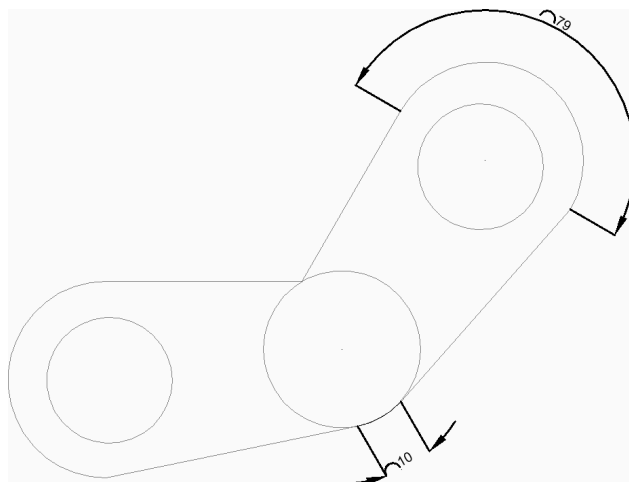
Crée une cote de longueur d'arc.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.48.1 Description

Crée une cote qui mesure la longueur d'un arc ou d'un polyarc. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'inclure une ligne de repère et de spécifier l'angle et le contenu du texte de la cote.



9.48.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une cote de longueur d'arc :

- Sélectionnez l'arc ou le segment de l'arc de polyligne

9.48.3 Options de la commande

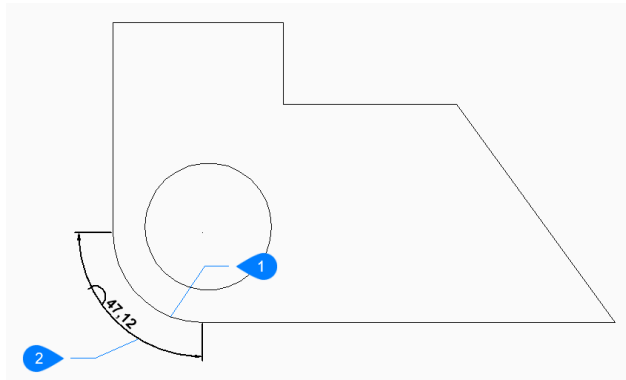
Sélectionnez l'arc ou le segment de l'arc de polyligne

Permet de commencer à créer une dimension de longueur d'arc en sélectionnant un segment d'arc ou de polyligne.



Emplacement de l'arc de cotation

Permet de spécifier un point pour localiser la position de l'arc de dimension.

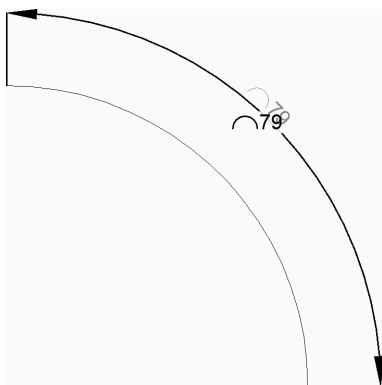


1 Segment d'arc

2 Emplacement de l'arc de cotation

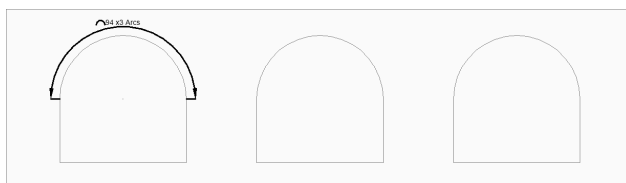
Angle

Spécifie l'angle du texte de cotation. Une valeur de 0 aligne le texte de cotation sur la ligne de cotation. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cotation par rapport à l'axe x du SCU actuel.



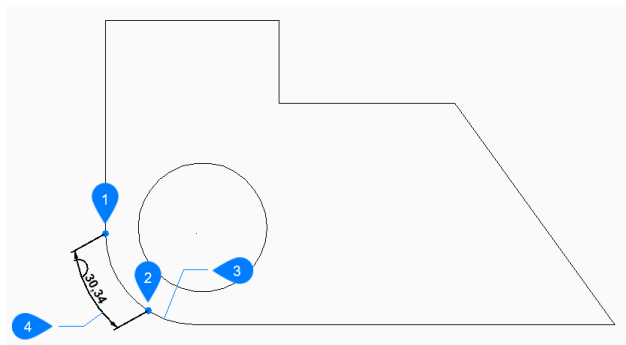
Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de cotation par défaut, qui inclut la longueur mesurée de la cote. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée de la cote en plus d'un autre texte.



Partiel

Permet de spécifier deux points pour la dimension de la longueur de l'arc.



- 1 Premier point pour la cote de longueur de l'arc
- 2 Second point pour la cote de longueur de l'arc
- 3 Segment d'arc
- 4 Emplacement de l'arc de cotation

Ligne de repère

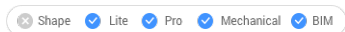
Permet d'activer la création d'une ligne de repère entre le texte de la dimension et l'arc.

Pas de ligne de repère

Désactive la création d'une ligne directrice entre le texte de la dimension et l'arc.

9.49 COTLIGN (commande)

Crée des cotes empilées à partir de la même ligne de base.

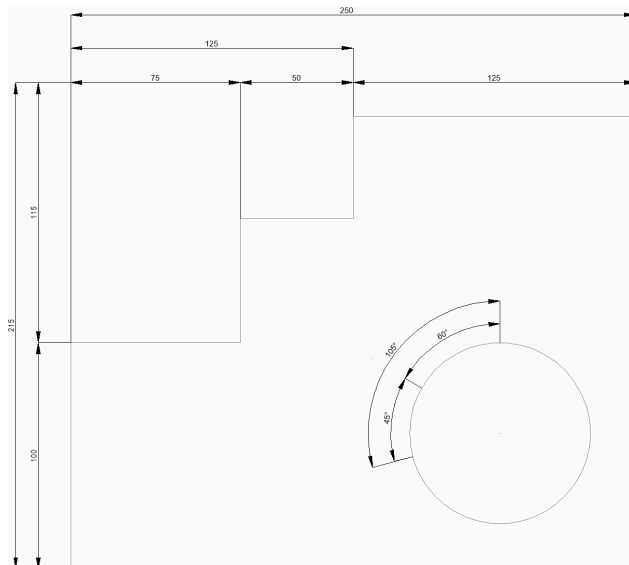


Icône :

Alias : COTL

9.49.1 Description

Crée des cotes linéaires, angulaires ou ordonnées empilées à partir de la même ligne de base qu'une cote existante. Les cotes sont basées sur le style de cote actuel et leur espacement est spécifié par la variable DIMDLI.



9.49.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une cote de ligne de base :

- Origine de la ligne d'extension suivante
- Sélectionner la cote de départ

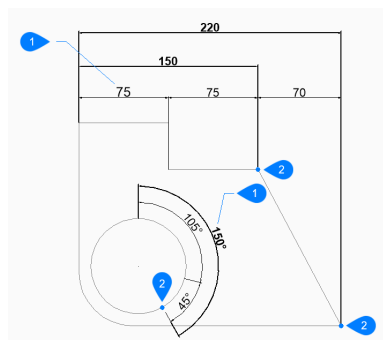
9.49.3 Options de la commande

Origine de la ligne d'extension suivante

Crée des cotes de ligne de base à partir de la dernière cote linéaire, angulaire ou ordonnée en spécifiant un point de la ligne d'extension suivante.

Pour les cotes linéaires et angulaires, la première ligne d'extension de chaque cote de ligne de base coïncide avec la première ligne d'extension de la cote précédente.

Remarque : Continuez à placer des cotes jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.



- 1 Cote existante
- 2 Origine de la ligne d'extension suivante

Sélectionner la cote de départ

Permet de sélectionner une dimension linéaire, angulaire ou ordinale existante.



Annuler

Annule la dernière cote et continuez à dessiner à partir de la cote précédente.

9.50 COUPURECOTE (commande)

Coupe les lignes de cote, d'extension et de repère aux endroits où elles croisent d'autres entités.

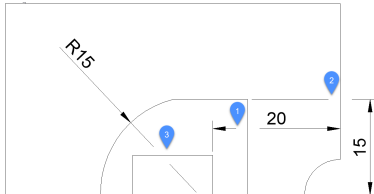
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.50.1 Description

La commande permet de couper des entités telles que des lignes de cote, d'extension ou de repère par un certain objet et elle peut également supprimer les coupures.

L'entité de cote peut être coupée sur différentes entités : la ligne de cote elle-même (1), la ligne d'extension (2) ou le repère (3).



9.50.2 Options de la commande

Multiple

Permet de couper plusieurs entités de cote aux endroits désirés.

Automatique

Coupe toutes les entités de cote sélectionnées à toutes les intersections trouvées avec d'autres entités.

Supprimer

Supprime toutes les coupures de cote des entités de cote sélectionnées.

Manuel

Il est possible de définir manuellement la largeur de la coupure de cote. Cette option n'est pas disponible en mode Auto.

9.51 COTCEN (commande)

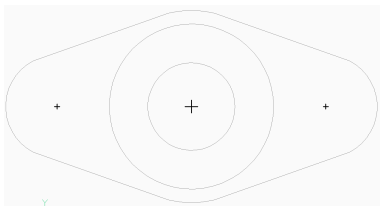
Crée une marque centrale.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.51.1 Description

Créez une marque centrale au milieu d'un cercle, d'un arc ou d'un polygone. Voir la commande MARQUECENTRE pour créer des marques centrales associatives.



9.51.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une marque centrale.

- Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

9.51.3 Options de la commande

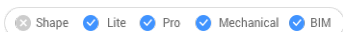
Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

Commencez à créer une cote centrale en sélectionnant un arc, un segment d'arc de polyligne ou un cercle.

Remarque : La variable du système DIMCEN contrôle la longueur et l'apparence des lignes de marque centrale.

9.52 CONTRAINTECOTE (commande)

Applique une contrainte dimensionnelle à une entité ou entre des points de contrainte sur des entités ; convertit des cotes associatives en cotes dynamiques.



9.52.1 Méthode

Sélectionnez une cote associative ou choisissez une option pour placer une contrainte dimensionnelle.

La cote associative est convertie en cote dimensionnelle du même type. Cette option est équivalente à la commande DCCONVERT.

9.52.2 Options de la commande

Linéaire

Contraint la distance horizontale (distance X) ou verticale (distance Y) entre deux points par rapport au système de coordonnées actuel. Cette option est équivalente à la commande DCLINEAIRE.

Horizontal

Contraint la distance horizontale (distance X) entre deux points par rapport au système de coordonnées actuel. Cette option est équivalente à la commande DCHORIZONTAL.

Vertical

Contraint la distance vertical (distance Y) entre deux points par rapport au système de coordonnées actuel. Cette option est équivalente à la commande DCVERTICAL.

Aligné

Contraint la distance entre deux points. Cette option est équivalente à la commande DCALIGNÉ.



Angulaire

Contraint l'angle entre deux lignes ou segments de polyligne linéaire ; l'angle total d'un arc ou d'un segment de polyligne d'arc ; ou l'angle entre trois points sur des entités. Cette option est équivalente à la commande DCANGULAIRE.

Radiale

Contraint le rayon d'un cercle ou d'un arc. Cette option est équivalente à la commande DCRAYON.

Diamètre

Contraint le diamètre d'un cercle ou d'un arc. Cette option correspond à la commande DCDIAMETRE.

9.53 COTCONT (commande)

Crée des cotes dans une ligne ou un arc continu.

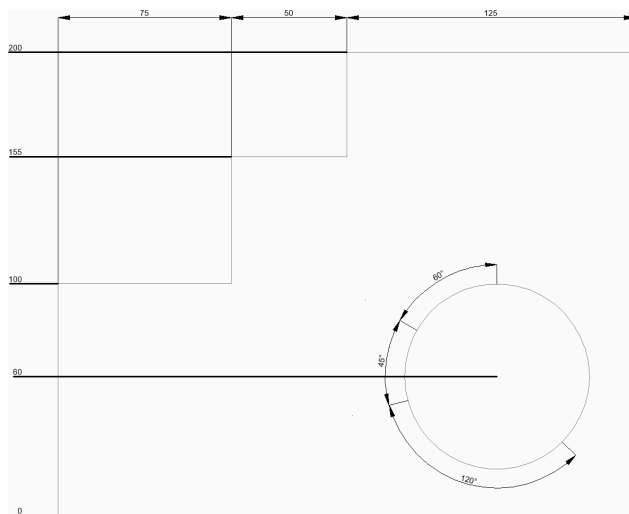
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : COTN

9.53.1 Description

Crée une ligne ou un arc continu à partir d'une cotation linéaire, angulaire ou ordonnée existante. La cote est basée sur le style de cotation actuel.



9.53.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une cote continue :

- Origine de la ligne d'extension suivante
- Sélectionner la cote de départ

9.53.3 Options de la commande

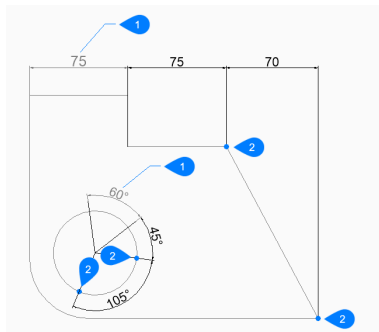
Origine de la ligne d'extension suivante

Crée des cotes de ligne continues à partir de la dernière cote linéaire, angulaire ou ordonnée en spécifiant un point de la ligne d'extension suivante.



Pour les cotes linéaires et angulaires, la première ligne d'extension de chaque cote continue coïncide avec la deuxième ligne d'extension de la cote précédente.

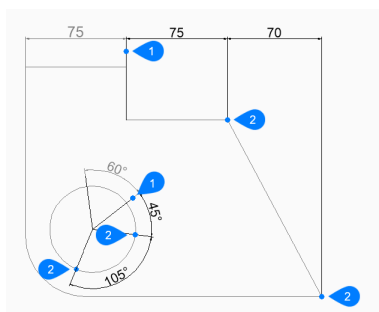
Remarque : Continuez à placer des cotes jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.



- 1 Dernière cote
- 2 Origine de la ligne d'extension suivante

Sélectionner la cote de départ

Permet de sélectionner une dimension linéaire, angulaire ou ordinale existante.



- 1 Cote de départ
- 2 Origine de la ligne d'extension suivante

Annuler

Annule la dernière cote et continuez à dessiner à partir de la cote précédente.

9.54 COTDIA (commande)

Crée une cote diamétrale.

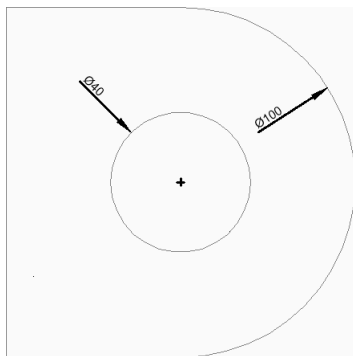


Icône :

Alias : CM

9.54.1 Description

Créez une cote diamétrale pour un arc, un polyarc ou un cercle. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cote.



9.54.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une cote diamétrale :

- Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

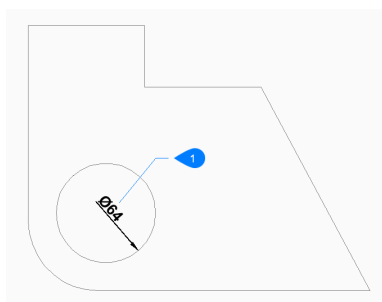
9.54.3 Options de la commande

Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

Permet de commencer à créer une dimension diamétrale en sélectionnant un arc, un arc de polyligne ou un cercle.

Emplacement de la ligne de cotation

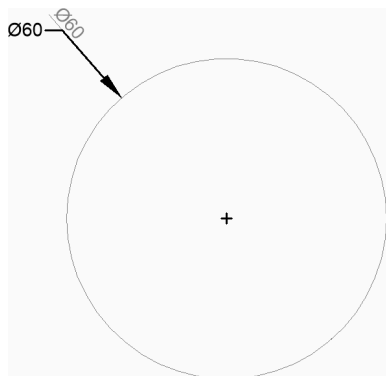
Indique l'emplacement de la ligne de cotation.



- 1 Emplacement de la ligne de cotation

Angle

Spécifie l'angle du texte de cotation. Une valeur de 0 aligne le texte de cotation sur la ligne de cotation. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cotation par rapport à l'axe x du SCU actuel.





Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de la cote par défaut, qui inclut la longueur mesurée du diamètre. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée du diamètre en plus d'un autre texte.



9.55 COTDISSOCIER (commande)

Supprime l'associativité des entités de cote sélectionnées.



Icône :

9.55.1 Description

Dissocie les entités de cote sélectionnées et vous invite dans la Ligne de commande à indiquer le nombre de cotes dissociées.

9.56 COTEDIT (commande)

Modifie des éléments de cotation particuliers.



Icône :

Alias : COTE

9.56.1 Description

Modifie la position, l'angle et la formulation du texte de cote et modifie l'angle des lignes d'extension.

9.56.2 Méthodes

Il existe quatre méthodes pour modifier les cotes :

- Éditer texte
- Lignes obliques
- Pivoter texte
- Restaurer texte

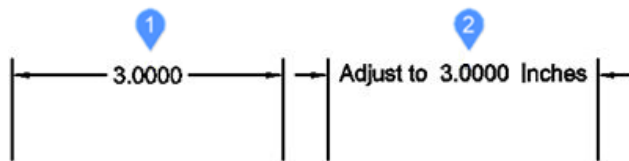
9.56.3 Options de la commande

Éditer texte

Cette option vous permettra de modifier le texte de la cote existante.



Utilisez tout mode de sélection pour choisir les entités de cote à éditer. Utilisez les symboles <> pour indiquer le texte par défaut (1), afin de pouvoir insérer du texte devant ou derrière le texte par défaut, tel que « Ajuster à <> cm » (2).



Lignes obliques

Cette option permet de faire pivoter (rendre obliques ou inclinées) les lignes d'extension des dimensions linéaires sélectionnées.

L'angle d'inclinaison est mesuré dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'axe x positif.

Sélectionnez les cotes linéaires (1) et entrez l'angle d'inclinaison (2). Les lignes d'extension (3) deviennent obliques.

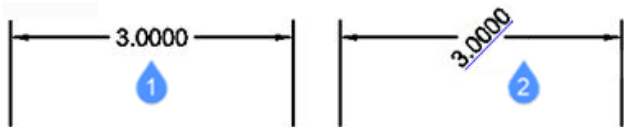


Pivoter texte

Cette option permet de faire pivoter le texte de cote.

L'angle de rotation du texte de cote est mesuré dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'axe x positif.

Sélectionnez le texte de cote (1) et entrez son angle (2).



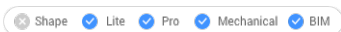
Restaurer texte

Cette option restaure le texte de cote (1) à sa position d'origine (2). Cette option ne permet pas de restaurer le texte édité ou les lignes d'extension rendues obliques.



9.57 DIMEX (commande) (Express Tools)

Exporte les styles de cotation et leurs paramètres vers un fichier externe.

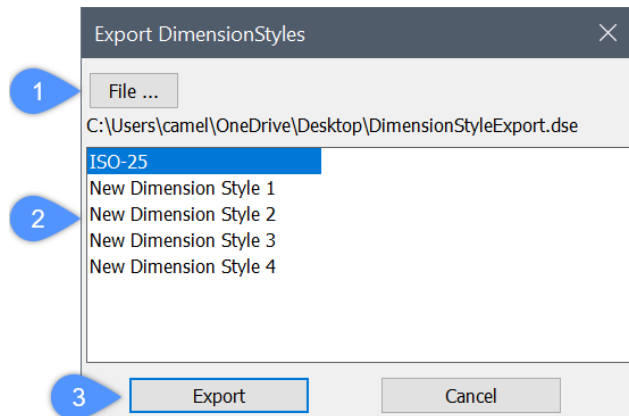


Icône :



9.57.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Export DimensionStyles** qui vous permet d'exporter les styles de cote disponibles du dessin actif vers un DSE. Le fichier peut être importé dans un autre dessin à l'aide de la commande DIMIM.



- 1 Fichier...
- 2 Styles de cotation disponibles
- 3 Exporter

9.57.2 Fichier...

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier d'exportation** qui vous permet de choisir l'emplacement du fichier DSE.

9.57.3 Styles de cotation disponibles

Affiche les styles de cotation disponibles et vous permet de sélectionner les styles de cotation à écrire dans le fichier DSE. Les styles sélectionnés sont écrits dans le fichier indiqué sous le bouton **Fichier...**

9.57.4 Exporter

Exporte les styles de dimension sélectionnés vers le fichier DSE indiqué.

9.58 DIMIM (commande) (Express Tools)

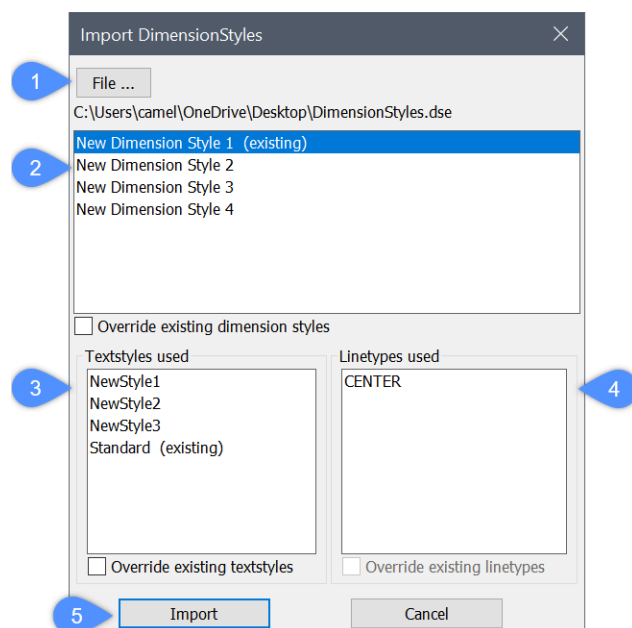
Importe les styles de cote et leurs paramètres vers un fichier externe.



Icône :

9.58.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Importer des styles de cote** qui vous permet d'importer les styles de cote précédemment exportés à l'aide de la commande DIMEX.



- 1 Fichier...
- 2 Styles de dimension utilisés
- 3 Styles de texte utilisés
- 4 Types de ligne utilisés
- 5 Importer

9.58.2 Fichier...

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier d'importation** qui vous permet de choisir un fichier DSE à importer. Tous les styles de cote du fichier sélectionné sont importés dans le dessin actuel, y compris les styles de texte et les types de ligne.

Remarque : Le fichier DSE doit avoir le même format que celui généré par la commande DIMEX.

9.58.3 Styles de dimension utilisés

Affiche les styles de cote du fichier DSE et vous permet de sélectionner les styles de cote à importer dans le dessin actuel.

Remarque : Cochez l'option **Remplacer les styles de cote existants** pour remplacer les styles de cote du dessin actuel et utiliser le style de cote nommé de la même manière dans le fichier DSE.

9.58.4 Styles de texte utilisés

Affiche les styles de texte du fichier DSE.

Remarque : Cochez l'option **Remplacer les styles de texte existants** pour écraser les styles de texte dans le dessin actuel et utiliser le style de texte nommé de la même manière dans le fichier DSE.



9.58.5 Types de ligne utilisés

Affiche les types de ligne du fichier DSE.

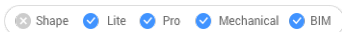
Remarque : Cochez l'option **Remplacer les types de lignes existants** pour écraser les types de ligne dans le dessin actuel et utiliser les types de ligne nommés de la même manière dans le fichier DSE.

9.58.6 Importer

Importe les styles de dimension sélectionnés à partir du fichier DSE.

9.59 COTREP (commande)

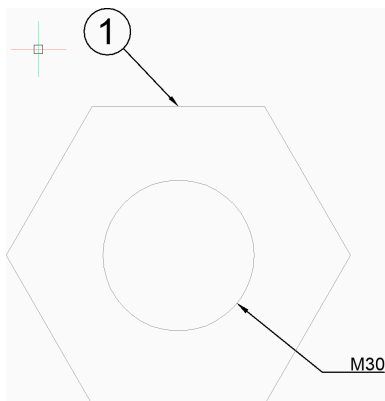
Crée une ligne de repère.



Icône :

9.59.1 Description

Crée une ligne de repère en spécifiant une séquence de points. La ligne de repère est basée sur le style de cotation actuel. Les options vous permettent de spécifier le format et l'annotation de la ligne de repère.



9.59.2 Méthode

Il existe une méthode pour commencer à créer une ligne de repère :

- Origine de la ligne de repère

9.59.3 Options de la commande

Origine de la ligne de repère

Permet de commencer à créer une ligne de repère en spécifiant le point de départ.

Point suivant

Spécifie le sommet suivant de la ligne de repère.

Vers le point

Spécifie le sommet suivant.

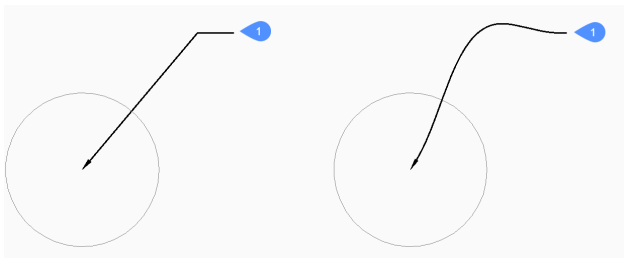
Remarque : Vous pouvez continuer à ajouter des sommets jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour accéder à l'option d'annotation.



Format

Spécifie si la ligne de repère comprend une flèche et si elle possède une spline ou des segments droits :

- **Flèche** : trace la pointe de la flèche.
- **Aucun** : n'affiche pas la pointe de flèche.
- **Spline** : dessine la ligne de repère sous forme de spline.
- **Droit** : dessine la ligne de repère sous forme de segments droits.
- **Quitter** : quitte les options de formatage.



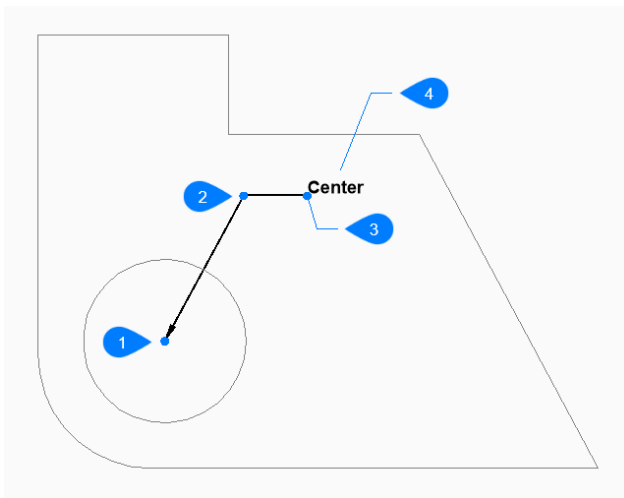
1 Centre

Annuler

Annule le dernier segment de la ligne de repère et continue à dessiner à partir du précédent segment.

Annotation

Permet de saisir les lignes de texte de l'annotation.



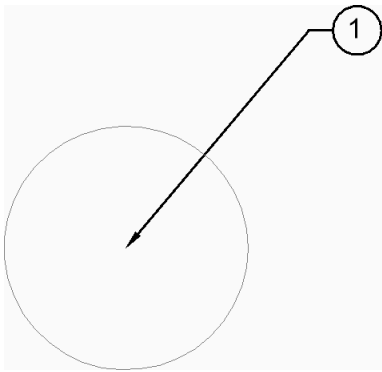
- 1 Origine de la ligne de repère
- 2 Point suivant (sommet)
- 3 Vers le point
- 4 Annotation

Options

Permet de définir les options du texte de cotation.

Bloc

Spécifie le nom d'un bloc du dessin.



? pour lister les blocs du dessin

Entrez * pour répertorier les noms de toutes les définitions de bloc du dessin actuel. Vous pouvez également utiliser * comme caractère générique avec d'autres caractères.

Saisissez ~ pour ouvrir la boîte de dialogue **Insérer un bloc** qui vous permet de sélectionner un fichier DWG à utiliser comme bloc d'annotation.

Copier

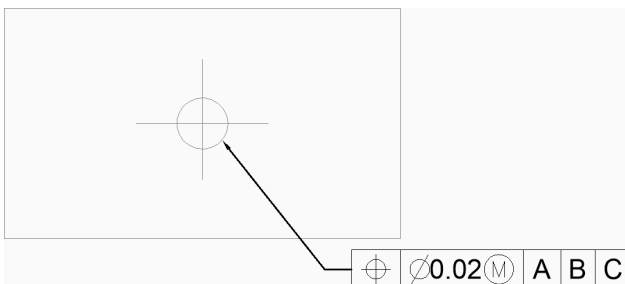
Permet de sélectionner une entité de texte simple ou multiple, de référence de bloc ou de tolérance dans le dessin.

Aucune

Crée la ligne d'attache sans annotations.

Tolérance

Spécifie la tolérance à l'aide de la boîte de dialogue **Tolérance géométrique**.



TexteMult

Permet de saisir le texte de l'annotation à l'aide de l'éditeur MText.

9.60 COTLIN (commande)

Crée une cote linéaire.



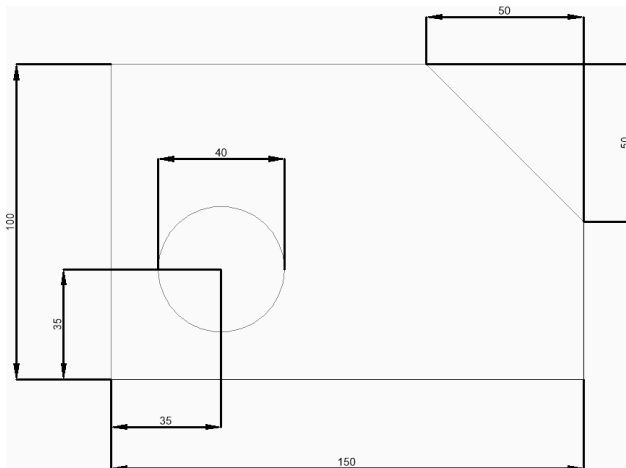
Icône :

Alias : LI



9.60.1 Description

Créez une cote linéaire horizontale, verticale ou pivotée. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cotation.



9.60.2 Méthode

Vous pouvez créer une cote linéaire de deux façons :

- Origine de la première ligne d'extension
- Sélectionner entité

9.60.3 Options de la commande

Origine de la première ligne d'extension

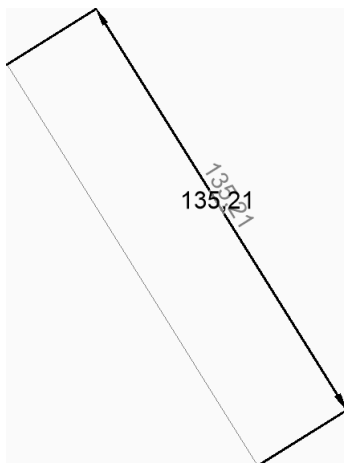
Permet de commencer à créer une dimension linéaire en spécifiant un point pour la première ligne d'extension.

Origine de la seconde ligne d'extension

Spécifie un point pour la seconde ligne d'extension.

Angle

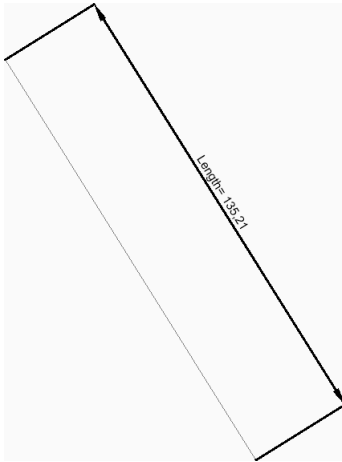
Spécifie l'angle du texte de cotation. Une valeur de 0 aligne le texte de cotation sur la ligne de cotation. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cotation par rapport à l'axe x du SCU actuel.





Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de la cote par défaut, qui inclut la longueur mesurée de la cote. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée de la cote en plus d'un autre texte.



Horizontale

Indique l'emplacement de la cote pour la placer dans le dessin. Cette option crée une cote horizontale, quelle que soit la façon dont les points d'extrémité sont alignés.

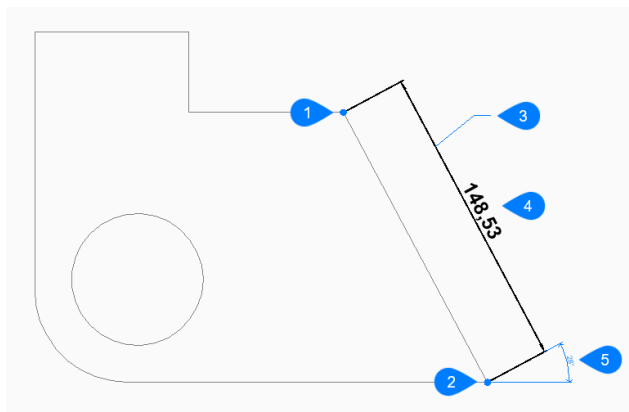
Verticale

Indique l'emplacement de la cote pour la placer dans le dessin. Cette option crée une cote verticale, quelle que soit la façon dont les points d'extrémité sont alignés.

Pivotée

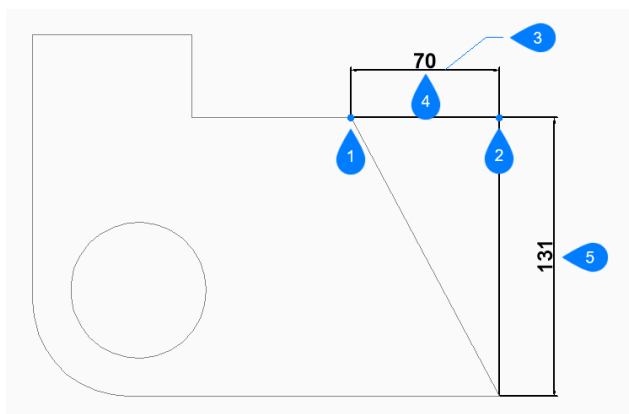
Spécifie l'angle d'inclinaison de la ligne de cote.

Remarque : La cote est pivotée à partir de son emplacement par défaut (vertical ou horizontal) selon l'angle spécifié.



- 1 Origine de la première ligne d'extension
- 2 Origine de la seconde ligne d'extension
- 3 Emplacement de la ligne de cotation
- 4 Cote pivotée
- 5 Angle d'inclinaison de la ligne de cote

Indiquez l'emplacement de la ligne de cote. Si les deux points d'extension que vous avez spécifiés sont alignés verticalement ou horizontalement, vous ne pouvez placer qu'une cote verticale ou horizontale, respectivement. Si les deux points d'extension que vous avez spécifiés ne sont pas alignés verticalement ou horizontalement, vous pouvez faire glisser le curseur pour placer une cote verticale ou horizontale.



- 1 Origine de la première ligne d'extension
- 2 Origine de la seconde ligne d'extension
- 3 Emplacement de la ligne de cotation
- 4 Cote horizontale
- 5 Cote verticale

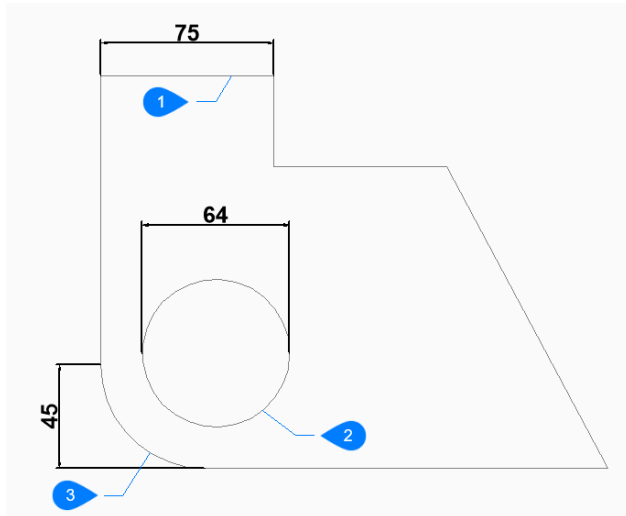
Sélectionner entité

Permet de sélectionner une entité (ligne, segment de polyligne, arc ou cercle) à dimensionner.

Lorsque vous sélectionnez une ligne, les extrémités de cette ligne font office d'origine de l'extension.



Lorsque vous sélectionnez un arc, les extrémités de l'arc font office d'origine de l'extension. Lorsque vous sélectionnez un cercle, les quadrants du cercle font office d'origine de l'extension.



- 1 Ligne
- 2 Cercle
- 3 Arc

9.61 COTREDEFMARQUE (commande)

Ajoute ou supprime le soulignement des cotes dont le texte est remplacé par un autre.



9.61.1 Description

Ajoute ou supprime le soulignement des cotes dont le texte est remplacé par des modifications de la base de données.

Sélectionnez les cotes

Sélectionnez les cotes avec un texte de cote remplacé. Lorsque toutes les cotes souhaitées sont sélectionnées, appuyez sur **Entrée**.

Remarque : Pour marquer les cotes avec un texte de cotation remplacé sans modifier la base de données, définissez la valeur de la variable système DIMMARKTYPE sur 1 ou 2.

9.61.2 Options de la commande

Une fois que toutes les entités souhaitées sont sélectionnées, deux options sont disponibles :

Marquer

Souligne le texte remplacé pour les cotes sélectionnées.

Démarquer

Supprime le soulignement du texte pour les cotes sélectionnées.

9.62 COTORD (commande)

Crée une cote ordonnée.



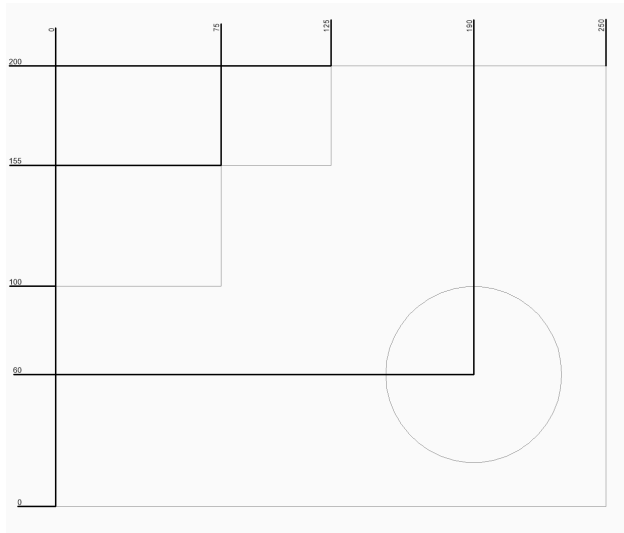
Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : OD

9.62.1 Description

Créez une cote ordonnée qui mesure la distance x ou y entre l'origine du SCU actuel et un point spécifié dans le dessin. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cote.



9.62.2 Méthode

Vous pouvez créer une cote ordonnée d'une façon :

- Sélectionnez le point de cote en ordonnées

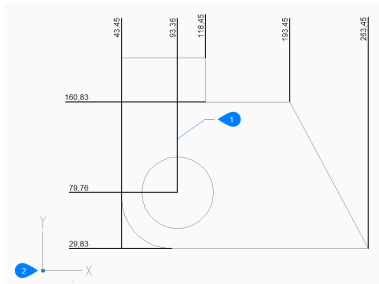
9.62.3 Options de la commande

Sélectionnez le point de cote en ordonnées

Permet de créer une cote ordonnée en spécifiant un point de départ pour la ligne de repère.

Extrémité ligne de repère

Spécifie une extrémité pour la ligne de repère. La direction que vous prenez depuis le point de départ détermine si vous créez une ordonnée X ou Y.



- 1 Emplacement de la ligne d'ordonnée
- 2 Point de base du SCU

Donnée en X

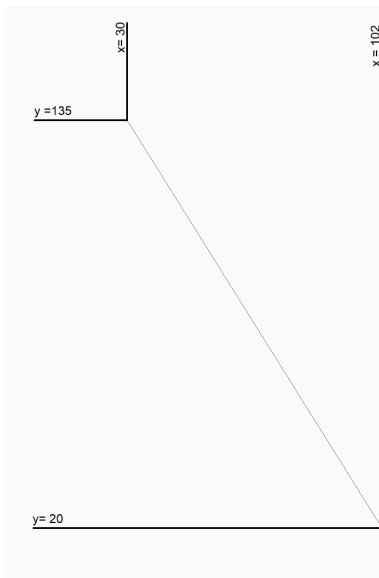
Spécifie l'extrémité pour une ordonnée X, quelle que soit la direction que vous prenez depuis le point de départ.

Donnée en Y

Spécifie l'extrémité pour une ordonnée Y, quelle que soit la direction que vous prenez depuis le point de départ.

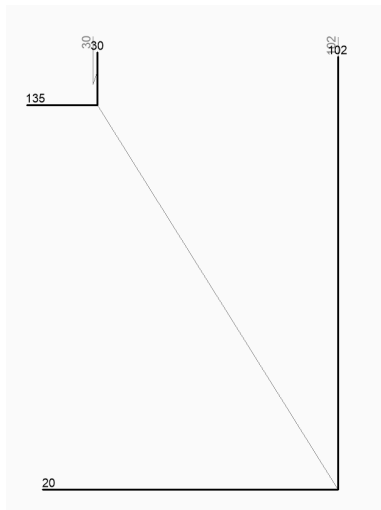
Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de cote par défaut, qui inclut la longueur de la cote. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur de la cote en plus d'un autre texte.



Angle

Spécifie l'angle du texte de cote. Une valeur de 0 aligne le texte de cote sur la ligne de cote. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cote par rapport à l'axe x du SCU actuel.



9.63 COTREDEF (commande)

Remplace les valeurs du style de cote actuel.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Alias :

9.63.1 Description

Cette commande permet de redéfinir les valeurs de style de cote dans une cote sélectionnée.

Remarque : Cette commande est remplacée par la fonction Remplacer de la commande COTSTYLE.

9.63.2 Options de la commande

Effacer

Réinitialise les valeurs des variables de cote, en effaçant les modifications.

9.64 COTRAYON (commande)

Crée une cotation radiale.

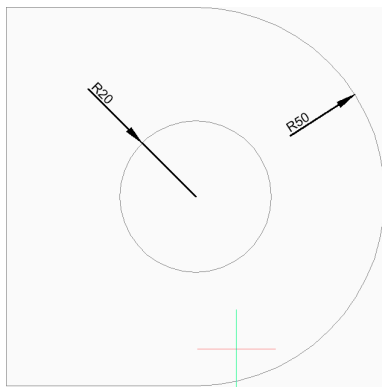
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : COTY

9.64.1 Description

Crée une cotation radiale pour un arc, un polyarc ou un cercle. La cote est basée sur le style de cotation courant. Les options vous permettent d'indiquer l'angle et le contenu du texte de cotation.



9.64.2 Méthode

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une cotation radiale :

- Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

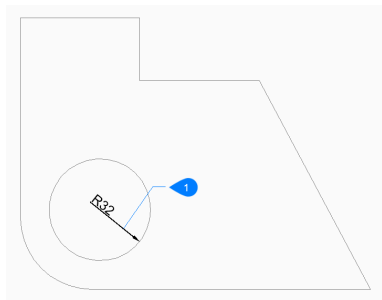
9.64.3 Options de la commande

Sélectionnez l'arc ou le cercle à coter

Permet de commencer à créer une dimension radiale en sélectionnant un arc, un arc de polyligne ou un cercle.

Emplacement de la ligne de cotation

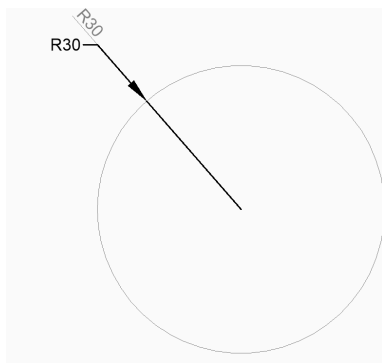
Indique l'emplacement de la ligne de cotation.



- 1 Emplacement de la ligne de cotation

Angle

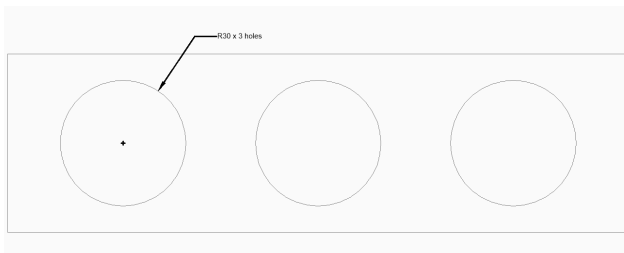
Spécifie l'angle du texte de cotation. Une valeur de 0 aligne le texte de cotation sur la ligne de cotation. Toute autre valeur fait pivoter le texte de cotation par rapport à l'axe x du SCU actuel.





Texte

Permet de saisir du texte pour remplacer le texte de la cote par défaut, qui inclut la longueur mesurée du rayon. Vous pouvez utiliser deux chevrons <> pour afficher la longueur mesurée du rayon en plus d'un autre texte.



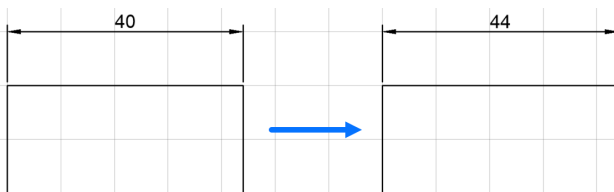
9.65 DIMREASSOC (Commande) (Express Tools)

Rétablit la valeur mesurée d'un texte de dimension qui a été précédemment modifié ou écrasé.



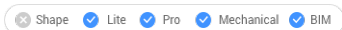
9.65.1 Méthode

Sélectionnez les entités dont le texte n'est pas associatif et appuyez sur Entrée.



9.66 COTREASSOCIER (commande)

Réassocie ou associe les cotes aux entités ou aux points sur les entités.



Icône :

9.66.1 Description

Les entités cotes sélectionnées sont mises en surbrillance avec des invites successives pour spécifier des points d'association ou des entités pour l'entité cote actuellement mise en surbrillance.

Remarque : Un marqueur s'affiche à la position actuelle du point de cote modifié :

- indique un point de cote non associé.
- indique un point de cote associé.

9.66.2 Méthodes

La commande COTREASSOCIER peut être utilisée de six manières différentes :

- Linéaire (rotation et alignement) : Spécifier une entité ou deux lignes.
- Diamètre : Sélectionner un arc, un cercle ou un arc de polyligne.



- Rayon : Sélectionner un arc, un cercle ou un arc de polyligne.
- Angulaire : Sélectionner 2 lignes ou 3 points, un Arc ou un cercle.
- Ordonnée : Spécifier l'emplacement de la caractéristique.
- Repère : Spécifier le point d'association du repère.

9.66.3 Options

Dissocié

Invite à réassocier TOUTES les entités de cote dissociées dans le dessin. Toutes les cotes dissociées sont mises en surbrillance une par une.

9.67 DIMREGEN (commande)

Met à jour les cotes associatives.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.67.1 Description

Cette commande met à jour TOUTES les cotes associatives dans le fichier de dessin.

9.68 Commande ESPACECOTES

Ajuste l'espacement entre les lignes de cotes parallèles linéaires/angulaires.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.68.1 Description

Permet d'ajuster de manière égale l'espacement entre les lignes de cotes linéaires/angulaires parallèles qui partagent un sommet commun, à partir d'une dimension de base.

9.68.2 Méthode

Il existe deux façons d'ajuster l'espacement entre les cotes parallèles linéaires/angulaires :

- Lignes de cotes à espacement égal
- Aligner une série de lignes de cotes

9.68.3 Options de la commande

Sélectionner la cote de base

Permet de sélectionner la dimension de base à partir de laquelle les autres dimensions seront espacées.

Sélectionner les cotes à espacer

Permet de sélectionner les cotes à espacer de manière égale ou à aligner sur la cote de base, avant d'appuyer sur Entrée.

Entrer la valeur

Permet de saisir une valeur d'espacement.

Remarque : Pour aligner les lignes de cote, entrez une valeur d'espacement de 0.



Auto

La distance d'espacement devient le double de la hauteur de texte spécifiée dans le style de cote de la cote de base sélectionnée.

9.69 COTSTYLE (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles de cotation** sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



Alias : CST, CSTY

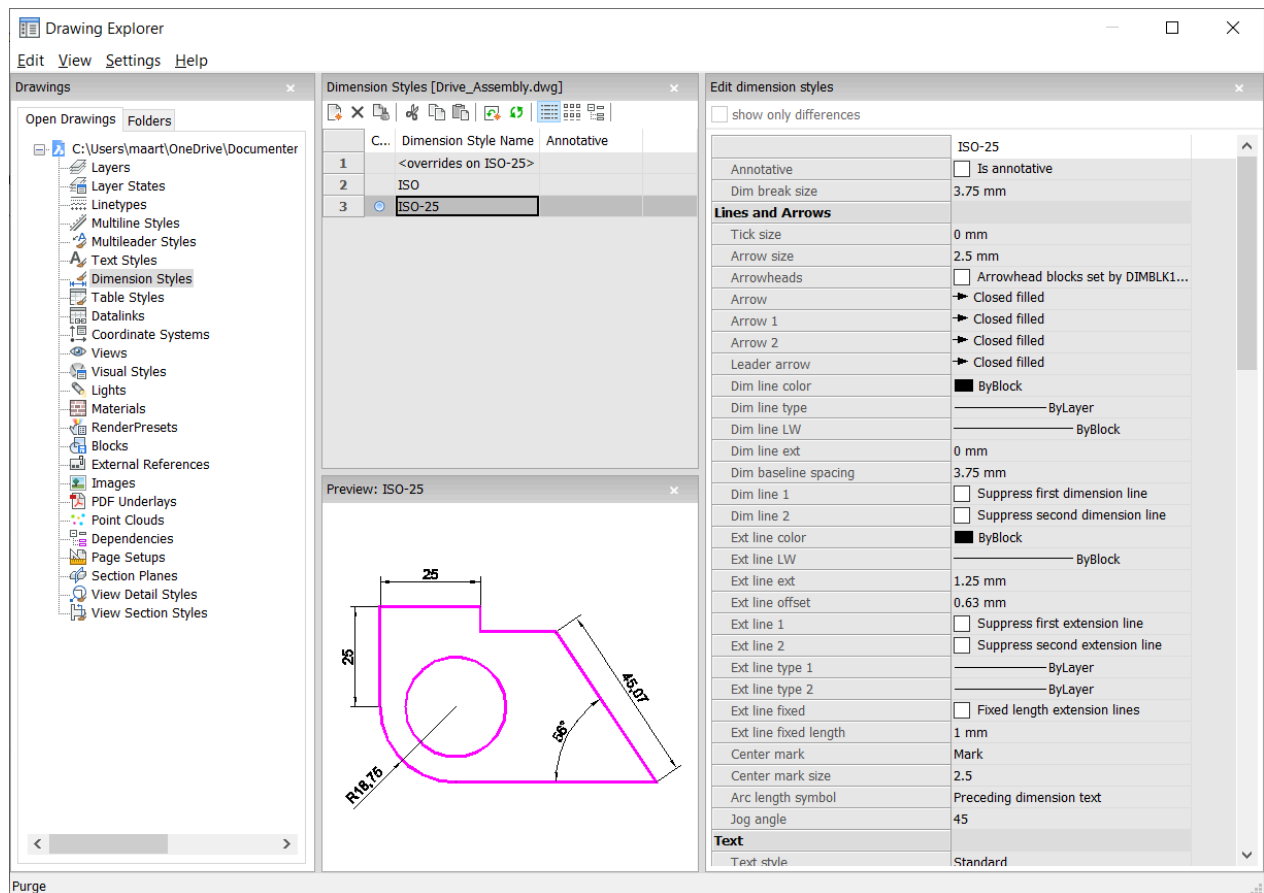
9.69.1 Description

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles de cotation** sélectionné pour visualiser et modifier les styles de cotation dans le dessin courant.

9.69.2 Méthode

Il existe deux façons d'utiliser la commande COTSTYLE :

- <texte libre> : remplace les valeurs des variables de cotation individuelles sans créer de nouveau style.
- Standard : liste les paramètres de dimension pour le style de dimension nommé "Standard".





9.69.3 Options du menu contextuel

Les options suivantes s'affichent lorsque vous cliquez-droit sur un style de cotation :

Nouveau

Charge d'autres définitions de styles de cotation dans le dessin.

Supprimer

Supprime les définitions des styles de cotation du dessin. Les styles de cotation suivants ne peuvent pas être supprimés :

- <texte-libre_ISO-25> / <texte libre_Standard>
- ISO-25/Standard

Renommer

Renomme les styles de cotation. Les styles de cotation suivants ne peuvent pas être renommés :

- <texte-libre_ISO-25>
- ISO-25

Tout sélectionner

Sélectionne toutes les définitions de styles de cotation.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Définir courant

Définit le style de cotation sélectionné comme courant.

Enregistrer les paramètres dans le style actif

Enregistre les variables de remplacement du style de cotation sélectionné dans le style de cotation courant.

Enregistrer sous un nouveau style

Crée un nouveau style de cotation basé sur le style de cotation sélectionné.

Nouveau style enfant

Crée un nouveau style de cotation enfant. Un style de cotation peut avoir jusqu'à 6 styles enfants :

Linéaire, Angulaire, Rayon, Diamètre, Ordonnée et Lignes de repère. Si défini, alors le style enfant est utilisé pour le type de cotation correspondant.

Les styles de cotation enfants partagent tous les paramètres avec le style parent, à l'exception des propriétés qui sont définies explicitement de manière différente.

9.69.4 Options du panneau Modifier les styles de dimension

Afficher seulement les différences

Si plusieurs styles sont sélectionnés, compare les styles sélectionnés et affiche uniquement les différences.

Annotatif

Définit la propriété annotative du style de cotation.

Taille de la coupure de cote

Définit la valeur de l'écart créé par la commande COUPURECOTE.

Lignes et flèches



Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	<input type="checkbox"/> Arrowhead blocks set by DIMBLK1...
Arrow	➔ Closed filled
Arrow 1	➔ Closed filled
Arrow 2	➔ Closed filled
Leader arrow	➔ Closed filled
Dim line color	■ ByBlock
Dim line type	—— ByLayer
Dim line LW	—— ByBlock
Dim line ext	0 mm
Dim baseline spacing	3.75 mm
Dim line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first dimension line
Dim line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second dimension line
Ext line color	■ ByBlock
Ext line LW	—— ByBlock
Ext line ext	1.25 mm
Ext line offset	0.63 mm
Ext line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first extension line
Ext line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second extension line
Ext line type 1	—— ByLayer
Ext line type 2	—— ByLayer
Ext line fixed	<input type="checkbox"/> Fixed length extension lines
Ext line fixed length	1 mm
Center mark	Mark
Center mark size	2.5
Arc length symbol	Preceding dimension text
Jog angle	45

Taille de marque

Détermine la taille des marques dessinées au lieu des flèches, pour la cotation linéaire, de rayon et de diamètre. Si la valeur est 0, des flèches sont dessinées. Si la valeur est nulle, des pointes de flèches sont dessinées.

Taille flèche

Détermine la taille des flèches de cotes pour les cotes linéaires et les lignes de repère.

Flèches

Contrôle si les blocs de tête de flèche de cotation sont définis par DIMBLK ou DIMBLK1 ou DIMBLK2.

Flèche

Détermine le nom du bloc affiché aux extrémités des lignes de cotation et des lignes de repère. Le nom du bloc peut être un nom standard ou faire référence à un bloc de flèche défini par l'utilisateur.

Flèche 1

Spécifie le style de la pointe de flèche pour l'extrémité de départ de la ligne de cotation.

Flèche 2

Spécifie le style de la pointe de flèche pour l'autre extrémité de la ligne de cotation.

Flèche de la ligne de repère

Spécifie le style de la tête de flèche pour l'extrémité de départ de la ligne de repère.

Couleur ligne de cote

Spécifie la couleur de la ligne de cotation ; choisissez parmi les options suivantes :

- Couleurs indexées



- Couleurs vraies
- Par bloc
- ParCalque

Type ligne de cote

Spécifie le type de ligne pour la ligne de cote. Choisissez n'importe quel type de ligne chargé dans le dessin actuel. Pour accéder à des types de lignes supplémentaires, cliquez sur Charger..., puis choisissez-en un dans la boîte de dialogue **Charger les types de lignes**. Voir la commande TYPELIGNE.

Épaisseur ligne de cote

Spécifie l'épaisseur de la ligne de la de ligne de cotation. Choisissez parmi n'importe quelle épaisseur de ligne prise en charge par le programme.

Extension ligne de cote

Spécifie la distance sur laquelle la ligne de cote s'étend au-delà des lignes d'extension.

Espacement ligne de base cotation

Spécifie la distance par défaut entre les dimensions ajoutées avec la commande COTLIGN.

Ligne de cote 1

Active ou désactive l'affichage de la première moitié de la ligne de cote (entre la ligne d'extension de départ et le texte).

Ligne de cote 2

Permet d'afficher la seconde moitié de la ligne de cote (entre l'autre ligne d'extension et le texte).

Couleur ligne d'extension

Spécifie la couleur pour la ligne de cotation. Pour sélectionner des couleurs supplémentaires, cliquez sur Sélectionner la couleur... et sélectionnez-en une dans la boîte de dialogue **Couleur**.

Voir la commande COULEUR.

Épaisseur ligne d'extension

Définit l'épaisseur de ligne pour les lignes d'extension. Choisissez parmi n'importe quelle épaisseur de ligne prise en charge par le programme.

Extension ligne de rappel

Spécifie l'extension des lignes d'extension au-delà de la ligne de cote.

Décalage ligne d'extension

Spécifie la distance de décalage entre l'objet et le début des lignes d'extension.

Ligne de rappel 1

Permet de basculer l'affichage de la première ligne d'extension.

Ext ligne type 1

Spécifie le type de ligne de la première ligne d'extension. Choisissez n'importe quel type de ligne chargé dans le dessin actuel.

Pour accéder à d'autres types de lignes, cliquez sur Charger... La boîte de dialogue **Charger les types de lignes** s'affiche où vous pouvez choisir un type de ligne.

Ext ligne type 2

Spécifie le type de ligne de la deuxième ligne d'extension. Choisissez n'importe quel type de ligne chargé dans le dessin actuel.



Pour accéder à d'autres types de lignes, cliquez sur Charger... La boîte de dialogue **Charger les types de lignes** s'affiche où vous pouvez choisir un type de ligne.

Ligne de rappel 2

Active ou désactive l'affichage de la deuxième ligne d'extension.

Ligne d'extension figée

Détermine si les lignes d'extension de longueur fixe sont utilisées.

Ligne d'extension de longueur fixe

Spécifie la longueur totale des lignes d'extension.

Symbole de centre

Spécifie le type de marque centrale :

- Marque
- Ligne
- Aucun

Taille symbole de centre

Spécifie la taille de la marque centre.

Symbole longueur d'arc

Spécifie l'emplacement du symbole de longueur d'arc :

- Précédant texte de cote.
- Au-dessus du texte de cote.
- Pas affiché.

Angle raccourcissement

Spécifie l'angle du raccourcissement (par défaut, 45 degrés). Entrez dans un autre angle.

Texte

Text	
Text style	Standard
Text color	■ ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	■ ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	<input type="checkbox"/> Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text outside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text view direction	Left to right

Style de texte

Spécifie le style du texte de la cote; ne peut utiliser que les styles créés avec la commande STYLE.

Couleur texte

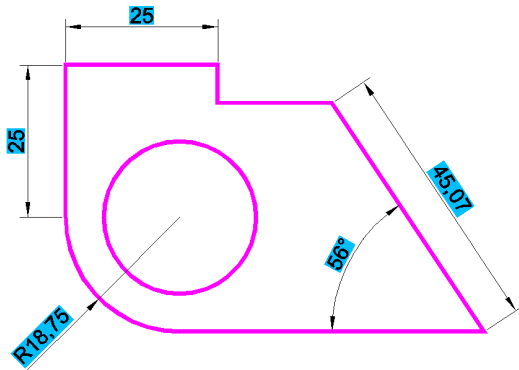
Spécifie la couleur du texte. Cliquez sur **Sélectionner une couleur...** pour sélectionner une couleur supplémentaire dans la boîte de dialogue **Couleur**.



Remplissage texte

Détermine si le texte de la dimension a un arrière-plan rectangulaire rempli de couleur.

- Pas de remplissage : n'applique pas de remplissage d'arrière-plan.
- Arrière-plan : utilise la couleur d'arrière-plan du dessin, généralement blanc ou noir.
- Couleur : utilise la couleur spécifiée par l'option Couleur de remplissage du texte.



Texte rempli de couleur

Spécifie la couleur de remplissage de l'arrière-plan lorsque le remplissage de texte est défini sur Couleur. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir **Sélectionner la couleur...**, et choisir une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.

Hauteur texte

Spécifie la hauteur du texte.

Dessinez cadre autour du texte

Dessine un rectangle autour du texte.

Position du texte verticale

Justifie le texte verticalement par rapport à la ligne de cote:

- **Centré** : centre le texte sur la ligne de cote.
- **Au-dessus** : place le texte au-dessus de la ligne de cote.
- **À l'extérieur** : place du texte en dehors des lignes d'extension.
- **JIS** : place le texte au-dessus de la ligne de cote, conformément à la norme japonaise de l'industrie.
- **Ci-dessous** : place le texte sous la ligne de cote.

Position du texte horizontale

Justifie le texte horizontalement par rapport aux lignes d'extension :

- **Centré** : centre le texte entre les lignes d'extension.
- **Première ligne d'extension** : place le texte près de la première ligne d'extension.
- **Seconde ligne d'extension** : place le texte près de la deuxième ligne d'extension.
- **Over First Extension** : place le texte sur la première ligne d'extension.
- **Deuxième extension** : place le texte sur la deuxième ligne d'extension.

Décalage texte

Spécifie la taille de l'espace entre la ligne de cotation et le texte.



Décalage vertical texte

Position verticale du texte contre ou sous la ligne de cote

Alignement texte intérieur

Justifie le texte lorsqu'il se trouve entre les lignes d'extension:

- **Aligné sur la ligne de cote** : aligne le texte sur la ligne de cote.
- **Horizontal** : force le texte à être toujours horizontal.

Alignement texte extérieur

Justifie le texte lorsqu'il est situé en dehors des lignes d'extension:

- **Aligné sur la ligne de cote** : aligne le texte sur la ligne de cote.
- **Horizontal** : force le texte à être toujours horizontal.

Direction vue texte

Définit la direction de lecture du texte de cote.

Ajuster

Fit	
Arrow and text fit	Best fit
Text inside	<input type="checkbox"/> Force text between extension lines
Dim line inside	<input type="checkbox"/> Suppress outside arrowheads
Text movement	Keep dim line with text
Dim scale overall	1
Place text manually	<input type="checkbox"/> Cursor controls both the text posit...
Dim line forced	<input checked="" type="checkbox"/> Force dimension lines even when ...

Ajuster flèches et texte

Indique l'emplacement du texte et des flèches lorsque l'espace est insuffisant pour les deux entre les lignes d'extension:

- **Texte et flèches** : force le texte et les flèches entre les lignes d'extension.
- **Flèches uniquement** : oblige les flèches à rester entre les lignes d'extension; déplace le texte à l'extérieur lorsque l'espace est insuffisant.
- **Texte uniquement** : force le texte à rester entre les lignes d'extension; déplace les flèches à l'extérieur en cas d'espace insuffisant.
- **Best Fit** : demande au programme de trouver où placer le texte et les flèches, en fonction de l'espace entre les lignes d'extension.

Texte à l'intérieur

Spécifie si le texte est forcé entre les lignes d'extension:

- **Forcer texte entre lignes d'extension**.
- **Désactivé**: dessine le texte à l'extérieur si l'espace entre les lignes d'extension est insuffisant.

Ligne de cote à l'intérieur

Spécifie si la ligne de cote est forcée entre les lignes d'extension:

- **On** : force la ligne de cote toujours entre les lignes d'extension.
- **Off** : dessine la ligne de cote à l'extérieur si l'espace entre les extensions est insuffisant.



Mouvement texte

Spécifie ce qui se passe lorsque le texte est déplacé par rapport à son emplacement par défaut :

- Conserver la ligne sombre avec le texte : déplace la ligne de cote avec le texte, étirant les lignes d'extension.
- Déplacer le texte, ajouter un leader : attire un leader entre le texte et la ligne de cote.
- Déplacer le texte, pas le repère : ne dessine pas de repère.

Échelle générale cotation

Spécifie le facteur d'échelle global pour les cotations. Cela affecte uniquement la taille des flèches et du texte.

Ce paramètre n'est pas modifiable pour les styles de cotation annotatifs. Il est recommandé de définir Dim Scale Overall = 1 pour les styles de dimensions annotatives.

Placer texte manuellement

Détermine si l'utilisateur doit toujours spécifier l'emplacement du texte lors de la création des dimensions.

Ligne de cote forcée

Force la ligne de cote à être toujours dessinée ; force les chefs à être dessinés avec les commandes COTDIA et COTRAYON.

Unités primaires

Primary units	
Dim units	Decimal
Dim precision	0.00
Fractional type	Horizontal
Decimal separator	,
Dim round	0
Dim prefix	
Dim suffix	
Dim sub-units suffix	
Dim scale linear	1
Dim sub-units scale	100
Suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero feet
Suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros

Unités cotation

Spécifie les unités d'affichage des dimensions :

- Scientifique : notation scientifique, telle que 1.2345E+01
- Décimal : métrique, tel que 1,2345
- Ingénierie : pieds et pouces décimaux, tels que 1'-2.3456"
- Architecturale : pieds et pouces fractionnés, tels que 1'-2 1/16"
- Façonnier : pouces fractionnés seulement; pas de pieds, comme 14 1/16"
- Feuille Bureau Windows : utilise les unités définies par Windows

Précision cotation

Spécifie la précision des unités, soit des décimales, soit une précision fractionnelle.



Type fractionnel

Spécifie comment les fractions sont empilées :

- Horizontal : empile les fractions verticalement, avec une ligne de séparateur horizontal.
- Diagonale : empilable en diagonale, avec une ligne de séparation diagonale.
- Aucun : n'empile pas les fractions, placées horizontalement avec un séparateur de barres obliques.

Séparateur décimal

Spécifie le caractère utilisé pour indiquer le point décimal ; peut être n'importe quel caractère.

Les pays d'Amérique du Nord utilisent le point ; les pays Européens utilisent la virgule.

Arrondi cotation

Spécifie l'arrondi des nombres décimaux. La fourchette va de zéro à huit décimales.

Préfixe cotation

Spécifie un préfixe qui apparaît devant le texte de dimension, le cas échéant.

Suffixe cotation

Spécifie un texte de suffixe qui apparaît après le texte de la dimension, le cas échéant.

Suffixe sous-unités cotation

Spécifie le texte du suffixe en cas d'utilisation de la sous-unité. Par exemple, saisissez "cm" pour afficher 0.96 comme 96 cm.

Remarque : supprimer les zéros de tête doit être réglé sur Oui pour afficher les distances de dimension inférieures à une unité en sous-unités.

Échelle linéaire cotation

Spécifie le facteur d'échelle pour les valeurs de cote linéaire, telles que 25.4 pour changer les pouces en millimètres.

Les valeurs positives s'appliquent aux dimensions à la fois dans l'espace modèle et dans l'espace papier. Les valeurs négatives s'appliquent uniquement aux dimensions de l'espace papier.

Échelle sous-unités cotation

Définit le facteur d'échelle pour les sous-unités. Par exemple, entrez 10 si l'unité de dessin est cm, et le suffixe de sous-unité est mm.

Remarque : supprimer les zéros de tête doit être défini sur Oui pour afficher les distances de dimension inférieures à une unité en sous-unités.

Supprimer les zéros du début

Active ou désactive l'affichage des zéros devant le point décimal. Par exemple, 0.23 s'affiche comme suit :

- Activé : supprime le zéro principal, tel que .23
- Off : permet les zéros de tête, tels que 0.23

Supprimer les zéros de fin

Permet de basculer l'affichage des zéros après le point décimal. Par exemple, 1.2300 est affiché comme :

- On : supprime les zéros de fin, comme 1,23
- Désactivé : permet les zéros de fin, tels que 1,2300

Supprimer zéros en pieds

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 0.23 s'affiche comme suit :

- Activé: supprime zéro pied, comme 3"



- Désactivé : permet les pieds zéro, comme 0'-3"

Supprimer zéros en pouces

Bascule l'affichage des pouces zéro ; par exemple, 1'-0" est affiché comme :

- Activé: supprime l'affichage des pouces zéro, comme 1'.
- Désactivé: permet zéro pouce, tel que 1'-0"

Unités angle cotation

Spécifie le format des unités dans les dimensions angulaires:

- Degrés décimaux : 360 degrés dans un cercle. Par exemple, 123.45 degrés
- Deg/Min/Sec : degrés, minutes, secondes. Par exemple, 123d 12' 45.67"
- Grads : 400 grads dans un cercle. Par exemple, 230g
- Radians : 2pi radians pour un cercle. Par exemple, 1.5r

Précision angle cotation

Spécifie le nombre de décimales. La fourchette va de 0 à 8.

Supprimer zéros de tête pour les angles

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 0.1234 s'affiche comme suit :

- Activé: supprime les degrés zéro, tels que .1234
- Désactivé : permet de zéro degré, par exemple 0.1234

Supprimer les zéros du début

Bascule l'affichage zéro après degrés. Par exemple, 0.1200 s'affiche comme suit :

- Activé : supprime les zéros de fin, tels que 0.12
- Désactivé : permet les zéros de fin, tels que 1.200

Unités alternatives

Alternate units	
Alt enabled	<input type="checkbox"/> Enable alternate units
Alt units	Decimal
Alt precision	0.000
Alt scale factor	0.03937007874
Alt sub-units scale	100
Alt round	0
Alt prefix	
Alt suffix	
Alt sub-units suffix	
Alt suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero inches

Alternative activée

Permet de basculer l'affichage des unités alternatives :

- Activé : seconde, unités alternatives affichées à droite des unités principales.
- Désactivé : seules les unités principales sont affichées.

Unités alternatives

Spécifie le type d'unité alternative pour cotation linéaire:

- Scientifique : notation scientifique, telle que 1.2345E+01



- Décimal : métrique, tel que 1,2345
- Ingénierie : pieds et pouces décimaux, tels que 1'-2.3456"
- Empilés architecturaux : comme 4'-6.61"
- Empilé fractionné : par exemple 54 1/2
- Architecturale : pieds et pouces fractionnés, tels que 1'-2 1/16"
- Façonnel : pouces fractionnés seulement; pas de pieds, comme 14 1/16"
- Feuille Bureau Windows : utilise les unités définies par Windows

Précision alternative

Spécifie la précision des unités, soit des décimales, soit une précision fractionnelle.

Facteur d'échelle alternatif

Spécifie le multiplicateur pour les valeurs alternatives, comme 25.4 pour afficher les millimètres (unités alternatives) à côté des pouces (unités primaires).

Échelle sous-unité alternative

Spécifie le multiplicateur pour les valeurs alternatives, comme 25.4 pour afficher les millimètres (unités alternatives) à côté des pouces (unités primaires).

Arrondi alternatif

Spécifie l'arrondi des nombres alternatifs décimaux. La fourchette va de zéro à huit décimales.

Préfixe alternatif

Spécifie un préfixe qui apparaît devant le texte de dimension, le cas échéant.

Suffixe alternatif

Spécifie un texte de suffixe qui apparaît après le texte alternatif de la dimension, le cas échéant.

Suffixe sous-unité alternative

Spécifie le texte du suffixe en cas d'utilisation de la sous-unité.

Remarque : supprimer les zéros de tête doit être défini sur Oui pour afficher les distances de dimension inférieures à une unité en sous-unités.

Supprimer zéros de début alternatif

Active ou désactive l'affichage des zéros devant le point décimal. Par exemple, 0.23 s'affiche comme suit :

- Activé : supprime le zéro principal, tel que .23
- Désactivé : permet les zéros de tête, tels que 0.23

Supprimer zéros de fin alternatif

Active ou désactive l'affichage des zéros devant le point décimal. Par exemple, 1.2300 est affiché comme :

- On : supprime les zéros de fin, comme 1,23
- Désactivé : permet les zéros de fin, tels que 1,2300

Supprimer zéro en pieds alternatif

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 0'-3" est affiché comme suit :

- Activé : supprime les pieds zéro, comme 3" Désactivé : permet les pieds zéro, comme 0'-3"

Supprimer zéro en pouces alternatif

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 1'-0" est affiché comme :

- Activé : supprime l'affichage des pouces zéro, comme 1'



- Désactivé: permet zéro pouce, tel que 1'-0"

Tolérances

Tolerances	
Tolerance display	<input type="checkbox"/> Display tolerance
Limits display	<input type="checkbox"/> Generate dimension limits as defa...
Tolerance precision	0.00
Tolerance limit lower	0
Tolerance limit upper	0
Tolerance text height	1 mm
Tolerance position vertical	Bottom
Tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero inches

Affichage tolérance

Active ou désactive l'affichage du texte de tolérance.

Limites d'affichage

Définit le texte par défaut des limites de dimension.

Précision tolérance

Spécifie la précision d'affichage du texte de tolérance. La fourchette va de 0 à 8 décimales ou de 1/1 à 1/256 de pouce.

Limite de tolérance inférieure

Spécifie la valeur de la tolérance inférieure.

Limite de tolérance supérieure

Spécifie la valeur de la tolérance supérieure.

Hauteur texte tolérance

Spécifie la hauteur du texte de tolérance.

Tolérances en position verticale

Localise le texte de tolérance par rapport au texte de cote :

- Bas : aligne le texte de tolérance sur le bas du texte de cote.
- Milieu : aligne le texte de tolérance sur le centre du texte de cote.
- Haut : aligne le texte de la tolérance sur le haut du texte de la dimension.

Supprimer zéros de tolérance de début

Active ou désactive l'affichage des zéros devant le point décimal. Par exemple, 0.23 s'affiche comme suit :

- Activé : supprime le zéro principal, tel que .23
- Désactivé: permet les zéros de tête, tels que 0.23

Supprimer zéros de tolérance de fin

Bascule l'affichage des zéros après le point décimal. Par exemple, 1.2300 est affiché comme :

- On : supprime les zéros de fin, comme 1,23



- Désactivé : permet les zéros de fin, tels que 1,2300

Supprimer zéros de tolérance en pieds

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 0'-3" est affiché comme suit :

- Activé: supprime zéro pied, comme 3"
- Désactivé : permet les pieds zéro, comme 0'-3"

Supprimer zéros de tolérance en pouces

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 1'-0" est affiché comme :

- Activé: supprime l'affichage des pouces zéro, comme 1'.
- Désactivé: permet zéro pouce, tel que 1'-0"

Précision tolérance alternative

Spécifie le nombre de décimales pour les tolérances en unités alternées.

Supprimer zéros de tolérance de début alternatif

Active ou désactive l'affichage des zéros devant le point décimal. Par exemple, 0.23 s'affiche comme suit :

- Activé : supprime le zéro principal, tel que .23
- Désactivé: permet les zéros de tête, tels que 0.23

Supprimer zéros de tolérance de fin alternatif

Bascule l'affichage des zéros après le point décimal. Par exemple, 1.2300 est affiché comme :

- On : supprime les zéros de fin, comme 1,23
- Désactivé : permet les zéros de fin, tels que 1,2300

Supprimer zéros de tolérance en pieds alternatif

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 0'-3" est affiché comme suit :

- Activé: supprime zéro pied, comme 3"
- Désactivé : permet les pieds zéro, comme 0'-3"

Supprimer zéros de tolérance en pouces alternatif

Bascule l'affichage des pieds zéro. Par exemple, 1'-0" est affiché comme :

- Activé: supprime l'affichage des pouces zéro, comme 1'.
- Désactivé: permet zéro pouce, tel que 1'-0"

9.70 -COTSTYLE (commande)

Crée et modifie des styles de cotes dans la Ligne de commande.



Icône :

Alias : -DST

9.70.1 Méthode

Exécutez la commande pour créer un nouveau style de cote en choisissant l'une des options. La commande demande également le nom du style de cote actuel.



9.70.2 Options de la commande

?

Répertorie les noms de tous les styles de cote chargés dans le dessin actuel, à l'exception de Standard.

Annotatif

Définit la propriété annotative du style de cote.

Appliquer

Modifie ou restaure le style des cotes existantes en leur appliquant le style actuel.

Enregistrer

Enregistre en tant que style les paramètres actuels de cote.

Remarque : Cette option est utile pour enregistrer en tant que style les modifications.

État

Affiche la valeur actuelle de chaque variable de cote.

Variables

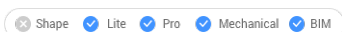
Répertorie les valeurs des variables de cote qui appartiennent à la cote sélectionnée.

Restaurer

Réinitialise les valeurs des variables de cote selon celles de la cote sélectionnée.

9.71 PARAMCOTSTYLE (commande)

Signale le style de cote actuel dans la ligne de commande.

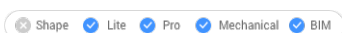


9.71.1 Méthode

Le nom du style de cote actuel est également affiché dans la fenêtre de l'application BricsCAD, sous le nom « Style de cote actuel » dans la barre d'état.

9.72 COTTEDIT (commande)

Change la position du texte de cote.



Icône :

Alias : DIMTED

9.72.1 Description

Permet de modifier la position et l'angle du texte dans une entité de cote.





9.72.2 Méthode

Cette commande offre quatre méthodes pour modifier la position du texte de la cote.

- Faire pivoter le texte de cotation.
- Déplacer le texte de cote vers la gauche.
- Déplacer le texte de cote vers la droite.
- Centrer le texte de cote.

9.72.3 Options de la commande

Angle

Fait pivoter le texte de cote depuis sa position originale (1) vers sa position pivotée (2).

Gauche

Déplace le texte de cote à côté de la ligne d'extension gauche de la cote, en fonction du positionnement original de la cote.

Centre

Centre le texte de cote entre les deux lignes d'extension de la cote.

Droite

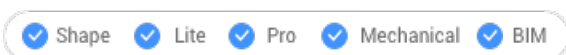
Déplace le texte de cote à côté de la ligne d'extension droite de la cote, en fonction du positionnement original de la cote.

Restaurer

Réinitialise l'angle de rotation du texte de cote à 0 degré et ne modifie pas le texte de cote repositionné.

9.73 CUVETTE (commande)

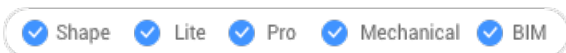
Cette commande est obsolète et existe uniquement à des fins de rétrocompatibilité. Utilisez plutôt la commande AI_DISH.



Icône :

9.74 DISTANCE (commande)

Indique la distance et l'angle entre deux points.



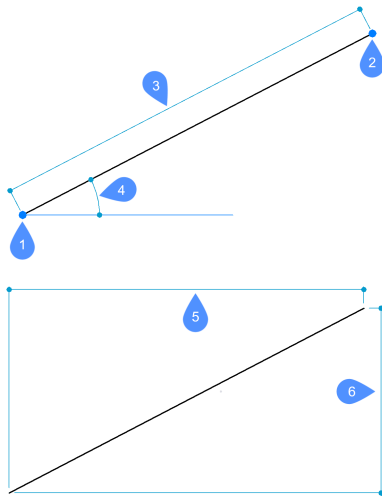
Icône :

Alias : DI



9.74.1 Méthode

La distance peut être mesurée entre deux points ou plusieurs points.



- 1 Point de départ pour la distance
- 2 Extrémité
- 3 Distance
- 4 Angle dans le plan XY
- 5 Distance X
- 6 Distance Y

Remarque : Lorsque DRAGSNAP = ON et que les cotes dynamiques sont activées, la distance est affichée dans le champ de saisie dynamique lorsque le curseur survole le deuxième point à l'aide d'un accrochage d'entité approprié.

Pour améliorer le flux de travail, la commande vous permet d'utiliser comme point de départ le dernier point précédemment choisi dans le programme. Pour ce faire, appuyez sur **Entrée** après avoir lancé la commande (lorsque vous y êtes invité).

Remarque : Le dernier point choisi utilisé par la commande DIST est spécifié par la variable système LASTPOINT.

9.74.2 Options de la commande

Points multiples

Permet de mesurer la distance totale entre plusieurs points.

Arc

Permet de spécifier une distance d'arc via différentes options.

Angle

Spécifiez l'angle de l'arc.

Centre

Spécifiez le centre de l'arc. Maintenez la touche CTRL enfoncée pour changer de direction.

**Direction**

Spécifiez la direction de l'arc.

Ligne

Permet de spécifier une distance de ligne.

Rayon

Spécifiez le rayon de l'arc.

Deuxième point

Permet de spécifier le deuxième point de l'arc avant de spécifier son point de terminaison.

Fermer

Ferme la commande.

Longueur

Permet d'ajouter une distance.

Annuler

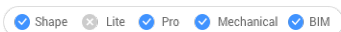
Supprime le dernier point.

Total

Affiche la longueur totale dans la Ligne de commande et conclut la commande.

9.75 SOURCEDISTANTE (commande)

Place des lumières distantes pour les rendus.



Icône : 

9.75.1 Description

Place des lumières distantes à utiliser avec les rendus. Les lumières distantes représentent des sources très éloignées, comme le soleil, et n'affichent donc pas de glyphe dans les dessins.

Remarque : Le fait d'avoir DEFAULTLIGHTING=1 ouvrira une boîte de dialogue dans laquelle il vous sera demandé.

9.75.2 Options de la commande

Nom

Spécifie un nom pour la lumière.

Facteur d'intensité

Indique la luminosité relative de la lumière.

État

Permet d'allumer et d'éteindre la lumière

Photométrie

Spécifie les paramètres de couleur et d'intensité.



Ombre

Spécifie l'aspect des ombres, le cas échéant.

Couleur filtre

Définit la couleur de la lumière.

Vecteur

La direction des faisceaux lumineux peut être définie par un vecteur, dont le tuple XYZ détermine la direction de la lumière, en commençant par l'infini. La direction par défaut pointe vers le haut, dans la direction Z.

Contrairement aux vecteurs ordinaires, ce vecteur d'éclairage ne spécifie que la direction, et non la magnitude.



1 : Lumière distante éclairant depuis la direction du vecteur par défaut.

9.76 DIVISER (commande)

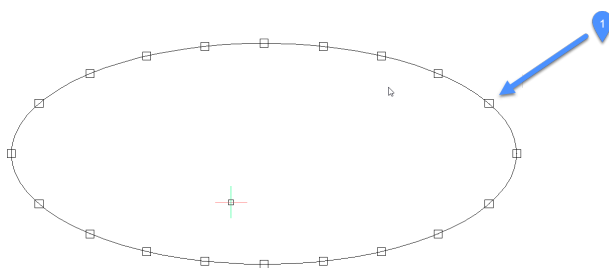
Place un nombre spécifique de points ou de blocs espacés de manière égale le long d'une entité.



Icône :

Alias : DIV

9.76.1 Méthode



1. Points placés de manière uniforme le long de l'entité



Cette commande permet de créer et de placer des points ou des blocs le long du périmètre d'une entité, à des distances égales.

Les entités suivantes peuvent être divisées :

- Ligne
- Polyligne
- Spline
- Arc
- Cercle
- Ellipse

Remarque : Il peut être nécessaire d'ajuster les paramètres du mode d'affichage des points (DDPTYPE) pour afficher correctement les points.

9.76.2 Options de la commande

Nombre de segments

Vous pouvez spécifier un nombre entier compris entre 2 et 32767. Cette valeur représente le nombre de segments, c'est-à-dire les distances uniformes entre les points.

Remarque : Si vous choisissez un nombre de segments égal à 2, la commande place un seul point ou bloc au centre de l'entité, car l'entité est divisée en deux segments. Il y a toujours un segment de plus que de points placés, car aucun point ou bloc n'est placé aux points de départ ou d'arrivée de l'entité.

insérer Bloc

Au lieu de placer des points, placer des blocs espacés de manière uniforme le long de l'entité. Vous pouvez spécifier le nom du bloc ou utiliser ? pour répertorier les blocs disponibles.

Oui – aligner blocs

Fait pivoter les blocs pour qu'ils correspondent à l'orientation locale de l'entité, par exemple le long d'un arc.

Non – ne pas aligner

Les blocs conservent leur orientation (ils ne sont pas pivotés).

9.77 DMANGLE3D (commande)

Crée une contrainte d'angle entre les faces et/ou les arêtes des solides 3D, des sous-entités SCG et des sous-entités d'un système de coordonnées d'un bloc.



Icônes :

9.77.1 Description

Crée une contrainte d'angle planaire par défaut : les plans de coordonnées du SCG sont utilisés comme troisième objet de référence chaque fois que cela est possible. Cela permet également de contrôler l'angle supérieur d'un cône. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.



9.77.2 Options de la commande

contrainte Angle conique

Permet de contrôler l'angle supérieur d'un cône en spécifiant l'angle entre l'axe et la face du cône (c'est-à-dire le demi-angle du cône). Les valeurs doivent être inférieures à 90°.

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Vous permet de choisir la sous-entité du système de coordonnées du bloc comme argument. Vous pouvez choisir parmi : axe X / axe Y / axe Z / plan XY / plan YZ / plan ZX.

Définir l'entité de référence

Vous permet de spécifier manuellement l'entité de référence :

Conserver tel quel

Vous permet de conserver l'objet de référence proposé ;

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir la sous-entité du système de coordonnées du bloc comme argument.

Aucun

Crée une contrainte d'angle au lieu d'une contrainte d'angle planaire, sans troisième argument.

Commandé par la géométrie

Valide la valeur actuelle et crée une contrainte basée sur la géométrie.

Remarque : La valeur de contrainte s'affiche lorsque vous survolez le widget de contrainte de rayon 3D.

Remarque : Vous pouvez définir des limites supérieures et inférieures dans le panneau **Navigateur mécanique**, qui sont prises en compte dans les opérations dynamiques, telles que DMDEPLACER et ROTATION3D.

9.78 DMAUDIT (commande)

Analyse et répare les erreurs.



Icône :

9.78.1 Description

Il s'agit d'un outil puissant pour analyser et résoudre automatiquement les problèmes de géométrie 3D pris en charge par le noyau ACIS (solides 3D, surfaces).

Remarque : Il est recommandé d'exécuter DMAUDIT à chaque importation de géométrie 3D.

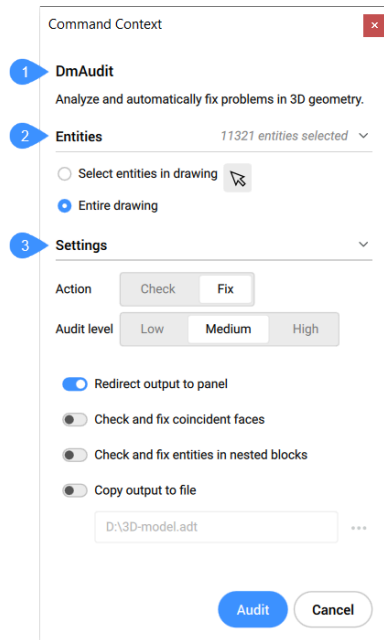


9.78.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour contrôler le dessin en sélectionnant une ou plusieurs entités ou le modèle entier :

- Analyser les problèmes
- Résoudre les problèmes

La commande ouvre le panneau **Contexte de commande**.



- 1 Description
- 2 Entités
- 3 Paramètres

Entités :

- **Sélectionner des entités dans le dessin** : par défaut, le panneau permet de choisir les entités à sélectionner.
- **Dessin complet** : par défaut, le volet sélectionne tous les solides 3D dans l'espace modèle.

Paramètres :

Action

Permet de définir le mode d'audit.

- **Vérifier** : Vérifie l'absence d'erreurs dans la géométrie 3D du dessin sans les corriger.
- **Corriger** : par défaut, répare les erreurs.

Niveau de contrôle

Définit la rigueur du contrôle.

- **Bas** : exécute une analyse de base (par exemple, détecter les erreurs de topologie fatales courantes).
- **Moyen** : il s'agit du niveau par défaut.
- **Élevé** : en profondeur (par exemple, saisir les auto-intersections dans les corps solides).



Rediriger la sortie vers le panneau

Activez cette option par défaut pour rediriger la sortie de la commande vers le panneau **Rapport**.

Remarque : Selon la valeur de la variable REPORTPANELMODE, il peut être nécessaire de cliquer sur le point d'exclamation rouge dans le coin inférieur droit pour afficher plus de détails dans le panneau **Rapport**.

Vérifier et corriger les faces coïncidentes

Activez cette option pour vérifier et corriger les faces coïncidentes. Le niveau de contrôle doit être défini sur élevé.

Vérifier et corriger les entités dans des blocs imbriqués

Vérifier et réparer les entités dans des blocs imbriqués ?

Copier la sortie vers le fichier

Signale la sortie de la commande dans un fichier.

Remarque : Les options dans la ligne de commande reflètent les options dans le volet **Contexte de commande**.

9.79 DMTOUTAUDITER (commande)

Analyse et répare les erreurs dans les dessins insérés comme références externes

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.79.1 Description

Il s'agit d'un outil puissant pour analyser et résoudre automatiquement les problèmes de géométrie 3D pris en charge par le noyau ACIS (solides 3D, surfaces).

Remarque : Il est recommandé d'exécuter DMAUDITALL à chaque importation de géométrie 3D.

9.79.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour vérifier le dessin :

- Vérifier les problèmes
- Fixer les problèmes

9.79.3 Options de la commande

Analyser

Vérifie l'absence d'erreurs dans la géométrie 3D du dessin sans les corriger.

Fixer

Répare les erreurs.

Retour

Renvoie à l'invite principale de la commande.

Panneau rapport

Redirige la sortie de la commande vers le panneau Rapport.



Remarque : Selon la valeur de la variable REPORTPANELMODE, il peut être nécessaire de cliquer sur le point d'exclamation rouge dans le coin inférieur droit pour afficher plus de détails dans le panneau Rapport.

Copier dans un fichier

Signale la sortie de la commande dans un fichier.

Niveau d'audit

Définit la rigueur du contrôle.

Faible

Exécute une analyse de base (par exemple, détecter les erreurs de topologie fatales courantes).

Élevé

En profondeur (par exemple, saisir les auto-intersections dans les corps solides).

Moyen

Il s'agit du niveau par défaut.

Faces coïncidentes

Contrôle et corrige les faces coïncidentes. Le niveau de contrôle doit être défini sur élevé.

9.80 Commande DMPLIER

Plie un solide 3D autour d'un axe.



Icône :

9.80.1 Méthode

Sélectionnez ou tracez une ligne de pliage sur la face du solide 3D, puis sélectionnez l'angle et le rayon du pli à l'aide de la souris ou en saisissant les valeurs d'angle et de rayon.

Remarque : Si le solide a été créé en tant que solide de fonction basé sur une esquisse (la variable système CREATESKETCHFEATURE est activée), un avertissement vous invite à confirmer si vous souhaitez supprimer la fonction.

9.80.2 Options de la commande

Nouvelle ligne

Crée une nouvelle ligne de pliage.

Gauche

Permute le côté fixe vers la gauche.

Aucune

Laisse les deux côtés mobiles.

Droite

Permute le côté fixe vers la droite.

Paramètres

Définit les valeurs de l'angle et du rayon.



Angle

Définit l'angle de pli.

Rayon

Définit le rayon de pli.

Accepter le modèle

Accepte le modèle.

9.81 DMCHANFREIN (commande)

Crée des chanfreins à distance égale et variable entre des faces adjacentes qui partagent une arête vive.

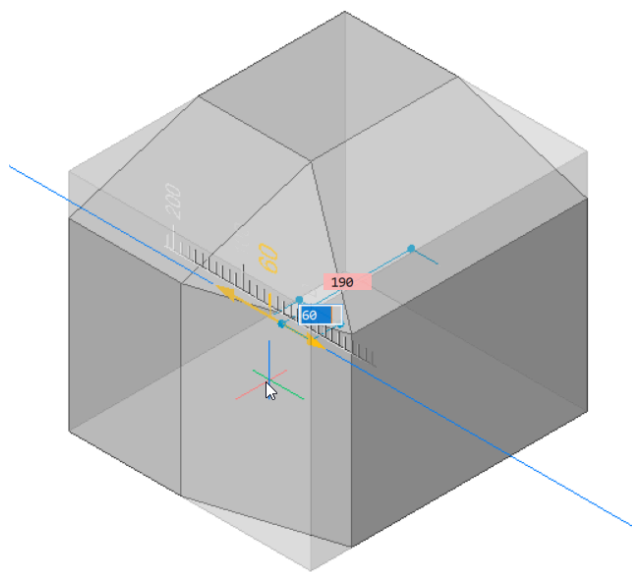
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icônes :

9.81.1 Description

Après avoir sélectionné les arêtes à chanfreiner, vous pouvez choisir de spécifier un décalage symétrique constant ou l'une des options avancées disponibles.

Le chanfrein est appliqué de manière dynamique, et le manipulateur est affiché.



9.81.2 Options de la commande

Permet de créer des chanfreins variables. Toutes les procédures de chanfrein en mode avancé commencent par créer un décalage symétrique, qui est ensuite modifié en spécifiant des décalages et/ou des angles. Avant de spécifier la dernière valeur, vous pouvez appuyer sur la touche TAB pour modifier les valeurs précédemment spécifiées.

ASsymétrique

Permet de spécifier deux décalages.



Angulaire

Permet de spécifier un décalage et un angle.

Symétrique variable

Permet de spécifier deux décalages.

Assymétrique variable

Permet de spécifier quatre décalages.

Angulaire variable *

Permet de spécifier deux paires de décalages et un angle.

* Crée une face de chanfrein incurvée.

9.82 DMCOINCIDENT3D (commande)

Applique une contrainte coïncidente entre deux sous-entités d'entités 3D.



Icônes :

9.82.1 Méthode

Applique une contrainte coïncidente entre deux arêtes, deux faces, une arête et une face, ou un sommet et une face ou une arête de deux solides ou surfaces différents.

Sélectionnez les deux surfaces cylindriques (circulaires ou elliptiques), sphériques ou coniques entre lesquelles une contrainte concentrique sera appliquée. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.82.2 Options

Autocontrainte

Crée automatiquement une contrainte coïncidente entre chaque paire de faces connectées parmi les solides sélectionnés.

Vous pouvez vérifier quelles contraintes sont créées dans le panneau Navigateur mécanique ou dans le panneau Paramètres et contraintes.

Général

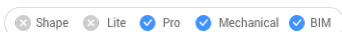
Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.83 DMCONCENTRIC3D (commande)

Applique une contrainte concentrique entre deux sous-entités circulaires des entités 3D.



Icône :



9.83.1 Méthode

La contrainte concentrique peut être appliquée entre deux surfaces circulaires ou deux arêtes circulaires d'une entité 3D (surfaces cylindriques [circulaires ou elliptiques], sphériques ou coniques et leurs arêtes) ou entre une sous-entité d'une entité 3D et une entité circulaire 2D.

Sélectionnez les deux sous-entités circulaires entre lesquelles la contrainte concentrique sera appliquée. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.83.2 Options de la commande

Général

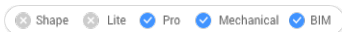
Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.84 DMCONTRAINT3D (commande)

Applique des contraintes géométriques et dimensionnelles pour les entités 3D.



9.84.1 Description

Applique des contraintes géométriques et dimensionnelles entre les faces, les surfaces ou les arêtes des entités 3D.

Les contraintes géométriques créent une relation spécifique entre deux sous-entités/entités, telles que parallélisme, perpendicularité, tangence, coïncidence, concentricité, fixe ou rigide.

Les contraintes dimensionnelles restreignent la valeur d'une dimension d'une entité ou entre entités, comme le rayon, l'angle ou la distance. Il est également possible de spécifier les limites inférieure ou supérieure pour la valeur de contrainte et de les supprimer si vous le souhaitez.

Sélectionnez les sous-entités entre lesquelles vous allez appliquer une contrainte dimensionnelle ou géométrique.

Appuyez sur **TAB** pour sélectionner la géométrie masquée.

9.84.2 Options

Nouveau

Permet de créer un paramètre.

Fixer

Applique une contrainte fixe à un solide, ou à une arête ou une face d'un solide. Cette option est équivalente à la commande DMFIXE3D.

Coïncident

Applique une contrainte coïncidente entre deux arêtes, deux faces, une arête et une face, ou un sommet et une face ou une arête de deux solides ou surfaces différents. Cette option est équivalente à la commande DMCOINCIDENT3D.



Chemin

Permet à un point de se déplacer le long d'une courbe en spécifiant les paramètres de la courbe. Cette option est équivalente à la commande DMPATH3D.

CONcentrique

Applique une contrainte concentrique entre deux surfaces cylindriques, sphériques ou coniques. Cette option est équivalente à la commande DMCONCENTRIC3D.

Parallèle

Applique une contrainte de parallélisme entre deux faces d'un solide ou de solides différents. Cette option est équivalente à la commande DMPARALLELE3D.

PErpendiculaire

Applique une contrainte perpendiculaire entre les faces ou les arêtes d'un solide, ou de différents solides ou surfaces. Cette option est équivalente à la commande DMPERPENDICULAIRE3D.

Tangente

Applique une contrainte tangente entre une face et une surface courbée de différents solides. Cette option est équivalente à la commande DMTANGENTE3D.

Rigide

Permet de définir un jeu d'entités ou de sous-entités comme un corps rigide. Cette option est équivalente à la commande DMJEURIGIDE3D.

Distance

Applique une contrainte de distance entre deux sous-entités d'un solide ou de différents solides. Cette option est équivalente à la commande DMDISTANCE3D.

Rayon

Applique une contrainte de rayon aux surfaces cylindriques ou aux bords circulaires. Cette option est équivalente à la commande DMRAYON3D.

Angle

Applique une contrainte d'angle entre deux faces d'un solide ou de différents solides. Cette option est équivalente à la commande DMANGLE3D.

Éditer

Permet de mettre à jour la contrainte nommée

IdNœud

Spécifiez la contrainte par son numéro ordonné.

Activer

Active/désactive la contrainte sélectionnée.

Modifier les arguments

Permet de modifier les arguments de la contrainte 3D.

Remplacer l'argument

Spécifier l'index de l'argument à remplacer et son remplacement.

Général

Sélectionner la sous-entité du système de coordonnées de référence

Bloc

Sélectionner les références de blocs



Exclure l'argument

Spécifier l'index de l'argument à exclure.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les contraintes Jeu Rigide.

Ajouter des arguments

Spécifier la position d'ajout des nouveaux arguments.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les contraintes Jeu Rigide.

Ajouter des arguments

Le nouvel argument est ajouté à la fin de la liste.

Modifier les arguments

Permet de modifier la liste des arguments de contrainte 3D en sélectionnant des entités ou en choisissant l'une des options.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les contraintes Jeu Rigide.

Renommer

Permet de renommer une contrainte.

Supprimer

Permet de supprimer une contrainte.

?

Liste les contraintes et leur statut.

9.85 DMCOPIERFACES (commande)

Copie une caractéristique d'un solide 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

9.85.1 Description

Copie un ensemble de faces de solides 3D qui forment une saillie ou une dépression, comme des trous, des poches, des extrusions, des nervures et toute combinaison, dans le même solide 3D ou d'un solide 3D à un autre.

9.85.2 Options de la commande

Sélectionnez les entités

Sélectionnez toutes les faces de l'entité entière.

Point de base

Spécifiez le point de base.

Point d'insertion

Permet de sélectionner un point d'insertion.

Rotation

Fait pivoter les faces autour de l'axe Z du SCU.



Multiple

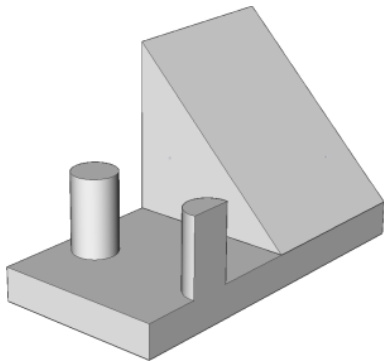
Insérez plusieurs copies d'une caractéristique.

Mode

Passe d'une option de coupe à une autre.

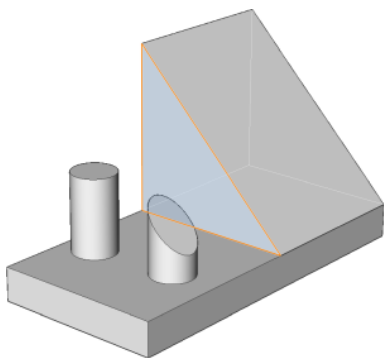
Face d'emplacement

Coupe la caractéristique copiée de manière à ce qu'elle convienne à la face d'emplacement.



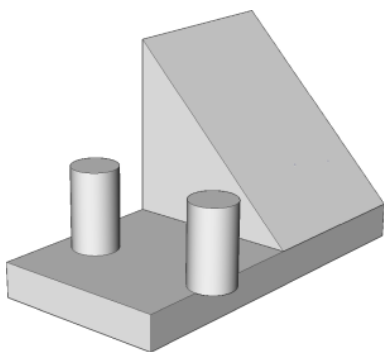
Faces sélectionnées

Coupe la caractéristique copiée de manière à ce qu'elle convienne à la face sélectionnée.



Pas de coupe

Ne coupe pas la caractéristique copiée.




9.86 DMDEFORMCOURBE (commande)

Déforme les solides ou les surfaces 3D en remplaçant leurs arêtes par des courbes données.



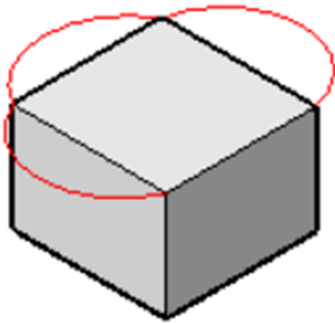
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

9.86.1 Description

Déforme une ou plusieurs faces connectées d'un solide 3D ou d'une surface en remplaçant leurs arêtes par des courbes données.

Sélectionnez les arêtes qui seront remplacées par les courbes cibles pour obtenir le nouveau solide ou la nouvelle surface 3D.



9.86.2 Options de la commande

ajouter des Faces

Permet de sélectionner des faces supplémentaires, autres que les faces adjacentes aux arêtes sélectionnées, à déformer.

Arêtes multiples

Permet la déformation d'une chaîne d'arêtes à une seule courbe cible.

9.87 DMDEFORMDEPL (commande)

Déforme des solides 3D, des surfaces ou des régions en déplaçant et/ou en faisant pivoter leurs arêtes.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

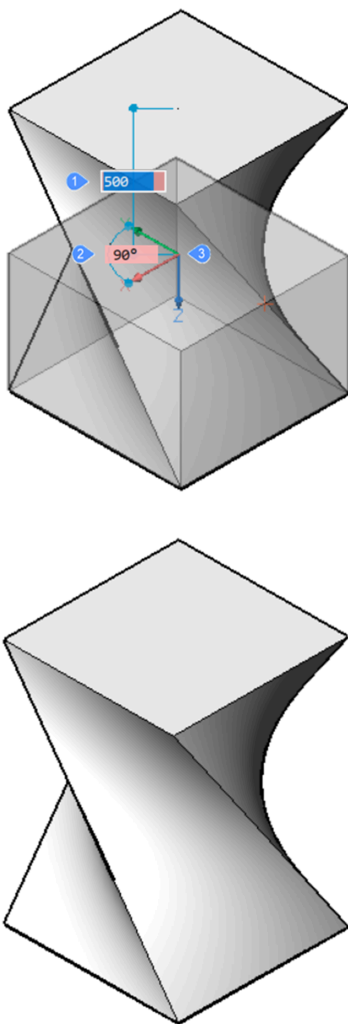
9.87.1 Description

Déforme les faces connectées d'un solide 3D ou d'une surface en déplaçant et/ou en faisant pivoter leurs arêtes.

Pour spécifier la déformation, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Spécifiez un point dans le dessin.
- Saisissez une valeur dans les champs de saisie dynamique.
- Appuyez sur la touche TAB pour basculer entre les champs distance (1) et angle (2).

Les arêtes sont tournées autour d'un axe passant à travers le point de base (3) dans la direction de déformation.



Dynamique (gauche) et résultat final (droite)

9.87.2 Options de la commande

Point de base

Permet de spécifier le point de base. L'axe de déformation passe par le point de base.



Direction

Permet de spécifier la direction de l'axe de déformation. Vous pouvez choisir de définir la direction en spécifiant deux points du dessin ou de sélectionner l'un des axes du SCU.

Faces additionnelles

Permet de sélectionner des faces supplémentaires à déformer, en plus des faces adjacentes à l'arête ou aux arêtes sélectionnées.

9.88 DMDEFORMPOINT (commande)

Déforme une région ou une ou plusieurs faces d'un solide 3D ou d'une surface en déplaçant un point se trouvant sur l'un d'elles dans la direction arbitraire 3D.

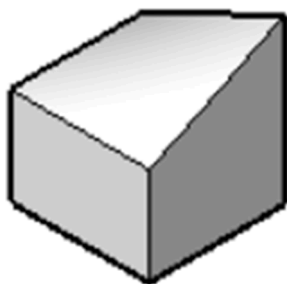
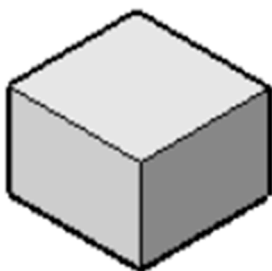
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

9.88.1 Description

Déforme une région ou une ou plusieurs faces connectées d'un solide 3D ou d'une surface en déplaçant un point se trouvant sur l'un d'elles dans la direction arbitraire 3D. Les faces sélectionnées sont déformées de la manière la plus lisse possible. La continuité initiale entre les faces déformées (G1 - faces tangentes, ou G2 - continuité de la courbure) est conservée lors de la déformation.

Sélectionnez une région ou une face ou quelques faces connectées d'un solide 3D ou d'une surface, puis spécifiez le point et la valeur de déformation pour déformer l'entité.



9.88.2 Options de la commande

modifier les Paramètres

Choisissez une méthode pour modifier les paramètres.



Alpha

Spécifie la résistance à l'étirement. Il s'agit d'un tenseur d'ordre 2 qui peut être décrit avec trois nombres. Chaque valeur doit être soit 0, soit un nombre positif :

- alpha U : résistance à la direction U,
- alpha V : résistance à la direction V,
- alpha θ : l'angle entre les directions principales U et V de la surface et les directions des propriétés du matériau.

Bêta

Spécifie la résistance à la flexion. Comme pour Alpha, Bêta est définie comme une valeur triple : bêta U, bêta V, bêta θ . Chaque valeur doit être soit 0, soit un nombre positif.

Gamma

Spécifie la résistance au taux de variation de flexion. Cette valeur doit être soit 0, soit un nombre positif.

Delta

Spécifie la résistance aux déviations par rapport à la forme par défaut. Cette valeur doit être soit 0, soit un nombre positif.

définir la Cible

Les entités sont déformées vers le point spécifié.

définir la Direction

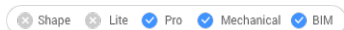
Les entités sélectionnées sont déformées dynamiquement dans la direction spécifiée.

modifier le point de base

Spécifier le nouveau point de déformation

9.89 DMSUPPRIMER (commande)

Efface les entités du dessin.



Icône : 

La commande DMSUPPRIMER a été intégrée à la commande EFFACER.

9.90 DMDISTANCE3D (commande)

Applique une contrainte de distance entre deux entités.



Icône : 

9.90.1 Description

Applique une contrainte de distance entre deux sous-entités du même solide ou de solides différents, ainsi que des entités SCG, des points, des cylindres et des sphères.

Sélectionnez les deux entités/sous-entités auxquelles la contrainte de distance sera appliquée en spécifiant la valeur de la distance. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.



9.90.2 Options de la commande

Utiliser comme

Permet de spécifier comment la distance doit être mesurée entre les faces cylindriques et sphériques. Le mode de mesure par défaut est par Axe.

Contour

La limite de l'argument.

Axe

Un argument qui a un axe ; cercle, cylindre, cône ou tore.

Centre

Argument qui a un point central ; cercle, sphère ou tore.

Sommet

Un sommet conique uniquement.

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

Commandé par la géométrie

Valide la valeur actuelle et crée une contrainte basée sur la géométrie.

Remarque : Vous pouvez définir des limites supérieures et inférieures dans le panneau **Navigateur mécanique**, qui sont prises en compte dans les opérations dynamiques, telles que DMDEPLACER et ROTATION3D.

9.91 DMEXTRUSION (commande)

Crée des solides 3D ou des surfaces en extrudant des entités.

La commande DMEXTRUSION a été unifiée avec la commande EXTRUSION . Utilisez plutôt la commande EXTRUSION.

9.92 DMRACCORD (commande)

Crée un rapport lisse entre des faces adjacentes partageant une arête vive.



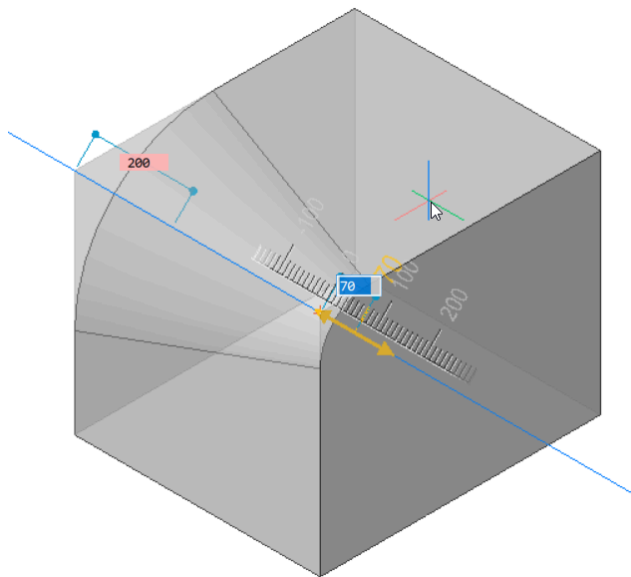
Icône :

9.92.1 Description

Crée des raccords de rayon constant ou variable entre les faces adjacentes qui partagent une arête vive.

Après avoir sélectionné les arêtes, vous pouvez choisir de spécifier un rayon constant pour raccorder des arêtes ou l'une des options avancées disponibles.

Le raccord est appliqué dynamiquement et le manipulateur est affiché.



9.92.2 Options

Mode rayon variable

Permet de créer un raccord variable entre les faces adjacentes qui partagent une ou plusieurs arêtes vives.

Remarque : Toutes les procédures de raccord en mode avancé commencent par créer un raccord à rayon constant, qui est ensuite modifié en spécifiant les deux premiers rayons ou les points intermédiaires. Avant de spécifier la valeur finale du rayon, vous pouvez appuyer sur la touche TAB pour modifier les valeurs précédemment spécifiées.

Mode rayon intermédiaire

Permet d'introduire des valeurs différentes pour les rayons des points intermédiaires.

9.93 DMFIXE3D (commande)

Applique une contrainte fixe à l'entité 3D.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Icône : 

9.93.1 Description

Applique une contrainte fixe à un solide, ou à une arête ou une face d'un solide.

9.93.2 Options de la commande

Multiple

Permet de sélectionner plusieurs entités ou sous-entités, comme :

- Entités 3D : toutes les faces et arêtes du solide 3D ou de la surface seront fixes.
- Face : les faces sélectionnées seront fixes et ne pourront pas être déplacées ou pivotées.



- **Arêtes** : les arêtes sélectionnées seront fixes. Les faces adjacentes peuvent être tournées, mais pas déplacées.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.94 DMGROUPE (commande)

Crée des fonctionnalités de groupe, nommées ensembles persistants de faces et d'arêtes de solides 3D et de surfaces.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.94.1 Description

Une fonctionnalité de groupe peut être associée à sa description, qui peut être utilisée pour stocker des instructions de fabrication ou toute autre information avec votre modèle. Les fonctionnalités de groupe subsistent généralement après la modification des solides/surfaces 3D et peuvent être consultées ou créées dans des scripts Lisp et des applications BRX.

9.94.2 Options de la commande

Nouveau

Crée de nouveaux groupes.

Éditer

Permet de modifier une fonction de groupe existante en appelant son nom.

Utilisez Maj pour sélectionner des entités à partir de ce jeu de sélection.

Dissoudre

Permet de supprimer une fonctionnalité de groupe existante en appelant son nom.

Remarque : Les noms d'insert de composant sont sensible aux majuscules et minuscules.

9.95 DMDEPLACER (commande)

Déplace des entités ou des sous-entités.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

9.95.1 Description

Déplace les solides, les faces, les arêtes ou les sommets d'un solide ou d'une insertion à l'aide d'un vecteur.

Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs entités. Appuyez sur Entrée pour arrêter la sélection. Pour spécifier la base et l'extrémité, vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes :

- Spécifiez un point en cliquant sur le bouton gauche de la souris.
- Saisissez une valeur dans le champ de saisie dynamique.

La géométrie sélectionnée se déplace dynamiquement.




Remarque : Les contraintes géométriques et dimensionnelles entre les entités sélectionnées sont prises en compte, ainsi que les paramètres des limites inférieure et supérieure pour les contraintes dimensionnelles 3D. Les contraintes peuvent être modifiées dans le panneau **Navigateur mécanique**.

9.96 DMPARALLELE3D (commande)

Applique une contrainte parallèle entre les sous-entités des entités 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

9.96.1 Méthode

Sélectionnez deux faces d'un ou deux faces de solides ou surfaces différentes ou une face et une arête de deux solides différents entre lesquels la contrainte parallèle sera appliquée. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.96.2 Options de la commande

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.97 DMPATH3D (commande)

Permet à un point de se déplacer le long d'une courbe en spécifiant les paramètres de la courbe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

9.97.1 Méthode

Sélectionnez n'importe quelle entité de courbe (polyligne, polyligne 3D, spline ou hélice) comme chemin et un point/sommet à partir d'un solide 3D et spécifiez la valeur du paramètre de courbe. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.97.2 Options de la commande

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

Commandé par la géométrie

Valide la valeur actuelle et crée une contrainte basée sur la géométrie.

9.98 DMPERPENDICULAIRE3D (commande)

Applique une contrainte perpendiculaire entre deux sous-entités de deux entités 3D.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

9.98.1 Description

Applique une contrainte perpendiculaire entre les faces ou les arêtes d'un solide, ou de différents solides ou surfaces.

Sélectionnez les deux sous-entités des entités 3D entre lesquelles la contrainte perpendiculaire sera appliquée. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.98.2 Options de la commande

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.99 DMAPPUYERTIRER (commande)

Ajoute ou retire du volume à un solide en déplaçant les faces mises en surbrillance.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

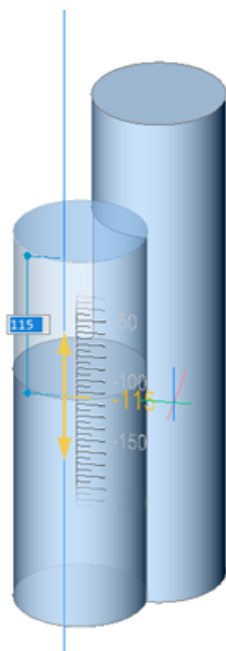
Icône :

9.99.1 Description

Ajoute ou retire des volumes à un solide en utilisant les mouvements du curseur ou la saisie directe de la distance. Vous pouvez utiliser cette commande pour modifier n'importe quelle face d'un solide 3D ou d'une surface. Vous pouvez sélectionner davantage de faces ou de contours détectés. Appuyez sur Entrée pour terminer le jeu de sélection.

Remarque : Les couches de compositions multiplicatrices peuvent être sélectionnées si la valeur Sélectionner les faces de la variable système SELECTIONMODES est définie.

La géométrie sélectionnée se déplace dynamiquement. Le manipulateur vous permet d'effectuer l'une des opérations suivantes :



- Vous pouvez appuyer sur la touche TAB pour sélectionner une autre face de référence. Toutes les faces parallèles à celle qui est poussée/tirée sont distinguées, en commençant par les premières. Maintenez la touche MAJ enfoncée lorsque vous appuyez sur la touche TAB pour faire défiler les faces de référence dans l'ordre inverse. Pour sélectionner une face de référence sur un solide différent, déplacez le curseur sur cette face, puis appuyez sur la touche TAB. La face sélectionnée est mise en surbrillance.
- Cliquez sur un point dans le modèle.
- Saisissez une valeur dans le champ de distance dynamique.
- Déplacez le curseur pour ajuster la valeur dans le champ de distance dynamique. Vous pouvez éventuellement effectuer un zoom avant/arrière pour définir la taille de l'incrément d'accrochage de la règle.

9.99.2 Options de la commande

Activer la soustraction

Les solides qui sont poussés ou tirés sont soustraits des autres solides 3D avec lesquels ils s'intersectent.

Désactiver la soustraction

Les solides qui sont poussés ou tirés ne sont pas soustraits des autres solides 3D avec lesquels ils s'intersectent.

Remarque : Lorsque la variable système `DMPUSHPULLSUBTRACT = 1`, le solide qui est poussé/tiré est soustrait des solides interférents. En appuyant sur la touche Ctrl, vous pouvez remplacer la variable système `DMPUSHPULLSUBTRACT`.

Remarque : Si l'assistant de raccourcis (HKA) est activé, le widget de l'assistant de raccourcis s'affiche, indiquant si la commande est en mode soustraction ou non.



9.100 DMRAYON3D (commande)

Applique une contrainte de rayon aux entités ou sous-entités 3d circulaires.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

9.100.1 Description

Applique une contrainte de rayon aux arêtes circulaires, aux surfaces cylindriques, aux sphères et aux tores en indiquant la valeur de rayon ou en utilisant la géométrie.

9.100.2 Méthode

Sélectionnez une surface cylindrique ou sphérique ou une arête circulaire et spécifiez la valeur de rayon ou conservez la géométrie. En cas de sélection d'une surface torique, vous pouvez contraindre le rayon de rotation et/ou le rayon du tube.

Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.100.3 Options de la commande

Rayon de rotation

Spécifiez le rayon de rotation à contraindre.

Rayon du tube

Spécifiez le rayon du tube à contraindre.

Commandé par la géométrie

Validez la valeur actuelle et créez une contrainte basée sur la géométrie.

Remarque : La valeur de contrainte s'affiche lorsque vous survolez le widget de contrainte de rayon 3D.

Remarque : Vous pouvez définir des limites supérieures et inférieures dans le panneau **Navigateur mécanique**, qui sont prises en compte dans les opérations dynamiques, telles que DMDEPLACER et ROTATION3D.

9.101 DMREPARER (commande)

Analyse et répare les erreurs.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Remarque : La commande DMREPARER est remplacée par la commande DMAUDIT.

9.102 DMREVOLUTION (commande)

Crée des solides ou des surfaces 3D en faisant pivoter des entités 2D sur un axe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :



9.102.1 Description

Remarque : La commande *DMREVOLUTION* a été unifiée avec la commande *REVOLUTION*. Utilisez plutôt la commande *REVOLUTION*.

9.103 DMJEURIGIDE3D (commande)

Permet de définir un jeu d'entités ou de sous-entités comme un corps rigide.



Icône :

9.103.1 Méthode

Sélectionnez un jeu d'arêtes, de faces ou d'entités 3D qui seront liées comme un corps rigide.

Tous les membres d'un ensemble rigide sont déplacés (commande *DMDEPLACER*) et pivotés (commande *DMROTATION*) ensemble, tandis que leurs positions relatives au sein de l'ensemble rigide sont préservées.

Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.103.2 Options

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.

9.104 DMROTATION (commande)

Fait pivoter la géométrie sélectionnée autour d'un axe.

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande *ROTATION3D*.

9.105 DMSELECT (commande)

Sélectionne arêtes et faces des solides 3D ou des surfaces en fonction de leurs propriétés géométriques.



9.105.1 Description

Permet de sélectionner un groupe de faces, qui forment une caractéristique géométrique, telle qu'une saillie, une dépression, un mélange ou un réseau de mélange. Vous pouvez combiner différentes options de cette commande, par exemple : sélectionner tous les mélanges dont le rayon est inférieur à la valeur donnée. Sélectionnez les faces ou les arêtes dont les caractéristiques seront considérées comme des motifs pour le jeu de sélection.

9.105.2 Options

Sélection

Permet de sélectionner un ensemble de sous-entités :



sous-ensemble

Seules les faces/arêtes du sous-ensemble seront sélectionnées.

Exemple

L'ensemble présélectionné de faces/arêtes doit être considéré comme des échantillons, dont les caractéristiques géométriques (longueur, surface, rayon) seront utilisées comme paramètres pour la sélection.

Source

L'ensemble présélectionné de faces/arêtes doit être considéré comme des éléments de départ pour la sélection d'entités telles que les raccordements, les réseaux de raccordement, les protrusions ou les dépressions.

Attribut

Rayon

Sélectionne les faces/arêtes par rayon.

Aire

Sélectionne les faces par surface.

Longueur

Sélectionne les arêtes par longueur.

Type

Sélectionne les faces/arêtes en fonction de leur type géométrique.

Exclure petits raccord

Exclut les filets courts de la sélection, ce qui peut être utile lors de l'utilisation de pièces de tôlerie importées.

Vous pouvez choisir entre :

Exemple actuel

Pour utiliser la valeur de la face/arête de l'échantillon.

Valeur

Entrez une valeur à la Ligne de commande.

Remarque : : en cas de valeur non nulle, vous pouvez filtrer les entités comme Moins/Moins ou eQual/Égal/Supérieur ou eQual/Supérieur.

Relation

Coïncident

Sélectionne les faces et arêtes coïncidentes.

Parallèle

Sélectionne les faces/arêtes parallèles.

coaXial

Sélectionne les faces/arêtes coaxiales.

Lisse

Sélectionne le côté lisse d'une pièce.



Primitive

Face

Sélectionnez les faces.

Arête

Sélectionne les arêtes.

Boucle

Sélectionne les boucles d'arêtes.

Remarque : La présélection déterminera le résultat. Il est nécessaire de sélectionner un ensemble de faces connectées. La commande sélectionnera alors toutes les arêtes qui décrivent le bord de l'ensemble de sélection ; les arêtes internes seront ignorées. Si le résultat contient plusieurs boucles et que vous n'en voulez qu'une, la présélection doit contenir un ensemble de faces connectées à un bord de la boucle de sortie souhaitée. Si aucune des boucles du jeu de sélection ne contient l'arête sélectionnée, la sortie est vide.

Réseau d'arêtes

Recherche une arête adjacente qui a une convexité similaire pour l'arête en entrée donné.

Fonction

Protrusion

Sélectionne les protrusions.

Dépression

Sélectionne les dépressions.

Mélange

Sélectionne les mélanges.

Réseau de mélange

Sélectionne Mélanger les réseaux.

9.106 DMSELARETES (commande)

Sélectionne les arêtes des faces et des solides.

☒ Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

9.106.1 Méthode

Sélectionnez les faces ou les solides à partir desquels tous les arêtes seront sélectionnées.

Appuyez sur la touche CTRL et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur les arêtes à supprimer du jeu de sélection.

9.107 DMSIMPLIFIER (commande)

Simplifie la géométrie et topologie d'entités 3D.

☒ Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



Icône :

9.107.1 Description

Supprime les arêtes et sommets inutiles, fusionne les arêtes de coutures et remplace la géométrie des faces et des arêtes par des surfaces et des courbes analytiques, si possible en respectant la tolérance spécifiée par l'utilisateur.

Remarque : Il est recommandé de toujours exécuter cette commande sur une géométrie solide 3d importée.

9.107.2 Options de la commande

Modèle entier

Simplifie la totalité du modèle.

Paramètres

Permet d'accéder aux paramètres de commande.

Géométrie

Définit les paramètres géométriques.

Topologie

Définit les paramètres de topologie.

ACTIVÉ

Active la simplification topologique/géométrique.

Désactiver

Désactive la simplification topologique/géométrique.

9.108 DMTOUTSIMPLIFIER (commande)

Simplifie la géométrie en solides, dans les dessins insérés en tant que références externes.

☒ Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.108.1 Description

Supprime les arêtes et sommets inutiles, fusionne les arêtes de coutures et remplace la géométrie des faces et des arêtes par des surfaces et des courbes analytiques, si possible en respectant la tolérance spécifiée par l'utilisateur.

Remarque : Il est recommandé de toujours exécuter cette commande sur les dessins importés avec des références externes insérées.

9.108.2 Options

Modèle entier

Simplifie la totalité du modèle.

Paramètres

Permet d'accéder aux paramètres de commande.



Géométrie

Définit les paramètres géométriques.

ACTIVÉ

Active la simplification topologique/géométrie.

Désactiver

Désactive la simplification topologique/géométrie.

Topologie

Définit les paramètres de topologie.

Automatique

Simplifie la géométrie ou la topologie détectée.

9.109 DMCLOUDRE (commande)

Convertit un ensemble d'entités région et surface qui délimitent une zone étanche en un solide 3d.



Icône :

9.109.1 Méthode

Sélectionnez les surfaces à assembler et convertissez-les en des solides 3D ou des surfaces.

Remarque : Si la variable système DMREPORTPANEL est activée, le résultat est signalé dans le panneau **Rapport** au lieu de la ligne de commande.

9.109.2 Options de la commande

Mode

Permet de définir le mode de validation comme manuel ou automatique.

Auto

Crée uniquement des entités solides 3D ou surfaces valides sans arêtes libres ou invalides.

Solide

Crée des entités solides 3D invalides.

Surface

Crée des surfaces invalides.

Remarque : La création d'entités solides 3D invalides peut être utile pour comprendre la raison d'un échec. Cette commande signale les problèmes (arêtes libres ou invalides) et les met en surbrillance. Vous pouvez soit accepter le solide 3D invalide en appuyant sur Entrée, soit le refuser en appuyant sur Annuler.

Tolérance

Entrez une valeur ou cliquez sur **Auto**.

Remarque : Le mode de validation sélectionné est stocké et réutilisé pour les prochains appels de cette commande.



9.110 DMETIRER (commande)

Étire un ou plusieurs solides 3D le long d'un axe.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

9.110.1 Description

Permet d'étirer un ou plusieurs solides 3D le long d'un axe défini par deux points. La commande crée deux surfaces d'intersection perpendiculaires à l'axe sélectionné et isole la région du ou des solides cibles entre ces surfaces d'intersection. Vous pouvez ensuite étirer cette zone dans la direction de l'axe en déplaçant la souris ou en saisissant une nouvelle longueur pour la région.

Remarque : Si l'un des solides a été créé en tant que solide de fonction basé sur une esquisse (la variable système CREATESKETCHFEATURE est activée), un avertissement vous invite à confirmer si vous souhaitez supprimer la fonction.

9.110.2 Options de la commande

Définir la continuité

Spécifie le type de continuité à utiliser (G0 ou G1) là où les surfaces se rencontrent.

Permuter le côté fixe

Permute le côté fixe.

9.111 DMTANGENTE3D (commande)

Applique une contrainte de tangente entre les sous-entités circulaires des entités 3D.

✗ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

9.111.1 Description

Applique une contrainte de tangente entre une face et une surface incurvée de différentes entités 3D, entre une surface et un système de coordonnées de référence SCG ou entre une surface et un système de coordonnées de référence d'un bloc de référence. Appuyez sur Tab pour sélectionner la géométrie masquée.

9.111.2 Options de la commande

Général

Permet de sélectionner la sous-entité SCG comme argument.

Bloc

Permet de choisir, en argument, la sous-entité du système de coordonnées du bloc.



9.112 DMEPAISSIR (commande)

Crée des solides 3D en épaississant des surfaces, leurs faces, des faces de solides 3D, des régions et des entités filaires.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

9.112.1 Description

Crée des solides 3D en épaississant les surfaces, leurs faces, des faces des solides 3D, des régions et des entités filaires en spécifiant la valeur d'épaisseur.

Les entités filaires suivantes sont acceptées : lignes, polygones, cercles, ellipses, arcs, hélices, splines.

Remarque : Si vous épaississez une surface multi-face de plusieurs faces adjacentes d'un solide 3D ou d'une surface, les faces correspondantes restent adjacentes du côté opposé du ou des nouveaux solides 3D. Cela différencie la commande DMEPAISSIR de la commande DMEXTRUSION.

Remarque : Lorsqu'une entité filaire est sélectionnée, un cercle dont l'épaisseur de rayon correspond à la valeur spécifiée est balayé le long du fil.

9.112.2 Options de la commande

Côté unique

Ajoute de l'épaisseur dans la direction spécifiée.

Deux côtés

Ajoute de l'épaisseur dans les deux sens.

9.113 DMTHREAD (commande)

Crée des filetages sur des faces cylindriques, qui sont représentés selon les normes de dessin dans des vues de dessin.

✗ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

9.113.1 Description

Crée un élément filetage dans le modèle, qui est représenté selon les normes de dessin dans les vues de dessin ou les vues en coupe créées avec les commandes VUEBASE et VUECOUPE.

Remarque : Cette commande peut être entrée de manière transparente pendant les commandes qui comportent 'dmthread'.

9.113.2 Méthode

Après avoir sélectionné une face cylindrique et spécifié les valeurs d'inclinaison et de longueur, une entité filetage est créée, qui est représentée selon les normes de dessin dans les vues de dessin. Avec la commande VUEMAJ, les changements seront appliqués dans les vues du dessin.



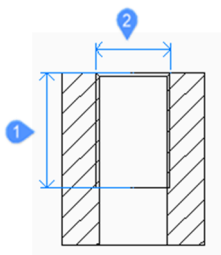
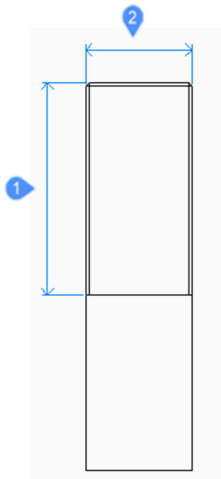
Les fonctionnalités de filetage s'affichent dans le navigateur mécanique, où vous pouvez modifier les paramètres de filetage.

Thread feature	
Thread standard	M76 X 6
Pitch	6 mm
Length	100 mm
Diameter	76 mm
Chamfer	On
Chamfer value	3.25 mm
Type	Auto

Remarque : Les types de filetage mâles et femelles sont pris en charge.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace modèle.

Vous trouverez ci-dessous le résultat des commandes VUEBASE et VUECOUPE.



1 Longueur

2 Diamètre

9.114 DMTORSION (commande)

Tord une section d'une entité autour d'un axe.

☒ Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.114.1 Description

Modifie les solides 3D, les surfaces ou les régions en tordant autour d'un axe une section définie par deux points.



Remarque : Vous pouvez réaliser une torsion d'un angle inférieur à 360 degrés.

9.114.2 Méthode

Il est possible de spécifier la continuité entre les parties déformées et fixes des entités. Vous avez le choix entre les options suivantes : net, lisse et intermédiaire.

9.114.3 Options de la commande

Point de départ de l'axe de torsion

Indiquez un point selon lequel la déformation par torsion commencera.

Point final de l'axe de torsion

Indiquez un point selon lequel la déformation par torsion prendra fin.

Point de départ de la torsion

Spécifiez un point de départ de la torsion.

Angle de torsion

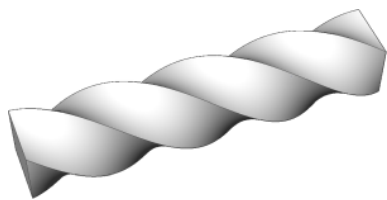
Spécifiez dynamiquement un angle ou saisissez une valeur.

Continuité

Permet de contrôler si la transition entre la partie déformée et la partie non déformée est nette ou lisse.

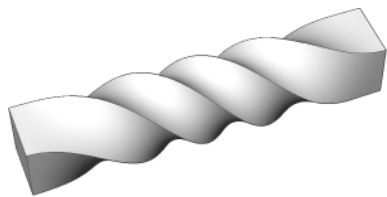
G0

Pas de continuité.



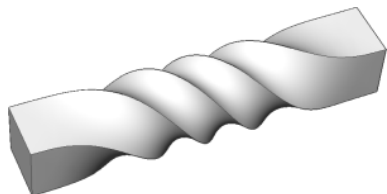
G1

Faces tangentes.



G2

Continuité par courbure.





9.115 DMMISAJOUR (commande)

Force les contraintes 3d à être mises à jour.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.115.1 Description

Met à jour toutes les contraintes 3D appliquées à toutes les entités 3D existantes dans le dessin.

9.116 DOME (commande)

Cette commande est obsolète et existe uniquement à des fins de rétrocompatibilité. Utilisez plutôt la commande AI_DOME.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

9.117 ANNEAU (commande)

Crée une polyligne fermée en forme d'anneau.

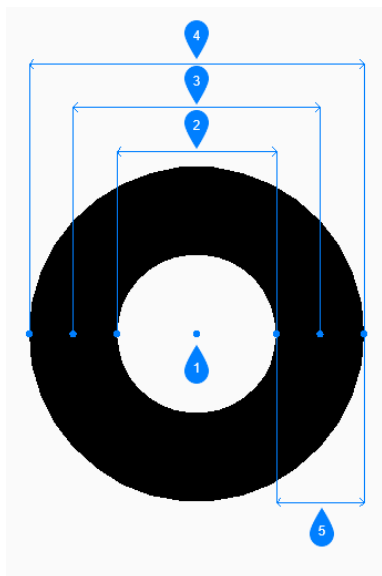
☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : DO, DOUGHNUT

9.117.1 Description

Crée une polyligne fermée en forme d'anneau à partir d'une combinaison d'options, notamment le diamètre intérieur, le diamètre extérieur, le centre et la largeur.



- 1 Centre
- 2 Diamètre intérieur
- 3 Diamètre
- 4 Diamètre extérieur
- 5 Largeur

9.117.2 Méthodes pour créer un anneau

Cette commande possède 4 méthodes pour commencer à créer un anneau :

- Diamètre intérieur de l'anneau
- 2 points
- 3 points
- Tangente tangente rayon

Diamètre intérieur de l'anneau

Commencez à créer un anneau en spécifiant ensuite son diamètre intérieur :

Diamètre extérieur de l'anneau

Spécifiez le diamètre extérieur de l'anneau.

Centre de l'anneau

Indiquez le centre de l'anneau pour le placer dans le dessin. Vous pouvez continuer à placer des anneaux jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

2 points

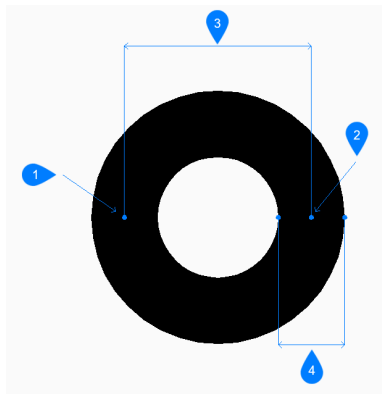
Commencez par créer un anneau en spécifiant sa largeur, puis :

Premier point sur le diamètre

Spécifiez un point sur le diamètre.

Second point sur le diamètre

Indiquez le deuxième point du diamètre.



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Diamètre
- 4 Largeur

3 points

Commencez par créer un anneau en spécifiant sa largeur, puis :

Premier point sur l'anneau

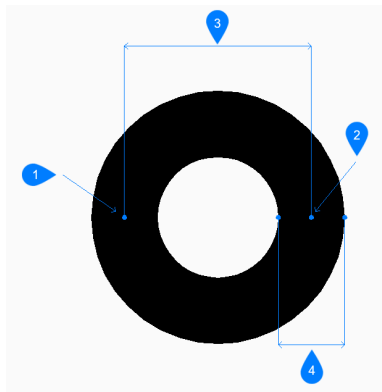
Spécifiez un point sur la circonférence d'un cercle imaginaire qui passe par le centre de sa largeur.

Deuxième point

Indiquez le deuxième point sur la circonférence du cercle imaginaire.

Troisième point

Indiquez le troisième point sur la circonférence du cercle imaginaire.



- 1 Point 1
- 2 Point 2
- 3 Point 3
- 4 Largeur

Tangente tangente rayon

Commencez à créer un anneau en sélectionnant un point tangent sur la première entité, puis :



Spécifiez le point sur l'objet pour la seconde tangente de l'anneau

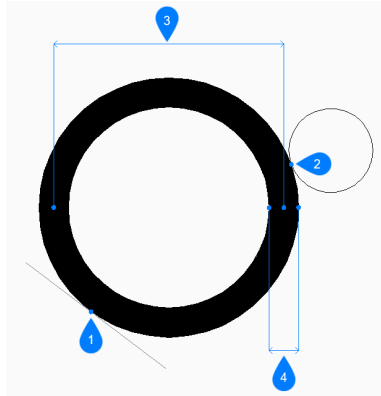
Sélectionnez un point tangent sur la deuxième entité.

Largeur de l'anneau

Indiquez la largeur de l'anneau.

Diamètre de l'anneau

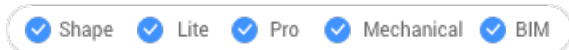
Spécifiez un diamètre valide de l'anneau. Si vous spécifiez un diamètre qui n'est pas compatible avec les tangentes sélectionnées, vous êtes invité à spécifier à nouveau les tangentes et le diamètre.



- 1 Point de tangente 1
- 2 Point de tangente 2
- 3 Diamètre
- 4 Largeur

9.118 GLISSER (commande)

Déplace des solides 3D.



Icône :

9.118.1 Description

Déplace les solides 3D perpendiculairement à une face sélectionnée en faisant glisser cette face. Préserve éventuellement les connexions avec d'autres solides.

9.118.2 Méthode

Après avoir sélectionné une ou plusieurs faces planaires :

- Saisissez une valeur dans le champ de distance dynamique.

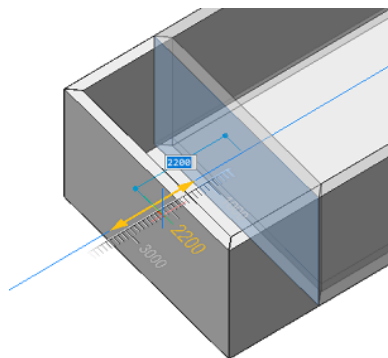
Remarque : Activez l'entrée dynamique dans la barre d'état.

- Entrez une valeur à la Ligne de commande.
- Déplacez le curseur pour ajuster la valeur dans le champ de distance dynamique.



Remarque : La ou les faces sélectionnées se déplacent dynamiquement. Le manipulateur affiche dans le champ de saisie dynamique la distance par rapport à la position actuelle de la face sélectionnée.

Remarque : Sélectionnez une autre face de référence en appuyant à plusieurs reprises sur la touche TAB pour faire défiler toutes les faces parallèles du solide. Toutes les faces parallèles sous le curseur sont reconnues.



9.118.3 Options de la commande

Désactiver le mode connectivité

Les connexions ne sont pas maintenues.

Remarque : Ce mode est activé par défaut.

Remarque : Appuyez sur la touche Ctrl pour activer le mode de connectivité.

Activer le mode connectivité

Les connexions sont maintenues.

Remarque : Appuyez sur la touche Ctrl pour désactiver le mode de connectivité.

En option, l'assistant de raccourcis peut être activé, à partir de la barre d'état, pour afficher le mode de connectivité actuellement utilisé.

Remarque : Si l'assistant de raccourcis n'est pas affiché, faites un clic droit sur le bouton bascule et activez sa configuration.

9.119 EVOLDYN (commande)

Contrôle l'apparence des objets.



9.119.1 Description

Contrôle l'apparence des objets lors du déplacement. Cette commande n'est plus nécessaire et n'est conservée que pour des raisons de compatibilité.

9.119.2 Options de la commande

ACTIVÉ

Active EVOLDYN.

Remarque : Les objets glissés sont toujours affichés.



DÉSACTIVÉ

Désactive EVOLDYN.

Remarque : Les objets glissés et la ligne de déplacement ne sont jamais affichés à l'écran.

Automatique

Active EVOLDYN.

Remarque : Les objets glissés sont toujours affichés.

9.120 DRAWINGRECOVERY (commande)

Ouvre le panneau **Gestionnaire récup dessin**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.120.1 Description

Ouvre le panneau **Gestionnaire récup dessin** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Gestionnaire récup dessin** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou sa réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Gestionnaire récup dessin** peut être flottant, ancré ou empilé.

9.121 MASQUERRECUPDESSIN (commande)

Ferme le panneau **Gestionnaire récup dessin**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.121.1 Description

Fermez le panneau **Gestionnaire récup dessin** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Gestionnaire récup dessin** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Gestionnaire récup dessin** est supprimé de la pile.

9.122 ORDRETRACE (commande)

Change l'ordre d'affichage des entités qui se chevauchent.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :



Alias : OR

9.122.1 Description

Cette commande est utilisée pour afficher des entités au-dessus d'autres entités qui, autrement, les recouvriraient ou les cacheraient. Cette commande est destinée à fonctionner avec des objets se chevauchant. Bien que cette commande fonctionne avec les entités qui ne se chevauchent pas, elle n'a aucun effet sur celles-ci.

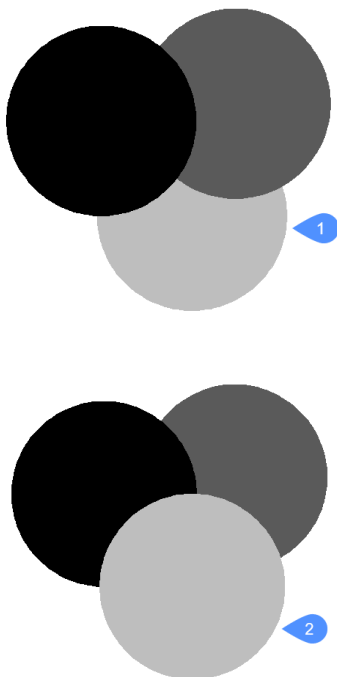


Remarque : Les entités hachures et texte dans BricsCAD ont déjà des commandes très pratiques pour contrôler leur ordre d'affichage : HACHURESDERRIERE place toutes les hachures sous toutes les autres entités, et TEXTEPREMIERPLAN affiche tout le texte au-dessus de toutes les entités.

9.122.2 Méthode

Cette commande propose 5 méthodes pour modifier l'ordre d'affichage des entités superposées :

- Dessus
- Dessous
- Amener à l'avant
- Envoyer à l'arrière
- Supprimer tous les ordres



9.122.3 Options de la commande

Dessus

Déplace l'affichage visuel des entités sélectionnées par-dessus les autres entités ; cette option ne les déplace pas nécessairement au sommet (à l'avant) de l'ordre d'affichage.

Dessous

Déplace l'affichage visuel des entités sélectionnées sous les autres entités ; cette option ne les déplace pas nécessairement vers le bas (l'arrière) de l'ordre d'affichage.

Supprimer tous les ordres

Efface les ordres d'affichage attribués, les entités étant affichées telles qu'elles ont été créées à l'origine.

Envoyer à l'arrière

Déplace l'ordre d'affichage des entités sélectionnées sous toutes les autres entités qui se chevauchent (1).



Amener à l'avant

Déplace l'ordre d'affichage des entités sélectionnées au-dessus de toutes les autres entités qui se chevauchent (2).

9.123 TRIPARCALQUE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir fichier liste des calques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.123.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir fichier liste des calques pour sélectionner un fichier lst qui contrôle l'ordre d'affichage des entités en fonction de leurs calques.

9.124 PARAMDESS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias : PA

9.124.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** pour afficher et modifier les variables du système. La plupart des variables système sont disponibles dans la boîte de dialogue **Paramètres**. Vous pouvez modifier toutes les variables du système à l'aide de la commande MODIFVAR.

9.125 TXTDYN (commande)

Crée une entité de texte sur une seule ligne.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias : DT

Voir la commande TEXTE.

9.126 DUMPSTATE (commande)

Écrit des informations sur l'état actuel de l'historique des commandes

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.126.1 Description

Cette commande est une fonction de diagnostic qui écrit des informations sur l'état actuel de l'historique des commandes et des structures internes connexes dans le fichier dumpstate_report.txt.

9.126.2 Méthode

Lorsque vous rencontrez un problème lié à la répétition de la dernière commande, entrez DUMPSTATE sur la ligne de commande après l'incident, dès que possible. Le fichier généré est ensuite placé dans le répertoire de travail actuel.

Remarque : Le fichier généré est écrasé à chaque exécution de DUMPSTATE.



9.127 VUEDYN (commande)

Change le point de vue 3D de manière interactive et active le mode perspective (abréviation de "dynamic view").

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

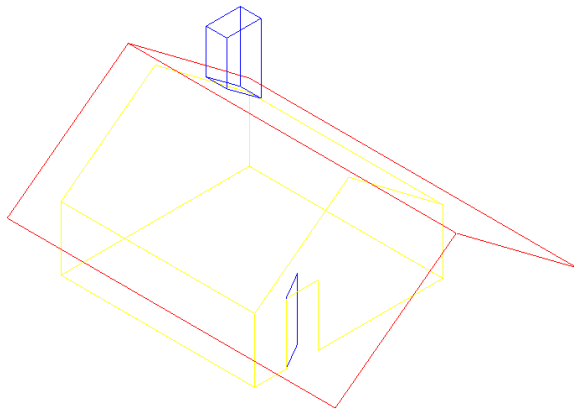
Icône : 

Alias : DV

Remarque : La variable système PERSPECTIVE permet d'activer la propriété de perspective d'une vue.

9.127.1 Méthode

Sélectionnez les entités ou utilisez DVIEWBLOCK, qui affiche le bloc 3d intégré ci-dessous.



9.127.2 Options

rotation Caméra

Spécifie l'emplacement de la caméra (œil).

rotation Cible

Spécifie l'emplacement cible (observé).

Basculer vue

Définit l'angle de torsion (rotation de vue sur l'axe Z).

Distance jusqu'à la cible

Spécifie la distance entre la cible et la caméra.

Remarque : Cette option active le mode perspective.

Points x y z

Spécifie l'emplacement de la caméra et de la cible.

Découpe

Définit les distances de découpe, qui coupent les parties avant et arrière du modèle. Les plans de découpe avant et arrière sont positionnés perpendiculairement à la ligne imaginaire entre la caméra et la cible.

Remarque : Les plans de découpe peuvent être définis à l'aide de la barre de défilement.



Délimitation avant

Définit le plan de découpe avant, qui masque les objets situés entre lui et la caméra.

délimitation avant active

Activer la découpe avant, à la distance de découpage actuelle.

délimitation avant inactive

Désactiver la découpe avant.

délimitation avant à l'œil

Définit le plan de découpe avant, à l'emplacement de la caméra.

Délimitation arrière

Définit le plan de découpe arrière, qui masque les objets situés derrière lui :

délimitation arrière activée

Activer la découpe arrière, à la distance de découpage actuelle

désactiver délimitation arrière

Désactiver la découpe arrière

délimitation inactive

Supprime les plans de découpe.

désactiver perspective

Désactive le mode perspective. Utilisez l'option Distance pour activer le mode perspective.

Cacher

Supprime les lignes cachées du modèle.

Panoramique

Effectue un panoramique interactif autour du dessin.

Zoom

Effectue un zoom avant et arrière de manière interactive (saisissez un nombre pour modifier le niveau de zoom).

9.128 DWFOUT (commande)

Enregistre le dessin au format DWF ou autre.



9.128.1 Description

Enregistre le dessin au format DWF ou autre (abréviation de "drawing Web format output", ou sortie au format DWF). DWFOUT est un alias de la commande EXPORTER.

Remarque : Les fichiers DWF peuvent être visualisés avec le logiciel DesignReview, disponible gratuitement sur le site www.autodesk.com/designreview.

9.129 PAGECODEDWG (commande)

Change le code de langue pour le texte dans les dessins.



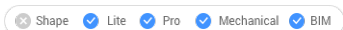


9.129.1 Description

Le texte sur les ordinateurs est défini par le système Unicode, qui détermine l'alphabet utilisé pour afficher du texte, comme l'anglais ou le turc. PAGECODEDWG modifie le numéro de code qui spécifie l'alphabet. Cette commande n'affecte pas la langue affichée par l'interface utilisateur.

9.130 DWGCOMPARER (commande)

Compare un dessin sélectionné avec le dessin actuel.



Icône :

9.130.1 Description

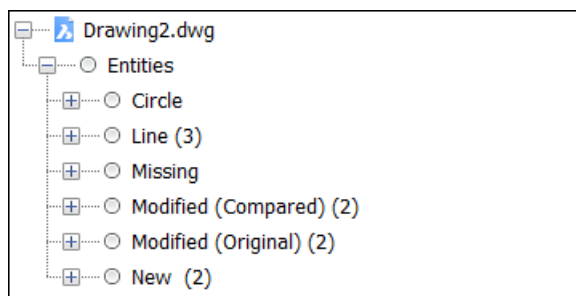
Ouvre le volet **Comparer** pour comparer un plan sélectionné avec le plan actuel, en affichant les différences.

Lorsque le programme trouve des différences, les entités sont affichées dans les couleurs suivantes :

- Vert (défini par la variable système CMPCLRNEW) : entités ajoutées.
- Rouge (défini par la variable système CMPCLRMISS) : entités supprimées .
- Gris (défini par la variable système CMPCLRMOD1) : entités modifiées dans le dessin d'origine.
- Jaune (défini par la variable système CMPCLRMOD2) : entités modifiées dans le dessin de comparaison.

Remarque : Ces variables du système de couleurs peuvent également être définies dans la boîte de dialogue **Paramètres** ou en cliquant sur l'aperçu des couleurs dans le panneau **Comparer** (sous **Légende**).

Vous pouvez également voir une liste de différences dans le panneau **Structure**. Ouvrez-la avec la commande PANNEAUSTRUCTURE et assurez-vous que le fichier de configuration CST par défaut est chargé. Développez le nœud **Comparison** dans le panneau **Structure**.



Remarque : La commande FINCOMPARER permet de télécharger le dessin de comparaison.

9.130.2 Options de la commande

Sélectionner

Ouvre la **Sélectionnez le fichier à comparer avec** boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner un dessin auquel comparer le dessin en cours.



Limite

Définit la limite du nombre d'entités à comparer dans le dessin.

9.131 DWGCOMPARECLOSE (commande)

Ferme le volet **Comparer**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.131.1 Description

Fermez le panneau **Comparer** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Comparer** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Comparer** est supprimé de la pile.

9.132 DWGCOMPAREOPEN (commande)

Ouvre le panneau **Comparer**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.132.1 Description

Ouvre le panneau **Comparer** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Comparer** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Comparer** peut être flottant, ancré ou empilé.

9.133 -ETATDWG (commande)

Combine les fonctionnalités de plusieurs commandes autonomes qui permettent d'améliorer la taille et la précision des dessins.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.133.1 Méthode

Exécute l'une des routines existantes.

Remarque : Appuyez sur n'importe quel caractère pour obtenir la liste des routines disponibles.

Les routines prédéfinies sont les suivantes :

Nettoyage 2D

Effectue les tâches suivantes :

Purger

Vérifie et retire du dessin divers types d'éléments inutilisés. Vous pouvez décider des types d'objets qui seront inclus dans la vérification. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande PURGER.

Contrôle

Analyse l'intégrité du dessin en cours et corrige les erreurs. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande CONTROLE.



Epurer - blocs dupliqués

Vérifie les définitions de blocs avec un contenu identique et (éventuellement) supprime les doublons, selon les préférences de l'utilisateur. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande EPURER avec l'option **Combiner les définitions de blocs dupliqués**.

Blocifier - correspondre à des blocs existants

Vérifie si la géométrie correspond aux définitions de bloc existantes et les remplace par des références de bloc, en diminuant la taille du fichier et les temps de chargement. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande BLOCIFIER avec l'option **Faire correspondre les blocs existants**.

Nettoyage 3D

Effectue les tâches suivantes, déjà décrites :

- **Purger**
- **Epurer - blocs dupliqués**
- **Blocifier - correspondre à des blocs existants**

Et les tâches supplémentaires ci-dessous :

DmAudit

Analyse et corrige automatiquement les problèmes de géométrie 3D, en fonction des préférences de l'utilisateur. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande DMAUDIT.

Blocifier - solides égaux

Remplace les solides égaux par des références de bloc pour ajouter de la structure au dessin et réduire la taille des fichiers et les temps de chargement, en fonction des préférences de l'utilisateur. Vous pouvez exécuter cette vérification manuellement à l'aide de la commande BLOCIFIER avec l'option **Solides égaux**.

Nettoyer la base de données

Effectue les tâches suivantes, déjà décrites :

- **Purger**
- **Epurer - blocs dupliqués**

Corriger les erreurs

Effectue les tâches suivantes, déjà décrites :

- **Contrôle**
- **DmAudit**

9.134 ETATDWG (commande)

Combine les fonctionnalités de plusieurs commandes autonomes qui permettent d'améliorer la taille et la précision des dessins.



Icône :

9.134.1 Description

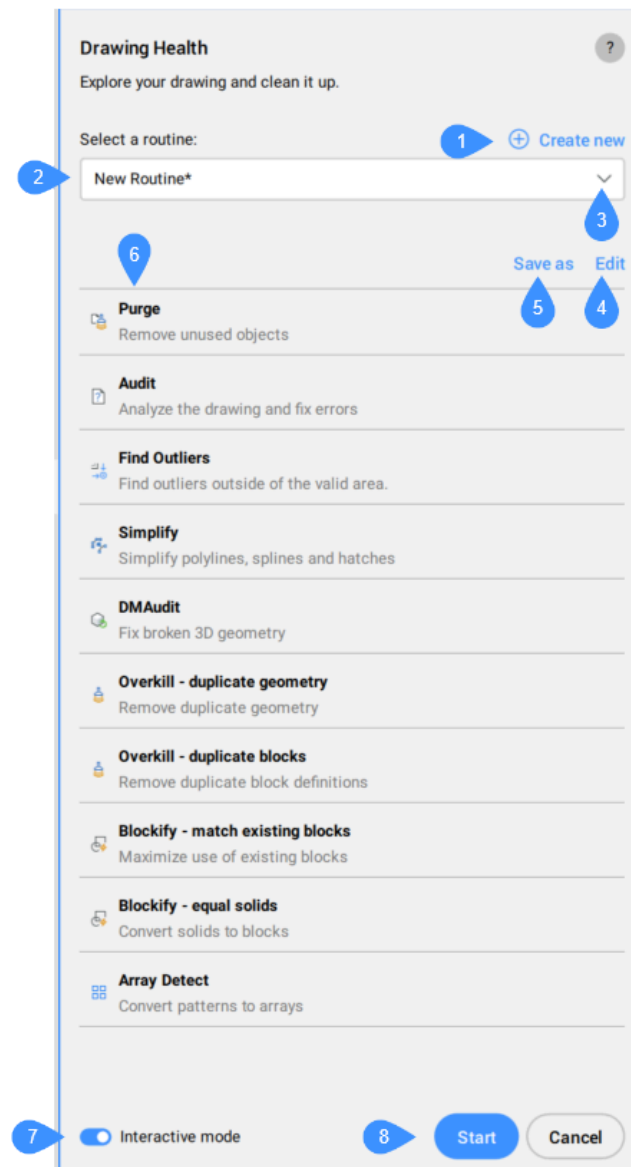
Combine la puissance de plusieurs commandes (PURGER, CONTROLE, FINDOUTLIERS, SIMPLIFIER, EPURER, BLOCIFIER, OPTIMISER, RESEAUDETECT) en une seule commande. Réduit la taille du dessin, supprime les styles, entités et calques inutilisés et améliore la qualité du dessin.



Vous pouvez exécuter la commande ETATDWG en **Mode interactif**.

Lors de la première exécution de la commande, une boîte de dialogue de didacticiel s'ouvre, expliquant la commande ETATDWG en deux étapes.

La commande ETATDWG ouvre le panneau contextuel de la commande **État du dessin** :



- 1 Créer nouveau
- 2 Sélectionnez une routine
- 3 Liste déroulante
- 4 Modifier
- 5 Enregistrer sous
- 6 Liste des tâches incluses dans la routine
- 7 Mode interactif



8 Point de départ

9.134.2 Créer nouveau

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une routine** qui vous permet d'ajouter une nouvelle routine. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Créer une routine**.

9.134.3 Sélectionnez une routine

Permet de sélectionner une routine dans la liste déroulante.

9.134.4 Liste déroulante

Liste toutes les routines disponibles.

Remarque : Il existe deux routines prédéfinies :

- **Réduire la taille du dessin** : pour réduire la taille de votre fichier
- **Corriger les erreurs** : pour corriger les erreurs dans votre dessin.

Cliquez sur le bouton **Gérer les routines...** pour ouvrir la boîte de dialogue **Gérer les routines**. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Gérer les routines**.

9.134.5 Modifier

Ouvre la boîte de dialogue **Éditer la routine** dans laquelle vous pouvez éditer la routine sélectionnée. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Éditer la routine**.

9.134.6 Enregistrer sous

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer une routine** afin d'enregistrer une routine personnalisée.

Remarque : Ce bouton n'est actif que lorsque vous travaillez avec une routine personnalisée.

9.134.7 Liste des tâches incluses dans la routine

Liste toutes les tâches qui s'exécuteront avec la routine sélectionnée.

9.134.8 Mode interactif

Passes à des vérifications manuelles et à des réglages précis pour chaque tâche.

9.134.9 Point de départ

Effectue la routine.

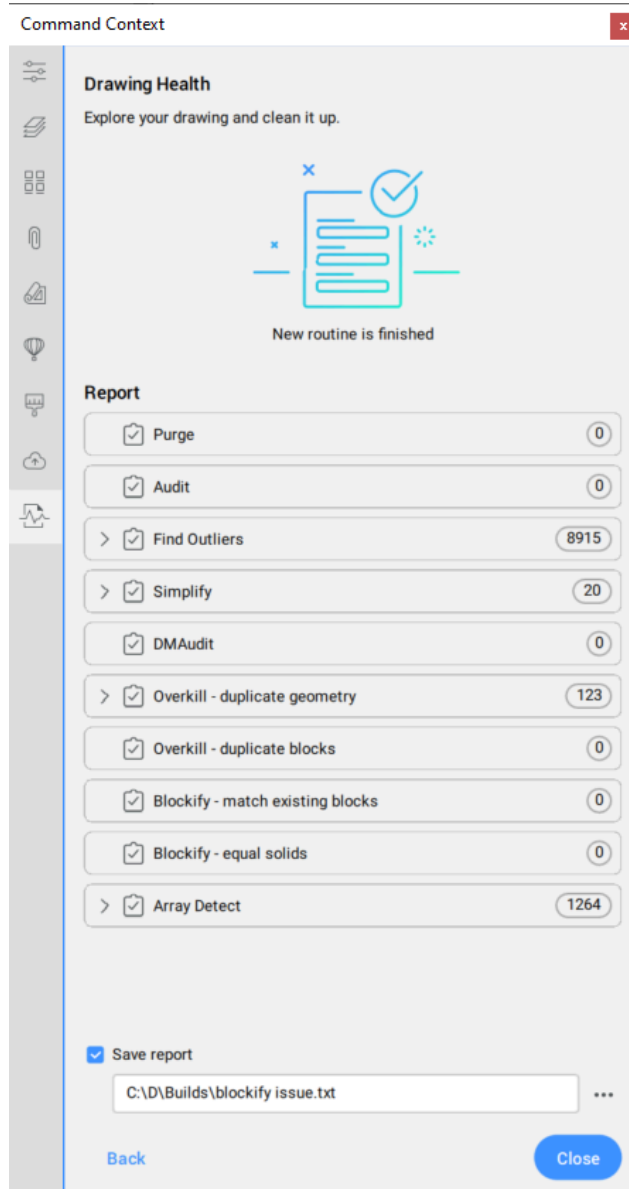
Si le bouton **Mode interactif** est actif, il ouvre un panneau pour chaque tâche de la routine qui contient les mêmes options que la commande correspondante, où l'utilisateur peut affiner le nettoyage du dessin. Appuyez sur le bouton **Suivant** pour ouvrir la tâche suivante de la routine.

Remarque : Les tâches DWGHEALTH et leurs commandes autonomes correspondantes supportent la fonctionnalité de zoom, le cas échéant. « Applicable » signifie ici que la tâche peut réaliser un zoom (par exemple, la tâche de purge n'utilise pas cette mention). Le zoom est disponible soit en double-cliquant sur un élément, soit via un clic-droit sur cet élément et la sélection de l'option **Zoom**. Dans ce dernier cas, l'application effectuera un zoom sur tous les objets sélectionnés, le cas échéant.



Remarque : Pour la tâche **Épurer - dupliquer les blocs**, lorsque l'opération Épurer affecte plusieurs entités, il n'est possible d'appliquer les changements qu'à l'ensemble du groupe.

Après la dernière tâche, il ouvre le **Rapport** de nettoyage du dessin qui affiche tous les éléments détectés et nettoyés.



Remarque : Cochez la case **Enregistrer le rapport** pour enregistrer le rapport dans un fichier TXT.

9.135 PROPDESS (commande)

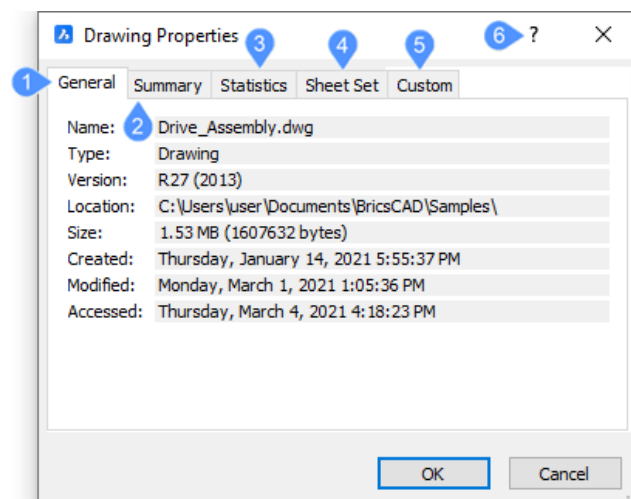
Ouvre la boîte de dialogue **Propriétés du dessin**.



9.135.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Propriétés du dessin**.

La boîte de dialogue **Propriétés du dessin** vous permet de visualiser et de modifier des informations générales sur le dessin et des propriétés définies par l'utilisateur.



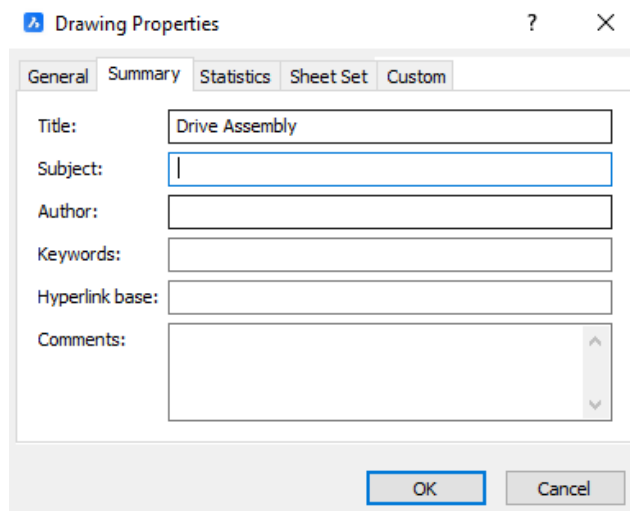
- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | Général |
| 2 | Résumé |
| 3 | Statistiques |
| 4 | Jeu de feuilles |
| 5 | Personnalisé |
| 6 | Référence des commandes |

9.135.2 Général

Affiche les propriétés générales du dessin, telles que la date et l'heure de création.

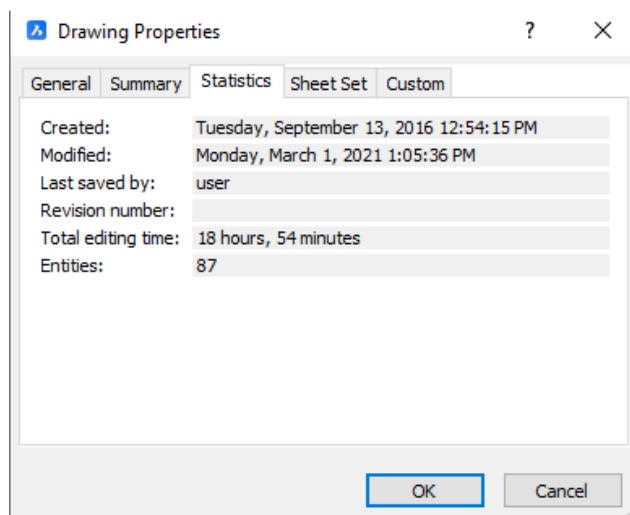
9.135.3 Résumé

Permet de définir les propriétés du résumé du dessin, comme le sujet et les mots-clés. Ces données peuvent être recherchées par EDMS (logiciel de gestion des données d'ingénierie) pour trouver des plans dans de grandes collections.



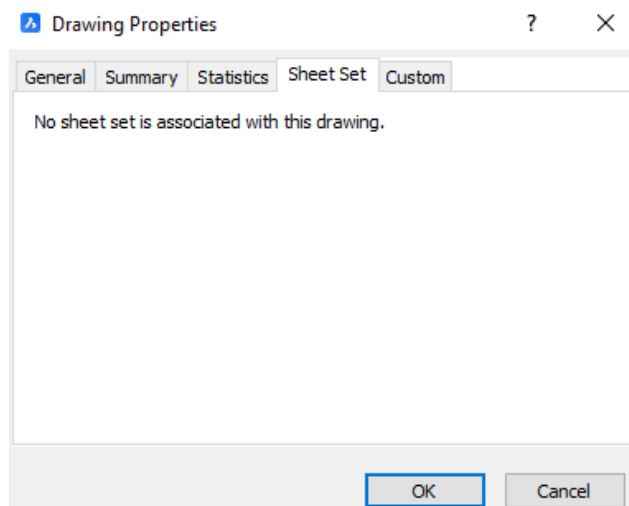
9.135.4 Statistiques

Affiche des informations statistiques sur le dessin, telles que sa date de création, de modification.



9.135.5 Jeu de feuilles

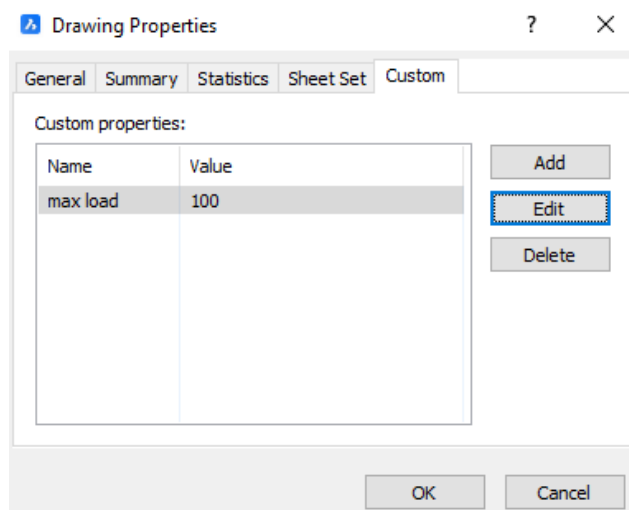
Affiche les données du jeu de feuilles lorsque le dessin est associé à un jeu de feuilles.



9.135.6 Personnalisé

Affiche les propriétés personnalisées du dessin. Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter une nouvelle propriété ou sur le bouton **Edit** pour modifier une propriété.

La boîte de dialogue **Propriété personnalisée** apparaît en cliquant sur **Ajouter** et **Editer**.



9.135.7 Référence des commandes

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande PROPDESS.

9.136 CHARGDXF (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Charger fichier DXF**.



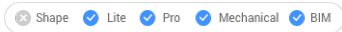
9.136.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Charger fichier DXF** pour sélectionner un fichier DXF à importer dans le dessin actuel.



9.137 SAUVEDXF (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner fichier DXF.



Alias:

9.137.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Sélectionnez fichier DXF pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier dxf.

9.137.2 Méthode

Après avoir choisi **Enregistrer** dans la boîte de dialogue, la ligne de commande vous invite à:

Entrez le nombre de décimales de la précision (0-16)

Spécifiez la précision des nombres réels dans le fichier dxf. Certaines machines CNC (computerized numerical control) nécessitent 4 décimales dans les fichiers dxf.

Autres options : [Entités/Binaire/Version]

Entités

Spécifie les entités à exporter. Si non spécifié, toutes les entités sont exportées.

Binaire

Spécifie le format binaire du fichier dxf. Si non spécifié, le fichier dxf est exporté au format ASCII (texte).

Version

Spécifie le numéro de version DXF. Si non spécifié, le fichier dxf est exporté vers la version la plus récente. L'exportation vers une version antérieure peut entraîner la perte de certaines entités ou propriétés.



10. E

10.1 EATTEDIT (commande)

Modifie les attributs contenus dans un seul bloc.

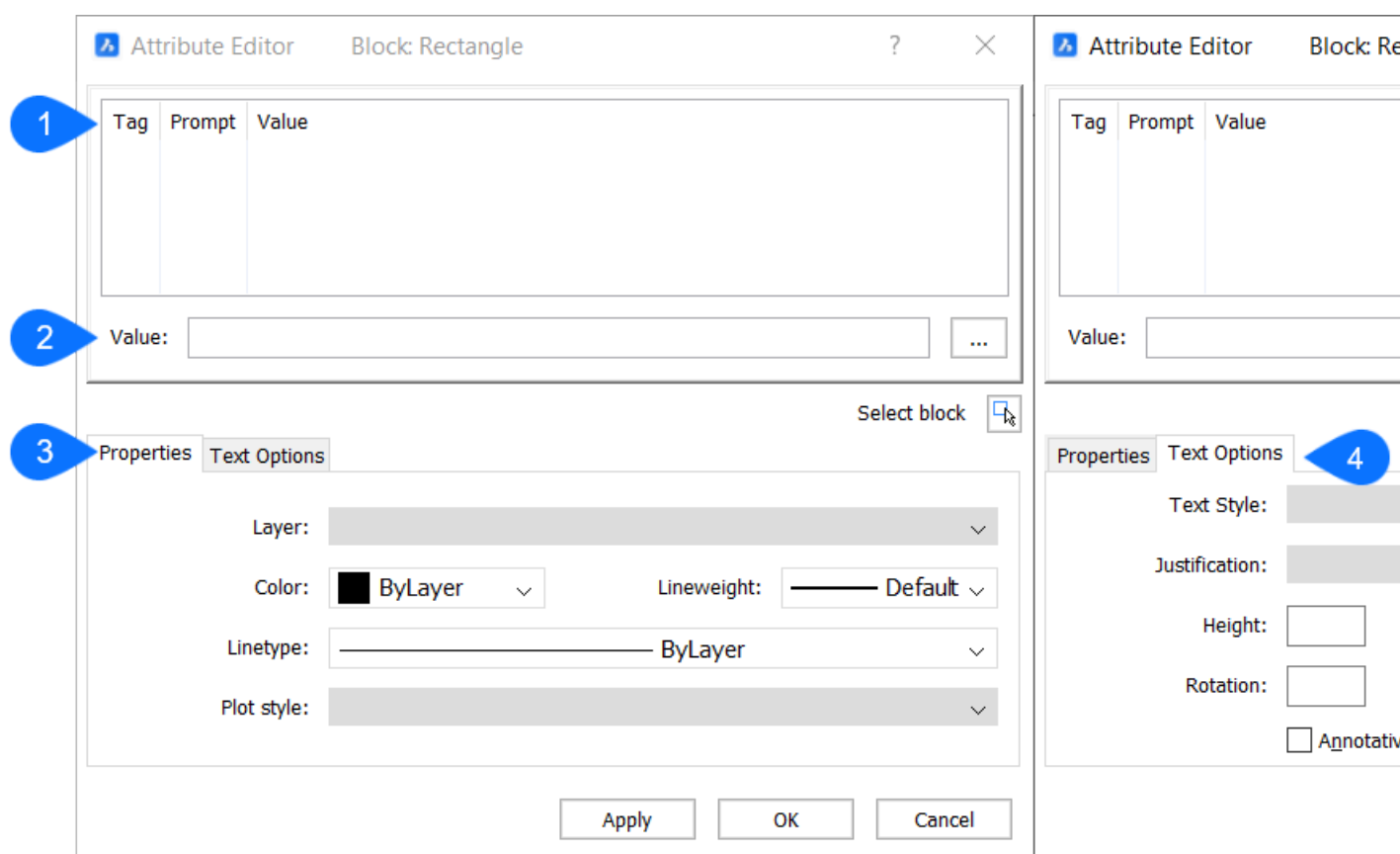
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : ATE

10.1.1 Description

Met à jour les valeurs et la plupart des propriétés de tous les attributs contenus dans un seul bloc, via la boîte de dialogue **Éditeur d'attributs**.



- 1 Liste d'aperçu
- 2 Valeur
- 3 Propriétés
- 4 Options texte



10.1.2 Liste d'aperçu

Affiche une vue d'ensemble de tous les attributs utilisés dans le bloc.

10.1.3 Valeur

Affiche l'attribut actuellement sélectionné dans la liste. Une nouvelle valeur peut être saisie.

10.1.4 Propriétés

Spécifie les propriétés de l'attribut sélectionné.

Calque

Spécifie le calque de l'attribut sélectionné.

Couleur

Spécifie la couleur de l'attribut sélectionné.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne de l'attribut sélectionné.

Style de tracé

Spécifie le style de tracé de l'attribut sélectionné.

10.1.5 Options texte

Style de texte

Spécifie la police du texte dans l'attribut sélectionné.

Justification

Spécifie l'alignement du texte dans l'attribut sélectionné.

À l'envers

Lorsque cette case est cochée, le texte est affiché à l'envers.

Inversé

Lorsque cette option est cochée, le texte s'affiche vers l'arrière.

Hauteur

Spécifie la hauteur du texte dans l'attribut sélectionné.

Rotation

Spécifie l'angle de rotation du texte dans l'attribut sélectionné.

Facteur largeur

Spécifie la largeur du texte dans l'attribut sélectionné.


Angle d'inclinaison

Spécifie l'angle oblique du texte dans l'attribut sélectionné.

10.2 SURFGAU (commande)

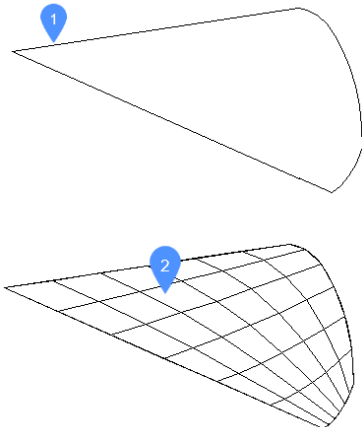
Crée des maillages surfacique 3D entre quatre entités linéaires.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

10.2.1 Méthode

Crée une surface d'arêtes (2) en sélectionnant chacune des quatre entités linéaires connectées (1).



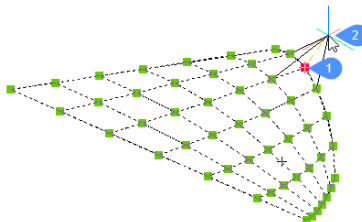
Les quatre entités doivent être :

- Linéaire : entités ouvertes, telles que des lignes, des arcs, des splines ouvertes et des polygones ouverts.
- Connecté : toucher ou chevaucher, afin qu'ils forment une zone fermée.

10.2.2 Éditeur de poignées

Les arêtes peuvent être éditées directement grâce aux poignées:

Faites glisser une poignée (1) pour étirer (2) les faces adjacentes.



10.3 EDITDENTITE (commande)

Édite les données d'entité étendues.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

10.3.1 Méthode

Sélectionnez une entité pour afficher la boîte de dialogue **Créer ou éditer données d'entité**.

10.4 EDITTIME (commande) (Express Tools)

Permet de suivre la durée d'édition active d'un dessin.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



10.4.1 Méthode

Vous pouvez activer et désactiver la minuterie ou la réinitialiser. Le chronométrage est suspendu après une période d'inactivité spécifiée.

10.4.2 Options de la commande

Réinitialiser

Permet de remettre la minuterie à zéro. La minuterie est redémarrée automatiquement si la minuterie est en cours d'exécution.

Temps d'attente

Permet de spécifier la période d'inactivité, en minutes. La minuterie suspend automatiquement le chronométrage à l'expiration du délai de temporisation.

Actif

Permet de démarrer ou de reprendre la minuterie.

Inactif

Permet d'arrêter la minuterie.

10.5 ELEV (commande)

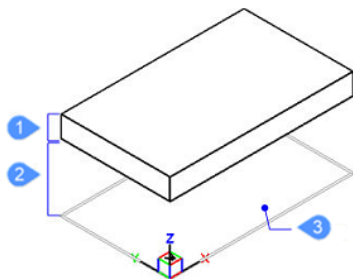
Change l'élévation et l'épaisseur des objets sélectionnés.



Icône :

10.5.1 Description

Change l'élévation (telle que mesurée à partir du plan x,y dans la direction z) et l'épaisseur (telle que mesurée à partir de l'élévation) des entités sélectionnées.



- 1 Épaisseur
- 2 Élévation
- 3 plan x, y

10.5.2 Options de la commande

Nouvelle élévation actuelle

Spécifie l'altitude au-dessus ou en dessous du plan x,y. Pour une élévation négative, une valeur négative peut être saisie.



Remarque : L'élévation est indiquée dans la barre d'état en tant que coordonnée z.

Nouvelle épaisseur actuelle

Spécifie l'épaisseur. Entrez une valeur négative pour l'épaisseur tracée vers le bas.

Remarque : L'épaisseur commence à l'élévation.

Remarque : L'épaisseur est la distance d'extrusion, dans la direction z, des entités non 3D, telles que les points, les lignes, les polygones, les arcs et les cercles. Lorsque l'épaisseur est différente de 0 :

- Les points deviennent des lignes verticales.
- Les lignes et les polygones ouvertes deviennent des plans verticaux.
- Les arcs deviennent des surfaces courbes.
- Les cercles deviennent des cylindres ouverts.
- Les polygones fermés deviennent des tubes ouverts.

10.6 ELLIPSE (commande)

Crée une ellipse ou un arc elliptique.

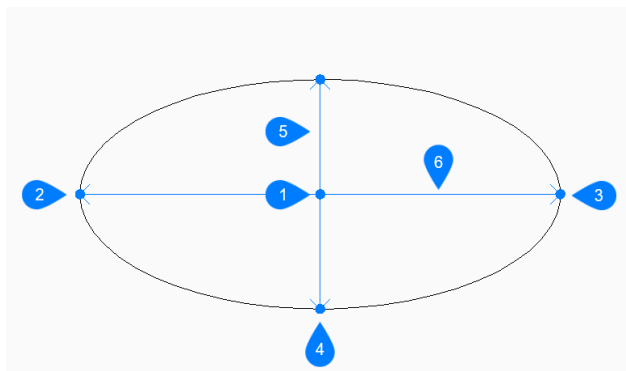
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : EL

10.6.1 Description

Créez une ellipse ou un arc elliptique à partir d'une combinaison d'options, notamment le centre, les extrémités de l'axe, le rayon de l'axe, l'angle de rotation et l'angle inclus.



- 1 Centre
- 2 Première extrémité de l'axe de l'ellipse
- 3 Seconde extrémité de l'axe de l'ellipse
- 4 Fin de l'autre axe
- 5 Axe majeur
- 6 Axe mineur



10.6.2 Méthode

Vous pouvez créer une ellipse de 3 façons :

- Première extrémité de l'axe de l'ellipse
- Arc
- Centre

Si la variable PELLIPSE est définie sur 1, l'option **Arc** n'est pas disponible.

10.6.3 Options de la commande

Première extrémité de l'axe de l'ellipse

Permet de commencer à créer une ellipse en spécifiant un point sur le premier axe de l'ellipse.

Seconde extrémité de l'axe

Spécifie le point final du premier axe de l'ellipse.

Définir un autre axe

Indique le rayon de l'autre axe.

Rotation

Spécifie l'angle de l'ellipse autour de l'axe principal. L'angle peut varier entre 0 et 89,9. Un angle de 0 degré forme un cercle. Un angle de 89,9 degrés dessine une ellipse très mince.

Arc

Permet de commencer à créer un arc elliptique en spécifiant la première et la deuxième extrémité des axes de l'ellipse, ainsi que le rayon de l'axe.

Définir l'angle de départ de l'arc

Spécifie l'angle de départ pour définir le point de départ de l'arc. L'angle est mesuré dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'axe x positif.

Paramètre

Spécifie les valeurs de la formule paramétrique qui définit l'arc elliptique :

$$p(b) = c + a * \cos(u) = b * \sin(u)$$

où :

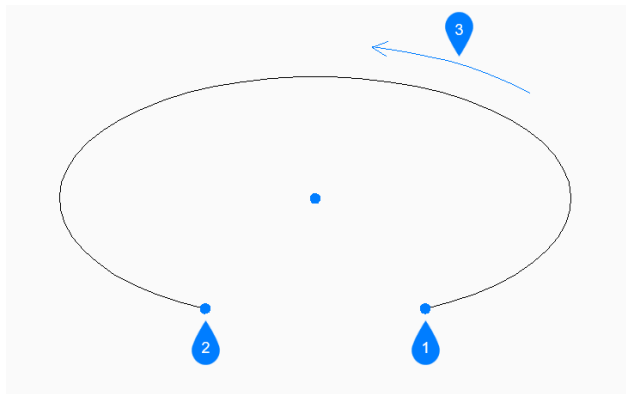
- a = axe majeur.
- b = axe mineur.
- c = centre de l'ellipse.
- u = point le long de l'arc.

Angle inclus

Spécifie l'angle inclus, mesuré à partir du point de départ.

Angle de fin

Spécifie l'angle final pour définir le point final de l'arc.



- 1 Angle de départ
- 2 Angle de fin
- 3 Angle inclus

Centre

Permet de commencer à créer une ellipse ou un arc elliptique en spécifiant son point central.

10.7 ACTIVERVUESASSOC (commande)

Ajoute les données du service au dessin et à ses Xrefs.

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

10.7.1 Description

Cette commande n'affecte que l'associativité du résultat de la section.

Remarque : Si cette commande n'est pas appelée et que GENERATEASSOCVIEWS et GENERATEASSOCATTRS sont toutes deux désactivées, le résultat sera visuellement le même, mais non associatif.

10.7.2 Méthode

Une fois les données ajoutées, les commandes BIMMAJCOUPE et VUEBASE n'entraînent aucune modification supplémentaire dans les dessins référencés.

Remarque : Si le dessin contient un fichier Xref qui doit être modifié, un message apparaîtra pour confirmer la modification du fichier Xref.

10.7.3 Options de la commande

Poursuivre

Permet de basculer entre Oui et Non.

10.8 FINCOMPARER (commande)

Quitte un dessin qui était en mode comparaison.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

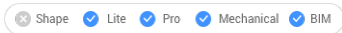


10.8.1 Description

Quitte un dessin qui était en mode comparaison et débute par la commande DWGCOMPARER.

10.9 EXTREMITÉ (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités extrémité.



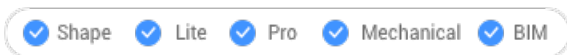
Icône : 

10.9.1 Description

Activez ou désactivez l'accrochage aux entités Extrémité pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extrémités. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

10.10 EFFACER (commande)

Efface les faces et les arêtes des solides 3D du dessin.



Icône : 

Alias : SUPPRIMER, EF

10.10.1 Méthode

Sélectionnez les entités, les arêtes ou les faces à supprimer.

Sélectionnez les bords d'une ouverture dans une surface pour supprimer l'ouverture.

Sélectionnez le ou les tronçon(s) entre les faces coplanaires d'un solide 3D pour supprimer les tronçons.

Vous pouvez également utiliser la commande DMSIMPLIFIER pour supprimer les bords redondants.

Sélectionnez les faces intérieures d'une ouverture dans un solide 3D pour supprimer l'ouverture.

10.11 ETRANSMIT (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Dépendances** sélectionné.



Icône : 

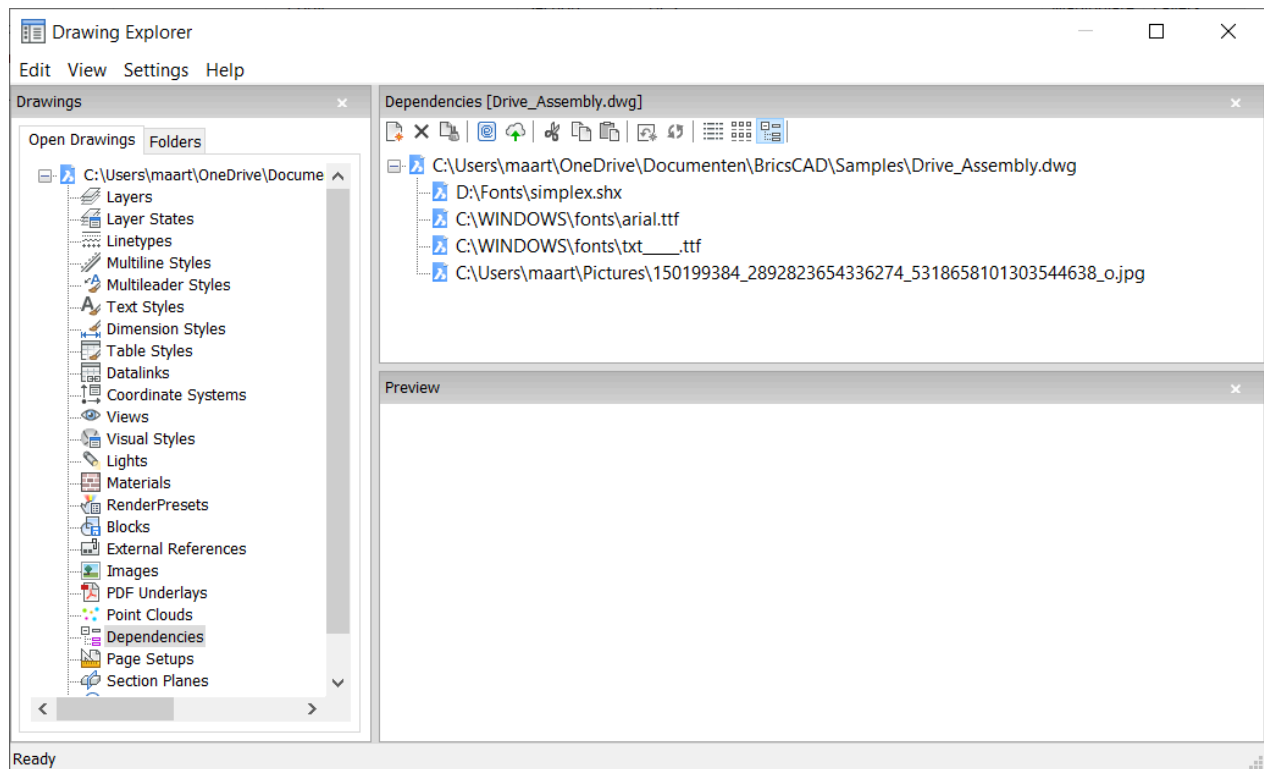


10.11.1 Description

Crée un paquet comprenant le fichier de dessin et toutes ses dépendances, telles que les références externes, les images, les fichiers de polices, les fichiers de configuration de tracé, les tableaux de style de tracé et les fichiers de mappage de polices.

10.11.2 Méthodes

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie **Dépendances** sélectionnée pour afficher et modifier toutes les dépendances dans le dessin actuel.



10.11.3 Options du menu contextuel

eTransmit

Lance la procédure eTransmit. La boîte de dialogue **eTransmit** s'ouvre et énumère les fichiers à inclure (voir l'article **Boîte de dialogue eTransmit**).

Publier vers Bricsys 24/7

Ouvre la boîte de dialogue **Charger dans Bricsys 24/7** pour vous permettre de charger le dessin et ses dépendances vers Bricsys 24/7 (voir l'article **Boîte de dialogue Charger dans Bricsys 24/7**).

10.11.4 Options de la commande

Nouveau

Ajouter un autre dessin à la procédure eTransmit. La boîte de dialogue **Fichier** s'ouvre pour vous permettre de choisir un autre dessin.

Supprimer

Supprime les définitions de dépendances du dessin.



10.12 -ETRANSMIT (commande)

Crée un fichier ZIP à la ligne de commande.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

10.12.1 Description

Crée un fichier ZIP à la ligne de commande, composé du fichier de dessin actuel et de tous ses fichiers dépendants.

10.12.2 Options de la commande

Créer

Crée un paquet ZIP qui contient le dessin et ses fichiers de support.

Oui

Crée automatiquement un paquet ZIP qui porte le même nom que le dessin. Lors de l'utilisation ultérieure de la commande, le nouveau paquet sera enregistré dans le dossier précédemment utilisé.

Non

Ouvre une boîte de dialogue Fichier pour vous permettre de sélectionner un dossier et de spécifier un nom de fichier.

Paramètres

Vous invite à modifier les paramètres de la ligne de commande.

Format enregistrement

Spécifie le format des fichiers de dessin dans le paquet eTransmit.

Format de sortie

Indique s'il faut créer un fichier ZIP ou copier les fichiers dans le dossier de sortie.

Structure du dossier

Spécifie comment les fichiers sont organisés en dossiers.

Liste de fichiers

Détermine quels fichiers sont inclus dans le paquet de transmission.

10.13 EXC (commande) (Express Tools)

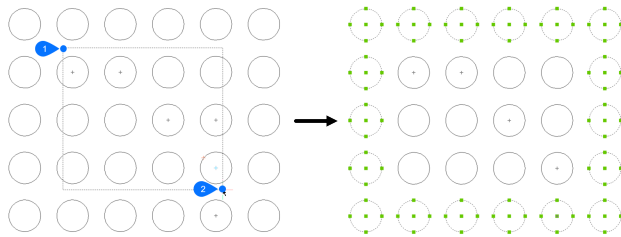
Sélectionne toutes les entités situées à l'extérieur d'un rectangle spécifié.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

10.13.1 Méthode

Si vous sélectionnez un premier coin (1) et un deuxième coin (2), un rectangle temporaire est dessiné.

Toutes les entités du dessin sont sélectionnées, à l'exception de celles qui sont incluses dans la fenêtre de sélection ou qui la croisent.

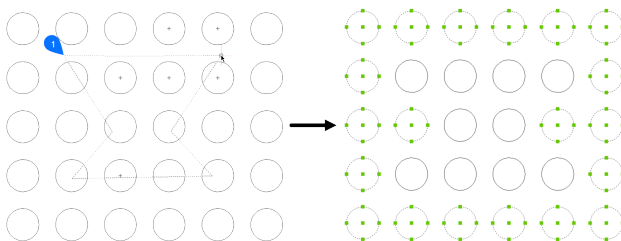


10.14 EXCP (commande) (Express Tools)

Sélectionne des entités en dehors d'une polyligne spécifiée.

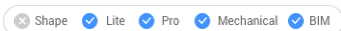
10.14.1 Méthode

Dessinez une polyligne (1), qui est indiquée par une ligne en pointillés. Toutes les entités du dessin sont sélectionnées, à l'exception de celles qui sont incluses dans la polyligne de sélection ou qui la croisent.



10.15 OUTILEXECUTE (commande)

Répète le dernier outil utilisé dans le panneau **Palettes d'outils**.

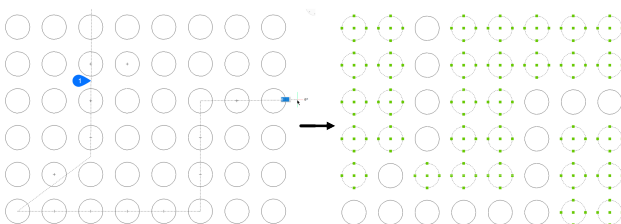


10.16 EXF (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités qui n'intersectent pas une ligne de clôture spécifiée.

10.16.1 Méthode

Dessinez une polyligne (1), qui est indiquée par une ligne en pointillés. Toutes les entités du dessin sont sélectionnées, à l'exception de celles qui intersectent la ligne de clôture.



10.17 EXOFFSET (commande) (Express Tools)

Décale les entités sélectionnées.

Icône :



10.17.1 Méthode

Entrez la distance de décalage et sélectionnez les entités à décaler.

10.17.2 Options de la commande

Through

Décale l'entité sélectionnée à partir d'un point spécifié.

Multiple

Décale l'entité sélectionnée plusieurs fois.

Options

Répertorie les valeurs **Distance**, **Layer** et **Gaptype** dans la ligne de commande.

Remarque : Le **Gaptype** est contrôlé par la variable système OFFSETGAPTYPE.

10.18 EXP (Commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités du dessin à l'exception de la sélection précédente.



10.18.1 Description

La sélection précédente peut être les entités de la dernière commande utilisée ou un ensemble créé par des appels API.

10.19 EXPLAN (commande) (Express Tools)

Affiche le point de vue en plan des dessins, sans modifier le facteur de zoom.



Icône :

10.19.1 Options de la commande

SCU

Affiche la vue repère d'un SCU nommé dynamique ou non après avoir saisi un nom ou avoir placé le curseur sur un solide 3D.

?

Répertorie le nom des SCU dans le dessin actuel.

Général

Affiche la vue repère du système de coordonnées général.

Actif

Affiche la vue repère du SCU actuel.

10.20 EXPBLOCS (commande)

Ouvre la catégorie **Blocs** de l'**Explorateur de dessin** pour insérer, supprimer et créer des blocs.





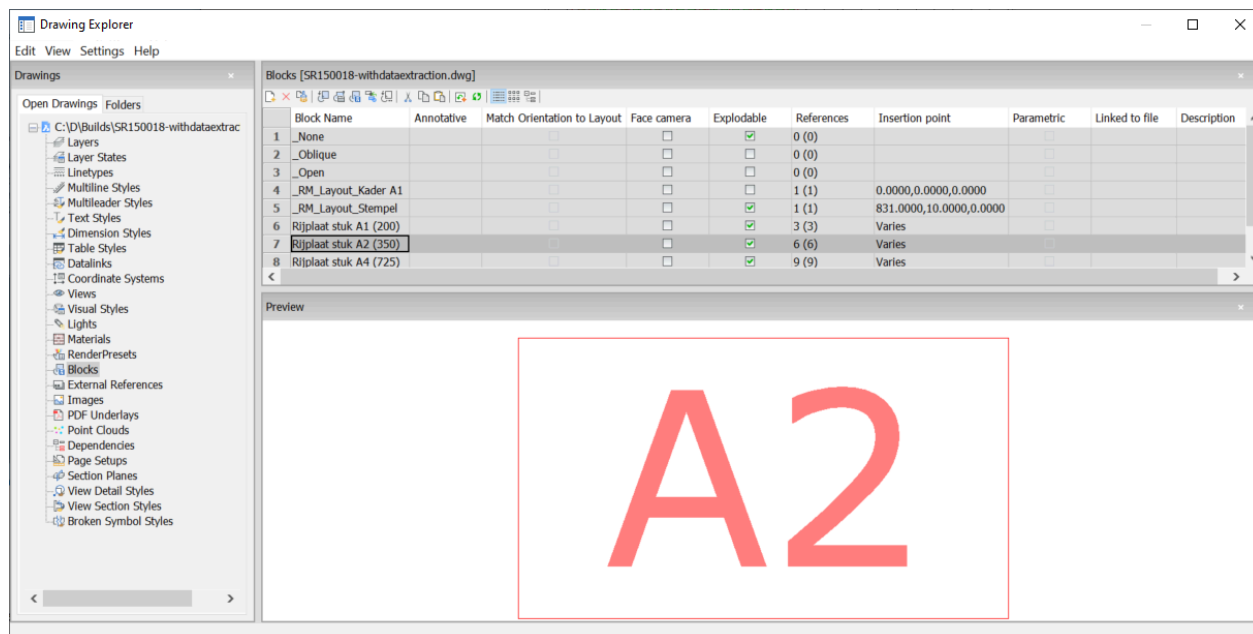
Icône :



Alias :

10.20.1 Description

Affiche la catégorie **Blocs** de la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** :



10.20.2 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée de nouveaux blocs, ferme la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** et lance la commande -BLOC.

Supprimer

Supprime la définition de bloc ; disponible uniquement pour les définitions de bloc non insérées dans le dessin.

Purger

Supprime la définition des blocs inutilisés.

Insérer

Insère le bloc sélectionné ; ignore la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** et lance la commande -INSERER.

Insérer référence externe

Insère les fichiers DWG sous forme de blocs ; lance la commande INSERER, puis affiche la boîte de dialogue **Insérer Bloc**.

Enregistrer bloc

Exporte le bloc sélectionné sous forme de fichier DWG ; affiche la boîte de dialogue **Enregistrer bloc**.

Remplacer...

Ouvre la boîte de dialogue **Remplacer bloc** pour choisir un autre bloc à remplacer.



Remplacer par Xref...

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier Xref** pour choisir le fichier Xref à remplacer.

Ajouter à la Palette d'outils courante

Ajoute le bloc aux palettes d'outils actuelles.

Options...

Affiche la boîte de dialogue **Options de l'explorateur de dessin** pour vous permettre d'aligner, de définir l'échelle ou de pivoter les blocs insérés.

Aligner avec la vue

Lorsque cette option est cochée, insère le bloc pour faire face à la caméra (les blocs sont tournés sur leur axe Z local pour faire face à la caméra).

Renommer

Renomme le bloc sélectionné.

Remarque : Les blocs paramétriques ne peuvent pas être coupés, copiés ni renommés.

Tout sélectionner

Sélectionne toutes les définitions de blocs.

Inverser la sélection

Inverse les blocs sélectionnés. Par exemple, si vous avez sélectionné un bloc, cette option le désélectionne, puis sélectionne tous les autres blocs.

10.20.3 Options avec les colonnes

Nom de bloc

Spécifie le nom du bloc.

Annotatif

Lorsque cette case est cochée, elle active la propriété **Annotatif**.

Faire correspondre orientation à la présentation

Lorsque cette case est cochée, elle définit la propriété **Faire correspondre l'orientation** des blocs annotatifs.

Faire face caméra

Lorsque cette option est cochée, insère le bloc pour faire face à la caméra (les blocs sont tournés sur leur axe Z local pour faire face à la caméra). Voir la commande CAMERA.

Décomposable

Lorsque cette option est cochée, les blocs de cette définition peuvent être décomposés en leurs composants par la commande DECOMPOS. Les blocs mis à l'échelle de manière non uniforme ne peuvent être décomposés que si la variable système EXPLMODE est activée.

Références

Indique le nombre d'insertions de blocs visibles sur tous les niveaux imbriqués et, sous les parenthèses, le nombre total d'insertions de blocs dans le dessin actuel ; les nombres sont définis par le programme, vous ne pouvez donc pas les modifier.

Remarque : Le nombre total d'insertions de blocs comprend les références de blocs sur les couches gelées ou désactivées.



Point d'insertion

Signale le point d'insertion du bloc ; signale « Divers » lorsque le bloc a été inséré dans le dessin plus d'une fois.

Paramétrique

Indique si le bloc est paramétrique ou non.

Lié au fichier

Indique le chemin d'accès des blocs paramétriques externes

Description

Description facultative du bloc.

10.21 EXPDOSSIERS (commande)

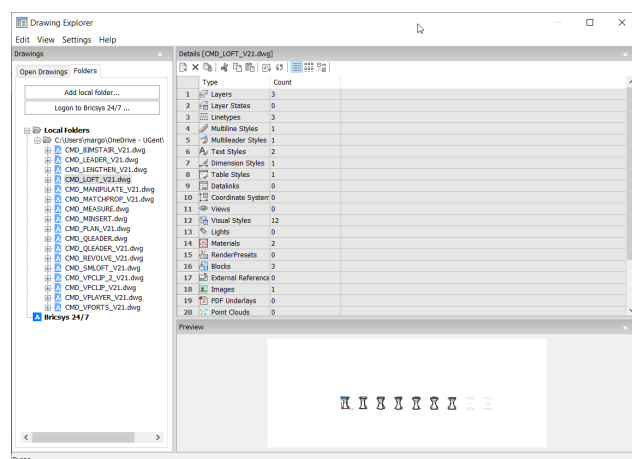
Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec l'onglet **Dossiers** sélectionné.



Icône : 

10.21.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** dans l'onglet **Dossiers**.



Remarque : Les catégories (telles que les calques, les blocs, etc.) peuvent être copiées-collées depuis l'onglet **Dossiers** vers l'onglet **Dessins ouverts**.

10.21.2 Options du menu contextuel

Tout sélectionner

Sélectionne tous les éléments.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.



10.21.3 Options de l'onglet Dossiers

Ajout dossier local

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir un dossier**.

Connexion à Bricsys 24/7

Affiche la boîte de dialogue **Bricsys 24/7** pour vous connecter.

10.22 EXPIMAGES (commande)

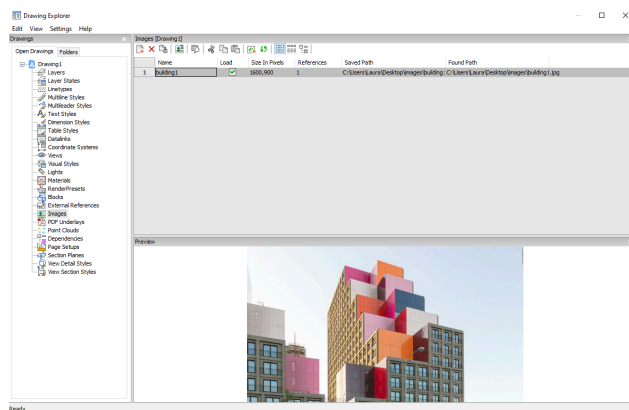
Ouvre la boîte de dialogue de l'explorateur de dessin avec **Images** sélectionné.



Icône :

10.22.1 Description

Affiche la catégorie Images de la boîte de dialogue Explorateur de dessin :



Prend en charge les formats suivants :

BMP : Windows bitmap

ECW : format Enhanced Compressed Wavelet (compression améliorée par ondelettes)

GIF : format d'image graphique CompuServe

JPG, JPEG, et JPEG2000 (JP2, j2k) : Joint Photographic Experts Group (classique chez les appareils photo numériques)

MTI : image tuilée à plusieurs résolutions (format raster de Bricsys pour les grandes images)

PCX : PC Paintbrush

PNG : Portable network graphics

SID : MrSID est l'acronyme de Multi-resolution Seamless Image Database (base de données d'images transparente multi-résolution)

TGA : Targa

TIF, TIFF : Tagged Image File Format (format de fichier d'image numérique)



10.22.2 Options du menu contextuel

Nouveau

Attache des fichiers image raster au dessin. ferme la boîte de dialogue Explorateur de dessin et lance la commande ATTACHEIMAGE. Voir la commande ATTACHEIMAGE.

Supprimer

Supprime l'image du dessin. Vous devrez peut-être utiliser la commande REGEN pour mettre à jour l'écran.

Insérer

Insère d'autres images dans le dessin, comme le bouton Nouveau. Affiche la boîte de dialogue Attacher une image raster. Voir la commande ATTACHEIMAGE.

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants.

Effacer le cache

Vide le dossier où les fichiers temporaires ou les caches d'image sont stockés.

Chemin relatif

Affiche le chemin enregistré en tant que chemin relatif.

Chemin absolu

Affiche le chemin enregistré en tant que chemin absolu de l'image située dans le dossier de dessin.

Nom de fichier comme chemin

Remplace le chemin enregistré par le nom du fichier.

10.22.3 Options de la commande

Nom

Spécifie le nom de l'image. Il s'agit généralement du nom du fichier de l'image.

Charger

Permet d'afficher ou non l'image dans le dessin :

Activé : affiche l'image dans le dessin

Désactivé : affiche uniquement le cadre de l'image, qui est lui-même désactivé par la commande CADREIMAGE

Taille en pixels

Indique la taille de l'image en pixels, horizontalement et verticalement.

Références

Signale le nombre de fois où l'image se trouve dans le dessin.

Chemin enregistré

Indique le chemin d'accès au fichier image lors de son premier chargement. Lorsque le chemin est introuvable, cliquez sur le bouton Parcourir qui affiche la boîte de dialogue Choisir un fichier et localisez le fichier image manquant.

Chemin trouvé

Indique le chemin actuel vers le fichier image. Ce chemin devrait correspondre au chemin sauvegardé dans la plupart des cas.



10.23 EXPCALQUES (commande)

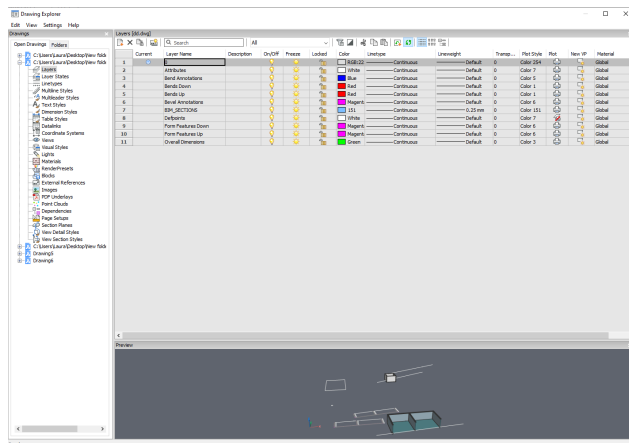
Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Calques** sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

10.23.1 Description

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec la catégorie **Calques** sélectionnée pour afficher et modifier les calques dans le dessin actuel.



Remarque : Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue **Explorateur de dessin - Calques** dans l'espace papier, des colonnes supplémentaires s'affichent : **Geler fenêtre**, **Couleur fenêtre**, **Type de ligne fenêtre**, **Epaisseur de ligne fenêtre**, **Transparence fenêtre**, et **Style de tracé fenêtre**.

Remarque : Par défaut, ces colonnes correspondent aux paramètres d'espace modèle correspondants, mais les propriétés du calque fenêtre peuvent être définies différemment pour chaque disposition et pour chaque fenêtre d'espace papier. Si la variable SHOWLAYERUSAGE est activée, les icônes **Utilisation du calque** indiquent si les paramètres de visualisation de la mise en page actuelle et de l'espace papier sont différents des paramètres de l'espace modèle :

- : calque actuel avec redéfinitions de fenêtre.
- : calque avec redéfinitions de fenêtre.
- : calque vide avec redéfinitions de fenêtre.

Remarque : Si aucune fenêtre de l'espace papier n'est active, les paramètres s'appliquent aux entités de la présentation actuelle. Si une fenêtre est active, les paramètres de fenêtre remplacent les propriétés PARCALQUE de la fenêtre actuelle.

Remarque : Le paramètre **Geler fenêtre** contrôle l'état de dégel ou de gel des calques pour l'onglet présentation ou la fenêtre en cours. Le paramètre **Nouvelle fenêtre** spécifie l'état de dégel ou de gel par défaut des calques pour les nouvelles fenêtres de présentation.



10.23.2 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée une définition de calque dans le dessin. Le nouveau calque créé copie les propriétés du calque actuellement sélectionné.

Supprimer

Supprime les définitions de calques du dessin. Il est impossible de supprimer les définitions de calques suivantes :

- Calque 0
- Defpoints
- Calques utilisés
- Le calque actuel

Fusionner avec...

Ouvre la boîte de dialogue **Fusionner les calques**. Ici, vous pouvez choisir un calque cible où fusionner les calques sélectionnés.

Il est impossible de fusionner les définitions de calques suivantes :

- Calque 0
- Defpoints
- Le calque actuel

Remarque : Vous ne pouvez fusionner que les calques qui sont utilisés. Si aucune entité n'est attribuée à un calque, l'option de fusion supprime le calque sélectionné.

Supprimer du groupe

Supprime les calques du groupe auquel ils sont affectés.

Créer un filtre de groupe depuis la sélection

Crée un groupe et lui attribue les calques sélectionnés.

Renommer

Renomme le calque sélectionné.

Les calques suivants ne peuvent pas être renommés :

- Calque 0
- Defpoints

Tout sélectionner

Sélectionne tous les calques.

Inverser la sélection

Inverse la sélection en cours.

Supprimer les redéfinitions de fenêtre

Supprime les redéfinitions des propriétés définies différemment pour les fenêtres.

Depuis les calques sélectionnés

- Pour la fenêtre actuelle : supprime les redéfinitions de la fenêtre actuelle
- Pour toutes les fenêtres : supprime les redéfinitions de toutes les fenêtres du dessin



Depuis tous les calques

Supprime les redéfinitions de tous les calques du dessin pour la fenêtre actuelle ou toutes les fenêtres.

Isoler les calques sélectionnés

Isole les entités sur toutes celles qui ne sont pas sélectionnées. Utilisez la commande LAYUNISO pour dés-isoler les calques.

10.23.3 Options du panneau Filtres

Filtres

Vous pouvez considérer les filtres de calque comme des « groupes de calques » que vous devez afficher, activer ou désactiver simultanément.

Nouveau filtre Propriétés

Crée un nouveau filtre de propriétés. Affiche la boîte de dialogue **Filtre de propriétés du calque** (voir l'article connexe **Boîte de dialogue Filtre de propriétés du calque**).

Nouveau filtre Groupe

Crée un nouveau filtre de groupe.

État calques

Active ou désactive l'état de tous les calques du groupe sélectionné.

- Actif : active les calques.
- Inactif : désactive les calques.
- Libérer : dégèle les calques.
- Geler : gèle les calques.
- Verrouiller : verrouille les calques.
- Déverrouiller : déverrouille les calques.

Isoler calques

Isole les calques du groupe sélectionné.

- Fenêtre actuelle : supprime les redéfinitions de la fenêtre actuelle.
- Toutes les fenêtres : supprime les redéfinitions de toutes les fenêtres du dessin.

Ajouter les calques de la sélection

Les calques des objets sélectionnés dans le dessin sont ajoutés dans le filtre de groupe de calques sélectionné.

Remplacer avec les calques de la sélection

Les calques du filtre de groupe sélectionné sont remplacés par les calques des objets sélectionnés dans le dessin.

Ajouter les calques de la sélection panneau

Ajoute les calques sélectionnés dans le panneau des calques.

Coller avec des calques

Colle le groupe copié ou coupé, y compris ses calques.

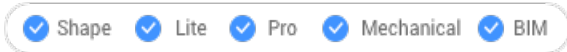
Convertir en groupe


Convertit un filtre de propriété en un filtre de groupe.



10.24 DECOMPOS (commande)

Réduit les entités complexes en des entités plus simples.



Icône : 

Alias : X

10.24.1 Description

Réduit les entités complexes en des entités plus simples, comme les blocs en éléments constitutifs, et les polylignes en lignes et arcs.

Remarque : Les entités sur les calques gelés et verrouillés ne sont pas décomposées.

10.24.2 Méthode

Le résultat dépend des entités que vous avez sélectionnées :

- Les polylignes deviennent des lignes et des arcs. La largeur n'est pas conservée.
- Les régions deviennent des lignes, des arcs et des splines.
- Les cotes deviennent des lignes, du texte et des solides (flèches).
- Les blocs deviennent des entités distinctes et des blocs imbriqués. Vous devrez peut-être utiliser Decompos une seconde fois.
- **Remarque** : Seuls les blocs dont la propriété est décomposable peuvent être décomposés. Les blocs à échelle non uniforme ne peuvent être décomposés que si EXPLMODE = ACTIVÉ.
- Les couleurs et les types de lignes parBloc peuvent changer.
- Les attributs reviennent à leur définition d'attributs.
- Les entités de surface 3D deviennent des faces 3D.
- Les maillages deviennent des faces 3D.

Remarque : Les entités simples, telles que les lignes et les cercles, ne peuvent pas être décomposées.

10.25 EXPLORATEUR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**.

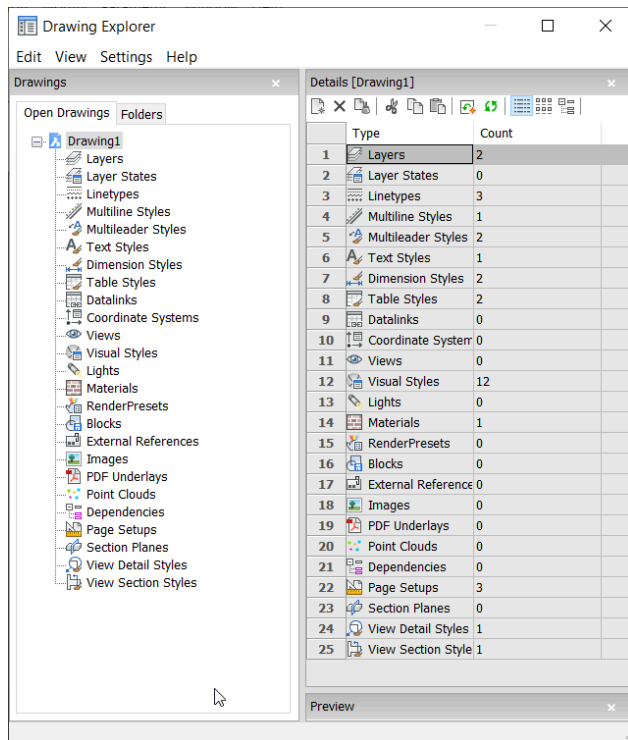


Icône : 

10.25.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**, sur le dernier onglet ou la dernière catégorie pour gérer les définitions et référencer le contenu utilisé dans le dessin.

Remarque : Appuyez sur F1 pour accéder à l'aide. Pour fermer, appuyez sur X.



10.25.2 Options dans la barre de menu

Vue

Coches

Active et désactive la visibilité d'éléments spécifiques dans la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**.

Vue arborescente ou en icônes

Permet de sélectionner un style visuel pour lister toutes les définitions du dessin sélectionné.

Régénérer

Régénère toutes les définitions.

Régénération à chaque changement

Régénère les définitions chaque fois qu'une modification a été apportée.

Cacher les symboles Xref

Active et désactive la visibilité des symboles xref.

Paramètres

Restaurer la présentation par défaut

Restaure la présentation modifiée de l'**Explorateur de dessin** vers la présentation par défaut.

Options...

Affiche la boîte de dialogue **Options de l'explorateur de dessin**. Des options concernant l'insertion d'un bloc peuvent être définies.

Colonnes

Les colonnes peuvent être activées ou désactivées et repositionnées par glisser-déposer :

- Déplacer : faites glisser la colonne en sélectionnant son en-tête vers un nouvel emplacement.



- Modifier la largeur : faites glisser la ligne de séparation dans le sens souhaité.
- Restaurer la largeur : double-cliquez sur la ligne de séparation.

Afficher toutes les colonnes

Affiche toutes les colonnes, y compris celles qui étaient cachées auparavant.

Restaurer la position des colonnes

Renvoie les colonnes à leur position d'origine.

10.26 EXPORTER (commande)

Exporte les données du dessin en cours vers divers formats de fichier.



Icône :

Alias : EX

10.26.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Exporter dessin** pour enregistrer les données du dessin actuel dans plusieurs formats différents.

Les formats de fichiers pris en charge pour l'exportation, en fonction du niveau de licence, sont les suivants :

BricsCAD Lite

- Fichier binaire FBX (.fbx)
- Fichier ASCII FBX (.fbx)
- AutoCAD 2004 (.dwg)
- AutoCAD 2013 ASCII DXF (.dxf)
- Gabarit de dessin (.dwt)
- Fichier bitmap⁽²⁾ (.bmp)
- Fichier méta de Windows (.emf)⁽¹⁾ (2)
- Fichier Meta Windows amélioré (.wmf)⁽¹⁾ (2)
- 3D DWF v6.01 (.dwf)
- DWF binaire v6,0 (.dwf)
- Diffusion DWF 2D codée en ASCII compressé v6,0 (.dwf)
- DWF v5.5 compressé (.dwf)
- DWF binaire v5,5 (.dwf)
- ASCII DWF v5,5 (.dwf)
- DWF v4.2 compressé (.dwf)
- DWF binaire v4,2 (.dwf)
- ASCII DWF v4.2 (.dwf)



- **XPS DWFx** (.dwfx)
- **Scalable Vector Graphics** (.svg)
- **Lithographie** (.stl)
- **Fichier Collada** (.dae)
- **Fichier DGN Micro Station** (.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (.udatasmith)⁽¹⁾ (2)
- **Fichier Rhino** (.3dm)⁽¹⁾ (2)
- **PDF 3D** : .pdf
- **Fichier ACIS d'assemblage** (.asat)
- **Fichier ACIS d'assemblage** (.asab)

Remarque : l'exportation native aux formats PDF 3D et ASAT prend désormais en charge les blocs mécaniques, les références externes et les solides.

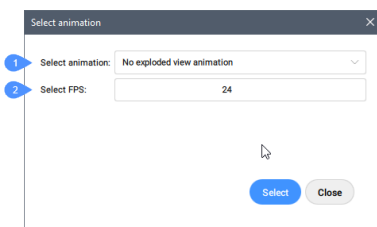
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **Fichier IFC2x3** (.ifc)
- **Fichier IFC4** (.ifc)
- **IFC4x1** (.ifc)

(1) Non disponible pour pour Linux.

(2) Non disponible pour pour macOS.

Remarque : Si la variable système EXPORT3DPDFWRITER est définie sur 1 (rédacteur PDF 3D interne), et que vous enregistrez le dessin en tant que fichier PDF 3D, la boîte de dialogue **Sélectionner l'animation** s'affiche :



Choisissez une animation à exporter (1) et définissez le nombre d'images requis par seconde (fps) (2), ou sélectionnez Aucune animation de vue éclatée pour exporter le document sans animation.

Remarque : L'exportation vers **DWF binaire v6.0** (.dwf) ne prend en compte que la zone **Plot** de la mise en page ou de l'espace modèle défini dans la mise en page. Donc, tout ce qui se trouve à l'extérieur de la zone de tracé sera supprimé et/ou coupé.

Remarque : Les variables système EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE et EXPORTPAGESETUP sont actuellement fictives pour les exportations .dwf

Remarque : D'autres formats 3D sont disponibles via un module distinct, **BricsCAD Communicator**. Vous pouvez le télécharger sur le site web de Bricsys.



Les procédures d'importation et d'exportation utilisant Communicator sont contrôlées par une série de préférences de l'utilisateur. Voir la section Communicator de la boîte de dialogue Paramètres.

Remarque : Pour exporter au format PDF, utilisez la commande EXPORTPDF.

Remarque : La commande IMPORTER prend en charge l'architecture des composants basée sur des blocs réguliers.

10.27 EXPORTPRESENT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter présentation vers le dessin**.



10.27.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter présentation vers le dessin** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier dwg. La présentation actuelle spécifie les données à inclure dans le dessin. Une fois le dessin créé, une boîte de dialogue vous permet de choisir si vous souhaitez ouvrir le nouveau dessin.

10.28 EXPORTPDF (commande)

Enregistre les données du dessin actuel dans un fichier PDF.



Icône :

10.28.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Exporter le dessin sous** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier PDF.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier la sortie obtenue à l'aide d'une licence Academic.

10.29 EXPORTSVG (commande)

Génère des fichiers SVG pour chaque étape de la vue éclatée sélectionnée.



10.29.1 Méthode

Sélectionnez une vue éclatée et appuyez sur la touche **Entrée** pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner le dossier dans lequel enregistrer les fichiers svg**. Sélectionnez un dossier et toutes les étapes de votre vue éclatée y sont enregistrées au format SVG.

Pour sélectionner une vue éclatée, vous pouvez taper son nom ou son index dans la ligne de commande.

Remarque : La commande BMECLATER permet de créer des vues éclatées.

Remarque : Les fichiers sont générés en fonction des options disponibles via la commande OPTIONSVG.



Si la propriété **Caméra par défaut** d'une vue éclatée est activée et que la propriété **Caméra** de son étape initiale est définie sur **Défaut**, la caméra d'origine du modèle sera utilisée pour l'étape initiale (c'est-à-dire la caméra de l'espace du modèle avant le début de la génération), et elle sera utilisée jusqu'à la première étape avec la propriété **Caméra = Personnalisée**.

Pour y remédier :

- Ouvrez la vue éclatée pour l'éditer avec la commande MODIFBLOC.
- Dans le **Navigateur mécanique**, cliquez-droit sur l'étape initiale et choisissez **Appliquer**.
- Choisissez la caméra appropriée pour l'étape initiale.
- Pour ce faire, vous pouvez faire pivoter la vue à l'aide de la commande ROTADYN.
- Cliquez-droit sur l'étape initiale et choisissez **Mise à jour de la vue à partir de l'étape actuelle**.

Sa **Caméra** deviendra **Personnalisée**.

- Enregistrez le bloc.

Remarque : Il ne s'agit pas d'un bogue, mais du comportement attendu.

10.29.2 Options de la commande

Liste des vues éclatées (?)

Liste toutes les vues éclatées du dessin en cours, avec leur index.

10.30 EXPPDFS (commande)

Joint des fichiers PDF en tant que sous-couches au dessin courant à l'aide de l'Explorateur de dessin.

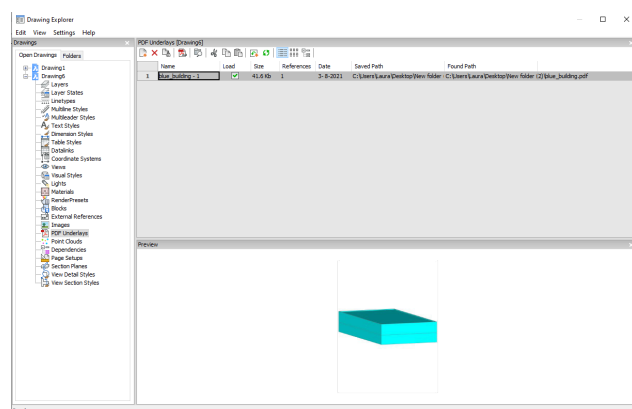


Icône :

Remarque : Pour importer des fichiers PDF comme entités de dessin, utilisez la commande IMPORTPDF.

10.30.1 Description

Affiche la catégorie Sous-couches PDF de la boîte de dialogue Explorateur de dessin:





10.30.2 Option de la commande

Nom

Indique le nom de l'insertion PDF. Ce nom est généré par le programme, mais peut être modifié en appuyant deux fois sur le nom ou en cliquant avec le bouton droit et en choisissant Renommer dans le menu contextuel.

Charger

Bascule le chargement du PDF :

Activé : charge le PDF et le rend visible.

Désactivé : décharge le PDF, le rendant invisible.

Taille

Signale la taille du fichier PDF.

Références

Indique le nombre de fois que le PDF est joint au dessin.

Date

Indique la date du fichier. Peut être utile pour confirmer si vous travaillez bien avec la révision la plus récente.

Chemin enregistré

Indique le chemin d'accès au fichier PDF lors de son premier chargement. Lorsque le chemin est introuvable, cliquez sur le bouton Parcourir qui affiche la boîte de dialogue Choisir un fichier et localisez le fichier PDF manquant.

Chemin trouvé

Indique le chemin actuel vers le fichier PDF. Ce chemin devrait correspondre au chemin sauvegardé dans la plupart des cas.

10.30.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Attache une sous-couche PDF au dessin courant. Dans la boîte de dialogue Sélectionner le fichier sous-couche PDF, ouvrez un fichier PDF, spécifiez les paramètres dans la boîte de dialogue Attacher sous-couche PDF et un point d'insertion pour localiser le coin inférieur gauche du fichier PDF.

Supprimer

Détache les sous-couches PDF sélectionnées sans avertissement.

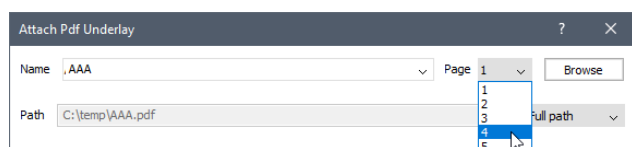
Purger

Purge les fichiers PDF sélectionnés du dessin; disponible uniquement pour les définitions de fichiers PDF qui ne sont pas insérés dans le dessin.

Insérer

Attache des pages supplémentaires à partir d'un fichier PDF multi-pages déjà joint au dessin actuel.

Dans la boîte de dialogue Attacher une sous-couche Pdf, choisissez un numéro de page dans la liste déroulante Page.





La page ajoutée apparaît dans l'explorateur de dessins avec le numéro de page comme suffixe à son nom.

	Name	Load	Size	References	Date	Saved Path	Found Path
1	AAA - 1	<input checked="" type="checkbox"/>	26.8 Mb	1	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
2	AAA - 2	<input checked="" type="checkbox"/>	26.8 Mb	1	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
3	AAA - 4	<input checked="" type="checkbox"/>	26.8 Mb	2	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants.

Effacer le cache

Efface le cache pour les pdfs.

Chemin relatif

Affiche le chemin enregistré en tant que chemin relatif.

Chemin absolu

Affiche le chemin enregistré en tant que chemin absolu du fichier PDF situé dans le dossier de dessin.

Nom de fichier comme chemin

Remplace le chemin enregistré par le nom du fichier.

10.31 EXPRESSMENU (commande) (Express Tools)

Active le menu et le ruban EXPRESSTOOLS.



10.32 EXPRESSTOOLS (commande) (Express Tools)

Active les Express tools.



10.33 EXPSCU (commande)

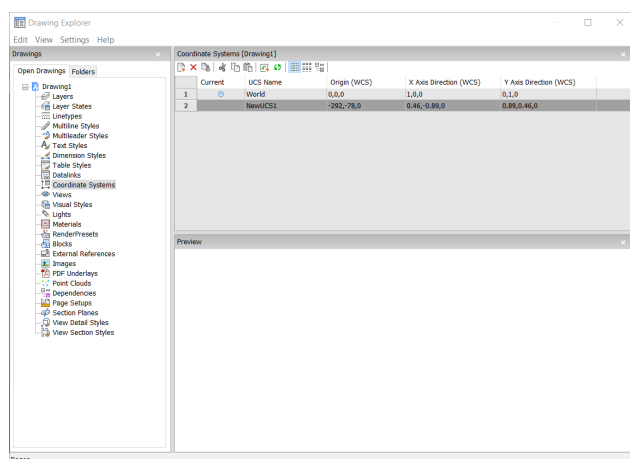
Crée, renomme et supprime les SCU nommés via la boîte de dialogue **Explorateur de dessins**.



Alias : XSCU

10.33.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessins** dans la catégorie **Systèmes de coordonnées** :



10.33.2 Options avec les colonnes

Actif

Indique le SCU actuel.

Nom SCU

Liste les noms des SCU dans le dessin ; cliquez pour les renommer.

Origine (SCG)

Indique l'origine (0,0,0) du SCU selon les coordonnées x,y,z du SCG ; ne peut pas être modifiée.

Direction axe X (SCG)

Indique la direction de l'axe x en coordonnées SCG.

Remarque : Ne peut pas être modifié.

Direction axe Y (SCG)

Indique la direction de l'axe y en coordonnées SCG.

Remarque : Ne peut pas être modifié.

10.33.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée un SCU supplémentaire dans le dessin à travers l'espace modèle.

Supprimer

Supprime le système de coordonnées du dessin. La définition du système de coordonnées général ne peut pas être supprimées.

Renommer

Renomme le système de coordonnées.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de systèmes de coordonnées.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.



Rendre courant

Définit le système de coordonnées sélectionné comme étant l'actuel.

10.34 EXPXREF (commande)

Combine plusieurs commandes liées à des xrefs via l'explorateur de dessin.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

10.34.1 Description

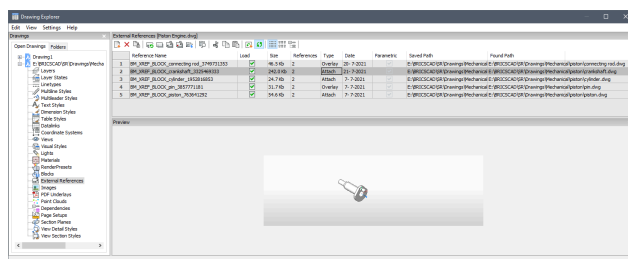
Cette commande permet de joindre des fichiers DWG au dessin actuel et de contrôler l'état des pièces attachées (abréviation de "external reference").

Remarque : La variable système XDWFADCTL définit l'atténuation des références externes. Les valeurs comprises entre 0 (pas d'atténuation) et 90 sont acceptées.

Remarque : La variable système BINDTYPE influence le comportement de l'option Lier de la commande - XREF.

10.34.2 Méthode

Affiche la section Référence externe de l'explorateur de dessin :



10.34.3 Option de la commande

Nom référence

Indique le nom de l'insertion xref. Ce nom est assigné par le programme, mais peut être modifié en appuyant deux fois sur le nom ou en cliquant avec le bouton droit et en choisissant Renommer dans le menu contextuel.

Charger

Active/désactive le chargement de la xref :

Activé : charge la xref et la rend visible

Désactivé : décharge la xref et la rend invisible

Taille

Signale la taille du fichier DWG de xref. Les fichiers très volumineux peuvent ralentir le système.

Références

Indique le nombre de fois que la xref est attachée au dessin.



Type

Indique si la xref est attachée ou superposée, comment sont traitées les xrefs qui ont des xrefs elles-mêmes :

Attacher : toutes les xrefs sont affichées.

Superposition : seule la première des xrefs imbriquées est affichée.

Date

Indique la date du fichier. Peut être utile pour confirmer si vous travaillez bien avec la révision la plus récente.

Paramétrique

Indique si les dessins Xref sont paramétriques ou non.

Chemin enregistré

Indique le chemin d'accès original au fichier DWG xref lors de son premier chargement. Lorsque le chemin est introuvable, cliquez sur le bouton Parcourir qui affiche la boîte de dialogue Choisir un fichier et localisez le fichier DWG manquant.

Le chemin des blocs paramétriques ne peut être modifié.

Chemin trouvé

Indique le chemin actuel vers le fichier DWG de la xref. Ce chemin devrait correspondre au chemin sauvegardé dans la plupart des cas.

10.34.4 Options du menu contextuel

Attacher référence externe

Attache les fichiers DWG en tant que xrefs au dessin actuel. Dans la boîte de dialogue Attacher une référence externe, parcourez et choisissez un fichier dwg et spécifiez les paramètres et un point d'insertion pour localiser le fichier xref. Voir la commande -XREF.

Détacher Xref

Efface la xref sélectionnée du dessin sans avertissement. Cela équivaut à utiliser l'option Détacher.

Rechargez Xref

Recharge la xref sélectionnée. Cette fonction est utile lorsque le fichier DWG original a été modifié et que vous souhaitez voir la version mise à jour dans votre dessin.

Décharger Xref

Décharge la xref sélectionnée. Cela masque la xref. Vous pouvez également cliquer sur les cases à cocher dans la colonne Charger.

Lier Xref

Lie la xref au dessin actuel pour qu'elle fasse partie du dessin. Les références à la xref disparaissent de l'explorateur de dessin. (Cette option n'est pas disponible pour les xrefs qui sont déchargées).

Cette option définit la variable système BINDTYPE sur DÉACTIVÉ (comportement de liaison traditionnel), ce qui influence le comportement de l'option Lier de la commande -XREF.

Insérer référence externe

Convertit les xrefs en blocs. Cette méthode est similaire à la commande Insertion pour insérer des fichiers DWG externes dans des dessins. Les références à la xref disparaissent de l'explorateur de dessin. (Cette option n'est pas disponible pour les xrefs qui sont déchargées).

Ouvrir Xref

Ouvre le fichier DWG Xref pour le modifier. Voir la commande XOUVRIRE.



Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants.

Chemin relatif

Affiche le chemin enregistré en tant que chemin relatif.

Chemin absolu

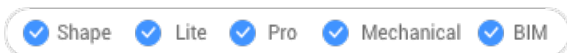
Affiche le chemin enregistré en tant que chemin absolu du fichier Xref situé dans le dossier de dessin.

Nom de fichier comme chemin

Remplace le chemin enregistré par le nom du fichier.

10.35 PROLONGER (commande)

Prolonge ou ajuste une ou plusieurs entités ouvertes vers une entité contours.



Icône :

Alias : EX

10.35.1 Méthode

Choisissez une ou plusieurs entités à utiliser comme entité contours (2). Il s'agit des entités vers lesquelles les entités sélectionnées ultérieurement sont prolongées, ou appuyez sur ENTER pour choisir toutes les entités du dessin comme contours. Il n'est pas nécessaire de choisir des entités individuelles comme contours, sauf dans certains cas.

Choisit l'entité à prolonger (1). Lorsqu'une autre extrémité d'une entité peut être prolongée jusqu'à un contour, BricsCAD prolonge l'extrémité la plus proche jusqu'à votre point choisi.



1 Entité à prolonger

2 Entité contours

3 Entité prolongée

Remarque : Bascule en mode ajustement : maintenez la touche Maj enfoncée pour sélectionner la partie d'une entité à ajuster selon l'intersection avec les entités de contours les plus proches. Voir la commande AJUSTER.

10.35.2 Options de la commande

Trajet

Permet la sélection de clôtures, une fenêtre de sélection irrégulière.

Chevauchement

Permet la sélection de rectangles de croisement. Les entités qui traversent le rectangle spécifié sont prolongées.



Mode d'arête

Active/désactive le mode d'arête.

Projection

Spécifie comment l'entité est projetée sur le contour.

Pas de projection

Ne prolonge que les entités qui croisent des contours réels dans l'espace 3D.

Plan xy du Scu

Projette des entités et des contours sur le plan x,y du SCU actuel, puis prolonge les entités projetées qui intersecteraient les contours projetés.

Vue active

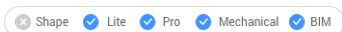
Projette les entités dans la vue actuelle, puis les prolonge en conséquence.

Effacer

Supprime les entités sélectionnées.

10.36 EXTENSION (commande)

Bascule l'accrochage aux entités de type **Extension**.



Icône :

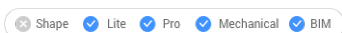


10.36.1 Description

Bascule l'accrochage aux entités de type **Extension** pour activer ou désactiver l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

10.37 EXTRAIREBLOCS (commande)

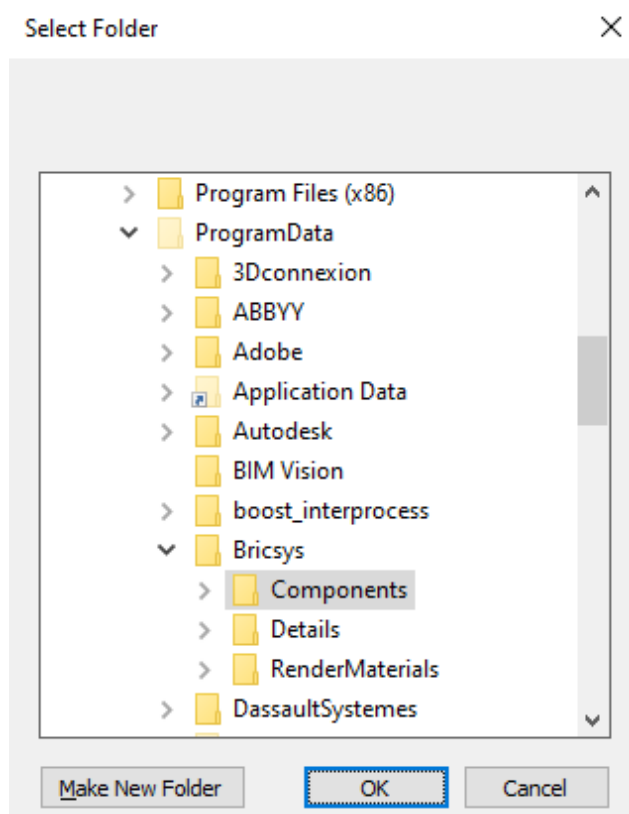
Extraction de blocs vers des fichiers individuels.



10.37.1 Méthode

Cette commande extrait une instance de bloc d'un dessin, créant un fichier DWG distinct dans un emplacement spécifié par l'utilisateur.

Après avoir sélectionné un bloc à extraire, la boîte de dialogue **Sélectionner le dossier** s'affiche pour choisir l'emplacement du nouveau fichier DWG à créer.



10.38 EXTRIM (commande) (Express Tools)

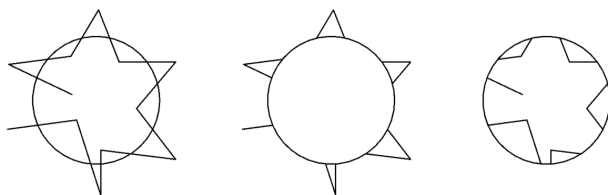
Ajuste les entités qui traversent une arête sécante.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

10.38.1 Méthode

Sélectionnez l'entité sécante, puis cliquez sur le côté dont vous souhaitez effacer les entités.

Remarque : Les entités sécantes acceptées sont les suivantes : face 3D, polyligne, ligne, cercle, arc, ellipse, image, texte ou définition d'attribut.



10.39 EXTRUSION (commande)

Crée des solides 3D ou des surfaces en extrudant des entités.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :



Alias : EXT

10.39.1 Description


Crée des solides 3D ou des surfaces par extrusion d'entités 2D ouvertes ou fermées, de faces de solides 3D, de régions ou de contours fermés.

Remarque :

- La variable système SELECTIONPREVIEW doit être définie sur 2 ou 3 pour mettre en évidence les faces.
- Selon la valeur de la variable système DELOBJ, les entités de définition sont soit conservées, soit supprimées. Si ce n'est pas le cas, le système vous demande si vous souhaitez supprimer les entités ou non.

Remarque : Lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est active, les fonctionnalités d'extrusion basée sur les esquisses sont créées dans un calque BC_SKETCHES dédiée, qui n'est pas visible par défaut. L'esquisse est visible et modifiable en tant que références de bloc dans le panneau **Navigateur mécanique**. Les propriétés des caractéristiques d'extrusion sont également présentes dans le panneau **Navigateur mécanique**.

Conseil : Il est également possible de créer une fonction extrudée avec des faces partagées à partir d'un autre solide.

Remarque : La variable système CREATESKETCHFEATURE peut également être contrôlée en appuyant sur le bouton **CreateSketchFeature**  du ruban.

10.39.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour extruder les entités :

- Créer des solides 3D.
- Créer des surfaces.

10.39.3 Options de la commande

Mode

Permet de créer des solides ou des surfaces.

Solide

Crée des solides 3D.

Surface

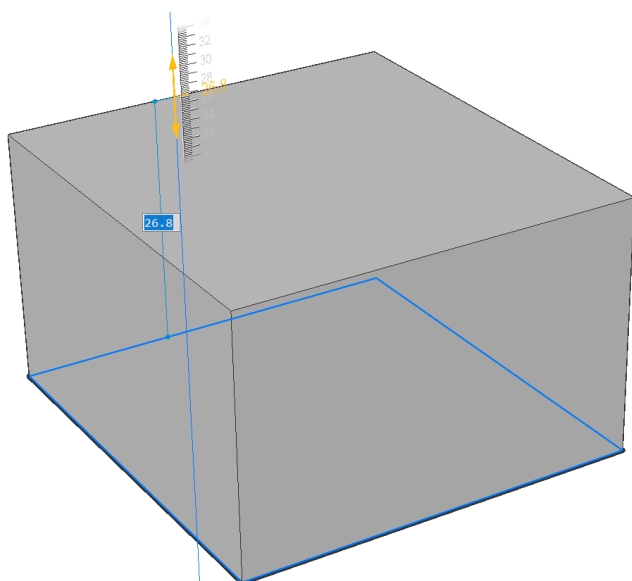
Crée des surfaces.

Remarque : EXTRUSION n'extrude pas les entités 2D ouvertes en tant que solides 3D, car elles ne peuvent pas être étanches.

Spécifier la hauteur d'extrusion

Permet de définir une hauteur d'extrusion. La hauteur d'extrusion est mesurée perpendiculairement à l'entité source.

Remarque : Vous pouvez spécifier la hauteur de façon dynamique, en utilisant le **Manipulateur** ou en saisissant une valeur.

**Direction**

Permet de spécifier la direction de l'extrusion.

Chemin

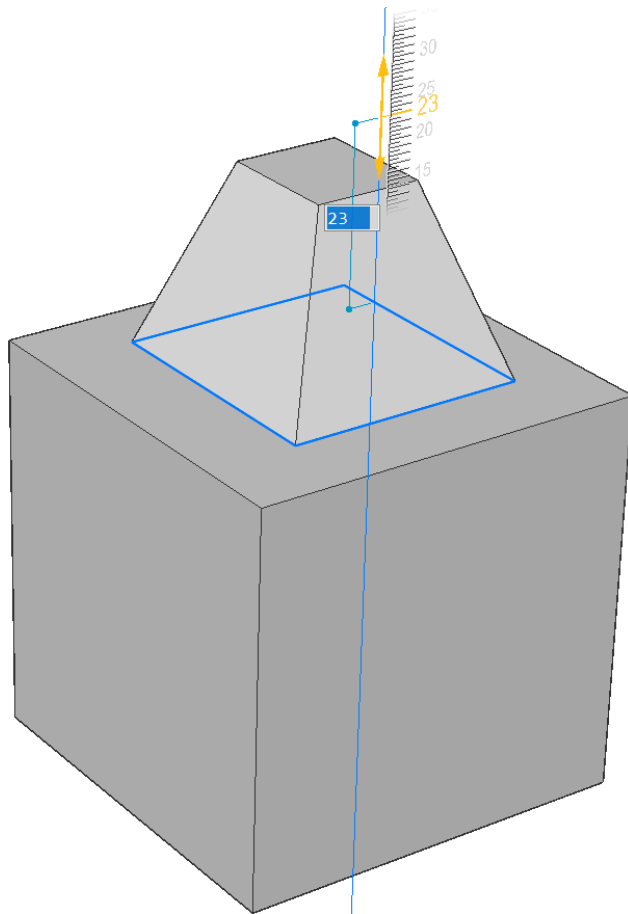
Spécifie la hauteur et l'angle d'extrusion par une autre entité. Le programme utilise le chemin pour déterminer comment extruder l'entité source.

Remarque : L'entité chemin ne peut pas se trouver dans le même plan que l'entité extrusion.

Angle d'extrusion

Spécifie l'angle pour l'extrusion. Cet angle est mesuré à partir de la direction de l'extrusion. Une valeur négative crée une inclinaison vers l'extérieur.

Remarque : L'angle doit être suffisamment peu profond pour que les côtés inclinés ne se croisent pas après le haut de l'extrusion.



Auto

Le résultat dépend de la direction d'extrusion et de la valeur des quatre variables système **Mode extrusion** : EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES et UNITESURFACES.

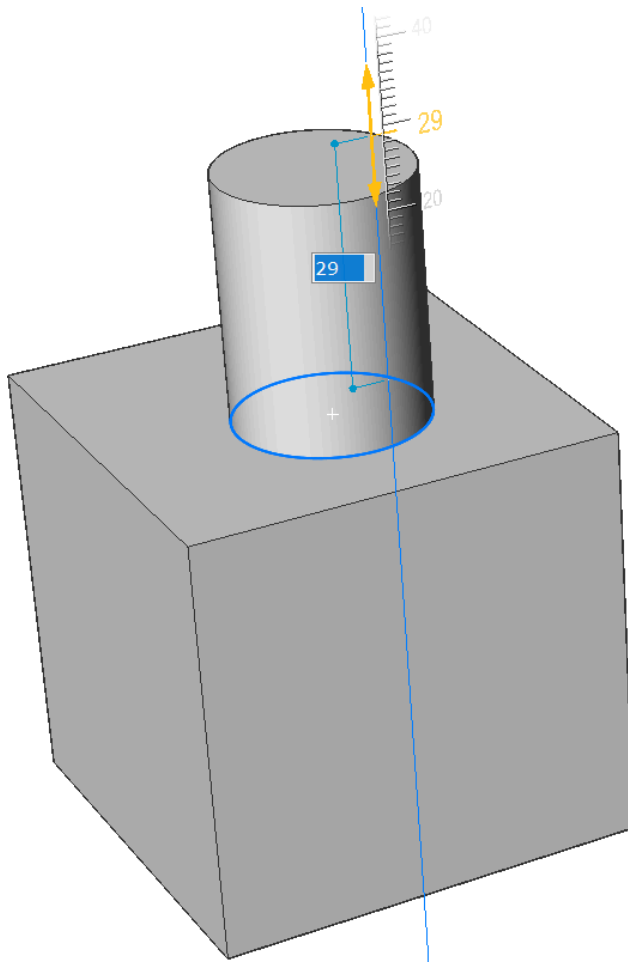
Remarque : La valeur par défaut de toutes les variables système **Extrude mode** ci-dessus dépend de l'espace de travail :

- **0** pour Dessin et Modélisation.
- **1** pour Mechanical et BIM.

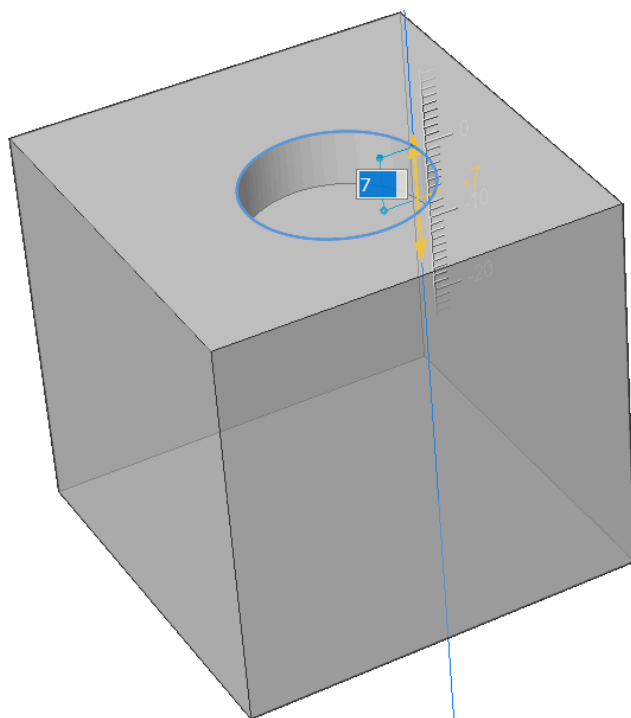
Par exemple, dans les espaces de travail Mechanical et BIM, si toutes les variables système de mode d'extrusion ont leur valeur par défaut, le résultat d'extrusion est le suivant :



- Lorsque vous mettez en surbrillance une entité et l'extrudez vers l'extérieur, un nouveau volume est ajouté.

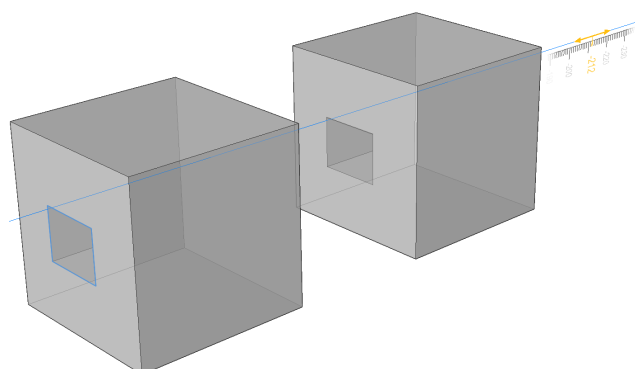


- Lorsque vous mettez en surbrillance une entité et l'extrudez vers l'intérieur, un volume est soustrait du solide principal.



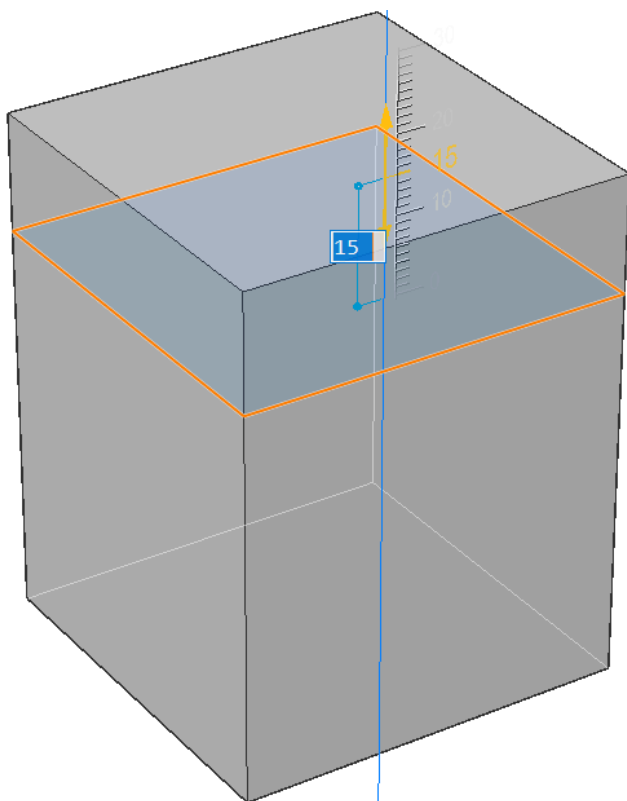
Soustraire

Le solide 3D est soustrait de chaque solide existant qui interfère.



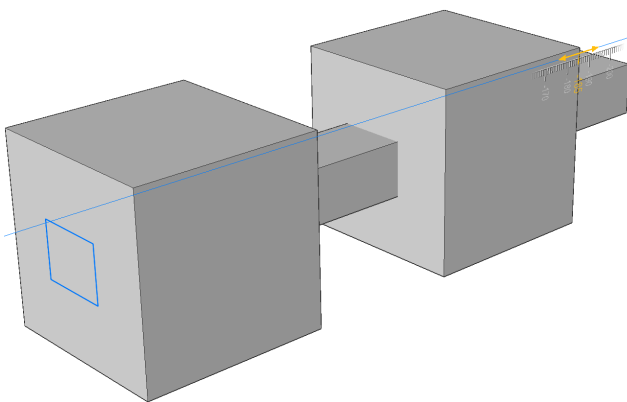
Créer

Un nouveau volume ou surface est créé, quelle que soit la direction d'extrusion.



Unir

Le nouveau solide 3D est unifié avec chaque solide existant qui interfère.



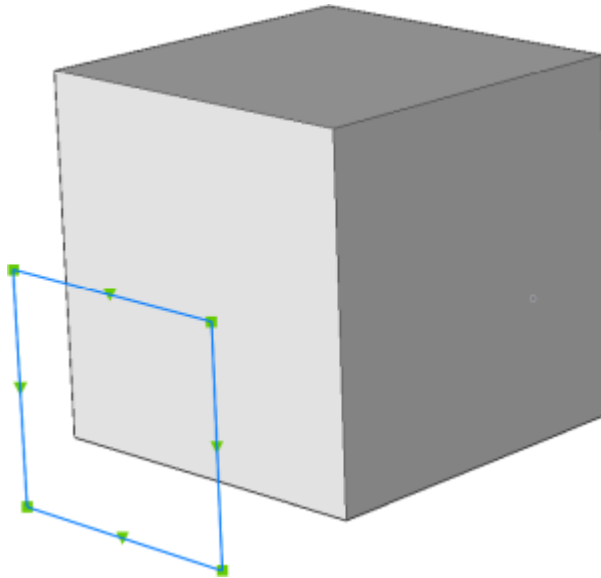
Découpe

Découpe des solides selon la surface extrudée.



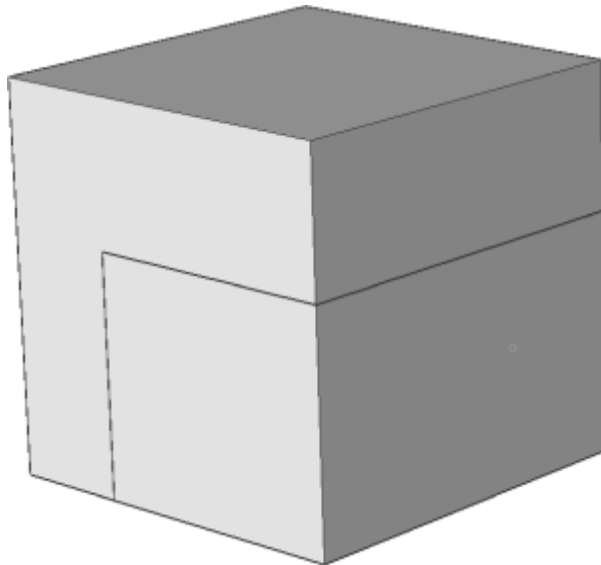
- Sélectionnez une entité à extruder.

•



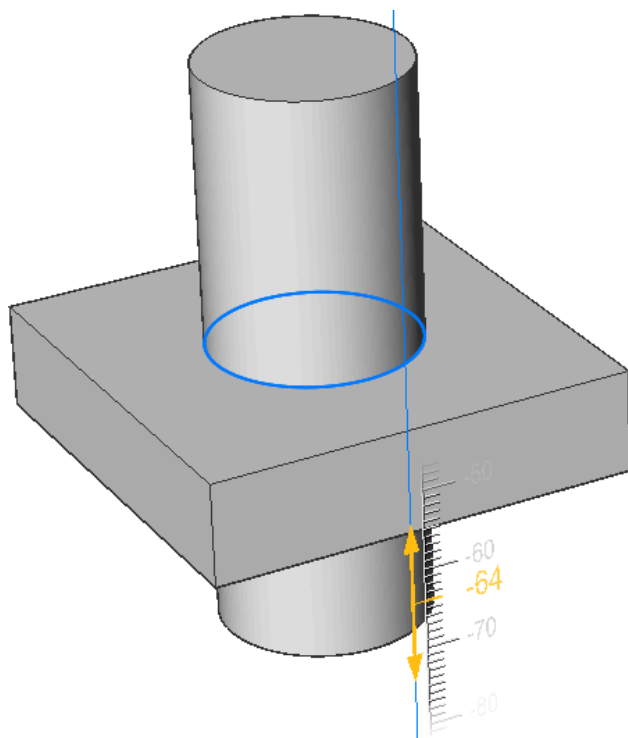
- La surface extrudée traverse les solides.

•



Deux côtés

Extrude de manière symétrique des deux côtés.

**Aligner**

Permet de sélectionner ou de définir un axe.

2 points

Définissez la direction d'extrusion en spécifiant deux points.

Objet

Permet de sélectionner une entité axiale.

Dernier

Utilise l'axe précédent.

Vue

Permet de spécifier un point dans la direction de la vue.

Axe X

Définit la direction d'extrusion parallèle à l'axe X du SCU actuel.

Axe Y

Définit la direction d'extrusion parallèle à l'axe Y du SCU actuel.

Axe Z

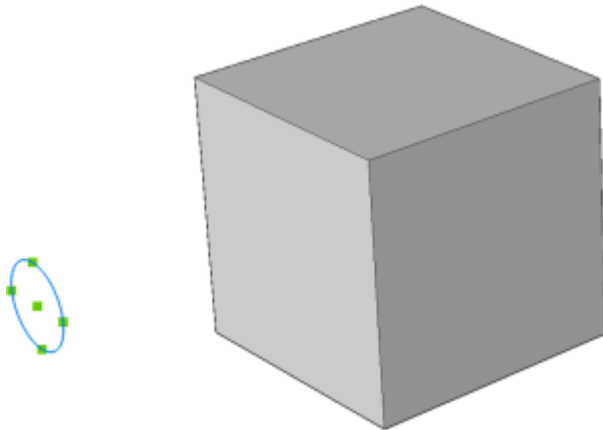
Définit la direction d'extrusion parallèle à l'axe Z du SCU actuel.

Définir la limite

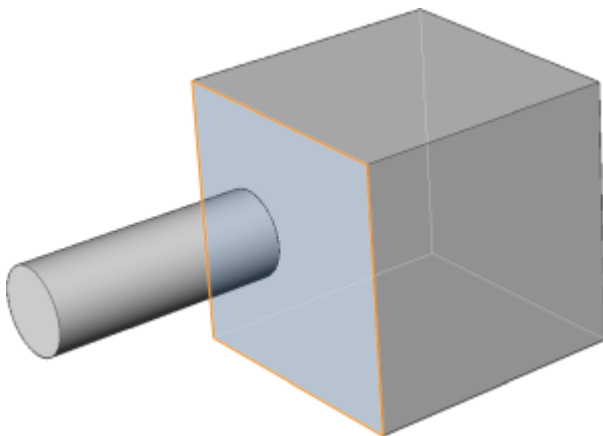
Permet de limiter l'extrusion selon la face d'un solide.



- Sélectionnez une entité à extruder.
-



- Sélectionnez une face qui limitera l'extrusion.
-



Remarque : Si la variable système HOTKEYASSISTANT est activée, le widget **Assistant raccourcis** s'affiche. Appuyez de manière répétée sur la touche **Ctrl** pendant l'affichage dynamique de l'extrusion pour faire défiler les différentes options :

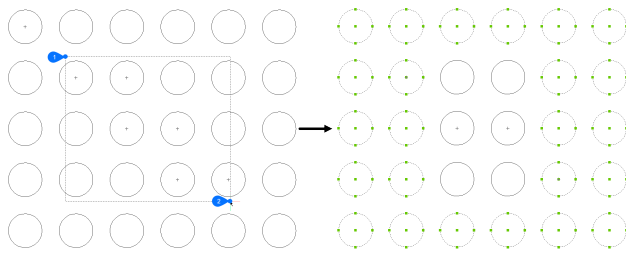
10.40 EXW (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités du dessin à l'exception de celles qui se trouvent à l'intérieur d'un rectangle spécifié.



10.40.1 Méthode

Sélectionnez le premier (1) coin et le deuxième (2) coin pour dessiner un rectangle temporaire. Toutes les entités du dessin sont sélectionnées à l'exception de celles qui se trouvent à l'intérieur du rectangle.

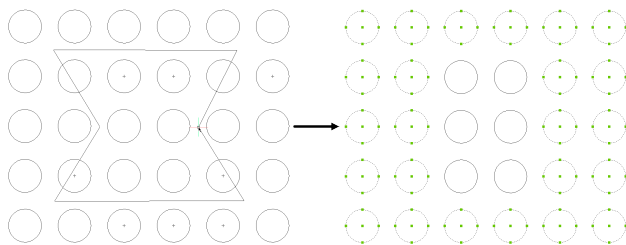


10.41 EXWP (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités du dessin à l'exception de celles qui se trouvent à l'intérieur d'une polyligne spécifiée.

10.41.1 Méthode

Dessinez une polyligne temporaire. Toutes les entités de votre dessin seront sélectionnées, à l'exception de celles entourées par cette polyligne.

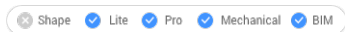




11. F

11.1 FASTSEL (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités qui touchent l'entité sélectionnée.



Icône :

11.1.1 Méthode

Le comportement de la commande FASTSEL est contrôlé par la commande FSMODE.

11.2 EXPORTERFBX (commande)

Exporte des entités 3D dans le dessin courant au format FBX.



Remarque : Si vous souhaitez exporter des entités 2D, vous devez d'abord leur donner une épaisseur.

11.2.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour exporter au format FBX :

- Exporter toutes les entités visibles.
- N'exporter que les entités sélectionnées.

11.2.2 Options de la commande

Sélectionné

Sélectionnez les entités à exporter.

Visible

Exporte toutes les entités visibles.

Remarque : Cette option exclut les entités sur les calques gelés ou désactivés, et celles qui ne sont pas visibles dans la fenêtre actuelle.

Sélectionner

Vous invite à choisir parmi les entités, les lumières, les caméras et les matériaux.

Toutes

Exporte tous les types d'entités.

Incorporé

Inclut les fichiers de texture dans le fichier FBX.

Référence au fichier

Ajoute un lien de référence dans le fichier FBX à l'emplacement des fichiers de texture.

Copier dans un fichier

Copie les fichiers de texture dans le dossier de destination, séparément du fichier FBX.



Remarque : Les fichiers de texture ne sont pas inclus dans les fichiers FBX lorsqu'ils sont très volumineux ou lorsqu'un jeu commun de fichiers de texture est utilisé par les projets de rendu et d'animation.

Entrez le chemin pour exporter le fichier FBX :

Spécifiez le chemin d'accès au dossier dans lequel placer le fichier FBX, ou appuyez sur la touche Entrée pour accepter le chemin proposé.

Remarque : Appuyez sur la touche ~ pour afficher la boîte de dialogue d'exportation FBX, qui vous permet de sélectionner un dossier.

11.3 -EXPORTERFBX (commande)

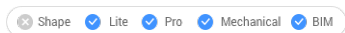
Exporte des entités 3D dans le dessin courant au format FBX.



Voir la commande EXPORTERFBX.

11.4 CHAMP (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Champ**.



Icône :

11.4.1 Méthode

Ouvrez la boîte de dialogue **Champ** pour créer un champ dans le dessin courant.

11.4.2 Options de la commande

Spécifiez le point de départ

Spécifie un point du dessin actuel où le champ sera inséré.

Hauteur du texte

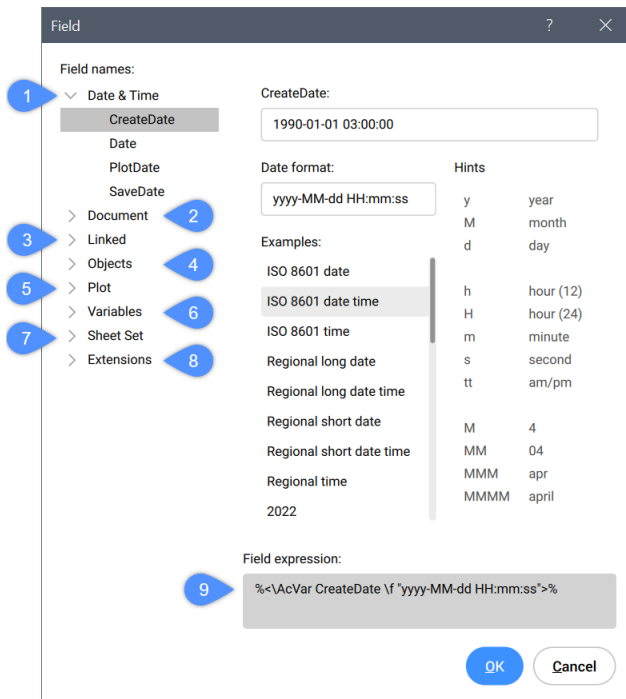
Spécifie la hauteur du texte du champ.

Justifier

Spécifie la justification du texte du champ.

La boîte de dialogue **Champ** vous permet d'insérer un champ dans un texte multiligne, des cellules de tableau, des attributs...

Remarque : Un champ est un texte variable qui utilise un système de codage que le programme met à jour automatiquement, affichant les données en tant que propriétés de dessin (par exemple, un nom de fichier ou la date d'enregistrement), des propriétés d'entité (comme la longueur, la surface ou la couche), des propriétés définies par l'utilisateur, des paramètres de graphique, des variables... Si un champ n'a pas de valeur, le programme affiche des tirets (---). Si les informations référencées par la propriété sélectionnée ne sont pas valides, la valeur du champ s'affiche sous la forme #####.



Remarque : Développez une catégorie dans **Noms de champs**, puis sélectionnez un nom de champ.

- 1 Date & Heure
- 2 Document
- 3 Liés
- 4 Objets
- 5 Tracer
- 6 Variables
- 7 Jeu de feuilles
- 8 Extensions
- 9 Champ d'expression :

11.4.3 Date & Heure

Date de création

Affiche la dernière date de révision du plan.

Date

Affiche la date actuelle.

Date de tracé

Affiche la date à laquelle le dessin a été tracé pour la dernière fois.

Date d'enregistrement

Affiche la date à laquelle le plan a été enregistré pour la dernière fois.



Format de la date

Sélectionnez un format de date dans la liste ou saisissez un format dans ce champ.

Exemples

Affiche des exemples de format de date.

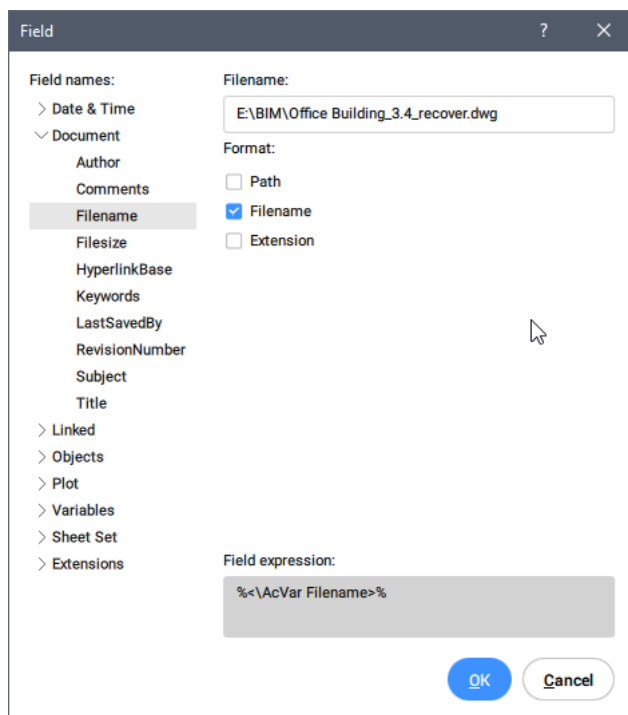
Conseils

Explique la signification des chiffres utilisés dans la définition des acronymes/abréviations du format de date.

Champ d'expression :

Affiche l'expression du champ de la date sélectionnée. Un opérande dans une expression peut être un DisplayPropertyName entouré de crochets fléchés (<>).

11.4.4 Document



Auteur

Affiche l'auteur du document.

Comments

Affiche les commentaires sur la question.

Nom de fichier

Affiche le nom du fichier. Il peut inclure le chemin d'accès et l'extension du fichier.

Taille de fichier

Affiche la taille du fichier exprimée en Bytes, Kilobytes et Megabytes.

HyperlinkBase

Affiche le chemin par défaut de l'hyperlien relatif dans les dessins.



Keywords

Affiche les mots-clés du fichier ouvert.

Dernier enregistrement par

Affiche le nom de la personne ayant enregistré le fichier pour la dernière fois.

Numéro de révision

Affiche le numéro de révision du plan.

Subject

Affiche le sujet du dessin.

Titre

Affiche le titre du plan.

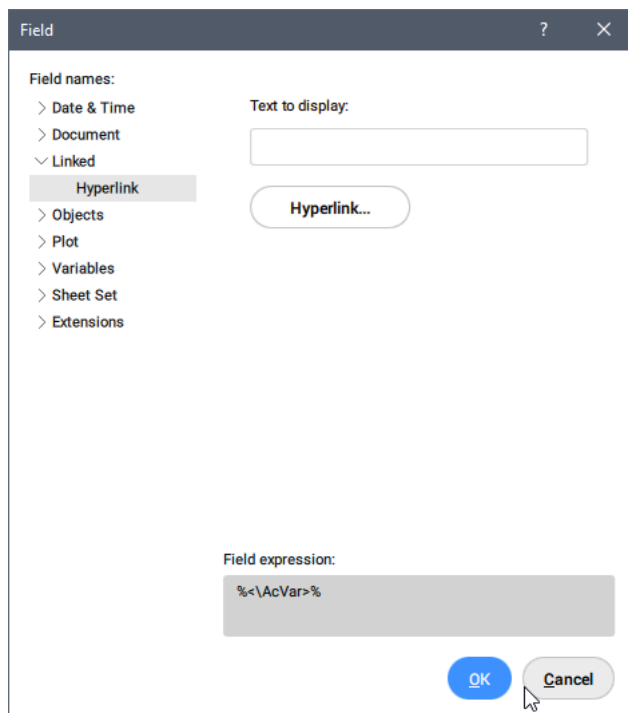
Format

Affiche le format de la catégorie sélectionnée.

Champ d'expression :

Affiche l'expression du champ de la date sélectionnée. Un opérande dans une expression peut être un DisplayPropertyName entouré de crochets fléchés (<>).

11.4.5 Liés



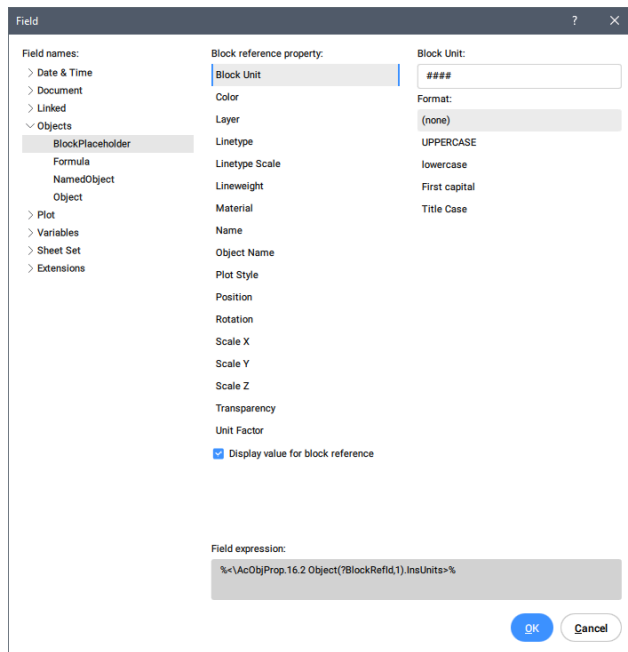
Texte à afficher

Saisissez le texte que vous souhaitez afficher pour cet hyperlien.

Hyperlien

Ouvre la boîte de dialogue **Éditer hyperlien**.

11.4.6 Objets



Emplacement Bloc

Voir la commande ATTDEF pour créer des champs de propriété de bloc dans un attribut. Lorsqu'un tel attribut est inclus dans une définition de bloc, le champ affiche la valeur actuelle de la propriété du bloc.

Propriété référence de bloc :

Affiche la propriété de référence du bloc.

Nom de bloc

Affiche le nom de la propriété.

Format

Spécifie le format d'affichage de la propriété.

Formule

Ajoute un champ de formule. Vous pouvez utiliser les valeurs des cellules du tableau dans un champ de formule. Cliquez sur le bouton **Moyenne**, **Somme**, **Nombre** ou **Cellule**. La boîte de dialogue **Champ** se ferme pour vous permettre de sélectionner des cellules dans une table du dessin. En outre, vous pouvez entrer la formule manuellement, par exemple, si vous connaissez la poignée de table.

Objet nommé

Crée un champ qui affiche le nom actuel d'une entité nommée.

- Cliquez sur le champ **Type d'objet nommé**, puis sélectionnez le type d'objet dans la liste.
Tous les objets nommés du type sélectionné sont répertoriés dans la zone de liste **Nom**.
- Sélectionnez un nom dans la liste.
- Choisissez un format.
- Cliquez sur le bouton **OK** pour placer le champ.



Objet

Crée un champ qui affiche la propriété d'une entité sélectionnée.

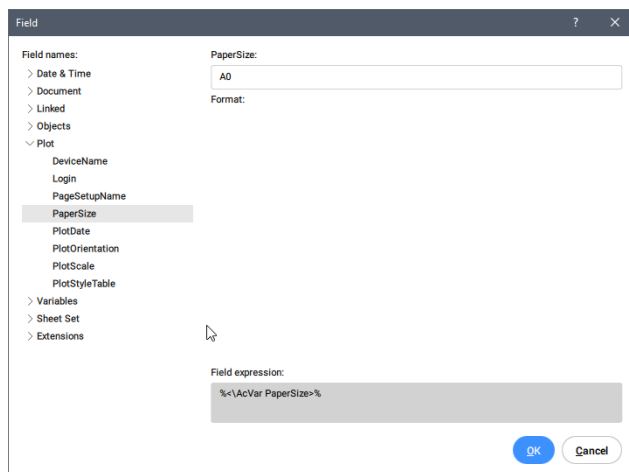
- Cliquez sur le bouton de sélection, à côté du champ **Type d'objet**.

La boîte de dialogue **Champ** se ferme temporairement.

- Sélectionner des entités dans le dessin
- Les propriétés de l'entité sélectionnée sont répertoriées dans la liste **Propriétés**.
- Sélectionnez une propriété dans la liste. Des propriétés personnalisées de tous les types de paramètres et de tous les états de visibilité pour les blocs dynamiques et les références de blocs sont également disponibles.
- Choisissez un format.
- Cliquez sur le bouton **OK** pour placer le champ.

Remarque : Les attributs avec des champs sont mis à jour après les commandes REGEN et UPDATEFIELD.

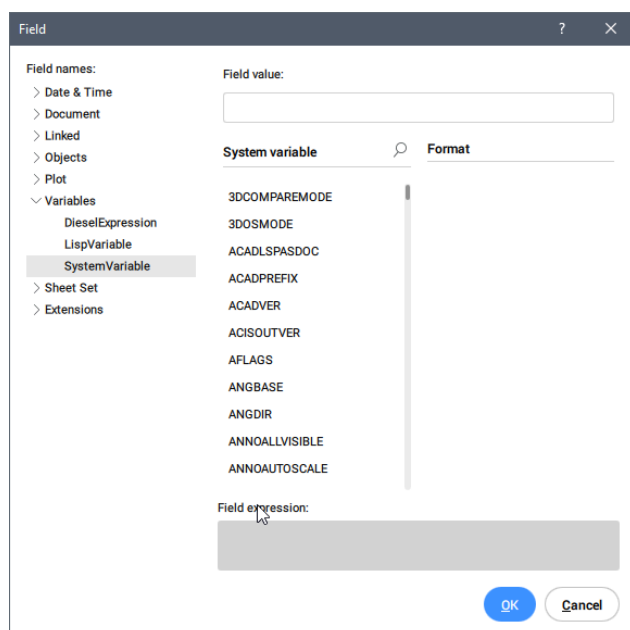
11.4.7 Tracer



Les champs de traçage s'appliquent aux dispositions de l'espace papier.

Permet de créer des champs qui affichent les paramètres d'impression actuels d'une mise en page.

11.4.8 Variables



Permet de créer des champs qui indiquent la valeur actuelle des **Expressions Diesel**, des **Variables Lisp** et des **Variables Système**.

Il est possible de rechercher une variable spécifique dans les listes **Variables Lisp** et **Variables système** à l'aide de :

- **Navigation par touche** : appuyez sur les flèches vers le haut/bas pour naviguer dans la liste.
- **Barre de recherche** : permet de rechercher des variables spécifiques. La liste est raccourcie pour n'afficher que les variables contenant la séquence de caractères saisie.

Remarque : Pour activer la barre de recherche :

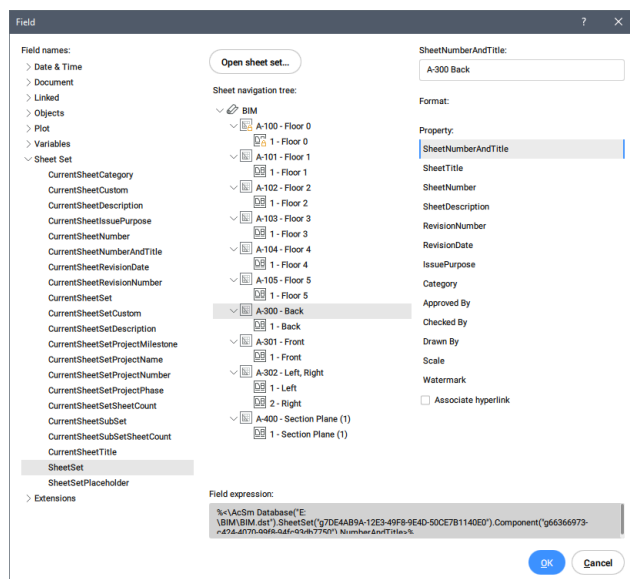
- Cliquez sur l'icône



.

- Appuyez sur la touche **Ctrl+F**. Le focus doit être dans la liste des variables. Vous pouvez utiliser la touche TAB pour effectuer le focus sur le cycle.

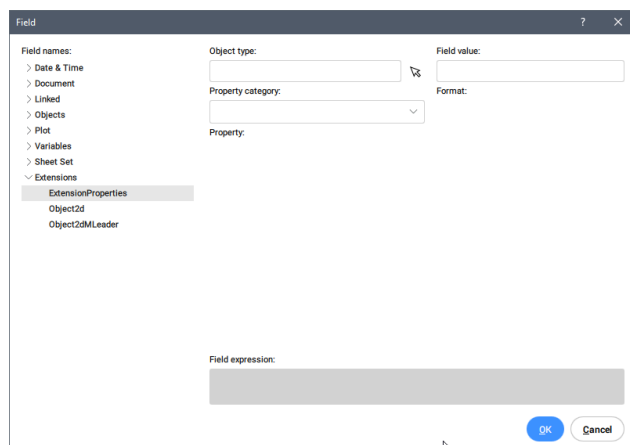
11.4.9 Jeu de feuilles



Permet de créer des champs qui affichent les propriétés par défaut et personnalisées du jeu de feuilles. La propriété **Jeu de feuilles** permet d'ouvrir une arborescence de navigation des feuilles.

Remarque : Les champs du jeu de feuilles sont mis à jour avec la commande MISEAJOURCHAMP.

11.4.10 Extensions



Permet de créer des champs qui affichent les propriétés d'entités spécifiques à , telles que les entités BIM ou mécaniques, mais qui afficheront les valeurs mises en cache dans .

PropriétésExtension

Permet de créer des champs avec les propriétés d'une entité BIM sélectionnée.

Object2d

Permet de créer des champs avec des propriétés d'entités 3D en sélectionnant l'entité 2d associée dans le bloc de section BIM.

Object2dMLeader

Permet de créer des champs à l'intérieur de MLeader avec des propriétés d'entités 3D en sélectionnant l'entité 2d associée à l'intérieur du bloc de section BIM à l'aide de la flèche MLeader.

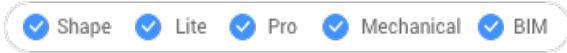


11.4.11 Champ d'expression :

Affiche l'expression du champ. Vous pouvez apprendre comment les champs sont structurés en lisant ce code.

11.5 OUVRIRFICHIER (commande)

Ouvre les fichiers à partir de la ligne de commande.



11.5.1 Description

Ouvre des fichiers de dessin (DWG), de gabarit (DWT) et d'échange (DXF) à partir de la ligne de commande, en remplaçant le dessin actuel.

11.5.2 Options de la commande

Enregistrer les modifications du fichier dessin ?

Spécifie si le dessin actuel doit être enregistré ou non.

Ouvrir dessin

Saisissez le nom du dessin , y compris le chemin.

Remarque : Saisissez ~ pour afficher la boîte de dialogue Open Drawing.

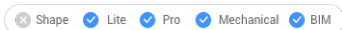
11.6 FICHIERS (commande)

Ouvre le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation pour accéder aux fichiers.



11.7 REMPLIR (commande)

Active/désactive la variable système FILLMODE.



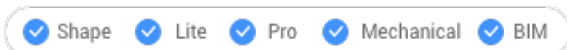
11.7.1 Description

Activez ou désactivez la variable système FILLMODE pour spécifier l'affichage des entités 2D remplies, y compris les entités polyligne, hachures, solides et tracés. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe : 'FILLMODE. Vous devez utiliser REGEN ou REGENALL pour voir le changement.

- Activé : active la variable système FILLMODE
- Désactivé : désactive la variable système FILLMODE

11.8 RACCORD (commande)

Raccorde les intersections ; joint les lignes d'intersection avec un arc de tout rayon approprié.



Icône : 



Alias : F

11.8.1 Description

Définit une valeur de rayon pour le raccord entre deux entités.

Les entités peuvent être :

- Lignes, y compris les lignes parallèles
- Tous les sommets d'une seule polyligne 2D ; deux polygones ne peuvent pas être raccordés
- Rayons, y compris les rayons parallèles
- Lignes infinies, y compris les lignes infinies parallèles
- Arcs

Remarque : Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous sélectionnez la deuxième entité pour créer un coin (rayon = 0). Les entités sélectionnées sont étendues ou tronquées au point d'intersection. La partie sélectionnée des entités est conservée.

Remarque : Si la deuxième entité est parallèle à la première, les entités sont connectées par un demi-cercle. Si les entités parallèles ne sont pas de longueur égale, la deuxième entité est étendue ou tronquée lorsque Mode ajustement = Ajuster.

11.8.2 Options

Paramètres raccord

Affiche la section Chanfrein/Raccord de la boîte de dialogue Paramètres :

	Chamfer/Fillet	
	Chamfer mode	[0] Distance-Distance
	Chamfer first distance	0 mm
	Chamfer second distance	0 mm
	Chamfer length	0 mm
	Chamfer angle	0
1	Fillet radius	10 mm
2	Trim mode	<input checked="" type="checkbox"/> Trim selected edges to the endpoints of chamfer lines and fillet arcs

1 Rayon du raccord - définit le rayon de l'arc du raccord.

2 Mode d'ajustement - permet de déterminer si les entités sont ajustées pour respecter le rayon du raccord.

Polyligne

Raccorde tous les sommets d'une polyligne.

Rayon

Active/désactive le mode d'arête.

Ajuster

Définit le mode d'ajustement des chanfreins et des raccords :

Ajuster

Ajuste ou étend les entités sélectionnées.



Ne pas ajuster

Crée le chanfrein ou le raccord, mais laisse les entités sélectionnées inchangées.

Annuler

Annule le dernier chanfrein en mode multiple.

Multiple

Permet de créer des raccords supplémentaires à l'aide des mêmes paramètres sans devoir redémarrer la commande.

11.9 RECHERCHER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Rechercher et remplacer**.

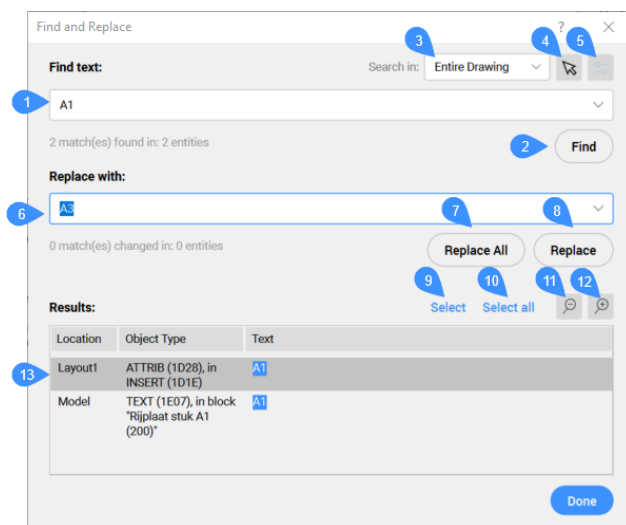
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

11.9.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Rechercher et remplacer**.

La boîte de dialogue **Trouver et remplacer** vous permet de trouver et éventuellement de remplacer des chaînes de texte dans le dessin en cours. La recherche s'effectue dans les blocs, les attributs, les cotes et les hyperliens.



- 1 Trouver le texte
- 2 Rechercher
- 3 Chercher dans
- 4 Sélectionnez les entités
- 5 Options
- 6 Remplacer par
- 7 Tout remplacer



- 8 Remplacer
- 9 Sélectionner
- 10 Sélectionner tout
- 11 Zoom arrière sur le dessin
- 12 Zoom avant sur le dessin
- 13 Rapport de recherche

11.9.2 Trouver le texte

Spécifie le texte à trouver.

11.9.3 Rechercher

Recherche l'occurrence suivante de la chaîne de texte.

Raccourci clavier : Ctrl+F.

11.9.4 Chercher dans

Spécifie la plage de recherche :

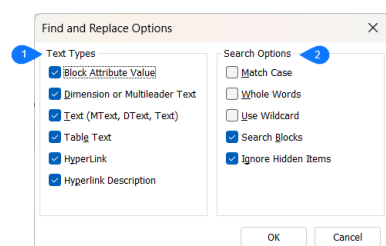
- **Dessin entier** : recherche tout le texte dans le dessin.
- **Mise en page actuelle** : recherche uniquement dans la mise en page actuelle.
- **Sélection actuelle** : recherche uniquement dans la sélection actuelle qui peut être effectuée à l'aide du bouton n°5.

11.9.5 Sélectionnez les entités

Désactive la boîte de dialogue afin que vous puissiez sélectionner les entités à rechercher. Après avoir choisi une ou plusieurs entités, appuyez sur Entrée pour revenir à la boîte de dialogue.

11.9.6 Options

Ouvre la boîte de dialogue **Options chercher et remplacer** qui vous permet de spécifier les types d'entités textuelles à rechercher.



Types de texte

Spécifie les types de texte à inclure dans la recherche :

- Valeur de l'attribut de bloc
- Texte de cote ou de repère multiple
- Texte



- Texte du tableau
- Hyperlien
- Description hyperlien

Options de recherche

Spécifie les options de recherche :

- **Respecter la casse** : ne signale que si la chaîne correspond à l'utilisation de lettres majuscules.
- **Mots entiers** : ne signale que si un mot entier correspond à la chaîne de texte saisie. Si un mot long contient la chaîne saisie, les résultats n'en tiendront pas compte.
- **Caractères génériques** : filtre la recherche en utilisant des caractères génériques comme critères de comparaison.
- **Blocs de recherche** : inclut les blocs dans la recherche.
- **Ignorer les éléments cachés** : n'inclut pas les éléments cachés dans la recherche.

11.9.7 Remplacer par

Spécifie le texte avec lequel remplacer le texte localisé. Ne remplissez pas ce champ lorsque vous faites uniquement de la recherche texte.

11.9.8 Tout remplacer

Remplace toutes les occurrences de la chaîne de texte par la chaîne de remplacement.

Raccourci clavier : Ctrl+A.

11.9.9 Remplacer

Remplace la chaîne de texte trouvée par la chaîne de remplacement.

Raccourci clavier : Ctrl+R.

11.9.10 Sélectionner

Crée un jeu de sélection à partir des entités sélectionnées dans la liste et ferme la boîte de dialogue.

11.9.11 Sélectionner tout

Sélectionne toutes les occurrences de la chaîne de texte.

11.9.12 Zoom arrière sur le dessin

Zoom arrière à partir du centre de la fenêtre par un facteur ½.

11.9.13 Zoom avant sur le dessin

Zoom avant de facteur 2, centré sur la fenêtre

11.9.14 Rapport de recherche

Affiche le nombre de correspondances trouvées dans les entités sélectionnées, mais aussi le nombre de correspondances et d'entités modifiées après le remplacement. Le résultat de la recherche peut être trié par colonne.



11.10 RECHERCHERABERRATIONS (commande)

Trouver des aberrations en dehors de la zone valide

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

11.10.1 Description

Recherche des entités positionnées à des coordonnées extrêmes difficiles à trouver. Ces entités sont généralement difficiles à détecter et peuvent rendre difficile la manipulation de la vue, car cela dépend de l'étendue totale du dessin.

11.10.2 Méthode

Cette commande ouvre le panneau de commande **Find Outliers**.

Find Outliers
Find outliers outside of the valid area.

1 **Settings**

Valid area dimensions:

X

Y

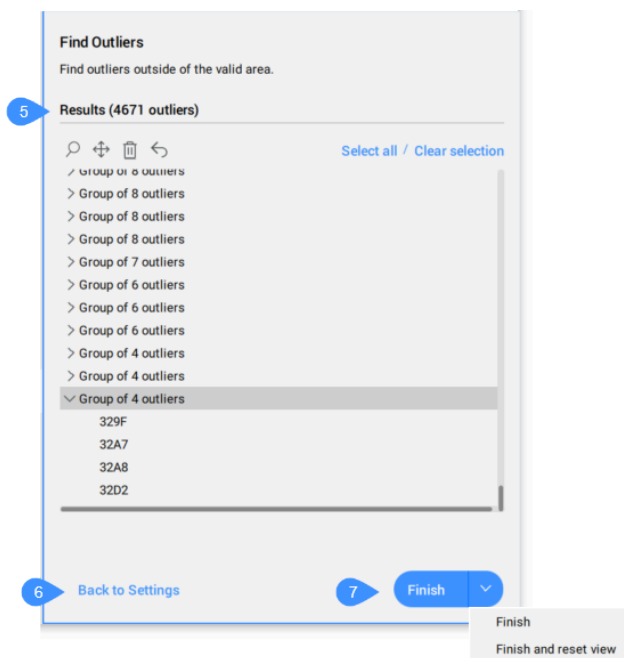
Z

Base point: Pick point

X Y Z

2 ☒ Show valid area

3



- 1 Paramètres
- 2 Afficher la surface valide
- 3 Inspecter les aberrations
- 4 Résultats (Results)
- 5 Retour aux paramètres
- 6 Fin
- 7 Finir et réinitialiser la vue

Remarque : Les options de la commande RECHERCHERABERRATIONS sont les mêmes que celles du panneau de commande **Rechercher aberrations**.

11.10.3 Paramètres


Dimensions de surface valides

Définit la zone valide du dessin. Les entités situées en dehors de cette zone sont considérées comme des coordonnées extrêmes et sont répertoriées dans la section **Résultats** du panneau de commande **Rechercher des points aberrants**.


Remarque : Dans la ligne de commande, l'option **modifier les cotes** vous permet de définir les dimensions valides de la surface.

La valeur par défaut des dimensions X, Y et Z est 100000.

Remarque :

- Cliquez sur le bouton **Synchroniser toutes les dimensions** () pour synchroniser ou désynchroniser toutes les dimensions.
 - Lorsque le bouton de lien est activé et que vous modifiez une dimension, les deux autres dimensions deviennent la même valeur.



- Si les cotes ont des valeurs différentes et que vous activez le bouton de lien, les valeurs Y et Z prennent la même valeur que X.
- La surface valide s'affiche graphiquement dans l'espace Modèle via une boîte verte transparente.
- L'unité utilisée dépend du gabarit dans lequel vous travaillez. Par exemple, si vous travaillez dans le gabarit par défaut mm, l'unité de la surface valide est le millimètre.
- Dans la ligne de commande, l'option **Garder toutes les cotes identiques** définit si toutes les cotes seront modifiées en même temps.
- Cliquez sur l'icône de la loupe  pour effectuer un zoom sur l'étendue.

Point de base

Définit le point de base de la zone valide. Choisissez un point du dessin ou entrez les coordonnées X, Y et Z.

Par défaut, il est défini sur l'origine du dessin (0,0,0).

Remarque : Dans la ligne de commande, l'option **Modifier le point de base** permet de définir le point de base.

11.10.4 Afficher la surface valide





Active/désactive l'affichage de la surface valide.

Remarque : Dans la ligne de commande, l'option **Afficher la zone valide** vous permet d'activer/désactiver l'affichage de la zone valide.

11.10.5 Inspecter les aberrations

Affiche la section **Résultats**.

11.10.6 Résultats (Results)

Affiche les aberrations détectées dans le dessin. Vous pouvez sélectionner l'aberration en cliquant dessus. L'entité est ensuite sélectionnée dans le dessin. Après avoir sélectionné une valeur aberrante, vous pouvez appuyer sur l'icône de la loupe () pour zoomer ; sur l'icône de déplacement () pour **Déplacer vers l'origine de la région valide** ou à tout autre endroit ; voire sur l'icône de la corbeille () pour la supprimer. Vous pouvez également annuler les actions de déplacement ou de suppression en appuyant sur l'icône d'annulation ().

Les mêmes options sont disponibles dans le menu contextuel qui s'ouvre en cliquant-droit sur les valeurs aberrantes sélectionnées.

Remarque : Après avoir déplacé une valeur aberrante dans la région valide, la liste des valeurs aberrantes est mise à jour en conséquence.

Les points aberrants proches les uns des autres sont regroupés en un ensemble. Lorsque vous sélectionnez un groupe de points aberrants, tous les éléments du groupe sont sélectionnés en même temps pour zoomer dessus ou les supprimer. S'il n'y a qu'un seul groupe présent, les entités sont répertoriées individuellement et ne sont pas regroupées dans un groupe.



Remarque : Vous ne pouvez pas modifier l'entité sélectionnée pendant l'exécution de la commande.

Lors de la sélection des valeurs aberrantes, un widget apparaît dans la zone de dessin. Le widget vous permet de zoomer sur (🔍) l'entité qui lui est associée ou sur (🔍) lorsque vous cliquez à nouveau dessus.

Remarque :

- Cliquez sur le widget d'un cluster pour zoomer sur les étendues du cluster. Le widget de zoom du cluster disparaît et des widgets individuels s'affichent pour les valeurs aberrantes individuelles du cluster.
- Si vous sélectionnez plus d'un cluster dans la liste du panneau de commande (par exemple : 2 clusters ou 1 cluster et 4 points aberrants individuels) et que vous utilisez le menu d'action pour zoomer dessus, les widgets s'affichent uniquement pour l'ensemble des clusters, et non pour le niveau des points aberrants individuels dans le cluster.
- Si vous sélectionnez un cluster dans la liste du panneau de commande et que vous utilisez le menu d'action pour zoomer dessus, tous les points aberrants individuels du cluster ont un widget.
- Les valeurs aberrantes visibles sélectionnées qui n'appartiennent pas à un cluster ont un widget.

11.10.7 Retour aux paramètres

Revient à la section **Paramètres**.

Remarque : Dans la ligne de commande, l'option **Retour** vous permet de revenir à la section **Inspecter les valeurs aberrantes**.

11.10.8 Fin

Ferme le panneau de commandes **Trouver les aberrations** et conserve les valeurs aberrantes sélectionnées.

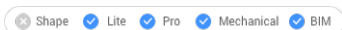
11.10.9 Finir et réinitialiser la vue

Ferme le panneau de commande **Rechercher les valeurs aberrantes** et restaure la vue.

Remarque : Dans la ligne de commande, l'option est **Finir et Réinitialiser la vue**.

11.11 AJUSTERARC (commande)

Ajuste un arc ou un cercle aux entités.



11.11.1 Description

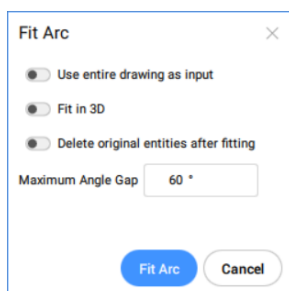
Dessine un arc ajustée à une ou plusieurs entités. La commande minimise les distances perpendiculaires cumulées aux points des entités sélectionnée(s).

Un cas d'utilisation réaliste est celui d'une société de production de cartons publicitaires. En général, les fichiers CAO 2D à transmettre à la machine à découper sont importés à partir d'autres logiciels de conception, où les polygones et les splines sont les types typiques d'entités courbes 2D. Prenons l'exemple d'une machine qui doit découper un demi-cercle dans le carton, et le demi-cercle est représenté par une

polyligne comportant de nombreux petits segments linéaires successifs. Lorsque vous transmettez ce dessin à la machine de découpe, celle-ci effectue une séquence de nombreuses petites coupes. Après chaque coupe, la machine doit s'arrêter, changer d'orientation et redémarrer. Pour chaque action de redémarrage de changement d'arrêt, il y a une chance d'erreurs. Non seulement le temps de coupe serait beaucoup plus long, mais la coupe obtenue ne serait pas optimale et aurait l'air grossière. Dans ce cas, AJUSTERARC pourrait être utilisé pour transformer cette polyligne en ARC, ce qui conduirait à une opération de coupure rapide et fluide.

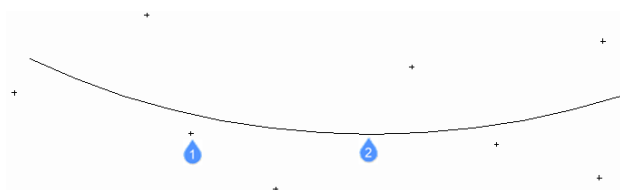
11.11.2 Méthodes

Cette commande ouvre le panneau de commande **Ajuster arc**.

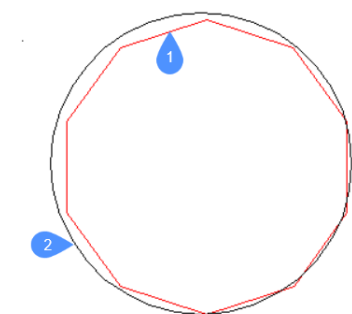


Les options de la commande AJUSTERARC sont les mêmes que celles du panneau de commande **Ajuster arc**.

Les entités et les résultats de cette commande sont présentés dans les exemples ci-dessous :



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster l'arc.
- 2 Arc ajusté aux points.



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster la ligne.
- 2 Arc ajusté à la polyligne.



11.11.3 Options de la commande

utiliser Tout le dessin

Utilisez toutes les entités du dessin comme entrée.

Ajuster en 3D

Cette option s'applique lorsqu'une ou plusieurs entités d'entrée ne se trouvent pas dans le plan XY.

Si cette option est cochée, la ligne résultante est créée dans l'espace 3D, sinon les entités en entrée sont projetées d'abord sur le plan XY.

Remarque : Le plan XY utilisé pour la projection est celui du SCU (système de coordonnées de l'utilisateur) actuel. Cela permet à l'utilisateur d'ajuster n'importe quel plan.

Supprimer les entités d'origine après l'ajustement

Lorsque cette option est définie sur **Oui**, les entités initiales sont supprimées.

écart d'angle maximal

Définit la valeur seuil de l'écart d'angle maximal entre les points caractéristiques des entités d'entrée. Si l'écart d'angle maximal est supérieur à la valeur seuil, un arc est créé. Sinon, un cercle est créé.

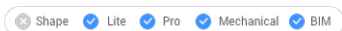
[options de sélection (?)] :

Permet de choisir une méthode de sélection. Voir la commande SELECT.

Remarque : Les options **Utiliser tout le dessin**, **Ajuster en 3d** et **Supprimer les entités d'origine après l'ajustement** peuvent être définies à l'aide de la variable système FITLINEFITARCMODE. L'option **Écart d'angle maximal** peut être définie à l'aide de la variable système FITARCMAXGAP.

11.12 AJUSTERLIGNE (commande)

Ajuste les lignes aux entités.



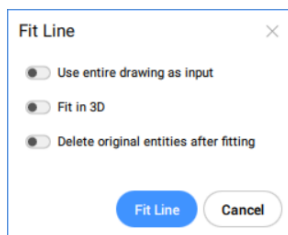
11.12.1 Description

Dessine une ligne ajustée à une ou plusieurs entités. La commande minimise les distances perpendiculaires cumulées aux points des entités sélectionnée(s).

La commande AJUSTERLIGNE fonctionne sur n'importe quel type d'entité en entrée, de sorte qu'elle peut être appliquée dans divers cas d'utilisation réels. Vous pouvez l'utiliser pour dessiner une ligne qui correspond de manière optimale à un ensemble de points numérisés dans le plan XY. Vous pouvez utiliser AJUSTERLIGNE pour trouver la ligne optimale qui s'adapte à une polyligne multi-segment ou à une courbe spline qui monte et descend.

11.12.2 Méthodes

Cette commande ouvre le panneau de commande **Ajuster ligne**.

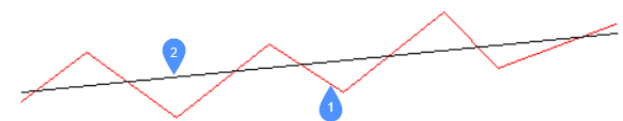


Les options de la commande AJUSTERLIGNE sont les mêmes que celles du panneau de commande **Ajuster ligne**.

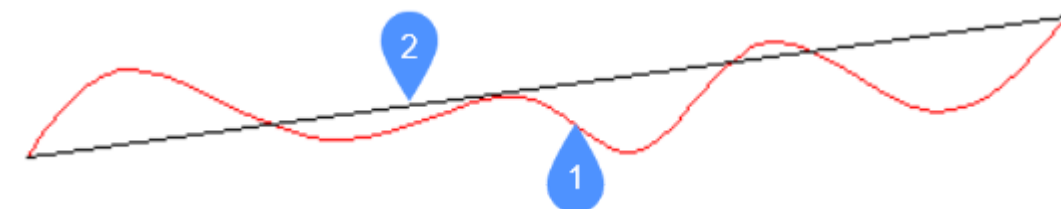
Les entités et les résultats de cette commande sont présentés dans les exemples ci-dessous :



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster la ligne.
- 2 Ligne ajustée aux points.



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster la ligne.
- 2 Ligne ajustée à la polyligne.



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster la ligne.
- 2 Ligne ajustée à la spline.

11.12.3 Options de la commande

utiliser Tout le dessin

Utilisez toutes les entités du dessin comme entrée.

Ajuster en 3D

Cette option s'applique lorsqu'une ou plusieurs entités d'entrée ne se trouvent pas dans le plan XY.



Si cette option est cochée, la ligne résultante est créée dans l'espace 3D, sinon les entités en entrée sont projetées d'abord sur le plan XY.

Remarque : Le plan XY utilisé pour la projection est celui du SCU (système de coordonnées de l'utilisateur) actuel. Cela permet à l'utilisateur d'ajuster n'importe quel plan.

Supprimer les entités d'origine après l'ajustement

Lorsque cette option est définie sur Oui, les entités initiales sont supprimées.

[options de sélection (?)] :

Permet de choisir une méthode de sélection. Voir la commande SELECT.

Remarque : Les options **Utiliser tout le dessin**, **Ajuster en 3d** et **Supprimer les entités d'origine après l'ajustement** peuvent être définies à l'aide de la variable système FITLINEFITARCMODE.

11.13 AJUSTERPOLYLIGNE (commande)

Adapte les polygones aux entités.



Icône :



11.13.1 Description

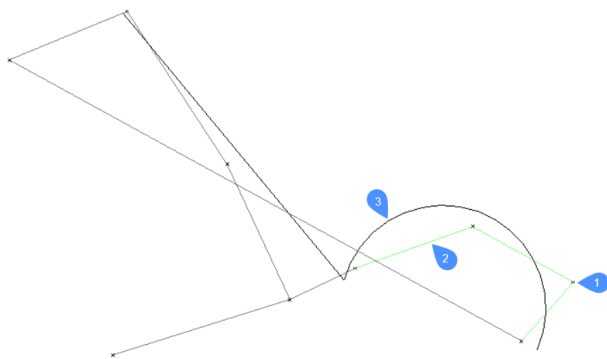
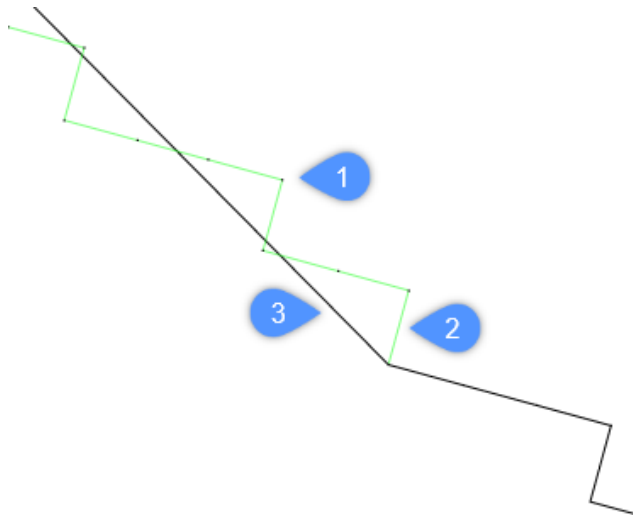
Dessine une ou plusieurs entités polygones, ajustées aux points caractéristiques des entités en entrée. La commande minimise les distances perpendiculaires cumulées aux points des entités sélectionnée(s). La commande fonctionne avec chaque type d'entité, tant qu'elle comporte des points caractéristiques.

11.13.2 Méthode

Il existe deux façons de définir l'entrée de la commande AJUSTERPOLYLIGNE :

- Sélectionnez les entités d'ajustement: choisissez au moins deux entités auxquelles la ligne doit être ajusté.
- Utilisez tout le dessin pour choisir toutes les entités non gelées dans la fenêtre actuelle.

Choisissez un point pour le début de la polyligne. La ligne de guidage est utilisée comme aide visuelle pour l'utilisateur, ce qui permet de choisir les sommets polyligne prévus.



- 1 Points utilisés par la commande pour ajuster la polyligne.
- 2 La recommandation suggérée.
- 3 La polyligne.

11.13.3 Options de la commande

Utiliser le dessin entier

Utilisez le dessin entier pour choisir toutes les entités non gelées dans la fenêtre actuelle.

Sélectionner des entités d'ajustement

Permet de sélectionner les entités auxquelles la polyligne doit être adaptée.

Remarque :

- Si vous sélectionnez un nuage de points et une section, la commande AJUSTERPOLYLIGNE recherche automatiquement des points à l'intérieur de cette section et fonctionne avec ces points.
- Si vous sélectionnez un nuage de points mais pas une section, l'application vous demande de sélectionner une section.
- Si vous sélectionnez une section mais pas un nuage de points, l'application demande de sélectionner un nuage de points.



La sélection contenait plusieurs nuages de points, choisissez-en un

Vous permet de sélectionner un nuage de points spécifique.

Remarque : Cette option devient disponible lorsqu'il y a plusieurs nuages de points dans le jeu de sélection.

La sélection contenait plusieurs coupes, choisissez-en une

Permet de sélectionner une section spécifique.

Remarque : Cette option devient disponible lorsqu'il existe plusieurs sections dans le jeu de sélection.

Modifier le mode de recadrage de la coupe

Vous permet de choisir entre **points à l'intérieur de la section** et **points dessous la section**.

Origine de la polyligne

Choisissez un point et démarrez la polyligne.

Ajuster les lignes

Ajuste un segment de polyligne linéaire aux points situés entre le dernier sommet fixe de la polyligne et la position de la souris.

Remarque : Voir la commande AJUSTERLIGNE.

Ajuster les arcs

Ajuste un segment de polyligne en arc entre les points situés entre le dernier sommet fixe de la polyligne et la position de la souris.

Remarque : Voir la commande AJUSTERARC.

Meilleur ajustement

L'algorithme détermine automatiquement si un segment de polyligne linéaire ou d'arc convient au mieux aux points entre le dernier sommet de polyligne fixe et la position de la souris.

Remarque : Si l'Assistant Raccourci (HKA) est ACTIVÉ, appuyez sur la touche **Ctrl** pour basculer entre les options d'ajustement.

Annuler

Annule la dernière action.

Fermer la polyligne

Ferme la polyligne.

Démarrer une nouvelle polyligne

Démarre une nouvelle polyligne.

Remarque : Appuyez une fois sur la touche **Esc** pour terminer la polyligne courante et démarrer une nouvelle polyligne.

Remarque : Appuyez deux fois sur la touche **Esc** pour terminer la commande.

Fin

Termine la commande.

11.14 APLANIRGEOM (commande)

Crée une représentation en ligne cachée et aplatie d'un modèle 3D.



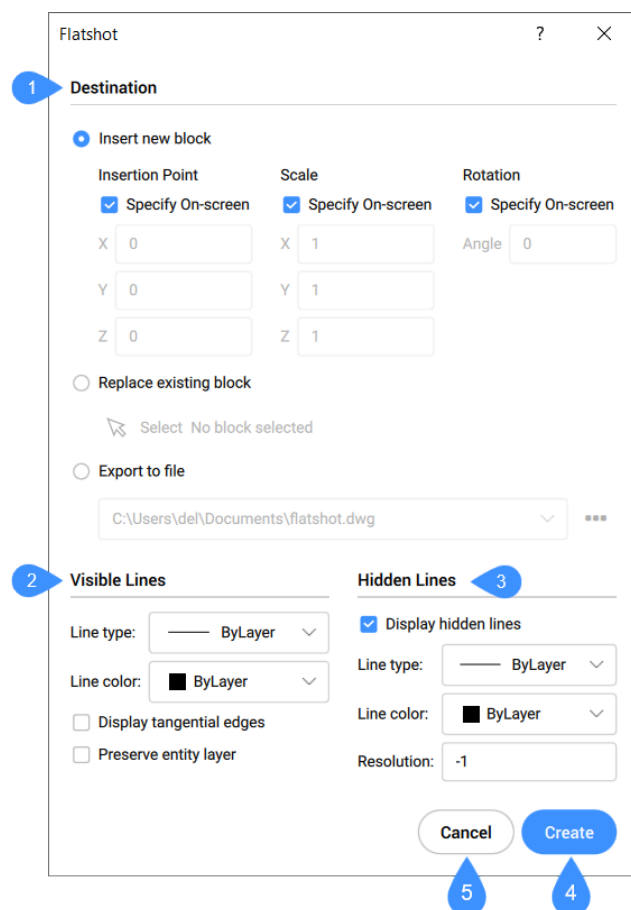
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

11.14.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Flatshot**.

La boîte de dialogue **Aplanir géométrie** vous permet de créer une représentation aplanie et cachée des solides et des surfaces 3D sous forme de bloc ou de nouveau dessin.



- 1 Destination
- 2 Lignes visibles
- 3 Lignes cachées
- 4 Créer
- 5 Annuler

11.14.2 Destination

Détermine l'endroit où le bloc doit être placé. Plusieurs formats sont disponibles



Insérer nouveau bloc

Insère le bloc de géométrie aplanie en tant que nouveau bloc dans le dessin courant en spécifiant certaines caractéristiques :

- Point d'insertion
- Échelle
- Rotation

Remplacer le bloc existant

Remplace un bloc déjà inséré dans le dessin. En choisissant cette option, vous pouvez sélectionner un bloc supplémentaire dans le dessin actuel.

Exporter dans un fichier

Enregistre le bloc de géométrie aplanie en tant que fichier dwg via la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier d'exportation**.

11.14.3 Lignes visibles

Définit le type de ligne et la couleur des lignes visibles. Choisissez le type de ligne et la couleur dans les listes déroulantes.

Remarque : Vous pouvez charger un nouveau type de ligne dans le dessin par le biais de la boîte de dialogue **Charger les types de ligne** en sélectionnant **Charger** dans la liste déroulante. Vous pouvez sélectionner une nouvelle couleur de ligne dans la boîte de dialogue **Couleur** en sélectionnant **Sélectionner la couleur**.

Afficher arêtes tangentielles

Active l'affichage des bords tangentiels. Une arête tangentielle est la ligne de transition imaginaire entre deux faces tangentes.

Préserver le calque de l'entité

Lorsqu'il est activé, les calques d'entités du bloc sont conservés.

11.14.4 Lignes cachées

Active ou désactive l'affichage des lignes masquées et définit leurs propriétés.

Afficher lignes cachées

Bascule l'affichage des lignes cachées.

Résolution

La résolution spécifie l'entité courte qui sera représentée par une ligne cachée. Saisissez une valeur négative afin que le programme la détermine automatiquement. La plage est comprise entre 0,01 et 0,000000000001.

11.14.5 Créer

Crée la géométrie aplanie.

Remarque : Le raccourci clavier correspondant à ce bouton est **ALT + R**.

11.14.6 Annuler

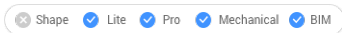
Annule la création de la géométrie aplanie.



Remarque : Le raccourci clavier correspondant à ce bouton est **ALT + C**.

11.15 APLANIR (commande)

Aplanit les entités 2D et 3D.



Icône :

11.15.1 Description

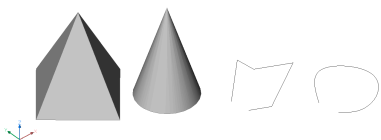
Aplanit les entités 2D et 3D en les projetant sur le plan XY de la vue actuelle.

Remarque : La variable système PERSPECTIVE doit être définie sur 0.

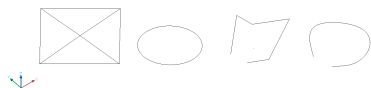
11.15.2 Méthode

Les entités seront projetées sur le plan XY de la vue actuelle. En vue supérieure, les entités seront projetées sur le plan XY du système de coordonnées actuel (SCG).

Entités avant commande APLANIR :



Entités après la commande APLANIR :



- La pyramide est convertie en carré avec ses diagonales.
- Le cône devient un cercle avec un point au centre.
- La polygline 3D et la spline sont converties en polyglines 2D.

11.15.3 Options de la commande

nouvelle Élévation de scu

Spécifie la nouvelle élévation pour les entités 2D résultantes.

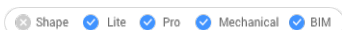
Remarque : L'élévation et l'épaisseur des entités 2D peuvent être modifiées avec la commande ELEV.

Permettre Décomposer

Décompose les entités composées, telles que les solides 3D.

11.16 INVERSLIGNE (commande)

Crée une ligne, utilisée pour inverser les entités d'un bloc.





Icône : 

Alias : PFLIP, PARAMETRICFLIP

11.16.1 Méthode

Cette commande doit être utilisée avec des blocs paramétriques 2D.

La commande INVERSLIGNE permet de tracer une ligne servant d'axe de référence pour retourner les entités sélectionnées du bloc.

La commande INVERSLIGNE crée automatiquement un type spécial de paramètre et l'associe à l'entité ligne de retournement. Ce paramètre comporte deux valeurs possibles : **Non inversé** et **Inversé**.

L'inversion du bloc se produit lorsque la valeur du paramètre d'inversion est modifiée. Vous pouvez accéder à ce paramètre dans le panneau **Gestionnaire de paramètres**. Une autre façon de modifier le paramètre d'inversion consiste à sélectionner le bloc et à accéder au panneau **Propriétés**, dans la section **Paramètres**.

Lorsque le paramètre d'inversion prend la valeur **Non inversé**, le bloc est dans sa configuration par défaut, telle qu'elle a été dessinée. Lorsque la valeur du paramètre d'inversion est remplacée par **Inversé**, le bloc est inversé autour de la ligne d'inversion.

Remarque :

- La création d'une ligne d'inversion équivaut à dessiner une ligne à l'aide de la commande LINE. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la commande INVERSLIGNE, voir l'article **Blocs paramétriques**.
- La création d'une ligne d'inversion sur une entité déjà affectée par une ligne d'inversion existante peut entraîner un comportement inattendu.

11.16.2 Options de la commande

Sélectionner des entités à inverser

Permet de sélectionner les entités à inverser. Les contraintes affectant les entités sélectionnées ne seront pas inversées.

Tout inverser

Sélectionne toutes les entités du dessin pour les inverser. Le groupe des contraintes sera également inversé.

11.17 FLIPLINEEDIT (commande)

Modifie les opérations de déplacement paramétriques.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Alias : PFLIPEDIT, PARAMETRICFLIPEDIT

11.17.1 Méthode

Cette commande vous permet de modifier une action de déplacement existante.

Saisissez le nom de l'action de déplacement souhaitée, puis sélectionnez les données de l'action paramétrique à modifier.



11.17.2 Options de la commande

Sélection

Permet de modifier la sélection des éléments de l'action spécifiée.

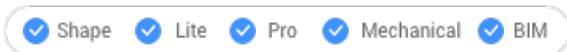
Ligne

Permet de définir une nouvelle ligne de retournement en sélectionnant ses points de départ et d'arrivée.

Remarque : Toutes les options d'édition sont également accessibles depuis le menu contextuel disponible via clic droit dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique**.

11.18 DEPUIS (commande)

Vous permet d'entrer des coordonnées relatives par rapport à un point de référence chaque fois qu'une commande vous invite à entrer un point.



Icône :

Remarque : Depuis est un modificateur de commande, pas une commande, et donc il n'est saisi que pendant un dessin ou une commande de mise à jour.

Remarque : Cette commande est utile pour démarrer des entités décalées par rapport à une autre entité, par exemple pour insérer une porte par rapport à l'extrémité d'un mur.

11.18.1 Options de la commande

Point de base

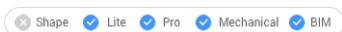
Choisissez un point ou entrez des coordonnées pour spécifier le point de base.

Point interne ou régulier :

Entrez le déport en spécifiant les coordonnées relatives, en utilisant le format @x,y,z

11.19 FS (commande) (Express Tools)

Sélectionne toutes les entités qui touchent l'entité sélectionnée.



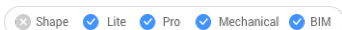
Icône :

11.19.1 Méthode

Le comportement de la commande FS est contrôlé par la commande FSMODE.

11.20 FSMODE (commande) (Express Tools)

Contrôle la sélection de la chaîne pendant les commandes FS ou FASTSEL.





11.20.1 Options de la commande

Désactiver

Seules les entités qui touchent l'entité sélectionnée sont sélectionnées.

Actif

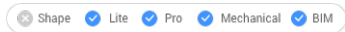
Toutes les entités qui touchent les entités sélectionnées et celles qui les touchent sont sélectionnées. La sélection se poursuit jusqu'à ce que toutes les entités de connexion soient sélectionnées.



12. G

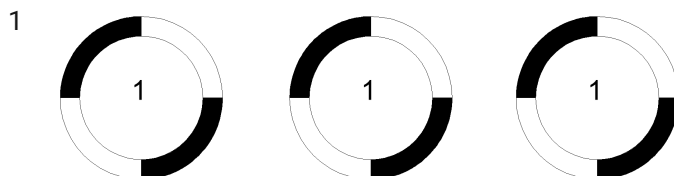
12.1 GATTE (commande) (Express Tools)

Modifie les valeurs des attributs pour toutes les instances d'un bloc spécifié.



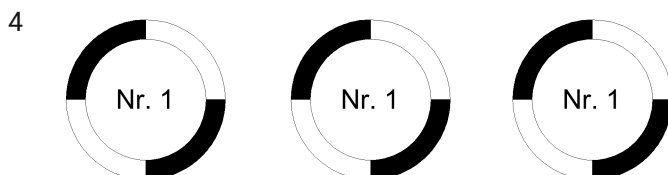
12.1.1 Méthode

1 Saisissez un nom de bloc ou sélectionnez un attribut.



2 Saisissez le nouveau texte.

3 Indique le nombre de blocs trouvés et modifie la valeur de l'attribut.



12.1.2 Options de la commande

Oui

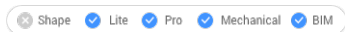
Modifie automatiquement toutes les valeurs des attributs.

Non

Permet de sélectionner les attributs à modifier.

12.2 GCCOINCIDENT (commande)

Crée une contrainte géométrique coïncidente sur les entités 2D.



Icône :

12.2.1 Description

Crée une contrainte coïncidente pour vous assurer qu'un point d'une entité reste coïncident avec un point ou une entité spécifiés.

12.2.2 Méthodes pour créer une contrainte coïncidente

Cette commande possède 3 méthodes pour commencer à créer une contrainte coïncidente :

- Sélectionnez le premier point
- Entité



- Autocontrainte

Sélectionnez le premier point

Commencez à créer une contrainte coïncidente en spécifiant un point sur une entité, puis :

Sélectionnez le second point

Spécifiez un point sur une entité à faire coïncider avec le premier point. Le point de la première entité maintient sa position, tandis que la seconde entité s'ajuste, si nécessaire, pour devenir coïncidente.

Options supplémentaires : [Entité]

Entité

Commencez par créer une contrainte coïncidente en sélectionnant une entité, puis :

Sélectionner un point

Spécifiez un point sur une entité à faire coïncider avec la première entité. La première entité maintient sa position, tandis que le point de la deuxième entité s'ajuste, si nécessaire, pour devenir coïncident.

Options supplémentaires : [Multiple]

Autocontrainte

Créez des contraintes coïncidentes en sélectionnant toutes les entités auxquelles vous souhaitez appliquer des contraintes coïncidentes pertinentes.

12.2.3 Options de la commande GCCOINCIDENT

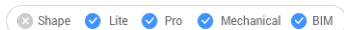
Une fois que vous avez commencé à créer une contrainte coïncidente, l'option suivante peut être disponible :

Multiple

Créez plusieurs contraintes coïncidentes jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

12.3 GCCOLINEAR (commande)

Crée une contrainte géométrique colinéaire sur les entités 2D.



Icône :

12.3.1 Description

Crée une contrainte colinéaire pour garantir que deux entités linéaires ou plus restent colinéaires.

12.3.2 Méthodes pour créer une contrainte colinéaire

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une contrainte colinéaire :

- Sélectionner la première entité
- Multiple

Sélectionner la première entité

Commencez par créer une contrainte colinéaire en sélectionnant une entité linéaire, puis :

Sélectionner la seconde entité

Sélectionnez une entité linéaire à rendre colinéaire à la première entité. La première entité maintient sa position, tandis que la deuxième entité s'ajuste, si nécessaire, pour devenir colinéaire.



Multiple

Créez plus d'une contrainte colinéaire en spécifiant l'option Multiple, puis :

Sélectionner la première entité

Sélectionnez ensuite une entité linéaire, puis :

Sélectionnez l'entité à rendre colinéaire à la première

Sélectionnez une entité linéaire à rendre colinéaire à la première entité. Vous pouvez continuer à ajouter des contraintes colinéaires à d'autres entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. La première entité maintient sa position, tandis que les entités suivantes s'ajustent, si nécessaire, pour devenir colinéaires.

12.4 GCCONCENTRIQUE (commande)

Crée une contrainte géométrique concentrique sur les entités 2D.



Icône :

12.4.1 Description

Crée une contrainte concentrique qui force deux entités circulaires ou elliptiques à rester concentriques.

12.4.2 Méthode de création d'une contrainte concentrique

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une contrainte concentrique :

- Sélectionner la première entité

Sélectionner la première entité

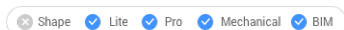
Commencez à créer une contrainte concentrique en sélectionnant une entité circulaire ou elliptique, puis :

Sélectionner la seconde entité

Sélectionnez une entité circulaire ou elliptique à rendre concentrique à la première entité. La première entité conserve sa position, tandis que la seconde entité se déplace, le cas échéant, pour devenir concentrique.

12.5 CENTREG (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités centre Géométrique.



Icône :

12.5.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités géométriques pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence.

Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.



12.6 GCEGAL (commande)

Crée une contrainte géométrique d'égalité sur les entités 2D.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

12.6.1 Description

Crée une contrainte d'égalité pour garantir que les entités circulaires conservent des rayons égaux ou que les entités linéaires conservent des longueurs égales.

12.6.2 Méthodes de création d'une contrainte d'égalité

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une contrainte d'égalité :

- Sélectionner la première entité
- Multiple

Sélectionner la première entité

Commencez à créer une contrainte d'égalité en sélectionnant un arc, un cercle, une ligne ou un segment de polyligne, puis :

Sélectionner la seconde entité

Sélectionnez une entité similaire pour la rendre égale à la première. La première entité conserve son rayon ou sa longueur, tandis que le rayon ou la longueur de la seconde entité est mis à jour pour correspondre à la première entité.

Multiple

Créez plus d'une contrainte égale en spécifiant l'option Multiple, puis :

Sélectionner la première entité

Sélectionnez un arc, un cercle, une ligne ou un segment de polyligne.

Sélectionnez l'entité à rendre égale à la première

Sélectionnez une entité similaire pour la rendre égale à la première. Continuez à sélectionner des entités similaires jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. La première entité conserve son rayon ou sa longueur tandis que le rayon ou la longueur de toutes les entités suivantes sont mis à jour pour correspondre à la première entité.

12.7 GCFIXE (commande)

Crée une contrainte géométrique fixe sur les entités 2D.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

12.7.1 Description

Crée une contrainte fixe sur un point ou une entité pour maintenir sa position dans le dessin.



12.7.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une contrainte fixe :

- Sélectionnez le point
- Entité

12.7.3 Options de la commande

Sélectionnez le point

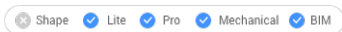
Crée une contrainte fixe en spécifiant un point sur une entité. Le point conserve sa position, tandis que les autres éléments géométriques se déplacent, si nécessaire, pour maintenir d'autres contraintes.

Entité

Créez une contrainte fixe en sélectionnant une entité. L'entité conserve sa position, tandis que les autres éléments géométriques se déplacent, si nécessaire, pour maintenir d'autres contraintes.

12.8 GCHORIZONTAL (commande)

Crée une contrainte géométrique horizontale sur les entités 2D.



Icône :

12.8.1 Description

Crée une contrainte horizontale pour garantir qu'une entité linéaire ou une paire de points reste horizontale à l'axe des x.

12.8.2 Méthode

Il existe deux façons de créer une contrainte horizontale :

- Sélectionnez une entité
- 2 Points

12.8.3 Options de la commande

Sélectionnez une entité

Crée une contrainte horizontale en sélectionnant une entité linéaire à rendre parallèle à l'axe des x.

2 Points

Permet de créer une contrainte horizontale en spécifiant le premier point à rendre parallèle à l'axe des x.

Sélectionnez le second point

Permet de spécifier le deuxième point à rendre horizontal par rapport à l'axe des x. Le premier point conserve sa position, tandis que le deuxième point se déplace pour être sur le même plan horizontal que le premier point.

12.9 GCPARALLELE (commande)

Crée une contrainte géométrique parallèle sur les entités 2D.





Icône :

12.9.1 Description

Crée une contrainte parallèle pour vous assurer que les entités linéaires restent parallèles les unes aux autres.

12.9.2 Méthode

Cette commande possède 1 méthode pour créer une contrainte parallèle :

- Sélectionner la première entité

12.9.3 Options de la commande

Sélectionner la 1ère entité

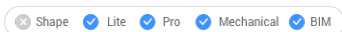
Vous permet de commencer à créer une contrainte parallèle en sélectionnant une entité linéaire.

Sélectionner la seconde entité

Vous permet de sélectionner une seconde entité linéaire à rendre parallèle à la première. La première entité conserve sa position, tandis que la seconde entité se déplace, le cas échéant, pour devenir parallèle à la première entité.

12.10 GCPERPENDICULAIRE (commande)

Crée une contrainte géométrique perpendiculaire sur les entités 2D.



Icône :

12.10.1 Description

Crée une contrainte perpendiculaire pour vous assurer que les entités linéaires restent perpendiculaires les unes aux autres.

12.10.2 Méthode

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une contrainte perpendiculaire :

- Sélectionner la première entité

12.10.3 Options de la commande

Sélectionner la première entité

Permet de commencer à créer une contrainte perpendiculaire en sélectionnant une entité linéaire.

Sélectionner la seconde entité

Vous permet de sélectionner une deuxième entité linéaire à rendre perpendiculaire à la première. La première entité conserve sa position, tandis que la deuxième entité se déplace, le cas échéant, pour devenir perpendiculaire à la première entité.

12.11 GCSMOOTH (commande)

Crée une contrainte géométrique douce sur les entités 2D.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.11.1 Description

Créez une contrainte lisse pour vous assurer que deux splines maintiennent une continuité géométrique fluide entre elles.

12.11.2 Méthodes pour créer une contrainte douce

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une contrainte douce :

- Sélectionner la première entité spline

Sélectionnez la première courbe spline

Commencez à créer une contrainte douce en sélectionnant une courbe spline, puis :

Sélectionnez la seconde courbe

Sélectionnez une deuxième entité spline. La première spline conserve sa position, tandis que la seconde spline s'étire, au besoin, pour se connecter en douceur à la première spline.

12.12 GCSYMETRIQUE (commande)

Crée une contrainte géométrique symétrique sur les entités 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.12.1 Description

Créer une contrainte symétrie pour garantir que deux entités restent symétriques selon une ligne sélectionnée.

12.12.2 Méthodes de création d'une contrainte symétrique

Il existe deux méthodes pour commencer à créer une contrainte symétrique :

- Sélectionner la première entité
- 2Points

Sélectionner la Première Entité

Commencez à créer une contrainte symétrique en sélectionnant une entité 2D, puis :

Sélectionner la Seconde Entité

Sélectionnez ensuite une entité à rendre symétrique à la première entité :

Sélectionner une ligne de symétrie :

Sélectionnez une ligne qui fera office de ligne miroir entre les deux entités. La première entité maintient sa position tandis que la deuxième entité s'ajuste, si nécessaire, pour devenir symétrique par rapport à cette ligne.

2Points

Commencez à créer une contrainte symétrique en sélectionnant un point valide sur une entité 2D, puis :



Sélectionnez le second point

Sélectionnez un second point valide sur une entité 2D à rendre symétrique avec le premier point.

Sélectionner une ligne de symétrie

Sélectionnez une ligne qui fera office de ligne miroir entre les deux entités. Le premier point maintient sa position tandis que le deuxième point s'ajuste, si nécessaire, pour devenir symétrique par rapport à cette ligne.

12.13 GCTANGENT (commande)

Crée une contrainte géométrique tangente sur les entités 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.13.1 Description

Crée une contrainte tangente pour garantir que les entités courbes restent tangentes par rapport à une autre entité courbe ou linéaire.

12.13.2 Méthode

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une contrainte tangente :

- Sélectionner la 1ère entité

12.13.3 Options de la commande

Sélectionner la seconde entité

Permet de commencer à créer une contrainte de tangente en sélectionnant une entité linéaire ou courbe.

Sélectionner la seconde entité

Permet de sélectionner une deuxième entité tangente à la première.

La première entité conserve sa position, tandis que la seconde entité se déplace, le cas échéant, pour devenir tangente à la première.

Au moins une entité courbe doit être sélectionnée par contrainte tangente.

12.14 GCVERTICAL (commande)

Crée une contrainte géométrique verticale sur les entités 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.14.1 Description

Crée une contrainte verticale pour garantir qu'une entité linéaire ou une paire de points reste parallèle à l'axe des y.



12.14.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer une contrainte verticale.

- Sélectionnez une entité
- 2 Points

12.14.3 Options de la commande

Sélectionnez une entité

Crée une contrainte verticale en sélectionnant une entité linéaire à rendre parallèle à l'axe des y.

2 Points

Crée une contrainte verticale en spécifiant deux points.

Sélectionnez le 1er point

Vous permet de spécifier le premier point à rendre parallèle à l'axe des y.

Sélectionnez le second point

Vous permet de spécifier le deuxième point à rendre horizontal par rapport à l'axe des y.

Le premier point conserve sa position, tandis que le deuxième point se déplace pour être dans le même plan vertical que le premier point.

12.15 GENERERCONTOUR (commande)

Génère une polygline ou une spline fermée autour du contour d'une région plane et fermée.



Icône :

12.15.1 Description

Génère une polygline ou une spline fermée autour du contour d'une région plane et fermée, d'une face plane d'un solide 3D ou autour de la région d'un motif de hachures.

12.15.2 Méthode

Sélectionnez un point fermé planaire pour générer un contour en choisissant un point à l'intérieur de l'une des entités suivantes :

- Région plane fermée
- Face planaire d'un solide 3D ; maintenez la touche Ctrl enfoncée pour sélectionner la face d'un solide 3D.
- Motif de hachure

Les contours qui en résultent sont :

- Polygline - lorsque le contour est polygonal (avec des coins, comme un carré)
- Spline - lorsque le contour est courbe, comme une spline.

12.16 EMLACEMENTGEOGR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Position géographique**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :



Alias : GEO

12.16.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Position géographique**.

La boîte de dialogue **Position géographique** vous permet de définir l'emplacement géographique du dessin en appliquant la longitude et la latitude à un point du dessin.

The screenshot shows the 'Geographic Location' dialog box with the following elements and numbered callouts:

- 1** GIS Coordinate System: WORLD-MERCATOR (EPSG:3395), [WGS84, 6326]
- 2** Latitude / Longitude section, including:
 - Choose Location... button
 - Degrees Minutes Seconds Lat/Long dropdown
 - Latitude: 37°47'42.00000000" North
 - Longitude: 122°23'38.40000000" West
 - Time Zone: (GMT-08:00) Pacific Time (US & Canada); Tijuana
- 3** Position section, including:
 - Coordinates of the corresponding location in the drawing
 - X: 0.0000000000
 - Y: 0.0000000000
 - Z: 0.0000000000
- 4** North direction section, including:
 - Angle of true North from Y axis
 - Angle: 0
- 5** Elevation section, including:
 - Elevation: 0

Buttons: OK, Cancel

1 Système de coordonnées GIS

2 Latitude / Longitude

3 Position

4 Direction du Nord

5 Élévation

12.16.2 Système de coordonnées GIS

Signale le système GIS utilisé par le dessin.

Remarque : Cliquez sur le bouton Parcourir (...) pour modifier le système de coordonnées du SIG.

Stocker les informations de localisation géographique dans le dessin

Lorsque cette option est cochée, un point rouge indique la position dans le dessin.

Utilisez le système de coordonnées de la carte

Lorsque cette option est activée, le dessin est associé à des coordonnées réelles, les données de localisation provenant du système de coordonnées du SIG.



Remarque : Lorsque cette option est désactivée, le point d'origine est déterminé par les valeurs saisies pour X, Y et Z, qui correspondent à la latitude et à la longitude.

12.16.3 Latitude / Longitude

Choisir emplacement

Spécifie la position graphique via la boîte de dialogue **Choisir l'emplacement géographique**.

Degrés Minutes Secondes Lat/Long

Affiche l'emplacement au format Degrés, Minutes et Secondes.

Décimale Lat/Long

Affiche l'emplacement dans un format décimal.

Latitude

Définit la latitude. La plage valide est de 0 à 90.

Longitude

Définit la longitude. La plage valide est de 0 à 180.

Fuseau horaire :

Spécifie le fuseau horaire à partir de la liste déroulante Time Zone.

Remarque : Ce paramètre est enregistré dans la variable système TIMEZONE.

12.16.4 Position

Spécifie la position de l'emplacement dans le dessin en saisissant des valeurs de coordonnées.

Remarque : Vous pouvez également sélectionner un point spécifique dans l'espace de travail pour définir la position.

12.16.5 Direction du Nord

Spécifie l'angle du soleil par rapport au nord, dans le contexte du système de coordonnées général (SCG).

Remarque : Le paramètre est enregistré dans la variable système NORTHDIRECTION.

12.16.6 Élévation

Spécifie une élévation pour le point longitude-latitude. La valeur peut être positive ou négative.

12.16.7 À propos du CSMAP

CSMAP est un système de coordonnées et une projection cartographique qui permet aux utilisateurs d'accéder à davantage de conversions de coordonnées géographiques et à une analyse géospatiale plus précise. Les systèmes de coordonnées sont un élément très important de la cartographie ou des coordonnées géospatiales, et sont constamment mis à jour.

Vous pouvez télécharger et installer le système de coordonnées CSMAP sur demande :

- 1 Cliquez [ici](#) pour télécharger le système de coordonnées CSMAP.
- 2 Décompressez l'archive et copiez le contenu du dossier **système_de_coordonnées** dans le dossier d'installation de BricsCAD.



Par défaut, le chemin est : `C:\ProgramFiles\Bricsys\BricsCAD fr_FR`.

- 3 Au prochain démarrage de BricsCAD, la commande `EMPLACEMENTGEOGR` affichera une liste combinée de systèmes de coordonnées provenant des dossiers **Geodatabase.xml** et **CoordinateSystemFiles**.

12.17 IMPORTGEO (commande)

Importe un dessin par rapport à l'emplacement géographique.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.17.1 Description

Importe un dessin en respectant l'emplacement géographique dans le dessin source et le dessin cible.

Remarque : L'emplacement géographique doit être défini à la fois dans le dessin source et dans le dessin cible.

12.17.2 Méthode

Cette commande affiche la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier de dessin**, qui vous permet de sélectionner soit un fichier de dessin standard (*.dwg), soit un format d'échange de dessin (*.dxf).

12.18 GEOMAP (commande)

Définit la visibilité des cartes en ligne.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.18.1 Description

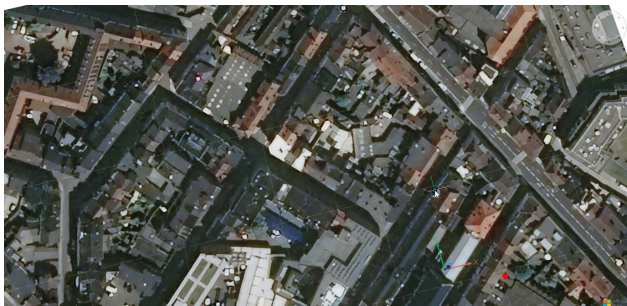
Définit la visibilité et le style de carte des cartes en ligne à partir du service Microsoft Bing dans la fenêtre actuelle.

Remarque : Vérifiez que l'emplacement géographique et le système de coordonnées sont définis à l'aide de la commande `GEOGRAPHICLOCATION`.

12.18.2 Options de la commande

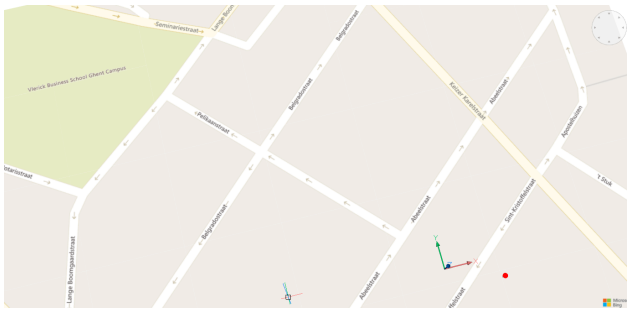
Aérien

La carte s'affiche dans le style de carte **Aérien**.



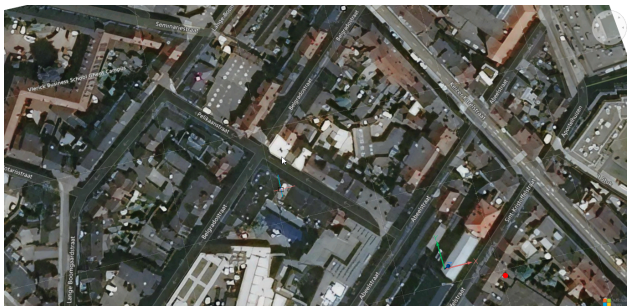
Route

La carte s'affiche dans le style de carte **Route**.



Hybride

La carte est affichée dans le style de carte **hybride** , combinant **styles de carte** aérienne avec **road**.

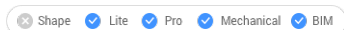


Inactif

Masque la carte géographique.

12.19 GEOMAPIIMAGE (commande)

Crée une capture d'image des cartes en ligne.



12.19.1 Description

Crée une capture d'image rectangulaire d'une carte en ligne Microsoft Bing et l'intègre au dessin.

Remarque : Vous pouvez utiliser les commandes GEOMAPIMAGETYPE, GEOMAPIMAGERESOLUTION et GEOMAPIIMAGEUPDATE pour gérer davantage l'image de la carte.

12.19.2 Méthode

Sélectionnez la zone sur la carte Microsoft Bing dont vous souhaitez créer une capture. Une image incorporée des cartes en ligne est ensuite créée et un cadre est affiché sur la carte indiquant la capture d'image créée.

Remarque : Avant de créer une capture d'image cartographique, vous devez d'abord exécuter la commande GEOGRAPHICLOCATION pour définir et stocker un emplacement géographique pour le dessin en cours et exécuter la commande GEOMAP pour définir un style de carte en ligne.



La taille et/ou la position du cadre de l'image de la carte peuvent ensuite être ajustées et l'image de la carte est mise à jour en conséquence.

Remarque : Pour que seule la capture d'images de carte soit visible, exécutez à nouveau la commande GEOMAP et sélectionnez l'option **Désactivé**.



Remarque : Le droit d'auteur et le filigrane Microsoft sont ajoutés dans le coin inférieur droit de l'image de la carte.

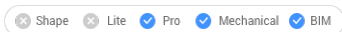
12.19.3 Options de la commande

Fenêtre

Définit la fenêtre d'affichage actuelle comme cadre pour l'image de capture des cartes en ligne.

12.20 RESOLIMAGEGEO

Définit la résolution d'une image cartographique.



12.20.1 Description

Met à jour l'image de carte créée à l'aide de la commande GEOMAPIMAGE.

12.20.2 Options de la commande

Gros

Définit la résolution de l'image de la carte sur une vue moins détaillée.

Optimale

Définit la résolution de l'image de la carte sur une vue détaillée optimale.

Fin

Définit la résolution de l'image de la carte sur une vue détaillée élevée.

Très Fin

Définit la résolution de l'image de la carte sur une vue très détaillée.



12.21 GEOMAPIMAGETYPE (commande)

Définit le style de carte d'une image cartographique.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

12.21.1 Description

Met à jour l'image de carte créée à l'aide de la commande GEOMAPIIMAGE.

12.21.2 Options de la commande

Aérien

La carte s'affiche dans le style de carte **Aérien**.

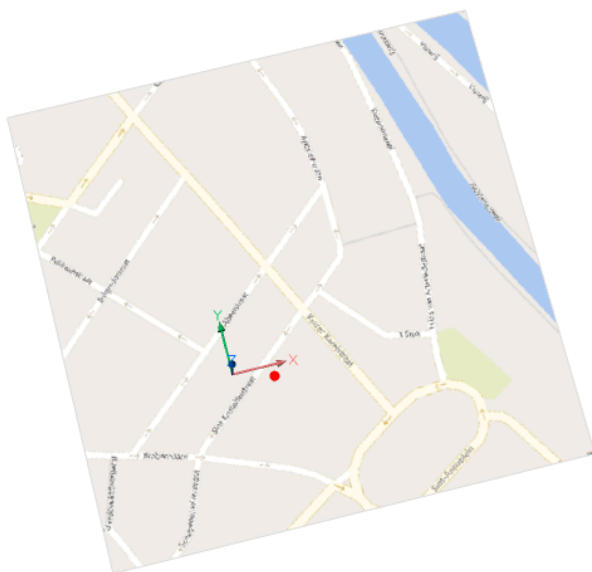


Route

La carte capturée s'affiche dans le style de carte **Route**.

Hybride

La carte capturée est affichée dans le style de carte **Hybride**, combinant styles de carte **Aérien** et **Route**.



12.22 GEOMAPIIMAGEUPDATE (commande)

Met à jour une image de carte.

☐ Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

12.22.1 Description

Met à jour l'image de carte créée à l'aide de la commande GEOMAPIIMAGE.

12.22.2 Options de la commande

Optimale

Optimise l'image cartographique.

Recharger

Recharge l'image de la carte.



12.23 GEOMAPKEY (commande)

Ajoute une clé Bing Maps définie par l'utilisateur.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.23.1 Description

Permet de définir une clé Bing Maps dans la boîte de dialogue **Support pour les cartes en ligne** qui s'ouvre au lancement de la commande.

Remarque : Pour créer une clé Bing Maps, rendez-vous au centre de développement de Bing Maps à <https://www.bingmapsportal.com/>.

12.24 GEOMAPMODE (commande)

Indique le style de cartes en ligne.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.24.1 Description

Indique le style de cartes en ligne.

Remarque : Vous pouvez modifier le style de carte à l'aide de la commande GEOMAP.

Valeur signalée	0. : Les cartes en ligne ne sont pas affichées. 1. : Le style des cartes en ligne est défini sur Aérien. 2. : Le style des cartes en ligne est défini sur Route. 3. : Le style des cartes en ligne est défini sur Hybride.
-----------------	---

12.25 CONTRAINTEGEOM (commande)

Applique des contraintes géométriques entre des entités, sur des entités et sur des points de contrainte valides.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



12.25.1 Description

Les contraintes conservent les entités dans une position fixe, telle que perpendiculairement ou verticalement.

Remarque : Les contraintes géométriques peuvent être appliquées aux entités suivantes et à leurs points de contrainte :

Type d'entité	Points de contrainte valides
Lignes	Points d'extrémité, point milieu
Arcs, arcs elliptiques	Point extrémité, point centre, point milieu
Cercles, ellipses	Point central
Segment de polyligne	Points extrémité, sommets, points milieu
Arcs de polygones	Points d'extrémité, sommets, points milieu, points centre
Splines	Extrémité
Entités insérées : blocs, xrefs, texte, mtext, attributs, tableaux	Point d'insertion

12.25.2 Options de la commande

Horizontal

Contraint les entités ou les paires de points à se trouver parallèlement à l'axe X du système de coordonnées courant. Voir la commande GCHORIZONTAL.

Vertical

Contraint les entités ou les paires de points à être parallèles à l'axe Y du système de coordonnées courant. Voir la commande GCVERTICAL.

Perpendiculaire

Contraint deux entités à être perpendiculaires les unes aux autres. Voir la commande GCPERPENDICULAIRE.

PARallèle

Force deux entités à être parallèle l'une à l'autre. Voir la commande GCPARALLELE.

Tangente

Contraint deux entités à maintenir un point de tangence entre elles ou avec leurs extensions. Voir la commande GCTANGENT.

Lisse

Force une spline à maintenir une continuité géométrique fluide avec une autre spline, une ligne, un arc ou une polyligne. Voir la commande GCSMOOTH.



Coïncident

Applique une contrainte géométrique coïncidente à deux points ou contraint un point à une entité. Voir la commande GCCOINCIDENT.

CONcentrique

Oblige les points centraux des cercles, des arcs, des ellipses ou des arcs elliptiques à coïncider. Voir la commande GCCONCENTRIQUE.

COLinéaire

Force les entités à être colinéaires. Voir la commande GCCOLINEAIRE.

Symétrique

Contraint deux entités ou points à être symétriques par rapport à une ligne sélectionnée. Voir la commande GCSYMETRIQUE.

Égal

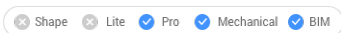
Contraint les entités circulaires au même rayon ou les entités linéaires à la même longueur. Voir la commande GCEGAL.

Fixer

Contraint les points et les entités à une position fixe. Voir la commande GCFIXE.

12.26 GISCONVERT (commande)

Convertit les données d'objets du dessin actuel d'Autodesk Civil 3D en données SIG de BricsCAD.



12.26.1 Description

Convertit les données d'objets (lignes, polylignes, points ou blocs) et les Mpolygones du dessin actuel d'Autodesk Map 3D ou Civil 3D en données SIG de .

Les données SIG de s'affichent dans le panneau **Propriétés** et dans la boîte de dialogue **Tableau d'attributs SIG**.

Un calque SIG est créé dans l'onglet SIG du panneau **Civil Explorer**.

12.27 GISEXPORT (commande)

Exporte des entités géographiques vectorielles avec leur emplacement, leur forme et leurs attributs d'origine dans un fichier Shape.



Icône :  GIS →

12.27.1 Méthode

Sélectionnez les entités que vous souhaitez exporter et appuyez sur **Entrée**. La boîte de dialogue **Enregistrer le fichier de forme ESRI** s'ouvre pour exporter des entités géographiques vectorielles avec leur emplacement, leur forme et leurs attributs d'origine vers un fichier SHP.



12.28 IMPORTSIG (commande)

Importer des entités géographiques vectorielles avec leur emplacement, leur forme et leurs attributs d'origine, à partir d'un fichier de formes Shape.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

12.28.1 Description

Cette commande vous permet d'importer des entités géographiques vectorielles avec leur emplacement, leur forme et leurs attributs d'origine à partir de fichiers SHP dans le dessin courant et de spécifier des propriétés pour chaque entité SIG importée (calque).

12.28.2 Méthode

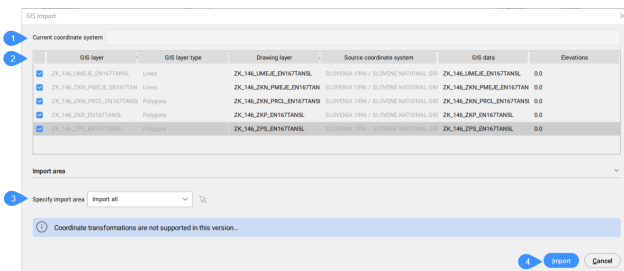
Sélectionnez les fichiers SHP dans la boîte de dialogue **Ouvrir le fichier de formes ESRI**.

Les fichiers SHP à importer s'affichent dans la boîte de dialogue **Importer SIG**, où vous pouvez modifier leurs propriétés, telles que le calque du dessin, les données SIG, l'élévation et la zone d'importation.

Remarque :

- Les entités SIG sont importées dans le dessin en tant qu'entités CAO : Points, Lignes, Polygones.
- Les entités SIG sont importées sur les couches de dessin spécifiées.
- Seules les entités SIG situées dans la zone spécifiée sont importées dans un dessin.
- Les fichiers ESRI Shape au format Geodatabase sont pris en charge.

La boîte de dialogue **Importer SIG** vous permet d'importer différentes entités SIG (calques) avec des formes et des attributs à partir de fichiers SHP dans le dessin actuel. Vous pouvez également spécifier des propriétés pour chaque caractéristique importée.



- 1 Système de coordonnées actuel
- 2 Tableau des calques SIG importés
- 3 Spécifier la zone d'importation
- 4 Importer

12.28.3 Système de coordonnées actuel

Indique le système de coordonnées SIG utilisé pour le dessin en cours.



12.28.4 Tableau des caractéristiques importées du SIG

Liste les calques SIG à importer et permet de définir leurs propriétés.

Sélectionné

Permet de sélectionner/désélectionner les entités SIG à importer.

Calque SIG

Spécifie le nom du calque SIG.

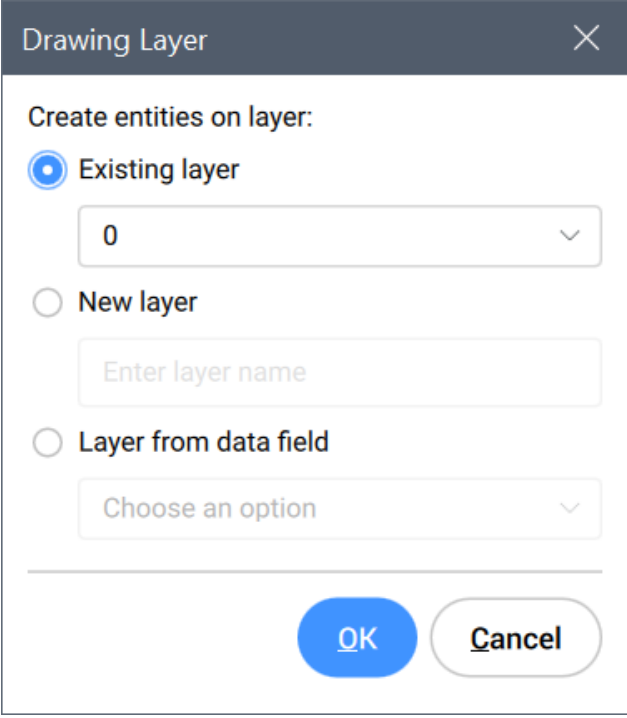
Type de calque SIG

Spécifie le type de calque, par exemple lignes, polygones, points, etc.

Calque de dessin

Spécifie le calque de dessin sur lequel les entités sont créées.

Cliquez sur le champ **Calque de dessin** de l'élément SIG pour ouvrir la boîte de dialogue **Calque de dessin** afin de définir le calque.



The image shows a dialog box titled "Drawing Layer" with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a section "Create entities on layer:" with three radio button options: "Existing layer" (selected), "New layer", and "Layer from data field". Below "Existing layer" is a dropdown menu showing "0". Below "New layer" is a text input field with the placeholder "Enter layer name". Below "Layer from data field" is a dropdown menu with the placeholder "Choose an option". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Cancel".

Calque existant

Permet de choisir un calque existant dans le dessin courant.

Nouveau calque

Permet de créer un nouveau calque.

Champ de données Calque de

Permet de choisir un calque dans le champ de données.

Système de coordonnées source

Spécifie le système de coordonnées source utilisé dans le fichier PSM, en lecture seule.

Données SIG

Spécifie les données SIG.



Cliquez sur le champ **Données SIG** de l'élément SIG pour ouvrir la boîte de dialogue **Données SIG** dans laquelle vous pouvez choisir d'importer ou non les données SIG.

GIS Data

☐ Do not import GIS data

☒ Import GIS data

Data table: RYSIAI_L

OK Cancel

Ne pas importer de données SIG

Si cette option est sélectionnée, les données SIG ne sont pas importées.

Importer données SIG

Si cette option est sélectionnée, les données SIG sont importées à partir de la table de données spécifiée.

Élévations

Spécifie l'altitude à laquelle les entités sont créées.

Cliquez sur le champ **Élévations** de l'élément SIG pour ouvrir la boîte de dialogue **Élévations** afin de définir l'élévation.

Elevations

Create entities on elevation:

☒ Enter elevation:

0.0

☐ Elevation from geometry file

☐ Elevation from data field:

Choose an option

OK Cancel

Entrer l'élévation

Permet de saisir la valeur de l'élévation.



Élévation à partir du fichier de géométrie

Utilise l'élévation du fichier géométrique.

Elévation à partir du champ de données

Utilise l'élévation du champ de données spécifié.


12.28.5 Spécifier la zone d'importation

Permet de spécifier la zone d'importation.

Tout importer

Utilise l'ensemble du dessin comme zone d'importation.

Sélectionner un polygone de découpe

Cliquez sur l'icône de la souris  pour sélectionner un polygone dans le dessin qui définit la zone d'importation.

Dessiner polygone de découpe

Cliquez sur l'icône de la souris  pour spécifier une zone d'importation dans le dessin.

12.28.6 Importer

Importe les éléments SIG dans le dessin et ferme la boîte de dialogue **Importer SIG**.

12.29 GETSEL (commande) (Express Tools)

Crée un jeu de sélection d'entités basé sur le type d'entité et les filtres de calque.



Icône : 

12.29.1 Méthode

Sélectionnez une entité sur le calque source, puis une entité du type souhaité.

Par exemple, si vous sélectionnez à la première invite une entité sur le calque Nouveaucalque1 et à la deuxième invite un cercle, la commande GETSEL collecte toutes les entités de type cercle sur le calque Nouveaucalque1.

Remarque :

- Les entités sont placées dans le jeu de sélection courant.
- Ces entités peuvent être sélectionnées à l'aide de la commande SELECT et en entrant **P**.

12.30 ALLERAUDEMARRAGE (commande)

Affiche la page d'accueil.



12.30.1 Description

Ouvre ou active l'onglet Accueil.



12.30.2 Méthode

Dans l'onglet Accueil, vous pouvez :

- Ouvrir un dessin récent.

Remarque : Le nombre de fichiers récents disponibles est contrôlé par la valeur de la variable système RECENTFILES.

- Créer un nouveau dessin.

Remarque : Cliquez sur Gabarit pour choisir le gabarit utilisé lors de la création du nouveau dessin.

- Ouvrir un dessin à l'aide de la boîte de dialogue **Ouvrir des fichiers**.
- Accédez aux didacticiels BricsCAD et aux exemples de dessins.

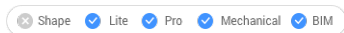
Remarque : L'accès Internet est requis.

- Accéder au catalogue d'applications tierces sur le site web de Bricsys.

Remarque : L'accès Internet est requis.

12.31 GRADIENT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés**.

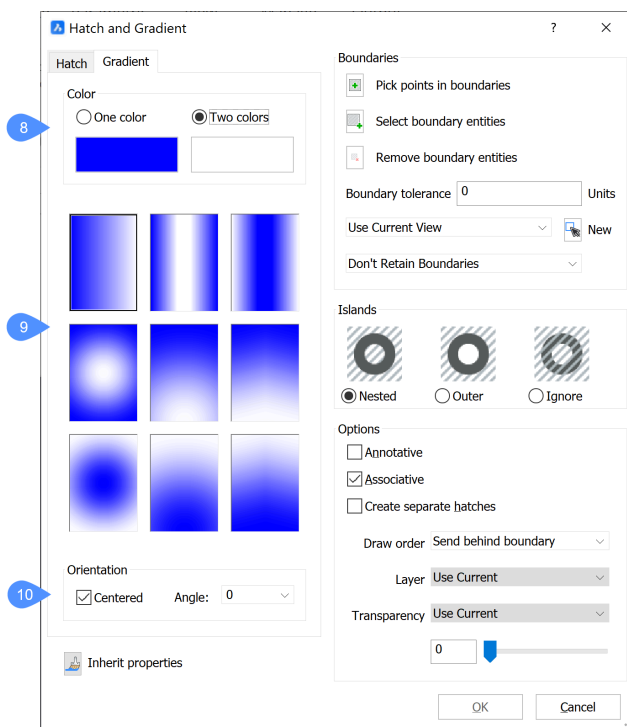
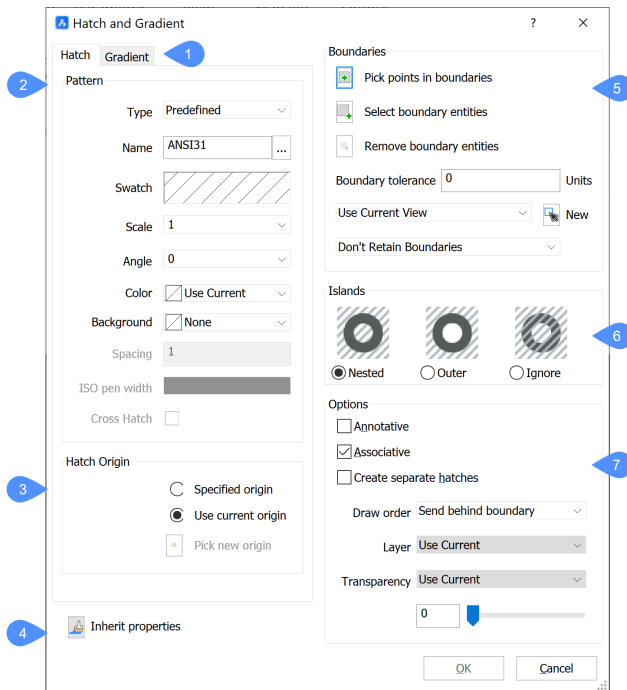


Icône : 

12.31.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés** pour créer des hachures ou dégradés dans le dessin actuel.

La boîte de dialogue **Hachures et dégradés** vous permet de remplir des zones 2D fermées avec des motifs répétés ou des couleurs unies.



- 1 Onglets Hachures et Dégradés
- 2 Motifs de hachure
- 3 Origine hachures
- 4 Reprendre propriétés
- 5 Contours



- 6 Îlots
- 7 Options
- 8 Couleur dégradée
- 9 Motif en dégradé
- 10 Orientation du dégradé

12.31.2 Motif

Spécifie les propriétés du modèle de hachure.

Type

Spécifie le type de hachure.

Utilisateur

Construit le motif à partir des paramètres définis par l'utilisateur : angle, espacement, couleur, fond et hachures croisées.

Prédéfini

Utilise les motifs définis dans les fichiers de définition de motifs iso.pat (unités métriques) ou default.pat (unités impériales) fournis avec le programme.

Personnalisé

Utilise un motif défini par les fichiers *.pat (limité à une définition de motif par fichier) créés par les utilisateurs. Le programme recherche des fichiers *.pat dans les dossiers définis dans la variable système SRCHPATH.

Nom

Spécifie le nom du motif de hachure prédéfini par l'une de ces méthodes. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour afficher la boîte de dialogue **Palette des motifs hachures**, afin de choisir un motif.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour les modèles définis par l'utilisateur.

Échantillon

Affiche la boîte de dialogue **Palette des motifs de hachures**.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour les modèles définis par l'utilisateur.

Échelle

Définit le facteur d'échelle du modèle. Pour utiliser un motif hachuré agrandi, entrez une valeur supérieure à 1.

Remarque : Le facteur d'échelle des motifs hachurés est généralement le même que pour le texte et les types de lignes.

Angle

Définit l'angle du motif.

Remarque : Cet angle est mesuré par rapport à l'axe des x positif du SCU courant.

Couleur

Définit la couleur des lignes du motif de hachures.

Remarque : Pour l'option **Utiliser la couleur**, la couleur courante spécifiée par la variable système CECOLOR est utilisée.



Arrière-plan

Définit la couleur de l'arrière-plan de la hachure.

Pas

Spécifie la distance entre les lignes de hachure.

Remarque : Cette option est disponible uniquement pour les motifs définis par l'utilisateur.

Épaisseur plume ISO

Spécifie l'épaisseur de la ligne.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les motifs de hachures ISO.

Hachures croisées

Détermine si le motif est croisé (répété à 90 degrés par rapport à l'original).

Remarque : Cette option est disponible uniquement pour les motifs définis par l'utilisateur.

12.31.3 Origine hachures

Spécifie l'origine de la hachure. Vous pouvez choisir l'origine actuelle ou une nouvelle origine spécifiée.

12.31.4 Reprendre propriétés

Copie les propriétés d'un autre motif hachuré existant à utiliser avec ce motif.

12.31.5 Contours

Spécifie les conditions de limite de la hachure.

Sélectionner points dans contour

Spécifie les zones fermées (limites) dans lesquelles placer le motif.

Remarque : Vous ne pouvez pas choisir une zone qui contient déjà un motif de hachure, ou des zones qui ne sont pas fermées (dont l'espace est supérieur à la valeur spécifiée par **Tolérance de limite**).

Sélectionner les contours

Sélectionne les entités qui composent la limite de hachure pour contraindre l'étendue du motif.

Remarque : Cette option vous permet de hachurer des zones fermées, y compris celles qui contiennent déjà une hachure. Elle hachure les zones ouvertes dont l'espace est inférieur à la valeur spécifiée par **Tolérance de limite**.

Supprimer les contours

Supprimer des entités du jeu de limites détecté.

Tolérance de contour

Spécifiez la brèche la plus importante que le programme ignore lors de la hachure d'un contour qui n'est pas entièrement fermé.

- 0 - (Par défaut) : la tolérance est définie par l'application, en fonction de la taille actuelle de la vue.
Lorsque le zoom avant est étroit, la détection des limites échoue ; lorsque vous effectuez un zoom arrière pour que l'isoligne soit fermée, la limite est détectée
- N'importe quelle valeur : définit l'écart maximal en unités de dessin.

Remarque : La largeur est enregistrée dans la variable système HPGAPTOL.



Utiliser la vue / les limites actuelles

Spécifiez où BricsCAD doit rechercher les entités qui composent le contour.

Nouveau

Crée un nouveau jeu de sélection d'entités qui constituent le contour.

Remarque : L'étape suivante consiste à cliquer sur le bouton **Sélectionner points dans contour** pour choisir la zone à hachurer.

Conserver contour

Détermine ce qu'il advient des contours.

Ne pas conserver les contours

Supprime le contour après la création de la hachure.

Conserver les contours comme Polygones

Conserve les frontières et les transforme en polygones.

Conserver les contours comme Régions

Conserve les limites et les transforme en régions (versions Pro ou Superior uniquement).

12.31.6 Îlots

Spécifie comment répondra lorsque d'autres limites sont présentes à l'intérieur de la limite de hachure fermée.

Imbriqué

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, hachure des zones alternées.

Extérieur

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, ne hachure que la zone la plus à l'extérieure.

Ignorer

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, hachure toutes les zones intérieures, comme si elles n'étaient pas présentes.

12.31.7 Options

Annotatif

Bascule la propriété annotative de la hachure. Lorsque cette option est activée, applique l'échelle d'annotation actuelle.

Remarque : Lorsque cette option est activée, l'option **Associative** n'est pas disponible.

Associatif

Bascule l'associativité des motifs hachurés : lorsque la limite est modifiée, le motif se met à jour automatiquement.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour des hachures annotative.

Créer des hachures séparées

Bascule le traitement de plusieurs hachures. Si activée, crée une entité hachurée distincte pour chaque contour dans le jeu de sélection.



Ordre de tracé

Spécifie où placer le motif par rapport aux entités superposées.

Calque

Indiquez le calque sur lequel la hachure doit être placée.

Transparence

Définit la propriété de transparence de la hachure.

Remarque : Pour l'option **Utiliser le courant**, la valeur de transparence, définie par la variable système CETRANS Parency, est appliquée.

12.31.8 Couleur dégradée

Spécifiez deux nouvelles couleurs dégradées. Le dégradé peut comprendre une couleur ou deux pour créer une hachure de remplissage solide.

12.31.9 Motif en dégradé

Spécifie le motif du dégradé.

12.31.10 Orientation du dégradé

Spécifie comment l'entité est projetée sur le contour.

- Centré : centre le remplissage du dégradé dans la zone à remplir ; lorsqu'il est désactivé, le remplissage commence en haut à gauche de la limite.
- Angle : sélectionnez un angle de remplissage du dégradé, par rapport au SCU actuel ; choisissez parmi des incréments de 15 degrés, ou entrez toute autre valeur pour l'angle.

12.32 -GRADIENT (commande)

Remplit les zones fermées avec un remplissage dégradé.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.32.1 Description

Remplit les zones fermées avec des remplissages solides, dans des dégradés d'une ou deux couleurs et dans une variété de motifs.

Remarque : Les entités 3D ne peuvent pas être remplies en dégradés.

12.32.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour remplir les dégradés :

- Couleur unique
- Deux couleurs

12.32.3 Options de la commande

Propriétés hachures

Permet de spécifier un modèle de hachure.



Liste motifs

Répertorie les noms de tous les modèles de hachures. Appuyez sur F2 pour afficher la liste dans la fenêtre Invite historique.

Remplissage solide

Spécifiez une hachure remplie de couleur solide.

Utilisateur

Permet de personnaliser le motif des hachures.

Angle des lignes

Spécifiez l'angle des lignes de motif.

Espace entre les lignes du modèle standard

Spécifiez l'espace entre les lignes de hachures.

Hachure croisée

Le motif est répété à 90 degrés par rapport à l'original.

Dégradé

Permet de spécifier un modèle de dégradé.

Angle du dégradé

Permet de spécifier un angle pour le remplissage du dégradé.

Centrer le gradient ?

Bascule entre **Oui** et **Non**.

Liste motifs

Répertorie les noms de tous les modèles de dégradés. Appuyez sur F2 pour afficher la liste dans la fenêtre Invite historique.

Couleur unique

Spécifiez une nouvelle couleur et une nouvelle teinte de dégradé.

Valeur d'ombre ou de teinte

Spécifiez un nombre compris entre 0 et 1 (0 = sombre, 1 = clair).

Deux couleurs

Spécifiez deux nouvelles couleurs dégradées.

Vraie

Permet de spécifier la couleur réelle des calques dans les fenêtres sélectionnées, en entrant les valeurs Rouge, Vert et Bleu.

Carnet de couleurs

Ouvre un carnet de couleurs en saisissant son nom et vous permet de spécifier un nom de couleur à partir du livre de couleurs chargé.

Remarque : La variable système COLORBOOKPATH spécifie le(s) dossier(s) dans le(s)quel(s) doit rechercher les fichiers de livres de couleurs.

Sélectionnez les entités

Sélectionne les entités qui composent la limite de hachure pour contraindre l'étendue du motif.

Supprimer des contours

Supprime les limites des entités sélectionnées.



Options avancées

Permet de définir des options avancées pour la hachure.

Jeu de contours

Spécifiez les entités à prendre en compte lors de la création des contours.

Conserver contour

Déterminer si le contour temporaire est conservé lorsque la commande est terminée.

Détection d'îlots

Permet d'indiquer si les îlots sont hachurés ou non. Les îlots représentent les contours intérieurs.

Spécifiez un style

Spécifie comment les îlots sont traités.

Imbriqué

Les îlots alternés sont hachurés, en commençant par le plus à l'extérieur.

Extérieur

Seule la région la plus externe est hachurée. Les îlots intérieurs ne sont pas hachurés.

Ignorer

Les îlots sont ignorés et hachurés.

Activer associativité

Active ou désactive l'associativité des hachures, pour qu'elles mettent ou non à jour leur géométrie le long des contours.

Tolérance de contour

Spécifiez la brèche la plus importante que le programme ignore lors de la hachure d'un contour qui n'est pas entièrement fermé.

Remarque : Une valeur de 0 signifie que le programme ne tolère aucune brèche dans le contour.

Séparer hachures

Spécifie de créer des hachures séparées pour chaque zone fermée ou une seule entité hachure pour toutes les zones fermées.

Ordre de tracé

Spécifie si le motif de hachure apparaît visuellement au-dessus/en dessous des entités superposées ou de son contour.

Origine

Spécifiez une nouvelle valeur pour l'origine de la hachure.

Annotatif

Définit la propriété annotative de la hachure. La commande applique l'échelle annotative actuelle, définie par la variable système CANNOSCALE.

Calque

Indiquez le calque sur lequel la hachure doit être placée.

Transparence

Indiquez une valeur comprise entre 0 et 90 pour déterminer la transparence.

Remarque : Une valeur de 0 signifie complètement opaque. Le niveau de transparence est limité à 90 % pour éviter toute confusion avec les calques gelés ou désactivés.



ParCalque

Applique la valeur de la propriété de transparence du calque sur lequel se trouve la hachure.

Parbloc

La valeur de transparence est contrôlée par le bloc.

Utiliser courant

Applique la valeur de transparence actuelle telle que définie par la variable système CETRANSARENCY.

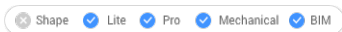
Remarque : La valeur de transparence des nouvelles hachures est enregistrée par la variable système HPTRANSPARENCY.

Annuler

Supprime les contours sélectionnés de la sélection.

12.33 GRADIENTBKGOFF (commande)

Désactive le dégradé de l'arrière-plan.

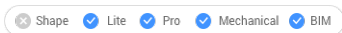


12.33.1 Description

Désactive les couleurs de gradient d'arrière-plan (utilisées par tous les styles visuels, à l'exception de 2dFilaire) pour afficher la couleur d'arrière-plan par défaut.

12.34 GRADIENTBKGN (commande)

Active le dégradé de l'arrière-plan.



12.34.1 Description

Active les couleurs de dégradé d'arrière-plan, qui sont utilisées par tous les styles visuels (sauf Wireframe 2D).

12.35 TERRASSEMENT (commande)

Créer une surface de talus sur une surface topographique existante.



Icône :

12.35.1 Description

Crée une surface nivelée entre une entité sélectionnée et une surface TIN ou un décalage ou surface nivelée à partir d'une entité sélectionnée. Sélectionnez l'entité pour définir une surface nivelée, sélectionnez la surface TIN cible pour créer une surface nivelée et déplacez la souris pour ajuster la pente du talus.

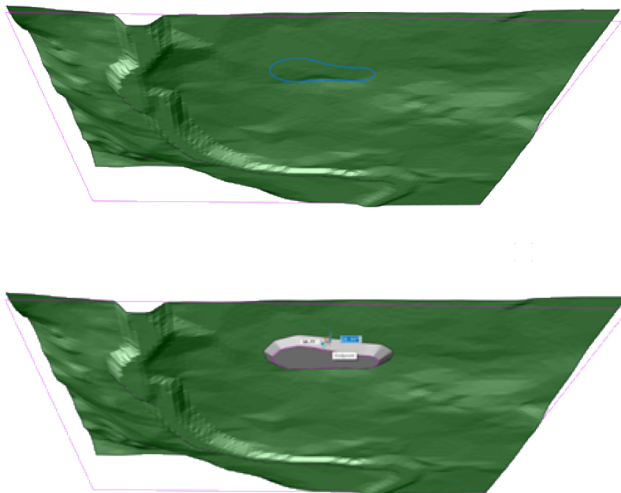


12.35.2 Options

Pente/Décalage

Définit la pente ou l'option de décalage du talus.

Remarque : La méthode de projection de pente décalée nécessite l'entrée: entité, décalage et pente.



12.36 EQUILIBRERTERRASSEMENT (commande)

Équilibre les volumes de coupe et de remplissage du terrassement.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.36.1 Description

Équilibre les volumes de déblais et de remblais de nivellement dans les limites de la tolérance spécifiée. Ceci est réalisé en augmentant/baissant l'élévation de l'entité d'entrée de talus et le résultat est un talus qui a un volume net autour de zéro, en fonction de la tolérance définie.

12.37 EDITNIVELLEMENT (commande)

Sépare ou fusionne des nivellements.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

12.37.1 Description

Fusionne deux nivellements en un seul avec plusieurs régions avec calcul (automatique) des transitions entre les nivellements, ou divise le nivellement en plusieurs régions afin que les pentes de chaque région puissent être éditées séparément.



Sélectionnez un nivellement à diviser en plusieurs régions ou à fusionner avec un autre nivellement.

12.37.2 Options de la commande

Diviser

Divise le nivellement en plusieurs régions, de sorte que les pentes de chaque région peuvent être modifiées séparément en déplaçant les poignées.

Fusionner

Fusionne deux nivellements en un seul.

Commutateur

Change la direction.

12.38 GRAPHICVERRIDE (commande)

Permet de modifier temporairement l'apparence des entités dans l'espace modèle 3D.



Icône :

12.38.1 Description

GRAPHICVERRIDE est une fonction de personnalisation des dessins 3D qui vous permet de remplacer temporairement l'aspect visuel d'une sélection spécifique d'objets en fonction des propriétés BIM.

La commande ouvre la boîte de dialogue **Contournement graphique 3D**.

12.39 ECRANGRA (commande)

Permet de passer à l'écran de texte.



12.39.1 Description

Passe de la fenêtre de l'historique de l'invite des programmes à la fenêtre de dessin.

La fenêtre de l'historique de l'invite s'affiche par la commande ECRANTXT ou par la touche F2.

12.40 GRILLE (commande)

Active ou désactive l'affichage de la grille et définit certaines de ses propriétés.



Icône :

Alias : G

12.40.1 Méthode

Spécifiez la valeur d'espacement de la grille. Cela rend identiques les espacements de grille X et Y.



12.40.2 Options de la commande

ACTIVÉ

Active l'affichage de la grille.

DÉSACTIVÉ

Désactive l'affichage de la grille.

Accrochage

Synchronise l'espacement de grille avec l'espacement d'accrochage actuel, afin que les deux valeurs soient identiques.

Aspect

Définit le rapport d'aspect de la grille en spécifiant l'espacement horizontal et vertical.

12.41 GROUPE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Groupement d'entités**.

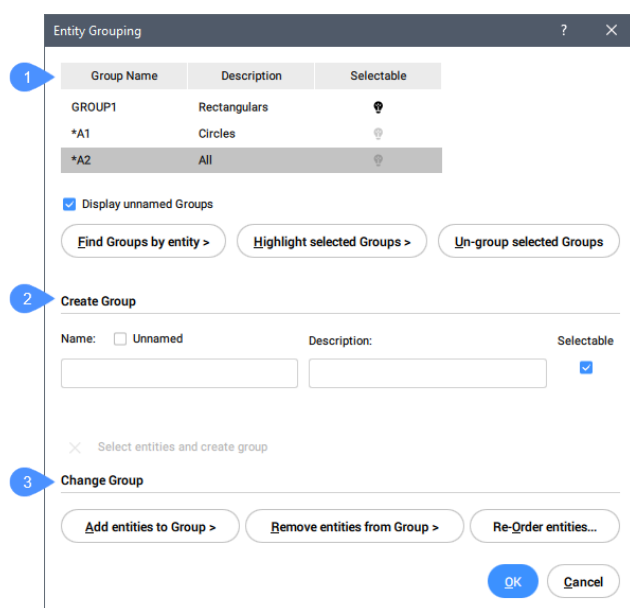


Icône :

12.41.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Groupement d'entités**.

La boîte de dialogue **Groupement d'entités** vous permet de visualiser, de créer, de modifier et de supprimer des groupes d'entités nommés dans le dessin en cours.



1 Groupes existants

2 Créer un groupe

3 Modifier le groupe



12.41.2 Groupes existants

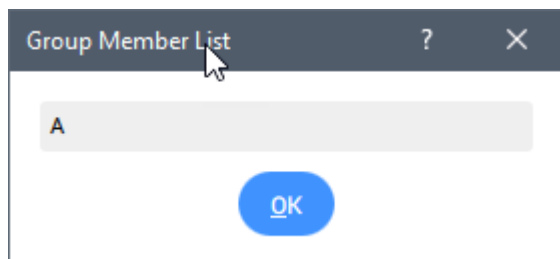
Répertorie tous les groupes existants avec le nom du groupe et une courte description.

Afficher les groupes sans nom

Active ou désactive l'affichage des groupes sans aucun nom attribué.

Chercher des groupes par entité

Rapporte le(s) nom(s) des groupes dans la boîte de dialogue **Liste des membres du groupe** lorsque des entités du dessin sont sélectionnées.



Mettre en surbrillance >

Met en surbrillance toutes les entités appartenant au groupe sélectionné.

Dégrouper

Supprime le statut de groupe des entités sélectionnées.

12.41.3 Créer un groupe

Nom

Spécifie le nom d'un groupe.

Sans nom

Indique si le groupe a un nom spécifique.

Description

Ajoute une description facultative du groupe.

Sélectionnable

Détermine comment les groupes sont sélectionnés lorsque la variable système PICKSTYLE est définie sur 1 ou 3.

Sélectionner des entités et créer un groupe

Sélectionne les entités de l'espace de travail qui doivent faire partie du groupe en appuyant sur le bouton droit en forme de croix.

12.41.4 Modifier le groupe

Ajouter au groupe

Ajoute des entités au groupe.

Supprimer du groupe

Supprime les entités du groupe.

Réordonner les entités

Modifie l'ordre des entités des groupes par le biais de la boîte de dialogue **Ordonner le groupe**.



The screenshot shows a dialog box titled "Order Group" with a question mark icon and a close button (X). It contains the following elements:

- 1** **Group Name**: A list box containing "A1" (selected) and "A2".
- 2** **Description**: A text area containing the text "Circles".
- 3** **Options**: Three input fields with labels:
 - "Remove from position (0-4):"
 - "Enter new position number for the entity (0-4):"
 - "Number of entities (1-5):"Below these fields are three buttons: "Re-Order", "Highlight", and "Reverse Order". At the bottom are "OK" and "Cancel" buttons.

1 Nom du groupe

2 Description

3 Options

Nom du groupe

Liste les noms des groupes nommés et non nommés.

Description

Affiche la description du groupe sélectionné.

Options

Spécifie plusieurs options.

Supprimer de cette position

Spécifie la position de l'entité qui doit être réordonnée.

Saisir la nouvelle position de l'entité

Spécifie la nouvelle position de l'entité dans le groupe.

Nombres d'entités

Spécifie la plage d'entités à réordonner.

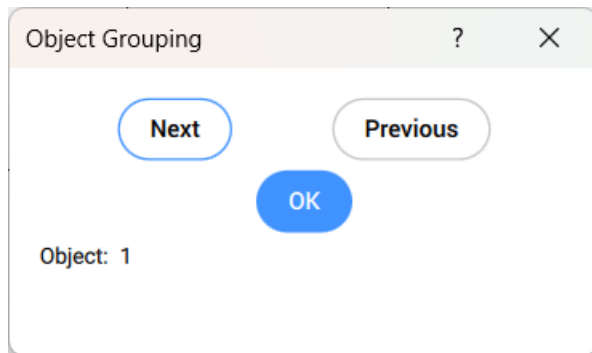
Réordonner

Applique le nouvel ordre en fonction des trois champs précédents.

Surbrillance

Mettez en évidence les entités du groupe une par une en appuyant sur les boutons **Suivant** et **Précédent** de la boîte de dialogue **Grouper les objets**.

Le bouton **OK** permet de revenir à la boîte de dialogue **Ordonner le groupe**.



Inverser l'ordre

Inverse l'ordre des entités du groupe.

12.42 -GROUPE (commande)

Crée et modifie des groupes d'entités.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.42.1 Description

Crée et modifie des groupes d'entités nommés à la ligne de commande.

12.42.2 Options de la commande

?

Liste les groupes nommés et non nommés dans le dessin.

Remarque : Les groupes sans nom sont préfixés par *A, suivis d'un nombre incrémenté, tel que *A3.

Ordre

Inverse l'ordre des entités d'un groupe.

Ajouter

Ajoute des entités à un groupe.

Supprimer

Supprime les entités d'un groupe.

Décomposer

Défait le groupe sélectionné.

Renommer

Renomme les groupes.

Sélectionnable

Bascule la sélectivité des groupes.

Créer


Crée de nouveaux groupes.

13. H

13.1 HACHURES (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

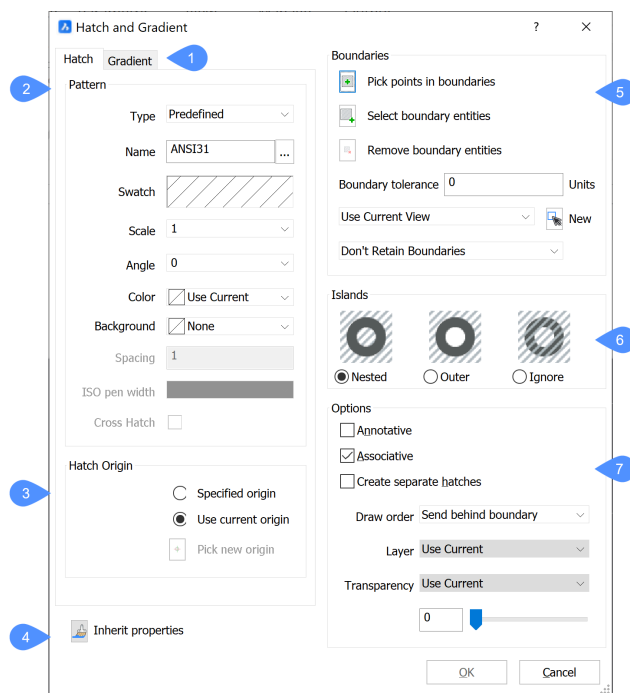
Icône : 

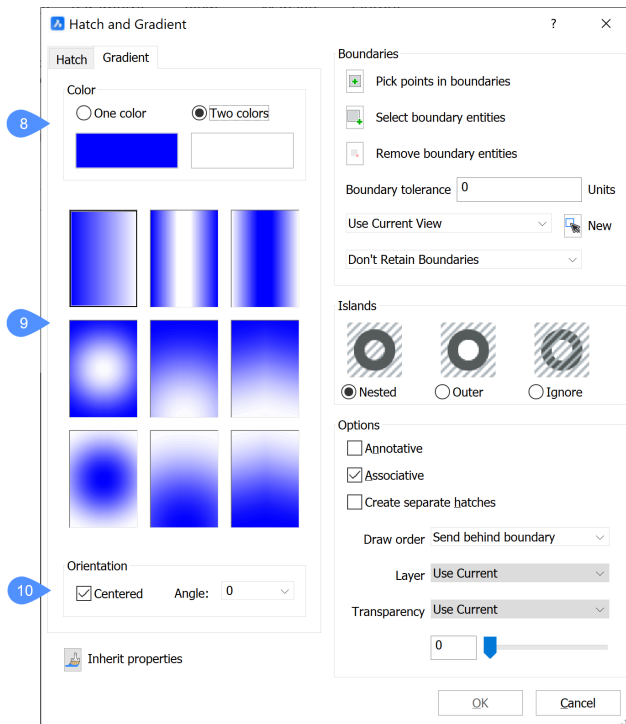
Alias : -FH, -H

13.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Hachures et dégradés** pour créer des hachures ou dégradés dans le dessin actuel.

La boîte de dialogue **Hachures et dégradés** vous permet de remplir des zones 2D fermées avec des motifs répétés ou des couleurs unies.





- 1 Onglets Hachures et Dégradés
- 2 Motifs de hachure
- 3 Origine hachures
- 4 Reprendre propriétés
- 5 Contours
- 6 Îlots
- 7 Options
- 8 Couleur dégradée
- 9 Motif en dégradé
- 10 Orientation du dégradé

13.1.2 Motif

Spécifie les propriétés du modèle de hachure.

Type

Spécifie le type de hachure.

Utilisateur

Construit le motif à partir des paramètres définis par l'utilisateur : angle, espacement, couleur, fond et hachures croisées.

Prédéfini

Utilise les motifs définis dans les fichiers de définition de motifs iso.pat (unités métriques) ou default.pat (unités impériales) fournis avec le programme.



Personnalisé

Utilise un motif défini par les fichiers *.pat (limité à une définition de motif par fichier) créés par les utilisateurs. Le programme recherche des fichiers *.pat dans les dossiers définis dans la variable système SRCHPATH.

Nom

Spécifie le nom du motif de hachure prédéfini par l'une de ces méthodes. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour afficher la boîte de dialogue **Palette de motifs hachures**, afin de choisir un motif.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour les modèles définis par l'utilisateur.

Échantillon

Affiche la boîte de dialogue **Palette des motifs de hachures**.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour les modèles définis par l'utilisateur.

Échelle

Définit le facteur d'échelle du modèle. Pour utiliser un motif hachuré agrandi, entrez une valeur supérieure à 1.

Remarque : Le facteur d'échelle des motifs hachurés est généralement le même que pour le texte et les types de lignes.

Angle

Définit l'angle du motif.

Remarque : Cet angle est mesuré par rapport à l'axe des x positif du SCU courant.

Couleur

Définit la couleur des lignes du motif de hachures.

Remarque : Pour l'option **Utiliser la couleur**, la couleur courante spécifiée par la variable système CECOLOR est utilisée.

Arrière-plan

Définit la couleur de l'arrière-plan de la hachure.

Pas

Spécifie la distance entre les lignes de hachure.

Remarque : Cette option est disponible uniquement pour les motifs définis par l'utilisateur.

Épaisseur plume ISO

Spécifie l'épaisseur de la ligne.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les motifs de hachures ISO.

Hachures croisées

Détermine si le motif est croisé (répété à 90 degrés par rapport à l'original).

Remarque : Cette option est disponible uniquement pour les motifs définis par l'utilisateur.

13.1.3 Origine hachures

Spécifie l'origine de la hachure. Vous pouvez choisir l'origine actuelle ou une nouvelle origine spécifiée.



13.1.4 Reprendre propriétés

Copie les propriétés d'un autre motif hachuré existant à utiliser avec ce motif.

13.1.5 Contours

Spécifie les conditions de limite de la hachure.

Sélectionner points dans contour

Spécifie les zones fermées (limites) dans lesquelles placer le motif.

Remarque : Vous ne pouvez pas choisir une zone qui contient déjà un motif de hachure, ou des zones qui ne sont pas fermées (dont l'espace est supérieur à la valeur spécifiée par **Tolérance de limite**).

Sélectionner les contours

Sélectionne les entités qui composent la limite de hachure pour contraindre l'étendue du motif.

Remarque : Cette option vous permet de hachurer des zones fermées, y compris celles qui contiennent déjà une hachure. Elle hachure les zones ouvertes dont l'espace est inférieur à la valeur spécifiée par **Tolérance de limite**.

Supprimer les contours

Supprimer des entités du jeu de limites détecté.

Tolérance de contour

Spécifiez la brèche la plus importante que le programme ignore lors de la hachure d'un contour qui n'est pas entièrement fermé.

- 0 - (Par défaut) : la tolérance est définie par l'application, en fonction de la taille actuelle de la vue. Lorsque le zoom avant est étroit, la détection des limites échoue ; lorsque vous effectuez un zoom arrière pour que l'isoligne soit fermée, la limite est détectée
- N'importe quelle valeur : définit l'écart maximal en unités de dessin.

Remarque : La largeur est enregistrée dans la variable système HPGAPTOL.

Utiliser la vue / les limites actuelles

Spécifiez où BricsCAD doit rechercher les entités qui composent le contour.

Nouveau

Crée un nouveau jeu de sélection d'entités qui constituent le contour.

Remarque : L'étape suivante consiste à cliquer sur le bouton **Sélectionner points dans contour** pour choisir la zone à hachurer.

Conserver contour

Détermine ce qu'il advient des contours.

Ne pas conserver les contours

Supprime le contour après la création de la hachure.

Conserver les contours comme Polygones

Conserve les frontières et les transforme en polygones.

Conserver les contours comme Régions

Conserve les limites et les transforme en régions (versions Pro ou Superior uniquement).



13.1.6 Îlots

Spécifie comment répondra lorsque d'autres limites sont présentes à l'intérieur de la limite de hachure fermée.

Imbriqué

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, hachure des zones alternées.

Extérieur

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, ne hachure que la zone la plus à l'extérieure.

Ignorer

Lorsqu'un contour de hachures fermé contient d'autres contours, hachure toutes les zones intérieures, comme si elles n'étaient pas présentes.

13.1.7 Options

Annotatif

Bascule la propriété annotative de la hachure. Lorsque cette option est activée, applique l'échelle d'annotation actuelle.

Remarque : Lorsque cette option est activée, l'option **Associative** n'est pas disponible.

Associatif

Bascule l'associativité des motifs hachurés : lorsque la limite est modifiée, le motif se met à jour automatiquement.

Remarque : Cette option n'est pas disponible pour des hachures annotative.

Créer des hachures séparées

Bascule le traitement de plusieurs hachures. Si activée, crée une entité hachurée distincte pour chaque contour dans le jeu de sélection.

Ordre de tracé

Spécifie où placer le motif par rapport aux entités superposées.

Calque

Indiquez le calque sur lequel la hachure doit être placée.

Transparence

Définit la propriété de transparence de la hachure.

Remarque : Pour l'option **Utiliser le courant**, la valeur de transparence, définie par la variable système CETRANS Parency, est appliquée.

13.1.8 Couleur dégradée

Spécifiez deux nouvelles couleurs dégradées. Le dégradé peut comprendre une couleur ou deux pour créer une hachure de remplissage solide.

13.1.9 Motif en dégradé

Spécifie le motif du dégradé.



13.1.10 Orientation du dégradé

Spécifie comment l'entité est projetée sur le contour.

- Centré : centre le remplissage du dégradé dans la zone à remplir ; lorsqu'il est désactivé, le remplissage commence en haut à gauche de la limite.
- Angle : sélectionnez un angle de remplissage du dégradé, par rapport au SCU actuel ; choisissez parmi des incréments de 15 degrés, ou entrez toute autre valeur pour l'angle.

13.2 -HACHURES (commande)

Remplit les zones 2D fermées avec des motifs répétés ou des couleurs unies.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Alias : -BH, -B

Remarque : Les entités 3D ne peuvent pas être hachurées.

13.2.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour appliquer un motif de hachures :

- Spécifiez le point interne.
- Sélectionnez les entités.

Remarque : Les entités qui ne sont pas visibles dans la fenêtre actuelle lorsque la commande est lancée ne peuvent pas être sélectionnées. Les entités partiellement visibles peuvent toutefois être sélectionnées.

13.2.2 Options de la commande

Propriétés hachures

Permet de spécifier un modèle de hachure.

?

Répertorie les noms de tous les modèles de hachures. Appuyez sur F2 pour afficher la liste dans la fenêtre Invite historique.

Remplissage solide

Spécifiez une hachure remplie de couleur solide.

Utilisateur

Permet de personnaliser le motif des hachures.

Angle des lignes

Spécifiez l'angle des lignes de motif.

Espace entre lignes de hachures standard

Spécifiez l'espace entre les lignes de hachures.

Hachure croisée

Le motif est répété à 90 degrés par rapport à l'original.

Dégradé

Permet de spécifier un modèle de dégradé.

**Angle du dégradé**

Permet de spécifier un angle pour le remplissage du dégradé.

Centrer le dégradé

Centre le dégradé.

?

Répertorie les noms de tous les modèles de dégradés. Appuyez sur F2 pour afficher la liste dans la fenêtre Invite historique.

Couleur unique

Spécifiez une nouvelle couleur et une nouvelle teinte de dégradé.

Valeur d'ombre ou de teinte

Spécifiez un nombre compris entre 0 et 1 (0 = sombre, 1 = clair).

Carnet de couleurs

Entrez le nom du carnet de couleurs.

Deux couleurs

Spécifiez deux nouvelles couleurs dégradées.

Supprimer des contours

Supprime les contours.

Options avancées

Permet de définir des options avancées pour la hachure.

Jeu de contours

Spécifiez les entités à prendre en compte lors de la création des contours.

Conserver contour

Déterminer si le contour temporaire est conservé lorsque la commande est terminée.

Détection d'îlots

Permet d'indiquer si les îlots sont hachurés ou non. Les îlots représentent les contours intérieurs.

Spécifiez un style

Spécifie comment les îlots sont traités.

Imbriqué

Les îlots alternés sont hachurés, en commençant par le plus à l'extérieur.

Extérieur

Seule la région la plus externe est hachurée. Les îlots intérieurs ne sont pas hachurés.

Ignorer

Les îlots sont ignorés et hachurés.

Activer associativité

Active ou désactive l'associativité des hachures, pour qu'elles mettent ou non à jour leur géométrie le long des contours.

Tolérance de contour

Spécifiez la brèche la plus importante que le programme ignore lors de la hachure d'un contour qui n'est pas entièrement fermé.

Remarque : Une valeur de 0 signifie que le programme ne tolère aucune brèche dans le contour.



Séparer hachures

Spécifie de créer des hachures séparées pour chaque zone fermée ou une seule entité hachure pour toutes les zones fermées.

Ordre de tracé

Spécifie si le motif de hachure apparaît visuellement au-dessus/en dessous des entités superposées ou de son contour.

Origine

Spécifiez une nouvelle valeur pour l'origine de la hachure.

Annotatif

Définit la propriété annotative de la hachure. La commande applique l'échelle annotative actuelle, définie par la variable système CANNOSCALE.

Calque

Indiquez le calque sur lequel la hachure doit être placée.

Transparence

Indiquez une valeur comprise entre 0 et 90 pour déterminer la transparence.

Remarque : Une valeur de 0 signifie complètement opaque. Le niveau de transparence est limité à 90 % pour éviter toute confusion avec les calques gelés ou désactivés.

ParCalque

Applique la valeur de la propriété de transparence du calque sur lequel se trouve la hachure.

Parbloc

La valeur de transparence est contrôlée par le bloc.

Utiliser courant

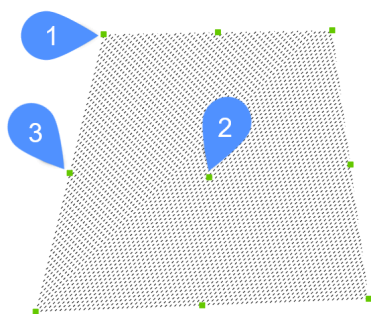
Applique la valeur de transparence actuelle telle que définie par la variable système CETRANSARENCY.

Remarque : La valeur de transparence des nouvelles hachures est enregistrée par la variable système HPTRANSPARENCY.

Annuler

Supprime les contours sélectionnés de la sélection.

Remarque : Les hachures peuvent être éditées directement par les poignées.




- Faites glisser la poignée centrale (2) pour déplacer la hachure.
- Faites glisser le sommet (1) ou une poignée au milieu (3) pour modifier le contour de la hachure.

13.3 EDITHACH (commande)

Met à jour les hachures via une boîte de dialogue.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

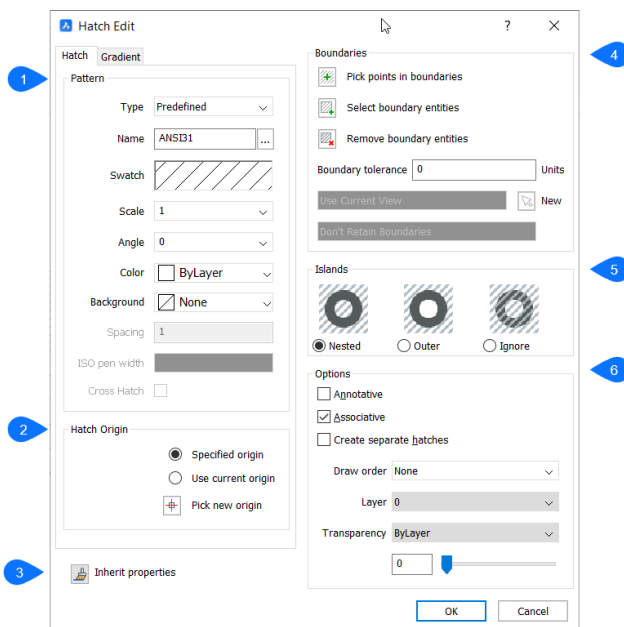
Alias : El

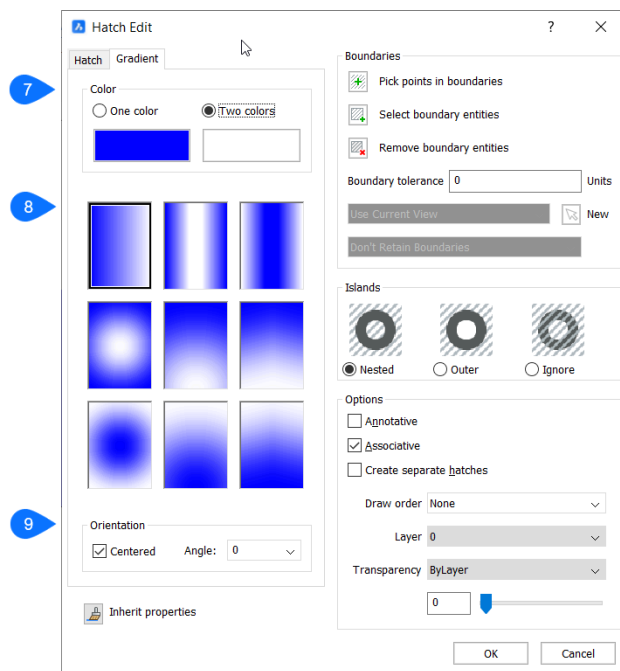
13.3.1 Description

Sélectionne un motif de hachures ou un remplissage dégradé et les édite via la boîte de dialogue **Édition de hachures**.

Remarque : Le panneau **Propriétés** peut également être utilisé pour mettre à jour les hachures et les remplissages dégradés.

La boîte de dialogue **Édition de hachures** vous permet de modifier une hachure déjà existante dans le dessin. Toutes les options ressemblent à celles de la boîte de dialogue **Hachures et dégradés**.





- 1 Motif
- 2 Origine hachures
- 3 Reprendre propriétés
- 4 Contours
- 5 Îlots
- 6 Options
- 7 Couleur
- 8 Motif
- 9 Orientation

13.4 -EDITHACH (commande)

Modifie les limites des entités hachurées à la ligne de commande.

☐ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

13.4.1 Description

Modifie les limites des entités hachurées et dégradées à la ligne de commande.

13.4.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande -EDITHACH :

- Sélectionnez une hachure.
- Sélectionnez une entité dégradé.



13.4.3 Options de la commande

Dissocier

Supprime la propriété associative de la hachure ou de l'entité dégradé sélectionnée.

Ajouter des contours

La surface d'une hachure est modifiée par l'ajout de limites.

Spécifiez le point interne

La limite est déterminée à partir d'une zone fermée existante autour du point spécifié. La hachure sélectionnée est alors associée à cette limite.

Sélectionnez les entités

La limite est déterminée à partir des entités sélectionnées qui forment une zone fermée. La hachure sélectionnée est alors associée à cette limite.

Supprimer la limite

La zone d'une hachure est modifiée en supprimant les limites.

ASsocier

Associez l'entité hachure ou dégradé sélectionnée à un autre jeu de limites.

13.5 EDITHACHEXT (commande)

Modifie les sommets d'une entité de hachures ou de dégradés.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

13.5.1 Description

Modifie les sommets d'une entité de hachures ou de dégradés de manière interactive par la ligne de commande.

13.5.2 Options de la commande

Ajouter sommet

Ajoute des sommets en étirant les poignées sélectionnés.

Supprimer sommet

Supprime les sommets.

convertir en Ligne

Convertit les segments d'arc en segments de ligne.

convertir en ARc

Convertit les segments de ligne en segments d'arc.

13.6 GENERERCONTHACH (commande)

Génère un contour autour d'une hachure ou d'un remplissage dégradé.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 



13.6.1 Description

Le programme crée un contour fait d'une polygline autour des hachures sélectionnées ou du remplissage dégradé.

13.7 HACHURESDERRIERE (commande)

Déplace toutes les entités hachurées dans le dessin derrière toutes les autres entités superposées.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Remarque : Cette commande sélectionne automatiquement tous les modèles de hachures dans le dessin actuel.

13.8 HELICE (commande)

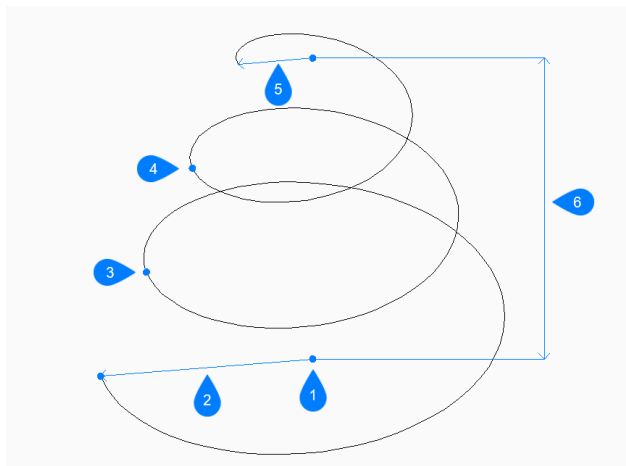
Crée une spirale 2D ou une hélice 3D.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

13.8.1 Description

Crée une spirale 2D ou une hélice 3D à partir d'une combinaison d'options comprenant le centre, le rayon, le diamètre, la hauteur, les extrémités d'axe, les tours, la distance entre les tours et la torsion.



- 1 Centre de la base
- 2 Rayon de base
- 3 Départ tour 2
- 4 Départ tour 3
- 5 Rayon max
- 6 Hauteur



13.8.2 Méthodes pour créer une hélice

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une hélice :

- Spécifiez le centre de la base

Spécifiez le centre de la base

Commencez à créer une hélice en spécifiant le centre de sa base, puis :

Spécifiez le rayon de base

Spécifiez le rayon de la base de l'hélice.

Option supplémentaire : [Diamètre]

Spécifier le rayon supérieur

Spécifiez le rayon du sommet de l'hélice.

Option supplémentaire : [Diamètre]

Spécifiez la hauteur de l'hélice

Spécifiez la hauteur de l'hélice.

Options supplémentaires : [Extrémité d'axe/Tours/Hauteur du tour/Torsion]

13.8.3 Options de la commande HELICE

Une fois que vous avez commencé à créer une hélice, les options suivantes peuvent être disponibles :

Diamètre

Spécifiez le diamètre de la base ou du sommet de l'hélice.

Axe extrémité

Spécifiez l'extrémité d'axe pour définir la hauteur et l'orientation de l'hélice dans l'espace 3D. Le centre de la base est utilisé comme extrémité de l'autre axe.

Tours

Indiquez le nombre de tours de l'hélice, entre 1 et 500. La valeur par défaut est 3.

Hauteur tour

Spécifiez la distance entre chaque tour de l'hélice. La hauteur de tour et le nombre de tours déterminent la hauteur de l'hélice.

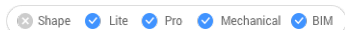
Torsion

Spécifiez la direction dans laquelle l'hélice tourne.

- CW : dans le sens horaire
- CCW : sens inverse des aiguilles d'une montre

13.9 AIDE (commande)

Ouvre le centre d'assistance de BricsCAD.



Icône : ?

13.9.1 Description

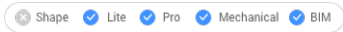
Ouvrez le centre d'assistance de BricsCAD pour en savoir plus sur les commandes BricsCAD, les variables système et les flux de travail. Le centre d'assistance s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, à l'aide



de votre navigateur Web par défaut, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

13.10 RECHERCHEAIDE (commande)

Recherche de l'aide en ligne à partir de la ligne de commande.

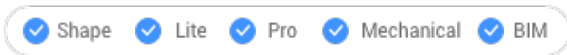


13.10.1 Description

Recherche les pages d'aide en ligne de BricsCAD et affiche le résultat dans votre navigateur Web par défaut; fonctionne à la ligne de commande.

13.11 Commande CACHER

Supprime les lignes masquées des entités 3D.



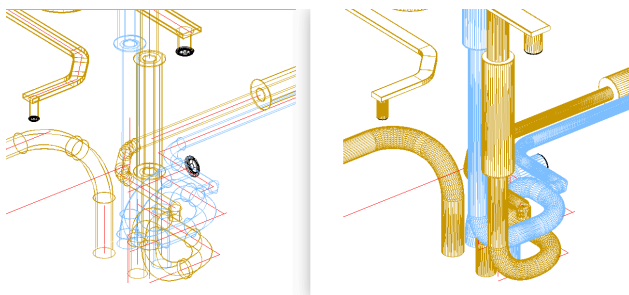
Icône :

Alias: CA

13.11.1 Méthode

Cette commande n'offre qu'une seule méthode pour supprimer les lignes cachées. La commande s'exécute automatiquement après avoir saisi "CACHER" à la ligne de commande et avoir appuyé sur Entrée.

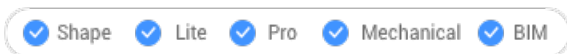
N'affiche aucune invite à la ligne de commande ; le programme supprime immédiatement les lignes cachées.



Remarque : Pour revenir à l'affichage filaire, changez le style visuel en 2dFilaire.

13.12 CACHEROBJET (commande)

Cache les entités sélectionnées.



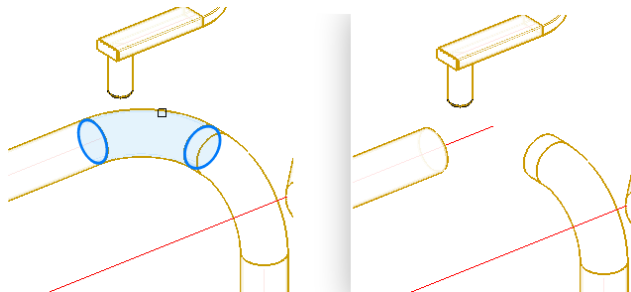
Icône :



13.12.1 Description

Cache les entités sélectionnées, comme avec l'option Geler de la commande Calque, mais pour des entités individuelles. Les entités cachées peuvent éventuellement rester masquées entre les sessions de dessin.

Remarque : Pour rendre visibles des objets masqués, utilisez la commande DESISOLEROBJETS.

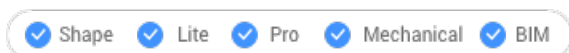


Remarque : La variable système OBJECTISOLATIONMODE contrôle si l'état caché est sauvegardé ou non.

Remarque : La commande CACHEROBJET est activée dans les sessions MODIFBLOC et EDITREF.

13.13 HYPERLIEN (commande)

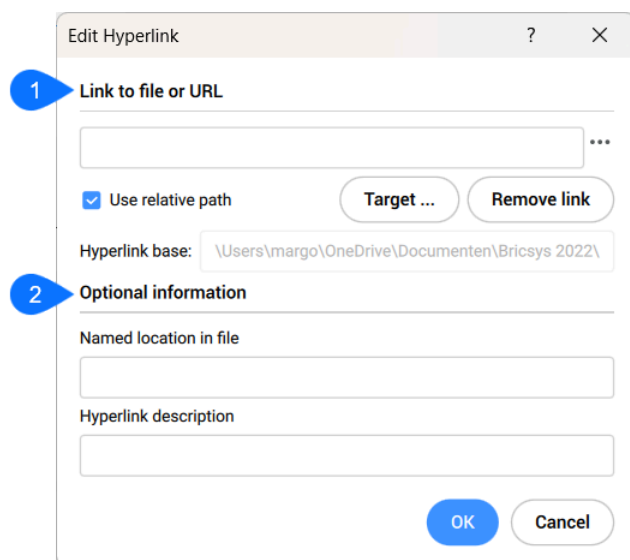
Relie les entités et les pages Web.



13.13.1 Description

Relie les entités sélectionnées avec des champs et des pages Web via la boîte de dialogue **Éditer hyperlien**.

La boîte de dialogue **Éditer hyperlien** vous permet de modifier le lien hypertexte vers un fichier ou une URL.



1 Lien vers fichier ou URL

2 Informations optionnelles



13.13.2 Lien vers fichier ou URL

Spécifie l'URL du fichier en saisissant l'URL ou le chemin d'accès au fichier ou via la boîte de dialogue

Sélectionner fichier en appuyant sur le bouton **Parcourir**.

Utiliser chemin relatif

Spécifie un chemin relatif en sélectionnant le fichier cible.

Remarque : Pour supprimer le lien, appuyez sur **Supprimer le lien**.

Base hyperlien

Affiche le chemin de base du lien hypertexte.

13.13.3 Informations optionnelles

Spécifie des informations supplémentaires

Emplacement nommé dans le fichier

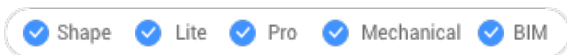
Spécifie un nom de signet. Le caractère # indique des emplacements (signets) dans des fichiers ou des pages Web.

Description hyperlien

Ajoute une description supplémentaire de l'hyperlien.

13.14 -HYPERLIEN (commande)

Relie les entités et les pages Web.



13.14.1 Description

Associe les entités à des champs et des pages web à la ligne de commande.

Remarque : Cette commande est destinée à être utilisée par les macros, les scripts et les routines LISP.

13.14.2 Options de la commande

Supprimer

Supprime les hyperliens des entités.

Insérer

Ajoute un lien hypertexte à une ou plusieurs entités.

Entrez l'Url

Indiquez le chemin et le nom du fichier, du fichier en réseau ou de l'emplacement sur Internet.

Entrez l'emplacement nommé

Spécifie un nom de signet.

Remarque : Le caractère # indique des emplacements (signets) dans des fichiers ou des pages Web.

Entrez description

Décrit l'hyperlien.

Écraser

Remplace l'hyperlien existant par le nouveau ou quitte l'hyperlien existant tel quel.



13.15 OPTIONSHYPERLIEN (commande)

Active/désactive l'affichage de l'infobulle de l'hyperlien.

Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

13.15.1 Description

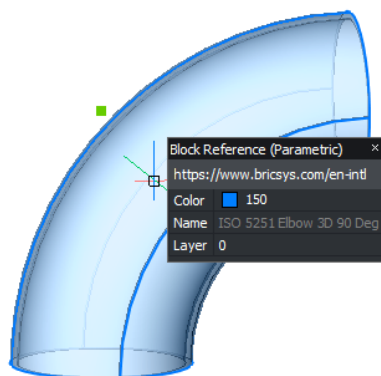
Active/désactive l'affichage du curseur d'hyperlien et de l'infobulle URL et ajoute Hyperlink au menu de raccourcis.

13.15.2 Options de la commande

Afficher le curseur d'hyperlien, l'infobulle et le menu contextuel

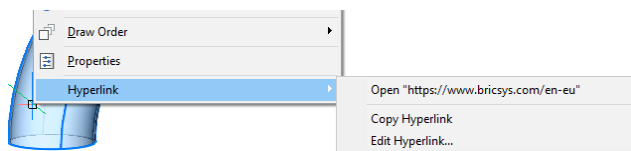
Active/désactive l'affichage de l'icône "hyperlien", de l'info-bulle affichant l'URL et du sous-menu Hyperlien dans les menus de raccourcis.

Remarque : Le texte de l'info-bulle est spécifié par l'option Description d'hyperlien de la commande HYPERLIEN.



Menu hyperlien

Cliquez avec le bouton droit sur l'entité sélectionnée qui contient des hyperliens, l'élément de lien hyper-texte est ajouté au menu.



Ouvrir l'URL

Ouvre l'emplacement spécifié par l'URL : un emplacement sur Internet ou un fichier avec l'application associée.

Remarque : Cette option exécute la commande URL.

Copier hyperlien

Copie la sélection dans le presse-papier

Remarque : L'URL peut être collée dans le dessin ou d'autres documents avec le raccourci Ctrl + V ou la commande COLLERPRESS.



Éditer hyperlien

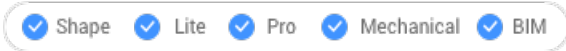
Ouvre la boîte de dialogue Éditer hyperlien.



14. I

14.1 ID (commande)

Signale les coordonnées x,y,z.



Icône :

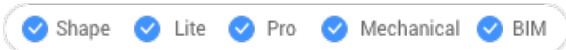
Alias : IDPOINT

14.1.1 Description

Signale les coordonnées x,y,z d'un point spécifié à l'aide du système de coordonnées actuel.

14.2 IMBED (commande)

Intègre un fichier image à deux tons .tiff attaché au dessin actuel.



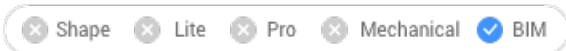
14.2.1 Méthode

En général, les images attachées à un dessin sont enregistrées dans un fichier séparé. Cette commande enregistre une image de rendu dans le dessin actuel.

Remarque : Pour inverser cette action, utilisez la commande IUNEMBED.

14.3 EXPORTIFC (commande)

Exporte un modèle BIM vers IFC.



Icône :

IFC

14.3.1 Description

Exporte un modèle BIM vers IFC, partiellement ou entièrement. Les attributs IFC sont gérés dynamiquement, par exemple les propriétés et les ensembles de propriétés. Cela permet à l'utilisateur de choisir entre les attributs IFC2x3 et IFC4.

Lorsque la variable système IFCEXPORTVALIDATEMODEL est activée, un moteur de validation de modèle IFC vérifie le fichier IFC exporté pour s'assurer qu'il est entièrement compatible avec les règles officielles de spécification IFC2x3 et IFC4 de buildingSmart. Toute violation des règles sera signalée dans le fichier journal.

Remarque : L'importation et l'exportation d'alignements et de surfaces TIN avec IFC4X1 sont prises en charge.



Remarque : Une couleur ressemblant au matériau par couleur de calque est appliquée pour les entités avec des matériaux Redway.

Les règles de visibilité des propriétés et des ensembles de propriétés peuvent être modifiées via la boîte de dialogue BIMPROPRIETES.

Remarque : Les règles de visibilité sont reflétées dans le fichier IFC exporté.

Les formats d'exportation disponibles sont les suivants :

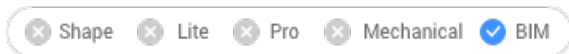
- **Fichier IFC2x3** (*.ifc)
- **Fichier IFC4** (*.ifc)
- **Fichier de visualisation de référence IFC4** (*.ifc)
- **Fichier IFC4x1** (*.ifc)

14.3.2 Méthode

Sélectionnez les entités à exporter ou appuyez sur **Entrée** pour exporter l'ensemble du modèle.

14.4 Commande IFCVALIDATE

Vérifie la qualité d'un fichier IFC existant.



14.4.1 Description

Valide un fichier IFC existant avant de l'importer.

14.4.2 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Importer fichier** pour sélectionner le fichier IFC.

Un rapport de validation du fichier IFC s'affiche dans la ligne de commande. Vous devez alors décider d'importer ou non le fichier IFC.

Remarque : Le rapport est également écrit dans un fichier journal à côté du fichier IFC.

14.4.3 Options de la commande

Oui

Importe le fichier IFC.

Non

N'importe pas le fichier IFC.

14.5 IMAGE (commande)

Ouvre le panneau **Attachements**.



Icône :

Alias : IM



14.5.1 Description

Ouvre le panneau **Attachements** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Attachements** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Attachements** peut être flottant, ancré ou empilé.

14.6 IMAGEAPP (commande) (Express Tools)

Spécifie l'application d'édition d'images utilisée pour la commande IMAGEEDIT.

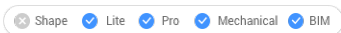


14.6.1 Méthode

Utilisez la commande IMAGEAPP pour spécifier l'application d'édition d'images, par exemple Microsoft Paint.

14.7 AJUSTEIMAGE (commande)

Ajuste les propriétés des images via le panneau Propriétés.



Alias: AJI

Raccourcis clavier : **cliquez sur le cadre d'image**

14.7.1 Méthode

Après avoir sélectionné une ou plusieurs entités d'images par leurs cadres, le panneau Propriétés affiche les propriétés Image raster.

Les propriétés de l'ajustement d'image sont les suivantes :

Luminosité

Illumine et assombrit l'image :

- 0 - très foncé ou noir
- 50 - normal
- 100 - très clair ou blanc

Contraste

Augmente et diminue le contraste :

- 0 - contraste très faible
- 50 - normal
- 100 - contraste très élevé

Atténuation

Atténue l'image :

- 0 - pas d'atténuation
- 100 - entièrement atténué

14.8 ATTACHEIMAGE (commande)

Attache des fichiers image au dessin.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

14.8.1 Méthode

Présentez le chemin d'accès et le nom du fichier image, le point d'insertion, le facteur d'échelle et le facteur de rotation pour insérer l'image raster dans le dessin.

14.8.2 Options de la commande

Spécifie comment le programme doit se souvenir du chemin d'accès à l'image, qui est enregistré dans le dessin :

Chemin complet

Le chemin complet du fichier image est enregistré, tel que D:\BricsCAD Training\EN\Exercices\Gearbox.png

Chemin relatif

Le chemin relatif au dossier de dessin est enregistré, tel que ../Exercices\Gearbox.png

Pas de chemin

Le chemin n'est pas enregistré, et donc le programme recherche l'image dans le dossier de dessin ou dans le chemin de fichier de recherche de support qui pourrait être ajouté avec la commande SRCHPATH.

utiliser l'information de Géocodage

Utilise les données de géocodage pour déterminer le point d'insertion, l'échelle et l'angle de rotation de l'image.

Chemin du fichier de géocodage

Spécifie le nom d'un fichier PGW qui contient les données de géocodage.

Info de géocodage intégrée

Utilisez les informations de géocodage incorporées dans le fichier image.

Facteurs d'échelle XY

Spécifie les facteurs d'échelle pour les directions X et Y indépendamment.

Angle de rotation

Spécifie l'angle de rotation

14.9 ATTACHEIMAGE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier image**.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

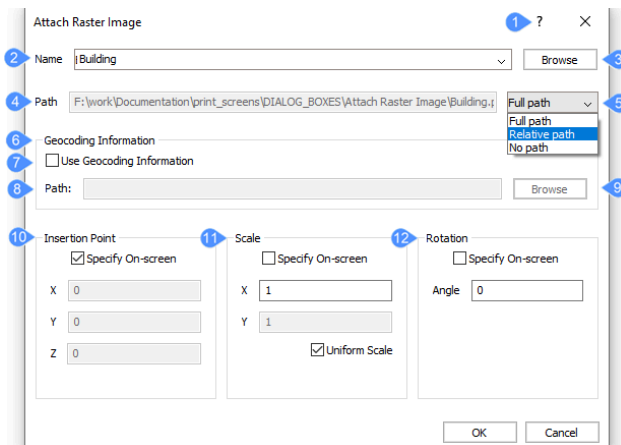
Alias: ATI



14.9.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier image** pour choisir un fichier image à utiliser comme référence dans le dessin courant. Après avoir sélectionné le fichier et sélectionné **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Attacher image** s'affiche. Elle vous permet de spécifier où et comment attacher l'image.

La boîte de dialogue **Attacher image** vous permet d'attacher des images raster au dessin.



- 1 Aide
- 2 Nom
- 3 Parcourir
- 4 Chemin
- 5 Type de chemin
- 6 Informations géocodées
- 7 Utiliser des informations géocodées
- 8 Chemin
- 9 Parcourir (fichier de position de l'image)
- 10 Point d'insertion
- 11 Échelle
- 12 Rotation

14.9.2 Aide

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande ATTACHEIMAGE.

14.9.3 Nom

Spécifie le nom du fichier à attacher.

14.9.4 Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier image** pour vous permettre de choisir un autre fichier image.



14.9.5 Chemin

Affiche le chemin du fichier image.

14.9.6 Type de chemin

Détermine la part du chemin qui est stockée.

Chemin complet

Enregistre le chemin d'accès complet au fichier image sous la forme d'une référence absolue telle que : C:\non_dossier\non_image.jpg

Chemin relatif

Enregistre le chemin de l'emplacement du dessin à l'emplacement de l'image. Par exemple : ..\non_dossier\non_image.jpg. Le .. fait référence au dossier au-dessus du dossier actuel. Le dessin doit être enregistré avant de pouvoir utiliser cette option.

Pas de chemin

Supprime les noms de lecteur et de dossier, ne laissant que le nom du fichier image tel que fichier_image.jpg.

14.9.7 Informations géocodées

Les fichiers de position ou de géo référencement ont une extension qui dépend du type de fichier d'image auquel ils sont associés.

Utiliser des informations géocodées

Active/désactive l'utilisation d'un fichier de position, qui spécifie la taille, l'emplacement et la rotation du fichier image.

- Oui : utilise un fichier de position
- Non : n'utilise pas de fichier de position.

Chemin

Affiche le chemin du fichier de position.

Parcourir (fichier de position de l'image)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de position de l'image**.

14.9.8 Point d'insertion

Spécifie l'emplacement du coin inférieur gauche de l'image.

Spécifier à l'écran

Détermine la façon dont vous spécifiez le point d'insertion.

- Sur : spécifie le point d'insertion dans le dessin après la fermeture de la boîte de dialogue.
- Désactivé : spécifiez le point d'insertion dans la boîte de dialogue à l'aide des champs X, Y et Z.

X, Y, Z

Spécifie les coordonnées x, y et/ou z du point d'insertion de l'image.

14.9.9 Échelle

Spécifie la taille de l'image.



Spécifier à l'écran

Détermine comment vous spécifiez les facteurs d'échelle.

- On : spécifier les facteurs d'échelle dans le dessin après la fermeture de la boîte de dialogue.
- Désactivé : spécifiez les facteurs d'échelle dans la boîte de dialogue à l'aide des champs X, Y et Z.

XY

Spécifie les facteurs d'échelle le long des axes X et Y.

Mise à l'échelle uniforme

Rend les facteurs d'échelle y et z égaux à x.

14.9.10 Rotation

Spécifie l'angle de rotation de l'image.

Spécifier à l'écran

Détermine la façon dont vous spécifiez l'angle de rotation.

- On : spécifie l'angle dans le dessin après la fermeture de la boîte de dialogue.
- Off : spécifiez l'angle dans la boîte de dialogue à l'aide du champ Angle.

14.9.11 Angle

Spécifie l'angle de rotation de l'image autour du point d'insertion. Les valeurs positives font tourner le profil dans le sens anti horlogique. Les angles négatifs font tourner la face dans le sens horlogique. Utilisez 0 pour garder l'image à son orientation originale.

14.10 DELIMIMAGE (commande)

Délimite les images avec des formes rectangulaires ou polygonales.



Icône :

Alias : ICL

14.10.1 Méthode

Sélectionnez l'image en cliquant sur son cadre et créez un nouveau contour de découpe.

Les images délimitées peuvent être modifiées directement à l'aide de poignées.

Remarque : Une image ne peut avoir qu'un seul contour de découpe ; la création d'un nouveau efface le précédent.

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('delimimage).

14.10.2 Options de la commande

ACTIVÉ

Active la découpe et affiche le contour de découpe.



DÉSACTIVÉ

Désactive la découpe et masque le contour de découpe.

Inverser

Inverse le mode de découpe de sorte que l'image soit découpée à l'extérieur ou à l'intérieur du contour de découpe.

Supprimer le contour

Supprime le contour de découpe.

Nouveau contour

Crée un nouveau contour de découpe et active la découpe.

Sélectionnez polyligne

Crée un contour de découpe en fermant une polyligne sélectionnée.

Polygonal

Crée un contour polygonal.

Annuler

Supprime le dernier segment polygonal.

Rectangulaire

Crée un contour de découpe rectangulaire.

14.11 IMAGEEDIT (commande) (Express Tools)

Modifie l'image sélectionnée dans une application externe d'édition d'images.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

14.11.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Édition d'image** qui vous permet de sélectionner une image à ouvrir dans une application externe d'édition d'images.

Remarque : L'éditeur d'images externe est spécifié par la commande IMAGEAPP, par exemple Microsoft Paint.

14.12 CADREIMAGE (commande)

Active/désactive la variable système IMAGEFRAME.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :



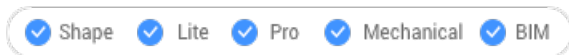
14.12.1 Description

Activez ou désactivez la variable système CADREIMAGE pour modifier la visibilité et le traçage des cadres d'image. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe : 'CADREIMAGE.

- 0 : définit la variable système IMAGEFRAME sur 0.
- 1 : définit la variable système IMAGEFRAME sur 1.
- 2 : définit la variable système IMAGEFRAME sur 2.

14.13 QUALITEIMAGE (commande)

Spécifie la qualité d'affichage des images jointes.



Icône :

14.13.1 Description

Spécifiez la qualité d'affichage des images raster pour améliorer les performances ou la résolution des images.

- Brouillon : augmente les performances en réduisant la résolution des couleurs, la taille des images et l'utilisation de la mémoire. Cela n'affecte pas la qualité des images tracées.
- Élevée : augmente la qualité d'image, ce qui réduit les performances des images volumineuses.

14.14 IMAGEOVERLAP (commande) (Express Tools)

Modifie la distance de chevauchement pour les tuiles d'images dans superhatch

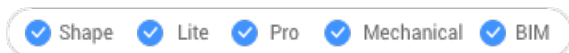


14.14.1 Méthode

Saisissez la distance de chevauchement pour les tuiles d'images dans superhatch

14.15 -IMPORTER (commande)

Importe la géométrie à partir de fichiers externes aux invites de commande.



Remarque : Cette commande ouvre tous les formats de fichier pris en charge par la commande IMPORTER.

14.15.1 Méthode

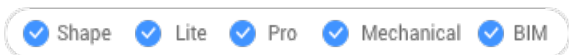
Indiquez le chemin complet et le nom d'un fichier importable.

Remarque : Tapez ~ (tilde) pour afficher la boîte de dialogue **Importer un fichier**, qui vous permet de sélectionner un fichier à importer.



14.16 IMPORTER (commande)

Importe la géométrie à partir de fichiers externes aux invites de commande.



Icône :

Alias : IMP

14.16.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Importer fichier** pour sélectionner un type de fichier pris en charge à importer dans le dessin actuel.

Les types de fichiers pris en charge à importer sont les suivants :

- **Fichier d'échange de dessin** (.dxf)
- **Formats de fichier de métadonnées Windows** (.wmf; .wmz; .emz)^{(1) (2)}
- **Collada** (.dae)
- **Fichier DGN Micro Station** (.dgn)

Formats disponibles avec le module complémentaire BIM :

- **Fichier d'objet Wavefront** (.obj)
- **Fichier Rhino** (.3dm)^{(1) (2)}
- **Fichier SketchUp** (.skp)⁽¹⁾

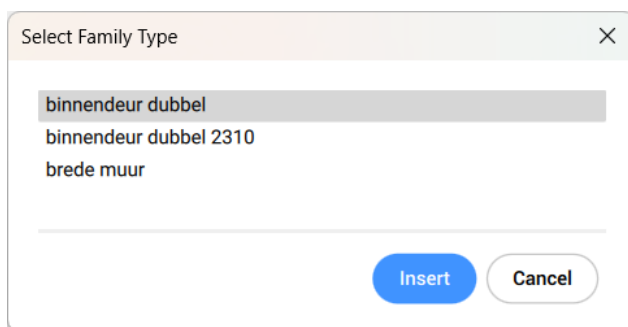
Remarque : Les fichiers Trimble SketchUp sont importés sous forme de mailles de subdivision (les entités sont importées sous forme de blocs nommés, les définitions des matériaux de rendu et les mappages des matériaux sont importés sur les mailles). Les commandes CONVENSOLIDE et CONVENMAILLAGE permettent de convertir facilement les maillages en solides.

- **Fichier IFC** (.ifc ; .ifczip)

Remarque : La boîte de dialogue **Paramètres d'importation IFC** s'ouvre.

- **Famille Revit** (.rfa)

Lors de l'insertion d'une famille Revit contenant plusieurs types, la boîte de dialogue **Sélectionner le type de famille** s'affiche et vous permet d'importer le type préféré de la famille Revit. Les attributs des fichiers RFA sont également importés.





- **Projet Revit** (.rvt)

(1) Non disponible dans pour Linux.

(2) Non disponible dans pour macOS.

Remarque :

- prend actuellement en charge l'importation de fichiers **Revit 2015-2023** uniquement. Si vous souhaitez importer un modèle créé dans une version ultérieure de Revit, pensez à importer le modèle dans en tant que fichier IFC.
- D'autres formats 3D sont disponibles via un module distinct, **BricsCAD Communicator**. Vous pouvez le télécharger sur le site web de Bricsys.

Les procédures import et export utilisant Communicator sont contrôlées par une série de préférences de l'utilisateur. Voir la section **Communicator** dans la boîte de dialogue **Paramètres**.

- Si l'assemblage importé a des matériaux physiques assignés à ses pièces, les matériaux peuvent être importés avec la structure de l'assemblage. Pour chaque matériau du fichier importé, un matériau correspondant est créé dans la bibliothèque de matériaux du document cible, et son nom, sa densité, sa chaleur et sa conductivité thermique spécifiques sont copiés à partir du matériau source. Si le fichier importé contient plusieurs matériaux portant le même nom, le premier sera utilisé. Si le document a déjà un document portant le même nom dans sa bibliothèque de matériaux, ce document sera utilisé à la place.
- Les documents copiés dans la bibliothèque de documents ne seront pas effacés dans les opérations Annuler.
- La commande IMPORTER prend en charge l'architecture des composants basée sur des blocs réguliers.

14.17 GRAVER (commande)

Grave des entités 2D sur des faces planaires de solides 3D et de surfaces pour créer des arêtes supplémentaires.

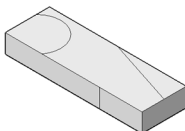
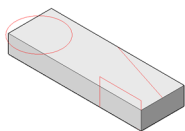


Icône :

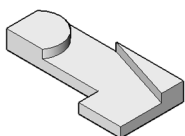
Remarque : Utilisez le SCU dynamique (SCUD) pour dessiner sur les faces des objets 3D (variable système UCSDETECT =1).

14.17.1 Méthode

Sélectionnez un solide 3D qui possède au moins une face plane, une surface ou une entité région. Sélectionnez les objets source, les entités 2D reposant sur ou intersectant une face planaire de l'entité sélectionnée et après chaque sélection, choisissez de supprimer ou de conserver l'objet source.

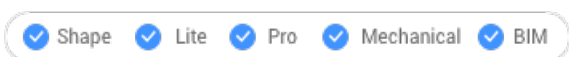


Une fois les entités gravées sur le solide, vous pouvez utiliser des commandes comme EXTRUSION ou DMAPPUYERTIRER pour manipuler les faces nouvellement créées, comme indiqué ci-dessous.



14.18 INSERER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer bloc**.

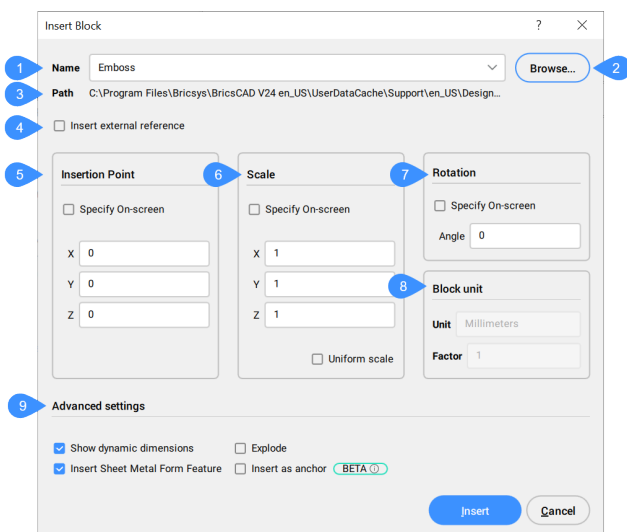


Icône :

Alias : -I

14.18.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Insérer bloc** pour insérer une instance de bloc à partir d'une définition de bloc. La définition du bloc peut figurer dans le dessin actuel ou dans un fichier dwg externe.





Remarque : Si le bloc contient des attributs, vous êtes invité à saisir les valeurs des attributs dans la ligne de commande ou dans la boîte de dialogue **Modifier les attributs**, en fonction de la valeur de la variable ATTDIA (dialogue des attributs).

- 1 Nom
- 2 Parcourir
- 3 Chemin
- 4 Insérer une référence externe
- 5 Point d'insertion
- 6 Échelle
- 7 Rotation
- 8 Unité de bloc
- 9 Paramètres avancés

14.18.2 Nom

Spécifie le nom du bloc, dont la définition existe dans le dessin, ou est un fichier DWG ou DXF sur l'ordinateur ou le réseau.

14.18.3 Parcourir

Sélectionne un fichier DWG ou DXF sur votre ordinateur ou sur le réseau. Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionnez le fichier dessin**.

14.18.4 Chemin

Affiche le chemin d'accès au bloc, si le bloc a été ouvert à partir d'un fichier DWG ou DXF.

14.18.5 Insérer une référence externe

Active/Désactive si le bloc est inséré en tant que référence locale ou externe.

14.18.6 Point d'insertion

Spécifie le point d'insertion dans le dessin.

14.18.7 Échelle

Mettez le bloc à l'échelle :

- **X, Y, Z** : Définit la mise à l'échelle du bloc :
 - X spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe x. Saisissez une valeur négative pour inverser le bloc autour de l'axe y.
 - Y spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe y. Saisissez une valeur négative pour inverser le bloc autour de l'axe x.
 - Z spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe z.
- **Échelle uniforme** : Bascule si le même facteur d'échelle est utilisé pour tous les axes.



Remarque :

- Les chiffres supérieurs à 1 agrandissent le bloc.
- 1 insère le bloc à sa taille réelle.
- Les chiffres inférieurs à 1 rendent le bloc plus petit.
- Valeurs inférieures à zéro - inverser le bloc, comme s'il s'agissait d'un miroir.

14.18.8 Rotation

Spécifie l'angle de rotation du bloc autour de son point d'insertion, en commençant par l'axe x à 0 degré.

Remarque : Les angles positifs tournent le bloc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et les angles négatifs tournent le bloc dans le sens des aiguilles d'une montre.

14.18.9 Unité de bloc

Contrôle la mise à l'échelle automatique du bloc par rapport à la variable système INSUNITS du dessin courant.

14.18.10 Paramètres avancés

Affiche les paramètres avancés disponibles.

Afficher les cotes dynamiques

Permet d'afficher ou non les cotations dynamiques dans le dessin.

Insérer une fonction forme de tôlerie / Insérer un composant BIM

Permet d'insérer ou non l'élément de forme tôlerie / le composant BIM. L'option **Insérer une fonction forme tôlerie** n'est disponible que si l'espace modèle contient des bords de tôlerie.

Décomposer

Permet d'insérer ou non le bloc éclaté.

Insérer comme ancrage

Ancre un bloc sur la face d'un solide. Cette ancre relie le bloc au visage. Le bloc reste sur la face lorsque le solide hôte est déplacé ou modifié.

14.18.11 Options de la ligne de commande

Modifier l'entité insérée

Permet de modifier les expressions de paramètres de l'entité insérée. Continuez à modifier les paramètres individuels jusqu'à ce que vous appuyiez sur **TERMINER** pour mettre fin à l'option. Cette option est également disponible dans l'assistant raccourcis.

Saisir le nom du paramètre ou appuyer sur ENTRÉE pour continuer

Spécifie le nom du paramètre.

Entrez une expression

Spécifie l'expression pour le paramètre.

TERMINER

Termine l'édition des paramètres individuels.



Insertion intelligente

Vous permet de connecter une pièce standard de tuyau à une pièce standard de tuyau existante. Cela crée automatiquement des contraintes 3D appropriées entre les deux pièces et copie les expressions des paramètres de la pièce existante dans la nouvelle pièce. Cette option est également disponible dans l'**Assistant raccourcis**.

Pivoter le composant

Permet de modifier l'angle de rotation de l'entité insérée.

Définir le point de base

Permet de modifier le point de base de l'entité insérée.

Remarque : La valeur par défaut est <0,0,0>.

Inverser

Permet d'inverser la direction de l'entité insérée.

Multiple

Vous permet d'insérer plusieurs copies de la même entité en spécifiant un point d'insertion pour chaque instance ou en créant un tableau.

Remarque : Continuez à insérer des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Réseau

Permet de créer un réseau associatif de l'entité insérée en spécifiant le point de base, la distance entre les colonnes, la distance entre les rangées et le point final du réseau.

Direction

Permet de sélectionner une entité axiale existante pour définir la direction.

2Points

Sélectionne deux points pour définir la direction.

Axe X

Sélectionne l'axe X comme direction.

Axe Y

Sélectionne l'axe Y comme direction.

Rangée unique

Répartit les copies d'entités sur une seule ligne.

Rectangulaire

Distribue les copies d'entités dans un nombre quelconque de lignes.

Colonnes

Spécifie le nombre de colonnes.

Lignes

Spécifie le nombre de rangées.

Placement

Définit la distance entre les entités.

Accepter

Accepte le réseau résultant.



Échelle

Permet d'échelonner le bloc inséré.

Échelle en X

Permet de mettre à l'échelle le bloc inséré sur l'axe X.

Échelle en Y

Permet de mettre à l'échelle le bloc inséré sur l'axe X.

Échelle en Z

Permet de mettre à l'échelle le bloc inséré sur l'axe X.

Nom

Vous permet de modifier le nom d'instance de l'entité insérée.

Type d'insertion

Spécifie le type d'insertion.

Local

Insère le bloc en tant que composant local.

Externe

Insère le bloc comme référence externe.

Modification des solides 3D cibles

Vous permet d'appliquer l'entité insérée aux solides 3D existants dans le dessin actuel.

Sélectionnez les solides 3D cibles

Sélectionne les solides 3D cibles.

Sélectionner tous les solides 3D concernés

Tous les solides qui croisent ou touchent des solides dans les calques BC_SUBTRACT et BC_UNITE de l'entité insérée sont affectés.

Effacer

Efface le jeu de sélection pour s'assurer qu'aucun solide n'est affecté par l'entité insérée.

14.19 -INSERER (commande)

Insère des blocs par le biais d'invites dans la ligne de commande.



Alias : -I

14.19.1 Description

Insère des blocs par le biais d'invites dans la ligne de commande. Demande également des valeurs attributaires, s'il en existe dans la définition de bloc.

14.19.2 Méthode

Spécifiez le nom du bloc à insérer ou appuyez sur Entrée pour accepter le nom du bloc précédemment inséré et spécifiez le point d'insertion, le facteur d'échelle et l'angle de rotation pour le bloc inséré. demande dans la ligne de commande les unités insérées dans le bloc, par exemple, unités : millimètres.



Remarque : Le dessin courant peut être inséré comme bloc en entrant le nom du dessin comme nom de bloc.

Remarque : Si le bloc contient des attributs, la valeur de la variable système ATTDIA (boîte de dialogue Attribut) détermine si vous êtes invité à définir les attributs dans la ligne de commande (ATTDIA = 0) ou dans la boîte de dialogue **Modifier attributs** (ATTDIA = 1).

14.19.3 Options de la commande

? pour lister les blocs du dessin

Répertorie les noms de tous les blocs dans le dessin courant.

Saisissez une partie d'un nom pour afficher les noms de certains blocs. Vous pouvez utiliser des caractères de remplacement comme ? pour un caractère individuel et * pour tous les caractères.

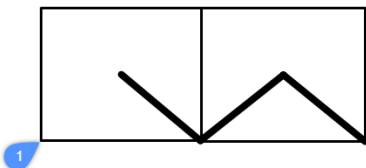
Remarque : Si nécessaire, appuyez sur la touche F2 pour afficher la liste complète ; voir la commande ECRANTXT. Vous devez redémarrer la commande -INSERER pour insérer le bloc.

~ pour ouvrir la boîte de dialogue du fichier

Affiche la boîte de dialogue **Insérer bloc**. Choisissez un fichier DWG ou DXF et ouvrez-le.

Sélectionnez un point d'insertion

Permet de spécifier les coordonnées X, Y et Z ou de choisir un point pour le point d'insertion du bloc (1). La coordonnée Z est généralement définie sur 0 pour les blocs 2D.



Coin

Indique la taille du bloc en spécifiant un second coin d'un rectangle. Le point d'insertion est le premier coin.

Remarque : Les hachures peuvent être éditées directement par les poignées.

Modifier l'entité insérée

Permet de modifier les expressions de paramètres de l'entité insérée.

TERMINER

Termine l'édition des paramètres individuels.

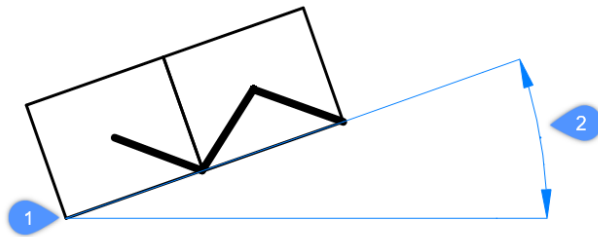
Insertion intelligente

Permet de connecter une pièce de tuyauterie standard à une autre pièce de ce type. La commande crée automatiquement des contraintes 3D appropriées entre les deux pièces et copie les expressions des paramètres de la pièce existante dans la nouvelle pièce.

Rotation du composant

Spécifie l'angle de rotation (2) du bloc autour de son point d'insertion (1), en commençant par l'axe des x à 0 degré :

- Les **angles positifs** : font tourner le bloc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Les **angles négatifs** : font tourner le bloc dans le sens des aiguilles d'une montre.



Définir le point de base

Permet de modifier le point de base de l'entité insérée.

Remarque : La valeur par défaut est <0,0,0>.

Type d'insertion

Spécifie le type d'insertion.

Local

Insère le bloc en tant que composant local.

Externe

Insère le bloc comme référence externe.

Inverser

Permet d'inverser la direction de l'entité insérée.

Multiple

Permet d'insérer plusieurs copies de la même entité en spécifiant un point d'insertion pour chaque instance ou en créant un réseau.

Remarque : Continuez à insérer des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Réseau

Permet de créer un réseau associatif de l'entité insérée en spécifiant le point de base, la distance entre les colonnes, la distance entre les rangées et le point final du réseau.

Direction

Permet de sélectionner une entité axiale existante pour définir la direction.

2 points

Sélectionne deux points pour définir la direction.

Axe X

Sélectionne l'axe X comme direction.

Axe Y

Sélectionne l'axe Y comme direction.

Rangée unique

Répartit les copies d'entités sur une seule ligne.

Rectangulaire

Distribue les copies d'entités dans un nombre quelconque de lignes.



Point de base

Permet de spécifier un nouveau point de base pour le réseau.

Colonnes

Spécifie le nombre de colonnes.

Rangées

Spécifie le nombre de rangées.

Placement

Définit la distance entre les colonnes.

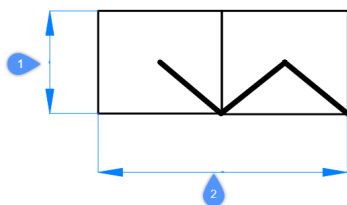
Accepter

Accepte le réseau résultant.

Échelle

Mettez le bloc à l'échelle :

- Les valeurs supérieures à 1 agrandissent le bloc.
- La valeur 1 insère le bloc à sa taille réelle.
- Les valeurs inférieures à 1 réduisent le bloc.
- Les valeurs inférieures à zéro inversent le bloc, comme le reflet d'un miroir.



Échelle en X

Spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe X (2). Saisissez une valeur négative pour inverser le bloc autour de l'axe Y.

Échelle en Y

Spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe Y. Saisissez une valeur négative pour inverser le bloc autour de l'axe X.

Échelle en Z

Spécifie le facteur d'échelle le long de l'axe Z.

14.20 INSERERALIGN (commande)

Insère des blocs alignés sur les entités.



Alias :



14.20.1 Description

Insère des blocs alignés avec les entités et éventuellement les reflète. Passez le curseur sur une entité existante afin d'aligner le bloc sur sa géométrie. L'accrochage d'entité n'a pas besoin d'être activé, mais le placement est plus précis lorsqu'il est.

14.20.2 Options de la commande

Bloc à insérer

- Entrez le nom du bloc
- ~ - ouvre une boîte de dialogue pour choisir un dessin externe à insérer.
- ? - liste les définitions de bloc existantes.

Point de contrôle du miroir du bloc

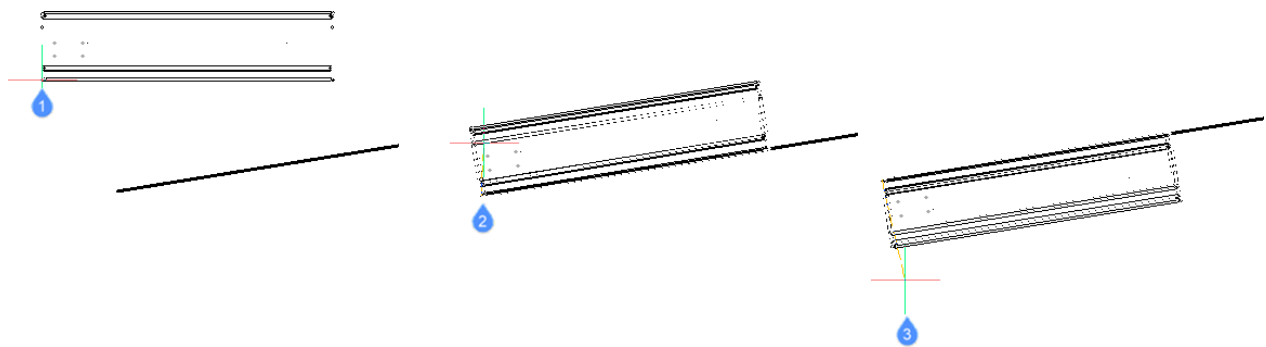
Déplace le curseur afin de retourner le bloc sur son point d'insertion.

Échelle en X/Y/Z

Définit l'échelle correspondante du bloc inséré.

Multiple

Insère plusieurs instances du bloc.



- 1 Bloc en cours d'insertion
- 2 Bloc aligné avec l'entité
- 3 Bloc reflété par rapport à l'entité

14.21 INSERTION (commande)

Bascule l'accrochage aux entités **Insertion**.



Icône :



14.21.1 Description

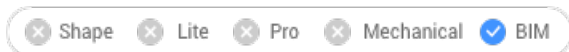
Active ou désactive l'accrochage aux entités de type **Insertion** pour activer ou désactiver l'accrochage aux points d'insertion des entités. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE



est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

14.22 -INSERTLAYOUT (commande)

Insère une mise en page nommée d'un dessin, en tant que référence de bloc, dans l'espace papier actif.



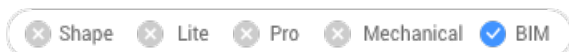
14.22.1 Description

Sélectionnez un dessin dans la boîte de dialogue **Sélectionner un dessin** et spécifiez le nom de la mise en page et le point d'insertion. Une référence de bloc qui réplique les entités dans la mise en page sera insérée dans l'espace papier courant.

Remarque : Cette commande est uniquement disponible dans l'espace papier.

14.23 -INSERTLAYOUT (commande)

Insère une mise en page nommée d'un dessin, en tant que référence de bloc, dans l'espace papier actif.



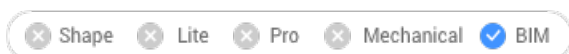
14.23.1 Description

Spécifiez le nom du chemin d'accès au dessin à partir duquel exporter la mise en page et le nom de la mise en page, ainsi que le point d'insertion. Une référence de bloc qui réplique les entités dans la mise en page sera insérée dans l'espace papier courant.

Remarque : Cette commande est uniquement disponible dans l'espace papier.

14.24 -INSERERMULTIPLEPRESENT (commande)

Insère plusieurs mises en page, en tant que références de bloc, dans l'espace Paper actuel via la ligne de commande.



14.24.1 Description

Insère les mises en page nommées de plusieurs dessins dans l'espace papier actuel en tant que références de bloc.

Remarque : Cette commande est uniquement disponible dans l'espace papier.

14.24.2 Méthode

Saisissez la marge à utiliser entre les fenêtres dans l'espace papier.

Remarque : Une valeur positive, ou zéro, est nécessaire.



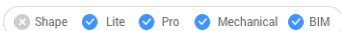
Entrez la liste des dessins à partir desquels exporter les mises en page, en spécifiant un par un les noms de chemin de dessin. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur Entrée avec une chaîne vide pour continuer l'exportation.

La commande -INSERTMULTIPLELAYOUT effectue maintenant une boucle sur les fichiers et vous demande d'entrer le nom de la mise en page pour chaque dessin.

Spécifiez le point de base et le deuxième point pour les références de bloc.

14.25 INSEROBJ (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer objet**.



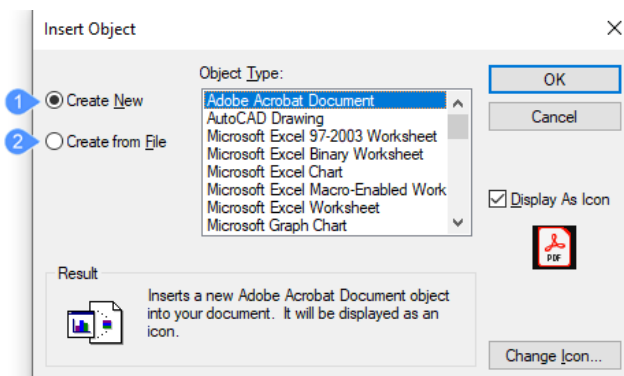
Alias: IO

Remarque : Il s'agit d'une commande Windows uniquement.

14.25.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer objet** pour insérer un objet OLE dans le dessin courant.

La boîte de dialogue **Insérer objet** vous permet d'insérer un document lié ou incorporé au dessin courant.

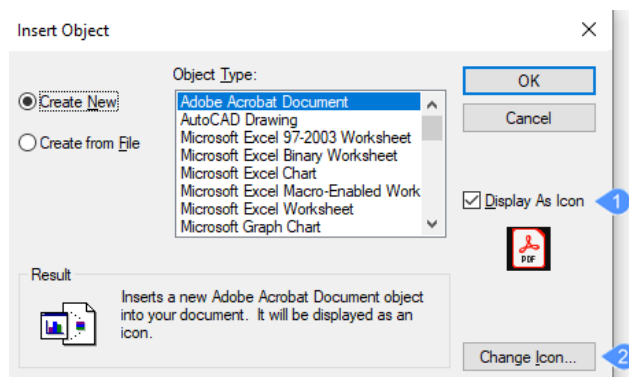


- 1 Créer un nouvel objet
- 2 Créer à partir d'un fichier

Remarque : Les types d'objets répertoriés varient en fonction du logiciel installé sur votre ordinateur.



14.25.2 Créer un nouvel objet



- 1 Afficher en tant qu'icône
- 2 Modifier l'icône

Afficher en tant qu'icône

Affiche l'objet sous forme d'icône. L'icône est liée au type de document et elle est définie par les applications sources.

Modifier l'icône

Ouvre la boîte de dialogue **Modifier l'icône** : Pour plus d'informations, voir l'article **Boîte de dialogue Modifier l'icône**.

14.25.3 Créer à partir d'un fichier

Lier

Permet d'établir un lien avec le document source :

- **Activé** : lie l'objet du dessin au fichier source, de sorte que lorsque le fichier source est modifié, l'objet lié l'est également.
- **Désactivé** : ne lie pas l'objet.

14.26 INTERFERENCE (commande)

Montre les volumes et les zones d'interférence entre deux jeux d'entités ACIS.

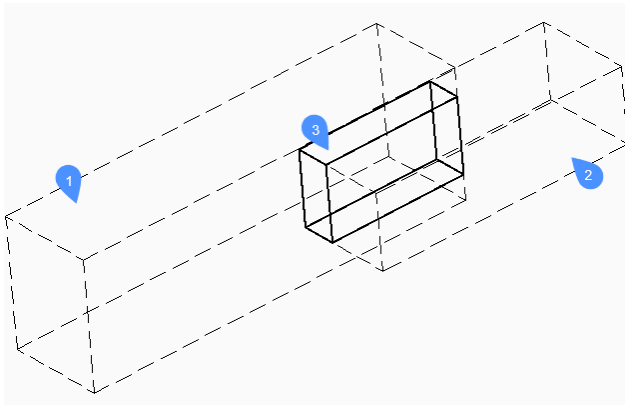


Icône :

Alias : INF

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente ('interference) pendant les commandes.

14.26.1 Méthode



Spécifie le premier (1) et le second (2) jeu d'entités ACIS : choisissez un ou plusieurs solides 3D et/ou régions 2D.

Vous pouvez répondre par TOUTES pour placer toutes les entités ACIS dans un jeu, puis utiliser l'option Vérifier le premier jeu pour les comparer. Cela évite de devoir créer deux jeux d'entités.

Les entités du premier jeu sont comparées aux entités du second ; il en résulte un volume ou une zone d'interférence (3) qui est créé(e) dans le calque défini par la variable système INTERFERELAYER qui est stockée dans le registre et a la valeur initiale "Interférences".

Remarque : L'édition Pro montre en outre les volumes d'interférence entre deux jeux de solides ACIS et, en option, crée de nouveaux solides ACIS à partir des parties communes des paires de solides qui se croisent, en les plaçant sur le calque "interférences".

Le ou les solides d'interférence restent dans le dessin à la fin de la commande.

Remarque : Les entités qui se trouvent sur le calque défini par la variable système INTERFERELAYER ne sont pas acceptées lors de la sélection des entités, car ce calque est considéré le calque de sortie uniquement.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez une entité d'interférence dans le modèle ou dans le panneau STRUCTURE, les entités d'origine sont mises en évidence en même temps que l'entité d'interférence sélectionnée.

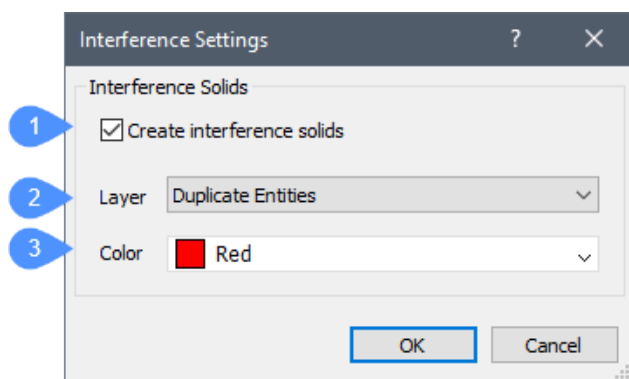
14.26.2 Options

Sélection imbriquée

Sélectionne les entités ACIS à l'intérieur des blocs ou des xrefs.

Paramètres

Affiche une boîte de dialogue:



- 1 **Créer des solides d'interférence** : quand activé, crée de nouveaux solides à partir de la zone ou du volume d'interférences.
- 2 **Calque** : spécifie le calque sur lequel les entités d'interférences sont créées. Par défaut = calque stocké dans la variable système INTERFERELAYER. Ne sélectionnez pas un calque d'entités sélectionnées, car il est considéré comme le calque de sortie uniquement. Il est recommandé de sélectionner un calque vide ou d'accepter le calque par défaut.
- 3 **Couleur** : spécifie la couleur des entités d'interférences ; la couleur du calque d'interférences est modifiée pour correspondre à cette couleur.

Vérifier le premier jeu

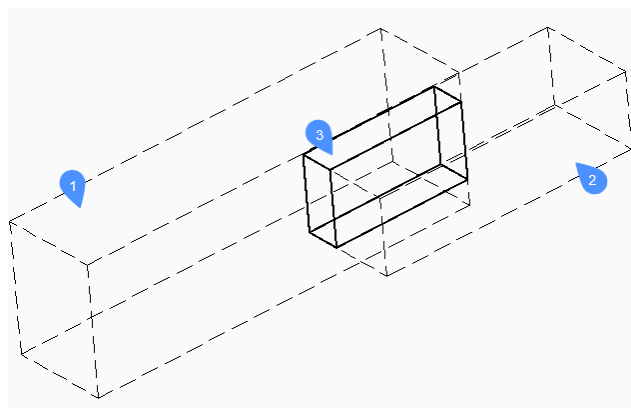
Vérifie l'interférence des entités du premier jeu, lorsqu'il contient deux entités ou plus, puis crée des entités d'interférences d'entre elles.

14.27 -INTERFERENCE (commande)

Montre les volumes et les zones d'interférence entre deux jeux d'entités ACIS.



14.27.1 Méthode



Spécifie le premier (1) et le second (2) jeu d'entités ACIS : choisissez un ou plusieurs solides 3D et/ou régions 2D.



Vous pouvez répondre par TOUTES pour placer toutes les entités ACIS dans un jeu, puis utiliser l'option Vérifier le premier jeu pour les comparer. Cela évite de devoir créer deux jeux d'entités.

Les entités du premier jeu sont comparées aux entités du second ; il en résulte un volume ou une zone d'interférence (3) qui est créé(e) dans le calque défini par la variable système INTERFERELAYER qui est stockée dans le registre et a la valeur initiale « Interférences ».

Remarque : L'édition Pro montre en outre les volumes d'interférence entre deux jeux de solides ACIS et, en option, crée de nouveaux solides ACIS à partir des parties communes des paires de solides qui se croisent, en les plaçant sur le calque « interférences ».

Le ou les solides d'interférence restent dans le dessin à la fin de la commande.

Remarque : Les entités qui se trouvent sur le calque défini par la variable système INTERFERELAYER ne sont pas acceptées lors de la sélection des entités, car ce calque est considéré comme étant le calque de sortie uniquement.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez une entité d'interférence dans le modèle ou dans le panneau STRUCTURE, les entités d'origine sont mises en évidence en même temps que l'entité d'interférence sélectionnée.

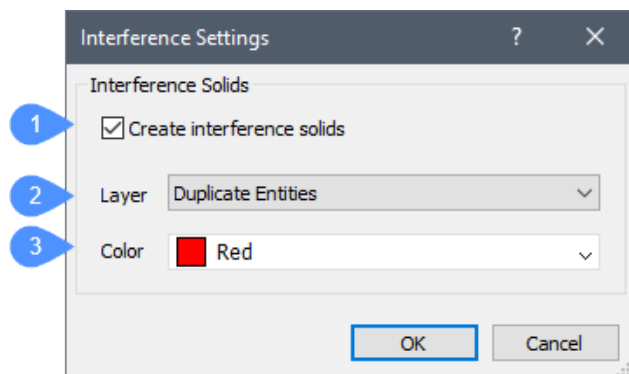
14.27.2 Options de la commande

Sélection imbriquée

Sélectionne les entités ACIS à l'intérieur des blocs ou des xrefs.

Paramètres

Affiche une boîte de dialogue :



- 1 **Créer solides d'interférence** : quand activé, crée de nouveaux solides à partir de la zone ou du volume d'interférences.
- 2 **Calque** : spécifie le calque sur lequel les entités d'interférences sont créées. Par défaut = calque stocké dans la variable système INTERFERELAYER. Ne sélectionnez pas un calque d'entités sélectionnées, car il est considéré comme le calque de sortie uniquement. Il est recommandé de sélectionner un calque vide ou d'accepter le calque par défaut.
- 3 **Couleur** : spécifie la couleur des entités d'interférences ; la couleur du calque d'interférences est modifiée pour correspondre à cette couleur.



Vérifier le premier jeu

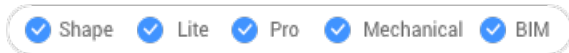
Vérifie l'interférence des entités du premier jeu, lorsqu'il contient deux entités ou plus, puis crée des entités d'interférences d'entre elles.

Créer un solide d'interface ?

Choisissez si vous voulez créer une interface solide ou non.

14.28 INTERSECT (commande)

Effectue des opérations d'intersection booléennes sur des solides 3D et des régions 2D.



Icône :

Alias : IN

Remarque : Dans le niveau de licence , la commande s'applique uniquement aux entités région.

14.28.1 Description

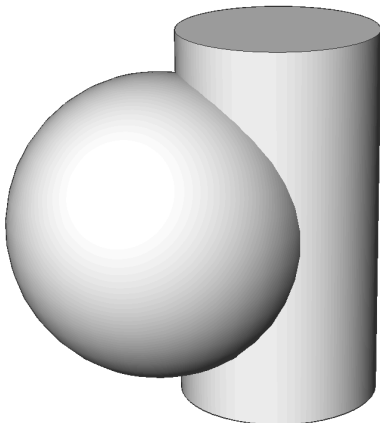
Effectue des opérations d'intersection booléennes sur des solides 3D et des régions 2D en supprimant tout, à l'exception des sections communes.

Remarque : Si les solides et les régions ne se croisent pas, BricsCAD les efface.

14.28.2 Méthode

Spécifiez les solides 3D et/ou les régions 2D qui doivent se croiser. Le programme supprime tout, à part les volumes et aires en commun des entités sélectionnées.

Les entités sélectionnées :



Résultat :



14.29 INTERSECTION (commande)

Bascule l'accrochage aux entités de type **Intersection**.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :



14.29.1 Description

Bascule l'accrochage aux entités de type **Intersection** pour activer ou désactiver l'accrochage aux entités de type Intersection. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

14.30 ISAVEAS (commande)

Sauvegarde des images.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

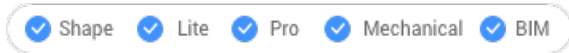


14.30.1 Description

Enregistre des images sur votre ordinateur via la boîte de dialogue **Enregistrer fichier image**.

14.31 Commande ISOLEROBJETS

Masque tout sauf la ou les entités sélectionnées.



Icône :

Alias :

14.31.1 Description

Seules les entités sélectionnées sont affichées. Les autres entités sont cachées.

Remarque : Utilisez la commande DESISOLEROBJETS pour rendre les entités cachées à nouveau visibles.

Remarque : La variable OBJECTISOLATIONMODE contrôle ce qui se passe à l'état masqué des entités qui n'ont pas été sélectionnées pour être masquées.

Remarque : La commande ISOLEROBJETS est activée dans les sessions MODIFBLOC et EDITREF.

14.32 ISOMETR (commande)

Active/désactive la variable système SNAPISOPAIR.



Alias : IS

14.32.1 Description

Activez ou désactivez la variable système SNAPISOPAIR pour spécifier le plan des dessins isométriques. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe: 'ISOMETR.

- Gauche : définit la variable système SNAPISOPAIR sur Gauche.
- Droite : définit la variable système SNAPISOPAIR sur Droite.
- Haut : définit la variable système SNAPISOPAIR sur Haut.
- Changer : passe la variable système SNAPISOPAIR sur le réglage suivant. Le cycle s'effectue dans l'ordre à partir du réglage actuel (gauche-haut-droite-gauche).

14.33 IUNEMBED (commande)

Convertit une image incorporée en une image attachée.





14.33.1 Description

Convertit une image incorporée en une image attachée en exportant l'image incorporée vers un fichier (auquel l'entité image est ensuite attachée).

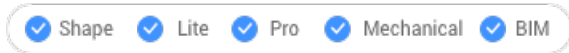
Remarque : Cette commande annule l'action de la commande IEMBED.



15. J

15.1 JOINDRE (commande)

Joint les entités 2D à leurs extrémités communes.



Icône :

15.1.1 Description

Joint des lignes, des polygones 2D légères et anciennes, des polygones 3D, des arcs, des arcs elliptiques, des polyarcs, des splines et des hélices à leurs extrémités communes.

Remarque : Le type de l'entité résultante dépend des types des entités d'origine et de leur coplanarité.

15.1.2 Méthode

Deux polygones 2D sont jointes en une seule :

- polygone 2D - lorsqu'elles sont coplanaires.
- polygone 3D - lorsqu'elles ne sont pas coplanaires et si elles ne sont composées que de segments droits.
- spline - lorsqu'elles ne sont pas coplanaires et si au moins l'une des polygones possède un segment courbe (arc).

Une polygone 2D et une polygone 3D sont jointes en une seule :

- polygone 2D - lorsqu'elles sont coplanaires.
- polygone 3D - lorsqu'elles ne sont pas coplanaires et si la polygone 2D n'est composée que de segments droits.
- spline - lorsqu'elles ne sont pas coplanaires et si la polygone 2D a au moins un segment d'arc.

Une ligne et un arc de cercle (ou une polygone avec des arcs) sont joints en une seule :

- polygone 2D - lorsqu'elles sont coplanaires.
- spline - lorsqu'elles ne sont pas coplanaires.

Les paires d'entités suivantes sont jointes en une spline :

- Ligne et arc elliptique.
- Spline et une autre entité ouverte, telle qu'un arc elliptique ou une polygone.
- Hélice et une autre entité ouverte, telle qu'une ligne ou un arc.

Même lorsqu'il existe des écarts entre ces entités, cette commande les joint en une seule entité :

- Lignes colinéaires - jointes en une seule ligne.
- Arcs coplanaires (avec le même rayon et point central) - joints en un arc ou un cercle.
- Arcs elliptiques coplanaires (avec le même grand axe et le même petit axe) - joints en un arc elliptique ou une ellipse.



Les arcs circulaires et elliptiques sont joints dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de l'arc source.

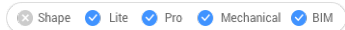
Remarque : Colinéaire signifie que les entités se trouvent dans la même ligne imaginaire. Coplanaire signifie que les entités se trouvent dans le même plan.



16. K

16.1 CONSERVER (commande)

Ajoute des entités modifiées au dessin source, lorsque deux dessins légèrement différents sont visuellement comparés.



Icône : ✓

Remarque : Cette commande ne fonctionne que pendant une session commencée par la commande DWGCOMPARER.

16.1.1 Méthode

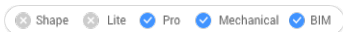
Sélectionnez une ou plusieurs entités ou tapez TOUTES pour sélectionner toutes les entités du plan pour les ajouter au dessin source.



17. L

17.1 EXPORTLANDXML (commande)

Exporte les entités civiles vers un fichier LandXML.



17.1.1 Description

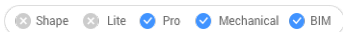
Vous permet de sélectionner les entités civiles BricsCAD que vous voulez exporter vers un fichier LandXML. Une fois les entités sélectionnées, le dialogue **Enregistrer le fichier LandXML** s'ouvre, dans lequel vous pouvez spécifier l'emplacement et le nom du fichier LandXML de sortie.

17.1.2 Méthode

Sélectionnez des points civils, des surfaces TIN, des gradations ou des alignements horizontaux et des alignements 3D dans le dessin et spécifiez le fichier de sortie.

17.2 IMPORTLANDXML (commande)

Crée des surfaces ou des alignements TIN à partir d'un fichier LandXML.



Icône : 

17.2.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier LandXML** pour sélectionner un fichier .xml à importer.

Les entités Civiles BricsCAD suivantes peuvent être importées à partir du fichier LandXML spécifié : Points civils, Surfaces, Alignements horizontaux (les alignements par PI et alignements par éléments sont pris en charge) et Alignements 3D.

17.2.2 Options de la commande

Dessiner les lignes de rupture en tant que polylignes

Spécifie si les lignes de rupture sont importées comme des polylignes.

Remarque : Cette option est disponible lors de l'importation de surfaces TIN avec des lignes de rupture.

Les unités du dessin sont différentes de celles du fichier XML. Que souhaitez-vous faire :

Cette option est disponible si les unités du dessin courant ne correspondent pas aux unités du fichier XML d'entrée.

Échelle

Mise à l'échelle des unités de fichier XML.

Importer sans mise à l'échelle

Importe le fichier XML sans mise à l'échelle.

Annuler

Annule la commande



17.3 CALQUECOUR (commande)

Déplace les entités sélectionnées vers le calque actuel.



Icône :

17.3.1 Description

Déplace les entités sélectionnées vers le calque actuel sans devoir spécifier le nom de ce dernier.

Vous êtes invité à :

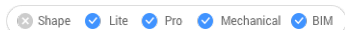
Sélectionnez les entités à déplacer vers le calque actuel

Sélectionnez une ou plusieurs entités que vous souhaitez déplacer vers le calque actuel. Vous pouvez continuer à sélectionner des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. La ligne de commande indique combien d'entités ont été déplacées et vers quel calque :

entités ont été déplacées vers le calque actuel ("NomCalque1").

17.4 LAYDEL (commande) (Express Tools)

Supprime définitivement un calque du dessin courant, avec toutes les entités qui s'y trouvent.



Icône :

17.4.1 Méthode

Sélectionnez une entité sur le calque à supprimer. Toutes les entités de ce calque sont supprimées, ainsi que le calque lui-même.

17.4.2 Options de la commande

Saisir

Permet de saisir le nom du calque.

Lister

Permet de saisir le(s) nom(s) de calque à répertorier.

*

Liste tous les calques disponibles.

Continuer à supprimer le(s) calque(s) ?

Oui

Supprime définitivement le calque et toutes les entités qu'il contient.

Non

Quitte l'opération.

17.5 -CALQUE (commande)

Gère les calques à la ligne de commandes.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Alias:

17.5.1 Description

Crée des calques et des états de calques, et modifie leurs propriétés.

Remarque : Le calque actuel ne peut pas être désactivé et gelé.

17.5.2 Options de la commande

?

Liste les noms des calques du dessin actuel.

Nouveau calque

Crée de nouveaux calques.

Remarque : Vous pouvez créer plusieurs nouveaux calques en séparant chaque nom par une virgule (,).

Créer un nouveau calque actuel

Crée un nouveau calque et en fait le calque actuel.

Définir le calque actuel

Définit un calque comme le calque actuel.

Renommer

Renomme le calque.

Couleur

Change la couleur des calques.

Type de ligne

Change le type de ligne des calques.

Épaisseur de ligne

Change la hauteur de ligne des calques.

TRansparence

Définit le facteur de transparence de l'entité, entre 0 (entièrement opaque) et 90 (entièrement transparent).

Matériau

Définit la propriété de matériau pour toutes les entités du calque.

Tracer

Change l'état de tracé des calques.

État

Gère l'état des calques.

Enregistrer

Enregistre l'état actuel du calque.

Restaurer

Restaure un état de calque enregistré.



Éditer

Modifie un état de calque enregistré.

Renommer

Renomme un état de calque enregistré.

Supprimer

Supprime un état de calque enregistré.

Importer

Affiche la boîte de dialogue Importer états de calques, qui permet d'importer un état de calque à partir d'un fichier dans le dessin actuel.

Exporter

Exporte un état de calque enregistré dans le dessin actuel vers un fichier d'état de calque.

Activer le calque

Active les calques qui étaient auparavant désactivés.

Désactiver le calque

Désactive les calques pour masquer leurs entités.

Geler

Gèle les calques afin qu'ils soient cachés.

Dégeler

Dégèle les calques qui étaient auparavant masqués à l'aide de l'option Geler.

Verrouiller

Verrouille les calques afin que leurs entités restent visibles mais ne puissent pas être modifiées.

Déverrouiller

Déverrouille les calques qui étaient auparavant verrouillés.

17.6 CALQUE (commande)

Ouvre le panneau **Calques**.



Alias : -PL

17.6.1 Description

Ouvre le panneau **Calques** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Calques** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Calques** peut être flottant, ancré ou empilé.

17.7 CALQUEP (commande)

Restaure les propriétés de calque à leur état précédent.



Icône :



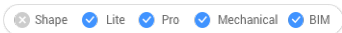
17.7.1 Description

Restaure les propriétés de calque à leur état précédent, une modification à la fois. Cette commande ne fonctionne que lorsque la variable système LAYERPMODE est activée.

Il n'y a pas d'invites. La ligne de commande indique : Les précédents paramètres de calque ont été restaurés.

17.8 FERMERPANNEAUCALQUES (commande)

Ferme le panneau **Calques**.

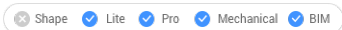


17.8.1 Description

Ferme le panneau **Calques** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Calques** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Calques** est supprimé de la pile.

17.9 OUVRIRPANNEAUCALQUES (commande)

Ouvre le panneau **Calques**.

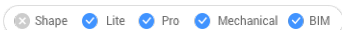


17.9.1 Description

Ouvre le panneau **Calques** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Calques** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Calques** peut être flottant, ancré ou empilé.

17.10 ETATCALQUE (commande)

Ouvre l'explorateur de dessin avec **États de calques** sélectionné.

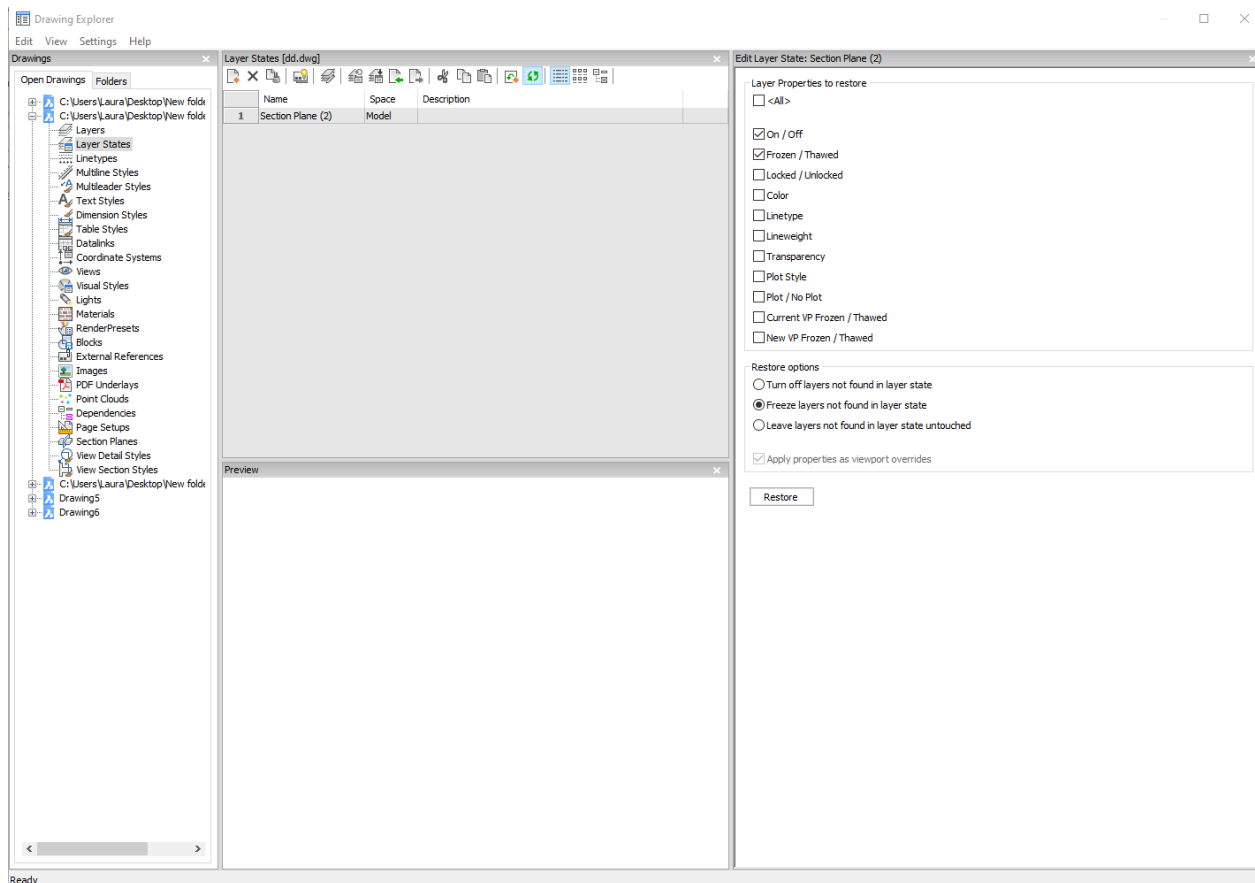


Icône :

Alias : LAS

17.10.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Explorateur de dessin avec la catégorie États des calques sélectionnée pour gérer les états des calques qui sont utilisés dans le dessin sélectionné.



17.10.2 Options de la commande

<Tout>

Sélectionne ou désélectionne toutes les propriétés. Voir la commande CALQUE pour connaître la signification des propriétés

Options de restauration

Détermine ce qui se passe pour les calques qui ne se trouvent pas dans l'état des calques, comme ceux ajoutés après la création de l'état des calques.

Appliquer les propriétés comme remplacements de fenêtres

Applique l'état de calque en tant que redéfinition de la fenêtre (voir les propriétés FCalque) à la fenêtre de présentation actuelle.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour une présentation dans une fenêtre de présentation.

17.10.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée un nouvel état de calques avec un nom générique.

Supprimer

Supprime l'état du calque sélectionné du dessin.

Remarque : Les états de calques utilisés dans le dessin seront supprimés sans avertissement.



Cacher les symboles Xref

Active et désactive la visibilité des symboles xref.

Modifier l'état de calque

Affiche la boîte de dialogue Modifier l'état de calque pour modifier l'état de calque.

Ajouter

Ajouter les calques à l'état de calque.

Supprimer

Supprimer les calques de l'état de calque.

Restaurer

Restaure l'état de calque sélectionné à son statut par défaut.

Remarque : Les propriétés du calque seront modifiées après la fermeture de la boîte de dialogue Explorateur de dessin.

Écraser

Remplace les paramètres de l'état de calque sélectionné par les nouveaux paramètres modifiés dans le panneau Modifier état de calque.

Importer

Importe des états de calque à partir d'un fichier LAS via la boîte de dialogue États de calque.

Exporter

Exporte les états de calque vers un fichier LAS via la boîte de dialogue États de calque.

Remarque : Le fichier d'état de calque peut être importé dans d'autres dessins ou envoyé aux clients.

Renommer

Renomme l'élément.

Sélectionner tout

Sélectionne tous les éléments.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

17.11 GELCALQUE (commande)

Gèle les calques des entités sélectionnées.



Icône : 

17.11.1 Description

Gèle les calques des entités sélectionnées pour masquer toutes les entités qui se trouvent sur les mêmes calques que les entités sélectionnées.



17.11.2 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités sur les calques que vous souhaitez geler. Vous pouvez continuer à sélectionner des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. La ligne de commande indique quels calques ont été gelés :

- **Ce calque a été gelé : NomCalque1**
- **Ce calque a été gelé : NomCalque2**

Si l'une des entités sélectionnées se trouve sur le calque actuel, la Ligne de commande indique que le calque ne peut pas être gelé :

Impossible de geler le calque : NomCalque3. Celui-ci est le calque actuel.

17.11.3 Options de la commande

Paramètres

Permet de choisir de modifier les fenêtres de visualisation ou les paramètres de sélection des blocs.

Fenêtres

Permet de spécifier le comportement des fenêtres.

- **Geler** : gèle les calques dans toutes les fenêtres. Il s'agit de l'option par défaut.
- **Fenêtre gelée** : gèle les calques de la fenêtre actuelle.

Sélection de blocs

Permet de spécifier le comportement des blocs et des références externes.

- **Bloc** : gèle le calque du bloc/xref sélectionné ou du bloc/xref imbriqué. Cette option vous oblige à sélectionner les entités en les choisissant individuellement. L'endroit où vous faites votre sélection, sur un bloc parent ou imbriqué/xref, détermine le calque qui est gelé.
- **Entité** : gèle le calque de l'entité sélectionnée au sein d'un bloc/xref ou d'un bloc/xref imbriqué. Cette option vous oblige à sélectionner les entités en les choisissant individuellement. L'endroit où vous faites votre sélection, sur un bloc parent ou imbriqué/xref, détermine le calque qui est gelé.
- **Aucun** : cette option se comporte de la même manière que l'option **Sélection**.
- **Sélection** : gèle le calque des entités sélectionnées, y compris les blocs et les références externes. Les calques d'entités dans le bloc ou la référence externe sont ignorés, quel que soit l'endroit où vous choisissez le bloc. Il s'agit de l'option par défaut.

Annuler

Annule l'opération GELCALQUE précédente.

17.12 ISOCALQUE (commande)

Isole les calques des entités sélectionnées.



Icône :



17.12.1 Description

Isole les calques des entités sélectionnées pour verrouiller ou masquer toutes les entités, sauf celles qui se trouvent sur les mêmes calques que les entités sélectionnées.

17.12.2 Méthode

Vous êtes invité à :

Sélectionnez les entités du ou des calques à isoler

Sélectionnez une ou plusieurs entités sur les calques que vous souhaitez isoler. Vous pouvez continuer à sélectionner des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. Si toutes les entités sélectionnées se trouvent sur le même calque, la ligne de commande indique quel calque a été isolé et en fait le calque actuel :

Ce calque a été isolé : NomCalque1. Ce calque est le calque actuel : NomCalque1.

Si les entités sélectionnées se trouvent sur plus d'un calque, la ligne de commande indique combien de calques ont été isolés.

Nombre de calques isolés : #.

Si aucune des entités sélectionnées n'est sur le calque actuel, ce dernier devient l'un des calques isolés.

Options supplémentaires : [Paramètres/Options de sélection (?)]

17.12.3 Options de la commande ISOCALQUE

Paramètres

Spécifiez le comportement des calques qui ne sont pas isolés.

Verrouiller

Verrouillez les calques qui ne sont pas isolés. Il s'agit de l'option par défaut.

Inactif

Masquez les entités sur les calques qui ne sont pas isolés. Vous pouvez spécifier comment les entités sont masquées dans les fenêtres de présentation.

- **Désactivé** : gèle les calques dans toutes les fenêtres. Il s'agit de l'option par défaut.
- **Fenêtre gelée** : gèle les calques de la fenêtre actuelle.

Sélectionner les options

17.13 VERROUCALQUE (commande)

Verrouille le calque d'une entité choisie.



Icône :

17.13.1 Description

Verrouillez le calque d'une entité sélectionnée pour empêcher les entités de ce calque d'être modifiées.



17.13.2 Méthode

Sélectionnez une entité sur le calque que vous voulez verrouiller.

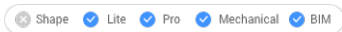
La ligne de commande indique quels calques ont été verrouillés :

- **Ce calque a été verrouillé : NomCalque1**
- **Ce calque a été verrouillé : NomCalque2**

Les entités sur les calques verrouillés sont atténuées par défaut. Vous pouvez modifier le fondu des calques avec la variable système LAYLOCKFADECTL.

17.14 LAYMCH (commande) (Express Tools)

Modifie le calque des entités sélectionnées pour qu'il corresponde à un calque cible.



Icône :

17.14.1 Méthode

Sélectionnez les entités à modifier, puis sélectionnez une entité sur le calque cible.

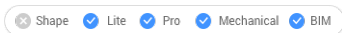
17.14.2 Options de la commande

Saisir

Permet de saisir le nom du calque.

17.15 LAYMCUR (commande)

Change le calque actif en celui de l'entité sélectionnée (abréviation de "layer make current").



Icône :

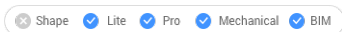
Alias:

17.15.1 Méthode

Choisissez une entité dont le calque deviendra le calque courant.

17.16 LAYMRG (commande) (Express Tools)

Fusionne les calques des entités sélectionnées dans un calque cible.



Icône :

17.16.1 Méthode

Sélectionnez les entités à fusionner sur les calques, puis sélectionnez une entité sur le calque cible.



Remarque :

- Les entités sur les calques fusionnés sont déplacées vers le calque cible.
- Note : les calques fusionnés seront purgés du dessin.

17.16.2 Options de la commande

Saisir

Permet de saisir le nom du calque.

Lister

Permet de saisir le(s) nom(s) de calque à répertorier.

*

Liste tous les calques disponibles.

Voulez-vous continuer ?

Oui

Les calques fusionnés sont purgés.

Non

Quitte la commande sans fusionner les calques.

17.17 CALQUEINAC (commande)

Désactive les calques des entités sélectionnées.



Icône :

17.17.1 Description

Désactive les calques des entités sélectionnées pour masquer toutes les entités qui se trouvent sur les mêmes calques que les entités sélectionnées.

17.17.2 Méthode

Sélectionnez une entité sur le calque à désactiver

Sélectionnez une ou plusieurs entités sur les calques que vous souhaitez désactiver.

Vous pouvez continuer à sélectionner des entités jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande. La ligne de commande indique quels calques ont été désactivés :

- **Ce calque a été désactivé : NomCalque1**
- **Ce calque a été désactivé : NomCalque2**

Si l'une des entités sélectionnées se trouve sur le calque actuel, vous êtes invité à :

Le calque actuel est le suivant : NomCalque3. Voulez-vous désactiver le calque actuel ?

Spécifiez si vous souhaitez désactiver le calque actuel.

- **Oui** : désactivez le calque courant.
- **Non** : ne pas désactiver le calque courant.



17.17.3 Options de la commande

Paramètres

Permet de choisir de modifier les fenêtres de visualisation ou les paramètres de sélection des blocs.

Fenêtres

Permet de spécifier le comportement des fenêtres.

- **Fenêtre gelée** : gèle les calques de la fenêtre actuelle.
- **Désactivé** : désactive les calques dans toutes les fenêtres. Il s'agit de l'option par défaut.

Sélection de blocs

Permet de spécifier le comportement des blocs et des références externes.

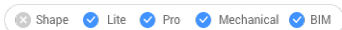
- **Bloc** : désactive le calque du bloc/xref sélectionné ou du bloc/xref imbriqué. Cette option vous oblige à sélectionner les entités en les choisissant individuellement. L'endroit où vous faites votre sélection, sur un bloc parent ou imbriqué/xref, détermine le calque qui est désactivé.
- **Entité** : désactive le calque de l'entité sélectionnée au sein d'un bloc/xref ou d'un bloc/xref imbriqué. Cette option vous oblige à sélectionner les entités en les choisissant individuellement. L'endroit où vous faites votre sélection, sur un bloc parent ou imbriqué/xref, détermine le calque qui est désactivé.
- **Aucun** : cette option se comporte de la même manière que l'option **Sélection**.
- **Sélection** : désactive le calque des entités sélectionnées, y compris les blocs et les références externes. Les calques d'entités dans le bloc ou la référence externe sont ignorés, quel que soit l'endroit où vous choisissez le bloc. Il s'agit de l'option par défaut.

Annuler

Annule l'opération CALQUEINAC précédente.

17.18 CALQUEAC (commande)

Active tous les calques du dessin.



Icône :

17.18.1 Description

Active tous les calques du dessin pour visualiser et modifier les entités sur ces calques.

La ligne de commande indique : **Tous les calques ont été activés.**

Remarque : Les entités des calques gelés ne sont visibles que si vous dégelez également le calque. Les entités des calques verrouillés ne sont modifiables que si vous déverrouillez également le calque.

17.19 PRESENTATION (commande)

Crée, copie, renomme et supprime des présentations.



Icône :



17.19.1 Méthode

Vous pouvez créer jusqu'à 255 présentations dans un seul dessin. Chaque présentation représente une feuille de papier.

17.19.2 Options de la commande

?

Répertorie les noms des présentations déjà définies dans le dessin.

Définir

Passe à la présentation spécifiée.

Nouveau

Crée de nouvelles présentations.

Copier

Crée une nouvelle présentation en effectuant une copie d'une présentation existante.

Supprimer

Efface les présentations du dessin.

Renommer

Renomme les présentations.

Enregistrer

Enregistre la présentation mentionnée au format de fichier DWG ou DXF.

Gabarit

Importe des présentations à partir de fichiers de dessin DWG, DWF ou DXF. La boîte de dialogue Insérer présentation(s) s'affiche, ce qui vous permet de sélectionner un nom de présentation.

Suivant

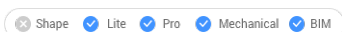
Affiche la présentation suivante.

Précédent

Affiche la présentation précédente.

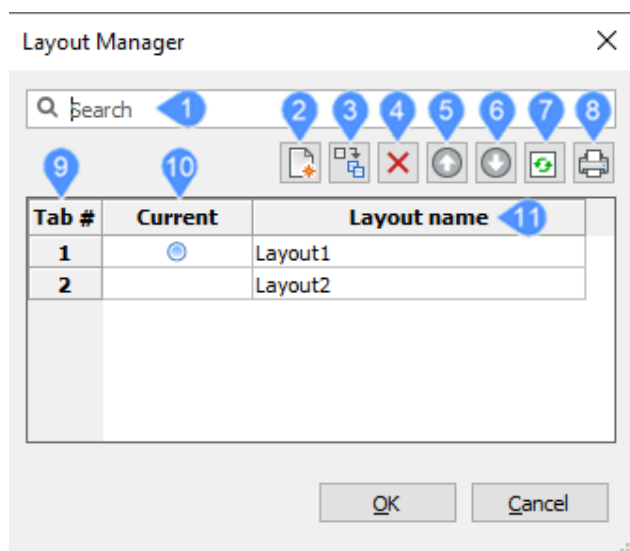
17.20 GESTPRESENTATION (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de présentation**.



17.20.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de présentations** pour visualiser, créer, copier et supprimer des présentations dans le dessin en cours.



- 1 Recherche
- 2 Ajouter une nouvelle présentation
- 3 Copier les présentations sélectionnées
- 4 Supprimer
- 5 Déplacer vers le haut
- 6 Déplacer vers le bas
- 7 Supprimer la sélection
- 8 Publier
- 9 Onglet #
- 10 Courant
- 11 Nom présentation

17.20.2 Recherche

Recherche un nom de présentation et n'affiche que la présentation recherchée. Ceci est utile lorsqu'un dessin contient de nombreuses présentations.

17.20.3 Ajouter une nouvelle présentation

Crée une nouvelle présentation.

17.20.4 Copier les présentations sélectionnées

Effectue une copie des présentations sélectionnées et les ajoute à la fin de la liste.

17.20.5 Supprimer

Supprime les présentations sélectionnées.



17.20.6 Déplacer vers le haut

Déplace les présentations sélectionnées vers le haut de la liste.

17.20.7 Déplacer vers le bas

Déplace les présentations sélectionnées vers le bas de la liste.

17.20.8 Supprimer la sélection

Supprime la surbrillance des présentations, les désélectionnant ainsi.

17.20.9 Publier

Ouvre la boîte de dialogue **Publier**.

17.20.10 Onglet

Affiche la présentation suivante.

17.20.11 Courant

Cliquez dans la colonne **Actif** pour rendre la présentation active.

17.20.12 Nom présentation

Affiche le nom de la présentation.

17.21 LAYOUTMERGE (commande) (Express Tools)

Fusionne les entités des présentations spécifiées dans une présentation de destination.



Icône :

17.21.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner les présentations à fusionner** qui vous permet de fusionner les entités des présentations spécifiées dans une présentation cible, en sauvegardant les vues correspondantes.

- 1 Modèles à fusionner
- 2 Schéma de destination
- 3 Tapez un nom de mise en page

17.21.2 Modèles à fusionner

Permet de choisir une ou plusieurs présentations à fusionner.



17.21.3 Schéma de destination

Permet de sélectionner une présentation cible dans la liste.

17.21.4 Tapez un nom de mise en page

Permet de saisir un nom de présentation. Si la présentation n'existe pas, la boîte de dialogue **Créer une présentation ?** s'ouvre et vous demande si vous voulez créer la mise en page ou non.

17.21.5 Options de la commande

Supprimer les présentations vides ?

Permet de fusionner plusieurs présentations.

17.22 -LAYOUTMERGE (commande) (Express Tools)

Fusionne les entités des présentations spécifiées dans une présentation cible via la ligne de commande.



17.22.1 Options de la commande

Sélectionner les présentations à fusionner

Permet de spécifier les noms des présentations à fusionner. Vous pouvez saisir plusieurs noms de présentations, séparés par une virgule.

Sélectionner la présentation cible

Permet de spécifier le nom de la présentation cible

Remarque : Si la présentation cible spécifiée n'existe pas, l'invite de la ligne de commande vous demande si vous souhaitez le créer.

Supprimer les présentations vides ?

Permet de supprimer ou non des présentations vides.

17.23 LIBCALQUE (commande)

Dégèle tous les calques dans le dessin.



Icône :

17.23.1 Description

Dégele tous les calques du dessin pour afficher et modifier les entités sur ces calques.

La ligne de commande indique : **Tous les calques ont été dégelés.**

Remarque : Les entités des calques désactivés ne sont visibles que si vous activez également leur calque. Les entités des calques verrouillés ne sont modifiables que si vous déverrouillez également le calque.

17.24 CONVCALQUE (commande)

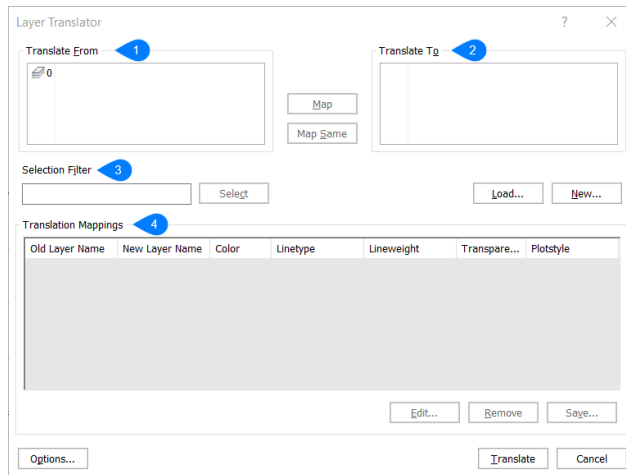
Ouvre la boîte de dialogue **Convertisseur de calques.**



Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.24.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Convertisseur de calques** pour traduire les propriétés de calque en mappant à d'autres calques.



- 1 Traduire de
- 2 Traduire en
- 3 Filtre de sélection
- 4 Mappage des traductions

17.24.2 Traduire de

Liste tous les calques dans le dessin courant

Remarque : Vous pouvez spécifier les calques auxquels vous souhaitez les mapper en chargeant les informations de calque à partir d'un fichier DWG, DWS ou DWT existant.

Remarque : De nouveaux calques peuvent être créés en saisissant simplement le nom et les propriétés du calque auquel vous souhaitez associer un calque existant.

17.24.3 Traduire en

Spécifie le calque vers lequel vous souhaitez mapper le ou les calque(s) choisis.

Remarque : Sélectionnez un ou plusieurs calques dans le dessin courant, dans la liste de gauche, et associez-les avec un calque de destination dans la liste de droite. Si vous choisissez Mapper identique, tous les noms de calques identiques dans la liste de droite et de gauche hériteront des propriétés de la liste de droite.

17.24.4 Mappage des traductions

Affiche un récapitulatif du calque et de ses propriétés converties en un autre calque.



17.24.5 Options

Affiche la boîte de dialogue **Options**, qui offre des commandes supplémentaires pour le mappage des calques.

17.25 DEVERCALQUE (commande)

Déverrouille le calque d'une entité choisie.



Icône :

17.25.1 Description

Déverrouille le calque d'une entité sélectionnée pour permettre aux entités de ce calque d'être éditées.

17.25.2 Méthode

Sélectionnez une entité sur le calque que vous souhaitez déverrouiller. La ligne de commande indique quels calques ont été verrouillés :

- **Ce calque a été verrouillé : NomCalque1**
- **Ce calque a été verrouillé : NomCalque2**

17.26 LAYUNISO (commande)

Restaure les calques isolés à leur état précédent.



Icône :

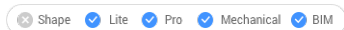
17.26.1 Description

Restaure les propriétés Verrouiller, Actif/Inactif et Geler fenêtre des calques isolés dans l'état dans lequel elles étaient avant d'utiliser la commande ISOCALQUE.

La ligne de commande indique : **Les calques isolés par la commande LAYISO ont été restaurés.**

17.27 LAYWALK (commande) (Express Tools)

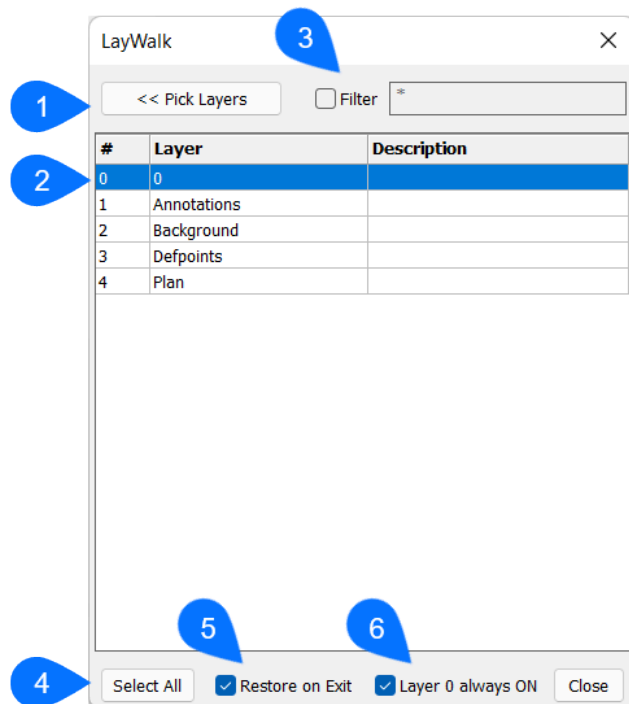
Affiche les calques sélectionnés et gèle toutes les autres calques.



Icône :

17.27.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **LayWalk** qui vous permet de sélectionner les calques pour lesquelles les entités sont affichées.



- 1 Choisir les calques
- 2 Liste des calques
- 3 Filtre
- 4 Sélectionner tout
- 5 Restaurer après fermeture
- 6 Calque 0 toujours activé

17.27.2 Choisir les calques

Supprime temporairement la boîte de dialogue **Sélection de calque** et vous permet de sélectionner des entités dans le dessin, ainsi que leurs calques.

17.27.3 Liste des calques

Affiche une liste des calques disponibles. Sélectionnez les calques qui affichent les entités souhaitées.

Remarque : Les calques non sélectionnés sont gelés.

17.27.4 Filtre

Active et désactive un filtre actif.

- Cochez la case pour n'afficher que les calques qui correspondent au filtre.
- Décochez la case pour afficher la liste complète des calques.

17.27.5 Sélectionner tout

Cliquez sur ce bouton pour sélectionner et afficher tous les calques.



17.27.6 Restaurer après fermeture

Si la case est cochée, tous les calques sont restaurés dans leur état précédent lors de la fermeture de la boîte de dialogue.

Si la case n'est pas cochée, les modifications apportées sont enregistrées.

17.27.7 Calque 0 toujours activé

Si la case est cochée, le calque 0 est toujours affiché.

Si la case n'est pas cochée, seuls les calques sélectionnés s'affichent.

17.28 CONNECTL (commande)

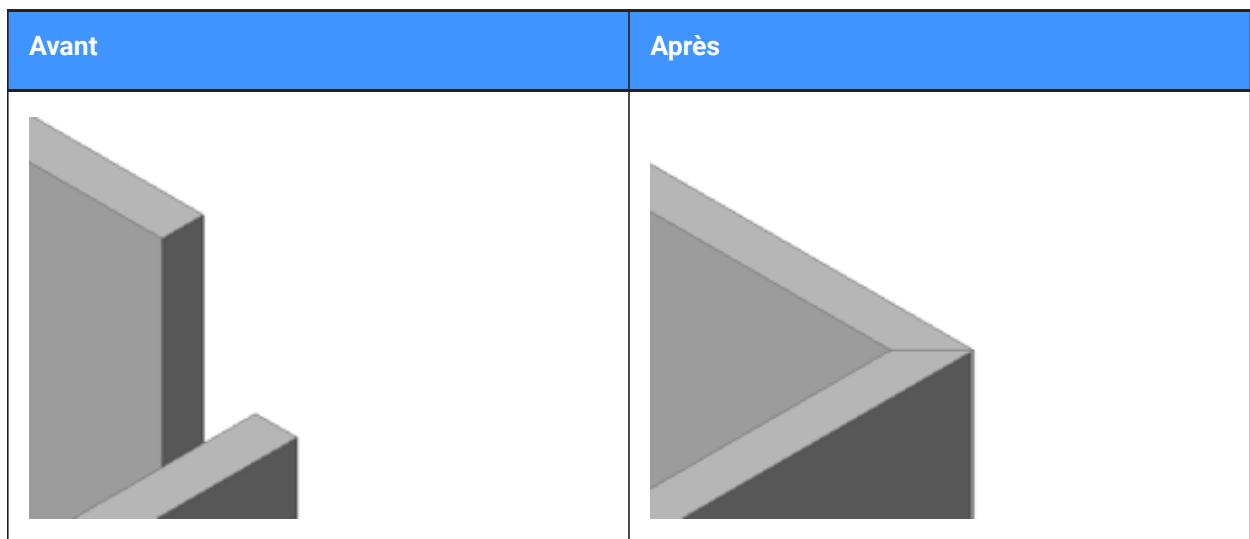
Crée ou modifie une connexion L entre des solides.

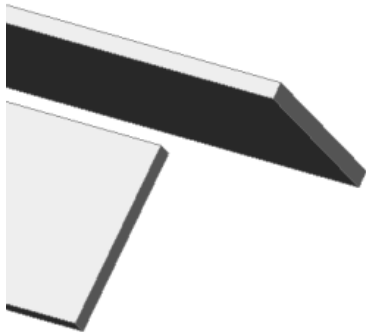
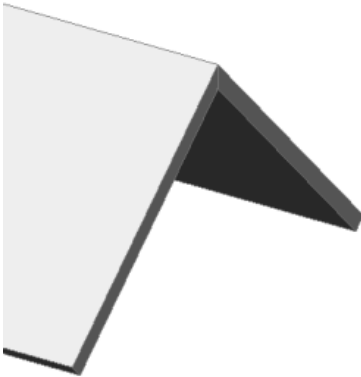
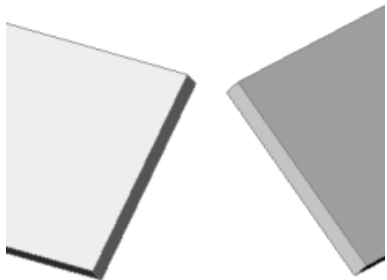
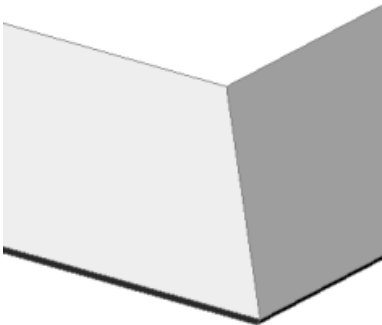
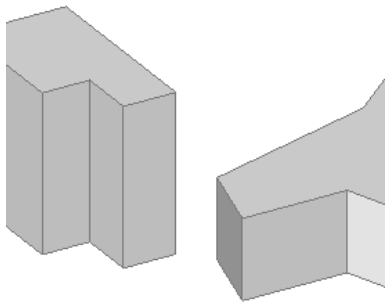
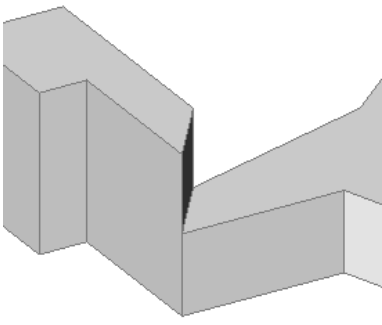
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

17.28.1 Description

Crée ou modifie une connexion L entre des solides. En option, déconnecte les solides connectés en L.



Avant	Après
	
	
	

17.28.2 Options de la commande

Sélectionner les entités à connecter

Sélectionnez manuellement les deux entités que vous souhaitez connecter.

Basculer

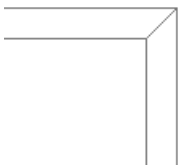
Permet de choisir une connexion L bout à bout :



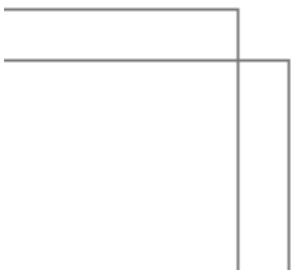
ou



ou une connexion L à onglet :



ou une connexion interrompue/déconnectée :



Remarque : Si le paramètre HOTKEYASSISTANT est Actif, appuyez sur la touche Ctrl pour parcourir entre les types de connexion.

17.29 LREPERE (commande)

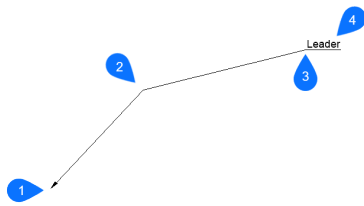
Dessine Lignes de repère.



Alias :

17.29.1 Description

Dessine des repères en spécifiant plusieurs points.



- 1 Origine
- 2 Point suivant
- 3 Vers le point
- 4 Annotation

Remarque : Après avoir commencé à créer un repère, des options concernant l'annotation peuvent être disponibles.

17.29.2 Options de la commande

Format

Spécifie le style du repère.

Flèche

Dessine une flèche au point de départ du repère (par défaut).

Aucune

n'affiche pas la pointe de flèche.

Spline

Dessine le repère sous forme de spline.

Droit

Dessine le repère en tant que segment en ligne droite (par défaut).

Annuler

Annule le dernier style de repère.

Annotation

Commence à ajouter du texte à la fin de la ligne de repère.

Remarque : L'annotation est créée comme une entité TEXTMULT.

Remarque : L'annotation est indépendante de la ligne de repère. Lorsque vous déplacez un repère, assurez-vous d'inclure l'annotation dans le jeu de sélection.

Bloc

Sélectionnez un bloc dans le dessin ou téléchargez un fichier de bloc depuis l'ordinateur.

Copier

Sélectionnez un texte multiple, un texte, une référence de bloc ou un objet de tolérance dans le dessin pour l'utiliser comme annotation de la ligne de repère.

Aucune

La commande LRepère se ferme sans annotation.



Tolérance

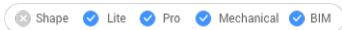
Entrez l'annotation en tant que notation de tolérance via la boîte de dialogue **Tolérance géométrique**.

Texte multiple

Entrez une annotation en tant que Mtext via une barre d'outils de mise en forme du texte.

17.30 MODIFLONG (commande)

Modifie la longueur des objets ouverts tels que les lignes, les segments de polyligne et les arcs.



Icône :

Alias : EDITLEN, LEN

17.30.1 Méthode

Il existe quatre méthodes pour modifier la longueur d'un objet.

- Dynamique
- Incrément
- Pourcentage
- Longueur totale

Remarque : En sélectionnant un objet, la longueur actuelle est indiquée dans la ligne de commande.

17.30.2 Options de la commande

Dynamique

Spécifiez un point pour en faire le point de départ de l'objet.

Remarque : La direction de l'objet ne changera pas.

Mode édition

Renvoie à l'invite d'origine pour changer de mode d'allongement.

Incrément

Modifie la longueur par une quantité spécifiée.

Angle

Modifie l'angle selon un montant spécifié.

Pourcentage

Modifie la longueur des entités par un pourcentage.

Remarque : : par exemple, tapez 25 (pour 25 %), et une ligne de 1 mètre de long est raccourcie pour ne faire plus que 25 centimètres. Entrez 150 % et cette ligne de 1 mètre fait désormais 1.5 mètre.

Total

Entrez la nouvelle longueur totale de l'objet.

17.31 FERMERPANNEAUBIBLIO (commande)

Ouvre le panneau **Bibliothèque**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.31.1 Description

Ferme le panneau **Bibliothèque** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Bibliothèque** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Bibliothèque** est supprimé de la pile.

17.32 OUVRIRPANNEAUBIBLIO (commande)

Ouvre le panneau Bibliothèque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.32.1 Description

Ouvrez le panneau Bibliothèque pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau Bibliothèque apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Bibliothèque peut être flottant, ancré ou empilé.

17.33 GESTLICENCE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences BricsCAD**.

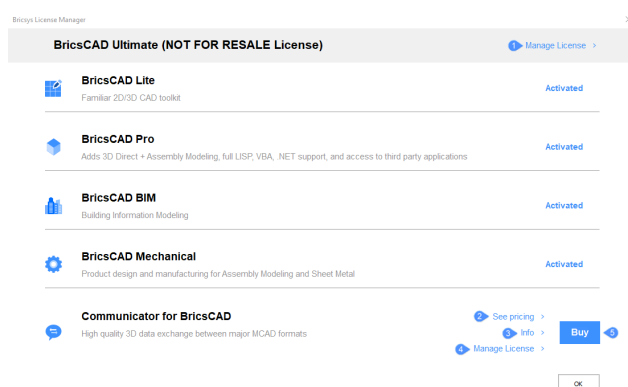
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

17.33.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences BricsCAD** pour afficher et gérer votre licence BricsCAD.

La boîte de dialogue **Gestionnaire de licences Bricsys** vous permet d'activer/désactiver les licences logicielles pour et .



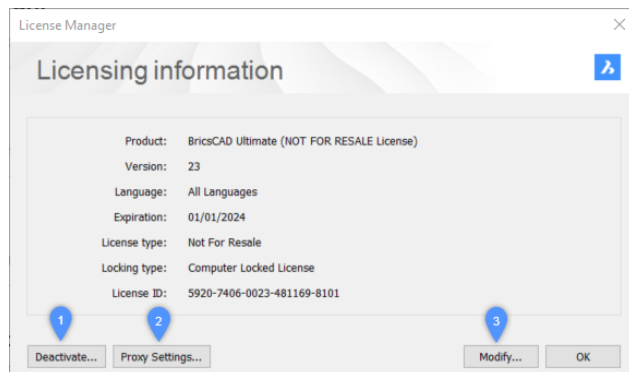
- 1 Gérer la licence
- 2 Voir les tarifs
- 3 Info
- 4 Gérer la licence de Communicator



5 Acheter

17.33.2 Gérer la licence

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences**.



1 Désactiver

2 Paramètres proxy...

3 Modifier

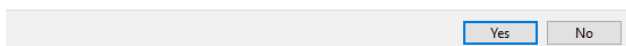
Désactiver

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences Bricsys** pour confirmer la désactivation.

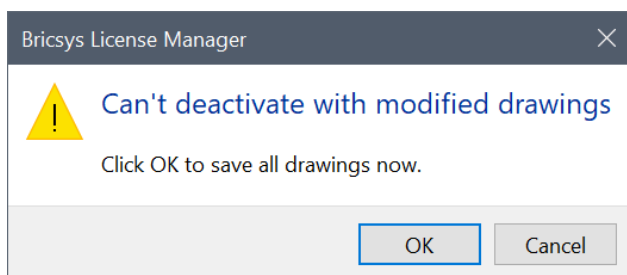
Bricsys License Manager

You are about to deactivate the license for BricsCAD on this computer.

If you continue, BricsCAD will no longer run on this computer, unless you (re)activate it again. Are you sure you want to deactivate this license ?



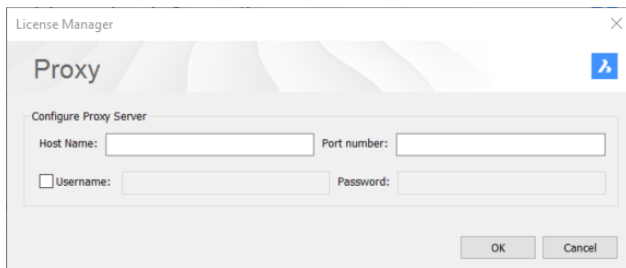
Remarque : Si vous avez des dessins non enregistrés, un message d'avertissement s'affiche. Vous devez enregistrer tous les dessins avant de désactiver la licence.



Important : La session se ferme après la désactivation de la licence.

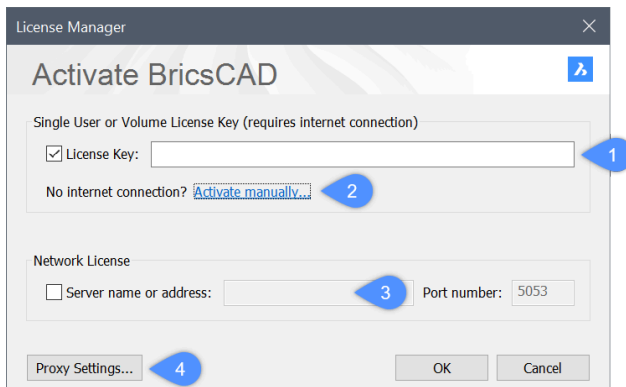
Paramètres proxy...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** dans laquelle vous pouvez configurer le serveur proxy.



Modifier

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour l'activation de , où vous pouvez insérer votre clé de licence, votre licence réseau ou l'activer manuellement.



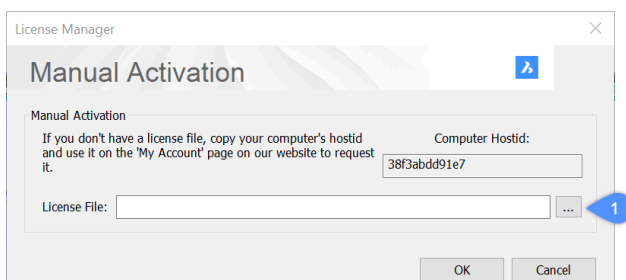
- 1 Clé de licence
- 2 Activer manuellement...
- 3 Licence réseau
- 4 Paramètres proxy...

Clé de licence

Si vous êtes connecté à Internet, vous pouvez saisir dans ce champ une seule clé de licence utilisateur ou de volume.

Activer manuellement...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour l'**Activation manuelle**, où vous pouvez sélectionner le fichier de licence. Le fichier LIC se trouve à cet emplacement : *C:\ProgramData\Brics\BricsCAD.lic*



- 1 Sélectionnez un fichier de licence

Sélectionnez un fichier de licence

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de licence**.



Licence réseau

Si vous utilisez une licence réseau, entrez le nom d'hôte ou l'adresse IP du serveur de licence réseau.

Paramètres proxy...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences Bricsys** pour configurer le serveur proxy.

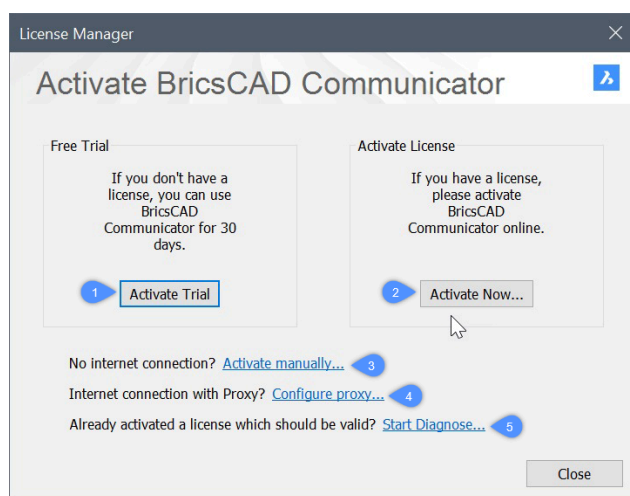
17.33.3 Voir les tarifs

Ouvre le site officiel de Bricsys ([Bricsys](https://bricsys.com)), où vous pouvez voir les prix pour Communicator et l'abonnement BricsCAD 1 an/3 ans/à vie.

17.33.4 Info

Ouvre la boîte de dialogue **Info Communicator**. Voir l'article sur la **boîte de dialogue Info Communicator**.

17.33.5 Gérer la licence de Communicator



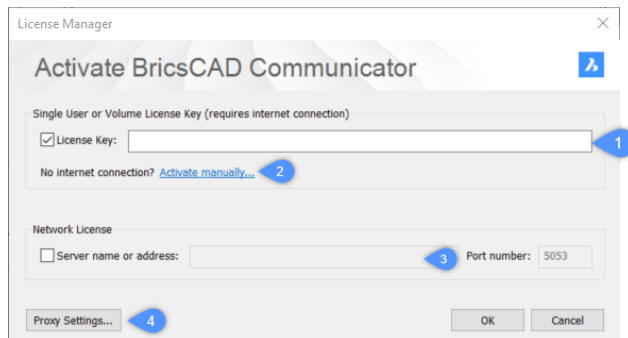
- 1 Activer l'évaluation
- 2 Activer maintenant
- 3 Activer manuellement...
- 4 Configurer le proxy...
- 5 Démarrer le diagnostic...

Activer l'évaluation

Active l'essai gratuit de 30 jours de .

Activer maintenant

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour **Activer BricsCAD Communicator**.



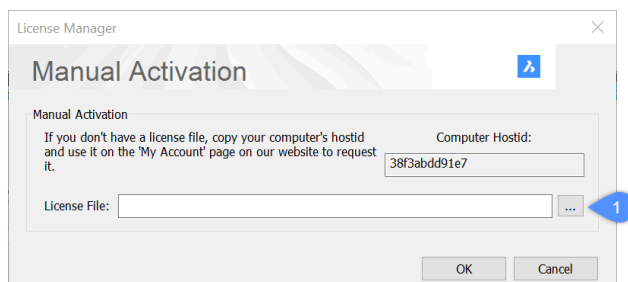
- 1 Clé de licence
- 2 Activer manuellement...
- 3 Licence réseau
- 4 Paramètres proxy...

Clé de licence

Si vous êtes connecté à Internet, vous pouvez saisir dans ce champ une seule clé de licence utilisateur ou de volume.

Activer manuellement...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour l'**Activation manuelle**, où vous pouvez sélectionner le fichier de licence. Le fichier LIC se trouve à cet emplacement : *C:\ProgramData\Brics\BricsCAD.lic*



- 1 Sélectionnez un fichier de licence

Sélectionnez un fichier de licence

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de licence**.

Licence réseau

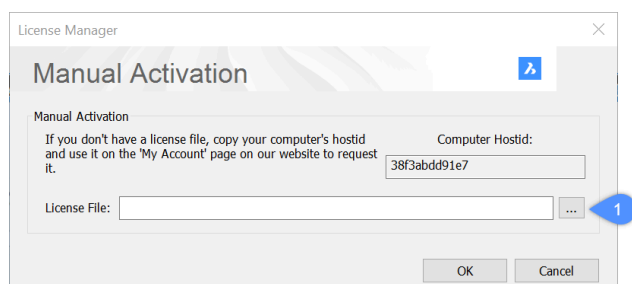
Si vous utilisez une licence réseau, entrez le nom d'hôte ou l'adresse IP du serveur de licence réseau.

Paramètres proxy...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour configurer le serveur proxy.

Activer manuellement...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour activer .



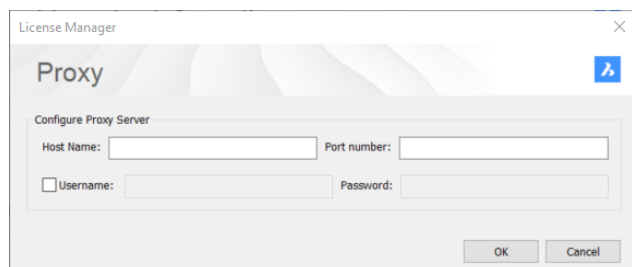
1 Sélectionnez un fichier de licence

Sélectionnez un fichier de licence

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de licence**.

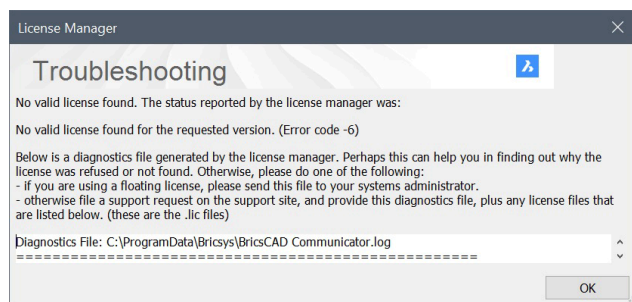
Configurer le proxy...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** dans laquelle vous pouvez configurer le serveur proxy.



Démarrer le diagnostic...

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de licences** pour **Dépannage**.



17.33.6 Acheter

Ouvre le site officiel de Bricsys ([Bricsys](https://bricsys.com)) où vous pouvez acheter ou vous abonner à .

17.34 LUMIERE (commande)

Place des icônes de lampe dans les dessins pour générer des rendus plus réalistes.



Icône :

Alias : LIGHTING



Remarque : Définissez la variable système DEFAULTLIGHTING sur Désactivé pour prendre en compte les sources de lumière actives définies dans le dessin. Dans le cas contraire, seul l'éclairage par défaut sera utilisé.

17.34.1 Options de la commande

Point

Crée une source de lumière ponctuelle.

Remarque : Voir la commande SOURCEPONCTUELLE pour comprendre ses options.

Spot

Crée une source de lumière dirigée.

Remarque : Voir la commande SOURCEDIRIGEE pour comprendre ses options.

Toile

Crée une lumière de toile.

Remarque : Voir la commande LUMIERETOILE pour comprendre ses options.

Distant

Crée une source de lumière distante.

Remarque : Voir la commande SOURCEDISTANTE pour comprendre ses options.

17.35 LISTECLAIRAGES (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Lumières** sélectionné.

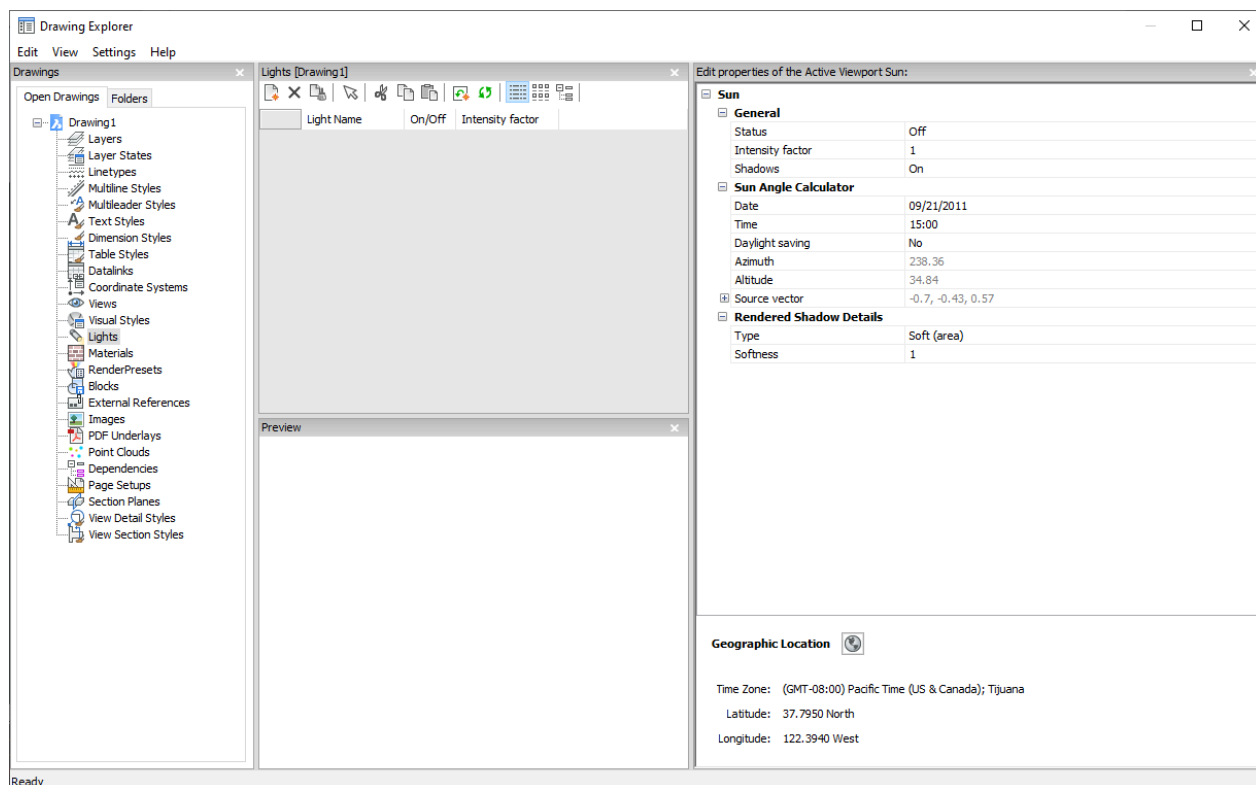


Icône :

Alias : LE

17.35.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** dans la catégorie **Lumières** pour gérer les lumières du dessin sélectionné.



17.35.2 Options disponibles dans « Modifier les propriétés du soleil pour la fenêtre active »

Général

Définit les paramètres généraux du soleil.

Facteur d'intensité

Spécifie un facteur d'intensité qui rend la lumière plus claire ou plus sombre à sa source.

Calculatrice d'angle solaire

Définit l'angle du soleil en saisissant la date, l'heure et l'emplacement.

Détails du rendu des ombres

Définit les paramètres de rendu des ombres.

Emplacement géographique

Définit l'emplacement géographique.

Remarque : Pour plus d'informations sur les propriétés d'une lumière distante appelée Soleil, qui simule la lumière du soleil, reportez-vous à la commande PROPRSOLEIL.

17.35.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée une nouvelle lumière avec un nom générique.

Supprimer

Supprime la lumière sélectionnée sur le dessin.

Remarque : Les lumières qui sont utilisées sur le dessin seront supprimées sans avertissement.



Sélectionne les lumières dans le dessin

Sélectionne une lumière à travers l'espace Modèle du dessin.

Renommer

Renomme l'élément.

Sélectionner tout

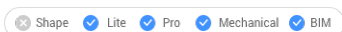
Sélectionne tous les éléments.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et sélectionne les éléments non sélectionnés.

17.36 LIMITES (commande)

Définit une limite imaginaire pour l'étendue du dessin et éventuellement pour la grille.



Icône :

17.36.1 Description

Cette commande crée une limite de rectangle imaginaire à l'intérieur de la zone de dessin.

Dessiner en dehors de la zone définie par cette commande est limité lorsque la variable système LIMCHECK est activée. "Point sélectionné en dehors des limites. Veuillez sélectionner un autre point." est signalée dans la ligne de commande.

La frontière imaginaire limite également l'affichage de la grille lorsque le premier indicateur de la variable GRIDDISPLAY n'est pas activé.

17.36.2 Options

Angle inférieur gauche

Spécifie le coin inférieur gauche des limites.

Coin supérieur droit

Spécifie le coin supérieur droit des limites.

ACTIVÉ

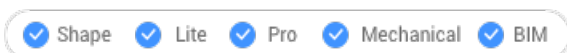
Activez les limites de votre zone de dessin.

DÉSACTIVÉ

Désactivez les limites de votre zone de dessin.

17.37 LIGNE (commande)

Crée des segments de ligne.



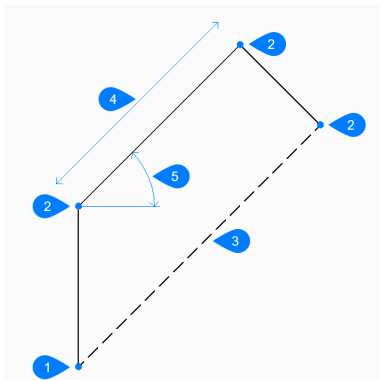
Icône :

Alias: L



17.37.1 Description

Créez une série d'entités de lignes individuelles en spécifiant les points de départ et d'arrivée de chaque segment. Les options vous permettent de spécifier l'angle, d'annuler et de fermer la géométrie.



- 1 Démarrer
- 2 Fin
- 3 Fermer
- 4 Longueur
- 5 Arc

17.37.2 Méthodes pour créer une ligne

Cette commande possède 3 méthodes pour commencer à créer un segment de ligne :

- Départ de la ligne
- Dernier point
- Suivre

Vous pouvez continuer à ajouter des segments jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Départ de la ligne

Commencez à créer une ligne en spécifiant le point de début, puis :

Définir l'extrémité

Indiquez le point final du segment de ligne.

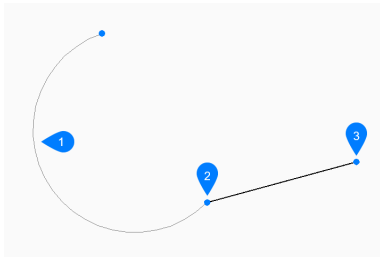
Options supplémentaires : [Angle/Longueur/Suivre/Fermer/Annuler]

Dernier point

Commencez à créer une ligne à partir du dernier point choisi, puis :

Définir l'extrémité

Indiquez le point final du segment de ligne.



- 1 Dernier arc tiré
- 2 Dernier point
- 3 Extrémité

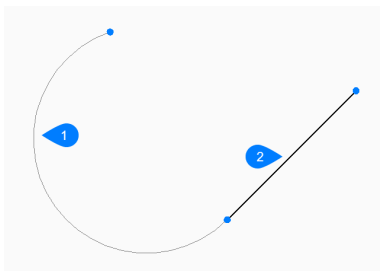
Options supplémentaires : [Angle/Longueur/Suivre/Fermer/Annuler]

Suivre

Commencez à créer une ligne à partir du dernier segment d'arc ou de ligne dessiné, en suivant son angle, puis :

Longueur de la ligne

Spécifiez la longueur de la ligne. Le choix d'une extrémité ne détermine que la longueur, puisque l'angle suit le segment précédent.



- 1 Dernier arc tiré
- 2 Suivre

Options supplémentaires : [Angle/Longueur/Suivre/Fermer/Annuler]

17.37.3 Options de la commande LINE

Une fois que vous avez commencé à créer une ligne, les options suivantes peuvent être disponibles :

Angle

Spécifiez l'angle du segment de ligne.

Longueur

Spécifiez la longueur du segment de ligne.

Annuler

Annulez le dernier segment de ligne et continuez à dessiner à partir de son point de départ précédent.

Fermer

Tracez automatiquement une ligne à partir de l'extrémité du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment.



17.38 -TYPELIGNE (commande)

Charge, définit et crée des types de lignes à la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -TL

17.38.1 Méthode

Vous pouvez créer un nouveau type de ligne en spécifiant une description (jusqu'à 47 caractères) et une définition de type de ligne.

La définition de type de ligne se compose d'une série de nombres séparés par des virgules :

- Les tirets sont indiqués par des nombres positifs.
- Les espaces sont indiqués par des nombres négatifs.
- Les points sont indiqués par le chiffre zéro.

Remarque : Après avoir créé un nouveau type de ligne, vous devez le charger pour qu'il soit accessible.

17.38.2 Options de la commande

?

Affiche la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier type de ligne**, qui vous permet de sélectionner un fichier LIN.

Créer

Affiche la boîte de dialogue **Créer ou ajouter fichier type de ligne**, qui vous permet de sélectionner un fichier LIN pour ajouter un nouveau type de ligne.

Charger

Affiche la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier de type de ligne**, qui vous permet de charger une définition de type de ligne.

Définir

Définit un type de ligne chargé actuellement.

17.39 TYPELIGNE (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Types de ligne** sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



Alias : -TL

17.39.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie **Types de ligne** sélectionnée pour afficher et modifier les types de ligne dans le dessin actuel.

Les nouveaux dessins contiennent au moins ces types de ligne : Continu, ParCalque et ParBloc.

- Type de ligne **Continu** : affiche les entités avec une ligne solide et ininterrompue.



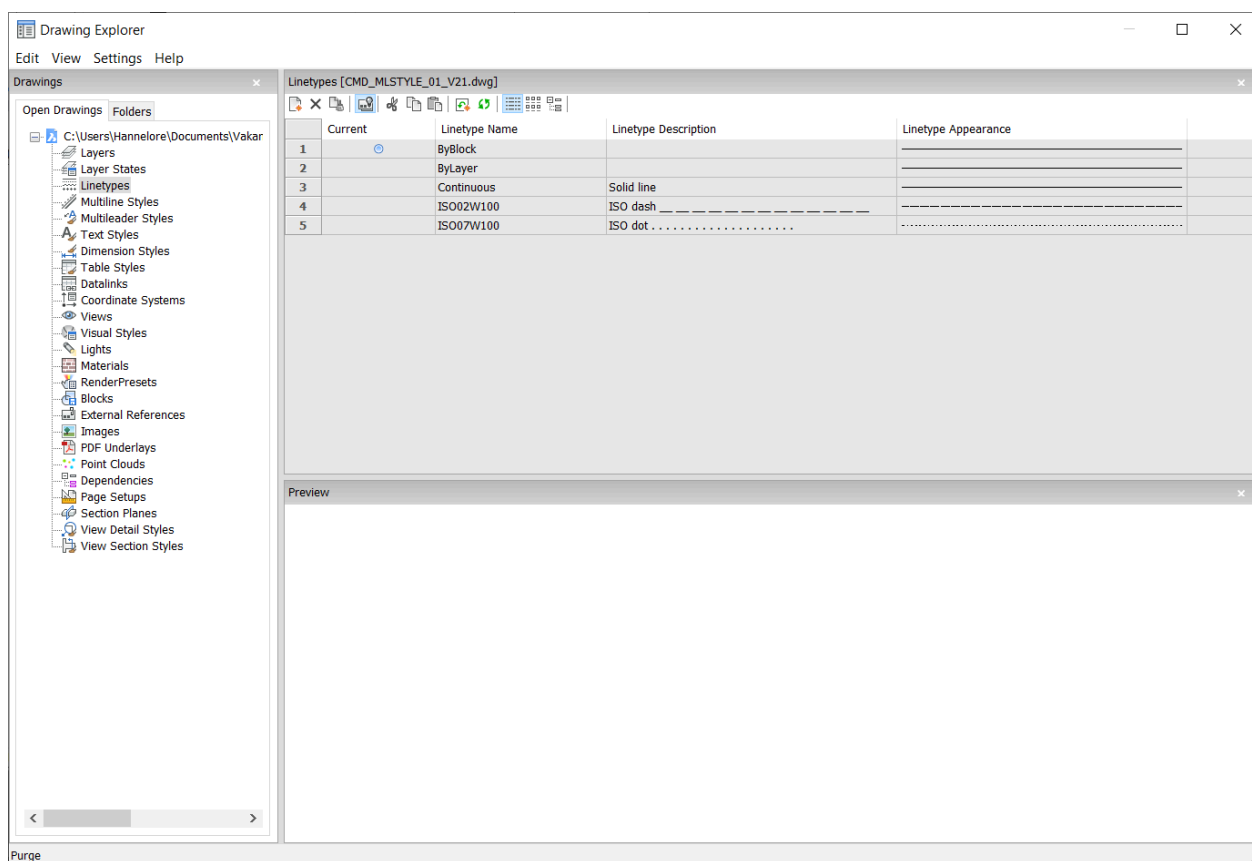
- Type de ligne **ParCalque** : affiche les entités avec le type de ligne attribué au calque courant.
- Type de ligne **ParBloc** : affiche les entités avec le type de ligne **Continu** jusqu'à ce que les entités soient combinées en une définition de bloc.

Remarque :

- Si vous devez contrôler le type de ligne d'une certaine partie d'un bloc, vous pouvez affecter la valeur **ParBloc** à cette partie du bloc. Cela signifie que cette partie du bloc n'a aucune valeur attribuée tant qu'elle n'est pas insérée dans un dessin. Vous devez attribuer la valeur **ParBloc** aux entités avant de créer le bloc ou la modifier ensuite dans l'éditeur de blocs.
- Lorsque le bloc est inséré dans le dessin, il affiche le type de ligne actuel du dessin pour ces entités.

Tout autre type de ligne doit être chargé dans le dessin avant de pouvoir être utilisé : cliquez sur le bouton **Nouveau** pour charger le type de ligne.

Pour commencer de nouveaux dessins avec tous les types de lignes chargés, créez et enregistrez le dessin comme un fichier modèle DWT.



17.39.2 Options du menu contextuel

Nouveau

Charge des définitions supplémentaires de type de ligne dans le dessin. Affiche la boîte de dialogue **Charger les types de lignes** (voir l'article **Charger les types de lignes**).



Supprimer

Supprime les définitions de type de ligne du dessin.

Remarque : Les type de ligne suivants ne peuvent pas être supprimés :

- Continue
- ParCalque
- Parbloc
- N'importe quel type de ligne utilisé

Renommer

Renomme le type de ligne sélectionné.

Remarque : Les types de ligne suivants ne peuvent pas être renommés :

- Parbloc
- ParCalque
- Continue

Sélectionner tout

Sélectionne tous les types de lignes.

Inverser la sélection

Inverse la sélection en cours.

Définir courant

Définit le type de ligne sélectionné comme étant le type actuel.

17.40 LISTE (commande)

Liste les propriétés des entités sélectionnées.



Icône :

Alias: LS, LST

17.40.1 Description

Renvoie une liste de propriétés des entités sélectionnées. Une longue liste de données pouvant être générée, appuyez sur F2 pour passer à la fenêtre Historique des invites. Lorsque la liste devient trop longue, appuyez sur **Echap** pour y mettre fin.

Les propriétés suivantes sont répertoriées pour chaque entité :

- Type d'entité
- Calque, Couleur, Type de ligne, Épaisseur de ligne : si ces propriétés ne sont pas définies spécifiquement, les informations seront définies sur 'ParCalque'
- Coordonnées du cadre englobant



17.40.2 Méthode

Cette commande offre deux méthodes pour afficher les propriétés d'une entité sélectionnée.

- Sélection des entités avant l'exécution de la commande LISTE : renvoie les propriétés de l'entité sélectionnée.
- Exécution de la commande LISTE avant la sélection des entités : Permet de choisir entre différentes options avant de sélectionner les entités.

17.40.3 Options de la commande

Trier

Les entités seront classées en fonction de leurs propriétés.

SéquEntiel

Les entités seront répertoriées dans l'ordre dans lequel elles ont été sélectionnées.

Poursuivre

Spécifie le nombre de lignes de texte à afficher.

ajouter à la sélection (+)

Des entités supplémentaires peuvent être ajoutées pour répertorier leurs propriétés.

retirer de la sélection (-)

Permet de sélectionner l'entité que vous souhaitez supprimer de la sélection.

Sélection précédente

Sélectionnez l'option à la ligne de commande pour revenir à la sélection précédente.

Sélectionner par propriétés

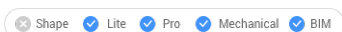
Liste les propriétés des entités ayant les mêmes propriétés que celles spécifiées. Vous pouvez sélectionner des entités avec la même valeur de propriété pour des propriétés telles que la couleur, le calque, le type de ligne, le nom, l'épaisseur, le type, la valeur, la largeur, la poignée, l'emplacement.

Méthodes de sélection

Change la méthode de sélection, comme la variable du système PICKAUTO fonctionne.

17.41 COUPE3D (commande)

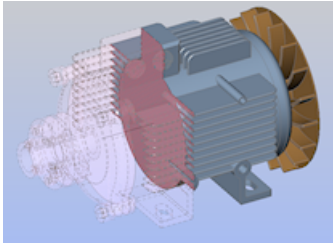
Active/désactive les vues des coupe.



Icône :

17.41.1 Description

Permet d'activer et de désactiver l'affichage de la propriété Coupe 3D des plans de section. Lorsqu'elle est activée, l'intérieur des modèles 3D peut être visualisé.



Les Coupe 3D diffèrent des plans de coupe réguliers en étant interactives. Elle nécessite au moins un plan de coupe dans le dessin, réalisé avec la commande PLANDECOUPE.


Remarque : Si la section était activée, elle est désactivée - et vice versa.

Remarque : Il est recommandé d'utiliser la propriété Affichage Délimitation au lieu de Coupe 3D. L’Affichage Délimitation peut être défini pour plusieurs entités coupe simultanément.

17.42 LMAN (commande) (Express Tools)

Enregistre, modifie et restaure les états des calques.

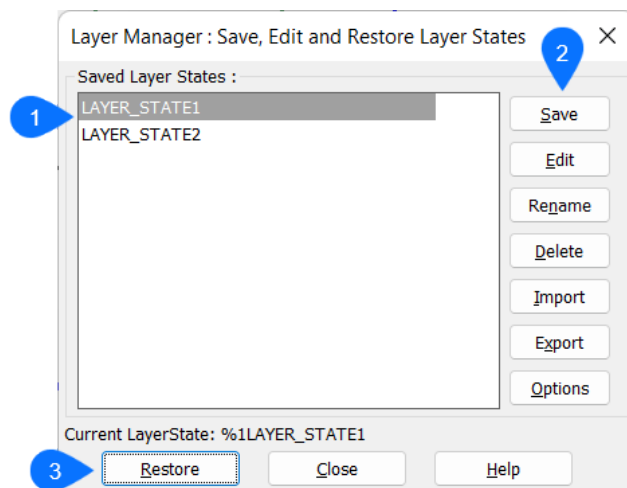


Icône : 

17.42.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de calques : Enregistrer, modifier et restaurer les états des calques** pour effectuer ces actions.

Les états des calques sont stockés dans le dessin, mais peuvent également être exportés ou lus à partir d'un fichier .lay.



- 1 États de calques enregistrés
- 2 Options des états du calque
- 3 Restaurer



17.42.2 États de calques enregistrés

Affiche une liste des états de calques enregistrés.

17.42.3 Options des états du calque

Enregistrer

Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de l'état du calque**, qui vous permet d'enregistrer l'état actuel du calque.

Éditer

Permet de modifier l'état des calques en ouvrant la boîte de dialogue l'**Explorateur de dessin**. La boîte de dialogue **Nouveau nom de l'état du calque** s'ouvre et vous permet d'enregistrer les modifications.

Renommer

Ouvre la boîte de dialogue **Renommer l'état du calque**, qui vous permet de renommer un état de calque enregistré.

Supprimer

Supprime l'état du calque sélectionné. La boîte de dialogue **Avertissement** s'ouvre pour confirmer l'action.

Importer

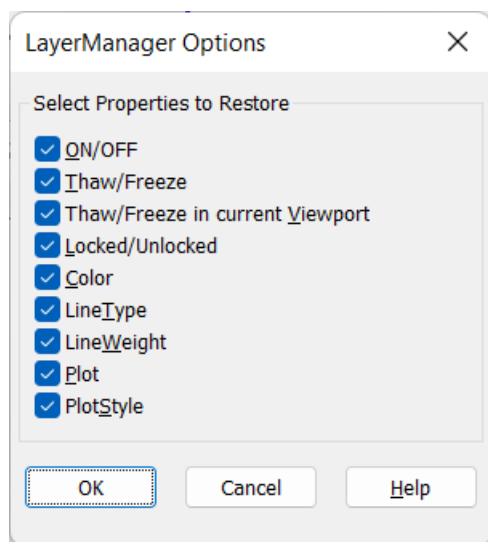
Ouvre la boîte de dialogue **Nom du fichier d'importation**, qui vous permet de choisir un fichier .lay à ouvrir.

Exporter

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter le nom du fichier**, qui vous permet d'exporter l'état du calque sélectionné vers un fichier .lay.

Options

Ouvre la boîte de dialogue **Options du gestionnaire de calque**, qui vous permet de définir les options à utiliser pour l'opération **Restaurer**.



Remarque : Toutes les options sont activées par défaut.

17.42.4 Restaurer

Rétablit les paramètres du calque sélectionné.



17.43 -LMAN (commande) (Express Tools)

Enregistre, édite et restaure les états des calques via la ligne de commande.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.43.1 Options de la commande

?

Liste les états du calque disponibles.

Importer

Ouvre la boîte de dialogue **Nom du fichier d'importation**, qui vous permet de choisir un fichier .lay à ouvrir.

Exporter

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter le nom du fichier**, qui vous permet d'exporter l'état du calque sélectionné vers un fichier .lay.

Enregistrer

Sauvegarde l'état actuel du calque.

Restaurer

Rétablit les paramètres du calque de l'état du calque mentionné.

Supprimer

Supprime l'état du calque mentionné.

Renommer

Renommer un état de calque sauvegardé en spécifiant l'ancien nom et le nouveau nom.

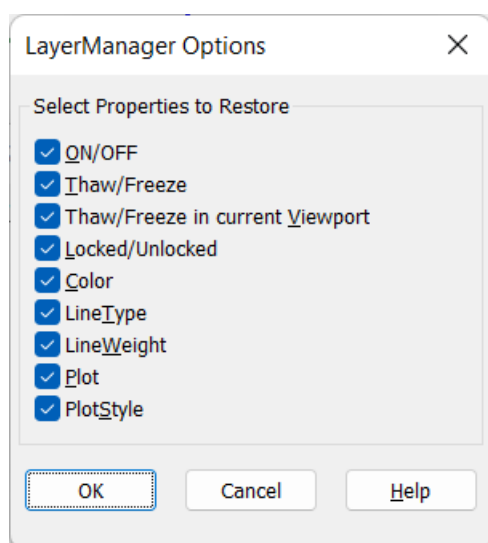
17.44 LMANMODE (commande) (Express Tools)

Définit les options du gestionnaire de calques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.44.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Options Gestionnaire de calques** pour sélectionner les propriétés à restaurer.





17.45 -LMANMODE (commande) (Express Tools)

Définit les options du gestionnaire de calques via la ligne de commande.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

17.45.1 Description

Définit le mode LMAN en spécifiant un code binaire.

17.46 CHARGER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Charger fichier forme**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

17.46.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Charger fichier forme** pour sélectionner un fichier SHX à charger dans le dessin actuel.

17.47 LISSAGE (commande)

Crée des solides 3D ou des surfaces 3D.


Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

17.47.1 Description

Crée des solides 3D ou des surfaces 3D qui passent par 2 intersections sélectionnées.

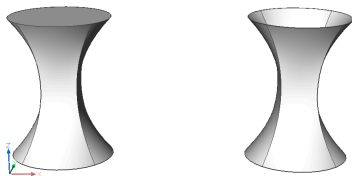
Remarque : Lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est active, les fonctionnalités de lissage sont créées dans un calque BC_SKETCHES dédié, qui n'est pas visible par défaut. Les esquisses (esquisses, lignes de guidage et trajets) sont visibles et modifiables en tant que références de bloc dans le panneau Navigateur mécanique.

Remarque : La variable système CREATESKETCHFEATURE peut également être contrôlée en appuyant sur le bouton **CreateSketchFeature**  du ruban.

17.47.2 Options de la commande

Mode

Détermine si le lissage résultant est un solide ou une surface.



Remplissage solide

Crée des lissages en tant que solides.



Surface

Crée des lissages en tant que surfaces.

Créer

Crée une entité de lissage. Il s'agit de l'option par défaut.

Soustraire

Soustrait l'entité de lissage des solides ou des surfaces qui l'intersectent.

Unir

Réunit l'entité de lissage aux solides ou aux surfaces qui l'intersectent.

Remarque : Les options **Soustraire** et **Unir** sont disponibles :

- Uniquement pour les lissages de solides.
- Uniquement lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est désactivée.

Remarque : Si l'assistant de raccourci clavier (HKA) est activé, le widget de l'assistant de raccourci clavier s'affiche, et indique si la commande est en mode **Créer**, **Soustraire** ou **Unir**. Appuyez plusieurs fois sur la touche **Ctrl** pendant l'affichage dynamique du lissage pour faire défiler les différentes options.



Guides

Utilise à la fois les sections transversales et les lignes de guidage entre les intersections sélectionnées pour créer le lissage.

Remarque : Lorsque la variable système DELOBJ est définie sur 2, les entités guides sélectionnées sont supprimées.

Remarque : Les courbes guides non valides sont ignorées. Si les courbes guides deviennent invalides après modification, la géométrie sera restaurée dans son état d'origine.

Chemin

Spécifie la courbe du chemin.

Sections transversales uniquement

Utilise uniquement des entités de coupe pour créer le lissage et aucun guide.

Paramètres

Définit les variables qui affectent la façon dont le lissage est construit.

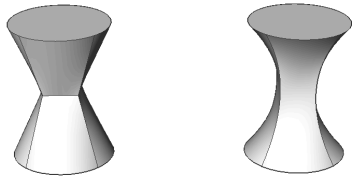
Réglé

Dessine des surfaces droites entre les sections transversales, présente des arêtes vives à chaque intersection.

Remarque : Lorsque la propriété **Réglé** est activée, la propriété **Type normal** passe en lecture seule.

Lissage

Dessine des surfaces lisses entre les intersections.



Normale vers

Dessine des surfaces normales aux intersections choisies. Sélectionnez l'une des options pour obtenir l'un des résultats suivants :

- Point de départ
- Deux
- Point final
- Tout

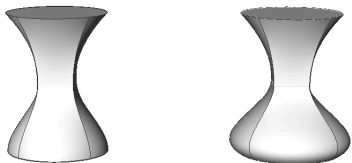
Remarque : Les caractéristiques de LISSAGE créées le long d'un guide ou d'une trajectoire lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est activée utilisent les propriétés de **Type normal** à partir du panneau du **Navigateur mécanique** en lecture seule.



Angles de dépouille

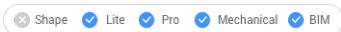
Spécifie les angles aux intersections de début et de fin pour modifier la forme du lissage.

Remarque : L'option angle spécifie l'angle selon lequel le lissage part d'une intersection. L'option d'amplitude définit la distance relative de la surface par rapport à l'intersection dans la direction de l'angle de dépouille avant que la surface ne commence à s'incurver vers la section suivante.



17.48 FICHJOURNIN (commande)

Désactive l'enregistrement du fichier journal.



17.48.1 Description

Les fichiers journaux enregistrent toutes les invites du programme et toutes les entrées du clavier. Il n'enregistre pas les actions de la souris ou d'autres activités sans clavier.



17.49 FICHJOURNAC (commande)

Active l'enregistrement du fichier journal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.49.1 Description

BricsCAD enregistre tout le texte des commandes dans le fichier LOG situé dans le dossier spécifié par la variable système LogFilePath. Le nom par défaut du fichier est "nomDessin_année-mois-jour_heure-minutes-secondes", comme dessin1_2029-08-31_08-32-46.log. La définition de la variable système LOGFILEMODE à 1 a le même effet que la commande LOGFILEON. Vous pouvez ouvrir le fichier journal résultant dans Notepad ou un autre éditeur de texte.

Remarque : Les fichiers journaux enregistrent toutes les invites du programme et toutes les entrées du clavier. Il n'enregistre pas les actions de la souris ou d'autres activités sans clavier.

17.50 -LOGIN (commande)

Authentification auprès du serveur Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.50.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **BricsCAD Analytics** pour s'authentifier sur le serveur Bricsys.

La boîte de dialogue **BricsCAD Analytics** vous permet de vous connecter à avec votre compte personnel Bricsys.

- 1 Adresse e-mail
- 2 Mot de passe
- 3 Se souvenir de moi
- 4 Mot de passe oublié?



5 Connexion

6 Se connecter en tant qu'invité

17.50.2 Adresse e-mail

Spécifie l'adresse email connectée à votre compte Bricsys.

17.50.3 Mot de passe

Spécifie le mot de passe.

17.50.4 Se souvenir de moi

Cochez cette case pour continuer à être connecté.

17.50.5 Mot de passe oublié?

Vous redirige vers un navigateur Internet pour configurer un nouveau mot de passe.

17.50.6 Connexion

Vous connecte avec votre compte personnel Bricsys.

17.50.7 Se connecter en tant qu'invité

Permet de se connecter en tant qu'invité.

17.51 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **BricsCAD Analytics**.



17.51.1 Description

Remarque : Si vous êtes déjà connecté, un message d'avertissement de connexion s'affiche. Appuyez sur Connexion pour continuer... :

La boîte de dialogue **BricsCAD Analytics** vous permet de vous connecter à avec votre compte personnel Bricsys.



The screenshot shows the 'BricsCAD Analytics' login window. It features the Bricsys logo at the top, followed by the text 'Log in with your Bricsys account' and a link 'No account yet? Sign up'. Below this are two input fields: 'E-mail address' (callout 1) and 'Password' (callout 2). A checkbox labeled 'Remember me' (callout 3) is next to the password field, and a link 'Forgot password?' (callout 4) is to its right. A blue 'Log in' button (callout 5) is below the inputs, with an 'or' separator and a 'Log in as guest' button (callout 6) underneath.

- 1 Adresse e-mail
- 2 Mot de passe
- 3 Se souvenir de moi
- 4 Mot de passe oublié?
- 5 Connexion
- 6 Se connecter en tant qu'invité

17.51.2 Adresse e-mail

Spécifie l'adresse email connectée à votre compte Bricsys.

17.51.3 Mot de passe

Spécifie le mot de passe.

17.51.4 Se souvenir de moi

Cochez cette case pour continuer à être connecté.

17.51.5 Mot de passe oublié?

Vous redirige vers un navigateur Internet pour configurer un nouveau mot de passe.

17.51.6 Connexion

Vous connecte avec votre compte personnel Bricsys.

17.51.7 Se connecter en tant qu'invité

Permet de se connecter en tant qu'invité.

17.52 -LOGOUT (commande)

Déconnexion du compte Bricsys.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.52.1 Description

Déconnecte l'utilisateur du compte Bricsys, qui a été utilisé pour accéder aux services en ligne.

17.53 VISUALISATION (commande)

Bascule le widget LookFrom.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias :

17.53.1 Description

Modifie l'affichage du widget LookFrom entre activé et désactivé, et accède aux paramètres d'affichage du widget.

17.53.2 Méthodes

Il existe deux méthodes pour contrôler le widget :

- Actif/Inactif - permet de basculer l'affichage du widget.
- Paramètres - ajustez l'apparence du widget, en accédant à la section LookFrom Control de la boîte de dialogue Paramètres.

17.54 LSP (commande) (Express Tools)

Affiche une liste de toutes les commandes, fonctions et variables LISP .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.54.1 Options de la commande

Commandes

Liste toutes les commandes LISP .

Fonctions

Liste toutes les fonctions LISP .

Variables

Liste toutes les variables LISP .

Charger

Ouvre la boîte de dialogue **Charger les fichiers d'application** pour charger et télécharger les fichiers d'application.

17.55 LPSURF (commande) (Express Tools)

Éditer et déboguer des applications LISP.

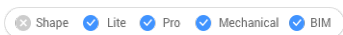
17.55.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment** pour éditer et déboguer les applications LISP.



17.56 EPAISSLIGNE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Épaisseurs de ligne** développée.



17.56.1 Description

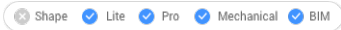
Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Épaisseurs de ligne** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.



18. M

18.1 EMAIL (commande)

Ouvre le client de messagerie par défaut.

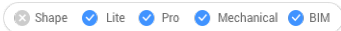


18.1.1 Description

Ouvrez le client de messagerie par défaut pour créer automatiquement un nouvel e-mail auquel est joint le dessin actuel. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

18.2 ANALYSE (Commande)

Ouvre la boîte de dialogue **BricsCAD Analytics Program**.

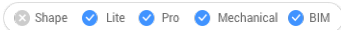


18.2.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **BricsCAD Analytics Program** qui permet d'améliorer en envoyant des diagnostics pseudonymisés et des données d'utilisation à Bricsys.

18.3 MANIPULER (commande)

Lance le widget manipulateur pour faire pivoter, déplacer, copier, inverser et/ou mettre à l'échelle des entités 2D et des modèles 3D.



Icône :

18.3.1 Méthodes

Il existe plusieurs méthodes pour accéder au manipulateur.

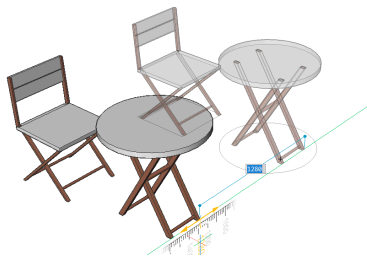
- Commande MANIPULER
- Sélectionnez des entités et appuyer sur Entrée.
- Quad
- Appui long sur un objet
- Vérifiez que la variable système MANIPULATOR est définie correctement.

18.3.2 Options de la commande

Sélectionner un axe

Déplace la sélection d'entités le long de l'axe sélectionné.

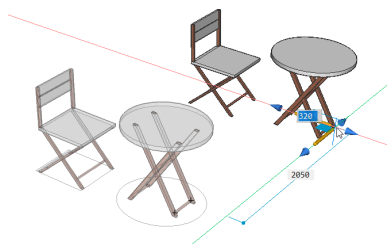
Sélectionnez un axe et saisissez la valeur du déplacement ou définissez la nouvelle position en spécifiant un point.



Sélectionner un plan

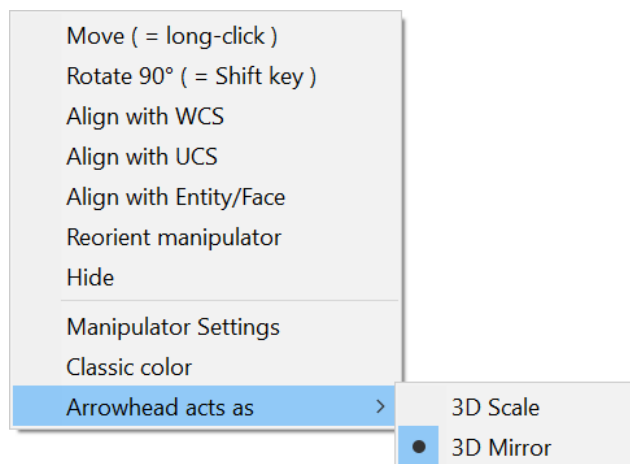
Déplace la sélection d'entités sur le plan sélectionné.

Sélectionnez un plan et entrez la valeur de déplacement ou définissez la nouvelle position en spécifiant un point.



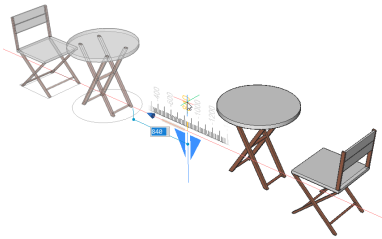
Sélectionnez une flèche

Miroir ou met à l'échelle la sélection. En faisant un clic droit en survolant du curseur le manipulateur, un menu contextuel avec d'autres options s'affiche. Il est alors possible de changer la fonction d'une flèche pour passer miroir 3D à mise à l'échelle 3D.

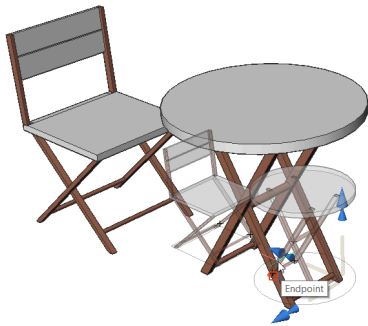


Sélectionnez l'une des flèches et spécifiez l'axe de miroir ou l'échelle.

Symétrie 3D

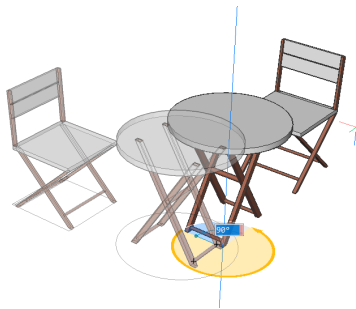


Échelle 3D



Sélectionner un arc de rotation

Fait pivoter la sélection autour de l'un des axes du manipulateur. Saisissez la valeur de l'angle de rotation ou spécifiez-la en cliquant sur un point du dessin.



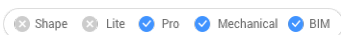
Sélectionnez la poignée d'ancrage

- Si MANIPULATORHANDLE = 0 : Déplace le manipulateur. Spécifiez un point à déplacer.
- Si MANIPULATORHANDLE = 1 : déplace sans restriction les entités sélectionnées.
- Faites un clic long n'importe où sur le manipulateur et déplacez-le vers un nouvel emplacement.

Remarque : Pour copier l'entité d'origine afin qu'une nouvelle entité soit créée, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée avant de commencer l'axe ou assurez-vous que l'option Copier est activée.

18.4 MAPCONNEXION (commande)

Permet de configurer une connexion avec un service de carte Web (WMS).





18.4.1 Description

Affiche la boîte de dialogue **Connexion carte** pour établir une connexion avec un service de cartographie Web.

Remarque : Avant d'ajouter des données cartographiques à un dessin, vous devez exécuter la commande **EMPLACEMENTGEOGR** pour définir l'emplacement géographique du dessin.

- 1 Connexions WMS
- 2 Connexion
- 3 Compte d'utilisateur
- 4 Serveur proxy

18.4.2 Connexions WMS

Affiche une liste des différentes connexions possibles au service de cartographie Web.

18.4.3 Connexion

Permet de créer une connexion WMS (Web Map Service).

Nom

Spécifie le nom d'un nouveau bloc.

Serveur URL :

Spécifie l'URL du serveur auquel vous voulez vous connecter.



Version du serveur :

Spécifie la version du serveur ou bien en sélectionner une dans la liste déroulante.

18.4.4 Compte d'utilisateur

Vous permet de vous connecter à votre compte.

Utiliser un compte

Active/désactive l'utilisation de l'identifiant ou du mot de passe lors de la connexion.

Ouverture de session

Spécifie les informations de connexion.

Mot de passe

Spécifie le mot de passe de votre compte.

18.4.5 Serveur proxy

Permet de saisir les informations sur un serveur proxy.

Utiliser un proxy

Active ou désactive le proxy pour se connecter au serveur de carte Web.

Serveur proxy

Spécifie l'URL du serveur proxy.

ID de port :

Spécifie l'adresse du serveur proxy.

Ouverture de session

Spécifie la connexion du serveur proxy.

Mot de passe

Spécifie le mot de passe du serveur proxy.

Se rappeler des mots de passe

Cochez cette case pour continuer à être connecté. Lorsque cette option est désactivée, vos mots de passe ne sont pas mémorisés pour plus de sécurité.

Après la connexion à un serveur de carte Web, la boîte de dialogue suivante s'affiche :



Procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une ou plusieurs faces.
- 2 Spécifiez la résolution du sol souhaitée et les dimensions maximales préférées d'une tuile.
- 3 Une estimation de la taille du téléchargement s'affiche dans le champ Taille estimée du téléchargement.
- 4 Appuyez sur le bouton **Ajouter**.

Le programme stocke les tuiles de carte téléchargées en tant que fichiers image standard dans le dossier dans lequel le dessin est enregistré.

La définition des systèmes de référence de coordonnées (CRS) pris en charge est stockée dans le nouveau fichier geodatabase.xml situé dans le dossier indiqué par la variable ROAMABLEROOTPREFIX, tel que `C:\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\fr_FR\Support`

Les fichiers geodatabase.xml répertorient les villes et leurs coordonnées géographiques WGS84 utilisées par la fonction **Choisir un emplacement** de la boîte de dialogue **Emplacement géographique**.

18.5 MAPTRIM (commande)

Ajuster les entités avec un contour spécifié.



Icône :

18.5.1 Description

Offre un moyen facile et rapide de découper des entités de dessin, à l'intérieur ou à l'extérieur d'une limite spécifiée.

Remarque : La commande permet d'effacer ou d'ignorer les entités qui ne peuvent pas être rognées, telles que les blocs et les textes.

18.5.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour définir une limite :

- Sélectionnez une entité comme limite d'ajustement.
- Définissez un polygone.

Entités acceptées en tant que limite d'ajustement :

- Polygones fermées
- Cercles
- Splines fermées
- Ellipses

Remarque : Entités qui ne peuvent pas être coupées :

- Des lignes de repère
- Blocs
- Textes
- TextMulti



- Face 3D
- Solides
- Essuie-glaces
- Images raster
- Surfaces
- Régions
- Cotes
- Hachures
- Solides 3D
- Maillage polyface
- Maillage polygonal

18.5.3 Options de la commande

Sélectionnez une limite d'ajustement

Permet de sélectionner une entité existante dans le dessin comme polygone de délimitation.

Définir

Vous permet de définir des points en tant que polygone de limite.

Annuler

Annule la dernière extrémité de la ligne.

Sélectionner les entités à découper

Vous permet de sélectionner les entités à découper dans le dessin.

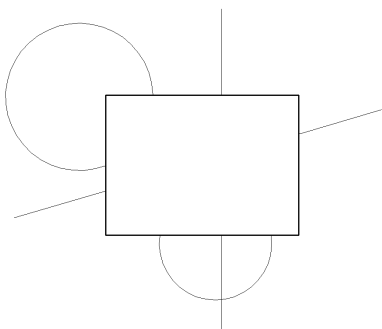
Automatique

Sélectionne automatiquement toutes les entités du dessin à découper.

Remarque : **Automatique** est l'option par défaut pour la sélection des entités.

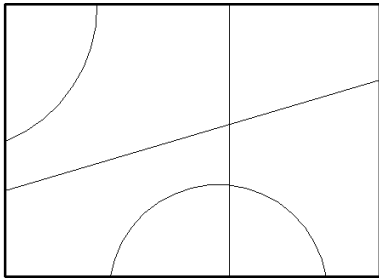
Intérieur

Découpe les entités à l'intérieur de la limite définie.



Extérieur

Découpe les entités en dehors de la limite définie.



Remarque : **Extérieur** est l'option par défaut pour découper les entités.

Ignorer

Ignore les entités qui ne peuvent pas être découpées.

Supprimer

Supprime les entités qui ne peuvent pas être découpées.

Référence

Si l'option **Intérieur** a été choisie, l'entité qui ne peut pas être découpée est supprimée uniquement si son point d'insertion se trouve à l'intérieur de la limite spécifiée.

Si l'option **Extérieur** a été sélectionnée, l'entité qui ne peut pas être tronquée n'est supprimée que si son point d'insertion se trouve en dehors de la limite spécifiée.

18.6 PROPMECA (commande)

Rapporte les propriétés mathématiques des régions 3D et 2D.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

18.6.1 Description

Indique l'aire, le périmètre et d'autres propriétés mathématiques de modèles solides 3D et d'entités de régions 2D.

Remarque : Toutes les autres entités sont ignorées par la commande.

Remarque : Vous pouvez arrêter le calcul en appuyant sur ESC.

18.6.2 Options de la commande

Écrire analyse dans un fichier ?

Décide d'enregistrer ou non le rapport d'analyse dans un fichier *.mpr.

Remarque : Si Oui, la boîte de dialogue **Créer fichier de propriétés de masses et de surfaces** s'ouvre. Le fichier *.mpr peut être ouvert dans n'importe quel éditeur de texte. MPR est l'abréviation de Mass Properties Report.

18.7 FERMERNAVMAT (commande)

Ferme le panneau **Matériaux de rendu**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



18.7.1 Description

Ferme le panneau **Matériaux de rendu** pour libérer l'espace de travail actuel. Si le panneau **Matériaux de rendu** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Matériaux de rendu** est supprimé de la pile.

18.8 OUVRIIRNAVMAT (commande)

Ouvre le panneau **Matériaux de rendu**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Alias:

18.8.1 Description

Ouvre le panneau **Matériaux de rendu** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Matériaux de rendu** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Matériaux de rendu** peut être flottant, ancré ou empilé.

18.9 CORRESPERSPECTIVE (commande)

Correspond la vue spatiale du modèle actuel avec une image d'arrière-plan.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

18.9.1 Description

Correspond le point de vue de l'espace modèle avec la vue de perspective apparente fournie par une image d'arrière-plan, après que trois paires ou plus de points correspondants ont été sélectionnées.

Avant de lancer cette commande, placez une image dans le dessin avec la commande ARRIERE-PLAN, puis faites passer le point de vue en mode perspective avec la variable PERSPECTIVE.



18.10 CORRESPROP (commande)

Copie les propriétés et les styles sélectionnés d'une entité et les applique à une ou plusieurs entités.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

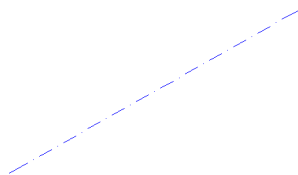
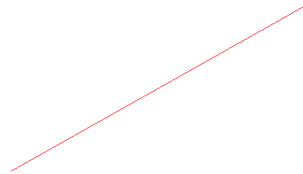


Icône : 

Alias : COR

18.10.1 Méthode

Sélectionnez l'entité dont les propriétés seront copiées et les entités auxquelles appliquer les propriétés.



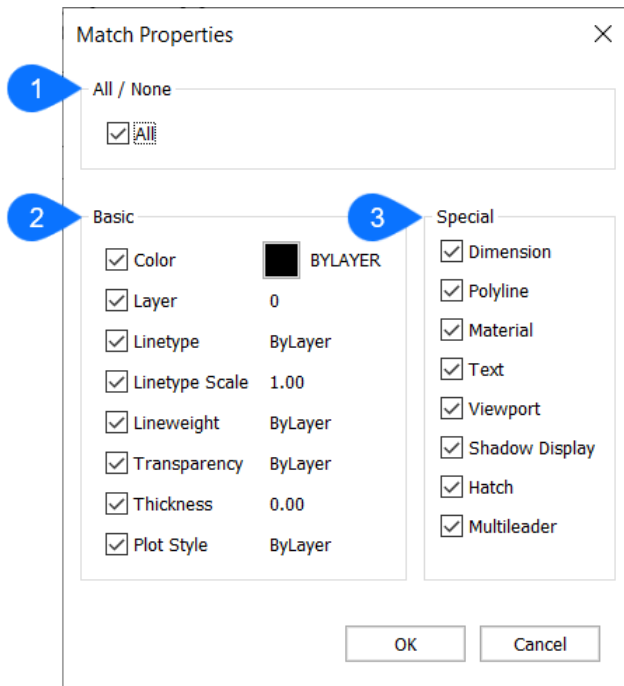
18.10.2 Options de la commande

Paramètres

Spécifie les paramètres à copier. La boîte de dialogue **Copier propriétés** répertorie les propriétés applicables ainsi que leur valeur actuelle.

Cochez toutes les propriétés qui peuvent être appliquées à d'autres entités afin que toutes les propriétés ne soient pas automatiquement appariées.

La boîte de dialogue **Copier propriétés** vous permet de sélectionner les propriétés que vous souhaitez copier d'une entité vers une ou plusieurs autres entités.



- 1 Tous / Aucun
- 2 Basique
- 3 Spéciales

18.10.3 Tous / Aucun

Lorsque cette option est activée, toutes les propriétés sont automatiquement sélectionnées. Lorsque cette option est désactivée, toutes les entités sont désélectionnées.

18.10.4 Basique

Sélectionne les propriétés de base de l'entité à copier. Sur le côté droit, les propriétés de l'entité source s'affichent.

Couleur

Lorsque cette option est cochée, la couleur de l'entité source sera copiée sur les entités sélectionnées. La couleur de l'entité source s'affiche à droite.

Calque

Lorsque cette option est cochée, le calque de l'entité source sera copié sur les entités sélectionnées. La couche de l'entité source s'affiche à droite.

Type de ligne

Lorsque cette option est cochée, le type de ligne de l'entité source sera copié sur les entités sélectionnées. Le type de ligne de l'entité source s'affiche à droite.

Échelle type de ligne

Lorsque cette option est cochée, l'échelle de type de ligne de l'entité source est copiée dans les entités sélectionnées. L'échelle de type de ligne de l'entité source s'affiche à droite.



Épaisseur de ligne

Lorsque cette option est cochée, l'épaisseur de la ligne de l'entité source sera copiée sur les entités sélectionnées. Le poids de ligne de l'entité source est affiché sur la droite.

Transparence

Lorsque cette option est cochée, la transparence de l'entité source sera copiée sur les entités sélectionnées. La transparence de l'entité source s'affiche à droite.

Épaisseur

Lorsque cette option est cochée, l'épaisseur de l'entité source est copiée dans les entités sélectionnées. L'épaisseur de l'entité source s'affiche sur la droite.

Style de tracé

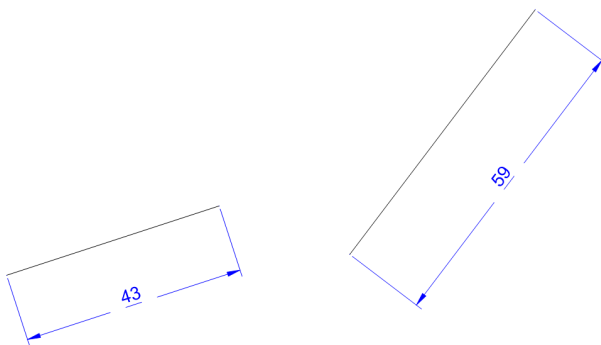
Lorsque cette option est cochée, le style de tracé de l'entité source est copié dans les entités sélectionnées. Le style de tracé de l'entité source s'affiche à droite.

18.10.5 Spéciales

Sélectionne d'autres propriétés moins fondamentales à copier.

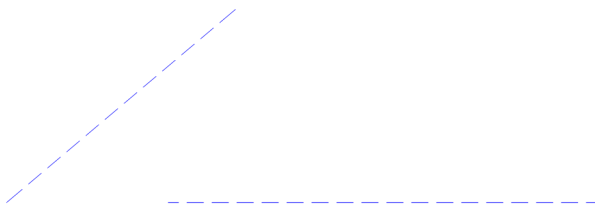
Cotation

Lorsque cette option est cochée, le style de cotation et les propriétés annotatives des cotes, des leaders et des tolérances sont copiés.



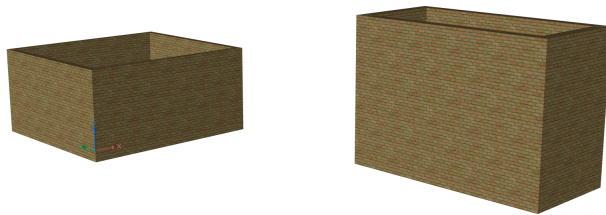
Polyligne

Lorsque cette option est activée, les paramètres de génération de largeur et de type de ligne sont copiés. Les autres paramètres sont ignorés, comme le cône et la cannelure.



Matériau

Lorsque cette option est cochée, les propriétés des matériaux sont copiées. Ajoute ou supprime des matériaux, selon que les entités source ont ou non une définition de matériau.



Texte

Lorsque cette option est cochée, le style de texte et la propriété annotative du texte et du texte mtext sont copiés. Les autres propriétés, comme la couleur, ne sont pas copiées.

123 **ABC**

Fenêtre

Lorsque cette option est activée, les propriétés spécifiques à la fenêtre sont copiées, telles que l'activation ou la désactivation, l'état de l'accrochage et de la grille, et le facteur d'échelle. D'autres propriétés, telles que l'écrtage ou les états des couches gelées, ne sont pas copiées.

Affichage ombré

Lorsque cette option est cochée, les ombres de l'entité source sont copiées.

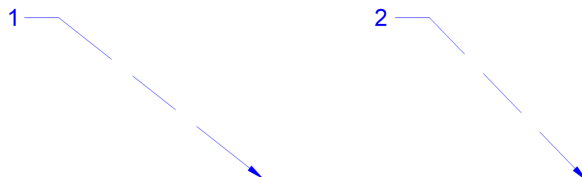
Hachures

Lorsque cette option est cochée, toutes les propriétés de hachure et l'échelle annotative sont copiées.



Ligne de repère multiple

Lorsque cette option est cochée, le style multileader et l'échelle annotative sont copiés.



18.11 ATTRIBUERMATERIAU (commande)

Attribue le matériau actuel aux entités.





18.11.1 Description

Applique une définition de matériau aux entités remplies. Ces matériaux donnent un aspect plus réaliste aux résultats des styles visuels et des rendus. Ils ne définissent pas les propriétés physiques, telles que la masse. Parmi les styles visuels, les matériaux sont affichés par les styles Modélisation, Réaliste et Rayon X.

18.11.2 Méthode

Avant de pouvoir attribuer un matériau, vous devez en choisir un. Il existe trois méthodes pour prélever, attribuer et retirer des matériaux à des entités.

Choisir des matériaux

Suivez l'une des méthodes suivantes pour spécifier le matériau à attribuer :

- Spécifiez un matériau avec la commande CMATERIAL :
- (Option masquée.) Après avoir lancé la commande ATTRIBUERMATERIAU, maintenez la touche ALT enfoncée :

Utilisez le widget compte-gouttes pour sélectionner une entité à laquelle un matériau est déjà attribué.



Attribuer des matériaux

Utilisez l'icône de pinceau pour appliquer le matériau à une ou plusieurs entités valides.



Les *entités valides* sont des solides 3D et des surfaces 3D, ainsi que des entités 2D "rempli solide", telles que des régions et des traces. Les matériaux ne peuvent pas être affectés à des entités non remplies, telles que des cercles, ni à des entités ouvertes, telles que des arcs, ni à des zones qui semblent être remplies, telles que celles remplies de hachures ou de dégradés.

Pour appliquer le matériau à une seule face au lieu de l'entité entière, maintenez la touche CTRL enfoncée.

Choisissez d'autres entités, ou annulez la dernière attribution de matériaux ou terminez la commande.

Enlever des matériaux

Pour supprimer les matériaux, appliquez le matériau **ParCalque** aux entités ou aux calques.

18.12 CARTEMATERIAU (commande)

Ajuste le placement des images de texture.



Icône :

Alias :

18.12.1 Description

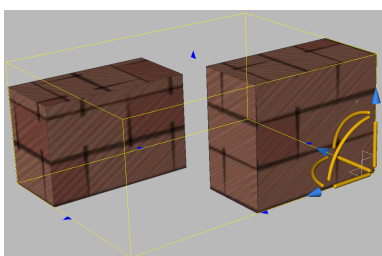
Ajuste le placement des images de texture sur les solides 3D, les faces 3D, les polygones larges et les maillages de polygones afin de créer un aspect plus réaliste, par exemple en reproduisant un motif de briques sur le mur d'une maison.



18.12.2 Méthode

Les entités sélectionnées sont incluses dans une boîte de contour jaune. Des poignées bleues et le widget du manipulateur apparaissent :

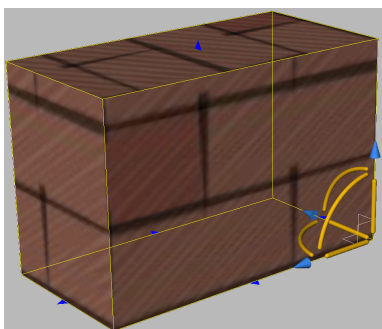
- Faites glisser les poignées bleues pour changer l'échelle du matériau horizontalement et verticalement.
- Cliquez sur différentes parties du manipulateur pour déplacer, mettre à l'échelle et faire pivoter le matériau.



18.12.3 Options de la commande

Boîte

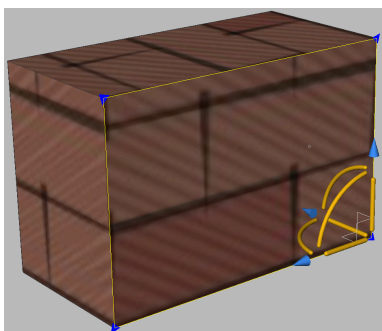
Enveloppe la texture autour des six faces de la boîte de contour.



Planaire

Aligne la texture sur une seule face.

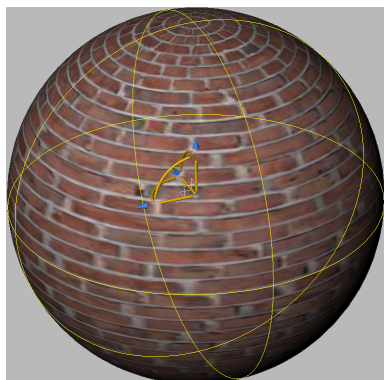
Remarque : Pour sélectionner une face d'un solide 3D, cochez l'option Sélectionner les faces de la variable SELECTIONMODES.





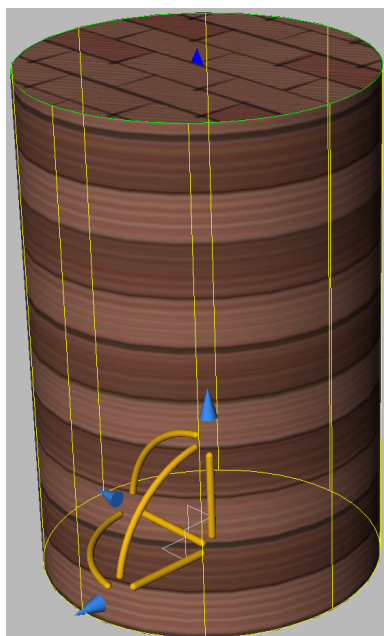
Sphérique

Aligne la texture sur une forme sphérique. Les bords supérieur et inférieur de l'image sont comprimés selon un point situé aux pôles nord et sud de la sphère.



Cylindrique

Aligne la texture sur une forme de cylindre. Les bords verticaux de l'image sont enveloppés ensemble. La hauteur de l'image est mise à l'échelle le long de l'axe de la forme cylindrique.



Changer le mode de mappage

Permet de passer à un autre mode de mappage.

Copier le mappage vers

Applique le mappage de l'entité source ou de la face source aux entités sélectionnées, ce qui duplique ainsi le mappage, y compris les ajustements, vers d'autres entités. Toutes les entités partagent la même origine de mapping, les mêmes axes et la même échelle. Par conséquent, l'image de texture est transmise de manière fluide d'une entité à une autre.

Réinitialiser le mappage

Restaure le mappage par défaut.



18.13 MATERIAUX (commande)

Ouvre l'explorateur de dessin avec **Matériaux** sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

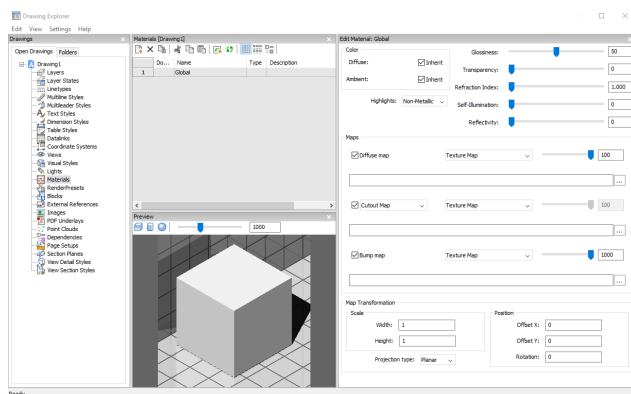
Icône :

Alias : FINISH, MAT, RMAT

18.13.1 Méthode

Ouvre l'Explorateur de dessin avec la catégorie **Matériaux** sélectionnée pour afficher et modifier les Matériaux dans le dessin actuel.

Remarque : Les matériaux fournis par RedWay (R) ne peuvent pas être modifiés initialement et leurs paramètres sont donc grisés, à l'exception de Transformation de mappage. Pour modifier ces matériaux, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un matériau Redway, puis choisissez Convertir en matériau standard dans le menu contextuel.



18.13.2 Options de la commande

Options d'aperçu

Cube

Affiche un aperçu du matériau sélectionné appliqué à un cube.

Cylindre

Affiche un aperçu du matériau sélectionné appliqué à un cylindre.

Sphère

Affiche un aperçu du matériau sélectionné appliqué à une sphère.

Intensité de la lumière

Définit l'intensité de la lumière dans la fenêtre Aperçu.

Couleur

Diffuser

Définit la couleur diffuse. Vous pouvez cliquer sur le carreau coloré pour choisir une couleur dans la boîte de dialogue Sélectionner une couleur. Lorsque l'option Hériter est activée, la couleur de l'entité est appliquée.



Ambiante

Définit la couleur ambiante. Vous pouvez cliquer sur le carreau coloré pour choisir une couleur dans la boîte de dialogue Sélectionner une couleur. Lorsque l'option Hériter est activée, la couleur de l'entité est appliquée.

Surbrillances

Définit la propriété de surbrillance du matériau. Vous pouvez choisir entre Non-métallique et Métallique.

Brillance

Définit la brillance de la surface du matériau. Vous pouvez choisir un nombre entre 0 et 100.

Transparence

Définit la transparence de la surface du matériau. Vous pouvez choisir un nombre entre 0 et 100.

Indice de réfraction

Définit l'indice de réfraction de la surface du matériau. Vous pouvez choisir un nombre entre 1,00 et 3,00.

Auto-illumination

Définit le caractère autoéclairant de la surface du matériau. Vous pouvez choisir un nombre entre 0 et 100.

Réfectivité

Définit la réflectivité de la surface du matériau. Vous pouvez choisir un nombre entre 0 et 100.

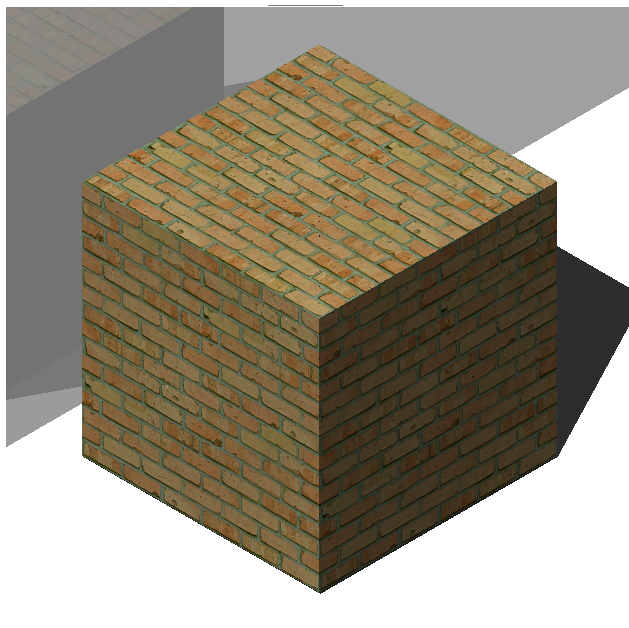
Mappages

Les mappages de texture ajoutent des détails à une surface, qui ne sont pas inclus dans le modèle 3D lui-même.

Remarque : La préférence utilisateur TextureMapPath définit le chemin de recherche des images de mappage de texture. Dans le dossier du programme BricsCAD, il existe trois sous-dossiers sous Textures, chacun contenant un certain nombre de fichiers de texture du même nom. Les images du dossier 1 contient des images de 256 x 256 pixels, le dossier 2 contient des images de 512 x 512 pixels, les images du dossier 3 contient des images de 1024 x 1024 pixels. Si le paramètre Texture diffuse d'un matériau utilise uniquement le nom de l'image (et non le chemin), vous pouvez contrôler la qualité d'une image rendue en définissant la préférence utilisateur TextureMapPath sur le dossier 1, 2 ou 3.

Mappage de diffusion

Les mappages de diffusion appliquent une texture à la surface d'un matériau, comme le grain du bois, des briques ou des tuiles. Vous pouvez sélectionner un fichier bitmap de texture à l'aide du bouton Parcourir. Le mappage de texture sélectionné peut être appliqué comme mappage de transparence ou comme mappage de découpe.

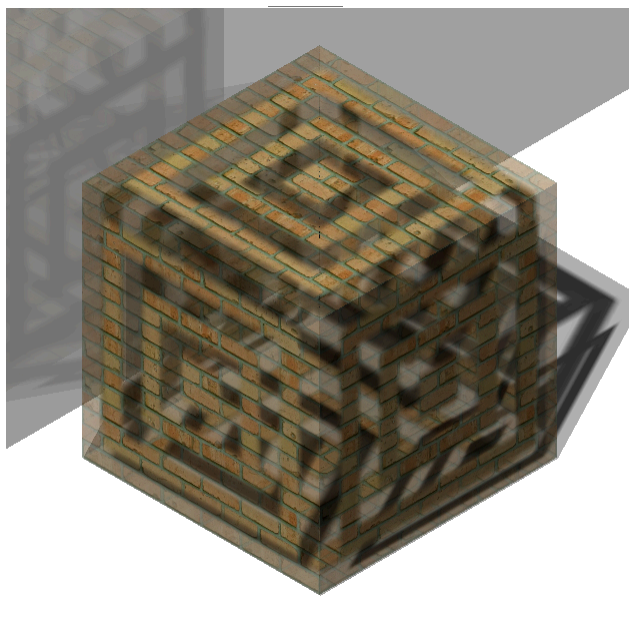
**Facteur de mélange**

Définit l'intensité du mappage de texture. De cette façon, vous pouvez mêler le mappage de texture avec les paramètres Couleur. Vous pouvez définir le facteur de mélange sur un nombre entre 0 et 100.

Mappage de transparence

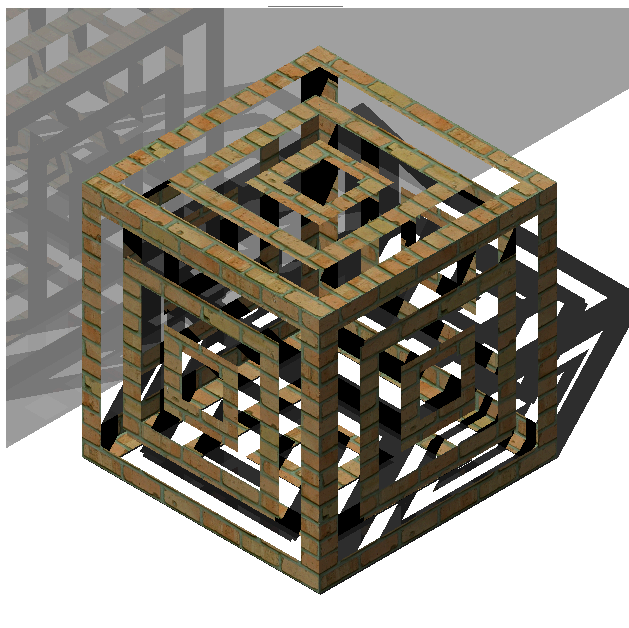
Si l'option Mappage de transparence est sélectionnée, l'image du mappage de texture sélectionné définit un mappage de transparence. Il est recommandé que l'image soit en niveaux de gris. Les pixels blancs sont invisibles, les pixels noirs sont opaques et les pixels gris sont transparents.

Remarque : Si vous sélectionnez une image colorée, elle sera convertie en image en nuances de gris en arrière-plan. Le canal alpha de l'image est ignoré.

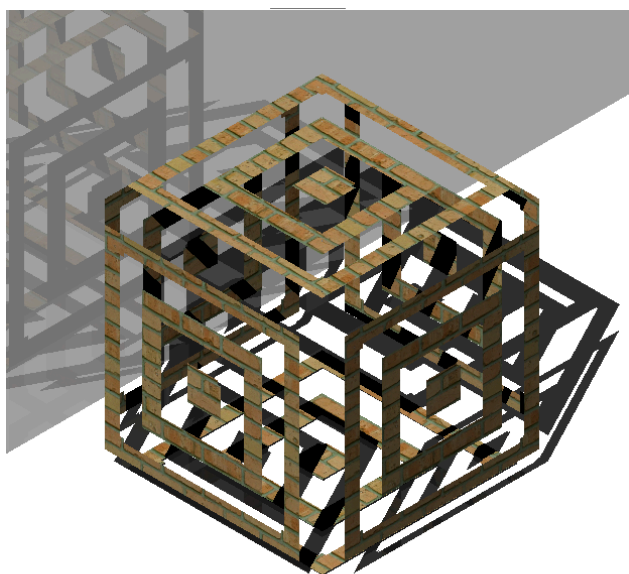


Mappage de découpe

Si le mappage des découpes est sélectionné, le mappage de transparence sélectionné définit les découpes. Les pixels blancs sont visibles, et les pixels noirs ne le sont pas. Il est recommandé que l'image soit une image à deux tons, en noir et blanc, sans gris.

**Mappage de découpe inversée**

Inverse l'effet Mappage de découpe. Les pixels noirs sont visibles et les pixels blancs ne le sont pas.



Remarque : Si vous sélectionnez une image en couleurs ou en nuances de gris, elle sera convertie en image en noir et blanc en arrière-plan. Le canal alpha de l'image est ignoré.

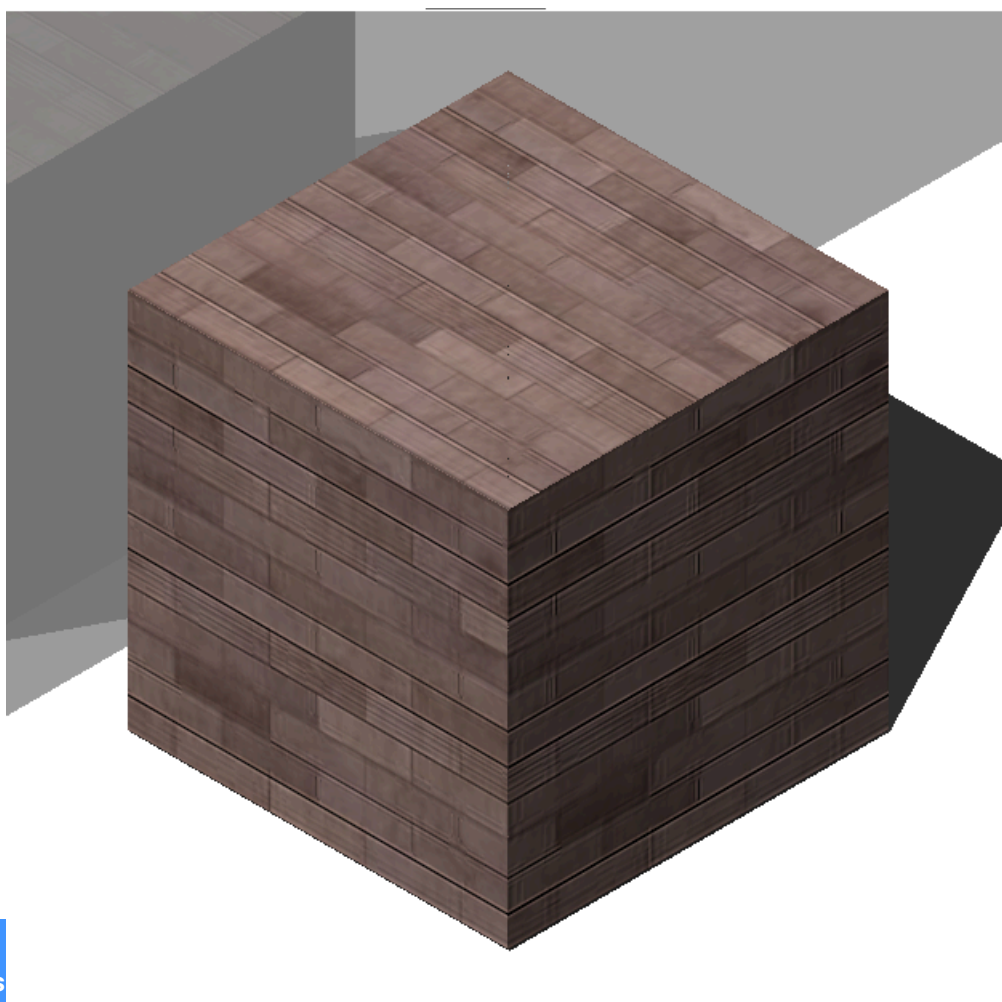
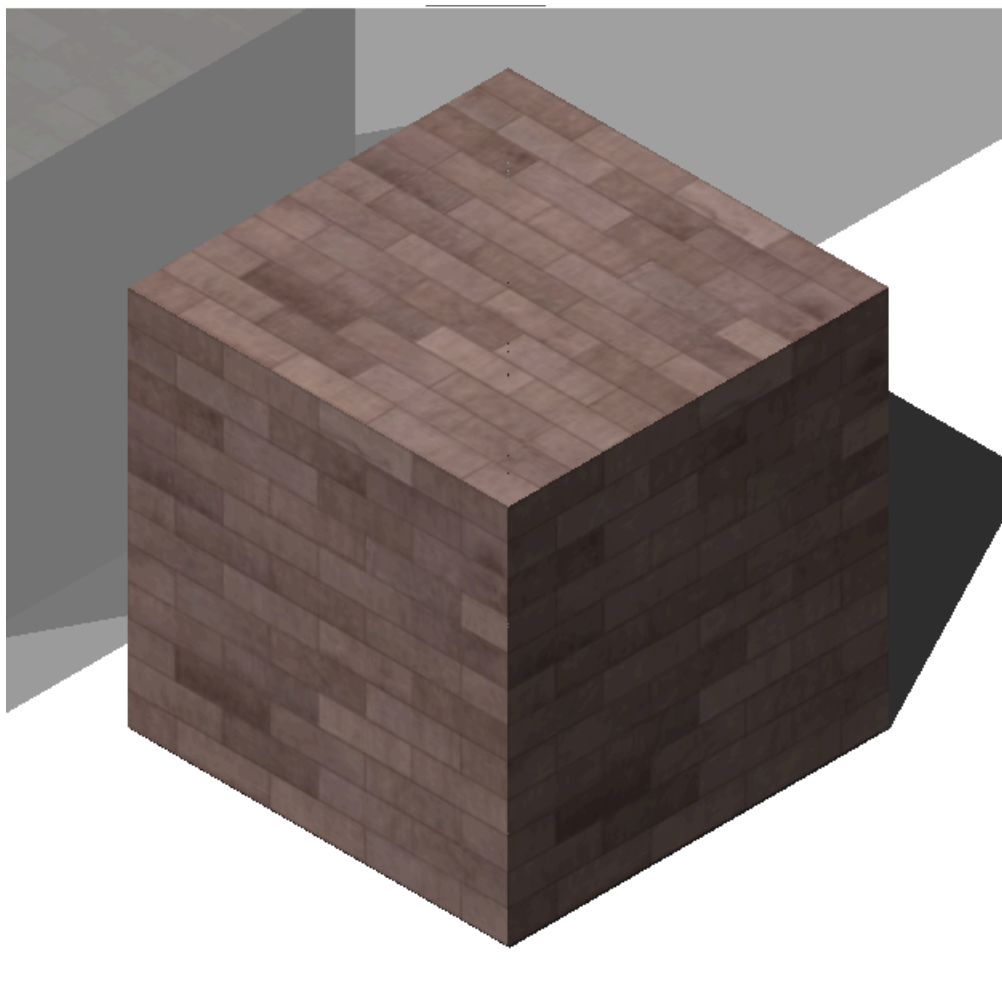


Facteur de mélange

Les valeurs de transparence de la texture approcheront du paramètre Transparence scalaire à mesure que le facteur de mélange approche de 0. Cela signifie que si le facteur de mélange est 100, la valeur de transparence sera entièrement contrôlée par l'image de mappage de texture. Si le facteur de mélange est 0, la texture de transparence est complètement ignorée et la valeur de transparence scalaire est utilisée.

Mappage de relief

Simule les bosses et les rides sur la surface d'un objet. Le résultat est une surface bosselée bien que la surface de l'objet sous-jacent ne soit pas modifiée.





Facteur de mélange

Définit la quantité de bosses qui sont appliquées au matériau.

Transformation de mappage

Échelle

L'image de mappage de texture est appliquée à une taille de 1 unité de dessin multipliée par les facteurs Largeur et Hauteur. Par exemple, si les facteurs Largeur et Hauteur sont tous les deux définis sur 10, la taille de l'image de texture est de 10 x 10 unités de dessin.

Position

Décalage

Les mappages de texture sont mis en mosaïque à partir de l'origine du WCS.

Pour ajuster la mosaïque, vous pouvez définir un Décalage X et un Décalage Y. Les décalages sont exprimés en unités de dessin.

Rotation

Définit la rotation des mappages de texture.

Type de projection

Définit la manière dont le matériau est projeté sur l'objet.

18.13.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée un nouveau matériau.

Supprimer

Supprime les définitions de matériaux du dessin. Il est impossible de supprimer les définitions de matériau suivantes :

- Global
- Matériaux en cours d'utilisation

Renommer

Renomme le matériau.

Remarque : Le matériel suivant ne peut pas être renommé : Global.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de matériaux.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Convertir en matériau standard

Convertit les matériaux en matériaux standard et permet de les modifier.

Ajouter matériau(x) à la bibliothèque

Ajoute des matériaux à la bibliothèque de matériaux afin que vous puissiez les utiliser également dans d'autres fichiers.

18.14 BIBLMAT (commande)

Ouvre le panneau **Matériaux de rendu**.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.14.1 Description

Ouvre le panneau **Matériaux de rendu** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Matériaux de rendu** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Matériaux de rendu** peut être flottant, ancré ou empilé.

18.15 MESURER (commande)

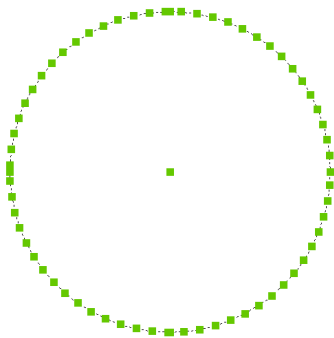
Place des points ou des blocs le long des entités à une inter distance égale spécifiée.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

18.15.1 Méthode

Spécifiez l'entité que vous souhaitez mesurer et saisissez une valeur de distance de bloc ou insérez un bloc. Sur l'entité, les points sont placés à une distance égale et spécifiée.



Remarque : Les points étant généralement invisibles, utilisez la variable PdMode pour les agrandir.

18.15.2 Options de la commande

Insérer bloc

Insère un bloc au lieu d'un point.

Aligner le bloc

Fait pivoter les blocs pour qu'ils correspondent à l'alignement de l'entité.

18.16 FERMERNAVMECA (commande)

Dans le panneau **Navigateur mécanique**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

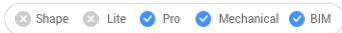


18.16.1 Description

Ferme le panneau **Navigateur mécanique** pour libérer l'espace de travail actuel. Si le panneau **Navigateur mécanique** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Navigateur mécanique** est supprimé de la pile.

18.17 OUVRIRNAVMECA (commande)

Ouvre le **Navigateur Mechanical**.



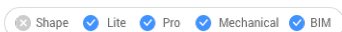
Icône :

18.17.1 Description

Ouvre le panneau **Navigateur mécanique** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Navigateur mécanique** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Navigateur mécanique** peut être flottant, ancré ou empilé.

18.18 MENU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir un fichier de personnalisation**.



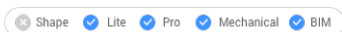
Icône :

18.18.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir un fichier de personnalisation** pour sélectionner un fichier CUI, CUIX, MNU, MNS ou ICM à charger. Ces fichiers de personnalisation modifient l'interface utilisateur de BricsCAD.

18.19 CHARGMNU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation**.

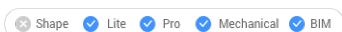


18.19.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation** pour charger et décharger des groupes de personnalisation.

18.20 DECHARGMNU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation**.






18.20.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Groupes de personnalisation** pour charger et décharger des groupes de personnalisation.

18.21 MILIEU (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités Milieu.



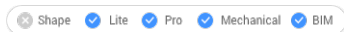
Icône : 

18.21.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités Milieu pour permettre ou empêcher l'accrochage à l'Extension. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE devient zero. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

18.22 INSERM (commande)

Insère un bloc sous forme de réseau rectangulaire.



18.22.1 Description

Insère un bloc sous forme de réseau rectangulaire. Il s'agit d'une combinaison des commandes -INSERER et -RESEAU et crée une entité Insertion multiple de bloc.

18.22.2 Options de la commande

Bloc à insérer

Spécifiez le nom du bloc à insérer.

~

Ouvre la boîte de dialogue Insérer bloc.

Point d'insertion pour le bloc

Spécifiez le point d'insertion du bloc sélectionné.

Échelle

Permet de définir le facteur d'échelle X et Y de manière égale.

Coin

Spécifie la taille du bloc en choisissant un second point.

Échelle en X

Spécifie le facteur d'échelle du bloc dans la direction x.



Échelle en Y

Spécifie le facteur d'échelle du bloc dans la direction y.

Échelle en Z

Spécifie le facteur d'échelle du bloc dans la direction z.

Rotation

Spécifie l'angle de rotation du bloc autour de son point d'insertion.

Blocs multiples

Permet d'insérer un réseau rectangulaire de plusieurs blocs.

Nombre de lignes dans le réseau

Spécifie le nombre de rangées.

Remarque : Pour insérer un réseau linéaire, entrez 1. Pour dessiner le réseau vers le bas, saisissez un nombre négatif.

Nombre de colonnes dans le réseau

Spécifie le nombre de colonnes.

18.23 MIROIR (commande)

Inverse des entités selon une ligne miroir dans un plan 2D.



Icône :

Alias : MI

Remarque : La variable système MIRRTXT détermine si le texte est mis en miroir par la commande MIROIR ou non.

18.23.1 Description

Les entités sont inversées selon une ligne miroir, que vous définissez en spécifiant deux points.

Remarque : Pour inverser verticalement ou horizontalement, appuyez sur la touche Maj lorsque vous spécifiez le second point, ou utilisez le repérage polaire.

18.23.2 Options de la commande

Supprimer les entités originales ?

Détermine si les entités originales sont effacées ou non.

18.24 MIRROR3D (commande)

Symétrie d'entités autour d'un plan miroir dans un espace 3D.



Icône :



Alias : 3DMIRROR, 3DM

18.24.1 Description

Crée une copie miroir des entités sélectionnées dans l'espace tridimensionnel.

18.24.2 Options de la commande

Entité

Définit le plan miroir selon la direction d'extrusion.

Remarque : Cette option ne fonctionne pas avec des entités plates ou des solides 3D. Pour donner une extrusion à une entité, utilisez l'option Épaisseur du panneau Propriétés.

Dernier

Réutilise le dernier plan miroir.

Vue

Définit le plan miroir comme le plan de vue actuel.

Axe Z

Définit le plan miroir selon l'axe Z et un point du plan de vue.

Plan XY

Spécifie le plan miroir comme le plan XY.

Plan YZ

Spécifie le plan miroir comme le plan YZ.

Plan ZX

Spécifie le plan miroir comme le plan ZX.

3 points

Définit le plan miroir selon trois points.

Supprimer les entités originales ?

Détermine si les entités originales sont effacées ou non.

18.25 MKLTYPE (commande) (Express Tools)

Crée un type de ligne en fonction des entités sélectionnées.

Icône : 

18.25.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **MKLTYPE - Sélectionner le fichier de type de ligne à créer** qui vous permet d'enregistrer la définition du type de ligne.

Pour créer la définition du type de ligne, spécifiez le nom du type de ligne, une description (facultative), ainsi que le point de départ et le point d'arrivée.

18.25.2 Options de la commande

Spécifier le nom du type de ligne

Spécifiez un nom pour le type de ligne.



Saisir une description (facultative) pour le type de ligne

Saisissez une description pour le type de ligne.

Remarque : Appuyez sur Entrée pour laisser ce champ vide.

Spécifier le point de départ de la définition du type de ligne

Permet de définir le point de départ de la définition du type de ligne (1).

Spécifier le point final de la définition du type de ligne

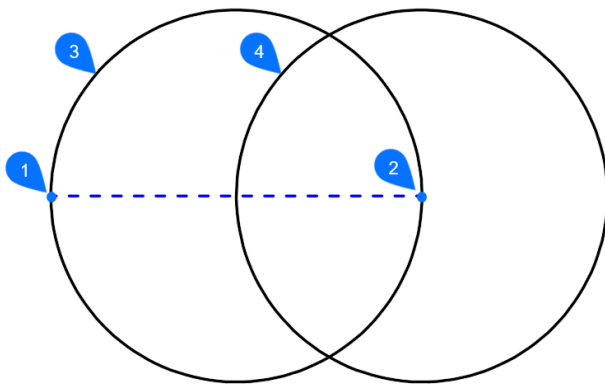
Permet de définir le point final de la définition du type de ligne (2).

Sélectionnez les entités

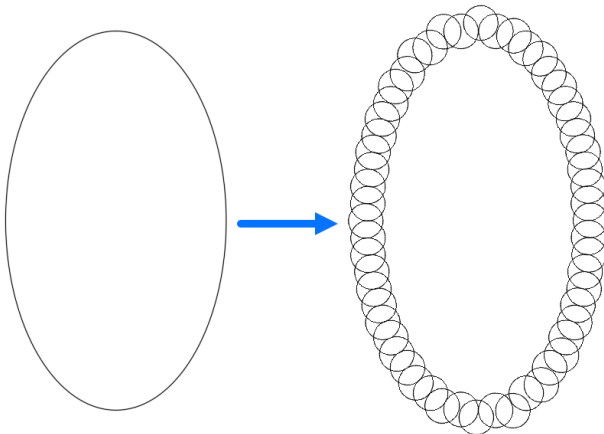
Permet de sélectionner les entités à utiliser (3 et 4).

Remarque : Entités prises en charge : point, ligne, polyligne, texte, entités de forme (créées à l'aide de la commande MKSHAPE).

L'image suivante illustre deux entités de forme.



Le type de ligne est automatiquement chargé dans le dessin en cours.



18.26 MKSHAPE (commande) (Express Tools)

Crée une définition de forme basée sur la sélection d'entités.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



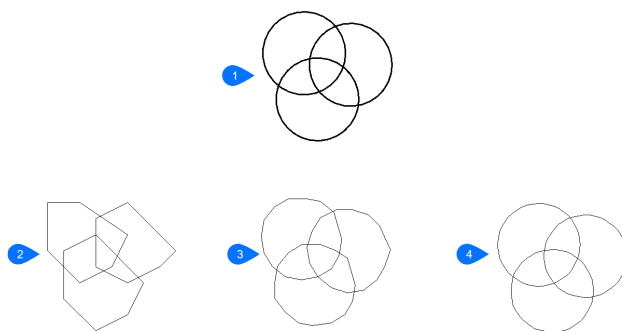
Icône :

18.26.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **MKSHAPE - Sélectionner le fichier de forme à créer** qui vous permet d'enregistrer la définition de la forme.

Pour créer la définition de la forme :

- 1 Spécifiez le nom de la forme.
- 2 Entrez la résolution. Plus cette valeur est grande, plus la représentation de la géométrie sélectionnée sera précise, mais plus le temps de traitement sera important.
- 3 **Remarque** : La valeur de la résolution est arrondie à un multiple de 8 et la valeur maximale est de 32 767.



- 1. Objets originaux
- 2. Résolution de la forme = 8
- 3. Résolution de la forme = 48
- 4. Résolution de la forme = 160

- 4 Spécifiez un point de base pour la forme.
- 5 Sélectionnez les entités que vous souhaitez utiliser et appuyez sur Entrée. Une forme sera créée.

Remarque : La forme créée peut être insérée dans votre dessin à l'aide de la commande FORME.

Remarque : La forme créée peut être chargée dans un autre dessin à l'aide de la commande CHARGER.

18.27 LIGNEREPMULT (commande)

Crée des entités repère multiple à l'aide du style repère multiple actuel.

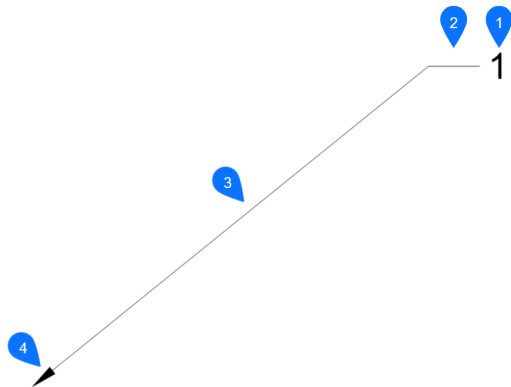


Icône :



18.27.1 Description

Crée un repère multiple avec trois composants : un repère avec une pointe de flèche facultative, un guidage et le contenu, tel que du texte ou un bloc. Les repères multiples peuvent prendre en charge plusieurs repères par contenu.



- 1 TextMult/bloc
- 2 Guidage
- 3 Segment
- 4 Pointe de flèche

18.27.2 Méthode

Il existe trois méthodes pour commencer à créer un repère multiple :

- Pointe de flèche d'abord
- Ligne de guidage d'abord
- Contenu d'abord

18.27.3 Options de la commande

Pointe de flèche d'abord

Créez un repère multiple en spécifiant d'abord l'emplacement de la flèche.

Ligne de guidage d'abord

Créez un repère multiple en spécifiant d'abord l'emplacement du guidage.

Contenu d'abord

Créez un repère multiple en spécifiant d'abord l'emplacement du contenu.

Type de ligne de repère

Définit le type de repère : droit, spline ou aucun.

Droit

Le repère est tracé à partir de segments droits.

Spline

Une spline est dessinée en utilisant les points de prélèvement comme points de contrôle.

**Aucun**

Aucun repère n'est dessiné.

Guidage

Indiquez s'il faut dessiner un guidage.

Type de contenu

Spécifie le type de contenu du repère multiple.

Bloc

Utilise le nom du bloc que vous avez inséré.

Texte multiple

Utilise TextMult ; affiche l'éditeur TextMult.

Aucun

Ne trace aucun contenu

Maximum de points

Entrez le maximum de points.

Premier angle

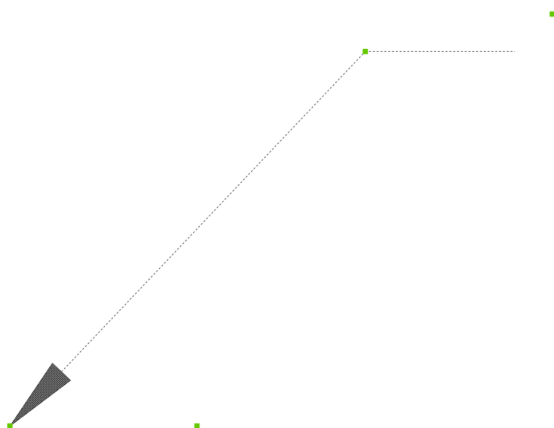
Entrez le premier angle de la contrainte.

Deuxième angle

Saisissez la deuxième contrainte d'angle.

Éditeur de poignées

En cliquant sur les carrés verts, vous pouvez modifier les points de poignée du repère multiple.



18.28 ALIGNLIGNEDEREPMULT (commande)

Aligne les ballons de deux ou plusieurs repères multiples.



Icône :



18.28.1 Description

Aligne les ballons de deux ou plusieurs repères multiples les uns aux autres, sur une polyligne ou un réseau autour d'un cercle. Vous pouvez également spécifier l'espacement entre les repères multiples.

18.28.2 Méthode

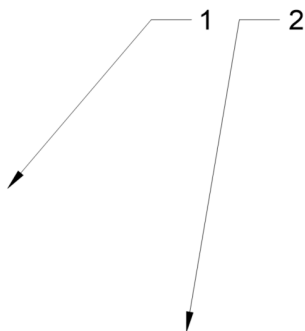
Cette commande propose cinq méthodes pour aligner les repères multiples :

- Par repère multiple
- Sur polyligne
- Parallèle
- Pas
- Cercle

18.28.3 Options de la commande

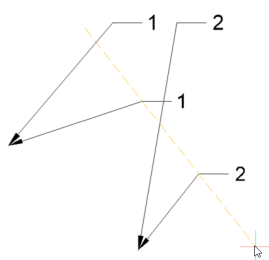
Par repère multiple

Aligner les paliers des repères multiples sur le palier d'un repère multiple sélectionné.



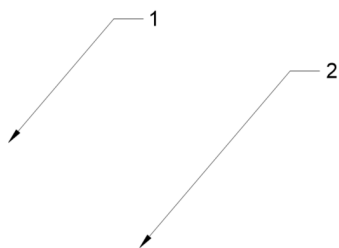
Sur polyligne

Aligner les repères multiples le long d'une polyligne imaginaire.



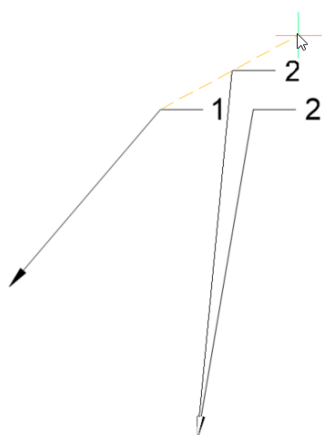
Parallèle

Aligner le segment des repères multiples parallèlement au segment d'un repère multiple sélectionné.



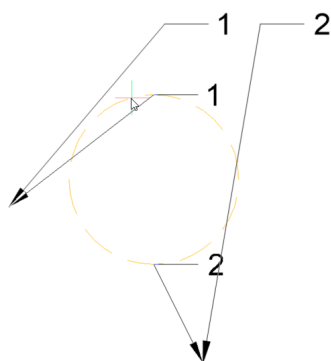
Pas

Spécifier l'espacement entre les repères multiples.



Cercle

Dispose les repères multiples autour d'un cercle.



18.29 COLLECTLIGNEDEREPMULT (commande)

Rassemble au moins deux repères multilignes en un seul repère.



Icône :



18.29.1 Description

Rassemble au moins deux repères multilignes en un seul repère dans un arrangement horizontal ou vertical. Les repères peuvent être triés par ordre alphabétique.

Remarque : Cette commande ne fonctionne qu'avec les repères multiples qui ont des blocs comme contenu.

18.29.2 Méthode

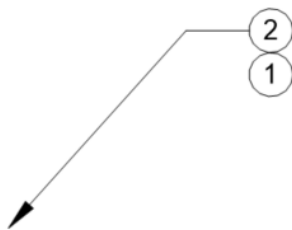
Il existe cinq méthodes pour rassembler les repères multiples :

- Vertical
- Horizontal
- Retour
- Trier
- Réduire

18.29.3 Options de la commande

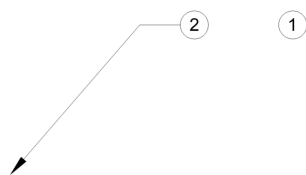
Vertical

Organise les blocs de contenu verticalement en un seul repère.



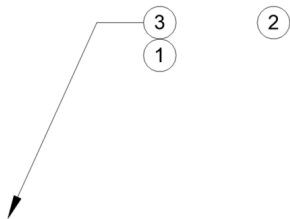
Horizontal

Organise les blocs de contenu horizontalement en un seul repère.



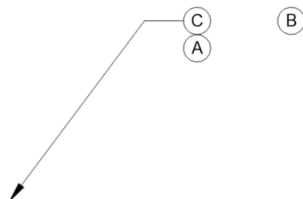
Retour

Organise les blocs de contenu horizontalement selon une largeur maximale, puis place les blocs restants dans la ligne en dessous.



Trier

Trie le contenu par nom.



Aucun

Ne trie pas les blocs.

Ascendant

Trie de A à Z.

Descendant

Trie de Z à A.

Réduire

Organise les blocs de contenu horizontalement en un seul repère.



18.30 MODIFLIGNEREPMULT (commande)

Modifier les lignes de repère des entités lignes de repère multiple.



Icône :

18.30.1 Description

Ajoute et supprime des lignes de repère aux entités lignes de repère multiple.

18.30.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour éditer les lignes de repère multiple:

- Ajouter des lignes de repère

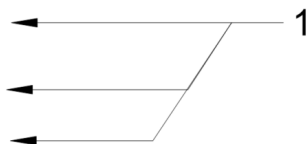


- Supprimer les lignes de repère

18.30.3 Options de la commande

Ajouter des lignes de repère

Ajoute des lignes de repère à l'entité ligne de repère multiple sélectionnée.



Supprimer les lignes de repère

Supprime des lignes de repère de l'entité ligne de repère multiple sélectionnée.



18.31 EDITLIGNEREPERMULT (commande)

Modifier les lignes de repère des entités lignes de repère multiple.



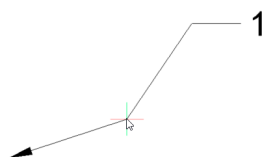
18.31.1 Description

Ajoute et supprime des lignes de repère, ajoute et supprime des sommets, et modifie la longueur de palier d'une entité de repère multiple (abréviation de "multiline leader edit extended").

18.31.2 Options de la commande

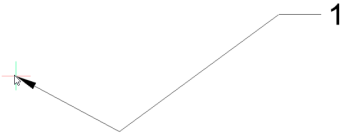
Ajouter sommet

Ajoute un sommet à la ligne de repère.



ajouter sommet à la fin

Ajoute un sommet et une nouvelle ligne de repère à la pointe de la flèche.

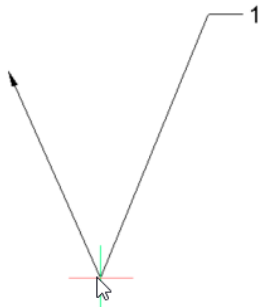


Supprimer sommet

Supprime un sommet de la ligne de repère.

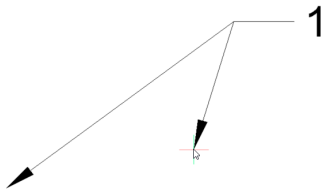
Étirer le sommet

Étirer une ligne de repère en déplaçant un sommet.



ajouter une ligne de repère

Ajoute une ou plusieurs lignes de repère à un mleader existant.



supprimer ligne de repère

Supprime une ligne de repère et le sommet associé de la ligne de repère.

allonger guidage

Modifie la longueur de palier.



18.32 STYLELIGNEREPMULT (commande)

Ouvre l'Explorateur de dessin avec **Style de ligne de repère multiple** sélectionné.






18.32.1 Description

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Style de ligne de repère multiple** sélectionné pour visualiser et modifier les styles de repère multiple dans le dessin courant.

18.33 MULTILIGNE (commande)

Crée une multiligne.

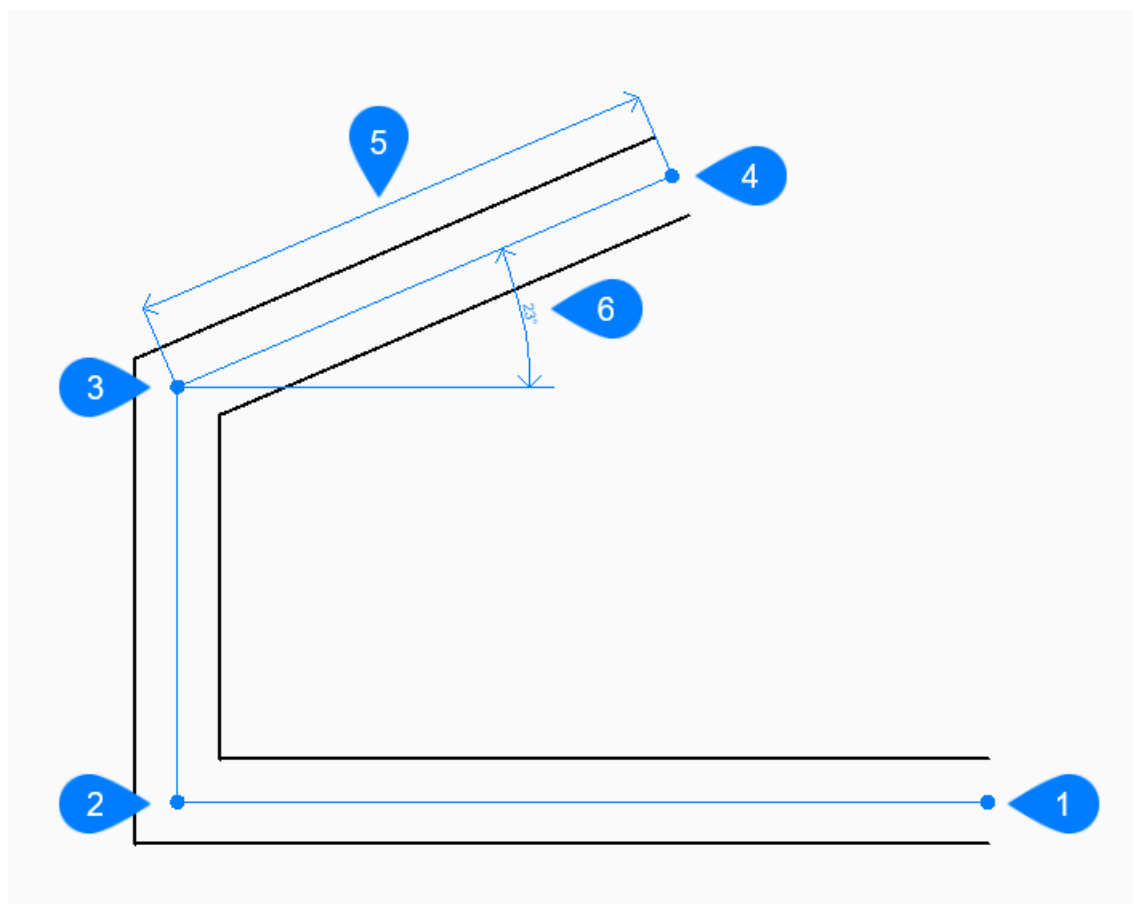


Icône : 

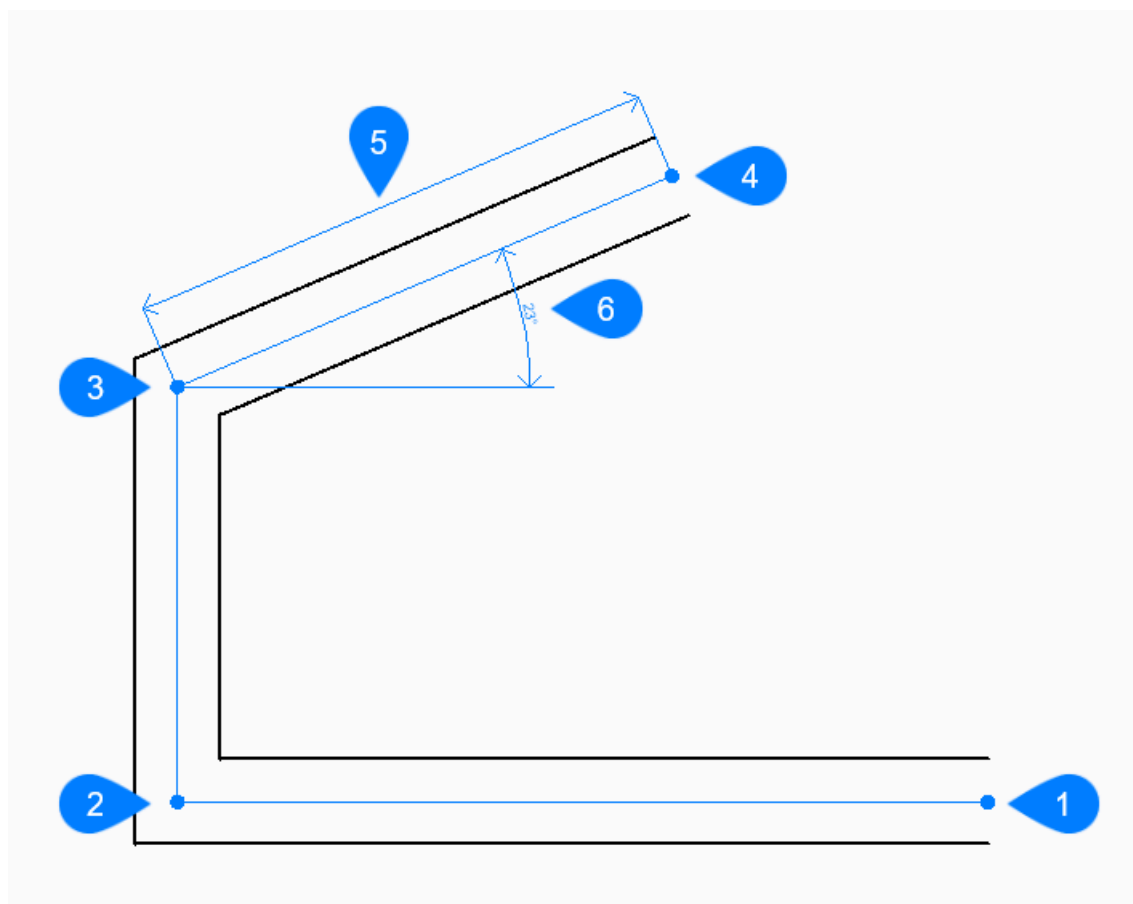
Alias :

18.33.1 Description

Crée une entité multiligne unique avec plusieurs lignes et segments parallèles en spécifiant les points de début et de fin de chaque segment. La multiligne est basée sur le style multiligne actuel. Les options vous permettent de déterminer la justification et l'échelle.



- 1 Début
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Fin
- 5 Longueur
- 6 Angle



- 1 Début
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Fin
- 5 Fermer

18.33.2 Méthode

Il existe trois façons de créer une multiligne :

- Départ de la ligne
- Dernier point
- Reprendre

18.33.3 Options de la commande

Départ de la ligne

Permet de commencer à créer une multiligne en spécifiant le point de départ.

Définir l'extrémité

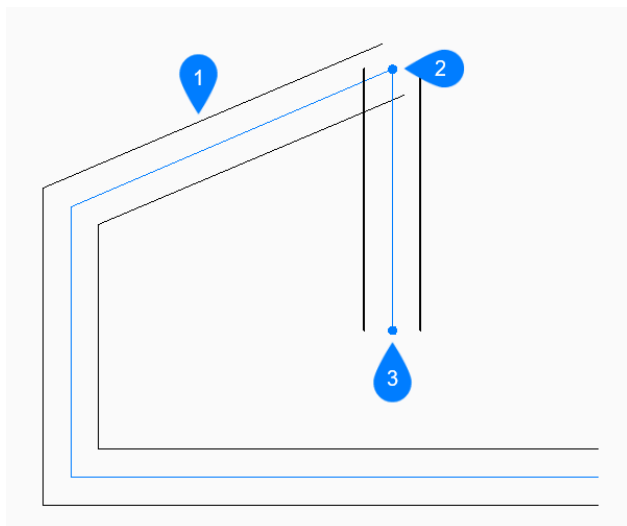
Spécifie l'extrémité du segment de multiligne.



Remarque : Vous pouvez continuer à ajouter des segments jusqu'à ce que vous appuyiez sur **Entrée** pour terminer la commande.

Dernier point

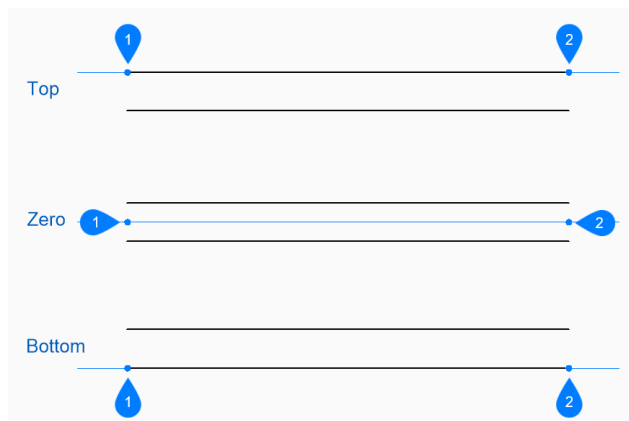
Commence à créer une multiligne à partir du dernier point choisi.



- 1 Dernier segment dessiné
- 2 Dernier point
- 3 Point final

Justification

Spécifie la justification de la multiligne par rapport au point de départ.



- 1 Début
- 2 Fin

La justification est enregistrée dans la variable CMLJUST.

Échelle

Spécifie l'échelle globale de la multiligne.

L'échelle est enregistrée dans la variable CMLSCALE.



Style

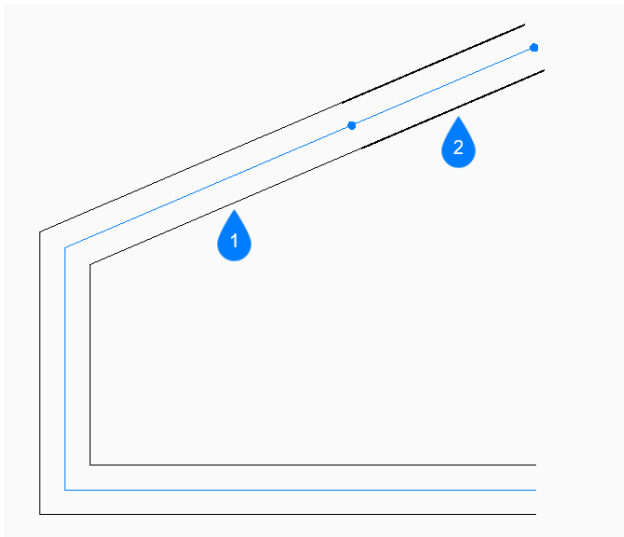
Spécifie le style à utiliser pour la multiligne, tel que défini par la commande MLSTYLE. Le style est enregistré dans la variable CMLSTYLE.

Reprendre

Commence à créer une multiligne à partir du dernier segment de ligne dessiné, en suivant son angle.

Longueur de la ligne

Spécifie la longueur du segment de multiligne. Le choix d'un point ne détermine que la longueur, puisque l'angle suit le segment précédent.



1 Dernier segment dessiné

2 Reprendre

Angle

Spécifie l'angle du segment de multiligne mesuré dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir de l'axe positif des x.

Longueur

Spécifie la longueur du segment de multiligne.

Angle de la ligne

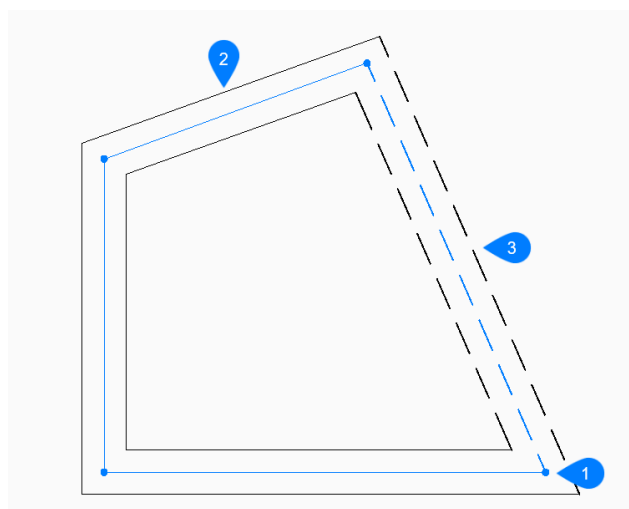
Spécifie l'angle du segment de multiligne mesuré dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir de l'axe positif des x.

Annuler

Annule le dernier segment de multiligne et continue à dessiner à partir de son point de départ précédent.

Fermer

Tracez automatiquement un segment de multiligne à partir du point de fin du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment.



- 1 Début/Fin
- 2 Dernier segment dessiné
- 3 Fermer

18.34 MLSTYLE (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles de multilignes** sélectionné.

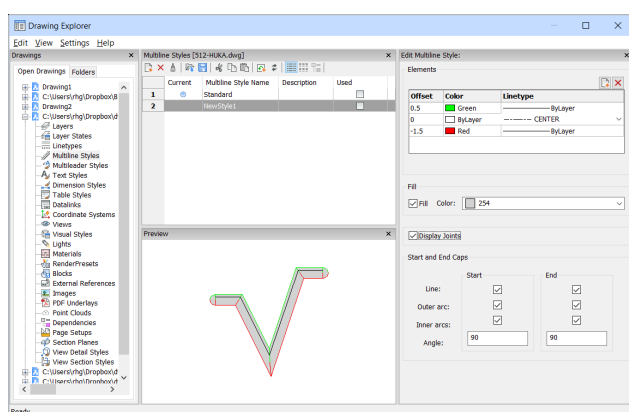


Icône :

18.34.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie Styles multilignes sélectionnée pour afficher et modifier les styles multilignes dans le dessin actuel.

Remarque : Certaines propriétés définies par cette commande peuvent être remplacées par des options de la commande MULTILIGNE.





18.34.2 Options du panneau Modifier style multiligne

Éléments

Modifie les éléments de la multiligne.

Ajouter

Ajoute une ligne à la définition de multiligne en utilisant les propriétés par défaut.

- Décalage = 0 unités de dessin
- Couleur = ParCalque
- Type de ligne = ParCalque

Supprimer

Supprime une ligne de la définition de multiligne sans avertissement.

Remarque : Le style multiligne suivant ne peut pas être supprimé : Standard.

Décaler

Spécifie la distance de chaque ligne par rapport à la ligne centrale de la multiligne.

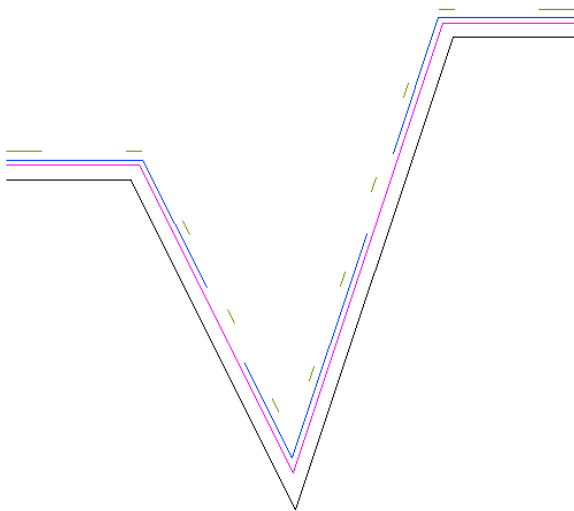
Couleur

Spécifie la couleur de chaque ligne.

Type de ligne

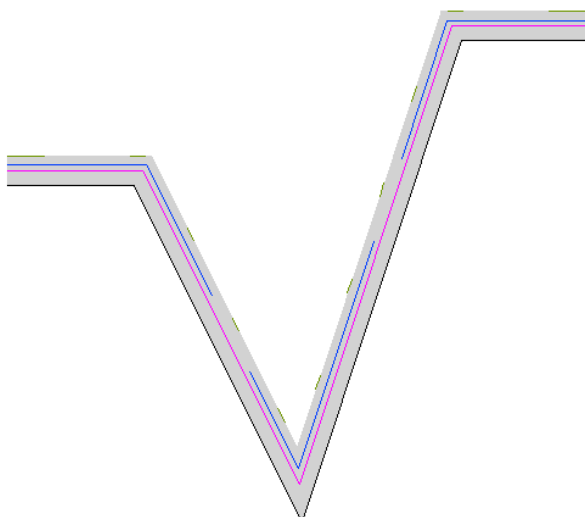
Spécifie le type de ligne pour chaque ligne. Vous pouvez choisir un type de ligne dans la liste ou choisir Charger pour accéder à des types de ligne supplémentaires.

Remarque : Au fur et à mesure que vous ajoutez des éléments et modifiez les propriétés, le panneau d'aperçu montre à quoi ressemble la multiligne. Si les modifications ne chargent pas, cliquez sur régénérer ou fermez puis rouvrez la boîte de dialogue.

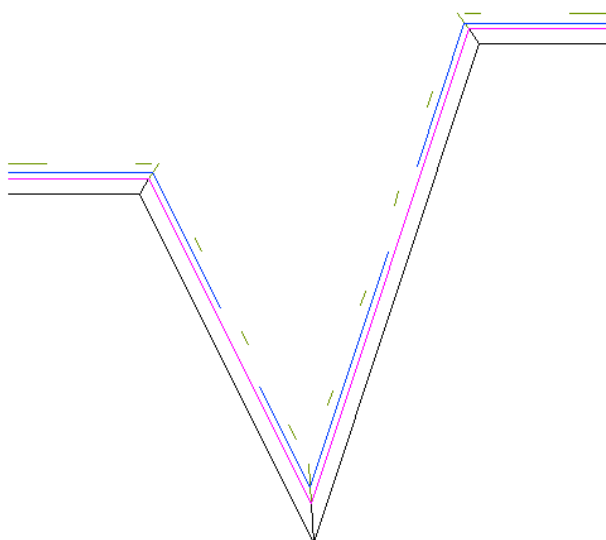


Remplir

Si activé, un remplissage solide comble la multiligne entre ses lignes extérieures.

**Afficher les joints**

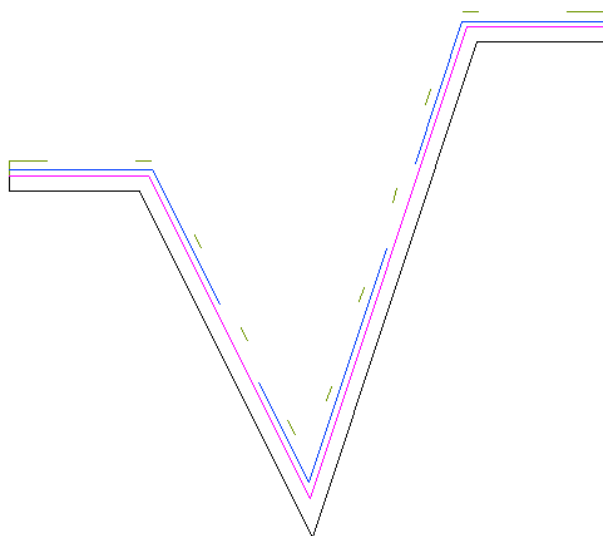
Si sélectionné, la multiligne trace des joints (lignes diagonales) entre les segments.

**Terminaison de début et de fin**

Ferme les segments finaux des multilignes ouvertes par diverses méthodes.

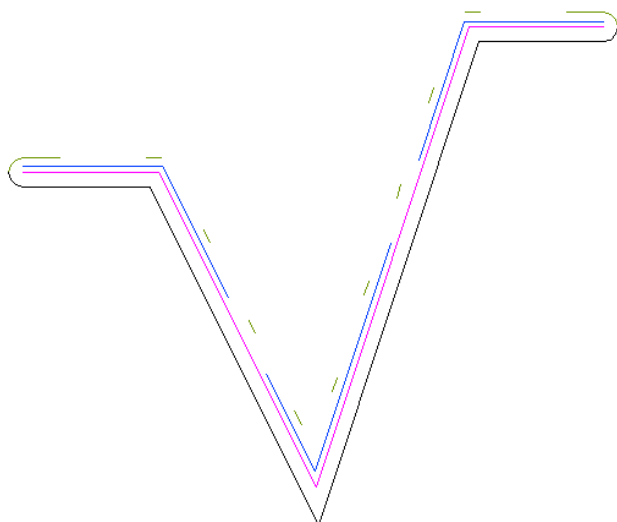
Ligne

Dessine une ligne droite pour fermer les segments des extrémités.



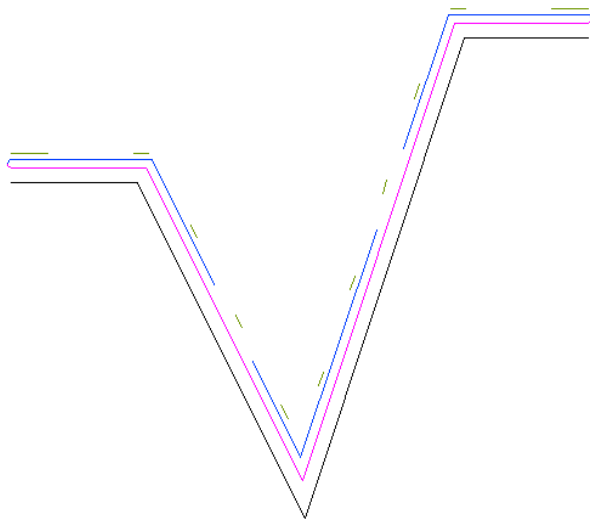
Arc extérieur

Dessine des arcs qui relient les lignes extérieures de la multiligne pour fermer les segments des extrémités.



Arcs intérieurs

Dessine des arcs qui relient les lignes intérieures de la multiligne pour fermer les segments des extrémités.



Angle

Définit l'angle des arcs extérieurs et intérieurs.

18.34.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée une nouvelle définition de style multiligne. Affiche la boîte de dialogue **Nouveau style multiligne** (voir l'article connexe **Nouveau style multiligne**).

Supprimer

Supprime les définitions de style multiligne du dessin. Les définitions de style multiligne suivantes ne peuvent pas être supprimées :

- Style standard
- Les styles utilisés

Charger depuis fichier mln

Charge des styles de multilignes à partir d'un fichier multiligne (*.mln). Affiche la boîte de dialogue **Charger les styles multilignes** (voir l'article connexe **Charger les styles multilignes**).

Enregistrer comme fichier mln

Enregistre tous les styles multilignes du dessin dans un fichier multiligne (*.mln) qui peut être utilisé par d'autres systèmes de CAO. Affiche la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier de styles multilignes**.

Renommer

Renomme le style de multiligne.

Remarque : Il est impossible de renommer le style de multiligne suivant : Style standard.

Tout sélectionner

Sélectionne toutes les définitions de style de multiligne.

Inverser la sélection

Inverse la sélection en cours.



18.35 MOCORO (commande) (Express Tools)

Déplace, copie, fait pivoter et met à l'échelle des entités.

Icône : 

18.35.1 Méthode

Sélectionnez les entités et spécifiez un point de base.

18.35.2 Options de la commande

Déplacer

Permet de déplacer les entités sélectionnées.

Copier

Permet de faire une copie des entités sélectionnées.

Rotation

Permet de faire pivoter les entités sélectionnées autour du point de base spécifié.

Échelle

Permet de mettre à l'échelle les entités.

Base

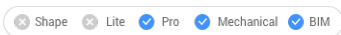
Permet de sélectionner un point d'insertion.

Annuler

Annule la dernière action.

18.36 PROPMODELEUR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Propriétés du modelleur pour ACIS** développée.

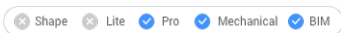


18.36.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Propriétés du modelleur pour ACIS** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

18.37 -PROPMODELEUR (commande)

Paramètres du modelleur ACIS.



18.37.1 Description

Spécifie les paramètres du modélisateur ACIS.

18.37.2 Méthode

Il existe 14 méthodes pour définir les propriétés de modélisateur ACIS :

- Propriétés de la vue
- Utiliser facettes
- Tolérance surface



- Tolérance normale
- Nombre max de lignes de la grille
- Longueur arête
- Rapport d'aspect de la grille
- Mode ajustement
- Mode grille
- Mode triangulation
- minimum U lignes grille
- minimum V lignes grille
- Précision propriétés masse
- vérifier le Niveau

Remarque : L'activation de FACETRES désactive tous les autres paramètres.

Pour ajuster le paramètre de précision de la ligne cachée, utilisez la commande MODELPROPERTIES.

18.37.3 Options de la commande

Propriétés de la vue

Signale la valeur de chaque paramètre.

Utiliser facetres

Lit la valeur de la variable FACETRES pour définir la fluidité des scènes ombrées et rendues.

Tolérance surface

Définit la valeur de la variable SPANORMALTOL.

Tolérance normale

Définit la valeur de la variable SPASURFACETOL.

Nombre max de lignes de la grille

Définit la valeur de la variable SPAMAXNUMGRIDLINES.

Longueur arête

Définit la valeur de la variable SPAMAXFACETEDGELENGTH.

Rapport d'aspect de la grille

Définit la valeur de la variable SPAGRIDASPECTRATIO.

Mode ajustement

Définit la valeur de la variable SPAADJUSTMODE.

Mode grille

Définit la valeur de la variable SPAGRIDMODE.

Mode triangulation

Définit la valeur de la variable SPATRIANGMODE.

minimum U lignes grille

Définit la valeur de la variable SPAMINUGRIDLINES.



minimum V lignes grille

Définit la valeur de la variable SPAMINVGRIDLINES.

Précision propriétés masse

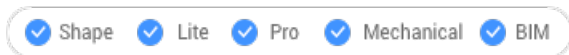
Définit la valeur de la variable MASSPROPACCURACY.

vérifier le Niveau

Définit la valeur de la variable SPACHECKLEVEL.

18.38 DEPLACER (commande)

Déplace les entités.

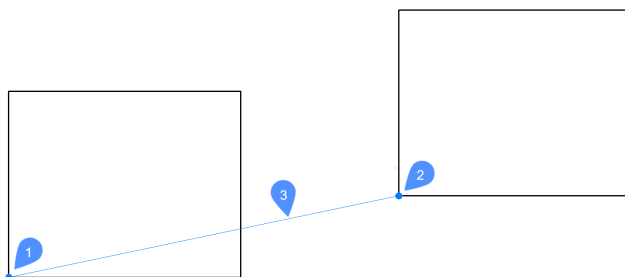


Icône :

Alias : M

18.38.1 Description

Déplace des entités en spécifiant les points de départ et de destination.



- 1 Point de base
- 2 Deuxième point
- 3 Distance de déplacement

18.38.2 Options de la commande

Déplacement

Indiquez le vecteur de déplacement (la distance à laquelle il faut positionner la copie). « Vecteur » signifie que vous spécifiez simultanément la distance et l'angle.

Remarque : Lorsque le mode de saisie dynamique est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.

18.39 MOVEBAK (commande) (Express Tools)

Définit le dossier de destination pour les fichiers de sauvegarde.

Icône :



18.39.1 Méthode

Spécifiez un nouveau nom de dossier pour tous les .bak correspondants.

Remarque :

- Entrez un fichier . (point) pour effacer le nom du dossier MOVEBAK. Nouveau .bak seront créés dans le dossier d'origine.
- Tapez ~ pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner un dossier**, qui vous permet de sélectionner le répertoire MOVEBAK.
- La création de fichiers de sauvegarde est contrôlée par la variable système ISAVEBAK.

18.40 DEPLACERDENTITE (commande)

Déplace les données de l'entité étendue d'une entité à une ou plusieurs autres.



Icône :

18.40.1 Méthode

Entrez le nom de l'application à laquelle les données d'entité appartiennent, sélectionnez l'entité à partir de laquelle déplacer les données d'entité et une ou plusieurs entités vers lesquelles déplacer les données d'entité (celles qui recevront les données d'entité). Les données d'entités étendues peuvent être créées avec la commande EDITDENTITE.

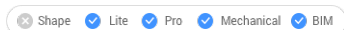
18.40.2 Options de la commande

? pour lister les noms d'applications

Répertorie les noms des applications chargées dans le dessin actuel.

18.41 DEPLACERGUIDE (commande)

Déplace les entités à l'aide de courbes guides.



Icône :

18.41.1 Description

Aligne automatiquement les entités déplacées sur la géométrie appropriée, à l'aide de courbes guides temporaires. Les segments de polyligne sont également acceptés en tant que lignes directrices.

18.41.2 Méthode

Cette commande peut être exécutée de deux manières :

Mode pré-sélection

Sélectionnez d'abord les entités, exécutez ensuite la commande

Remarque : Les entités à copier sont affichées en vert.

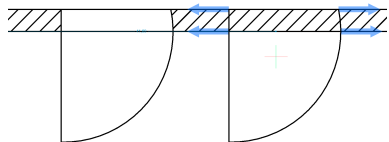


Mode post-sélection

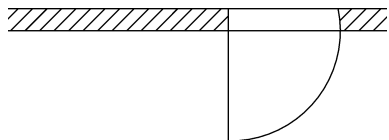
Exécutez la commande, puis sélectionnez les entités à l'aide d'une fenêtre de sélection.

Remarque : Toutes les entités qui se trouvent entièrement dans la fenêtre de sélection sont incluses dans l'ensemble de sélection à copier et s'affichent en jaune. Les entités qui sont à cheval de la fenêtre de sélection servent de courbes guides et s'affichent en bleu.

Les flèches bleues indiquent les points d'ancrage et la direction des courbes de guidage. Les entités déplacées ne s'aligneront que sur la géométrie qui correspond au nombre de courbes de guidage et aux distances entre elles.



Cliquez pour placer l'entité déplacée ou entrez une distance dans les champs de saisie dynamiques.



18.41.3 Options de la commande

Polygonal

Crée une fenêtre de sélection polygonale.

Rectangulaire

Crée une fenêtre de sélection rectangulaire.

Région

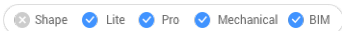
Colle la zone coupée à l'intérieur de la fenêtre de sélection.

Entités

Colle les entités à l'intérieur de la fenêtre de sélection.

18.42 MPEDIT (commande) (Express Tools)

Modifie plusieurs polygones et convertit des lignes et des arcs en polygones.



18.42.1 Méthode

La commande MPEDIT est similaire à la commande PEDIT, mais elle permet d'opérer sur plusieurs polygones à la fois.

18.42.2 Options de la commande

Convertir les lignes et les arcs en polygones ?

Permet de décider si les lignes et les arcs sélectionnés sont convertis en polygones.

Ouvrir

Ouvre les polygones fermés en supprimant le dernier segment dessiné qui ferme la polygone.



Fermer

Ferme la polyligne en ajoutant un segment entre les points de début et de fin.

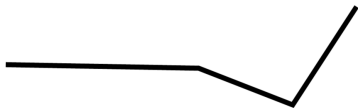
Joindre

Ajoute des entités ouvertes à la polyligne sélectionnée. Une distance floue doit être spécifiée.

Remarque : Cette option ne fonctionne qu'avec les entités ouvertes et co-jointes. Co-jointes signifie que les points d'extrémité des entités se rejoignent, par exemple lorsqu'elles sont dessinées avec l'accrochage sur extrémité d'objet ou avec l'option Dernier point. Les entités jointes héritent des propriétés de la polyligne source, telles que sa couleur, sa largeur et son calque.

Largeur

Change la largeur de tous les segments.



Remarque : Cette option remplace les largeurs extrudées.

Ajuster

Ajuste une courbe à la polyligne.

Remarque : Pour désajuster la polyligne, utilisez l'option **Redresser**.

Spline

Convertit la polyligne en spline.

Remarque : Toutes les informations de largeur sont perdues. Utilisez l'option **Largeur** pour réappliquer la largeur. La spline est une spline de Bézier dont le lissage est défini par la variable système SPLINETYPE.

Redresser

Inverse les effets des options **Ajuster** et **Spline**.

Ltype gen

Détermine l'affichage des types de lignes sur les polylignes.

Actif

Les types de ligne commencent et s'arrêtent aux points de départ et de fin de la polyligne.

Désactiver

Les types de lignes démarrent et s'arrêtent à chaque sommet.

Remarque : Cette option est stockée dans la variable PLINEGEN.

Annuler

Annule la dernière action.

18.43 MCLICHE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Créer cliché**.



Icône :



Alias :

18.43.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Créer cliché** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier SLD.

18.44 ESPACEO (commande)

Passes de l'espace papier à l'espace modèle.



Alias :

18.44.1 Description

Bascule de l'espace papier à la fenêtre d'espace modèle dans un onglet de mise en page. Cette commande dispose d'un menu contextuel qui s'ouvre en cliquant avec le bouton droit de la souris sur M:Layout dans la barre d'état.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que lorsqu'un onglet de mise en page est en mode espace papier. Pour inverser l'action de cette commande, double-cliquez en dehors du cadre de la fenêtre, ou utilisez la commande ESPACEP.

18.45 MSTRETCH (commande) (Express Tools)

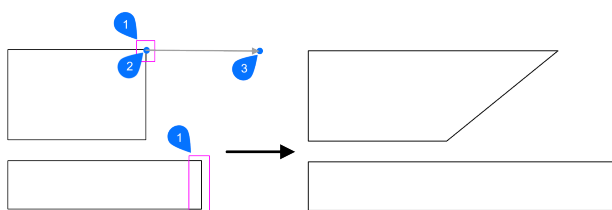
Étire les entités en définissant plusieurs fenêtres de croisement ou polygones de croisement.



Icône :

18.45.1 Méthode

- 1 Définissez des fenêtres ou des polygones de capture (1).
- 2 Spécifiez un point de base (2).
- 3 Spécifiez un deuxième point de base (3).



18.45.2 Options de la commande

CP

Crée un polygone de capture pour étirer toutes les entités qu'il touche.

Remarque : Cliquez avec le bouton droit de la souris pour fermer la définition du polygone.

C

Crée une fenêtre de capture pour étirer toutes les entités qu'elle contient.



Terminé

Quitte la commande si aucune sélection n'a été effectuée.

En cas de sélections, la commande continue.

Annuler

Supprime la dernière fenêtre définie pour l'étirement.

Spécifiez le point de base

Permet de sélectionner un point ou de saisir les coordonnées pour spécifier le point de base.

Affichage

La commande utilise l'étendue inférieure gauche de la vue actuelle comme point de base.

Supprimer les objets

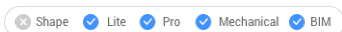
Supprime des entités du jeu de sélection.

Spécifiez le second point

Vous permet de sélectionner un point ou de saisir les coordonnées pour spécifier le deuxième point.

18.46 TEXTMULT (commande)

Place le texte dans une boîte de contour.



Icône :

Alias : MT, T

18.46.1 Description

Place le texte de paragraphe formaté dans une boîte de contour qui détermine l'étendue du texte.

Après avoir spécifié les limites de la boîte de contour de texte, la barre d'outils de **formatage du texte** s'ouvre.

Vous pouvez modifier les cadres de délimitation de TextMult directement à l'aide des poignées :



- 1 Faites glisser pour modifier la largeur de la boîte de contour.
- 2 Faites glisser pour modifier la hauteur de la boîte de contour.

18.46.2 Options de la commande

Justification

Spécifie la justification (alignement horizontal) du texte à l'intérieur de la boîte de contour.

Angle de rotation

Spécifie l'angle de rotation du bloc de texte. Les angles positifs tournent le bloc de texte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Style de texte

Spécifie le style de texte à utiliser. Voir la commande Style.

Hauteur texte

Spécifie la hauteur du texte.

Remarque : Cette option n'est pas disponible lorsque le style spécifie la hauteur du texte.

Direction

Spécifie la direction dans laquelle la boîte de contour est étendue.

Gauche à droite

Le texte est placé à gauche et étend la boîte de contour vers la droite.

Haut vers le bas

Le texte est placé en haut et étend le bas de la boîte de contour.

Par-Style

Utilise la direction définie par le style de texte.

Largeur

Spécifie la largeur de la boîte de contour.

Remarque : Lorsque la largeur a pour valeur 0, la boîte a une largeur *infinie*

Espacement ligne

Définit l'espacement des lignes du texte.

Au moins

Spécifie le facteur d'espacement minimal des lignes.

Exactement

Spécifie le facteur d'espacement exact des lignes.

Colonnes

Définit le nombre de colonnes.

Aucune colonne

Aucune colonne n'est créée.

Statique

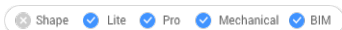
Une quantité fixe de colonnes aux dimensions fixes est créée.

Dynamique

Une quantité dynamique de colonnes est créée. Le nombre de colonnes dépend de la longueur du texte.

18.47 -TEXTMULT (commande)

Crée du texte multiligne avec la Ligne de commande.



Place le texte de paragraphe formaté dans une boîte de contour qui détermine l'étendue du texte.

Remarque : Le texte n'apparaît dans le dessin que lorsque vous avez terminé la commande.



18.47.1 Description

Crée un texte multiligne en spécifiant le premier coin et le coin opposé du bloc de texte.

18.47.2 Options de la commande

Justification

Spécifie l'alignement horizontal du texte à l'intérieur de la boîte de contour. Choisissez entre : haut gauche, haut centre, haut droite, milieu gauche, milieu centre, milieu droite, bas gauche, bas centre, bas droite.

Angle de rotation

Spécifie l'angle de rotation du bloc de texte.

Remarque : Les angles positifs tournent le bloc de texte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Style de texte

Spécifie le style de texte à utiliser pour le TextMult.

?

Répertorie tous les styles définis dans le dessin actuel.

Hauteur texte

Spécifie la hauteur du texte.

Remarque : Cette option n'est pas disponible lorsque le style spécifie la hauteur du texte.

Direction

Spécifie la direction dans laquelle la boîte de contour est étendue.

Gauche à droite

Le texte est placé à gauche et étend la boîte de contour vers la droite.

Haut vers le bas

Le texte est placé en haut et étend le bas de la boîte de contour.

Largeur

Spécifie la largeur de la boîte de contour.

Remarque : Lorsque la largeur a pour valeur 0, la boîte a une largeur « infinie ».

Espacement ligne

Spécifie l'espacement des lignes du TextMult.

Au moins

Les lignes de texte seront automatiquement ajustées en fonction du caractère le plus élevé de la ligne.

Exactement

L'espacement des lignes sera le même pour toutes les lignes du TextMult.

Colonnes

Spécifier les propriétés des colonnes.

Aucune colonne

Ne définit aucune colonne sur le TextMult.



Statique

Spécifier la largeur totale, le nombre de colonnes, la gouttière (espace entre les colonnes) et la hauteur de ces dernières.

Dynamique

Spécifier la largeur, la gouttière (espace entre les colonnes) et la hauteur de ces dernières.

18.48 MTP (commande)

Permet de spécifier un point comme point médian.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.48.1 Description

Permet de spécifier un point comme point médian (étant le milieu) entre deux points lorsqu'une commande demande de saisir un point.

Remarque : Il s'agit d'une commande transparente.

18.48.2 Méthode

Cette commande ne fonctionne qu'avec les commandes qui demandent de saisir un point.

Remarque : Cette commande définit les accrochages d'entité, de façon similaire à la commande ACCROBJ.

18.48.3 Options de la commande

Premier point de milieu

Identifiez le premier point de référence.

Deuxième point de milieu

Identifiez le deuxième point de référence.

18.49 MULTIPLE (commande)

Répète les commandes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.49.1 Description

Répète les commandes jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **Echap**.

Remarque : Cette commande est utile pour les commandes qui ne se répètent pas automatiquement.

18.50 FMULT (commande)

Crée une ou plusieurs fenêtres dans l'espace Papier (abréviation de "make viewports") pour afficher les entités affichées dans l'espace Modèle. Chaque fenêtre peut avoir ses propres paramètres, comme illustré ci-dessous.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



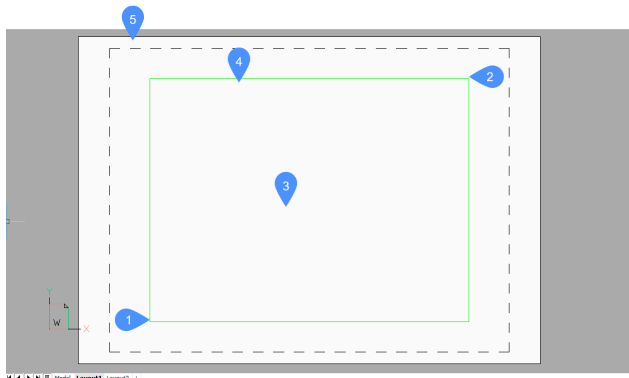
Alias : MV

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace Papier.

Remarque : Pour créer des fenêtres dans l'espace Modèle, utilisez la commande FENETRES.

18.50.1 Description

Spécifie le premier coin et le coin en diagonale pour créer une fenêtre rectangulaire.



- 1 Premier coin
- 2 Coin opposé
- 3 Fenêtre
- 4 Bordure de la fenêtre
- 5 Espace papier (Présentation)

18.50.2 Options de la commande

ACTIVÉ

Active les fenêtres qui sont désactivées.

DÉSACTIVÉ

Désactive les fenêtres.

Cette option permet de masquer le contenu de la fenêtre ; la bordure de la fenêtre reste visible. Pour masquer la bordure de la fenêtre, placez-la sur un calque séparé, puis figez ce calque.

Verrouiller

Verrouille le facteur d'échelle de la fenêtre d'affichage.

Définissez le facteur d'échelle avec l'option nXP de la commande ZOOM.

Ajuster

Dessine une fenêtre rectangulaire qui correspond à la présentation actuelle.

Créer 2 fenêtres

Dessine deux fenêtres rectangulaires.

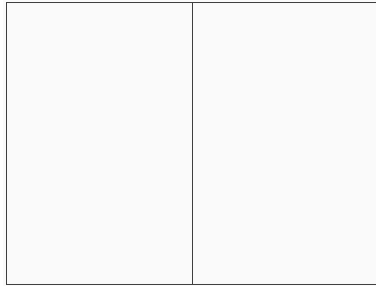
Horizontal

Dessine deux fenêtres horizontales de taille égale.



Vertical

Dessine deux fenêtres verticales de taille égale.



Créer 3 fenêtres

Dessine trois fenêtres rectangulaires.

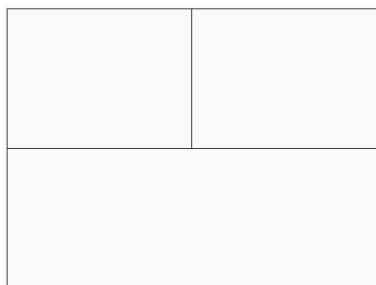
Dessus

Dessine une fenêtre au-dessus de deux fenêtres côte à côte.



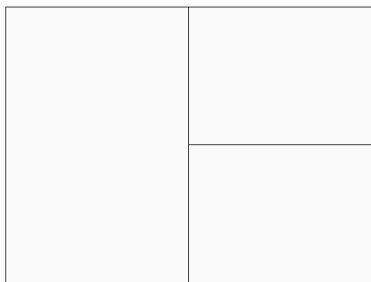
En dessous

Dessine une fenêtre sous deux fenêtres côte à côte.



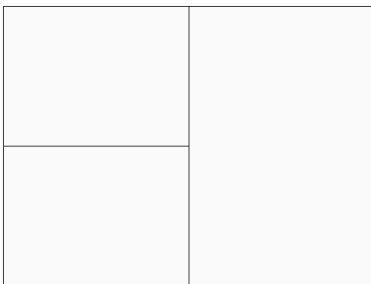
Gauche

Dessine une fenêtre à gauche de deux fenêtres empilées.



Droite

Dessine une fenêtre à droite de deux fenêtres empilées.



Créer 4 fenêtres

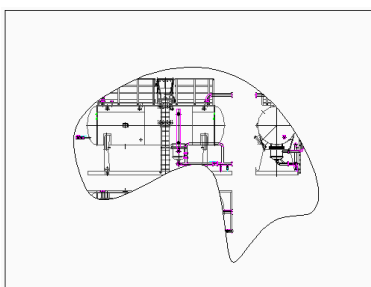
Dessine quatre fenêtres rectangulaires de taille égale.



Objet

Convertit un objet en bordure de fenêtre.

La fenêtre est tracée sur l'objet ; l'objet original reste dans le dessin. Cette option est utile pour s'assurer que la bordure d'une fenêtre correspond précisément à un contour.



Polygonal

Dessine des fenêtres non rectangulaires composées de lignes et d'arcs.



dessiner des arcs

Entre dans le mode de dessin d'arcs ; les options de la commande ARC sont activées.

dessiner des Lignes

Entre dans le mode de dessin de ligne ; les options de la commande LIGNE sont activées.

Distance

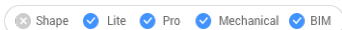
Dessine le segment de ligne suivant à une distance et un angle spécifiés.

Suivre

Dessine le segment de ligne suivant selon le même angle.

18.51 MVSETUP (commande)

Crée plusieurs fenêtres d'espace papier et les modifie.



18.51.1 Description

Crée plusieurs fenêtres d'espace en papier, puis les aligne, les fait pivoter et les met à l'échelle.

Remarque : Cette commande fonctionne différemment, selon qu'elle commence dans l'onglet Modèle ou l'onglet Disposition.

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente.

18.51.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande MVSETUP :

- Dans l'onglet Modèle.
- Dans l'onglet Présentation.

18.51.3 Options de la commande

Oui

Bascule vers l'onglet Disposition.

Non

Restez dans l'onglet Modèle.

Aligner

Effectue un panoramique de l'affichage dans une fenêtre d'affichage pour l'aligner sur un point de base dans une fenêtre d'affichage de référence.

Remarque : Selon la position relative des deux fenêtres, l'affichage de la fenêtre panoramique peut être déplacé en dehors de la limite de la fenêtre.

Angulaire

Effectue un panoramique de la vue dans la deuxième fenêtre d'affichage sur la distance et l'angle spécifiés.

Alignement horizontal

Déplace la vue dans la deuxième fenêtre verticalement pour aligner le point de base et le point d'ancrage horizontalement.



Alignement vertical

Effectue un panoramique horizontal de la vue dans la deuxième fenêtre pour aligner le point de base et le point d'ancrage verticalement.

Rotation vue

Fait pivoter la vue dans la fenêtre d'affichage de l'angle spécifié.

Remarque : Lorsque la variable VPROTATEASSOC est activée, l'affichage dans une fenêtre d'affichage est pivoté si la fenêtre d'affichage est pivotée.

Annuler

Supprime l'action précédente et retourne à l'invite d'options.

Créer

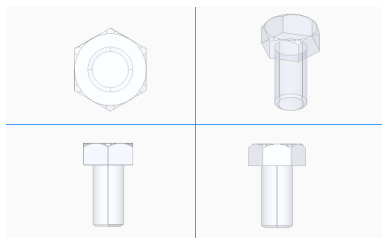
Crée des fenêtres d'affichage dans la mise en forme actuelle.

Supprimer objets

Supprime les entités de la fenêtre d'affichage.

Ingénierie Standard

Crée 4 fenêtres de vue prérégées sur les points de vue isométriques haut, avant, droit et sud-est.



Réseau de fenêtres

Crée un nombre souhaité de fenêtres d'affichage.

Échelle fenêtres

Spécifie l'échelle à l'intérieur des fenêtres.

Interactif

Mettez à l'échelle chaque fenêtre séparément.

Uniforme

Mettez toutes les fenêtres à l'échelle de manière égale.

Annuler

Annule toutes les opérations exécutées par la session de commande MVSETUP en cours.

Scientifique

Mise à l'échelle de la fenêtre sur une échelle scientifique.

Décimal

Met à l'échelle la fenêtre d'affichage sur une échelle décimale.

Ingénierie

Met à l'échelle la fenêtre de visualisation sur une échelle d'ingénierie.

Architectural

Déplace la fenêtre sur une échelle architecturale.



Métrique

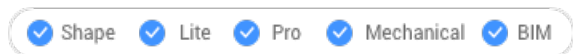
Met à l'échelle la fenêtre d'affichage sur une échelle métrique.



19. N

19.1 NAVIGUER (commande)

Change la façon dont vous naviguez dans BricsCAD.



Icône :

19.1.1 Description

Parcoure ou survole les modèles 3D avec le clavier, comme dans les jeux vidéo.

19.1.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour naviguer dans le modèle :

- Option clavier : passez le curseur de la souris sur l'emplacement cible, puis maintenez une touche enfoncée pour naviguer.
- Option souris : maintenez enfoncé le bouton gauche et faites glisser la souris.

Cliquez-droit pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de navigation**.

19.1.3 Options du clavier

A/Flèche gauche

Évolue vers la gauche.

W/Flèche haut

Avance.

S/Flèche bas

Recul.

D/Flèche droite

Évolue vers la droite.

F

Active et désactive le mode Vol.

Échap

Quitte la commande.

19.1.4 Options de souris

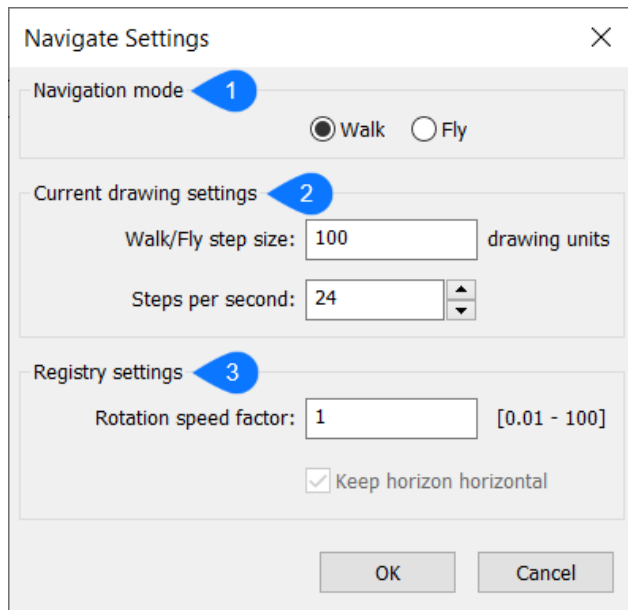
Maintenez enfoncé le bouton gauche et faites glisser la souris

Mode vue libre.

Clic droit

Affiche la boîte de dialogue **Paramètres de navigation**.

La boîte de dialogue **Paramètres navigation** vous permet d'ajuster les paramètres de navigation dans un dessin.



- 1 Mode navigation
- 2 Paramètres dessin courant
- 3 Paramètres de registre

19.1.5 Mode navigation

Bascule entre les modes Marcher et Survoler :

- Mode vol : permet des mouvements dans les trois dimensions.
- Mode Marche : limite le mouvement au plan xy.

19.1.6 Paramètres dessin courant

Définit les paramètres dans le dessin courant, et sera donc différent dans d'autres dessins.

Taille du pas pour la Marche/Survol :

Spécifie la distance parcourue par la vue à chaque pression de la touche. La distance est mesurée en unités de dessin.

Pas par seconde

Spécifie la vitesse à laquelle la vue change lorsqu'une touche de déplacement est maintenue enfoncée.

19.1.7 Paramètres de registre

Les paramètres qui sont sauvegardés dans le registre seront les mêmes dans les autres dessins.

Facteur de vitesse de rotation

Spécifie la vitesse de rotation de la vue.

Maintenir l'horizon horizontal

Lorsque cette option est activée, le niveau de vol est conservé. Cette option est grisée pour le mode Marche.



19.2 NCOPY (commande) (Express Tools)

Copie les entités imbriquées dans les références externes et les blocs sans avoir à les éclater ou à les lier.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

19.2.1 Méthode

- 1 Sélectionnez les entités imbriquées que vous souhaitez copier.
- 2 Entrez le point de base
- 3 Entrez le second point

19.2.2 Options de la commande

Déplacement

Permet de définir un vecteur de déplacement au lieu d'un second point.

Mode

Bascule entre **Unique** et **Multiple**.

Multiple

Permet d'insérer plusieurs copies.

Réseau

Demande un nombre d'exemplaires et une distance.

19.3 PROCHE (commande)

Bascule l'accrochage entité le plus Proche.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

19.3.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités au plus Proche pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extension. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

19.4 NETLOAD (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Netload**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

19.4.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Netload** pour sélectionner un fichier DLL et charger l'application.



19.5 NOUVEAU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner gabarit**.



Icône :

19.5.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Sélectionner gabarit** pour sélectionner un fichier DWT ou DWG à utiliser comme gabarit pour créer un nouveau dessin.

19.6 NOUVJEUFEUILLES (commande)

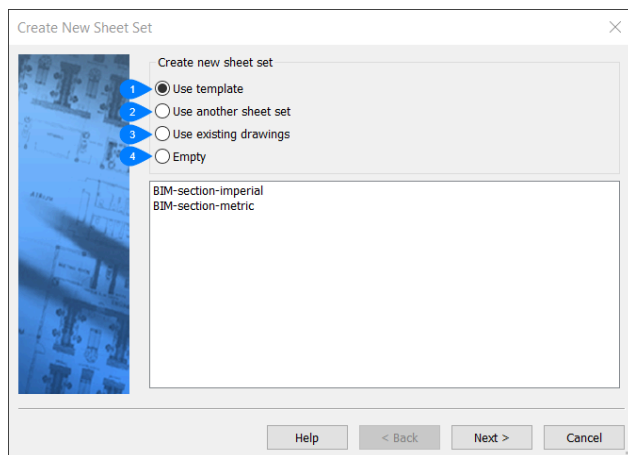
Ouvre la boîte de dialogue **Créer nouveau jeu de feuilles**.



Icône :

19.6.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Créer nouveau jeu de feuilles** pour créer un nouveau jeu de feuilles.



- 1 Utiliser gabarit
- 2 Utiliser un autre jeu de feuilles
- 3 Utiliser les dessins existants
- 4 Vide

19.6.2 Utiliser gabarit

Utiliser gabarit

Crée un jeu de feuilles à partir d'un gabarit.



Les gabarits de jeu de feuilles sont stockés sous forme de fichiers DST dans le dossier défini par la préférence SheetSetTemplatePath (le chemin par défaut est `C:\Users\<Nom d'utilisateur>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V[Version]\en_US\Templates\`)

- 1 Sélectionnez un gabarit de jeu de feuilles dans la liste affichée dans la boîte de dialogue.
- 1 **Remarque :** Tous les projets métriques utilisent par défaut un modèle de jeu de feuilles en mm et respecteront le paramètre de la variable système `SECTIONSSHEETSETTEMPLATEMETRIC`, s'il n'est pas vide. Le jeu de feuilles de cm et de mètre et les fichiers de modèle de feuille ne sont plus inclus dans l'installation.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Enregistrer la liste de feuilles sous :

- 1 Saisissez un nom pour le fichier de jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **Parcourir** pour choisir un dossier de destination dans lequel enregistrer le jeu de feuilles et l'enregistrer.

Remarque : Par défaut, le dossier d'emplacement du dessin en cours est ouvert.

Description

- 1 (Option facultative). Saisissez une description pour le fichier du jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Aperçu Jeu de feuilles :

Vérifiez le résumé du jeu de feuilles qui sera créé, puis cliquez sur **Terminer** pour créer le nouveau fichier du jeu de feuilles. Le programme ouvre le panneau **Jeu de feuilles** avec le nouveau jeu de feuilles.

19.6.3 Utiliser un autre jeu de feuilles

Crée un jeu de feuilles à partir des paramètres d'un jeu de feuilles existant.

Sélection jeu de feuilles à copier :

- 1 Cliquez sur **Parcourir** et sélectionnez un fichier de jeu de feuilles existant dans la boîte de dialogue
Sélectionner un fichier de jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Enregistrer la liste de feuilles sous :

- 1 Saisissez un nom pour le fichier de jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **Parcourir** pour choisir un dossier de destination dans lequel enregistrer le jeu de feuilles et l'enregistrer.

Important : Vous ne pouvez pas progresser tant que vous n'avez pas sélectionné un dossier qui stocke le nouveau fichier.

Description

- 1 (Option facultative). Saisissez une description pour le fichier du jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Aperçu Jeu de feuilles :

Vérifiez le résumé du jeu de feuilles qui sera créé, puis cliquez sur **Terminer** pour créer le nouveau fichier du jeu de feuilles. Le programme ouvre le panneau **Jeu de feuilles** avec le nouveau jeu de feuilles.



19.6.4 Utiliser les dessins existants

Crée un jeu de feuilles à partir d'un jeu existant de dessins.

- 1 Sélectionnez **Utiliser les dessins existants**.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Sélectionner le dossier

- 1 Sélectionnez un dossier dans la boîte de dialogue **Choisir un dossier** dans laquelle le nouveau jeu de feuilles sera stocké.

Remarque : Remarquez que la boîte de dialogue remplit avec des noms de plans et leurs mises en page.

- 2 Choisissez parmi les options (il est recommandé de garder les deux options activées).

Créer des sous-ensembles depuis la structure de dossier

Utilise les dossiers du dossier principal pour déterminer comment le jeu de feuilles est structuré.

Préfixer les titres de feuilles avec le nom du fichier dessin

- 1 Ajoutez le nom du fichier de dessin au début des titres du jeu de feuilles. Cela facilite le suivi de la source des fichiers.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Enregistrer la liste de feuilles sous :

- 1 Saisissez un nom pour le fichier de jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **Parcourir** pour choisir un dossier de destination dans lequel enregistrer le jeu de feuilles et l'enregistrer.

Important : Vous ne pouvez pas progresser tant que vous n'avez pas sélectionné un dossier.

Description

(Option facultative). Saisissez une description pour le fichier du jeu de feuilles.

Gabarit de dessin par défaut pour les nouvelles feuilles

- 1 Sélectionnez un jeu de feuilles modèle dans la boîte de dialogue **Sélectionner un modèle de dessin**.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Aperçu Jeu de feuilles :

Vérifiez le résumé du jeu de feuilles qui sera créé, puis cliquez sur **Terminer** pour créer le nouveau fichier du jeu de feuilles. Le programme ouvre le panneau **Jeu de feuilles** avec le nouveau jeu de feuilles.

19.6.5 Vide

Crée un nouveau jeu de feuilles à partir de zéro.

- 1 Sélectionnez **Vide**.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Enregistrer la liste de feuilles sous :

- 1 Saisissez un nom pour le fichier de jeu de feuilles.
- 2 Cliquez sur **Parcourir** pour choisir un dossier de destination dans lequel enregistrer le jeu de feuilles et l'enregistrer.



Important : Vous ne pouvez pas progresser tant que vous n'avez pas sélectionné un dossier.

Description

(Option facultative). Saisissez une description pour le fichier du jeu de feuilles.

Gabarit de dessin par défaut pour les nouvelles feuilles

- 1 Sélectionnez un jeu de feuilles modèle dans la boîte de dialogue *Sélectionner un modèle de dessin*.
- 2 Cliquez sur **OK**.

Aperçu Jeu de feuilles :

Vérifiez le résumé du jeu de feuilles qui sera créé, puis cliquez sur **Terminer** pour créer le nouveau fichier du jeu de feuilles. Le programme ouvre le panneau **Jeu de feuilles** avec le nouveau jeu de feuilles.

19.7 ASSISTNOUVEAU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Créer nouveau dessin**.



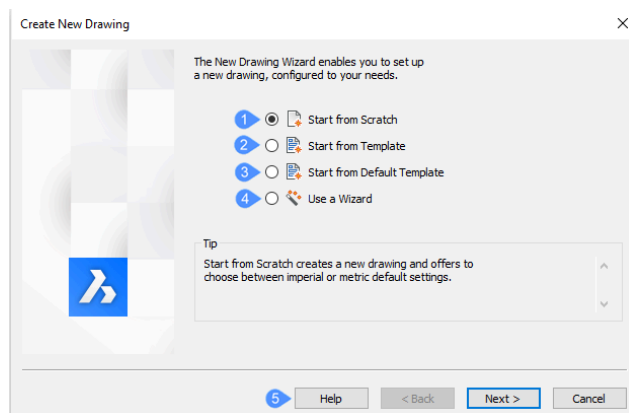
Icône :

Alias : ASSISTNOUV

19.7.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Créer un nouveau dessin**

La boîte de dialogue **Créer un nouveau dessin** vous permet de créer de nouveaux dessins par plusieurs méthodes avec l'assistant Nouveau dessin.



- 1 Démarrer à partir d'un brouillon
- 2 Démarrer à partir d'un gabarit
- 3 Démarrer avec le gabarit par défaut
- 4 Utiliser un assistant
- 5 Aide



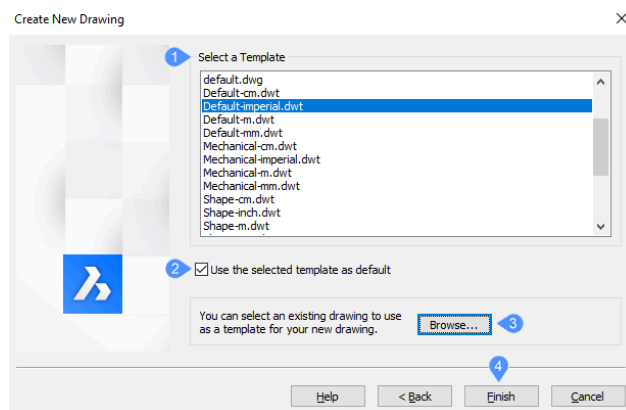
19.7.2 Démarrer à partir d'un brouillon

Crée un nouveau dessin avec un gabarit par défaut spécifié par la variable système BASEFILE. Cliquez sur le bouton **Suivant** et choisissez un système de mesure :

- **Imperial (pieds et pouces)** - le nouveau dessin est basé sur le fichier par défaut imperial.dwt et utilise donc des mesures impériales.
- **Métrique** - Le nouveau dessin est basé sur le fichier default-mm.dwt et utilise donc des mesures métriques.

Après avoir cliqué sur le bouton **Terminer**, le programme ouvre un nouveau dessin dont le contenu dépend du fichier gabarit par défaut.

19.7.3 Démarrer à partir d'un gabarit



- 1 Sélectionnez un gabarit
- 2 Utiliser le modèle par défaut
- 3 Parcourir
- 4 Terminer

Sélectionnez un gabarit

Permet de choisir un fichier qui servira de gabarit. Dans la liste Gabarit, choisissez l'un des noms de fichier DWT. Ces fichiers sont stockés dans le dossier spécifié par la variable TemplatePath ; l'emplacement par défaut est `C:\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\x64\en_US\Templates\`.

Utiliser le modèle par défaut

Activez l'option **Utiliser le gabarit sélectionné comme gabarit par défaut** lorsque vous souhaitez utiliser ce fichier comme gabarit à partir de maintenant. Si c'est le cas, le programme met à jour la valeur de la variable système BASEFILE. Après avoir cliqué sur le bouton **Terminer**, le programme ouvre un nouveau dessin dont le contenu dépend du fichier modèle que vous avez sélectionné.

Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier gabarit** à partir duquel vous pouvez sélectionner le type de fichier suivant pour un gabarit : DWG - fichiers de dessin, DWT - fichiers de modèle, DXF - fichiers d'échange de dessin.

Terminer

Cliquez sur le bouton **Terminer** après avoir sélectionné un gabarit dans la liste ou dans la boîte de dialogue.



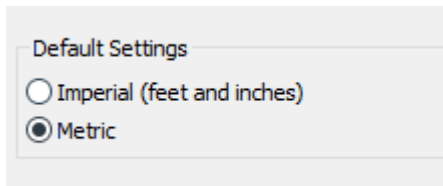
19.7.4 Démarrer avec le gabarit par défaut

Démarre de nouveaux dessins avec le modèle par défaut défini par la variable système BASEFILE. Après avoir cliqué sur le bouton **Terminer**, le programme ouvre un nouveau dessin dont le contenu dépend du fichier gabarit que vous avez sélectionné.

19.7.5 Utiliser un assistant

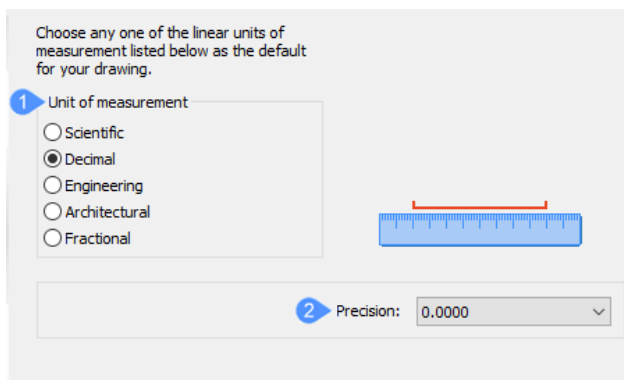
Démarre le nouveau dessin en parcourant un assistant qui vous guide tout au long du parcours :

- 1 Cliquez sur le bouton **Suivant**.
- 2 Choisissez un système de mesure :



- Impérial (pieds et pouces) - le nouveau dessin est basé sur le fichier default-imperial.dwt et utilise donc des mesures impériales.
- Mesure - le nouveau dessin est basé sur le fichier par défaut-mm.dwt et utilise donc des mesures métriques.

- 3 Cliquez sur le bouton **Suivant**.
- 4 Sélectionnez une unité de mesure linéaire et la précision de l'affichage.



- Unité de mesure
- Précision

Unité de mesure

Sélectionnez-en une dans la liste déroulante. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez Décimal ; vous pourrez toujours changer les unités plus tard avec la commande UNITES.

Nom de l'unité	Mesurer	Exemple d'affichage
Architectural	Pieds, pouces, pouces fractionnés	4'-6 1/16"

Nom de l'unité	Mesurer	Exemple d'affichage
Ingénierie	Pieds, pouces, pouces décimaux	4'-6.0625"
Fractionnel	Pouces, pouces fractionnés	54 1/6"
Décimal	(par défaut) Unités et unités décimales	2128.4449
Scientifique	Unités, unités décimales, exposants	2.1284E+03

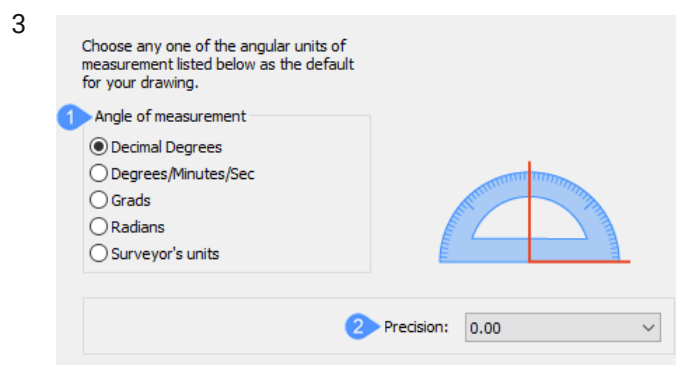
Précision

Cliquez sur la liste déroulante et choisissez un style de cellule. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez les valeurs par défaut, car vous pourrez toujours modifier la précision à tout moment par la suite avec la commande UNITES.

Remarque : Il s'agit d'une précision d'affichage : le programme effectue les calculs en interne toujours avec huit décimales.

Remarque :

- 1 Cliquez sur le bouton **Suivant**.
- 2 Sélectionnez une unité de mesure angulaire et une précision d'affichage.



- Angle de mesure
- Précision

Angle de mesure

Sélectionnez-en une dans la liste déroulante. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez Décimal/Degrés ; vous pourrez toujours changer les unités plus tard avec la commande UNITES.

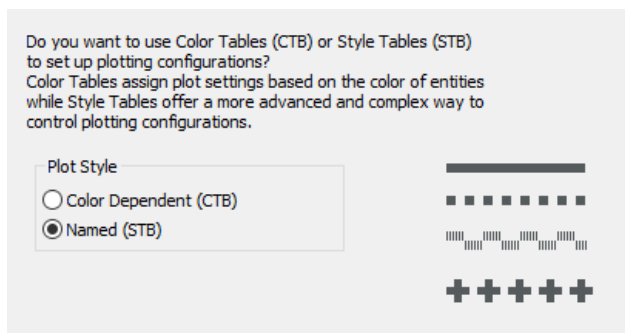
Nom angle :	Mesures dans	Exemple
Degrés décimaux	Degrés et décimales	12.3456

Nom angle :	Mesures dans	Exemple
Degrés/minutes/secondes	Degrés,minutes,secondes,décimales secs	12d34'56"
Grads (g)	Graduations et décimales	123.45g
Radians (r)	Radians et décimales	1.23r
Unités géodésiques	degrés Nord/Sud vers Est/Ouest	N12d34'56"E

Précision

Cliquez sur la liste déroulante et choisissez un style de cellule. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez les valeurs par défaut, car vous pourrez toujours modifier la précision à tout moment par la suite avec la commande UNITES.

- 1 Cliquez sur le bouton **Suivant**.
- 2 Déterminez quels types de style de tracé le dessin doit utiliser :
- 3

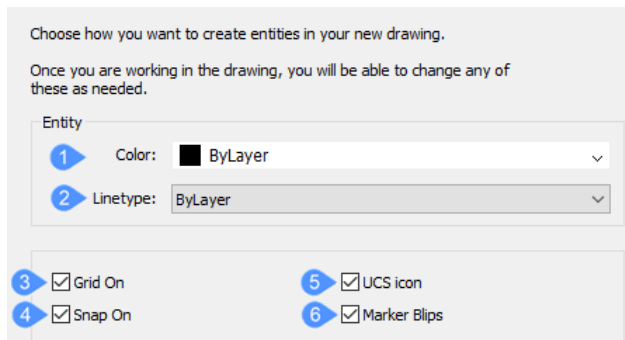


- **Style Couleur (CTB)** - ces styles de tracé sont plus simples à utiliser, mais moins flexibles.
- **Syle Nommé (STB)** - ces styles de tracé sont plus flexibles, mais complexes, car ils contrôlent chaque aspect de chaque propriété d'entité lors du tracé.

Si vous n'êtes pas sûr, choisissez Dépendant de la couleur.

- 4 Cliquez sur le bouton **Suivant**.
- 5 Choisissez la couleur de travail par défaut, le type de ligne et les aides visuelles que vous souhaitez afficher par le dessin :

6



- a Couleur
- b Type de ligne
- c Grille active
- d Accrochage actif
- e Représentation SCU
- f Marques

Couleur

Vous pouvez choisir une boîte à outils dans la liste déroulante. Toutefois, cela n'est pas recommandé. Choisissez ParCalque pour que les calques contrôlent les couleurs des entités. Voir les commandes COULEUR et CALQUE.

Type de ligne

Vous pouvez choisir n'importe quel type de ligne dans la liste déroulante, mais là encore, ce n'est pas recommandé. Choisissez ParCalque, pour la même raison. Voir la commande TYPELIGNE.

Grille active

Lorsqu'elle est activée, affiche une grille de points (ou de lignes) qui vous aide à voir l'espacement des unités, ainsi que les étendues de dessin, telles que tous les 1 m ; voir la commande GRILLE. Il est recommandé d'activer cette option.

Accrochage actif

Lorsqu'il est activé, définit l'incrément de mouvement du curseur, par exemple tous les 0.5 m ; voir la commande RESOL. Il est recommandé d'activer cette option.

Représentation SCU

Lorsqu'elle est activée, affiche l'icône SCU pour afficher l'orientation des axes x, y et z ; voir la commande UCSICON. Il est recommandé d'activer cette fonction pour les dessins 3D, mais de la désactiver pour les dessins 2D.

Marques

Lorsqu'elle est activée, elle dessine un petit + chaque fois que vous cliquez dans le dessin ; voir la commande BLIPMODE. Il est recommandé de laisser cette option désactivée, car elle peut rendre l'écran désordonné.

Après avoir cliqué sur le bouton **Terminer**, le programme ouvre un nouveau dessin dont le contenu dépend du fichier modèle par défaut et des options que vous choisissez pendant l'assistant.

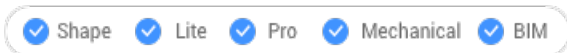
19.7.6 Aide

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande ASSISTNOUVEAU.



19.8 NODAL (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités de type **Nœud**.



Icône :

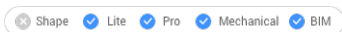


19.8.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités de type **Nœud** pour activer/désactiver l'accrochage aux nœuds. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

19.9 AUCUN (commande)

Désactive tous les accrochages d'entités 2D.



Icône :

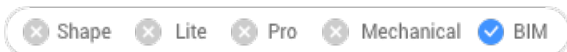
19.9.1 Description

Désactive tous les accrochages d'entités 2D pour éviter que le curseur s'accroche aux entités 3D. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour désactiver l'accrochage d'une entité en cours d'exécution. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE devient nulle. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

19.10 NUMEROTER (commande)

Crée des étiquettes de numéro incrémentiel pour les entités BIM.



Icône :

19.10.1 Description

Fournit le premier index des entités sélectionnées.

Remarque : Les numéros entiers sont acceptés.

Cette commande ouvre le panneau de commande Numéroté.

Number

Number selected elements according to given sorting order.

Entities

3 entities selected

☐ Select entities in drawing
 ☒ Entire drawing

Numbering Options

Current: 1, 2, ...

Start index

1

Increment

1

Field Width

1

Formatting

Prefix

Suffix

Formatting style

Arabic Numbers

Sorting Options

Current: selection order

Choose which axis to order in first.

First axis

None X Y Z

Second axis

None X Y Z

Third axis

None X Y Z

Distance tolerance

0.000000001 m

Overwrite Options

☒ Overwrite existing numbers

Apply

Close

Sélectionner les entités :

- **Sélectionner les entités dans le dessin** : choisissez les entités à sélectionner.
- **Dessin complet** : par défaut, le volet sélectionne tous les solides 3D dans l'espace modèle.

Options de numérotation

- **Index de début** : définit l'index à partir duquel commencer la numérotation.
- **Incrément** : définit l'incrément utilisé pour numéroter
- **Largeur du champ** : définit la longueur totale du champ numérique. Cela ajoutera la quantité appropriée de zéros devant les nombres arabes, de sorte que la longueur de la chaîne résultante soit égale à la largeur du champ.



Mise en forme

- **Prefixe** : définit un préfixe pour la numérotation.
- **Suffixe** : définit un suffixe pour la numérotation.
- **Style de formatage** : choisissez un style de numérotation dans la liste déroulante.

Options de tri

Permet de spécifier l'axe à trier en premier.

X

Selon la valeur de la coordonnée X, de faible à élevée.

Y

Selon la valeur de la coordonnée Y, de faible à élevée.

Z

Selon la valeur de la coordonnée Z, de faible à élevée.

Aucun

Utilise l'ordre de sélection, sauf si l'option « Dessin complet » a été choisie, auquel cas elle passera de la plus ancienne à la plus récente.

Tolérance de distance

Définit la tolérance de distance pour le tri en comparaison. Deux centroïdes de solides situés dans une tolérance donnée sont considérés comme égaux, et ils seront numérotés dans l'ordre de sélection.

Options d'écrasement

Permet d'écraser ou de conserver les numéros existants.

19.10.2 Options de la commande

Incrément

Définit l'incrément de la numérotation.

Préfixe

Spécifie un préfixe pour la numérotation.

Suffixe

Spécifie un suffixe pour la numérotation.

Style de nombre

Définit le style de nombre.

0

Choisir les chiffres arabes (1, 2, 3, ...).

1

Choisir les chiffres romains en majuscules (I, II, III, ...).

2

Choisir les chiffres romains en minuscules (i, ii, iii, ...).

3

Choisir les lettres majuscules (A, B, C, ...).



4

Choisir les lettres minuscules (a, b, c, ...).

Largeur du champ

Définit la longueur totale du champ numérique. Cela ajoutera le nombre approprié de zéros devant les chiffres arabes.

Tri d'entités

Permet de spécifier l'ordre de tri.

X

Selon la valeur de la coordonnée X, de faible à élevée.

Y

Selon la valeur de la coordonnée Y, de faible à élevée.

Z

Selon la valeur de la coordonnée Z, de faible à élevée.

Aucun

Utilise l'ordre de sélection, sauf si l'option **Dessin complet** » a été choisie, auquel cas elle passera de la plus ancienne à la plus récente.

Tolérance

Définit la tolérance de distance pour le tri en comparaison. Deux centroïdes de solides situés dans une tolérance donnée sont considérés comme égaux, et ils seront numérotés dans l'ordre de sélection.

Écraser les nombres

Permet d'écraser ou de conserver les numéros existants.

Conserver

Conserve les numéros existants.

Écraser

Écrase les numéros existants.

modifier Sélection

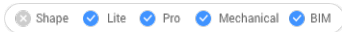
Permet de modifier le jeu de sélection.



20. 0

20.1 ECHELLEOBJET (commande)

Ajoute ou supprime les facteurs d'échelle.



Icône :

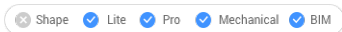
20.1.1 Description

Ajoute ou supprime des facteurs d'échelle utilisés avec des entités annotatives via la boîte de dialogue **Échelle d'objet d'annotation**.

Remarque : L'échelle annotative ajuste les facteurs d'échelle des objets annotations, tels que les modèles de texte et de hachure, pour qu'ils correspondent à l'échelle du graphique.

20.2 -ECHELLEOBJET (commande)

Ajoute ou supprime les facteurs d'échelle.



20.2.1 Description

Ajoute ou supprime des facteurs d'échelle utilisés avec des entités annotatives via la boîte de dialogue **Échelle d'objet d'annotation**.

Remarque : L'échelle annotative ajuste les facteurs d'échelle des objets annotations, tels que les modèles de texte et de hachure, pour qu'ils correspondent à l'échelle du graphique.

20.2.2 Options de la commande

Sélectionnez des entités annotatives

Sélectionnez un ou plusieurs éléments à l'aide d'une méthode de sélection.

Remarque : Écrit tous à la ligne de commande pour sélectionner toutes les entités du dessin. Le programme filtre automatiquement les entités non admissibles.

Ajouter

Ajoute des échelles d'annotations aux entités annotatives sélectionnées.

Remarque : Saisissez ? pour répertorier les facteurs d'échelle d'annotation disponibles.

Supprimer

Supprime les échelles d'annotation des entités annotatives sélectionnées.

?

Affiche une liste d'échelles d'annotations disponibles telles que définies dans la liste d'échelles.

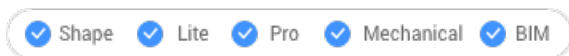
Remarque : Voir MODIFLISTECHELLE (commande)



	Scale Name	Paper Units	Drawing Units	Effective Scale
1:	100:1	100.0000	1.0000	100.0000
2:	10:1	10.0000	1.0000	10.0000
3:	1:1	1.0000	1.0000	1.0000
4:	1:10	1.0000	10.0000	0.1000
5:	1:100	1.0000	100.0000	0.0100
6:	1:125	1.0000	125.0000	0.0080
7:	1:16	1.0000	16.0000	0.0625
8:	1:2	1.0000	2.0000	0.5000
9:	1:20	1.0000	20.0000	0.0500
10:	1:25	1.0000	25.0000	0.0400
11:	1:250	1.0000	250.0000	0.0040
12:	1:30	1.0000	30.0000	0.0333
13:	1:4	1.0000	4.0000	0.2500
14:	1:40	1.0000	40.0000	0.0250
15:	1:5	1.0000	5.0000	0.2000
16:	1:50	1.0000	50.0000	0.0200
17:	1:8	1.0000	8.0000	0.1250
18:	2:1	2.0000	1.0000	2.0000
19:	4:1	4.0000	1.0000	4.0000
20:	8:1	8.0000	1.0000	8.0000

20.3 DECALER (commande)

Crée des copies parallèles.



Icône :

Alias : O

20.3.1 Description

Crée des copies parallèles d'entités 2D et de faces de solides 3D.

Remarque : La variable système OFFSETGAPTYPE détermine comment les écarts potentiels entre les segments sont traités lorsque les polylignes sont décalées.

Remarque : La variable système SELECTIONMODES détermine la façon dont les conflits potentiels sont traités.

Remarque : Lorsque les entités courbes sont décalées, la commande modifie les rayons des copies.

20.3.2 Méthode

Il existe quatre méthodes pour créer une copie parallèle :

- Entrer la distance de décalage
- Par le point
- Effacer
- Calque

20.3.3 Options de la commande

Entrer la distance de décalage

Spécifie la distance entre l'entité d'origine et sa copie parallèle.

Remarque : La distance de décalage est enregistrée dans la variable OFFSETDIST.

Deux Côtés

Place les copies décalées de part et d'autre de l'entité.



Multiple

Répète la commande jusqu'à ce que vous appuyiez sur Échap.

Par le point

Spécifie la distance de décalage en choisissant deux points.

Multiple

Répète la commande jusqu'à ce que vous appuyiez sur Échap.

Effacer

Supprime l'entité source après l'opération de décalage.

Remarque : L'état est enregistré dans la variable OFFSETERASE avec le dessin, mais il est ensuite réinitialisé (désactivé) lors du dessin suivant.

Calque

Spécifie le calque sur lequel placer l'entité copiée.

Actuelle

Place l'entité décalée sur le calque actuel.

Source

Place l'entité décalée sur le même calque que celui de l'entité source.

20.4 LIENSOLE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Liens**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.4.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Liens** pour visualiser et gérer les liens OLE.

20.5 OUVREOLE (commande)

Ouvre l'objet OLE sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.5.1 Description

Ouvre l'objet OLE sélectionné dans l'application source pour le modifier. (abréviation de "object linking and embedding"). Si le lien entre le dessin et l'application source est rompu, l'objet OLE ne peut pas s'ouvrir.

Remarque : Utilisez la commande INSEROBJ pour insérer des objets OLE dans des plans.

Remarque : Cette commande n'est disponible que sur la plateforme Windows.

20.6 WEB (commande)

Ouvre votre navigateur Web par défaut.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

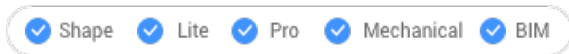


20.6.1 Description

Ouvrez votre navigateur Web par défaut pour naviguer sur internet à partir de la page d'accueil BricsCAD. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

20.7 REPRISE (commande)

Restaure la dernière entité effacée.



Icônes :



Alias:

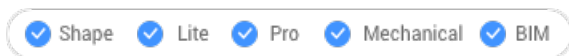
20.7.1 Description

Restaure la dernière entité effacée, y compris celles effacées par la commande Block. Si aucune entité n'a été effacée dans le dessin, BricsCAD indique: Il n'y a rien à récupérer.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

20.8 OUVRIR (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir fichier**.



Icône :

20.8.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir fichier** pour sélectionner un fichier à ouvrir dans l'éditeur de dessin.

Les formats de fichiers pris en charge sont :

- **Fichier de dessin standard** (.dwg)
- **Fichier d'échange de dessin** (.dxf)
- **Format de gabarit** (.dwt)
- **Fichier standard** (.dws)
- **Formats de fichier de métadonnées Windows** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)^{(1) (2)}
- **Collada** (.dae)
- **Fichier DGN Micro Station** (.dgn)

Formats disponibles avec le module complémentaire BIM :

- **Fichier Rhino** (.3dm)^{(1) (2)}
- **Fichier SketchUp** (.skp)^{(1) (2)}



- **Fichier IFC** (.ifc ; .ifczip)
- **Famille Revit** (.rfa)⁽¹⁾ ⁽²⁾
- **Revit Project** (.rvt)⁽¹⁾ ⁽²⁾

(1) Non disponible dans BricsCAD pour Linux.

(2) Non disponible dans BricsCAD pour macOS.

20.9 OUVRIRJEUFEUILLES (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier jeu de feuilles**.



Icône :

20.9.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier jeu de feuilles** pour sélectionner un fichier DST à ouvrir dans le panneau **Jeux de feuilles**.

20.10 -OUVRIRJEUFEUILLES (commande)

Ouvre un fichier de jeu de feuilles.



20.10.1 Description

Ouvre un fichier de jeux de feuilles DST et affiche ensuite le panneau **Jeux de feuilles** qui répertorie tous les dessins et toutes les feuilles associés au jeu ; destiné à être utilisé par les macros. Un exemple de chemin et de nom de fichier d'un jeu de feuilles DST est *F:\Nwork\NDocumentation\Nprojet.dst*.

20.11 OPTIMISER (commande)

Corrige les inexactitudes du dessin, pour les entités 2D ou les entités 3D.



Icône :



20.11.1 Description

Cette commande fonctionne avec des entités 2D ou 3D. Les entités 2D prises en charge sont les lignes, les arcs et les polylignes. La commande apporte des corrections telles que de petits espaces entre les lignes ou à côté des lignes verticales, horizontales et diagonales.

Les entités 3D prises en charge sont les solides, les régions 3D et les surfaces. La commande apporte des corrections, en plaçant sur un même plan les faces quasiment parallèles aux plans orthogonaux et les faces qui appartiennent à différents solides.




Cette commande ouvre le panneau de commande **Optimiser**.

Optimize

Rectify line segments to align with a coordinate system axis and connect gaps between line and arc segments, or rectify faces to align with a coordinate system plane.


Mode: 2D 3D

Entities 3 entities selected

☐ Select entities in drawing 

☒ Entire drawing

Options

☒ Close gaps smaller than 0.05 mm 

☒ Fix T-connections (trim overshoots, extend undershoots)

☒ Rectify lines that are less than 2.00 * from:

☒ Horizontal

☒ Vertical

☒ Diagonal

☒ Align parallel lines less than 0.05 mm apart

☒ Round coordinates to 1 mm

Feedback

☒ Highlight entities to be optimized

No entities will be rectified. No gaps will be closed.

Preview


Apply Keep Selection Cancel

Optimize

Rectify line segments to align with a coordinate system axis and connect gaps between line and arc segments, or rectify faces to align with a coordinate system plane.

Mode: 2D 3D

Entities 2 entities selected

☐ Select entities in drawing 

☒ Entire drawing

Options

☒ Rectify faces that are less than 2.00 * from:

☒ parallel to reference planes

☒ perpendicular to reference planes

Reference planes:

☒ XY-plane

☒ YZ-plane

☒ XZ-plane

☒ Align parallel faces if less than 100.0000 m apart

☒ Round coordinates to 1 m

Feedback

☒ Highlight entities to be optimized

6 faces will be optimized

Preview

Cancel Keep Selection OK

Remarque :

- Les options de la commande OPTIMISER sont les mêmes que celles du panneau de commande **Optimiser**.



- Le panneau de contexte de commande **Optimiser** vous permet d'activer/désactiver les commentaires en direct. Lorsqu'il est activé, il repère les entités correspondant aux options sélectionnées et affiche le nombre d'entités à optimiser.

20.11.2 Méthodes

Il existe deux façons d'optimiser les entités :

Dessin entier

Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les entités non gelées dans la fenêtre actuelle sont utilisées comme entrée.

[options de sélection (?)]

Permet de choisir une méthode de sélection. Voir la commande SELECT.

20.11.3 Options de la commande, en mode 2D

changer les Angles de référence

Cette option détermine les entités qui seront optimisées en fonction de leur orientation.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Rectifier les lignes inférieures à**.

Lignes horizontales

Corrige les lignes presque horizontales en fonction de la tolérance d'angle.

Lignes verticales

Corrige les lignes presque verticales en fonction de la tolérance d'angle.

Lignes à 45 degrés

Corrige les lignes presque à 45° en fonction de la tolérance d'angle.

Toutes

Corrige les lignes presque horizontales, presque verticales et presque à 45° selon la tolérance d'angle.

Aucun

Ne corrige pas les entités en fonction de leur orientation.

modifier les Tolérances

Cette option permet de définir les tolérances pour les paramètres utilisés pendant l'optimisation.

Tolérance d'angle

Définit la tolérance d'angle en degrés, par rapport au système de coordonnées globale (SCG). Les lignes presque horizontales, verticales ou diagonales dans cette tolérance d'angle seront optimisées.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Rectifier les lignes inférieures à**.

Tolérance de distance

Définit la tolérance de distance (voir **Note**). Les lignes parallèles situées à cette distance seront fusionnées.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Aligner les lignes parallèles inférieures à**.



Précisions d'arrondi

Définit la tolérance d'arrondi (voir **Note**). Cette option arrondit les coordonnées au nombre spécifié de chiffres suivant la décimale.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Coordonnées arrondies à**.

Tolérance d'écart

Définit la tolérance d'écart (voir **Note**). Les écarts entre les lignes colinéaires, dans les limites de la tolérance d'écart, seront remplis.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Réduire les écarts inférieurs à**. Les écarts inférieurs à cette valeur seront comblés par des cercles rouges transparents dans le dessin. Vous pouvez également utiliser le sélecteur (



) pour définir la tolérance d'écart en spécifiant deux points dans le dessin.

Lorsque l'option Corriger les connexions en T (ajuste les dépassements, prolonge les écarts trop courts) est cochée, les lignes sont coupées et étendues pour fermer les connexions en T pour les écarts inférieurs à la valeur de la tolérance d'écart.

Remarque : Les valeurs respectent les unités d'insertion du dessin (voir la variable système INSUNITS).

modifier les Options

Détermine si les espaces sont comblés, si les lignes sont alignées avec une direction référencée et si le dessin est arrondi.

fermer les Écarts

Si cette option est activée, les écarts entre les lignes colinéaires inférieurs à la tolérance d'écart sont comblés.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, cochez la case **Comblar les écarts inférieurs à**.

Rectifier les lignes

Si cette option est activée, les entités seront alignées le long des directions référencées (horizontale, verticale ou diagonale) lorsque leur écart est inférieur à la tolérance d'angle spécifiée.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, cochez la case **Rectifier les lignes inférieures à**.

Remarque : Si cette option est désactivée, l'option **Coordonnées arrondies à** sera également désactivée.

Rendre les lignes colinéaires

Si cette option est activée, les lignes presque colinéaires deviennent colinéaires.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, cochez la case **Aligner les lignes parallèles inférieures à**.

Coordonnées arrondies

Si cette option est activée, elle arrondit les coordonnées à la précision de l'arrondi.

Si cette option est désactivée, le dessin ne sera pas arrondi.



Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, cochez la case **Coordonnées arrondies à**.

Remarque : Cette action est contrôlée par le paramètre **Précision de l'arrondi**.

Tout activer

Active toutes les options **Fermer les écarts**, **Rendre les lignes colinéaires** et **Coordonnées arrondies à**.

Modifier la sélection d'entrée

Permet de faire une nouvelle sélection d'entités à utiliser par la commande.

Appliquer les paramètres et afficher l'aperçu

Effectue un aperçu des segments rectifiés. Vous pouvez accepter ou réinitialiser le résultat.

Conserver la sélection

En cliquant sur ce bouton, la commande sera annulée sans optimisation, mais maintiendra les lignes sélectionnées en surbrillance. Cette option vous permet de sélectionner des lignes sous-optimales dans un dessin.

passer en mode 3D

Permet de passer en mode 3D.

20.11.4 Options dans la commande, en mode 3D

changer de plan de référence

Cette option détermine quel plan sera référencé pour corriger la position des faces. Vous pouvez choisir le plan XY, le plan YZ, le plan XZ ou tous ces plans.

modifier les Tolérances

Cette option permet de définir les tolérances pour les paramètres utilisés pendant l'optimisation.

Tolérance d'angle

Définit la tolérance d'angle, en degrés, pour la position relative des faces et des plans.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Rectifier les faces inférieures à**.

Tolérance de distance

Définit la tolérance de distance (voir **Note**).

Les faces comprises dans la tolérance deviennent coplanaires, parallèles ou perpendiculaires, selon les paramètres.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Aligner les faces parallèles si elles sont inférieures à**.

Précisions d'arrondi

Définit la tolérance d'arrondi (voir **Note**). Cette option arrondit les coordonnées au nombre spécifié de chiffres suivant la décimale.

Remarque : Dans le panneau contextuel de la commande **Optimiser**, définissez la valeur de l'option **Coordonnées arrondies à**.

Remarque : Les valeurs respectent les unités d'insertion du dessin (voir la variable système INSUNITS).

modifier les Options

Change les options pour corriger la position des faces.



rendre les faces coplanaires

Cette option rend les faces de la sélection coplanaires, par rapport aux valeurs de la section **Tolérances**.

rectifier les faces parallèles aux plans de référence

Cette option rend les faces sélectionnées parallèles aux plans de référence sélectionnés, par rapport aux valeurs de la section **Tolérances**.

rectifier les faces perpendiculaires aux plans de référence

Cette option rend les faces sélectionnées perpendiculaires aux plans de référence sélectionnés, par rapport aux valeurs de la section **Tolérances**.

Coordonnées arrondies

Si cette option est activée, elle arrondit les coordonnées à la précision de l'arrondi.

Si cette option est désactivée, le dessin ne sera pas arrondi.

Remarque : Cette action est contrôlée par le paramètre **Précisions d'arrondi**.

Tout activer

Toutes les options pour les faces 3D (coplanaires, parallèles et perpendiculaires) seront utilisées par la commande.

Modifier la sélection d'entrée

Permet de faire une nouvelle sélection d'entités à utiliser par la commande.

Appliquer les paramètres et afficher l'aperçu

Réalise un aperçu des faces rectifiées. Vous pouvez accepter ou réinitialiser le résultat.

Conserver la sélection

Cliquez sur ce bouton pour annuler la commande sans l'optimiser, mais en conservant les entités en surbrillance sélectionnées. Cette option vous permet de sélectionner des entités sous-optimales dans un dessin.

passer en mode 2D

Bascule le mode en 2D.

20.12 OPTIONS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Options du programme** développée.



Icône :

Alias : CONFIG

20.12.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Options du programme** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

20.13 ORTHOGONAL (commande)

Active/désactive la variable système ORTHOMODE.





Alias : OR, ORTHO

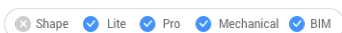
20.13.1 Description

Activez ou désactivez la variable système ORTHOMODE pour indiquer si le curseur est restreint aux déplacements en angles droits. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe : 'ORTHOGONAL.

- **Activé** : active la variable système ORTHOMODE.
- **Désactivé** : désactive la variable système ORTHOMODE.
- **Inverser** : passe la variable système ORTHOMODE à l'opposé du réglage actuel.

20.14 ACCROBJ (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Mode d'accrochage sur entité** développée.



Alias : AC

20.14.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Mode d'accrochage sur entité** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

20.15 -ACCROBJ (commande)

Permet de basculer entre les modes d'accrochage des entités.



Alias : -AC

20.15.1 Description

Bascule les modes d'accrochage d'entité à la ligne de commande (abréviation de "object snap").

Remarque : Les accrochages d'entités vous aident à dessiner et à mettre à jour avec précision en capturant le curseur sur l'entité géométrique la plus proche.

20.15.2 Options de la commande

PROche

Bascule le mode d'accrochage de l'entité la plus proche. Accrochage sur le point le plus proche d'une entité.

Remarque : Peut également basculer avec la commande PROCHE.

EXTrémité

Bascule le mode l'accrochage aux entités extrémité. Accrochage sur les extrémités des entités ouvertes, telles que les lignes, les arcs, les polygones ouverts et les splines ouvertes.

Remarque : Peut également être activé avec la commande EXTREMITÉ.

MILieu

Bascule le mode d'accrochage de l'entité Milieu. Accrochage sur le point milieu d'une entité.



Remarque : Peut également être activé avec la commande MILIEU.

CENtre

Bascule le mode d'accrochage de l'entité centre. Accrochage au centre des entités circulaires, telles que les cercles, les arcs et les polyarcs.

Remarque : Peut également être activé avec la commande CENTRE.

Centre Géométrique

Bascule le mode d'accrochage entité centre géométrique (CENTREG). Accrochage sur le centroïde de toutes les polygones et splines fermées, les polygones 3D planes, les régions et les faces planes des solides 3D.

Remarque : Peut également être activé avec la commande CENTREG.

PERpendiculaire

Bascule le mode d'accrochage entité Perpendiculaires. Accrochage sur la perpendiculaire d'une entité à une autre.

Remarque : Peut également être activé avec la commande PERPENDICULAIRE.

TANgente

Bascule le mode d'accrochage entité tangente. Accrochage sur les tangences des entités circulaires.

Remarque : Peut également être activé avec la commande TANGENTE.

QUAdrant

Bascule le mode d'accrochage entité Quadrant. Accrochage aux points de quadrant des entités circulaires, telles que les cercles, les arcs et les polyarcs.

Remarque : Peut également être basculé avec la commande QUADRANT.

Point d'insertion

Bascule l'accrochage aux entités Insertion. Accrochage sur le point d'insertion des blocs et du texte.

Remarque : Peut également être basculé avec la commande INSERTION.

POInt

Bascule l'accrochage aux entités Nœud. Accrochage sur une entité point.

Remarque : Peut également être basculé avec la commande NODAL.

EXTension

Bascule l'accrochage aux entités Extension. Capture sur l'intersection des entités ouvertes, comme si elles étaient étendues au point d'intersection.

Remarque : Peut également être basculé avec la commande EXTENSION.

PARallèle

Bascule l'accrochage aux entités Parallèles. S'accroche au point parallèle des entités. Permet de tracer des lignes, des segments de polyligne, des xlines et des rayons parallèles à une autre entité.

Remarque : Peut également être basculé avec la commande PARALLELE.

INTersection

Bascule l'accrochage aux entités Intersection. S'accroche à l'intersection de n'importe quelle paire d'entités.



Remarque : Peut également être basculé avec les commandes INTERSECTION et 3DINTERSECTION.

Intersection apparente

Bascule l'accrochage l'accrochage aux entités Apparente. Se fixe sur l'intersection apparente des entités dans l'espace 3D.

Remarque : Peut également être basculé avec les commandes APPARENT et INTERPLAN.

AUC

Supprimer les accroches d'entités.

ACTIVÉ

Désactive tous les modes d'accrochage d'entités.

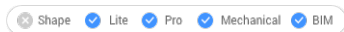
Désactiver

Désactive tous les modes d'accrochage d'entités.

Remarque : Les modes peuvent également être désactivés avec la commande AUCUN.

20.16 EPURER (commande)

Supprime les entités en double ou qui se chevauchent et combine les blocs en double.



Icône :

20.16.1 Description

Supprime les entités dupliquées et lignes, arcs ou polygones superposés et unifie les entités superposées ou contiguës. Déplace éventuellement les doublons vers un calque dédié. Combine les blocs dupliqués et purge éventuellement les définitions de blocs dupliqués.

Après avoir sélectionné les entités, la boîte de dialogue **Supprimer les entités dupliquées** s'affiche. Pour plus d'informations, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Supprimer les entités dupliquées**.

20.16.2 Options de la commande

Au lieu de sélectionner des entités, une autre option peut également être sélectionnée.

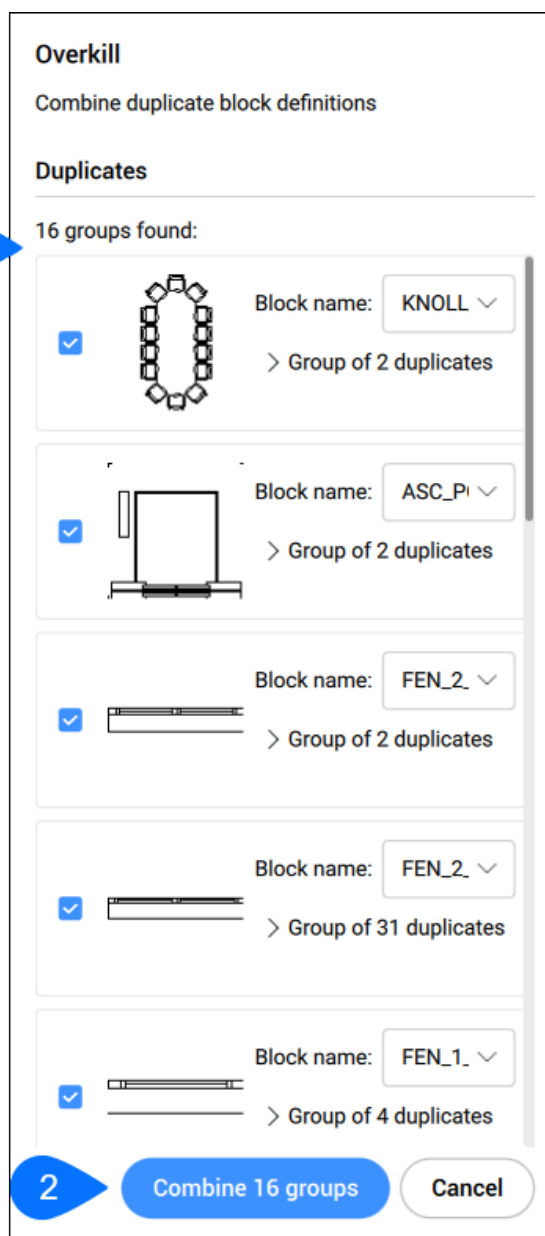
Combiner les définitions de blocs dupliqués

Cette option affiche la boîte de dialogue **Combiner les définitions de blocs dupliqués**. Vous pouvez définir les propriétés des entités à ignorer et les tolérances. Pour plus d'informations, voir l'article connexe **Combiner la boîte de dialogue Définition des blocs dupliqués**.

Une fois toutes les préférences définies et appliquées, le panneau de commande **Épurer** s'affiche.

20.16.3 Panneau contextuel de la commande Épurer

Le panneau de commande **Épurer** vous permet de spécifier quelles définitions de bloc dupliqués doivent être combinées.



1 Liste des blocs

Affiche une liste de tous les groupes de définitions de blocs en double trouvés. Choisissez les groupes à combiner en cochant les cases de sélection correspondantes.

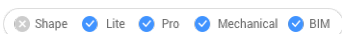
Pour chaque groupe, le nombre et les noms des définitions de blocs en double trouvés sont affichés. Développez un groupe et cliquez sur le nom d'une définition de bloc pour mettre en évidence les instances correspondantes dans le dessin.

2 Combiner

Combine toutes les définitions de blocs en double sélectionnées de la liste.

20.17 -EPURER (commande)

Supprime les entités en double ou qui se chevauchent et combine les blocs en double.





20.17.1 Description

Supprime les entités dupliquées et lignes, arcs ou polygones superposés et unifie les entités superposées ou contiguës. Déplace éventuellement les doublons vers un calque dédié. Combine les blocs dupliqués et purge éventuellement les définitions de blocs dupliqués.

20.17.2 Options de la commande

Terminé

Exécute la procédure Épurer.

Ignorer

Définit les propriétés à ignorer. Vous pouvez choisir entre **Aucun**, **Tout**, **Couleur**, **Calque**, **Type de ligne**, **Échelle type de ligne**, **Épaisseur de ligne**, **Épaisseur**, **Transparence**, **Style tracé**, et **Matériau**.

Aucune

Les propriétés sont prises en compte pour déterminer si les entités superposées doivent être combinées.

Tout

Toutes les propriétés sont prises en compte.

Couleur, etc.

Les couleurs des entités superposées sont prises en compte. Si les couleurs correspondent, elles sont combinées ou supprimées.

Tolérance

Définit la tolérance pour le processus de comparaison.

Remarque : Lorsque la tolérance est définie à 0, les entités doivent correspondre complètement avant d'être évaluées dans le processus épurer.

Optimiser les polygones

Les segments des polygones sélectionnées sont évalués individuellement, les sommets dupliqués et les segments sont supprimés. Si des lignes ou des arcs dupliquent un segment de polygone, l'un d'entre eux est supprimé, ce qui peut rompre une polygone.

Largueur du segment

Spécifie si la propriété de largeur des segments de polygone est ignorée.

Coupe polygone

Les segments de polygone sont conservés intacts même si les doublons sont supprimés.

Option activée

Optimise les entités polygones.

Option désactivée

Les entités polygones ne sont pas optimisées.

Combinaison un recouvrement partiel

Les entités qui se chevauchent partiellement sont unifiées en une seule entité.

Combinaison bout à bout

Les lignes colinéaires et les segments de polygone dont les extrémités coïncident sont unifiés en une seule entité ou segment.



Associativité

Les entités associatives ne sont pas traitées.

Ignorer les solides

Indique si les solides 3D en double sont ignorés ou supprimés.

Supprimer ou déplacer les doublons

Détermine ce qu'il faut faire avec les entités dupliquées.

Supprimer

Supprimer les entités en double

Déplacer

Les entités sont déplacées vers le calque overkill.

Remarque : Le nom de ce calque est défini par la variable système OVERKILLLAYER. Par défaut, il est défini sur **Entités dupliquées**.

Combiner les définitions de blocs dupliquées

Recherche le dessin pour les définitions de blocs dupliqués et remplace toutes ces instances de bloc par les plus récentes de ces doublons.

Purger les définitions de blocs dupliquées

Supprime les doublons de définitions de bloc.



21. P

21.1 PAQUET (commande)

Crée un paquet ZIP contenant le dessin et ses dépendances.



Voir la commande -ETRANSMIT.

21.2 MISENPAGE (commande)

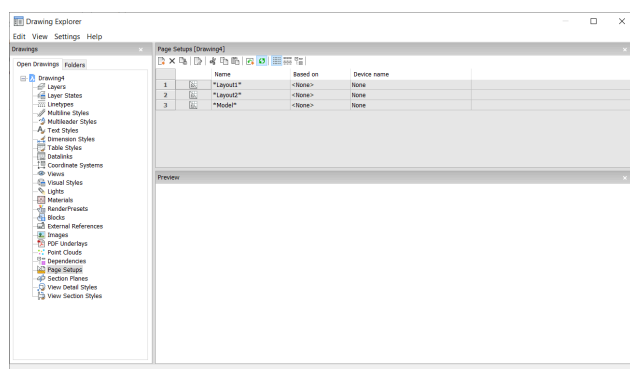
Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Mises en page** sélectionné.



Icône :

21.2.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec **Mises en page** sélectionnée pour afficher et modifier les mises en page du dessin courant.



21.2.2 Options du menu contextuel

Nouveau

Charge des définitions supplémentaires de mise en page dans le dessin. Affiche la boîte de dialogue **Nouvelle mise en page** (voir l'article connexe **Boîte de dialogue Nouvelle mise en page**).

Supprimer

Supprime des définitions de mise en page du dessin. Les définitions de mise en page suivantes ne peuvent pas être supprimées :

- Onglet Modèle
- Dernière présentation

Modifier mise en page

Modifiez la mise en page sélectionnée. Ouvre la boîte de dialogue **Mise en page**. Vous pouvez modifier les propriétés de la mise en page sélectionnée (voir l'article **Boîte de dialogue Mise en page**).

Renommer

Renomme la mise en page sélectionnée.



Remarque : Les types de ligne suivants ne peuvent pas être renommés :

- Onglet Modèle
- Onglets Présentation

Tout sélectionner

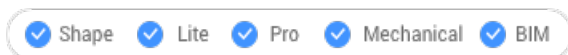
Sélectionne toutes les définitions de mise en page.

Inverser la sélection

Inverse la sélection en cours.

21.3 PAN (commande)

Déplace l'ensemble du dessin.



Icône : 

Alias : P

21.3.1 Description

Déplace l'ensemble du dessin en temps réel dans la fenêtre actuelle.

Remarque : Le temps réel signifie que le dessin se déplace en fonction des mouvements de la souris.

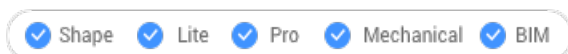
Remarque : La variable système PERSPECTIVE doit être définie sur 0.

Après avoir exécuté la commande, le curseur devient une icône de main. Maintenez enfoncée la touche gauche de la souris, puis déplacez celle-ci pour déplacer le dessin ou cliquez avec le bouton droit pour ouvrir le menu contextuel Déplacer.

Remarque : Vous pouvez également déplacer le dessin avec les barres de défilement. Activez-les avec la commande BARREDEFIL.

21.4 -PAN (commande)

Déplace l'ensemble du dessin.



Alias : -P

21.4.1 Description

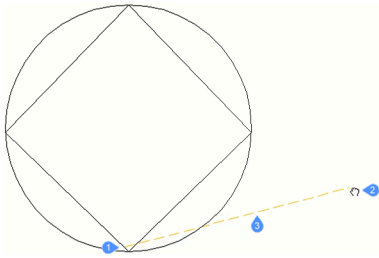
Déplace l'ensemble du dessin en temps réel dans la fenêtre actuelle.

Remarque : La variable système PERSPECTIVE doit être définie sur 0.

21.4.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande -PAN :

- Choisissez un point de base et un point de déplacement.
- Choisissez l'une des options prédéfinies.



- 1 Point de base Pan.
- 2 Curseur Pan spécifie le point de déplacement du panoramique.
- 3 Point de déplacement panoramique.

21.4.3 Options de la commande

Point de base Pan

Spécifie le point de départ de la distance de déplacement.

Point de déplacement panoramique

Spécifie le point d'arrivée de la distance panoramique.

Remarque : Le dessin est déplacé de 5 % ou 100 % de la largeur de la fenêtre courante.

Gauche

Déplace le dessin de 5% vers la droite.

Droite

Déplace le dessin de 5% vers la gauche.

Haut

Déplace le dessin de 5% vers le bas.

Bas

Déplace le dessin de 5% vers le haut.

Page gauche

Déplace le dessin de 100% vers la droite.

Remarque : Vous pouvez également appuyer sur Maj + Clé du curseur gauche.

Page droite

Déplace le dessin de 100% vers la gauche.

Remarque : Vous pouvez également appuyer sur Shift + touche de curseur droite.

Page suivante

Déplace le dessin 100 % vers le haut.

Remarque : Vous pouvez également appuyer sur la touche Shift + la touche de curseur vers le haut.

Page précédente

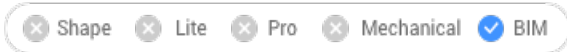
Déplace le dessin vers le bas de 100 %.

Remarque : Vous pouvez également appuyer sur Shift + la touche de curseur vers le bas.



21.5 PANELISER (commande)

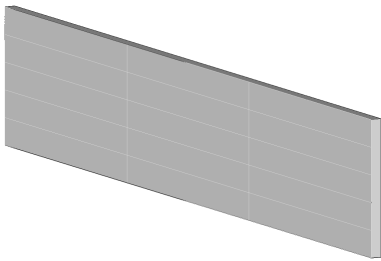
Crée une grille sur la face d'un solide 3D sous forme de bloc.



Icône :

21.5.1 Description

Crée une grille personnalisée sur la face d'un solide 3D, en mentionnant la longueur et le nombre de panneaux.



21.5.2 Options de la commande

Longueur panneaux U

Définit la longueur des panneaux dans la direction U (hauteur).

Longueur panneaux V

Définit la longueur des panneaux dans la direction V (largeur).

Nombre de panneaux U

Nombre de panneaux dans la direction U (lignes).

Nombre de panneaux V

Nombre de panneaux dans la direction V (colonnes).

Résultat

Bascule entre **Polylines** et **Maillage**.

Polylignes

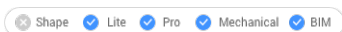
Crée la grille en tant que référence de bloc.

Maillage

Crée la grille en tant que maillage

21.6 PARALLELE (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités Parallèles.



Icône :

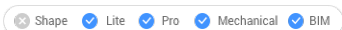


21.6.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités parallèles pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

21.7 -PARAMETRES (commande)

Gère les paramètres des contraintes dimensionnelles.



21.7.1 Description

Crée, modifie, renomme et supprime des équations paramétriques composées de contraintes dimensionnelles et de variables définies par l'utilisateur ; fonctionne à partir de la ligne de commande.

21.7.2 Options de la commande

?

Répertorie toutes les contraintes dimensionnelles et les variables utilisateur dans le dessin actuel, en indiquant le nom, l'expression et la valeur actuelle de chaque contrainte dimensionnelle ou variable utilisateur.

Nouveau

Crée une variable utilisateur.

Éditer

Met à jour l'expression de la contrainte dimensionnelle ou de la variable utilisateur.

Renommer

Renomme une contrainte dimensionnelle ou une variable utilisateur.

Supprimer

Supprime une contrainte dimensionnelle ou une variable utilisateur.

Propriétés

Définit les limites inférieure et supérieure du paramètre.

Limite inférieure

Définit la valeur inférieure du paramètre.

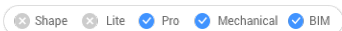
Limite supérieure

Définit la valeur supérieure du paramètre.

Remarque : Les limites supérieures et inférieures sont prises en compte dans les opérations dynamiques, telles que DMDEPLACER et ROTATION3D.

21.8 FERMERPANNEAUPARAM (commande)

Ferme le panneau **Gestionnaire de paramètres**.



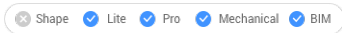


21.8.1 Description

Ferme le panneau **Gestionnaire de paramètres** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Gestionnaire de paramètres** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Gestionnaire de paramètres** est supprimé de la pile.

21.9 OUVRIRPANNEAUPARAM (commande)

Dans le panneau **Gestionnaire de paramètres**.



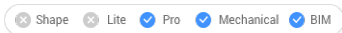
Icône :

21.9.1 Description

Ouvre le panneau **Gestionnaire de paramètres** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Gestionnaire de paramètres** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou sa réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Gestionnaire de paramètres** peut être flottant, ancré ou empilé.

21.10 BLOCIFIERPARAM (commande)

Remplace automatiquement les ensembles d'entités, correspondant à un bloc paramétrique sélectionné ou à un ensemble d'entités paramétrées dans un modèle, par des références de blocs paramétriques.



Icône :

21.10.1 Description

La commande BLOCIFIERPARAM remplace des ensembles d'entités dans le dessin courant par des blocs paramétriques. Pour effectuer les remplacements, cette commande utilise certaines entités en entrée. Il existe deux types d'entités d'entrée :

- Une référence à une définition de bloc contenant des entités paramétrées.
- Un ensemble d'entités paramétrées.

Le workflow global de cette commande comprend les étapes suivantes :

- 1 D'abord, la commande définit certaines entités en entrée à utiliser pour la comparaison. Ces entités d'entrée peuvent être des blocs paramétriques ou des ensembles d'entités paramétrées.
- 2 La géométrie de chaque entité en entrée est déterminée par certains paramètres. Une configuration est définie par les valeurs des paramètres.
- 3 Une fois les entités en entrée définies, la commande recherche dans le dessin courant des ensembles d'entités avec une géométrie qui correspond à la géométrie d'une des configurations.
- 4 Une correspondance se produit lorsque les entités en entrée peuvent être configurées exactement comme l'ensemble des entités auxquelles l'entrée est comparée.
- 5 Une fois qu'une correspondance a été trouvée, l'ensemble d'entités sera remplacé par un bloc



paramétrique. Les paramètres ont les valeurs spécifiques à la configuration pour laquelle la correspondance a été trouvée.

Remarque :

- La variable système BLOCKIFYMODE définit le comportement de la commande BLOCIFIERPARAM. Selon la valeur de la variable système, certaines options ne sont pas disponibles.
- La commande BLOCIFIERPARAM prend désormais en charge les blocs paramétriques 2D ou un jeu de sélection de géométries 2D contenant des paramètres et des contraintes. En outre, lorsque l'entrée est un bloc paramétrique 2D, les lignes de retournement et les états de visibilité sont correctement pris en charge : la géométrie dans l'espace de recherche correspondant à un retournement et/ou un état de visibilité spécifique du bloc en entrée est correctement reconnue et convertie.
- La commande BLOCIFIERPARAM ne prend pas en charge les étirements paramétriques. Elle ne remplace aucune géométrie par un bloc paramétrique lorsqu'un bloc paramétrique contenant un étirement paramétrique est utilisé en tant qu'entité en entrée. Une exception est le cas lorsque la géométrie d'un ensemble d'entités est exactement égale à la géométrie des entités à l'intérieur de la définition de bloc paramétrique 2D.

21.10.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande BLOCIFIERPARAM :

- Utilisation d'un seul bloc paramétrique sélectionné dans le dessin.
- Utilisation d'un ensemble d'entités paramétrées sélectionnées dans le dessin.
- Utilisation des définitions de bloc de la bibliothèque

Utilisation d'un seul bloc paramétrique

- Sélectionnez le bloc paramétrique pour créer l'entité d'entrée.
- Recherche dans le dessin courant des ensembles d'entités qui correspondent à l'entité d'entrée.
- Une correspondance est lorsque l'entité en entrée peut être configurée exactement comme l'ensemble des entités recherchées.
- Lorsqu'une correspondance est trouvée, l'ensemble d'entités est remplacé par une instance du bloc paramétrique.
- S'il n'y a pas de correspondance, la commande n'apporte aucune modification au dessin.

Utilisation d'un ensemble d'entités paramétrées

- Sélectionnez un ensemble d'entités paramétrées pour créer l'entrée.
- Recherche dans la base de données de dessin actuelle des ensembles d'entités qui correspondent à l'entrée.
- Une correspondance est trouvée lorsque les entités en entrée peuvent être configurées exactement comme l'ensemble des entités recherchées.
- Lorsqu'au moins une correspondance est trouvée, les entités en entrée sont converties en une définition de bloc paramétrique. L'entrée et les ensembles d'entités correspondants seront alors remplacés par des instances du bloc paramétrique nouvellement créé.



- S'il n'y a pas de correspondance, la commande n'apporte aucune modification au dessin.

Utilisation des définitions de blocs de la bibliothèque

- Les entrées utilisées dans ce cas sont les blocs paramétriques de la bibliothèque.
- Dans ce cas, il existe de nombreuses entrées. Chaque bloc paramétrique de la bibliothèque est une entrée.
- Recherche dans le dessin courant des ensembles d'entités qui correspondent à l'une des entrées.
- Une correspondance est trouvée lorsque l'une des entrées peut être configurée exactement comme l'ensemble des entités recherchées.
- Lorsqu'une correspondance est trouvée, l'ensemble d'entités est remplacé par une instance du bloc paramétrique correspondant.
- S'il n'y a pas de correspondance, la commande n'apporte aucune modification au dessin.

21.10.3 Options de la commande

Sélectionnez le bloc paramétrique ou les entités paramétrées en entrée ou

Cette option permet de faire une sélection. Le type de sélection déterminera quelle méthode sera utilisée par la commande.

Paramètres

Affiche la variable système BLOCKIFYMODE dans la boîte de dialogue Paramètres. Pour plus d'informations, voir la variable système BLOCKIFYMODE.

vérifier la Bibliothèque

Cette option permet de sélectionner des blocs en dehors du dessin à utiliser dans la recherche de correspondance.

Utiliser le chemin des composants de la bibliothèque ou [sélectionner le dossier/bibliothèque] <Bibliothèque>

Cette invite permet de sélectionner soit la bibliothèque, soit un dossier spécifié comme source des blocs paramétriques à utiliser par la commande.

L'option par défaut est **Bibliothèque**. Cette option utilise les blocs de la bibliothèque comme entrées pour la correspondance.

Remarque :

- Le chemin de recherche de la bibliothèque est <Install_Folder>/UserDataCache/Support/<Language>/BIM/Components. Ce chemin n'inclut pas les pièces standard.
- L'option **Bibliothèque** prend également en charge les composants de bibliothèque qui ne sont pas paramétrés.
- Si l'option **Sélectionner le dossier** est sélectionnée, l'utilisateur peut choisir un dossier contenant des fichiers .dwg. Dans ce cas, la géométrie de chacun des fichiers sera utilisée en entrée.

Sélectionnez un espace de recherche ou [Dessin entier/sélectionner les options (?)] <Dessin entier> :

Cette option permet de sélectionner l'endroit où la recherche sera effectuée. L'utilisateur peut sélectionner une zone du dessin ou l'ensemble du dessin.



Sélectionner le point d'insertion du bloc paramétrique ou [utiliser le point par défaut] <utiliser le point par défaut>:

Cette option n'est disponible que pour la méthode des entités paramétrées.

Il permet de sélectionner un point d'insertion pour le bloc paramétrique qui doit être créé après qu'une correspondance a été trouvée. Le point par défaut est calculé par la commande en fonction de la géométrie des entités paramétrées sélectionnées.

Spécifier le nom du bloc paramétrique ou <Entrée pour utiliser le nom par défaut> :

Cette option n'est disponible que pour la méthode des entités paramétrées.

Elle permet à l'utilisateur de saisir le nom du bloc paramétrique à créer. Le nom de bloc par défaut est **Param_Block** auquel on ajoute un numéro incrémentiel.

21.11 PARAMDEPLACER (commande)

Définit un paramètre à utiliser par une opération de déplacement sur les entités d'un bloc paramétrique.



Icône :

Alias : PMOVE

21.11.1 Méthode

Permet de déplacer des entités dans un bloc. L'apparence du bloc peut être contrôlée en modifiant la valeur du paramètre associé à l'opération d'étirement.

La commande peut être lancée à partir de la ligne de commande en tapant **PARAMDEPLACER**.

Une autre façon de lancer cette commande est de le faire à partir du ruban dans un espace de travail

Dessin. Allez dans l'onglet **2D Paramétrique** > **OPERATIONS** et cliquez sur le bouton de l'outil **Déplacer**.

Remarque : La commande fonctionne de la même manière que la commande **_PARAMETRICSTRETCH**, dont le déroulement est décrit dans l'article **Blocs paramétriques 2D**.

21.11.2 Options de la commande

Point de base du déplacement

Permet de sélectionner l'emplacement de l'origine du vecteur de déplacement.

Second point du déplacement

Permet de sélectionner l'emplacement du point de départ du vecteur de déplacement.

Sélectionner les entités susceptibles d'être affectées par l'opération

Permet de modifier la sélection des entités susceptibles d'être affectées par l'action de déplacement. Toutes les entités sélectionnées seront mises en surbrillance.

Modifier les comportements liés

Permet de décider si les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

Remarque : Lorsqu'elles sont affectées par une opération d'étirement paramétrique, les opérations de déplacement paramétriques liées se comportent différemment de leur variante non liée.



Saisir le nom du paramètre d'opération

Permet de donner un nom au paramètre de déplacement. Le nom par défaut est **Déplacer**.

Les entités du bloc qui ont été sélectionnées verront leur position ajustée en fonction de la nouvelle valeur du paramètre de déplacement.

21.12 PARAMEDITDEPLACER (Commande)

Modifie les opérations de déplacement paramétriques.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Alias :

21.12.1 Méthode

Cette commande vous permet de modifier une action de déplacement existante.

Saisissez le nom de l'action de déplacement souhaitée, puis sélectionnez les données de l'action paramétrique à modifier.

21.12.2 Options de la commande

Afficher les noms

Liste les noms de toutes les actions de déplacement disponibles dans le dessin.

Sélection

Permet de modifier la sélection des éléments de l'action spécifiée.

Direction

Permet de définir une nouvelle direction d'opération en sélectionnant sa base et son deuxième point de déplacement.

Comportement lié

Permet de décider si les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

Remarque : La propriété de **Comportement Lié** peut également être **activée** ou **désactivée** depuis la partie inférieure du **Navigateur mécanique**. Si **activée**, elle est signalée dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique** par le symbole ∞.

Remarque : Lorsqu'elles sont affectées par une opération d'étirement paramétrique, les opérations de déplacement paramétriques liées se comportent différemment de leur variante non liée.

Remarque : Toutes les options d'édition sont également accessibles depuis le menu contextuel disponible via clic droit dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique**.

21.13 PARAMROTATION (commande)

Définit un paramètre à utiliser par une opération de rotation sur les entités d'un bloc paramétrique.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias :



21.13.1 Méthode

Permet de pivoter des entités dans un bloc. L'apparence du bloc peut être contrôlée en modifiant la valeur du paramètre associé à l'opération de rotation.

La commande peut être lancée à partir de la ligne de commande en tapant PARAMROTATION. Une autre façon de lancer cette commande est de le faire à partir du ruban dans un espace de travail **Dessin**. Allez dans l'onglet **Paramétrique 2D** > **OPERATIONS** et cliquez sur le bouton de l'outil **Rotation**.

Remarque : La commande fonctionne de la même manière que la commande _PARAMETRICSTRETCH, dont le déroulement est décrit dans l'article **Blocs paramétriques 2D**.

21.13.2 Options de la commande

Spécifiez le centre de rotation

Permet de sélectionner l'emplacement de l'origine du vecteur de rotation.

Sélectionner le point de départ de l'arc de rotation

Permet de sélectionner l'emplacement du point de départ de l'arc de rotation.

Sélectionner le point final de l'arc de rotation (maintenir CTRL enfoncé pour changer de direction)

Permet de sélectionner l'emplacement du point final de l'arc de rotation.

Sélectionner/désélectionner les entités susceptibles d'être affectées par l'opération

Permet de modifier la sélection des entités susceptibles d'être affectées par l'opération de rotation. Toutes les entités sélectionnées seront mises en surbrillance.

Saisir le nom du paramètre d'opération

Permet de donner un nom au paramètre de rotation. Le nom par défaut est **Pivoter**.

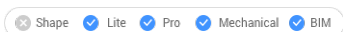
Les entités du bloc qui ont été sélectionnées verront leur position ajustée en fonction de la nouvelle valeur du paramètre de rotation.

Modifier les comportements liés

Choisissez **Oui** pour que les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

21.14 PARAMEDITROTATION (Commande)

Modifie les opérations de rotation paramétriques.



Alias :

21.14.1 Méthode

Cette commande vous permet de modifier une action de rotation existante.

Saisissez le nom de l'action de rotation souhaitée, puis sélectionnez les données de l'action paramétrique à modifier.

21.14.2 Options de la commande

Afficher les noms

Liste les noms de toutes les actions de rotation disponibles dans le dessin.



Sélection

Permet de modifier la sélection des éléments de l'action spécifiée.

Géométrie

Permet de définir une nouvelle géométrie en sélectionnant un centre de rotation et les points de départ et de fin de l'arc de rotation.

Comportement lié

Permet de décider si les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

Remarque : La propriété de **Comportement Lié** peut également être **activée** ou **désactivée** depuis la partie inférieure du **Navigateur mécanique**. Si **activée**, elle est signalée dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique** par le symbole ∞ .

Remarque : Toutes les options d'édition sont également accessibles depuis le menu contextuel disponible via clic droit dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique**.

21.15 PARAMETRICSCALE (commande)

Définit un paramètre à utiliser par une opération de mise à l'échelle sur les entités d'un bloc paramétrique.



Icône :

Pseudonyme : PSCALE

21.15.1 Méthode

Permet de mettre à l'échelle des entités dans un bloc. L'apparence du bloc peut être contrôlée en modifiant la valeur du paramètre associé à l'opération de mise à l'échelle.

La commande peut être lancée à partir de la ligne de commande en saisissant ECHELLEPARAM.

Une autre façon de lancer cette commande est de le faire à partir du ruban dans un espace de travail **Dessin**. Allez dans l'onglet **Paramétrique 2D** > **OPERATIONS** et cliquez sur le bouton de l'outil **Échelle**.

Remarque : La commande fonctionne de la même manière que la commande _PARAMETRICSTRETCH, dont le déroulement est décrit dans l'article **Blocs paramétriques 2D**.

21.15.2 Options de la commande

Point de base du déplacement

Permet de sélectionner l'emplacement de l'origine du vecteur de mise à l'échelle.

Second point du déplacement

Permet de sélectionner l'emplacement du point de départ du vecteur de mise à l'échelle.

Sélectionner/désélectionner les entités susceptibles d'être affectées par l'opération

Permet de modifier la sélection des entités susceptibles d'être affectées par l'opération de mise à l'échelle. Toutes les entités sélectionnées seront mises en surbrillance.



Modifier les comportements liés

Permet de décider si les entités suivront les points de définition de l'opération lorsqu'elles seront ajustées par une autre opération.

Remarque : Les opérations de mise à l'échelle peuvent affecter et être affectées par tout type d'autres opérations.

Saisir le nom du paramètre d'opération

Permet de donner un nom au paramètre de mise à l'échelle. Le nom par défaut est **Échelle**.

Les entités du bloc qui ont été sélectionnées verront leur position ajustée en fonction de la nouvelle valeur du paramètre de mise à l'échelle.

21.16 EDITECHELLEPARAM (commande)

Modifie les opérations de l'échelle paramétrique.



Pseudonyme : PSCALEEDIT

21.16.1 Méthode

La commande vous permet de modifier le cadre d'échelle, la sélection des éléments, la direction et le comportement associé d'une opération d'échelle existante.

Saisissez le nom de l'échelle souhaitée, puis sélectionnez les données de l'opération paramétrique à modifier.

21.16.2 Options de la commande

Afficher les noms

Liste les noms de toutes les échelles disponibles dans le dessin.

Sélection

Permet de modifier le cadre d'échelle et la sélection des éléments de l'opération spécifiée.

Direction

Permet de définir une nouvelle direction d'opération en sélectionnant sa base et son deuxième point de déplacement.

Comportement lié

Permet de décider si les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

Remarque : La propriété de **Comportement Lié** peut également être **activée** ou **désactivée** depuis la partie inférieure du **Navigateur mécanique**. Si **activée**, elle est signalée dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique** par le symbole ∞.

Remarque : Toutes les options d'édition sont également accessibles depuis le menu contextuel disponible via clic droit dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique**.

21.17 ETIRERPARAM (commande)

Cette commande définit un paramètre à utiliser par une opération d'étirement sur certaines entités d'un bloc paramétrique.



Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : PSTRETCH

21.17.1 Méthode

Permet d'étirer certaines entités dans un bloc. L'apparence du bloc peut être contrôlée en modifiant la valeur du paramètre associé à l'opération d'étirement.

L'objectif de cette opération d'étirement paramétrique est de simplifier l'étirement des entités du bloc. En général, le même comportement pourrait être obtenu avec des paramètres et des contraintes, mais cela prendrait plus de temps et d'efforts pour obtenir le même comportement.

La commande ETIRERPARAM peut être lancée à partir de la ligne de commande en tapant ETIRERPARAM.

Une autre façon de lancer cette commande est de le faire à partir du ruban dans un espace de travail

Dessin. Allez dans l'onglet **Paramétrique 2D > OPERATIONS** et cliquez sur le bouton de l'outil **Déplacer**.

Remarque : Le paramètre d'étirement peut ne pas fonctionner correctement en combinaison avec les contraintes géométriques et dimensionnelles. Le comportement du bloc lors de l'application du paramètre d'étirement avec des contraintes dépend fortement de la complexité de la géométrie, du nombre et du type des contraintes.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de la commande ETIRERPARAM, voir l'article **Blocs paramétriques 2D**.

21.17.2 Options de la commande

Point de base du déplacement

Permet de sélectionner un point de localisation pour l'origine du vecteur d'étirement.

Second point du déplacement

Permet de sélectionner un point de localisation pour la tête du vecteur d'étirement.

Construire le cadre d'étirement : choisir le premier point du cadre rectangulaire

Permet de sélectionner le premier coin du cadre d'étirement rectangulaire.

Coin opposé

Permet de sélectionner le deuxième coin du cadre d'étirement rectangulaire.

Polygonal

Permet de saisir une série de points qui définiront un cadre d'étirement polygonal.

Remarque : Les sommets à l'intérieur du contour de sélection (rectangle ou polygone) seront déplacés selon le vecteur d'étirement.

Sélectionner/désélectionner les entités susceptibles d'être affectées par l'opération

Permet de modifier la sélection des entités susceptibles d'être affectées par l'opération de déplacement. Toutes les entités sélectionnées seront mises en surbrillance.

Par défaut, toutes les entités dont les points d'étirement qui se trouvent à l'intérieur du cadre d'étirement sont sélectionnées.



Modifier les comportements liés

Permet de décider si les entités suivront les points de définition de l'opération lorsqu'elles seront ajustées par une autre opération.

Saisir le nom du paramètre d'opération

Permet de donner un nom au paramètre d'étirement. Le nom par défaut est **Étirement**.

Les entités de bloc sélectionnées pour l'étirement s'ajusteront en fonction de la nouvelle valeur du paramètre d'étirement.

21.18 PARAMEDITETIRER (commande)

Modifie les opérations d'étirement paramétriques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias :

21.18.1 Méthode

Cette commande vous permet de modifier une action d'étirement existante.

Saisissez le nom de l'action de d'étirement souhaitée, puis sélectionnez les données de l'action paramétrique à modifier.

21.18.2 Options de la commande

Afficher les noms

Liste les noms de toutes les actions d'étirement disponibles dans le dessin.

Sélection

Permet de modifier le cadre d'étirement et la sélection des éléments de l'opération spécifiée.

Direction

Permet de définir une nouvelle direction d'opération en sélectionnant sa base et son deuxième point de déplacement.

Comportement lié

Permet de décider si les entités suivent les points de définition de l'opération lorsqu'elles sont ajustées par une autre opération.

Remarque : La propriété de **Comportement Lié** peut également être **activée** ou **désactivée** depuis la partie inférieure du **Navigateur mécanique**. Si **activée**, elle est signalée dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique** par le symbole ∞ .

Remarque : Toutes les options d'édition sont également accessibles depuis le menu contextuel disponible via clic droit dans les panneaux **Gestionnaire des paramètres** et **Navigateur mécanique**.

21.19 PARAMETRER (commande)

Mettre à jour les contraintes 3D automatiquement.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



21.19.1 Description

Ajoute automatiquement des contraintes géométriques et des équations paramétriques à la géométrie des solides 3D. Les paramètres résultants et les contraintes géométriques peuvent être affichés et modifiés dans le **navigateur mécanique** (commande OUVRIIRNAVMECA).

21.20 PARAMETRIZE2D (commande)

Applique automatiquement des contraintes géométriques 2D et dimensionnelles à la géométrie 2D sélectionnée.



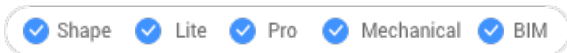
21.20.1 Description

Sélectionnez les entités 2D pour ajouter automatiquement des contraintes dimensionnelles et géométriques.

Les paramètres et les contraintes peuvent être modifiés dans le panneau **Gestionnaire de paramètres** ou dans le **Navigateur mécanique**.

21.21 COLLERBLOC (commande)

Colle les entités CAO du Presse-papiers en tant que bloc.



Icône :

Remarque : Avant de pouvoir utiliser cette commande, utilisez d'abord les commandes COPIERPRESS ou COPIERBASE pour copier des entités du dessin actuel, ou même d'un autre programme de CAO.

21.21.1 Description

Cette commande permet uniquement de coller des entités CAO dans le dessin en tant qu'entités de bloc. D'autres contenus du presse-papiers peuvent être collés en tant qu'entités OLE.

21.22 COLLERPRESS (commande)

Colle les entités du Presse-papiers dans le dessin actuel.



Icône :

Remarque : Avant de pouvoir utiliser cette commande, utilisez d'abord les commandes COPIERPRESS ou COPIERBASE pour copier des entités du dessin actuel, ou même d'un autre programme de CAO.

21.22.1 Méthode

Cette commande permet uniquement de coller des entités CAO dans le dessin en tant qu'entités.



Lorsque le presse-papiers contient des entités qui ne proviennent pas de BricsCAD :

- Ces entités non BricsCAD, telles que les images raster, sont collées en tant qu'entités OLE.
- Si du texte non BricsCAD (y compris le code LISP et Diesel) est collé dans la Ligne de commande, le programme exécute le texte en tant que commandes.

21.22.2 Options de la commande

Rotation

Spécifie l'angle de rotation des entités.

Échelle

Spécifie le facteur d'échelle.

Miroir

Inverse les entités selon une ligne miroir dans un plan 2D.

21.23 COLLERORIG (commande)

Colle les entités du presse-papiers dans un autre dessin.



Icône :

Remarque : Avant de pouvoir utiliser cette commande, utilisez d'abord les commandes COPIERPRESS ou COPIERBASE pour copier des entités du dessin actuel.

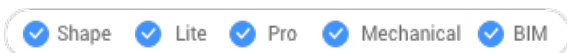
21.23.1 Description

Colle les entités CAO du Presse-papiers dans un autre dessin en utilisant les coordonnées des entités dans le dessin source. COLLERORIG tire son nom de "coller aux coordonnées d'origine".

Remarque : Cette commande ne recolle pas les entités dans le dessin source.

21.24 COLLAGSPEC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Collage spécial**.



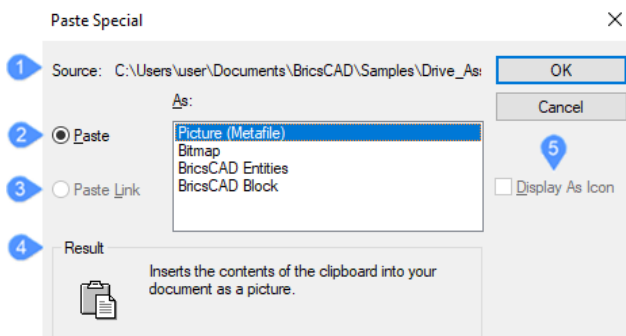
Icône :

Alias : CO

Remarque : Il s'agit d'une commande Windows uniquement.

21.24.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue spéciale **Coller** pour sélectionner le type d'objet à coller du Presse-papiers dans le dessin. Cette commande n'est disponible que sur Windows. Touche de raccourci : CTRL+ALT+V



- 1 Source
- 2 Coller
- 3 Coller avec lien
- 4 Résultat
- 5 Afficher en tant qu'icône

21.24.2 Source

Affiche le chemin où se trouve le dessin/l'entité/le bloc.

21.24.3 Coller

Choisit le format dans lequel coller les entités. Cette liste varie, en fonction du contenu du presse-papiers. Lorsque le Presse-papiers contient des données copiées à partir d'un dessin BricsCAD, les formats suivants sont disponibles :

- **Métafichier d'images** : les entités sont converties en image au format WMF (Windows Metafile) puis collées comme une image OLE (Object Linking and Embedding).
- **Bitmap** : les entités sont converties en image au format BMP, puis collées en tant qu'image OLE.
- **Entités BricsCAD** : colle comme des entités individuelles ou des entrées de tableau incluant des calques, des types de lignes, etc.
- **Bloc BricsCAD** : insère le contenu du presse-papiers dans votre document en tant que bloc.

Coller comme Entités BricsCAD

Colle les entités CAO dans le dessin comme des entités BricsCAD.

Sélectionner le point d'insertion ou [Rotation/Mise à l'échelle/Miroir]: - (entrer une option)

- 1 **Sélectionner le point d'insertion** –(spécifie un point dans le dessin en sélectionnant un point ou en saisissant les coordonnées X, Y)
- 2 **Rotation** - vous invite :
Spécifier l'angle de rotation - (entrer un angle par lequel faire pivoter les entités)
- 3 **Echelle** de mise à l'échelle vous invite à :
Spécifier le facteur d'échelle pour les axes XYZ – (entrer un facteur d'échelle)
- 4 **Mirror** – vous invite à :

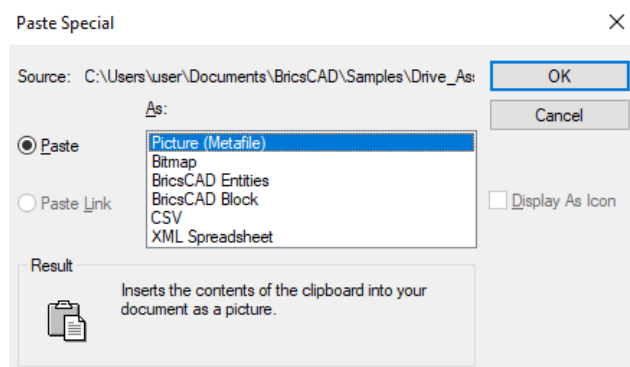
Sélectionner un point de contrôle de mise en miroir – (Choisir un second point pour la ligne de mise en miroir)

Le point d'insertion est le premier point de la ligne de miroir. Lorsque vous saisissez 0,0 comme point d'insertion, les entités sont collées à leurs coordonnées d'origine.

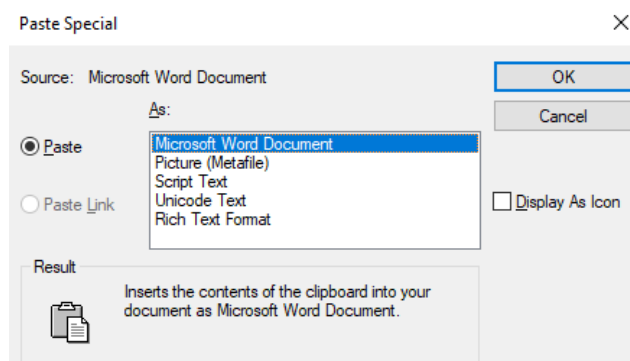
Coller en tant que bloc BricsCAD

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer bloc**.

Voici la même boîte de dialogue, mais elle comporte de nouvelles options car les entités sont copiées à partir d'une feuille de calcul Excel.



Si vous copiez une chaîne de texte depuis l'extérieur de BricsCAD, il y a de nouvelles options comme le montre l'image ci-dessous :



21.24.4 Coller avec lien

Cette option n'est pas disponible pour les entités CAO. Supprime les entités du dessin en tant qu'objet OLE, puis crée un lien vers l'application d'origine.

21.24.5 Résultat

Affiche une brève description de l'option de sélection que vous souhaitez utiliser.

21.24.6 Afficher en tant qu'icône

Cette option n'est pas disponible pour les entités CAO. Affiche les entités collées sous la forme d'une icône identifiant leur application source.



21.25 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY (commande)

Affiche/masque les lignes de définition des actions des blocs paramétriques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes :

21.25.1 Méthode

La commande permet de gérer la visibilité des lignes de définition des opérations des blocs paramétriques attachés aux entités sélectionnées.

L'approche de la géométrie paramétrique de l'opération en bloc est celle d'une géométrie non résidente dans la base de données, la géométrie étant créée sur un calque anonyme.

Remarque :

- Lors de l'ouverture d'un nouveau dessin, la géométrie d'opération du bloc paramétrique local n'est pas visible par défaut.
- Lorsqu'une opération paramétrique est copiée, la géométrie de la nouvelle opération est visible par défaut.
- Lorsque toutes les entités affectées par une opération paramétrique sont copiées, l'opération paramétrique est également copiée et rendue visible par défaut.
- Lorsqu'une session MODIFBLOC est lancée, toute la géométrie locale des opérations de blocs paramétriques est visible par défaut.

21.25.2 Options de la commande

Suivant

Affiche les géométries d'opération des blocs paramétriques des entités sélectionnées.

Masquer

Masque les géométries d'opération des blocs paramétriques des entités sélectionnées.

21.26 PDF (commande)

Ouvre le panneau **Attachements**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

21.26.1 Description

Ouvre le panneau **Attachements** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Attachements** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Attachements** peut être flottant, ancré ou empilé.

21.27 PDFAJUSTER (commande)

Ajuste les propriétés graphiques d'une sous-couche PDF.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

21.27.1 Description

Ajuste la face, le contraste et le niveau de monochromie d'une ou plusieurs sous-couches PDF attachées au dessin actuel.

Remarque : Il peut être plus facile d'utiliser la section Sous-couche du panneau **Propriétés** pour régler les paramètres.

21.27.2 Options de la commande

Atténuation

Définit le paramètre de décoloration du ou des sous-couches PDF.

- 0 : décoloration minimale : le fichier PDF de la sous-couche est entièrement affiché
- 100 : décoloration maximale : le fichier PDF de la sous-couche est à peine visible

Contraste

Définit le paramètre de contraste du ou des sous-couches PDF.

- 0 : contraste minimum : les éléments sombres et clairs sont affichés en gris intermédiaire
- 100 : contraste maximal : les éléments sombres sont affichés foncés, les éléments légers sont affichés clairs

Monochrome

Active ou désactive le paramètre monochrome de la ou des sous-couches PDF.

Oui

Transforme les couleurs en nuances de gris.

Non

Garde le PDF tel quel.

21.28 ATTACHERPDF (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier sous-couche PDF**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

21.28.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier sous-couche PDF** pour choisir un fichier PDF à utiliser comme référence dans le dessin courant. Après avoir sélectionné le fichier et sélectionné **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Attacher sous-couche PDF** s'affiche. Elle vous permet de spécifier où et comment joindre le fichier PDF.

21.29 -ATTACHERPDF (commande)

Joindre un fichier PDF en tant que sous-couche.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.29.1 Description

Attache un fichier PDF en tant que sous-couche au dessin courant à l'aide de la ligne de commande.

21.29.2 Options de la commande

Fichier sous-couche PDF

Spécifie le nom du fichier PDF à joindre en saisissant le chemin d'accès au nom du fichier PDF.

Remarque : Entrez ~ pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier sous-couche PDF**.

Numéro de page de la sous-couche PDF

Spécifie le numéro de page d'un fichier PDF multi-pages à insérer.

Remarque : Cette option n'apparaît pas lorsque le PDF ne comporte qu'une seule page.

Point d'insertion

Spécifie le point d'insertion dans le dessin. Cela peut se faire de deux manières.

- Choisissez un point:
- Saisie des coordonnées x,y

Échelle

Spécifie la taille de la sous-couche PDF en saisissant un facteur d'échelle ou en déplaçant le curseur.

Taille

Définit dynamiquement la taille de l'insert. Le premier point est le point d'insertion. En déplaçant le curseur, le programme masque la taille et la position de la sous-couche par rapport au point d'insertion.

Facteurs d'échelle XY

Met à l'échelle la sous-couche séparément dans les directions X et Y de manière différente.

Angle de Rotation

Spécifie l'angle de la sous-couche.

21.30 DELIMPDF (commande)

Délimite une sous-couche PDF avec un contour.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

21.30.1 Description

Délimite une sous-couche PDF avec un contour rectangulaire ou polygonal et inverse le contour.

21.30.2 Options de la commande

Fichier sous-couche PDF

Sélectionne la sous-couche PDF à délimiter en cliquant sur le contour du PDF.

ACTIVÉ

Active le contour de découpe. La zone à l'extérieur du contour de découpe est masquée dans la vue.



Désactiver

Désactive le contour de découpe. Toutes les sous-couches PDF sont visibles. Le contour de découpe est sauvegardé.

Supprimer

Supprime un contour de découpe existant.

Inverser

Inverse le contour de découpe. Si la sous-couche PDF située à l'extérieur du contour de découpe est masquée avant, elle sera visible après et la sous-couche PDF située à l'intérieur du contour de découpe sera masquée. Utilisez cette option pour l'inverser, de sorte que la partie du PDF à l'intérieur du contour soit masquée et que l'extérieur soit visible.

Remarque : Vous trouverez peut-être plus pratique d'utiliser la section Divers du panneau Propriétés pour activer et désactiver la découpe, et pour l'inverser.

Nouveau

Dessine un nouveau contour de découpe. Son type doit être spécifié.

Polygonal

Dessine des contours de découpe à plusieurs côtés. Son point de départ et son point suivant sont spécifiés en choisissant des points.

Remarque : Pour annuler le dernier point, appuyez sur U.

Rectangulaire

Dessine un contour de découpe rectangulaire en choisissant deux coins opposés.

21.31 IMPORTPDF (commande)

Importe un PDF et convertit son contenu en entités CAO simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

21.31.1 Méthode

Cette commande convertit également une sous-couche PDF déjà jointe au dessin en entités CAO.

Différentes conversions sont effectuées en fonction du type d'entité PDF.

Entité PDF	Entité CAO
Lignes droites et courbes	Polylignes et splines
Texte SHX	Polylignes
Texte TrueType	Texte multiple
Zones remplies et lignes larges	Hachures transparentes à 50 %



Images raster	Images raster
Calques	Calques
Lignes avec types de lignes	Segment de polyligne

Il existe 2 méthodes pour convertir un PDF en entités CAO

- Sous-couche PDF
- Fichier PDF

21.31.2 Options de sous-couche

Préciser la zone

Choisit les deux premiers points pour convertir une zone rectangulaire d'une sous-couche en entités CAO.

Polygonal

Choisit trois points ou plus pour convertir une surface polygonale d'une sous-couche en entités CAO.

Remarque : Lorsque vous choisissez des points qui ne sont pas dans le PDF, BricsCAD ignore ces points, il vous faudra donc choisir plus de points.

Toutes

Sélectionne la totalité de la sous-couche PDF pour la convertir en entités CAO.

Paramètres

Affiche la section Paramètres d'importation PDF de la boîte de dialogue Paramètres.

Conserver

Conserve la sous-couche PDF en place, en plus de convertir ses parties vectorielles en entités CAO.

Détacher

Détache la sous-couche PDF afin qu'elle ne soit plus visible dans le dessin mais qu'elle y reste attachée.

Décharger

Décharge la sous-couche PDF afin qu'elle ne soit plus visible dans le dessin mais qu'elle y reste attachée.

21.31.3 Options d'importation de fichier

Numéro de page

Importe une page spécifique du fichier PDF. Lorsque vous appuyez sur la touche Entrée, la première page sera importée.

?

Indique le numéro de page dans le document PDF.

Remarque : Pour afficher le contenu des pages avant de les importer, utilisez la fenêtre d'aperçu des gestionnaires de fichiers.

Paramètres

Affiche la section Paramètres d'importation PDF de la boîte de dialogue Paramètres.



Point d'insertion

Spécifie le point d'insertion dans le dessin.

Échelle

Spécifie le facteur d'échelle ou la géométrie insérée.

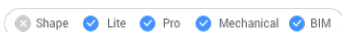
Rotation

Spécifie l'angle de rotation

Remarque : L'angle doit être saisi et ne peut pas être spécifié en choisissant des points dans le dessin.

21.32 -IMPORTPDF (commande)

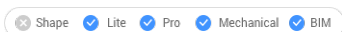
Importe un PDF et convertit son contenu en entités CAO simples.



Pour plus d'informations, voir la commande IMPORTPDF .

21.33 CALQUESPDF (commande)

Active ou désactive l'affichage des calques dans les sous-couches PDF.

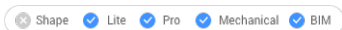


21.33.1 Description

Active ou désactive l'affichage des calques dans les sous-couches PDF. Après avoir entré la commande et sélectionné une sous-couche PDF, la boîte de dialogue **Calques de sous-couche** s'affiche. Ici, vous pouvez modifier l'affichage des calques du PDF.

21.34 OPTIONSPDF (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Export PDF** développée.

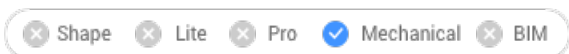


21.34.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Export PDF** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

21.35 PDIM (commande)

Crée des dimensions en tant qu'entités ACM. Il s'agit d'une commande AMPOWERDIM.



Icône :

21.35.1 Méthode

Sélectionnez les objets pour lesquels vous souhaitez créer une dimension et spécifiez le point pour son emplacement. La boîte de dialogue **Modifier le dimensionnement** s'ouvre pour définir les paramètres de la dimension.



Remarque : Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue, voir l'article connexe **Boîte de dialogue d'édition du dimensionnement**.

Il existe deux cas d'utilisation pour activer les entités mécaniques :

- 1 **Lors de la création d'un nouveau dessin qui contient des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Commencez un nouveau dessin en utilisant un gabarit Mechanical 2d.
- 2 **Lors de l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques :**
 - a Définissez la variable système LOADMECHANICAL2D sur 1 pour l'activer.
 - b Ouvrez un dessin ACM existant et démarrez la création de symboles spéciaux.

Remarque : Ces cotes sont compatibles avec l'ancienne application Mechanical.

Remarque : Les cotes seront ajoutées au calque AM_5.

Remarque : Après l'ouverture d'un dessin contenant des entités mécaniques, le remplissage d'autres dessins avec des données mécaniques sera effectué à la demande contrairement aux versions précédentes. Ce sera possible lorsqu'un utilisateur copiera les entités mécaniques dans le dessin de base. Dans le cas de la copie d'entités qui ne sont pas liées aux données mécaniques, un dessin de base ne sera pas rempli avec des données mécaniques.

Remarque : Lorsque vous ouvrez un dessin contenant des entités mécaniques, mais que la variable système LOADMECHANICAL2D est désactivée, une bulle d'avertissement s'affiche dans la barre d'état. Elle décrit la situation et fournit un lien hypertexte pour activer et charger immédiatement les modules Mechanical 2D.

21.35.2 Options de la commande

Linéaire

Crée une cote linéaire.

Angle

Définit l'angle du texte de cotation.

Texte

Remplace le texte de cotation automatique.

Droite horizontale

Crée des cotes horizontales.

Droite verticale

Crée une cote verticale.

Pivotée

Crée une cote pivotée. Cette commande mesure la distance entre deux points dans une direction spécifique définie selon un angle vers une ligne connectant deux points.

Aligné

Crée une cote alignée.

Angulaire

Crée une cote angulaire.



Radiale

Crée une cote radiale.

Diamètre

Crée une cote de diamètre.

Rayon

Crée une cote radiale.

21.36 PEDIT (commande)

Modifie les polygones.



Icône :

Alias : EDITPLINE, PE

21.36.1 Description

Modifie les polygones, les polygones 3D et les maillages 3D (abréviation de "polyline edit") et convertit les entités 2D en polygones.

Remarque : Les options de cette commande changent selon l'entité que vous éditez. Vous pouvez modifier une ou plusieurs polygones 2D, une seule polygone 3D, des maillages 3D et un ou plusieurs arcs, lignes, cercles, splines ou hélices.

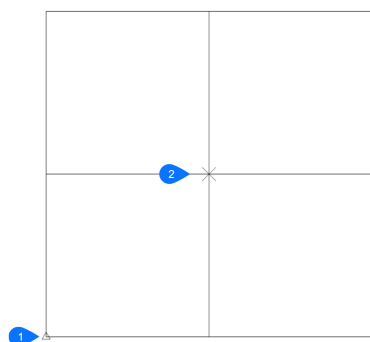
21.36.2 Options de la commande

Modifier sommets

Modifier les sommets



- 1 Marqueur triangulaire au début de la polygone.
- 2 Marqueur X au sommet actuel.



- 1 Marqueur triangulaire au sommet de l'origine.
- 2 Marqueur X au sommet actuel.

Remarque : Il peut être plus facile de modifier les sommets grâce à l'édition de poignées.

Sommet suivant

Déplace le marqueur X vers le sommet suivant. Lorsque le marqueur atteint le dernier sommet d'une poly-ligne fermée, il ne passe pas au sommet "suivant" (le premier).

Sommet précédent

Déplace le marqueur X vers le sommet précédent.

Angle

Modifie l'angle du segment en cours. S'il s'agit d'un segment d'arc, l'angle (courbure) de l'arc est modifié. Si c'est un segment de ligne, il est transformé en arc. Pour convertir un arc en un segment de ligne, entrez un angle de zéro degré..

Remarque : Un angle > 0 se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, un angle $= 0$ est droit et un angle < 0 se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Coupure

Supprime les segments de la polyligne entre les deux sommets marqués par des marqueurs X. Cette action transforme les polygones fermés en polygones ouverts et les polygones ouverts en deux poly-lignes, séparées par un écart.

Insérer sommet

Insère un sommet. Une ligne de glissée donne un aperçu de l'emplacement du nouveau sommet.

Gauche

Déplace le marqueur X vers le sommet de gauche.

Droite

Déplace le marqueur X vers le sommet de droite.

Haut

Déplace le marqueur X vers le sommet de numéro supérieur.

Bas

Déplace le marqueur X vers le sommet de numéro inférieur.

Suivant

Choisissez le sommet suivant.



Précédent

Choisissez le sommet précédent.

Sélectionner

Déplace le deuxième marqueur X directement sur le sommet sélectionné.

Démarrer

Cassez la polyligne entre les deux premiers sommets marqués.

Remarque : Il est beaucoup plus facile d'utiliser les commandes COUPURE ou AJUSTER pour supprimer une partie d'une polyligne.

Déplacer

Déplace le sommet actuel. La ligne de glissée affiche un aperçu du nouvel emplacement du sommet.

Remarque : Il est beaucoup plus facile de déplacer les sommets d'une polyligne avec l'édition de poignées.

Régénérer

Génère à nouveau la polyligne pour afficher les modifications effectuées par les actions de mise à jour de cette commande.

Sélectionner

Déplace le marqueur X directement sur un autre sommet de votre choix. Les options Suivant et Précédent sont plus lentes.

Redresser

Supprime tous les segments entre deux sommets. Lorsque vous sélectionnez les points de début et de fin d'une polyligne multi-segment, la polyligne entière est redressée pour devenir un segment unique ; cela s'applique également aux polygones fermés.

Suivant

Déplace le deuxième marqueur X vers le sommet suivant.

Précédent

Déplace le deuxième marqueur X vers le sommet précédent.

Sélectionner

Déplace le deuxième marqueur X directement sur un autre sommet sélectionné.

Démarrer

Remplace les segments entre les deux sommets marqués par un seul segment.

Tangente

Modifie la direction de la tangente du sommet.

Largeur

Modifie la largeur du segment en cours. Le segment actuel est le segment qui se trouve entre le sommet marqué par un X et le sommet suivant.

Fermer

Ferme la polyligne en ajoutant un segment entre les points de début et de fin. Lorsque la polyligne est fermée, cette option indique Ouvrir.



Ouvrir

Ouvre les polygones fermés en supprimant le dernier segment dessiné qui ferme la polygone. Lorsque la polygone est ouverte, cette option indique Fermer.

Redresser

Inverse les effets des options Ajuster et Spline.

Délisser

Supprime le lissage de spline de Bézier des maillages 3D.

Ajuster

Ajuste une courbe à la polygone.

Remarque : Pour désajuster la polygone, utilisez l'option Redresser.

Joindre

Ajoute des entités ouvertes à la polygone sélectionnée.

Remarque : Cette option ne fonctionne qu'avec les entités ouvertes et co-jointes. Co-jointes signifie que les points d'extrémité des entités se rejoignent, par exemple lorsqu'elles sont dessinées avec l'accrochage sur extrémité d'objet ou avec l'option Dernier point. Les entités jointes héritent des propriétés de la polygone source, telles que sa couleur, sa largeur et son calque.

Distance de flou

Lorsque les extrémités se trouvent à l'intérieur de la distance de flou, les entités sont prolongées ou ajustées.

Type jonction

Spécifiez le type de jonction.

Prolonger

Prolonge ou ajuste les segments jusqu'aux points d'extrémité les plus proches.

Ajouter

Ajoute des segments linéaires entre les points d'extrémité les plus proches.

Deux

Prolonge ou ajuste si possible, sinon ajoute des segments linéaires.

Fermer M

Ferme le maillage 3D dans la direction M. Lorsque le maillage est fermé, cette option indique M ouvert.

Ouvrir M

Ouvre le maillage 3D dans la direction M. Lorsque le maillage est fermé, cette option indique M fermé.

Fermer N

Ferme le maillage 3D dans la direction N. Lorsque le maillage est fermé, cette option indique N ouvert.

Ouvrir N

Ouvre le maillage 3D dans la direction N. Lorsque le maillage est fermé, cette option indique N ouvert.

Mode type de ligne

Détermine l'affichage des types de lignes sur les polygones.

Actif

Les types de ligne commencent et s'arrêtent aux points de départ et de fin de la polygone.



Inactif

Les types de lignes démarrent et s'arrêtent à chaque sommet.

Remarque : Cette option est stockée dans la variable PLINEGEN.

Inverser la direction

Inverse la direction de la polyligne : le point de départ est maintenant son point d'arrivée, et vice versa. L'aspect de la polyligne ne change pas avec cette opération, à l'exception du fait que le marqueur de triangle se déplace à l'autre extrémité des polygones ouverts. Cette option affecte les opérations qui dépendent de la direction d'une polyligne, comme l'édition des sommets.

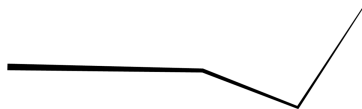
Spline

Convertit la polyligne en spline.

Remarque : Toutes les informations de largeur sont perdues. Utilisez l'option Largeur pour réappliquer la largeur. La spline est une spline de Bézier dont le lissage est défini par la variable système SPLINETYPE.

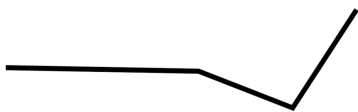
Extrusion

Extrude la largeur de la polyligne entière d'une extrémité à l'autre.



Largeur

Change la largeur de tous les segments.



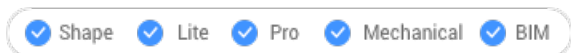
Remarque : Cette option remplace les largeurs extrudées.

Annuler

Annule la dernière action.

21.37 PEDITET (commande)

Met à jour les sommets et segments d'une polyligne.



Icônes :

21.37.1 Description

Modifie les sommets et les segments d'une polyligne de manière interactive, sans sélectionner au préalable la polyligne.

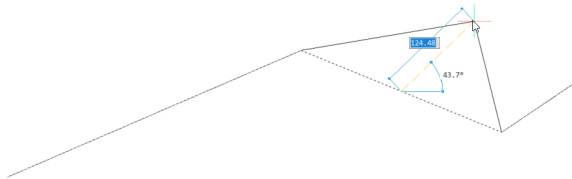
Remarque : Cette commande a été conçue pour être utilisée avec le curseur Quad. Pour plus d'informations, consultez l'article **Modifier les polygones**, sous la rubrique **Utilisation des outils de modification des segments de polygones de la section Quad**.



21.37.2 Options de la commande

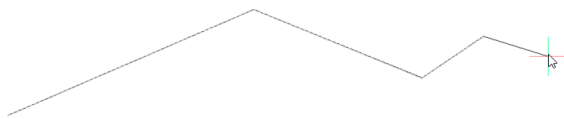
Ajouter sommet

Ajoute un sommet au segment sélectionné.



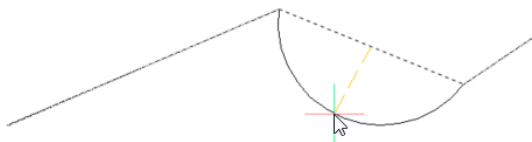
Ajouter sommet à la fin

Ajoute un sommet à la fin de la polyligne.



Ajuster courbure

Modifie le facteur de courbure du segment sélectionné.



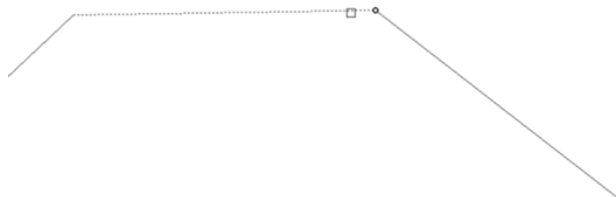
Supprimer le segment

Supprime le segment sélectionné.

Supprimer le sommet (D)

Supprime un sommet. Activez le sommet en déplaçant le curseur vers l'extrémité souhaitée du segment.

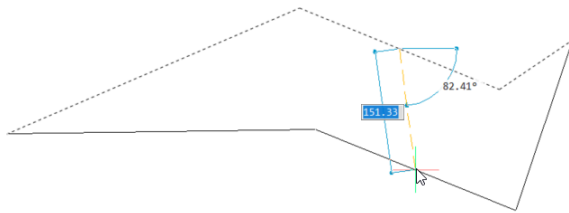
Remarque : Un point rouge marquera le sommet actif.





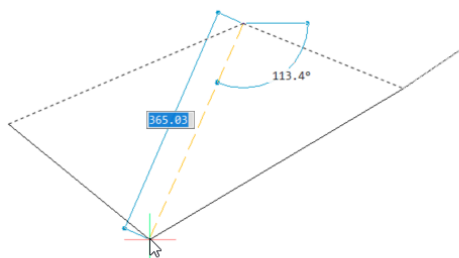
Étirer le segment

Déplace le segment sélectionné.



Étirer le sommet

Déplace le sommet sélectionné.



21.38 PERPENDICULAIRE (commande)

Active/désactive l'accrochage aux entités de type **Perpendiculaire**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



21.38.1 Description

Activez ou désactivez l'accrochage aux entités de type **Perpendiculaire** pour activer ou désactiver l'accrochage aux lignes perpendiculaires. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage à l'entité courante. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est respectivement modifiée. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage aux entités le temps de l'opération en cours uniquement. Dans ce cas, la valeur de la variable système OSMODE n'est pas modifiée.

21.39 PMAILLE (command)

Dessine des maillages à plusieurs côtés.

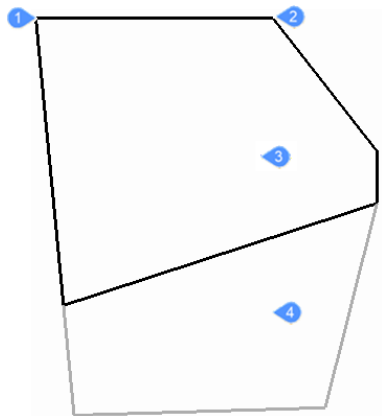
Shape Lite Pro Mechanical BIM



Icône :

21.39.1 Description

Dessine des maillages polyfaces à plusieurs côtés en 3D ; cette commande est destinée à être utilisée par des macros.



- 1 Sommet 1
- 2 Sommet 2
- 3 Face 1
- 4 Face 2

21.39.2 Options de la commande

Invisible

(Option masquée.) Spécifiez une arête invisible en saisissant un nombre négatif.

Couleur

Spécifiez la couleur de l'arête en saisissant un nom de couleur, un numéro ou un nom de carnet de couleurs.

Calque

Spécifiez le nom du calque pour l'arête en saisissant le nom d'un calque.

21.40 PLACERVUE (commande)

Importer des vues nommées à partir d'un dessin source.



21.40.1 Description

Place des vues nommées à partir d'un dessin source dans une disposition d'espace papier du dessin actuel.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace papier, et est destinée à être utilisée avec des jeux de feuilles.

Remarque : Il n'est pas permis d'insérer une vue sauvegardée dans une présentation du même dessin



21.40.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour placer des vues nommées :

- Ligne de commande : lancez la commande en tapant PLACERVUE dans la ligne de commande.
- Souris : faites glisser une vue du modèle depuis le panneau du Navigateur de Contenu sur une mise en page de l'espace papier.

21.40.3 Options de la commande

Entrez le nom de fichier

Entrez le nom du fichier source à partir duquel les vues seront importées.

Entrez le nom de la vue à placer ou [?] :

Saisissez le nom de la vue que vous souhaitez importer.

?

Imprime une liste des vues nommées dans la fenêtre Historique des invites.

Entrez le point d'origine de la vue

Spécifiez l'emplacement du coin inférieur gauche de la vue nommée.

21.41 REPERE (commande)

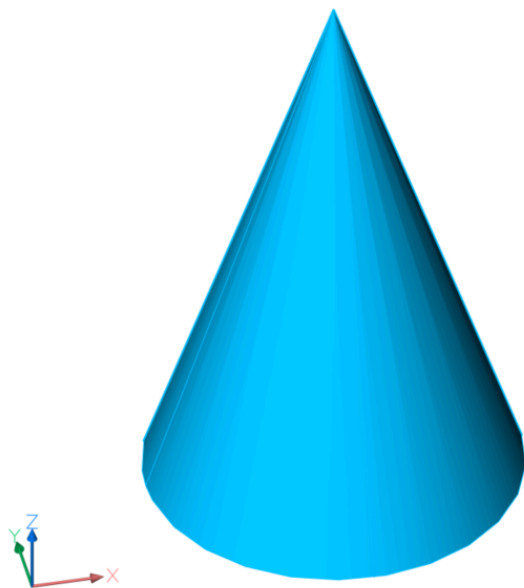
Affiche la vue repère des dessins.

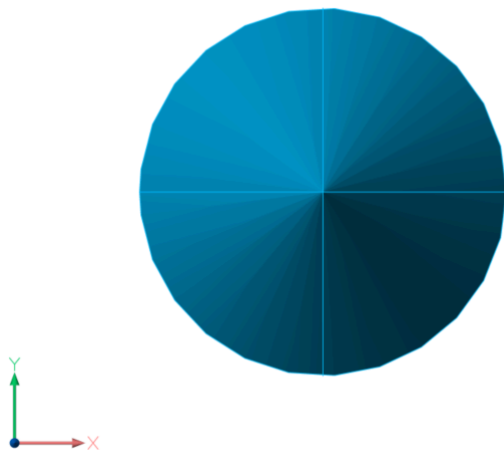


Icône :

21.41.1 Description

Affiche le modèle 3D en vue repère, c'est-à-dire vers le bas selon le plan x,y.





21.41.2 Options de la commande

SCU

Affiche la vue repère d'un SCU nommé dynamique ou non après avoir saisi un nom ou avoir placé le curseur sur un solide 3D.

Remarque : Pour pouvoir exécuter cette commande de la deuxième manière, assurez-vous que la variable système UCSDETECT est activée.

?

Répertorie le nom des SCU dans le dessin actuel.

Général

Affiche la vue repère du système de coordonnées général.

Actif

Affiche la vue repère du SCU actuel.

21.42 POLYLIGN (commande)

Crée une polyligne.

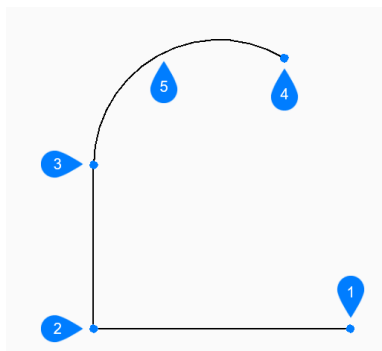


Icône :

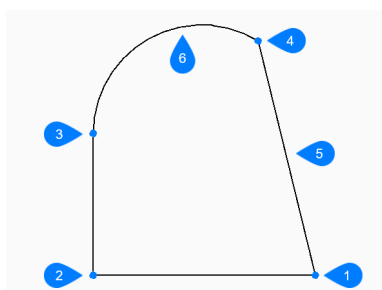
Alias : PO

21.42.1 Description

Crée une entité polyligne unique avec plusieurs segments de ligne et d'arc en spécifiant les points de départ et d'arrivée de chaque segment. Les options vous permettent de passer entre les segments de ligne et d'arc, d'appliquer des largeurs, d'annuler et de fermer la géométrie.



- 1 Origine
- 2 Point suivant
- 3 Point suivant
- 4 Extrémité
- 5 Segment d'arc



- 1 Point de départ et final
- 2 Point suivant
- 3 Point suivant
- 4 Point suivant
- 5 Fermer
- 6 Segment d'arc

21.42.2 Méthode

Il existe trois façons de créer une polyligne :

- Point de départ de la polyligne
- Point final de la polyligne
- Reprendre

21.42.3 Options de la commande

Point de départ de la polyligne

Permet de commencer à créer une ligne de repère en spécifiant un point de départ.



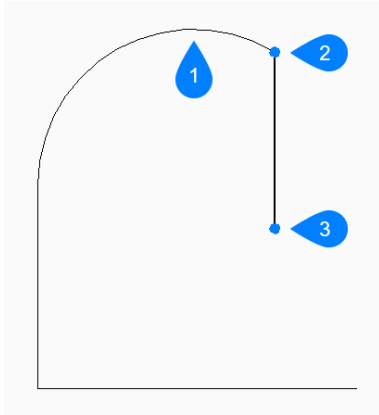
Définir le point suivant

Indique le sommet suivant de la polyligne.

Remarque : Vous pouvez continuer à ajouter des segments jusqu'à ce que vous appuyiez sur **Entrée** pour terminer la commande.

Point final de la polyligne

Commence à créer une polyligne à partir du dernier point choisi.



- 1 Dernier segment dessiné
- 2 Point final de la polyligne
- 3 Point final

dessiner des arcs

Dessine des segments d'arc de polyligne en spécifiant la fin de l'arc.
L'arc est dessiné tangent au segment précédent.

Angle

Spécifie l'angle inclus du segment d'arc.

Centre

Spécifie le point central du segment d'arc.

Fermer

Trace automatiquement un segment de polyligne à partir du point final du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment. Cela met fin à la commande.

Direction

Spécifie la direction du segment d'arc.

Rayon

Spécifie le rayon du segment d'arc.

Deuxième point

Indique un point sur la circonférence de l'arc.

dessiner des Lignes

Dessine des segments de ligne.

Distance

Spécifie la distance du segment de ligne.

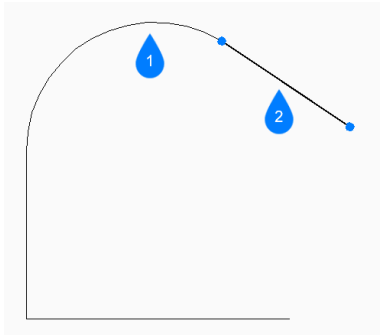


Angle du segment

Spécifie l'angle du segment de ligne.

Reprendre

Commence à créer une polyligne à partir du dernier segment d'arc ou de ligne dessiné, en suivant son angle.



- 1 Dernier segment dessiné
- 2 Reprendre

Demi-largeur

Spécifie la demi-largeur de départ et de fin du segment, ainsi que tous les segments qui suivent (jusqu'à ce que vous modifiez la largeur ou la demi-largeur).



- 1 Demi-largeur

Épaisseur

Spécifie la largeur de départ et de fin du segment, ainsi que tous les segments qui suivent (jusqu'à ce que vous modifiez la largeur ou la demi-largeur).



- 1 Largeur de départ
- 2 Largeur de fin

Annuler

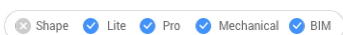
Annule le dernier segment de polyligne et continue à dessiner à partir de son point de départ précédent.

Fermer

Trace automatiquement un segment de polyligne à partir du point final du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment. Cela met fin à la commande.

21.43 TRACEUR (commande)

Trace les dessins vers les imprimantes et vers les fichiers.





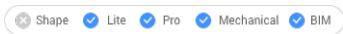
21.43.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Imprimer** pour spécifier les options d'impression et prévisualiser ou imprimer le dessin en cours.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier la sortie obtenue à l'aide d'une licence Academic.

21.44 -TRACEUR (commande)

Trace les dessins vers les imprimantes et vers les fichiers.



21.44.1 Description

Permet de tracer des dessins vers des imprimantes et des fichiers, via la ligne de commande.

Remarque : Cette commande est destinée aux scripts et aux routines.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier la sortie obtenue à l'aide d'une licence Academic.

21.44.2 Méthode

Choisissez si vous souhaitez procéder à une configuration détaillée.

21.44.3 Options de la commande

Configuration du tracé détaillé ?

Choisissez si vous souhaitez modifier la configuration du tracé.

Oui

Propose 16 options pour configurer le tracé.

Non

Invite 6 options.

Entrez un nom de présentation ou ?

Spécifie le nom de la disposition à tracer. Entrez ? pour répertorier les vues existantes dans le dessin courant.

Entrez un nom de périphérique de sortie ou ?

Spécifie le nom du périphériques de sortie (graphique ou fichier). Saisissez ? pour répertorier les périphériques de sortie disponibles.

Entrez la taille papier ou ?

Spécifie le nom de la taille papier. Entrez ? pour répertorier les tailles de média disponibles.

Entrez les unités du papier

Spécifie les unités en papier : pouces ou millimètres.

Entrez l'orientation du dessin

Spécifie l'orientation du dessin : portrait ou paysage.

Tracer à l'envers ?

Placer le dessin à l'envers.



Remarque : Cette option est utile lorsque du papier avec une bordure de dessin est chargé vers l'arrière dans l'imprimante.

Entrez l'espace du tracé

Spécifie la zone du dessin à tracer.

Affichage

Imprime la zone affichée dans la fenêtre courante.

Englober

Imprime les étendues du dessin, en s'assurant que toutes les entités non gelées sont tracées.

Limites

Imprime les limites du dessin, telles que définies par la commande LIMITES.

Vue

Imprime la vue actuelle ou une vue nommée. Voir la commande VUES.

Fenêtre

Trace la zone rectangulaire définie par l'utilisateur.

Entrer l'échelle du graphique

Spécifie le facteur d'échelle.

Remarque : L'option Ajuster calcule automatiquement le facteur d'échelle.

Entrer le décalage de l'impression.

Spécifie la distance de déport pour l'impression.

Remarque : Saisissez des distances positives ou négatives pour déplacer le dessin dans les distances x et/ou y. Les valeurs positives déplacent le dessin vers le haut et vers la droite et les valeurs négatives déplacent le dessin vers le bas et vers la gauche.

Remarque : Le coin inférieur gauche du dessin est déplacé de la distance spécifiée. Cette fonction est utile lorsque le papier comporte une zone de cartouche qui pourrait interférer avec le dessin.

Tracer avec styles de tracé ?

Bascule l'utilisation des styles de tracé.

Remarque : Les styles de tracé remplacent les paramètres d'épaisseur de ligne.

Indiquer le nom de la table de styles de tracé

Spécifie la table de style de tracé à utiliser, qui attribue des propriétés aux "stylos", aux couleurs et aux entités.

Remarque : Entrez ? pour répertorier les styles de tracé disponibles dans le dessin.

Tracer avec épaisseurs de lignes ?

Bascule l'utilisation des épaisseurs de ligne.

Remarque : Cette option n'est pas disponible lorsque **Tracer avec des styles de tracé** est activé.

Oui

Imite les puissances de ligne attribuées au dessin dans l'impression.

Entrez l'ombrage de tracé

Spécifie l'ombrage. Remplace le style visuel de la vue actuelle lors de l'impression de l'espace modèle.



Remarque : Cette option est désactivée lors de l'impression d'une mise en page de l'espace papier. Le mode Shade Plot d'une fenêtre d'espace papier est défini dans la propriété Shade Plot de la fenêtre. La qualité de l'option Rendu est définie par le préréglage de rendu actuel. RENDUPREDEF (commande)

Enregistrer le tracé dans un fichier ?

Détermine si le tracé est envoyé dans un fichier. Si Oui, la boîte de dialogue **Créer un fichier de tracé** s'affiche.

Remarque : Le graphique est enregistré dans un fichier .plt.

Enregistrer les modifications de la présentation ?

Active/désactive l'enregistrement des paramètres de tracé dans l'onglet modèle ou mise en page.

Procéder au tracé ?

Active ou désactive le tracé du dessin.

Entrez un nom de mise en page

Spécifie le nom d'une mise en page.

21.45 BANNIERE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Bannière de tracé**.



21.45.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Bannière de tracé** pour ajouter des informations sur les dessins au bord du dessin tracé.

- 1 Entête
- 2 Pied de page
- 3 Police de caractères
- 4 Taille



21.45.2 Entête

Apparaît en haut du tracé. Une méta-phrase pour l'en-tête peut être choisie en cliquant sur la liste déroulante. Vous pouvez également spécifier les décalages X et Y de l'en-tête.

21.45.3 Pied de page

Apparaît au bas du tracé. Une méta-phrase pour le pied de page peut être choisie en cliquant sur la liste déroulante. Vous pouvez également spécifier les décalages X et Y du pied de page.

21.45.4 Police de caractères

Spécifie la police utilisée pour la bannière de tracé.

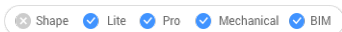
21.45.5 Taille

Spécifie la hauteur du texte.

- Pouces : spécifie la hauteur du texte en pouces.
- Millimètres : spécifie la hauteur du texte en millimètres.

21.46 STYLETRACEUR (commande)

Définit le style de tracé actif.

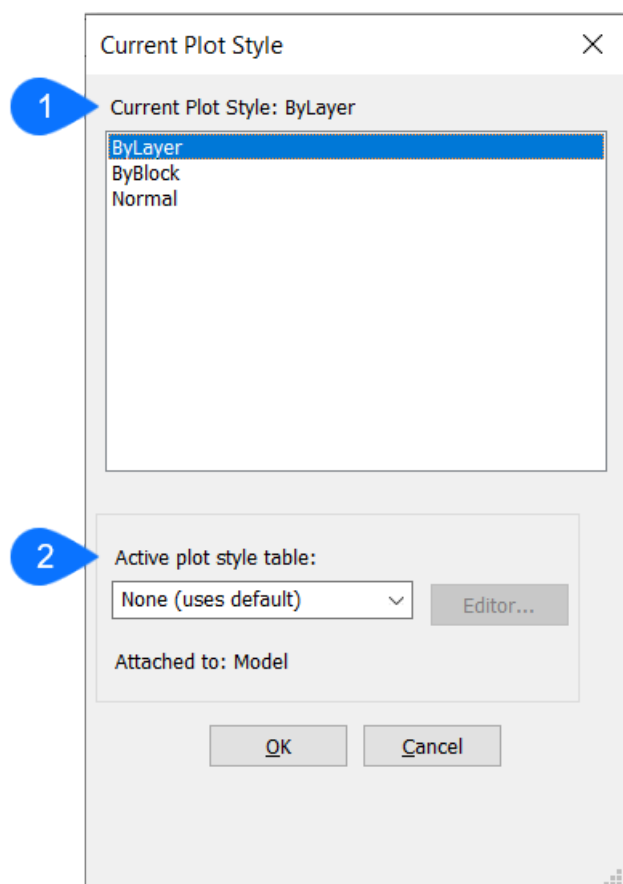


21.46.1 Description

La commande ouvre la boîte de dialogue **Style de tracé courant**.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que lorsque les styles de tracé sont activés dans les dessins.

La boîte de dialogue **Style de tracé courant** vous permet de définir le style de tracé courant.



- 1 Style de tracé actif
- 2 Style de tracé actif

21.46.2 Style de tracé actif

Définit le style de tracé actuel pour le dessin. Vous pouvez choisir entre :

- **ParCalque** : utilise le style de tracé du calque de l'entité.
- **ParBloc** : utilise le style de tracé du bloc auquel l'entité est affectée.
- **Normal** : utilise le style de tracé normal. Les propriétés par défaut de l'entité sont utilisées.

21.46.3 Style de tracé actif

Répertorie les noms des fichiers STB (abréviation de « table de style »). Pour modifier la table de style de tracé choisi, cliquez sur « Éditeur... ». La boîte de dialogue **Editeur de tables de style de tracé** s'affiche.

21.47 GESTTRACEUR (commande)

Créer et modifier les paramètres du traceur.





21.47.1 Description

Ouvre une boîte de dialogue système générique **PlotConfig** où vous pouvez choisir un fichier de configuration de traceur ou créer et modifier des fichiers PC3 de paramètres personnalisés pour les imprimantes et autres périphériques de sortie.

21.48 PLT2DWG (commande) (Express Tools)

Importe les fichiers HPGL dans le dessin actuel.

Icône : 

21.48.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier à importer** qui vous permet de choisir un fichier PLT à ouvrir.

21.49 PNGOUT (commande)

Sauvegarde les entités du dessin en cours dans un fichier PNG.



21.49.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sauvegarder Png** pour enregistrer les entités du dessin en cours dans un fichier PNG. La vue actuelle spécifie les entités à inclure dans l'image.

21.50 POINT (commande)

Crée un point.

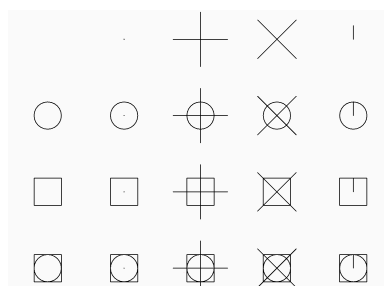


Icône : 

Alias :

21.50.1 Description

Crée un ou plusieurs points, en contrôlant leur taille et leur style.



21.50.2 Méthode

Créez un point unique, représenté par un point, en spécifiant son emplacement.



21.50.3 Options de la commande

Emplacement du point

Indique l'emplacement du point.

Paramètres points

Accédez à la boîte de dialogue **Paramètres** pour spécifier le mode d'affichage et la taille des points.

Points multiples

Dessinez plusieurs points jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **Entrée** pour terminer la commande.

21.51 NUAGEPOINTS (commande)

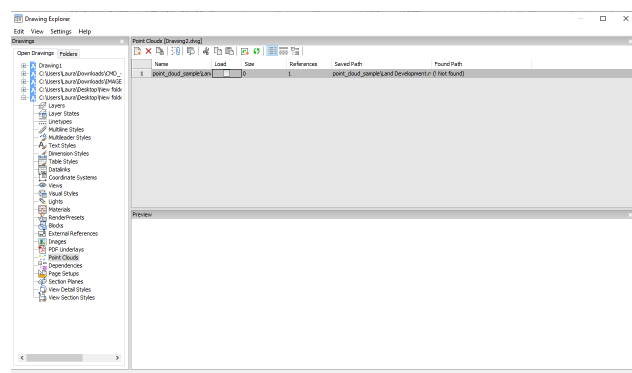
Gère les fichiers de nuages de points.



Icône :

21.51.1 Description

Affiche la catégorie **Nuages de points** de l'**Explorateur de dessin** :



21.51.2 Options de l'Explorateur de dessins

Nom

Indique le nom de l'insertion du fichier nuage de points.

Charger

Active/désactive le chargement du fichier de nuage de points.

- Activé : charge le nuage de points et le rend visible
- Désactivé : décharge le nuage de points, le rendant invisible

Taille

Indique la taille du fichier Nuage de points. Les fichiers très volumineux peuvent ralentir le système.

Références

Indique le nombre de fois que le nuage de points est joint au dessin.



Chemin enregistré

Indique le chemin d'accès original du fichier de nuage de points lors de son premier chargement. Lorsque le chemin est introuvable, cliquez sur le bouton Parcourir qui affiche la boîte de dialogue Choisir un fichier et localisez le fichier nuage de points manquant.

Chemin trouvé

Indique le chemin d'accès actuel au fichier du nuage de points. Ce chemin devrait correspondre au chemin sauvegardé dans la plupart des cas.

21.51.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Attache un fichier de nuage de points au dessin actuel, comme la commande ATTACHERNUAGEPOINTS.

Supprimer

Supprime le nuage de points sélectionné du dessin actuel.

Insérer

Insère des copies supplémentaires des fichiers de nuage de points existants dans le dessin ; affiche la boîte de dialogue Attacher un nuage de points, comme la commande ATTACHERNUAGEPOINTS.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de type de ligne.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants

Effectuer une recherche étendue pour les attachements manquants.

21.52 NUAGEPOINTSALIGNER (commande)

Fait pivoter le nuage de points pour l'aligner de manière optimale sur les axes X et Y.



Icône :

21.52.1 Description

Faites pivoter le nuage de points pour l'aligner de manière optimale sur les axes X et Y du système de coordonnées général. Vous pouvez ainsi créer et modifier efficacement des entités par rapport au nuage de points à l'aide d'outils courants, tels que le suivi orthogonal et polaire.

21.52.2 Options de la commande

Sélectionner une entité nuage de points

Permet de sélectionner une entité de nuage de points si le dessin courant a plus d'un nuage de points attaché.

Remarque : Si le dessin courant n'a qu'un seul nuage de points attaché, il est automatiquement sélectionné pour l'opération d'alignement.



Premier coin

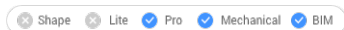
Spécifiez le premier coin d'une fenêtre de sélection rectangulaire.

Indiquez le coin opposé

Spécifiez le coin opposé d'une fenêtre de sélection rectangulaire.

21.53 ATTACHERNUAGEPOINTS (commande)

Attache le nuage de points au dessin courant.



Icône : 

21.53.1 Méthode

Sélectionnez un fichier ou un dossier, spécifiez le nom des données du nuage de points, entrez une unité pour les coordonnées du point, puis attachez-les à partir de la boîte de dialogue **Attacher un nuage de points** (voir l'article connexe **Boîte de dialogue Attacher un nuage de points**).

Le fichier ou dossier de nuages de points est prétraité en arrière-plan pour créer une entrée de cache, et un message s'affiche dans une bulle lorsqu'il est prêt.

Remarque : Lorsque les mêmes données sources sont sélectionnées à nouveau et que le cache est déjà disponible, grâce à une détection automatique, le nuage de points est directement inséré dans le fichier dwg sans nouveau prétraitement.

Remarque : La variable système POINTCLOUDCACHEFOLDER définit le dossier dans lequel les données du nuage de points sont stockées.

Remarque : Lorsque la variable système POINTCLOUDHSPC est activée, le fichier est inséré au format HSPC.

Remarque : Lorsqu'un fichier LAS/LAZ contient des données de classification, elles s'affichent dans le panneau **Gestionnaire de nuages de points**. La visibilité des points classés peut être activée ou désactivée pour chaque classe. Les informations ne sont disponibles que si le nuage de points est prétraité au format HSPC.

21.53.2 Options de la commande

Fichier

Ouvre la boîte de dialogue **Prétraiter le(s) fichier(s) de données de nuage de points** dans laquelle vous devez sélectionner un fichier de nuage de points à joindre (voir l'article connexe **Boîte de dialogue Prétraiter le(s) fichier(s) de données de nuage de points**).

Remarque :

- Le nom du fichier source est le même que la clé de cache et permet de vérifier si le nuage de points est disponible dans le dossier de cache.
- Le nom du cache de nuage de points est un nom spécifié par l'utilisateur pour le nuage de points prétraité. Il s'agit du nom de nuage de points par défaut si l'utilisateur ne spécifie pas de nom de nuage de points pour l'insertion. Plusieurs insertions peuvent avoir le même nom ou un autre nom de nuage de points.



Remarque : Vous pouvez importer un fichier de nuage de points ASCII de presque toute extension, avec un séparateur personnalisé ou une distribution de données personnalisée sur les colonnes. Lorsqu'un format de fichier non pris en charge est sélectionné (extensions autres que *.e57, *.ptx, *.pts, *.las/z, *.rcp/s, *.hspc), vous pouvez définir la manière dont les données ponctuelles sont stockées dans le fichier en accédant aux options de ligne de commande ou au panneau contextuel de commande **Format de fichier de nuage de point personnalisé**. Pour pouvoir sélectionner un format de fichier non pris en charge, sélectionnez **Tous les fichiers (*)** dans la boîte de dialogue d'ouverture du fichier/dossier.

Command Context

Point Cloud Custom File Format

Defining the custom format for the point cloud file

Specify point file format

Delimiter: Space

Comment Tag:

Preview

X	Y	Z	I
156	443514.613	96666.823	421.97
157	443525.863	96668.573	420.82
159	443550.023	96668.193	421.85
161	443567.050	96660.893	418.12
162	443579.419	96657.872	416.23

Info

Specify the column format within the header of the preview table. X,Y and Z are the minimum required columns.

Apply Cancel

Spécifier le format de fichier de points

Définition du format personnalisé pour le fichier de nuage de points

Délimiteur

Vous pouvez sélectionner une fonction dans la liste déroulante.

Balise commentaire

Définit une balise de commentaire. Tout contenu après cette balise dans la même ligne est ignoré.

Aperçu

Affiche un aperçu de l'arrière-plan. Vous pouvez configurer le format de colonne.

Format de colonne

Définit un format de colonne.



Dossier

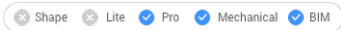
Affiche la boîte de dialogue **Choisir le dossier d'entrée** dans laquelle vous pouvez sélectionner le dossier à importer.

Basculer l'option Ignorer les géotags

Permet d'ignorer les balises géographiques, disponible sur la ligne de commande lorsque la variable système POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS est définie sur 0.

21.54 ATTACHERNUAGEPOINTS (commande)

Attache le nuage de points au dessin courant.



21.54.1 Description

Attache des fichiers de nuage de points (qui ont été précédemment convertis au format BPT de BricsCAD) au dessin actuel à travers la ligne de commande.

21.54.2 Options de la commande

Données

Spécifiez le lien du nuage de points à attacher au dessin actuel.

Basculer les géolocalisation

Bascule entre utilisation ou non des balises de géolocalisation.

Entrez le vecteur de translation

Entrez les coordonnées vectorielles de déplacement ou spécifiez à l'écran.

Angle de rotation

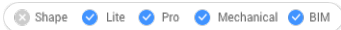
Spécifiez l'angle de rotation ou spécifiez-le sur l'écran.

Facteur d'échelle

Spécifiez le facteur d'échelle ou spécifiez-le à l'écran.

21.55 Commande POINTCLOUDBUBBLEVIEWER

Ouvre la **visionneuse de bulles**.

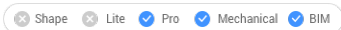


21.55.1 Description

Ouvre la **visionneuse de bulles** pour l'indice de bulle spécifié.

21.56 POINTCLOUDCLASSIFY (commande)

Attribue des classes à chaque point d'un nuage de points.



Icône :



21.56.1 Exigences

- Le classificateur de nuages de points fonctionne uniquement sous Windows.
- Le GPU de votre système doit être compatible avec CUDA.
- **Remarque** : Vous pouvez vérifier si votre GPU est compatible avec CUDA [ici](#).
- Assurez-vous que le dernier pilote NVIDIA est installé et fonctionne correctement.
- Téléchargez les bibliothèques de classificateurs à partir de [ici](#). Décompressez l'archive et copiez le contenu du dossier **pointcloud_classifier_windows** dans le dossier d'installation .

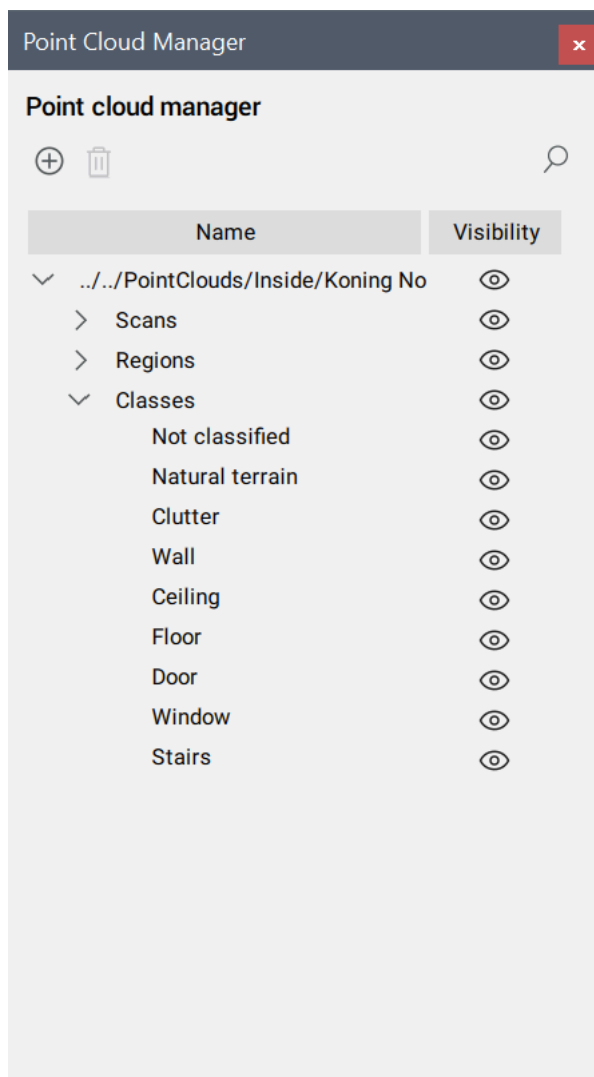
Par défaut, le chemin est : `C:\ProgramFiles\Bricsys\BricsCADfr_FR`.

Important : Vous devez réexécuter après avoir copié les bibliothèques de classificateurs.

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, la commande POINTCLOUDCLASSIFY exécutera le classificateur.

21.56.2 Méthode

Lorsque la commande est lancée et que le modèle est sélectionné, le classificateur s'exécute en arrière-plan et les résultats apparaissent dans le panneau **Gestionnaire de nuages de points** dès qu'ils sont prêts.



Il existe 4 modèles différents à utiliser avec le classificateur :

- **Intérieur basique** : 10 classes de base pour les scans intérieurs (murs, plafond, sol, fenêtres, portes, encombrement, etc.)
- **Intérieur simplifié** : modèle avec 20 classes pour les scans intérieurs (classes de base + toit incliné, équipement du toit, structure en acier, garde-corps, etc.)
- **Intérieur complet** : modèle avec 40 classes pour les scans intérieurs (classes simplifiées + Installation de tuyaux, Installation de fils, Radiateur, Plomberie, etc.)
- **Extérieur** : modèle avec 5 classes pour les scans extérieurs (Terrain, Végétation, Bâtiment, Route pavée - hardscape, Bruit).

Remarque : Pour les modèles intérieurs, les résultats seront plus précis si des informations sur la pièce sont disponibles. Pour obtenir des informations sur les pièces, procédez comme suit :

- 1 Générez des volumes de coupe contenant les différents étages du bâtiment à l'aide de la commande `NUAGEPOINTSDETECTETAGE`. Les limites verticales des coupes peuvent ne pas être exactes, il convient donc de les ajuster si nécessaire. Les volumes de coupe doivent contenir l'étage



et le plafond de l'étage du bâtiment.

- 2 Sélectionnez l'une des sections générées et exécutez la commande NUAGEPOINTSDETECTPIECES pour détecter les différentes pièces de l'étage sélectionné. Les résultats apparaîtront sous **Bâtiment** dans le panneau **Gestionnaire de nuages de points**.

21.56.3 Options de la commande

Intérieur basique

Classifie les nuages de points à l'aide de classes intérieures de base.

Intérieur complet

Classifie les nuages de points à l'aide de classes intérieures complètes.

Intérieur simplifié

Classifie les nuages de points à l'aide de classes intérieures simplifiées.

La classification sera plus précise si les informations sur les pièces sont disponibles. Voulez-vous continuer sans information sur les pièces ?

Permet de décider si la classification se poursuit sans information sur la pièce.

Extérieur

Classifie les nuages de points à l'aide de classes extérieures.

21.57 NUAGEPOINTSPALETTE (commande)

Colore le nuage de points.



Icône :

21.57.1 Description

Colore le nuage de points en fonction d'une plage de couleurs. Vous pouvez définir les options via le panneau contextuel de commande **Mappage de couleurs de nuage de points**, ainsi que via la ligne de commande.

21.57.2 Méthode

Le panneau contextuel de la commande **Mappage des couleurs du nuage de points** s'affiche automatiquement lors de l'exécution de la commande. Vous pouvez spécifier les paramètres de la palette de couleurs et les schémas de couleurs.

21.57.3 Options du panneau Contexte de commande

Remarque : Les options du panneau contextuel de la commande reflètent les options de la ligne de commande.



Point Cloud Color Map
Assigns colors to point cloud points according to selected color scheme and stylization.

1 **Color map parameters**

Color Stylization: Intensities ▾

Color Scheme: Spectrum ▾

Intensity Remap: None ▾

Use Gradient: No Yes

Use Inverted: No Yes

2 **Intensity Range**

Use full data range: ☐


Out of range values: Scan ▾


Intensity min: 0 max: 63000


3 **Chosen color scheme**


Nr Colors: 6


Name: Spectrum


 #ff0000

 #ffff00

 #00ff00

 #00ffff

 #0000ff

 #ff00ff

Save Delete

4 **Auto Apply** ☒ Apply Close

1 Paramètres de la carte de couleurs

2 Plage d'intensité

3 Schéma de couleurs choisi

4 Appliquer Automatiquement

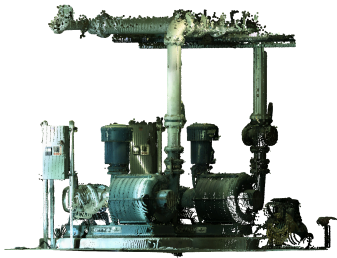
Paramètres de la carte de couleurs

Permet de définir les paramètres de la palette de couleurs.

Stylisation des couleurs

Spécifie la stylisation des couleurs. En fonction de la stylisation des couleurs choisie, différents réglages sont également disponibles.

Scan: attribue une couleur en fonction des données de couleur collectées par le scan.

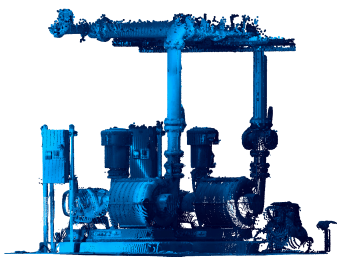


Elevation: attribue une couleur en fonction de l'élévation des points à l'aide d'une palette de couleurs spécifiée.

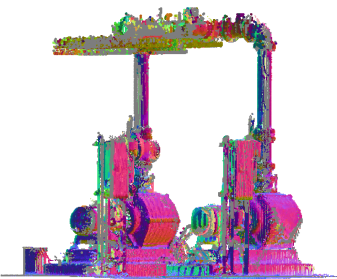


Intensités: attribue les couleurs en fonction de leur valeur d'intensité en fonction de la palette de couleurs spécifiée.

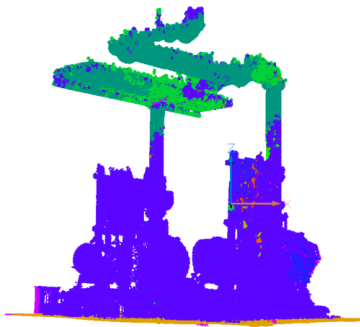
Remarque : Lorsque le fichier de nuage de points ne contient aucune donnée d'intensité, les couleurs sont attribuées par hauteur, quelle que soit l'option que vous sélectionnez.



Normales: attribue des couleurs aux points en fonction de leurs normales à l'aide de la carte des couleurs spécifiée.



Classification : attribue des couleurs aux points en fonction de leur classification.



Remarque : Si les points ne sont pas classés, utilisez la commande POINTCLOUDCLASSIFY avant d'utiliser la commande NUAGEPOINTSPALETTE.

Schéma de couleurs

Hydro : attribue une gamme de couleurs allant du bleu ciel profond au bleu très foncé.

Échelle de gris : attribue une gamme de couleurs allant du gris clair au gris foncé.

Earth : attribue une plage de couleurs allant du marron clair au marron foncé.

Bleus : attribue une gamme de couleurs allant du bleu au bleu très foncé.

Verts : attribue une gamme de couleurs allant du vert clair au vert foncé.

Rouges : attribue une plage de couleurs allant du rouge clair au rouge foncé.

Spectre : attribue une gamme de couleurs basée sur le spectre des couleurs.

Remappage intensité

Par défaut, cette valeur est fixée sur **Aucun**. Afin d'améliorer le contraste d'intensité dans les zones plus sombres, sélectionnez d'abord l'une des deux fonctions à appliquer aux intensités :

Gamma est une fonction de puissance (racine carrée) des intensités d'entrée.

Ombres est une fonction appliquée aux intensités d'entrée, également pour obtenir un meilleur contraste dans les zones plus sombres avant de les convertir en couleurs.

Utiliser un dégradé

Indique s'il faut utiliser un dégradé ou non :

Non : aucun dégradé n'est appliqué, la colorisation du nuage de points est définie en utilisant des intervalles de valeurs définis par le nombre de couleurs utilisées dans le schéma. Le nombre de couleurs souhaité doit être spécifié.

Oui : un dégradé sera appliqué aux points du nuage de points.

Utiliser l'inverse

Indique si l'ordre des couleurs dans le schéma de couleurs sélectionné doit être inversé.

Non : l'ordre des couleurs spécifiées dans le schéma de couleurs sélectionné est utilisé.

Oui : l'ordre inverse des couleurs spécifiées dans le schéma de couleurs sélectionné est utilisé.

Plage d'intensité

Détermine les valeurs min et max pour la mise à l'échelle de l'**Intensité** et de l'**Élévation** utilisées dans les cartes de couleurs.

Utiliser toute la plage de données

Lorsque l'option est **activée**, tous les points visibles sont pris en compte pour déterminer les valeurs minimales et maximales. **Désactivez** l'option pour définir manuellement ces valeurs.



Valeurs hors plage

Spécifie les couleurs attribuées aux points situés en dehors de la plage spécifiée.

Scan

Attribue la couleur RVB d'origine aux points situés en dehors de la plage spécifiée.

MinMax

Attribue les couleurs min et max aux points situés en dessous ou au-dessus de la plage spécifiée.

Intensité min

Définit la valeur minimale de l'intensité.

Intensité max

Définit la valeur maximale de l'intensité.

Schéma de couleurs choisi

Permet de modifier un **Schéma de couleurs** existant ou d'en créer un nouveau. Ces cartes sont stockées dans le fichier DWG de manière à assurer la compatibilité avec AutoCAD. Cliquez sur une couleur répertoriée dans le **Schéma de couleurs** sélectionné pour ouvrir la boîte de dialogue **Choisir une couleur** qui vous permet de sélectionner une nouvelle couleur.

Nbr Couleurs

Spécifie le nombre de couleurs utilisées dans le **Schéma de couleurs**. Entrez une valeur pour modifier ce nombre.

Nom

Spécifie un nom pour le nouveau **Schéma de couleurs** personnalisé.

Enregistrer

Enregistre les modifications apportées au schéma de couleurs. Si aucun nom n'est spécifié dans le champ **Nom**, le **Schéma de couleurs** actuel est mis à jour.

Supprimer

Supprime le **Schéma de couleurs** personnalisé sélectionné.

Appliquer Automatiquement

Lorsque cette option est cochée, les modifications sont automatiquement appliquées au nuage de points.

Remarque : Lorsque cette option n'est pas cochée, les modifications peuvent être appliquées manuellement en appuyant sur **Appliquer**.

21.58 POINTCLOUDCOMPRESS (commande)

Comprime une entrée de cache de nuage de points.



21.58.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Fournir un cache de nuage de points** dans laquelle vous pouvez sélectionner un dossier de cache de nuage de points. Dans le dossier sélectionné, les fichiers de données du chemin relatif Data/*.*.pnt sera compressé. L'extension des fichiers de données passera de .pnt à .pnz.

Le rapport de compression s'affiche sur la ligne de commande.



Remarque : Si FILEDIA =0, vous devez spécifier l'emplacement du dossier de cache du nuage de points dans la Ligne de commande.

Remarque : La compression et la décompression manuelles d'un fichier cache de nuage de points peuvent être nécessaires en cas d'échange de données entre les versions V21 et V22. V22 peut fonctionner sans problème avec des données compressées ou non, mais V21 ne fonctionne qu'avec des données non compressées.

Remarque : Définissez la variable système POINTCLOUDCACHEFOLDER comme vous le souhaitez.

21.59 DELIMNUAGEPOINTS (commande)

Crée un contour de délimitation sur un nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icônes:



21.59.1 Description

Crée un contour de délimitation sur un nuage de points attaché pour limiter les points affichés à une zone spécifique. Si le dessin actuel n'a qu'un seul nuage de points attaché, il est automatiquement sélectionné pour l'opération de délimitation. Si le dessin actuel dispose de plusieurs nuages de points attachés, vous devez sélectionner le nuage de points à délimiter.

21.59.2 Méthode

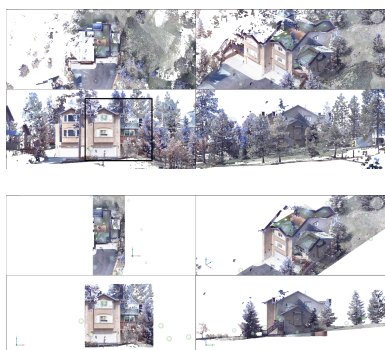
Délimite une entité de nuage de points pour n'afficher que la partie du nuage de points à l'intérieur ou à l'extérieur d'un volume prismatique ou cylindrique.

21.59.3 Options de la commande

Rectangulaire

Crée une délimitation prismatique rectangulaire.

Remarque : Le contour de délimitation crée un volume rectangulaire de points perpendiculaires à la vue dans laquelle vous l'avez défini.

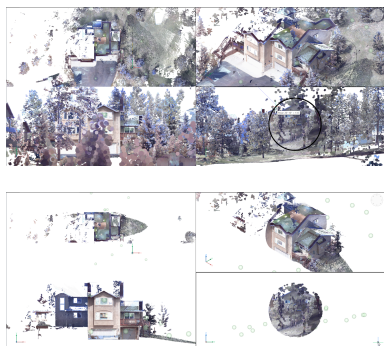




Circulaire

Crée une délimitation cylindrique.

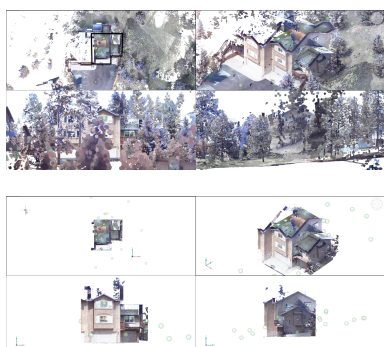
Remarque : Le contour de délimitation crée un volume circulaire de points perpendiculaires à la vue dans laquelle vous l'avez défini.



Polygonal

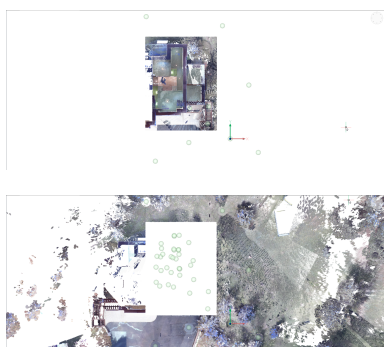
Crée une délimitation prismatique polygonale.

Remarque : Le contour de délimitation crée un volume polygonal de points perpendiculaires à la vue dans laquelle vous l'avez défini.



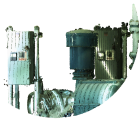
Inverser

Inverse la délimitation actuelle. Passe d'Intérieur à Extérieur et vice-versa.



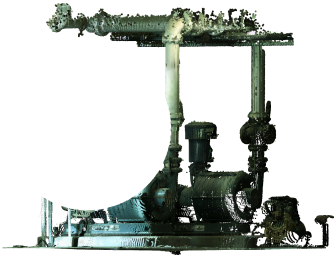
Intérieur

Affiche uniquement la partie du nuage de points à l'intérieur du volume.



Extérieur

Affiche uniquement la partie du nuage de points en dehors du volume.



Basculer afficher

Active/désactive la délimitation actuelle.

Supprimer dernier

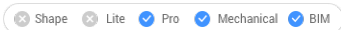
Supprime le volume de délimitation ajouté en dernier.

Supprimer toutes

Supprime toutes les délimitations.

21.60 NUAGEPOINTSDELIMSOLIDE (commande)

Convertit un solide/polysolide extrudé en un solide de délimitation.



Icônes :



Remarque : Les solides rognés peuvent être utilisés pour délimiter des nuages de points en 3D et peuvent être modifiés comme tout autre solide BricsCAD.

21.60.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour transformer les solides ou les polysolides en un solide de délimitation :

- Intérieur
- Extérieur

21.60.2 Options de la commande

Intérieur

Convertit les solides sélectionnés en solides délimités à l'intérieur.



Extérieur

Convertit les solides sélectionnés en solides délimités à l'extérieur.

Remarque : Vous pouvez changer la propriété de délimitation intérieure/extérieure d'un solide de délimitation à partir du panneau **Propriétés**.

21.61 DECOMPRESSERNUAGEPOINTS (commande)

Décompression d'une entrée de cache de nuage de points.

21.61.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Veillez fournir un cache de nuage de points** dans laquelle vous pouvez sélectionner un dossier de cache de nuage de points. Dans le dossier sélectionné, les fichiers de données du chemin relatif Data/*.pnz sera décompressé. L'extension des fichiers de données passera de PNZ à PNT.

Le rapport de compression s'affiche sur la ligne de commande.

Remarque : Si FILEDIA =0, vous devez spécifier l'emplacement du dossier de cache du nuage de points dans la Ligne de commande.

Remarque : La compression et la décompression manuelles d'un fichier cache de nuage de points peuvent être nécessaires en cas d'échange de données entre les versions V21 et V22. V22 peut fonctionner sans problème avec des données compressées ou non, mais V21 ne fonctionne qu'avec des données non compressées.

Remarque : Définissez la variable système POINTCLOUDCACHEFOLDER comme vous le souhaitez.

21.62 POINTCLOUDDELETEITEM (commande)

Supprime les fichiers du nuage de points.

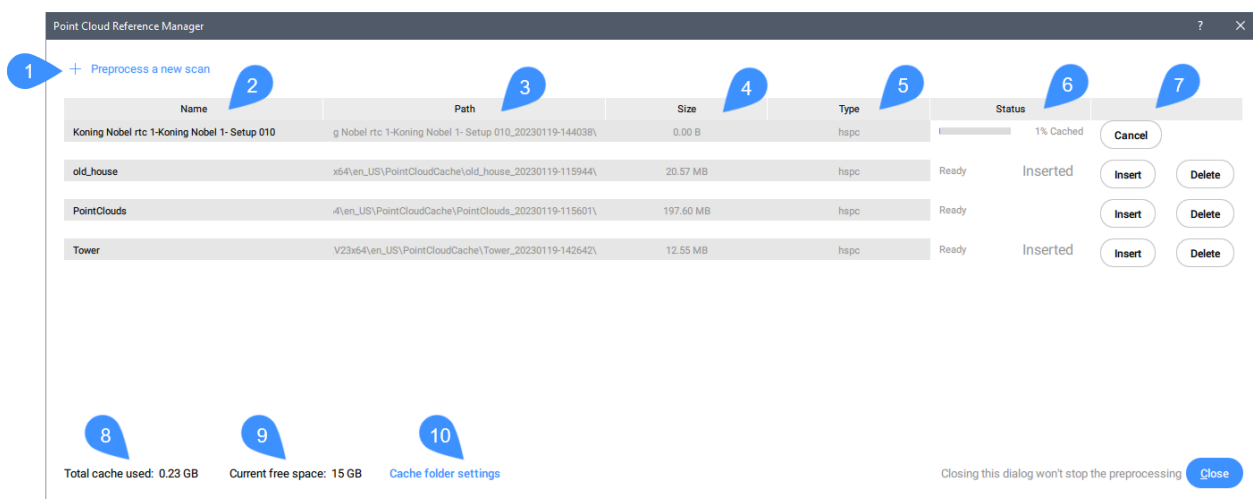


Icône :

21.62.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de références du nuage de points** pour supprimer les fichiers de nuage de points du cache.

Remarque : Il supprime également toutes les insertions (le cas échéant) de ce nuage de points dans le dessin en cours.



1 Prétraiter un nouveau scan

2 Nom

3 Chemin

4 Taille

5 Type

6 Statut

7 Zone d'action

8 Cache total utilisé

9 Espace libre actuel

10 Paramètres du dossier cache

21.62.2 Prétraiter un nouveau scan

Attache un fichier de nuage de points au dessin actuel, comme la commande ATTACHERNUAGEPOINTS.

21.62.3 Nom

Affiche le nom du fichier du nuage de points.

Remarque : Le nom du cache de nuage de points est un nom spécifié par l'utilisateur pour le nuage de points prétraité. C'est le nom du nuage de points par défaut si vous ne spécifiez pas de nom de nuage de points pour l'insertion.

21.62.4 Chemin

Affiche l'emplacement du fichier du nuage de points.

21.62.5 Taille

Affiche la taille du fichier de nuage de points en Mo.



21.62.6 Type

Affiche le type de fichier inséré qui a été prétraité. Si la variable système POINTCLOUDHSPC est activée, le fichier est inséré en tant que type HSPC.

21.62.7 Statut

Affiche l'état du fichier du nuage de points :

- **Dans la barre de progression** : le fichier est en cours de prétraitement.
- **Prêt** : disponible pour **Insertion** ou **Suppression**.
- **Inséré** : le fichier est inséré dans le dessin courant.

21.62.8 Zone d'action

Annuler

Permet d'interrompre le prétraitement du fichier. Une fois que le fichier de nuage de points est prétraité et prêt à être utilisé, le bouton **Annuler** disparaît.

Insérer

Ouvre la boîte de dialogue **Attacher un nuage de points** et joint le fichier de nuage de points dans le dessin courant.

Remarque : Plusieurs insertions peuvent avoir le même nom ou un autre nom de nuage de points.

Supprimer

Supprime les fichiers de nuages de points du cache.

Remarque : Il supprime également toutes les insertions (le cas échéant) de ce nuage de points dans le dessin en cours.

21.62.9 Cache total utilisé

Spécifie la quantité totale de cache utilisé.

21.62.10 Espace libre actuel

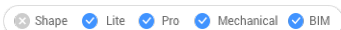
Affiche la quantité totale de cache disponible.

21.62.11 Paramètres du dossier cache

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** pour définir la valeur de la variable système POINTCLOUDCACHEFOLDER qui spécifie le(s) dossier(s) où sont stockés les fichiers de cache des nuages de points.

21.63 -POINTCLOUDDELETEITEM (commande)

Supprime les fichiers du nuage de points.



21.63.1 Description

Supprime les fichiers du nuage de points du cache via la ligne de commande.



Remarque : Il supprime également toutes les insertions (le cas échéant) de ce nuage de points dans le dessin en cours.

21.63.2 Méthode

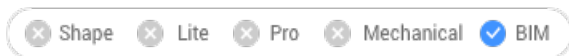
Saisissez l'index du nuage de points pour le supprimer.

Remarque :

- Vous pouvez séparer les index par des virgules pour supprimer plusieurs nuages de points.
- Tapez **Tous** pour tout supprimer.
- Les nuages de points mis en cache sont répertoriés dans l'historique de ligne de commande.

21.64 NUAGEPOINTSDETECTETAGE (commande)

Génère des coupes de volume.



Icône :

21.64.1 Description

Génère des coupes de volume pour chaque étage et plafond trouvé dans un nuage de points représentant un bâtiment.

Remarque : La commande NUAGEPOINTSDETECTETAGE est utilisée comme une étape dans le flux de travail Scan to BIM du nuage de points. Voir l'article **Flux de travail Scan to BIM du nuage de points**.

21.64.2 Options de la commande

Complet

Détecte automatiquement les étages dans l'ensemble du nuage de points.

Sélection

Spécifiez la zone de nuage de points dans laquelle détecter les étages.

Remarque : Réglez la position et/ou la taille d'une coupe de volume détectée en la sélectionnant (cliquez sur la ligne de coupe de volume) et en utilisant les poignées vertes.

Créer des éléments spatiaux ?

Choisissez **Oui** pour permettre à la commande de créer des éléments spatiaux basés sur la hauteur des étages détectés.

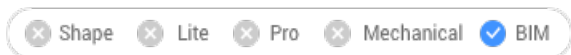
Remarque :

- Les éléments spatiaux nouvellement définis peuvent être visualisés dans la boîte de dialogue **Gestionnaire d'emplacements géographiques** à laquelle on accède en lançant la commande BIMEMPLACEMENTGEO.
- Lorsque la **barre d'étage** est ouverte (la variable système STORYBAR est réglée sur 1 ou 2), vous pouvez facilement passer d'un étage à l'autre en **Mode vue de dessus** pour commencer à créer des murs.



21.65 NUAGEPOINTSDETECTPIECES (commande)

Attribue chaque point à une pièce.



Icône :

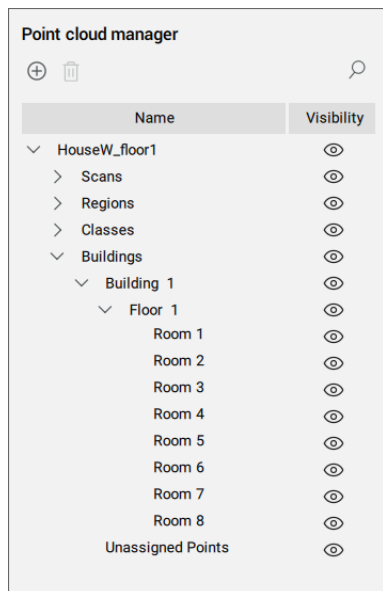
21.65.1 Méthode

Au sein d'un nuage de points, la commande recherche les espaces clos pour former et répertorier différentes pièces.

Sélectionnez une ou plusieurs coupes de volume représentant les étages du bâtiment (par exemple, le résultat de la commande NUAGEPOINTDETECTETAGE), puis entrez dans un numéro de bâtiment à attribuer aux pièces détectées.

Remarque : La commande NUAGEPOINTSDETECTPIECES est utilisée comme une étape du flux de travail Scan to BIM du nuage de points. Voir l'article **Flux de travail Scan to BIM du nuage de points**.

Les pièces détectées sont répertoriées dans le **Gestionnaire de nuages de points** sous **Bâtiments**.



Accédez à différentes options depuis les menus contextuels du panneau **Gestionnaire du nuage de points**. Sélectionnez les éléments répertoriés dans le panneau et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la sélection :

Pièce

Activer/Désactiver la visibilité

Active ou désactive la visibilité des points classés dans la salle sélectionnée.

Modifier

Permet de modifier les limites de la pièce en vue de dessus. Modifiez les sommets de la polygone définissant les limites de la pièce. Pour quitter le mode édition, cliquez à nouveau avec le bouton droit sur le nom de la salle et sélectionnez **Accepter** ou **Refuser**.



Renommer

Vous permet de saisir un nouveau nom de chambre.

Remarque : Cette option est également accessible en double-cliquant sur le nom de la chambre sélectionnée.

Remarque : La pièce conserve le numéro attribué lors du processus de détection.

Pièce

Activer/Désactiver la visibilité

Active ou désactive la visibilité des points classés dans la salle sélectionnée.

Modifier

Permet de modifier les limites de la pièce en vue de dessus. Modifiez les sommets de la polyligne définissant les limites de la pièce. Pour quitter le mode édition, cliquez à nouveau avec le bouton droit sur le nom de la salle et sélectionnez **Accepter** ou **Refuser**.

Renommer

Vous permet de saisir un nouveau nom de chambre.

Remarque : Cette option est également accessible en double-cliquant sur le nom de la chambre sélectionnée.

Remarque : La pièce conserve le numéro attribué lors du processus de détection.

Multiplés pièces

Activer/Désactiver la visibilité

Active ou désactive la visibilité des points classés dans les pièces sélectionnées.

Fusionner les pièces

Les points correspondant aux chambres sélectionnées sont classés dans une pièce individuelle.

Supprimer

Supprime le classement des chambres correspondant aux points correspondants.

Étage

Activer/Désactiver la visibilité

Active ou désactive la visibilité des points classés sous l'étage sélectionné.

Ajouter une pièce

Dessine une polyligne pour définir les limites de la nouvelle pièce à ajouter à la liste.

Supprimer

Supprime le classement par étage des points correspondants.

Bâtiment

Activer/Désactiver la visibilité

Active ou désactive la visibilité des points classés dans le bâtiment sélectionné.

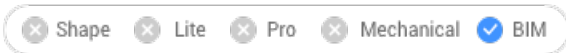
Supprimer

Supprime la classification des bâtiments des points correspondants.



21.66 NUAGEPOINTSDEVIATION (commande)

Identifie et transpose visuellement la proximité de l'ajustement des points du nuage de points par rapport à leur (sous-)entité planaire sélectionnée la plus proche ou sur la surface TIN.



Icône :

21.66.1 Méthode

Attribue des couleurs à des points de nuage de points pour visualiser la proximité de l'ajustement par rapport à la (sous-)entité planaire sélectionnée la plus proche ou sur la surface TIN. Les entités sélectionnées sont isolées à l'aide de délimitations pendant que le panneau **Contexte de commande** est ouvert.

Après avoir sélectionné la surface planaire, la surface TIN ou le solide auquel comparer le nuage de points, le panneau contextuel de la commande **Écart du nuage de points** s'ouvre pour vous permettre de modifier facilement les paramètres. s'ouvre pour vous permettre de modifier facilement les paramètres.

Point Cloud Deviation

Assigns colors to point cloud points to visualize closeness of fit with respect to its closest selected planar (sub)entity.

Entities

Select entities in drawing

Select entities in drawing

Entire drawing

Deviation range parameters

Use Crops: No Yes

Crop Thickness 5.0000 cm

Good fit tolerance (G) 0.5000 cm

Bad fit tolerance (B) 0.5000 cm

Color Mode Continuous

Deviation Results

Vertical Bar

Pie Chart

Out+

+2B (+1 cm) Bad+ 28.45%

+B (+0.5 cm) Intermed.+ 0.00%

+G (+0.5 cm) Good 48.80%

0

-G (-0.5 cm) Intermed.- 0.00%

-B (-0.5 cm) Bad- 22.75%

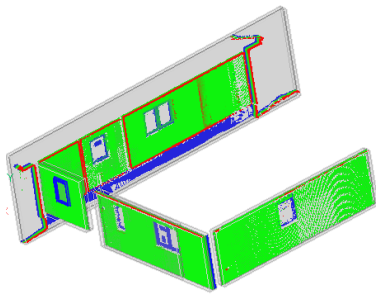
-2B (-1 cm) Out-

Keep Deviation Colors on Close

Auto Apply

Apply

Close



21.66.2 Options du panneau Contexte de commande

Entités

Sélectionner des entités dans le dessin

Sélectionne des entités géométriques spécifiques dans le dessin.

Dessin entier

Sélectionne toutes les entités dans le dessin.

Paramètres de la plage de déviation

Remarque : Les paramètres précédemment définis par l'utilisateur sont mémorisés.

Utiliser les délimitations

Active ou désactive la délimitation (recadrage) des solides.

Remarque : Cette option n'est disponible que si l'entité d'entrée est un solide.

Épaisseur délimitation

Définit l'épaisseur d'un solide utilisé autour de la géométrie comme référence pour l'analyse de proximité.

Remarque : Cette option n'est disponible que si l'entité d'entrée est un solide.

Bonne tolérance d'ajustement (G)

Définit la valeur de tolérance du bon ajustement (OK).

Mauvaise tolérance d'ajustement (B):

Définit la valeur de tolérance d'ajustement incorrect (avertissement).

Mode couleur

Continue

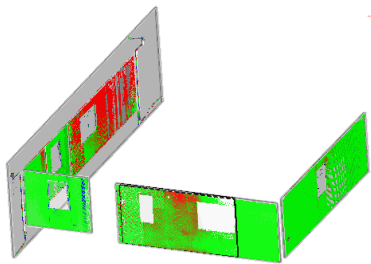
Diffuse les couleurs en continu

Discret

Répand les couleurs de manière discontinue.

Résultats de la déviation

Affiche la distribution des nuages de points en pourcentage et en couleurs. Vous pouvez basculer entre les onglets **Barre verticale** et **Graphique à secteurs** pour visualiser les pourcentages.



Conserver les couleurs d'écart à la fermeture

Bascule la visualisation de la distribution du nuage de points en couleurs après la fermeture du panneau.

Appliquer Automatiquement

Applique automatiquement les modifications apportées dans le panneau **Contexte de commande**.

Remarque : Les options du panneau **Contexte de commande** reflètent les options de la ligne de commande.

21.67 NUAGEPOINTSEXPORT (commande)

Exporte une sélection recadrée d'un nuage de points vers un fichier .pts, .Hspc ou .laz.



Icône :

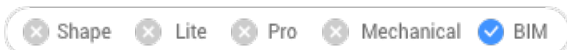
21.67.1 Description

Enregistre les données du dessin actuel dans le format de fichier spécifié [Pts/Hspc/Laz].

Remarque : Le format de fichier HSPC est un format propriétaire développé par Hexagon VCH (Centre de calcul visuel).

21.68 NUAGEPOINTSJUSTERCYL (commande)

Crée des cylindres dans les nuages de points.



Icône :

21.68.1 Description

Cette commande ne peut fonctionner que dans la **Visionneuse de Bulles**.

21.68.2 Méthode

Ouvrez **Visionneuse de Bulles** et choisissez deux points le long de l'axe pour créer un cylindre.

Après avoir sélectionné le deuxième point, le cylindre est inséré dans l'espace modèle. Appuyez sur les touches **Ctrl+A** pour synchroniser la vue de dessin afin qu'elle corresponde à la **Visionneuse de Bulles** et voir le nouveau cylindre inséré.



21.68.3 Options de la commande

Accepter

Accepte le nouveau cylindre inséré.

Refuser

N'accepte pas le nouveau cylindre inséré.

21.69 NUAGEPOINTS AJUSTER PLAN (commande)

Crée une surface plane ou un solide à partir d'un point du nuage de points.



Icône :

21.69.1 Méthode

Recherche un nuage de points pour un ensemble dense de points planaires autour des points de départ sélectionnés et crée une surface plane ou un solide si possible.

Remarque : Permet de créer plusieurs surfaces ou solides jusqu'à ce que vous annuliez.

Remarque : Vous pouvez exécuter la commande dans la vue du modèle ou dans une vue à bulles. Double-cliquez sur la bulle dans laquelle vous voulez lancer la commande avant de lancer la commande.

Cette commande ouvre le panneau de commande **Ajustement planaire du nuage de points**.

Point Cloud Fit Planar

Fit planes to pointcloud surfaces.

Options

Data type

NoisyRegular

Solid mode

DisableEnable

Mode

Rectangle

Adjust borders

Stitch surfaces

☐

Fit tolerance

30.0000 mm

Bubble

Switch Bubbles

☐

Select Opening

Info

Click a point in the bubble viewer to fit a plane, or Shift+click on an adjacent intersecting plane to connect planes.

Cancel

Undo

Decline

Accept



21.69.2 Options de la commande

Sélectionner une entité nuage de points

Spécifie l'entité de nuage de points.

Type de données

- **Bruyant** : détection robuste des données grossières/bruyantes - nécessite la sélection de 3 points de départ.
- **Normal** : données normales - nécessite la sélection d'un point d'origine.

Mode solide :

Recherche un plan parallèle dans le nuage de points pour créer un solide. Par exemple, un mur ou une dalle.

- **Désactivé** : désactive le calcul des données en mode solide afin de gagner du temps.
- **Activé** : active le calcul des données en mode solide.

Remarque : Le mode solide est disponible uniquement dans la vue Modèle, si une zone dense est détectée dans un plan parallèle à la surface détectée.

Sélectionner un point d'origine dans la vue du modèle

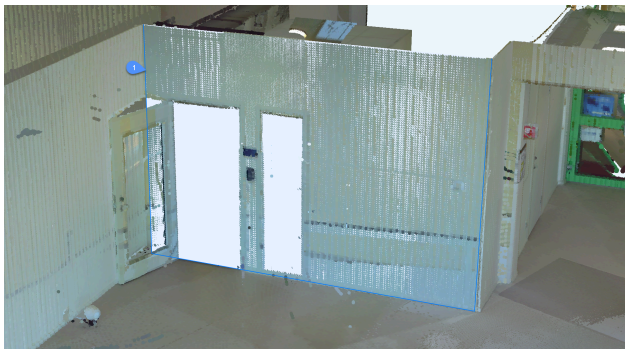
Spécifie le point de départ pour la création d'une surface plane ou d'un solide.

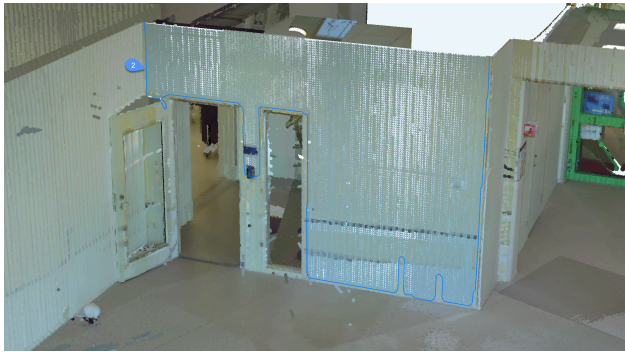
Mode

Bascule entre :

- **rectangle** (1) : crée un plan unique autour du point choisi, bordure extérieure du rectangle ;
- **contour** (2) : crée un plan unique autour du point choisi, bordure extérieure profilée ;
- **solide** (3) : crée un solide cuboïde avec une face qui contient le point d'origine spécifié et un second plan détecté automatiquement à proximité.

Remarque : Appuyez sur Ctrl pour basculer entre les modes disponibles.





Ajuster les limites

Définit une nouvelle bordure pour le plan sélectionné en spécifiant les sommets (sélectionner les sommets sur la bordure).

Coudre les surfaces

Pique les surfaces adjacentes sélectionnées en mode de sélection rapide.

Remarque : La sélection rapide est activée en maintenant le bouton Maj enfoncé.

Tolérance d'ajustement

Définit une valeur de tolérance pour l'écart de plan.

Accepter

Accepter le solide ou la surface planeaire actuelle.

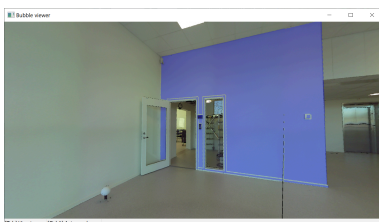
Refuser

Refuser le solide ou la surface planeaire actuelle.

Annuler

Supprime de la sélection actuelle la surface la plus récemment ajoutée. Utilisez **Refuser** pour supprimer l'ensemble complet.

Bulle





Remarque : Utilisez Shift + clic pour une sélection rapide des surfaces adjacentes. Si l'option **Surpiquer les surfaces** est activée, ces surfaces seront cousues ensemble.

Inverser Bulles

Passez d'une visionneuse de bulles à une autre. Sélectionnez la bulle à laquelle passer. Uniquement disponible en mode bulle.

Sélectionner l'ouverture

Crée une ouverture en sélectionnant un point sur une ouverture dans une surface. Disponible uniquement en mode bulle.

21.70 POINTCLOUDFITROOMS (commande)

Crée des solides correspondant aux pièces détectées dans un nuage de points.



Icône :

21.70.1 Méthode

La commande crée des solides correspondant aux pièces détectées dans un nuage de points.

La commande n'est prise en charge que pour les nuages de points pour lesquels des informations sur les vecteurs normaux sont disponibles.

Pour les nuages de points structurés, les vecteurs normaux sont calculés lors du prétraitement des nuages de points. Dans le cas où un nuage de points a été prétraité sur une ancienne version de où les normales n'ont pas encore été calculées, utilisez d'abord la commande POINTCLOUDNORMALS.

Remarque : Le calcul des vecteurs normaux nécessite un nuage de points traité au format HSPC. Les variables système POINTCLOUDHSPC et POINTCLOUDNORMALS doivent être activée (valeur par défaut).

Pour les données de nuages de points non structurés, les informations sur les vecteurs normaux sont importées si elles sont présentes et utilisées par la commande. Dans le cas contraire, ces informations ne sont pas calculées et la commande n'est pas prise en charge.

Remarque :

- La commande POINTCLOUDFITROOMS est utilisée comme une étape du flux de travail Scan to BIM du nuage de points. Pour plus d'informations, voir l'article **Flux de travail Scan to BIM du nuage de points**.
- Vous pouvez continuer à travailler pendant le traitement en arrière-plan.

21.70.2 Options de la commande

Toutes

Crée des solides pour toutes les pièces détectées.

Id

Crée un solide pour la pièce dont l'identifiant est spécifié.



Limiter la détection aux murs perpendiculaires (90°)

Sélectionnez **Oui** si les pièces ont deux directions de mur perpendiculaires.

Sélectionnez **Non** si les directions des murs des pièces ne sont pas perpendiculaires.

Remarque : La commande POINTCLOUDFITROOMS est une fonction bêta qui sera développée sur le site. La rétrocompatibilité n'est pas garantie.

21.71 NUAGEPOINTSEMPGEOGR (commande)

Définit l'emplacement géographique en fonction du nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Définit l'emplacement géographique en fonction du nuage de points ; définit la transformation du nuage de points en fonction de l'emplacement géographique ; aligne relativement deux nuages de points.

Remarque : Seuls les formats de fichiers LAS et LAZ peuvent utiliser cette fonctionnalité.

21.71.1 Méthode

Il existe trois méthodes :

- Géolocalisation
- Transformer
- Relative

21.71.2 Options de la commande

Géolocalisation

Permet de définir un marqueur géographique dans le fichier DWG en fonction d'un nuage de points avec emplacement géographique.

Transformer

Met à jour la transformation du nuage de points en fonction d'un emplacement géographique dans le fichier DWG, ainsi que des informations géographiques dans le nuage de points.

Relative

Aligne relativement deux nuages de points s'ils contiennent tous deux un emplacement géographique.

21.72 POINTCLOUDIMPORT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Veuillez fournir un cache de nuage de points**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.72.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Veuillez fournir un cache de nuage de points** dans laquelle vous pouvez sélectionner un dossier de cache de nuage de points.

21.73 NUAGEPOINTSPANNEAUGESTFERMER (commande)

Ferme le panneau **Gestionnaire de nuage de points**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



21.73.1 Description

Ferme le panneau **Gestionnaire de nuages de points** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Gestionnaire de nuages de points** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Gestionnaire de nuages de points** est supprimé de la pile.

21.74 NUAGEPOINTSPANNEAUGESTOUVRIER (commande)

Ouvre le panneau **Gestionnaire de nuage de points**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.74.1 Description

Ouvre le panneau **Gestionnaire de nuage de points**.

21.75 POINTCLOUDNORMALS (commande)

Calcule les normales en utilisant le calcul structuré des normales après prétraitement.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.75.1 Description


Calcule les normales pour les nuages de points structurés (avec des bulles) déjà disponibles dans le cache de HSPC et qui n'ont pas encore de vecteurs normaux. Les normales calculées seront écrites dans le fichier HSPC.

Remarque : Un message contextuel apparaît lorsque les calculs sont terminés avec succès.

21.76 POINTCLOUDPOINTSIZEMINUS

Diminue la taille d'affichage des points dans un nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

21.76.1 Description

Diminue la taille d'affichage des points dans un nuage de points pour voir les points de scan individuels plus clairement. Cela diminue d'une unité la valeur de la variable système POINTCLOUDPOINTSIZEMINUS. Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

21.77 POINTCLOUDPOINTSIZEPPLUS (commande)

Augmente la taille d'affichage des points dans un nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 



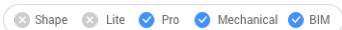
21.77.1 Description

Augmente la taille d'affichage des points dans un nuage de points pour combler visuellement les écarts entre les points de scan individuels. Cela augmente de un la valeur de la variable système POINTCLOUDPOINTSIZ.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

21.78 POINTCLOUDPREPROCESS (commande)

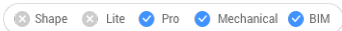
Attache le nuage de points au dessin courant.



Remarque : Depuis BricsCAD V20, cette commande a été remplacée par la commande ATTACHERNUAGEPOINTS.

21.79 -POINTCLOUDPREPROCESS (commande)

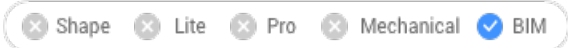
Attache le nuage de points au dessin courant.



Remarque : Depuis BricsCAD V20, cette commande a été remplacée par la commande - ATTACHERNUAGEPOINTS.

21.80 NUAGEPOINTSCOUPEPROJET

Génère automatiquement une image raster 2D avec des lignes de contour optionnelles à partir d'une boîte de section définie.



Icône :

21.80.1 Description

Ouvre le panneau **Contexte de commande**.




Command Context

×

Project Section

Create 2D projections of point clouds using section volumes.

Entities *No entities selected*

☒ Select entities in drawing 

☐ Entire drawing

Projection Settings

Pixel size 10.00 mm

Attach to Same dwg ▾

Resolution Adaptive ▾

Attachment point ☒ Section plane
☐ X-Y plane
☐ Back plane

Wall Detection Settings

☒ Detect walls

Search area Distance from section ▾

Wall distance 0.00 mm

Gap tolerance 50.00 mm

Angular tolerance 5.00 deg

Minimum length 200.00 mm

☒ Overwrite old projection files

☒ Remove old images/lines

Reset

Cancel

Apply

Remarque : Les options de la commande NUAGEPOINTSCOUPEPROJET sont identiques à celles du panneau **Contexte de commande**.

21.80.2 Options de la commande

Modifier la sélection

Permet de sélectionner les volumes de coupe à projeter.

Modifier la taille des pixels

Contrôle la taille en pixels de l'image générée.

Joindre à

Détermine l'endroit où l'image résultante est générée. Vous permet de passer de **Même dwg** à **Fichier destination**.

Même dwg

La projection est effectuée dans le même fichier.



Fichier destination

Crée un fichier .dwg pour faire la projection.

Remarque : Vous pouvez écraser un fichier précédent ou en créer un nouveau.

Résolution

Détermine la résolution de la projection. Vous permet de basculer entre **Plus fine** et **Adaptive**.

Plus fine

Produit une image d'arrière-plan nette et détaillée. Il utilise tous les points du nuage de points.

Remarque : La projection dans la résolution la plus fine prendrait plus de temps.

Adaptative

Crée une image d'arrière-plan moins détaillée et plus douce.

Point d'attache

Détermine le point d'insertion de l'image générée. Permet de basculer entre **Plan de coupe**, **Plan XY** et **Plan arrière**.

Plan de coupe

Attache la projection au plan de coupe.

Plan XY

Attache la projection à plat sur le plan X-Y.

Plan arrière

Attache la projection au plan arrière du volume de coupe.

Détecter les murs

Permet de basculer entre **Activé** et **Désactivé**.

Oui

Lorsque cette option est activée, des lignes représentant des murs sont générées avec l'image tramée.

Non

Seule une image tramée est créée.

Tolérances

Vous permet de modifier les paramètres qui contrôlent le dessin de ligne 2D.

Zone de recherche

Permet de basculer entre **À travers le volume** et **Distance de la section**.

À travers le volume

Détecte tous les murs dans les nuages de points. Cette option est souvent utilisée pour générer des plans d'étage.

Distance de la coupe

Détecte les murs dans un rayon donné par rapport à un plan. Cette option est souvent utilisée pour générer des sections verticales.

Distance du mur

Contrôle la zone de recherche pour la détection des murs.



Écart

Contrôle la zone de recherche de l'algorithme pour tracer des lignes. Les écarts inférieurs à la valeur spécifiée seront fermés.

Angulaire

Contrôle la tolérance angulaire des lignes générées. Une tolérance élevée se traduira par des angles droits prononcés. Ceci est utile pour les plans perpendiculaires.

Les lignes générées avec un angle plus petit que la valeur spécifiée seront fusionnées.

Longueur minimale

Contrôle la longueur minimale d'une ligne générée. Les lignes dont la longueur est inférieure à la valeur spécifiée ne seront pas générées.

Écraser

Permet de basculer entre **Activé** et **Désactivé**.

Lorsqu'elle est cochée, elle écrase tous les anciens fichiers image sur le disque liés à ce volume de section.

Écraser ancien

Permet de basculer entre **Activé** et **Désactivé**.

Le cas échéant, il supprime les images ou les lignes précédemment ajoutées à ce volume de section.

21.81 POINTCLOUDREFERENCE (commande)

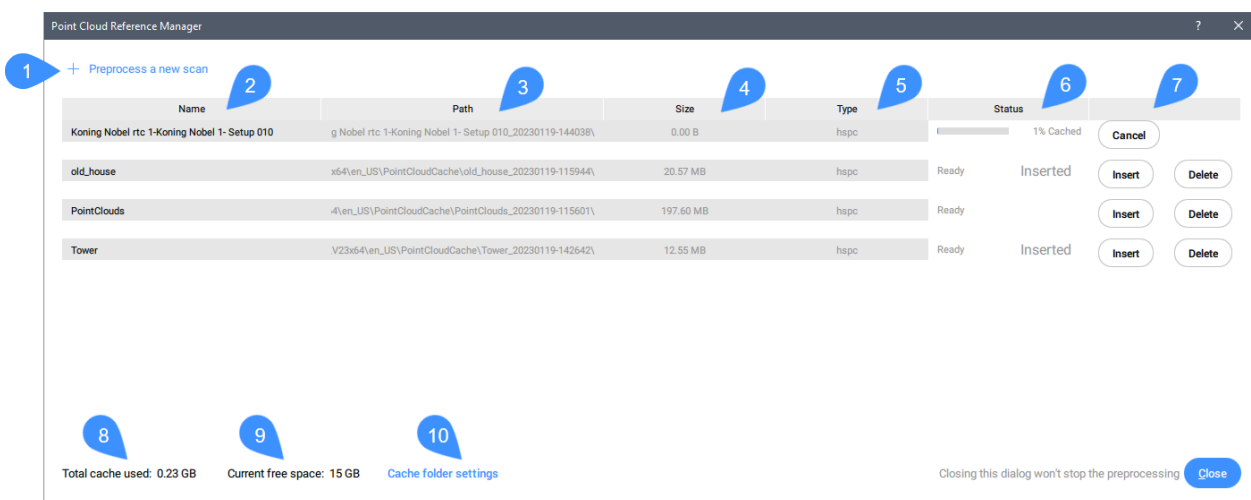
Attache le nuage de points au dessin courant.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

21.81.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de référence de nuage de points** dans laquelle vous pouvez charger des nuages de points à partir du cache ou insérer de nouveaux nuages de points dans le dessin actuel.



1 Prétraiter un nouveau scan



- 2 Nom
- 3 Chemin
- 4 Taille
- 5 Type
- 6 Statut
- 7 Zone d'action
- 8 Cache total utilisé
- 9 Espace libre actuel
- 10 Paramètres du dossier cache

21.81.2 Prétraiter un nouveau scan

Attache un fichier de nuage de points au dessin actuel, comme la commande ATTACHERNUAGEPOINTS.

21.81.3 Nom

Affiche le nom du fichier du nuage de points.

Remarque : Le nom du cache de nuage de points est un nom spécifié par l'utilisateur pour le nuage de points prétraité. C'est le nom du nuage de points par défaut si vous ne spécifiez pas de nom de nuage de points pour l'insertion.

21.81.4 Chemin

Affiche l'emplacement du fichier du nuage de points.

21.81.5 Taille

Affiche la taille du fichier de nuage de points en Mo.

21.81.6 Type

Affiche le type de fichier inséré qui a été prétraité. Si la variable système POINTCLOUDHSPC est activée, le fichier est inséré en tant que type HSPC.

21.81.7 Statut

Affiche l'état du fichier du nuage de points :

- **Dans la barre de progression :** le fichier est en cours de prétraitement.
- **Prêt :** disponible pour **Insertion** ou **Suppression**.
- **Inséré :** le fichier est inséré dans le dessin courant.

21.81.8 Zone d'action

Annuler

Permet d'interrompre le prétraitement du fichier. Une fois que le fichier de nuage de points est prétraité et prêt à être utilisé, le bouton **Annuler** disparaît.



Insérer

Ouvre la boîte de dialogue **Attacher un nuage de points** et joint le fichier de nuage de points dans le dessin courant.

Remarque : Plusieurs insertions peuvent avoir le même nom ou un autre nom de nuage de points.

Supprimer

Supprime les fichiers de nuages de points du cache.

Remarque : Il supprime également toutes les insertions (le cas échéant) de ce nuage de points dans le dessin en cours.

21.81.9 Cache total utilisé

Spécifie la quantité totale de cache utilisé.

21.81.10 Espace libre actuel

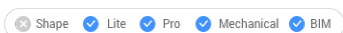
Affiche la quantité totale de cache disponible.

21.81.11 Paramètres du dossier cache

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** pour définir la valeur de la variable système POINTCLOUDCACHEFOLDER qui spécifie le(s) dossier(s) où sont stockés les fichiers de cache des nuages de points.

21.82 -POINTCLOUDREFERENCE (commande)

Attache le nuage de points au dessin courant.



21.82.1 Description

Joint des fichiers de nuage de points au dessin courant à travers la ligne de commande.

21.82.2 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Importez et visualisez les nuages de points
- Charger à partir du cache.

21.82.3 Options de la commande

Cache

Spécifiez le lien du nuage de points à attacher au dessin actuel.

Remarque : Les nuages de points mis en cache valides sont répertoriés dans l'historique de ligne de commande.

Nouveau

Attache le nuage de points au dessin courant.

Données

Spécifiez le lien du nuage de points à attacher au dessin actuel.



Basculer les géolocalisation

Bascule entre utilisation ou non des balises de géolocalisation.

Entrez le vecteur de translation

Entrez les coordonnées vectorielles de déplacement ou spécifiez à l'écran.

Angle de rotation

Vous permet d'entrer l'angle de rotation ou de le spécifier sur l'écran.

Facteur d'échelle

Permet d'entrer le facteur d'échelle ou de le spécifier à l'écran.

21.83 NUAGEPOINTSREGION (commande)

Crée des régions dans un nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.83.1 Options de la commande

Dessiner

Permet de sélectionner des parties du nuage de points à convertir en région.

Sélectionner

Vous permet de continuer à sélectionner des parties du nuage de points.

Terminer

Termine le processus de sélection.

Convertir

Convertit les solides ou solides délimités en régions

Sélectionner des solides ou des polysolides à convertir

Permet de sélectionner des solides ou des polysolides à convertir en région.

Remarque : Les solides ou les solides délimités ne sont pas supprimés après la création de la région.

Certains des solides sélectionnés ne sont pas des solides délimités , voulez-vous les convertir ?

Permet de basculer entre **Oui** et **Non**.

- **Oui** : convertit les entités en solides délimités.
- **Non** : ne convertit pas les entités en solides délimités.

Sélectionner une entité nuage de points

S'il y a plus de nuages de points attachés dans le dessin, il vous permet de sélectionner le nuage de points pour lequel vous pouvez créer des régions.

Entrez le nom de la région :

Permet de spécifier le nom de la région.

Remarque : Appuyez sur **Esc** pour arrêter la commande.

21.84 POINTCLOUDSHOWBUBBLES (commande)

Active l'affichage des bulles du nuage de points.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

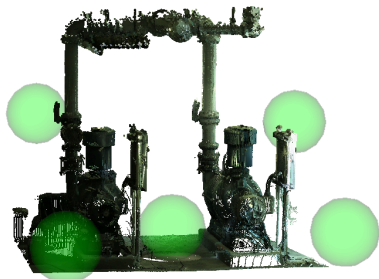


Remarque : Vous pouvez modifier la taille des bulles dans le panneau **Propriétés**.

21.84.1 Options de la commande

Oui

Affiche les bulles.



Non

N'affiche pas les bulles.



21.85 ANNULDELIMNUAGEPOINTS (commande)

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

21.86 SOURCEPONCTUELLE (commande)

Place des lumières ponctuelles.

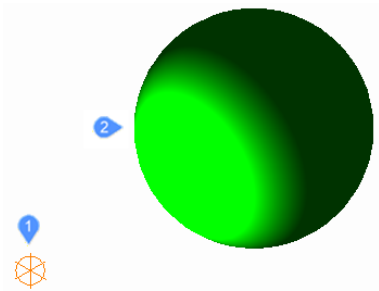
✓ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

21.86.1 Description

Place des lumières ponctuelles à utiliser avec les rendus. Les lumières ponctuelles représentent des sources qui illuminent dans toutes les directions, comme une simple ampoule, elles n'ont donc pas de

cible. 



- 1 Glyphe pour une lumière ponctuelle qui éclaire dans toutes les directions.
- 2 Sphère éclairée par la lumière ponctuelle.

Remarque : Contrairement à tous les autres types d'éclairage, les lumières ponctuelles ne sont pas associées à une cible ou à un vecteur. Les dessins peuvent contenir plusieurs lumières ponctuelles.

21.86.2 Options de la commande

Nom

Spécifie un nom pour la lumière afin qu'elle puisse être identifiée par la commande Listecclairages.

Facteur d'intensité

Spécifie l'intensité de la lumière.

État

Active ou désactive l'utilisation de cette lumière.

Photométrie

Spécifie les propriétés photométriques de la lumière.

Intensité

Définit l'intensité exprimée en candela.

Flux

Définit le flux lumineux exprimé en lumens.

Éclairement

Définit la luminosité exprimée en lux ou en pieds bougie.

Distance

Définit une distance exprimée en unités de dessin.

Couleur

Définit la couleur.

?

Répertorie les noms des couleurs disponibles.

Kelvin

Définit une température de couleur exprimée en degrés Kelvin.

Ombre

Spécifie l'aspect des ombres projetées par cette lumière.

**Inactif**

Désactive le calcul des ombres projetées par la lumière.

Net

Affiche les ombres avec des bords nets. Utilisez cette option pour augmenter les performances.

Mappage doux

Affiche des ombres réalistes avec des bords doux.

Échantillonnage doux

Affiche des ombres réalistes, car plus douces et basées sur des sources de lumière étendues.

Forme

Définit la forme de la lumière.

Disque

Définit le rayon du disque.

Rect

Définit la longueur et la largeur du rectangle.

Échantillons

Spécifie la taille d'échantillonnage de l'ombre.

Remarque : Les nombres plus grands donnent un rendu plus précis, mais cela prend plus de temps.

Visible

Rend visible ou invisible la forme.

Atténuation

Spécifie comment la luminosité réduit avec la distance par rapport à la lumière.

Type d'atténuation

Spécifie le type d'atténuation.

Aucun

Aucune atténuation afin que la distance par rapport à la source lumineuse n'ait aucune influence.

Inverse linéaire

L'atténuation est l'inverse de la distance linéaire par rapport à la lumière.

Remarque : À une distance de 2 unités de la source de lumière, la lumière est réduite de moitié. À une distance de 4 unités, la lumière est quatre fois plus faible.

inverse Carré

L'atténuation est l'inverse du carré de la distance par rapport à la lumière.

Remarque : À une distance de 2 unités, la lumière est quatre fois plus faible. À une distance de 4 unités, la lumière est seize fois plus faible.

Utiliser les limites

Limite ou non l'étendue de la luminosité.

Limite de début d'atténuation

Définit le point où la lumière commence à briller, mesuré à partir du centre de la lumière.



Limite de Fin d'atténuation

Définit le point où la lumière arrête de briller, mesuré à partir du centre de la lumière.

Couleur filtre

Spécifie la couleur de la lumière.

Index de couleur

Spécifie une couleur d'index.

Tsl

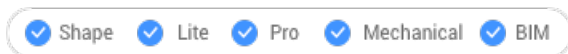
Spécifie la couleur à l'aide de trois paramètres : Teinte, Saturation et Luminosité.

Livre de couleurs

Spécifie un nom de livre de couleurs.

21.87 POLYGONE (commande)

Crée une polygline fermée en forme de polygone.

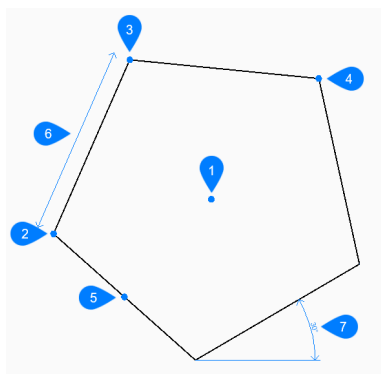


Icône :

Alias : POL

21.87.1 Description

Crée une polygline fermée en forme de polygone à côtés égaux. Les options vous permettent de spécifier le centre, le nombre de côtés, la longueur d'arête et l'angle, ainsi que la distance entre le centre et le sommet ou le centre d'une arête.



- 1 Centre du polygone
- 2 Première extrémité du côté
- 3 Seconde extrémité du côté
- 4 Sommet
- 5 Milieu du côté
- 6 Longueur arête
- 7 Angle du polygone



21.87.2 Méthodes pour créer un polygone

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer un polygone :

- Définir le nombre de côtés

Définir le nombre de côtés

Commencez par créer un polygone en spécifiant le nombre de côtés entre 3 et 1024, puis :

Options supplémentaires : [Largeur de ligne/Polygones multiples]

Définir le centre du polygone

Spécifiez le point central du polygone.

Option supplémentaire : [Spécifier par arête]

Sélectionnez le point central du côté

Spécifiez l'emplacement du point central d'un segment de ligne de polygone. L'emplacement du point central définit la taille et l'angle du polygone.

Option supplémentaire : [Spécifier par sommet]

21.87.3 Options supplémentaires de la commande POLYGONE

Une fois que vous avez commencé à créer un polygone, les options suivantes peuvent être disponibles.

Largeur de ligne

Spécifiez la largeur des segments de ligne du polygone. Tous les segments ont la même largeur.

Polygones multiples

Créez plusieurs polygones avec la même taille et la même orientation lorsque vous utilisez l'option Définir le centre du polygone. Vous pouvez continuer à placer des polygones jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Spécifier un Côté

Spécifiez les points d'extrémité d'une arête du polygone pour définir sa taille et son angle.

Spécifier par Sommet

Spécifiez l'emplacement d'un sommet du polygone. L'emplacement du sommet définit la taille et l'angle du polygone.

21.88 POLYSOLIDE (commande)

Crée un solide 3D en forme de polyligne large et extrudée.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

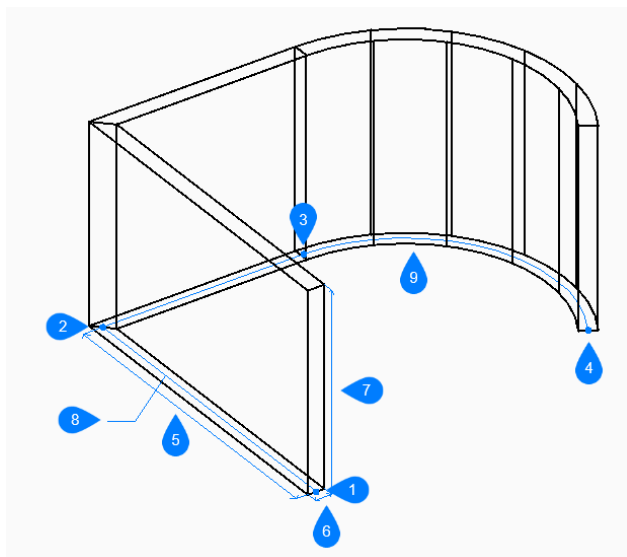
Icône :

Alias : PSO

21.88.1 Description

Crée un solide 3D en forme de polyligne large et extrudée dotée de plusieurs segments de ligne et d'arc.

Les options vous permettent de spécifier la largeur, la hauteur et la justification.



- 1 Démarrer
- 2 Suivant
- 3 Suivant
- 4 Fin
- 5 Longueur
- 6 Largeur
- 7 Hauteur
- 8 Chemin de base
- 9 Segment d'arc

21.88.2 Méthodes de création d'un polysolide

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer un polysolide :

- Origine
- Entité

Origine

Commencez par créer un polysolide en spécifiant un point de départ pour le chemin de base, puis :

Options supplémentaires : [Hauteur/Largeur/Justification/Solides séparés/Dynamique]

Définir le point suivant :

Indiquez le sommet suivant du chemin de base.

Vous pouvez continuer à ajouter des sommets jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Options supplémentaires : [dessiner des arcs/Fermer/Distance/Suivre/Annuler]

Hauteur de polysolide

Spécifiez la hauteur du polysolide.

La hauteur est enregistrée dans la variable PSOLHEIGHT.

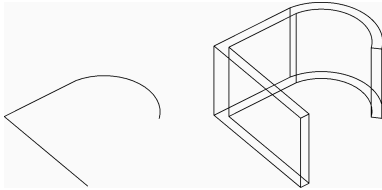


Entité

Commencez à créer un polysolide en sélectionnant une entité 2D (ligne, polyligne ouverte ou fermée, arc, cercle, ellipse, arc elliptique ou splines) comme chemin de base :

Hauteur de polysolide

Spécifiez la hauteur du polysolide.



La hauteur est enregistrée dans la variable PSOLHEIGHT.

21.88.3 Options supplémentaires de la commande POLYSOLIDE

Une fois que vous avez commencé à créer un polysolide, les options suivantes peuvent être disponibles :

Hauteur

Spécifiez la hauteur du polysolide.

La hauteur est enregistrée dans la variable système PSOLHEIGHT.

Largeur

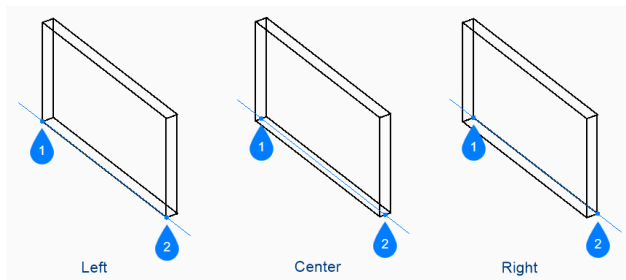
Spécifiez la largeur du polysolide.

La largeur est enregistrée dans la variable système PLINEWID.

Justification

Spécifiez la position du polysolide par rapport au chemin de base.

- **Gauche** : l'arête gauche du polysolide suit le chemin de base.
- **Droit** : l'arête droite du polysolide suit le chemin de base.
- **Centre** : le centre du polysolide suit le chemin de base.



1 Démarrer

2 Fin

Assistant raccourcis

Lorsque l'Assistant raccourcis (HKA) est activé, le widget suivant vous permet de basculer dynamiquement entre la justification gauche, centrale et droite en appuyant sur la touche Ctrl.

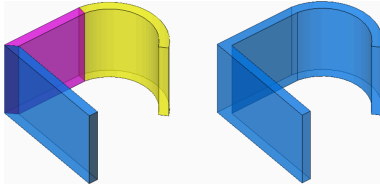




Séparer solides

Spécifiez si le polysolide crée un solide 3D individuel pour chaque segment ou un solide 3D unique pour l'ensemble des segments.

- **Activé** : crée des solides individuels.
- **Désactivé** : crée un seul solide.

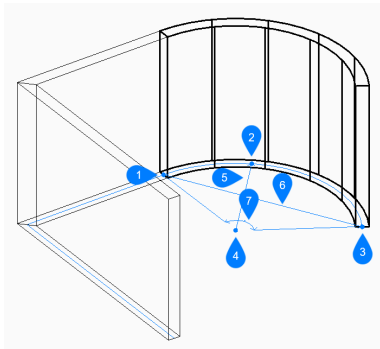


Dynamique

Indiquez si vous devez spécifier la hauteur lors de la création d'un polysolide.

- **Activé** : vous êtes invité à spécifier la hauteur.
- **Désactivé** : la hauteur est définie par la variable système PSOLHEIGHT.

Dessiner des arcs



- 1 Premier point
- 2 Deuxième point
- 3 Extrémité de l'arc
- 4 Centre
- 5 Rayon
- 6 Longueur de la corde
- 7 Angle

Spécifiez l'extrémité d'un segment d'arc de polysolide. Le segment d'arc est dessiné tangent au segment précédent.

Options supplémentaires : [tracer des lignes/Fermer/Direction/Second point/Annuler]Direction

Spécifiez la direction du segment d'arc de polysolide, puis :

Extrémité de l'arc

Indiquez le sommet suivant du polysolide.

Deuxième point

Spécifiez un point le long de la circonférence de l'arc du polysolide.



Dessiner des lignes

Spécifiez l'extrémité d'un segment de ligne de polysolide. Le segment de ligne est dessiné tangent au segment précédent.

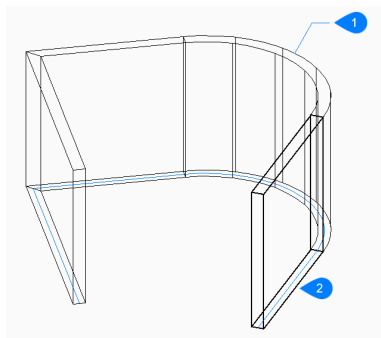
Options supplémentaires : [dessiner des arcs/Fermer/Distance/Suivre/Annuler]

Distance

Spécifiez la longueur et l'angle d'un segment de polysolide.

Suivre

Commencez à créer un polysolide à partir du dernier arc ou segment de ligne tracé, en suivant son angle.



1 Dernier segment dessiné

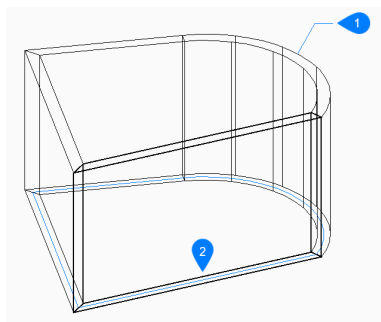
2 Suivre

Annuler

Annulez le dernier segment de polysolide et continuez à dessiner à partir de son point de départ précédent.

Fermer

Tracez automatiquement un segment de polysolide à partir du point de fin du dernier segment jusqu'au point de départ du premier segment. Cela met fin à la commande.



1 Dernier segment dessiné

2 Fermer

21.89 APERCU (commande)

Affiche la fenêtre Aperçu afin que vous puissiez vérifier l'apparence du dessin avant de le tracer.



Icône :

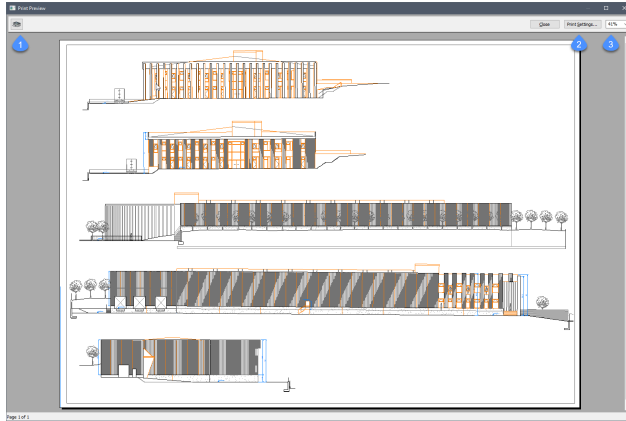


Alias : AP, APERCU

Remarque : Cette commande ne fonctionne pas avec l'imprimante "None" ; utilisez la commande IMPRIMER ou MISENPAGE pour spécifier d'abord une imprimante.

21.89.1 Description

Affiche une fenêtre :



Utilisez la molette de la souris pour zoomer et les barres de défilement pour effectuer un panoramique.

1. Imprimer

Imprime le dessin ; n'affiche pas la boîte de dialogue IMPRIMER. IMPRIMER (commande)

2. Paramètres d'impression

Affiche la boîte de dialogue IMPRIMER. Voir la commande MISENPAGE .

3. Zoom

Modifie la taille de l'aperçu.

21.90 IMPRIMER (commande)

Imprime le dessin sur des imprimantes, des traceurs ou des fichiers.



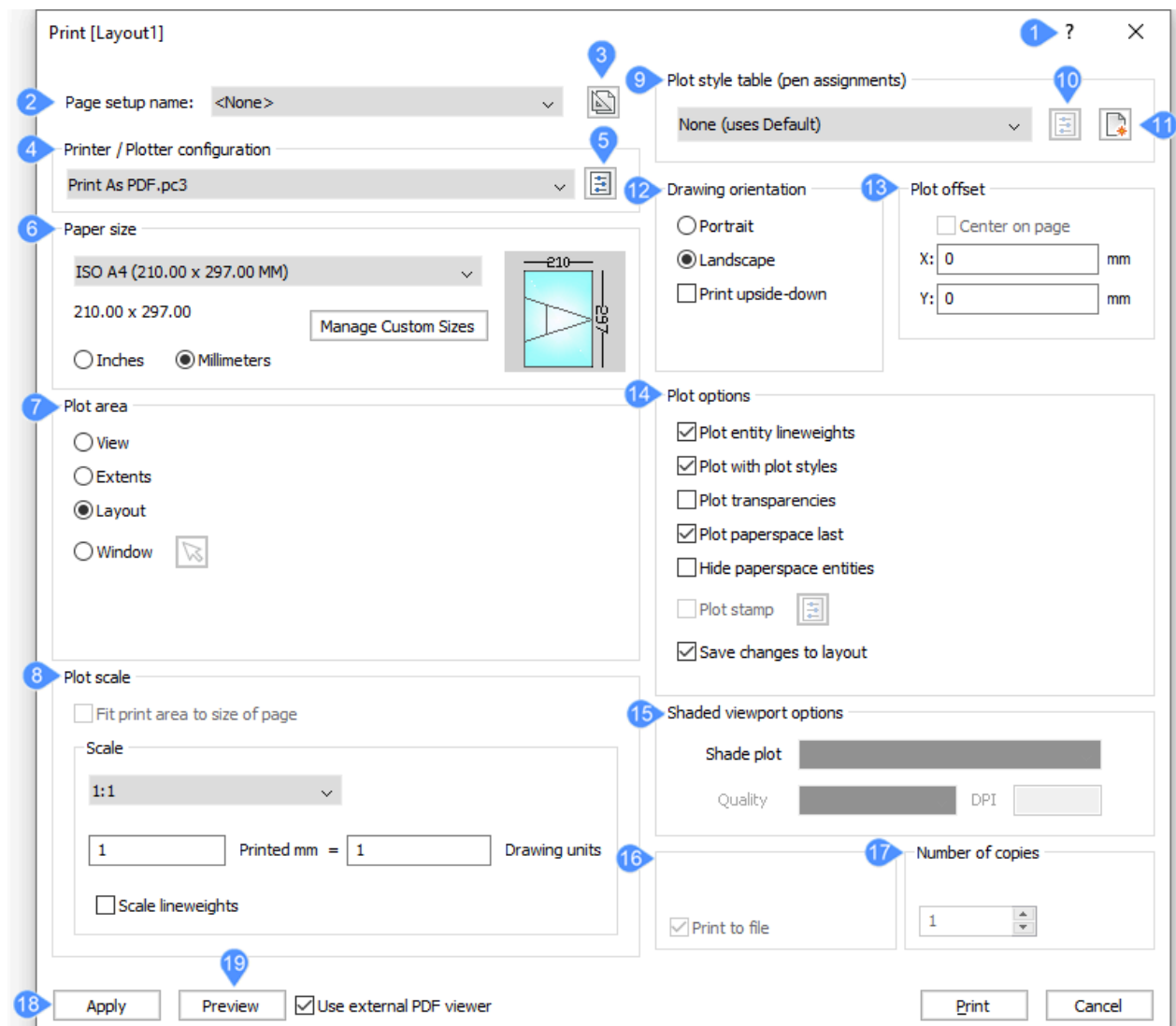
Icône : 

21.90.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Imprimer** pour spécifier les options d'impression et prévisualiser ou imprimer le dessin en cours.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier la sortie obtenue à l'aide d'une licence Academic.

La boîte de dialogue **Imprimer** vous permet d'imprimer et de prévisualiser des dessins vers des traceurs et des fichiers.



- 1 Référence des commandes
- 2 Nom mise en page
- 3 Créer mise en page
- 4 Configuration imprimante / traceur
- 5 Éditer configuration de tracé
- 6 Taille papier
- 7 Aire du tracé
- 8 Échelle du tracé
- 9 Tables de styles de tracé
- 10 Éditer style de tracé
- 11 Créer nouveau style de tracé
- 12 Orientation du dessin



- 13 Décalage tracé
- 14 Options de tracé
- 15 Option fenêtre ombrée
- 16 Imprimer dans un fichier
- 17 Nombre de copies
- 18 Appliquer
- 19 Aperçu

21.90.2 Référence des commandes

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande IMPRIMER.

21.90.3 Nom mise en page

Vous pouvez sélectionner les paramètres de tracé utilisés précédemment dans la liste déroulante :

- **<Aucun>** : utilise les options enregistrées dans la mise en page actuelle ou l'espace du modèle.
- **<Tracé précédent>** : Utilise les options qui ont été enregistrées lors de la dernière utilisation de cette boîte de dialogue.
- Noms des autres configurations de page stockées dans le dessin.

21.90.4 Créer mise en page

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une configuration de page** qui vous permet de créer de nouvelles configurations de page. Voir la commande MISENPAGE .

21.90.5 Configuration imprimante / traceur

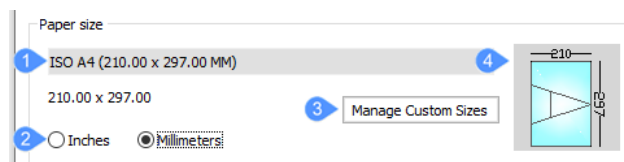
Permet de sélectionner dans la liste déroulante l'imprimante ou le traceur.

Le programme fonctionne avec n'importe quel périphérique de sortie installé sur le système, y compris les imprimantes réseau, l'impression sur fichier, les télécopieurs et les périphériques PostScript -- ainsi que les paramètres d'imprimante prédéfinis stockés dans des fichiers PC3.

21.90.6 Éditer configuration de tracé

Ouvre la boîte de dialogue **Editeur de configuration de tracé** pour personnaliser les paramètres de l'imprimante et créer des fichiers PC3files. Voir la commande GESTTRACEUR.

21.90.7 Taille papier



- 1 Liste des tailles de papier standard
- 2 Unités



3 Gérer les tailles personnalisées

4 Aperçu

Liste des tailles de papier standard

Spécifie le format du papier. Vous pouvez sélectionner les formats standard répertoriés par la liste déroulante ; il s'agit des formats pris en charge par l'imprimante.

Bien que les imprimantes semblent prendre en charge de nombreux formats différents, vous devez sélectionner uniquement le format de papier qui se trouve dans l'imprimante.

Unités

- **Pouces** : utilisez des unités impériales pour les mesures impliquant une impression.
- **Millimètres** : utilisez des unités de mesure pour les mesures impliquant une impression.

Gérer les tailles personnalisées

Remarque : Cette option est disponible pour les sorties PDF, PNG, TIF, BMP et JPG.

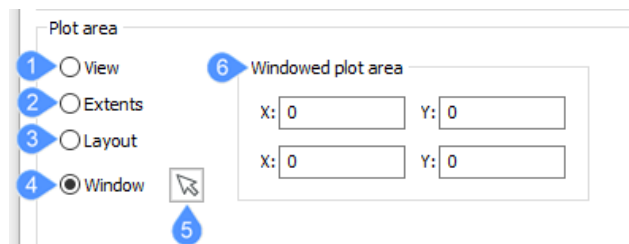
Gère les formats de papier personnalisés pour l'imprimante PC3 sélectionnée dans la liste **Configuration de l'imprimante/traceur**. La boîte de dialogue **Tailles de papier personnalisées** s'ouvre et vous permet de créer votre propre format de papier.

Vous pouvez joindre un fichier prédéfini de paramètres de modèle de traceur (PMP) à un fichier de configuration de traceur (PC3).

Aperçu

Cette section indique la taille, la position et l'orientation de la zone de tracé courante sur la taille de papier sélectionnée.

21.90.8 Aire du tracé



- 1 Vue
- 2 Englober
- 3 Présentation
- 4 Fenêtre
- 5 Sélectionnez la zone à imprimer
- 6 Zone de tracé délimitée

Vue

Imprime la vue actuelle ou une vue nommée. Sélectionnez-en une dans la liste déroulante. Utilisez la commande VUES pour créer des vues nommées.

Englober

Imprime l'étendue du dessin, ce qui garantit que chaque entité visible est imprimée. Les entités sur les calques gelés ne sont pas prises en compte lors du calcul des étendues.



Présentation

Imprime la présentation actuelle.

Fenêtre

Imprime une zone rectangulaire du dessin.

- Vous définissez la zone rectangulaire en saisissant les coordonnées x, y ou en cliquant sur le bouton **Sélectionner la zone à imprimer**.
- Les coordonnées x, y résultant de la sélection ou de la saisie dans la ligne de commande sont ajoutées aux cases **Zone de tracé des fenêtres**. Vous pouvez facilement modifier les valeurs.

21.90.9 Échelle du tracé

Met le dessin à l'échelle pour l'adapter au papier.

- **Ajuster la zone d'impression à la taille du papier** : l'échelle est calculée automatiquement par le programme, en tenant compte de la zone d'impression du dessin. Lorsque cette option est activée, vous ne pouvez pas spécifier le facteur d'échelle :
 - La **zone imprimable** correspond à la taille du papier, moins les marges.
 - **Les marges** sont les bandes situées le long des quatre bords que l'imprimante utilise pour manipuler le papier.
- **Échelle** : permet de spécifier le facteur d'échelle à utiliser pour le tracé ; choisissez un facteur d'échelle dans la liste déroulante ou choisissez l'option **Personnalisé** qui vous permettra de saisir vos propres facteurs d'échelle dans les champs **Pouces imprimées/mm** et **Unités de dessin**. La liste des échelles peut être modifiée par la commande MODIFLISTECHELLE.
 - Pour des facteurs d'échelle tels que 1:5, le dessin est imprimé en plus petit.
 - Pour les facteurs d'échelle tels que 5:1, le dessin est imprimé plus grand.
- **Mise à l'échelle des épaisseurs de ligne** : Lorsque cette option est activée, les épaisseurs des lignes sont mis à l'échelle par rapport à l'échelle du tracé.

21.90.10 Tables de styles de tracé

Spécifie la table de style de tracé à utiliser, qui attribue des propriétés aux "stylos", aux couleurs et aux entités.

- Lorsque le dessin n'utilise pas de styles de tracé, seuls les fichiers CTB (tableau couleur) sont répertoriés.
- Lorsque le dessin utilise des styles de tracé, seuls les fichiers STB (table basée sur les styles) sont répertoriés.

Lorsque vous passez de **Aucun** à un style de tracé nommé, BricsCAD vous invite à :

Assigner la table de style de tracé à toutes les présentations ?

- **Oui** : attribue le fichier de style de tracé CTB ou STB à toutes les présentations.
- **Non** : affecte le fichier de style de tracé à la présentation courante uniquement.



21.90.11 Éditer style de tracé

La boîte de dialogue **Editeur de tables de style de tracé** apparaît. Voir la commande STYLETRACEUR. Ce bouton est disponible uniquement lorsque le dessin utilise des styles de tracé STB.

21.90.12 Créer nouveau style de tracé

Ouvre la boîte de dialogue **Ajouter une table de style de tracé** pour créer de nouveaux styles de tracé. Lancez la commande GESTSTYLE.

- Si le dessin actuel n'utilise pas de styles de tracé nommés, l'assistant crée une nouvelle table dépendant de la couleur (fichier CTB).
- Si le dessin utilise des styles de tracé nommés, l'assistant crée de nouvelles tables de style de tracé (fichiers STB).

21.90.13 Orientation du dessin

Spécifie l'orientation du dessin sur du papier rectangulaire :

- **Portrait** : Le dessin ou l'axe x de la présentation est aligné sur le bord le plus court de la taille de papier sélectionnée.
- **Paysage** : L'axe x du dessin ou de la mise en page est aligné sur le bord le plus long du format de papier sélectionné.
- **Imprimer à l'envers** : imprime le dessin à l'envers. Ceci est utile lorsque du papier avec une marge est chargé à l'envers dans l'imprimante.

21.90.14 Décalage tracé

Spécifie la distance de déport pour l'impression.

- **Centrer sur la page** : centre l'impression sur la page en tenant compte des marges. Avec l'option Adapter la zone d'impression à la taille de la page, cette option est excellente pour les impressions dont l'échelle n'est pas importante.
- **X et Y** : Saisissez des distances positives ou négatives pour déplacer le dessin dans les distances en x et/ou y :
 - **Valeurs positives** : déplacez le dessin vers le haut et vers la droite.
 - **Valeurs négatives** : Déplacez le dessin vers le bas et vers la gauche.

Le coin inférieur gauche du dessin est déplacé de la distance spécifiée. Cette fonction est utile lorsque le papier comporte une zone de cartouche qui pourrait interférer avec le dessin.

21.90.15 Options de tracé

- **Tracer épaisseurs de ligne** : Bascule l'utilisation d'épaisseurs de ligne :
 - **Activé** : Imite les épaisseurs de ligne attribuées au dessin dans l'impression.
 - **Désactivé** : Ignore les épaisseurs de ligne.
- **Tracer avec styles de tracé** : Bascule l'utilisation des styles de tracé :
 - **Activé** : Utilise les styles de tracé pour déterminer l'apparence du dessin imprimé et remplace



les paramètres de hauteur de ligne.

- Désactivé : n'utilise pas les styles de tracé.
- **Transparences tracé** : Trace les entités auxquelles on a attribué la propriété Transparence, soit par-entité, soit par-calque.
- **Tracer l'espace papier en dernier** : Spécifie l'ordre d'impression :
 - Activé : imprime les entités d'espace modèle, suivies des entités d'espace papier.
 - Désactivé : imprime d'abord les entités d'espace papier, suivies des entités dans l'espace modèle.
- **Cacher les entités espace papier** : lorsque cette option est activée, supprime les lignes masquées des entités 3D dans l'espace papier. Cette option est désactivée lors de l'impression de l'espace modèle.
- **Bannière de tracé** : active l'utilisation de la bannière de tracé ; cliquez sur le bouton **Modifier le tampon de tracé** pour modifier les données du tampon de tracé. Voir la commande BANNIERE. Cette option n'est pas disponible lorsque la configuration de l'imprimante/du traceur est définie sur **Print As PDF.pc3**.
 - Activé : Applique les données de la bannière de tracé à l'impression.
 - Désactivé : n'applique pas de la bannière de tracé.
- **Enregistrer les modifications de la présentation** : Détermine si les options que vous avez modifiées dans cette boîte de dialogue sont enregistrées ; la prochaine fois que vous utiliserez cette boîte de dialogue, vous pourrez sélectionner "Mise en page" dans la liste déroulante Utiliser les paramètres de tracé de.
 - Activé : enregistre les modifications apportées à cette boîte de dialogue avec la mise en page.
 - Désactivé : Ne sauvegarde pas les modifications.

21.90.16 Option fenêtre ombrée

Remplace le style visuel courant de la vue lors de l'impression de l'espace modèle.

Choisissez dans la liste déroulante un style d'ombrage pour tracer le dessin.

Cette option est désactivée lors de l'impression d'une mise en page de l'espace papier. Le mode **Tracé ombré** d'une fenêtre d'espace papier est défini dans la propriété **Tracé ombré** de la propriété de la fenêtre. La qualité de l'option **Rendu** est définie par le préréglage de rendu actuel ; voir la commande RENDUPREDEF.

21.90.17 Imprimer dans un fichier

Lorsque coché, redirige la sortie d'impression vers un fichier *.plt, qui peut être traité par certains types de logiciels.

21.90.18 Nombre de copies

Spécifie le nombre de copies à imprimer. Saisissez un nombre ou cliquez sur les boutons pour modifier la valeur.



21.90.19 Appliquer

Applique les modifications que vous avez apportées à cette boîte de dialogue. Les modifications sont mémorisées la prochaine fois que vous utilisez cette commande. C'est comme utiliser la commande MISENPAGE.

21.90.20 Aperçu

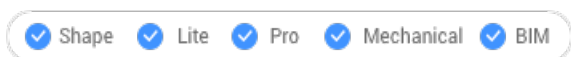
Afficher un aperçu de la page imprimée Dans la fenêtre d'aperçu, cliquez sur le bouton **Paramètres d'impression** pour revenir à cette boîte de dialogue. Voir la commande APERCU.

Remarque : Sur Mac ou Linux, l'impression se fera toujours au format PDF. Ainsi, un document PDF sera généré qui devra ensuite être envoyé à l'imprimeur pour une impression physique.

Sur MAC et Linux, il existe une commande MISENPAGE appropriée.

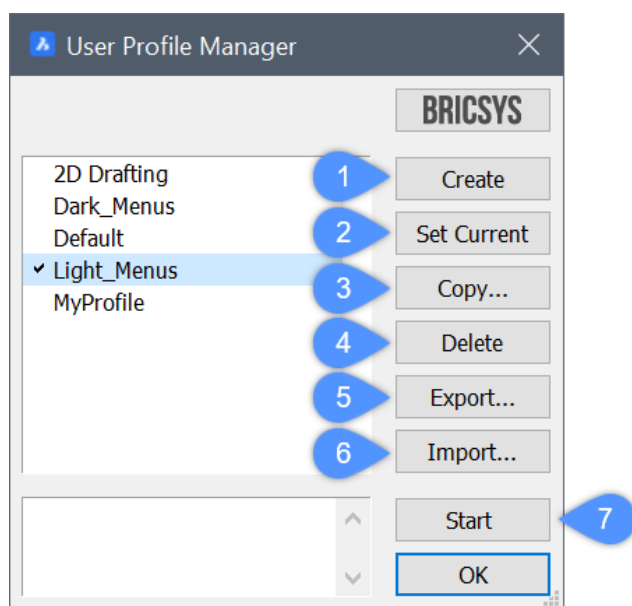
21.91 GESTPROFILS (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de profils utilisateur**.



21.91.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire de profils utilisateur** pour créer, copier, supprimer, importer et exporter des profils utilisateur.



- 1 Créer
- 2 Rendre courant
- 3 Copier...
- 4 Supprimer
- 5 Exporter...

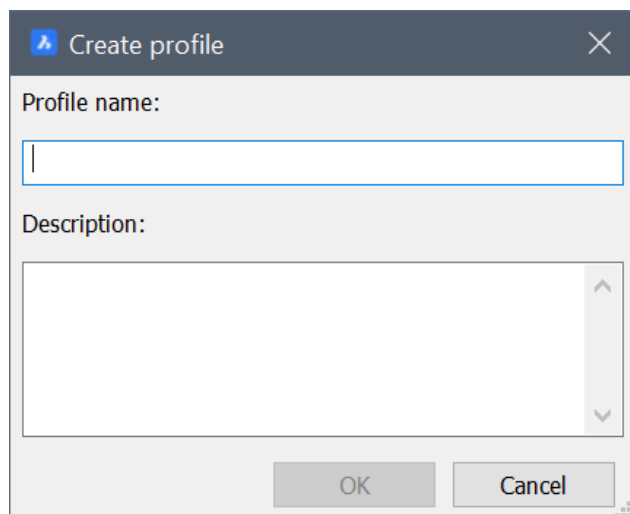


6 Importer...

7 Démarrer

21.91.2 Créer

Permet de créer un nouveau profil, en utilisant les paramètres par défaut intégrés. La boîte de dialogue **Créer un profil** s'affiche :



Nom du profil

Vous permet de saisir un nom pour le nouveau profil.

Description

(Facultatif) Vous permet de saisir une description pour le nouveau profil.

21.91.3 Rendre courant

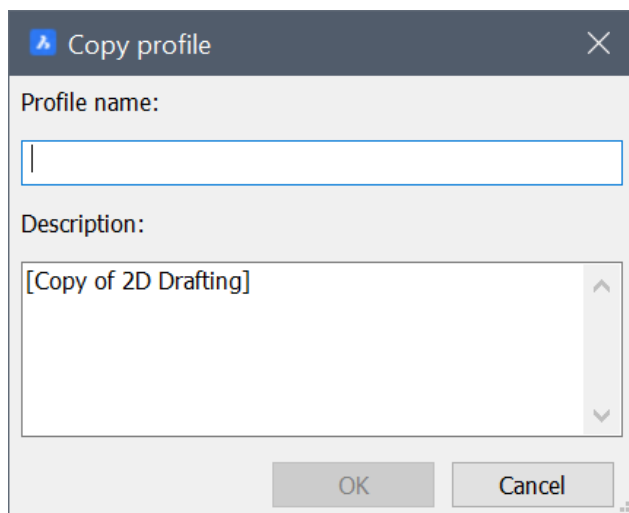
Définit le profil sélectionné comme le profil courant.

Remarque :

- Vous pouvez également double-cliquer sur un profil pour le définir comme courant.
- Le profil courant est marqué dans la liste avec une coche.

21.91.4 Copier

Crée un nouveau profil en tant que copie d'un profil existant. La boîte de dialogue **Copier le profil** s'affiche :



21.91.5 Supprimer

Supprime le profil sélectionné.

Remarque : La suppression du profil courant n'est pas possible. En essayant de le faire, une boîte de dialogue s'affiche et permet de réinitialiser tous les paramètres aux valeurs par défaut.

21.91.6 Exporter...

Exporte le profil sélectionné vers un fichier .arg (fichier de profil) ou .reg (fichier d'enregistrement) vers un dossier spécifié.

Remarque : L'exportation et l'importation d'un profil vous permettent de migrer les préférences utilisateur d'un ordinateur à un autre.

21.91.7 Importer...

Importe les profils enregistrés.

21.91.8 Démarrer

Démarre une session en utilisant le profil sélectionné.

Remarque :

- Cette option est uniquement disponible lorsque la commande est lancée lors de l'exécution de **profilemanager_app.exe** dans le dossier d'installation de . Par défaut, le chemin est : `C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD V22 fr_FR`.
- Si la variable de préférence SINGLETONMODE est définie sur Activé, il n'est pas possible d'avoir plusieurs sessions ouvertes simultanément.

21.92 PROJETERGEOMETRIE (commande)

Projete la géométrie.

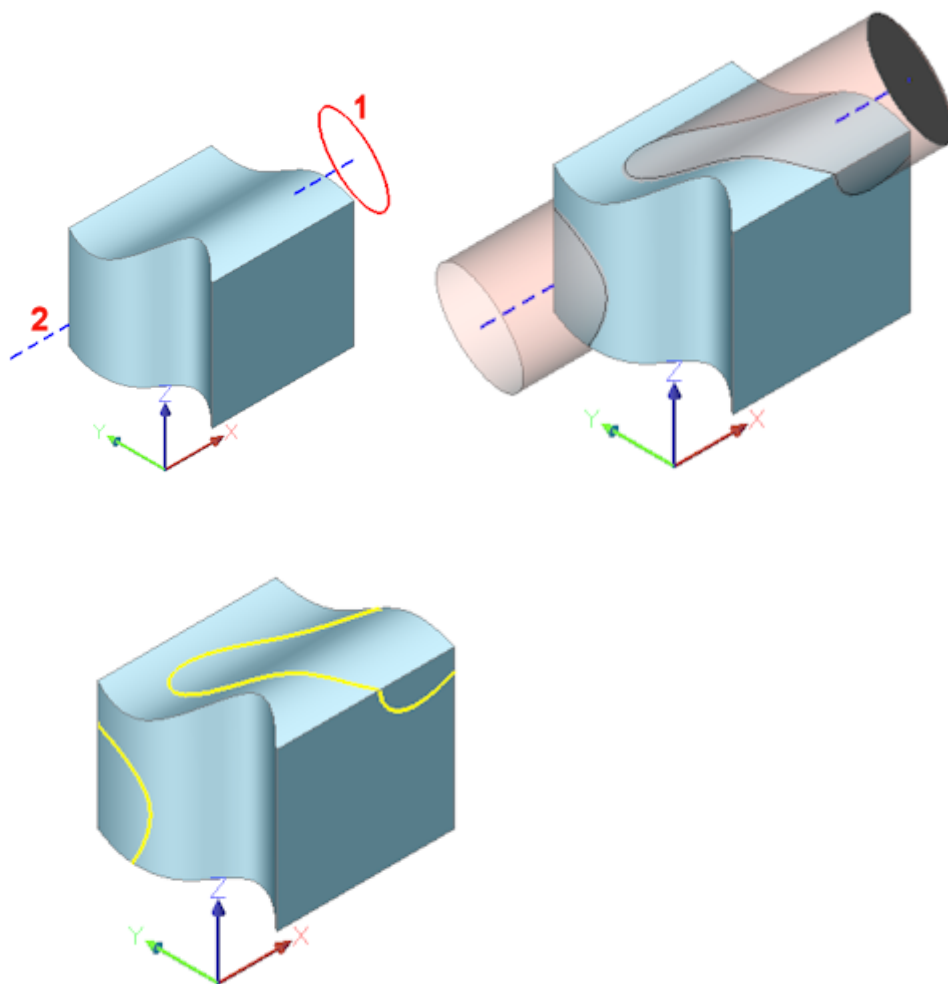




Icône :

21.92.1 Description

Projete la géométrie 2D sur des régions, des surfaces ou des solides 3D pour créer des tronçons supplémentaires (travaux de ligne).



(1) entité 2D; (2) solide 3D; ligne bleue = direction de projection; tube rose = projection; courbes jaunes = nouvelles arêtes

21.92.2 Options de la commande

définir direction de projection

Définit la direction de la projection. Par défaut, la géométrie 2D est projetée orthogonalement sur l'entité réceptrice.

Vue

Définit la direction de projection perpendiculairement à l'orientation actuelle de la vue.



SCU

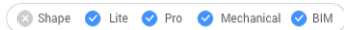
Utilise l'axe Z du SCU courant.

Points

Spécifiez le point de début et de fin de la direction de projection.

21.93 PROPRIETES (commande)

Ouvre le panneau **Propriétés** en mode Propriétés.



Icône :

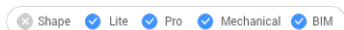
Alias : PROP, PROPS

21.93.1 Description

Ouvre le panneau **Propriétés** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Propriétés** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Propriétés peut être flottant, ancré ou empilé.

21.94 FERMERPROP (commande)

Ferme le panneau **Propriétés**.



Alias : FRPROP

21.94.1 Description

Ferme le panneau **Propriétés** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Propriétés** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Propriétés** est supprimé de la pile.

21.95 PROPULATE (commande) (Express Tools)

Répertorie, supprime ou met à jour les données des propriétés du dessin.

Icône :

21.95.1 Description

Vous permet de répertorier, de supprimer ou de mettre à jour les données des propriétés du dessin. À l'aide d'un gabarit, les données des propriétés de dessin peuvent être ajoutées à des dossiers de dessins. Si un gabarit personnalisé est utilisé, il est possible d'extraire les valeurs d'attribut des cartouches vers les propriétés du dessin. Les informations pouvant être extraites sont des valeurs attributaires de blocs et de listes de xrefs, d'images et de polices jointes.

21.95.2 Options de la commande

Gabarit actif

Ouvre la boîte de dialogue **Select Propulate Template File** qui vous permet de sélectionner un fichier de gabarit propulate utilisé pour mettre à jour les champs des propriétés de dessin.



Modifier le gabarit

Ouvre la boîte de dialogue **Edit Propulate Template** qui vous permet de créer et de modifier des fichiers gabarit propulate.

Liste

Vous permet de choisir entre **Dessin actuel** et **Autres plans**.

Dessin courant

Affiche les propriétés de dessin du dessin actuel.

Autres dessins

Vous demande de spécifier un répertoire de recherche et un nom de dessin.

Remarque : Si vous ajoutez un * dans le répertoire, tous les plans commençant par la partie du répertoire avant le * seront recherchés et éventuellement ses sous-dossiers. Par exemple, si vous utilisez C:\Drawings\Plan*, tous les dessins dont le nom commence par Plan seront recherchés dans le dossier C:\Drawings.

Rechercher dans les sous-répertoires ?

Choisissez **Yes** pour effectuer une recherche dans les sous-dossiers.

Supprimer

Supprime les propriétés de dessin du dessin actif ou d'un dessin spécifié.

Mettre à jour

Propule les propriétés du dessin à partir du dessin courant ou d'un dessin spécifié à l'aide du gabarit actif.

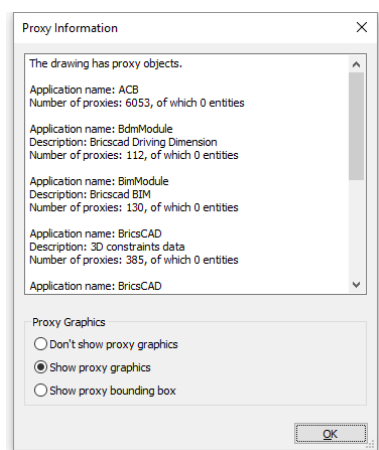
21.96 PROXYINFO (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Informations proxy**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.96.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Informations proxy** pour afficher des informations sur les entités proxy et les afficher ou les masquer dans le dessin actuel.





21.96.2 Graphiques proxy

Active ou désactive l'affichage des graphiques proxy dans le dessin :

- **Ne pas afficher les graphiques proxy** : désactive l'affichage des graphiques proxy.
- **Afficher les graphiques proxy** : active l'affichage des graphiques proxy
- **Afficher l'emprise du proxy** : affiche un rectangle ou un cube au lieu du proxy.

21.97 PSBSCALE (commande) (Express Tools)

Définit ou met à jour l'échelle des références de bloc par rapport à l'espace papier.

21.97.1 Méthode

Pour les blocs insérés dans l'espace modèle, vous pouvez spécifier la taille à afficher dans l'espace papier.

Remarque : Utilisez l'option **Update** pour ajuster les entités précédemment définies, au cas où le facteur de zoom changerait.

21.97.2 Options de la commande

Définir

Spécifie le facteur d'échelle X et Y par rapport à l'espace papier.

XYZ

Spécifie le facteur d'échelle X, Y et Z par rapport à l'espace papier.

Mettre à jour

Met à jour l'échelle de la référence de bloc sélectionnée.

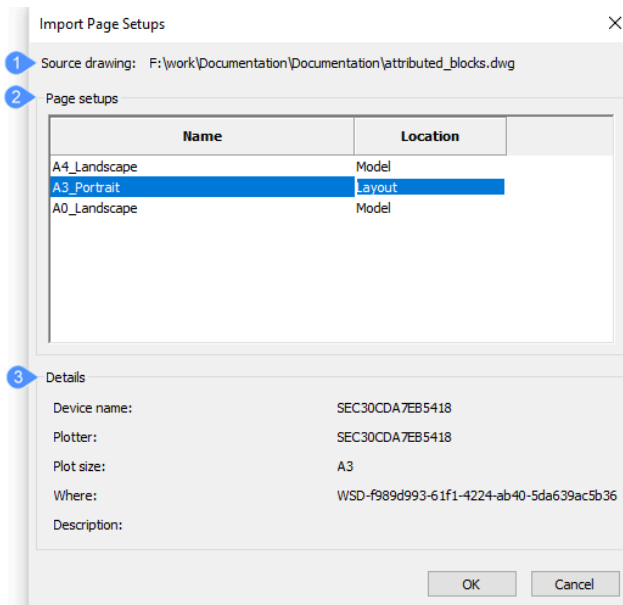
21.98 IMPMISENPAGE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Importer les mises en page**.



21.98.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner la mise en page du fichier** pour sélectionner un fichier DWG, DWT ou DXF à partir duquel importer des mises en page. Après avoir sélectionné le fichier et sélectionné **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Importer les mises en page** s'affiche. Elle vous permet de choisir les mises en page du fichier sélectionné que vous souhaitez importer dans le dessin actuel.



- 1 Dessin source
- 2 Liste des mises en page
- 3 Détails

21.98.2 Dessin source

Affiche la source du dessin utilisé pour importer la ou les mises en page.

21.98.3 Liste des mises en page

Spécifie le nom et l'emplacement de chaque mise en page dans la liste :

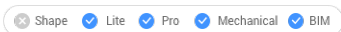
- **Nom** : spécifie les noms des mises en page dans le dessin. Lorsque le dessin ne contient aucune mise en page, la boîte de dialogue est vide.
- **Emplacement** : spécifie l'emplacement de la présentation et du modèle des mises en page.

21.98.4 Détails

Comprend des informations sur le nom de l'appareil, le traceur, la taille d'impression, l'emplacement et un champ de description.

21.99 -IMPMISENPAGE (commande)

Importe les définitions de mise en page.



21.99.1 Description

Importe les définitions de mise en page d'un autre dessin à partir de la ligne de commande.

Remarque : Les mises en page définissent la façon dont un dessin est imprimé et sont utilisées par les commandes IMPRIMER et PUBLIER.

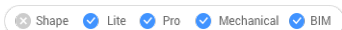


21.99.2 Méthode

Exécutez la commande pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner la mise en page à partir du fichier**.

21.100 ESPACEP (commande)

Passes de la fenêtre de l'espace modèle à celle de l'espace papier, et vice-versa.



Alias : PS

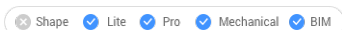
21.100.1 Description

Bascule de l'espace modèle à l'espace papier dans un onglet de mise en page. Cette commande dispose d'un menu contextuel qui s'ouvre en faisant un clic droit sur **P:Layout** dans la barre d'état.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que lorsqu'un onglet de mise en page est en mode espace papier.

21.101 PSTSCALE (commande) (Express Tools)

Définit ou met à jour l'échelle des références de bloc par rapport à l'espace papier.



21.101.1 Description

Définit ou met à jour la hauteur de l'espace papier des entités de texte à une ou plusieurs lignes à partir de l'espace modèle dans une fenêtre de présentation.

21.101.2 Options de la commande

Définir

Permet de spécifier la hauteur du texte en unités d'espace papier.

Mettre à jour

Met à jour l'échelle de la référence de bloc sélectionnée.

21.102 PUBLIER (commande)

Affiche le contenu d'un fichier DSD.



Icône : 

21.102.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Publier** pour imprimer par lot un jeu de dessins spécifique.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier le document obtenu à l'aide d'une licence académique.

La boîte de dialogue **Publier** vous permet d'envoyer un ou plusieurs dessins, présentations et feuilles à l'imprimante ou de les exporter au format PDF. Ceci est utile pour l'impression par lots de livrets de dessins.

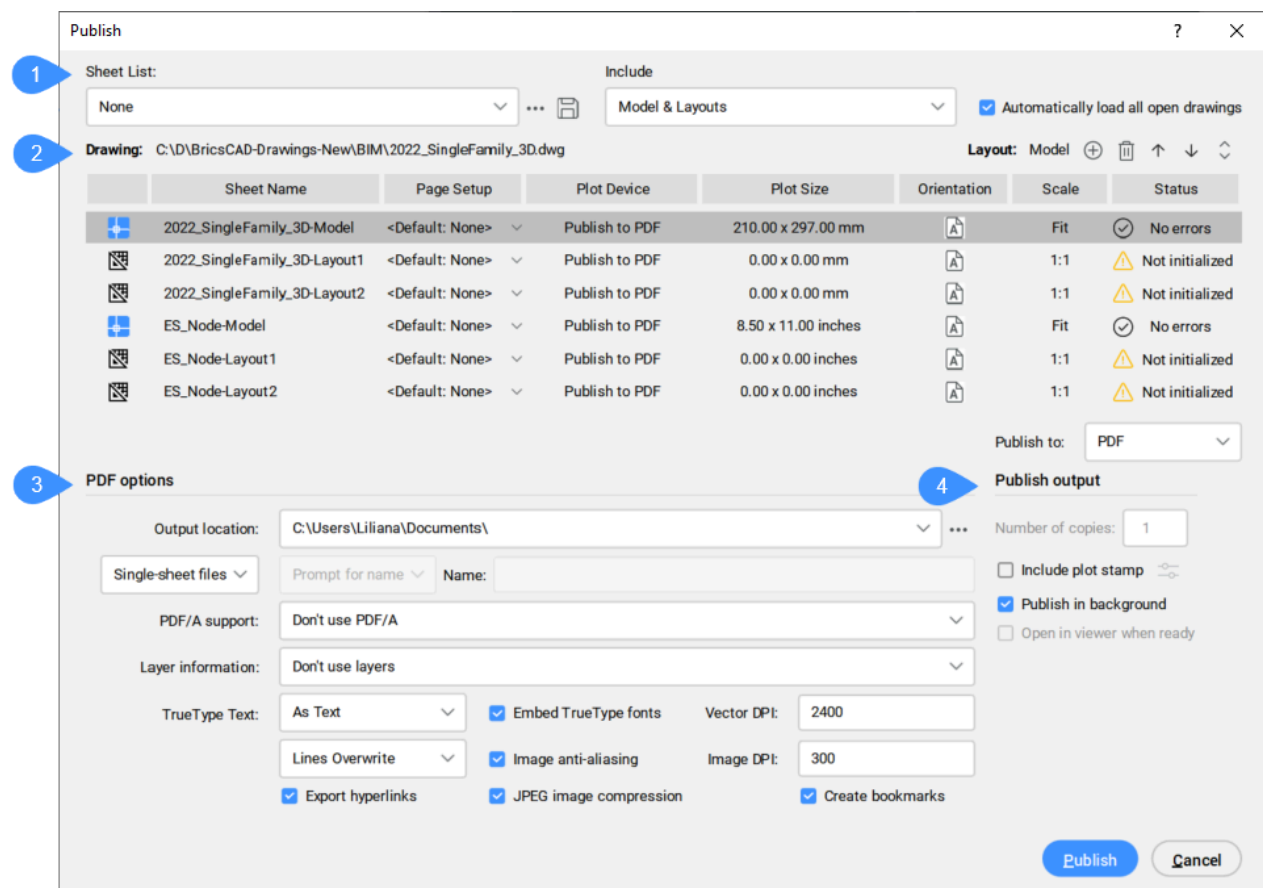
Pour imprimer des dessins par lot, au démarrage de , écrivez dans le Terminal la commande suivante :

```
bricscad.exe /pl <"le chemin d'accès de votre fichier *.dwg"> <"le chemin d'accès de votre fichier *.dsd">
```

Par exemple :

```
bricscad.exe /pl "C:\Users\user\Desktop\doc.dwg" "C:\Users\user\Desktop\doc.dsd"
```

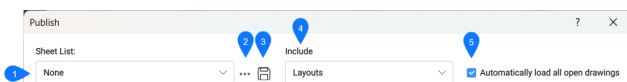
Dans la section Mises en page de la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**, définissez l'imprimante que vous utilisez dans le nom du périphérique.



- 1 Liste de feuilles
- 2 Dessin
- 3 Options PDF
- 4 Sortie de publication

21.102.2 Liste de feuilles

Affiche une liste de feuilles. Si vous disposez d'un fichier *.dsd (feuilles de dessin pour la publication), sélectionnez-le et la boîte de dialogue **Charger la liste des feuilles** apparaît.



Liste de feuilles

Spécifie la liste de feuilles sélectionnée. Une liste de feuilles peut être sélectionnée dans le menu déroulant.

Charger une liste de feuilles

Charge une liste de feuilles sauvegardées. Ouvre la boîte de dialogue **Charger la liste des feuilles**. Si la liste actuelle n'est pas encore sauvegardée, vous êtes invité à l'enregistrer.

Si vous chargez un fichier portant un nom existant, après avoir appuyé sur le bouton **Ouvrir** de la boîte de dialogue **Charger la liste des feuilles**, vous êtes invité à remplacer ou à ajouter les feuilles à la liste.

Enregistrer la liste de feuilles

Enregistre la liste actuelle des feuilles dans un fichier *.dsd (Drawing set description). La boîte de dialogue **Enregistrer la liste des feuilles** s'ouvre.

Inclure

Détermine quelles feuilles doivent être incluses :

- **Modèle** : inclut uniquement les onglets Modèle des dessins ouverts.
- **Présentations** : inclut uniquement les onglets Présentations des dessins ouverts.
- **Modèle et Présentations** : inclut les onglets Modèle et Présentations des dessins ouverts.

Charge automatiquement tous les dessins ouverts

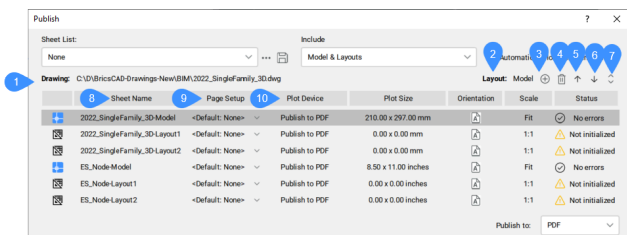
Détermine comment les cas spéciaux sont traités :

- **Activé**(coché) : ajoute tous les modèles et/ou espaces papier à la liste des feuilles à tracer
- **Désactivé** (désactivé) : ajoute le modèle et/ou les mises en page d'espace papier du dessin courant uniquement

Cette option définit également la valeur de la variable système PUBLISHALLSHEETS.

21.102.3 Dessin

Affiche les caractéristiques de toutes les entités sélectionnées dans le dessin.



Dessin

Spécifie le chemin du fichier de dessin sélectionné.

Présentation

Spécifie la présentation du dessin sélectionné.

Ajouter

Affiche la boîte de dialogue **Sélectionner le(s) dessin(s)** pour charger les feuilles.



Supprimer

Supprime la feuille sélectionnée.

Déplacer vers le haut

Déplace la feuille sélectionnée d'une position vers le haut de la liste.

Déplacer vers le bas

Déplace la feuille sélectionnée d'une position vers le bas dans la liste.

Inverser l'ordre

Inverse l'ordre de la liste des feuilles.

Nom de la feuille

Affiche le nom de la feuille.

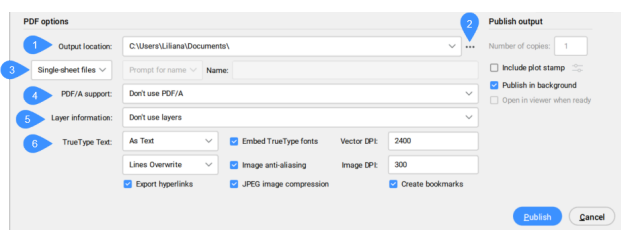
Mise en page

Spécifie le nom de la mise en page de chaque feuille. Cliquez sur le nom de la Mise en page, puis sur la flèche vers le bas pour sélectionner une autre mise en page ou choisissez **Importer...** pour importer les mises en page d'un autre dessin. La boîte de dialogue **Importer des mises en page** s'ouvre.

Périphérique de tracé

Affiche le nom du périphérique de tracé, tel que défini dans la boîte de dialogue **Mise en page** de la feuille.

21.102.4 Options PDF



Emplacement de sortie

Affiche le chemin d'accès où le PDF sera enregistré.

Bouton Parcourir

Ouvre la boîte de dialogue **Choisir un dossier** pour modifier le chemin d'accès.

Fichier de sortie

Sélectionnez une option :

- **Fichiers à une feuille** : chaque présentation est publiée dans un fichier *.pdf distinct. Les noms de fichiers sont : < dessin>_<présentation>.pdf
- **Un fichier Multi-feuilles** : les présentations sont publiées dans un seul fichier. Vous pouvez spécifier un nom ou être invité à le faire au début de la procédure de publication.

Options du nom

Sélectionnez une option :

- **Demander le nom** : après avoir appuyé sur le bouton **Publier**, vous êtes invité à indiquer le nom que vous souhaitez donner à votre fichier PDF dans la boîte de dialogue **Indiquer le nom du fichier PDF**.
- **Spécifier le nom** : le champ Nom devient disponible. Insérez le nom du PDF.
- **Générer un nom** : le fichier *.pdf aura le même nom que le dessin.



Support PDF/A

Permet de sélectionner une routine dans la liste déroulante.

Informations sur les calques

- **Ne pas utiliser de calques** : aucun calque n'est exporté.
- **Utiliser tous les calques avec des entités visibles** : seuls les calques qui sont actifs et dégelés sont exportés.
- **Utiliser des calques avec des entités, y compris les calques désactivés et gelés** : tous les calques contenant des entités sont exportés.

Texte TrueType

Sélectionnez une option :

- **Comme du texte** : assure que le texte dans le PDF ressemble exactement à celui du dessin.
- **Comme géométrie** : la conversion en géométrie augmente la taille du fichier et une pixellisation peut se produire lorsqu'elle est visualisée à un niveau de zoom élevé.

Contrôle de fusion

Détermine si les lignes superposées sont fusionnées ou se trouvent l'une au-dessus de l'autre.

Sélectionnez une option :

- **Chevaucher les lignes** : les lignes situées du dessus écrasent celles en-dessous.
- **Fusionner lignes** : les couleurs des lignes qui se croisent sont mélangées en une nouvelle couleur.

Exporter hyperliens

Si cette option est cochée, elle vous permet d'exporter des hyperliens dans le fichier *.pdf.

Incorporer les polices TrueType

Si la police n'est pas intégrée, une police de substitution peut être utilisée par la visionneuse de PDF.

Remarque : Les polices sous licence ne peuvent pas être incorporées.

Anticrénelage d'image

Si la résolution d'une image est trop faible pour correspondre au paramètre DPI de l'image, l'image matricielle est anticrénelée (elle génère artificiellement des pixels) afin de lui donner un aspect plus lisse. Sans ce paramètre, une image de trop faible résolution est intégrée « en l'état ».

Compression JPEG

Ce paramètre s'applique à toutes les images raster incluses dans le fichier PDF, à la fois aux images raster et aux vues rendues. Il applique une compression JPEG à ces images pour réduire la taille du fichier PDF. Lorsqu'elles sont désactivées, les images sont incorporées sous forme de bitmaps bruts. La compression JPEG est perdue par rapport à la carte bitmap brute, ce qui introduit de petites imperfections.

Vecteur PPP

Contrôle la résolution des graphiques vectoriels et des dégradés.

Image DPI

Définit la résolution de l'image résultante dans le PDF pour les images matricielles. Ce paramètre vous permet de réduire la résolution de l'image raster d'origine pour éviter d'inclure une image raster d'un gigaoctet dans le PDF. Pour imprimer, la résolution doit correspondre à la résolution de sortie de l'imprimante. Pour la visualisation à l'écran, de hautes résolutions (> 2400 dpi) sont nécessaires.



Créer des signets

Si vous choisissez l'option **Un fichier multi-feuilles**, des signets sont créés pour chaque feuille du fichier de sortie.

21.102.5 Sortie de publication

Spécifie vers quel traceur les feuilles doivent être publiées.

Remarque : Lorsque le paramètre **Publier vers** est défini sur **Traceur nommé dans la mise en page**, les options PDF de cette boîte de dialogue disparaissent.

Nombre de copies

Définit le nombre de copies de chaque feuille à imprimer.

Inclure un filigrane

Si cette option est cochée, elle ajoute un filigrane.

Modifier le filigrane

Ouvre la boîte de dialogue **Filigrane**.

Publier en arrière-plan

Détermine si la feuille est publiée en arrière-plan :

- **Oui** : les feuilles sont publiées en arrière-plan, ce qui prend plus de temps pour produire les impressions, mais vous permet de continuer à travailler dans le programme.
- **Non** : les feuilles sont publiées au premier plan, ce qui est plus rapide, mais vous empêche de travailler avec le programme jusqu'à ce que la tâche d'impression soit terminée.

La variable système BACKGROUNDPLOT détermine si les documents sont publiés au premier plan ou en arrière-plan.

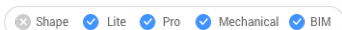
Ouvrir dans la visionneuse une fois prêt

Détermine si le jeu de feuilles doit être ouvert dans la visionneuse lorsqu'il est prêt.

Remarque : Cette option n'est pas disponible lorsque **Publier vers** est défini sur **Traceur nommé dans la mise en page**, mais uniquement lorsque **Publier vers** est défini sur **PDF**.

21.103 -PUBLIER (commande)

Affiche le contenu d'un fichier DSD.



21.103.1 Description

Affiche le contenu d'un fichier Description d'un ensemble de dessin (*.dsd) dans la ligne de commande.

Remarque : Créez le fichier DSD à l'aide de la commande PUBLISH. Le fichier DSD spécifie le nom de fichier, les présentations, les mises en page, les noms de tracé et d'imprimante, l'orientation, l'échelle de tracé, le nombre de copies, la bannière de tracé optionnelle, et l'ordre dans lequel tracer les fichiers.

Remarque : Cette commande ajoute un filigrane pour publier le document obtenu à l'aide d'une licence académique.



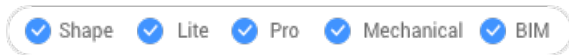
21.103.2 Méthode

Sélectionnez un fichier .dsd dans la boîte de dialogue **Sélectionner liste de feuilles**.

Remarque : Si la variable système BACKGROUNDPLOT a pour valeur 2 ou 3, les feuilles sont imprimées en arrière-plan.

21.104 PURGER (commande)

Supprime les entités nommées inutilisées des dessins.

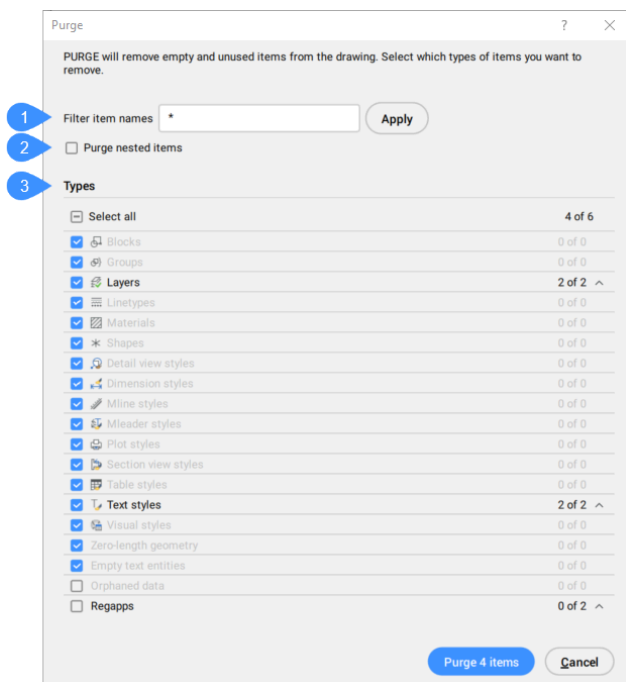


Icône :

Alias:

21.104.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Purger** pour sélectionner les entités nommées inutilisées à supprimer du dessin.



- 1 Filtrer les noms des éléments
- 2 Purger les éléments imbriqués
- 3 Types

21.104.2 Filtrer les noms des éléments

Appliquez un filtre aux noms d'éléments dans le dessin.



21.104.3 Purger les éléments imbriqués

Lorsque cette option est activée, elle purge tous les éléments imbriqués. Il n'est donc plus nécessaire d'exécuter PURGER plusieurs fois.

21.104.4 Types

Vous pouvez activer/désactiver les différents types d'éléments qui seront supprimés.

Blocs

Supprime les définitions de bloc inutilisées du dessin actuel.

Styles de vues de détail

Supprime les styles de vue de détail inutilisés.

Styles de cote

Supprime les styles de cote inutilisés du dessin actuel.

Groupe

Supprime les groupes nommés inutilisés du dessin actuel.

Calques

Supprime les calques inutilisés du dessin actuel.

Types de ligne

Supprime les types de lignes inutilisés du dessin actuel.

Matériaux

Supprime les matériaux inutilisés du dessin actuel.

Styles de lignes multiples

Supprime les styles de ligne multiple inutilisés du dessin actuel.

Styles de repères multiples

Supprime les styles de repère multiple inutilisés du dessin actuel.

Styles de tracé

Supprime les styles de tracé inutilisés du dessin actuel.

Regapps

Supprime les clés regapp inutilisées du dessin actuel.

Remarque : Les clés regapp (application enregistrée) sont utilisées pour joindre des informations supplémentaires aux entités dans les dessins par des applications tierces.

Styles de vue en coupe

Supprime les styles de vue en coupe inutilisés du dessin actuel.

Formes

Supprime les shapes inutilisées chargées dans le dessin avec la commande CHARGER.

Styles de tables

Supprime les styles de table inutilisés du dessin actuel.

Styles de texte

Supprime les styles de texte inutilisés du dessin actuel.



Styles visuels

Supprime les styles visuels inutilisés définis par l'utilisateur du dessin actuel.

Remarque : Seuls les styles visuels définis par l'utilisateur peuvent être purgés. Les styles visuels codés en dur ne peuvent pas être purgés.

Géométrie de taille nulle

Supprime la géométrie de taille nulle.

Texte vide

Supprime les entités de texte vides du dessin actuel.

Donnée orpheline

Effectue une analyse du dessin et supprime les données de style de ligne DGN obsolètes.

21.105 -PURGER (commande)

Supprime les entités nommées inutilisées des dessins.



Alias : PU

21.105.1 Méthode

Spécifiez le type d'entités à purger.

21.105.2 Options de la commande

Automatique

Purge toutes les entités nommées et les entités imbriquées inutilisées du dessin sans invite.

Tout purger

Purge toutes les entités nommées inutilisées du dessin, en suivant les invites.

Oui

Purge chaque entité nommée inutilisée, après confirmation.

Non

Purge toutes les entités nommées et les entités imbriquées inutilisées sans confirmation.

Blocs

Supprime les définitions de bloc inutilisées du dessin actuel.

Styles de vues de détail

Supprime les styles de vue de détail inutilisés.

Styles de cotation

Supprime les styles de cotation inutilisés du dessin actuel.

Groupes

Supprime les groupes nommés inutilisés du dessin actuel.

Calques

Supprime les calques inutilisés du dessin actuel.



Types de ligne

Supprime les types de lignes inutilisés du dessin actuel.

Matériaux

Supprime les matériaux inutilisés du dessin actuel.

Styles de ligne multiple

Supprime les styles de ligne multiple inutilisés du dessin actuel.

Styles de repères multiple

Supprime les styles de repère multiple inutilisés du dessin actuel.

Styles de tracé

Supprime les styles de tracé inutilisés du dessin actuel.

Regapps

Supprime les clés regapp inutilisées du dessin actuel.

Remarque : Les clés regapp (application enregistrée) sont utilisées pour joindre des informations supplémentaires aux entités dans les dessins par des applications tierces.

Styles de vue en coupe

Supprime les styles de vue en coupe inutilisés du dessin actuel.

Formes

Supprime les formes inutilisées chargées dans le dessin avec la commande CHARGER.

Styles de tables

Supprime les styles de table inutilisés du dessin actuel.

Styles de texte

Supprime les styles de texte inutilisés du dessin actuel.

Styles visuels

Supprime les styles visuels inutilisés définis par l'utilisateur du dessin actuel.

Remarque : Seuls les styles visuels définis par l'utilisateur peuvent être purgés. Les styles visuels codés en dur ne peuvent pas être purgés.

Géométrie de taille nulle

Supprime la géométrie de taille nulle.

Texte vide

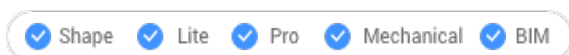
Supprime les entités de texte vides du dessin actuel.

Donnée orpheline

Effectue une analyse du dessin et supprime les données de style de ligne DGN obsolètes.

21.106 PYRAMIDE (commande)

Crée un solide 3D en forme de pyramide.



Icône : 

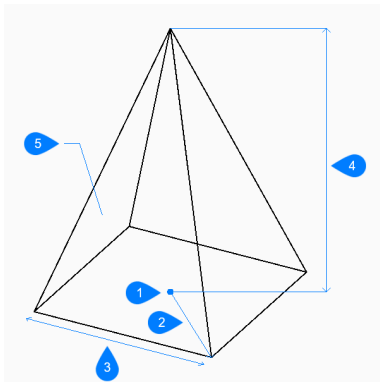


Alias : PYR

Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande PYRAMIDE lance la commande AI_PYRAMID.

21.106.1 Description

Créez un solide 3D en forme de pyramide avec au moins trois côtés. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment centre, bord, rayon, côtés, hauteur et axe. Le sommet de la pyramide peut être pointu ou plat.



- 1 Centre
- 2 Rayon
- 3 Bord
- 4 Hauteur
- 5 Côté

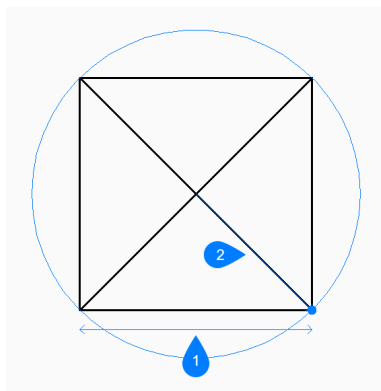
21.106.2 Méthode

Il existe deux façons de créer une pyramide :

- Spécifiez le centre
- Bord

Créez une pyramide en spécifiant le centre, le rayon de la base et la hauteur.

Remarque : Le rayon de la base correspond à la distance entre le centre et un sommet comme si la base était inscrite dans un cercle.



1 Centre

2 Rayon

21.106.3 Options de la commande

Bord

Permet de commencer à créer une pyramide en spécifiant le premier point d'extrémité d'un bord de la base.

Spécifiez le second point du bord

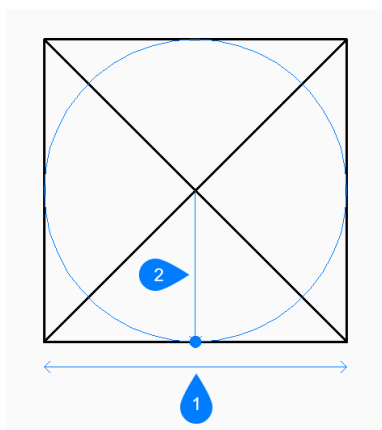
Spécifie le deuxième point du bord pour définir sa longueur et son angle selon le plan xy.

Côtés

Indique le nombre de côtés ou de sommets de la base.

Circonscrit

Spécifie la distance entre le centre et un point central sur un bord, comme si la base était circonscrite autour d'un cercle.



1 Bord

2 Rayon

2 points

Détermine la hauteur de la pyramide telle que la distance entre deux points quelconques.

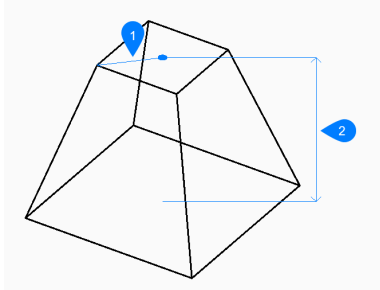


Axe extrémité

Spécifie le point final de l'axe pour définir la hauteur et l'orientation de la pyramide dans l'espace 3D. Le centre de la base est utilisé comme extrémité de l'autre axe.

Rayon max

Spécifie la distance entre le centre de la face supérieure et un sommet comme si la face supérieure était inscrite dans un cercle. Tout rayon supérieur à zéro (0) crée une pyramide à sommet plat.



1 Rayon max

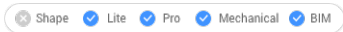
2 Hauteur



22. Q

22.1 QCCLOSE (commande)

Ferme le panneau **Calculatrice**.

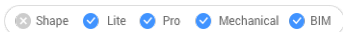


22.1.1 Description

Ferme le panneau **Calculatrice** pour libérer l'espace de travail actuel. Si le panneau **Calculatrice** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône **Calculatrice** est supprimé de la pile.

22.2 COTRAP (commande)

Crée rapidement une série de cotes à partir d'entités sélectionnées.



Icône :



22.2.1 Méthode

Cette commande permet de générer rapidement une série de cotes de base ou continues pour chaque entité sélectionnée.

Sélectionnez la géométrie à dimensionner, puis spécifiez la position de la ligne de cote.

22.2.2 Options de la commande

Continue

Crée une succession de cotes continues où les lignes sont toutes positionnées bout à bout sur la même ligne.

Superposée

Crée un ensemble de cotes décalées où les lignes de cotes linéaires sont espacées d'une distance fixe.

Ligne de base

Crée un ensemble de cotes empilées à partir de la même ligne de base.

Ordonnée

Crée un ensemble de cotes en ordonnées avec une seule ligne d'extension avec une valeur X ou Y pour chaque caractéristique.

Rayon

Crée des cotes radiales et affiche la valeur du rayon pour les arcs et les cercles sélectionnés.

Diamètre

Affiche la valeur du diamètre des cercles ou arcs sélectionnés.

Point

Définit un nouveau point de référence pour les cotes de la ligne de base et de l'ordonnée.

Éditer

Ajoute/supprime des points de référence à l'ensemble des points calculés.



Paramètres

Définit la priorité d'accrochage de l'entité.

Extrémité

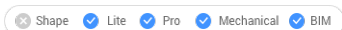
Définit la priorité d'accrochage de l'entité sur le point d'extrémité.

Intersection

Définit la priorité d'accrochage de l'entité à l'intersection.

22.3 QLATTACH (commande) (Express Tools)

Associe une ligne de repère à une entité d'annotation.



Icône :

22.3.1 Méthode

Sélectionnez une ligne de repère simple, puis une entité texte multiple, tolérance ou bloc.

22.4 QLATTACHSET (commande) (Express Tools)

Associe les repères sélectionnés avec leur annotation.

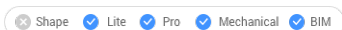
Icône :

22.4.1 Méthode

Sélectionnez les entités de repère. Le nombre de repères déverrouillés et d'annotations jointes s'affiche dans la ligne de commande.

22.5 QLDETACHSET (commande) (Express Tools)

Dissocie les repères sélectionnés d'une annotation.



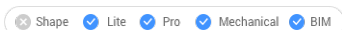
Icône :

22.5.1 Méthode

Sélectionnez les repères. Le nombre de repères déverrouillés et d'annotations détachées s'affiche dans la ligne de commande.

22.6 LREPERERAP (commande)

Met à jour les lignes de repère via une boîte de dialogue.

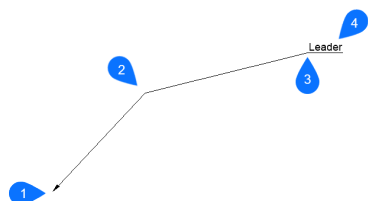


Icône :



22.6.1 Description

Dessine les lignes de repère avec une variété de types d'annotation et vous permet de spécifier les propriétés à travers une boîte de dialogue.



- 1 Origine
- 2 Point suivant
- 3 Vers le point
- 4 Annotation

22.6.2 Options de la commande

Paramètres

La boîte de dialogue **Paramètres LREPERERAP** apparaît. Plusieurs paramètres peuvent y être spécifiés. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Paramètres LREPERERAP**.

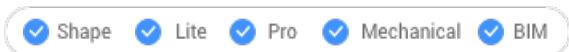
Largeur de texte

Spécifie la largeur du texte de la boîte de contour de texte. Entrez une valeur ou 0 si aucune limite de largeur ne doit être définie.

Remarque : Lorsque la longueur du texte dépasse la largeur de la boîte de contour, le texte passe automatiquement à la ligne suivante.

22.7 RAPNOUV (commande)

Démarre un nouveau dessin en fonction du fichier de modèle par défaut.



Icône :

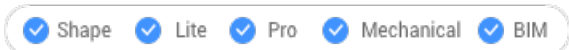
Alias : N

22.7.1 Description

Ouvre un nouvel onglet de document en fonction du gabarit et du profil utilisateur par défaut (abréviation de "rapide nouveau").

22.8 IMPRIMERR (command)

Imprime le dessin en utilisant la configuration d'impression par défaut.





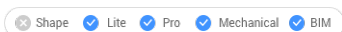
Icône : 

22.8.1 Description

Permet d'imprimer un dessin sans afficher la boîte de dialogue **Imprimer** (abréviation d'impression rapide). Si aucune imprimante n'est ajoutée comme imprimante par défaut, un message d'avertissement s'affiche. Vous devriez configurer les propriétés d'impression du dessin à l'avance avec la commande MISENPAGE.

22.9 QQUIT (commande) (Express Tools)

Ferme rapidement tous les dessins et quitte le programme.



Icône : 

22.9.1 Méthode

Si tous les dessins ont été enregistrés auparavant, la commande quitte sans afficher de boîte de dialogue. S'il y a des fichiers non enregistrés qui sont toujours ouverts, une invite à enregistrer les dessins s'affiche. Pour chaque dessin non enregistré, une boîte de dialogue s'affiche et vous pouvez décider d'enregistrer le dessin ou non.

22.10 QRTEXT (commande)

Crée un MText et l'affiche sous forme de code QR.



Icône : 

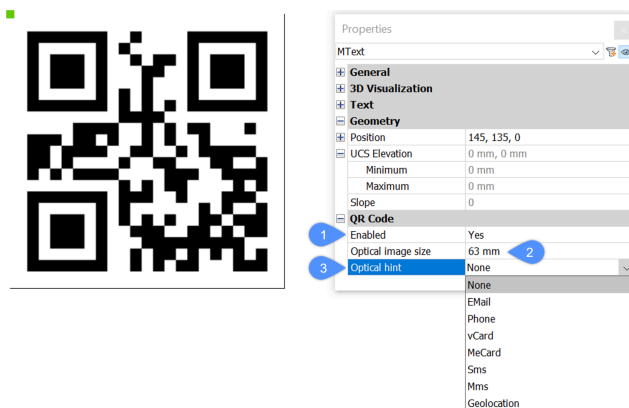
22.10.1 Description

Crée un MText qui est représenté en tant que code QR par défaut.

Remarque :

- Le code QR d'un texte est représenté sous forme d'image raster.
- Vous pouvez utiliser le panneau **Propriétés** pour convertir chaque texte ou mtext en code QR en définissant l'option **Activé** sur **Oui** (1), en modifiant la taille de l'image optique **Taille image optique** (2) et en contrôlant le type de code QR en modifiant l'option **Indice optique** (3).

L'option **Indice optique** vous permet de spécifier 7 types d'indices pour le scanner de codes QR : EMail, Téléphone, vCard, McCard, Sms, Mms, Géolocalisation.



22.10.2 Options de la commande

Les options de ligne de commande sont identiques aux options de ligne de commande dans la commande MTEXT. Voir l'article de commande MTEXT pour plus de détails.

22.11 SAUVERAP (commande)

Enregistre le dessin immédiatement.



Icône : 

22.11.1 Description

Enregistre le dessin sans afficher la boîte de dialogue **Enregistrer** (abréviation de sauvegarde rapide).

22.11.2 Méthode

Si le fichier de dessin a déjà été enregistré au moins une fois, aucune boîte de dialogue n'apparaît et le dessin est enregistré. Pour enregistrer le dessin sous un autre nom, utilisez la commande Enregistrer sous. Lorsque le plan n'a jamais été enregistré auparavant ou lorsque le plan est ouvert en mode lecture seule, la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** s'affiche.

22.12 SELECTRAP (commande)

Ouvre le panneau **Propriétés** en mode **sélection rapide**.



Icône : 

22.12.1 Description

Ouvre le panneau **Propriétés** en mode **sélection rapide** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Propriétés** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Propriétés** peut être flottant, ancré ou empilé.



22.13 QRLEADER (commande)

Crée un repère et l'affiche sous forme de code QR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

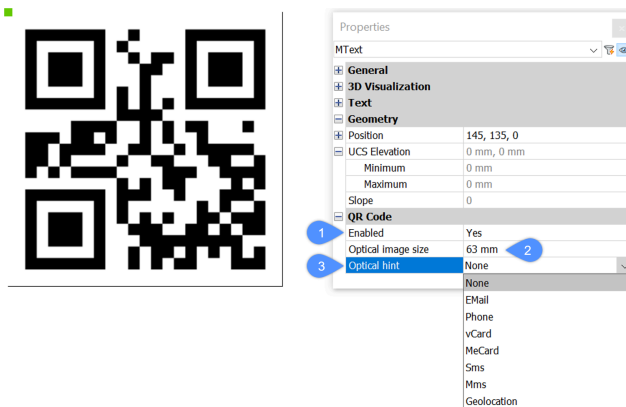
22.13.1 Description

Crée un repère qui est représenté en tant que code QR par défaut.

Remarque :

- Le code QR d'un texte est représenté sous forme d'image raster.
- Vous pouvez utiliser le panneau **Propriétés** pour convertir chaque texte ou mtext en code QR en définissant l'option **Activé** sur **Oui** (1), en modifiant la taille de l'image optique **Taille image optique** (2) et en contrôlant le type de code QR en modifiant l'option **Indice optique** (3).

L'option **Indice optique** vous permet de spécifier 7 types d'indices pour le scanner de codes QR : EMail, Téléphone, vCard, MeCard, Sms, Mms, Géolocalisation.



22.13.2 Options de la commande

Les options de ligne de commande sont identiques aux options de ligne de commande dans la commande LREPERE. Voir l'article de commande LREPERE pour plus de détails.

22.14 TEXTERAP (commande)

Active/désactive la variable système QTEXTMODE .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias : QT

22.14.1 Description

Active ou désactivez la variable système QTEXTMODE pour afficher les entités textuelles sous forme de rectangles ou de texte. Vous devez utiliser REGEN ou REGENALL pour voir le changement.

- Activé : active la variable système QTEXTMODE .
- Désactivé : désactive la variable système QTEXTMODE .



- Inverser : passe la variable système QTEXTMODE à l'opposé du réglage actuel.

22.15 QUADRANT (commande)

Active/désactive l'accrochage de l'entité Quadrant.



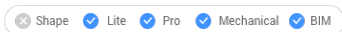
Icône :

22.15.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités Quadrant pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

22.16 QUICKCALC (commande)

Ouvre le panneau **Calculatrice**.



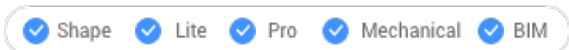
Icône :

22.16.1 Description

Ouvre le panneau **Calculatrice** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Calculatrice** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Calculatrice** peut être flottant, ancré ou empilé.

22.17 QUITTER (commande)

Ferme tous les dessins ouverts et quitte BricsCAD ; offre la possibilité de sauvegarder les dessins non sauvegardés.



Icône :

Alias: Q

22.17.1 Méthode

Si tous les dessins ont été enregistrés auparavant, la commande quitte BricsCAD sans afficher de boîte de dialogue.

S'il y a des fichiers non enregistrés qui sont toujours ouverts, on vous demande si vous voulez enregistrer les plans. Pour chaque dessin non enregistré, une boîte de dialogue s'affiche et vous pouvez décider d'enregistrer le dessin ou non.



23. R

23.1 DEMIDROITE (commande)

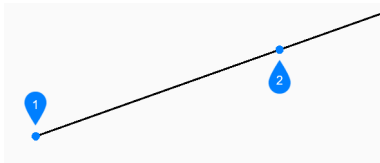
Crée des demi-droites.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

23.1.1 Description

Créez une demi-droite (une ligne quasi infinie) à partir d'une combinaison d'options incluant point, direction et angle.



- 1 Début de la demi-droite
- 2 Direction

23.1.2 Méthodes pour démarrer une demi-droite

Cette commande possède 6 méthodes pour commencer à créer une demi-droite :

- Début de la demi-droite
- Horizontal
- Vertical
- Angle
- Bissectrice
- Parallèle

Vous pouvez continuer à ajouter des demi-droites jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Début de la demi-droite

Commencez à créer une demi-droite en spécifiant le point de début de la demi-droite puis :

Direction

Indiquez la direction de la demi-droite à partir du point de départ.

Horizontal

Commencez à créer une demi-droite horizontale selon l'axe des x puis :

Emplacement

Spécifiez le point de départ de la demi-droite.

Vertical

Commencez par créer une demi-droite parallèle à l'axe des y, puis :



Emplacement

Spécifiez le point de départ de la demi-droite.

Angle

Commencez à créer une demi-droite basée sur un angle, puis :

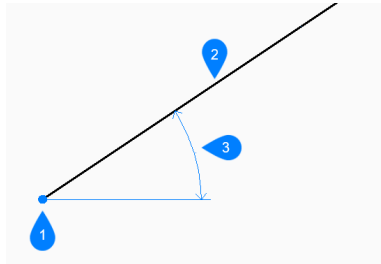
Entrez l'angle

Spécifiez l'angle de la demi-droite.

Option supplémentaire : [Référence]

Emplacement

Spécifiez le point de départ de la demi-droite.



- 1 Emplacement
- 2 Demi-droite
- 3 Angle

Bissectrice

Commencez à créer une demi-droite qui coupe en deux l'angle entre deux lignes imaginaires, puis :

Définissez le sommet

Spécifiez le point de départ de la demi-droite.

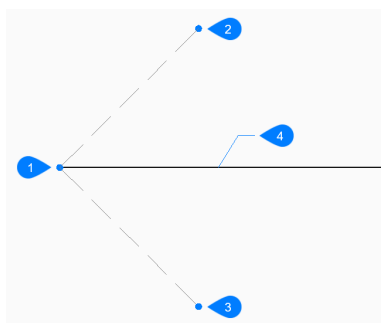
Option supplémentaire : [Entité]

Origine angle bissectrice

Indiquez un point pour définir la première ligne imaginaire. Le sommet est utilisé comme l'autre point.

Extrémité angle bissectrice

Indiquez un point pour définir la deuxième ligne imaginaire. Le sommet est utilisé comme l'autre point.



- 1 Point de sommet
- 2 Origine angle bissectrice
- 3 Extrémité angle bissectrice
- 4 Demi-droite



Parallèle

Commencez à créer une demi-droite parallèle à une ligne ou un segment de polyligne, puis :

Définir la distance de décalage pour le rayon infini parallèle

Spécifiez la distance de décalage de la demi-droite.

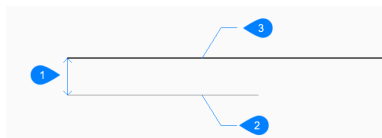
Option supplémentaire : [Point de passage]

Sélectionner l'entité pour le rayon infini parallèle

Sélectionnez une ligne ou un segment de polyligne à partir duquel décaler la demi-droite.

Côté pour le rayon infini parallèle

Spécifiez le côté sur lequel placer la demi-droite. Le point de départ de la demi-droite est parallèle au point de départ de la ligne.



- 1 Distance décalage
- 2 Segment de ligne
- 3 Demi-droite

23.1.3 Options de la commande DEMIDROITE

Une fois que vous avez commencé à créer une demi-ligne, les options suivantes peuvent être disponibles :

Référence

Sélectionnez une entité à utiliser comme angle de référence, puis :

Entrez l'angle

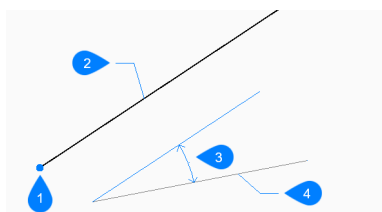
Spécifiez l'angle selon lequel placer la demi-droite par rapport à l'entité sélectionnée.

Emplacement

Spécifiez le point de départ de la demi-droite.

Emplacement

L'invite **Emplacement** se répète afin que vous puissiez dessiner d'autres demi-droites angulaires avec différents points de départ. Appuyez sur Entrée pour arrêter la commande.



- 1 Emplacement
- 2 Demi-droite
- 3 Angle
- 4 Définir l'entité de référence

Entité

Sélectionnez un segment de ligne, d'arc ou de polyligne pour placer une bissectrice, puis :

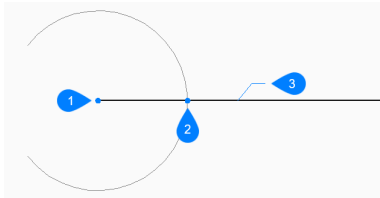


Sélectionnez côté pour la demi-droite bissectrice

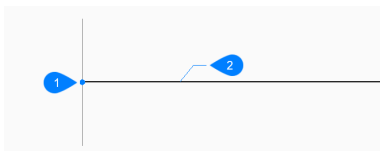
Spécifiez le côté sur lequel placer la demi-droite.

Lorsque vous sélectionnez un segment de ligne ou de polyligne, la commande dessine la droite perpendiculairement au point central du segment. Lorsque vous sélectionnez un arc ou un polyarc, la commande dessine la droite perpendiculairement au point du milieu et au centre de l'arc.

Cette commande fonctionne avec les polygones splines, mais pas avec les entités splines.



- 1 Perpendiculaire au point central de l'arc
- 2 Perpendiculaire au milieu de l'arc
- 3 Demi-droite



- 1 Perpendiculaire au centre de la ligne
- 2 Demi-droite

Par le point

Spécifiez un point à travers lequel dessiner la demi-droite.

Sélectionner l'entité pour le rayon infini parallèle

Spécifiez l'entité à décaler avec la demi-droite.

Par le point

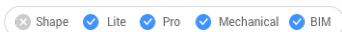
Spécifiez le point à travers lequel dessiner la demi-droite. Ce point est le point de départ de la demi-droite.



- 1 Par le point
- 2 Segment de ligne
- 3 Demi-droite

23.2 REASSOCAPP (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Réassocier données d'entité.

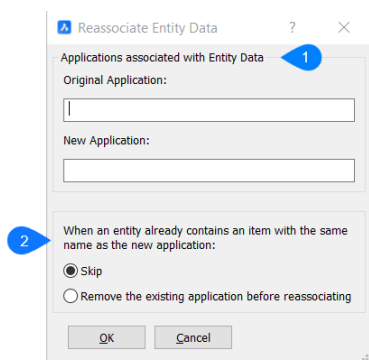


Icône :



23.2.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Réassocier données d'entité** pour associer les données d'entité étendue à une application spécifique.



- 1 Applications associées avec les données d'entité
- 2 Options

23.2.2 Applications associées avec les données d'entité

Application originale

Spécifie le nom de l'application originale.

Nouvelle application

Spécifie le nom de la nouvelle application. Les entités seront réassociées à ce nom d'application.

23.2.3 Options

Ignorer

Lorsqu'une entité contient déjà un élément avec le même nom que la nouvelle application.

Supprimer l'application existante avant de la réassocier

Supprimer l'application existante avant de la réassocier

23.3 RECUPERER (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir dessin**.



Icône :

23.3.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Ouvrir dessin** pour sélectionner un fichier DWG, DWT ou DXF endommagé à partir duquel récupérer des données.

23.4 RECUPERERTOUT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir dessin**.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

23.4.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir dessin** pour sélectionner un fichier dwg, dwt ou dxf endommagé à partir duquel récupérer des données. En plus du fichier sélectionné, tentera de récupérer les données de toutes les références externes imbriquées.

23.5 ENRSCRIPT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer script**.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

23.5.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Enregistrer script** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier SCR. Après avoir choisi Enregistrer dans la boîte de dialogue, les commandes et le choix de point que vous spécifiez dans l'éditeur de dessin sont enregistrés dans le fichier SCR jusqu'à ce que vous exécutiez la commande STOPSCRIPT.

23.6 RECTANG (commande)

Crée une polyligne en forme de rectangle.

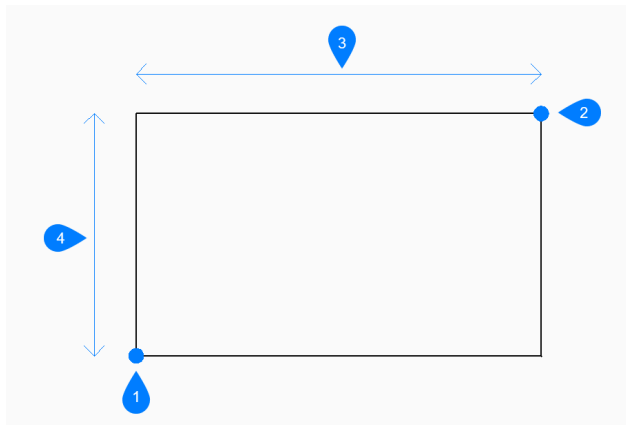
✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

Alias : REC, RECT, RECTANGLE

23.6.1 Description

Crée une polyligne rectangulaire fermée à quatre côtés sous la forme d'un rectangle, d'un carré et de variantes avec des chanfreins ou des raccords.



- 1 Premier coin
- 2 Deuxième coin
- 3 Longueur
- 4 Largeur

23.6.2 Méthode

Cette commande possède 5 méthodes pour commencer à créer un rectangle :

- Sélectionnez le premier coin du rectangle
- Pivoté
- Carré
- Aire
- Dimensions

23.6.3 Options de la commande

Sélectionnez le premier coin du rectangle

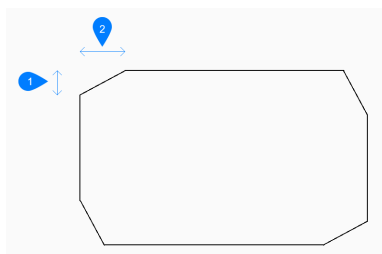
Permet de commencer à créer un rectangle en spécifiant le premier coin d'un rectangle.

Autre coin du rectangle :

Spécifie l'angle opposé du rectangle. Le rectangle est dessiné parallèlement aux axes x et y.

Chanfreiner

Spécifie la deuxième distance de chanfrein à utiliser pour tous les rectangles



- 1 Distance du premier chanfrein
- 2 Distance du deuxième chanfrein



Désactiver chanfrein

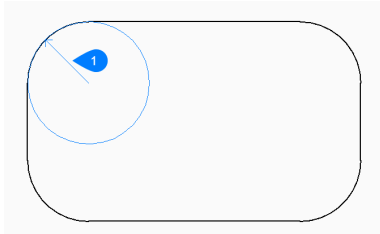
Désactive l'option **Chamfer**.

Utiliser les valeurs par défaut

Utilise les paramètres par défaut pour le chanfrein, spécifiés par les variables système CHAMFERA, CHAMFERB, CHAMFERC, CHAMFERD, CHAMMODE.

Raccord

Spécifiez la distance du raccord à utiliser pour tous les rectangles.



1 Rayon de raccord

Désactiver raccord

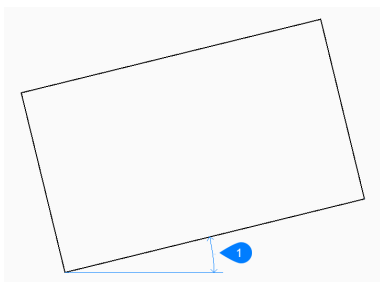
Désactive l'option **Raccord**.

Utiliser les valeurs par défaut

Utilise le paramètre par défaut pour le raccord, spécifié par la variable système FILLETRAD.

Pivoté

Crée un rectangle en spécifiant deux coins et l'angle de rotation.



1 Angle de rotation

Carré

Commence par créer un rectangle en spécifiant un coin d'un carré, puis :

Second coin du carré

Spécifie un angle le long du même côté du carré pour définir sa longueur et son angle.

Élévation

Spécifie la hauteur au-dessus du plan xy à utiliser pour tous les rectangles.

Utiliser les valeurs par défaut

Utilise la valeur par défaut pour l'élévation, spécifié par la variable système ELEVATION.

Épaisseur

Spécifie l'épaisseur des segments de ligne du rectangle. Tous les segments ont la même épaisseur.



Largeur de ligne

Spécifie la largeur des segments de ligne du rectangle. Tous les segments ont la même largeur.

Aire

Crée un rectangle en spécifiant sa surface.

Longueur

Calcule la dimension du rectangle en fonction de la longueur.

Largeur

Calcule la dimension du rectangle en fonction de la largeur.

Dimensions

Crée un rectangle en spécifiant sa longueur et sa largeur.

23.7 REDEF (commande)

Active les commandes qui ont été désactivées avec la commande NONDEF.

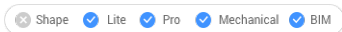


23.7.1 Description

Réactive les commandes qui ont été désactivées avec la commande NONDEF en saisissant le nom de la commande non définie.

23.8 REDIR (commande) (Express Tools)

Redéfinit les chemins codés en dur dans les références externes, les images, les formes, les styles et les textes de référence.



Icône :

23.8.1 Méthode

- 1 Saisir l'ancien répertoire.

Remarque : Taper * pour redéfinir tout.

- 2 Spécifier le nouveau répertoire.

23.8.2 Options de la commande

Options

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres REDIR** qui vous permet de sélectionner les types d'éléments à partir desquels vous souhaitez remplacer les répertoires.

23.9 REDIRMODE (commande) (Express Tools)

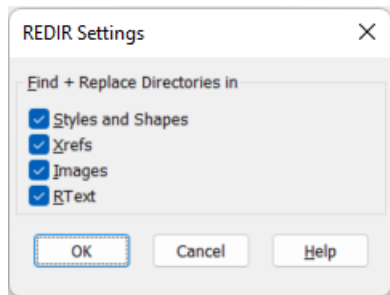
Définit le type d'entités à partir desquelles les répertoires doivent être recherchés et remplacés.

23.9.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres REDIR**.



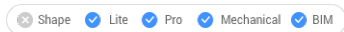
La boîte de dialogue **Paramètres REDIR** définit les types d'entités à inclure dans la commande REDIR.



Remarque : Au moins une option doit être sélectionnée.

23.10 -REDIRMODE (commande) (Express Tools)

Définit le type d'entités que vous souhaitez rechercher et remplacer dans les répertoires via la ligne de commande.



23.10.1 Méthode

Spécifiez le type d'entités à inclure lors de l'utilisation de la commande REDIR, en les séparant par des virgules. Il n'est pas nécessaire de taper le mot complet, par exemple, s, x, i, r sont des entrées valables.

Remarque : Tapez * pour spécifier tous les types d'entités.

23.11 RETABLIR (commande)

Inverse l'action de la commande U ou ANNULER précédente.



Icône :

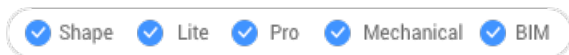
23.11.1 Description

Inverse l'action de la commande U ou ANNULER pour rétablir les entités dans leur état antérieur à l'opération U ou ANNULER. La commande RETABLIR ne fonctionne uniquement immédiatement après les commandes U ou ANNULER.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

23.12 REDESS (commande)

Redessine les entités dans la fenêtre actuelle.



Icône :

Alias : R



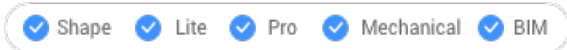
23.12.1 Description

Redessinez les entités dans la fenêtre actuelle pour supprimer les traces graphiques, telles que les marques de déviation ou les traînées.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

23.13 REDESTOUT (commande)

Redessine les entités dans toutes les fenêtres.



Icône :

Alias : RA

23.13.1 Description

Redessinez les entités dans toutes les fenêtres pour supprimer les traces graphiques, telles que les marques de déviation ou les traînées.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

23.14 REDSDKINFO (commande)

Affiche les spécifications du matériel et des pilotes liés au rendu dans la ligne de commande.



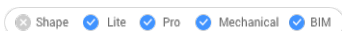
23.14.1 Description

Imprime un rapport dans la fenêtre de commande contenant des informations sur les capacités graphiques de votre ordinateur.

Appuyez sur F2 pour ouvrir la fenêtre Invite historique.

23.15 CLOREREF (commande)

Ferme l'éditeur de dessin en référence.



Icônes :

23.15.1 Description

Ferme l'éditeur de dessin en référence, utilisé pour éditer les fichiers référencés en externe dans la session de dessin en cours.

Remarque : Cette commande ne peut être utilisée qu'après le démarrage de la commande EDITREF.



23.15.2 Méthode

Il existe 2 méthodes pour fermer l'éditeur de dessin en référence :

- Enregistrer
- Rejeter

23.15.3 Options de la commande

Enregistrer

Enregistre le dessin en référence en incluant les modifications.

Rejeter

Enregistre le dessin en référence sans enregistrer les modifications.

23.16 EDITREF (commande)

Édite les références de blocs et les dessins référencés en externe.



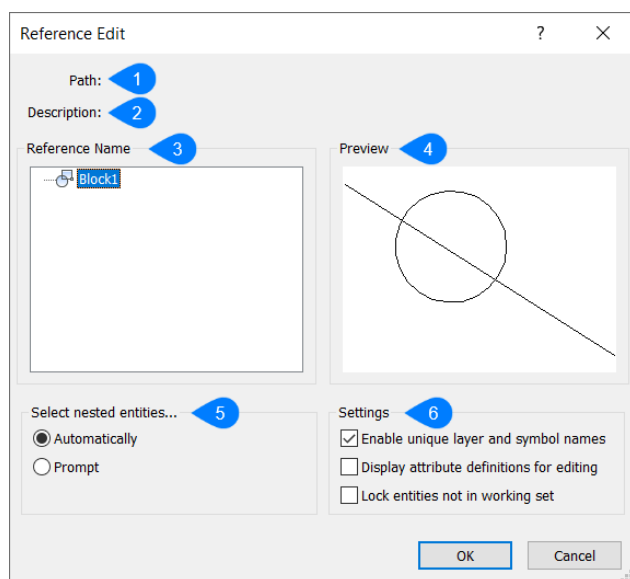
Icône :

23.16.1 Description

Édite la référence de bloc sélectionnée ou le dessin référencé en externe. La boîte de dialogue **Édition de Référence** s'affiche lorsque vous sélectionnez un bloc. Utilisez CLOREREF ou la barre d'outils **Édition de Référence** pour finir la session d'édition de la référence. La variable système XFADECTL définit l'atténuation du reste du dessin lors de la modification d'une référence externe ou d'un bloc. Les valeurs comprises entre 0 (pas d'atténuation) et 90 sont acceptées. Si la variable système XEDIT de la référence externe sélectionnée est 0 ou définie comme inactive, une boîte de dialogue affiche un message indiquant que vous ne pouvez pas modifier le bloc xref sélectionné.

Remarque : Seule une référence peut être éditée à la fois.

La boîte de dialogue **Édition de référence** vous permet d'éditer les références de blocs et les dessins à référence externe.



- 1 Chemin
- 2 Description
- 3 Nom référence
- 4 Aperçu
- 5 Sélectionnez les entités imbriquées...
- 6 Paramètres

23.16.2 Chemin

Affiche le nom du chemin.

23.16.3 Description

Affiche la description du bloc sélectionné.

23.16.4 Nom référence

Liste le nom du bloc et des blocs imbriqués, le cas échéant.

23.16.5 Aperçu

Affiche un aperçu de la référence actuelle.

23.16.6 Sélectionnez les entités imbriquées...

Détermine comment les blocs/xréfs imbriqués sont traités.

Automatiquement

Sélectionne automatiquement toutes les entités imbriquées.

Invite

Inclut les entités imbriquées en les sélectionnant après la fermeture de la boîte de dialogue en appuyant sur OK.



23.16.7 Paramètres

Détermine la façon dont les entités sont traitées pendant l'édition.

Active l'utilisation d'un calque unique et les noms de symboles

Bascule l'utilisation de \$0\$ dans les calques et autres noms.

Afficher les définitions des attributs pour les modifier

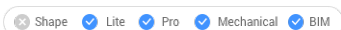
Permet d'activer ou de désactiver les inclusions d'attributs.

Entités verrouillées hors du jeu de travail

Permet de verrouiller les entités qui ne sont pas en cours d'édition.

23.17 EDITREF (commande)

Modifie les références de blocs et les dessins référencés en externe.



23.17.1 Description

Modifie la référence de bloc sélectionnée ou le dessin référencé en externe. La variable système XFADECTL définit le fondu du reste du dessin lors de l'édition d'une référence ou d'un bloc externe. Les valeurs comprises entre 0 (pas d'atténuation) et 90 sont acceptées. Utilisez CLOREREF ou la barre d'outils EDITREF pour finir la session d'édition de référence.

Remarque : Seule une référence peut être modifiée à la fois.

23.17.2 Options

Niveau d'imbrication

Spécifie une référence imbriquée à modifier.

Ok

Modifie la référence sélectionnée.

Suivant

Modifie la référence à un niveau d'imbrication plus profond.

Remarque : Cette option maintiendra la répétition jusqu'à ce que 0 soit saisi.

Méthode de sélection d'entité

Spécifie comment les références imbriquées sont sélectionnées.

Toutes

Sélectionne automatiquement toutes les entités imbriquées.

Imbriqué

Sélectionne des entités imbriquées spécifiques.

dans la Fenêtre

Sélectionne toutes les entités imbriquées à l'intérieur d'une fenêtre rectangulaire, spécifiée en choisissant 2 coins opposés.



Chevauchement fenêtre

Sélectionne toutes les entités imbriquées traversant une fenêtre rectangulaire, spécifiée en choisissant 2 coins opposés.

Fenêtre Polygonale

Sélectionne toutes les entités imbriquées à l'intérieur d'une fenêtre polygonale, spécifiée par des points de prélèvement.

Chevauchement Polygone

Sélectionne toutes les entités imbriquées traversant une fenêtre polygonale, spécifiée par des points de sélection.

Ajouter

Ajoute des entités à la sélection.

Supprimer

Retire des entités du jeu de sélection.

Annuler

Désactive la dernière étape de sélection des entités.

Afficher les définitions d'attribut

Permet d'activer ou de désactiver les inclusions d'attributs.

Oui

Les définitions des attributs peuvent être modifiées, toutes les valeurs des attributs sont visibles.

Non

Les attributs ne sont pas disponibles pour l'édition.

Remarque : Les définitions d'attribut modifiées n'affectent pas les insertions existantes ; elles entrent en vigueur avec les insertions effectuées à partir de maintenant.

23.18 COURBESREFERENCE (commande)

Crée une géométrie de référence pour aligner automatiquement un bloc lors de l'insertion.



Icône :

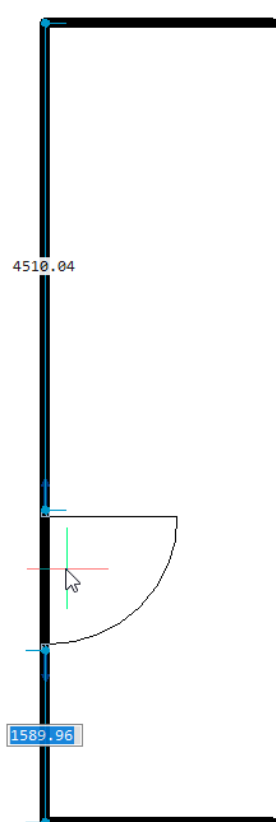
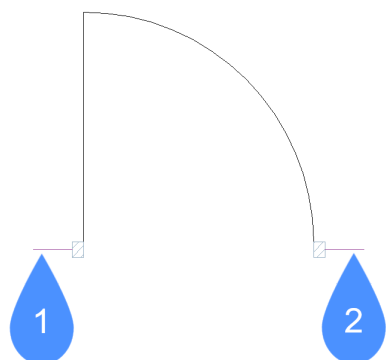
23.18.1 Méthode

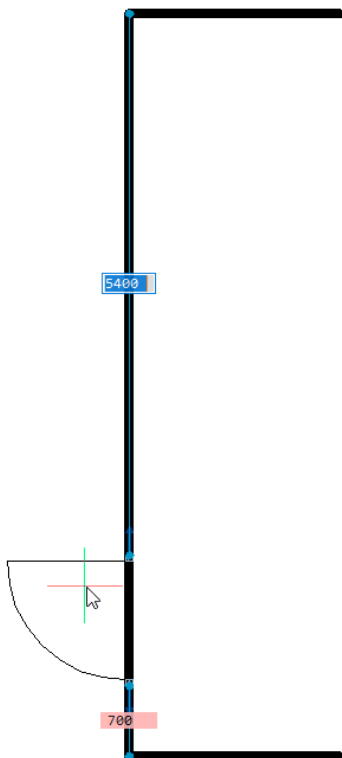
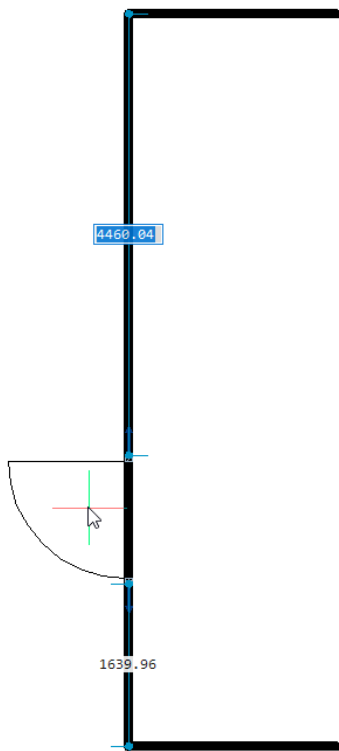
Les entités sélectionnées que vous voulez utiliser comme référence pour aligner le bloc inséré seront déplacées vers le calque REFERENCE_CURVES (il sera créé si il n'existe pas).

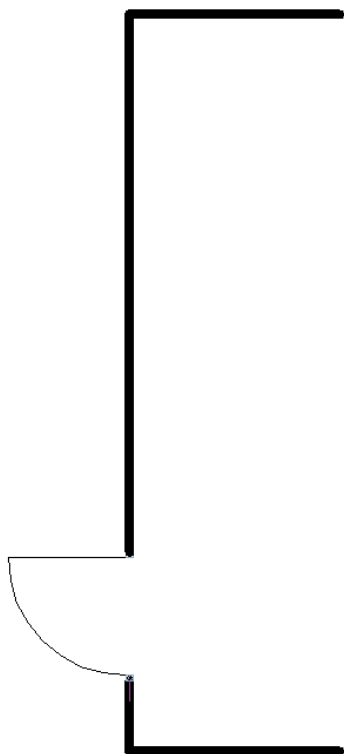
Avec les courbes de référence ((1) et (2)) spécifiées dans une définition de dessin ou de bloc, vous pouvez aligner automatiquement le bloc ou le dessin sur la géométrie appropriée lorsque vous l'insérez. Le nombre de courbes de référence et la distance qui les sépare déterminent la géométrie qu'elle peut aligner. Lorsque le curseur s'approche de la géométrie concernée, le bloc peut se retourner automatiquement, offrant ainsi plusieurs options d'insertion. Les distances entre les extrémités de la géométrie appropriée et du bloc s'affichent, ce qui vous permet de saisir des valeurs spécifiques si vous le souhaitez. Et, si les



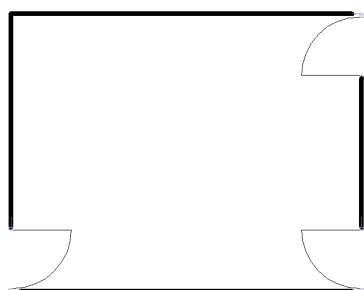
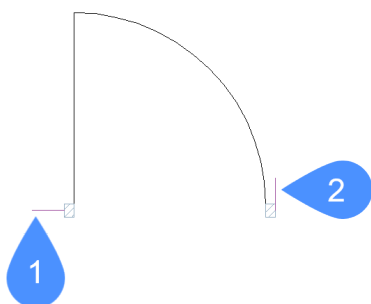
courbes de référence incluent des ouvertures, la géométrie appropriée est automatiquement tronquée pour produire des ouvertures correspondantes.







Vous pouvez également utiliser des courbes de référence pour aligner automatiquement avec les coins. L'exemple suivant comprend une courbe de référence parallèle (1) et une courbe de référence d'angle (2) permettant au bloc de porte de s'aligner sur la géométrie qui correspond à la ligne parallèle et à la ligne perpendiculaire.

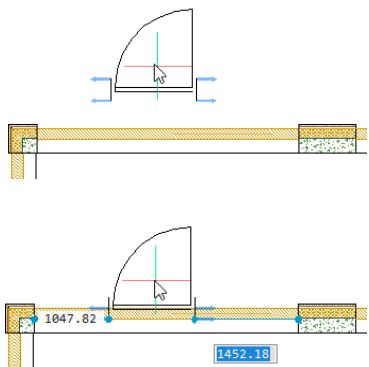




23.18.2 Options de la commande

Paramétrer

Paramètre les courbes de référence afin que le bloc paramétrique obtenu puisse être inséré en mode « flou ». Par exemple, vous pouvez paramétrer les quatre courbes de référence parallèles dans un exemple de porte simple. Ensuite, vous pouvez insérer de manière guidée le bloc de porte paramétrique résultant dans des murs de différentes épaisseurs.

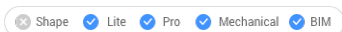


Accepter

Crée des courbes de référence sans paramétrage.

23.19 JEUREF (commande)

Ajoute ou supprime des entités de la référence (bloc ou xref) en cours de modification.



Icônes :

23.19.1 Description

Transfère des objets entre le jeu de travail Éditer référence et le dessin de l'hôte.

Remarque : Cette commande ne peut être utilisée qu'après le démarrage de la commande EDITREF.

23.19.2 Options de la commande

Ajouter

Ajoute des entités du dessin à la référence en cours de modification.

Supprimer

Supprime des entités de la référence en cours de modification ; les entités supprimées sont placées dans le dessin. Les entités qui ne figurent pas dans la référence sont indiquées en gris.

23.20 REGEN (commande)

Régénère les entités dans la fenêtre actuelle.



Icône :



Alias : RE

23.20.1 Description

Générez à nouveau les entités dans la fenêtre actuelle pour un affichage et des performances de sélection optimaux.

REGEN effectue les opérations suivantes :

- Recalcule l'emplacement et la visibilité de toutes les entités de la fenêtre actuelle.
- Réindexe la base de données des dessins.
- Met à jour la zone disponible pour le zoom et le panoramique.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

23.21 REGNTOUT (commande)

Régénère les entités dans toutes les fenêtres.



Icône :

Alias: RGT

23.21.1 Description

Générez à nouveau les entités dans toutes les fenêtres pour un affichage et des performances de sélection optimaux.

REGENALL effectue les opérations suivantes :

- Recalcule l'emplacement et la visibilité de toutes les entités.
- Réindexe la base de données des dessins.
- Met à jour la zone disponible pour le zoom et le panoramique.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

23.22 REGNAUTO (commande)

Active/désactive la variable système REGENMODE.



23.22.1 Description

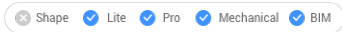
Activez ou désactivez la variable système REGENMODE pour indiquer si l'affichage est généré automatiquement en cas de besoin. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe : 'REGENMODE.

- Activé : active la variable système REGENMODE.
- Désactivé : désactive la variable système REGENMODE.
- Inverser : passe la variable système REGENMODE à l'opposé du réglage actuel.



23.23 REGION (commande)

Crée des régions.



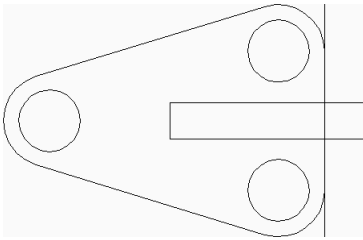
Icône :

Alias : REG

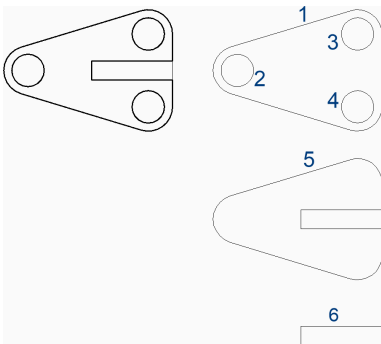
23.23.1 Description

Créez des régions à partir d'entités fermées ou de jeux d'entités qui entourent un espace.

Entités initiales :



Régions (6) :



23.23.2 Méthode

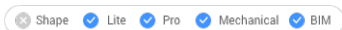
Sélectionnez les entités fermées ou les ensembles d'entités qui entourent un espace. Chaque entité ou jeu d'entités fermées produit une région.

Vous pouvez continuer à créer des régions jusqu'à ce que vous appuyiez sur **Entrée** pour terminer la commande.

Selon la valeur actuelle de la variable système DELOBJ, la géométrie d'origine est supprimée ou conservée.

23.24 REINIT (commande)

Recharge le fichier alias (PGP).



Alias : RI

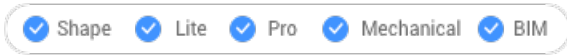


23.24.1 Description

Recharge le fichier alias (PGP) une fois qu'il a été modifié en externe. Une boîte de dialogue BricsCAD vous demande de confirmer que vous voulez recharger le fichier.

23.25 REMOVESKETCHFEATURE (commande)

Supprime toutes les esquisses créées pour les fonctions basées sur des esquisses.

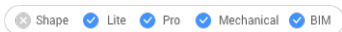


23.25.1 Méthode

Indiquez si vous souhaitez supprimer ou non toutes les esquisses existantes créées lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE était activée.

23.26 RENOMMER (commande)

Renomme les entités via la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**.



Alias : -RO

23.26.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin**, sur le dernier onglet ou la dernière catégorie pour gérer les définitions et référencer le contenu utilisé dans le dessin. La fonction pour renommer est accessible via le menu contextuel.

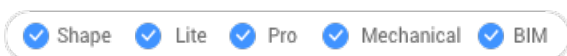
Remarque : Pour modifier les noms à la ligne de commande, utilisez la commande -RENOMMER.

Vous ne pouvez pas modifier les noms des fichiers attachés, tels que les images et les références externes, ni les noms suivants :

- Calque « 0 »
- Type de ligne « ParBloc », « ParCalque », ou « Continu »
- Style de texte « Standard »
- Style de cotation « Standard »
- Style de multiligne « Standard »
- Style visuel « 2DFilaire »
- Matériau « Global »
- Présentations de page qui ont * comme préfixe et suffixe, telles que *Modèle*
- Style de la vue de détails « Metric50 »
- Style de vue de coupe « Metric 50 »

23.27 -RENOMMER (commande)

Renomme les entités dans la Line de commande.





Alias : -REN

23.27.1 Options de la commande

Bloc

Renomme les blocs.

Style de cotation

Renomme les styles de cotes.

Calque

Renomme les calques.

Type de ligne

Renomme les types de lignes.

Style de texte

Renomme les styles de texte.

Style table

Renomme les styles de table.

SCU

Renomme les systèmes de coordonnées définis par l'utilisateur.

Vue

Renomme les vues.

Fenêtre

Renomme les configurations de fenêtre.

23.28 RENDU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Rendu**.

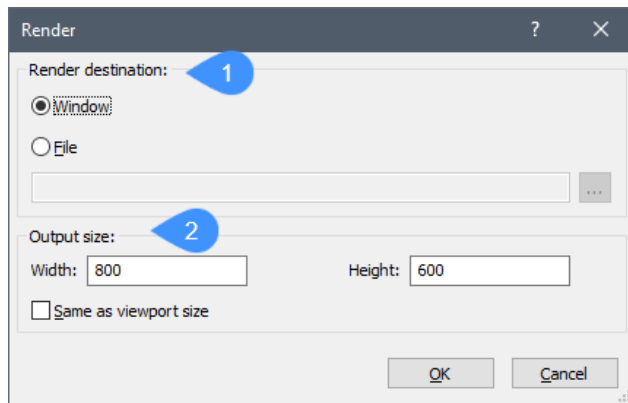


Icône : 

Alias : RR

23.28.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Rendu** pour créer un rendu photo-réaliste du dessin actuel.



1 Destination du rendu

2 Taille de sortie :

23.28.2 Destination du rendu

Spécifie où le rendu s'affichera.

Fenêtre

Génère le rendu dans une nouvelle fenêtre.

Fichier

Enregistre le rendu dans un fichier. La sélection du bouton **Parcourir** ouvre la boîte de dialogue **Fichier de sortie du rendu**.

23.28.3 Taille de sortie :

Spécifie la taille du rendu, en pixels. Les tailles plus grandes fournissent plus de détails, mais prennent plus de temps à générer.

Largeur

Spécifie la largeur du rendu, en pixels.

Hauteur

Spécifie la hauteur du rendu, en pixels.

Égal à la taille de fenêtre

Fait correspondre la taille de la sortie ou la taille de la fenêtre de sortie à la taille actuelle de la fenêtre d'affichage.

23.29 -RENDU (commande)

Rendu de modèles 3D.



23.29.1 Description

Génère des rendus photoréalistes des modèles 3D dans la fenêtre actuelle, et applique des matériaux et des lumières si disponibles ; fonctionne à la ligne de commande.



23.29.2 Options

Rendu prédéfini

Choisissez un style de rendu prédéfini parmi ceux inclus avec le programme, ou choisissez Autre pour sélectionner un préréglage personnalisé créé par les utilisateurs avec la commande RENDUPREDEF :

- Brouillon - Rend les modèles 3D sans traçage de rayon ; vitesse de rendu la plus rapide.
- Low - effectue le rendu avec le ray tracing réglé au niveau 3 (faible).
- Moyen - rendu avec traçage du rayon défini sur le niveau 5 (moyen).
- Haut - effectue le rendu avec le ray tracing réglé au niveau 7 (élevé).
- Présentation - rendu avec le ray tracing réglé au niveau 9 (le plus élevé) ; vitesse de rendu la plus lente.
- Autre - spécifiez le nom d'un préréglage de rendu défini par l'utilisateur.

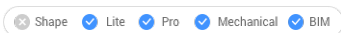
Destination du rendu

Afficher le rendu dans l'un des emplacements suivants :

- Fenêtre - affiche le rendu dans la fenêtre actuelle. Si le curseur survole la zone de travail, le résultat du rendu disparaît alors que la fenêtre est redessinée.
- Fichier - enregistre le rendu sous forme de fichier BMP dans le dossier défini par la variable DWGPREFIX.
- Vue du rendu - affiche le rendu dans une fenêtre séparée. Les dimensions du rendu sont spécifiées en pixels.

23.30 RENDUPREDEF (commande)

Crée et met à jour les propriétés de rendu via la boîte de dialogue Explorateur de dessin.

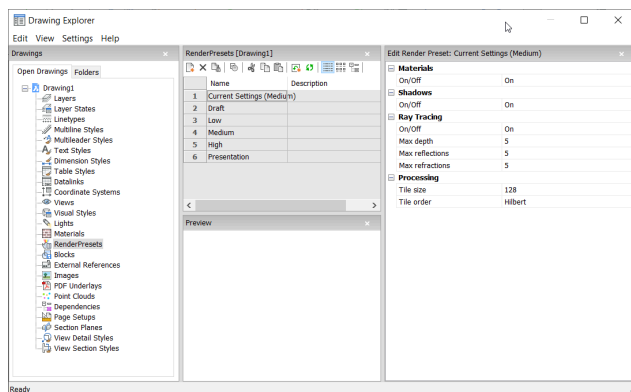


Icône :

Alias : ROPTIONS

23.30.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Explorateur de dessin avec la catégorie Rendu prédéfini sélectionnée pour afficher et modifier les préréglages de rendu dans le dessin actuel.





23.30.2 Options de la commande

Matériaux

Active ou désactive l'utilisation des matériaux dans un rendu.

Remarque : Les matériaux sont appliqués aux calques et aux entités, voir la commande Matériaux.

Actif

Utilise les définitions de matériaux pour le rendu.

Remarque : Cela entraîne un processus de rendu plus lent.

Inactif

N'utilise pas de matériaux.

Remarque : Cela a pour conséquence un rendu moins réaliste.

Ombres

Active ou désactive l'utilisation des ombres dans le rendu.

Actif

Utilise des ombres pour le rendu.

Remarque : Cela entraîne un processus de rendu plus lent.

Inactif

N'utilise pas d'ombres.

Remarque : Cela a pour conséquence un rendu moins réaliste.

Lancer de rayons

Suit chaque rayon de lumière provenant de chaque source lumineuse lorsqu'il traverse la scène et rebondit sur des entités.

Actif

Utilise le lancer de rayons.

Remarque : Cela entraîne un processus de rendu plus lent.

Inactif

N'utilise pas le lancer de rayons.

Remarque : Cela a pour conséquence un rendu moins réaliste.

Profondeur Maximum

Spécifie le nombre total maximum de fois où la lumière ricoche et se réfracte.

Réflexion Maximum

Spécifie le nombre maximum de fois où les faisceaux lumineux ricochent sur les entités.

Réfraction Maximum

Spécifie le nombre maximum de fois où les faisceaux lumineux ricochent sur les entités.

Traitement en cours

Spécifie comment l'image rendue est traitée, ce qui est appliqué aux rendus envoyés à une autre fenêtre.

Taille de la Tuile

Définit la taille de la tuile, représentant la zone de l'image rendue en cours de traitement.



Ordre de Tuile

Définit l'ordre dans lequel les mosaïques sont générées

- **Hilbert** : rendu avec une courbe Hilbert, remplissage fractal continu ; voir http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve pour une description.
- **Spirale** : effectue un rendu en spirale dans le sens antihoraire à partir du centre.
- **De gauche à droite** : affiche les colonnes verticales, en commençant par le coin inférieur gauche.
- **De droite à gauche** : affiche les colonnes verticales, en commençant par le coin inférieur droit.
- **De haut en bas** : affiche les lignes horizontales, en commençant par le coin supérieur gauche.
- **De bas en haut** : rend des rangées horizontales, en commençant par le coin inférieur gauche.

23.30.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée des définitions de rendu prédéfini supplémentaires dans le dessin. Affiche la boîte de dialogue Nouveau rendu prédéfini.

Supprimer

Supprime les définitions de rendu prédéfini du dessin. Les définitions de rendu prédéfini suivantes ne peuvent pas être supprimées :

- Brouillon
- Faible
- Moyen
- Élevé
- Présentation

Rendre courant

Définit le rendu prédéfini sélectionné comme l'actuel.

Remarque : Le rendu prédéfini actuel est utilisé par la commande RENDU ou lors de l'impression à l'aide du type de tracé ombré réalisé, tel que défini dans le paramètre Tracé ombré dans la Mise en page et les commandes Imprimer. Le nom du rendu prédéfini actuel s'affiche entre parenthèses : par exemple Paramètres actuels (intermédiaire).

Remarque : Vous pouvez remplacer les propriétés d'un préréglage dans le panneau Éditer le rendu. Lorsque des valeurs sont remplacées, un astérisque s'affiche devant le nom du rendu prédéfini actuel : par exemple Paramètres actuels (*intermédiaire).

Renommer

Renomme le rendu prédéfini.

Remarque : Les éléments suivants du rendu prédéfini ne peuvent pas être renommés :

- Brouillon
- Faible
- Moyen
- Élevé
- Présentation



Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de rendu prédéfini.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

23.31 FERMERFENRENDU (commande)

Ferme la fenêtre Rendu.



23.31.1 Description

Ferme la fenêtre Render, qui affichait le résultat de la commande Render.

23.32 FERMERPANNEAURAPPORT (commande)

Ferme le panneau **Rapport**.

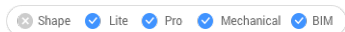


23.32.1 Description

Ferme le panneau **Rapport** pour libérer l'espace de travail actuel. Si le panneau **Rapport** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Rapport est supprimé de la pile.

23.33 OUVRIRPANNEAURAPPORT (commande)

Ouvre le panneau Rapport.



23.33.1 Description

Ouvrez le panneau Rapport pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau Rapport apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Rapport peut être flottant, ancré ou empilé.

23.34 REPURLS (commande) (Express Tools)

Recherche et remplace les adresses URL précédemment placées.

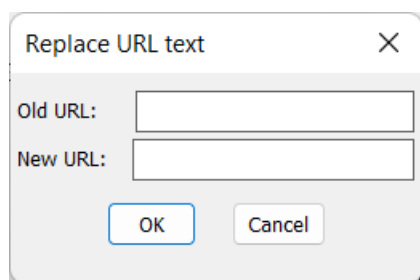


Icône :

23.34.1 Méthode

Sélectionnez les entités. La boîte de dialogue **Remplacer le texte de l'URL** s'ouvre.

La boîte de dialogue **Remplacer le texte de l'URL** vous permet de remplacer une chaîne de texte spécifiée dans une URL utilisée dans les hyperliens attachés aux entités sélectionnées.



23.35 REINITVUESASSOC (commande)

Supprime l'associativité entre les dessins 2D et les modèles 3D.



23.35.1 Description

Supprime l'association entre les dessins 2D et les modèles 3D, qui avaient été générés par des commandes telles que VUEBASE. Cela peut être utilisé pour « geler » les mises en page de dessin à certaines étapes tout au long du développement du modèle 3D, par exemple pour archiver les plans.

23.36 REINITBLOC (commande)

Réinitialise les blocs paramétriques aux valeurs par défaut.



23.36.1 Description

Les blocs paramétriques peuvent être manipulés par les utilisateurs de manière interactive, et cette commande remet donc les blocs dans leur état d'origine.

23.37 REPREDRE (commande)

Reprise des scripts suspendus.



23.37.1 Description

Reprend les scripts après leur interruption avec la touche **Esc**.

23.38 NUAGEREV (commande)

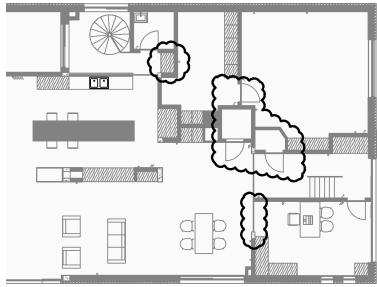
Crée une polygone sous la forme d'un nuage de révision.



Icône :

23.38.1 Description

Crée une polygone sous la forme d'un nuage de révision. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment rectangulaire, polygonal, main levée et entité.



23.38.2 Méthodes de création d'un nuage de révision

Cette commande possède 4 méthodes pour commencer à créer un nuage de révision :

- Rectangulaire
- Polygonal
- Main
- Entité

Rectangulaire

Commencez par créer un nuage de révision rectangulaire en spécifiant un coin du rectangle, puis :

Options supplémentaires : [Longueur de l'arc/Entité/Rectangulaire/Polygonal/Main levée/Style]

Spécifier le point du coin opposé

Spécifiez l'angle opposé du rectangle. Le nuage de révision est dessiné parallèlement aux axes x et y.

Polygonal

Commencez par créer un nuage de révision polygonal en spécifiant un sommet du rectangle, puis :

Options supplémentaires : [Longueur de l'arc/Entité/Rectangulaire/Polygonal/Main levée/Style]

Spécifiez le point suivant

Spécifiez le point suivant du polygone.

Vous pouvez continuer à ajouter des sommets jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Option supplémentaire : [Annuler]

Main

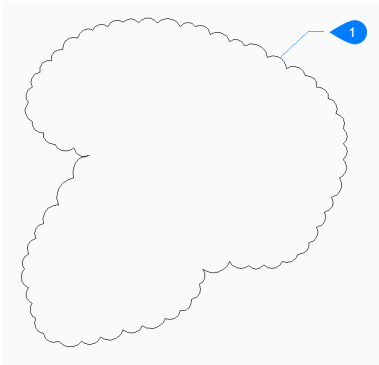
Commencez à créer un nuage de révision en spécifiant un point de départ puis :

Options supplémentaires : [Longueur de l'arc/Entité/Rectangulaire/Polygonal/Main levée/Style]

Dessin du nuage avec le réticule...

Faites glisser le curseur pour ajouter des segments de nuage de révision. Continuez à ajouter des segments jusqu'à ce que vous :

Passiez le curseur sur le point de départ pour créer un nuage de révision fermé.



1 Nuagerev fermé

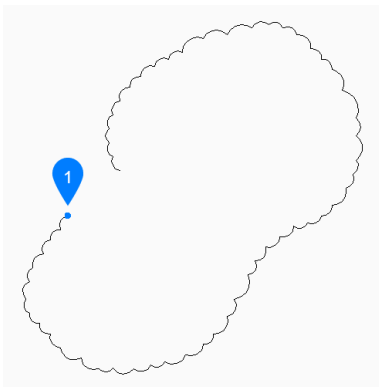
Ou

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour créer un nuage de révision ouvert, puis :

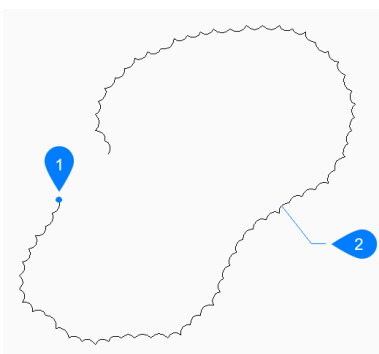
Inversez la direction [Oui/Non]

Indiquez si vous souhaitez modifier la direction du nuage de révision.

- **Oui** : la direction des segments d'arc est inversée.
- **Non** : la direction du segment d'arc est conservée.



1 Origine



1 Origine

2 Inversé



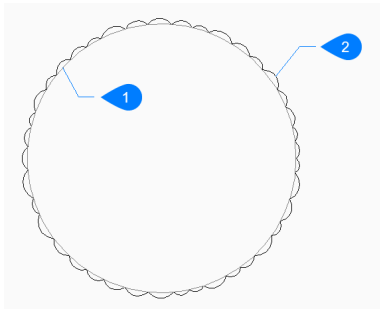
Entité

Commencez par créer un nuage de révision en sélectionnant une entité existante à convertir en nuage de révision, puis :

Inversez la direction [Oui/Non]

Indiquez si vous souhaitez modifier la direction du nuage de révision.

- **Oui** : la direction des segments d'arc est inversée.
- **Non** : la direction du segment d'arc est conservée.



1 Entité d'origine

2 Nuagerev

Les entités peuvent être ouvertes ou fermées. L'entité d'origine est effacée.

23.38.3 Options de la commande NUAGEREV

Une fois que vous avez commencé à créer un nuage de révision, les options suivantes peuvent être disponibles :

Longueur de l'arc

Spécifiez la longueur la plus courte et la plus longue pour les arcs qui forment le nuage.

Spécifier la longueur minimale des arcs

Spécifiez la longueur minimale des arcs.

La longueur d'arc minimale est stockée dans la variable système REVLOUDMINARCLENGTH.

Spécifier la longueur maximale des arcs

Spécifiez la longueur maximale des arcs.

La longueur d'arc maximale est stockée dans la variable système REVLOUDMAXARCLENGTH.



1 Longueur d'arc minimale

2 Longueur d'arc maximale

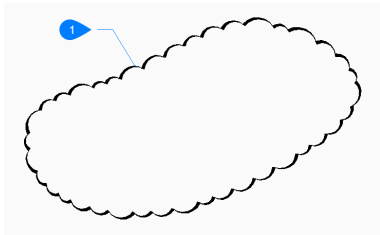
Style

Spécifiez le style d'arc à utiliser pour le nuage de révision.

- **Normal** : la largeur de la polyligne qui constitue le nuage est uniforme.



- **Calligraphie** : la largeur de la polyligne est variable (poly-arcs effilés) pour simuler un aspect calligraphique.



1 Style calligraphique

Le style d'arc est stocké dans la variable système REVCLLOUDARCSTYLE.

Annuler

Annuler le dernier segment dans un nuage de révision polygonal et continuer à dessiner à partir du segment précédent.

23.39 XDEDIT (commande) (Express Tools)

Ferme le dessin en cours sans l'enregistrer et le rouvre.

Icône :

23.39.1 Méthode

Si des modifications non enregistrées sont apportées au dessin actif, demande si vous souhaitez annuler les modifications.

23.40 REVOLUTION (commande)

Crée des solides ou des surfaces 3D en faisant pivoter des entités 2D sur un axe.



Icône :

Alias : REV

23.40.1 Description


Fait pivoter des entités 2D ouvertes ou fermées, des arêtes solides, des faces de solides 3D, des régions ou des frontières fermées en solides 3D ou surfaces 3D.

Remarque :

- La variable système SELECTIONPREVIEW doit être définie sur 2 ou 3 pour mettre en évidence les faces.
- Selon la valeur de la variable système DELOBJ, les entités sources sont soit conservées, soit supprimées, ou bien un message vous demande si vous souhaitez que les entités soient supprimées ou non.



Remarque : Lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est active, les fonctionnalités de révolution sont créées dans un calque BC_SKETCHES dédié, qui n'est pas visible par défaut. L'esquisse est visible et modifiable en tant que références de bloc dans le panneau **Navigateur mécanique**. Les propriétés des caractéristiques de révolution sont également présentes dans le panneau **Navigateur mécanique**.

Remarque : La variable système CREATESKETCHFEATURE peut également être contrôlée en appuyant sur le bouton **CreateSketchFeature**  du ruban.

23.40.2 Méthode

Il existe deux façons de faire pivoter les entités :

- Créer des solides 3D.
- Créer des surfaces.

23.40.3 Options de la commande

Mode

Permet de créer des solides ou des surfaces.

Solide

Crée un solide 3D.

Surface

Crée une surface 3D.

Axe X

Utilise l'axe X du système de coordonnées actuel comme axe de rotation.

Axe Y

Utilise l'axe Y du système de coordonnées courant comme l'axe de rotation.

Axe Z

Utilise l'axe Z du système de coordonnées courant comme axe de rotation.

2 points

Spécifie le point de départ et de fin de l'axe de révolution.

Remarque : Si l'entité 3D résultante a une auto-intersection, une erreur survient.

Objet

Spécifie l'axe de rotation en sélectionnant une entité axiale de l'objet.

Dernier

Utilise le dernier axe saisi pour la rotation des entités.

Vue

Utilise la vue actuelle comme axe de rotation des entités.

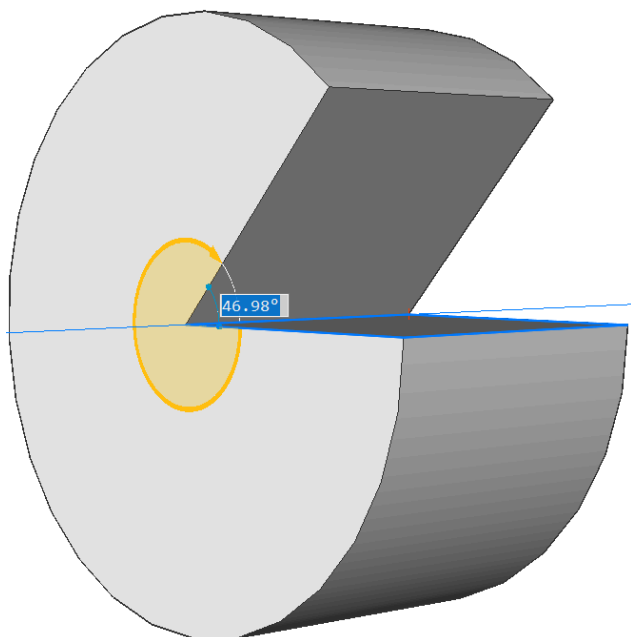
Remarque : L'axe de rotation est parallèle à la direction de la vue et passe par le point choisi.

Angle de révolution

Spécifie la distance de rotation de l'entité source autour de l'axe.



Remarque : Vous pouvez spécifier l'angle de révolution de façon dynamique, en utilisant le **Manipulateur**, ou en tapant une valeur.



Auto

Déplacez la souris pour spécifier la direction d'angle.

Le résultat dépend de la direction d'extrusion et de la valeur des quatre variables système **Mode extrusion** : EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES et UNITESURFACES.

Soustraire

Le solide 3D est soustrait de chaque solide existant qui interfère.

Créer

Quel que soit le sens de rotation, un nouveau solide 3D est créé.

Unir

Le nouveau solide 3D est unifié avec chaque solide existant qui interfère.



Deux côtés

Tourne dans les deux sens.



Remarque : Si la variable système HOTKEYASSISTANT est activée, le widget **Assistant raccourcis** s'affiche. Appuyez de manière répétée sur la touche **Ctrl** pendant l'affichage dynamique de l'extrusion pour faire défiler les différentes options :

- Mode solide :





-  : Auto
-  : Créer



-  : Soustraire
-  : Unir

- Mode surface :



-  : Auto
-  : Créer

23.41 SURFREV (commande)

Crée une surface de maillage 3D en faisant pivoter une entité linéaire autour d'une ligne (abréviation de "revolved surface").



Icône : 

Remarque : Pour créer des surfaces 3D et des solides 3D en faisant pivoter un profil autour d'un axe, utilisez la commande REVOLUTION.

La variable système SURFTAB1 contrôle le nombre de segments de la surface de révolution.

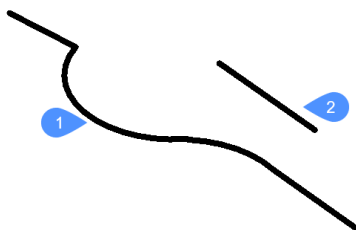
La variable système SURFTAB2 contrôle le nombre de segments de chaque segment d'arc dans l'entité pivotée.

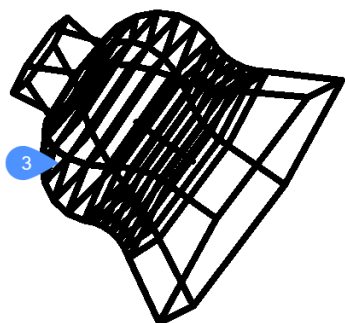
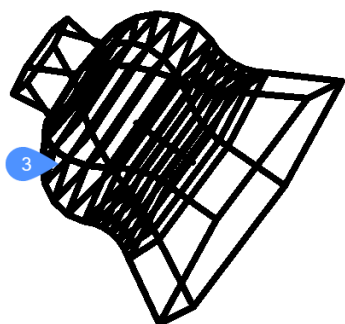
23.41.1 Méthode

Spécifie une entité unique (1) à tourner pour en faire un maillage de surface 3D (3). Vous pouvez choisir une ligne, un cercle, un arc, une polyligne ouverte ou fermée, ou une spline ouverte ou fermée ; les objets 3D ne fonctionnent pas.

Spécifie l'entité (2) autour de laquelle la surface est tournée ; vous pouvez choisir une ligne ou une polyligne ; les objets courbés ne fonctionnent pas.

Spécifie l'angle de départ (4) de la révolution et l'angle de révolution (5), le nombre de degrés dont l'entité est tournée.





23.42 RUBAN (commande)

Ouvre le panneau **Ruban**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

23.42.1 Description

Ouvre le panneau **Ruban** dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Ruban** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant sa fermeture ou réduction. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Ruban** peut être flottant, ancré ou empilé.

Remarque : La variable système USENEWRIBBON contrôle l'affichage du nouveau ruban. Par défaut, elle est définie sur 1 (actif).

23.43 FERMERUBAN (commande)

Ferme le panneau Ruban.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

23.43.1 Description

Ferme le panneau Ruban pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau Ruban est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Ruban est supprimé de la pile.

23.44 ROTATION (commande)

Fait pivoter les entités autour d'un point spécifié.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

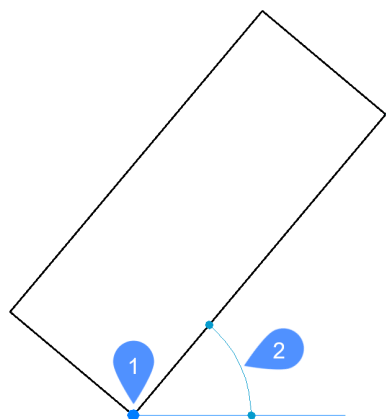
Icône : 

Alias : RO

23.44.1 Description

Faites pivoter des entités autour d'un point spécifié selon un angle de rotation spécifié, ou selon un angle référencé à un angle de base.

Remarque : Un nombre positif fait tourner les entités dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un nombre négatif fait tourner les entités dans le sens des aiguilles d'une montre. L'angle de départ est de 0 degré, et l'angle de rotation est mesuré à partir de l'axe x positif.



1 Point de rotation

2 Angle de rotation

23.44.2 Options de la commande

Angle de base

Spécifie un nouvel angle de base, qui est un angle de départ non nul. Cette option vous permet de définir un autre angle comme point de départ.

Copier

Fait pivoter une copie de l'entité source, au lieu de faire pivoter la source elle-même.

23.45 ROTATION3D (commande)

Fait pivoter les entités autour d'un axe dans l'espace 3D.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

Alias : 3DROTATE, 3R



23.45.1 Description

Fait pivoter dynamiquement des solides 3D, des surfaces, des entités 2D, des faces (faces planes, cylindriques, sphériques, coniques et toriques d'un solide ou d'une surface 3D), des arêtes ou des sommets d'un solide autour d'un axe.

Remarque : Lorsque la face d'un solide ou d'une surface est pivotée, les faces et les arêtes adjacentes sont ajustées pour préserver la topologie correcte du solide ou de la surface.

23.45.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour faire pivoter les entités :

- Spécifier un axe.
- Utiliser la géométrie d'une entité comme axe de rotation des entités.
 - Survolez une ligne ou un segment de polyligne linéaire. Cliquez lorsque l'entité est en surbrillance.
 - Passez la souris sur une face d'un solide 3D, puis déplacez le curseur près de l'arête que vous souhaitez utiliser comme axe de rotation. Un arc de rotation et l'axe de rotation s'affichent dynamiquement. Cliquez pour valider l'axe de rotation.

23.45.3 Options de la commande

Axe X

Fait pivoter la sélection autour de l'axe X du système de coordonnées actuel.

Axe Y

Fait pivoter la sélection autour de l'axe Y du système de coordonnées actuel.

Axe Z

Fait pivoter la sélection autour de l'axe Z du système de coordonnées actuel.

2points

Définit l'axe de rotation par deux points.

Objet

Utiliser la géométrie d'une entité comme axe de rotation des entités.

Origine

Démarre la rotation de l'entité sélectionnée. Cela sélectionne automatiquement un axe de rotation si le curseur est au-dessus d'une face plane.

Dernier

Utilise le dernier axe saisi pour la rotation des entités.

Vue

Utilise la vue actuelle comme axe de rotation des entités.

Remarque : L'axe de rotation est parallèle à la direction de la vue et passe par le point choisi.

Angle de rotation

Spécifie l'angle de rotation des entités.



Angle de base

Permet de définir un nouvel angle de base.

Copier

Fait pivoter une copie de l'ensemble de sélection.

Répéter

Crée plusieurs copies.

Désactiver le mode connectivité

Supprime la connectivité avec les entités adjacentes.

Activer le mode connectivité

Conserve la connectivité avec les entités adjacentes.

Remarque : Si la variable système HOTKEYASSISTANT est activée, appuyez sur la touche Ctrl pour alterner entre les deux méthodes de rotation.

23.46 RSCRIPT (commande)

Réexécute le fichier script SCR actuellement chargé.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Remarque : Chargez et exécutez des fichiers de script SCR avec la commande SCRIPT.

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('rscript').

23.46.1 Méthode

Une fois qu'un fichier script est chargé et exécuté, entrez RSCRIPT pour l'exécuter à nouveau (abréviation de "répète script").

23.47 RTEDIT (commande) (Express Tools)

Modifie les entités textuelles distantes.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

23.47.1 Options de la commande

Spécifiez un style

Spécifie le nom du style de texte à utiliser.

?

Liste les styles de texte disponibles.

Hauteur du texte

Spécifie la hauteur de l'entité RTEXT.

Rotation

Spécifie un angle de rotation pour l'entité RTEXT.

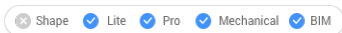
Modifier

Ouvre un éditeur de texte pour modifier le contenu de l'entité RTEXT.



23.48 RTEXT (commande) (Express Tools)

Insère ou modifie une entité de texte distante.



Icône :

23.48.1 Description

La commande RTEXT peut être utilisée pour ajouter du texte fréquemment utilisé à plusieurs fichiers. La commande insère le texte d'un fichier .txt au dessin.

23.48.2 Options de la commande

Spécifiez un style

Permet de spécifier le style du texte.

?

Permet de saisir le masque de style de texte à lister.

*

Liste tous les styles de texte disponibles.

Hauteur du texte

Permet de spécifier la hauteur du RText.

Rotation

Permet de spécifier l'angle de rotation du RText.

Fichier

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier texte** qui vous permet de sélectionner un fichier .txt .

Diesel

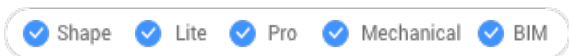
Ouvre la boîte de dialogue **Editer le Rtexte** qui permet d'utiliser un code DIESEL.

23.49 RTEXTAPP (commande) (Express Tools)

Affecte un éditeur de fichier texte spécifique utilisé pour la commande RTEXT.

23.50 RTLOOK (commande)

Regardez autour de vous dans une scène 3D.



23.50.1 Méthode

Le curseur de rotation est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour regarder autour de vous en temps réel.

23.50.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.



Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

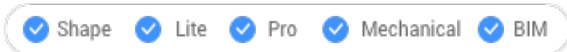
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.51 PANDYN (commande)

Effectue un panoramique du dessin en temps réel.



Icône : 

23.51.1 Méthode

Le curseur de panoramique est affiché pendant le panoramique en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire un panoramique du dessin en temps réel.

Remarque : Maintenez la touche Maj enfoncée pour limiter le panoramique aux directions X et Y de la fenêtre.

23.51.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.52 ROTADYN (commande)

Fait pivoter les dessins 3D de manière contrainte, en temps réel.



Icône : 

23.52.1 Méthode

Le curseur de rotation contrainte est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.



Remarque : La variable ORBITAUTOTARGET détermine si le point de vue tourne autour de votre point sélectionné ou autour du centre des objets.

23.52.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

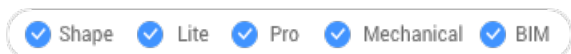
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.53 RTROTCTR (commande)

Fait pivoter les dessins 3D autour d'un point central que vous choisissez dans le dessin, en temps réel.



23.53.1 Méthode

Le curseur de rotation contrainte est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

23.53.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

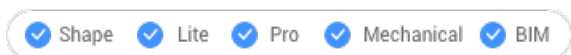
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.54 RTROTTF (commande)

Fait pivoter les dessins 3D autour d'un point fixe, en temps réel.



Icône :



23.54.1 Méthode

Le curseur de rotation est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour regarder autour de vous en temps réel.

Remarque : La variable système ORBITAUTOTARGET détermine si le point de vue tourne autour de votre point sélectionné ou autour du centre de l'objet.

23.54.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.55 ROTAXDYN (commande)

Fait pivoter les dessins 3D en temps réel autour de l'axe x.



Icône :

23.55.1 Méthode

Le curseur de rotation est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

Remarque : La variable système ORBITAUTOTARGET détermine si le point de vue tourne autour de votre point sélectionné ou autour du centre de l'objet.

23.55.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

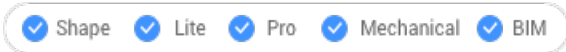
Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.



23.56 ROTAYDYN (commande)

Fait pivoter les dessins 3D en temps réel autour de l'axe y.



Icône :

23.56.1 Méthode

Le curseur de rotation est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

23.56.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

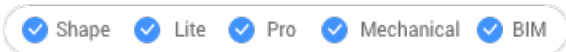
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.57 ROTAZDYN (commande)

Fait pivoter les dessins 3D en temps réel autour de l'axe z.



Icône :

23.57.1 Méthode

Le curseur de rotation est affiché pendant la rotation en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

23.57.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.



Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.58 RTUCS (commande) (Express Tools)

Fait pivoter le SCU dynamiquement.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.58.1 Méthode

Cliquez et faites glisser le pointeur de l'écran perpendiculairement à l'axe actif pour faire pivoter le SCU autour de celui-ci. Le SCU est tourné autour de l'axe mis en évidence selon un angle spécifié par l'option **Angle**.

Remarque : Appuyez sur la touche Tab pour changer l'axe à tourner. L'axe actif est en pointillé. L'axe actif par défaut est l'axe X.

23.58.2 Options de la commande

Enregistrer

Sauvegarde le SCU actuel.

Restaurer

Fait défiler les SCU précédemment sauvegardés.

Supprimer

Supprime le SCU spécifié de la liste enregistrée.

Cycle

Fait défiler les orientations standard du SCU (haut, avant, droite, arrière, gauche et bas).

Angle

Permet de spécifier un incrément de rotation minimum pour l'axe en cours.

Origine

Permet de définir un nouveau point d'origine pour le SCU.

Vue

Fait pivoter le SCU pour aligner le plan XY sur la direction de visualisation actuelle. Elle ne modifie pas l'origine de la SCU.

Général

Change le SCU en système de coordonnées général.

Annuler

Annule les modifications apportées au SCU.

23.59 RTUPDOWN (commande)

Déplace le point de vue vers le haut et le bas, vers la gauche et la droite dans une scène 3D, en temps réel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



23.59.1 Méthode

Le curseur haut-bas est affiché pendant le mouvement en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

23.59.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

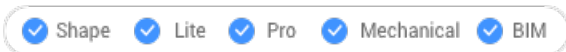
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.60 RTWALK (commande)

Se promène de gauche à droite et d'avant en arrière dans des scènes 3D, en temps réel.



23.60.1 Méthode

Le curseur de zoom est affiché pendant le zoom en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire un panoramique du dessin en temps réel.

23.60.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

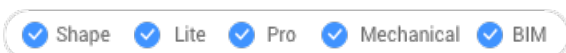
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROTCTR.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

23.61 ZOOMDYN (commande)

Effectue un zoom avant et arrière sur le dessin en temps réel.



Icône :



23.61.1 Méthode

Le curseur de zoom est affiché pendant le zoom en temps réel. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez la souris pour faire pivoter le dessin en temps réel.

23.61.2 Options du menu contextuel

Un clic-droit affiche le menu contextuel et permet de changer de mode de visualisation.

Panoramique

Effectue un panoramique du dessin en temps réel. Lance la commande PANDYN.

Zoom

Effectue un zoom sur le plan en temps réel. Démarre la commande ZOOMDYN.

Orbite contrainte

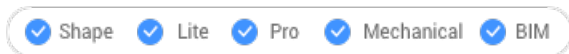
Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande ROTADYN.

Sphère

Fait pivoter le dessin 3D en temps réel. Lance la commande RTROT.

23.62 SURFREGL (commande)

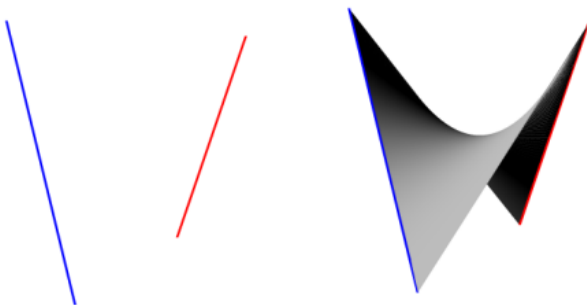
Crée un maillage polygonal 3D en reliant deux entités linéaires distinctes (abréviation de « surfaces réglées »).



Icône :

23.62.1 Description

Crée un maillage polygonal 3D en forme de surface réglée en spécifiant deux entités distinctes.



23.62.2 Méthode

Spécifiez la première et la deuxième entité de contour. Pour la première entité de contour, tout objet ouvert, tel qu'une ligne, un arc, une polyligne ou une spline peut être sélectionné.

Les entités fermées et les entités 3D ne sont pas acceptées.



24. S

24.1 SAUVEGRD (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**.



Icônes :



Alias :

24.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** pour enregistrer les données du dessin courant dans un fichier DWG, DXF, DWT ou DWS.

Les types de fichiers disponibles pour l'enregistrement sont :

- **AutoCAD 2018** (*.dwg)
- **AutoCAD 2018 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2018 Binaire DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2013** (*.dwg)
- **AutoCAD 2013 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2013 Binaire DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010** (*.dwg)
- **AutoCAD 2010 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007** (*.dwg)
- **AutoCAD 2007 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004** (*.dwg)
- **AutoCAD 2004 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000** (*.dwg)
- **AutoCAD 2000 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD version 14** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 14 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 13** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 13 DXF ASCII** (*.dxf)



- **AutoCAD Release 13 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 11/12 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 DXF ASCII** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 DXF Binaire** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 9 DXF ASCII** (*.dxf)
- **Fichiers standard** (*.dws)
- **Gabarit de dessin** (*.dwt)

24.2 SAUVETOUT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**.



24.2.1 Méthode

La boîte de dialogue s'affiche pour chaque dessin ouvert qui a été modifié depuis la précédente sauvegarde.

24.3 SAUVENOM (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**.



Icône :

24.3.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** pour enregistrer les données du dessin courant dans un fichier DWG, DXF, DWT ou DWS.

Remarque : Les types de fichiers disponibles pour l'enregistrement sont les mêmes que pour la commande SAUVEGRD.

24.4 SAVEASR12 (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous**.



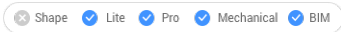
24.4.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Enregistrer le dessin sous** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier DWG R11/12.



24.5 SAVE-CLOSEALL (commande) (Express tools)

Sauvegarde et ferme tous les dessins ouverts.



24.5.1 Méthode

Si des modifications ont été apportées à des dessins depuis leur dernier enregistrement, la boîte de dialogue **Enregistrer la copie sous** s'ouvre pour enregistrer chaque dessin avant sa fermeture.

Remarque : Pour le dernier dessin ouvert, une boîte de dialogue vous offre la possibilité d'enregistrer le dessin avant de le fermer.

24.6 DOSSIERSAUVFICHIER (commande)

Ouvre votre explorateur de fichiers par défaut.

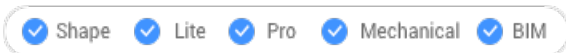


24.6.1 Description

Ouvre votre explorateur de fichiers par défaut pour accéder rapidement aux fichiers enregistrés et de sauvegarde. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans . Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

24.7 ECHELLE (commande)

Redimensionne les entités 2D et 3D.



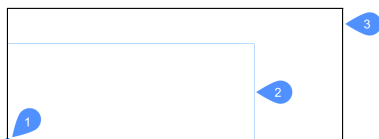
Icône :

Alias : SC

24.7.1 Méthode

Vous pouvez spécifier le facteur d'échelle en sélectionnant un point de base et une longueur ou en saisissant un facteur d'échelle explicite dans la Ligne de commandes.

Remarque : Un facteur d'échelle inférieur à 1 réduit les entités. Un facteur d'échelle négatif met à l'échelle les entités dans la direction inverse.



- 1 Point de base
- 2 Entité à mettre à l'échelle
- 3 Entité mise à l'échelle



24.7.2 Options de la commande

Référence

Redimensionne les entités en utilisant une base ou une échelle de référence.

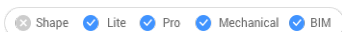
Remarque : Utilisez cette option pour mettre à l'échelle les entités par rapport aux autres entités. Cette commande met normalement à l'échelle à partir d'un facteur de base égal à 1.

Copier

Met à l'échelle une copie de l'ensemble de sélection, et laisse intactes les entités d'origine.

24.8 MODIFLISTECHELLE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Modifier liste d'échelles**.

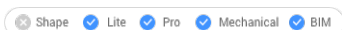


24.8.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Modifier liste d'échelles** pour modifier la liste des échelles accessibles par certaines commandes.

24.9 -MODIFLISTECHELLE (commande)

Modifie les facteurs d'échelle prédéfinis.



24.9.1 Description

Ajoute et supprime des facteurs d'échelle à la liste utilisée par les commandes, telles que Imprimer, et par la mise à l'échelle annotative ; fonctionne à la ligne de commande.

24.9.2 Options de la commande

? pour lister

Répertorie les facteurs d'échelle prédéfinis existants dans la fenêtre Historique des invites.

Ajouter

Crée un nouveau facteur d'échelle.

Supprimer

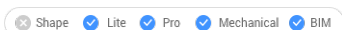
Supprime le facteur d'échelle spécifié ou tous les facteurs d'échelle inutilisés.

Réinitialiser

Supprime tous les facteurs d'échelle personnalisés qui ne sont pas utilisés.

24.10 SCREENSHOT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer fichier image**.



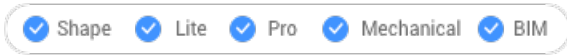


24.10.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer fichier image** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier PNG. La vue actuelle spécifie les données à inclure dans l'image.

24.11 SCRIPT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Exécuter script**.



Icône :

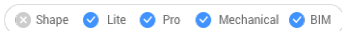
Alias : SR

24.11.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Exécuter script** pour sélectionner un fichier SCR à exécuter. Après avoir choisi **Ouvrir** dans la boîte de dialogue, le script commence à s'exécuter immédiatement. Vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour l'arrêter.

24.12 BARREDEFIL (commande)

Active/désactive la variable système WNDLSCRL.



24.12.1 Description

Active/désactive la variable système WNDLSCRL pour montrer ou cacher les barres de défilement de la fenêtre de dessin. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe : BARREDEFIL.

24.12.2 Options de la commande

Actif

Active la variable système WNDLSCRL.

Inactif

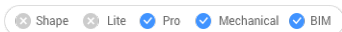
Désactive la variable système WNDLSCRL.

Inverser

Modifie la variable système WNDLSCRL à l'opposé du réglage actuel.

24.13 COUPE (commande)

Crée des plans de coupe.



Icône :

Alias : SEC



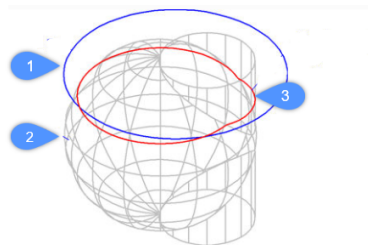
24.13.1 Description

Crée des plans de coupe de solides 3D, de surfaces, de maillages polyfaces et de faces 3D. Le résultat est une tranche composée d'entités de la région.

24.13.2 Options de la commande

Objet

Crée la coupe à partir des entités qui intersectent le solide 3D.



- 1 Entité circulaire
- 2 Solide 3D
- 3 Coupe définie par le plan du cercle.

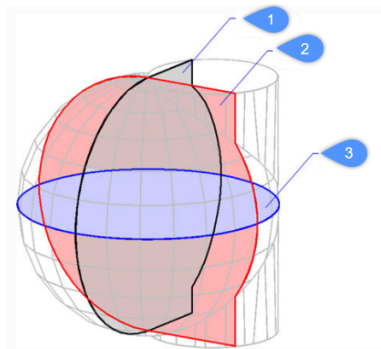
Remarque : L'entité définit le plan à travers lequel créer la coupe.

Axe Z

Crée une coupe dans le plan, définie par un point sur le plan et un second sur la normale du plan (axe z).

Vue

Crée une coupe dans le plan de la fenêtre 3D actuelle.



XY (3)

Crée une coupe parallèle au plan x, y.

YZ (2)

Crée une coupe parallèle au plan y, z.

ZX (1)

Crée une coupe parallèle au plan z, x.

3points

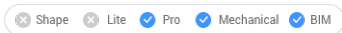
Choisissez des points pour spécifier l'emplacement du plan dans lequel se trouve la coupe.



Remarque : Trois points définissent un plan.

24.14 PLANDECOUPE (commande)

Crée des entités de coupe.



Icône :

24.14.1 Description

Crée des entités de coupe à partir de solides 3D, de surfaces 3D, de maillages polyfaces et de faces 3D. Cette commande permet de voir à l'intérieur d'une entité 3D.

Remarque : Les nouveaux plans de coupe créés ont leur statut Afficher la délimitation activé. Les plans de coupe étant des entités, ils peuvent être modifiés et supprimés.

24.14.2 Options de la commande

Spécifiez le point de départ

Spécifie le point de départ d'un plan de coupe 2D.

Remarque : BricsCAD crée un fantôme du plan de coupe pendant le mouvement du curseur.

Remarque : Utilisez les accrochages d'entité pour rendre les points de prélèvement plus précis.

Choisir la face

Sélectionnez la face plane d'un solide 3D.

Remarque : BricsCAD crée un fantôme du plan de coupe pendant le mouvement du curseur. Utilisez les accrochages d'entité pour rendre les points de prélèvement plus précis.

Remarque : Le plan de coupe coïncide avec la face sélectionnée. La propriété coupe 3D est activée automatiquement. Les coupes 3D sont des coupes qui peuvent être modifiées de manière interactive via le panneau **Propriétés**.

Dessiner

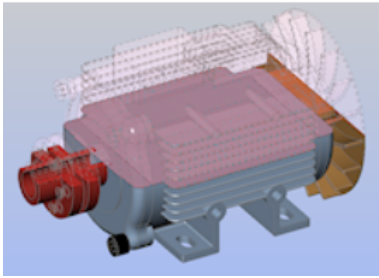
Définissez le plan de coupe par deux points ou plus. Dessine des plans de coupe en L et en U.

Remarque : Le plan de coupe est créé à travers les points spécifiés et perpendiculairement au SCU actuel.

Orthographique

Place l'entité plan de coupe dans l'une des six orientations de dessin standard, par rapport au SCU actuel.

Remarque : BricsCAD dessine le plan de coupe orthographique à travers le centre de la boîte de contour qui contient toutes les entités 3D du dessin. Par exemple, voici le résultat d'un plan de coupe Dessus :



24.15 PARAMPLANCOUPE (commande)

Shape Lite Pro Mechanical BIM

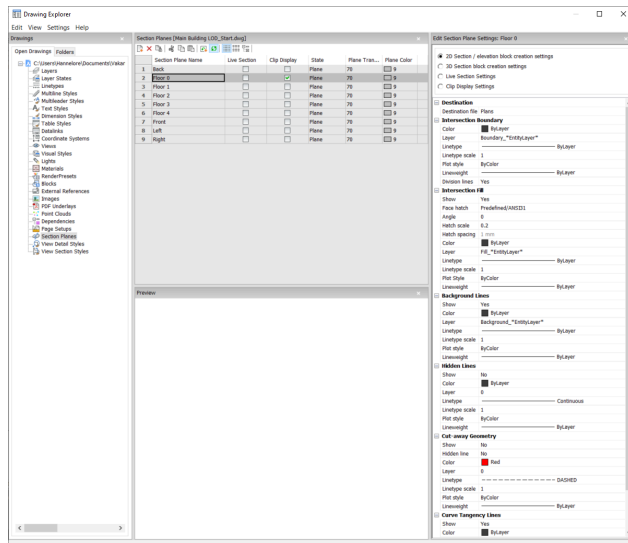
Icône :

24.15.1 Description

Ouvrir la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie Plans de coupe sélectionnée.

24.15.2 Méthodes

Ouvrir la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie Plans de coupe sélectionnée pour visualiser et modifier les plans de coupe dans le dessin actuel.



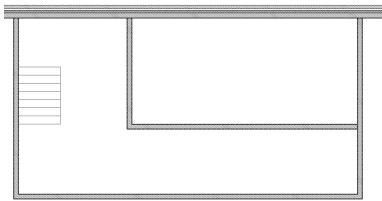
Remarque : Les options disponibles diffèrent selon le type de coupe que vous choisissez de modifier.

24.15.3 Options de la commande

Types de coupes

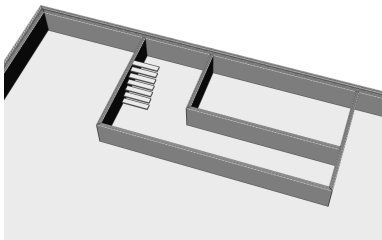
Paramètres de création de bloc de coupe/élévation 2D

Spécifie les propriétés des coupes 2D et des élévations. Ces propriétés sont affectées à la coupe 2D que vous créez en tant que bloc.



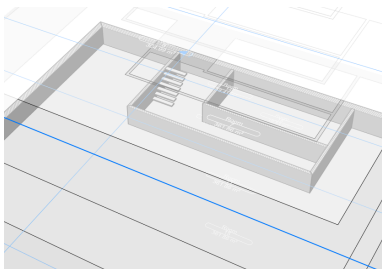
Paramètres de création de bloc de coupe 3D

Spécifie les propriétés des coupes 3D. Ces propriétés sont affectées à la coupe 3D que vous créez en tant que bloc.



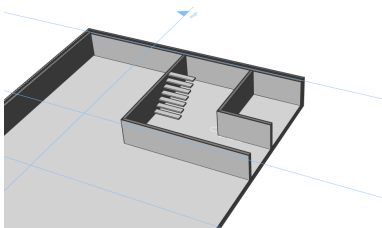
Paramètres de coupe 3D

Spécifie les propriétés des coupes 3D. Avec les coupes 3D, les entités du dessin sont temporairement modifiées et visibles dans le dessin.



Paramètres Afficher la délimitation

Lorsque vous activez l'affichage de la délimitation, les entités apparaissent délimitées. Ce statut peut être défini pour plusieurs entités coupe simultanément.



Destination

Fichier destination

Spécifie le fichier de destination dans lequel enregistrer le plan de coupe.

Contour intersection

Couleur

Définit la couleur du contour de l'intersection. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner la couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.



Calque

Spécifie le calque du contour de l'intersection. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.

- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne du contour de l'intersection. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin
- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle de type de ligne du contour de l'intersection.

Style de tracé

Spécifie le style de ligne du contour de l'intersection.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur de ligne du contour de l'intersection.

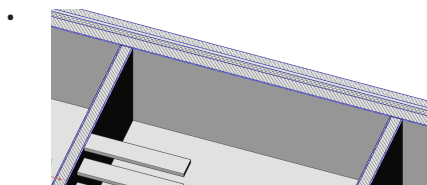
Lignes de division (option disponible pour les coupes 2D)

Spécifie si les lignes de division du contour de l'intersection doivent être tracées.

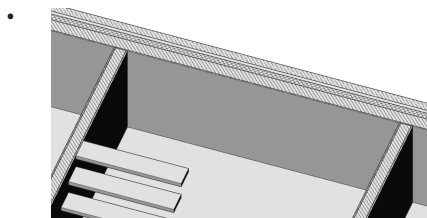
Afficher (option disponible pour les coupes 3D)

Spécifie si le contour de l'intersection doit être dessiné.

- Oui : le contour de l'intersection s'affiche. Les contours de l'intersection sont indiqués en bleu.



- Non : le contour de l'intersection ne s'affiche pas.





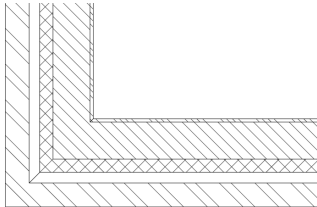
Remarque : Le contour de l'intersection est toujours visible, car les lignes sont également dessinées pour le remplissage d'intersection. La couleur est maintenant déterminée par le remplissage d'intersection plutôt que par le contour de l'intersection.

Remplissage intersection

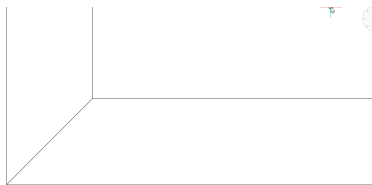
Suivant

Spécifie si le remplissage d'intersection est affiché.

- Oui : la géométrie de la coupe s'affiche par une hachure.



- Non : aucune hachure n'est tracée sur la géométrie découpée



Hachure face

Spécifie le motif de hachures utilisé pour remplir la coupe. Ouvre la boîte de dialogue **Type de motif de hachures**, dans laquelle vous pouvez choisir un motif de hachures.

Angle

Spécifie l'angle du motif de hachures.

Échelle hachures

Spécifie l'échelle du motif de hachure.

Espacement hachures

Spécifie l'espacement des hachures.

Couleur

Spécifie la couleur des hachures. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner une couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.

Calque

Spécifie le calque du contour de l'intersection. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.

- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus.



Type de ligne

Spécifie le type de ligne du contour de l'intersection. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin
- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle de type de ligne du motif de hachures.

Style de tracé

Spécifie le style de tracé du motif de hachures.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur de ligne du motif de hachures.

Lignes d'arrière-plan

Suivant

Spécifie si les lignes d'arrière-plan doivent être dessinées. Ce sont les lignes qui montrent la géométrie derrière le plan de coupe, qui n'est pas traversée.

- Oui : les lignes d'arrière-plan s'affichent



- Non : aucune ligne d'arrière-plan ne s'affiche



Couleur

Spécifie la couleur des lignes d'arrière-plan. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner une couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.

Calque

Spécifie le calque des lignes d'arrière-plan. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.

- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus.

Type de ligne

Spécifie le type des lignes d'arrière-plan. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin



- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle de type des lignes d'arrière-plan.

Style de tracé

Spécifie le style de tracé des lignes d'arrière-plan.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur des lignes d'arrière-plan.

Lignes cachées

Suivant

Spécifie si les lignes cachées doivent être dessinées.

- Oui : les lignes cachées sont affichées.



- Non : aucune ligne cachée ne s'affiche.



Couleur

Spécifie la couleur des lignes cachées. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner une couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.

Calque

Spécifie le calque des lignes cachées. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.

- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne des lignes cachées. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin
- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle du type de ligne des lignes cachées.



Style de tracé

Spécifie le style de tracé des lignes cachées.

Épaisseur de ligne

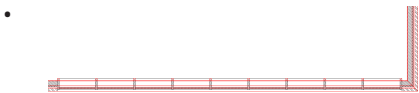
Spécifie l'épaisseur des lignes cachées.

Géométrie de découpe

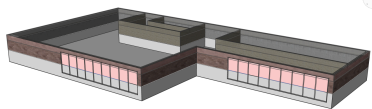
Suivant

Indique si les lignes de coupe de la géométrie qui est découpée sont affichées.

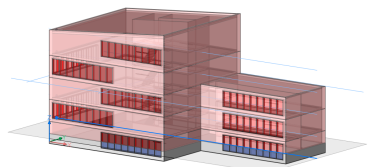
- Oui : la géométrie découpée s'affiche.



Géométrie découpée d'une coupe 2D.



Géométrie découpée d'une coupe 3D.

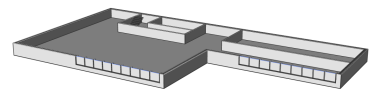


Géométrie découpée d'une coupe 3D.

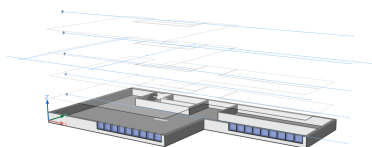
- Non : aucune ligne de géométrie découpée ne s'affiche.



Aucune géométrie découpée d'une coupe 2D ne s'affiche.



Aucune géométrie découpée d'une coupe 3D ne s'affiche.



Aucune géométrie découpée d'une coupe 3D ne s'affiche.



Ligne cachée

Indique si les lignes cachées de la géométrie découpée s'affichent.

Couleur

Spécifie la couleur de la géométrie découpée (lignes). Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner une couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.

Calque

Spécifie le calque de la géométrie découpée. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.

- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne de la géométrie découpée. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin
- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle du type des lignes de la géométrie découpée.

Style de tracé

Spécifie le style de tracé des lignes de géométrie découpée.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur des lignes de la géométrie découpée.

Lignes de tangence

Suivant

Spécifie si les lignes de tangence de la courbe sont dessinées.

Couleur

Spécifie la couleur des lignes de tangence de la courbe. Vous pouvez choisir une couleur dans la liste déroulante ou choisir Sélectionner une couleur, auquel cas la boîte de dialogue **Couleur** s'affiche.

Calque

Spécifie le calque des lignes de tangence de la courbe. Vous pouvez choisir entre :

- Les calques disponibles dans le dessin.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary : les propriétés des calques des entités dans la coupe sont conservées, mais une copie de ces calques est créée.

Remarque : Cette opération écrase les autres propriétés spécifiées.



- Paramètres du nouveau nom de calque : l'option ouvre la boîte de dialogue **Nouveau nom de calque**. Ici, vous pouvez modifier les paramètres du nom pour l'option ci-dessus. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Nouveau nom de calque**.

Type de ligne

Spécifie le type des lignes de tangence de la courbe. Vous pouvez choisir entre :

- Les types de lignes disponibles dans le dessin
- Charger, pour charger de nouveaux types de lignes. Cette option ouvre la boîte de dialogue **Charger des types de lignes**, dans laquelle vous pouvez choisir de nouveaux types de lignes à charger dans le dessin.

Échelle du type de ligne

Spécifie l'échelle de type des lignes de tangence de la courbe.

Style de tracé

Spécifie le style de tracé des lignes de tangence de la courbe.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur des lignes de tangence de la courbe.

24.15.4 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée de nouvelles définitions de plan de coupe dans le dessin. Pour une explication détaillée, voir la commande PLANDECOUPE.

Supprimer

Supprime les plans de coupe du dessin.

Renommer

Renomme le plan de coupe sélectionné.

Tout sélectionner

Sélectionne toutes les définitions de plans de coupe.

Inverser la sélection

Inverse la sélection en cours.

24.16 PLANCOUPEVSBLOC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une section/élévation**.

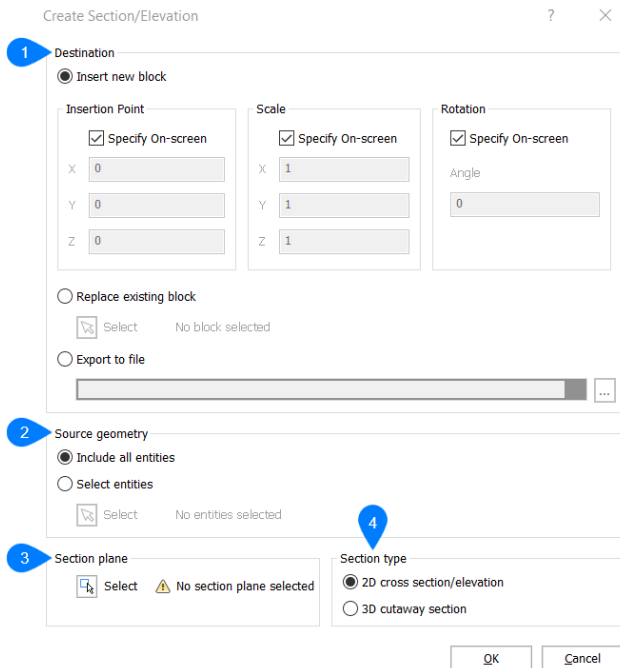


Icône :

24.16.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Créer une section/élévation**.

La boîte de dialogue **Créer une coupe / élévation** permet d'enregistrer les plans de coupe sous forme de blocs insérés dans le dessin actuel ou enregistrés sur le disque sous forme de fichiers DWG.



- 1 Destination
- 2 Géométrie source
- 3 Plan de coupe
- 4 Type de section

24.16.2 Destination

Définit l'emplacement du bloc dans le dessin.

Insérer nouveau bloc

Insère la section créée comme un nouveau bloc dans le dessin. Le point d'insertion, l'échelle et la rotation peuvent être spécifiés.

Point d'insertion

Permet de spécifier le point d'insertion dans l'espace du modèle après avoir cliqué sur le bouton OK, si le bouton Spécifier à l'écran est coché.

X/Y/Z

Définit les coordonnées où le bloc doit être inséré, disponible uniquement si le bouton Spécifier à l'écran est coché.

Échelle

Permet de spécifier le facteur d'échelle dans l'espace modèle après avoir cliqué sur le bouton OK, si le bouton Spécifier à l'écran est sélectionné.

X/Y/Z

Définit les facteurs d'échelle individuels dans les directions X, Y et Z, disponibles uniquement si le bouton Spécifier à l'écran est coché.



Rotation

Permet de spécifier l'angle de rotation dans l'espace du modèle après avoir cliqué sur le bouton OK, si le bouton Spécifier à l'écran est coché.

Angle

Définit l'angle de rotation de la section/élévation insérée.

Remplacer le bloc existant

Remplace un bloc existant dans le dessin. Ce bloc sera remplacé par la section créée

Sélectionner

Permet de sélectionner le bloc à remplacer dans l'espace modèle.

Exporter dans un fichier

Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner fichier. Ici, vous pouvez sélectionner un fichier vers lequel exporter la section créée.

24.16.3 Géométrie source

Spécifie les entités qui seront incluses dans le dessin.

Inclure toutes les entités

Sélectionne toute la géométrie 3D dans le dessin (inclut les solides 3D, les surfaces 3D, les maillages de polyfaces et les faces 3D).

Sélectionnez les entités

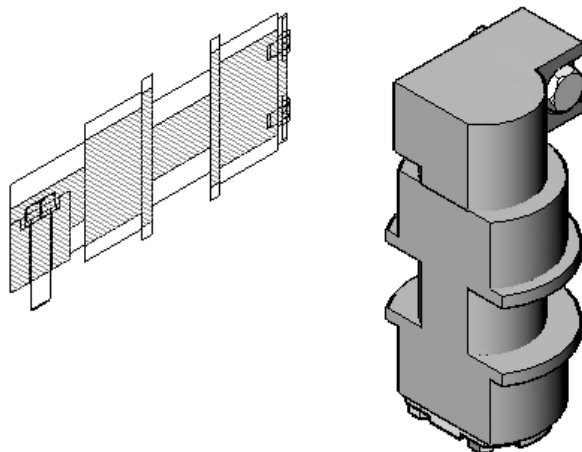
Permet de sélectionner les entités à inclure dans l'espace du modèle.

24.16.4 Plan de coupe

Sélectionne le plan de coupe à convertir en bloc.

24.16.5 Type de section

Détermine le type de bloc de plan de section à créer.



Section/élévation 2D

Utilise les paramètres de coupe 2D définis par la boîte de dialogue **Paramètres de plan de coupe** pour créer le bloc.

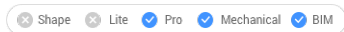


Coupe 3D

Utilise les paramètres de coupe 3D définis par la boîte de dialogue **Paramètres de plan de coupe** pour créer le bloc.

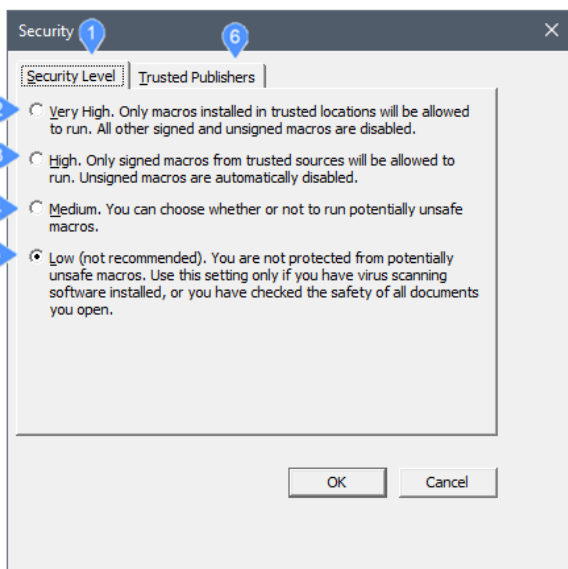
24.17 SECURITE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sécurité**.



24.17.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sécurité** pour spécifier si les macros VBA sont autorisées à s'exécuter automatiquement en sélectionnant un niveau de sécurité.



- 1 Niveau de sécurité
- 2 Très élevé
- 3 Élevé
- 4 Moyen
- 5 Faible
- 6 Éditeurs de confiance

24.17.2 Très élevé

Seules les macros VBA installées dans des emplacements de confiance seront autorisées à s'exécuter. Toutes les autres macros signées ou non sont désactivées.

24.17.3 Élevé

Seules les macros signées provenant de sources fiables seront autorisées à s'exécuter. Les macros non signées sont automatiquement désactivées.



24.17.4 Moyen

affiche une boîte de dialogue lors de l'exécution d'une macro VBA.

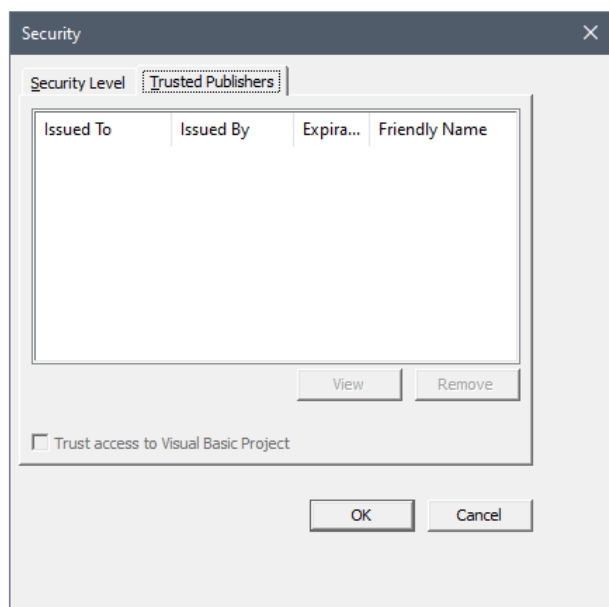
La boîte de dialogue vous permet de choisir d'exécuter ou non la macro.

24.17.5 Faible

Toutes les macros VBA s'exécutent.

24.17.6 Option de sources fiables

Répertorie les noms des macros VBA qui peuvent être fiables. Ce sont les seules macros qui s'exécutent lorsque le niveau de sécurité est élevé.



Supprimer

Supprime la macro VBA sélectionnée de la liste.

Approuver l'accès au projet Visual Basic

Permet d'accéder au projet VBA.

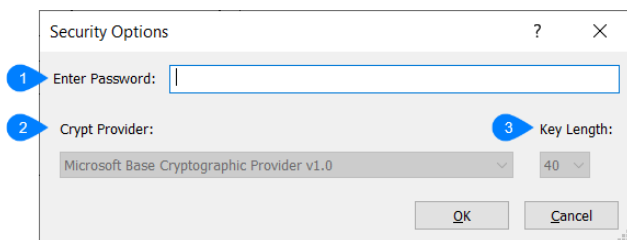
24.18 OPTIONSSECURITE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Options de sécurité**.



24.18.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Options de sécurité** pour spécifier un mot de passe afin de protéger votre dessin contre tout accès non autorisé.



- 1 Entrer le mot de passe
- 2 Fournisseur de chiffrement
- 3 Longueur de clé

24.18.2 Entrer le mot de passe

Spécifiez un mot de passe en saisissant un ou plusieurs caractères.

24.18.3 Fournisseur de chiffrement

Spécifie le niveau de chiffrement des propriétés du dessin. Choisissez un fournisseur de chiffrement fourni par le système d'exploitation.

24.18.4 Longueur de clé

Sélectionnez une longueur pour la clé de chiffrement. Plus la clé est longue, plus le niveau de protection est élevé, car il faut plus de temps pour cracker le mot de passe chiffré.

24.19 SELECT (commande)

Sélectionne les entités.



Icône : 

24.19.1 Description

Sélectionne une ou plusieurs entités à l'aide de diverses méthodes de sélection.

Remarque : Vous accédez au jeu de sélection lors des commandes suivantes avec l'option Précédent.

24.19.2 Méthodes

Il existe deux méthodes pour sélectionner des entités :

- Sélectionnez des entités séparément à l'aide de la commande.
- Ctrl+A sélectionne toutes les entités sur des calques non gelés.

24.19.3 Options de la commande

Sélectionnez les entités à inclure dans le jeu

Choisit les entités à ajouter au jeu de sélection ; utilise l'une des méthodes énumérées ci-dessous. Lorsque vous ajoutez des entités au jeu de sélection, le programme les met en surbrillance avec des tirets.



Sélectionner TOUTES les entités

Sélectionne toutes les entités du dessin, à l'exception de celles sur les calques gelés.

Ajouter

Ajoute des entités supplémentaires au jeu de sélection. (utilisé après l'option Supprimer en tapant Ajouter dans la ligne de commande).

ajouter à la sélection (+)

Ajoute des entités supplémentaires au jeu de sélection. (utilisé après l'option Supprimer en tapant + dans la ligne de commande).

Supprimer

Retire des entités du jeu de sélection. Lorsque vous supprimez des entités du jeu de sélection, le programme les met en surbrillance.

retirer de la sélection (-)

Retire des entités du jeu de sélection. Lorsque vous supprimez des entités du jeu de sélection, le programme les met en surbrillance.

Sélection précédente

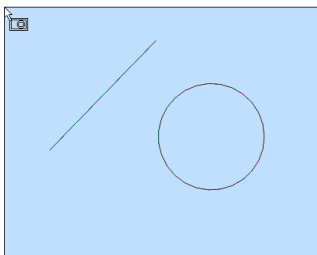
Ajouter les entités de la sélection précédente au jeu de sélection actuel.

Dernière entité du dessin

Ajoute la dernière entité dessinée au jeu de sélection.

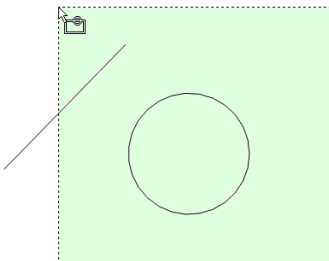
dans la Fenêtre

Sélectionne toutes les entités qui se trouvent entièrement à l'intérieur d'une fenêtre de sélection rectangulaire. Le contour de la fenêtre de sélection est dessiné, rempli de bleu transparent.



Chevauchement fenêtre

Sélectionne toutes les entités qui se trouvent à l'intérieur d'une fenêtre de sélection rectangulaire ou qui la traversent. Le contour de la fenêtre de sélection est tracé avec une ligne pointillée, remplie de bleu transparent.



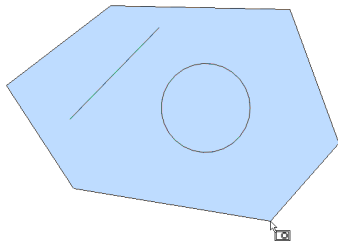


Fenêtre extérieure

Sélectionne toutes les entités situées entièrement à l'extérieur d'une fenêtre de sélection rectangulaire.

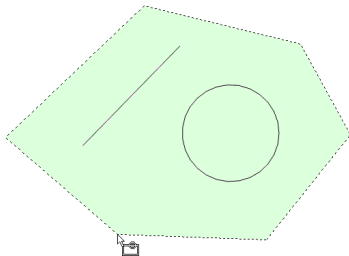
Fenêtre Polygonale

Sélectionne toutes les entités entièrement à l'intérieur d'une fenêtre de sélection polygonale. Le contour du polygone de sélection est dessiné, rempli de bleu transparent.



Chevauchement Polygone

Sélectionne toutes les entités à l'intérieur d'une fenêtre de sélection polygonale ou qui la traversent. Le contour du polygone de sélection est tracé avec une ligne pointillée, remplie de vert transparent.

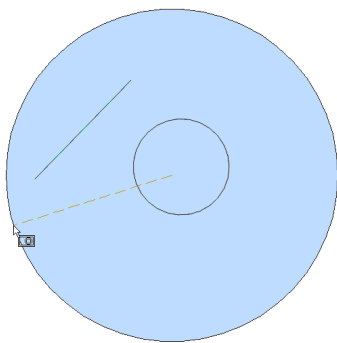


Polygone Extérieur

Sélectionne toutes les entités entièrement à l'extérieur d'une fenêtre de sélection polygonale.

Fenêtre Circulaire

Sélectionne toutes les entités situées entièrement à l'intérieur d'une fenêtre de sélection circulaire. Le contour du cercle de sélection est dessiné, rempli de bleu transparent.



Chevauchement Circulaire

Sélectionne toutes les entités à l'intérieur d'une fenêtre de sélection circulaire ou qui la traversent. Le contour du cercle de sélection est tracé avec une ligne pointillée, remplie de vert transparent.

Cercle Extérieur

Sélectionne toutes les entités situées entièrement à l'extérieur d'une fenêtre de sélection circulaire.



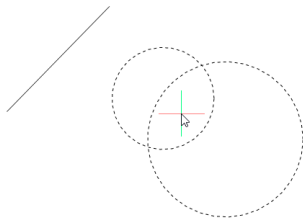
Boîte

Sélectionne les entités en fonction de la direction dans laquelle vous déplacez le curseur :

- De droite à gauche - l'option Boîte agit selon le mode de croisement.
- De gauche à droite - l'option Boîte agit selon le mode Fenêtre.

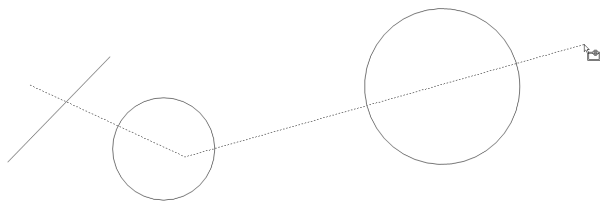
POInt

Sélectionne toutes les entités fermées autour du point choisi, comme tous les murs d'une pièce.



Trajet

Sélectionne toutes les entités qui traversent les lignes de sélection de clôture.



AUto

Sélectionne les entités en fonction de votre façon d'utiliser le curseur :

- Choisir une entité - l'entité est sélectionnée
- Choisissez deux points de droite à gauche - l'option Auto agit selon le mode de croisement.
- Choisissez deux points de gauche à droite - l'option Auto agit selon le mode Fenêtre.

Multiple

Toutes les entités sélectionnées pendant ce mode sont ajoutées au jeu de sélection.

Unique

Après avoir sélectionné une seule entité, la commande se termine.

sélectionner par Propriétés

Sélectionne des entités en fonction de leurs propriétés.

Remarque : Pour la version panneau de cette option, voir la commande SELECTRAP.

Couleur

Sélectionne les entités en fonction de leur couleur.

Remarque : S'il existe des entités avec une couleur spécifique parce que les propriétés de couleur du calque ou du bloc sont réglées sur cette couleur spécifique, ces entités ne seront pas sélectionnées.

Carnet de couleurs

Sélectionne les entités ayant une couleur du carnet de couleur.



Remarque : Si des entités ont une couleur de carnet de couleurs à cause des propriétés de couleur du calque ou du bloc, ces entités ne seront pas sélectionnées.

Calque

Sélectionne les entités en fonction de leur calque. Entrez * pour sélectionner tous les calques.

Type de ligne

Sélectionne les entités en fonction de leur type de ligne. Entrez * pour sélectionner tous les types de lignes.

Nom

Sélectionne les entités en fonction du nom de leur entité. Entrez * pour sélectionner tous les noms d'entités.

Épaisseur

Sélectionne les entités en fonction de leur épaisseur.

Type

Sélectionne des entités en fonction de leur type d'entité, telles que ligne, cercle, arc... Entrez * pour sélectionner tous les types d'entités.

Valeur

Sélectionne les entités en fonction de leur valeur. Saisissez * pour sélectionner toutes les valeurs.

Largeur

Sélectionne les entités en fonction de la largeur des entités.

Maintien

Sélectionne les entités en fonction de la valeur d'une poignée. Il s'agit d'un numéro hexadécimal qui identifie de manière unique chaque entité dans les dessins ; la commande Liste répertorie les numéros de poignée.

Emplacement

Renvoie à l'invite « Sélectionnez des entités à inclure dans le jeu ».

méthodes de sélection

Affiche la section Sélection d'entité de la boîte de dialogue **Paramètres**.

Annuler

Annule la dernière action effectuée pendant cette commande.

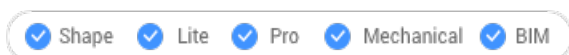
Groupe

Ajoute un groupe au jeu de sélection. Voir la commande GROUPE.

Remarque : Dans les macros, le caractère de métadonnées ^S sélectionne automatiquement l'entité sous le curseur.

24.20 SELECTFACESALIGN (commande)

Sélectionne toutes les faces d'un modèle qui sont coplanaires avec une face sélectionnée.

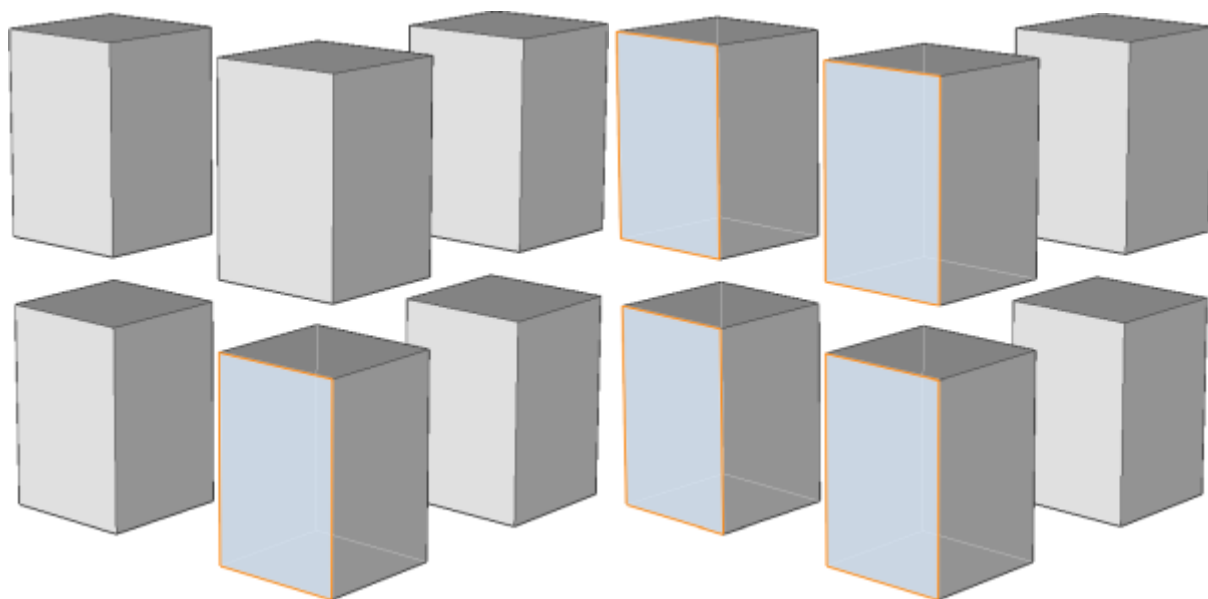


Icône :



24.20.1 Méthode

Sélectionnez une seule face. Le programme sélectionne toutes les autres faces qui sont sur le même plan, et trace leurs contours.



24.21 SELECTSOLIDEALIGNE (commande)

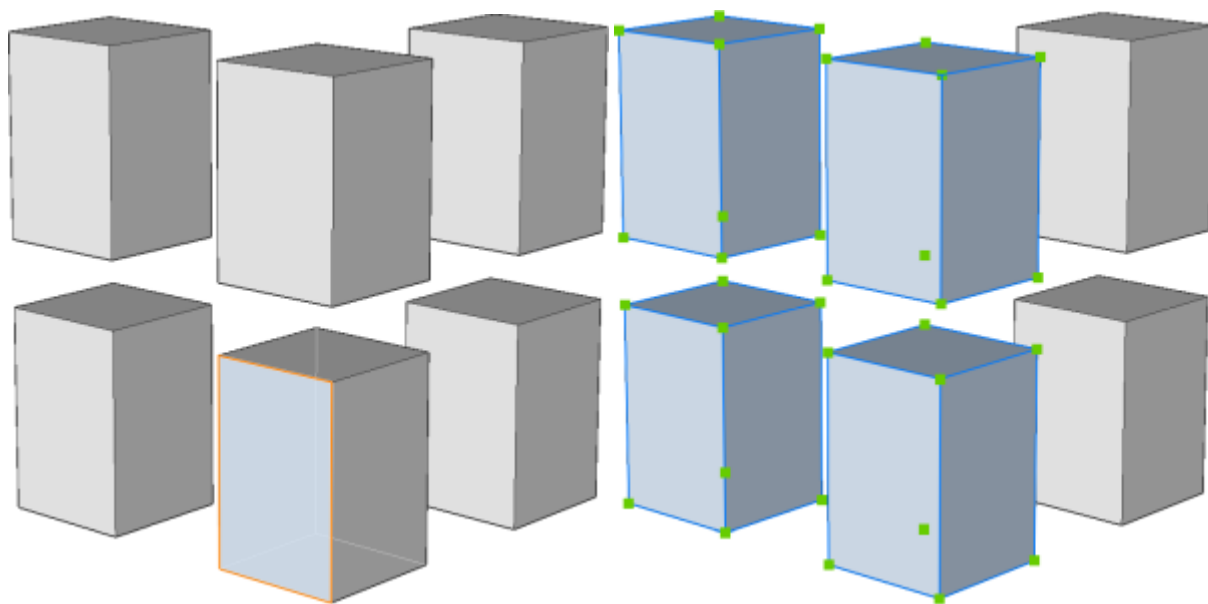
Sélectionne tous les solides dans un modèle qui ont des faces coplanaires avec la face sélectionnée.



Icône :

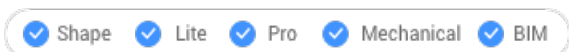
24.21.1 Méthode

Sélectionnez une seule face. Le programme sélectionne tous les solides qui ont des faces dans le même plan, et trace leurs contours.



24.22 SELECTFACESCONNECTE (commande)

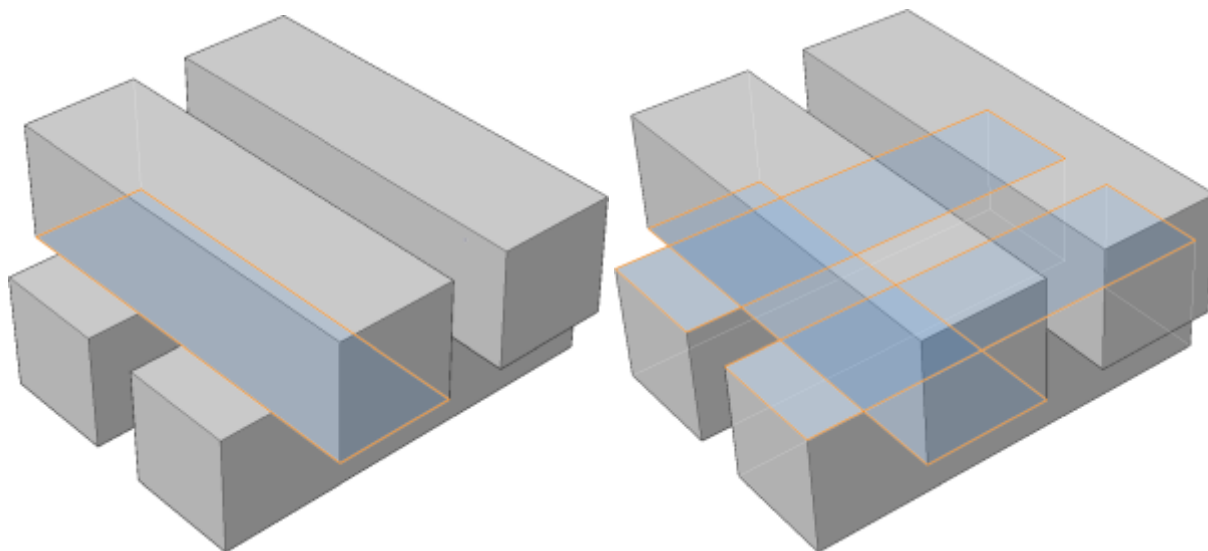
Sélectionne toutes les faces d'un modèle qui sont connectées à une face sélectionnée.



Icône : 

24.22.1 Méthode

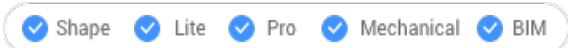
Sélectionnez une face. Le programme sélectionne toutes les autres faces connectées à la face sélectionnée, et trace leurs contours.





24.23 SELECTSOLIDECONNECTE (commande)

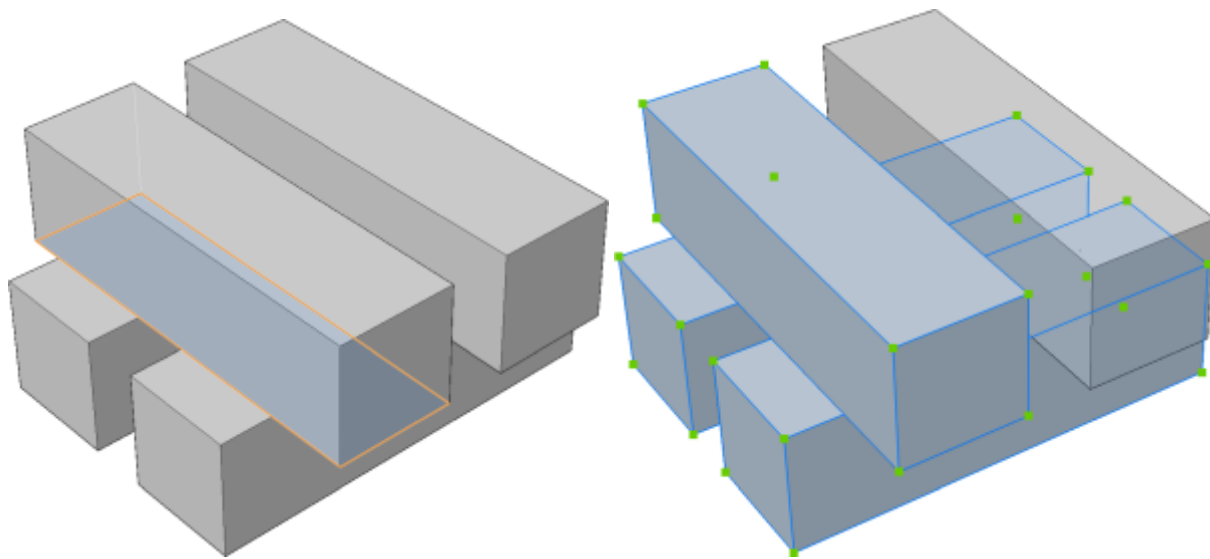
Sélectionne tous les solides d'un modèle qui sont connectés à une face sélectionnée.



Icône :

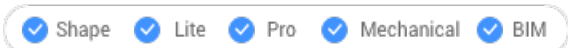
24.23.1 Méthode

Sélectionnez une face. Le programme sélectionne tous les autres solides connectés à la face sélectionnée, et trace leurs contours.



24.24 SELECTSIMILAIRE (commande)

Sélectionne des entités similaires.



Icône :

24.24.1 Description

Sélectionne toutes les entités du même type que celle sélectionnée, ayant les mêmes propriétés que celles définies dans la variable système SELECTSIMILAIRE.

24.24.2 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités et choisissez les propriétés en fonction desquelles vous allez effectuer la sélection. Lorsque vous quittez la commande, les entités qui correspondent aux propriétés s'affichent sous forme de pointillés et avec des poignées.

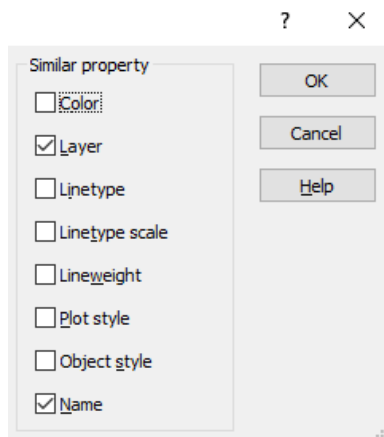
Remarque : Pour que cette commande fonctionne comme prévu, au moins une propriété doit être sélectionnée.



24.24.3 Options de la commande

Paramètres

Affiche une boîte de dialogue pour sélectionner les propriétés.



Remarque : La valeur de la variable système SELECTSIMILARMODE sera mise à jour en fonction des propriétés sélectionnées dans cette boîte de dialogue.

Couleur

Ajoute les entités dont les couleurs sont similaires au jeu de sélection.

Calque

Ajoute les entités des calques correspondantes au jeu de sélection.

Type de ligne

Ajoute les entités dont le type de ligne correspond au jeu de sélection.

Échelle de type de ligne

Ajoute les entités correspondant à l'échelle du type de ligne au jeu de sélection.

Style de tracé

Ajoute les entités dont le style de tracé correspond au jeu de sélection.

Style objet

Ajoute les entités dont les styles correspondent (tels que les styles de texte, les styles de dimension et les styles de tableau) au jeu de sélection.

Nom

Ajoute des objets référencés (tels que des blocs, des xref et des images) portant les noms correspondants à l'ensemble de sélection. Ajoute également des objets anonymes du même type (tels que des lignes et des cercles) à l'ensemble de sélection.

24.25 SELTOUT (commande)

Affiche les poignées des entités.





24.25.1 Description

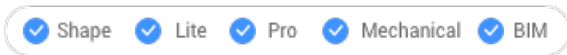
Sélectionne les entités et affiche ensuite leurs poignées.

BricsCAD met en évidence les entités sélectionnées et affiche leurs poignées.

Modifiez les entités en faisant glisser les poignées. Pour sélectionner toutes les entités du dessin, appuyez sur **Ctrl+A**.

24.26 DEFDUCALQUE (commande)

Réinitialise les propriétés remplacées en PARCALQUE.



24.26.1 Description

Change la valeur des propriétés surchargées (couleur, type de ligne, poids de ligne, matériau, style de tracé et transparence) pour revenir à la valeur par défaut de PARCALQUE.

24.26.2 Méthode

Sélectionnez les entités dont les propriétés seront définies comme PARCALQUE en fonction de la valeur de la variable système SETBYLAYERMODE.

Utiliser Tout le dessin pour choisir toutes les entités non gelées dans la fenêtre actuelle.

Lorsque les entités contiennent des blocs, BricsCAD demande si leurs propriétés doivent être modifiées.

24.26.3 Options de la commande

Paramètres

Permet de sélectionner les propriétés de l'entité à modifier dans la boîte de dialogue Paramètres SetBy-Layer :

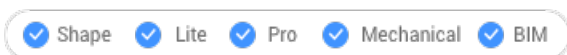
- Couleur - réinitialise la couleur des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Linetype - réinitialise le linetype des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Lineweight - réinitialise le Lineweight des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Matériau - réinitialise le matériau des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Style de tracé - (uniquement dans les plans avec des styles de tracé) réinitialise le style de tracé des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Transparence - réinitialise la valeur de transparence des entités sélectionnées à PARCALQUE.

Remarque : Les paramètres sont enregistrés via la variable système SETBYLAYERMODE.

Remarque : L'option Style de tracé n'est disponible que pour les plans STB. Voir les commandes CONVERTCTB et CONVERSTYLEST.

24.27 -DEFDUCALQUE (commande)

Définit les remplacements de propriétés des entités sélectionnées sur ParCalque.





24.27.1 Description

Change la valeur des propriétés surchargées (couleur, type de ligne, poids de ligne, matériau, style de tracé et transparence) pour revenir à la valeur par défaut de PARCALQUE.

24.27.2 Méthodes

Sélectionnez les entités dont les propriétés seront définies comme PARCALQUE en fonction de la valeur de la variable système SETBYLAYERMODE.

Utiliser Tout le dessin pour choisir toutes les entités non gelées dans la fenêtre actuelle.

Lorsque les entités contiennent des blocs, BricsCAD demande si leurs propriétés doivent être modifiées.

24.27.3 Options

Paramètres

Permet de sélectionner les propriétés de l'entité à modifier à partir de la ligne de commande :

- Couleur - réinitialise la couleur des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Linetype - réinitialise le linetype des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Lineweight - réinitialise le Lineweight des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Matériau - réinitialise le matériau des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Style de tracé - (uniquement dans les plans avec des styles de tracé) réinitialise le style de tracé des entités sélectionnées à PARCALQUE.
- Transparence - réinitialise la valeur de transparence des entités sélectionnées à PARCALQUE.

Remarque : Les paramètres sont enregistrés via la variable système SETBYLAYERMODE.

Remarque : L'option Style de tracé n'est disponible que pour les plans STB. Voir les commandes CONVERTCTB et CONVERSTYLEST.

24.28 SETLICENSELEVEL (commande)

Modifie les commandes disponibles en définissant le type de licence.



24.28.1 Description

Exécute BricsCAD et/ou Communicator à différents niveaux de licence, ce qui affecte les commandes disponibles pour l'utilisateur. Pour que le nouveau niveau de licence prenne effet, les utilisateurs doivent quitter BricsCAD et le relancer.

24.28.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour modifier le niveau de licence :

- Modifiez le niveau de licence de BricsCAD.
- Modifiez le niveau de licence de Communicator.



24.28.3 Options de la commande

Exécuter BricsCAD à un autre niveau de licence

- Exécuter BricsCAD comme : Lite - exécute BricsCAD sans les fonctionnalités 3D, sauf API et LISP.
- Pro - exécute BricsCAD sans commandes BIM et Mechanical.
- Bim - exécute BricsCAD avec les commandes Pro et BIM.
- Mechanical - exécute BricsCAD avec les commandes Pro et Mechanical.
- Ultimate - exécute BricsCAD avec toutes les fonctionnalités, y compris les commandes BIM et Mechanical.


Exécuter Communicator avec un autre niveau de licence

- Exécutez Communicator avec : Aucune licence - désactive Communicator.
- Essai : arrête d'exécuter Communicator après 30 jours.
- Full : exécute Communicator normalement.

24.29 PARAMETRES (commande)

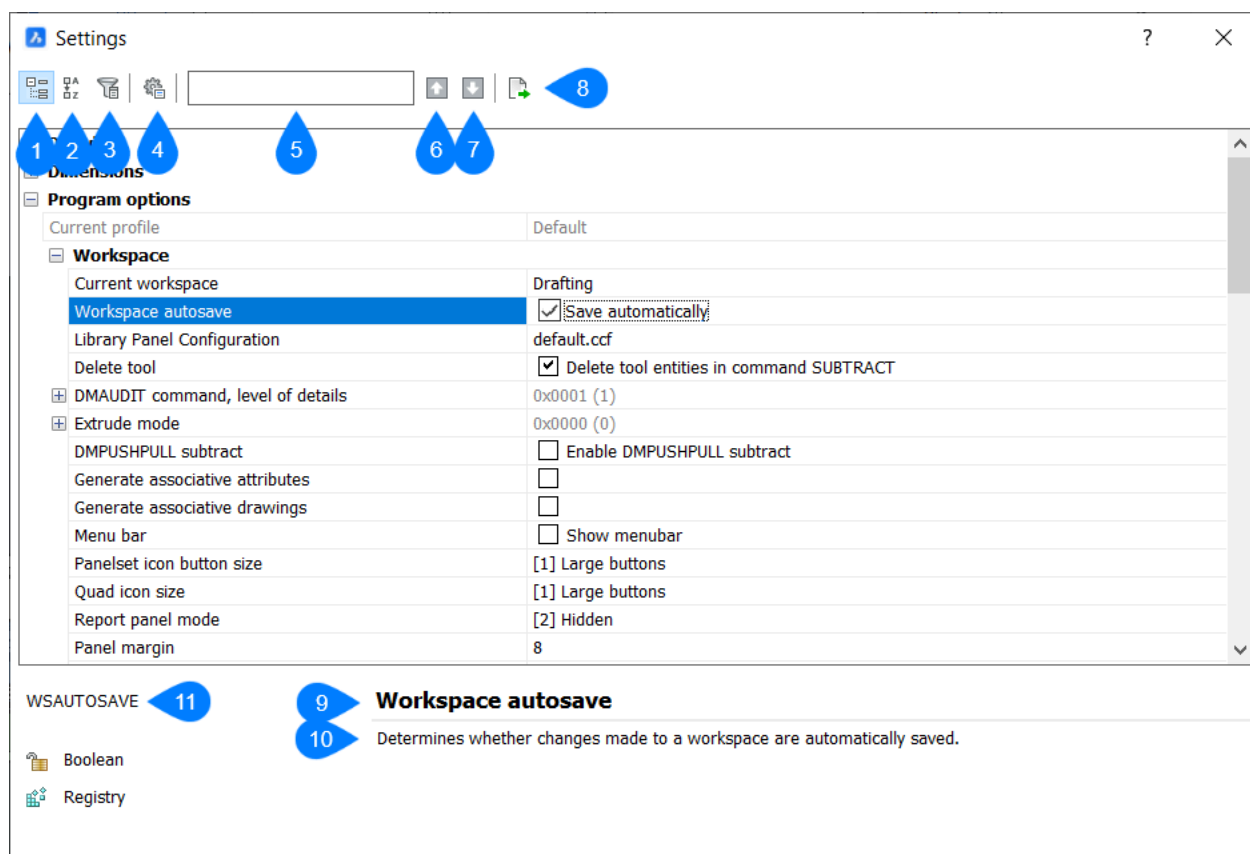
Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres**.



Icône : 

24.29.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** pour afficher et modifier les variables du système. La plupart des variables système sont disponibles dans la boîte de dialogue **Paramètres**. Vous pouvez modifier toutes les variables du système à l'aide de la commande MODIFVAR.



- 1 Par catégories
- 2 Alphabétique
- 3 Afficher seulement les différences
- 4 Configurations de dialogue
- 5 Barre de recherche
- 6 Suivant
- 7 Précédent
- 8 Exporter
- 9 Nom
- 10 Description
- 11 Propriétés

24.29.2 Par catégories

Liste les variables dans les groupes liés.

24.29.3 Alphabétique

Répertorie les variables par ordre alphabétique.



24.29.4 Afficher seulement les différences

Liste les variables dont les valeurs sont modifiées par rapport aux valeurs initiales (par défaut).

24.29.5 Configurations de dialogue

Recherche des variables, configure les modalités de recherche et spécifie comment les différences sont traitées. La boîte de dialogue **Configurer paramètres** s'ouvre en cliquant sur l'icône.

24.29.6 Barre de recherche

Répertorie les variables via un champ de recherche en temps réel lors de la saisie des premières lettres de leurs noms ou descriptions.

24.29.7 Suivant

Accède au candidat suivant qui correspond à l'expression de recherche.

24.29.8 Précédent

Permet de passer au candidat précédent qui correspond à l'expression recherchée.

24.29.9 Exporter

Ouvre la boîte de dialogue **Exporter paramètres** pour vous permettre d'enregistrer tous les paramètres et valeurs dans un fichier CSV.

24.29.10 Nom

Affiche le nom de la variable système sélectionnée.

24.29.11 Description

Affiche une brève description de la variable système sélectionnée.

24.29.12 Propriétés

Répertorie plusieurs propriétés/caractéristiques de base de la variable système sélectionnée.

24.30 PARAMRECHERCHE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** uniquement pour une liste de mots spécifiée par l'utilisateur.



24.30.1 Description

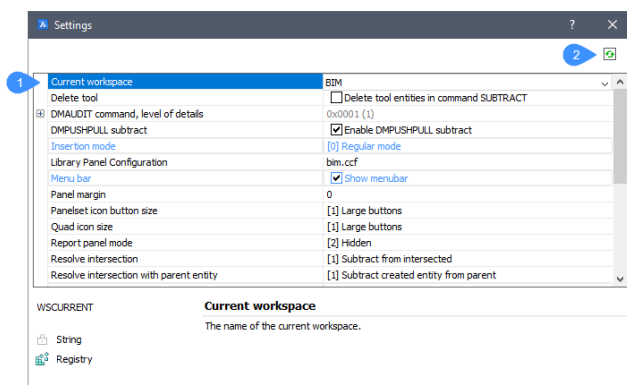
Recherche dans la boîte de dialogue **Paramètres** une liste de mots spécifiés par l'utilisateur, séparés par des virgules ou des points-virgules, et n'affiche que les variables filtrées.

24.30.2 Méthode

- 1 Entrez une liste de mots séparés par des virgules ou des points-virgules. Les mots clé seront associés aux éléments suivants :
 - Titres des catégories
 - Titres, noms et valeurs variables



- Texte d'aide pour les variables
- 2 La boîte de dialogue **Paramètres** n'affiche que les variables système qui contiennent les mots spécifiés :



Résultat de la recherche (1)

Affiche les variables système filtrées qui contiennent au moins un des mots spécifiés dans la liste.

Bouton de basculement (2)

Bascule l'affichage des **variables filtrées** vers **toutes les variables** dans la boîte de dialogue **Paramètres**.

24.31 PARAMSCU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Système de coordonnées utilisateur**.

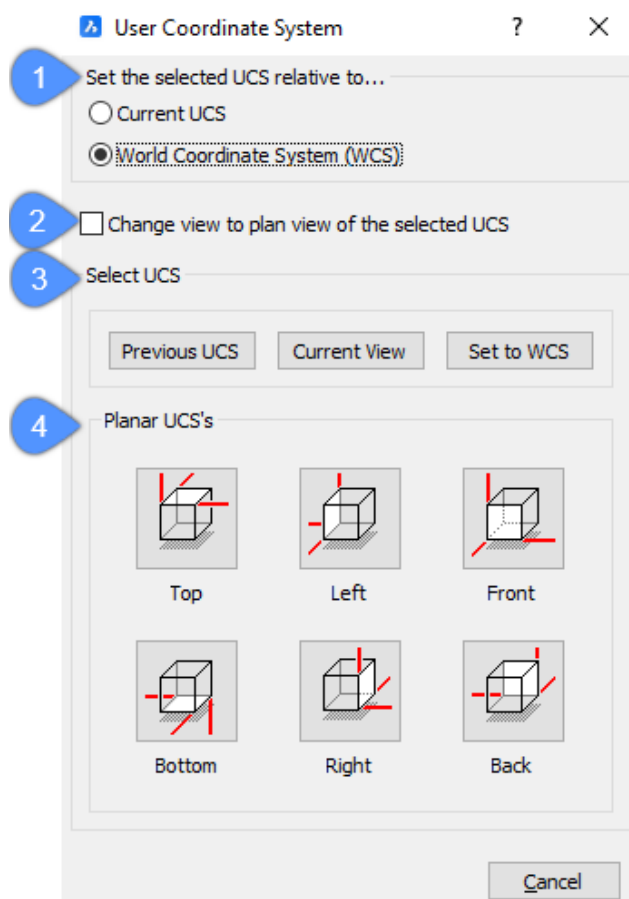


Icône :

Alias : PSCU

24.31.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Système de coordonnées utilisateur** pour spécifier un point de vue à utiliser pour le SCU actuel (Système de coordonnées utilisateur).



- 1 Définir SCU sélectionné relativement à...
- 2 Orienter la vue dans le plan du SCU sélectionné
- 3 Sélectionner SCU
- 4 SCU planaires

24.31.2 Définir SCU sélectionné relativement à...

Spécifie comment le nouveau SCU est défini :

- **SCU actif** : Définit le nouveau SCU par rapport au SCU courant.
- **Système de coordonnées mondial** : définit le nouveau SCU par rapport au SCG. Le système de coordonnées mondial est le système de coordonnées par défaut lorsqu'aucun SCU n'est défini et qu'il ne peut pas être modifié.

24.31.3 Orienter la vue dans le plan du SCU sélectionné

Active ou désactive l'affichage de la vue en plan lors du changement de SCU :

- **Oui** : la vue en plan du nouveau SCU s'affiche.
- **Non** : le point de vue ne change pas.



24.31.4 Sélectionner SCU

Définit le SCU sur l'un des systèmes de coordonnées suivants. En cliquant sur l'un de ces boutons, vous définissez le SCU, puis vous quittez immédiatement la boîte de dialogue.

- **UCS précédent** : Modifie le UCS en UCS précédent.
- **Vue active** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde au point de vue actuel.
- **Définir en SCG** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde au SCG.

24.31.5 SCU planaires

Définit le SCU à l'une des vues orthographiques standard suivantes. Après avoir cliqué sur l'une des options, le programme définit le SCU et quitte la boîte de dialogue.

- **Dessus** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue de dessus.
- **Gauche** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue de gauche.
- **Avant** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue de face.
- **Dessous** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue du bas.
- **Droite** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue de droite.
- **Arrière** : Modifie le SCU pour qu'il corresponde à la vue arrière.

24.32 MODIFVAR (commande)

Liste ou change la valeur des variables système

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias:

24.32.1 Description

Affiche et modifie les valeurs des variables système à la ligne de commande.

Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente.

Remarque : Les noms des variables système peuvent également être saisis directement dans la ligne de commande, sans utiliser cette commande.

24.32.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande MODIFVAR :

- Entrez le nom d'une variable système pour voir son état.
- Choisissez d'afficher une liste contenant toutes les variables système.

24.32.3 Options de la commande

Nom de variable

Spécifiez le nom d'une variable système.

?

Liste les noms des variables système.



*

Liste toutes les variables système.

Nom*

Liste toutes les variables système commençant par Nom.

24.33 OMBRAGE (commande)

Génère des images ombrées de dessins 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

Alias : SHA

24.33.1 Description

Génère des images ombrées du dessin 3D actuel, en fonction du réglage actuel de la commande MODEOMBRE. Les images ombrées sont des versions plus simples des styles visuels et des images produites.

24.34 MODEOMBRE (commande)

Spécifie le style d'ombrage pour le dessin actuel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.34.1 Description

Spécifie le style d'ombrage pour le dessin actuel qui sera utilisé par la commande OMBRAGE.

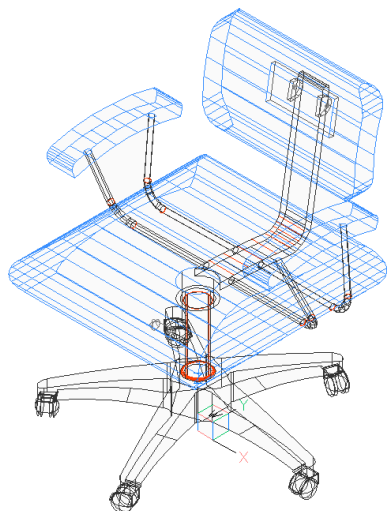
24.34.2 Options de la commande

Entrez le style visuel

Choisissez le nom d'un style visuel prédéfini.

2d filaire

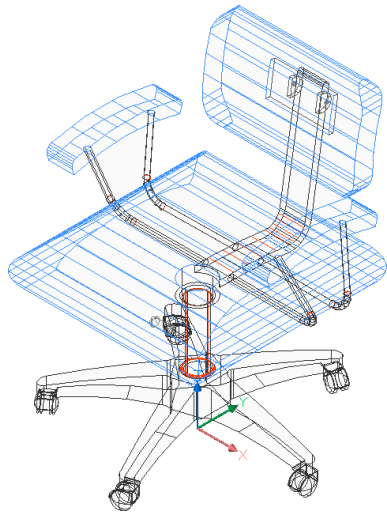
Mode d'affichage par défaut.





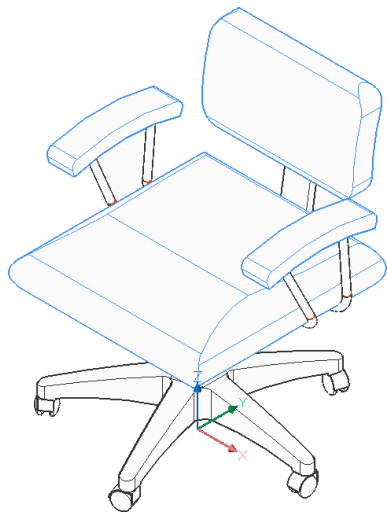
Filaire

Filaire, qui affiche tous les arêtes.



Caché

Filaire avec les lignes cachées supprimées.



Réaliste

Rendu avec des matériaux, le cas échéant.



Conceptuel

Rendu avec une gamme de couleurs psycho graphique.



Ombrage

Rendu sans matériaux.



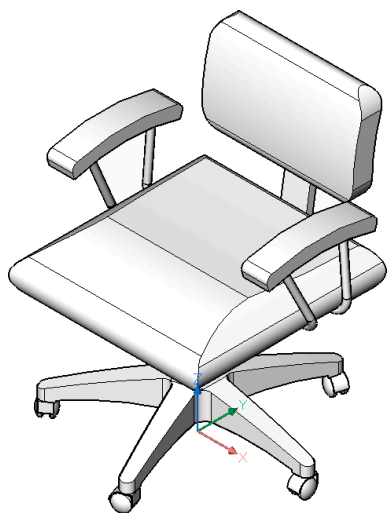
ombrage avec Arêtes

Rendu avec des bords contrastants, sans matériaux.



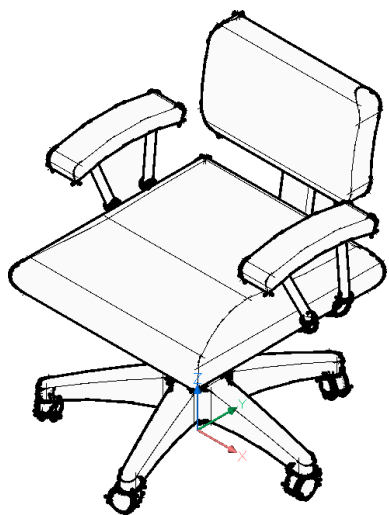
tons de Gris

Rendu en nuances de gris, sans couleurs.



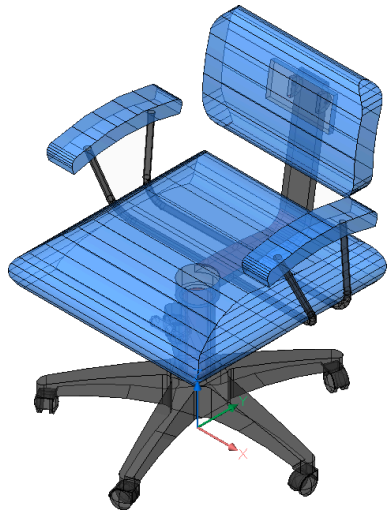
Esquisse

Rendu avec des lignes de bord brut.



Rayon-X

Rendu avec des faces semi-transparentes.



Autre

Créez un nouveau style visuel.

Actuel

conserver le style visuel actuel.

24.35 -MODEOMBRE (commande)

Spécifie le style d'ombrage pour le dessin actuel.



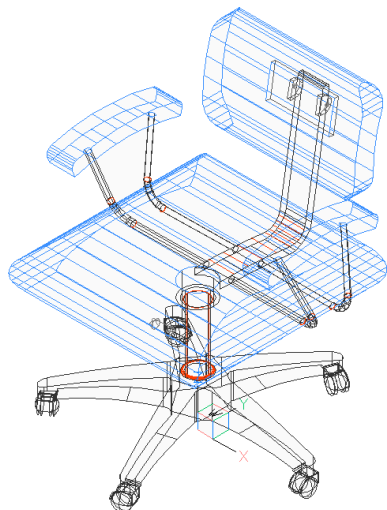
24.35.1 Description

Spécifie le style d'ombrage pour le dessin actuel qui sera utilisé par la commande OMBRAGE.

24.35.2 Options de la commande

2d filaire

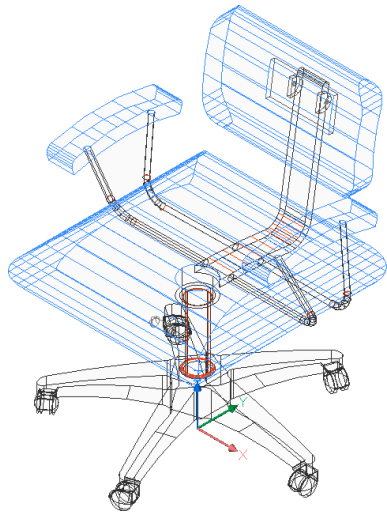
Affichage filaire sans ombrage.





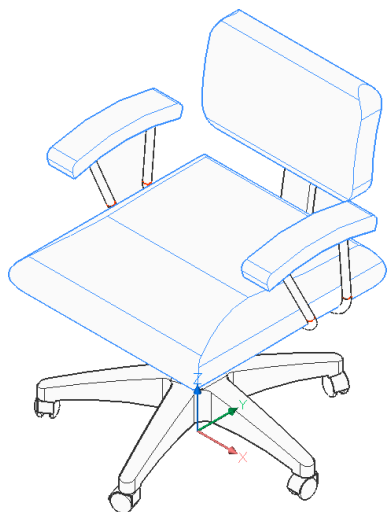
filaire 3d

Affichage filaire sans ombrage.



Caché

Filaire avec les lignes cachées supprimées.



Plat

Ombrage plat.



Gouraud
Ombres douces.



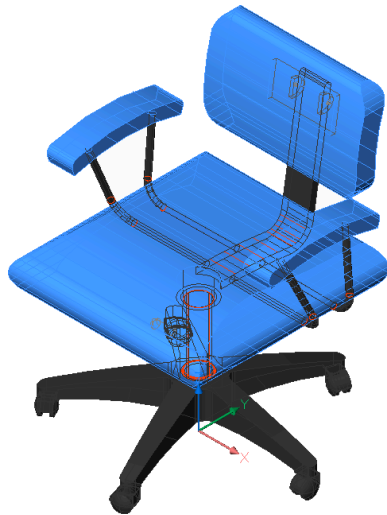
plat+arêtes
Teinte plate avec bords surlignés.





Gouraud+arêtes

Ombrage lisse avec bords surlignés.



24.36 FORME (commande)

Place des formes dans des dessins.



Icône : ✱

Remarque : Avant de pouvoir placer des formes dans des dessins, vous devez d'abord charger un fichier de forme SHX avec la commande Charger.

24.36.1 Méthode

Saisissez le nom de la forme et spécifiez le point d'insertion, l'échelle et l'angle de rotation selon lesquels la placer dans le dessin.

Les formes sont une version passée des blocs, qui était très efficace mais difficile à coder ; les formes sont rarement utilisées. Le format SHP est également utilisé par certaines polices ; il contient un indicateur pour distinguer les formes et les polices.

24.36.2 Options de la commande

? pour lister

Répertorie les noms des applications chargées dans le dessin actuel. Signale le nom du fichier et les noms des formes :

Fichier de forme : C:\temp\611.shx

HAIE BOIS

HOTALU BATALU

CLOTUR FROST

RAILS PGA

PGAE PGBR

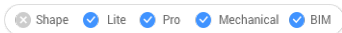
Si aucune forme n'est chargée, ce message apparaît : « Aucune forme chargée ».



Remarque : Les formes peuvent être modifiées grâce aux poignées.

24.37 JEUFEUILLES (commande)

Ouvre le panneau **Jeux de feuilles**.



Icône :

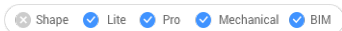
Alias :

24.37.1 Description

Ouvrez le panneau **Jeux de feuilles** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Jeux de feuilles** apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Jeux de feuilles** peut être flottant, ancré ou empilé.

24.38 CACHERJEUFEUILLES (commande)

Ferme le panneau **Jeux de feuilles**.



24.38.1 Description

Ferme le panneau **Jeux de feuilles** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Jeux de feuilles** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Jeux de feuilles est supprimé de la pile.

24.39 SHELL (commande)

Ouvre la fenêtre d'invite de commande.



24.39.1 Description

Ouvre une fenêtre d'invite de commande et exécute d'autres applications.

Remarque : Il s'agit d'une commande Windows uniquement.

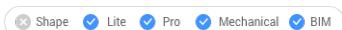
24.39.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande SHELL :

- Spécifiez le nom d'un programme à exécuter.
- Appuyez sur Entrée pour ouvrir la fenêtre de l'invite de commande.

24.40 SHOWURLS (commande) (Express Tools)

Affiche toutes les adresses URL incorporées dans le dessin et permet de les modifier.

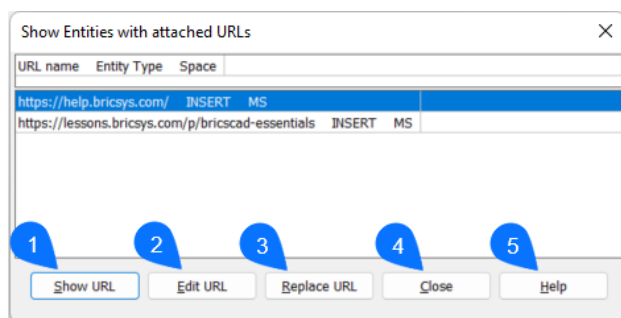


Icône :



24.40.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Afficher les entités avec les URL attachées** qui vous permet d'afficher, de modifier et de remplacer les adresses URL.



- 1 Afficher l'URL
- 2 Modifier l'URL
- 3 Remplacer les URL
- 4 Fermer
- 5 Aide

24.40.2 Afficher l'URL

Masque la boîte de dialogue et met en évidence les objets liés à l'URL sélectionnée.

24.40.3 Éditer

Permet de modifier l'URL sélectionnée.

24.40.4 Remplacer

Permet de remplacer une URL en demandant l'ancienne URL qui doit être remplacée et en demandant une nouvelle URL.

24.40.5 Fermer

Ferme la boîte de dialogue.

24.40.6 Aide

Vous redirige vers le centre d'aide .

24.41 SHP2BLK (commande) (Express Tools)

Convertit toutes les instances d'une entité de forme sélectionnée en une référence de bloc équivalente.



Icône :



24.41.1 Méthode

Sélectionnez une entité de forme et saisissez le nom du bloc de remplacement.

Remarque : Il remplace toutes les instances de la forme par des instances du bloc défini.

24.42 VALIDERSIG (commande)

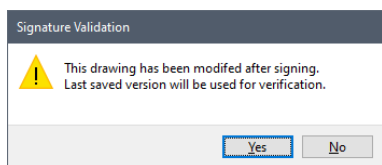
Affiche les signatures numériques pour le dessin et ses Xref.



24.42.1 Méthode

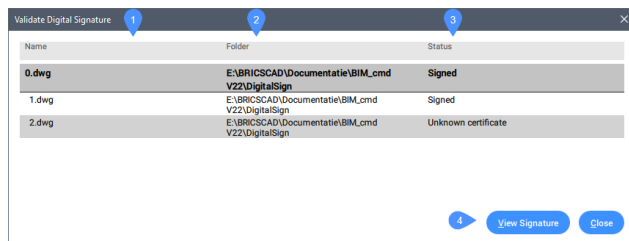
Ouvre la boîte de dialogue **Validation de signature**.

Remarque : Si le plan actuel a été modifié après la dernière signature, le message d'avertissement ci-dessous s'affichera :



Remarque : La variable système SIGWARN contrôle l'affichage d'une boîte de dialogue avec le contenu de la signature lorsqu'un dessin avec une signature numérique est ouvert.

Affiche les signatures numériques pour le dessin et ses Xrefs.



Remarque : Le premier dessin de la liste, qui est écrit en gros caractères gras, est le dessin de l'hôte.

Nom

Affiche le nom du fichier de dessin.

Dossier

Affiche le dossier de dessin.

Statut

Affiche si le plan est signé avec une signature numérique valide ou non.

Signé

Le dessin est signé avec une signature numérique valide.

Non signé

Le dessin n'est pas signé avec une signature numérique ou la modification du plan a été enregistrée sans réappliquer la signature numérique.



Certificat inconnu

Le certificat numérique n'est pas situé au bon endroit ou le certificat numérique a été révoqué par l'autorité de certification.

Introuvable

Le dessin a perdu son emplacement initial.

Signature non valide

Le dessin signé a été modifié dans une ancienne version de qui ne prend pas en charge la signature numérique (V21).

Déchargé

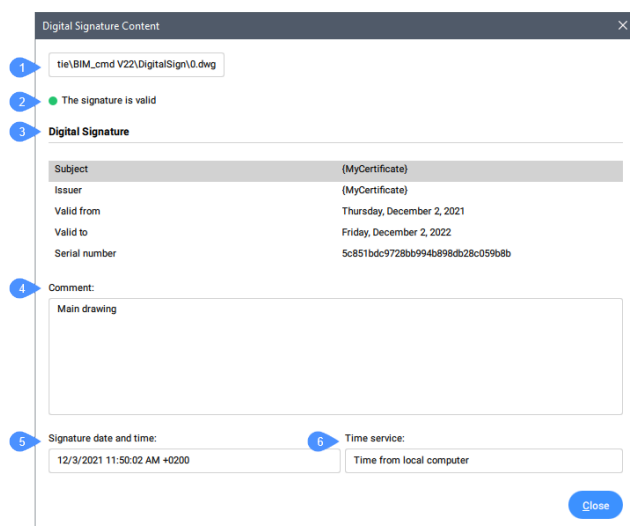
Le fichier référencé n'est pas chargé.

Erreur

Une erreur s'est produite lors de la validation de la signature.

Voir la signature

Ouvre la boîte de dialogue **Contenu de la signature numérique** :



Dessin identifiant

Affiche le chemin du fichier de dessin.

Statut de la signature

- Marqué en vert en cas de signature valide.
- Marqué en rouge en cas de signature invalide.

Signature numérique

Objet : affiche le nom du certificat.

Émetteur : affiche le nom de l'auteur.

Valide à partir de : affiche la date à partir de laquelle le certificat est valide.

Valide jusqu'à : affiche la date jusqu'à laquelle le certificat est valide.

Numéro de série : affiche le numéro de série du certificat.

Commentaire

Affiche le commentaire de la signature.



Date et heure de signature

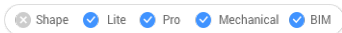
Affiche la date et l'heure auxquelles le plan a été signé.

Service de temps

Affiche le serveur de temps choisi.

24.43 SIMPLIFIER (commande)

Simplifie les entités.



Icône :

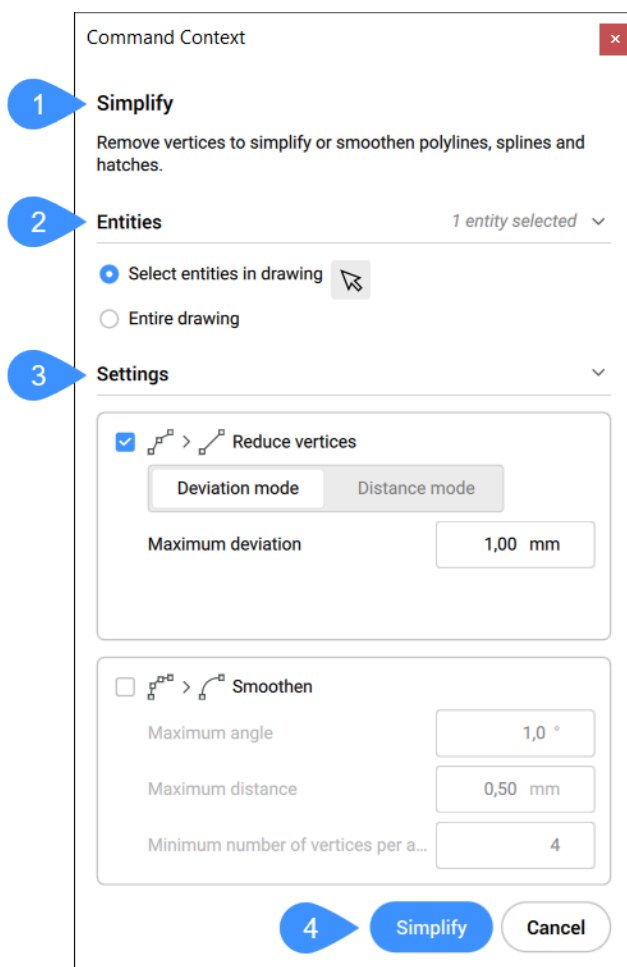
24.43.1 Description

Réduit le nombre de sommets de polygones, splines et hachures non associées aux limites de géométrie représentées par des polygones, sans modifier leur forme générale.

Remarque : Les entités simplifiées sont plus faciles à manipuler et peuvent réduire considérablement la taille des fichiers.

24.43.2 Méthode

Exécuter la commande ouvre le panneau **Contexte de commande** pour choisir les paramètres de commande.



- 1 Description
- 2 Entités
- 3 Paramètres
- 4 Simplifier

24.43.3 Entités

Ici, vous pouvez basculer entre les options pour sélectionner les entités qui seront simplifiées.

Sélectionner des entités dans le dessin

Cette option vous permet de sélectionner des entités dans le dessin en cliquant dessus.

Dessin entier

Toutes les entités du dessin sont sélectionnées pour être simplifiées.

24.43.4 Paramètres

Spécifie les paramètres et les tolérances sur la façon dont les entités doivent être simplifiées. Les deux options différentes, **Réduire les sommets** et **Lisser**, peuvent être activées ou désactivées.

Remarque : les polygones contenant des arcs ne sont jamais simplifiées.



Réduire les sommets

Réduit le nombre de sommets en combinant des segments. Il existe deux modes pour réduire les sommets :

- 1 **Mode Ecart** : supprime les sommets compris dans l'écart maximal pour convertir les segments en un seul segment droit. Cette méthode est disponible pour les polygones légères/2D et les splines.

Déviatation maximale

Spécifie la longueur maximale de l'arc entre chacun des deux sommets adjacents et l'angle maximal de l'arc entre chacun des deux sommets adjacents.

- 2 **Mode Distance** : supprime les sommets, si la variation d'angle entre les segments est inférieure à l'angle maximum, pour convertir les segments en un seul segment droit, plus court que la distance maximale. Cette méthode est disponible pour les polygones légères/2D, les hachures et les polygones 3D.

Angle maximum

Écart maximal (angle) dans la direction entre deux segments consécutifs à redresser.

Distance maximale

Spécifie la distance maximale entre les sommets non colinéaires à redresser.

Lisser

Contrôle si les segments droits consécutifs (au moins trois), dont les extrémités se trouvent sur un arc, sont remplacés par un segment polygone courbé.

Angle maximum

Spécifie l'angle d'arc maximal entre chacun des deux sommets adjacents.

Distance maximale

Spécifie la longueur maximale de l'arc entre chacun des deux sommets adjacents.

Nombre minimum de sommets par arc

Spécifie le nombre minimum de sommets par arc.

24.43.5 Simplifier

Après avoir cliqué **Simplifier**, le panneau affiche un nouvel écran :



Simplify

Remove vertices to simplify or smoothen polylines, splines and hatches.

Results

3 entities found:

- ✓ Polyline (1)
 - ✓ 10E
- ✓ Spline (2)
 - ✓ 10C
 - ✓ 110

< Back Finish

Les entités qui peuvent être simplifiées en fonction des paramètres sont répertoriées ici. Vous pouvez décocher les entités qui ne doivent pas être simplifiées. Un aperçu des entités simplifiées s'affiche dans l'espace modèle lorsque les entités sont vérifiées.

Cliquez sur **Précédent** pour modifier les paramètres ou cliquez sur **Terminer** pour simplifier les entités sélectionnées et fermer la commande.

24.43.6 Options de la commande

Appliquer

Applique les paramètres sur les entités sélectionnées.

Terminer

Ferme la commande.



Retour

Revient à la vue d'ensemble des options.

Modifier la sélection d'entrée

Modifiez les entités sélectionnées.

Remarque : Les options présentées ici sont similaires à celles de la section **Entités** du panneau contextuel de commande.

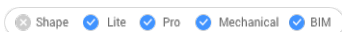
Modifier les paramètres

Permet de modifier les paramètres des modes **Réduire les sommets** et **Lisser** via la ligne de commande.

Remarque : Les options ici sont similaires à celles de la section **Paramètres** du volet contextuel de commande.

24.44 SINGLETON (commande)

Détermine si plusieurs copies de BricsCAD peuvent être exécutées en même temps.



Remarque : Cette commande peut être entrée de manière transparente pendant les commandes ('singleton).

24.44.1 Options de la commande

Oui

Permet à une seule copie de BricsCAD de fonctionner.

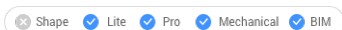
Non

Permet à deux ou plusieurs copies de BricsCAD de fonctionner.

Remarque : Certaines applications tierces ne fonctionnent que dans une seule instance de BricsCAD.

24.45 MAINLEV (commande)

Crée des lignes ou des polygones à partir d'une esquisse à main levée.



Icône : 

Alias : FREEHAND

24.45.1 Description

Crée une série de lignes individuelles ou une polygone en dessinant à main levée.





24.45.2 Options de la commande

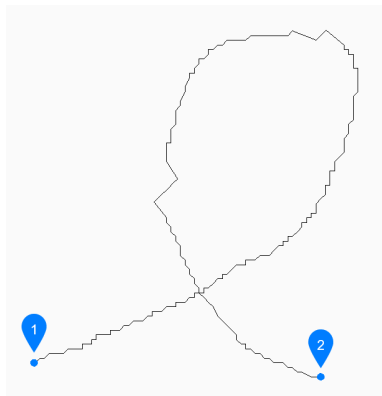
Longueur des segments de lignes à main levée

Spécifie la longueur des segments de la ligne dessinés à main levée. Une petite longueur de segment crée une esquisse plus lisse mais augmente la taille du dessin. La longueur est enregistrée dans la variable SKETCHINC.

Appuyez sur Entrée ou cliquez pour alterner

Abaisse ou relève le stylo.

- Si le stylo est abaissé, il dessine automatiquement lorsque vous le déplacez.
- Si le stylo est relevé, vous pouvez déplacer le curseur sans dessiner.



- 1 Lever la plume
- 2 Baisser la plume

Remarque : Vous pouvez continuer à lever et à baisser le stylet pour créer un nombre illimité d'esquisses jusqu'à ce que vous appuyiez sur X ou Q pour terminer la commande.

Effacer

Efface les lignes de l'esquisse de manière séquentielle en faisant glisser le curseur le long de l'esquisse à partir de l'une de ses extrémités. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour arrêter d'effacer et commencer à dessiner.

Connecter

Après avoir relevé le stylet, continue jusqu'au dernier point d'esquisse en passant le curseur sur la fin du segment précédent.

Enregistrer et quitter

Enregistre l'esquisse et met fin à la commande. Chaque esquisse continue est enregistrée sous forme d'une série de lignes individuelles ou d'une polyligne basée sur la variable SKPOLY.

Quitter sans sauvegarder

Quitte la commande sans enregistrer l'esquisse.

Enregistrer


Enregistre l'esquisse actuelle sans terminer la commande, ce qui vous permet de continuer l'esquisse.

24.46 SECTION (commande)

Crée des solides 3D et des surfaces en coupant des entités existantes.



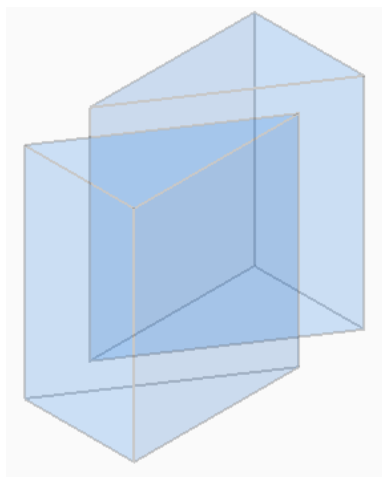
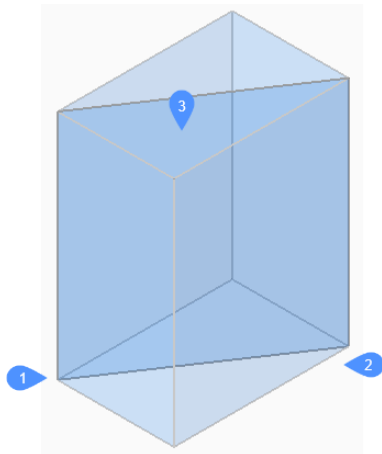
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

Alias : SL

Remarque : Vérifiez que l'option Sélectionner les faces de la variable système SELECTIONMODES est activée pour pouvoir utiliser un solide 3D planaire comme plan de section.

24.46.1 Méthode



Spécifie les entités à sectionner. Choisissez un ou plusieurs solides 3D ou surfaces.

Remarque : Cette commande ne fonctionne pas avec les régions 2D.

Spécifiez le premier (1) et le second (2) point sur le plan de section et choisissez de ne conserver qu'une seule des parties (3) ou les deux. Le plan de coupe est perpendiculaire au plan XY du système de coordonnées général (SCU) :

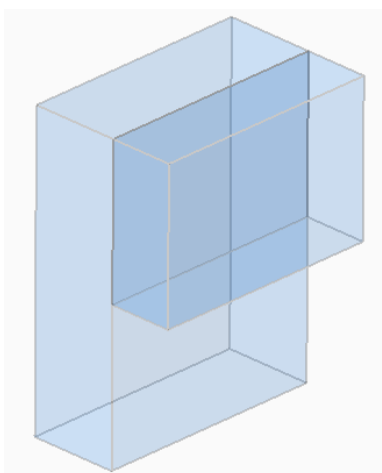
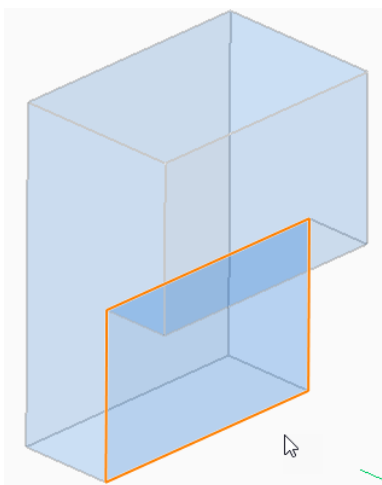
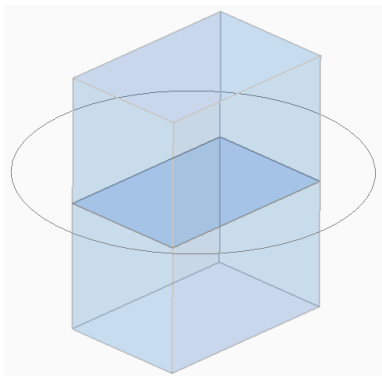
L'entité sectionnée peut être manipulée en tant qu'entité indépendante.



24.46.2 Options de la commande

Objet

Sectionne les solides et les surfaces avec une entité d'intersection (cercle, ellipse, arc, spline 2D, polyligne 2D, face solide 3d planaire, face de surface plane ou région planaire). L'entité définit le plan qui sectionne les entités sélectionnées en 3D.



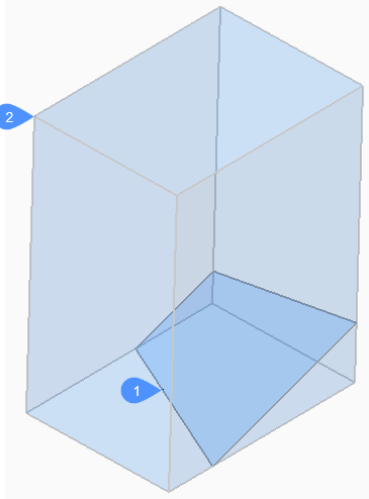


Surface

Sectionne les solides et les surfaces avec une surface.

Axe Z

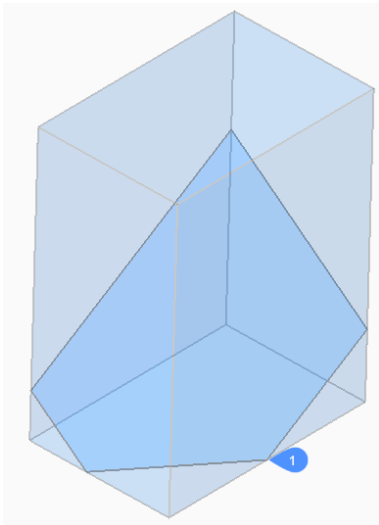
Sectionne des solides et des surfaces selon un plan perpendiculaire avec une ligne définie par un point sur le plan (1), et un second point sur l'axe normal du plan (axe Z) (2).



Vue

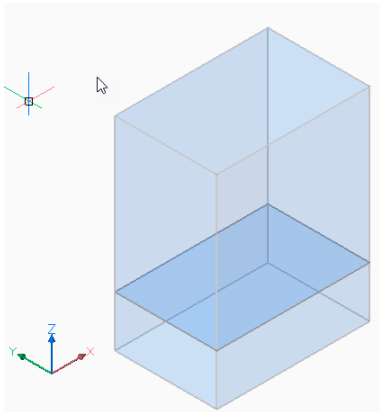
Sectionne des solides et des surfaces selon un plan défini par le point de vue 3D actuel.

Le plan de coupe est perpendiculaire à la direction de la vue et passe à travers le point choisi.



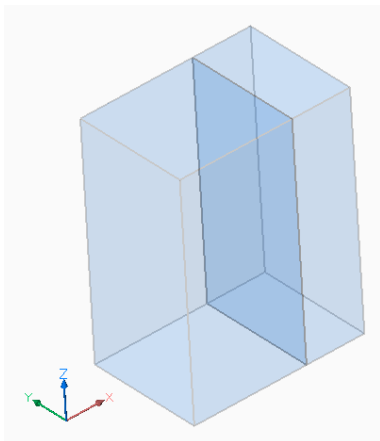
XY

Sectionne les solides et les surfaces selon un plan parallèle au plan XY du système de coordonnées actuel.



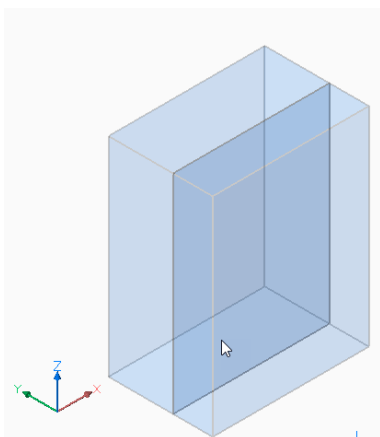
YZ

Sectionne les solides et les surfaces selon un plan parallèle au plan YZ du système de coordonnées actuel.



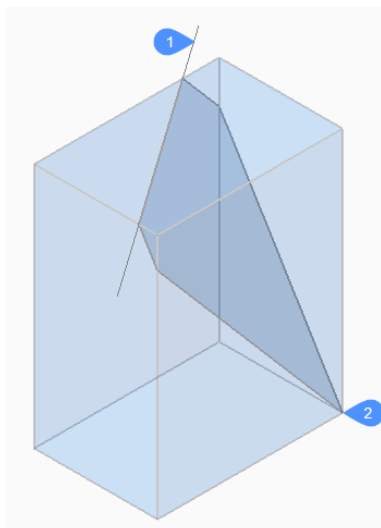
ZX

Sectionne les solides et les surfaces selon un plan parallèle au plan ZX du système de coordonnées actuel.



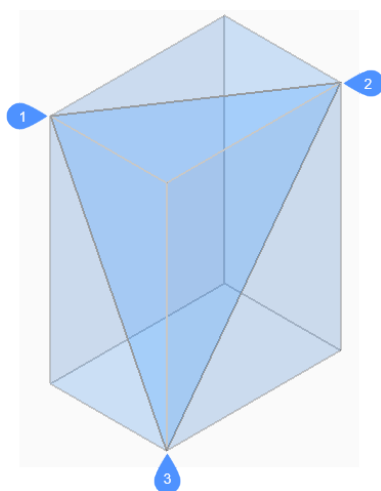
Ligne-point

Sectionne des solides et des surfaces selon un plan défini par une entité linéaire (1) et un point (2).



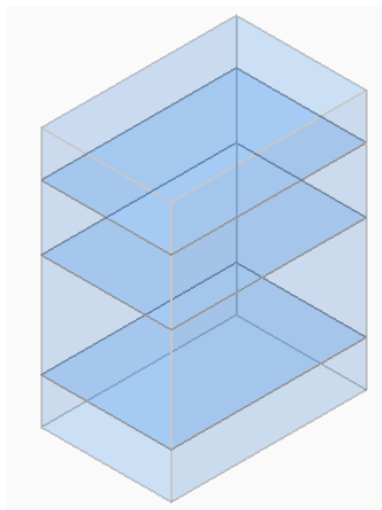
3points

Sectionne les solides et les surfaces selon un plan défini par trois points.



Section multiple

Sectionne des solides et des surfaces dans plus d'un morceau en utilisant une face et en spécifiant la distance entre les sections.

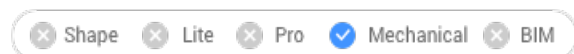


Deux

Conserve les deux parties.

24.47 TOLEXPORASSEMBLAGE (commande)

Recherche dans la structure d'assemblage du dessin actuel, les solides 3D dans un composant et applique les commandes TOLCONVERT et TOLEXPOR2D.



Icône : 

24.47.1 Méthode

Le résultat de cette commande est un jeu de fichiers .dxf avec des informations de dépliage enregistrées dans un dossier de sortie défini par l'utilisateur et triées par épaisseur. Les parties traitées avec un avertissement ou une erreur de commande sont placées dans un dossier spécial. Un rapport HTML listant tous les solides de l'assemblage est généré. Il indique leur statut et pointe vers les fichiers .dwg et .dxf .ifc. Le rapport HTML utilise des noms de solides mécaniques au lieu de leurs maintiens lorsque cela est possible.

Remarque : Il est possible d'appliquer TOLEXPORASSEMBLAGE à des assemblages mixtes, contenant à la fois des pièces tôlées et non tôlées. Cette commande sépare rapidement les pièces non tôlées des pièces en tôle.

La classification des solides est la suivante :

- Sheet Metal – le solide est une pièce de tôle
- Sheet Metal de mauvaise qualité – le solide ressemble à une pièce de tôle, l'intervention d'un utilisateur et des retouches sont nécessaires
- Pas de Sheet Metal – le solide n'est pas reconnu comme une pièce de tôle

Remarque : TOLEXPORASSEMBLAGE peut être appliqué aux dessins simples avec des solides, aux assemblages créés dans BricsCAD ainsi qu'aux dessins importés avec Communicator pour BricsCAD.



Remarque : Pour un traitement optimal, réglez la variable système IMPORTPRODUCTSTRUCTURE sur 2, sinon les composants mécaniques seront éclatés en solides, ce qui augmentera le temps de traitement.

Remarque : Pour une performance optimale, définissez le Style visuel sur 2dFilaire.

24.47.2 Options de la commande

Dossier de sortie

Spécifie le dossier de sortie.

Table de plis

Attribue une table de pliage utilisée lors de l'appel TOLEXPOR2D dans le processus de sortie.

Version Dxf

Spécifie la version DXF.

24.48 SMBEAD (commande)

Crée des éléments de nervure associatifs sur des pièces de tôles.



Icône :

24.48.1 Description

Crée des éléments de forme découpe associative sur des pièces de tôle à partir de profils 2D. L'entité est mise à jour automatiquement lors de la modification de son profil défini.

La différence avec les éléments de découpes linéaires insérés à partir de la bibliothèque par la commande BMINSERER est que les éléments de découpes créés par la commande TOLCORDON peuvent avoir une trajectoire arbitraire.

24.48.2 Méthode

Sélectionnez la face de la bride et la courbe de contrôle pour créer la nervure, en utilisant les valeurs par défaut du rayon du profil et du rayon arrondi.

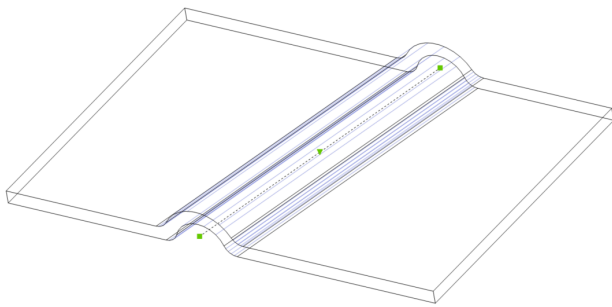
Remarque : La valeur par défaut du rayon du profil est définie par la variable système SMDEFAULTPROBILERADIUSVALUE.

Remarque : La valeur par défaut du rayon arrondi est définie par la variable système SMDEFAULTTRIBROUNDRAIUSVALUE.

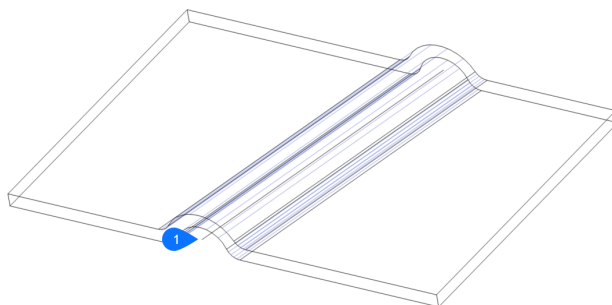
24.48.3 Options de la commande

Sélectionner la courbe de contrôle

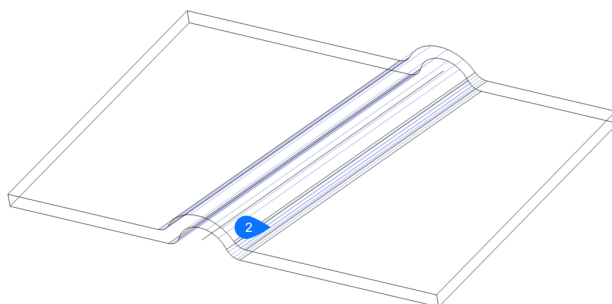
Sélectionne une courbe de contrôle le long de laquelle la nervure sera créée. La courbe sélectionnée peut être une ligne, une polyligne, un cercle, un arc, une ellipse, un arc elliptique ou une spline. La courbe 2D peut être ouverte ou fermée, mais elle ne peut pas se croiser ou croiser d'autres caractéristiques de forme.

**Rayon du profil**

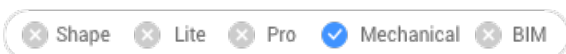
Définit le rayon du profil de nervure (1).


**Rayon arrondi**

Définit le rayon des raccords de lissage (2).

**24.49 SMBEND (commande)**

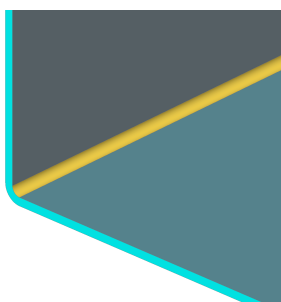
Transforme en plis les arêtes dures (arêtes vives entre les faces des rebords) ou les jonctions.



Icône : 

24.49.1 Méthode

Sélectionnez les arêtes vives, jonctions, rebords, ou solides 3D.



24.49.2 Options de la commande

Modèle Entier

Détecte et convertit les arêtes dures ou les jonctions dans l'ensemble du modèle.

24.50 TOLCREERPLI (commande)

Transforme en plis les arêtes dures (arêtes vives entre les faces des rebords) ou les jonctions.

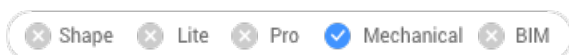


24.50.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMBEND.

24.51 TOLCHANGEPLI (commande)

Convertit les plis en plis lissés.



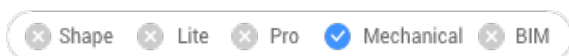
Icône :

24.51.1 Description

Permet de sélectionner des faces de pli qui seront transformées en plis lissés.

24.52 TOLCONVERT (commande)

Reconnaît automatiquement les caractéristiques de tôlerie.





Icône :

24.52.1 Description

Reconnaît automatiquement les brides, les plis, les plis lissés, les côtes, les caractéristiques de tôle et les trous pour les solides 3D sélectionnés.

24.52.2 Options de la commande

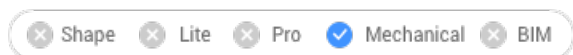
Modèle Entier

Applique la commande à l'ensemble du modèle.

Remarque : Tous les solides du modèle sont analysés et, si possible, convertis en entités tôlerie. La commande reconnaît les entités tôlerie (telles que les brides et les plis) dans la géométrie en entrée. L'épaisseur du corps du dessin de tôlerie est le critère en cas de sélection de solides multiples. Par conséquent, les corps sélectionnés doivent avoir la même épaisseur, sinon un message d'erreur s'affiche dans la fenêtre de commande.

24.53 TOLSUPR (commande)

Supprime des caractéristiques des éléments de tôlerie.



Icône :

24.53.1 Description

Supprime un pli ou une jonction en rétablissant une arête dure entre deux rebords. Cette commande peut également supprimer un rebord avec tous les plis qui lui sont adjacents, et elle peut supprimer une pointe en restaurant la géométrie découpée par la fonction.

Les rebords adjacents sont prolongés jusqu'à former une jonction avec le rebord en cours de suppression.

24.53.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour remplacer des caractéristiques par des arêtes dures :

- Sélectionnez les faces des caractéristiques.
- Sélectionnez les faces d'épaisseur.

24.54 TOLDISSOUDRE (commande)

Supprime les données de tôlerie des entités sélectionnées.



Icône :



24.54.1 Description

Dissout les caractéristiques de la tôle sur les faces solides 3D. Les éléments dissous ne sont plus répertoriés dans le navigateur mécanique. Les faces des entités fusionnées peuvent être déplacées, pivotées ou tirées librement.

24.54.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour supprimer les données de tôle des caractéristiques :

- Sélectionnez des faces du modèle.
- Supprimer du dessin entier.

24.55 TOLECLATER (commande)

Convertit les plis, les formes, les ourlets, les raccourcissements, les jonctions et les onglets en leurs caractéristiques primitives et supprime la caractéristique d'origine.



Icône :

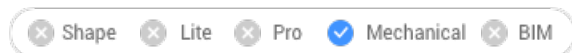
24.55.1 Méthode

La caractéristique est soit décomposée en quelques primitives (par exemple, un élément de forme en coudes et brides), soit séparé en plusieurs caractéristiques du même type (par exemple, un coude avec trou en deux coudes) :

- Plier contenant plusieurs composants de connectivité dans une liste d'entités de pliage ;
- Jonction avec plusieurs composants en plusieurs jonctions ;
- Forme en brides et plis ;
- Cahote en brides et les plis ;
- Faire des ourlets dans les brides et les coudes ;
- Attache en plusieurs jonctions ;

24.56 TOLEEXPORT2D (commande)

Exporte la représentation dépliée d'un corps de tôlerie.

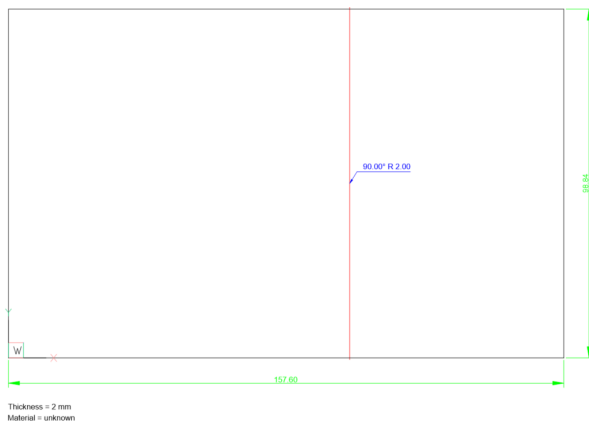


Icône :

24.56.1 Description

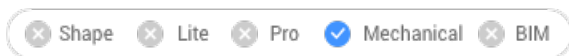
Exporte la représentation dépliée d'un corps de tôlerie sous forme de profil 2D en .dxf. / .dwg format de fichier.

Affiche la boîte de dialogue Enregistrer les entités 2D dépliées. Ici, vous pouvez enregistrer le fichier de profil 2D.



24.57 TOLEXPOROSM (commande)

Exporte un solide de tôle vers un format de fichier Open Sheet Metal (.osm).



Icône : 

24.57.1 Description

Réinterprétation du modèle de tôlerie fourni en tant que pièce OSM à enregistrer dans un document *.osm.

La commande est sensible aux côtés. Il déplie et met à l'échelle les plans dépliés pour chaque entité, puis il connecte ces parties de plan conformément au modèle d'origine dans le document *.osm obtenu.

La pièce .osm est enregistrée en mm ou en pouces, selon la valeur de la variable système MEASUREMENT du document. Les documents INSUNITS sont pris en compte pour la mise à l'échelle appropriée.

Les propriétés personnalisées de tous les objets mécaniques sont importées dans le document OSM et les balises OSM.

Remarque : Vous pouvez définir la précision de l'approximation et la longueur minimale du document.

24.57.2 Options de la commande

Ajouter décorations

Exporte des pièces non tôlerie dans la même pièce .osm.

Ajouter des entités 2D

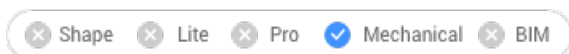
Exporte des entités 2D dans la même pièce .osm.

Définir le calque

Spécifie le calque dans lequel les entités 2D seront stockées.

24.58 TOLEXTRUDER (commande)

Crée une pièce en tôle en extrudant une polyligne plane.





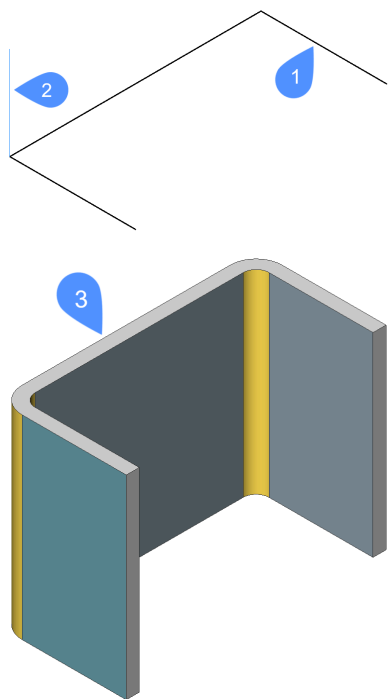
Icône :

24.58.1 Description

Crée une pièce en tôle à partir d'une polyligne planaire en l'extrudant de manière orthogonale au plan de la polyligne.

24.58.2 Méthode

Sélectionnez une polyligne planaire et spécifiez la hauteur de l'extrusion.



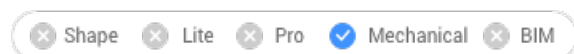
- 1 Polyligne planaire
- 2 Direction d'extrusion
- 3 Polyligne extrudée

La direction d'épaississement de la surface extrudée est appliquée pour chaque rebord séparément, afin de préserver les dimensions globales de la polyligne.

Les dimensions totales de la pièce en tôle correspondent aux dimensions de la polyligne extrudée.

24.59 SMFLANGE (commande)

Crée un rebord de base (initial).



Icône :



24.59.1 Description

Crée un rebord de base (initial) d'une pièce de tôlerie à partir d'un profil plan fermé.

Remarque : Un rebord de base est créé pour chaque polyligne ou région fermée sélectionnée. Dans le **Navigateur Mechanical**, un corps et un rebord sont ajoutés pour chaque entité.

24.59.2 Options de la commande

Haut

Le rebord est extrudé au-dessus de l'entité de base.

Milieu

Le rebord est extrudé des deux côtés de l'entité de base.

Bas

Le rebord est extrudé sous l'entité de base.

Remarque : Si l'assistant **Raccourci clavier** est activé, vous pouvez faire défiler les différentes options en appuyant sur la touche Ctrl.

Accepter le modèle

Accepter l'extrusion actuelle.

24.60 TOLBORDBASE (commande)

Crée un rebord de base (initial).

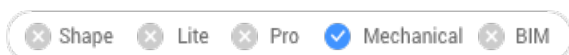


24.60.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMFLANGE.

24.61 TOLPLIERREBORD (commande)

Permet de plier une bride existante le long d'une ligne, obéissant au facteur K pour un rayon de courbure donné.



Icône :

24.61.1 Options de la commande

Nouvelle ligne

Permet de tracer une ligne pour définir l'emplacement de courbure.

Angle

Spécifie l'angle de courbure.

Rayon

Spécifie le rayon de courbure.



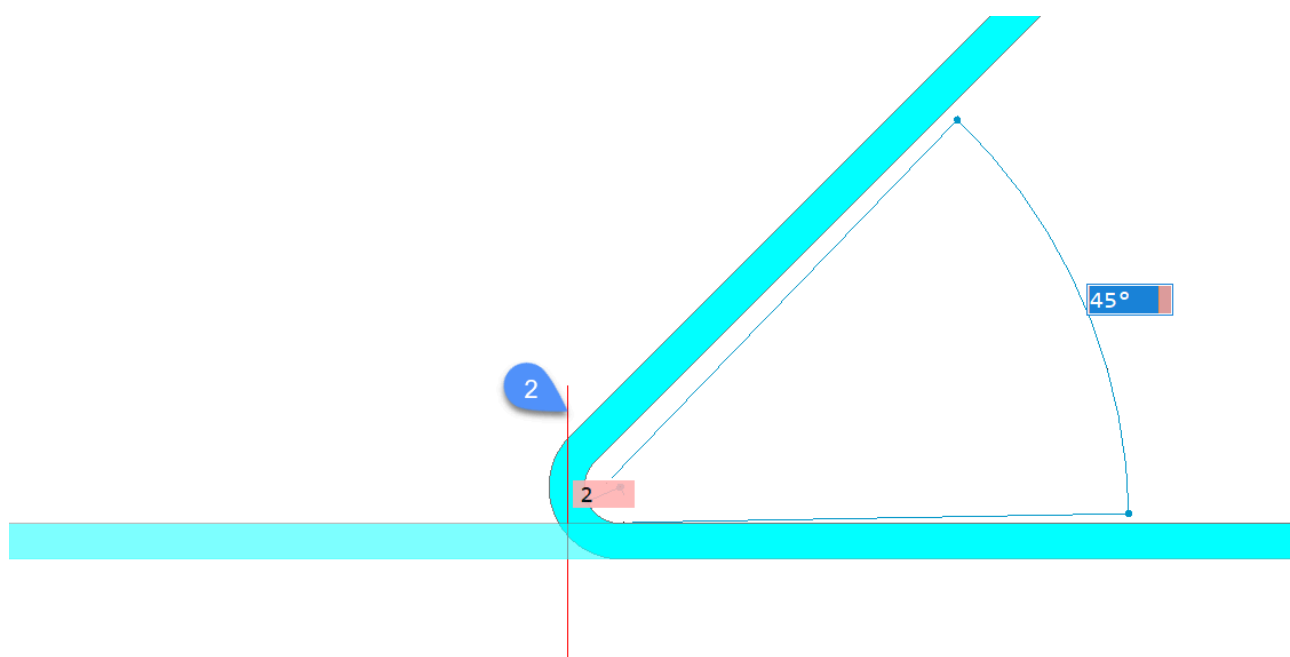
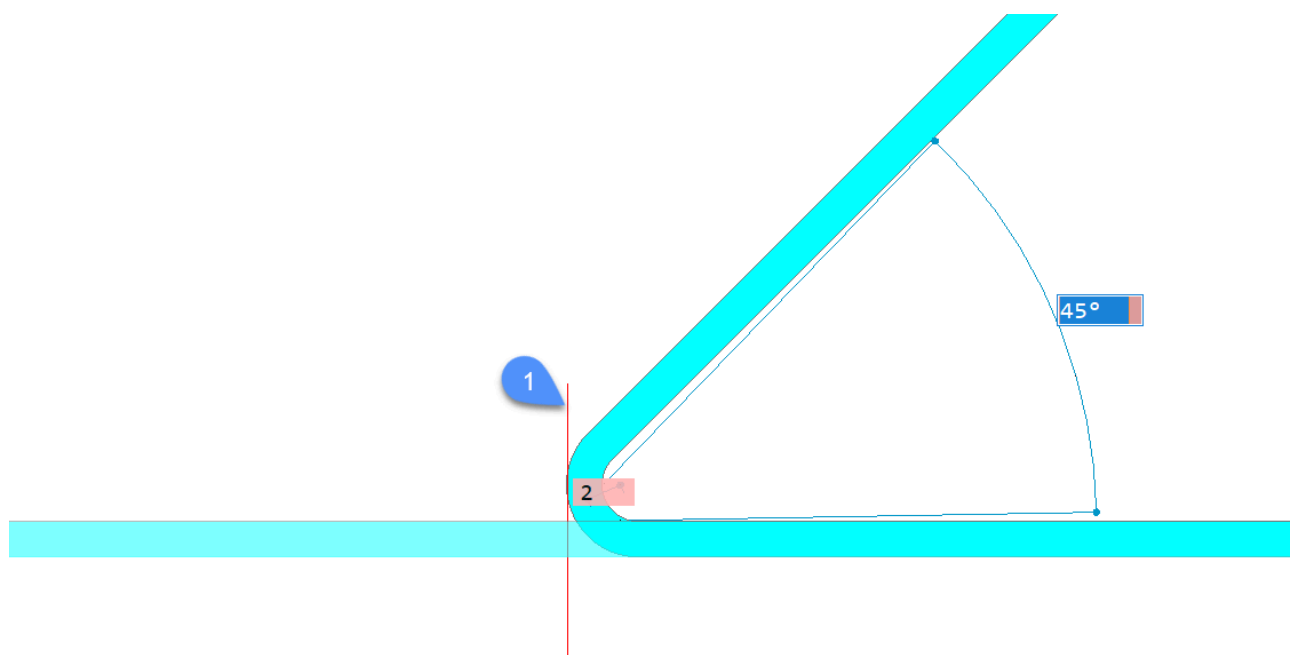
Remarque : Le rayon de courbure par défaut est défini par la propriété Modélisation/Rayon de courbure dans le Navigateur mécanique pour Tôlerie.

Changer de côté

Permet de déplacer la partie de la bride de l'autre côté de la ligne ou du bord.

Basculer les étendues de plis

Bascule entre le maintien de l'étendue de flexion (1) ou non (2). Par défaut, ce n'est pas le cas.





ACcepter

Crée le coude à l'angle et au rayon actuels.

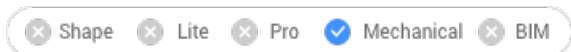
24.62 TOLBORDCONNECT (commande)



Icône :

24.63 TOLCONTOURBORD (commande)

Crée un nouveau rebord à partir d'un contour fermé et le fixe à une pièce de tôle existante.

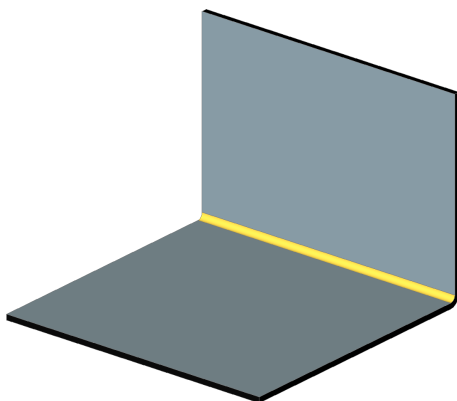
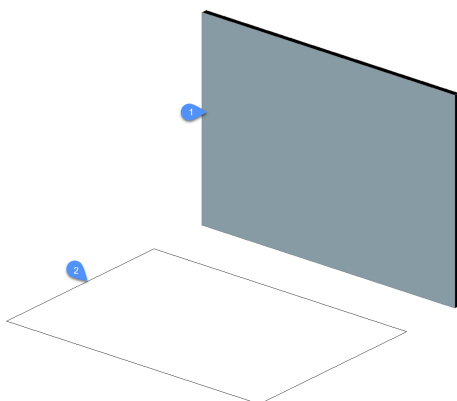


Icônes :



24.63.1 Description

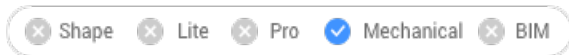
Extrude un rebord d'un contour et le relie à des rebords sélectionnés via des plis.





24.64 TOLBORDPLIER (commande)

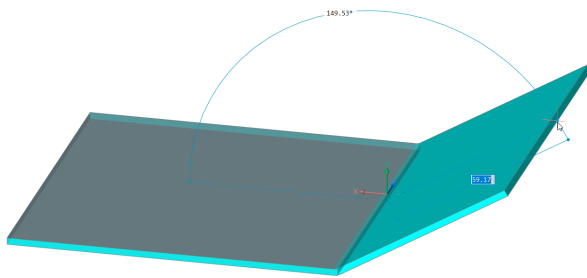
Crée des rebords sur une pièce de tôle.



Icône :

24.64.1 Description

Crée un ou plusieurs rebords sur une pièce de tôle en tirant sur une ou plusieurs arêtes d'un rebord existant.



24.64.2 Options de la commande

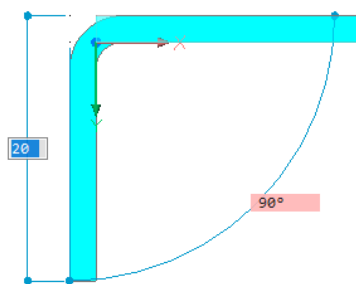
Cotes dynamiques

Crée un nouveau rebord en utilisant les cotes dynamiques de la hauteur et de l'angle du nouveau rebord ou en choisissant l'emplacement.

Remarque : Utilisez la touche Tab pour basculer entre les champs hauteur et angle.

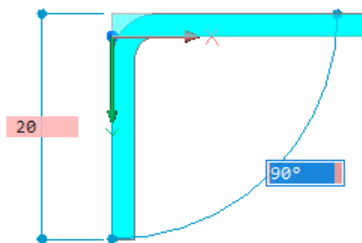
Matériau extérieur

Crée une bride décalée d'une épaisseur de matériau vers l'extérieur.



matériau Intérieur

Crée une bride en conservant les dimensions extérieures de la bride mère.



Angle

Permet de définir d'abord l'angle du rebord, puis sa hauteur.

Longueur

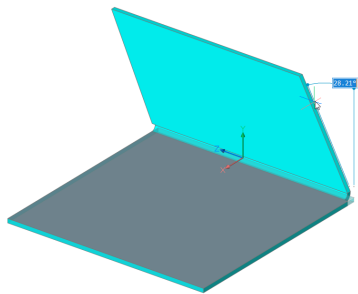
Permet de définir d'abord la longueur du rebord, puis son angle.

Rayon

Définit le rayon du pli relié au nouveau rebord.

Angle d'Extrusion

Crée un rebord avec une ou deux faces latérales inclinées.



Remarque : Cette option n'est pas disponible si plusieurs arêtes sont sélectionnées.

Retour

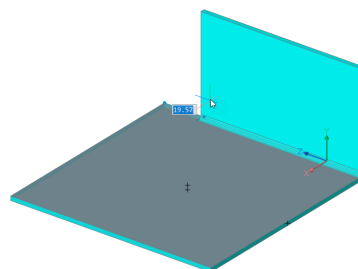
Retourne à l'invite précédente.

Ignorer

Garder le côté du rebord orthogonal au lieu de l'incliner.

Largeur

Permet de définir une largeur différente de la longueur de l'arête sélectionnée. Par défaut, la largeur de rebord correspond à la longueur de l'arête sélectionnée.



Remarque : Cette option n'est pas disponible si plusieurs arêtes sont sélectionnées.



Retour

Annule la procédure de largeur en cours.

Ignorer

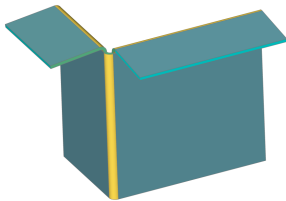
Conserve l'arête latérale du rebord à l'extrémité de l'arête.

Inversion connexion

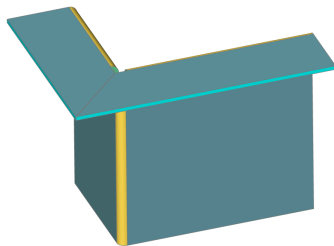
Bascule entre différentes options de connexion lors de la création simultanée de plusieurs rebords.

Remarque : La connexion à bascule n'est disponible que lorsqu'au moins deux arêtes voisines sont sélectionnées.

Pas de connexion



Avec connexion



Remarque : Utilisez la touche Ctrl pour faire défiler les options. Vérifiez que le champ Assistant raccourcis (HKA dans la barre d'état) est ACTIVÉ.

Remarque : Si TIPS = ON, l'option actuellement sélectionnée est indiquée dans le widget Astuces au bas de l'écran.

définir la Direction

Définit l'angle de la bride en spécifiant une direction à laquelle être parallèle.

2Points

Définissez la direction d'extrusion en spécifiant deux points.

Axe X

Utilise l'axe X comme direction.

Axe Y

Utilise l'axe Y comme direction.

Axe Z

Utilise la direction de l'axe Z, si cela convient.

Entité

Définit la direction en sélectionnant une entité axiale (par ex. bords linéaires ou faces planaires).



Dernier

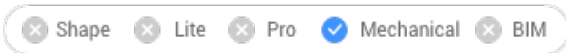
Utilise la dernière direction utilisée.

Vue

Utilise la direction Z de la vue.

24.65 TOLBORDROT (commande)

Fait pivoter un rebord sélectionné d'une pièce en tôle.

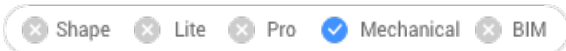


24.65.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMROTATE.

24.66 TOLBASCULER (commande)

Bascule les côtés d'un rebord sélectionné.



Icône :

Bascule les côtés d'un rebord sélectionné de sorte que les faces de référence se trouvent sur l'autre côté géométrique du rebord. Déplace éventuellement le rebord sur l'épaisseur de la pièce en tôle.

24.66.1 Méthode

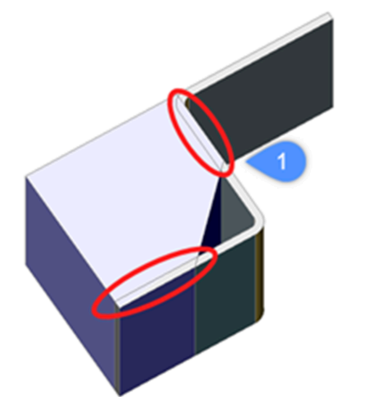
Sélectionnez un solide 3D ou une face de rebord ou appuyez sur Entrée pour basculer les côtés de tous les rebords.

24.66.2 Options de la commande

Inverser seulement le côté de référence

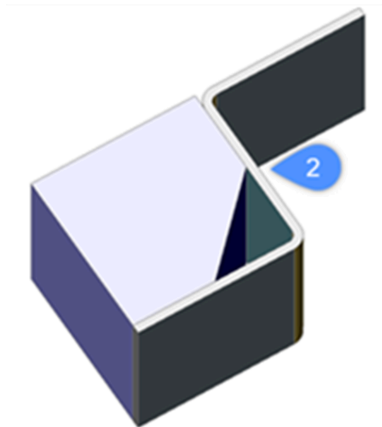
Désactive le déplacement des rebords par épaisseur ; dans ce mode, les côtés de référence des rebords sélectionnés sont simplement échangés.

Remarque : Il peut être nécessaire de changer des faces de référence par un décalage selon l'épaisseur, si la commande TOLEXTRUDER crée des rebords qui entrent en collision avec un autre solide.





1. Collisions entre un solide et des rebords de tôle.



2. Collisions résolues après l'utilisation de TOLBASCULER.

Modèle Entier

Applique l'opération de bascule à tous les rebords du dessin.

24.67 TOLFORME (commande)

Convertit un ensemble sélectionné de faces en une fonction de forme.



Icône :

24.67.1 Méthode

Cette commande convertit un ensemble sélectionné de faces en une fonction de forme ou décompose des fonctions de forme en rebords et plis :

En mode Création, la commande permet de définir une fonction de forme en sélectionnant manuellement les faces.

Remarque : Cela peut être nécessaire si la reconnaissance automatique de TOLCONVERT ne produit pas le résultat attendu.

Par exemple : si vous insérez et fusionnez la fonction de forme **Cardguide** de la bibliothèque, TOLCONVERT reconnaît deux fonctions de forme, car leur géométrie est séparée. La sélection manuelle des faces de la fonction de forme lors de l'exécution de TOLFORME résout le problème.

Remarque : Les fonctions de forme créées par TOLFORME ont le même ensemble d'opérations de base que si elles avaient été créées par BMINSERER ou reconnues par TOLCONVERT.

En mode Décomposer, la commande dissout la forme et essaie de reconnaître sa géométrie d'après les rebords et les plis. Cela peut être utile si TOLCONVERT ne reconnaît pas correctement le design comme une fonction de forme.



24.67.2 Options de la commande

Créer une nouvelle fonction de forme

Crée de nouvelles fonctions de forme.

Décomposer la fonction de forme

Décompose les fonctions de forme existantes en rebords et en plis.

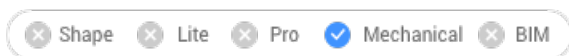
Remarque : Au moins une face de chaque entité de forme à décomposer doit être sélectionnée.

CONvertir pour former

Permet de convertir des perles et des biseaux sous forme de formes.

24.68 SMHEM (commande)

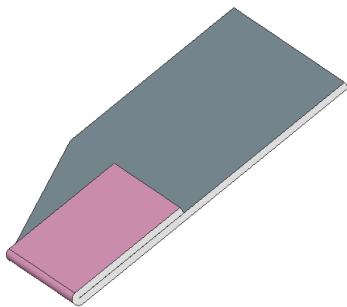
Crée un ou plusieurs éléments d'ourlet sur une pièce en tôle en tirant sur une ou plusieurs arêtes d'une bride existante.



Icônes :

24.68.1 Méthode

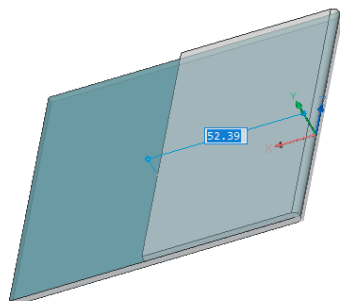
Par défaut, la commande crée des ourlets fermés.



24.68.2 Option de la commande

Longueur

Saisissez la longueur de l'ourlet.

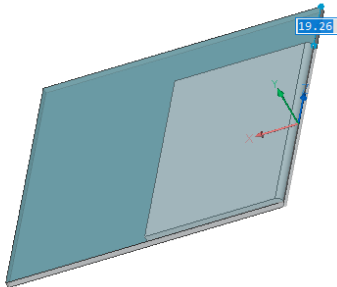




Largeur

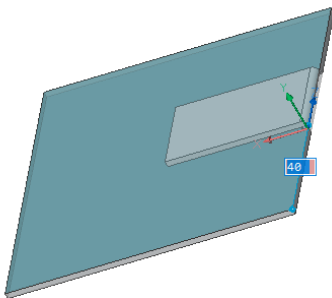
Par défaut, la largeur de l'ourlet est égale à la longueur de l'arête sélectionnée. L'option **Largeur** permet de définir une largeur différente.

Remarque : L'option **Largeur** n'est pas disponible si plusieurs arêtes sont sélectionnées.



Ignorer

Conserve la valeur de la distance pour le premier bord latéral de la bride au point de départ du bord et commute le champ dynamique pour définir le décalage par rapport au point d'arrivée du bord.



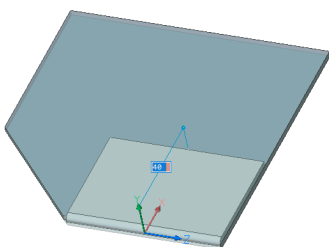
Retour

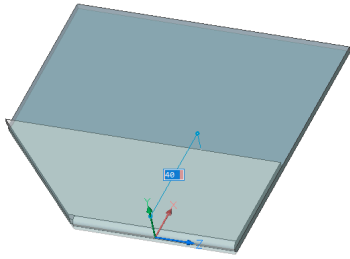
Annule la procédure **Largeur** en cours.

Inverser extrusion

Bascule comment un nouvel ourlet s'adapte à la bordure d'une bride existante. Deux variantes sont possibles :

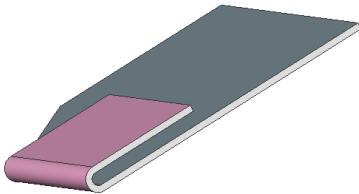
Cette option ne fonctionne que si les bords d'une bride à l'angle ne sont pas à 90°.





Pli rabattu ouvert

Crée un bord rabattu ouvert.

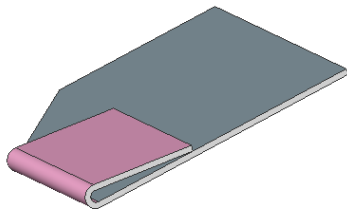


Rayon

Définit le rayon de l'ourlet.

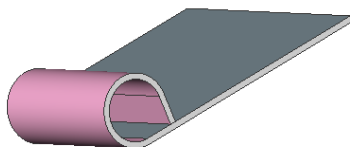
Arrondi

Crée un ourlet en forme de goutte d'eau.



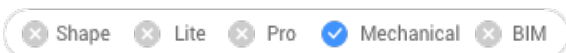
Arrondi

Crée un ourlet arrondi.



24.69 TOLCREERBORD (commande)

Crée un ou plusieurs éléments d'ourlet sur une pièce en tôle en tirant sur une ou plusieurs arêtes d'une bride existante.



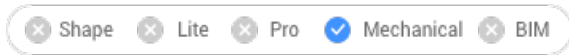


24.69.1 Méthode

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMHEB.

24.70 TOLGRAVER (commande)

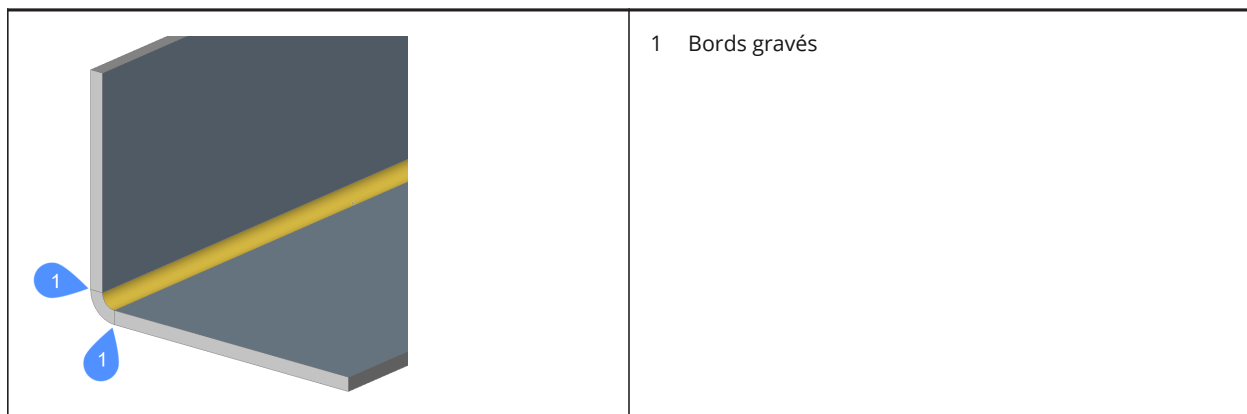
Fractionne les faces d'épaisseur d'une pièce en tôle par des bords gravés, selon les rebords et les plis adjacents.



Icône :

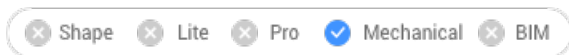
24.70.1 Description

Grave des bords sur les faces d'épaisseur pour les séparer selon des zones qui peuvent être retravaillées automatiquement.



24.71 TOLRACCOURCI (commande)

Crée un raccourci sur une bride ou sur des plis cylindriques qui évitent la collision avec l'autre étendue et permettent d'effectuer les plus petites coupes.

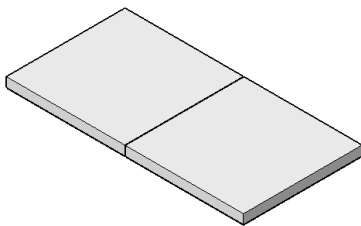


Icône :

24.71.1 Méthode

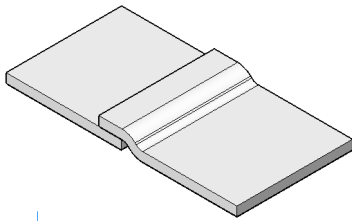
Raccourci sur une bride

Sélectionnez les arêtes des rebords





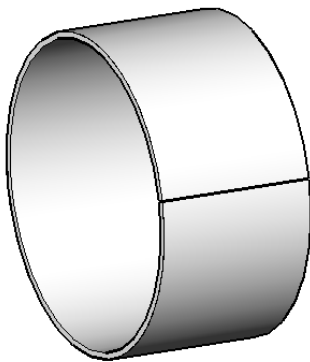
Lorsque le mode de saisie dynamique (DYN) est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.



Remarque : Il n'y a pas de collision sur l'autre partie.

Raccourci sur des plis cylindriques

Sélectionnez un bord du pli cylindrique.

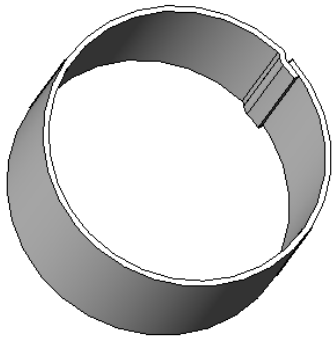


Lorsque le mode de saisie dynamique (DYN) est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.



Remarque : Il n'y a pas de collision sur l'autre partie.

En option, le raccourci peut être construit sur les bords internes :



Remarque : Si la variable système FEATURECOLORS est activée, les raccourcis seront affichés dans la couleur définie par la variable système SMCOLORJOG.

24.71.2 Option de la commande

Angle

Définit l'angle du raccourci ; l'angle par défaut est de 45 degrés.

Longueur

Définit la longueur du raccourci. Lorsque le mode de saisie dynamique (DYN) est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.

Hauteur

Définit la hauteur du raccourci.

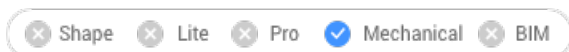
Rayon

Définit le rayon pour le raccourci.

Remarque : Le point de départ pour mesurer les dimensions ci-dessus se situe sur le bord sélectionné.

24.72 SMJUNCTION (commande)

Crée une jonction sur les arêtes dures (arêtes vives entre les faces des rebords) et les plis ou sur les arêtes dures courbes entre deux plis (ou lissages).



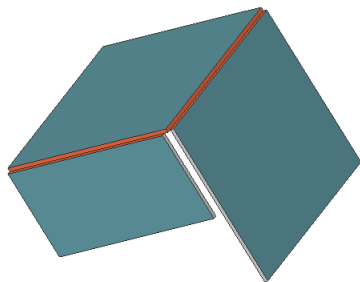
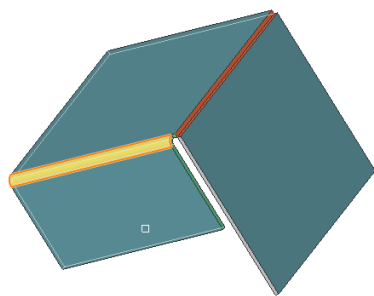
Icône :

24.72.1 Description

Le paramètre « Corriger les faces de jonctions coïncidentes » (variable système SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT) contrôle la façon dont BricsCAD reconnaît les conceptions de jonction avec des faces coïncidentes et comment elles sont converties en jonctions classiques.

24.72.2 Méthode

Sélectionnez des brides, des arêtes vives, des plis ou des solides 3D. Vous pouvez également sélectionner des arêtes "incurvées" entre les rebords et les plis, entre les rebords et les plis lissés, entre deux plis ou entre deux lissages



24.72.3 Option de la commande

Modèle entier

Analyse l'ensemble du modèle pour détecter les arêtes dures. Une arête dure incurvée dans une connexion incurvée en languette d'un rebord et d'un pli (ou pli lissé).

24.73 TOLCREERJUNCTION (commande)

Crée une jonction sur les arêtes dures (arêtes vives entre les faces des rebords) et les plis ou sur les arêtes dures courbes entre deux plis (ou lissages).

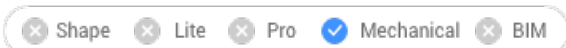



24.73.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMJUNCTION.

24.74 TOLCHANGEJUNCTION (commande)

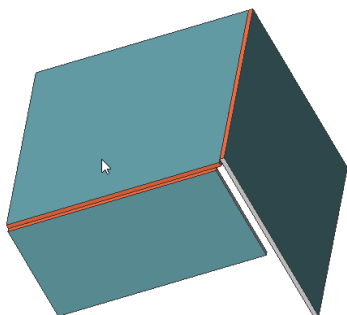
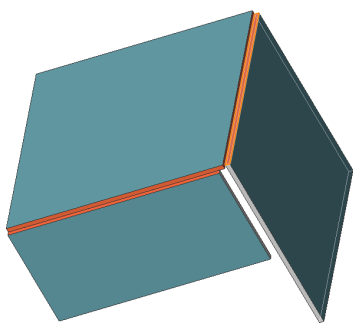
Permet de changer un élément de jonction symétrique en un élément dont les faces se chevauchent.



Icône : 

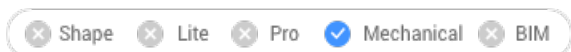
24.74.1 Méthode


Sélectionnez la face de la jonction (image de gauche) et voyez comment la jonction est changée (image de droite).



24.75 TOLLISER (commande)

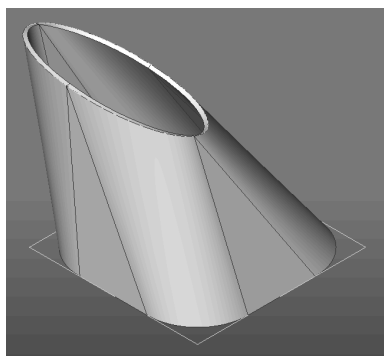
Crée une pièce en tôle.



Icône : 

24.75.1 Description

Crée une pièce en tôle avec des rebords et des plis lissés à partir de deux courbes non coplanaires.



24.75.2 Options de la commande

Rayon des raccords

Définit le rayon du raccord qui sera créé sur les connexions en lignes droites. Un rayon peut être spécifié ou le rayon minimum concernant l'épaisseur du modèle peut être calculé en appuyant sur Entrée.

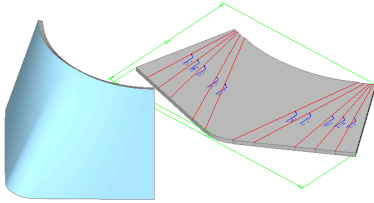


Épaisseur

Définit l'épaisseur du modèle.

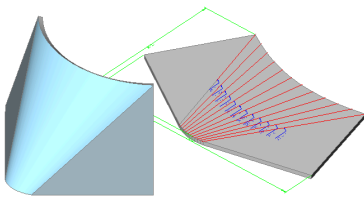
Pli unique

Crée uniquement un élément de pli lissé sans aucun rebord.



Rebords avec plus

Crée un élément de rebord pour chaque segment droit des entités 2D sélectionnées ou un élément de pli lissé pour les segments courbes.



Alignement

Après avoir configuré toutes les options, l'alignement du lissage de tôle métallique peut être choisi.

Remarque : Appuyez sur la touche CTRL pour ajuster l'alignement : À l'intérieur, Des deux côtés ou À l'extérieur.



Épaissir à l'intérieur

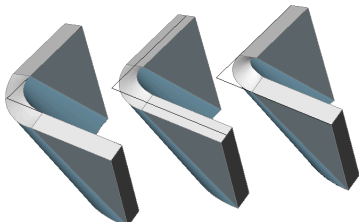
La direction d'épaississement est sélectionnée de manière à ce que la pièce 3D se trouve à l'intérieur des entités 2D sélectionnées.

Deux côtés

Épaissit des deux côtés des entités 2D sélectionnées.

Épaissir à l'extérieur

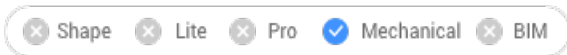
La direction d'épaississement est sélectionnée de manière à ce que la pièce 3D se trouve à l'extérieur des entités 2D sélectionnées.





24.76 TOLPARAMETRER (commande)

Crée un jeu cohérent de contraintes 3D pour une pièce de tôle sélectionnée.



Icône :

24.76.1 Description

Crée un jeu cohérent de contraintes 3D pour une pièce de tôle sélectionnée et reconnaît un réseau rectangulaire de trous sur des rebords. Cette commande prend en compte les contraintes implicites des fonctions de tôlerie et s'assure que le système de contrainte n'est pas trop défini.

Pour obtenir les meilleurs résultats, la pièce en tôle doit présenter un ensemble complet de fonctions, notamment des rebords, des plis, des jonctions et des grugeages d'angle et de plis.

Les contraintes peuvent être modifiées dans le panneau **Navigateur mécanique**.

24.77 SMQUICK (commande)

Suggère l'ensemble optimal de fissures/jonctions/courbures pour un solide décortiqué.



Icône :

24.77.1 Méthode

Cette commande peut être utilisée sur les solides 3D et sur les solides en tôle.

Si un solide 3D est sélectionné, cette commande peut être utilisée pour :

- Crée des solides décortiqués.
- Crée reliefs
- Convertis les tronçons durs en jonctions et en plis.

Si un solide de tôle est sélectionné, cette commande reconnaît ses caractéristiques et crée des reliefs, des jonctions et des plis.

24.77.2 Options de la commande

Entrez l'épaisseur de la coque

Spécifiez la distance.

Remarque : Si une distance positive est saisie, le corps crée une coque vers l'extérieur. Si une distance négative est saisie, le corps crée une coque vers l'intérieur.

Remarque : Si l'épaisseur de la coque est plus grande que le solide 3D, la commande échoue.

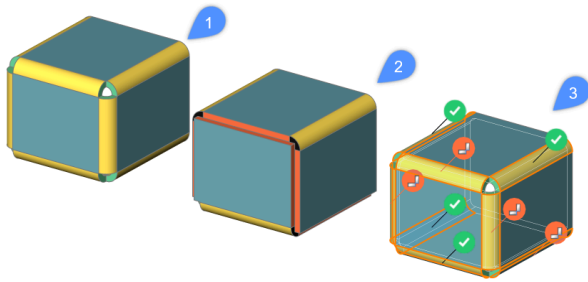
Ignorer

Permet d'ignorer la création d'un solide en feuille et d'agir de la même manière que la commande TOL-CONVERT.



Sélectionner le mode d'optimisation

Sélectionnez un mode pour optimiser le modèle.



Désactivé (1)

Crée des plis pour tous les bords durs.

Auto (2)

Crée des plis, des jonctions et des fractionnements.

Interactif (3)

Donne des suggestions de pliage, de jonctions et de division à l'aide d'une interface de widget. Choisissez d'appliquer la configuration suggérée ou de modifier les suggestions.

24.78 TOLCREEGRUGEAGE (commande)

Crée des grugeages d'angle et de plis appropriés.



Icône :

24.78.1 Description

Les grugeages d'angle sont construits sur des angles qui ont trois rebords adjacents ou plus. Les grugeages de plis sont construits au début et à la fin d'une arête de rebord. Cette commande permet de créer des grugeages sur des plis incorrects.

La commande décide automatiquement si un grugeage doit être créé pour un pli donné. La taille est choisie automatiquement par défaut à partir du **Navigateur Mechanical pour Sheet Metal** dans le dessin, et elle peut être entrée dans la ligne de commande.

Pour forcer la création d'un grugeage de pli pour un pli donné, sélectionnez la face du pli souhaité. Dans ce cas, un pli sera créé, même si la commande décide qu'un grugeage de pli n'est pas nécessaire (c'est-à-dire qu'elle détecte qu'il n'y a pas de conflit ou d'étirement du matériau).

24.78.2 Options de la commande

Modèle entier

Crée des grugeages sur toutes les arêtes dures, les plis et les coins dans l'ensemble du modèle.

forcer grugeages de plis

Force la création d'un grugeage de pli sur les plis.

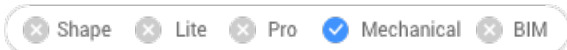


Automatique

La commande détecte automatiquement les rayons de plis et ajuste la taille des grugeages en conséquence.

24.79 TOLCREEGRUGEAGE (commande)

Crée des grugeages d'angle et de plis appropriés.

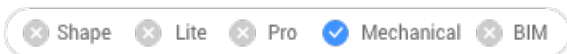


24.79.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMRELIEF.

24.80 TOLCHANGGRUGEAGE (commande)

Convertit les grugeages d'angle.



Icônes :

24.80.1 Description

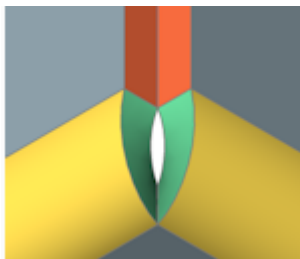
Convertit les grugeages d'angle en grugeages circulaires, rectangulaires ou en V. Convertit les grugeages de plis en grugeages de plis lisses, ronds, découpés ou rectangulaires. Cette commande permet également de modifier les paramètres des grugeages d'angle existants.

24.80.2 Options de la commande

Type en V

Transforme les grugeages d'angle sélectionnés en forme de V.



Remarque : Seuls les grugeages d'angle qui sont liés à exactement deux plis peuvent être changés en type V.



REctangulaire

Transforme les grugeages d'angle/de plis sélectionnés en grugeages rectangulaires.

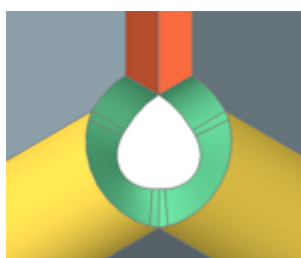


Pli	Coin
	

Circulaire

Transforme les grugeages d'angle en grugeages circulaires.

Remarque : Seuls les grugeages d'angle qui sont liés à exactement deux plis peuvent être transformés en grugeages circulaires.



Diamètre grugeage

Spécifie le diamètre de grugeage.

Automatique

Utilise le diamètre minimal.

point de Référence

Spécifie le point de référence du grugeage.

Milieu

Le point de référence se trouve à l'intersection des lignes de pli.

Coin

Le point de référence est situé sur l'arc circulaire qui traverse les points de base des grugeages rectangulaires correspondants.

Depuis paramètres globaux

Utilise la valeur des paramètres globaux concernant la tôle du document.

Lisse

Transforme les grugeages de plis sélectionnés en grugeages lisses.



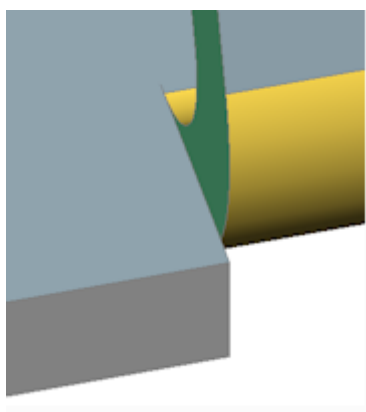
Remarque : Les grugeages de plis lisses ne peuvent être appliqués que si le type de grugeage actuel est Rectangulaire. Sinon, BricsCAD affiche le message : impossible de construire la géométrie du grugeage pour cette configuration.



DEcoupe

Transforme les grugeages de plis sélectionnés en grugeages découpés.

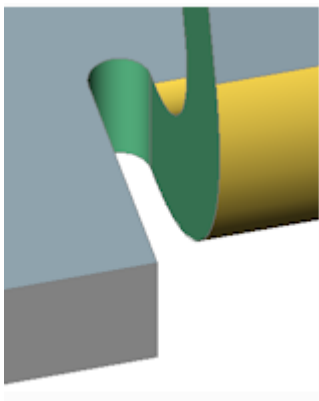
Remarque : Les grugeages de plis découpés ne peuvent être appliqués que si le type de grugeage actuel est Rectangulaire. Sinon, BricsCAD affiche le message : impossible de construire la géométrie du grugeage pour cette configuration.



Arrondi

Transforme les grugeages de plis sélectionnés en grugeages arrondis.

Remarque : Les grugeages de plis arrondis ne peuvent être appliqués que si le type de grugeage actuel est Rectangulaire. Sinon, BricsCAD affiche le message : impossible de construire la géométrie du grugeage pour cette configuration.

**Extension grugeage**

Spécifie l'extension du grugeage.

Automatique

Conserver l'extension actuelle.

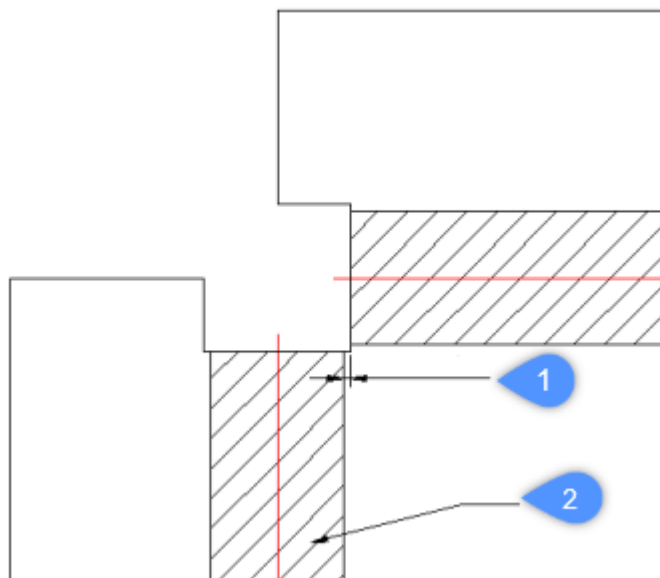
Modèle entier

Tous les grugeages d'angle ou de plis dans toutes les pièces de tôle du modèle seront remplacés par le type de grugeage spécifié à l'aide des paramètres spécifiés.

Remarque : Si cette option est choisie comme réponse à l'invite initiale, tous les grugeages d'angle passent au type V.

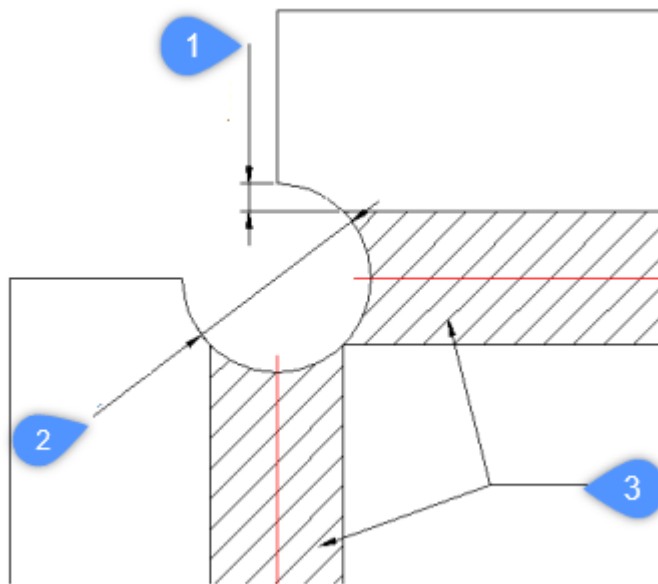
24.80.3 Illustration de l'extension de grugeage

Grugeages rectangulaires et en V :



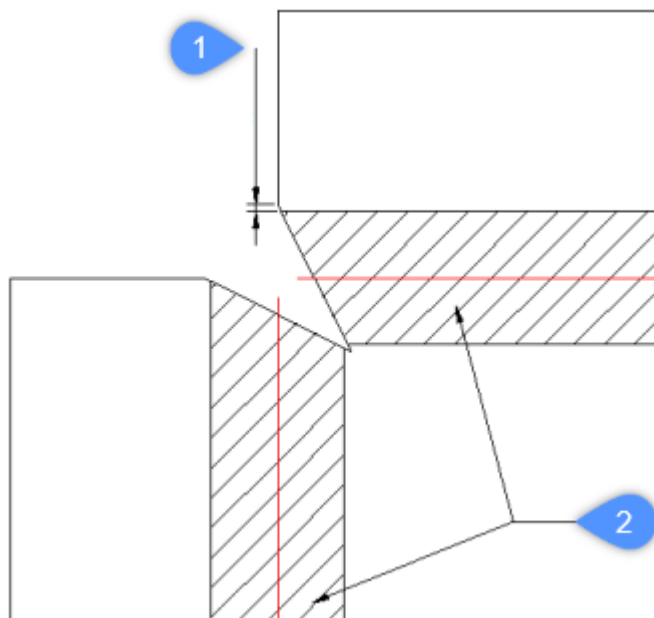
- 1 Extension
- 2 Pli

Grugeages circulaires :



- 1 Extension minimale
- 2 Diamètre du grugeage dans la représentation dépliée
- Remarque :** Référence pour déterminer le centre du grugeage.
- 3 Pli

Grugeages de type V :



- 1 Extension
- 2 Pli



24.81 TOLREPARER (commande)

Tolreparer restaure le modèle solide 3D d'une pièce en tôle.



Icône :

24.81.1 Méthode

Il existe trois méthodes :

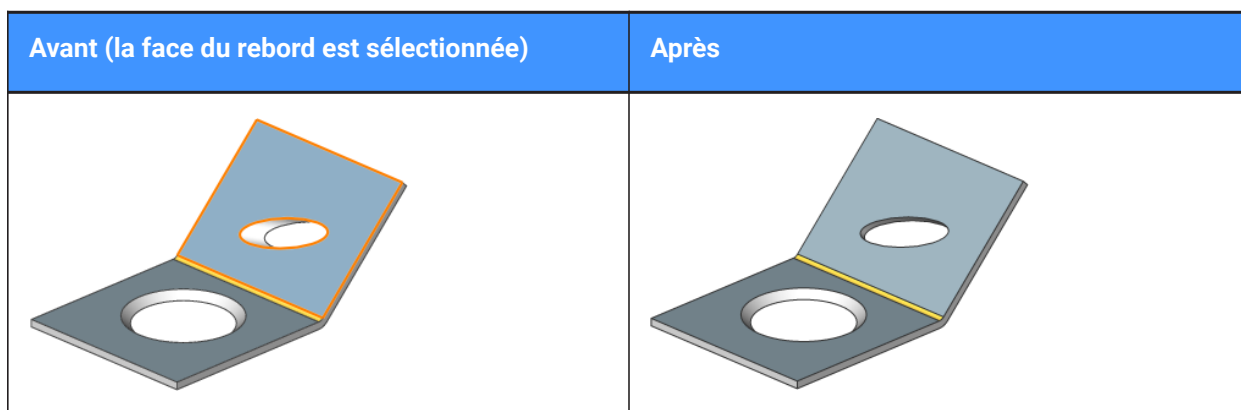
- Réparer en épaississant l'un des côtés
Remarque : Tolreparer restaure le modèle solide 3D d'une pièce en tôle en épaississant l'un de ses côtés. Toutes les faces d'épaisseur deviennent perpendiculaires aux faces de rebords.
- Réparer des entités plis lissés
Remarque : Corrige des problèmes spécifiques aux pièces ayant des caractéristiques de plis lissés. Cette commande fusionne les plis adjacents et fournit des connexions tangentielles avec des rebords.
- Réparer en convertissant des plis
Remarque : Convertit les plis incorrects en plis classiques. Si un seul pli incorrect est sélectionné, il sera réparé. Si un solide 3D est sélectionné, tous les plis incorrects seront convertis en plis classiques.

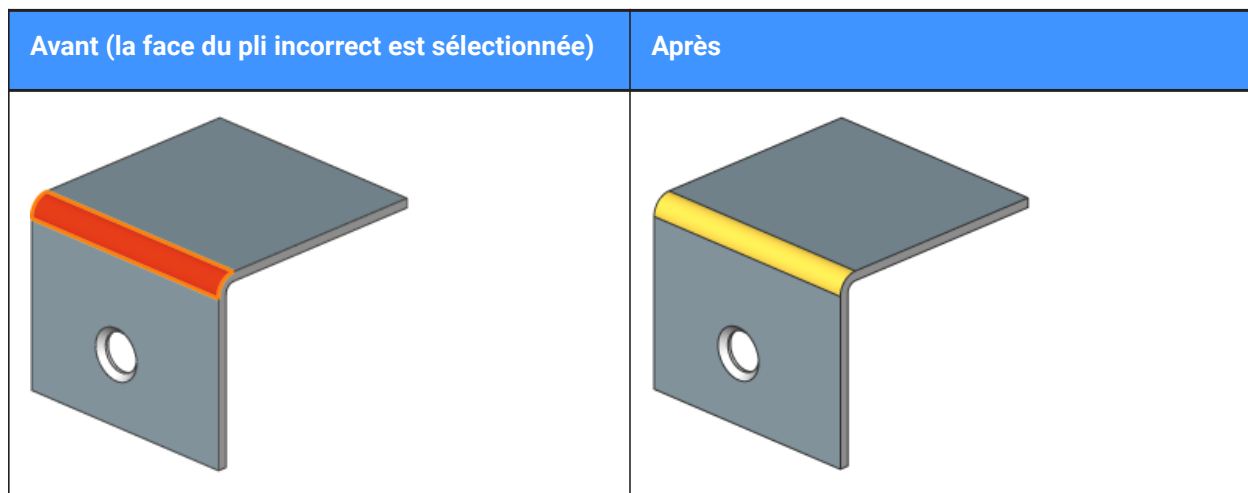
24.81.2 Options de la commande

basculer en réparation Locale

Répare une face de rebord, une face de pli lissé, une face d'épaisseur ou une arête latérale que vous avez sélectionnée. Un corps avec des faces d'épaisseur perpendiculaires à la face sélectionnée et sans plis lissés adjacents sera créé.

Remarque : La taille et la position de l'ouverture sur la face sélectionnée sont conservées et la taille et la position de l'ouverture sur la face opposée sont ajustées.

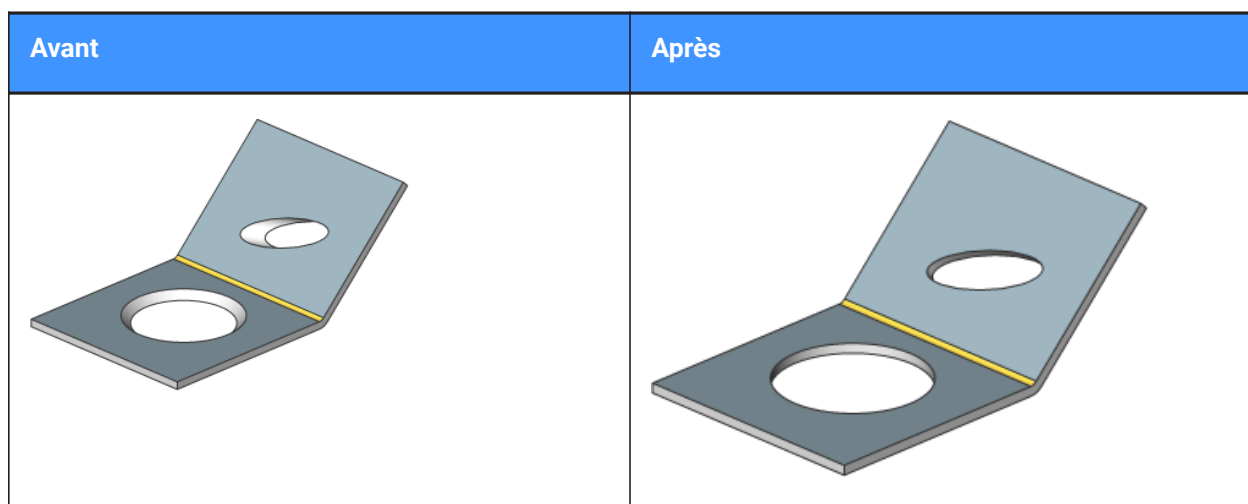




basculer en réparation Globale

Répare toutes les faces de rebords incorrects, les faces de plis lissés, les faces d'épaisseur ou les arêtes latérales à partir du solide sélectionné. Un corps avec des faces d'épaisseur perpendiculaires à la face sélectionnée et sans plis lissés adjacents sera créé.

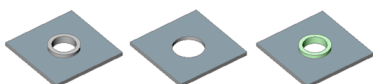
Remarque : La taille et la position de l'ouverture sur la face sélectionnée sont conservées et la taille et la position de l'ouverture sur la face opposée sont ajustées.



Scanner les détails perdus

Recherche et conserve les pièces du modèle qui restent en tant que corps distincts après réparation.

Remarque : La tolérance du scan correspond à une fraction du volume initial du modèle. Cette fraction sera ignorée et seuls les plus grands corps seront conservés. Par exemple, si la tolérance de numérisation = 0,25, seules les pièces dont le volume est supérieur à 25 % du corps initial seront conservées.





De gauche à droite :

- Modèle initial avec une caractéristique de forme non reconnue.
- Modèle après Tolreparer sans scanner les détails perdus : l'élément circulaire est supprimé.
- Modèle après Tolreparer en scannant les détails perdus. Deux corps sont créés : un rebord horizontal avec un trou et un corps séparé (surligné en vert). Les corps peuvent être unifiés avec la commande Union si nécessaire.

24.82 TOLREEMPLACER (commande)

Remplace les fonctions de forme dans les pièces en tôle.



Icône :

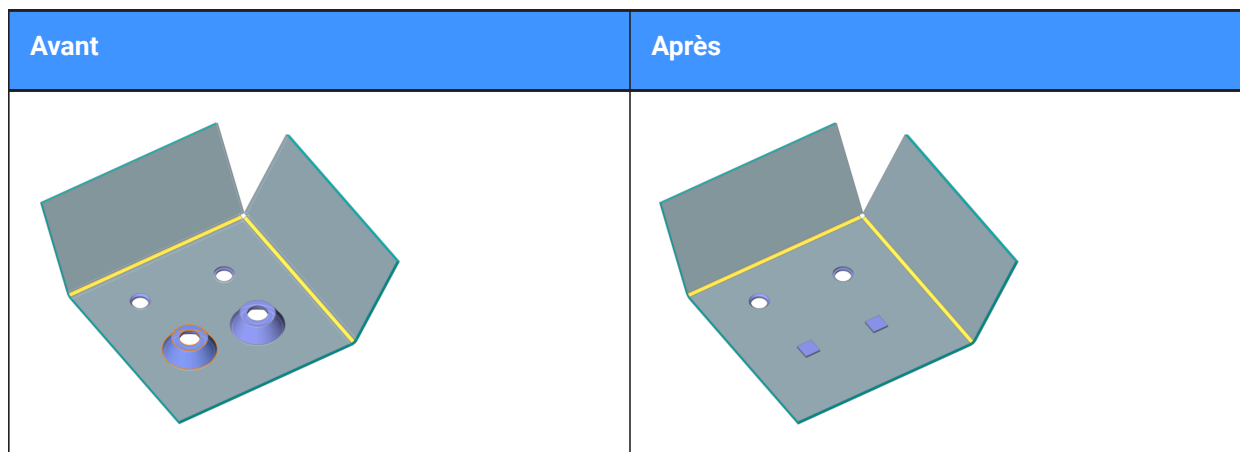
24.82.1 Description

Remplace les fonctions de forme (y compris celles qui sont reconnues) des pièces en tôle par des fonctions de forme provenant de la bibliothèque intégrée ou de la bibliothèque utilisateur. Affiche la boîte de dialogue Sélectionner un fichier pour la fonction de forme, où vous pouvez sélectionner un fichier de fonction de forme.

24.82.2 Options de la commande

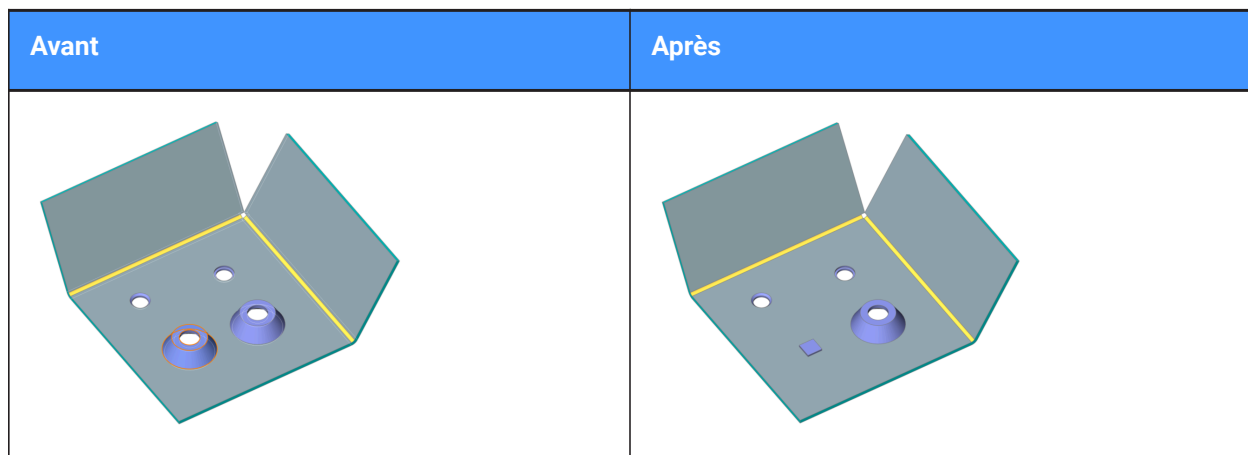
Oui

Remplace toutes les fonctions de forme du même type que les entités sélectionnées.



Non

Remplace la ou les fonctions de forme sélectionnées uniquement.



Mode paramètres

Contrôle si les valeurs des paramètres des fonctions de forme qui sont remplacées sont héritées ou non. Elle est définie par le mode de remplacement sélectionné.

Valeur par défaut des composants

Les valeurs de paramètre de la nouvelle fonction de forme sont utilisées.

Hériter des fonctions remplacées

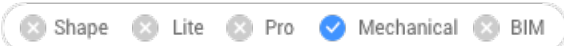
Si possible, les valeurs des paramètres sont copiées à partir des fonctions de forme en cours de remplacement.

Modifier les paramètres

Permet de modifier tous les paramètres.

24.83 TOLCREERDECOUPE (commande)

Crée des éléments de forme découpe associative sur des pièces de tôles.



24.83.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande TOLCORDON.

24.84 TOLBORDROULE (commande)

Crée des bords roulés sur les brides courbes.



Icône : 

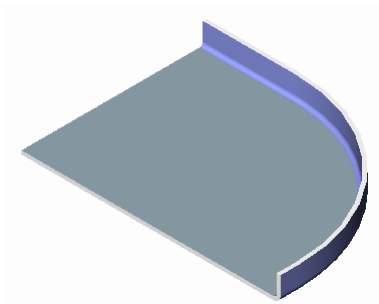
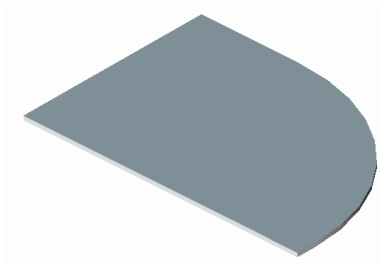
24.84.1 Méthode

Sélectionnez les arêtes sur les brides ou la face de bride (tout le côté de la bride) et spécifiez la longueur de l'arête roulée.

Remarque : Le bord roulé n'est pas créé sur les tronçons adjacents à Bend, Jog, BendRelief, CornerRelief.



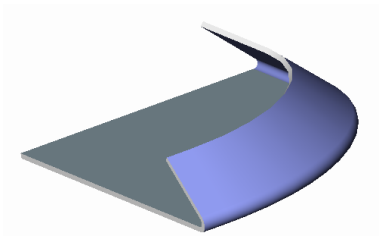
Lorsque le mode de saisie dynamique (DYN) est actif, vous pouvez saisir une distance et un angle dans les champs de saisie dynamiques.



24.84.2 Option de la commande

Angle

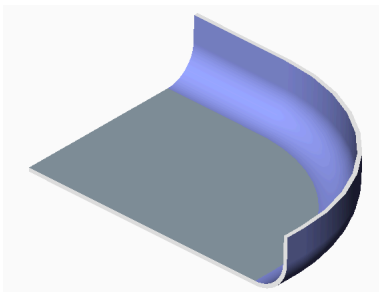
Spécifie l'angle du bord roulé. La valeur par défaut est de 90 degrés.



Remarque : Si la variable système FEATURECOLORS est activée, les bords roulés seront affichés dans la couleur définie par la variable système SMCOLORROLLEDEGE.

Rayon

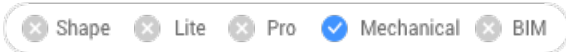
Spécifie le rayon du tronçon roulé. La valeur par défaut est l'épaisseur de la bride.





24.85 TOLROTATION (commande)

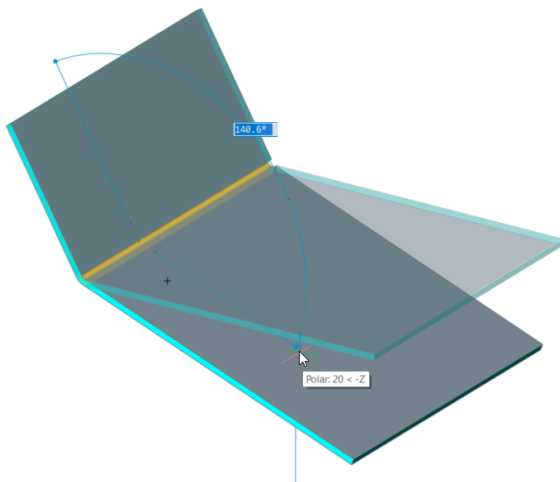
Fait pivoter un rebord sélectionné d'une pièce en tôle.



Icône :

24.85.1 Description

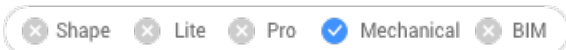
Fait tourner un rebord sélectionné d'une pièce en tôle avec sélection automatique de l'axe de rotation en fonction de l'intention de conception.



Remarque : Un champ d'angle dynamique affiche l'angle entre le rebord sélectionné et le rebord de base. Vous pouvez appuyer sur la touche TAB pour afficher l'angle de rotation absolu.

24.86 TOLSELECT (commande)

Sélectionne toutes les fonctions de forme identiques dans le modèle de tôle.



Icônes :

24.86.1 Description

Sélectionne les arêtes dures, les fonctions de forme identiques, les arêtes d'épaisseur non orthogonale, les arêtes plates et le côté d'une pièce de tôle.

24.86.2 Options de la commande

Arêtes vives

Sélectionne toutes les arêtes dures du modèle.

Mêmes fonctions de forme

Sélectionne toutes les fonctions de forme identiques à la fonction sélectionnée.

Fonctions de forme similaires

Sélectionne toutes les fonctions de forme similaires à l'entité sélectionnée (le même type, mais avec des valeurs de paramètre différentes).

Faces épaisses non-orthogonales

Sélectionne toutes les arêtes d'un rebord spécifié commun avec des faces d'épaisseur non orthogonale.

Côté de la pièce de tôle

Sélectionne les faces du même côté d'une pièce de tôle à l'intérieur d'une face sélectionnée.

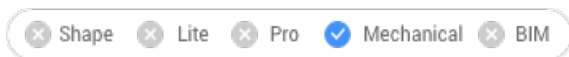
Remarque : Un rebord ou une face de pliage régulière ou lissée est nécessaire pour commencer.

Arêtes plates

Sélectionne toutes les arêtes plates sur un solide spécifié.

24.87 TOLSEPARER (commande)

Sépare un rebord.



Ícônes : 

24.87.1 Description

Sépare un rebord le long d'une polyligne tracée le long d'une face. Cette commande sépare les plis lissés le long de la ligne sur la surface réglée. (Abréviation de Tôle séparer).

24.87.2 Méthode

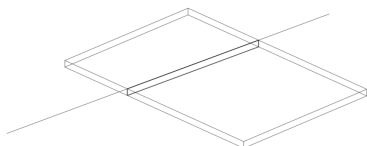
Il existe trois méthodes pour séparer une tôle :

- Diviser
- Séparation intelligente
- Propager Séparation Intelligente

24.87.3 Options de la commande

Sélectionner les lignes ou arêtes afin de découper le rebord

Sépare le rebord en fonction d'une ligne ou d'une arête sélectionnée.



Centre

Sépare le long du centre de la polyligne.

Gauche

Sépare vers le côté gauche de la polyligne.



Droite

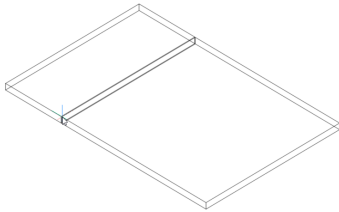
Sépare vers le côté droit de la polyligne.

Accepter

Accepte le mode de séparation suggéré.

séparation Intelligente

Sépare le rebord en un point précis.



Remarque : Assurez-vous que les accrochages d'entité 3D sont activés pour pouvoir choisir des points sur le rebord.

Propagation

Suggère automatiquement plusieurs séparations d'un même type.



: Suggestion sélectionnée. Cliquez pour passer à l'inverse de la sélection.



: Suggestion non sélectionnée. Cliquez pour passer à la sélection.

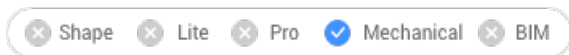
dessiner une Nouvelle ligne

Permet de tracer une ligne sur un rebord sélectionné pour séparer ce dernier.

Remarque : Assurez-vous que les accrochages d'entité 3D sont activés pour pouvoir choisir des points sur le rebord.

24.88 SMTAB (commande)

Crée des éléments d'onglets sur des pièces en tôle.



Icônes :

24.88.1 Méthode

Il existe deux principaux suivis :

- Convertir une jonction en jonction à onglet (en mode Onglet unique ou Réseau d'onglets).
- Transformer une arête dure courbe en une connexion courbe à onglet d'un rebord et d'un pli (ou d'un pli lissé).



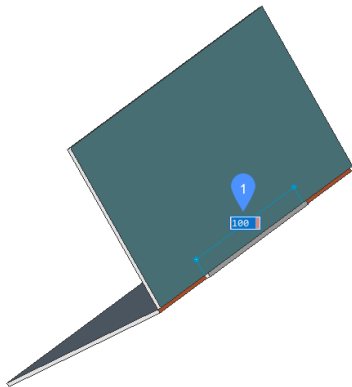
24.88.2 Option de la commande

Onglet unique

Crée un onglet unique

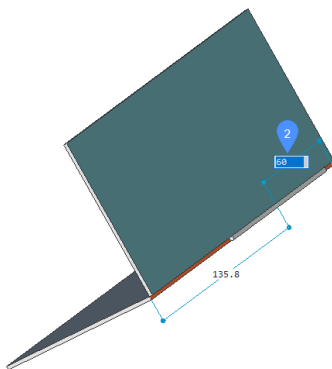
Longueur

Définit la longueur de l'onglet (1). L'onglet est placé symétriquement par rapport au point central.



Point central

Positionne l'onglet le long de la jonction. Les champs de cote dynamique indiquent la distance aux points d'extrémité de la jonction (2). Appuyez sur la touche TAB pour passer d'un champ dynamique à un autre.



Réseau d'onglets

Crée des onglets multiples.

Inverser onglet

Permet de basculer entre deux configurations possibles lorsque l'entité d'onglet n'est pas symétrique par rapport aux côtés de la jonction.

Numéro d'emplacement

Définit le nombre d'encoches.

Distance

Définit la distance entre les onglets.

Longueur

Définit la longueur d'un onglet.

Rayon arrondi

Crée un onglet raccordé avec un rayon raccord spécifique.

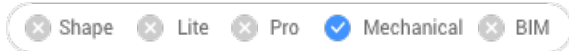


Distance de chanfrein

Crée un onglet chanfreiné avec un paramètre de chanfrein spécifique.

24.89 TOLCREERONGLET (commande)

Crée des éléments d'onglets sur des pièces en tôle.

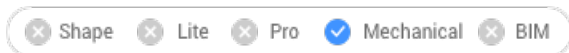


24.89.1 Description

Cette commande est obsolète. Utilisez plutôt la commande SMTAB.

24.90 TOLDEPLIER (commande)

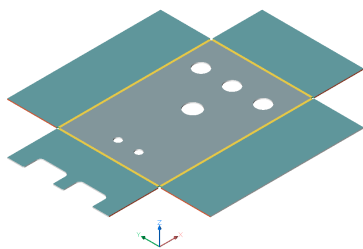
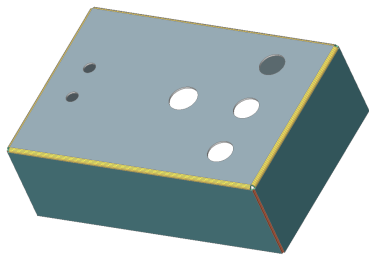
Crée une représentation 2D ou 3D dépliée d'une pièce de tôle.



Icônes :

24.90.1 Méthode

Sélectionnez le rebord de base de la pièce de tôle, spécifiez un point dans le dessin pour placer le corps déplié et appuyez sur Entrée pour conserver le corps déplié dans le dessin ou choisissez une option.



24.90.2 Option de la commande

Associatif

Ouvre une fenêtre supplémentaire avec la représentation dépliée du modèle. Les représentations repliées (à gauche) et dépliées (à droite) ont une associativité bidirectionnelle qui permet de transférer automatiquement les modifications au modèle voisin en changeant de fenêtre.



Remarque : Les plis de tangente, les plis (avec et sans bride) et les ourlets (tous les types, sauf les ourlets fermés) sont également pris en charge.

enregistrer la géométrie 2D

Enregistre la géométrie 2D de la pièce métallique dépliée dans un fichier de dessin séparé.

Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier standard** qui s'affiche, vous devez choisir d'enregistrer le dessin soit en Format d'échange de dessin (*.dxf) soit en Fichier de dessin standard (*.dwg).

enregistrer la géométrie 3D

Enregistre le solide 3D de la pièce métallique dépliée en tant que fichier de dessin séparé.

Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier standard** qui s'affiche, vous devez choisir d'enregistrer le dessin soit en Format d'échange de dessin (*.dxf) soit en Fichier de dessin standard (*.dwg).

Placer la vue dans la présentation

Place la vue dans une nouvelle mise en page ou une mise en page existante.

Optimiser les annotations de plis

Optimise les annotations de plis dans la géométrie exportée.

Conserver

Place le solide 3D déplié dans le dessin actuel.

24.91 RESOL (commande)

Définit les propriétés d'accrochage du curseur.



Icône :

Alias : SN

Définit les incréments d'accrochage du curseur, soit en spécifiant les valeurs x et y, soit entre deux points, la rotation et le style.

24.91.1 Méthode

Il existe trois méthodes pour définir les incréments d'accrochage :

- En spécifiant une valeur unique pour l'axe X et l'axe Y.
- En spécifiant une distance entre deux points comme valeur unique pour les axes X et Y.
- En spécifiant l'écart indépendamment pour l'axe X et Y.

Remarque : Les écarts X et Y séparés ne fonctionnent que dans le style d'accrochage standard.

24.91.2 Options de la commande

Accrochage activé/désactivé

Active/désactive l'accrochage.

Remarque : L'accrochage doit être activé séparément dans chaque fenêtre.

Remarque : L'accrochage peut être contrôlé par les variables système SNAPTYPE, POLARDIST, ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE et SNAPSTYL.



Rotation

Spécifiez le point de base et l'angle de rotation de la grille d'accrochage.

Style de résolution

Passer des distances d'accrochage standard aux distances d'accrochage isométrique, et vice-versa.

Standard

Distance d'accrochage rectangulaire.

Aspect

Spécifie l'écart de la grille indépendamment pour les directions horizontale (X) et verticale (Y).

Isométrique

Définit la grille, la distance d'accrochage et le réticule sur le plan isométrique actuel.

24.92 SOLIDE (commande)

Dessine des polygones à remplissage solide.



Icône :

Alias : PLANE, SO

Dessine des polygones 2D réguliers et irréguliers remplis sur 3 et 4 côtés.

Remarque : Ne dessine pas les solides 3D.

24.92.1 Méthode

Il existe quatre méthodes pour dessiner des polygones remplis :

- En choisissant des points.
- **Remarque** : Après avoir choisi le premier point, BricsCAD dessine une ligne fantôme vers le point suivant. Après avoir spécifié le deuxième coin du polygone, la forme et la taille de ce dernier peuvent être prévisualisées. Si un quatrième point est spécifié, un polygone adjacent est créé (les troisième et quatrième points du premier polygone deviennent les premier et deuxième points du second polygone).
- Rectangulaire.
- Carré.
- Triangle.

24.92.2 Options de la commande

Rectangle

Dessine un ou plusieurs rectangles remplis connectés.

CARRé

Dessine un ou plusieurs carrés remplis connectés.

Triangle

Dessine un ou plusieurs triangles équilatéraux remplis connectés.



Remarque : Les solides 2D peuvent être édités directement grâce aux poignées.

24.93 EDITSOLIDE (commande)

Édite les solides 3D et les régions 2D.



Icône :

24.93.1 Description

Édite les faces, les arêtes et les corps des solides 3D et des régions 2D.

24.93.2 Options de la commande

Face

Édite une face.

Extruder

Extrude la face ou la région sélectionnée.

Spécifier la hauteur d'extrusion

Spécifiez la distance.

Remarque : Une distance positive extrude vers l'extérieur de la face (crée un poteau). La distance négative extrude dans le corps (crée un trou).

Chemin

Spécifie l'entité pour définir la forme et la direction de l'extrusion.

Spécifiez l'angle d'extrusion

Spécifiez un angle.

Remarque : Les angles positifs rétrécissent vers l'intérieur (deviennent plus étroit). Les angles négatifs se rétrécissent vers l'extérieur (s'élargissent).

Déplacer

Déplace la face sélectionnée.

Vecteur

Spécifie le déplacement par un vecteur mesuré depuis l'origine (0,0,0) jusqu'au point de prélèvement du curseur.

Rotation

Incline la face sélectionnée autour d'un axe.

Spécifiez l'angle de rotation

Spécifiez un angle.

Remarque : Les angles positifs font pivoter la face dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de l'axe. Les angles négatifs font tourner la face dans le sens des aiguilles d'une montre.

Décalage

Prolonge la face sélectionnée.



Spécifiez la distance de décalage

Spécifiez la distance.

Remarque : En saisissant une distance positive, la face est décalée vers l'extérieur (le corps 3D devient plus grand). En saisissant une distance négative, la face est décalée vers l'intérieur (le corps 3D devient plus petit).

Extrusion

Incline la face sélectionnée.

Supprimer

Supprime la face sélectionnée, puis répare le modèle.

Remarque : Les faces sélectionnées sont supprimées et BricsCAD répare le solide 3D pour le garder solide. Cette option ne peut pas supprimer les faces innées.

Copier

Copie des faces. Les faces sélectionnées se transforment en régions.

couleur

Change la couleur de la face sélectionnée.

Annuler

Annule la dernière opération d'édition.

Quitter

Renvoie à l'invite précédente.

Arête

Modifie une arête.

Copier

Copie l'arête sélectionnée et la transforme en ligne.

Remarque : Les arêtes copiées sont transformées en entités telles que les lignes et les splines.

Corps

Modifie le corps d'un solide 3D.

Empreinte

Imprime l'entité 2D sur des solides en 3D. L'entité 2D doit se trouver sur l'une des faces du solide 3D ou l'intersecter.

Remarque : L'impression peut être extrudée.

Séparer

Sépare les solides 3D disjoints.

Remarque : Cette option ne fonctionne pas sur les corps créés via des opérations booléennes (Union, Intersection, Soustraire).

Coque

Transforme le solide 3D en une entité creuse (coque).

Entrez l'épaisseur de la coque

Spécifiez la distance.



Remarque : Si une distance positive est saisie, le corps crée une coque vers l'extérieur. Si une distance négative est saisie, le corps crée une coque vers l'intérieur.

Remarque : Si l'épaisseur de la coque est plus grande que le solide 3D, la commande échoue.

Nettoyer

Nettoie le solide 3D.

Remarque : L'opération de nettoyage vérifie l'absence d'erreurs dans le solide 3D.

Analyser

Donne un rapport sur le solide 3D.

24.94 SOLPROFIL (commande)

Crée des représentations en lignes cachées de solides 3D dans les fenêtres de Mise en page.



Icône :

24.94.1 Méthode

Sélectionnez un ou plusieurs solides 3D et créez leurs représentations en lignes cachées. Les représentations sont des blocs.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace modèle d'une fenêtre d'onglet Mise en page. Utilisez la commande ESPACEO pour activer la fenêtre de l'espace modèle.

Remarque : Cette commande ne fonctionne avec aucun autre type d'entité 3D ni avec des solides 3D référencés en externe (xrefs). BricsCAD peut filtrer les entités inéligibles.

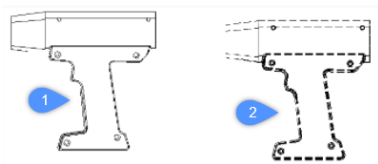
24.94.2 Options de la commande

Utiliser des calques séparés pour les lignes cachées ?

Détermine si les lignes cachées sont placées sur un calque distinct de celui des lignes visibles.

Oui

Crée deux blocs 2D, l'un pour les lignes visibles placées sur le calque PV (1) et l'autre pour les lignes masquées sur le calque PH (2).



Non

Crée un bloc de lignes cachées et visibles sur le calque PV.

Remarque : Les blocs et les calques sont nommés par le programme, comme le bloc *U3 et les calques PH-88 et PV_88 :

- *U identifie les blocs créés par le programme
- PH est l'abréviation en anglais de « profil masqué »



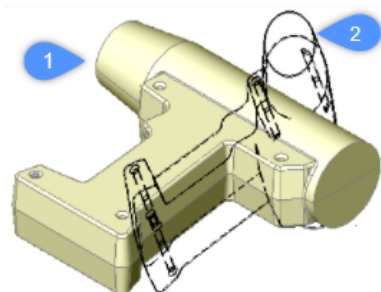
- PV est l'abréviation de « profil visible »

Projeter le résultat sur un plan ?

Détermine si les profils sont projetés (si les blocs résultants sont 2D).

Oui

Les lignes de profil sont projetées sur le dessin. Les solides 3D (1) sont projetés sur un plan parallèle à la fenêtre de Mise en page, créant un bloc en 2D (2).



Remarque : Dans cette image, le point de vue a été tourné pour montrer que le ou les blocs sont effectivement en 2D.

Non

Pas de projection, les blocs sont constitués d'entités 3D.

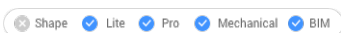
Cacher les arêtes tangentielles ?

Active ou désactive l'affichage des lignes tangentielles.

Remarque : Les lignes tangentielles sont utilisées pour montrer la transition entre deux faces qui sont courbes. Dans un modèle 3D ombré, elles ne sont pas nécessaires, car la surbrillance et les ombres indiquent la transition. En mode filaire 2D, il peut être utile de les montrer.

24.95 ORTHOGRAPHE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Vérification orthographique**.



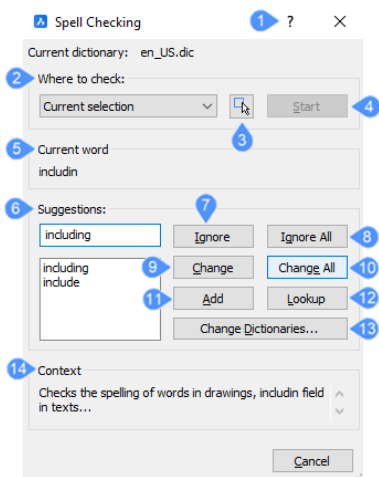
Icône :

Alias : OH

24.95.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Vérification orthographique** pour rechercher et corriger les erreurs d'orthographe potentielles dans le dessin actuel.

La boîte de dialogue **Vérification orthographique** vous permet de vérifier l'orthographe des mots dans les dessins, y compris les champs des textes, les textes multi lignes, les attributs de repère, de repère multiple, de tableau et d'attributs de bloc.



- 1 Référence des commandes
- 2 Où vérifier :
- 3 Sélectionnez les entités
- 4 Démarrer
- 5 Mot actif
- 6 Suggestions
- 7 Ignorer
- 8 Ignorer tout
- 9 Modifier
- 10 Changer tout
- 11 Ajouter
- 12 Rechercher
- 13 Dictionnaires
- 14 Contexte

24.95.2 Référence des commandes

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande ORTHOGRAPHE.

24.95.3 Où vérifier :

Vérification du texte dans :

- **Dessin entier** : Vérifie tout le texte dans le dessin.
- **Entités sélectionnées** : Vérifie le texte dans les entités sélectionnées. Cliquez sur le bouton **Sélectionnez les entités** pour choisir le texte.



24.95.4 Sélectionnez les entités

Sélectionnez le texte à vérifier. Choisissez une ou plusieurs parties de texte et appuyez sur Entrée pour revenir à la boîte de dialogue.

24.95.5 Démarrer

Commence à vérifier l'orthographe des mots.

24.95.6 Mot actif

Affiche le mot mal orthographié.

24.95.7 Suggestions

Répertorie les modifications suggérées pour les mots mal orthographiés. Choisissez un mot de remplacement, puis cliquez sur **Changer** ou **Changer tout**.

24.95.8 Ignorer

Ignore l'orthographe du mot.

24.95.9 Ignorer tout

Ignore toutes les instances du mot.

24.95.10 Modifier

Remplace le mot par celui sélectionné dans la liste **Suggestion**.

24.95.11 Changer tout

Change toutes les instances du mot en celles sélectionnées dans la liste **Suggestion**.

24.95.12 Ajouter

Ajoute le mot à la liste de mots.

24.95.13 Rechercher

Fournit des orthographes supplémentaires pour le mot sélectionné dans la liste **Suggestions**.

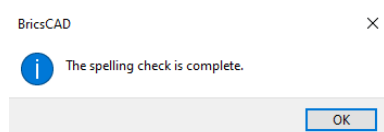
24.95.14 Dictionnaires

Spécifie le dictionnaire principal à utiliser pour la vérification orthographique. Affiche la boîte de dialogue **Dictionnaires**. Pour plus d'informations, voir l'article **Boîte de dialogue Changer de dictionnaire**.

24.95.15 Contexte

Affiche le contexte dans lequel le mot mal orthographié apparaît.

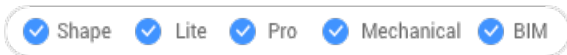
Lorsque la vérification de l'orthographe est terminée, la boîte de message suivante apparaît :






24.96 SPHERE (commande)

Crée un solide 3D en forme de sphère.

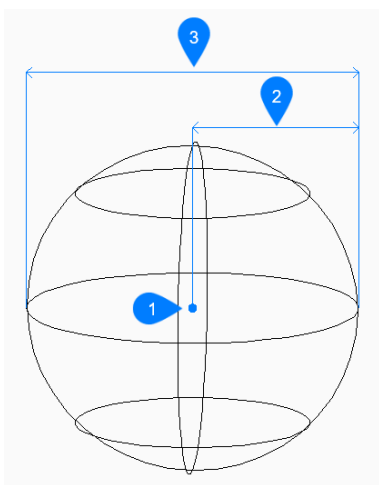


Icône : 

Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande SPHERE lance la commande AI_SPHERE.

24.96.1 Description

Crée un solide 3D en forme de sphère. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment centre, rayon et diamètre.



- 1 Centre
- 2 Rayon
- 3 Diamètre

24.96.2 Méthodes pour créer une sphère

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une sphère :

- Centre de la sphère

Centre de la sphère

Commencez à créer une sphère en spécifiant le centre, puis :

Définir le rayon de la sphère

Indiquez le rayon de la sphère.

Option supplémentaire : [Diamètre]

24.96.3 Option de la commande SPHERE

Une fois que vous avez commencé à créer une sphère, l'option suivante peut être disponible :



Diamètre

Spécifiez le diamètre de la sphère.

24.97 SPLINE (commande)

Crée une spline.

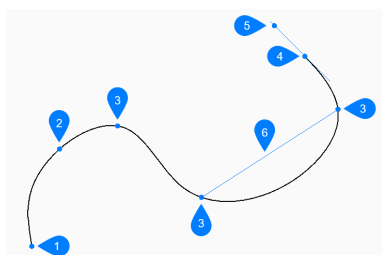
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

Alias : SPL

24.97.1 Description

Crée une spline 2D ou 3D ouverte ou fermée. Les options vous permettent de spécifier les points de départ et d'arrivée, les points d'ajustement et les tangentes.



- 1 Premier point de la spline (pas de tangente)
- 2 Deuxième point
- 3 Point suivant
- 4 Extrémité
- 5 Point tangent au point final
- 6 Distance entre deux lignes de glissée

24.97.2 Méthodes pour créer une spline

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer une spline :

- Premier point de la spline

Vous pouvez continuer à ajouter des points jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Premier point de la spline

Commencez à créer une spline en spécifiant un point de début puis :

Deuxième point

Spécifiez le premier point d'ajustement.

Définir le point suivant

Spécifiez le point d'ajustement suivant.

Options supplémentaires : [Fermer/Tolérance d'ajustement/Annuler]



Sélectionnez départ du point tangent

Spécifiez une tangente pour le point de départ ou appuyez sur Entrée pour ignorer cette option.

Entrez tangente pour le point d'extrémité

Spécifiez une tangente pour le point d'arrivée ou appuyez sur Entrée pour ignorer cette option.

24.97.3 Options supplémentaires de la commande SPLINE

Une fois que vous avez commencé à créer une spline, les options suivantes peuvent être disponibles :

Fermer

Tracez automatiquement un segment de spline entre les points de départ et d'arrivée pour créer une spline fermée.

Tolérance d'ajustement

Spécifiez (en unités de dessin) à quel point la spline correspond à ses points d'ajustement. Si la tolérance d'ajustement est de 0, la spline passe par ses points d'ajustement.

Annuler

Annulez le dernier point d'ajustement et continuez à dessiner à partir du point d'ajustement précédent.

24.98 EDITSPLINE (commande)

Modifie les propriétés d'une spline. Convertit une spline en polyligne.



Icône :

Alias : SPE

24.98.1 Description

Permet de modifier des données d'ajustement (points d'ajustement, tolérance d'ajustement, tangentes aux extrémités et paramétrage des nœuds), des sommets, du degré polynomial de la spline et des poids de chaque sommet de contrôle. Permet également de joindre la spline à une entité 2D ouverte et d'inverser la direction de la spline.

24.98.2 Options de la commande

Fermer/Ouvrir

Ouvre ou ferme la spline en ajoutant ou en supprimant un segment entre le début et la fin.

Joindre

Joint la spline avec une entité 2D ouverte qui partage un point d'extrémité (coïncident) avec la spline.

Données d'ajustement

Modifie les données des points d'ajustement.

Ajouter

Ajoute un point d'ajustement entre deux points existants.

Supprimer

Supprime les points d'ajustement.



Boucle

Ajoute un nœud et un point d'ajustement à l'emplacement spécifié sur la spline qui ne maintient pas la continuité de tangente ou de courbure en ce point.

Déplacer

Déplace un point d'ajustement.

Purger

Remplace les données d'ajustement de la spline par des sommets de contrôle.

Tangentes

Spécifie les tangentes de début et de fin.

tolérance

Réajuste la spline sélectionnée aux points d'ajustement existants à l'aide d'une nouvelle valeur de tolérance.

Modifier sommet

Édite les données du cadre de contrôle.

Ajouter

Ajoute un nouveau sommet de contrôle au point spécifié.

Supprimer

Supprime un sommet de contrôle.

Augmenter l'ordre

Augmente l'ordre polynomial de la spline (degré plus un) pour augmenter le nombre de sommets de contrôle sur la spline. La valeur maximale est 26.

Déplacer

Déplace les sommets de contrôle un par un.

Poids

Change le poids d'un sommet de contrôle spécifié, puis recalcule la spline en fonction de la nouvelle valeur. Les poids plus élevés rapprochent la spline du sommet de contrôle.

convertir en Polyligne

Convertit la spline en polyligne. La précision détermine dans quelle mesure la polyligne résultante correspond à la spline.

Remarque : La variable PLINECONVERTMODE détermine en quel type de polyligne il faut convertir (0 – avec des segments de ligne, 1 – avec des segments d'arc).

Inverser

Inverse la direction de la spline ; une icône en forme de triangle apparaît sur ce qui était auparavant le point d'arrivée de la spline.

Annuler

Annule la modification précédente.

Quitter

Conclut la modification de la spline ou revient à l'invite précédente.



24.99 SOURCEDIRIGEE (commande)

Crée un projecteur.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

24.99.1 Description

Crée un projecteur, qui projette un faisceau étroit vers un point cible.

Remarque : Les options de cette commande sont influencées par la valeur de la variable système LIGHTUNITS.

24.99.2 Options de la commande

Spécifiez la position de la source

Spécifie l'emplacement de la lumière dans l'espace 3D.

Spécifiez la position de la cible

Spécifie l'emplacement de la cible.

Remarque : La cible est le point sur lequel le projecteur est focalisé.

Nom

Spécifie le nom du projecteur.

Facteur d'intensité

Spécifie l'intensité de la lumière.

Remarque : Entrez une valeur d'intensité comprise entre 0,00 et la valeur maximale prise en charge par votre système (max float = valeur maximale d'un nombre à virgule).

Remarque : Lorsque la valeur de la variable système LIGHTINGUNITS est 0, cette option s'appelle Intensité.

État

Active ou désactive l'utilisation de cette lumière.

ACTIVÉ

La lumière est prise en compte dans le calcul du rendu.

DÉSACTIVÉ

La lumière est exclue du calcul.

Photométrie

Spécifie les propriétés photométriques de la lumière.

Remarque : Cette option est uniquement disponible lorsque la valeur de LIGHTUNITS est 1 ou 2.

Intensité

Entrez l'intensité exprimée en candela (Cd).

Flux

Entrez le flux lumineux en lumens (Lm).



Éclairage

Entrez l'éclairage exprimé en lux (Lx) ou en pieds bougie (Fc).

Distance

Entrez une distance exprimée en unités de dessin.

Couleur

Entrez un nom de couleur.

?

Répertorie les noms des couleurs disponibles.

Kelvin

Définit une température de couleur exprimée en degrés Kelvin.

Point chaud

Spécifie l'angle du point chaud, c'est-à-dire la zone de concentration de la lumière.

Remarque : L'angle du point chaud représente l'angle du cône lumineux central.

Remarque : Cet angle détermine la taille du point chaud, quelle que soit la distance de la cible.

Déperdition

Spécifie l'angle des éclairages plus faibles autour du point chaud.

Remarque : L'angle d'atténuation représente l'angle du cône lumineux entier.

Remarque : Au-delà de la zone d'atténuation, il n'y a pas de lumière.

Remarque : Si un angle d'atténuation inférieur à l'angle point chaud est saisi, ce dernier est défini comme étant égal à l'angle d'atténuation. Lorsqu'une surface est éclairée par un projecteur, il y a une zone d'illumination maximale (point chaud) qui est entourée d'une zone de moindre intensité (zone d'atténuation).

Remarque : La différence entre l'angle du point chaud et l'angle d'atténuation définit la zone de moindre intensité lumineuse. Si l'angle d'atténuation et l'angle du point chaud sont presque égaux, le bord du cône de lumière est relativement net. Plus la différence entre les deux angles est importante, plus le bord du cône lumineux est doux.

Ombre

Spécifie l'aspect des ombres projetées par cette lumière.

Inactif

Désactive le calcul des ombres projetées par la lumière.

Net

Affiche les ombres avec des bords nets.

Remarque : Utilisez cette option pour augmenter les performances.

Mappage doux

Affiche des ombres réalistes avec des bords doux.

Échantillonnage doux

Affiche des ombres réalistes, car plus douces et basées sur des sources de lumière étendues.



Forme

Disque

Définit une forme d'ombre circulaire qui se comporte comme une lumière de zone.

Rect

Définit une forme d'ombre rectangulaire qui se comporte comme une lumière de zone.

Échantillons

Spécifie la taille d'échantillonnage de l'ombre.

Remarque : Les nombres plus grands donnent un rendu plus précis, mais cela prend plus de temps.

Visible

Crée une ombre qui représente des formes (plus précise) ou qui est rectangulaire (plus rapide à rendre).

Atténuation

Spécifie comment la luminosité réduit avec la distance par rapport à la lumière.

Type d'atténuation

Spécifie le type d'atténuation.

Aucun

Aucune atténuation afin que la distance par rapport à la source lumineuse n'ait aucune influence.

Inverse linéaire

L'atténuation est l'inverse de la distance linéaire par rapport à la lumière.

Remarque : À une distance de 2 unités de la source de lumière, la lumière est réduite de moitié. À une distance de 4 unités, la lumière est quatre fois plus faible.

inverse Carré

L'atténuation est l'inverse du carré de la distance par rapport à la lumière.

Remarque : À une distance de 2 unités, la lumière est quatre fois plus faible. À une distance de 4 unités, la lumière est seize fois plus faible.

Utiliser les limites

Limite ou non l'étendue de la luminosité.

Limite de début d'atténuation

Définit le point où la lumière commence à briller, mesuré à partir du centre de la lumière.

Limite de Fin d'atténuation

Définit le point où la lumière arrête de briller, mesuré à partir du centre de la lumière.

Couleur filtre

Spécifie la couleur de la lumière.

Remarque : Lorsque la valeur de la variable système LIGHTUNITS est 0, cette option s'appelle Couleur.

Entrez la vraie couleur

Le modèle de couleur RVB est un modèle de couleur additif dans lequel les lumières rouge, verte et bleue sont additionnées de différentes manières pour reproduire un large éventail de couleurs. Les valeurs des composants sont stockées sous forme de nombres entiers compris entre 0 et 255, la plage qu'un unique octet de 256 bits peut offrir (en encodant 256 valeurs distinctes).



Index de couleur

Définit le nom de la couleur par la couleur d'index.

Tsl

Spécifie la couleur à l'aide de trois paramètres : Teinte, Saturation et Luminosité.

Livre de couleurs

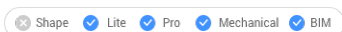
Entrez un nom à partir d'un livre de couleurs.

Quitter

Met fin à la commande et crée la lumière.

24.100 SSX (commande) (Express Tools)

Crée un ensemble de sélection basé sur une entité sélectionnée à l'aide de filtres.



24.100.1 Méthode

Crée un ensemble de sélection qui contient des entités similaires ou exactement identiques à l'entité sélectionnée.

Remarque : Pour accéder au jeu de sélection d'une commande ultérieure, utilisez l'option **Sélection précédente**.

24.100.2 Options de la commande

Nom de bloc

Permet de spécifier un nom de bloc à ajouter ou à supprimer du filtre de sélection.

Couleur

Permet de spécifier un numéro de couleur à ajouter ou à retirer du filtre de sélection.

Entité

Permet de spécifier une entité à ajouter ou à supprimer du filtre de sélection.

Drapeau

Active ou désactive l'indicateur de suivi des entités.

Calque

Permet de spécifier un nom de calque à ajouter ou à supprimer du filtre de sélection.

Type de ligne

Permet de spécifier un nom de type de ligne à ajouter ou à supprimer du filtre de sélection.

Choisir

Permet de sélectionner une entité.

Spécifiez un style

Permet de spécifier un nom de style de texte à ajouter ou à supprimer du filtre de sélection.

Épaisseur

Permet de spécifier une valeur d'épaisseur à ajouter ou à retirer du filtre de sélection.



Vecteur

Permet de spécifier un vecteur d'extrusion à ajouter ou à retirer du filtre de sélection.

24.101 FERMERPANNEAUIECESTD (commande)

Cette commande est obsolète.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.101.1 Description

Utilisez plutôt FERMERPANNEAUBIBLIO.

24.102 OUVRIRPANNEAUIECESTD (commande)

Cette commande est obsolète.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.102.1 Description

Utilisez plutôt OUVRIRPANNEAUBIBLIO.

24.103 NORMES (commande)

Permet d'ajouter et de modifier des normes CAO pour le dessin courant.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

24.103.1 Méthodes

Cette commande associe un ou plusieurs fichiers standards (DWS) au dessin courant.

Un fichier de normes définit des propriétés communes à de nombreux fichiers de dessin afin de maintenir la cohérence entre ces fichiers. Cette cohérence peut être importante dans les environnements collaboratifs, où de nombreuses personnes sont impliquées dans la création d'ensembles de dessins qui doivent se conformer à certaines règles prédéfinies.

Des normes sont créées pour les objets nommés suivants :

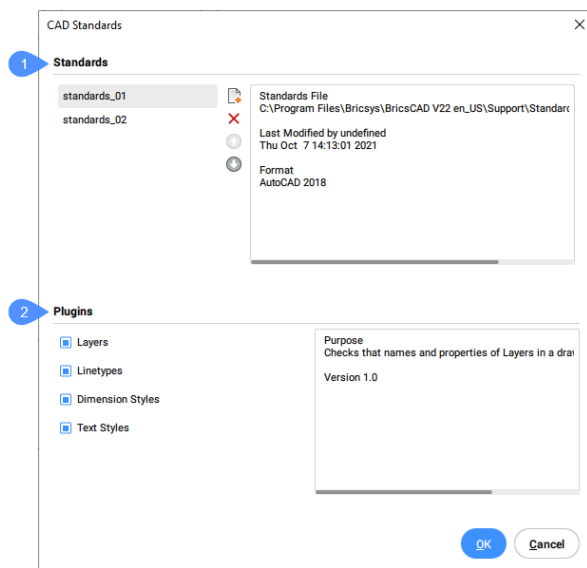
- Calques
- Styles de texte
- Type de ligne
- Styles de cote

Les fichiers standard (DWS) peuvent être créés par la commande SAUVENOM, lorsque vous choisissez Fichier standard (*.dws) dans la liste Enregistrer sous type.

Cette commande possède une boîte de dialogue associée qui gère toutes les opérations associées à cette commande.

24.103.2 Boîte de dialogue NORMES

La boîte de dialogue **NORMES** permet de sélectionner les options de la commande NORMES.



1 Normes

2 Plug-ins

Normes

Cette section est divisée en deux parties.

Le côté gauche contient une liste avec les noms des normes déjà chargées dans le dessin et un ensemble de boutons pour la gestion de la liste.

Les noms des normes sont les mêmes que les noms des fichiers sélectionnés comme normes.

Les boutons pour la gestion de la liste sont de haut en bas :

- **Ajout d'un fichier de normes** : ajoute les fichiers sélectionnés à la liste des normes.
- **Supprime fichier de normes** : supprime le fichier sélectionné de la liste des normes.
- **Déplace le fichier des normes d'une position vers le haut** : déplace le nom sélectionné dans la liste d'une position vers le haut.
- **Déplace le fichier de normes d'une position vers le bas** : déplace le nom sélectionné dans la liste d'une position vers le bas.

Le côté droit de la section **Normes** affiche certaines propriétés de la norme sélectionnée dans la liste. Ces propriétés comprennent le chemin du fichier contenant la norme, la date de création et le format du fichier.

Les fichiers standard (DWS) peuvent être créés par la commande SAUVENOM, lorsque vous choisissez Fichier standard (*.dws) dans la liste Enregistrer sous type.

Plug-ins

Cette section contient une liste de plug-ins à utiliser par une opération de contrôle.

Un plug-in est une propriété ou un ensemble de propriétés des entités des fichiers de normes. Lorsque la case correspondante d'un plug-in est cochée, l'opération de vérification inclut ce plug-in.

Les plug-ins disponibles sont les suivants :



Calques

Les calques définies dans les fichiers standards.

Types de ligne

Types de ligne définis dans les fichiers standard.

Styles de cotation

Les styles de cotation définis dans les fichiers standard.

Styles de texte

Les styles de texte définis dans les fichiers standard.

24.104 BARETAT (commande)

Active/désactive la variable système STATUSBAR.



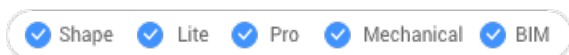
24.104.1 Description

Bascule la variable système STATUSBAR pour montrer ou cacher la barre d'état. Vous pouvez lancer cette commande à l'invite de commande ou dans une autre commande en la faisant précéder d'une apostrophe: 'BARETAT.

- Activé : active la variable système STATUSBAR.
- Désactivé : désactive la variable système STATUSBAR.
- Inverser : passe la variable système STATUSBAR à l'opposé du réglage actuel.

24.105 ETAT (commande)

Signale l'état du dessin.



Icône : 

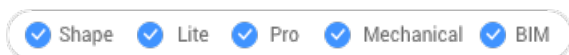
24.105.1 Description

Affiche le rapport d'état du dessin dans la ligne de commande.

Remarque : Pour afficher le rapport complet, appuyez sur la touche F2.

24.106 SAUVESTL (commande)

Exporte des solides 3D et des maillages étanches.



Icônes :

STL
→



24.106.1 Description

Exporte des solides 3D et des maillages étanches dans un format pouvant être utilisé pour la stéréolithographie (impression 3D).

24.106.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour utiliser la commande SAUVESTL :

- Exportation de solides 3D.
- Exportation des maillages.

24.106.3 Options de la commande

Créer un fichier STL binaire

Détermine si le fichier en sortie est au format binaire ou ASCII.

Remarque : Les fichiers STL binaires sont plus compacts, tandis que les fichiers STL en texte ASCII sont lisibles par l'homme.

Sélectionner la finesse des objets exportés vers le fichier STL

Ajuste la qualité des entités exportées.

Remarque : Lors de l'exportation de solides 3D vers STL, les faces courbes sont à facettes. Utilisez la variable système FACETRES pour déterminer la taille des facettes :

- Minimum : 0,01 pour les courbes plus grossières mais plus petites.
- Par défaut : 0,5.
- Maximum : 10 pour des courbes très fines mais une taille de fichier plus importante.

Faible

Exportations avec FACETRES = 0.5.

Moyen

Exportation avec FACETRES = 2.0.

Élevé

Exportations avec FACETRES = 10.

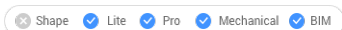
Défaut

Les propriétés du Modeleur dans Paramètres sont utilisées.

Remarque : Les propriétés du Modeleur remplacent FACETRES pour contrôler la lissage à l'aide de différents paramètres.

24.107 STOPSCRIPT (commande)

Arrête l'enregistrement des scripts.



Icône :

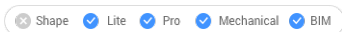


24.107.1 Description

Arrête l'enregistrement des scripts commencé par la commande ENRSCRIPT.

24.108 ETIRER (commande)

Étire les entités 2D.



Icône : 

Alias : S

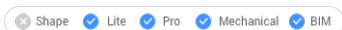
Remarque : Cette commande n'étire pas les textes, les formes et les solides 3D.

24.108.1 Méthode

Sélectionnez une zone dans votre dessin à l'aide d'une fenêtre rectangulaire ou d'un polygone, puis spécifiez un point de base et un point de déplacement. Tous les points et nœuds à l'intérieur de la zone sélectionnée seront déplacés à la distance spécifiée.

24.109 PANNEAUSTRUCTURE (commande)

Ouvre le panneau **Structure**.

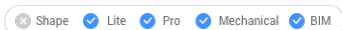


24.109.1 Description

Ouvre le panneau **Structure** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Structure** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Structure** peut être flottant, ancré ou empilé.

24.110 FERMERPANNEAUSTRUCTURE (commande)

Ferme le panneau **Structure**.

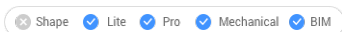


24.110.1 Description

Ferme le panneau Structure pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Structure** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Structure est supprimé de la pile.

24.111 STYLE (commande)

Ouvre l'Explorateur de dessin avec **Styles de texte** sélectionné.

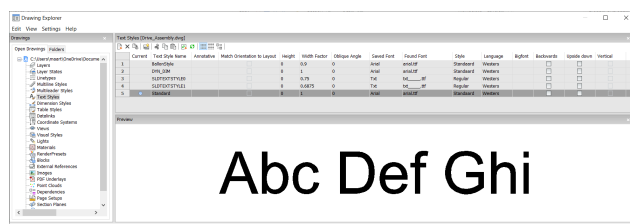


Alias : DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES, ST



24.111.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Explorateur de dessin avec la catégorie Styles de texte sélectionnée pour afficher et modifier les styles dans le dessin actuel.



24.111.2 Options de la commande

Actuelle

Désigne le style de texte actuel. Il s'agit du style utilisé par défaut par les commandes TEXTE et TEXT-MULT.

Nom style de texte

Spécifie le nom du style.

Annotatif

Définit la propriété Annotative des entités texte créées avec ce style.

Remarque : Lorsque le style de texte est annotatif, la propriété Hauteur spécifie la hauteur dans l'espace papier, tandis que dans l'espace modèle, la hauteur dépend de l'échelle d'annotation actuelle (spécifiée par les variables CANNOSCALE et CANNOSCALEVALUE).

Faire correspondre orientation à la présentation

Fait correspondre l'orientation du texte à l'orientation de la présentation de l'espace papier.

Remarque : Cette option est destinée uniquement aux textes annotatifs.

Hauteur

Spécifie la hauteur du texte. Entrez 0 ou un nombre supérieur à 0 :

- 0 : ne définit pas la hauteur ; la commande TEXTE demande la hauteur.
- Autre que 0 : spécifie la hauteur du texte ; la commande TEXTE ne demande pas la hauteur.

Facteur largeur

Spécifie le facteur de largeur du texte. Par exemple, en saisissant 2, le texte est deux fois plus large. Saisissez un nombre supérieur ou inférieur à 1 :

- Inférieur à 1 : le texte est rétréci.
- Supérieur à 1 : le texte est élargi.

Angle oblique

Spécifie l'angle oblique du texte. Par exemple, en entrant 15, le texte est incliné de 15 degrés vers l'avant. Entrez un nombre positif ou négatif :

- Nombre négatif : le texte est incliné vers la gauche.
- 0 : le texte est droit.
- Nombre positif : le texte est incliné vers la droite.



Police enregistrée

Spécifie le fichier de police SHX ou TTF à utiliser ; choisissez un nom dans la liste déroulante :

- SHX : fichiers de forme compilés créés pour AutoCAD et BricsCAD
- TTF : fichiers de police TrueType créés pour Windows et Macintosh

Remarque : Le programme peut utiliser toutes les polices SHX et TTF présentes sur votre ordinateur.

Police trouvée

Affiche le nom du fichier de police trouvé. Si la police définie par Police enregistrée n'est pas trouvée, les polices .shx sont remplacées par la police définie par la variable système FONTALT (Police alternative).

Remarque : Les polices TTF sont remplacées selon la table de remplacement définie par la variable système FONTMAP. Par défaut, il s'agit du fichier Default.fmp stocké dans le sous-dossier Support du dossier racine modifiable (par exemple, C:\Users\<Nom d'utilisateur>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V23x64\fr_FR\Support

Remarque : Les polices qui ont été remplacées sont en rouge.

Style

Spécifie le style des polices TTF ; choisissez un style dans la liste déroulante :

- Normal : n'applique ni gras ni italique
- Gras : applique les caractères gras
- Italique : passe en italique
- Italique gras : passe en italique et en gras

Remarque : Cette propriété n'est pas disponible pour les polices SHX.

Langue

Spécifie la langue des polices TTF. Sélectionnez-en une dans la liste déroulante.

Remarque : Les langues disponibles peuvent varier selon les polices. Cette propriété affecte les accents et les autres attributs spécifiques aux langues.

Remarque : Cette propriété n'est pas disponible pour les polices SHX. Utilisez plutôt la propriété Bigfont.

Bigfont

Liste les noms des fichiers SHX bigfont. Sélectionnez-en une dans la liste déroulante.

Remarque : "Bigfonts" est le nom donné aux grands fichiers SHX qui contiennent des caractères pour plusieurs langues.

Remarque : Cette propriété n'est pas disponible pour les polices TTF. Utilisez plutôt la propriété Langue.

Inversé

Permet d'inverser le texte. Le texte inversé est utile lorsque du texte est tracé au dos de Mylar ou d'un autre support transparent.

À l'envers

Active/désactive le texte inversé verticalement.

Vertical

Bascule le texte vertical. Seules certaines polices SHX prennent en charge le texte vertical ; cette option n'est pas disponible pour les polices TTF.



Aperçu

Affiche un aperçu du style actuel : la police avec les propriétés appliquées.

24.111.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Charge des définitions de style de texte supplémentaires dans le dessin.

Supprimer

Supprime les définitions de style de texte du dessin. Il est impossible de supprimer le style actuel et le style Standard.

Renommer

Renomme le style sélectionné.

Sélectionner tout

Sélectionne tous les styles.

Inverser la sélection

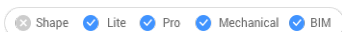
Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Rendre courant

Spécifie le style de travail actuel. Il ne peut pas y avoir plusieurs styles actuels au même moment.

24.112 -STYLE (commande)

Crée et modifie les styles de texte.



Alias :

24.112.1 Description

Crée et modifie des styles de texte qui définissent l'apparence du texte, tels que sa police et sa hauteur. Il est destiné aux macros. Les styles déterminent l'apparence du texte dans les textes à une seule ligne, le texte multi ligne, les attributs, les tables, les dimensions et les leaders, mais pas dans les contraintes dimensionnelles.

24.112.2 Options de la commande

?

Liste les styles existants et certaines de leurs propriétés, notamment le nom du style, la hauteur, la génération.

Style de texte à créer ou modifier

Spécifie le nom du style.

Type de police

SHX : fichiers de police créés pour des programmes basés sur DWG comme .

TTF : fichiers de police créés pour Windows et macOS, pouvant être utilisés par .

Hauteur du texte

Indiquez la hauteur du texte, mesurée depuis la ligne de base jusqu'au sommet des hampes.



Facteur de largeur

Rend les caractères plus larges ou plus étroits.

Angle italique

Incline le texte vers la gauche pour un nombre négatif, vers la droite pour un nombre positif et maintient le texte à la verticale pour la valeur 0.

Dessiner le texte de droite à gauche.

Retourne le texte à l'envers.

Dessiner le texte à l'envers ?

Active/désactive le retournement vertical du texte.

Dessiner le texte verticalement ?

Bascule le texte vertical. Cette option n'est disponible qu'avec certains fichiers de polices SHX et pas du tout avec un fichier de polices TTF.

Annotatif

Un style à échelle annotative ajuste automatiquement sa hauteur dans l'espace papier, en fonction de l'échelle du tracé.

Vous pouvez activer la création d'un style de texte annotatif, faire correspondre l'orientation du texte à la mise en page.

Lorsque le style de texte est annotatif, la propriété hauteur du texte spécifie la hauteur dans l'espace papier, tandis que l'échelle d'annotation définit la hauteur dans l'espace modèle.

24.113 GESTSTYLE (commande)

Créer et éditer des fichiers de style de tracé.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.113.1 Méthode

Cette commande affiche une boîte de dialogue du gestionnaire de fichiers dans laquelle un fichier CTB ou STB peut être sélectionné. Double-cliquez sur un fichier pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de tables de style de tracé ou sur Créer une table de style de tracé pour créer un style de tracé à partir de zéro ou d'une table existante.

Remarque : Les styles de tracé affinent la façon dont les dessins sont imprimés, mais ne sont pas nécessaires à l'impression. BricsCAD prend en charge deux groupes de styles de tracé pour contrôler la sortie imprimée :

- Les tables de couleurs CTB utilisent simplement des couleurs.
- Les tables de style STB utilisent une vaste gamme de propriétés.

24.114 SOUSTRAIRE (commande)

Effectue une opération de soustraction booléenne.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :



Alias : SU

Remarque : Dans le niveau de licence , la commande s'applique uniquement aux entités région.

24.114.1 Description

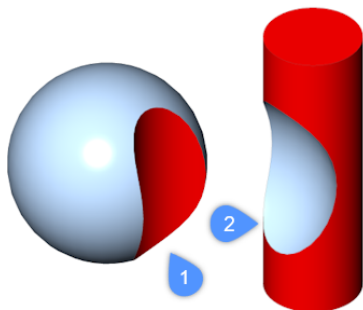
Effectue des opérations de soustraction booléenne sur des solides 3D et des régions 2D en supprimant les parties qui se chevauchent les unes des autres.

24.114.2 Méthode

Sélectionnez l'objet à partir duquel vous souhaitez soustraire et les objets à soustraire. La variable système DELETETOOL détermine si les entités source sont supprimées ou conservées.

Remarque : Le résultat de cette commande est sensible à l'ordre dans lequel vous sélectionnez les entités.

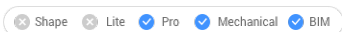
- Un cylindre a été soustrait d'une sphère (1) et vice versa (2).



- L'ordre dans lequel vous sélectionnez des entités s'applique également aux régions.

24.115 PROPRSOLEIL (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Lumières** sélectionné.

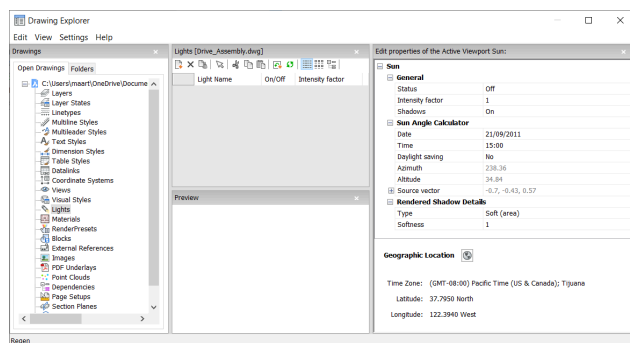


Icône :

Alias : SOL

24.115.1 Description

Ouvre la catégorie **Explorateur de dessin** avec **Lumières** sélectionnée pour afficher et modifier les propriétés du soleil dans le dessin courant.



24.115.2 Options de l'explorateur de dessin

Général

État

Active/désactive le soleil.

Facteur d'intensité

Spécifie l'intensité ou la luminosité du soleil ; plus ce nombre est élevé, plus la lumière est intense.

Ombres

Permet d'afficher ou de cacher les ombres projetées par la lumière du soleil.

Remarque : La couleur de la lumière du soleil est codée en dur.

Calculatrice d'angle solaire

Date

Affiche la date actuelle. Modifiez la date pour afficher le soleil à une autre époque de l'année.

Temps

Affiche l'heure actuelle. Modifiez l'heure pour afficher le soleil à un moment différent de la journée.

Heure d'été

Active/désactive l'effet de l'heure d'été sur les propriétés de l'heure.

Azimut

Signale l'angle horizontal du soleil, mesuré dans le sens horaire à partir du nord.

Remarque : Ce paramètre ne peut pas être modifié car le programme le calcule à partir des autres paramètres de cette section.

Altitude

Indique l'angle vertical du soleil, mesuré à partir de l'horizon.

Remarque : Ce paramètre ne peut pas être modifié car le programme le calcule à partir des autres paramètres de cette section.

Vecteur source

Indique la direction de la lumière du soleil. Ce paramètre ne peut pas être modifié car le programme le calcule à partir des autres paramètres de cette section.



Détails du rendu des ombres

Type

Affiche des ombres réalistes avec des ombres plus douces basées sur des sources de lumière étendues, selon la propriété **Douceur**.

Douceur

Détermine la taille d'échantillonnage des ombres. Les nombres plus grands donnent un rendu plus précis, mais cela prend plus de temps.

Position géographique

Signale la position géographique du dessin sur Terre. Pour modifier l'emplacement, cliquez sur le bouton **Modifier** pour accéder à la boîte de dialogue **Position géographique** ; veuillez consulter la commande EMPLACEMENTGEOGR.

24.115.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Charge des définitions d'éclairage supplémentaires dans le dessin.

Supprimer

Supprime les définitions d'éclairage du dessin.

Renommer

Renomme la définition de la lumière.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions d'éclairage.

Inverser la sélection

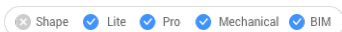
Désélectionne la sélection en cours et vice versa.


Rendre courant

Spécifie la définition d'éclairage sélectionnée comme la définition courante.

24.116 SUPERHATCH (commande) (Express Tools)

Entités avec des hachures utilisant des images, des blocs, des références externes ou des nettoyages comme motifs de hachures.



Icône : 

24.116.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **SuperHatch** qui vous permet de sélectionner une entité comme motif de hachure.

Ensuite, choisissez un point interne où la hachure doit être appliquée.

24.117 DOSSIERSUPPORT (commande)

Ouvre le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation pour accéder aux fichiers.





24.117.1 Description

Affiche une boîte de dialogue de gestionnaire de fichiers montrant le contenu du dossier de support.

Remarque : Le dossier support contient de nombreux fichiers dont les dessins et les commandes ont besoin, tels que les type de lignes et les bibliothèques de palettes d'outils.

Remarque : Les chemins d'accès aux dossiers de support sont enregistrés dans la variable système SRCHPATH. Le chemin d'accès par défaut est le suivant : C:\Users\<nom_de_l'utilisateur>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\fr_FR\Support.

24.118 SUPPRESS (commande)

Supprime l'affichage des entités.



Icône :

24.118.1 Description

Crée des groupes d'entités nommés dont l'affichage peut être désactivé. Utilisez la commande PANNEAUSTRUCTURE pour réactiver leur affichage.

24.118.2 Options de la commande

Nouveau

Crée un nouveau groupe d'entités nommé.

Remarque : Le nom du groupe ne peut pas commencer par des chiffres ou des caractères spéciaux.

Éditer

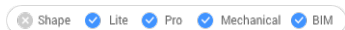
Modifie les entités incluses avec un groupe nommé.

Dissoudre

Réactive l'affichage des entités supprimées et supprimez le nom du groupe.

24.119 OPTIONSVG (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Export SVG** développée.



24.119.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Export SVG** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.

24.120 BALAYAGE (commande)

Crée des solides 3D ou des surfaces en balayant les profils le long d'un chemin.



Icône :



24.120.1 Description

Crée des solides 3D ou des surfaces en balayant les profils (entités 2D ouvertes ou fermées ou sous-entités 3D) le long d'un chemin ouvert ou fermé.


Entités acceptées comme entités de profil : splines 2D, splines 3D, polylignes 2D, solides 2D, faces de solide 3D, arêtes de solides 3D, arcs, cercles, ellipses, arcs elliptiques, lignes, régions, arêtes de surface et de maillage, traces.

Entités acceptées en tant qu'entité de chemin : splines 2D, splines 3D, polylignes 2D, polylignes 3D, arêtes de solides 3D, surfaces ou maillages, hélices, arcs, cercles, ellipses, arcs elliptiques, lignes.

Remarque : Selon la valeur de la variable système DELOBJ, les entités de définition sont soit conservées, soit supprimées.

Remarque : Lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est active, les fonctionnalités de balayage sont créées dans un calque BC_SKETCHES dédié, qui n'est pas visible par défaut. Les esquisses (esquisses et chemins) sont visibles et modifiables en tant que références de bloc dans le panneau **Navigateur mécanique**.

Remarque : Si l'esquisse modifiée devient une géométrie non valide, les paramètres reviennent à leur état d'origine.

Remarque : La variable système CREATESKETCHFEATURE peut également être contrôlée en appuyant sur le bouton **CreateSketchFeature**  du ruban.

24.120.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour balayer les entités :

- Créer des solides 3D
- Créer des surfaces

24.120.3 Options de la commande

Sélectionnez les entités du profil

Permet de sélectionner les entités du profil.

Remarque : Appuyez sur ENTREE après avoir sélectionné le profil.

Sélectionnez le chemin de balayage

Permet de sélectionner une entité pour définir le chemin.

Alignement

Détermine l'angle auquel les entités 2D du profil sont balayées le long des chemins.

Oui

Aligne l'entité balayée perpendiculairement à l'entité de chemin de balayage

Non

L'entité balayée conserve son orientation d'origine et n'est donc pas orientée le long de la trajectoire.

Point de base

Définit le point sur l'entité de balayage qui suit le chemin. Cette option permet de décaler les chemins de balayage.



Torsion

Spécifie un angle de torsion pour l'entité balayée. L'angle de torsion correspond à l'ampleur de la rotation appliquée sur toute la longueur du chemin de balayage.

Autoriser des chemins non planaires courbes

Détermine si les entités balayées effectuent une rotation naturelle le long d'un chemin de balayage 3D, telles que celles réalisées à partir d'une polygline 3D, d'une spline ou d'une hélice.

Orientation du profil

Définit l'orientation du profil pour le balayage.

Suivre

Crée un balayage qui suit le chemin.

Constant

Crée un balayage qui maintient la normale du profil constante.

Créer

Crée une entité de balayage. Il s'agit de l'option par défaut.

Soustraire

Soustrait l'entité de balayage des solides ou des surfaces qui l'intersectent.

Unir

Réunit l'entité de balayage aux solides ou aux surfaces qui l'intersectent.

Remarque : Les options **Soustraire** et **Unir** ne sont disponibles que pour les entités de balayage solides.

Remarque :

- Si l'assistant de raccourci clavier (HKA) est activé, le widget de l'assistant de raccourci clavier s'affiche, et indique si la commande est en mode **Créer**, **Soustraire** ou **Unir**. Appuyez de manière répétée sur la touche Ctrl pendant l'affichage dynamique de l'extrusion pour faire défiler les différentes options.



- Les opérations booléennes fonctionnent à la fois en mode interactif et non interactif, mais en mode interactif, elles ne sont exécutées qu'une fois le balayage interactif terminé.

Mode

Définit le type d'entité 3D que cette commande va créer.

Solide

Crée des solides 3D.

Remarque : Le mode Solide est le mode par défaut, sauf si une entité à contour ouvert est sélectionnée en premier.

Surface

Crée des surfaces.

Remarque : Les entités ouvertes construisent toujours des surfaces 3D.



Remarque : Il est interdit d'utiliser une combinaison de différents profils pour créer un solide et une surface en une seule fonction de balayage. Si vous sélectionnez d'abord un profil à contour fermé, tous les profils à contour ouverts seront supprimés de la sélection.

Interactif

Permet de balayer dynamiquement des profils le long d'une séquence d'entités linéaires interconnectées ou le long d'une partie d'un chemin.

Transformer le profil

Utilisez le Manipulateur pour déplacer, faire pivoter, inverser ou mettre à l'échelle le profil.

Accepter

Accepte la position actuelle du profil.

Déplacer le curseur le long de l'arête sélectionnée

Le profil est balayé dynamiquement le long du chemin ou du segment de chemin.

Sélectionner une arête adjacente

Cliquez lorsque le segment suivant se met en surbrillance pour continuer.

Annuler

Supprime le dernier segment.

Cercle

Crée une fonction de balayage en sélectionnant un chemin à l'aide d'un profil de cercle sans esquisse.

Remarque : Le plan du cercle est normal par rapport au chemin.

Rayon du cercle

Définit le rayon de l'entité de profil de cercle.

Retour

Retourne à l'invite de la ligne de commande précédente.

24.121 SYSVDLG (commande) (Express Tools)

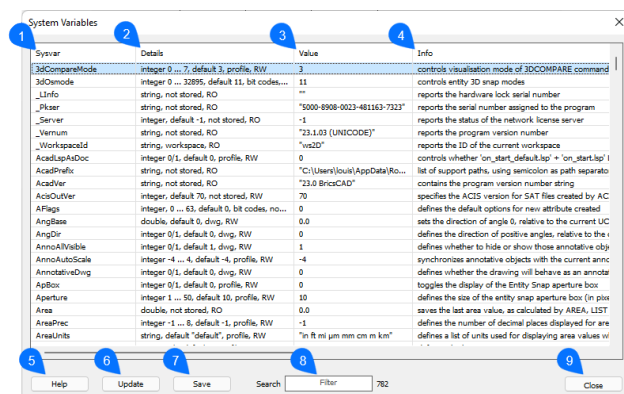
Permet de visualiser, de modifier et d'enregistrer les paramètres des variables système.



Icône :

24.121.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Variables système** qui vous permet de visualiser, de modifier et d'enregistrer les paramètres des variables système.



1 Variables système

2 Détails

3 Valeur

4 Info

5 Aide

6 Mettre à jour

7 Enregistrer

8 Recherche

9 Fermer

24.121.2 Variables système

Liste les variables du système.

24.121.3 Détails

Liste les détails des variables du système. Cela comprend : le type de variable, les valeurs minimale et maximale, la valeur par défaut...

24.121.4 Valeur

Affiche la valeur actuelle, un double clic sur cette valeur vous redirige vers la boîte de dialogue adéquate pour la modifier. Liste les détails des variables du système.

24.121.5 Info

Liste des informations supplémentaires sur la variable système.

24.121.6 Aide

Redirige vers le service d'assistance de BricsCAD.

24.121.7 Mettre à jour

Actualise la boîte de dialogue.



24.121.8 Enregistrer

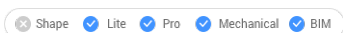
Enregistre les paramètres des variables du système dans un fichier .txt .

24.121.9 Recherche

Permet de rechercher/filtrer les variables du système.

24.122 FENSYST (commande)

Organise les fenêtres MDI



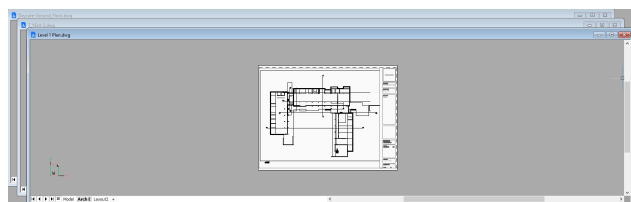
24.122.1 Description

Organise les fenêtres du programme dans des formations en mosaïque ou en cascade (abréviation de « fenêtres système »).

24.122.2 Options de la commande

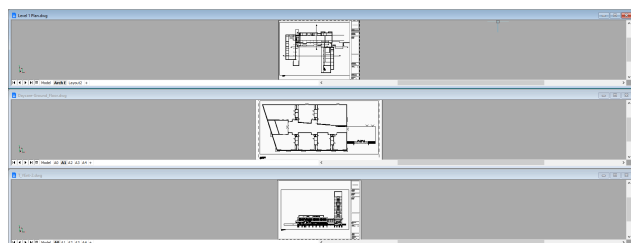
Cascade

Chevauche les fenêtres en cascade comme la commande CASCADE.



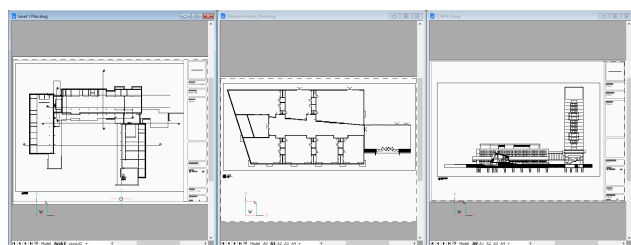
mosaïque Horizontale

Organise les fenêtres horizontalement comme la commande MOSAHOR.



mosaïque Verticale

Organise les fenêtres verticalement comme la commande MOSAVERT.





Arrange icônes

Arrange les icônes des fenêtres minimisées au bas de la fenêtre principale comme la commande RANGERFENRED.





25. T

25.1 TABLEAU (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer tableau**.

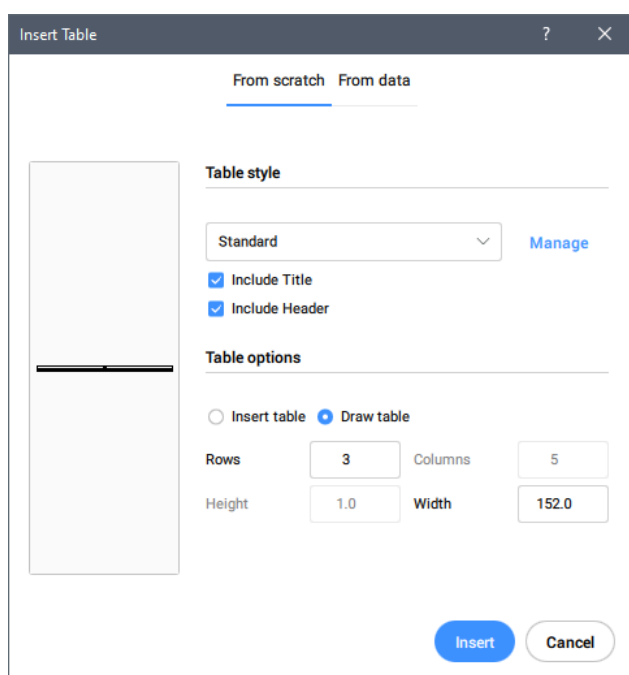


Icône :

25.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Insérer une table** pour créer une entité table dans le dessin en cours, soit à partir de zéro, soit à partir des données d'un fichier externe ou d'une liaison de données.

25.1.2 A partir de rien



Style du tableau

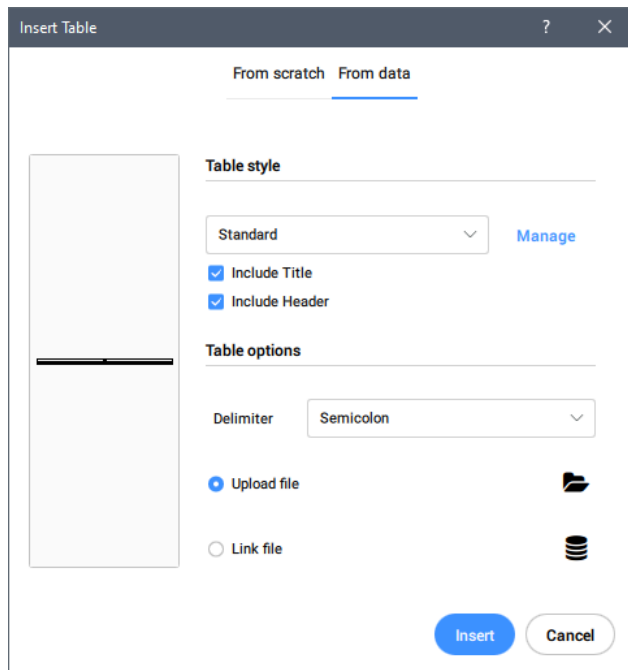
Choisissez un style de tableau existant dans la liste déroulante.

Remarque : Le bouton **Gérer** ouvre l'option **Explorateur de dessin > Styles de table**.

Options du tableau

Choisissez d'insérer un tableau en définissant ses propriétés ou de dessiner un tableau.

25.1.3 A partir des données



Options du tableau

Délimiteur

Spécifie le caractère délimiteur utilisé pour séparer les champs dans les fichiers de données CSV. Sélectionnez le délimiteur que vous souhaitez utiliser dans la liste déroulante.

Remarque : Uniquement disponible pour l'option **Fichier**.

Envoyer le fichier

Affiche la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier source** pour choisir un fichier pour le nouveau tableau.

Lier fichier

Affiche la boîte de dialogue **Gestionnaire de liaison de données**. Voir l'article connexe **Boîte de dialogue Gestionnaire de liens**.

25.2 -TABLEAU (commande)

Crée une entité tableau.

⊗ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

25.2.1 Description

Crée un tableau en utilisant le nombre de colonnes et de lignes spécifié ou automatiquement en spécifiant un point et en le faisant glisser.

25.2.2 Méthode

Il existe deux méthodes :

- En spécifiant le nombre de colonnes et de lignes.
- Automatiquement par glisser-déposer.



25.2.3 Option de la commande

Style

Spécifie le style de la table.

Largeur

Spécifie la largeur de colonne.

Hauteur

Spécifie la hauteur minimale de la ligne.

Automatique

Indiquez si les colonnes, les lignes ou les deux doivent être créées automatiquement par glissement.

Remarque : La fenêtre Formatage de texte s'affiche après la création de la table.

25.3 MODIFTABLEAU (commande)

Modifie le texte dans une cellule de tableau.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

25.3.1 Méthode

Modifie le texte d'une cellule de tableau via la fenêtre **Formatage de texte**.

Remarque : Pour modifier le format du texte dans les cellules, utilisez la commande MODTABLEAU.

Remarque : La fenêtre **Formatage de texte** fonctionne exactement comme celle de la commande TEXTMULT.

Remarque : Les cellules d'erreur sont évaluées en tant que valeurs vides ou nulles lorsqu'elles sont utilisées dans la formule d'une autre cellule.

25.4 EXPORTERTABLEAU (commande)

Exporte le contenu d'un tableau.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

25.4.1 Méthode

Exporte le contenu d'un tableau dans un fichier CSV ou XML, via la boîte de dialogue **Exporter données**.

Remarque : Le fichier CSV peut être importé dans des tableurs et des bases de données pour formater et traiter les données.

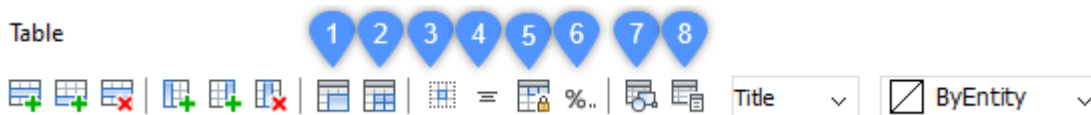
25.5 MODTABLEAU (commande)

Formate les propriétés des cellules de tableau et insère des blocs.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

25.5.1 Méthode

Sélectionnez une cellule du tableau à modifier et la barre d'outils du tableau s'affiche.



Remarque : Maintenez le bouton gauche de la souris puis définissez un rectangle pour sélectionner plusieurs cellules.

Remarque : Pour modifier le format du texte dans les cellules, utilisez la commande MODIFTABLEAU.

25.5.2 Options de la barre d'outils Tableau

Insérer rangée au dessus

Insère une ligne vide au-dessus de la cellule sélectionnée.

Insérer rangée au dessous

Insère une ligne vide sous la cellule sélectionnée.

Supprimer rangée

Supprime la ou les ligne(s) de la ou des cellule(s) sélectionnées sans avertissement.

Remarque : Utilisez la commande U pour annuler le changement.

Insérer colonne à gauche

Insère une colonne vide à gauche de la cellule sélectionnée.

Insérer colonne à droite

Insère une colonne vide à droite de la cellule sélectionnée.

Supprimer la colonne

Supprime la ou les colonne(s) de la ou des cellule(s) sélectionnées sans avertissement.

Remarque : Utilisez la commande U pour annuler le changement.

Fusionner les cellules (1)

Fusionne les cellules sélectionnées. Cliquez sur l'icône, puis choisissez une option.

- **Fusionner Tout** : fusionne toutes les cellules sélectionnées en une seule cellule.
- **Fusionner par rangée** : fusionne les cellules sélectionnées en rangées, chacune contenant une cellule.
- **Fusionner par Colonne** : fusionne les cellules sélectionnées en colonnes, chacune avec une cellule.

Remarque : Lorsque les cellules sont fusionnées, tout leur contenu est effacé, à l'exception de celui de la première cellule.

Annuler la fusion des cellules (2)

Divise les cellules précédemment fusionnées par lignes et colonnes. Utilisez les numéros de lignes (1, 2, 3, etc) et les numéros de lettres de colonnes (A, B, C, etc) pour savoir comment diviser les cellules fusionnées dans l'ensemble original.

Remarque : Lorsque les cellules ne sont pas dé-fusionnées, le contenu effacé par l'option Fusionner les cellules n'est pas restauré.

Style de bordure (3)

Définit le style de bordure de la sélection. Affiche la boîte de dialogue **Propriétés de bordure** de cellule.



Alignement texte (4)

Définit l'alignement du texte dans les cellules sélectionnées. Cliquez sur l'icône, puis choisissez une option.

Remarque : Le contenu de chaque cellule sélectionnée est aligné à l'intérieur de la cellule. Par exemple, si vous sélectionnez quatre cellules, puis choisissez Bas à droite, le contenu de chacune des quatre cellules est justifié en bas à droite.

Verrouillage/déverrouillage (5)

Verrouille et déverrouille le contenu et/ou le format des cellules sélectionnées. Cliquez sur l'icône, puis choisissez une option :

- **Déverrouillé** : les cellules sélectionnées sont déverrouillées, ce qui signifie qu'elles peuvent être modifiées.
- **Contenu verrouillé** : le contenu des cellules sélectionnées est verrouillé, mais le format des cellules peut toujours être modifié.
- **Format verrouillé** : le format des cellules sélectionnées est verrouillé, mais le contenu des cellules peut toujours être modifié.
- **Format et contenu verrouillés** : le contenu et le format des cellules sélectionnées sont verrouillés.

Remarque : Il est courant de verrouiller les cellules d'en-tête.

Formatage cellule (6)

Définit le format de cellule de la sélection dans la boîte de dialogue **Format de cellule de la table**.

Insérer référence de bloc (7)

Insère un bloc ou un dessin dans la cellule sélectionnée. Sélectionnez une cellule de tableau pour ouvrir la boîte de dialogue **Insérer un bloc dans une cellule**.

Remarque : Placer un grand dessin dans une petite cellule peut entraîner une instabilité du programme.

Remarque : Vous pouvez avoir à la fois du texte et des blocs dans une seule cellule.

Remarque : Utilisez la boîte de dialogue **Gérer le contenu des cellules** pour organiser le texte et les blocs.

Gérer contenu de cellule (8)

Gère les blocs et les dessins dans les cellules ; cliquez sur l'icône pour afficher la boîte de dialogue **Gérer le contenu des cellules**.

Styles cellules

Définit le sous-style des cellules sélectionnées. Cliquez sur la liste déroulante, puis choisissez un nom de sous-style :

- **Titre** : le style de titre est généralement appliqué à la ligne supérieure du tableau
- **En-tête** : le style En-tête est généralement appliqué à la première ligne d'une colonne
- **Données** : le style Données est généralement appliqué à toutes les autres lignes de la table

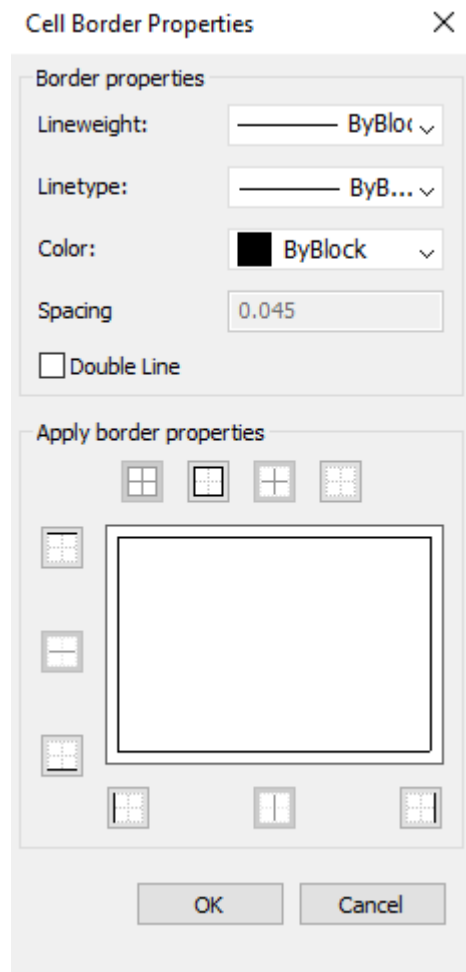
Remarque : Les propriétés des sous-styles En-tête, Bordure et Cellule sont définies par le style de table. Voir la commande STYLETABLEAU.

Fond de la cellule

Définit la couleur de fond de la ou des cellule(s) sélectionnées. Cliquez sur la liste déroulante et choisissez une couleur.

Boîte de dialogue Propriétés de la bordure de cellule

La boîte de dialogue **Propriétés de la bordure** de la cellule permet de contrôler les propriétés de la bordure d'une cellule de tableau.



Propriétés de bordure

Détermine l'aspect des bordures qui entourent chaque cellule. Vous trouverez plus d'informations sur les propriétés Hauteur de ligne, Type de ligne et Couleur dans le panneau **Propriétés**.

Remarque : L'option Espacement n'est pas encore implémentée.

Appliquer les propriétés de bordure

Applique des propriétés à certaines bordures uniquement.

Remarque : Sélectionnez plusieurs cellules pour que l'option À l'intérieur des bordures fonctionne.

Remarque : Bien que la fenêtre d'aperçu ne montre que l'effet de double ligne, les autres propriétés sont appliquées à la ligne de bordure de la cellule spécifiée.

OK

Quitte la boîte de dialogue, applique les propriétés et revient à la barre d'outils Tableau.

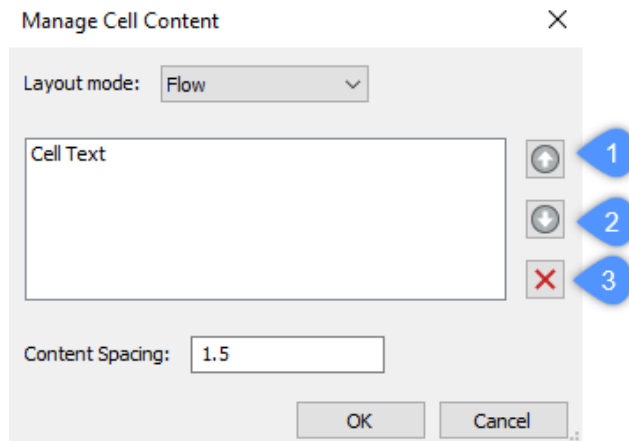


Boîte de dialogue Insérer un bloc dans une cellule

La boîte de dialogue **Insérer un bloc dans une cellule** gère l'insertion d'un bloc dans une cellule de tableau (voir l'article de la boîte de dialogue **Insérer un bloc dans une cellule**).

Boîte de dialogue Gérer le contenu des cellules

La boîte de dialogue **Gérer le contenu des cellules** gère le contenu d'une cellule de table.



Mode présentation

Lorsqu'une cellule contient plusieurs éléments, cette option détermine la relation entre eux. Cliquez sur l'icône, puis choisissez une option :

- **Flux** : agence les éléments pour qu'ils s'adaptent à la cellule
- **Empilage horizontal** : force les éléments à être disposés horizontalement
- **Empilage vertical** : force les éléments à être disposés verticalement

Déplacer vers le haut (1)

Déplace l'élément sélectionné vers le haut de la liste, de sorte qu'il apparaisse au-dessus des autres éléments de la cellule.

Déplacer vers le bas (2)

Déplace l'élément sélectionné vers le bas de la liste, de sorte qu'il se trouve sous les autres éléments de la cellule.

Supprimer (3)

Supprime l'élément sélectionné de la cellule.

Espacement contenu :

Spécifie la distance entre les éléments de la cellule. Entrez un nombre en unités de dessin.

Remarque : Cette option n'est pas exploitable.

OK

Quitte la boîte de dialogue, modifie la disposition du contenu de la cellule, puis revient à la barre d'outils Tableau.

25.5.3 Options du menu contextuel

Lorsque la commande MODTABLEAU est en cours d'exécution, faites un clique droit sur une cellule pour afficher son menu contextuel.



Supprimer overrides cellule

Réinitialise les propriétés des cellules aux paramètres du sous-style Cell définis dans le style du tableau.

Supprimer overrides tableau

Réinitialise les propriétés du tableau à celles définies dans le style du tableau.

Insérer référence de bloc

Insère des blocs et des dessins.

Gérer contenu de cellule

Gère le texte et les blocs dans les cellules.

Copier

Copie le contenu de la (des) cellule(s) dans le Presse-papiers pour être collée(s) dans d'autres cellules.

Couper

Coupe le contenu de la ou des cellules dans le Presse-papiers pour le coller dans d'autres cellules.

Coller

Supprime le contenu cellulaire du Presse-papiers en cellules, avec ces mises en garde :

- Tout le contenu de la cellule est remplacé par l'élément collé.
- Lorsque plusieurs cellules sont sélectionnées pour le collage, le contenu est collé uniquement dans la première cellule.
- Les données non cellulaires ne sont pas collées, telles que les entités du dessin ou le texte d'une autre application.

Insérer liaison de données

Ajoute les données d'un fichier externe à la fin du tableau. Les formats de fichiers acceptés sont les suivants :

- CVS : fichiers ASCII dans lesquels les champs sont séparés par un caractère délimiteur, tel qu'une virgule ou un onglet.
- XLS : anciens fichiers de tableur Excel.
- XLSX : nouveaux fichiers de tableur Excel.

Remarque : Pour plus de détails, voir la commande LIAISONDONNEES.

Supprimer liaison de données

Supprime le lien avec le tableau, mais les données restent dans le tableau.

Remarque : Disponible uniquement lorsque la table a une liaison de données.

Mettre à jour liaison de données

Met à jour les données du tableau à partir du fichier externe.

Remarque : Disponible uniquement lorsque la table a une liaison de données.

Taille égale des rangs

Dimensionne les lignes sélectionnées pour qu'elles correspondent à la taille de la cellule la plus haute du jeu de sélection.

Tailles des colonnes identiques

Dimensionne les colonnes sélectionnées pour qu'elles correspondent à la taille de la cellule la plus large du jeu de sélection.



Tailles de toutes les rangées identiques

Taille toutes les lignes du tableau pour qu'elles correspondent à la ligne la plus haute.

Tailles de toutes les colonnes identiques

Taille toutes les colonnes du tableau pour qu'elles correspondent à la colonne la plus large.

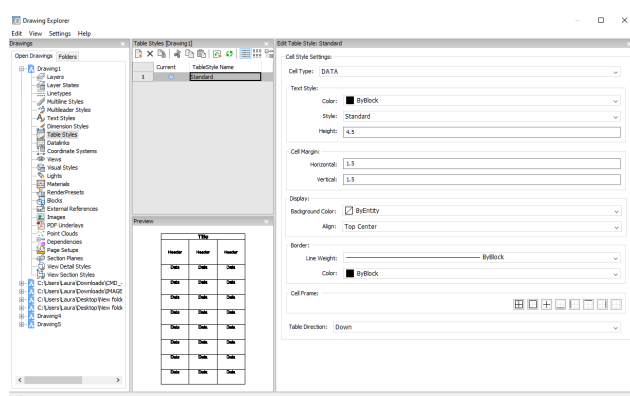
25.6 STYLETABLEAU (commande)

Ouvre l'Explorateur de dessin avec **Styles de Tableaux** sélectionné.



25.6.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue Explorateur de dessin avec la catégorie **Styles de tableaux** sélectionnée pour afficher et modifier les styles dans le dessin courant.



25.6.2 Options de la commande

Paramètres style cellule

Définit les paramètres de style de cellule pour chaque style de cellule : Titre, En-tête et Données. Cliquez sur la liste déroulante et choisissez un style de cellule.

Style de texte

Définit la Couleur, le Style et la Hauteur du style de cellule sélectionné.

Marge cellule

Définit l'espace entre la bordure de la cellule et son contenu.

Horizontal

Spécifie la distance entre le contenu de la cellule et les bordures verticales de la cellule.

Vertical

Spécifie la distance entre le contenu de la cellule et les bordures horizontales de la cellule.

Affichage

Définit la couleur d'arrière-plan et l'alignement du texte.

Couleur d'arrière-plan

Spécifie la couleur d'arrière-plan. Cela peut se faire à partir de la liste déroulante ou par le biais de la boîte de dialogue Couleur.



Aligner

Spécifie un alignement par le biais d'une liste déroulante

Bordure

Définit l'épaisseur de ligne et la couleur des bordures de cellule.

Épaisseur de ligne

Définit la hauteur de ligne via une liste déroulante.

Couleur

Choisissez une couleur de bordure dans la liste déroulante, ou bien choisissez Sélectionner une couleur pour afficher la boîte de dialogue Couleur.

Cadre cellule

Applique les propriétés de bordure à des lignes spécifiques qui constituent les cadres de cellules.

Direction du tableau

Détermine la direction dans laquelle le tableau se développe lorsque vous ajoutez ou supprimez des lignes.

Bas

Le titre et les cellules d'en-tête sont en haut, et le tableau se développe vers le bas.

Haut

Le titre et les cellules d'en-tête se trouvent en bas, et le tableau se développe vers le haut.

25.6.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée un nouveau style de tableau.

Supprimer

Supprime les définitions de style de tableau du dessin. Il est impossible de supprimer les définitions de style de tableau suivantes

- Styles de tableau utilisés
- Style de tableau « Standard »

Renommer

Renomme le style de tableau sélectionné.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de style de tableau.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Rendre courant

Définit le style de tableau sélectionné comme le style de tableau courant.

25.7 TABLETTE (commande)

Configure les tablettes numérisées.

⊗ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



Alias : TA

25.7.1 Description

Ne fonctionne qu'avec Windows, et nécessite que Wintab32.dll soit installé dans le dossier C:\Windows\System32.

25.7.2 Méthode

Bascule en mode tablette. Configure et étalonne les tablettes de numérisation.

25.7.3 Options de la commande

ACTIVÉ

Active le mode numérisation afin que toute la surface de la tablette puisse être utilisée pour sélectionner des points et choisir des entités, comme une souris.

Désactiver

Désactive le mode numérisation pour mettre à disposition les zones de menu permettant de choisir des commandes.

CAlibrer

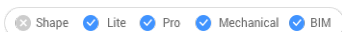
Calibre les coins de la tablette.

COnfigurer

Configure les zones de menu de la tablette.

25.8 SURFEXTR (command)

Crée une surface de maillage 3D en extrudant une entité 2D le long d'une entité de chemin droit.



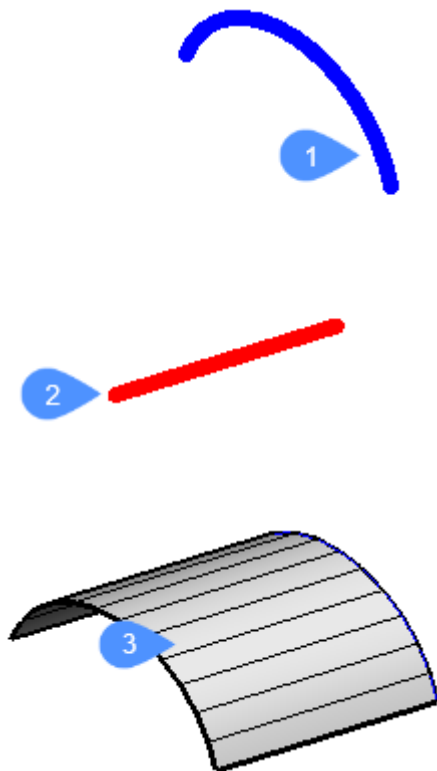
Icône :

25.8.1 Méthode

Indiquez la forme transversale (1) de l'extrusion. L'entité à extruder doit être ouverte et doit être une entité unique.

Spécifiez le chemin d'extrusion (2), qui peut être une ligne ou une polyligne ouverte. La polyligne ne doit pas être un segment de ligne. S'il s'agit d'un polygone ou d'une polyligne à plusieurs segments, l'extrusion (3) sera cependant toujours "droite", allant du début à la fin de la polyligne.

Le chemin est un vecteur, ce qui signifie que sa longueur spécifie la longueur de la surface. Sa direction spécifie la direction de l'extrusion. L'extrusion commence à l'entité à extruder, mais va dans la direction indiquée par le chemin. L'extrémité sélectionnée sur la polyligne ou la ligne définit la direction de l'extrusion.



25.9 TANGENTE (commande)

Active/désactive l'accrochage à l'entité tangente.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

25.9.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités Tangentes pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

25.10 TCASE (commande) (Express Tools)

Modifie la casse des entités textuelles sélectionnées.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

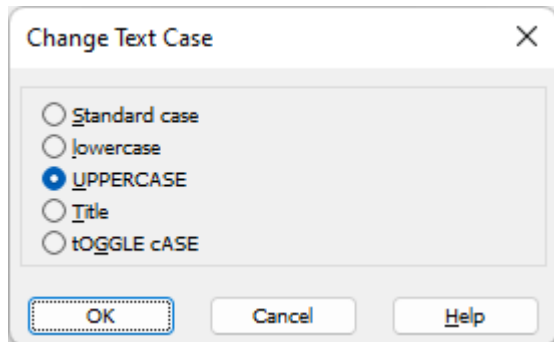
Icône :



25.10.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Changer la casse du texte** qui vous permet de changer la casse des entités textuelles sélectionnées.

La boîte de dialogue **Modifier la casse du texte** vous permet de changer la casse des entités textuelles sélectionnées. Vous pouvez choisir entre **Casse standard**, **Minuscules**, **Majuscules**, **Titre** et **Inverser casse**.



Casse standard

Écrit en majuscule la première lettre du premier mot.

minuscule

Écrit le texte sélectionné en minuscule.

MAJUSCULE

Écrit le texte sélectionné en majuscule.

Titre

Écrit en majuscule la première lettre de chaque mot.

Inverser casse

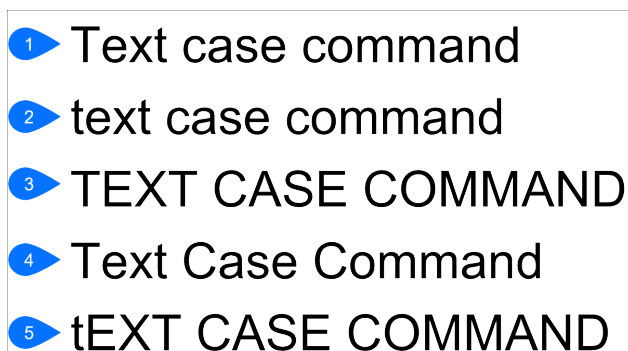
La première lettre de chaque mot est écrite en minuscule et les autres lettres sont écrites en majuscules.

25.11 -TCASE (commande) (Express Tools)

Vous permet de modifier la casse d'un texte sélectionné.

25.11.1 Méthode

- 1 Sélectionnez les éléments de texte à modifier.
- 2 Sélectionnez le mode casse.






1. Casse standard
2. minuscule
3. MAJUSCULE
4. Titre
5. inverser casse

25.12 TCIRCLE (commande) (Express Tools)

Entoure les lignes de texte simple ou multiples ou les entités de définition des attributs avec des cercles, des rectangles ou des fentes.

Icône : 

25.12.1 Méthode

Sélectionnez les entités et entrez un facteur de décalage.

25.12.2 Options de la commande

Cercles

Dessine un cercle autour du texte sélectionné.

Fentes

Dessine une fente autour du texte sélectionné.

Rectangles

Dessine un rectangle autour du texte sélectionné.

Constant

Entoure les entités sélectionnées avec des rectangles, fentes ou cercles de taille identique, en utilisant la plus grande taille disponible parmi les entités sélectionnées.

Entrez la constante de la fente.

Permet de choisir entre **Largeur**, **Hauteur** et **Les deux**.

Remarque : Cette option n'est disponible que pour les **Fentes** et les **Rectangles**.



Variable

S'adapte à la taille de chaque entité sélectionnée, en fonction du facteur de décalage.

25.13 CONNECTT (commande)

Relie les faces solides et les arêtes des surfaces planaires à d'autres solides, surfaces planaires ou régions.

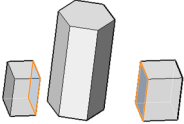
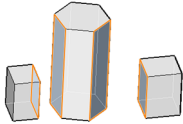
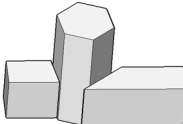


Icônes :  



25.13.1 Description

Relie les faces solides ou arêtes sélectionnées des surfaces planaires à d'autres faces solides, surfaces planaires ou régions.

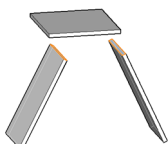
Étape 1	Étape 2	Étape 3
		

Remarque : Si la variable système DELETEINTERFERENCE est ACTIVÉE, le solide connecté est soustrait des solides interférents.

25.13.2 Options de la commande

Connecter au plus proche

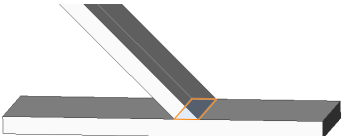
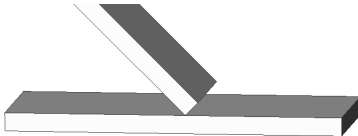
Connecte la ou les faces ou les arêtes sélectionnées des surfaces planes aux régions, surfaces planes ou faces les plus proches d'un autre solide.



Déconnecter

Cette option ne s'applique qu'aux faces solides. La face est déconnectée et perpendiculaire aux faces adjacentes, ce qui entraîne une connexion à une seule arête ou sommet.

Sélectionnez une face solide 3D, une surface plane ou une région à déconnecter de la face la plus proche dans le modèle (ou de la face actuellement connectée).

Avant	Résultat de la déconnexion
	



Connecter

Passer en mode Connecter la face.

25.14 TCOUNT (commande) (Express Tools)

Ajoute une numérotation séquentielle aux entités de texte simple et multiligne.



Icône :

25.14.1 Méthode

- 1 Sélectionner des entités de texte.
- 2 Spécifier la méthode de tri.
- 3 Saisir le numéro de départ et l'incrément, séparés par une virgule.
- 4 **Remarque** : Les incréments négatifs sont pris en charge.

Remarque : Une numérotation séquentielle est ajoutée à chaque ligne d'entités de texte simple et multiligne.

25.14.2 Options de la commande

X

Ajoute une numérotation en augmentant les valeurs des coordonnées x des entités textuelles sélectionnées.

O

Ajoute une numérotation en diminuant les valeurs des coordonnées y des entités textuelles sélectionnées.

Ordre de sélection

Ajoute une numérotation en fonction de l'ordre dans lequel les entités de texte ont été sélectionnées.

Écraser

Remplace les textes sélectionnés par une numérotation séquentielle.

Préfixe

Ajoute une numérotation devant la chaîne de texte.

Suffixe

Ajoute une numérotation après la chaîne de texte.

Rechercher+remplacer

Remplace une chaîne de texte spécifiée par un numéro séquentiel.

25.15 DOSSIERGABARIT (commande)

Accède au dossier qui contient les fichiers gabarits.





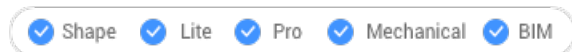
25.15.1 Description

Ouvre le dossier Gabarits, dans lequel le programme stocke les fichiers gabarits DWT ; ce dossier est affiché par le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation. Pour ouvrir le fichier gabarit en tant que nouveau dessin, double-cliquez sur le nom du fichier.

Par défaut, les fichiers gabarit se trouvent ici : `C:\Users\<nom_utilisateur>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Templates`.

25.16 TEXTE (commande)

Crée une entité de texte sur une seule ligne.



Icône : T

Alias : TX

Remarque : Lorsque la variable système TextEval a la valeur 1, cette commande évalue les expressions LISP.

25.16.1 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Place des lignes de texte uniques dans le dessin en spécifiant la hauteur du texte et l'angle de rotation.
- Évalue les expressions LISP.

Remarque : Si le style de texte est annotatif, la valeur height définit la hauteur de l'espace papier du texte. La hauteur de l'espace modèle dépend de l'échelle d'annotation actuelle telle que définie par les variables système CANNOSCALE et CANNOSCALEVALUE.

25.16.2 Options de la commande

Utiliser un style défini

Modifie le style de texte à utiliser pour le texte.

?

Répertorie tous les styles définis dans le dessin actuel.

Aligner sur la ligne

Aligne le texte entre deux points.

Remarque : Cette option supprime les invites de hauteur et d'angle, car ces valeurs sont déterminées par les deux points sélectionnés.

Ajuster entre les points

Ajuste le texte entre deux points et demande la hauteur.

Remarque : Cette option supprime l'invite d'angle, car l'angle est déterminé par les deux points de sélection. La saisie de certaines hauteurs peut entraîner un allongement ou un écrasement excessif du texte.



Centrer horizontalement

Centre le texte au milieu de la base.

Milieu (hor/vert)

Centre le texte au milieu du texte.

Justifier à droite

Ajuste à droite de chaque ligne de texte.

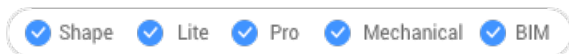
Options de justification...

Affiche toutes les options de justification. Choisissez entre : haut gauche, haut centre, haut droite, milieu gauche, milieu centre, milieu droite, bas gauche, bas centre, bas droite.

Remarque : Le texte peut être déplacé ou étiré grâce aux poignées.

25.17 -TEXTE (commande)

Place du texte (ligne unique) dans les dessins.



Alias:

25.17.1 Description

Place du texte (ligne unique) le dessin, sans formatage ; fonctionne à la ligne de commande.

Voir la commande TEXTE.

25.18 TEXTEDIT (commande) (Express Tools)

Modifie l'entité texte sélectionnée.



25.18.1 Description

Ouvre l'éditeur de texte en place pour modifier l'entité de texte sélectionnée.

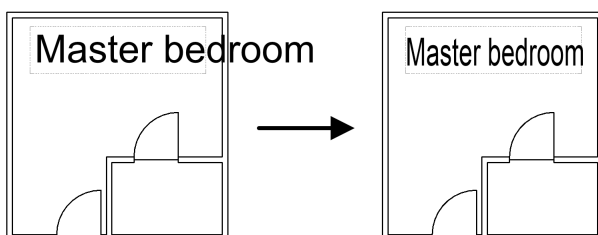
25.19 TEXTFIT (commande) (Express Tools)

Ajuste le texte entre deux points.

Icône :

25.19.1 Méthode

Sélectionnez un texte à étirer ou à rétrécir et spécifiez le point de fin.





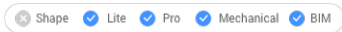
25.19.2 Options de la commande

Origine

Permet de spécifier un nouveau point de départ pour l'entité de texte sélectionnée.

25.20 TEXTMASK (commande) (Express Tools)

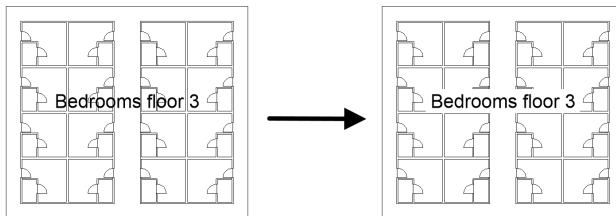
Crée un masque derrière le texte simple ou multiple sélectionnées.



Icône :

25.20.1 Méthode

Crée une entité masque derrière le texte simple ou multiple sélectionnées, en spécifiant le type de masque et la valeur du décalage.



Remarque : Utilisez la commande TEXTUNMASK pour supprimer le masque du texte.

25.20.2 Options de la commande

Type de masque

Permet de définir le type de masque.

Nettoyer

Crée une entité d'effacement, affichée dans la couleur d'arrière-plan du dessin.

Face 3D

Crée une entité de face en 3D.

Solide

Crée une entité solide 2D, en utilisant une couleur spécifiée.

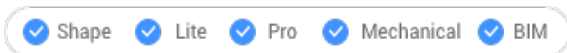
Ouvre la boîte de dialogue **Couleur** qui permet de sélectionner la couleur.

Décalage

Permet de définir une distance de décalage.

25.21 ECRANTXT (commande)

Permet de passer à l'écran de texte.





25.21.1 Description

Affiche la fenêtre d'historique des invites (abréviation de "text screen"). Cette fenêtre affiche les 256 dernières lignes de commande et de texte d'invite. Pour afficher davantage ou moins de lignes d'historique, modifiez la valeur de la variable SCRLHIST. Pour revenir à l'écran graphique, entrez la commande ECRANGRA ou appuyez sur F2.

Remarque : Un menu contextuel s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur l'historique des commandes. Voir la description complète dans l'article sur le panneau de la ligne de commande.

25.22 TEXTEPREMIERPLAN (commande)

Affiche le texte et/ou les cotes devant toutes les autres entités du dessin.



Icône :

25.22.1 Description

Fait passer l'affichage de tout le texte et/ou de toutes les cotes au premier plan de l'ordre d'affichage, de sorte qu'aucune autre entité de dessin ne puisse chevaucher le texte et les dimensions.

25.22.2 Options de la commande

Texte

Apporte tout le texte à l'avant de l'ordre d'affichage.

Cotes

Apporte toutes les cotes à l'avant.

Deux

Apporte à la fois texte et cotes à l'avant.

25.23 TEXTUNMASK (commande) (Express Tools)

Supprime le masque derrière les entités texte ou mtext sélectionnées.



Icône :

25.24 TFRAMES (commande) (Express Tools)

Bascule la visibilité des bordures de cadres des images et des wipeouts.

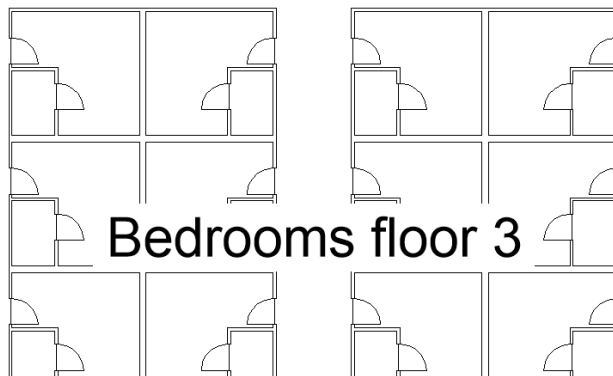
Icône :



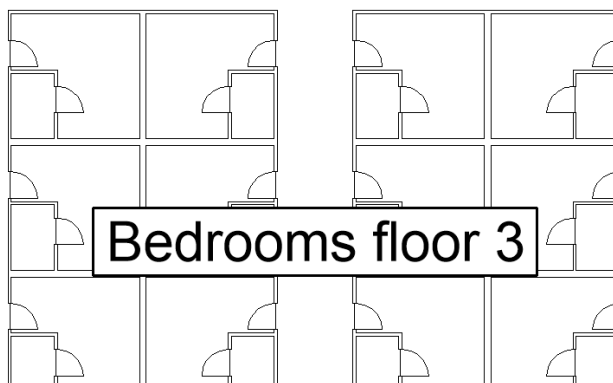
25.24.1 Méthode

Modifie automatiquement l'affichage du cadres des images et des wipeouts.

- **TFRAMES est DÉSACTIVÉ:**

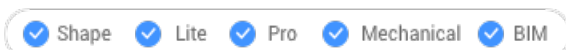


- **TFRAMES est ACTIVÉ:**



25.25 SAUVETIFF (commande)

Enregistre les entités sélectionnées au format TIFF.



25.25.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer un TIFF** qui vous permet de choisir un nom et un dossier pour le fichier TIFF.

Sélectionnez les entités que vous souhaitez inclure dans le fichier TIFF.

Remarque : Le fichier TIFF reflète ce qui s'affiche à l'écran.

25.26 TEMPS (commande)

Indique l'utilisation du temps dans le dessin.



Icône :



Alias:

25.26.1 Description

Signale la date et l'heure de création, la dernière mise à jour et la mise à jour du dessin ; travaille sur la ligne de commande.

```
: TIME
The current time is:      Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was created:     Wed Sep 15, 2021 12:17:50
Drawing was last updated: Wed Sep 15, 2021 12:17:50
Total editing time:      0 days 0 hours 0 minutes 8.0470 seconds
Elapsed timer (on):      0 days 0 hours 0 minutes 8.0770 seconds
[timer ON/timer OFF/Display timer/Reset timer]:
```

25.26.2 Options de la commande

chronomètre ACTif

Active la minuterie indépendante ("écoulé"). Le programme signale : "Le chronomètre de dessin est sur MARCHE.

chronomètre Inactif

Désactive la minuterie indépendante. Le programme signale : "Le chronomètre de dessin est sur ARRÊT".

Afficher le temps

Indique la date et l'heure de création du dessin, sa dernière mise à jour et le temps passé à l'éditer (pendant lequel le dessin était ouvert).

Réinitialiser le temps

Réinitialise le minuteur indépendant.

25.27 -TIN (commande)

Crée une nouvelle surface TIN à partir des données sources sélectionnées via la ligne de commande.

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

25.27.1 Description

Une surface TIN est une représentation géométrique tridimensionnelle d'un terrain ou d'une entité civile, qui inclut également sa représentation avec des triangles, des contours, des pentes, ainsi que des cotes et des plages d'élévation.

L'algorithme connecte les points les plus proches en triangles formant un Réseau triangulaire irrégulier (TIN), à l'aide de la méthode de triangulation Delaunay.

L'utilisateur peut affecter la façon dont les points sont connectés en ajoutant des limites et des lignes de fracture à la surface TIN. Les triangles suivent toujours des limites et des lignes de rupture spécifiées et ne les croisent jamais. Vous pouvez également mettre à jour la surface TIN avec d'autres options disponibles dans la commande EDITTIN.

Une surface TIN est dynamiquement liée à la plupart de ses données d'entrée, telles que les fichiers de points, les groupes de points, les nuages de points, les points civils et les contours. Les fichiers de points et les nuages de points ne sont généralement plus modifiés par les utilisateurs une fois qu'une surface TIN a été créée à partir de ces fichiers. Par conséquent, lors de l'étape suivant la création de la surface TIN, un



instantané de la surface TIN est automatiquement créé. Cela rompt le lien avec les données d'entrée. Vous pouvez supprimer la définition **Créer un instantané** dans l'**Explorateur Civil** pour rétablir le lien dynamique. Le lien dynamique n'est pas pris en charge pour les éléments de CAO et les faces 3D. La modification de ces types de données d'entrée n'affecte pas la triangulation de la surface TIN.

25.27.2 Méthode

Les types de données sources suivants peuvent être utilisés pour créer une surface TIN à l'aide de la commande TIN :

- À partir d'éléments de CAO (points et entités linéaires) et de points Civil,
- Fichiers de points
- Points Civil spécifiés dans le dessin
- Éléments de faces 3D
- Nuages de points
- Groupes de points
- Contours

Lancez la commande TIN à partir du ruban, de la barre d'outils Civil, de la ligne de commande ou du panneau **Explorateur Civil**. Sélectionnez le type de données source et spécifiez les éléments d'entrée. Les nouvelles données sont ajoutées à la surface TIN en tant que nouvelle définition.

25.27.3 Options de la commande

Importation depuis le fichier

Crée une surface TIN à partir d'un fichier de points importé au format de fichier texte (.TXT), au format de fichier délimité par des virgules (.CSV) et d'autres formats de texte où les coordonnées XYZ dans le fichier d'entrée sont séparées par tout délimiteur. Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers ponctuels pour créer une surface TIN. Les noms des fichiers et leur chemin d'accès doivent être introduits dans la ligne de commande.

Entrer le nom du format de fichier

Définit le nom du format de fichier. Les noms de format prédéfinis sont répertoriés dans la boîte de dialogue **Sélectionner un fichier surface**.

Placer les points

Crée une surface TIN à partir de points sélectionnés.

Créer depuis les faces

Crée une surface TIN en sélectionnant des faces 3D. Vous pouvez choisir d'ajouter des arêtes de faces 3D en tant que lignes de rupture (O) ou de créer une surface TIN uniquement avec des points de faces 3D (N).

Créer à partir d'un nuage de points

Crée une surface TIN à partir d'un nuage de points.

Créer à partir de groupes de points

Crée une surface TIN à partir d'un groupe de points.

Créer à partir de contours

Crée une surface TIN à partir des éléments de ligne sélectionnés.



Utiliser des facteurs de généralisation

Oui : les sommets de contour existants ne sont pas utilisés pour créer une surface TIN, si la distance et l'angle qui les séparent sont inférieurs aux paramètres de généralisation spécifiés.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Utiliser des facteurs d'intégration

Oui : des sommets supplémentaires sont ajoutés aux contours si la distance entre les sommets du contour est supérieure à la distance d'intégration spécifiée.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Délimiter le polygone

Crée une surface TIN uniquement dans la zone définie par le polygone CLIP (une polyligne fermée).

Remarque : Il existe une option permettant de supprimer les lignes de cassure croisées, le cas échéant.

Simplifier la surface TIN ?

Oui : simplifie la surface TIN créée à partir d'un fichier de points importés et à partir d'un nuage de points en réduisant la densité des points. La filtration des points est définie par les valeurs pour le rayon ou l'étape de simplification, ainsi que pour la différence d'altitude.

Non : une surface TIN est créée à partir de tous les points du fichier en entrée ou présents dans un nuage de points.

Remarque : Après la première itération de la simplification, un rapport s'affiche sur la ligne de commande indiquant le nombre de points avant la simplification, le nombre de points supprimés et le nombre de points après la simplification. À l'étape suivante, l'utilisateur peut choisir entre les options **Simplifier à nouveau** ou **Créer une surface TIN**.

Créer une surface TIN

Crée la surface TIN.

Densifier la surface TIN

Oui : une fois la surface TIN simplifiée, la différence d'élévation maximale entre la surface TIN simplifiée et les points en entrée exclus sur une surface spécifiée dans une surface TIN est spécifiée. Tous les points en entrée qui ont une différence d'altitude supérieure à celle spécifiée sont ajoutés à nouveau à la surface TIN simplifiée.

Non : la surface TIN est créée en fonction des paramètres spécifiés pour la simplification.

Entrée pour la surface TIN entière

Applique le processus de densification pour toute la surface TIN.

Sélectionner des polygones

Applique le processus de densification aux polygones sélectionnés.

Dessiner un polygone

Applique la densification d'un polygone spécifié dans un dessin.

Remarque : Les paramètres des processus Simplifier TIN et Densifier TIN peuvent ensuite être modifiés à l'aide de la définition appropriée pour créer une surface TIN dans l'**Explorateur civil**.

25.28 TIN (commande)

Crée une nouvelle surface TIN à partir des données sources sélectionnées.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

25.28.1 Description

Une surface TIN est une représentation géométrique tridimensionnelle d'un terrain ou d'une entité civile, qui inclut également sa représentation avec des triangles, des contours, des pentes, ainsi que des cotes et des plages d'élévation.

L'algorithme connecte les points les plus proches en triangles formant un Réseau triangulaire irrégulier (TIN), à l'aide de la méthode de triangulation Delaunay.

L'utilisateur peut affecter la façon dont les points sont connectés en ajoutant des limites et des lignes de fracture à la surface TIN. Les triangles suivent toujours des limites et des lignes de rupture spécifiées et ne les croisent jamais. Vous pouvez également mettre à jour la surface TIN avec d'autres options disponibles dans la commande EDITTIN.

Une surface TIN est dynamiquement liée à la plupart de ses données d'entrée, telles que les fichiers de points, les groupes de points, les nuages de points, les points civils et les contours. Les fichiers de points et les nuages de points ne sont généralement plus modifiés par les utilisateurs une fois qu'une surface TIN a été créée à partir de ces fichiers. Par conséquent, lors de l'étape suivant la création de la surface TIN, un instantané de la surface TIN est automatiquement créé. Cela rompt le lien avec les données d'entrée. Vous pouvez supprimer la définition **Créer un instantané** dans l'**Explorateur Civil** pour rétablir le lien dynamique. Le lien dynamique n'est pas pris en charge pour les éléments de CAO et les faces 3D. La modification de ces types de données d'entrée n'affecte pas la triangulation de la surface TIN.

25.28.2 Méthode

Les types de données sources suivants peuvent être utilisés pour créer une surface TIN à l'aide de la commande TIN :

- À partir d'éléments de CAO (points et entités linéaires) et de points Civil,
- Fichiers de points
- Points Civil spécifiés dans le dessin
- Éléments de faces 3D
- Nuages de points
- Groupes de points
- Contours

Lancez la commande TIN à partir du ruban, de la barre d'outils Civil, de la ligne de commande ou du panneau **Explorateur Civil**. Sélectionnez le type de données source et spécifiez les éléments d'entrée. Les nouvelles données sont ajoutées à la surface TIN en tant que nouvelle définition.

25.28.3 Options de la commande

Sélectionner les entités pour créer une surface TIN

Crée une surface TIN à partir des entités/objets de dessin sélectionnés.



Lors de la création d'une surface TIN à partir d'objets linéaires, la ligne de commande vous invite à choisir une option pour l'application des entités linéaires : **Points**, **Arêtes** ou **Lignes de rupture**.

Si vous choisissez d'appliquer des entités linéaires en tant que lignes de rupture, une nouvelle définition **Ajouter des lignes de rupture** est ajoutée à la surface TIN. Dans ce cas, la ligne de commande vous invite à spécifier les paramètres de généralisation et d'intégration. D'autres paramètres, tels que le Type de ligne de rupture, l'Élévation des croisements et la Distance moyenne ordonnée, sont prédéfinis. Elles peuvent être facilement modifiées dans la boîte de dialogue **Ajouter des lignes de rupture** du panneau **Explorateur Civil**.

Sinon, les objets linéaires sélectionnés sont ajoutés à la définition **Ajouter des objets dessin** en tant que points ou arêtes de surface TIN.

Importation depuis le fichier

Crée une surface TIN à partir des fichiers de points sélectionnés. La sélection de cette option dans la ligne de commande ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de surface**, dans laquelle vous pouvez sélectionner les fichiers de points et les formats de fichiers de points appropriés. Si les formats de fichiers de points prédéfinis ne conviennent pas, vous pouvez définir votre propre format avec une extension de fichier personnalisée, un délimiteur, une étiquette de commentaire et des colonnes. Lorsqu'un fichier est sélectionné, la commande offre la possibilité de simplifier et de densifier les points utilisés pour créer la surface TIN.

Remarque : Pour plus d'informations sur les définitions TIN, consulter les **Définitions TIN dans les articles sur la commande TIN** et le **Panneau de l'explorateur civil**.

Placer les points

Crée une surface TIN à partir des emplacements et des élévations spécifiés des points TIN.

Choisir un point

Permet de spécifier l'emplacement du point TIN.

Entrer l'élévation

Permet de saisir l'élévation du point TIN.

Créer depuis les faces

Crée une surface TIN à partir des éléments de faces 3D sélectionnés.

Si vous sélectionnez l'option **Appliquer les faces 3D comme arêtes et visibilité**, les sommets et les arêtes des éléments des faces 3D sont pris en compte pour la triangulation. Ainsi, les triangles de la surface TIN se superposent aux faces 3D. La forme de l'enveloppe extérieure des éléments de la face 3D est également préservée. Dans le cas contraire, seuls les sommets des éléments de la face 3D sont pris en compte pour la triangulation. Cela signifie que la surface TIN ne se superpose pas toujours aux éléments de faces 3D. Des triangles supplémentaires sont également créés sur l'enveloppe extérieure des éléments de faces 3D afin que la limite extérieure de la surface TIN ait une forme convexe.

Créer à partir d'un nuage de points

Crée une surface TIN à partir d'un nuage de points sélectionné.

Simplifier la surface TIN ?

Oui : simplifie les points sources utilisés pour créer la surface TIN en fonction des paramètres de simplification spécifiés, décrits ci-dessous.

- **Rayon pour l'étape de simplification :** la taille de la cellule, qui forme une grille virtuelle répartie sur l'ensemble des points sources. Dans chaque cellule, tous les points dont la différence d'élévation est supérieure au maximum spécifié sont éliminés/simplifiés.
- **Différence d'élévation :** différence d'élévation maximale entre des points adjacents sur la surface TIN. Tous les points présentant une différence d'élévation supérieure sont exclus de la surface TIN.



Non : une surface TIN est créée à partir de tous les points du fichier en entrée ou présents dans un nuage de points.

Remarque : Après la première itération de la simplification, un rapport s'affiche sur la ligne de commande indiquant le nombre de points avant la simplification, le nombre de points supprimés et le nombre de points après la simplification.

À l'étape suivante, l'utilisateur peut choisir entre les options Simplifier à nouveau ou Créer une surface TIN.

Créer une surface TIN

Crée la surface TIN.

Simplifier encore

Simplifie la surface TIN à l'aide des nouveaux paramètres de simplification proposés, de manière à supprimer davantage de points que lors de la première itération.

Densifier la surface TIN

Oui : une fois la surface TIN simplifiée, la **différence d'élévation** maximale entre la surface TIN simplifiée et les points en entrée exclus sur une surface spécifiée dans une surface TIN est spécifiée. Tous les points en entrée qui ont une différence d'élévation supérieure à celle spécifiée sont ajoutés à nouveau à la surface TIN simplifiée.

Non : la surface TIN est créée en fonction des paramètres spécifiés pour la simplification.

Sélectionner des polygones

Densifie la surface TIN à l'intérieur du polygone sélectionné.

Dessiner un polygone

Densifie la surface TIN à l'intérieur du polygone dessiné.

Entrée pour la surface TIN entière

Densifie l'ensemble de la surface TIN.

Remarque : Pour plus d'informations sur le processus de simplification et de densification, consulter les articles **Simplifier TIN** et **Densifier TIN**.

Créer à partir de groupes de points

Crée une surface TIN à partir d'un nuage de points.

Créer à partir de contours

Crée une surface TIN à partir des éléments de ligne sélectionnés.

Utiliser des facteurs de généralisation

Oui : les sommets de contour existants ne sont pas utilisés pour créer une surface TIN, si la distance et l'angle qui les séparent sont inférieurs aux paramètres de généralisation spécifiés.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Utiliser des facteurs d'intégration

Oui : des sommets supplémentaires sont ajoutés aux contours si la distance entre les sommets du contour est supérieure à la distance d'intégration spécifiée.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Délimiter le polygone

Ajoute un contour de découpe à la surface TIN.



Créer à partir de groupes de points

Crée une surface TIN à partir d'un nuage de points.

Créer à partir de contours

Crée une surface TIN à partir des éléments de ligne sélectionnés.

Utiliser des facteurs de généralisation

Oui : les sommets de contour existants ne sont pas utilisés pour créer une surface TIN, si la distance et l'angle qui les séparent sont inférieurs aux paramètres de généralisation spécifiés.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Utiliser des facteurs d'intégration

Oui : des sommets supplémentaires sont ajoutés aux contours si la distance entre les sommets du contour est supérieure à la distance d'intégration spécifiée.

Non : tous les sommets des éléments de ligne source sont utilisés pour créer la surface TIN à partir des contours.

Délimiter le polygone


Ajoute un contour de découpe à la surface TIN.

Remarque : Pour plus d'informations sur les polygones clipsés, voir l'article **Définitions TIN dans la commande EDITTIN**.

25.29 TINASSIGNERIMAGE (commande)

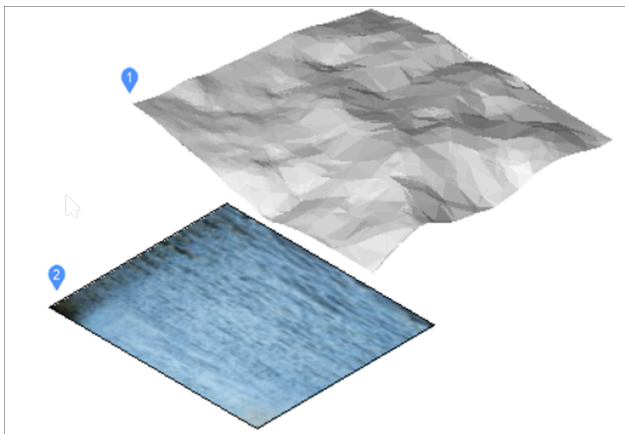
Affecte une image tramée (raster) comme matériau de surface TIN

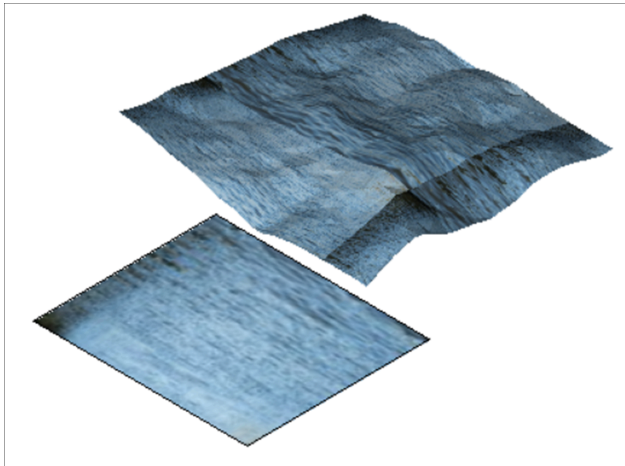
✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : 

25.29.1 Méthode

Sélectionnez la surface TIN (1) et sélectionnez une image tramée (raster) (2) à attribuer à la surface.





25.30 TINEDIT (commande)

Permet de modifier une surface TIN.



Icônes :

25.30.1 Description

Permet de modifier les surfaces TIN existantes. La modification des options affecte la manière dont les arêtes TIN relient les points TIN pour former des triangles. Vous pouvez également supprimer des points et des arêtes TIN existants ou en ajouter de nouveaux ou modifier la position et l'élévation des points TIN existants.

Toute modification de la surface TIN peut être effectuée dans le panneau **Explorateur civil** après l'exécution. Il est également possible de modifier l'ordre chronologique des modifications.

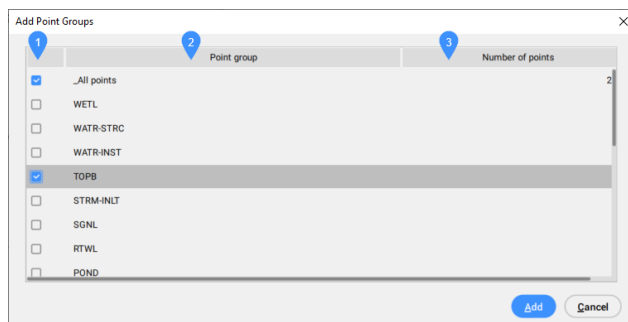
25.30.2 Options de la commande

Ajouter points

Ajoute de nouveaux points à la surface TIN existante.

Remarque : Ces entités sont ajoutées à la surface TIN en tant que définitions d'objets dessin.

Une boîte de dialogue s'ouvre :



1 Boîte de sélection



- 2 Groupe de points
- 3 Nombre de points

Boîte de sélection

Permet de sélectionner ou de désélectionner un groupe de points à inclure.

Groupe de points

Liste tous les groupes de points disponibles.

Nombre de points

Affiche le nombre de points du groupe de points.

Ajouter des groupes de points

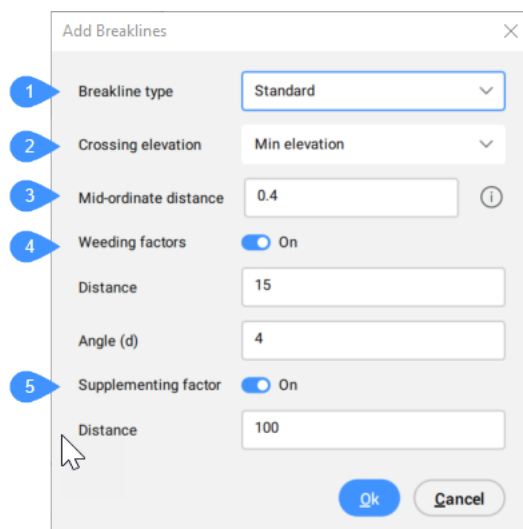
Ajoute des points Civil d'un groupe de points spécifié à la surface TIN existante.

Remarque : Par défaut, les points Civil sont placés dans le groupe de points « _Tous les points ». Utilisez la commande CIVILGROUPEPOINTS pour créer un nouveau groupe de points.

Ajouter des lignes de fracture

Ajoute les objets CAO linéaires sélectionnés à la surface TIN en tant que lignes de rupture.

Une boîte de dialogue s'ouvre :



- 1 Type de ligne de rupture
- 2 Élévation des intersections
- 3 Distance moyenne ordonnée
- 4 Facteur de généralisation
- 5 Facteur d'intégration

Type de ligne de rupture (1)

Affiche le type de lignes de rupture sélectionné. Sélectionnez le type de lignes de rupture approprié dans la liste déroulante.

Standard

Ajoute des lignes de rupture à la surface TIN, reconstruit la surface TIN de manière à ce que les triangles suivent les arêtes et les élévations des lignes de rupture.



Projeté

Projette des lignes de rupture sur la surface TIN et crée de nouveaux triangles, sans modifier les élévations de la surface TIN.

Élévation de l'intersection (2)

Détermine l'élévation à prendre en compte pour la triangulation à l'intersection de deux lignes de rupture, ajoutées dans la même définition **Ajouter une ligne de rupture**.

Pas autorisé

L'intersection est traitée comme une ligne de rupture.

Élévation min

L'élévation de la ligne de rupture inférieure est prise.

Élévation moyenne

L'élévation moyenne entre les lignes de rupture d'intersection est prise en compte.

Élévation max

L'élévation de la ligne de rupture supérieure est prise.

Distance moyenne (3)

Ajoute des points TIN supplémentaires le long de l'arc en fonction de la distance médiane utilisée pour l'approximation de l'arc.

Facteur de généralisation (4)

Bascule l'utilisation du facteur de généralisation.

Distance

Définit la distance de généralisation.

Angle (d)

Définit l'angle de généralisation.

Remarque : Les sommets de lignes de rupture existants ne sont pas utilisés pour créer une surface TIN si la distance et l'angle entre eux sont inférieurs aux paramètres de généralisation spécifiés.

Facteur d'intégration (5)

Bascule l'utilisation du facteur d'intégration.

Distance

Règle la distance d'intégration.

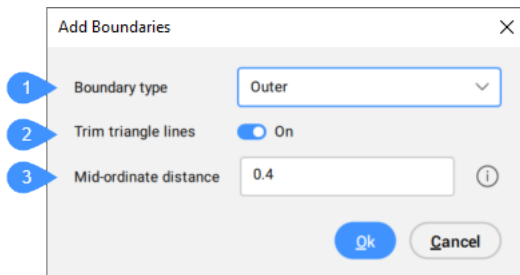
Remarque : Des sommets supplémentaires sont ajoutés à la ligne de rupture si la distance entre les sommets sur la ligne de rupture est supérieure à la distance d'intégration spécifiée.

Remarque : Les facteurs d'**intégration** et de **généralisation** sont désactivés pour les **Lignes de rupture projetées**.

Ajouter des contours

Ajoute les objets CAO linéaires sélectionnés à la surface TIN en tant que contours.

Une boîte de dialogue s'ouvre :



- 1 Type de contours
- 2 Découper les lignes du triangle
- 3 Distance moyenne ordonnée

Type de contours (1)

Vous pouvez choisir le type de contours dans le menu déroulant :

Suivant

Affiche les triangles à l'intérieur du polygone de délimitation.

Masquer

Cache les triangles à l'intérieur du polygone de délimitation.

Extérieur

Définit la limite extérieure de la surface TIN. Tous les triangles situés à l'extérieur du contour sont masqués.

Remarque : Les lignes triangulaires ne sont pas coupées par défaut.

Délimiter

Découpe une surface TIN existante dans le dessin avec un polygone sélectionné comme contour de découpe de la surface.

Ne modifie pas la limite de la surface TIN, mais affecte tous les éléments (opérations TIN) ajoutés à la surface TIN après le contour de découpe. Seuls les éléments situés à l'intérieur du contour de découpe affectent la triangulation.

Ajuster les lignes du triangle (2)

Oui : découpe les triangles (arêtes TIN) qui coupent le contour pour suivre le polygone de délimitation.

Non : supprime tous les triangles qui coupent le polygone de délimitation.

Distance moyenne (3)

Ajoute des points TIN supplémentaires le long de l'arc en fonction de la distance médiane utilisée pour l'approximation de l'arc.

Supprimer des points

Supprime les points/sommets des triangles de la surface TIN.

Multiple

Permet de supprimer plusieurs points TIN à la fois.

Permuter arête

Intervertit les arêtes TIN sélectionnées.

Remarque : Les arêtes ne peuvent pas être échangés dans les cas suivants :

- lorsque les arêtes TIN se trouvent sur les lignes de rupture.



- lorsque les arêtes TIN sont créées avec la définition **Ajouter des lignes**.
- lorsque l'arête TIN appartient à deux triangles adjacents qui forment une enveloppe concave.

Emplacement du point

Modifie l'emplacement d'un ou de plusieurs points TIN en une seule étape.

Multiple

Nécessite une sélection polygonale de plusieurs points TIN et la spécification d'un point de base pour le déplacement des points TIN.

Elévation du point

Modifie l'élévation d'un ou de plusieurs points TIN en une seule étape.

Multiple

Nécessite une sélection polygonale de plusieurs points TIN. Déterminez ensuite la nouvelle élévation absolue ou l'élévation delta (différence d'élévation).

Ajouter Ligne

Ajoute une nouvelle arête TIN entre les points TIN existants.

Supprimer Ligne

Supprime les arêtes TIN à l'intérieur de la zone de sélection spécifiée.

Remarque : Les arêtes à l'intérieur de la zone sélectionnée sont colorés en rouge.

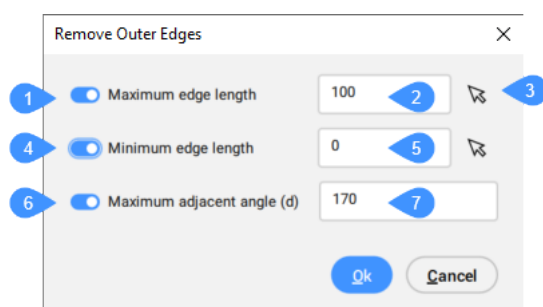
Supprimer arêtes extérieures

Supprime les triangles sur la limite extérieure de la surface TIN, qui ont :

- une longueur d'arête plus grande.
- une longueur d'arête plus courte.
- un angle plus grand que celui spécifié.
- Vous pouvez spécifier les critères à prendre en compte lors de la suppression des arêtes extérieures.

Cette méthode commence à supprimer des triangles du contour extérieur vers la partie intérieure de la surface TIN. La suppression des triangles s'arrête lorsque le dernier triangle extérieur répond aux critères spécifiés. Cela signifie que cette méthode ne supprime pas les triangles intérieurs.

Une boîte de dialogue s'ouvre :



- 1 Longueur maximale de l'arête
- 2 Valeur maximale de la longueur de l'arête
- 3 Choisir des points
- 4 Longueur minimale de l'arête



5 Valeur minimale de la longueur de l'arête

6 Angle adjacent maximal (d)

7 Valeur maximale de l'angle adjacent (en degrés)

Longueur maximale de l'arête (1)

Bascule l'utilisation de la longueur maximale de l'arête.

Valeur maximale de la longueur de l'arête (2)

Définit la valeur de la longueur maximale de l'arête.

Remarque : Les triangles dont une arête dépasse la longueur maximale spécifiée sont supprimés de la surface TIN.

Choisir des points (3)

Permet de définir la valeur de la longueur maximale ou minimale de l'arête en choisissant des points dans la zone de dessin.

Longueur minimale de l'arête (4)

Bascule l'utilisation de la longueur minimale de l'arête.

Valeur minimale de la longueur de l'arête (5)

Définit la valeur de la longueur minimale de l'arête.

Remarque : Les triangles dont une arête dépasse la longueur minimale spécifiée sont supprimés de la surface TIN.

Angle adjacent maximal (d) (6)

Bascule l'utilisation de l'angle adjacent maximal.

Valeur maximale de l'angle adjacent (en degrés) (7)

Définit la valeur de l'angle adjacent maximal.

Remarque : Les triangles dont l'angle intérieur dépasse un angle maximal spécifié sont supprimés de la surface TIN.

Minimiser les zones plates

Trouve des triangles plats, puis échange les arêtes TIN adjacentes de ces triangles de manière à ce que leur pente ne soit pas nulle.

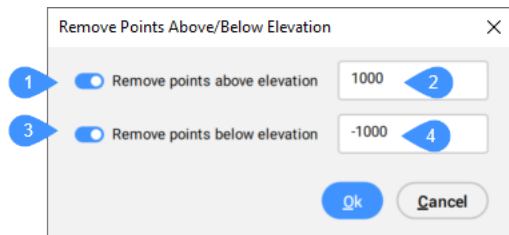
Cette méthode est particulièrement utile lorsque la surface TIN est créée à partir de contours. Il part du côté concave des contours et intervertit l'arête du premier triangle de manière à ce que sa pente ne soit pas nulle. Le processus se poursuit jusqu'à ce que la méthode garantisse qu'il n'y a pas de triangles plats en intervertissant leurs arêtes.

Remarque : La méthode « Minimiser les zones plates » fonctionne uniquement sur les arêtes TIN qui ne s'appuient pas sur des lignes de rupture.

Supprimer les élévations

Supprime les points TIN au-dessous/au-dessus de l'élévation spécifiée et affiche le nombre de points supprimés.

Une boîte de dialogue s'ouvre :



- 1 Supprimer les points au-dessus de l'élévation
- 2 Élévation supérieure à
- 3 Supprimer les points situés en dessous de l'élévation
- 4 Élévation inférieure à

Supprimer les points au-dessus de l'élévation (1)

Permet de supprimer les points situés au-dessus d'une élévation donnée.

Élévation supérieure à (2)

Définit l'élévation au-dessus de laquelle les points TIN sont supprimés.

Supprimer les points en dessous de l'élévation (3)

Bascule l'option de suppression des points TIN en dessous d'une élévation spécifique.

Élévation inférieure à (4)

Définit l'élévation en dessous de laquelle les points TIN sont supprimés.

25.31 TINEXTRAIRE (commande)

Extrait des entités d'une surface TIN sur laquelle la commande crée un maillage ou un solide 3D entre des surfaces TIN ou entre une surface TIN et un décalage d'élévation ou vertical.



Icône :

25.31.1 Description

Crée un maillage ou un solide 3D entre deux surfaces TIN ou entre une surface TIN et un décalage d'élévation ou vertical.

Sélectionnez une surface TIN et choisissez l'entité à extraire ou à créer.

25.31.2 Options de la commande

Maillage

Crée un maillage sous forme de décalage, entre les surfaces ou en tant qu'élévation :

Décalage vertical

Crée un maillage en tant que décalage vertical au-dessus de la surface TIN.

entre les Surfaces

Crée un maillage entre deux surfaces TIN.

Élévation

Crée un maillage verticalement à partir d'une surface TIN jusqu'à une hauteur d'élévation fixe.



Solide

Crée un solide sous forme de décalage, entre les surfaces ou en tant qu'élévation.

Décalage vertical

Crée un solide en tant que décalage vertical au-dessus de la surface TIN.

entre les Surfaces

Crée un solide entre les surfaces TIN.

Élévation

Crée un solide verticalement à partir d'une surface TIN jusqu'à une hauteur d'élévation fixe.

Points

Extrait tous les points de la surface.

Faces

Extrait toutes les faces triangulaires de la surface.

Contours

Extrait les contours des surfaces pour une élévation.

Mineur

Extrait les contours des surfaces pour l'élévation en fonction d'un intervalle de contours mineurs défini dans le panneau Propriétés de surface TIN.

maJeur

Extrait les contours des surfaces pour l'élévation en fonction d'un intervalle de contours majeurs défini dans le panneau Propriétés de surface TIN.

Toutes

Crée des contours pour toutes les élévations.

Bordure

Extrait le contour extérieur de la surface.

25.32 TINFUSION (commande)

Combine deux ou plusieurs surfaces TIN (ou terrassements) en une nouvelle surface TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

25.32.1 Description

Combine une surface de base et deux autres surfaces TIN ou plus avec lesquelles la fusionner, qui remplaceront la partie de la surface de base qu'elle couvre.

Sélectionnez une surface TIN de base et une ou plusieurs surfaces TIN avec lesquelles vous souhaitez la fusionner et indiquez si vous souhaitez conserver ou supprimer les surfaces d'origine.

25.33 TINMODIFIER (commande)

Déforme ou lisse une surface TIN sélectionnée.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Icône :

25.33.1 Description

Modifie une surface TIN sélectionnée en la déformant ou en la lissant ou crée une nouvelle surface TIN modifiée.

25.33.2 Options de la commande

Déformer

Modifie la surface TIN sélectionnée ou crée la partie déformable en tant que nouvelle surface TIN.

spécifier le contour

Crée une déformation avec un contour.

sélectionnez Entité

Crée une déformation avec une entité fermée élevée choisie.

Remarque : Volume net = coupe de remplissage.

dessiner un Polygone

Crée une déformation avec un polygone élevé.

Lisser

Modifie la surface TIN sélectionnée en la lissant entre les contours indiqués.

Crée un contour de lissage circulaire en indiquant une valeur de rayon et un emplacement où vous voulez lisser.

sélectionnez Entité

Lisse la partie de surface entre les contours d'une entité.

Sélectionnez une entité fermée à lisser et choisissez un emplacement où vous voulez la lisser.

dessiner un Polygone

Lisse la partie de surface entre les contours d'un polygone.

Choisissez des points pour un polygone et appuyez sur ENTRÉE pour le fermer et choisir un emplacement où vous voulez le lisser.

25.34 TINPROJETER (commande)

Projette des entités ponctuelles ou linéaires sur une surface TIN.

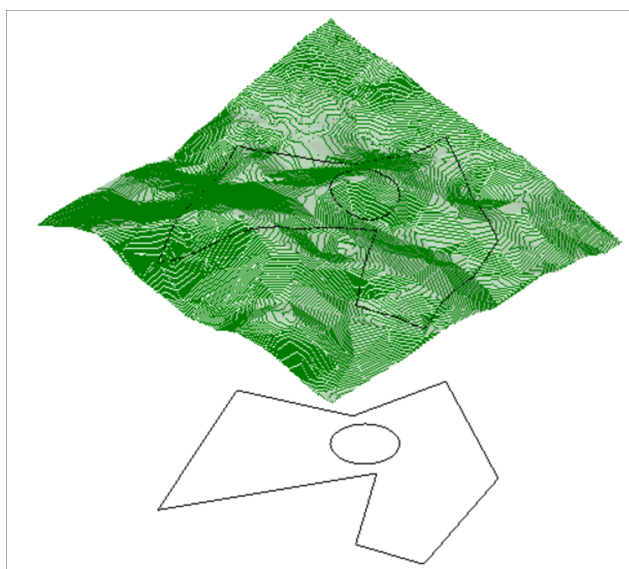
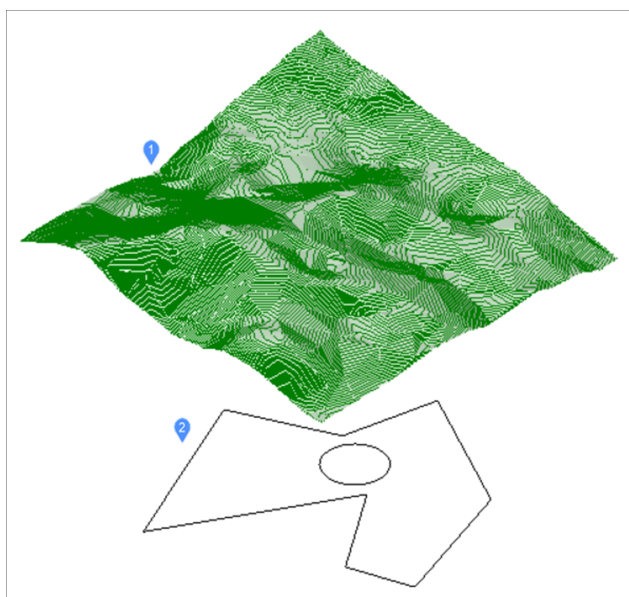
☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

25.34.1 Description

Projette des entités ponctuelles (Point, Bloc, Texte) ou linéaires (Ligne, Polyligne, Cercle) sur une surface TIN.

Sélectionnez la surface TIN (1), sélectionnez les entités à projeter (2) et choisissez de conserver ou de supprimer les entités projetées.



25.35 INSERDANSTABLEAU (commande)

Insère des blocs dans la cellule d'un tableau.

☐ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

25.35.1 Méthode

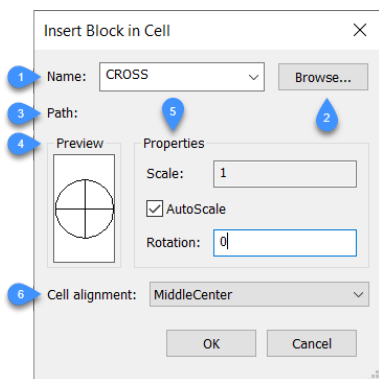
Sélectionnez une cellule de tableau pour ouvrir la boîte de dialogue **Insérer un bloc dans la cellule**.

La boîte de dialogue **Insérer un bloc dans la cellule** vous permet d'insérer des blocs dans la cellule d'un tableau du dessin en cours. Vous pouvez également insérer des fichiers DWG et DXF sous forme de blocs.

Remarque : Vous pouvez avoir à la fois du texte et des blocs dans une seule cellule.



Remarque : Si le bloc contient des attributs, vous êtes invité à saisir les valeurs des attributs dans la ligne de commande ou dans la boîte de dialogue **Modifier les attributs**, en fonction de la valeur de la variable ATTDIA (dialogue des attributs).



- 1 Nom
- 2 Parcourir
- 3 Chemin
- 4 Aperçu
- 5 Propriétés
- 6 Alignement cellule :

25.35.2 Nom

Spécifie le nom du bloc dont la définition existe dans le dessin. Il peut également s'agir d'un fichier DWG ou DXF sur l'ordinateur ou le réseau.

25.35.3 Parcourir

Sélectionne un fichier DWG ou DXF sur votre ordinateur ou sur le réseau. Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier de dessin**.

Remarque : Placer un grand dessin dans une petite cellule peut entraîner une instabilité du programme.

25.35.4 Chemin

Affiche le chemin d'accès au bloc, si le bloc a été ouvert à partir d'un fichier DWG ou DXF.

25.35.5 Aperçu

Affiche un aperçu de la définition du bloc sélectionné.

Remarque : Lorsque la cellule est petite, le bloc ou le dessin peut être à peine perceptible. Vous devrez peut-être augmenter la taille de la ligne ou de la colonne pour accueillir les blocs. Une cellule peut contenir du texte et un ou plusieurs blocs. Lorsqu'un modèle 3D est collé dans la cellule, la vue en plan 2D s'affiche.



25.35.6 Propriétés

Définit des propriétés supplémentaires pour le bloc sélectionné.

Échelle

Spécifie la valeur d'échelle du bloc :

- Les valeurs supérieures à 1 agrandissent le bloc.
- 1 insère le bloc à sa taille réelle.
- Les chiffres inférieurs à 1 rendent le bloc plus petit.
- Valeurs inférieures à zéro - inverser le bloc, comme s'il s'agissait d'un miroir.

Remarque : Cette option n'est pas disponible lorsque l'option AutoScale est activée.

Échelle auto

Dimensionne le bloc pour qu'il s'adapte à la cellule :

- **Activé** : le bloc est redimensionné pour s'adapter à la cellule
- **Désactivé** : la cellule est redimensionnée pour s'adapter au bloc

Rotation

Faites pivoter le bloc autour de son point central (et non de son point d'insertion). Saisir un angle :

- Les angles positifs pivote le bloc de texte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- 0 - ne fait pas pivoter le bloc.
- Les angles négatifs font pivoter le bloc dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : L'angle de rotation spécifié dépend de la variable système AUNITS.

25.35.7 Alignement cellule :

Aligne le bloc dans la cellule.

25.36 TINVOLUME (commande)

Crée une surface volume TIN, entre les surfaces TIN de base et de comparaison ou une élévation.



Icône :

25.36.1 Méthode

Lorsque l'option Associativité de surface volume TIN dans la préférence utilisateur Civil / Associativité est définie, les surfaces volume TIN se reconstruisent automatiquement lorsque leurs surfaces source changent.

Sélectionnez les surfaces TIN de base et de comparaison entre lesquelles une surface volume TIN sera créée, puis sélectionnez une surface de délimitation pour la surface volume TIN.

25.36.2 Options de la commande

Élévation

Crée une surface volume TIN entre une base et une élévation.



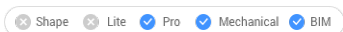
Sélectionnez la surface TIN de base, saisissez la valeur d'élévation souhaitée et sélectionnez une zone de délimitation pour la surface volume TIN.

Remarque : Dans le panneau **Propriétés** d'une surface de volume TIN, il y a des propriétés **Statistiques de volume TIN** :

- **Volume de coupe** : indique le volume de coupe.
- **Volume de remplissage** : indique le volume de remplissage.
- **Zone de coupe 2D** : indique la zone 2D des parties découpées de la surface de volume TIN.
- **Zone de remplissage 2D** : indique la zone 2D des parties de remplissage de la surface de volume TIN.
- **Zone de coupe 3D** : indique la zone 3D des parties découpées de la surface de volume TIN.
- **Zone de remplissage 3D** : indique la zone 3D des parties de remplissage de la surface de volume TIN.

25.37 TINWATERDROP (commande)

Crée des chemins de chute d'eau en temps réel en déplaçant le curseur sur une surface TIN. Le chemin de l'eau est créé en tant que polyligne 3D dans la position actuelle si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris.



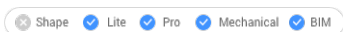
Icône :

25.37.1 Méthode

Sélectionnez les surfaces TIN, déplacez le curseur sur la surface et une ligne représentant le chemin de déplacement s'affiche en temps réel. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour créer la polyligne 3D de la trajectoire de la goutte d'eau.

25.38 TJUST (commande) (Express Tools)

Modifie le point de justification du texte simple ou multiple et des entités de définition d'attribut.



Icône :

25.38.1 Options de la commande

Point de départ

Justifie le texte à gauche de la ligne de base.

Centre

Justifie le texte au centre de la ligne de base.

Milieu

Justifie le texte au centre.

Droite

Justifie le texte à droite de la ligne de base.



HG

Justifie le texte en haut à gauche du texte.

HC

Justifie le texte en haut au milieu.

HD

Justifie le texte en haut à droite du texte.

MG

Justifie le texte au milieu à gauche.

MC

Justifie le texte au milieu au centre.

MD

Justifie le texte au milieu à droite.

BG

Justifie le texte en bas à gauche.

BC

Justifie le texte en bas au centre.

BD

Justifie le texte en bas à droite.

25.39 TOLERANCE (commande)

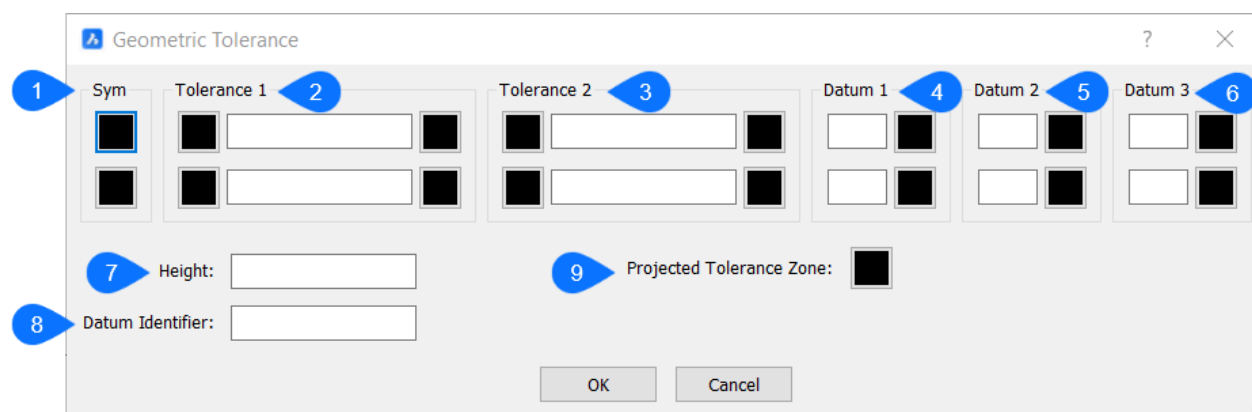
Ouvre la boîte de dialogue **Tolérance géométrique**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : \pm

25.39.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Tolérance géométrique** pour ajouter des symboles de tolérance au dessin actuel.



1 Symbole



- 2 Tolérance 1
- 3 Tolérance 2
- 4 Donnée 1
- 5 Donnée 2
- 6 Donnée 3

25.39.2 Symbole

Spécifie un symbole de tolérance par le biais de la boîte de dialogue **Symbole**.

25.39.3 Tolérance 1 & 2

Spécifie les spécifications de tolérance (diamètre, valeur et condition de matériau).

Diamètre

Permet de basculer le symbole du diamètre.

Valeur

Spécifie la valeur de tolérance.

Condition matérielle

Spécifie l'état du matériau dans la boîte de dialogue **Condition du matériau**.

25.39.4 Donnée 1, 2 & 3

Spécifie la référence du point de référence (valeur et état du matériau).

Valeur

Spécifie la valeur de référence.

Condition matérielle

Spécifie l'état du matériau dans la boîte de dialogue **Condition du matériau**.

Hauteur

Spécifie la hauteur des symboles de tolérance.



Identificateur de donnée :

Spécifie l'identifiant de référence, tel que Datum A.

Zone de tolérance projetée :


Active ou désactive le symbole de zone de tolérance projeté.

Symboles de tolérance



Symbole	Caractéristique	Type
	Position	Emplacement
	Concentricité ou coaxialité	Emplacement

Symbole	Caractéristique	Type
	Symétrie	Emplacement
	Parallélisme	Orientation
	Perpendiculaire	Orientation
	Angulaire	Orientation
	Cylindrique	Forme
	Planéité	Forme
	Circularité ou rondeur	Forme
	Rectitude	Forme
	Profil d'une surface	Profil
	Profil d'une ligne	Profil
	Run-out circulaire	Intérieur-extérieur
	Total de l'extraction	Intérieur-extérieur

Symboles d'état des matériaux

Symbole	Définition
	A l'état maximum du matériau (MMC), une entité contient la quantité maximale de matériau indiquée dans les limites.



Symbole	Définition
	Au moins l'état du matériau (LMC), une entité contient la quantité minimale de matériau indiquée dans les limites.
	Quelle que soit la taille d'entité (RFS), l'entité peut être n'importe quelle taille dans les limites indiquées.

25.40 BAROUTIL (commande)

Active ou désactive l'affichage des barres d'outils à la ligne de commande.



25.40.1 Méthode

Saisissez le nom de la barre d'outils ou choisissez l'option Tout pour activer ou désactiver toutes les barres d'outils.

25.40.2 Options de la commande

Afficher

Affiche la ou les barres d'outils.

Cacher

Masque la ou les barres d'outils.

Gauche

Accroche la ou les barres d'outils sur la gauche.

Droite

Accroche la ou les barres d'outils sur la droite.

Haut

Ancre la ou les barres d'outils en haut.

Bas

Accroche la ou les barres d'outils en bas.

Flottant

Afficher la ou les barres d'outils flottantes.

25.41 -BAROUTIL (commande)

Active ou désactive l'affichage des barres d'outils à la ligne de commande.



25.41.1 Description

Pour plus d'informations, voir la commande BAROUTIL.



25.42 PALETTEOUTILS (commande)

Ouvre le panneau **Palettes d'outils**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.42.1 Description

Ouvre le panneau **Palettes d'outils** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **Palettes d'outils** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **Palettes d'outils** peut être flottant, ancré ou empilé.

25.43 FERMERPALETTEOUTILS (commande)

Ferme le panneau **Palettes d'outils**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.43.1 Description

Ferme le panneau **Palettes d'outils** pour le masquer de l'espace de travail actuel. Si le panneau **Palettes d'outils** est empilé lorsque vous le fermez, l'onglet ou l'icône Palettes d'outils est supprimé de la pile.

25.44 -PANNEAUOUTIL (commande)

Permet d'afficher ou de masquer des panneaux.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.44.1 Description

Active et désactive l'affichage des panneaux, tels que les panneaux Propriétés et Conseils.

25.44.2 Méthode

Il existe deux méthodes pour afficher/masquer les panneaux :

- Saisissez le nom du panneau, puis choisissez une option d'affichage.
- Saisissez ? pour obtenir la liste des noms de tous les panneaux du programme.

25.44.3 Options de la commande

Afficher

Affiche le panneau d'outils.

Cacher

Masque le panneau d'outils.

Basculer


Permet d'afficher ou de masquer le panneau d'outils.

25.45 TORIENT (commande) (Express Tools)

Fait pivoter le texte, le mtexte, les définitions d'attributs et les entités d'attributs de bloc pour leur donner une nouvelle orientation.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

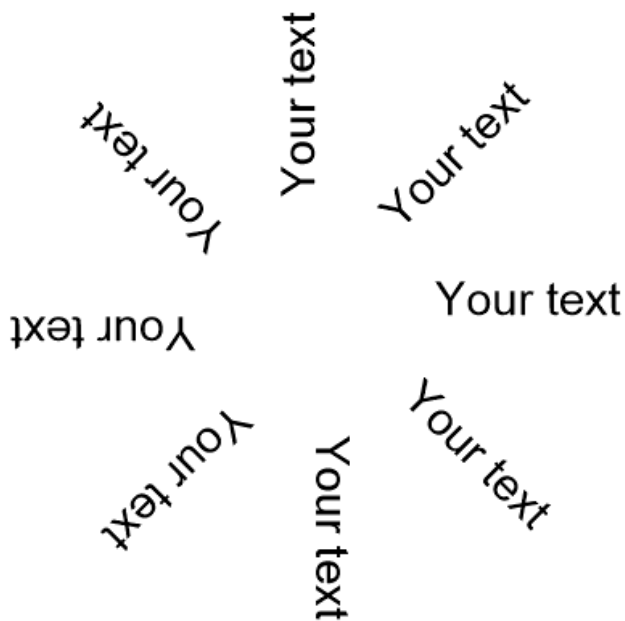


Icône : 

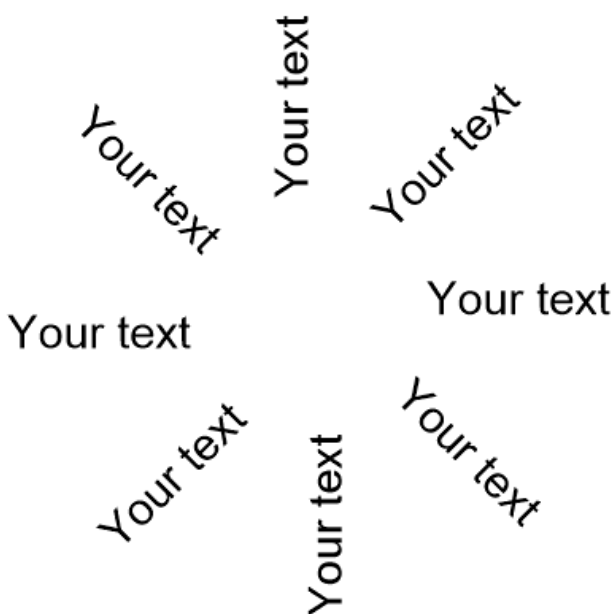
25.45.1 Méthode

Sélectionnez les entités et spécifiez l'angle de rotation. Les entités sont tournées autour de leur point central par incréments de 180 degrés.

- **Texte original :**



- **Le meilleur ajustement :**



- **Angle spécifié de 0 degré :**



Your text
Your text Your text

Your text Your text

Your text Your text
Your text

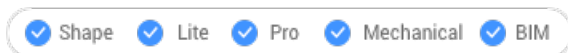
25.45.2 Options de la commande

Meilleur ajustement

Orienté le texte de la manière la plus lisible possible.

25.46 TORE (commande)

Crée un solide 3D en forme de tore.



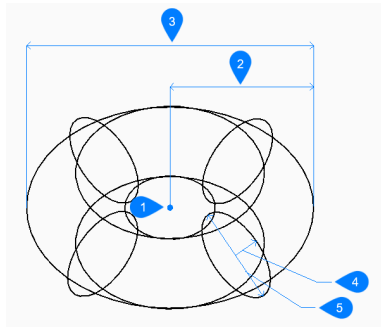
Icône : 

Alias :

Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande TORE lance la commande AL_TORUS.

25.46.1 Description

Crée un solide 3D en forme de tore. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment centre et rayon ou diamètre du tore et de son corps.



- 1 Centre
- 2 Rayon du tore entier
- 3 Diamètre du tore
- 4 Rayon du tore
- 5 Diamètre du tore

25.46.2 Méthodes pour créer un tore

Cette commande possède 1 méthode pour commencer à créer un tore :

- Centre du tore

Centre du tore

Commencez à créer un tore en spécifiant son centre, puis :

Définissez le rayon du tore

Spécifiez le rayon global du torus. Le rayon est mesuré du centre du tore entier au centre de son corps (tube).

Option supplémentaire : [Diamètre]

Définir le rayon du tore

Spécifiez le rayon du corps (tube) du tore.

Option supplémentaire : [Diamètre]

25.46.3 Options de la commande TORE

Une fois que vous avez commencé à créer un tore, les options suivantes peuvent être disponibles :

Diamètre (du tore entier)

Indiquez le diamètre de l'ensemble du tore. Le diamètre correspond à deux fois la distance entre le centre de l'ensemble du tore et le centre de son corps (tube).

Diamètre (du corps du tore)

Spécifiez le diamètre du corps du tore.

25.47 NAVPALOUTILS (commande)

Charge les palettes d'outils à la ligne de commande.





25.47.1 Description

Charge une palette d'outils ou un groupe de palettes par nom. Si le panneau Palettes d'outils n'est pas encore ouvert, il s'affiche (abréviation de "tool palette navigation"). Cette commande est destinée aux macros.

25.47.2 Méthode


Il existe deux méthodes pour charger les palettes d'outils :

- Spécifiez la palette d'outils à afficher en saisissant le nom d'une palette.
- Spécifiez le groupe de palettes à afficher en saisissant le nom d'un groupe.

25.48 TRACER (commande)

Dessine des traces.



Icône : 

Remarque : Cette commande est rarement utilisée, car la commande POLYLIGN est plus pratique.

25.48.1 Description

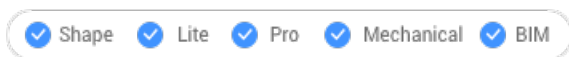
Dessine des traces, comme des lignes larges, avec des sommets repliés.

La trace n'est pas dessinée tant qu'un deuxième point n'a pas été sélectionné. Ce retard permet à BricsCAD de déterminer le repli nécessaire aux sommets, ce que cette commande fait automatiquement.

Remarque : La variable système FILLMODE affecte l'apparence des traces.

25.49 TRANSPARENCE (commande)

Bascule la transparence des images monotones.



Icônes :



25.49.1 Méthode

Cette commande permet de définir la transparence pour un certain type d'images. Lorsque la transparence est activée, la couleur de fond de l'image est transparente.

Remarque : Pour modifier la transparence des entités, utilisez la propriété de transparence dans les panneaux CALQUE et PROPRIETES.

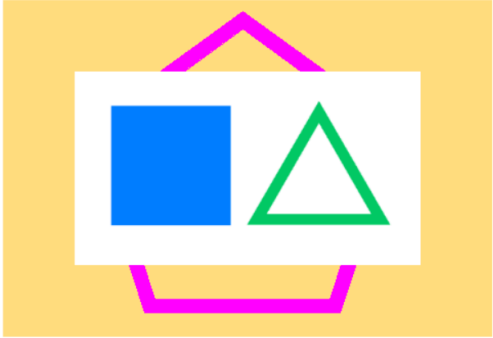
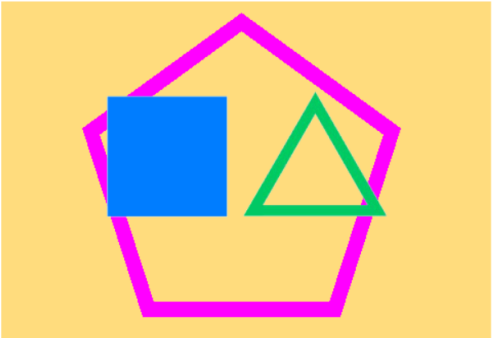
Il existe deux catégories principales d'images qui peuvent être traitées par cette commande :

- Images qui contiennent la transparence sous la forme d'un canal alpha, généralement au format PNG et TIFF.
- Images qui ne contiennent pas de canal alpha.



Exemple d'image contenant un canal alpha

Les images avec un canal alpha peuvent être traitées par la commande TRANSPARENCE. Avant d'exécuter la commande sur l'image, ses pixels transparents s'affichent en blanc. Une fois la commande exécutée sur l'image, ses pixels transparents ne s'afficheront plus.

	<p>Lorsque l'image avec un canal alpha, placé en haut d'autres entités, les pixels transparents s'affichent en blanc.</p>
	<p>Après avoir exécuté la commande sur l'image, les pixels transparents ne sont plus affichés.</p>

Exemple d'une image qui ne contient pas de canal alpha

Avant de traiter ce type d'images, elles doivent être converties en palette monochrome à l'aide d'un éditeur de photos.

Il existe certaines conditions pour qu'une image soit affectée par cette commande et pour obtenir un résultat satisfaisant :

1. L'image doit être au format graphique TIFF, BMP ou PNG.
2. La couleur de fond de l'image doit être blanche ou très proche du blanc.
3. L'image doit présenter un bon contraste entre les objets mis au point et l'arrière-plan.

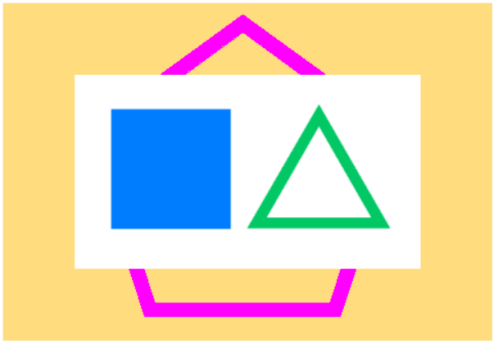
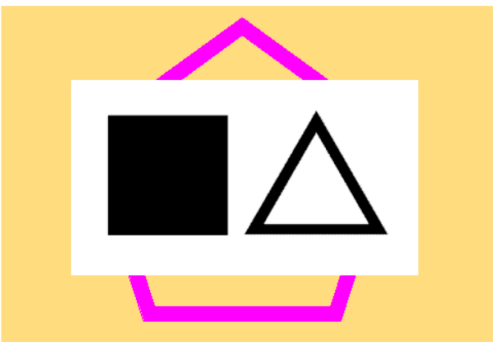


4. Dans un éditeur de photos, il faut appliquer un ajustement de seuil (threshold). Ainsi, il n'y aurait que deux couleurs dans l'image : le noir et le blanc.

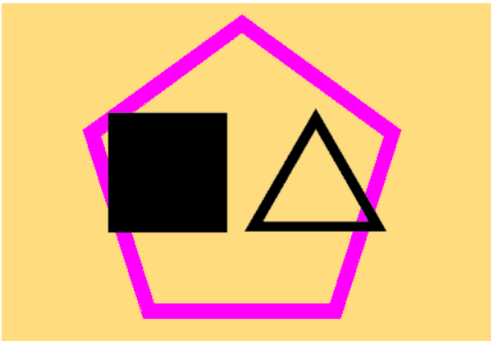
5. L'image doit être enregistrée dans un format graphique avec une profondeur de bit de couleur de 1.

Remarque : La sauvegarde avec une profondeur de couleur de 1 est une étape importante. Même s'il n'y a que des couleurs noir et blanc dans l'image, le format graphique pourrait être différent de celui-ci. Vérifiez le format graphique avant de joindre l'image au dessin.

Après avoir exécuté la commande sur l'image, les pixels blancs deviendront transparents.

	<p>L'image avec un fond blanc placé sur d'autres entités ressemble à ceci.</p> <p>C'est uniquement à des fins de visualisation. L'image d'origine ne doit pas être jointe au dessin.</p>
	<p>L'image a été appliquée à un ajustement de type Threshold et convertie à une profondeur de bit de couleur de 1, puis attachée au dessin.</p>



	<p>Après avoir exécuté la commande sur l'image, les pixels transparents ne sont plus affichés.</p>
---	--

Les autres formats graphiques, en tant que JPEG, ne sont pas affectés par cette commande. Les fichiers qui ont l'un de ces formats doivent être convertis à l'aide d'un éditeur de photos capable de produire des résultats conformes aux spécifications ci-dessus.

25.49.2 Options de la commande

[options de sélection (?)]:

Permet de choisir une méthode de sélection. Voir la commande SELECT.

Entrez dans le mode de transparence [ON/Off].

Active ou désactive la transparence des images sélectionnées.

25.50 TREX (commande) (Express Tools)

Prolonge ou réduit les entités.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

25.50.1 Méthode

Sélectionner les arêtes de découpe/contour ou appuyer sur Entrée pour toutes les entités.

Remarque : Cliquez sur les entités pour les découper ou maintenez la touche Maj + clic pour les étendre.

Voir aussi les articles sur les commandes PROLONGER et AJUSTER.

25.51 AJUSTER (commande)

Ajuste les entités avec une ligne de coupe.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :



Alias : AJ



25.51.1 Méthode

Il existe deux méthodes :

- Ajuste les entités.
- Prolonge les entités si vous maintenez la touche Maj enfoncée.

Remarque : Les entités suivantes peuvent être ajustées : lignes, polylignes bi- ou tri-dimensionnelles, arcs, cercles, ellipses, arcs elliptiques, splines, rayons et lignes infinies.

Remarque : Les entités sécantes peuvent être : lignes, splines, polylignes, arcs, cercles, arcs elliptiques, ellipses, rayons, lignes infinies, configurations de fenêtre.

25.51.2 Options de la commande

Trajet

Ajuste toutes les entités traversant le trajet. Le trajet. est une série de segments de ligne temporaires. Le trajet ne forme pas une boucle fermée.

Chevauchement

Ajuste les entités à l'intérieur et traversant une zone rectangulaire définie par deux points.

Mode d'arête

Bascule entre **Prolonger** et **Ne pas prolonger**.

Prolonger

Prolonge l'entité limite le long de son chemin naturel pour intersecter une autre entité ou son arête implicite dans l'espace 3D.

Ne pas prolonger

Spécifie que l'entité doit s'étendre uniquement à une entité limite qui l'intersecte réellement dans l'espace 3D.

Projection

Spécifie la méthode de projection utilisée lors de l'extension d'objets.

Pas de projection

Ne prolonge que les entités qui croisent des limites réelles dans l'espace 3D.

Plan xy du SCU

Projette des entités et des contours sur le plan x,y du SCU actuel, puis prolonge les entités projetées qui intersecteraient les contours projetés.

Vue active

Projette les entités dans la vue actuelle, puis les prolonge en conséquence.

Effacer

Efface les entités sélectionnées

Annuler

Annule la dernière action d'ajustement.

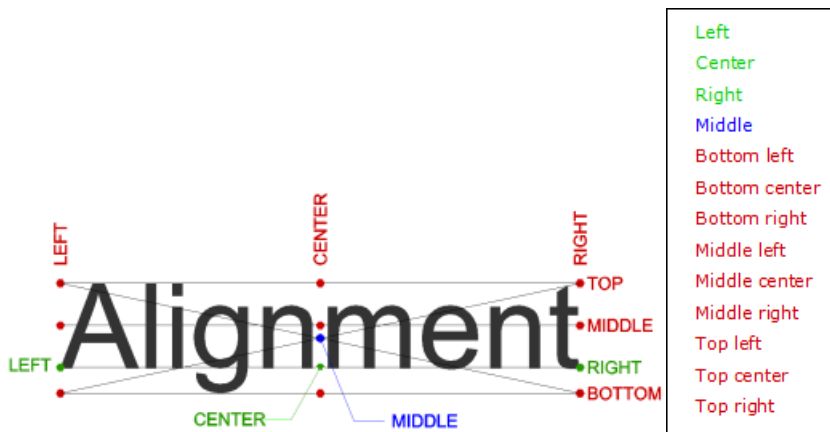
25.52 TSCALE (commande) (Express Tools)

Met à l'échelle les textes, les mtexts, les attributs et les définitions d'attributs.



25.52.1 Méthode

Sélectionnez les entités et spécifiez la justification utilisée pour la mise à l'échelle.



25.52.2 Options de la commande

Échelle

Permet de spécifier un facteur d'échelle.

Hauteur

Permet de spécifier la hauteur du texte.

25.53 TSPACEINVADERS (commande) (Express Tools)

Crée un jeu de sélection pour les entités textuelles dont une autre entité se chevauche.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

25.53.1 Méthode

Sélectionnez les entités dont vous souhaitez vérifier le chevauchement ou tapez **tout** pour vérifier l'ensemble du dessin. Le nombre d'entités qui se chevauchent s'affiche dans la ligne de commande.

25.53.2 Options de la commande

Chaque texte doit-il être interrogé individuellement ?

Permet de décider si chaque texte doit être interrogé individuellement.

Oui

Les entités superposées sont mises en surbrillance une par une. Elle vous permet de choisir si vous souhaitez ajouter l'entité en surbrillance à l'ensemble de sélection.

Non

La commande se termine et crée un jeu de sélection.

25.54 OUVRIRTUTORIEL (commande)

Vous permet d'accéder directement aux tutoriels embarqués.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



25.54.1 Description

Lance des tutoriels intégrés au produit qui vous enseignent les bases de ou vous font découvrir certaines des fonctionnalités uniques de , avec des instructions pas à pas, des images animées et des exemples de dessins adaptés, conçus pour vous aider à mettre en pratique chaque nouvelle commande.

Remarque : Une connexion Internet est nécessaire.

25.54.2 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Welcome To BricsCAD**, où vous devez répondre à quelques questions sur votre expérience avec les logiciels de CAO et vos domaines d'intérêt.

Welcome To BricsCAD

To optimize your experience, we would like to ask a few questions:

Do you have experience with CAD software?*

☐ Yes

☒ No

What are you interested in?*

Select all that apply.

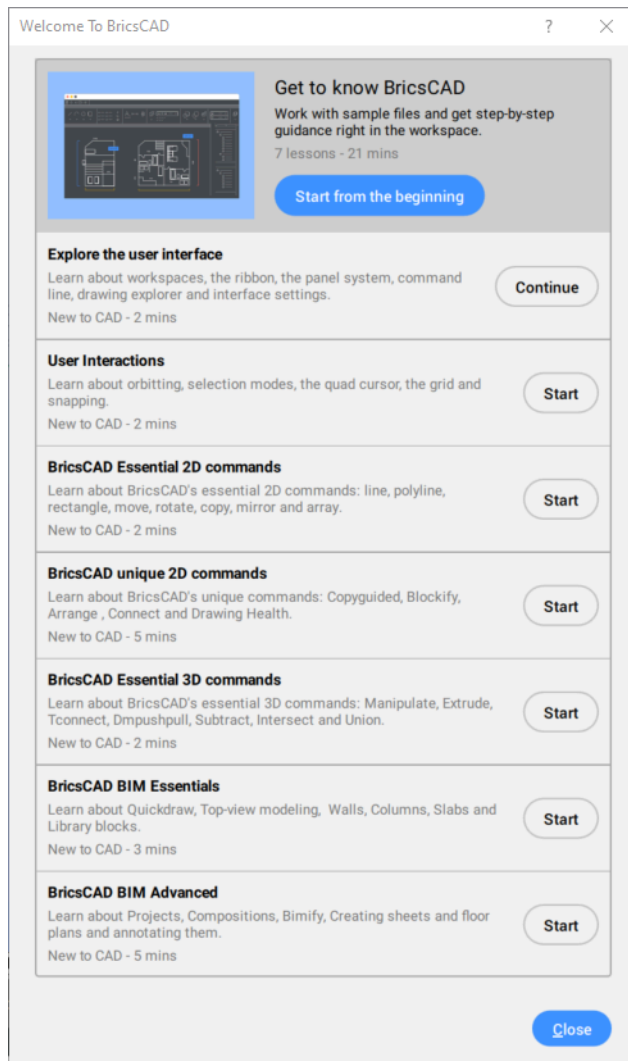
☒ 2D Drafting

☒ 3D Modeling

☒ Building Information Modeling (BIM)

Start tutorial Cancel

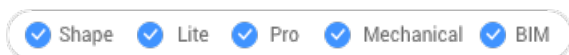
Ensuite, en fonction de l'expérience, une liste de leçons s'ouvre.



Cliquez sur le bouton **Start** à côté de la leçon pour commencer.

25.55 TXT2MTXT (commande)

Combine une sélection d'entités TEXTE et TEXTMULT en une seule entité TEXTMULT.



Alias :

25.55.1 Méthode

Sélectionnez les objets TEXTE et TEXTMULT à combiner. La combinaison se fait en fonction de la valeur de la variable système COMBINETEXTMODE.

25.55.2 Options de la commande

Paramètres

Affiche les options de la variable système COMBINETEXTMODE dans une boîte de dialogue.



Combine en un seul texte multiple

Combine les entités TEXTE sélectionnées en une seule entité TEXTMULT.

Tri par ordre décroissant

Spécifie l'ordre des entités de texte sélectionnées par position verticale décroissante.

Retour à la ligne du texte

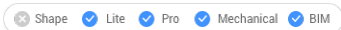
Combine toutes les entités TEXTE sélectionnées en une seule ligne, puis recouvre tout texte qui dépasse la largeur du TEXTMULT à la ligne suivante. La largeur de TEXTMULT correspond à la largeur de la plus grande entité texte de la sélection. Les paragraphes des entités TEXTMULT sélectionnées sont conservés.

Espacement de lignes uniforme

Applique un espacement cohérent entre les lignes.

25.56 TXTEXP (commande)

Décompose les entités texte en polylignes.



25.56.1 Méthode

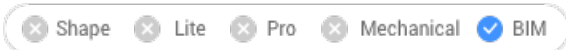
Sélectionnez les entités TEXT à décompresser.

Remarque : Les polices SHP et TTF sont éclatées en polylignes et polyarcs individuels.

Remarque : La commande n'éclate pas les attributs dans les blocs ou le texte dans les tableaux, ou le texte dans un autre espace (Modèle vs Papier). Les attributs autonomes sont toutefois éclatés.

25.57 TYPEDPLANS (commande)

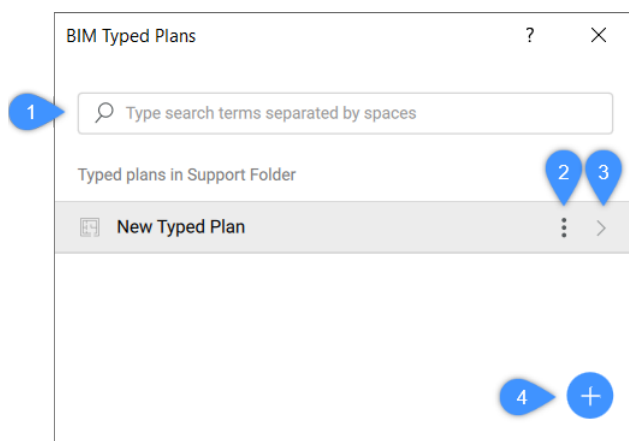
Ouvre le panneau de dialogue **Plan types BIM**.



Icône :

25.57.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Plans types BIM**, répertoriant tous les plans types dans le dossier Support et vous permettant de les modifier.



- 1 Recherche
- 2 Menu contextuel
- 3 Modifier le plan type
- 4 Ajouter un plan type

25.57.2 Recherche

Recherche tous les plans types correspondant aux mots clés.

25.57.3 Menu contextuel

Cloner

Crée une copie du plan type sélectionné.

Supprimer

Supprime le plan type sélectionné.

Renommer

Modifie le nom du plan type sélectionné. Appuyez sur la touche Entrée pour enregistrer et appliquer les modifications.


25.57.4 Modifier le plan type

La boîte de dialogue **Editeur plans typés BIM** vous permet d'éditer les plans typés existants.

Remarque : Vous pouvez également ouvrir l'**Editeur de plans types BIM** pour tout plan type en cliquant sur son nom dans la liste.

25.57.5 Ajouter un plan type

Crée un nouveau plan typé.

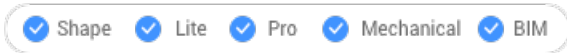
Vous pouvez créer un gabarit en cliquant sur le bouton . Par défaut, le plan type est nommé **Nouveau** avec le texte en surbrillance. Après avoir ajouté un nom pertinent pour le plan type, appuyez sur **Entrée** pour enregistrer et appliquer les modifications. Les plans types insérés seront triés par ordre alphabétique. Utilisez le bouton de défilement pour naviguer dans la liste.



26. U

26.1 U (commande)

Inverse l'action de la commande précédente.



Icône : ↶

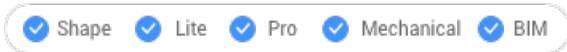
26.1.1 Description

Inverse l'action de la commande précédente pour restaurer les entités à leur état antérieur.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

26.2 SCU (commande)

Crée et affiche des systèmes de coordonnées définis par l'utilisateur (SCU) via la ligne de commande.



Icône : ↗

26.2.1 Méthode

Spécifiez une nouvelle origine de SCU selon un, deux ou trois points dans le dessin ou choisissez l'une des options de la commande.

26.2.2 Options de la commande

Face

Aligne le SCU sur une face d'un solide 3D.

Remarque : Cette option ne fonctionne qu'avec des faces 3D planes ; les faces incurvées, comme celles des sphères, ne sont pas acceptées.

Inverser

Inverse la direction de l'axe Z.

Rotation X

Fait pivoter le SCU sur 180° le long de l'axe X.

Rotation Y

Fait pivoter le SCU sur 180° le long de l'axe Y.

Nommé

Crée, restaure et supprime les SCU nommés.

Restaurer

Vous permet de saisir un nom SCU à restaurer.

Enregistrer

Vous permet de saisir un nom pour enregistrer le SCU.



Supprimer

Vous permet de saisir le nom SCU à supprimer.

?

Répertorie les noms des SCU dans le dessin.

Remarque : Entrer :

- *pour répertorier tous les noms SCU.
- nom* pour lister les noms des SCU qui commencent par « nom ».
- nom pour lister les SCU spécifiés par « nom ».

Entité

Aligne le SCU sur une entité sélectionnée.

Sélectionnez une entité pour la définition du SCU

Représente l'orientation et le type d'entité définissant l'orientation du SCU.

Remarque : L'origine du SCU est située au point d'extrémité, au point central ou au sommet le plus proche du point sélectionné. L'axe X est aligné sur l'entité ou une arête. Le plan X,Y est aligné sur le plan de l'entité. Pour les objets ambigus avec une orientation évidente, comme un cercle, l'orientation est maintenue.

Précédent

Remplace le SCU par le précédent.

Vue

Définit le SCU comme le point de vue actuel.

Remarque : Les axes X et Y sont parallèles aux bords de la vue. L'axe Z est perpendiculaire à la vue, l'axe Z positif pointant vers l'utilisateur. L'origine est copiée à partir du système de coordonnées précédent.

X

Fait pivoter le SCU actuel autour de l'axe X.

Y

Fait pivoter le SCU actuel autour de l'axe Y.

Z

Fait pivoter le SCU actuel autour de l'axe Z.

Axe Z

Définit le SCU par rapport à l'axe Z.

Remarque : Le plan Y est perpendiculaire à l'axe Z, l'axe X étant horizontal et l'axe Y pointant vers le haut.

Déplacer

Déplace l'origine du SCU actuel, en conservant l'orientation des axes.

Général

Permet de passer au système de coordonnées général (SCG).

26.3 ICONESCU (commande)

Contrôle l'affichage de l'icône du SCU.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

26.3.1 Description

L'icône SCU s'affiche différemment, selon le style visuel et l'espace de travail.

Les couleurs indiquent les directions des axes. Elles peuvent être contrôlées par les variables système COLORX, COLORY, COLORZ.

26.3.2 Options de la commande

Afficher dans toutes les vues

Applique les changements à toutes les fenêtres.

Afficher à l'origine

Lorsque l'origine est en dehors de la fenêtre, l'icône SCU s'affiche dans le coin défini par la variable système UCSICONPOS.

Afficher dans le coin

Affiche l'icône SCU dans le coin de la fenêtre défini par la variable système UCSICONPOS.

Remarque : Les valeurs de la variable système UCSICONPOS sont affichées dans la boîte de dialogue **Paramètres**.

26.4 NONDEF (commande)

Supprime temporairement l'accès à une commande.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

26.4.1 Méthode

Entrez le nom de la commande à non-définir.

Des commandes non-définies sont accessibles :

- En préfixant le nom de la commande avec un point, tel que : .NomDeCommande
- En utilisant la commande REDEF pour récupérer le nom de la commande.

Remarque : Les commandes sont 'non-définies' par les développeurs qui souhaitent remplacer la commande par une version plus complète qu'ils ont écrite, ou pour empêcher les néophytes d'utiliser des commandes destructives, comme EFFACER et DECOMPOS.

26.5 ANNULER (commande)

Annule une ou plusieurs commandes.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : ↶

26.5.1 Description

Annule une ou plusieurs commandes. BricsCAD signale que les commandes sont annulées.



Remarque : Certaines commandes ne peuvent être annulées.

26.5.2 Options de la commande

Nombre d'étapes à annuler

Spécifie le nombre de commandes à annuler en saisissant un nombre.

Marque

Définit un marqueur.

Retour à marque

Annule toutes les commande ultérieures à la date à laquelle le marqueur a été défini.

Début jeu

Définit le début sur un groupe qui associe les commandes suivantes. La commande ANNULER traite les commandes du jeu comme une seule annulation.

Fin jeu

Termine le jeu de commandes.

Contrôle

Spécifie plusieurs options pour la commande.

Aucun

Désactive le mécanisme d'annulation.

Remarque : Ceci est utile lorsque l'espace disque est faible, car le mécanisme d'annulation en utilise.

Une

Limite cette commande à une seule annulation. La commande ANNULER est transformée en commande U.

Toutes

Active le mécanisme d'annulation.

Calque

Spécifie si la commande ANNULER combine les opérations de la boîte de dialogue Calque.

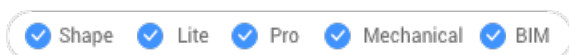
Automatique

Considère toutes les commandes exécutées par une macro comme une seule annulation.

Remarque : Lorsque Contrôle est défini sur **Aucun** ou **Un**, les options **Auto**, **Commencer** et **Marque** ne sont pas disponibles.

26.6 UNDOENT (commande)

Annule les révisions des entités.



26.6.1 Description

Annule les modifications apportées aux entités individuelles. Agit comme la commande ANNULER, mais est spécifique à chaque entité.



Cette commande traite un bloc, xref, ou solide 3D comme une seule entité, mais un groupe comme des entités individuelles.

26.6.2 Options de la commande

Nombre d'étapes à annuler

Spécifie le nombre d'étapes d'édition à inverser. Une fois la révision initiale annulée, l'entité est effacée du dessin.

rEvisions

Indique le nombre de révisions que l'entité sélectionnée a subies.

Quitter

Quitte la commande.

Rétablir

Annule l'action d'annulation.

Remarque : Lorsqu'une entité est connectée à d'autres, comme une arête connectée à une face, BricsCAD demande si les autres entités doivent être inversées. Vous pouvez également utiliser la liste déroulante Historique du panneau Propriétés pour annuler les pas apportées aux entités.

26.7 DISSOCIER (commande)

Décompose les groupes d'entités.



Icône :

26.7.1 Méthode

Il existe deux méthodes pour décomposer un groupe d'entités :

- En sélectionnant le groupe.
- En saisissant son nom dans la ligne de commande.

26.7.2 Options de la commande

Nom

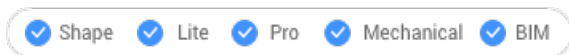
Saisissez le nom d'un groupe à décomposer.

?

Liste les groupes existants dans le dessin.

26.8 UNION (commande)

Effectue des opérations d'union booléenne sur des solides 3D et des régions 2D.



Icône :

Alias : UNI



Remarque : Dans le niveau de licence , la commande s'applique uniquement aux entités région.

26.8.1 Description

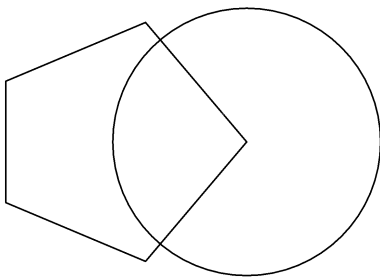
Effectue des opérations d'union booléenne sur des solides 3D et des régions 2D en ajoutant un jeu d'entités à un autre jeu pour former une seule entité.

Remarque : L'entité résultante prend les propriétés de l'entité ACIS sélectionnée en premier.

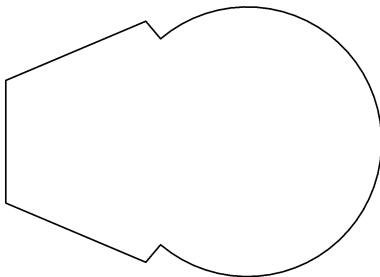
26.8.2 Méthode

Spécifiez les entités ACIS à joindre en une seule entité. Le programme joint des régions et des solides 3D en une seule entité.

Les entités sélectionnées :

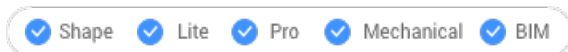


Résultat :



26.9 DESISOLEROBJETS (commande)

Rend visible les entités.



Icône :

Alias : UNHIDE, INHIDOBJECTS, UNISOLATE

26.9.1 Description

Rend visibles les entités qui ont été cachées par les commandes CACHEROBJET et ISOLEROBJETS.

Remarque : La commande DESISOLEROBJETS est activée dans les sessions MODIFBLOC et EDITREF.



26.10 UNITES (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Unités de dessin** développée.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône : ^{1.2}
3'4"

Alias : -UI, DDUNITES

26.10.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Unités de dessin** développée pour visualiser et modifier les variables système pertinentes.

26.11 -UNITES (commande)

Définit les unités de mesures linéaires et angulaires dans la ligne de commande.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Alias : -UN

transparent: '-unités

26.11.1 Options de la commande

Mode unités (LUNITS)

- 1 Scientifique 4.225E+01
- 2 Décimal 42.25
- 3 Ingénierie 3'-6.25"
- 4 Architecturales 3'-6 1/4"
- 5 Fractionnel 42 1/4

Nombre de décimales pour LUNITS

Spécifie la précision d'affichage concernant les unités décimales. Entrez un nombre compris entre 0 et 8 :

- **0** - 0 décimales, telles que 0.
- **1** - 1 décimales, telles que 0.0
- **2** - 2 décimales, telles que 0.00
- **3** - 3 décimales, telles que 0.000
- **4** - 4 décimales, telles que 0.0000
- **5** - 5 décimales, telles que 0.00000
- **6** - 6 décimales, telles que 0.000000
- **7** - 7 décimales, telles que 0.0000000
- **8** - 8 décimales, par exemple 0.00000000

Cette option affecte également la précision d'affichage des fractions utilisées par les unités architecturales et fractionnaires :

- **0** - 0 précision fractionnée, telle que 1
- **1** - 1/2



- 2 - 1/4
- 3 - 1/8
- 4 - 1/16
- 5 - 1/32
- 6 - 1/64
- 7 - 1/128
- 8 - 1/256

Mode d'unités angulaires (MUA)

Spécifie le style d'affichage des unités angulaires. Entrez un nombre :

- 1 Degrés décimaux 90.0
- 2 Degrés/minutes/secondes 90d0'0"
- 3 Grades 100.00g
- 4 Radians 1.57r
- 5 Unités de géomètre N 00d0'0"E

Il y a 400 grades dans un cercle. Il y a 2π radians (environ 6,282) dans un cercle. Les lettres N et E des unités géodésiques font référence au Nord et à l'Est.

La variable AUNITS enregistre le style des unités angulaires.

Nombre de décimales des unités angulaires

Spécifie le nombre de décimales. Entrez un nombre compris entre 0 et 8.

Direction angle 0

Spécifie la direction pour 0 degré. Entrez un angle ou choisissez deux points du dessin. La valeur par défaut est l'axe x positif. Vous pouvez également faire pivoter le dessin grâce à l'option Rotation de la commande Résol.

Voulez-vous mesurer les angles dans le sens horaire ?

Spécifie la direction dans laquelle mesurer les angles :

- **Oui** - mesure les angles dans le sens des aiguilles d'une montre
- **No** - mesure les angles dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (par défaut)

26.12 MISEAJOURCHAMP (commande)

Met à jour les valeurs affichées des champs.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

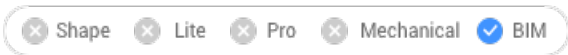
26.12.1 Description

Les champs sont des lignes de texte qui changent en fonction de l'évolution des dessins.

MISEAJOURCHAMP force la mise à jour du texte du champ sélectionné pour refléter les modifications.

26.13 MAJBLOCPRESENT (commande)

Met à jour une référence de bloc de présentation.



26.13.1 Description

Met à jour une référence de bloc de présentation à l'aide de la commande INSERTPRESENT en fonction des modifications apportées à la présentation du dessin source.

26.13.2 Options de la commande

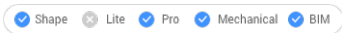
Sélectionner le bloc inséré

Permet de sélectionner la référence de bloc de présentation qui doit être mise à jour.

Remarque : Pour que le bloc soit mis à jour, le nom du fichier source doit être le même que celui utilisé lors de l'insertion de la présentation.

26.14 UPDATESKETCH (commande)

Modifie les paramètres des fonctions d'esquisse.



26.14.1 Description

Permet de modifier un paramètre d'une fonction d'esquisse.

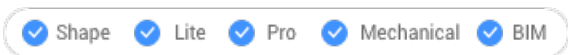
Remarque : Les commandes EXTRUSION, LISSAGE, BALAYAGE et REVOLUTION, ainsi que les fonctions qui leur sont associées, SOUSTRAIRE et UNITE, créent des fonctions d'esquisse lorsque la variable système CREATESKETCHFEATURE est activée. Ils sont disponibles dans le panneau **Mechanical Browser**.

26.14.2 Méthode

Spécifiez le nom de la fonction, puis le nom du paramètre, puis définissez la nouvelle valeur pour celui-ci.

26.15 URL (commande)

Ouvre votre navigateur Web par défaut.



Icône :

26.15.1 Description

Ouvrez votre navigateur Web par défaut pour naviguer sur internet à partir d'une URL spécifiée. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

26.16 Commande USAVE-CLOSEALL (Outils Express)

Ferme tous les dessins sans les enregistrer, à l'exception du dessin actif.






27. V

27.1 VBAIDE (commande)

Ouvre la fenêtre d'édition de Microsoft Visual Basic pour écrire et déboguer du code VBA (abréviation de "visual basic for applications integrated development environment").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

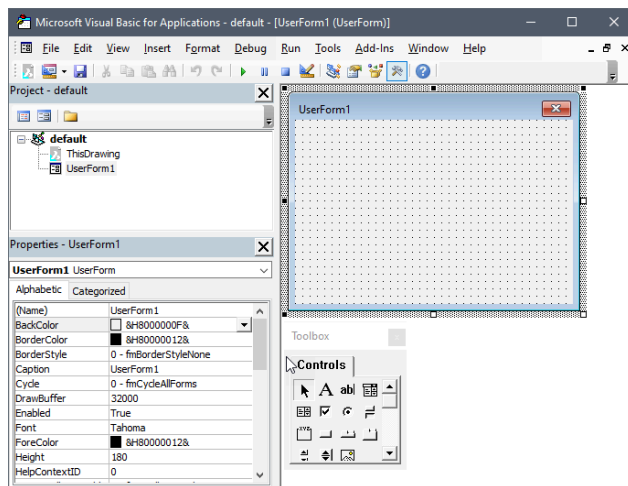
Alias : VBA

Raccourcis clavier : **Alt+F11**

Remarque : Cette commande n'est disponible que sur la plateforme Windows.

27.1.1 Description

Affiche une fenêtre :



Pour plus d'informations, voir les fichiers d'aide fournis par Microsoft pour Visual Basic.

27.2 CHARGVBA (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir** pour sélectionner un fichier DVB ou VBI à charger. Une fois le projet chargé, utilisez la commande EXECVBA pour exécuter des macros dans le projet.

27.3 CHARGVBA (commande)

Charge un projet VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

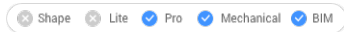


27.3.1 Description

Charge un projet VBA ; fonctionne dans la ligne de commande (abréviation de "Visual Basic for Applications").

27.4 GESTVBA (commande)

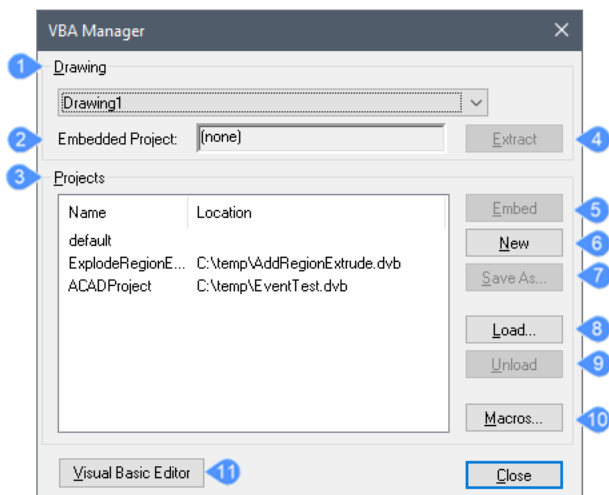
Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire VBA**.



27.4.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Gestionnaire VBA**.

La boîte de dialogue **Gestionnaire VBA** vous permet de gérer les projets VBA.



- 1 Dessin
- 2 Projet imbriqué
- 3 Projets
- 4 Extraire
- 5 Intégrer
- 6 Nouveau
- 7 Enregistrer sous
- 8 Charger
- 9 Décharger
- 10 Macros (Macros)
- 11 Éditeur Visual Basic

27.4.2 Dessin

Affiche les noms des dessins actuellement ouverts dans BricsCAD :



Choisissez un nom de dessin dans la liste déroulante ; le projet incorporé est répertorié dans la zone de texte **Projet incorporé**, le cas échéant.

27.4.3 Projet imbriqué

Affiche le nom du projet intégré, le cas échéant.

27.4.4 Projets

Nom

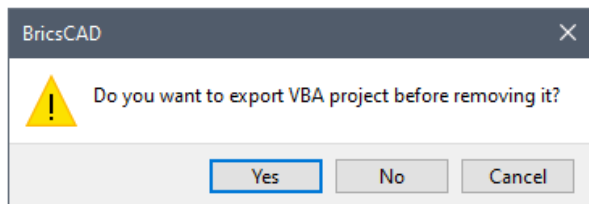
Affiche les noms des projets chargés dans BricsCAD en ce moment.

Emplacement

Affiche les noms de lecteur et de dossier des fichiers DVB et VBI.

27.4.5 Extraire

Supprime le projet du dessin courant ; affiche la boîte de dialogue :



Oui : affiche la boîte de dialogue **Enregistrer sous** :

Nommez le projet et cliquez sur **Save**.

Non : supprime le projet du dessin sans l'enregistrer comme fichier DVB.

Cancel : annule la commande ; le projet reste dans le dessin.

27.4.6 Intégrer

Donne un nom de projet au dessin actif. Si le projet en est un nouveau et n'a pas encore été enregistré, cette option affiche la boîte de dialogue *Enregistrer sous*.

Chaque dessin ne peut contenir qu'un seul projet incorporé ; une fois qu'un projet est incorporé, le bouton **Embed** (Intégrer) devient indisponible. Pour modifier les projets intégrés, utilisez l'option **Extraire** pour supprimer le projet actuel.

27.4.7 Nouveau

Crée un projet VBA ; donne le nom générique `VbaProject`. Utilisez l'option **Enregistrer sous** pour renommer et enregistrer le fichier du projet DVB ou VBI.

27.4.8 Enregistrer sous

Enregistre le projet sélectionné par un autre nom. Affiche la boîte de dialogue *Ouvrir fichier*.

27.4.9 Charger

Charge les fichiers de projet DVB et VBI ; affiche la boîte de dialogue *Ouvrir*.



27.4.10 Télécharger

Décharge le projet sélectionné sans avertissement.

27.4.11 Macros (Macros)

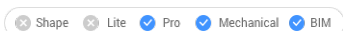
Affiche la boîte de dialogue *Exécuter la macro VBA de BricsCAD* (voir l'article connexe **Exécuter la macro VBA de BricsCAD**).

27.4.12 Éditeur Visual Basic

Ouvre la fenêtre d'environnement de développement intégré.

27.5 NOUVBA (commande)

Commence un nouveau projet VBA.

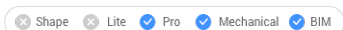


27.5.1 Description

Démarre un nouveau projet VBA (abréviation de "Visual Basic for Applications").

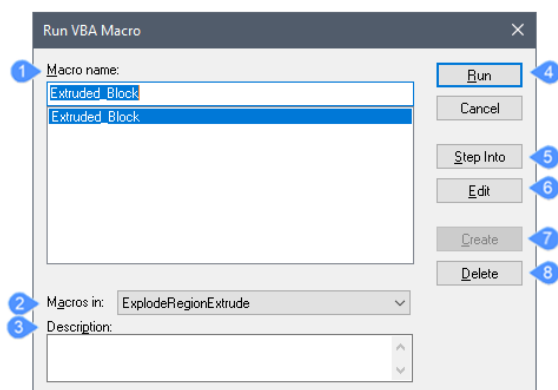
27.6 EXECVBA (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Exécuter macro VBA BricsCAD**.



27.6.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Exécuter une macro VBA BricsCAD** pour exécuter, créer, éditer et supprimer des macros VBA.



- 1 Nom macro
- 2 Macros dans
- 3 Description
- 4 Exécuter
- 5 Pas à pas détaillé
- 6 Éditer



7 Créer

8 Supprimer

27.6.2 Nom macro

Répertorie les noms des macros trouvées dans le fichier projet. Choisissez-en un pour vous exécuter.

27.6.3 Macros dans

Répertorie les noms des applications chargées dans le dessin actuel. Sélectionnez-en une dans la liste déroulante.

27.6.4 Description

Décrit la macro. Vous pouvez modifier ce texte et l'enregistrer en appuyant sur le bouton **Close**.

27.6.5 Exécuter

Exécute la macro sélectionnée.

27.6.6 Pas à pas détaillé

Ouvre la fenêtre d'environnement de développement intégré. La macro est en mode débogage, ce qui signifie qu'elle exécute une ligne de code à la fois.

Lancez la commande VBAIDE.

27.6.7 Éditer

Ouvre la macro dans la fenêtre de l'environnement de développement intégré. La macro est en mode édition, ce qui vous permet de changer le code.

Lancez la commande VBAIDE.

27.6.8 Créer

Crée de nouvelles macros ; suivez ces étapes :

- 1 Dans le champ **Nom de la macro**, saisissez un nom pour la nouvelle macro.
- 2 Cliquez sur **OK**.
- 3 Remarquez la fenêtre d'environnement de développement intégré. Entrez le code VBA.

Lancez la commande VBAIDE.

27.6.9 Supprimer

Supprime la macro. Une boîte de dialogue demande de confirmer l'action.

27.7 -EXECVBA (commande)

Exécute des macros VBA.



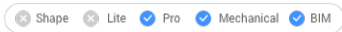


27.7.1 Description

Exécute une macro VBA définie dans un fichier DVB (visuel de base pour dessins) (abréviation de « Visual Basic for Applications »). Cette commande est destinée aux macros.

27.8 VBASECURITE (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Sécurité**.

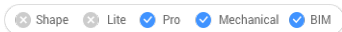


27.8.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Sécurité** pour indiquer si l'exécution automatique des macros VBA est autorisée.

27.9 DECHARGVBA (commande)

Décharger projet VBA.

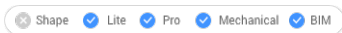


27.9.1 Description

Décharge les fichiers de projet DVB (drawing visual basic) du programme (abréviation de "Visual Basic for Applications").

27.10 VERSIONCONTROL (commande)

Permet la collaboration entre plusieurs utilisateurs.



27.10.1 Description

Permet la collaboration multi-utilisateurs en stockant et en gérant des projets dans le cloud. Les dessins sont stockés dans le cloud à l'aide de Bricsys 24/7 et vérifiés à partir de la machine locale de chaque utilisateur.

Remarque : Il s'agit de la fonctionnalité bêta, à laquelle vous devez demander accès en soumettant une demande de support en suivant cette procédure :

- 1 Connectez-vous à votre compte Bricsys.
- 2 Sélectionnez Nouvelle demande de support.
- 3 Ouvrez le menu BricsCAD et choisissez **BricsCAD > Version Control**.
- 4 Dans le champ Objet, entrez : Accès à la bêta VERSIONCONTROL.
- 5 Remplissez le reste des champs selon vos besoins.
- 6 Sélectionnez Envoyer demande de support.

27.10.2 Méthode

La première fois que vous lancez VERSIONCONTROL dans une nouvelle session BricsCAD et choisissez une des options, le logiciel vous demande de vous connecter à votre compte Bricsys.



Si l'accès à la fonctionnalité bêta n'a pas été accordé à votre compte, la commande vous dirigera vers une page Web avec des instructions pour demander l'accès.

Si votre compte a accès à la fonctionnalité bêta, la fenêtre de commande vous indiquera que la connexion est réussie et vous invitera à entrer le nom du projet sur lequel vous voulez travailler.

27.10.3 Options de la commande

Initialiser

Crée un nouveau projet multi-utilisateurs dans Bricsys 24/7. Si vous n'êtes pas déjà connecté à votre compte Bricsys, la boîte de dialogue Connexion s'affiche.

Exportation pour vérification

Exporte un dessin de vos projets Bricsys 24/7 pour le vérifier.

Nom projet

Spécifiez le nom du nouveau projet ou du projet dont vous souhaitez extraire un dessin. Si le nom du projet existe déjà, vous êtes invité à spécifier un nom de projet différent.

Remarque : N'oubliez pas que les noms de projet sont sensibles à la casse.

Dossier de contrôle de version

Indiquez le dossier de votre machine locale à placer sous contrôle de version. L'emplacement par défaut est disque : `drive:\Users\<nom utilisateur>\Documents\Bricsys247\projectname`. Vous pouvez néanmoins spécifier n'importe quel emplacement.

- Si l'emplacement n'existe pas, il est créé et défini sous contrôle de version.
- Si l'emplacement existe déjà, il est défini sous contrôle de version.
- Si l'emplacement est déjà sous contrôle de version, vous êtes invité à spécifier un autre emplacement.

Importation après vérification

Importe les dessins de votre dossier de contrôle de version local dans le projet Bricsys 24/7 associé.

Fichier à valider

Indiquez si vous souhaitez importer tous les fichiers du dossier de contrôle de version ou si vous validez les fichiers modifiés et non suivis.

Message d'importation

Saisissez un message d'importation pertinent.

Mettre à jour

Synchronise les plans de projet de votre dossier local avec le projet Bricsys 24/7 associé.

Renommer

Renomme un dessin qui est sous contrôle de version.

Historique

Permet d'accéder aux anciennes versions.

Rétablir

Revient à l'état précédent.

27.11 VUES (commande)

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Vues** sélectionné.



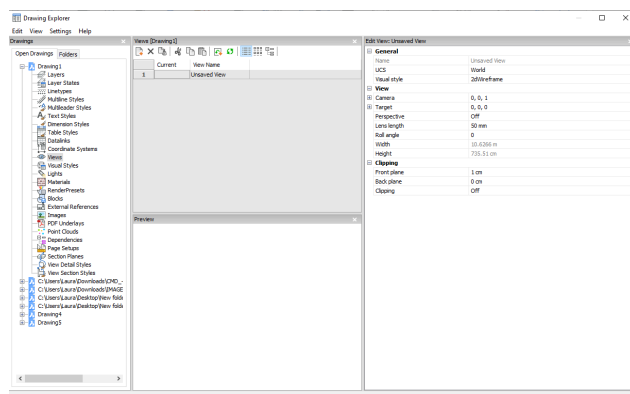
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Alias :

27.11.1 Description

Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Vues** sélectionné pour visualiser et modifier les vues dans le dessin actuel.



27.11.2 Options dans le panneau Éditer la vue

Général

Nom

Définit le nom de la vue actuelle.

SCU

Attribue un SCU. Lorsque le dessin ne contient aucun SCU enregistré, la liste déroulante indique <Aucun>. Voir les commandes SCU et EXPSCU.

Arrière-plan

Définit l'arrière-plan de la vue. Voir la commande ARRIERE-PLAN.

Affichage délimitation

Affecte un clip d'affichage.

Instantané calque

Active ou désactive les paramètres actuels des calques dans la vue.

- Oui : assigne l'état visuel actuel des calques, ainsi dès que cette vue devient active, les calques s'activent ou se désactivent.
- Non : n'assigne pas l'état visuel actuel des calques, ainsi dès que cette vue active, les calques ne s'activent/désactivent pas automatiquement.

Style visuel

Définit le style visuel. Voir la commande STYLESVISUELS.



Vue

Caméra

Spécifie le point de caméra de la vue en coordonnées x, y, z en mode perspective.

Cible

Spécifie le point cible de la vue en coordonnées x, y, z en mode perspective.

Perspective

Active/désactive la vue perspective :

- Activé : la vue est affichée en mode perspective
- Désactivé : la vue s'affiche en mode perspective parallèle

Un glyphe de caméra est affiché dans le dessin pour les vues en perspective (voir la commande CAMERA).

Longueur focale

Définit la longueur de l'objectif de la caméra.

Angle de roulis

Fait pivoter la caméra autour de l'axe de vue.

Largeur

Spécifie la largeur de la vue en unités courantes.

Hauteur

Spécifie la hauteur de la vue en unités courantes.

Découpe

Plan avant

Définit la distance entre le point cible et le plan de découpe avant.

Plan arrière

Définit la distance entre le point cible et le plan de découpe arrière.

Découpe

Active les plans d'écrtage, qui suppriment toutes les entités situées à l'extérieur des plans.

27.11.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée de nouvelles vues nommées.

Supprimer

Efface la vue nommée du dessin sans avertissement.

Renommer

Renomme la vue.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de vue.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

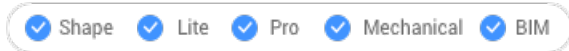


Définir courant

Définit la vue sélectionnée comme courante.

27.12 -VUES (commande)

Contrôle les vues nommées.



Alias: -VU

27.12.1 Description

Crée et définit des vues nommées dans la fenêtre d'affichage actuelle, et supprime les vues nommées du dessin.

Chaque fenêtre peut montrer une vue différente dans l'espace du modèle et du papier.

27.12.2 Options de la commande

? pour lister

Liste les vues existantes dans le dessin en cours.

Supprimer

Supprime une vue spécifiée.

Orthographique

Définit un point de vue orthographique standard dans la fenêtre d'affichage actuelle : dans la vue supérieure, inférieure, avant, arrière, gauche ou droite.

Restaurer

Rétablit une vue spécifiée.

Enregistrer

Permet d'enregistrer la vue.

Fenêtre

Enregistrez une zone sous la forme d'une vue nommée.

27.13 VUEBASE (commande)

Génère des vues orthographiques et isométriques associatives de modèles 3D dans des présentations de l'espace papier.



Icône :

Remarque :

- Cette commande n'est valable que dans l'Espace Modèle.
- Utilisez la touche de tabulation pour sélectionner les entités assombries.



- Lorsque la variable système GENERATEASSOCVIEWS (générer des dessins associatifs) est ACTIVÉE, les cotes associatives des vues générées sont mises à jour automatiquement lorsque le modèle 3D est modifié.
- En activant les variables système GENERATEASSOCATTRS (générer des attributs associatifs), VUEBASE peut générer des dessins dans lesquels les cotes et les étiquettes sont mises à jour automatiquement lorsque le modèle 3D a été modifié.
- La variable système DRAWINGVIEWQUALITY définit la qualité des vues de dessin.
- La variable système DRAWINGVIEWFLAGS permet de créer ou de mettre à jour parallèlement des vues de dessin. Cela peut réduire le temps de traitement de la vue, mais utilise plus de ressources.
- La variable système DRAWINGVIEWASM permet d'utiliser les structures de données d'assemblage pour optimiser la génération des vues de dessin.
- Lorsque la variable système DRAWINGVIEWENTS est activée, les points s'affichent dans les vues de dessin générées conformément aux paramètres des variables système PDMODE et PDSIZE.

Remarque :

- Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('vuebase).

27.13.1 Méthode

Sélectionnez une ou plusieurs entités (solides 3D, blocs, composants) ou appuyez sur Entrée pour sélectionner toutes les entités 3D dans l'espace modèle à partir duquel générer les vues de dessin dans un onglet de présentation ou choisissez une option. Appuyez sur la touche Tab pour sélectionner les entités imbriquées.

Entrez le nom d'une nouvelle présentation ou d'une présentation existante, ou appuyez sur Entrée pour accepter la présentation actuelle.

Cette commande passe à l'onglet Présentation, où un point doit être choisi pour définir la position de la vue de base ou entrer une option.

Sélectionnez la position de chaque vue projetée en déplaçant le curseur. Selon la position du curseur par rapport à la vue de base, il est possible d'insérer une des cinq vues orthogonales (haut, gauche, droite, arrière et bas) et quatre vues isométriques. Les vues sont alignées automatiquement en fonction du type de projection sélectionné (voir ci-dessus).

Appuyez sur la touche Ctrl pour activer ou désactiver l'alignement. Lorsqu'il est désactivé, vous pouvez placer la vue actuelle à n'importe quel endroit.

27.13.2 Options de la commande

Modèle entier

Sélectionner toutes les entités 3D dans l'espace modèle.

Prédéfini

Spécifie les types de dessins générés et leur emplacement dans la présentation ; affiche la boîte de dialogue **Vue de dessin prédéfinie**.

Le préréglage sélectionné est enregistré via la variable système DRAWINGVIEWPRESET.



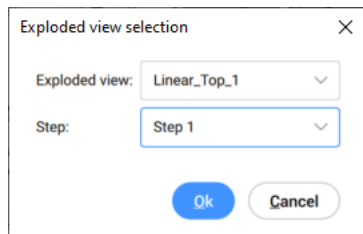
Vues spéciales

Sélectionnez un style de représentations éclatées, s'il en existe dans le dessin.

Vue décomposée

Crée une vue éclatée du dessin si une représentation éclatée existe dans le dessin.

Les vues créées correspondent à l'étape sélectionnée lorsqu'elles sont sélectionnées. Pour « <Toutes les étapes> », les vues doivent correspondre à l'état final de la vue éclatée (dernière étape).



Nom décomposition

Dans la liste déroulante, choisissez un style pour la représentation éclatée.

Pas

Dans la liste déroulante, choisissez un style pour la représentation éclatée.

- Pour « <Toutes les étapes> », les vues correspondent à l'état final de la vue éclatée (dernière étape).
- Pour une étape donnée, les vues correspondent à l'étape sélectionnée.

Vue dépliée

Crée une vue de dessin dépliée pour les solides qui ont une vue dépliée associée.

Retour

Renvoie à l'invite précédente.

Échelle

Définit la propriété Échelle des fenêtres de l'espace papier pour les différentes vues :

adapter 4 vues

L'échelle est ajustée pour s'adapter aux quatre vues orthographiques standard : Avant, Haut, Gauche, Droite. La vue Avant (vue de base) est définie par l'option Orientation.

adapter 9 vues

Ajuste l'échelle pour s'adapter à cinq vues orthographiques et quatre vues isométriques.

adapter 5 vues

Ajuste l'échelle pour s'adapter à cinq vues orthographiques : Avant, Haut, Gauche, Droite, Arrière.

adapter 10 vues

Ajuste l'échelle pour s'adapter à six vues orthographiques et quatre vues isométriques.

Échelles standard

Affiche la liste des échelles telle que gérée par la commande MODIFLISTECHELLE ; sélectionnez une échelle dans la liste.

Échelles personnalisées

Vous invite à saisir une échelle dans la ligne de commande.

Lignes cachées

Contrôle la visibilité des lignes masquées.



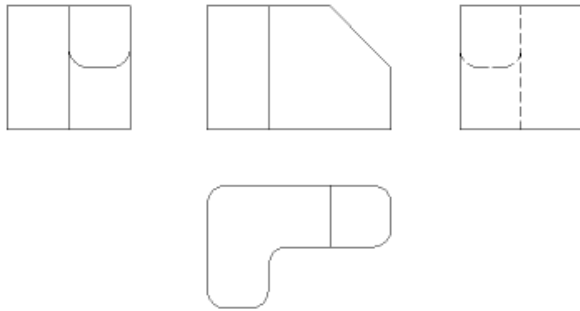
Lorsque les calques BM_Ortho_Masqué et BM_Isométrique_caché sont désactivés ou gelés, les lignes masquées ne s'affichent pas.

Lignes tangentes

Permet d'indiquer si des arêtes tangentes entre les faces tangentes sont créées. Des arêtes tangentes visibles sont créées sur le calque BM_Tangent_Visible. Des arêtes tangentes cachées sont créées sur le calque BM_Tangent_Cache.

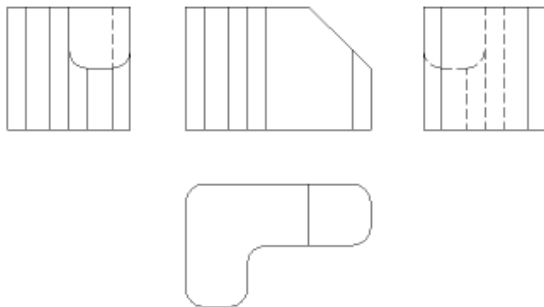
Option désactivée

N'affiche pas de lignes tangentes.



Option activée

Affiche les lignes tangentes.



Remarque : Les arêtes tangentes sont toujours créées pour les vues isométriques. Gelez ou désactivez l'affichage du calque BM_Tangent_Visible pour masquer les arêtes tangentes dans les vues isométriques.





Arêtes d'interférence

Bascule entre ACTIVÉE et DÉSACTIVÉE la visibilité des arêtes d'interférence entre les solides qui se croisent les uns avec les autres. Lorsqu'elle est ACTIVÉE, une ligne est tracée là où les solides sont rencontrés.

Lignes de suivi

Contrôle la visibilité des lignes de suivi.

Pour créer des vues éclatées, utilisez la commande BMECLATER ; le modèle doit contenir des insertions de composants mécaniques pour utiliser cette commande.

Orientation

Définit l'orientation de la vue de base. Fait pivoter le modèle 3D de sorte que la vue principale soit projetée sur le plan de projection vertical (P.V.).

Type de projection

Définit la présentation des vues.

Premier angle

Type de projection également connu sous le nom de projection européenne.

Troisième angle

Type de projection également connu sous le nom de projection américaine.

Le type de projection par défaut dépend de la valeur de la variable système MEASUREMENT.

Géométrie isométrique

Définit le style des vues isométriques : vue 3D produit ou dessin 2D :

Vues 2D

Dessine des vues isométriques en tant que dessins 2D.

Vues 3D

Dessine des vues isométriques en tant que solides 3D avec le style visuel Conceptuel appliqué.

Sélectionner

Sélectionne des entités supplémentaires à inclure ou exclure.

Supprimer

Supprime les entités des vues de dessin.

Modèle entier

Inclut toutes les entités de l'espace modèle dans les vues de dessin.

Présentation

Ouvre la présentation précédente avec des vues de dessin mises à jour.

27.14 VUEINTERROMPUE (commande)

Crée une vue interrompue sur les vues de dessin générées par la commande VUEBASE dans une disposition d'espace papier.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace papier.



Remarque : Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('vueinterrompue)

27.14.1 Méthode

Sélectionnez la vue de dessin à partir de laquelle vous souhaitez générer la vue interrompue en cliquant dans la vue de dessin. Sélectionnez les deux premiers points qui spécifient le premier et le deuxième plan des coupes.

La direction par défaut du symbole est basée sur la taille de la fenêtre :

- Vertical si la fenêtre est plus large que haute.
- Horizontal si la fenêtre est plus haute que large.

27.14.2 Options de la commande

Type

Permet de définir le type de symbole d'interruption :

Droit

Géométrie de ligne. Prend en charge la propriété de la distance d'écart.



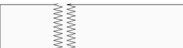
Spline

Géométrie de spline. Prend en charge la Distance d'écart, la Largeur et la Hauteur.



Zigzag

Géométrie de spline. Prend en charge les propriétés Distance d'écart, Largeur et Hauteur.



Petit Zigzag

Prend en charge les propriétés Distance d'écart, Largeur, Hauteur et Pas.



Actuel

Utilisez le dernier type de symbole d'interruption utilisé.

Remarque : Les propriétés du symbole interruption peuvent être modifiées dans le panneau Propriétés :

Broken Symbol	
Style	Small Zigzag
Gap distance	5 mm
Type	Small Zigzag
Overshoot	3 mm
Width	5 mm
Height	5 mm
Step	20 mm

Style/Type

Sélectionnez le type dans la liste déroulante.



Distance d'écart

Définit la distance* entre les deux parties du symbole interruption.

Dépassement

Définit la longueur des étendues pour les lignes de rupture en dehors de la vue 2D.

Largeur

Définit la largeur* du symbole de forme dans la direction du symbole.

Hauteur

Définit la hauteur* du symbole de forme dans la direction orthogonale à la direction du symbole.

Pas

Définit la distance* entre les petits symboles zigzag.

* Exprimée en unités de présentation.

Vertical

Aligne le symbole le long de l'axe Y.



Horizontal

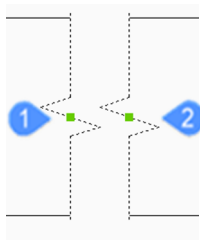
Aligne le symbole le long de l'axe X.



27.14.3 Poignées d'édition

Vous pouvez modifier les poignées des symboles d'interruption.

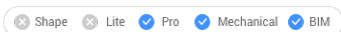
Sélectionnez le symbole d'interruption. Deux poignées s'affichent :



- 1 Contrôle la position du premier plan d'interruption dans l'espace Modèle
- 2 Contrôle la position du deuxième plan d'interruption dans l'espace Modèle

27.15 VUEDETAIL (commande)

Dessine les vues de détail des vues de dessin réalisées avec la commande VUEBASE.



Icône :

Remarque :

- Cette commande ne fonctionne que dans l'espace Papier.



- Lorsque la variable système GENERATEASSOCVIEWS (générer des dessins associatifs) est ACTIVÉE, les cotes associatives des vues détaillées sont mises à jour automatiquement lorsque le modèle 3D est modifié.
- La variable DRAWINGVIEWQUALITY définit la qualité des vues de dessin.
- La variable AUTOVPFITTING détermine si la taille de la fenêtre est ajustée automatiquement pour correspondre aux étendues actuelles de la géométrie 3D. Par défaut, AUTOVPFITTING = ACTIVÉ.

27.15.1 Méthode

Sélectionnez la vue de dessin à partir de laquelle vous souhaitez extraire le détail en cliquant à l'intérieur d'une vue de dessin. Le programme met en évidence la vue sélectionnée.

Après cela, spécifiez le point central de la vue détaillée en choisissant un point à l'intérieur de la vue parent ainsi que le style du contour de la vue.

Vous pouvez choisir parmi deux types de contours :

- Circulaire - dessine un contour circulaire.
- Rectangulaire - dessine un contour rectangulaire.

Remarque : Vous pouvez toujours modifier le type de contour (circulaire ou rectangulaire) en utilisant l'option Contour.

Spécifiez la position de la vue détaillée en choisissant un point dans la présentation, distinct de la vue parent.

27.15.2 Options de la commande

Échelle

Spécifie l'échelle de la vue détaillée, qui est par défaut le double de l'échelle de la fenêtre parent :

Échelles standard

Choisissez une échelle standard dans la liste ; cette liste peut être modifiée par la commande MODIFLISTECHELLE.

Personnalisé

Spécifiez un facteur d'échelle personnalisé.

Échelle relative personnalisée

Calcule le facteur d'échelle par rapport à la vue parent en multipliant le facteur d'échelle de la vue source par ce nombre.

Depuis parent

Définit l'échelle de la vue en coupe égale à l'échelle de la vue parent.

Lignes cachées

Contrôle la visibilité des lignes masquées ou utilise le même paramètre de lignes masquées que la vue parent.

Remarque : Lorsque les calques BM_Ortho_Masqué et BM_Isométrique_caché sont désactivés ou gelés, les lignes masquées ne s'affichent pas.



Lignes tangentes

Contrôle l'affichage des arêtes tangentes qui apparaissent lors de la transition entre une face plane et une face courbe, comme dans le cas des raccords :

Remarque : Lorsque le calque BM_Tangent_Visible est désactivé ou gelé, les lignes tangentes ne sont pas affichées.

Ancrer

Détermine si le centre de la fenêtre est ancré de sorte que la fenêtre s'agrandit et se rétrécit autour de son point central ou non.

Géométrie

Sélectionne le style visuel de la vue en coupe :

2D

La vue en coupe utilise le style visuel 2dFilaire.

3D

La vue en coupe utilise un style visuel rendu. Celui-ci est le style visuel Conceptuel par défaut. Utilisez le panneau Propriétés pour choisir un style visuel différent.

Annotation

Détermine les annotations à utiliser.

Identifiant

Spécifie l'identifiant de vue de détail en saisissant un nom pour la vue du détail.

Étiquette

Active ou désactive l'affichage de l'étiquette de vue du détail.

Contour

Change le style du contour de circulaire à rectangulaire et vice-versa.

Circulaire

Transforme le contour en un cercle.

Rectangulaire

Change le contour en rectangle.

Arête du modèle

Contrôle si une ligne de connexion est tracée entre la vue détaillée et le contour du détail dans la vue parent.

Lisse avec arête

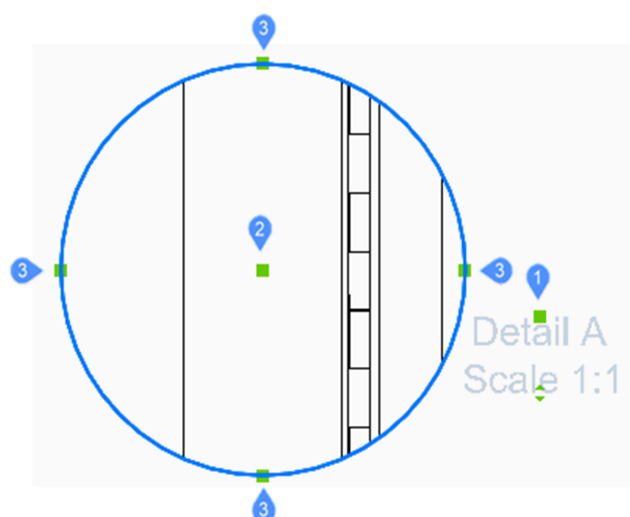
Ne dessine pas de ligne.

Lisse avec ligne de connexion

Dessine une ligne de connexion entre la vue détaillée et la vue parent.

27.15.3 Éditeur de poignées

Les vues détaillées peuvent être modifiées par le biais de poignées : sélectionnez la vue et six poignées s'affichent :



- 1 Contrôle la position de l'identifiant.
- 2 Contrôle la position de la coupe détaillée.
- 3 4 poignées contrôlent la taille du contour du détail.

27.16 VUEDETAILSTYLE (commande)

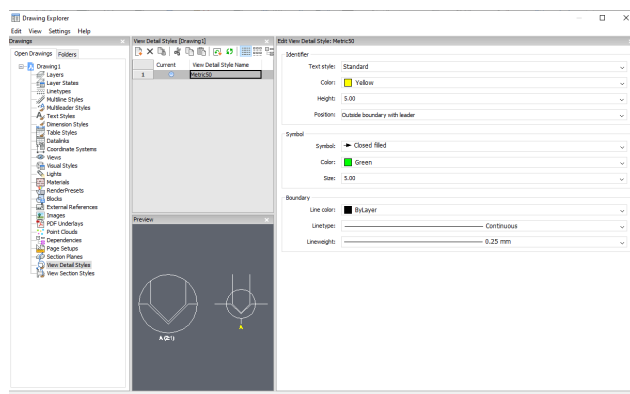
Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles de vues de détail** sélectionné.



Icône :

27.16.1 Description

Affiche la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** et sélectionne la catégorie **Styles de vues de détail** pour créer et modifier les styles de vues de détail.



27.16.2 Options du panneau Modifier le style de la vue de détail

Identifiant

Définit les propriétés de l'identifiant de la vue de détail.

**Style de texte**

Spécifie le style de texte utilisé par le texte de l'identifiant.

Couleur

Spécifie la couleur de l'identifiant.

Hauteur

Spécifie la hauteur de l'identifiant.

Position

Détermine où se trouve l'identifiant.

Contour extérieur

Place l'identifiant en dehors du contour du détail. Aucun symbole n'est utilisé.

Contour extérieur avec repère

Place l'identifiant à l'extérieur du contour du détail et trace un repère depuis la vue parent jusqu'au détail. Aucun symbole n'est utilisé

Sur le contour

Place l'identifiant sur le contour du détail.

Sur contour avec repère

Place l'identifiant sur le contour du détail et trace un repère depuis la vue parent jusqu'au détail.

Symbole

Définit les propriétés du symbole.

Symbole

Spécifie l'aspect du symbole.

Couleur

Spécifie la couleur du symbole.

Taille

Spécifie la taille du symbole.

Contour

Définit les propriétés du contour de la fenêtre de détail.

Couleur de ligne

Spécifie la couleur de la ligne de contour

Type de ligne

Spécifie le type de ligne du contour.

Épaisseur de ligne

Spécifie l'épaisseur de la ligne de contour.

27.16.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée de nouveaux styles de vue détaillée nommés.

Supprimer

Efface le style de vue détaillée nommé du dessin sans avertissement.



Renommer

Renomme le style de vue détaillée.

Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de styles de vue détaillée.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

Rendre courant

Définit le style de vue détaillée sélectionnée comme courant.

27.17 VUEMODIFIER (commande)

Modifie l'échelle et la visibilité des lignes cachées d'une ou plusieurs vues de dessin, si la ou les vues ont été créées avec la commande VUEBASE.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

Remarque : Cette commande ne fonctionne que dans l'espace Papier.

27.17.1 Méthode

Sélectionnez la ou les vues de dessin à modifier en cliquant dans une ou plusieurs fenêtres de dessin ou appuyez sur Entrée pour sélectionner toutes les vues de dessin dans la présentation actuelle.

L'invite suivante varie en fonction du type de vue sélectionné. Lorsque différents types de vues sont sélectionnés, seules les options partagées sont disponibles.

27.17.2 Options de la commande

Options d'affichage standard : voir la commande VUEBASE

Options de vue en coupe : voir la commande VUECOUPE

Options de vue détaillée : voir la commande VUEDETAIL

27.18 VUEEXP (commande)

Exporte vues de dessin.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

27.18.1 Description

Exporte les vues de dessin générées par les commandes VUEBASE, VUECOUPE ou VUEDETAIL vers l'espace modèle du dessin en cours, via le Presse-papiers vers un nouveau dessin ou dans un fichier DWG/DXF sur le disque.



27.18.2 Méthode

Cliquez dans une ou plusieurs fenêtres ou sélectionnez Toutes les vues et choisissez la destination des vues (voir les options).

27.18.3 Options de la commande

Presse-papier

Exporte la ou les vues sélectionnées dans le presse-papiers, qui peuvent ensuite être collées dans n'importe quel dessin.

Fichier

Exporte les vues sélectionnées dans un fichier DWG ou DXF ; affiche la boîte de dialogue Enregistrer les vues exportées.

Espace modèle

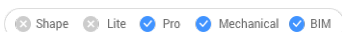
Exporte la vue dans l'espace modèle du dessin actuel.

Remarque : Spécifiez si vous souhaitez supprimer les vues exportées :

- Oui - les fenêtres des vues exportées sont supprimées de la présentation.
- Non - les fenêtres des vues exportées sont conservées dans la présentation.

27.19 VIEWHORIZONTAL (commande)

Pivote le point de vue à l'horizontale.

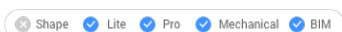


27.19.1 Description

Définit la composante Z du point de vue 3D à 0 dans le SCU actuel, de sorte que le point de vue pivote à l'horizontale.

Cette commande fonctionne comme définir Z sur 0 avec la commande POINTVUE.

27.20 LIBELLEVUE (commande)



27.20.1 Description

Il s'agit d'une commande de service qui n'est pas censée être saisie directement par l'utilisateur. Il est utilisé par le programme lorsqu'un élément du menu contextuel est sélectionné.

27.21 VIEWPOINT (commande)

Change le point de vue 3D.

27.21.1 Description

Il s'agit d'un alias de la commande VPOINT.

27.22 VUEPROJ (commande)

Génère des vues projetées supplémentaires à partir d'une vue de dessin existante précédemment créée par la commande VUEBASE (abréviation de "view projection").



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Remarque :

- Cette commande ne fonctionne que dans l'espace Papier.
- La variable système DRAWINGVIEWFLAGS permet de créer ou de mettre à jour parallèlement des vues de dessin. Cela peut réduire le temps de traitement de la vue, mais utilise plus de ressources.

27.22.1 Méthode

Sélectionnez la vue à partir de laquelle générer de nouvelles vues projetées et sélectionnez leur position. Selon l'endroit où vous déplacez le curseur, vous pouvez placer jusqu'à cinq vues orthogonales et quatre vues isométriques. Les vues sont alignées automatiquement. Appuyez sur la touche Ctrl pour activer ou désactiver l'alignement et placer les vues n'importe où sur la feuille.

27.22.2 Options de la commande

Style isométrique

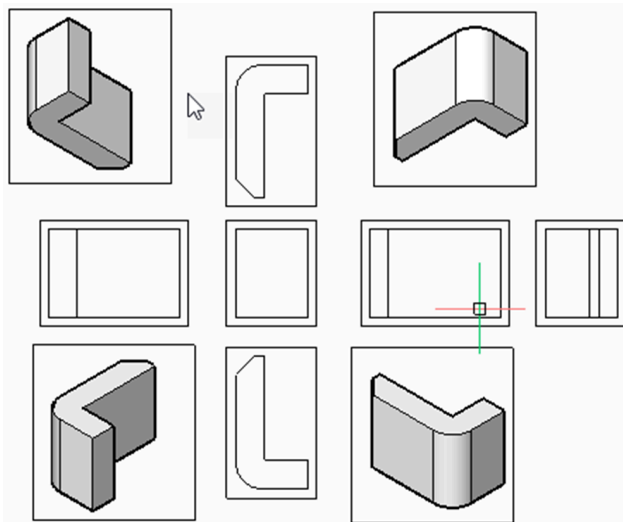
Définit le style des vues isométriques.

Vues 2D

Dessine des vues isométriques sous forme de projections 2D de la géométrie 3D et active le calque BM_Cache pour que les lignes cachées soient affichées en pointillés.

Vues 3D

Dessine des vues isométriques sous forme de géométrie 3D et définit le style visuel de la fenêtre.



27.23 RESVUE (commande)

Définit la résolution de visualisation.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



27.23.1 Description

Définit la résolution d'affichage pour les entités courbes ; active également le mode zoom rapide (abréviation de "résolution vue").

27.23.2 Options de la commande

Choisissez d'utiliser les redessins ou les régénérations pour les changements de vue, tels que les zooms.

Choisissez le niveau de qualité pour l'affichage des courbes 2D, telles que les cercles et les arcs (page 1 à 20000).

- 1 : les courbes comme les cercles et les arcs peuvent ressembler à des polygones, mais s'affichent à une vitesse rapide.
- 100 - valeur par défaut.
- 20000 - les courbes sont presque toujours rondes, mais à une vitesse d'affichage plus lente.

27.24 VUECOUPE (commande)

Crée des vues en coupe des vues de dessin générées avec la commande VUEBASE dans une présentation d'espace papier.



Icônes :

Remarque :

- Cette commande ne fonctionne que dans l'espace Papier.
- Lorsque la variable système GENERATEASSOCVIEWS (générer des dessins associatifs) est ACTIVÉE, les cotes associatives des vues de coupe sont mises à jour automatiquement lorsque le modèle 3D est modifié.
- Si la propriété SECTIONNABLE d'un composant mécanique est DÉSACTIVÉE, ce composant n'apparaît pas comme sectionné dans les vues de coupe du type Coupe complète.
- La variable DRAWINGVIEWQUALITY définit la qualité des vues de dessin.
- La variable AUTOVPFITTING détermine si la taille de la fenêtre est ajustée automatiquement pour correspondre aux étendues actuelles de la géométrie 3D. Par défaut, AUTOVPFITTING = ACTIVÉ.
- Cette commande peut être saisie de manière transparente pendant les commandes ('vuecoupe)

27.24.1 Méthode

Sélectionnez la vue de dessin pour générer la coupe en cliquant à l'intérieur d'une vue de dessin. Le programme met en évidence la vue sélectionnée. Créez une coupe et choisissez un emplacement pour l'affichage des résultats.

27.24.2 Options de la commande

Sélectionnez le type

Contrôlez la forme du plan de coupe :



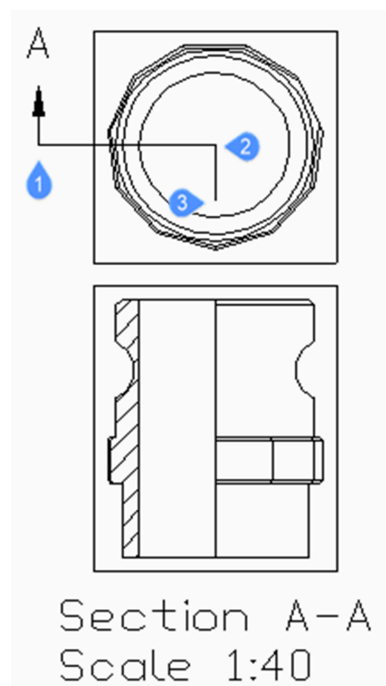
Complet

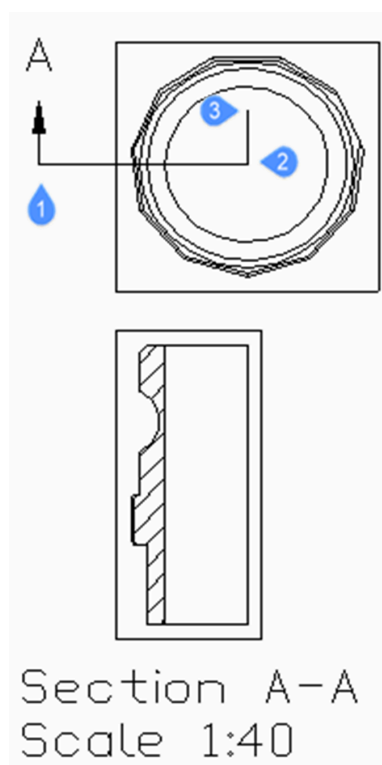
La ligne de coupe définit un plan infini qui sectionne l'ensemble du modèle.

Demi

La ligne de coupe définit un demi-plan qui sectionne une partie du modèle. Vous devez cliquer sur le point de début (1) de la ligne de coupe, sur le deuxième point (2) pour définir la limite du demi-plan et sur le troisième point (3) pour définir la direction de la vue.

La position du troisième point détermine si la partie du modèle qui n'est pas découpée s'affiche (à gauche) ou non (à droite).





Décalage

La ligne de coupe définit une série de régions de coupe situées sur des décalages différents les uns des autres. Saisissez Terminé pour achever la ligne de coupe.

Aligné

La ligne de coupe définit une polyligne, dont chaque segment définit une région de coupe. La coupe résultante aura une longueur égale à la somme de celles des régions de coupe. Saisissez Terminé pour achever la ligne de coupe.

Échelle

Spécifie l'échelle de la vue détaillée, qui est par défaut le double de l'échelle de la fenêtre parente.

Échelles standard

Choisissez une échelle standard dans la liste ; cette liste peut être modifiée par la commande MODIFLIS-TECHELLE.

Personnalisé

Spécifiez un facteur d'échelle personnalisé.

Depuis parent

Définit l'échelle de la vue en coupe égale à l'échelle de la vue parent.

Lignes cachées

Contrôle la visibilité des lignes masquées ou : utilise le même paramètre de lignes masquées que la vue parent.

Remarque : Lorsque les calques BM_Ortho_Masqué et BM_Isométrique_caché sont désactivés ou gelés, les lignes masquées ne s'affichent pas.



Lignes tangentes

Contrôle l'affichage des arêtes tangentes qui apparaissent lors de la transition entre une face plane et une face courbe, comme dans le cas des raccords.

Remarque : Lorsque le calque BM_Tangent_Visible est désactivé ou gelé, les lignes tangentes ne sont pas affichées.

Ancrer

Détermine si le centre de la fenêtre est ancré de sorte que la fenêtre s'agrandit et se rétrécit autour de son point central ou si la géométrie est fixe.

Géométrie

Sélectionne le style visuel de la vue en coupe.

2D

La vue en coupe utilise le style visuel 2dFilaire.

3D

La vue en coupe utilise un style visuel rendu. Celui-ci est le style visuel Conceptuel par défaut. Utilisez le panneau Propriétés pour choisir un style visuel différent.

Annotation

Détermine les annotations à utiliser.

Identifiant

Spécifie l'identifiant de vue de détail en saisissant un nom pour la vue du détail.

Étiquette

Active ou désactive l'affichage de l'étiquette de vue du détail.

Profondeur

Spécifie la profondeur d'affichage d'une vue de coupe.

Complet

Définit la profondeur des étendues du modèle (profondeur de vue maximale).

Personnalisé

Limite la profondeur d'affichage en saisissant la distance de profondeur (entrez une valeur positive ou déplacez le curseur pour définir la profondeur d'affichage de manière dynamique).

Projection

Détermine comment la coupe est projetée.

Normal

Dessine la coupe comme l'union des projections de chaque région de coupe (chaque segment de la poly-ligne de coupe) dans sa direction normale.

Orthogonale

Dessine la coupe dans la direction normale de la première région de coupe (le premier segment de la poly-ligne de coupe).

Rotation vue

Permet de faire pivoter la fenêtre d'affichage du dessin, mais pas son cadre.

Horizontal

Fait pivoter un segment horizontalement.



Vertical

Fait pivoter un segment verticalement.

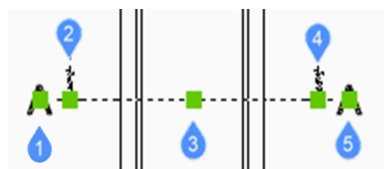
Angle personnalisé

Permet de spécifier l'angle d'alignement.

27.24.3 Éditeur de poignées

Vous pouvez modifier les lignes de coupe avec des poignées.

En sélectionnant soit la ligne de coupe, soit l'un des identifiants, soit une flèche, 5 poignées s'affichent :



- 1 Contrôle la position du premier identifiant.
- 2 Définit le point de début de la ligne de coupe.
- 3 Permet de déplacer la ligne de la coupe.
- 4 Définit le point final de la ligne de coupe.
- 5 Contrôle la position du deuxième identifiant.

27.25 VUECOUPESTYLE (commande)

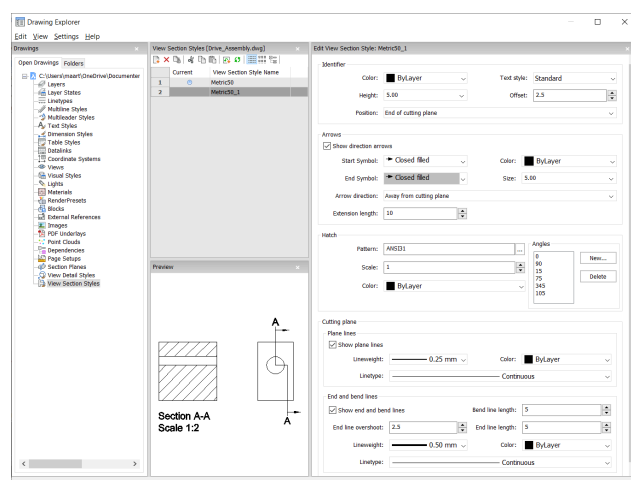
Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles de vues en coupe** sélectionné.



Icône :

27.25.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessin** avec la catégorie **Styles de vues en coupe** sélectionnée pour afficher et modifier les styles de vues en coupe dans le dessin courant.





27.25.2 Options du panneau Style de vues en coupe

Identifiant

Définit les propriétés de l'identifiant de coupe.

Couleur

Spécifie la couleur de l'identifiant.

Style de texte

Spécifie le style de texte utilisé par le texte de l'identifiant. Pour utiliser un style de texte différent, utilisez la commande STYLE pour le créer.

Hauteur

Spécifie la hauteur de l'identifiant.

Décalage

Spécifie la distance entre la fin des lignes de coupe et la flèche.

Position

Détermine où se trouvent les identifiants.

- Fin du plan de coupe : place les identifiants aux extrémités des lignes de coupe.
- Au-dessus de la ligne de direction : place les identifiants à l'extérieur du contour du détail et trace un repère depuis la vue parent jusqu'au détail. Aucun symbole n'est utilisé.
- Sur le contour : place les identifiants sur le contour du détail.
- Sur le contour avec un repère : place l'identifiant sur le contour du détail et trace un repère depuis la vue parent jusqu'au détail.

Flèches

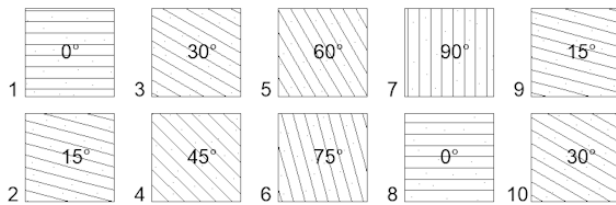
Définit les propriétés des flèches de coupe.

- Montrer les flèches de direction : active/désactive l'affichage des flèches
- Début de symbole : spécifie l'aspect du symbole de départ
- Couleur : spécifie la couleur de la flèche
- Fin de symbole : spécifie l'aspect du symbole de fin
- Taille : indique la taille de la flèche
- Direction de la flèche : pointe la flèche vers la ligne de coupe ou dans l'autre sens
- Longueur d'extension : détermine la longueur de la ligne de "cote" sur les flèches

Hachures

Définit les propriétés des hachures de coupe.

- Modèle : choisissez un nom de modèle dans la liste déroulante.
- Parcourir : affiche la boîte de dialogue Palette de motifs hachurés, dans laquelle vous pouvez choisir un motif visuellement.
- Angles : définit l'angle du motif et un angle pour les coupes successives. Le premier angle de la liste est appliqué au premier solide, le second angle au second, etc. S'il existe davantage de solides à couper que d'angles répertoriés, le programme recommence à partir du premier angle. Voir la figure ci-dessous.



A-A (1:5)

- Nouveau : ajoute des angles à la liste. Affiche la boîte de dialogue Nouvel angle de hachure, dans laquelle vous pouvez saisir un angle.
- Supprimer : supprime le chemin sélectionné de la liste.
- Échelle : spécifie l'échelle du motif.
- Couleur : indique la couleur du motif.

Plan de coupe | Lignes de plan

Définit les propriétés des lignes du plan de coupe.

- Afficher les lignes de plan : permet d'afficher ou de cacher les lignes.
- Hauteur de ligne : spécifie l'épaisseur des lignes.
- Couleur : spécifie la couleur des lignes.
- Type de ligne : spécifie le motif des lignes.

Plan de coupe | Lignes de fin et de pli

Définit les propriétés des lignes de fin et de pli.

- Afficher les lignes de fin et de pli : active ou désactive l'affichage des lignes.
- Longueur de ligne de pli : spécifie la distance de décalage de la ligne de pli d'une ligne de coupe à une autre.
- Dépassement de ligne d'extrémité : spécifie la distance à partir de la section jusqu'à l'extrémité de la ligne de plan.
- Longueur de la ligne de fin : spécifie la longueur des lignes de fin.
- Hauteur de ligne : spécifie l'épaisseur des lignes.
- Couleur : spécifie la couleur des lignes.
- Type de ligne : spécifie le motif des lignes.

27.25.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Crée un nouveau style de vue de détail en tant que copie du style actuellement sélectionné.

Supprimer

Supprime le style sélectionné du dessin.

Renommer

Renomme le style de vue de coupe sélectionné.



Sélectionner tout

Sélectionne toutes les définitions de style de vue de coupe.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

27.26 VUEMAJ (commande)

Met à jour les vues de dessin



Icône :

Remarque : La variable système DRAWINGVIEWFLAGS permet de créer ou de mettre à jour parallèlement des vues de dessin. Cela peut réduire le temps de traitement de la vue, mais utilise plus de ressources.

27.26.1 Description

Met à jour manuellement les vues de dessin sélectionnées ou toutes les vues créées par les commandes VUEBASE et VUECOUPE lorsque les mises à jour automatiques (VUEMAJ) sont désactivées.

27.26.2 Options de la commande

Sélectionnez les vues de dessin

Met à jour les vues sélectionnées.

Toutes les vues

Met à jour toutes les vues de la présentation actuelle.

27.27 VISIBILITYSTATES (commande)

Crée et modifie des états de visibilité dans la ligne de commande. Il ouvre également le panneau **États de visibilité**.



Icône :

Remarque : Les états de visibilité de ne sont pas compatibles avec les états de visibilité de . Lorsque vous ouvrez un dessin avec blocs paramétriques dans , ils s'affichent tels qu'ils ont été enregistrés dans . Toutefois, lorsque de tels blocs paramétriques sont modifiés ou copiés dans un autre dessin sur , toutes les entités du bloc deviennent visibles.

27.27.1 Options de la commande

Nouveau paramètre

Crée un nouveau paramètre utilisateur

Saisissez un nom pour le paramètre (<P>), puis appuyez sur Entrée.

Entrer un nouvel état pour <P>

Tapez un nom pour le nouvel état du paramètre(<E>).



Ajouter des entités

Ajoute des entités à l'état spécifié d'un paramètre.

Sélectionner les entités à ajouter à <P>=<S> [options de sélection (?)] :

Sélectionnez un ou plusieurs éléments à l'aide d'une méthode de sélection.

Appuyez sur Entrée pour arrêter la sélection.

Lorsque des paramètres et des états existent déjà dans le dessin, les paramètres et états existants sont ajoutés aux invites :

Nouveau paramètre ou [<P> (1)/ [<P> (2) ...]

Effectuez l'une des actions suivantes :

- Saisissez un nom pour un nouveau paramètre.
- Saisissez le numéro du paramètre à mettre à jour.

Entrez un nouvel état pour [<P> ou [<S> (1)/ [<S> (2) ...]

Effectuez l'une des actions suivantes :

- Saisissez un nom pour un nouvel état du paramètre.
- Tapez le numéro de l'état que vous voulez modifier.

Supprimer les entités

Supprime les entités de l'état spécifié d'un paramètre.

Rendre les entités visibles...

Rend les entités visibles à l'état spécifié d'un paramètre.

Rendre les entités invisibles...

Rend les entités invisibles à l'état spécifié d'un paramètre.

Remarque :

<P> est un espace réservé pour le nom du paramètre de visibilité saisi à l'étape précédente.

<S> est un espace réservé pour le nom de l'état de visibilité actif du paramètre <P>. Sur l'écran, les noms réels du paramètre et l'état s'affichent au lieu de <P> et <S>.

27.28 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE (commande)

Ferme le panneau des États de visibilité.



Icône :

27.28.1 Méthodes

La commande VISIBILITYSTATESPANELCLOSE ferme le panneau des États de visibilité.

Pour plus d'informations sur la visualisation et la gestion des paramètres et des états de visibilité, voir l'article sur le panneau des États de visibilité.

27.29 VISIBILITYSTATESPANELOPEN

Ouvre le panneau des États de visibilité.





Icône :

27.29.1 Description

Ouvre le panneau **États de visibilité** pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau **États de visibilité** apparaît à la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau **États de visibilité** peut être flottant, ancré ou empilé.

Pour plus d'informations sur la visualisation et la gestion des paramètres et des états de visibilité, veuillez consulter l'article **Panneau des états de visibilité**.

27.30 VISIBLE (commande)

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.30.1 Description

Il s'agit d'une commande de service qui n'est pas censée être saisie directement par l'utilisateur. Il est utilisé par le programme lorsqu'un élément du menu contextuel est sélectionné.

27.31 STYLESVISUELS (commande)

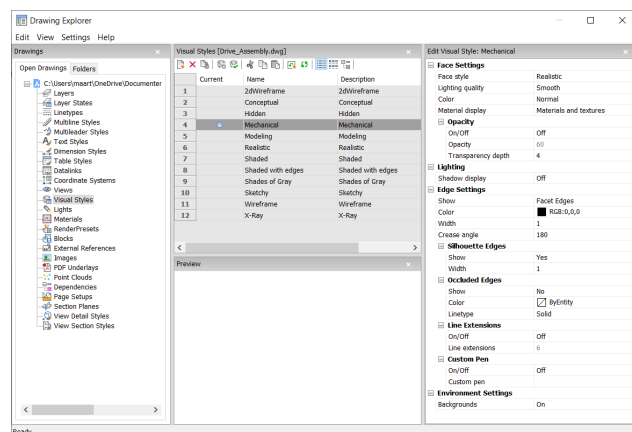
Ouvre l'**Explorateur de dessin** avec **Styles visuels** sélectionné.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

27.31.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Explorateur de dessins** avec la catégorie **Styles visuels** sélectionnée pour afficher et modifier les styles visuels dans le dessin courant.



27.31.2 Options de la commande

Appliquer un style visuel

Applique le style visuel sélectionné à la fenêtre actuelle.



Modifier le style visuel

Affiche les paramètres des styles visuels sélectionnés. Pour modifier un paramètre : cliquez sur le champ des paramètres, puis tapez une nouvelle valeur ou sélectionnez une option dans la liste déroulante.

Paramètres face

Spécifie l'aspect des faces des modèles 3D.

Style de face

Sélectionne une combinaison globale de couleurs pour le style visuel.

Qualité lumière

Spécifie la qualité des faces courbes.

Couleur

Sélectionne le mode de couleur.

Affichage Matériau

Détermine si les matériaux sont affichés. Les matériaux sont appliqués avec la commande ATTRIBUER-MATERIAU.

Lorsque l'affichage des **Matériaux** est activé, les éléments en surbrillance et l'opacité sont ignorés, car les matériaux fournissent leurs propres valeurs.

Opacité

Spécifie le niveau de transparence des faces.

Activer/Désactiver

Active ou désactive l'opacité.

Opacité

Spécifie le niveau de transparence (indisponible lorsque les matériaux sont activés).

Intensité de transparence

Spécifie l'étendue de la transparence en ce qui concerne le nombre d'entités superposées.

Éclairage

Détermine si les ombres sont affichées.

Affichage ombres

Spécifie comment les ombres sont affichées :

- **Désactivé** : les objets ne projettent pas d'ombres, l'option à privilégier car la projection d'ombres ralentit l'affichage du programme. Laissez-la désactivée, sauf si vous enregistrez des images dans un fichier ou si vous les tracez.
- **Ombres au sol** : les objets projettent des ombres sur le plan d'ombre, mais pas les uns sur les autres
- **Ombres d'objets mappés** : les objets projettent des ombres sur le sol et les uns sur les autres

Paramètres des arêtes

Spécifie le style d'arête à afficher.

Afficher

Spécifie comment les arêtes sont affichées.

- **Aucun** : ni les facettes, ni les isolignes, ni les arêtes ne sont affichées ; ce paramètre désactive de nombreux autres paramètres.



- **Isolignes** : les isolignes et les arêtes sont affichées ; les isolignes sont les lignes courbes qui simulent les surfaces des faces courbes.
- **Arêtes des facettes** : les facettes et les arêtes sont affichées sur les entités.

Couleur

Spécifie la couleur de toutes les arêtes.

Largeur

Spécifie la largeur des lignes d'arêtes.

Nombre de lignes

Spécifie le nombre d'isolignes dessinées sur les surfaces courbes, de 0 à 2047.

Toujours au-dessus

Détermine si toutes les isolignes sont affichées, ou seulement celles qui sont "en haut" (les isolignes masquées étant masquées).

Arêtes silhouettes

Détermine l'épaisseur des contours autour des modèles.

Afficher

Active ou désactive l'affichage des arêtes silhouettes.

Largeur

Spécifie la largeur des arêtes silhouettes, allant de 1 à 25 pixels ; s'applique à toutes les entités de la fenêtre de manière égale.

Arêtes cachées

Spécifie comment gérer les arêtes et les facettes occultées (masquées) ; ce paramètre vous permet d'afficher les lignes masquées dans une couleur et un type de ligne différents de ceux des lignes visibles.

Afficher

Rend visible ou cache les arêtes et facettes occultées.

Couleur

Spécifie la couleur des arêtes et des facettes assombries visibles. Cliquez sur **Sélectionner la couleur...** pour sélectionner une autre couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner couleur**.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne pour les arêtes et les facettes visibles et assombries. Le programme n'utilise pas les modèles de types de lignes habituels, mais un jeu distinct. Tous ces paramètres ne s'appliquent pas aux isolignes.

Extensions de lignes

Prolonge les arêtes au-delà de leurs limites, également appelé "surplomb".

Activer/Désactiver

Activer ou désactiver les extensions de ligne.

Extensions de lignes

Spécifie la distance sur laquelle les lignes s'étendent au-delà des contours, comme les arêtes des faces.

Plume personnalisée

Détermine l'utilisation d'un style de dessin de trait personnalisé.



Activer/Désactiver

Active ou désactive le style de dessin.

Plume personnalisée

Spécifie le style de dessin au trait.

Paramètres d'environnement

Active ou désactive l'affichage d'un arrière-plan dans la fenêtre.

Les arrière-plans sont composés d'une couleur unie, d'un dégradé de deux ou trois couleurs, ou d'une image raster, et sont définis par la commande ARRIERE-PLAN.

Remarque : La variable système ANTIALIASSCREEN contrôle la quantité d'anticrénelage (lissage des arêtes) appliquée lors de l'affichage du mode produit à l'écran. La valeur par défaut est 1, la valeur maximale est 5. Des valeurs élevées d'anticrénelage entraînent des calculs coûteux.

27.31.3 Options du menu contextuel

Nouveau

Créer un nouveau style visuel.

Supprimer

Supprime le style visuel sélectionné, à l'exception des styles visuels prédéfinis tels que 2dFilaire, Caché 3D, 3dFilaire, Conceptuel, Réaliste...

Réinitialiser

Restaure le ou les styles visuels sélectionnés par défaut.

Appliquer à la fenêtre courante

Applique le style visuel sélectionné à la fenêtre actuelle.

Renommer

Renomme le style visuel sélectionné.

Sélectionner tout

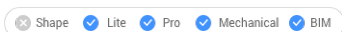
Sélectionne toutes les définitions de style visuel.

Inverser la sélection

Désélectionne la sélection en cours et vice versa.

27.32 -STYLESVISUELS (commande)

Gère les styles visuels.



27.32.1 Description

Cette commande définit et gère les styles visuels à la ligne de commande.

27.32.2 Options de la commande

Définir actuel

Définit un style visuel de la fenêtre actuelle. Les options sont 2dFilaire/Filaire/Caché/Réaliste/Conceptuel/Ombre/ombrage avec Arêtes/tons de Gris/Esquisse/Rayon-X/Autre/Actuel/



Autre

Sélectionne un style visuel personnalisé par l'utilisateur.

Actuel

Définit le style visuel actuel.

Enregistrer sous

Enregistre le style visuel actuel sous un nouveau nom lorsque les utilisateurs apportent des modifications aux propriétés d'un style visuel.

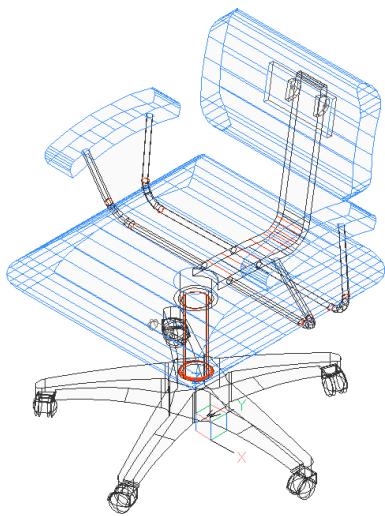
Supprimer

Supprime un style visuel selon son nom. Le ou les styles actuellement utilisés et ceux définis par le programme ne peuvent pas être supprimés.

?

Liste les noms des styles visuels disponibles dans le dessin :

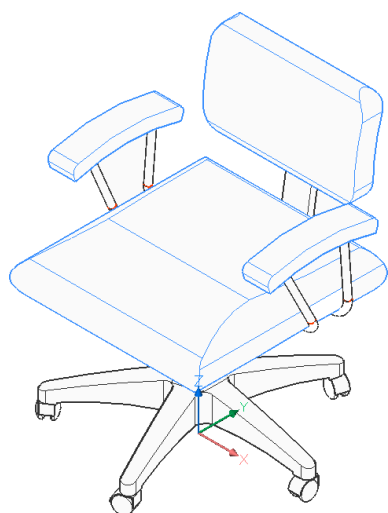
- 2d Filaire



- Conceptuel



- Caché



- Réaliste



- Ombrage

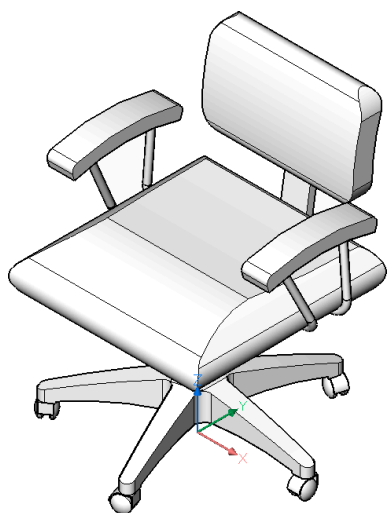




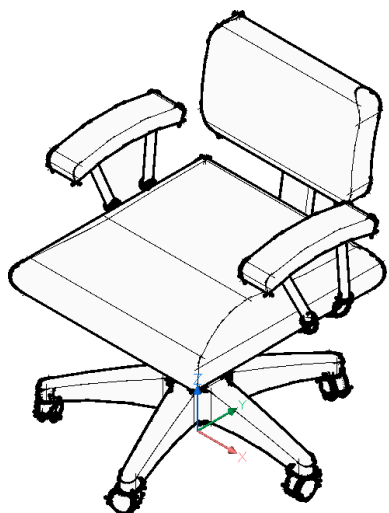
- Ombrage avec arêtes



- Tons de gris

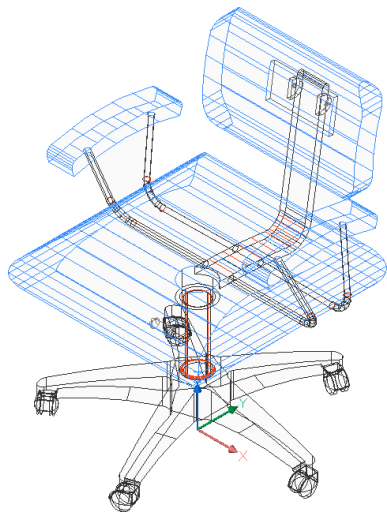


- Esquisse

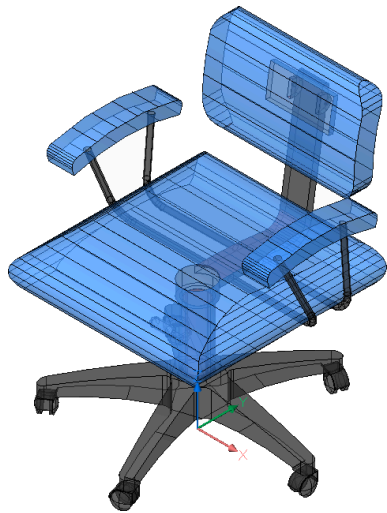




- Filaire



- Rayon-X



27.33 VLIDE (commande)

Ouvre l'environnement de développement avancé BricsCAD LISP (BLADE).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.33.1 Description

Ouvre l'environnement de développement avancé de BricsCAD LISP (BLADE) pour modifier et déboguer interactivement les applications LISP. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans BricsCAD. Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

27.34 VLISP (commande)

Ouvre l'environnement de développement avancé BricsCAD LISP (BLADE).

Shape Lite Pro Mechanical BIM



27.34.1 Description

Ouvre l'environnement de développement avancé de BricsCAD LISP (BLADE) pour modifier et déboguer interactivement les applications LISP. Votre explorateur s'ouvre dans une fenêtre d'application externe, ce qui lui permet de rester ouvert pendant que vous travaillez sur vos dessins dans . Vous pouvez déplacer et redimensionner cette fenêtre à l'aide des commandes classiques de fenêtre d'application.

27.35 VMLOUT (commande)

Exporte des dessins au format VML, incorporés dans un fichier HTML (abréviation de "vector markup language").



27.35.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue Créer un fichier HTML pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier HTM. Les données sont stockées au format VML et intégrées dans un fichier HTML. Vous pouvez consulter ce fichier dans un navigateur Web. Toutefois, vous devrez peut-être installer un plug-in VML.

La sortie est au format HTML et ressemble à ceci :

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml">
<head>
  <object id="VMLRender" classid="CLSID:10072CEC-8CC1-11D1-986E-00A0C955B42E"></
object>
  <style>
    v\:* { behavior: url(#VMLRender); }
  </style>
</head>
<body>
  <v:group id="AN00001_" style="width:8in;height:8in;" coordSize="1600,1600">
    <v:shape style="width:1600;height:1600" path="nf m 214,42 l 213,41 214,41 e"/>
```

27.36 FDELIM (commande)

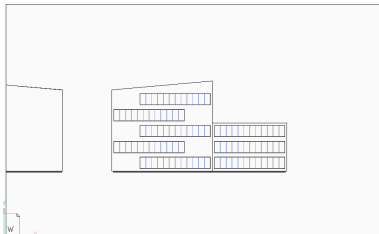
Crée des fenêtres à partir d'entités.

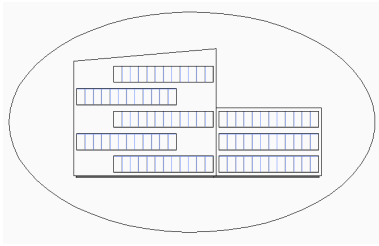


27.36.1 Description

Cette commande crée des fenêtres à partir d'entités 2D fermées (abréviation de "viewport clipping") et peut être facilement utilisée pour afficher seulement une partie d'un dessin.

Remarque : Cette commande fonctionne uniquement dans l'espace papier d'un onglet de présentation et fonctionne uniquement avec les fenêtres déjà existantes. Utilisez la commande FMULT pour créer des fenêtres supplémentaires.





27.36.2 Options de la commande

Sélectionnez la fenêtre à découper

Sélectionnez le contour d'une fenêtre à découper.

Sélectionnez l'entité de délimitation

Convertit une entité fermée telle qu'un cercle ou une polyligne fermée en un contour de fenêtre.

Remarque : L'entité doit être tracée dans un espace papier.

Polygonal

Dessine un contour de fenêtre polygonal composé de segments de droites et d'arc. Appuyez sur Entrée lorsque vous avez terminé.

Dessiner des arcs

Dessine un segment d'arc dans la fenêtre polygonale. Voir la commande ARC pour explorer les options de cette méthode.

Fermer

Ferme le polygone. Le dessin de l'espace modèle est présenté.

Distance

Spécifie la distance et l'angle du prochain segment polygonal.

Suivre

Dessine le segment suivant selon le même angle que le segment polygonal précédent. La longueur du segment doit être spécifiée.

Annuler

Annule le dernier segment polygonal.

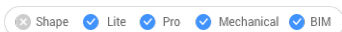
Supprimer

Supprime la limite de découpe et renvoie la fenêtre rectangulaire d'origine.

Remarque : Cette option n'apparaît que lorsqu'une fenêtre découpée est sélectionnée.

27.37 FCALQUE (commande)

Modifie les propriétés des calques dans la fenêtre de l'espace papier actuel.



27.37.1 Description

Permet à chaque fenêtre d'afficher un jeu différent de calques.



Remarque : Cette commande ne fonctionne pas dans l'espace modèle.

27.37.2 Options de la commande

Liste des calques gelés

Indique si les calques sont gelés dans la fenêtre sélectionnée. Dans la ligne de commande, les calques gelés s'affichent après avoir sélectionné une fenêtre.

Couleur

Remplace la couleur des calques spécifiques dans les fenêtres sélectionnées. Une nouvelle couleur est spécifiée en saisissant le code RVB et appliquée aux calques dans les fenêtres sélectionnées.

Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, Magenta, Blanc

Spécifie la couleur des calques dans les fenêtres d'affichage sélectionnées.

VRaie

Permet de spécifier la couleur réelle des calques dans les fenêtres sélectionnées, en entrant les valeurs Rouge, Vert et Bleu.

Carnet de couleurs

Ouvre un carnet de couleurs en saisissant son nom et vous permet de spécifier un nom de couleur à partir du carnet de couleurs chargé.

Remarque : La variable système COLORBOOKPATH spécifie le(s) dossier(s) dans le(s)quel(s) doit rechercher les fichiers de livres de couleurs.

Type de ligne

Remplace le type de ligne de calques spécifiques dans les fenêtres sélectionnées.

Épaisseur de ligne

Remplace l'épaisseur de ligne de calques spécifiques dans les fenêtres sélectionnées.

TRansparence

Remplace la transparence de calques spécifiques dans les fenêtres sélectionnées.

Geler les calques

Gèle des calques spécifiques dans la fenêtre actuelle.

Libérer les calques

Dégèle des calques spécifiques dans la fenêtre actuelle.

Réinitialiser les calques

Remet les calques gelés et dégelés à leurs paramètres d'origine.

Nouveaux calques gelés

Crée de nouveaux calques initialement gelés lors de la création d'une nouvelle fenêtre.

Paramètre de visibilité par défaut

Modifie le paramètre de gel/dégel par défaut des calques.

Gelé

Change la propriété par défaut du calque sur Gelé.

Dégelé

Change la propriété par défaut du calque en Dégelé.



Sélectionner une fenêtre

Spécifie les fenêtres auxquelles appliquer les changements.

Toutes

Sélectionne toutes les fenêtres.

Sélectionner

Spécifie une sélection de fenêtres.

Actuelle

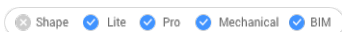
Adapte les changements à la fenêtre actuelle.

Excepté le courant

Adapte les modifications à toutes les fenêtres à l'exception de la fenêtre actuelle.

27.38 MAXFENETRE (commande)

Maximise la fenêtre actuelle.



27.38.1 Méthode

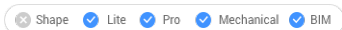
Cette commande peut être utilisée à la fois dans l'espace Modèle et dans l'espace Papier pour étendre la fenêtre sélectionnée.

Remarque : Avant d'utiliser la commande MAXFENETRE dans l'espace Modèle, créez des fenêtres à l'aide de la commande FENETRES.

Remarque : Pour minimiser la fenêtre, utilisez la commande MINFENETRE.

27.39 MINFENETRE (commande)

Minimise la fenêtre actuelle.



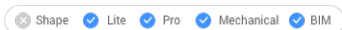
27.39.1 Méthode

Cette commande peut être utilisée à la fois dans l'espace modèle et dans l'espace Paper. Cette commande rétablit la fenêtre d'affichage dans la forme qu'elle avait avant d'être maximisée.

Remarque : Pour maximiser la fenêtre d'affichage, utilisez la commande MAXFENETRE.

27.40 POINTVUE (commande)

Change le point de vue 3D.



Alias : -POINTVUE, -PV, -PVUE

27.40.1 Description

Change le point de vue 3D pour modifier la vue du modèle en spécifiant plusieurs options.



Remarque : Il est plus rapide et plus facile d'utiliser le widget **Visualisation** pour modifier le point de vue 3D.

27.40.2 Méthode

Cliquez-droit dans la zone de dessin pour ouvrir la boîte de dialogue **Définir le point de vue**. Pour plus d'informations, voir l'article connexe **Boîte de dialogue Définir le point de vue**.

Remarque : La boîte de dialogue ne s'ouvre que si la perspective est désactivée.

27.40.3 Options de la commande

Définir le point de vue

Spécifie le point de vue en entrant des coordonnées dans la ligne de commande ou en spécifiant un point dans le dessin.

Rotation

Change le point de vue en spécifiant des angles.

Vue plan

Affiche la vue en plan du SCU actuel. Voir la commande REPERE.

PEerspective

Définit la propriété perspective de la fenêtre.

Perspective active

Active le mode de visualisation en perspective. Les objets plus distants paraissent plus petits.

Perspective inactive

Désactive le mode de visualisation en perspective, pour revenir au mode de visualisation orthogonal.

Délimitation avant

Définit le plan de délimitation avant, qui masque les objets situés entre lui et la caméra.

Délimitation avant active

Active la délimitation avant, à la distance de délimitation actuelle.

Délimitation avant inactive

Désactive la délimitation avant.

Délimitation arrière

Définit le plan de délimitation arrière, qui masque les objets situés derrière lui :

27.41 FENETRES (commande)

Crée une ou plusieurs fenêtres de visualisation dans l'espace du modèle.



Icône :

Alias : VIEWPORTS, VPORT, VW



27.41.1 Description

Crée une ou plusieurs fenêtres dans l'espace modèle et vous permet de voir plus d'une vue du même dessin.

Remarque : Pour créer des fenêtres dans l'espace papier, utilisez la commande FMULT.

27.41.2 Options de la commande

?

Répertorie les noms et les coordonnées x,y des fenêtres enregistrées.

Remarque : Appuyez sur la touche F2 pour ouvrir la fenêtre Affichage historique.

Enregistrer

Enregistre l'arrangement actuel de la fenêtre par son nom.

Remarque : Si ce nom existe déjà, vous pouvez soit remplacer la configuration existante soit la conserver.

Oui

Remplace la configuration de la fenêtre par une nouvelle.

Non

Sauvegarde la configuration avec un autre nom spécifié.

Restaurer

Restaure une configuration de fenêtre nommée après en avoir saisi le nom.

Supprimer

Supprime une configuration de fenêtre nommée du dessin.

Remarque : Une seule configuration à la fois peut être supprimée.

Unique

Crée une seule fenêtre de la fenêtre actuelle, en supprimant toutes les autres. Cette option peut être utilisée pour renvoyer le dessin à son état de vue unique initial.

Joindre

Joint deux ou plusieurs fenêtres à une seule fenêtre, après avoir spécifié la fenêtre dominante et celles à joindre.

Remarque : Si les deux fenêtres devaient se joindre pour former une forme non rectangulaire, telle qu'un L ou un T, BricsCAD affiche le message "Les fenêtres sélectionnées ne forment pas un rectangle". La fenêtre "Sélectionner la fenêtre à joindre" vous invite alors à réessayer.

Créer 2 fenêtres

Sépare la fenêtre actuelle en deux fenêtres rectangulaires.

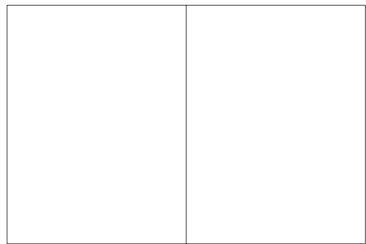
Horizontal

Crée deux fenêtres horizontales, l'une au-dessus de l'autre.



Vertical

Crée deux fenêtres verticales, l'une à côté de l'autre.

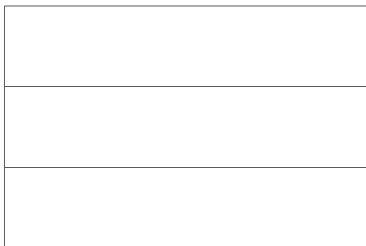


Créer 3 fenêtres

Fractionne la fenêtre actuelle en trois fenêtres rectangulaires.

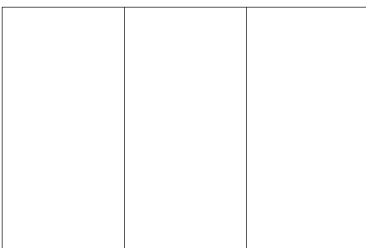
Horizontal

Crée trois fenêtres horizontales, l'une au-dessus de l'autre.



Vertical

Crée trois fenêtres verticales, l'une à côté de l'autre.



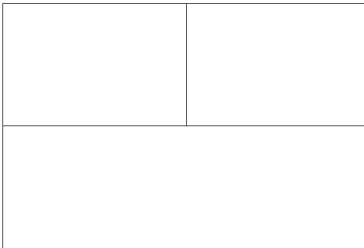
Dessus

Crée une large fenêtre au-dessus de deux fenêtres côte à côte.



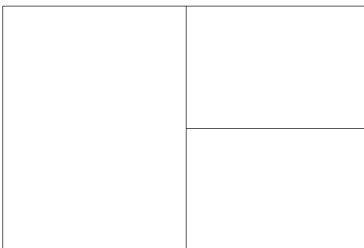
En dessous

Crée deux fenêtres côte à côte au-dessus d'une large fenêtre.



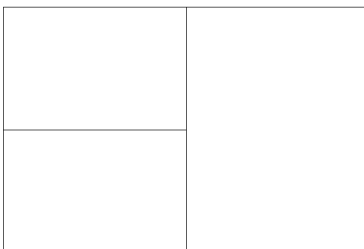
Gauche

Crée une grande fenêtre à gauche de deux fenêtres empilées.



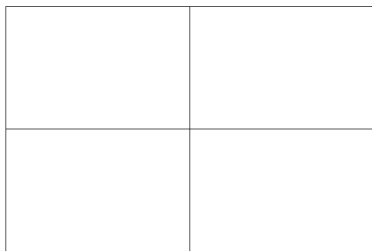
Droite

Crée une grande fenêtre à droite de deux fenêtres empilées.



Créer 4 fenêtres

Fractionne la fenêtre actuelle en quatre fenêtres rectangulaires.



Remarque : Ce style est parfois appelé fenêtres d'ingénierie, car il vous permet de voir les vues supérieure, avant, latérale et isométrique simultanément. Vous pouvez ensuite ajuster le point de vue dans chaque fenêtre grâce à la commande MVSETUP.

27.42 -FENETRES (commande)

Crée une ou plusieurs fenêtres de visualisation dans l'espace du modèle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.42.1 Description

Crée une ou plusieurs fenêtres dans l'espace modèle et vous permet de voir plus d'une vue du même dessin.

Pour plus d'informations, voir la commande FENETRES .

27.43 VPSCALE (commande) (Express Tools)

Affiche l'échelle d'une fenêtre sélectionnée.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

27.43.1 Méthode

La commande VPSCALE ne fonctionne que dans l'espace papier.

27.44 VPSYNC (commande) (Express Tools)

Aligne la vue dans les fenêtres de présentation sur une fenêtre de référence.

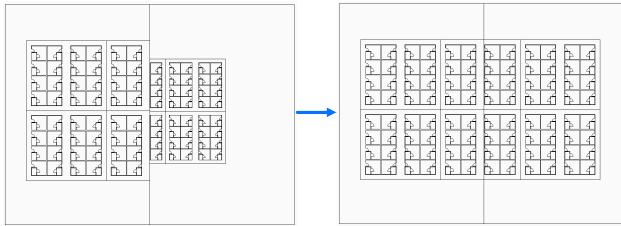
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

27.44.1 Méthode

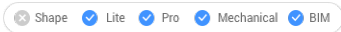
Sélectionnez la fenêtre de référence, puis sélectionnez les fenêtres à aligner sur la fenêtre de référence.

Remarque : La commande VPSYNC ne fonctionne que dans l'espace Papier.



27.45 STYLVISCOURANT (commande)

Définit le style visuel de la fenêtre actuelle.



27.45.1 Description

Définit le style visuel de la fenêtre actuelle dans la ligne de commande.

27.45.2 Options de la commande

Actuel

Spécifie le style visuel actuel et donne la possibilité de le conserver.

Remarque : Les styles nommés dans cette liste sont ceux qui sont inclus avec le programme.

Autre

Sélectionne un style visuel défini par l'utilisateur qui a été créé avec la commande StylesVisuels.

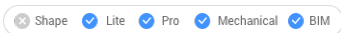
?

Affiche la liste de tous les styles visuels disponibles.

Remarque : Appuyez sur F2 pour ouvrir la fenêtre Affichage historique.

27.46 AFFCLICH (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Afficher le cliché**.



Icône :

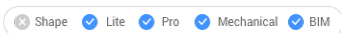
Alias :

27.46.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Afficher le cliché** pour sélectionner un fichier SLD, SLB, EMF ou WMF à afficher dans la fenêtre courante. Vous pouvez utiliser la commande REDESS pour supprimer le cliché.

27.47 OPTIONSVT (commande)

Ouvre la boîte de dialogue Paramètres avec la catégorie **Options de transition de vue** développée.





27.47.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Paramètres** avec la catégorie **Options de transition de vue** développée pour afficher et modifier les variables système pertinentes.



28. W

28.1 WBLOC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Écrire le bloc dans le fichier**.

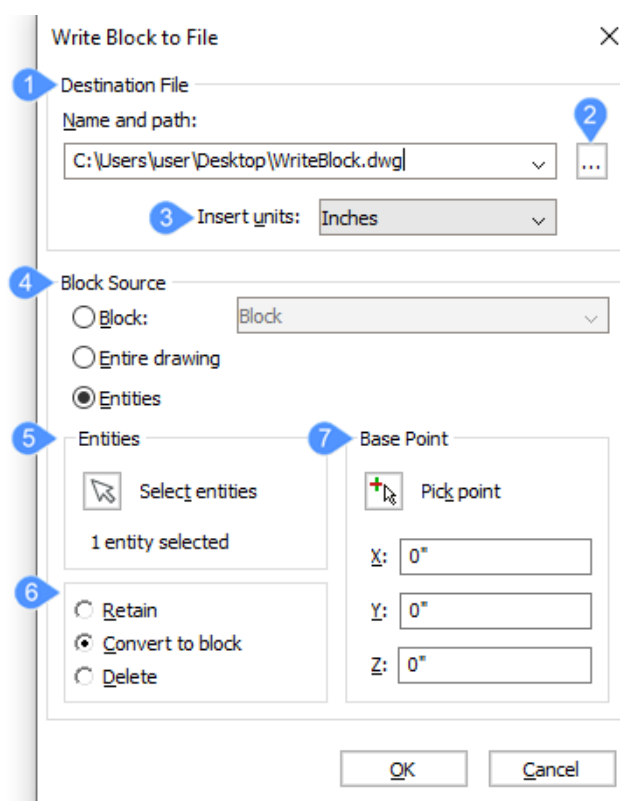


Icône :

Alias : W

28.1.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Écrire le bloc dans le fichier** pour créer une définition de bloc en tant que fichier DWG externe.



- 1 Fichier destination
- 2 Enregistrer bloc
- 3 Unités d'insertion
- 4 Source du bloc
- 5 Entités
- 6 Options
- 7 Point de base



28.1.2 Fichier destination

Spécifie le nom du fichier et son emplacement d'enregistrement.

- **Nom et chemin** : Spécifiez le chemin et le nom de fichier par défaut (nouveau bloc.dwg).

28.1.3 Enregistrer bloc

Change le chemin d'accès et le nom du fichier. Ouvre la boîte de dialogue **Insérer bloc**.

28.1.4 Unités d'insertion

Spécifie les unités à utiliser par les entités exportées lorsqu'elles sont insérées ultérieurement dans d'autres dessins.

Vous pouvez choisir l'unité d'insertion dans la liste déroulante.

Les unités sont enregistrées dans la variable INSUNITS.

28.1.5 Source du bloc

Sélectionne la partie du dessin à enregistrer dans un nouveau bloc :

- **Bloc** : enregistre un bloc du dessin. Cette option n'est pas disponible si aucun bloc n'existe dans le dessin. Lorsque cette option est sélectionnée, les autres options deviennent indisponibles. Vous pouvez choisir dans la liste déroulante le nom du bloc que vous souhaitez sauvegarder.
- **Tout le dessin** : Enregistre le dessin entier dans le fichier. Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les autres options deviennent indisponibles.
- **Entités** : Enregistre les entités que vous sélectionnez dans le fichier.

28.1.6 Entités

Lorsque la **Source du bloc** est définie sur **Entités**, la ligne de commande vous invite à choisir une ou plusieurs entités en utilisant n'importe quelle méthode de sélection.

28.1.7 Options

Spécifie ce qu'il faut faire avec les entités sélectionnées après avoir cliqué sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue :

- **Conserver** : Conserve les entités sélectionnées telles quelles ; cela revient à copier la sélection dans un nouveau dessin.
- **Convertir en bloc** : Convertit les entités sélectionnées en un bloc dans le dessin actuel.
- **Delete** : Supprime les entités que vous aviez sélectionnées dans le dessin ; cela revient à déplacer la sélection vers un nouveau dessin.

Remarque : Si l'option **Delete** a été définie, la commande REPRISE ramène les entités de bloc effacées.

28.1.8 Point de base

Spécifie le point d'origine des entités enregistrées dans le nouveau fichier. Choisissez un point du dessin ou entrez les coordonnées X, Y et Z.



28.2 -WBLOC (commande)

Enregistre les blocs et autres entités de dessin dans des fichiers DWG/DXF.



28.2.1 Description

Enregistre les blocs et autres entités de dessin par le biais de la boîte de dialogue **Enregistrer bloc**.

28.2.2 Options de la commande

Bloc à enregistrer en WBLOC

Spécifie le nom du bloc à écrire dans un fichier.

Sélectionnez les entités

Sélectionne les entités à écrire dans le fichier sur le disque.

Point d'insertion

Spécifie le point d'origine du dessin.

Sélectionnez les entités

Spécifie les entités qui constituent un bloc.

Remarque : Les entités sélectionnées sont supprimées du dessin actuel. Pour les restaurer, utilisez la commande Reprise.

Annotatif

Enregistre le bloc comme un bloc annotatif.

& pour inclure plusieurs blocs

Enregistre plusieurs blocs de ce dessin dans le fichier sur le disque.

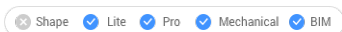
Remarque : Les définitions sont enregistrées dans le nouveau dessin.

* pour le dessin entier

Enregistre l'ensemble du dessin, équivalent à la commande SAVENOM.

28.3 CASCADE (commande)

Organise les fenêtres MDI

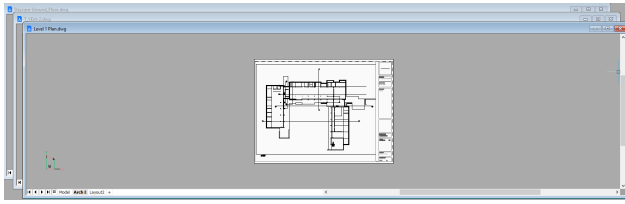


Icône :

Remarque : Il s'agit d'une commande Windows uniquement.

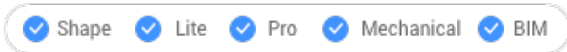
28.3.1 Description

Superpose toutes les fenêtres en cascade, la fenêtre actuelle étant celle du haut (abréviation de "window cascade").



28.4 FERMERFEN (commande)

Ferme le dessin actuel.

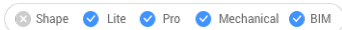


28.4.1 Description

Ferme le dessin courant après l'avoir enregistré. Si des modifications ont été apportées depuis le dernier enregistrement, une boîte de dialogue vous permet d'enregistrer les dessins avant de les fermer.

28.5 FERMERTOUT (commande)

Ferme tous les dessins.



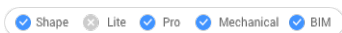
Alias : CLOSEALL

28.5.1 Description

Ferme tous les dessins une fois qu'ils ont été enregistrés. Si des modifications ont été apportées à des dessins depuis leur dernier enregistrement, une boîte de dialogue vous permet de les enregistrer avant de les fermer.

28.6 LUMIERETOILE (commande)

Créer une lumière de toile.



Icône : 

28.6.1 Description

Crée des lumières de toile, qui éclairent les scènes avec une représentation 3D de la distribution d'intensité de la lumière.

Remarque : Les lumières de toile sont définies par des fichiers IES fournis par des fabricants d'éclairage.

Remarque : Cette commande n'est pas autorisée lorsque la variable système LIGHTINGUNITS = 0.

Remarque : Si la variable système LIGHTINGUNITS a pour valeur 1 (unité d'éclairage américaine) ou 2 (unité d'éclairage internationale), vous devez spécifier l'emplacement de la lumière dans l'espace 3D et le point sur lequel la lumière se concentre.



28.6.2 Options de la commande

Nom

Spécifie un nom pour la lumière.

Facteur d'intensité

Spécifie l'intensité de la lumière. Entrez une valeur d'intensité comprise entre 0.00 et la valeur maximale prise en charge par votre système (max float = valeur maximale d'un nombre à virgule).

État

Active ou désactive l'utilisation de cette lumière.

ACTIVÉ

La lumière est prise en compte dans le calcul des rendus.

DÉSACTIVÉ

La lumière n'est pas prise en compte dans le calcul des rendus.

Photométrie

Spécifie les propriétés photométriques de la lumière :

Intensité (Cd)

Indique l'intensité exprimée en candela (Cd).

Flux (Lm)

Indique le flux lumineux exprimé en lumens (Lm).

Éclairement (Lx)

Indique l'éclairement exprimé en lux (Lx) ou en **Distance**, exprimée en unités de dessin.

Couleur

Spécifie un nom de couleur ou une option.

?

Vous permet de saisir un nom de couleur.

*

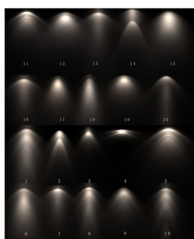
Affiche tous les noms de couleurs disponibles.

Kelvin

Spécifie une température de couleur exprimée en degrés Kelvin.

Toile

Spécifie la carte de répartition de la lumière, appelée **toile**, car une répartition inégale de la lumière peut ressembler vaguement à une toile d'araignée :





Fichier

Spécifie un nom de fichier toile (fichier .IES). Spécifie un nom de fichier toile (fichier .IES) qui est un fichier texte qui décrit l'intensité d'une source lumineuse sur de nombreux points sur une grille sphérique (crédit d'image Vertheim).

X

Définissez la rotation X de la toile.

Y

Définissez la rotation Y de la toile.

Z

Définissez la rotation Z de la toile.

Ombre

Spécifie l'aspect des ombres projetées par cette lumière :

Inactif

Désactive le calcul des ombres projetées par la lumière.

Net

Affiche les ombres avec des arêtes vives. Utilisez cette option pour augmenter les performances.

Mappage doux

Affiche des ombres réalistes avec des bords doux.

Échantillonnage doux

Affiche des ombres réalistes, car plus estompées et basées sur des sources de lumière étendues :

Forme

Définit la forme de l'ombre circulaire (disque) ou rectangulaire (rectangle) et leurs dimensions.

Échantillons

Définit la taille d'échantillonnage de l'ombre ; les nombres plus grands donnent un rendu plus précis, mais cela prend plus de temps.

Visible

Définit la visibilité de la forme (tapez Oui ou Non pour créer une ombre qui représente des formes [plus précis] ou qui est rectangulaire (plus rapide).

Couleur filtre

Spécifie la couleur de la lumière en saisissant la couleur réelle (R, V, B) ou en saisissant une option.

Couleur réelle (R, V, B)

Le modèle de couleur RVB est un modèle de couleur additif dans lequel les lumières rouge, verte et bleue sont additionnées de différentes manières pour reproduire un large éventail de couleurs. Le nom du modèle provient des initiales des trois couleurs primaires additives : rouge, vert et bleu. Les valeurs des composants sont stockées sous forme de nombres entiers compris entre 0 et 255, la plage qu'un unique octet de 256 bits peut offrir (en encodant 256 valeurs distinctes).

Index de couleur

Spécifie un nom ou un numéro de couleur.

Tsl

Spécifie la couleur à l'aide de trois paramètres : Teinte, Saturation et Luminosité.

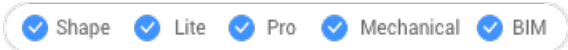


Carnet de couleurs

Spécifie le nom du carnet de couleurs et le nom de la couleur qu'il contient. Vérifiez que le fichier color-book (.acb) se trouve dans le dossier indiqué par la variable système COLORBOOKPATH .

28.7 BISEAU (commande)

Crée un solide 3D en forme de biseau.



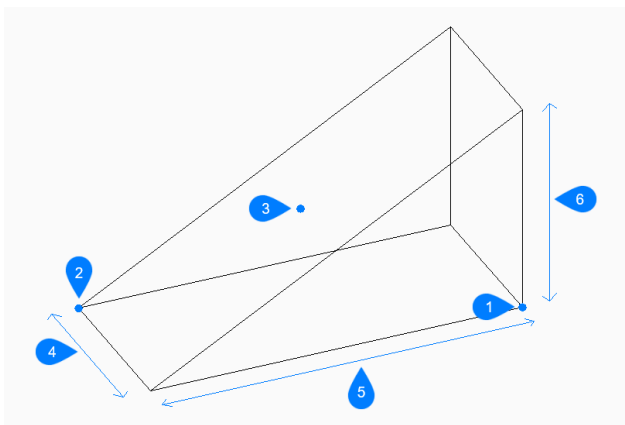
Icône : 

Alias : BI

Remarque : Dans BricsCAD Lite, qui ne prend pas en charge les solides 3D, la commande BISEAU lance la commande AI_WEDGE.

28.7.1 Description

Créez un solide 3D sous la forme d'un biseau rectangulaire ou carré. Choisissez parmi une combinaison d'options, notamment coin, centre, longueur, hauteur et cube.



- 1 Premier coin
- 2 Coin opposé
- 3 Centre du biseau
- 4 Largeur
- 5 Longueur
- 6 Hauteur

28.7.2 Méthode

Cette commande possède 2 méthodes pour commencer à créer un biseau :

- Sélectionnez le coin du biseau
- Centre



28.7.3 Options de la commande

Sélectionnez le coin du biseau

Permet de commencer à créer un biseau en spécifiant un coin pour la base du biseau.

Définir le coin opposé

Indique le coin opposé de la base du biseau afin d'appliquer à la fois la longueur et la largeur. Le biseau est créé parallèlement aux axes x et y.

Hauteur du biseau

Spécifie la hauteur du biseau. L'extrémité haute du biseau est tracée à partir du premier coin que vous avez spécifié.

2 points

Spécifie la hauteur du biseau, telle que la distance entre deux points quelconques.

Centre

Commence à créer un biseau en spécifiant son centre.

Sélectionnez le coin du biseau

Indique un coin sur le plan intermédiaire du biseau pour appliquer à la fois sa longueur et sa largeur. Le biseau est créé parallèlement aux axes x et y.

Cube

Spécifie une distance unique à utiliser pour la longueur, la largeur et la hauteur du biseau.

Longueur côté

Précise la longueur et l'angle d'un côté du biseau.

Largeur du biseau

Spécifie la largeur du biseau.

28.8 QUIDONC (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir dessin**.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

28.8.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir le dessin** pour sélectionner un fichier DWG et savoir pour qui ce dernier est ouvert. Après avoir sélectionné le fichier et cliqué sur **Ouvrir**, une boîte de dialogue **BricsCAD** s'affiche. Elle indique qui a ouvert le fichier et quand.

28.9 MOSAHOR (commande)

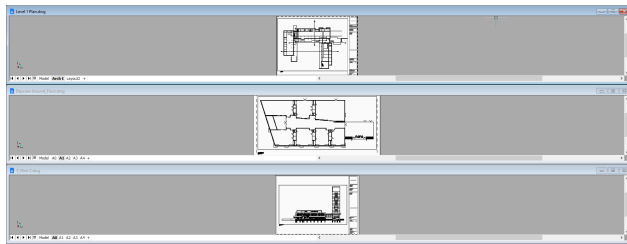
Mosaïque de fenêtres horizontale.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icône :

28.9.1 Description

Agence les fenêtres de dessin horizontalement pour maximiser leur largeur (abréviation de "window horizontal tile").



28.10 RANGERFENRED (commande)

Aligne des fenêtres de dessin avec des icônes.



28.10.1 Description

Arrange les icônes des fenêtres minimisées en bas de l'écran graphique.

Remarque : Cette commande ne fonctionne que lorsque les fenêtres sont réduites en icônes.

- Cette commande n'est disponible que sur la plateforme Windows.

28.11 NETTOYER (commande)

Crée un cadre de nettoyage.

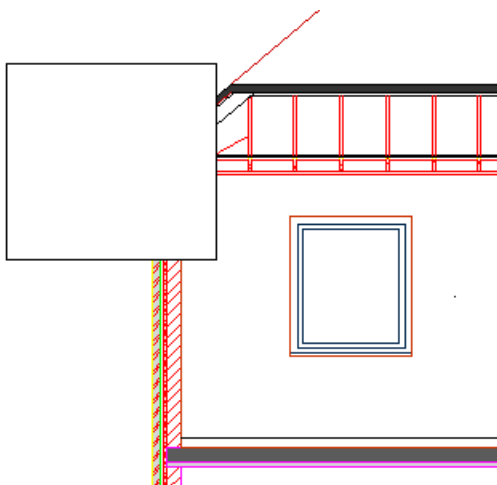


Icône :



28.11.1 Description

Créez une polygone ou un cadre de nettoyage pour cacher une partie d'un dessin. Les options vous permettent de convertir une polygone en cadre de masque et de contrôler leur affichage.





28.11.2 Méthode

Il existe deux façons de créer un cadre de nettoyage :

- Spécifiez le point de départ
- Polyligne

28.11.3 Options de la commande

Spécifiez le point de départ

Permet de créer un cadre de nettoyage en spécifiant le point de départ.

Spécifiez le point suivant

Spécifie le sommet suivant du cadre de nettoyage.

Vous pouvez continuer à ajouter des sommets jusqu'à ce que vous appuyiez sur **Entrée** pour terminer la commande.

Polyligne

Crée un cadre de nettoyage en sélectionnant une polyligne fermée existante.

Supprimer la polyligne sélectionnée ?

Permet de choisir d'effacer ou de conserver la polyligne d'origine.

- **Oui** : efface la polyligne.
- **Non** : conserve la polyligne en plus du cadre de nettoyage.

Cadres

Spécifie s'il faut afficher les cadres de nettoyage. Votre réponse est enregistrée dans la variable système WIPEOUTFRAME et s'applique à toutes les entités de nettoyage du dessin.

- **Actif** : affiche et trace les cadres de nettoyage.
- **Inactif** : cache les cadres de nettoyage.
- **Afficher sans tracer** : affiche mais ne trace pas les cadres de nettoyage.

Annuler

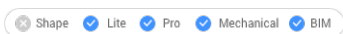
Annulez le dernier sommet du cadre de nettoyage et continuez à dessiner à partir du précédent sommet.

Fermer

Tracez automatiquement un segment du cadre de nettoyage depuis le dernier sommet vers le premier. Cela met fin à la commande.

28.12 SAUVEWMF (commande)

Enregistre les données du dessin actuel dans un fichier WMF.



Alias:

28.12.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Créer fichier WMF** pour enregistrer les données du dessin actuel dans un fichier WMF.

Sélectionnez les entités que vous voulez exporter.



28.13 WSUIVANT (commande)

Passer à la fenêtre suivante.



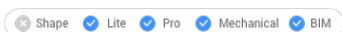
28.13.1 Description

Place une autre fenêtre de dessin au premier plan (abréviation de "window next"). Elle est utile lorsque plusieurs dessins sont ouverts. Destiné à être utilisé par les macros.

Le programme passe à la fenêtre suivante. Les fenêtres sont activées dans l'ordre dans lequel elles ont été créées.

28.14 JEUXTRAVAIL (commande)

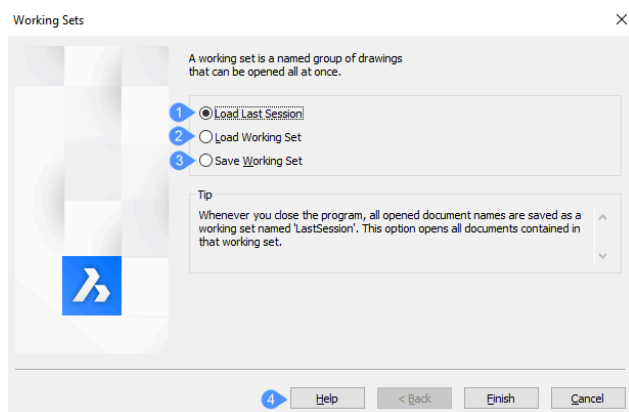
Ouvrir la boîte de dialogue **Jeu de travail**.



Icône :

28.14.1 Description

Ouvrir la boîte de dialogue **Jeu de travail** pour créer et charger des jeux de dessins. Cette commande permet ainsi de charger simultanément un groupe entier de dessins.



- 1 Charger la dernière session
- 2 Charger jeu de travail
- 3 Enregistrer Jeu de Travail
- 4 Aide

28.14.2 Charger la dernière session

Ouvrir tous les dessins ouverts lors de la dernière session .

Après avoir cliqué sur le bouton **Terminer**, ouvrir tous les dessins qui étaient ouverts la dernière fois que vous avez fermé le programme.



28.14.3 Charger jeu de travail

Cliquez sur le bouton **Suivant** et choisissez le nom d'un ensemble de travail dans la liste **Sélectionner un ensemble de travail**. Cliquez sur le bouton **Treminer**. Le programme ouvre tous les dessins qui font partie de l'ensemble de travail.

28.14.4 Enregistrer Jeu de Travail

Enregistre les dessins actuellement ouverts par leur nom comme un ensemble de travail. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Enregistrer**, la boîte de dialogue **Enregistrer le jeu de travail** s'ouvre. Cliquez sur le bouton **Treminer** pour fermer la boîte de dialogue.

Remarque : Les ensembles de travail sont enregistrés dans le registre et sont donc définis différemment pour chaque profil d'utilisateur. Voir l'article de la commande **GESTPROFILS** pour en savoir plus sur les profils d'utilisateurs.

Remarque : Supprimer supprime un ensemble de travail nommé. Redéfinit (écrase) un ensemble de travail nommé existant.

28.14.5 Aide

Ouvre l'article de l'aide Bricsys sur la commande JEUXTRAVAIL.

28.15 ESPTRAVAIL (commande)

Définit l'espace de travail actuel.



Icône :

28.15.1 Description

Définit l'espace de travail actuel et vous permet de créer, modifier et enregistrer des espaces de travail :

28.15.2 Options de la commande

Rendre courant

Définit l'espace de travail actuel après avoir saisi un nom.

?

Répertorie tous les espaces de travail disponibles.

Enregistrer sous

Enregistre les paramètres actuels dans un nouvel espace de travail.

Renommer

Renomme un espace de travail.

Supprimer

Supprime un espace de travail.

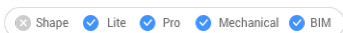


Paramètres

Ouvre l'onglet Espaces de travail de la boîte de dialogue **Personnaliser**. Faites des ajustements dans l'espace de travail de votre choix.

28.16 WPRECEDENT (commande)

Affiche la fenêtre de dessin précédente.

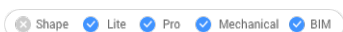


28.16.1 Description

Affiche la fenêtre de dessin précédente lorsque plusieurs dessins sont ouverts.

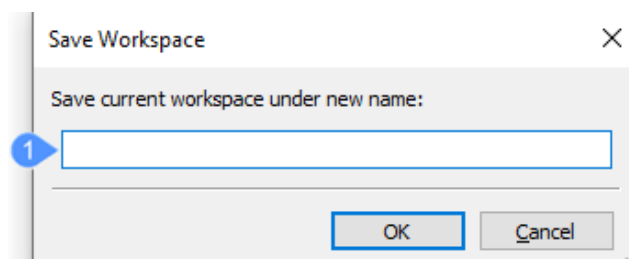
28.17 ENREGESPTRAVAIL (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer l'espace de travail**.



28.17.1 Description

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer l'espace de travail** pour enregistrer la configuration actuelle de l'espace de travail sous un nouveau nom.



1 Enregistrez l'espace de travail courant sous un nouveau nom :

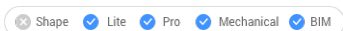
28.17.2 Enregistrez l'espace de travail courant sous un nouveau nom :

Spécifie le nom du nouvel espace de travail. Appuyez sur **OK** pour appliquer les modifications.

Vous pouvez y accéder ultérieurement par la barre d'outils **Espaces de travail** ou via la barre d'état.

28.18 PARAMETRESET (commande)

Ouvre la boîte de dialogue **Personnaliser**.

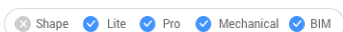


28.18.1 Description


Ouvrez la boîte de dialogue **Personnaliser** pour personnaliser l'interface utilisateur.

28.19 MOSAVERT (commande)

Agence les fenêtres en mosaïque verticale.



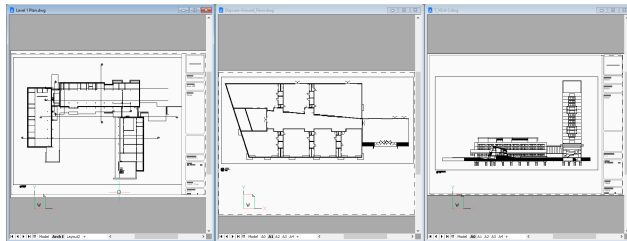


Icône : 

28.19.1 Description

Agence les fenêtres en mosaïque verticale afin de maximiser leur hauteur.

BricsCAD agence toutes les fenêtres verticalement, avec la fenêtre de dessin la plus récente en surbrillance.





29. X

29.1 XATTACHER (commande)

Attache une référence externe au dessin courant



Icône :

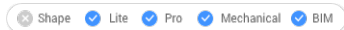
Alias: XA

29.1.1 Description

Ouvrez la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier de référence** pour choisir un fichier dwg à utiliser comme référence dans le dessin courant. Après avoir sélectionné le fichier et choisi **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Attacher une référence externe** s'affiche. Permet de spécifier où et comment joindre le fichier DWG. Le fichier joint sera visible dans le panneau **Attachements**.

29.2 XDELIM (commande)

Clipse les dessins référencés à l'extérieur avec des polygones pour en masquer des parties et ajuste les plans d'écrêtage avant et arrière (abréviation de « xref clip »).



Icône :

Alias : CLIP

29.2.1 Méthode

Choisissez une ou plusieurs xrefs à découper ou saisissez TOUTES pour choisir toutes les xrefs du dessin actuel et créer le contour de découpe souhaité.

29.2.2 Options de la commande

ACTIVÉ

Active les contours de découpage qui ont été désactivés par l'option Désactiver.

Désactiver

Désactive la découpe afin que toute la xref soit à nouveau visible. La découpe est sauvegardée et peut être réactivée avec l'option Activer.

Profondeur de coupe

Définit la découpe 3D à l'avant et à l'arrière, pour masquer les parties des modèles 3D qui pourraient obscurcir l'avant et confondre l'arrière.

Spécifiez le point de découpe avant ou arrière

Spécifie la position du plan de découpe avant et arrière en choisissant les deux points ou en entrant ses coordonnées. Le plan de coupe est parallèle au point de vue actuel.



Distance

Spécifie la distance du point de découpe en entrant la distance à partir du contour de découpe vers les plans avant ou arrière.

Supprimer

Supprime le point de découpe avant ou arrière.

Cette option ne fonctionne pas tant que vous n'avez pas créé au moins un contour de découpe. Elle n'est pas utile pour les xrefs 2D.

Inverser

Inverse le mode de découpe, de sorte que l'intérieur du contour de découpe soit caché (et la zone extérieure soit visible) ; répétez cette option pour inverser à nouveau, ce qui rend la partie intérieure visible. Il est beaucoup plus facile de modifier l'état Inverser via le panneau Propriétés.

Supprimer

Efface tous les contours de découpe ; aucun message ne s'affiche pour vous demander confirmation ou vous prévenir.

générer Polyligne

Dessine une polyligne sur un contour de découpe sélectionné : cela vous permet de modifier le contour de découpe, mais de manière indirecte. Cette nouvelle polyligne générée peut être modifiée avec la commande PEDIT et réutilisée avec l'option Nouveau contour.

Nouveau contour

Si un contour existant est détecté, vous pouvez choisir de le supprimer ou non.

Attention ! Cette option remplace tous les contours de découpe existants par le nouveau. Cette commande se poursuit uniquement lorsque tous les contours précédents sont supprimés.

Si aucun contour précédent n'existe ou si vous venez de supprimer un contour existant :

Sélectionnez polyligne

Choisissez n'importe quelle entité ouverte ou fermée effectuée à partir de polylignes, telles que les polylignes splines, les rectangles, les anneaux et les polygones. Bien que la polyligne n'ait pas besoin d'être fermée, elle ne peut pas s'intersecter.

Polygonal

Crée des contours de découpe non rectangulaires, avec un minimum de trois tailles.

Rectangulaire

Crée des contours de découpe rectangulaires.

29.3 XDATA (commande) (Express Tools)

Attache des données d'entité étendues (xdata) à une entité sélectionnée.

Icône :

29.3.1 Méthode

- 1 Sélectionnez une entité
- 2 Saisissez un nom d'application. Il s'agit de l'ID de l'application.

Remarque : Utilisez la commande XDLIST pour afficher les xdata attachés aux entités.



29.3.2 Options de la commande

3Real

Vous permet de spécifier 3 nombres réels (code de groupe 1010).

DIR

Permet de spécifier une direction globale 3D (code de groupe 1013).

DISP

Permet de spécifier un déplacement globale 3D (code de groupe 1012).

DISTANCE

Permet d'entrer une distance (code de groupe 1041).

Hand

Permet de spécifier un maintien d'entité (code de groupe 1005).

Int

Permet de spécifier un entier 16 bits (code de groupe 1070).

Calque

Permet de spécifier un nom de calque (code de groupe 1003).

Long

Permet de spécifier un entier 32 bits (code de groupe 1071).

Pos

Permet de spécifier une position d'espace global 3D (code de groupe 1011).

Nombre réel

Permet de spécifier un nombre réel (code de groupe 1040).

Scale

Permet de spécifier un facteur d'échelle (code de groupe 1042).

STr

Permet de spécifier une chaîne ASCII (code de groupe 1000).

Quitter

Termine la commande XDATA.

29.4 XDEDIT (commande) (Express Tools)

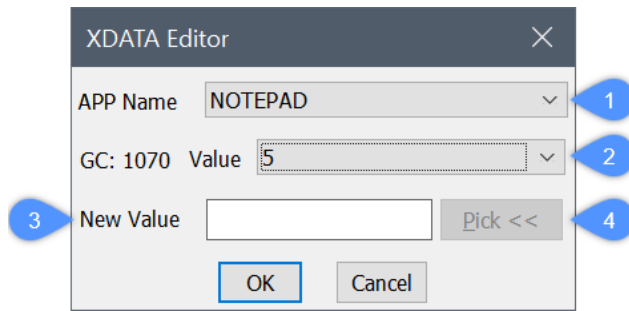
Modifie les données d'entité étendue (xdata) associées à une entité.



Icône :

29.4.1 Méthode

Ouvre la boîte de dialogue **Editeur XDATA** qui vous permet de modifier les données d'entité étendues (xdata) associées à une entité.



- 1 Nom de l'APP
- 2 Valeur
- 3 Nouvelle valeur
- 4 Choisir <<

29.4.2 Nom de l'APP

Permet de choisir un nom d'application dans la liste.

29.4.3 Valeur

Permet de sélectionner une valeur dans la liste. Chaque valeur a un code de groupe correspondant.

29.4.4 Nouvelle valeur

Permet de spécifier une nouvelle valeur.

29.4.5 Choisir

Désactive temporairement la boîte de dialogue **Editeur XDATA** et vous permet de choisir une nouvelle valeur.

29.5 TEXTFIT (commande) (Express Tools)

Liste les données d'entité étendue (xdata) associées à une entité.



Icône :

29.5.1 Méthode

- 1 Sélectionnez une entité
- 2 Saisissez un nom d'application.

29.5.2 Options de la commande

*

Liste toutes les applications.

29.6 XARETES (commande)

Extrait les arêtes des entités 3D.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

29.6.1 Description


Crée des entités à partir d'une ou plusieurs arêtes trouvées sur des solides 3D, des surfaces 3D et des régions 2D ; les arêtes extraites deviennent des entités 2D dans l'espace 3D, telles que des arcs et des lignes.

Ces nouvelles entités sont placées au même endroit que les arêtes source et sur le calque actuel.

29.7 EXTRACTFACES (commande)

Extrait les faces des entités 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

29.7.1 Description

Crée des copies d'une ou plusieurs faces à partir d'un ou plusieurs solides et surfaces 3D.

29.7.2 Options de la commande

Déplacer

Déplacez la ou les faces extraites par la distance indiquée par deux points ou par un vecteur de déplacement.

29.8 DROITE (commande)

Crée des droites.

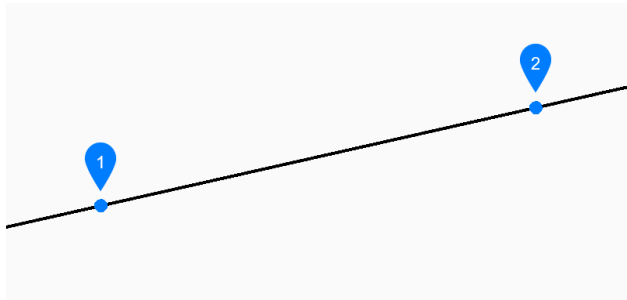
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône : 

Alias : DO

29.8.1 Description

Crée une droite (ligne infinie) à partir d'une combinaison d'option point, direction et angle.



1 Point de la ligne

2 Direction

29.8.2 Méthodes pour démarrer une droite

Cette commande possède 6 méthodes pour commencer à créer une droite :

- Définissez un point de la ligne
- Horizontal
- Vertical
- Angle
- Bissectrice
- Parallèle

Vous pouvez continuer à ajouter des droites jusqu'à ce que vous appuyiez sur Entrée pour terminer la commande.

Définissez un point de la ligne

Commencez à créer une droite en spécifiant un point sur la droite puis :

Direction

Indiquez la direction de la droite à partir du point de départ.

Horizontal

Commencez à créer une droite parallèle à l'axe des x puis :

Emplacement

Spécifiez un point de la droite.

Vertical

Commencez à créer une droite parallèle à l'axe des y puis :

Emplacement

Spécifiez un point de la droite.

Angle

Commencez à créer une droite basée sur un angle puis :

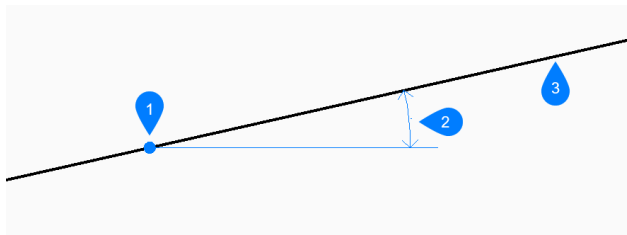
Entrez l'angle

Spécifiez l'angle de la droite.

Option supplémentaire : [Référence]

Emplacement

Spécifiez un point de la droite.



- 1 Emplacement
- 2 Angle
- 3 Droite

Bissectrice

Commencez à créer une droite qui coupe deux lignes imaginaires puis :

Définissez le sommet

Indiquez un point au sommet des deux lignes imaginaires.

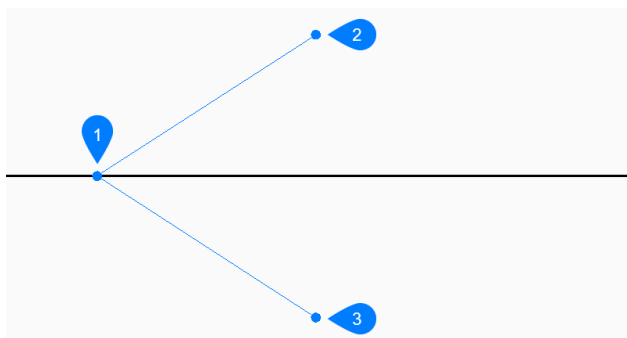
Option supplémentaire : [Entité]

Origine angle bissectrice

Indiquez un point pour définir la première ligne imaginaire. Le sommet est utilisé comme l'autre point.

Extrémité angle bissectrice

Indiquez un point pour définir la deuxième ligne imaginaire. Le sommet est utilisé comme l'autre point.



- 1 Point de sommet
- 2 Origine angle bissectrice
- 3 Extrémité angle bissectrice

Parallèle

Commencez à créer une droite parallèle à une ligne ou un segment de polyligne puis :

Définir la distance de décalage pour la ligne infinie parallèle

Spécifiez la distance de décalage de la droite.

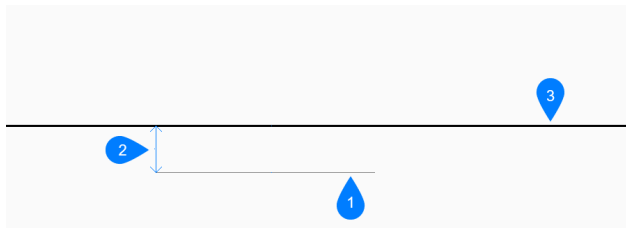
Option supplémentaire : [Point de passage]

Sélectionnez une entité pour la ligne parallèle infinie

Sélectionnez une ligne ou un segment de polyligne à partir duquel décaler la droite.

Côté pour ligne parallèle infinie

Indiquez le côté sur lequel placer la droite.



- 1 Segment de ligne
- 2 Distance décalage
- 3 Droite

29.8.3 Options de la commande DROITE

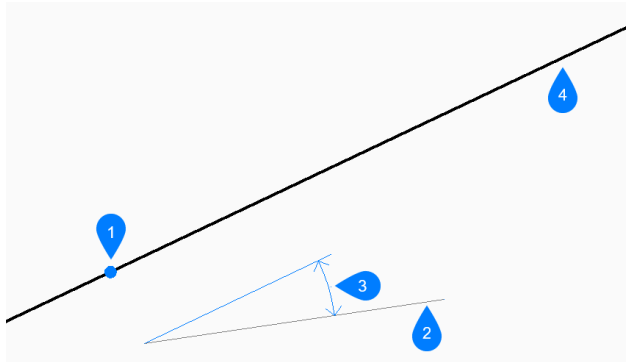
Après avoir commencé à créer une droite, l'option suivante peut être disponible :

Référence

Sélectionnez une entité à utiliser comme angle de référence, puis :

Entrez l'angle

Spécifiez l'angle selon lequel placer la droite par rapport à l'entité sélectionnée.

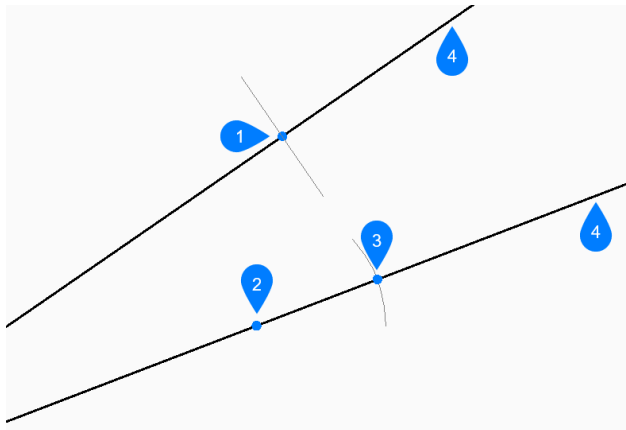


- 1 Emplacement
- 2 Définir l'entité de référence
- 3 Angle
- 4 Droite

Entité

Sélectionnez un segment de ligne, d'arc ou de polyligne pour placer une bissectrice. Lorsque vous sélectionnez un segment de ligne ou de polyligne, la commande dessine la droite perpendiculairement au point central du segment. Lorsque vous sélectionnez un arc ou un polyarc, la commande dessine la droite perpendiculairement au point et au centre de l'arc.

Cette option fonctionne avec les polygones splines, mais pas avec les entités splines.



- 1 Perpendiculaire au centre de la ligne
- 2 Perpendiculaire au point central de l'arc
- 3 Perpendiculaire au milieu de l'arc
- 4 Droite

Par le point

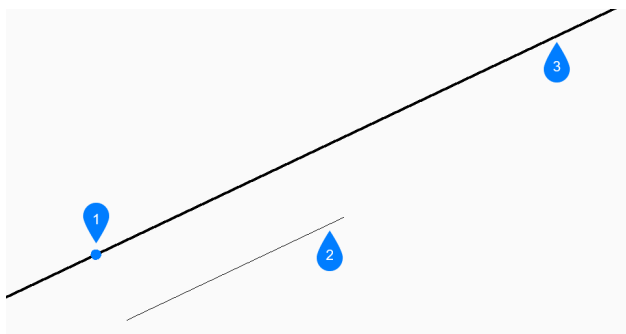
Spécifiez un point par lequel dessiner la droite

Sélectionnez une entité pour la ligne parallèle infinie

Sélectionnez une entité à laquelle la droite doit être parallèle.

Par le point

Spécifiez un point par lequel dessiner la droite.



- 1 Par le point
- 2 Segment de ligne
- 3 Droite

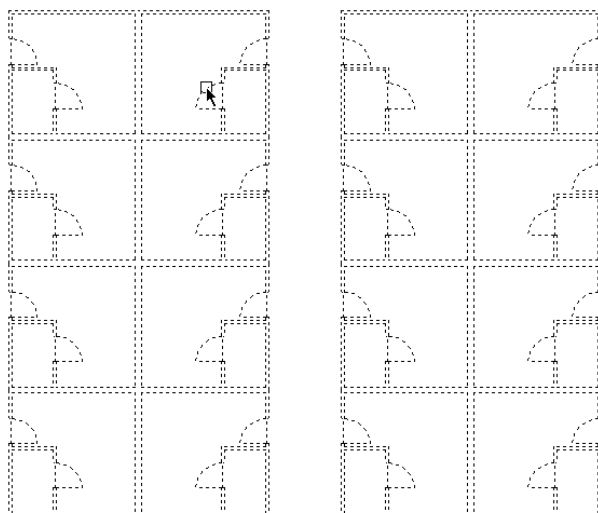
29.9 XLIST (commande) (Express Tools)

Affiche les propriétés des entités imbriquées dans des références externes et des blocs.

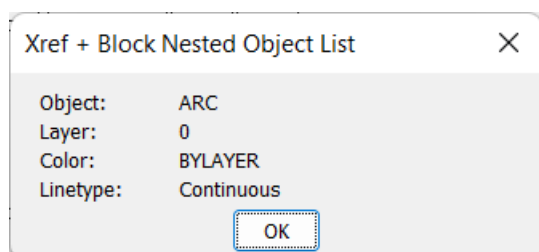
Icône :

29.9.1 Méthode

Sélectionnez une entité Xref imbriquée ou bloc



La boîte de dialogue **Liste d'objets imbriqués Xref + bloc** s'ouvre et affiche les propriétés de l'entité imbriquée sélectionnée.



29.10 -XLIST (commande) (Express Tools)

Affiche les propriétés des entités imbriquées dans les références externes et les blocs de la ligne de commande.

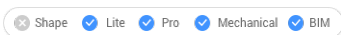


29.10.1 Méthode

Sélectionnez une entité Xref imbriquée ou un bloc Les propriétés de l'entité imbriquée sélectionnée s'affichent sur la ligne de commande.

29.11 XOUVRIER (commande)

Ouvre les dessins référencés pour les modifier.



Icône :

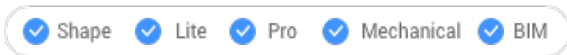
29.11.1 Description


Ouvre un dessin à référence externe (xref, attaché au dessin actuel) pour l'éditer dans un onglet de dessin séparé. Une fois la modification terminée, fermez l'onglet.



29.12 XDECOMPOSER (commande)

Décompose les entités.



Icône : 

Alias : X

29.12.1 Description

Décompose les entités en fournissant un contrôle sur les entités résultantes.

Remarque : Cette commande ne décompose pas les références attachées, les entités sur les calques gelés ou les entités de base telles que les lignes, les cercles et les arcs.

29.12.2 Options de la commande

Entités à décomposer

Sélectionne les entités à décomposer.

Remarque : Les entités sur les calques gelés ne sont pas sélectionnées et ne sont pas décomposées.

Séparément

Décompose une entité à la fois.

Toutes

Décompose toutes les entités sélectionnées en une seule fois.

Tout lister

Permet de spécifier toutes les propriétés pour les entités sélectionnées.

Multiple

Spécifie plusieurs propriétés pour les entités décomposées en choisissant les propriétés une par une.

Calque

Spécifie le calque des entités décomposées

Remarque : Le calque doit déjà exister dans le dessin.

Couleur

Spécifie la couleur des entités décomposées.

Type de ligne

Spécifie le type de ligne pour les entités décomposées.

Échelle type ligne

Spécifie l'échelle de type de ligne pour les entités décomposées.

Tout hériter du parent

Hérite de la couleur, du calque et de l'échelle de type de ligne des entités sources.

29.13 XREF (commande)

Ouvre le panneau Attachments.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icône :

Alias : XR

29.13.1 Description

Ouvre le panneau Attachments pour l'afficher dans l'espace de travail actuel. Le panneau Attachments apparaît selon la même taille et au même emplacement qu'avant d'être fermé ou réduit. Comme tout autre panneau ancrable, le panneau Attachments peut être flottant, ancré ou empilé.

29.14 -XREF (commande)

Attache et détache les fichiers DWG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.14.1 Description

Contrôle les fichiers de dessin DWG joints au dessin courant (abréviation de **référence externe**).

29.14.2 Options de la commande

? pour lister les références externes

Liste les noms, chemins et états des dessins joints, le cas échéant.

Attacher

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier à attacher** pour sélectionner un fichier DWG à joindre. La Xref peut être rechargée à partir du panneau **Attachements**, et toutes ses insertions, y compris les insertions paramétriques, sont reconstruites.

Superposer

Ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner le fichier à superposer** pour sélectionner un fichier DWG à superposer.

Lier

Copie le contenu du dessin attaché dans le dessin courant en tant que référence de bloc. Les références paramétriques externes sont converties en blocs paramétriques locaux.

Remarque : La variable système BINDTYPE définit la manière dont les calques/objets Xref seront ajoutés au dessin courant.

Détacher

Supprime les dessins attachés.

Chemin

Modifie le chemin d'accès (lecteur et dossier) au fichier DWG source, si le chemin d'accès d'origine ne pointe plus vers le fichier.

Recharger

Recharge le dessin joint, une fois son contenu modifié.



Décharger

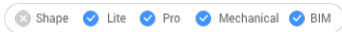
Masque le dessin attaché, mais le garde joint.



30. Z

30.1 ZCENTER (commande)

Bascule l'accrochage 3D au Centre de la face.



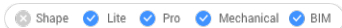
Icône : 

30.1.1 Description

Bascule l'accrochage 3D au Centre de la face pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extension. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.2 ZINTERSECTION (commande)

Active/désactive l'accrochage de l'entité 3D Intersection.



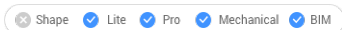
Icône : 

30.2.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités Intersection 3D pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.3 ZKNOT (commande)

Bascule l'accrochage 3D au Noeud.



Icône : 

30.3.1 Description

Bascule l'accrochage 3D au Noeud pour permettre ou empêcher l'accrochage au nœud spline. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage



des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.4 ZMIDPOINT (commande)

Active/désactive l'accrochage de l'entité 3D Milieu.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

30.4.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités Milieu 3D pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour basculer l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.5 ZNEAREST (commande)

Active/désactive l'accrochage entité 3D au plus Proche.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

30.5.1 Description

Active ou désactive l'accrochage aux entités au plus Proche pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extension. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.6 ZNONE (commande)

Désactive tous les accrochages d'entités 3D.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône :

30.6.1 Description

Désactive tous les accrochages d'entités 3D pour éviter que le curseur s'accroche aux entités 3D. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour désactiver l'accrochage d'une entité en cours d'exécution. Ce faisant, la valeur de la variable système 3DOSMODE devient zero. Vous pouvez

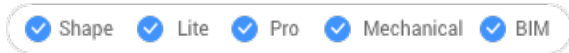


également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système 3DOSMODE.

Cette commande n'affiche aucune invite et ne comporte aucune option.

30.7 ZOOM (commande)

Modifie visuellement la taille du dessin dans la fenêtre actuelle.



Icône :

Alias : Z

30.7.1 Description

Vous pouvez modifier l'agrandissement de votre dessin à tout moment en effectuant un zoom.

30.7.2 Options de la commande

Avant

Fait un zoom avant de 50 %. Cela correspond à un zoom de 2.

Arrière

Fait un zoom arrière de 50 %. Cela correspond à un zoom de 0,5.

Toutes

Affiche l'ensemble du dessin.

Centre

Fait un zoom avant ou arrière sur un point central spécifié.

Dynamique

Effectue des panoramiques et des zooms en utilisant une boîte rectangulaire qui représente la fenêtre. Cette option exécute d'abord un zoom arrière ou avant pour afficher la taille d'origine de la fenêtre sous forme de rectangle pointillé.

Ajustez dynamiquement la taille de la zone d'affichage, puis déplacez-la sur la partie du dessin que vous voulez afficher.

Englober

Affiche le dessin de manière à englober les entités.

Remarque : Les limites et les entités gelées sont ignorées.

Gauche

Effectue un zoom avant ou arrière en cadrant le coin inférieur gauche selon un point spécifié.

Précédent

Affiche la vue précédente, qu'elle ait été définie par les commandes Zoom, Panoramique ou Vues.

Droite

Effectue un zoom avant ou arrière en cadrant le coin supérieur droit selon un point spécifié.



Échelle

Spécifie le facteur d'échelle de zoom absolu.

Remarque : Une valeur inférieure à 1 rend le dessin plus petit. Une valeur supérieure à 1 rend le dessin plus grand.

Nx

Spécifie le facteur de zoom par rapport au zoom actuel. Par exemple, 2x rend la vue actuelle deux fois plus grande.

Nxp

Spécifie le facteur de zoom dans l'espace papier par rapport à l'espace modèle. Par exemple, 2xp rend la vue de l'espace modèle deux fois plus grande que l'espace papier environnant.

Fenêtre

Effectue un zoom avant sur une zone rectangulaire.

Objet

Effectue un zoom avant sur une seule entité ou un jeu de sélection.

30.8 ZPERPENDICULAR (commande)

Active/désactive l'option Perpendiculaire sur un accrochage entités 3D.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

30.8.1 Description

Activez l'option Perpendiculaire sur un accrochage entités 3D pour permettre ou empêcher l'accrochage aux perpendiculaires d'une face 3D. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage d'une entité en cours d'exécution. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE devient zéro. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.

30.9 ZVERTEX (commande)

Active ou désactive l'accrochage 3D au Sommet.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icône : 

30.9.1 Description

Active ou désactive l'accrochage 3D au Sommet pour permettre ou empêcher l'accrochage aux extensions. Vous pouvez exécuter cette commande avec l'invite de commande pour activer/désactiver l'accrochage d'entité en cours. Ce faisant, la valeur de la variable système OSMODE est modifiée en conséquence. Vous pouvez également exécuter cette commande à l'intérieur d'une autre commande pour désactiver



l'accrochage des entités pour l'opération en cours uniquement. Cela ne modifie pas la valeur de la variable système OSMODE.